



**T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI**

**AUGUSTO BOAL TİYATROSUNDA OYUNUN İŞLEVİNİN OYUN
KURAMLARI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ**

Zeynep Burcu ALTIN

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Müşerref ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN

ISPARTA, 2024

T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Bu tez .../.../20... tarihinde Anasanat Dalı **yüksek lisans/sanatta yeterlik** öğrencisi tarafından savunulmuştur ve aşağıdaki jüri üyeleri tarafından **oy birliği/oy çokluğu** ile kabul edilmiştir.

DANIŞMAN	Dr. Öğr. Üyesi Müşerref ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN	İmza:
ÜYE	Dr. Öğr. Üyesi Şifa KAYABAŞI	İmza:
ÜYE	Doç. Dr. Filiz ÇEVİK	İmza:

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

İmza ve Mühür
Doç. Dr. Mustafa GENÇ
SDÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

Bu çalışma tarafından desteklenmiştir.

Proje No :

T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları aldığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim (.../.../20...).

Zeynep Burcu ALTIN

İmza

ÖNSÖZ

Oyun kuramları bağlamında Augusto Boal'in tiyatro anlayışını ele alan bu çalışmada, oyunun felsefi boyutları incelenerek değerlendirilmiştir. Oyun, insan deneyimini zenginleştiren ve toplumsal etkileşimleri derinleştiren bir araç olarak uzun bir tarih boyunca varlığını sürdürmüştür. Bu çalışmanın temel amacı, oyunun Boal'in tiyatro metodolojisi içindeki rolünü açıklamak ve anlamlandırmaktır. Oyunun, sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, kültürel ve felsefi anlamda toplumsal gelişmeye etkisinin değerlendirilmesine önemli bir katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Bu bağlamda, literatür taraması yapılmış, oyun kuramları analiz edilmiş ve Boal'in Toplumsal Tiyatro yaklaşımı üzerine önceki çalışmalar incelenmiştir. Bu incelemeler, oyunun Boal'in pratiğinde nasıl bir öneme sahip olduğunu vurgulamaktadır. Oyunun Boal'in tiyatrosundaki rolünü ve bu rolün toplumsal, kültürel ve felsefi evrimine olan katkılarını değerlendiren kapsamlı bir analiz yapılmıştır. Tezin ortaya koyduğu bulgular, oyunun, dilin ve dramatik etkinin toplumsal dönüşümde nasıl bir araç olduğunu göstererek, Boal'in tiyatro pratiğinde oyunun sahip olduğu özel konumu vurgulamaktadır.

Çalışmanın ilk bölümünde, "Oyun'un Felsefede Ele Alınışı ve Oyun Kuramları" başlığı altında, Heraklitos, Platon, Aristoteles, Schiller, Nietzsche, Huizinga, Wittgenstein, Heidegger, Caillois, Gadamer, Derrida ve Baudrillard gibi önemli düşünürlerin oyuna yönelik bakış açıları incelenmiştir. Bu bölüm, oyunun temel felsefi zeminini oluşturarak, Boal'in tiyatro anlayışının teorik köklerine ışık tutmayı amaçlamaktadır. İkinci bölümde, "Augusto Boal ve Ezilenlerin Tiyatrosu Yönteminde Oyun" başlığı altında, Boal'in tiyatro metodolojisi detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Özellikle, oyunun dil olarak kullanılması ve ezilenlerin tiyatrosu bağlamında toplumsal değişimdeki rolü üzerinde durularak, Boal'in bu alandaki yenilikçi yaklaşımı analiz edilmiştir. Üçüncü bölümde ise, "Oyun Kuramları Bağlamında Ezilenlerin Tiyatrosu'nda Oyunun Yeri" başlığı altında, Boal'in tiyatro anlayışındaki oyunun genel rolü ve Ezilenlerin Tiyatrosu bağlamında özel işlevi incelenmiştir.

Tez başlığını belirlememden teslim ettiğim sürece kadar desteğini hiç esirgemeyen, her zaman yolumu aydınlatan, sabrıyla ve güler yüzüyle beni cesaretlendiren çok değerli danışman hocam Dr. Öğretim Üyesi Müşerref ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN'a, desteğini her zaman hissettiğim hocam Dr. Öğretim Üyesi Nil ÜNLÜ AYCIL'a, sabrıyla ve desteğiyle umudumu kaybettiğim her an bana güç veren, her koşulda yanımda olan ve beni destekleyen sevgili eşim Öğretim Görevlisi Tefik ALTIN'a, hayatımın her noktasında her koşulda yanımda olan ve beni destekleyen canım kardeşim Erdem TOLA'ya, bu çalışmayı hazırlarken beni anlayan ve sabırla bitmesini bekleyen en özel teşekkürü hak eden 3 yaşındaki oğlum Toprak Barlas ALTIN'a, tez yazım sürecinde hayatını kaybeden babam Hikmet TOLA'ya, tez savunmamdan hemen sonra vefat eden hayatımın her anında beni destekleyen, güç veren, beni yetiştiren en güvenli limanım annem Aysel PARLAR'a, bu süreçte destek olan annem Gülser ALTIN'a, babam Ramazan ALTIN'a teşekkür ederim.

Zeynep Burcu ALTIN

Isparta, 2024

ÖZET

AUGUSTO BOAL TİYATROSUNDA OYUNUN İŞLEVİNİN OYUN KURAMLARI BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Zeynep Burcu ALTIN

Süleyman Demirel Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Yıl: 2024, Sayfa: 176

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Müşerref ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN

Oyun, özgürce ve isteyerek yapılan bir faaliyet oluşuyla insanın olduğu her yerde varlığından söz edilebilen eylemlerden biridir. Günlük yaşamın katı gerçekliği içinde oyun, gerçekten farklı oluşuyla, geçici de olsa başka bir dünya sunuşuyla cazip bir düzlem oluşturur. İnsanın oyunla kurduğu bağ, oyunun bireysel ve toplumsal yaşamdaki işlevi çağlar boyunca araştırmaların konusu olmuştur. Antik Yunan'dan günümüze kadar oyun hakkında birçok kuram ortaya koyulmuştur. 20. yüzyılın öne çıkan yönetmenlerinden olan Augusto Boal, “Ezilenlerin Tiyatrosu” adını verdiği yönteminde, oyunun toplumsal işlevini merkeze koyan bir anlayışla hareket eder. Bu çalışma, oyunun işlevini oyun kuramları bağlamında inceleyerek Boal'in toplumsal değişimi sağlamak adına araç olarak kullandığı tiyatro yaklaşımını değerlendirmektedir. Bu amaç doğrultusunda, oyun kuramları ve Boal'in oyun yaklaşımları için literatür taraması yapılmış, edinilen bulgular sonucunda yaklaşımlar arasındaki ilişki değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyun Kuramı, Augusto Boal, Tiyatro, Ezilenlerin Tiyatrosu.

ABSTRACT

AN EVALUATION OF THE FUNCTION OF THE PLAY IN AUGUSTO BOAL'S THEATRE WITHIN THE CONTEXT OF PLAY THEORIES

Zeynep Burcu ALTIN

Suleyman Demirel University

Institute of FineArts

Performing Arts Department

MA Thesis

Year: 2024, Page: 176

Supervisor: Asst. Prof. Müşerref ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN

The play is one of the actions that can be spoken of everywhere in the presence of a person with its nature of being an activity done freely and willingly. In the harsh reality of daily life, the play creates an appealing dimension with its truly different nature, temporarily offering another world. The connection established by humans through the play has been the subject of research throughout the ages due to the individual and social functions of the play in life. Many theories about the play have been put forward from Ancient Greece to the present. Augusto Boal, one of the prominent directors of the 20th century, operates with an understanding that places the social function of the play at the center in his method called "The Theater of the Oppressed." This study evaluates Boal's theatrical approach, where he uses the play as a tool for social change, by examining the function of the play in the context of play theories. In this context, a literature review was conducted for play theories and Boal's play approaches, and the relationship between the approaches was evaluated based on the findings.

Keywords: Play, Play Theory, Augusto Boal, Theater, Theatre of the Oppressed.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER	iv-v
ŞEKİLLER (GÖRSEL/FOTOĞRAF/HARİTA/ÇİZELGE vb.) DİZİNİ	vvi
GİRİŞ	1

I. BÖLÜM

1. OYUN’UN FELSEFEDE ELE ALINIŞI ve OYUN KURAMLARI	11
1.1. Antik Yunan Felsefesi’nde Oyun Düşüncesi.....	11
1.1.1. Herakleitos.....	12
1.1.2. Platon	17
1.1.3. Aristoteles	22
1.2. Schiller ve Nietzsche’nin Oyun Anlayışı	29
1.2.1. Friedrich Schiller	31
1.2.2. Friedrich Nietzsche	37
1.3. Yirminci Yüzyılda Oyun Yaklaşımları.....	43
1.3.1. Johan Huizinga ve Homo Ludens.....	45
1.3.2. Ludwig Wittgenstein.....	56
1.3.3. Martin Heidegger.....	63
1.3.4. Roger Caillois	71
1.3.5. Hans-Georg Gadamer	75
1.3.6. Jacques Derrida	81
1.3.7. Jean Baudrillard	87

II. BÖLÜM

2. AUGUSTO BOAL VE EZİLENLERİN TİYATROSU YÖNTEMİNDE OYUN.....	96
2.1. Augusto Boal’in Hayatı.....	96
2.2. Ezilenlerin Tiyatrosu’nun Ortaya Çıkışı	105
2.3. Ezilenlerin Tiyatrosu Yönteminde Oyunun Kullanımı ve Biçimleri	108
2.3.1. Gazete Tiyatrosu	113

2.3.2. Görünmez Tiyatro	115
2.3.3. Forum Tiyatrosu	117
2.3.4. İmge Tiyatrosu	120
2.3.5. Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis	128
2.3.6. Yasama Tiyatrosu	131

III. BÖLÜM

3. OYUN KURAMLARI BAĞLAMINDA EZİLENLERİN TİYATROSU'NDA OYUNUN YERİ	134
3.1. Antik Yunan Felsefesi'nde Katharsis ve Mimesis'in Ezilenlerin Tiyatrosu'na Etkisi.....	134
3.2. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda Oyun-Dil İlişkisi.....	140
3.3. Oyun-Kültür İlişkisinin Ezilenlerin Tiyatrosu'nda Görünümü	147
3.4. Oyun Kuramlarının Ezilenlerin Tiyatrosu'na Yansımaları	153
DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	162
KAYNAKÇA	169

ŞEKİLLER (GÖRSEL/FOTOĞRAF/HARİTA/ÇİZELGE vb.) DİZİNİ

Şekil 1. Oyunların Sınıflandırılması 74

Şekil 2. Ezilenlerin Tiyatrosu Ağacı 111



GİRİŞ

İnsanın oyunla kurduğu ilişki doğayı tanımasıyla başlar. Gecenin ve gündüzün oluşumu, mevsimlerin değişimi, toprağın döngüsel bir verimle işlemesi gibi birçok etken bozulan ama yeniden kurulan doğal yapının oyun gibi algılanmasına neden olur. Platon'un ifadesiyle insan, doğanın büyük oyununda bir kuklaya dönüştürülmüş olarak bulunmaktadır; bu durumda, gerçeği unutmak veya gerçeğin katılığını hissetmekten kaçmak için oyunu bir araç olarak kullanır. Oyunun içinde hem eğlenme hem keşfetme hem de öğrenme vardır ve insanın tüm eylemleri oyundan doğar ya da eylemin bizatihi kendisi oyundur. Sadece insanın değil, doğadaki diğer canlıların -hayvanların- da birbirleriyle kurduğu iletişim biçimi düşünüldüğünde oyunun insandan önce var olan bir yapı olduğu görülür ve böylece oyun, kültürden daha eski hatta kültürü var eden bir fenomen olarak ortaya çıkar. Sadece insana ait olmayan, doğadaki tüm canlıları hatta doğanın kendisini de içine alan sınırsız bir dünya sunan oyun, ciddi olanın tersidir. Ciddi olan karşısında duyulan ciddiyetin içinde daima gizlenmiş bir korku yer alır (Furedi, 2001:7-24). Korku insanda var olan ilk duygu olarak öne çıkar ve kültürlerin oluşmasının temelinde korkuyu aşmayı içeren eylemler bulunur. Doğayla mücadele eden insan tek başına olmak yerine topluca hareket etmeyi daha güvenli görür; topluluk içinde diğerlerinden daha korkusuz olan kişi kahramanlaştırılır. Başlangıçta bilinmeyenden, doğadan; zamanla bilinenden ve tanıdık olandan, insandan korkan insanoğlu, bu duyguyla yaşamının sıkıntısını unutmak için oyun'a sarılır. Ciddi olanın ağırlığı içinde kişiye bir özgürleşme alanı sunan oyun geniş bir alanda tanımlanır.

Oyun, günlük yaşamdan değişik oluşuyla geçici de olsa başka bir dünya sunuşuyla cazip bir evrene dönüşür ve oyun günlük yaşamda bir ara veriş, bir dinlenme alanı olarak yer bulur. Kendisine özgü mekan ve zamanla sınırlı olan oyun, başlar ve biter; daima bir sonucu amaç edinir. Her oyunun kendisine ait bir düzeni vardır ve bu düzen daima bir gerilimi içerir. Sonuca ulaşmaya giden yol, doğal olarak gerilimden geçer. Sadece oyuncular değil, izleyenler de bu gerilime ortak olur (And, 2002:22-23).

Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, kumar, şaşkınlık uyandırıcı hüner; tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; sahne veya mikrofonda oynanmak için hazırlanmış eser, temsil,

piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliřtirmek amacıyla yapılan, eviklięe dayanan her trl yarıřma, hile, dzen, desise, entrika (...) (TDK, 1998: 1711-1712).

Oyun'un farklı dillerde ve kltrlerde pek ok anlamı vardır. Oyun'un szlk anlamı incelendięinde farklı birok terim ile karřılanmaktadır. Bazen tek anlamı, bazen de birden ok anlamı vardır (Caillois, 2001; Huizinga, 2022). Trke'de "oyun" olarak kullanılan kavram, Yunancada *paidia* olarak tanımlanır. *Padia* ocukluk ve ocuk anlamına gelse de ocuksu olmayan oyunlar iin kullanılır. Riteller ve trensel oyunlar *agn* olarak tanımlanır. Sanskrite'de ocukların ve yetiřkinlerin oynadıęı oyunları ifade etmek iin *kridati* tanımlaması yapılır. Zar oyunları, řans oyunları ve řakalařmalar *divyati* olarak tanımlanır (Huizinga, 2022:55). Latince'de ise oyun iki farklı řekilde tanımlanır. Birincisi laf ebelięi, řaka ve sz oyunu anlamına gelen *jocus* veya *iocus*'dur. İkincisi kutsal tren, yarıř, řenlik, cambazlık anlamlarına gelen *ludus*'tur. Roma dneminde kamusal oyunların sona ermesiyle *ludus*'un kullanımı sona erer ve *jocus*'un anlamı geniřleyerek tm oyunlar iin kullanılır. Latince'de oyun anlamına gelen kelimeler nemlidir nk Hint-Avrupa dillerinde oyun tanımlamaları Latince'de oyun anlamına gelen *jocus*'tan tremiřtir. Oyun; İřpanyolca *juego* ya da *jugar*, İtalyanca *giuoco* ya da *giocare*, Fransızcada *jeu* ya da *jouer*, Romence *joc* ya da *juca*, Portekizce *jogo* ya da *jogar* anlamlarıyla tanımlanır (Huizinga, 2022:62).

İngilizce'de oyun *game* ve *play* olarak eřitli baęlamlarda kullanılan ve geniř anlam yelpazesi bulunan terimlerdir. Szlk anlamları incelendięinde, *Game*, bir aktivite veya sporu belirli kurallara gre eęlence, rekabet veya strateji amacıyla gerekleřtirilen bir etkinlik olarak tanımlanır. Bu kelime, masa oyunları, video oyunları gibi eřitli formatlardaki oyunları ierir. *Play* kelimesi ise, fiil olarak bir oyun oynamak veya bir aktiviteyi srdrmek anlamına gelir. Aynı zamanda, isim olarak kullanıldığında tiyatro veya film gibi grsel ve sahne sanatlarında bir performansı, bir oyuna katılmayı veya bir oyunun parası olmayı ifade etmektedir (Huizinga, 2022:60-63).

İlkel toplumlarda grlen ritel trenler, oyunun bir yansıması olarak ele alınır. Avcılık ve toplayıcılık dnemlerinde avlanan hayvanın ruhuyla uzlařabilmek, tanrılara adak sunmak iin ateř bařında yapılan trenler, bař-orta-son iliřkisini tařıyan bir ykleme iinde yansıtılır. Av sahnesinin yeniden canlandırılıřında grlen gerilim,

kutsal olanla bağ kurularak aşılr. İnanca dayalı olan kutsal törenlerin işleyişi başlı başına oyundur (Tuna, 2000:238-242).

(...)Bir oyun ile kutsal bir eylem arasında hiçbir biçimsel fark yoksa, yani kutsal eylem nasıl oyununkilerle aynı biçimler altında gerçekleştiriliyorsa; kutsal yer de oyunun cereyan ettiği yerden biçimsel olarak farklı değildir. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır (Huizinga, 2022:29).

Kutsal törenlerin oyunun doğasını yansıtan mekanları içinde öne çıkan canlandırma, taklit-eylem-topluca katılım yapısıyla tiyatrunun da öncüsü kabul edilir. Taklit eden büyücü/oyuncu, taklit edilen av/eylem ve izleyen ya da törenin katılımcısı olan diğer kişilerin varlığı, oyunun işlevsel atmosferini oluşturur (Nutku, 1985:17-18). Taklidin günlük yaşam içindeki kutsal işlevi ilahi güçle uzlaşmayı getiren bir sağaltım aracı olmasıyla, birlik beraberlik duygusu yaymasıyla anlam kazanırken sanatsal zeminde varlık gösteren taklit, *mimesis*'le açıklanır.

Herakleitos ve Sokrates, Antik Yunan felsefesinin önemli temsilcileridir ve kendi düşünce sistemleriyle evrenin doğası ve insanın yerine dair temel sorulara odaklanmışlardır. Herakleitos, evrende sürekli bir değişim olduğunu vurgulayarak, “Panta Rhei” (Her şey akar) ilkesini ortaya koymuştur. Onun perspektifinde, evrenin dinamik doğası, değişim ve dönüşümü kaçınılmaz kılar, bu da evrenin bir tür oyun veya oynanabilir bir sistem içinde olduğu düşüncesini çağrıştırır. Sokrates ise yazılı eserleri olmamakla birlikte, öğrencisi Platon’un eserleri aracılığıyla bilinir. Sokrates’in etiği ve bilgelik arayışı, düşünsel keşiflerle dolu bir süreci çağrıştırır. Diyaloglar yoluyla insanların düşünce süreçlerini sorgulaması, bir tür entelektüel etkileşim ve keşif gibi düşünülmektedir. Her iki filozofun perspektifleri, evrenin dinamizmi ve insanın bu süreç içindeki rolüne dair düşüncelerini içerir, bu da evrenin bir tür oyun içinde olduğu fikrini akla getirir (Dursun, 2019:22-23).

Platon’un **Şölen, Devlet, Sofist ve Kanunlar** gibi diyaloglarında dile getirdiği *mimesis* anlayışı, idealar teorisinden hareketle, gölgenin gölgesinin yapılmasıdır ve oyun, asal gerçekten üç kez uzaklaşmaya yol açan bir *mimesis* içerir. Platon’a göre

mimesis, ideal olanı taklit etmelidir. İdealin taklidi, erdemli olanı da içerir ve erdem, herkesin kendine düşen görevi yerine getirmesiyle anlam kazanır. *Mimesis*, istemsiz ya da istemli, kendiliğinden meydana gelen bir taklit değil, aklın devrede olduğu bir eylemdir ve insanın en üstün yanıdır (Dursun, 2019:31-34). Platon tarafından bu üstünlük, konu sanat ya da dramatik şiir olunca olumsuz bir yaklaşımla ele alınır. Gölgenin gölgesini yansıtan sanatçı Platon’a göre, benzetmeci bir sanatçı olmaktan öteye geçemez. Sanatçının başvurduğu *mimesis*, görüntünün görüntüsüdür ve bunu izlemeyi sevenler de gölgenin gölgesinde saplanıp kalmıştır. Taklit eden sanatçının işlevini sorgulayan Platon, asal gerçeği bilmeyen biri olarak sanatçının benzetmecilik sınırında kalışını olumsuz bir yaklaşımla ele alır; sanatçı bu haliyle işe yaramayan kişidir (Şener, 2016:20-21). Platon’un bu yaklaşımına karşı görüşler ileri süren öğrencisi Aristoteles’e göre ise *mimesis*, gerçeğin taklidi, hayatın yorumlanmasıdır ve bu yorumun amacı, korku ve acıma duygularını kullanarak hem taklitçide hem de seyircide bir arınma sağlamaktır. Aristoteles’in oyun dünyası, tragedyanın yüce amacı olarak *katharsis*’e odaklanır. “(...) acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemektir” (Aristoteles, 1995:22) dediği *katharsis*, tragedyanın/oyunun özgürleştirici yapısı içinde ele alınır. Duyguların dışavurumuyla rahatlayan oyuncu ve seyirci, yaşama sevincinin güçlendiği ortak bir paydada buluşur. Tiyatronun sanatsal düzlemdeki kurgusal oyunu, gerçeğin içinde yaşanan oyunlara katlanma gücünü artırır.

Friedrich Schiller’in oyun tanımı, estetik eğitimin ve sanatın, insanın gelişimi üzerindeki etkilerini vurgular. Schiller’e göre, oyun, insanın özgürlüğünü ve estetik potansiyelini serbest bırakan bir araçtır. Oyun, bireyin içsel çatışmalarını aşmasına, duygusal dengeyi bulmasına ve estetik bir bütünlüğe ulaşmasına yardımcı olur. Schiller, oyunun ciddiyetini vurgular; çünkü oyun, bireye estetik bir deneyim aracılığıyla dünyayı anlama ve kendini gerçekleştirme fırsatı sunar. Oyunun, yaşamın zorluklarına sanatsal bir bakış açısı kazandırarak insanın yaratıcılığını ortaya çıkardığına inanır. Bu nedenle, Schiller’in oyun tanımı, estetik deneyimin bireyin gelişimi ve özgürlüğü üzerindeki olumlu etkilerine odaklanan bir perspektife dayanır. Schiller’e göre, insan sadece oyun oynadığı zaman gerçek özgürlüğe ulaşır. Ona göre, insanın duyumsal ve formel dürtü olarak iki temel dürtüsü vardır. Duyumsal dürtü, sürekli değişim isteğini anlatır, formel dürtü ise devamlılık isteğini ifade eder. Schiller

bu iki dürtünün de sınırlanması gerektiğini düşünür çünkü duyumsal dürtü ahlaki yasalara, formel dürtü ise duyguların zarar görmesine neden olabilir. O nedenle bu iki dürtü arasında denge kurmak için üçüncü dürtü olan oyun'a ihtiyaç vardır. Schiller'e göre, oyun dürtüsünün ortaya çıkması için de sanat'a ihtiyaç duyulur (Schiller, 1990:76).

Friedrich Nietzsche, oyunu bir filozof ve düşünür olarak kendi düşünce sistemine entegre etmiştir. Nietzsche oyunu, insanın yaratıcılığını ifade etmek, hayatın anlamını bulmak ve kendi değerlerini yaratmak için kullanabileceği bir araç olarak ele almaktadır. Nietzsche, oyunu ciddiyetle ve yaratıcılıkla birleştiren bir kavram olarak tasvir eder. Ona göre, insanın oyunu ciddiyetle oynaması, yaratıcılığını serbest bırakması ve hayatta anlam bulması için önemlidir. Oyun, Nietzsche'nin perspektifinde, insanın kendini aşmasına, kendi değerlerini yaratmasına ve yaşamın karmaşıklıklarıyla başa çıkmasına yardımcı olan bir araçtır. Bu nedenle, Nietzsche'nin oyun tanımı, hayatın anlamını bulma ve değer yaratma sürecinde insanın yaratıcılığına vurgu yapar (Nietzsche, 1956:40-41).

20. yüzyıl oyun anlayışı önemli değişimlere sahne olur. Bu dönemde, oyun sadece eğlence ve boş zaman etkinliği olmanın ötesine geçer; sanat, kültür, iletişim ve pedagoji gibi birçok alanı etkileyen bir fenomen haline gelir. Oyun, bu dönemde bireyin düşünsel ve duygusal dünyasını keşfetmek, toplumsal yapıları sorgulamak ve sanatsal ifadeyi zenginleştirmek için kullanılan önemli bir araç olur. Bu dönemin oyun anlayışı, oyunun sadece eğlenceli bir etkinlik olmanın ötesinde, derin ve çok yönlü bir deneyim olarak değerlendirilmesine katkıda bulunur.

Oyunun sağaltıcı işlevinin yanında günlük yaşamda vazgeçilmezliğini dile getiren Johan Huizinga, **Homo Ludens** yani *Oynayan İnsan* adını verdiği teorisiyle kültürün oyunla kurduğu ilişkiye yeni bir boyut kazandırır. Huizinga'ya göre, oyun, kültürden önce var olur hatta kültürlerin oluşmasını sağlayan temel etken, oyundur. Bu bakımdan oyun, insan hayatında yer alan köklü bir değerdir. Hayvanlarda oyun, içgüdüsel bir faaliyet olarak şekil alırken, insanlarda oyun, sosyal etkileşimin bir ürünü olarak değerlendirilir. Sosyolojik, psikolojik, fiziksel ve kültürel olarak insanın gelişmesine katkı sağlayan oyun, hayatın ayrılmaz bir parçasıdır. Huizinga'ya göre, insanı hayata hazırlayan süreç oyunla başlar. Bu hazırlık sürecinde insan diğer

insanlarla olan ilişkisel değerleri oyunla öğrenmekte ve bunları eyleme dönüştürmektedir (Huizinga, 2022:21-22). Oyun, insanın kendi yaşamına uyumlanmasını sağlar. Sosyal bir varlık olan insan, sürekli olarak çevresi ile etkileşim halindedir ve diğer insanlar ile birlik olma becerisine sahiptir. Bu bağlamda oyun, insan için özgürlüğü ifade eder; çünkü günlük hayatın işleyişinden farklıdır ve kendi içerisinde bir anlamı ve yönü bulunur. İnsan gündelik hayatın akışında sorumlulukların getirdiği bir ciddiyetle davranırken oyun, insanı ciddi olandan uzaklaştıran bir özgürlük alanı sunar (Huizinga, 2022:23-24).

Ludwig Wittgenstein, oyun kavramı ile ilgili kesin bir tanım yapmanın mümkün olmadığını savunur. Ona göre oyunların belli kuralları vardır ve her oyunun benzerlikleri olduğu kadar farklılıkları da bulunmaktadır. Wittgenstein'a göre, dilin anlamı, belirli bir dil oyunu içinde kullanıldığında ortaya çıkar. Wittgenstein'ın oyun kavramı, dil felsefesi ve anlam teorisi bağlamında katkı sağlamaktadır (Wittgenstein, 2007:51-52).

Martin Heidegger, düşünsel kurgusunda *Spiel* (oyun) kavramı etrafında şekillenen bir dizi terimle, özellikle *Spielraum* (oyun alanı), *Spiegel Spiel* (ayna oyunu) ve *Zeit-SpielRaum* (zamansal oyun alanı) gibi önemli kavramları kullanarak sorgulama ve anlamlandırma ilişkisine derinlik katar. Heidegger için oyun, insan varlığının temel özelliklerinden birini ifade eder. *Spiel* kavramı, dilin, anlamın ve insanın dünyayla olan ilişkisinin bir tür oyun içinde olduğunu vurgular. *Spielraum*, Heidegger'in düşüncesinde insanın varoluşunu ve anlam oluşturma sürecini anlamak için kritik bir terimdir. İnsan, kendi varoluşunu bir oyun alanında kurar ve belirler. Heidegger, *Spiegel Spiel* ile bir ayna oyununu ifade eder. İnsanın dünyayı algılama ve anlamlandırma süreci, bir ayna gibi geri yansıma ve yorumlama içerir. Dünya ile olan etkileşim, insanın kendi varlığını bir tür oyun içinde görmesini sağlar. *Zeit-SpielRaum*, Heidegger'in düşüncesinde zamanın ve varlığın iç içe geçtiği bir kavramı temsil eder. Zaman, oyunun bir parçasıdır ve insan varlığı, geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki ilişkide bir oyun içinde anlam kazanır. Heidegger'in oyun kavramı, dilin, anlamın, zamanın ve varlığın karmaşık ilişkilerini vurgular. Bu kavramlar, insan varlığının varoluşsal boyutunu ve dünyayla olan etkileşimini anlamak için zengin bir çerçeve sunar (Dursun, 2019:26-30).

Roger Caillois, oyun kavramını geniş bir çerçevede ele alarak kapsamlı bir tanım sunar. Caillois, oyunun evrensel bir fenomen olduğuna inanır ve bu fenomeni dört temel kategori üzerinden açıklar. İlk kategori olan *Agon*, rekabet ve mücadeleye dayanan oyunları içerir. Diğer bir kategori olan *Alea*, şansın belirleyici olduğu oyunları kapsar. *Mimicry* ise taklit veya rol yapma oyunlarını ifade eder, burada oyuncular başka karakterleri, nesneleri veya durumları taklit ederler. Son olarak, *Ilinx* baş döndürücü duygulara dayalı oyunları içerir. Caillois'e göre, oyunlar bireysel eğlence, sosyal düzeni sürdürme ve yaratıcılığı teşvik etme amacını taşır. Oyunun insan kültüründeki evrensel ve önemli rolüne vurgu yaparak, bu kategoriler aracılığıyla oyunun çeşitli yönlerini anlamaya çalışır. Caillois'in yaklaşımı, oyunun insan yaşamındaki çok yönlülüğünü anlamak için kavramsal bir çerçeve sunar (Caillois, 2001:9-11).

Hans-Georg Gadamer, oyun kavramını bir anlam ve yorumlama süreci olarak ele alır. Gadamer, dilin ve kültürün önemli bir unsuru olarak gördüğü oyunu, anlamın oluşumunda merkezi bir rol oynayan dinamik bir etkileşim süreci olarak değerlendirir. Gadamer, bir metnin veya kültürel ürünün anlamının, okuyucu veya yorumlayıcı ile etkileşim içinde oluşturulduğunu savunur. Her yorumlayıcı, kendi önyargıları, tarihsel bağlamı ve dil bilgisiyle birlikte, metni bir tür oyun içinde anlamlandırır. Gadamer'e göre oyun, bir metni veya kültürel sembolü anlamlandırmak için kullanılan bir araçtır ve bu süreç, yorumlayıcının geçmiş deneyimleri, kültürel bağlamı ve dil bilgisi tarafından etkilenir (Dursun, 2019:120-128).

Jacques Derrida, oyun kavramını ele alırken dilin yapısını, anlamın belirsizliğini ve metinler arasındaki ilişkileri dekonstrüktivist bir perspektifle inceler. Derrida'nın oyun kavramı, dilin içsel çatışmalarını ve çeşitli anlam katmanlarını vurgular. Ona göre, dilin ve kültürün yapısındaki oyunlar, anlamın sabit olmayan ve sürekli değişen bir karaktere sahip olduğunu gösterir. Derrida'nın dekonstrüktivist yaklaşımı, oyunun bir metin içindeki zıtlıkları, çelişkileri ve belirsizlikleri ortaya çıkarmaya yöneliktir. Oyun kavramı, metinlerin içinde bulunan zıtlıkları ve karşıtlıkları anlamlandırmak için kullanılan bir araçtır. Derrida, "dünya oyunu" ve "differance oyununu" kapsamlı bir şekilde tanımlar. *Differance* için sınırsız dipsiz ifadelerini kullanır. Bu bağlamda Derrida'nın oyun kavramı, dilin içsel dinamiklerini, anlamın sürekli değişen ve belirsiz bir yapısını anlamak için dekonstrüktivist bir bakış

açısı sunar. *Difference*, oyunun temel bir unsuru olarak metinlerin içindeki zıtlıkları ve farklı katmanları anlamlandırmada merkezi bir rol oynar (Derrida, 1999:168; Dursun, 2019:96-103).

Baudrillard’a göre, oyunlar sadece eğlenceli aktiviteler değil, aynı zamanda gerçekliğin simülasyonunu yaratma ve pekiştirme işlevine sahiptir. Oyunlar, toplumsal normlara meydan okuma ve bu normları yeniden üretme yeteneği ile birlikte, bireyleri gerçek ve taklit arasındaki sınırları sorgulamaya yönlendirir. Baudrillard, oyunun simülasyon gücünü vurgulayarak, modern toplumun gerçeklik algısının giderek daha fazla simülasyonla örüldüğünü savunur. Ona göre, oyunlar sadece birer eğlence aracı olmanın ötesinde, toplumsal yapıları sorgulama ve değiştirme potansiyeline sahip simülasyon araçlarıdır (Baudrillard, 2008:13-20).

Oyunu sanatın kurgusal doğası içinde *mimesis* düzleminde ele alan Brezilyalı yönetmen Augusto Boal, bilinen kalıpların ötesine geçen “Ezilenlerin Tiyatrosu” yaklaşımıyla toplumsal değişimi hedefleyen bir araç olarak oyunun işlevini boyutlandırır. Aristotelesçi *katharsis* anlayışının baskıcı sistemine karşı çıkan Boal’e göre oyun, sahnede performans sergileyen bir grup aktör tarafından icra edilen geleneksel bir tiyatro oyunu değildir. Boal, oyunu toplumsal etkileşimin aracı olarak değerlendirir. Gazete Tiyatrosu, Görünmez Tiyatro, Forum Tiyatrosu, İmge Tiyatrosu, Arzu Gökkuşağı/Kafadaki Polis ve Yasama Tiyatrosu başlıklarını içeren Ezilenlerin Tiyatrosu yöntemlerinin ortak noktası, seyircinin oyunun katılımcı bir parçası olarak aktif halde olmasıdır. Boal’in tiyatrosunda, oyun görünmez tiyatro bile olsa, seyirciler olaylara katılır, ele alınan sorunun işleyişine müdahale eder, değiştirir hatta oyunun sonucunu etkileme gücüne sahiptir. Boal’e göre oyun, sadece eğlence amaçlı bir kurgu değildir; katılımcıları toplumsal sorunlara karşı duyarlı olmaya, düşündürmeye ve potansiyel olarak değişimi başlatmaya teşvik eden bir araçtır (Boal, 2010:35-36).

Oyun kavramı, farklı disiplinlerde çeşitli perspektiflerle ele alınmıştır. Her biri kendi alanında belirgin özelliklere vurgu yapmakta ve disiplinlerarası bakış açılarına göre farklı anlamlar taşımaktadır. Oyun oynama eylemi, bireyin özgür bir yaşam alanı yaratmasına, kişisel ve bilişsel gelişimini desteklemesine ve yaratıcılık dürtüsünü arttırmasına katkı sağlamaktadır. Oyun, insan varlığının kendine özgü bir izdüşümü olarak kabul edilir ve medeniyetlerin temelini oluşturan bir unsur olarak

düşünülmektedir. Huizinga'nın belirttiği gibi, oyun kültürden daha eski bir tarihe sahiptir ve kültür farklılıklarının şekillenmesinde etkili olmuştur (Huizinga, 2022:17). Antropologlar, göçlerin etkisiyle yayılan kültürleri anlamak ve incelemek için oyunlardan yararlanmış, bu eylem ilkel çağlardaki iletişim biçimleri, inanç sistemleri ve ritüellerin anlaşılmasına olanak tanımıştır.

Oyun olgusu, toplumsal faaliyetlerin temelinde önemli bir rol oynar. Dil, zihnin sürekli olarak oyun eylemini gerçekleştiren yaratıcı bir faaliyet olduğunu ortaya koyar. Oyun, belirli kuralları içeren, haz veren, gönüllü ve beklenti olmaksızın oyuncu ve seyirciyi içine alan bir eylem olarak tanımlanır. Bu süreç, hem oyuncuyu hem de seyirciyi özgürleştiren bir etki yaratır, bireyin sıradan yaşamın tekdüzeliğinden çıkmasına olanak tanır. Oyun ve oyun oynama araçları, insanlığın en eski dönemlerinden bu yana varlık göstermiş ve evrensel bir faaliyet olarak toplumların tüm kesimlerinde kabul görmüştür. İlk insanın doğayı taklit ederek çeşitli zorluklarla başa çıkma çabası, oyunun doğuşunu tetiklemiş ve yaşamın ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir. Oyunlar, katılımcıların isteyerek etkinliklere dahil oldukları bir faaliyet biçimi olarak gerçekleşir ve bu özelliğiyle özgürleştirici bir deneyim sunar. Oyun, katılımcıları belirli bir düzen içinde meydan okuma fırsatı sunar ve bu meydan okuma, zaman ve mekan sınırlamaları içinde bir mükemmellik arayışına dönüşür. Aynı zamanda, oyunun tekrarlanabilir olma özelliği, istenen zamanda veya daha sonraki süreçlerde yeniden deneyimlenebilmesine olanak tanır. Oyunun temel işlevleri, mücadele etme ve temsil etme biçiminde öne çıkar. Temsil etmek, bir şeyin fiziksel varlığının ötesinde anlam taşır ve güçlü bir etki yaratır. Ritüeller, çatışmayı sembolize etmekle kalmaz, aynı zamanda kutsal bir gücü temsil eder. Tiyatro ile oyun kavramını birleştiren bir özellik, bu sanat formunun belirli bir zaman diliminde “şimdi” ve “burada” gerçekleşmesidir. Teknolojik gelişmeler, oyun kavramını daha geniş bir perspektife yayarak, oyunların yaşamın farklı alanlarında etkileşimli hale gelmesini sağlar. Dolayısıyla bu çalışmanın birinci bölümünde, oyunun ontolojik gelişimi irdelenmekte ve felsefede oyun düşüncesinin izlediği seyir konu edilmektedir. Bu bağlamda oyun felsefesi Heraklitos, Platon, Aristoteles, Schiller, Nietzsche, Huizinga, Wittgenstein, Heidegger, Caillois, Gadamer, Derrida ve Baudrillard'ın oyun kuramları özelinde incelenmektedir. Çalışmanın ikinci bölümünde, Augusto Boal'in tiyatro anlayışı ve oyun yöntemlerinin temel prensipleri içinde Boal'in Ezilenlerin

Tiyatrosu'nda oyun aracılığıyla nasıl bir dönüşüm ve etkileşim sağladığı incelenmekte; üçüncü bölümde ise oyun kuramlarından hareketle Boal'in oyun dünyası değerlendirilmektedir.



I. BÖLÜM

1. OYUN'UN FELSEFEDE ELE ALINIŞI ve OYUN KURAMLARI

1.1. Antik Yunan Felsefesinde Oyun Düşüncesi

Antik Yunan düşünürleri, bilgi ve varlık gibi temel konularda derinlemesine düşünce geliştirmişlerdir. Bu düşünürler, sadece fiziksel dünyayı anlamakla kalmayıp, aynı zamanda insan doğasını, etik değerleri ve toplumsal düzeni de kapsayan geniş bir yelpazede felsefi konuları ele almışlardır. Özellikle, Antik Yunan düşünürleri, sanat, edebiyat ve oyun gibi alanlarda felsefi düşünceyi zenginleştirmişlerdir. Herakleitos'un evrensel değişim anlayışı, Platon'un taklit eleştirisi, Aristoteles'in de duygusal deneyim vurguları Antik Yunan felsefesi oyun düşüncesinde karşımıza çıkan temel görüşlerdir. Bu düşünürler, sanat ve edebiyat aracılığıyla insan duygularını anlama, ifade etme ve anlamlandırma konusunda derinlemesine düşünmüşlerdir. Oyun da bu bağlamda özel bir vurgu alır. Antik Yunan düşünürleri, oyunun insanlar arasındaki ilişkileri, etik değerleri ve duygusal deneyimleri nasıl yansıtabileceğini değerlendirmişlerdir. Bu düşünceler, oyunun sadece eğlenceli bir faaliyet olmanın ötesinde, insanlığın derin, duygusal ve düşünsel yönlerini anlama ve ifade etme aracı olarak görülmesine yol açmıştır.

Antik Yunan felsefesinde, Herakleitos'un "her şey akar" prensibi, oyunu sadece taklit olmanın ötesinde, evrensel bir değişim ve dönüşüm süreci olarak ele alır. Oyun, Herakleitos'un düşüncelerine göre, sürekli değişen doğanın bir yansıması olarak izleyiciye derin bir anlam ve evrensel değişimin içsel keşfini sunabilir. Platon'un eserlerinde, *mimesis* veya taklit kavramı, oyun düşüncesinin temelini oluşturur. Platon, sanatın genel olarak bir taklit olduğunu ve bu taklitlerin gerçeklikten uzaklaştığını savunur. Sanat ve edebiyat eserlerinin, dünyadaki gerçeklikleri yansıtmaktan çok, üçüncü dereceden taklitler olduğunu öne sürer. Platon'a göre, sanat eserleri insanların duygusal tepkilerini etkileyerek onları kontrol etme potansiyeline sahiptir ve bu da toplumsal düzeni tehlikeye atabilir. Aristoteles ise, Platon'un eleştirilerine karşı çıkarak, taklit ve oyunun önemli bir işlevi olduğunu savunur. Aristoteles'e göre, sanat ve edebiyat, gerçekliği taklit etmek suretiyle insanların duygusal deneyimlerini temsil eder ve bu da izleyiciye *katharsis* denilen bir duygusal temizlenme sağlar. Oyun, Aristoteles'e göre, bir tür taklit sanatıdır ve izleyiciyi

eğlendirirken aynı zamanda ona hayatın farklı yönlerini anlama ve değerlendirme fırsatı sunar. Platon ve Aristoteles'in görüşleri, Antik Yunan düşüncesinde sanatın ve oyunun rolünü anlamaya yönelik önemli bir çatışmayı temsil eder. Platon'un eleştirileri, sanatın toplumsal düzen üzerinde olumsuz bir etkiye sahip olabileceği endişesini yansıtırken, Aristoteles'in perspektifi, sanatın insanlara duygusal ve entelektüel açıdan zengin bir deneyim sunarak topluma katkıda bulunabileceğini savunur.

Antik Yunan felsefesinde oyun düşüncesi, Platon ve Aristoteles'in görüş ayrılıkları arasında bir denge bulma çabasıdır. Herakleitos'un evrensel değişim anlayışı, oyunun sadece bir kopya olmaktan ziyade gerçekliğin dinamik doğasını yansıtabileceği ve izleyiciye sürekli değişen bir dünyanın içsel anlamını keşfetme fırsatı sunabileceği düşüncesini vurgular. Bu düşünceler, Antik Yunan felsefesindeki oyun düşüncesini zenginleştirir ve derinleştirir. Bu bağlamda, Herakleitos'un oyun düşüncesi, Antik Yunan felsefesindeki bu çatışmanın ışığında öne çıkar. Herakleitos'un düşünceleri, oyunu bir tür düşünsel ve duygusal keşif aracı olarak değerlendirmeye yönlendirir. Bu düşünce, Antik Yunan felsefesindeki diğer oyun düşünceleriyle bir sentez oluşturarak, oyunun sadece taklit değil, aynı zamanda derin bir anlam ve evrensel değişimin bir yansıması olabileceği düşüncesini güçlendirir.

1.1.1. Herakleitos (MÖ.540-475)

Soylu bir aileye mensup olan Herakleitos (540-480), İyonya'nın en büyük ve sonuncu filozofu olarak anılır (Kranz, 2014:65). Eleştirel temellere dayanan sistemi, sınırlı sayıdaki fragmanlara rağmen zamanın ötesine uzanabilmiş ve bugüne kadar varlığını sürdürebilmiş özel bir düşünürdür. Herakleitos'un öğretileri, tarihsel süreç içinde önemini korumuş ve filozofların düşünsel dünyasına derin bir etki bırakmıştır. Onun kuramındaki kilit kavramlar, özellikle değişim, hareket ve karşıtların çatışması gibi temel unsurlar, sonraki dönem felsefe dünyasını ve bilimini derinden etkilemiştir. Herakleitos'un felsefi mirası, sadece antik dönemin değil, aynı zamanda modern felsefe dünyasının da önemli bir ögesidir.

Herakleitos'un, Krell tarafından çevirisi yapılan 52.fragmanında "Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur" (Krell 1972:64) sözü oyun ile ilgili ilk düşünce olarak bilinmektedir. Herakleitos'un 52.fragmanının birçok çevirisi

bulunmaktadır, bu çevirileri filolojik ve felsefi okuma olarak iki kategoride incelemek mümkündür. Diels, Kranz ve Burnet filolojik olarak felsefi bir yorum katmadan çeviri yapmıştır. Nietzsche, Heidegger ve Fink'in yorum katarak 52.fragmanı çevirdikleri bilinmektedir. Felsefi okumalarda en önemli yorum Nietzsche'nin okumasıdır. Çünkü Nietzsche kendisinden sonra gelen 20.yüzyıl filozoflarından Heidegger, Derrida ve Gadamer'in oyun düşüncesine etki etmiştir (Dursun, 2019:24). Çevirilerde en çok zorlanılan "Aion" sözcüğünün çevirisi olur. Aion sözcüğü bazı çevirilerde 'yaşam', bazılarında 'yaşam ömrü' bazılarında 'zaman', bir başka çeviride ise 'yaşam zamanı' olarak tanımlanmaktadır (Rifat 2003:50). Oyun kuramlarını incelerken, oyun hakkındaki düşüncelerin gelişiminde önemli bir yere sahip olan Herakleitos'un 52.fragmanının incelenmesi gerekmektedir. Fragman Nietzsche ve Heidegger'in yorumundan sonra farklı bir içerik kazanmıştır. Fragmanın çevirileri incelendiğinde; Nietzsche, "Aion" sözcüğünü "oynayan büyük çocuk" olarak yorumlar. "Herakleitos'a göre evren (Die Welt), Zeus'un bir oyunudur (das Spiel), yahut, fiziğe uygun bir deyimle, ateşin (Feuers) kendisi ile oyunudur; (...)" (Nietzsche, 1985:49) düşüncesiyle Nietzsche "Aion" sözcüğünü Zeus ve ateş ile aynı görür. "Bu oyunu Aion kendisi ile oynuyor" (und dieses Spiel spielt der Aion mit sich) (Nietzsche 1956:376-77) düşüncesiyle de Zeus'u "büyük çocuk" olarak yorumlar (Nietzsche 1956:269-270).

Heidegger ise kendi yorumunu katarak: "Varlığın kaderi/takdiri (Geschick), oynayan bir çocuktur, oyun-taşlarıyla oynayandır: Bir çocuğun krallığı-yani, varolanların varlığı, kurucu zemini yöneten, arkhe. Varlığın kaderi: oynayan bir çocuk" (Heidegger, 1997:169) olarak çevirir. Heidegger, Nietzsche'nin yorumuna benzer bir yorum getirmiştir. Aion sözcüğünün Nietzsche tarafından yapılan çevirisine bağlı kalarak bu sözcüğün logosun başka bir benzeri olduğunu belirtir.

Yalnızca logosun eski Yunan düşüncesinde Herakleitos için ne anlama geldiğine baktığımızda, açık olur ki bu sözcük, hem varlık (Sein) ve temel/neden (Grund) adını alır hem de onların birbirine aitliği anlamındadır. Herakleitos logos olarak adlandırdığı ada farklı isimler kullanır. Bunlar, onun düşünmesinin temel sözcükleridir: Physis, kendinden-dışarıya doğru-açılma/doğma (von-sich-her-Aufgehen), bu aynı zamanda esasen bir kendini gizleme olarak meydana gelir; kosmos, Yunanlılar için aynı anda düzen, boyun eğme/uyma (fügung) ve parlama ve yıldırım gibi bir ışıltama meydana getiren mücevherat; son olarak, logos olarak, varlık ve

temel/zemin'in (Grund) aynılığı olarak, onu çağıran Herakleitos'un adlandırdığı Aion (Heidegger, 1991:112-113; 1997:168-169).

Herakleitos'un oyun ile ilgili bir başka fragmanı da 70.fragmandır. Bu fragmanın da birçok çevirisi vardır. Bu çevirilerden Kranz'a ait olanı; "Çocuk oyunları (Tanrıya göre) insanların düşünceleridir" (Kranz, 1994:66). Başka bir çeviride de "Çocuk oyunu diyordu insanların düşüncelerine" (Rifat 2003:57)'dir. Huizinga'ya göre, Herakleitos geleneği içindeki eski Yunan düşünüşü bu karanlık lakaplı filozofun, insanların düşüncelerini çocuk oyunları olarak adlandırdığını çoktan duyurur (Huizinga, 2022:279). Capelle de bunu 70. Fragmanın çevirisiyle şu şekilde vurgular: "O (tanrı) insanların fikirlerine 'çocuk oyunları' demiştir" (Capelle, 1994:133). Düşünme problemini kendine konu edinenlerden olan Heidegger'in bakış açısından, düşünme sorununa ulaşma yöntemi konusunda tam bir kavrayış mümkün değildir. Bu yüzden de Herakleitos'u incelerken onun düşünme yöntemini araştırma yolunda nasıl bir sonuca ulaşılacağı tam olarak bilinmemektedir (Heidegger ve Fink, 2006:18). Herakleitos'ta her şey karşıtıyla bir arada yaşar. Her şey sırayla önce biri sonra öteki olur. Bu bir akış gibi sürekli bir döngü içerisinde gerçekleşir. Bu akış bir yasaya, yani logos'a tabidir. Wilhelm Capelle, Herakleitos'un bu düşüncelerini anlattığı 50. Fragmanı'nın çevirisini yapar.

Herakleitos evrenin bir olduğunu iddia eder: Ayrılmış, ayrılmamış, olmuş, olmamış, olumlu, olumsuz, logos, aion(ebediyet), baba, oğul, tanrı, adalet. Beni değil, logos'u dinlerseniz eğer, her şeyin bir olduğunu kabul etmek bilgeliktir (Capelle, 1994:116).

Bu birlik aynı zamanda içinde bir yasayı barındırır. Birin çokluğunu kavrayışımızı temellendiren bu yasada her şey akar ve bu akışta hiçbir şey aynı kalmaz, ancak bu değişimi kavramamız açısından duyular, görüler bizi yanıltır. Herakleitos'tan aktarılmış olan nehir söylemini Nietzsche açıklar:

O oluş dışında hiçbir şeyi görmeyendir ve eğer bu oluş ve yok olma denizinde sağlam bir zemin bulduğumuzu söylersek bunun nedeni bizim uzağı gerektiği gibi göremeyişimizdir, içine ikinci kez girdiğimiz nehir bile ilk girdiğimiz nehirle aynı değilken biz varlıkları sanki bir sürekliliğe sahiplermişçesine adlandırıyoruz (Nietzsche, 2015:63).

Bahsedilen değişimi; olma ve yok olma savaşını, Herakleitoscu kavramsal açıklamada Polemos'un hüküm sürüşünü ve karşıtları birbirine dönüştürme oyununu ifade eden 53. fragmanın çevirisini Kranz yapar: "Savaş bütün şeylerin babasıdır,

bütün şeylerin hakanıdır, birtakımlarının tanrı *heros* olduğunu bildirir, birtakımının ise insan, birtakımlarını köle yapar, birtakımını ise özgür” (Kranz, 2014:71). *Polemos* (savaş), sadece ‘savaş’ anlamında değil aynı zamanda ‘muhalafet’ ve ‘mücadele’ olarak da anılır. Nitekim Empedokles’in *neikos* ve *philia* arasındaki üstünlük savaşını birinin diğerine üstün gelme mücadelesi olarak karşılığı *polemos*’la kavramlaştırılmaktadır; evren *neikos* ve *philia* arasındaki Polemos’tur. Temel bir yorumlamada bu karşıtlıkların mücadelesini Nietzsche “Hesiodos’un Erisi” olarak kavrar. Eris, Yunan mit ve tragedyalarında “çekişme” ve “yarışma” Tanrısı olarak anılmaktadır. Meşhur Troya savaşının temel sebebi olan Eris’tir. Nietzsche’ye göre, Herakleitos’un oluştta kavradığı şey, bu dönüşüm süreci kutupluluk tarzındadır ve sürekli olarak kendiliğinden ikiye ayrılıp karşıtlara bölünür, bu şekilde bölünen karşıtlar da birbirlerine çekilir. Oysa insan sabit ve tamamlanmamış bir şey gördüğünü düşünür, ancak hakikatte burada karşıtlar bir aradadır ve bu süreçte dünyanın kendisi de durmadan çalkalanması gereken bir çömlektir (Nietzsche, 2015:64).

Karşıtların savaşında ortaya çıkar her oluşum: belirli ve bize sürekli görünen nitelikler yalnızca bir savaşçının anlık üstünlüğünü ifade eder, savaş ise ebediyete kadar sürer. Her şey bu çekişmeye göre olur ve işte asıl bu çekişme, ebedi adaleti açıklar. Çekişmeyi bütüncül, sert, ebedi yasalara bağlı bir adaletin sürekli egemenliği olarak görmek, Helenliğin saf kaynağından alınmış harika bir tasarımdır. Olsa olsa bir Yunan başarabilirdi, bu tasarımı bir “kosmodicee”nin temeli olarak bulmayı; bu, dünya ilkesi olarak ilan edilmiş düpedüz Hesiodos’un Eris’idir, bu, tek tek Yunanın ve Yunan devletinin yarış düşüncesidir (Nietzsche, 2015:65).

Herakleitos tarafından Eris’in adalet olduğu ve her şeyin Eris’ten geçtiği iddiası ileri sürüldüğünde savaş, Polemos’un kesin anlamı olarak yorumlanamasa bile, Eris’i çok daha geniş bir terim olarak almak mümkündür (Hyland, 2019:4). Herakleitos’un Eris’i daha kapsayıcı alması zıtlıkların hem mücadelesini hem de uyumunu birlikte almasını mümkün kılmaktadır. Fragman 8’de “Herakleitos karşıt olanların bir araya geldiğini ve birbirinden ayrı olanlardan en güzel ahengin ortaya çıktığını söyler [her şey de çatışmaya göre meydana gelir]” (Şar ve Yıldız, 2016:135). Herakleitosçu kavrayışta birin ve çokluğun aynı şey olduğuna varılmaktadır. “Dünya Zeus’un oyunudur ya da fizik diliyle; ateşin kendiyile oyunu; bir yalnızca bu manada çoktur” (Nietzsche, 2015:67). Herakleitos’ta ateş durmadan yanan bir varlık tasavvuruna sahiptir.

Varlığın ana maddesinin, arkhe'sinin 'ateş' olduğunu ileri süren Herakleitos'la birlikte 'diyalektik düşünce' de ortaya çıkar. Onun şu sözleri, düşüncede diyalektik anlayışın ifadesidir: 'Her şey değişir, yalnız değişme değişmez. Evrendeki akışı varlıklar arasındaki karşıtlıklar meydana getirir (Günay, 2020:19).

64. Fragmanda Şar ve Yıldız, Herakleitos'un ateşini açıklar: "Her şeyi yıldırım yönetir, yani her şeyin yolunda gitmesini sağlar, yıldırım derken ebedi ateşi kast eder. Bu ateşin akıllı bir şey ve bütün varolanların yönetilme nedeni olduğunu söyler" (Şar ve Yıldız, 2016:159). Herakleitos, Avrupa düşüncesinin ışığında şu sözü söylemektedir: "Dünyanın akışı oyun oynayan bir çocuktur, tahtanın üzerindeki taşları süren – çocuğun bir krallığı (52. Fragman)" (Fink, 2015:28). Nietzsche, Herakleitos'un bu görüşlerini yorumlar:

Yok olma, kurma ve yıkma, her türlü ahlaki yargılama dışında, ebediyen aynı saflıkta bu dünyada yalnızca sanatçı ve çocuğun oyununda vardır. Ve çocuk ve sanatkâr nasıl oynarsa, ebedi canlı ateş de öyle oynar, kurar, yıkar, günahsızca ve bu oyunu, ateş kendi kendine oynar (Nietzsche, 2015:69).

Çocuklar ve sanatçılar oynadıkça, sürekli yaşayan ateş de oynar. Bir masumiyet içinde yeniden inşa eder ve yok eder. Aion'un kendi kendine oynadığı oyun budur. Kendini suya ve toprağa dönüştürerek, deniz kıyısındaki bir çocuk gibi kumdan kuleler inşa eder, üst üste yığar ve ayaklar altına alır. "Oynayan çocuk, kozmosun tanrıları veya insanlar tarafından yaratılmadığı (30. Fragman), her şeyi yönlendiren şimşek olan (64. Fragman), sürekli yaşayan ateşin adıdır" (Krell, 1972:64). Fink bu kozmik ateşi dünyadaki birçok şeyi *panta* bir *hen* olarak gün ışığına çıkaran şey olarak anlamaya çalışır. Nietzsche oynayan çocuğun yapılar kurmaya, ekleyip bağlamaya başladığı anda, kurala, iç düzenlere bir bakıma logos'a uygun olarak biçim verdiğini ifade eder (Nietzsche, 2015:69). Herakleitos düşüncesinde bu yasanın varlığı insanın içindeki tanrısal logos ateşinden bir parçadır ve bu parça çoğalıp azalabilir; "daha kuru" ya da "daha yaş olabilir" ve parça uykudayken kendisini farklı bir tarzda ortaya koyar, uyanırken farklı ve her zaman değişmesine rağmen hep olduğu gibi kalır (Kranz, 2014:67). Hiç kimsenin oyunu olmayan bu dünya oyununda insan, kişi, tanrı ilkin onun içinde vardır ve bir "görünüş" olmaktan ziyade "görüngü" olan oyun dünyasını içinde barındıran bu dünya diğer yandan da yok oluşun adlandırılmayan bir sahası olarak kavranmaktadır, şeyler oradan görünüme gelir ve yine orada kaybolurlar (Fink, 2015:361). Diğer bir deyişle "(...) şerefine coşup dolaştıkları ve

Lenaia bayramını yaptıkları Dionysos ile Hades (Ölüm Tanrısı) birdir (15. Fragman)’’ (Kranz, 2014:75).

Fink’e göre, Herakleitos’un, dünyanın seyrini oynayan bir çocuk gibi hayal ettiği ve kozmik bir metafor olarak ortaya koyduğu basitliğe rağmen, oyunun varlık durumunu açıklamak ve geliştirmek konusunda eksik kalmıştır (Fink, 2015:96). Herakleitos, kozmik sembolün yorumlanışına dair kategorileri ortaya koymamıştır. Bununla birlikte, Platon gibi metafiziğin farklı bir tarzda inşa edildiği bir filozofa bakıldığında, varlıkla ilgili temel ayrımlar ile özgün gerçeklik ile taklitsel görüntü arasındaki ayrımla ilgili olarak hemhal olunurken, aynı zamanda belli bir derecede eylemsel düşünme modelleri dikkate alınıp sorgulanır (Fink, 2015:96).

1.1.2. Platon (M.Ö.428/427-348/347)

Antik Yunan filozofları arasında öne çıkan düşünürlerden biri olan Platon, M.Ö. 428 ya da 427 ile M.Ö. 348 ya da 347 yılları arasında yaşamıştır. Gerçek adı Aristokles olan Platon, Yunan filozof Ariston’un oğlu olarak Atina’nın soylu bir ailesinde Kolitus (Colytus) kasabasında dünyaya gelmiştir. Adimenes ve Glaukon adında iki büyük erkek kardeşi ve Potone adında bir kız kardeşi bulunmaktadır. Gençliğinde geniş omuzlarından dolayı bir güreş antrenörü tarafından Yunanca’da genişlik anlamına gelen “Platon” ile anılmıştır. Platon, genç yaşlarda Sokratik çevreyle tanışmış ve Sokrates’in öğrencisi olmuştur. Sokrates’in idamından sonra, öğretilerini yazılı bir formda kaydetmiş ve kendi düşünsel yolunu inşa etmeye başlamıştır. Platon’un eserleri genellikle diyaloglar şeklinde kaleme alınmıştır ve bu diyaloglar genellikle onun öğretisini Sokrates karakteri aracılığıyla iletmektedir. Aristoteles’in hocası olan Platon, felsefi düşüncesini devralan bu genç filozofun ilerlemesini görmüştür. Platon, Akademia adlı okulu kurarak, felsefi düşüncesini genç öğrencilere aktarmış ve onların eleştirel düşünce yeteneklerini geliştirmelerine katkıda bulunmuştur. Eserlerinde genellikle adalet, bilgelik, devlet yönetimi gibi temel konuları ele almış ve bu konularda kendi düşünce sistemini inşa etmiştir. Platon’un yaşamı ve düşünceleri, Antik Yunan felsefi geleneğinde derin izler bırakmış ve önemli bir yere sahip olmuştur. Öğrencisi Aristoteles ve sonraki nesiller üzerinde önemli bir etki yaratmıştır (Mark, 2023; Şener, 2016:18).

Platon, **Yasalar** adlı eserinde çocuk eğitimi konusunda oyunun ve oyuncağın önemine vurgu yaparken, **Devlet** adlı eserinde oyunu, bir tür ayna modeli üzerinden varlıkla ilgili bir değersizleştirmeye tabi tutar. Platon'un oyun konusundaki tutumu, oyundan yana mı olduğu, yoksa ona karşı mı olduğu konusunda belirgin bir kesinlik arz etmemektedir. Platon'un, eserlerinde yer alan diyalogları, birer oyun metni gibi görünerek, yazarın oyunbazlık, ironi ve şakacılığı sevdiğini yansıtmaktadır. Diyalogları genellikle esprili bir ton taşır ve özellikle anlatıcı-filozof olarak Sokrates'in ciddiyeti veya hilebazlığı konusunda şüphe uyandırarak, Platon'un edebi tarzındaki bu oyunbazlık öğelerini vurgular (Russell, Ryall ve MacLean, 2013:19). Platon, oyun yazarları, trajediler ve komedyenler ile onların epik şiir birikimleriyle mücadele etmiştir (Krell, 1972:78). Platon, şairlerin, oyun yazarlarının ve sanatçıların eylemlerini, zanaatkârların eylem modeli üzerinden anlamaya çalışır. Ona göre, bir marangoz veya çömlekçi, uygun bir modele veya plana göre ürünü ortaya koyar, bu ürünü “öz” olarak adlandırılabilir. Benzer bir şekilde, bir şair de bir modele, bir nesneye göre ürününü yaratır; bu yaratıcı üretim ise *Poesis* eylemidir ve temelde bir taklit eylemi yani *Mimesis*'tir (Halak, 2016:205-206). Platon'da şairin üretimi bir marangozun üretiminden daha aşağı bir değere sahiptir.

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. (...) 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 (Fink, 2015:103).

Platon, Sokrates aracılığıyla, iddia edildiği gibi şiir sanatının değil, aslında felsefenin üstün olduğunu bildirir. Ölümüne yaklaşırken, *daimonik* güçlerin onu şiirle uğraşmaya yöneltmesi hakkındaki sezilerini yeniden hatırlayarak, bu içsel yönlendirmelere itaat edip dünyadan göçmek yerine şiir yazmaya karar verir (Platon, 2019:92). Sokrates'e göre Tanrı en iyi şairdir ve ondan sonra gelebilecek gerçek bir şair bir hatip olarak söyleşide bulunmanın yanında hikâyeler de yazabilmelidir (Platon, 2019:92). Ancak genç Platon'a yeniden bakıldığında, onun şiir, oyun ve sanatçıyla olan ilişkisinin, bu unsurlara daha düşük bir varlık düzeyi ile bakmasıyla açıklanabilir.

Çünkü “Platon’un hiyerarşik ontolojik planına göre, ne sanatçının ne de oyuncunun eylemleri bir şeye varlık verir” (Halak, 2016:206).

Fink’e göre, Platon’un varlık anlayışında insan, ağırlıklı olarak “akıl” yönünde yorumlanmıştır. Dünya da bir akıl yapısı ve ahlaki bir düzen olarak açıklanmış, savaş ve oyun gibi kozmik temeller ise yabancılaştırılmıştır. Kozmos da iş başındaki bir aklın planlı etkimesinden doğan bir düzen yapısı olarak yorumlanmıştır (Fink, 2015:103). Platon, dünyayı bir basamaklı yapı içinde tasarlar: En üstte, yalnızca düşünceye izin veren idealar alanı bulunmaktadır; bu ideaların en yükseğinde *Agathon* (İyi Idea) veya *Nous* (Dünya Aklı) bulunmaktadır. Onun altında, ‘aynı’nın ilk örnekleri, ‘farklı’nın ilk örnekleri, hareketsiz olanın ve işleyenin, canlı ve cansız olanın, türlerin ve çeşitlerin ilk örnekleri olan özel idealar gelir; ve ardından, kozmos ‘İyi idea’nın bir yansıması olarak gelir ve en altta ise *chora* bulunur, “yani dünya mimarı olan aklın bütün yapıcı faaliyetinin malzemesini sunan ve duysalın ve ruha yabancı olanın ilk ilkesini temsil eden karanlık madde” (Fink, 2015:104). *Nous*, teknisyen eserini nasıl planlı bir biçimde meydana getiriyorsa kendisi de bütün varolanların temel yapısını o şekilde meydana getirir, bu nedenle de dünya akli olan nous üzerinden meydana gelen şey de en az onun kadar akıllı bir yapıya sahip olmalıdır; amaçsız bir oyun değildir. Platoncu dünya tasarımı oyunu bir kenara itme de onu görmezlikten de gelmez; mimetik sanatlara, özellikle resim ve drama eleştirisi, oyuna, kendilerinin ötesine işaret eden arabulucular olarak bir yol tarifi rolü verir, ancak yine de onu deyim yerindeyse dünyanın kalbinden kovar ve onun özünden uzağa fırlatır. Platon’un insanı savuşturan güç olarak gördüğü oyunun, genel anlamda şiir sanatıyla ve özel olarak tragedya ile olan büyük yüzleşmesi, kuramının işaret ettiği gibi, sadece bir taklit olduğu ve gerçek varlıklara karşı daha düşük bir varlık düzeyine indirgendiği teorisine ulaşamamaktadır (Fink, 2015:104). Her ne kadar bu sorun kendisini yaşlılık dönemi eserlerini yazdığı döneme kadar rahatsız etmiş olsa da ölmeden hemen önce yazdığı söylenen yaşlılık eseri olan *Nomoi*’de (yasalar), insanlar ve tanrıların ilişkisini kendi bakış açısından yorumlarken insanı Tanrı’nın bir kuklası (oyuncağı) olarak tanımlar:

Ciddi olan şeyle uğraşmak, ciddi olmayı bir yana bırakmak gerekir; tanrı, yapısı gereği her türlü mutluluk çabasına değer; insan ise, daha önce de söylediğimiz gibi, tanrının bir oyuncuğu olarak tasarlanmıştır; ve aslında bu onun en üstün yanıdır; böylece her

kadın ve erkek bu role uyarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşamalı, ama bugünkünün tam tersi bir anlayışla (Platon, 2017:275).

Tanrı'nın insan üzerindeki tasarrufu bir çocuğun oyuncağı üzerindeki tasarrufuna denk gelmektedir. Oyun, tanrıların insanlara davranma tarzıdır ve "Tanrı sıkıntısız olduğu için hep oynayabiliyordur" (Fink, 2015:105). Platon'a göre, ressamın ve oyun yazarlarının eserleri, ideal formlardan üçüncü bir seviyede sahte bir teknikle türetilmiş olarak kabul edilir. Oyun, gerçek varlığın yalnızca ayna görüntülerini yansıtarak sınırlı kalır ve bu nedenle dramatik ve temsili türler, üçüncü sınıf kopyalar oluşturarak gerçeği taklit eden kusurlu bir mimesis biçimi sergiler. Bu, felsefi diyalektiğin bir karikatürüdür (Krell, 1972:78) ve Platon'un öne sürdüğü gibi gerçek bilgidir yoksundur:

ATİNALI: Şunu: Durmadan anlattığımız, herkesin de doğru bulduğu eski bir masal vardır, yasa koyucu: buna göre bir ozan Musa'nın üç-ayağında oturduğu zaman, kendinden geçer, bir pınar gibi yüreğinden döküleni bırakır aksın diye; ve sanatı bir taklit sanatı olduğu için birbirine karşıt insanlar canlandırarak çoğu kez kendi düşünceleriyle çelişkili sözler söyletmek zorunda kalır, ama bu söylenenlerden hangisinin doğru olduğunu bilmez (Platon, 2017:176).

Platon, oyunun hayali, gerçek olmayan boyutunu, gerçekliğin zayıflatılmış bir versiyonuna indirgemeye yönelik ilk girişimde bulunarak hayali-oyun dünyasını deneysel nesnelerin sıradan dünyasından türetme ve böylece, Fink'in oyunun özü olarak kabul ettiği, gerçek olanı gerçek olmayandan 'metafiziksel olarak' kurtarma girişiminde bulunmaktadır (Halak, 2016:205). Platon'da oyunun mimetik yönünü ortaya koyan temel unsur, yansıma karakteri üzerinden ele alışına modellik eden şey aynadır. Platon'da ayna gerçekte var olanı sadece aldatıcı bir biçimde taklit eder, yansıtır ve bu yüzden onun bakış açısından sanatçılar ve oyuncular gerçekte zaten bir yerde mevcut olan ideaların bu dünyadaki birer yansıması olan bir şeyi sadece yeniden yansıtmış tekrarlamış olurlar. Ancak Platon'un kuramını açıklamak için kullandığı doğada bulunan ve insan elinden çıkmamış doğal bir yansıtıcı değil insan yapımı bir aynadır. Çünkü Platon'da bir üretici ve bir de kullanıcı *tekhne* ayrımı vardır ve Platon kullanıcı *tekhne*'yi üretici *tekhene*'den üstün tutar. Bu yüzden de aynayı elinde tutanı tıpkı bir ürünü ortaya koyan üreten olarak görür.

(...) İstersen bir ayna al eline, dört bir yana tut. Bir anda yaptın gitti güneşi, yıldızları, dünyayı, kendini evin bütün eşyasını, bitkileri, bütün canlı varlıkları. - Evet, görünürde varlıklar yaratmış olurum, ama hiçbir gerçekliği olmaz bunların. - İyi ya, tam üstüne bastın işte düşüncemin; çünkü bu türlü varlık yaratan ustalar arasına ressamı da koyabiliriz değil mi? (Platon, 2018:337).

Platon oyunu, ciddi/gerçek olmayan olarak yorumlar (Halak, 2016:207). Aynı bakış açısıyla şiire ve şaire yaklaşan Platon'a göre, şair yalnızca imgelere, yani resimlere bakar. İmgeler veya resimler, salt suret ve taklitlerdir; çünkü bu imgeler, ideaların bu dünyadaki ilk kopyaları olsalar da, olağan nesnelerin ve olayların yalnızca yüzeydeki temsilleri ve taklitleridirler. Bu nedenle, şiir ve oyunun "gerçekdışı" karakterini paylaştığı ve varlık düzeyinde bir değer kaybına uğradığı görülür. Platon'a göre, şairin faaliyeti, esasında olmayan bir bilgi temelinde hüküm verme eğilimindedir. Acıyı bilmeden onu yaşamış gibi dillendirebilir, bilgisine sahip olmadığı bir zanaat üzerine söylemlerde bulunabilir.

Şair de herhalde ele aldığı sanata, kelimeler ve cümlelerle uygun renkler veriyor, aslını bilmediği şeyin öyle bir benzerini yapıyor ki, onun gibi yalnız kelimelerden anlayan kimseler, ölçüye ritme, düzene kapılarak, şairin kunduracılığı da, savaş sanatını da tam olduğu gibi verdiğini sanıyorlar. Sözlerini öyle süslüyor ki sürüklüyor insanları. Şairlerin söylediğini şiir renklerinden sıyrıp da yalın söze çevirdin mi ne hale gelir bilirsin; denemişsindir sen de bunu (Platon, 2018:343).

Platon'a göre, hakikatte bir kişi bir şeyin hem gerçeğini hem de benzerini yaratmak gibi bir güce sahip olursa bunu yapmak yerine sadece hakikatiyle meşgul olur. O, şairi insanın Tanrı'ya karşı duruşunda sadık kalması konusunda ve onu en yüce varlık olarak görmesi konusunda bir tehlike olarak algılar. **Devlet** kitabında insanların itaatkâr birer vatandaş olmaları kendi özlerinde var olduğuna inandırıldıkları değerleri korumaları için tanrıları birbirleriyle savaşan, ölümlüleri ayartan veya onlar tarafından ayartılan varlıklar olarak, şairler ve ozanlar tarafından tasvir edilişlerini yanlış bulur. Ona göre şairin asıl görevi insanları ve tanrıları iyi ve yüce erdemlerle donatarak anlatmak olmalıdır. O, bu yüzden insanlara saç baş yoldurup göğüslerini yumruklattıran ve tanrıları sürekli ahlaksızca işler üzerinde olan varlıklar olarak anlatan şairleri devletinden kovar. Platon'a göre geleneksel olarak aktarılan mitlerde hayal edilen ve insanca-pek insanca davranan, birbirlerini kıskanan ve birbirleriyle çekişme, savaş halinde olan, Zeus'ta da gördüğümüz gibi

çeşitli dönüşümler geçirerek aşk maceralarına çıkan tanrılar hakikatte tanrısal olarak addedilemezler. Çünkü onun bakış açısından hiçbir değişimde bulunmayan ve devamlı olan, hakiki idea olarak Tanrı esasında iyi olandır ve acınası zayıflıkları ve insani sıfatları bulunmamaktadır (Fink, 2015:102). Oyuna ve güzele bir yer tayin etmek amacıyla metafizik felsefenin kurucularının bu yöndeki temel adımları; oyununu *mimesis* olarak, taklidi bir tür tasvir/resim olarak, resmi de bir tür yansıma modeli üzerinden açıklamaları, oyunun güzele güzelin de oyuna atfedilişini ortaya koymaktadır (Fink, 2015:121).

Platon'un Akademi'sinde yetişen Aristoteles, öğretmeninin düşüncelerini derinleştirerek kendi orijinal felsefi sistemini oluşturmuştur. Hem bilimdeki katkıları hem de metafizik, etik, politika ve estetik alanlarındaki çalışmalarıyla tanınan Aristoteles, Antik Yunan düşüncesinin temel taşlarından biri olarak kabul edilir. Onun eserleri, Orta Çağ'dan Rönesans'a, hatta günümüze kadar uzanan bir etki bırakmış ve Batı felsefesinin evrimine büyük ölçüde katkıda bulunmuştur. Bu büyük düşünür, öğrencisi olan Büyük İskender'e öğrenim vermesiyle de bilinir, bu da onun sadece felsefi düşüncelerinin değil, aynı zamanda eğitim alanındaki etkisinin de altını çizer.

1.1.3. Aristoteles (M.Ö.384-322)

Aristoteles, M.Ö. 384 yılında Yunanistan'ın İonia kolonisi olan Stagira'da doğmuş, 17 yaşında Atina'ya giderek Platon'un Akademia'sına katılmıştır. Platon'un vefatına kadar bu okulda öğrencilik yapmış ve Platon'un bilgini olarak nitelendirilmiştir (Arslan, 2014b:4). Ancak, zamanla Platon'un Pythagorasçılık etkisi altına girmesi ve politika ile ilgili görüşlerindeki değişim nedeniyle iki filozof arasında fikir ayrılıkları oluşmuştur. Platon'un yeğeni Speusippos'a okulun idaresini bırakmasının ardından, Aristoteles, Hermeias'ın yanına gitmiştir. Daha sonra Büyük İskender ile tanışmış ve ona Yunan ideallerini benimsetmeye çalışmıştır. İskender'in siyasi tercihleriyle uyuşamaması nedeniyle Aristoteles, Atina'ya dönmüş ve Musalar'da kendi okulu olan Lise'yi kurmuştur. Bu okul, Atina'daki diğer okullarla rekabet eder hale gelmiştir. Büyük İskender'in ölümünden sonra, Khalkis'e sığınmış ve 322 yılında mide rahatsızlığı nedeniyle hayatını kaybetmiştir (Bonnard, 2013:126).

Aristoteles, insanlar için temel bir pratik unsur olan sanatı, bilgi sınıflaması çerçevesinde açıklamaktadır. Ross'a göre, Aristoteles, bilgiyi üç ana kategoriye

ayırmaktadır: öncelikle sadece bilme arzusunun takip edildiği teorik bilimler, ardından bilgiyi ve eylemi rehberlik etmek amacıyla çabalanan pratik bilimler, son olarak ise bilgiyi faydalı ve estetik açıdan güzel şeyler üretmek için kullanmaya yönelik prodüktif bilimler (Ross, 2017:24-25). Aristoteles'e göre, sanat, güzel bir şey yaratmak amacıyla kullanılan bir bilgi dalını temsil eder. Sanatçı, Aristoteles'in bakış açısına göre, yaratma edimini gerçekleştirirken varlığa yorum katar ve o varlığı yeniden oluşturur. Bu nedenle sanatçı, sadece taklitçi olmayan, aynı zamanda bu taklide kendi özgün yaratıcılığını da katan bir figürdür. Aristoteles'in sanat görüşleri, Antik Yunan sanat anlayışı ve estetiğinden etkilenmiştir. Aristoteles'in sanat felsefesini anlamak için, o dönemdeki Antik Yunan'da oluşmuş olan bilgi sınıflamasını göz önünde bulundurmak önemlidir. Aristoteles, insan etkinliklerini üç gruba ayırarak bu sınıflamayı kullanır: *Theoria* (bilim etkinlikleri), *praxis* (ahlak ve politika gibi eyleyici etkinlikler) ve *poiesis* (yaratma etkinlikleri). Sanat, güzeli yaratmaktır; bu nedenle *poiesis* içinde yer alır ve sanatçı, *poietes* olarak adlandırılır. Aristoteles'in *mimesis-poiesis* kavramları çerçevesindeki sanat anlayışı, kesinlikle bir yaratma etkinliği olarak değerlendirilir ve sanatın, güzel ve faydalı şeyler üretme amacını taşıdığını vurgular. Bu bağlamda, Aristoteles'in sanatı, bilgi ve yaratıcılığın özgün bir birleşimi olarak görmesi, onun sanata olan yaklaşımının temelini oluşturur (Soykan, 2021:179).

Aristoteles'in oyun anlayışı, onun kapsamlı felsefi sistemi içinde, **Poetika** adlı eserinde detaylı bir şekilde ele alınmaktadır. Aristoteles, dramatik sanatları inceleyerek, tragedya ve komedy gibi oyun türlerinin temel özelliklerini belirlemiştir. Oyun, Aristoteles'e göre, insan deneyimini yansıtan bir sanat formu olarak kabul edilir ve bu deneyimi *katharsis* kavramı aracılığıyla temizleyici bir etki yaratma potansiyeline sahiptir. Aristoteles'in oyun görüşünde *katharsis*, izleyiciyi duygusal bir arınma sürecine sokma anlamına gelir. Tragedya, izleyicinin korku ve acıma duygularını uyandırarak bu duyguları temizleyici bir etki yaratma amacını taşır. Oyun, Aristoteles'e göre, gerçek dünyadaki olaylardan ziyade evrensel gerçeklikleri temsil etmeli ve izleyiciye insan doğasının karmaşıklığını anlamada yardımcı olmalıdır. Aristoteles'in oyun anlayışı, sanatın ve özellikle dramatik sanatların insan yaşamının anlamını ve derinliğini anlamada önemli bir araç olduğunu vurgular. Oyunlar,

izleyiciyi duygusal ve entelektüel bir keşif sürecine çekerek, insan deneyimini anlamının ve anlamlandırmanın bir aracı olarak işlev görür.

Aristoteles, insanın doğuştan itibaren taklit yeteneğine sahip olduğunu düşünmekte ve bu taklidin sanat ve eğitimin temel adımını oluşturduğunu ileri sürmektedir. Ancak Aristoteles, taklidin salt bir kopya olmadığını, aynı zamanda bir yaratım olduğunu vurgular. Sanatçının yaptığı, yaşamın veya doğanın yansımısını kendi özgün yorumuyla sunmaktır. Şiir, sözlerin; müzik, seslerin; dans ise eylemlerin taklidi olur. Platon için değersiz olan taklit, Aristoteles için değerlidir çünkü taklit bir yaratma eylemidir. Taklit (*mimesis*) Aristoteles'in sanat anlayışının temelini oluşturur. *Mimesis*, bir formun başka bir form altında taklit edilmesi anlamına gelir. Aristoteles'e göre, sanat öğretisinin başlangıç noktası *mimesis*'tir. Ancak eğitimin son hedefi, arınma (*katharsis*) kavramına ulaşmaktır. Aristoteles'in sanat felsefesinde, *mimesis* ile başlayan süreç, *katharsis* ile tamamlanır (Peters, 2004:221; Baker, 2019:28).

Aristoteles'e göre taklit, nesnelerin içsel hareketini mükemmeliyet arayışında yeniden oluşturmaktır. Sanatçılar, şeyleri sadece "olduğu" gibi değil, aynı zamanda "olması gereken" şekilde taklit etmelidirler. Bu yaklaşım, Aristoteles'i Platon'dan ayıran önemli bir noktadır (Tunalı, 2018a:275). Sanat, güzel olan doğayı yansıtarak, doğadaki güzellikle örtüşmelidir. İnsan, doğayı rehber alarak sanatını şekillendirir. Aristoteles'e göre, taklit, zaman zaman bir sözle, bazen bir görüntüyle, doğuştan gelen tanıma yeteneğimizi uyarak etkileşime geçirir (Carroll, 2016:80).

Mimesis teorisi, başlangıçta doğanın güzelliklerini kabul ederek, bu doğa güzelliğinin kökeninin sanat güzelliği olduğunu ifade etmektedir. *Mimesis*, kurmaca, gerçek veya geçmiş olayları şu an ve şu zamanda oluyormuş hissi vererek izleyiciye ileten bir sanat anlayışıdır. Bu anlayış, özellikle tragedya sanatında yaygın olarak kullanılır ve Aristoteles için *mimesis* izleyenleri farklı zaman ve mekanlara götürebilen, çeşitli duyguları deneyimlemelerine olanak tanıyan bir kavramdır. Aristoteles, bu anlatı kabiliyetinin farkında olarak, *katharsis* sağlamanın nihai bir amaç olduğunu belirtir. Aristoteles'e göre sanatın görevi sadece estetik haz üretmek değildir. Sanat, estetik hazzın yanı sıra ahlaki olarak da saf bir tavır oluşturmalıdır. Aristoteles, güzelin ve iyinin etik boyutunu sanata konu eder ve özellikle tragedyada bu yönün temsil edildiğini kabul eder.

Tragedya terimi, keçilerin türküsü anlamına gelir; “tragos” (keçi) ve “oidie” (türkü) sözcüklerinin birleşmesiyle oluşur. Koro, Dionysos şenliklerinde tanrının çevresinde doğanın yabancı güçlerini temsil eden teke ayaklı satirlerin biçimine bürünerek -çünkü bu varlıkların teke ayaklı olduklarına inanılırdı- ve bu varlıklar tanrının kölelerini sembolize ederdi. İlk dönemdeki koro oyuncular, oyun alanına çıkarken “tragoi” (teke derileri) giyer ve bu durum, tragedya türünün doğuşunu bu tragoların şarkılarına dayandırır (Nutku, 2011:33). Tragedyanın kelime anlamından uzaklaşarak "trajik" anlamını kazanmasını anlamak için, Aristoteles'in eserlerine başvurmak gerekmektedir. İlkçağ'da etik bir nitelik taşıyan tragedya, temelde estetik olmasına rağmen, çok yönlü ve karmaşık bir yaratma olgusu olarak psikolojik unsurları içerir. Tragedyanın amacı olan acıma ve korku duygularının harekete geçmesi, psikolojik boyutu ile ifade edilir. Acıma ve korku duyguları, *katharsis*'e ulaşmak için bir araçtan ibarettir. Aristoteles'in *katharsis*'i tragedyayı değerlendirirken öne çıkardığı bir amaçtır ve bu, tragedyayı bir sanat türü olarak ele aldığını gösterir. Tunalı'nın vurguladığı gibi, tragedyanın *katharsis* boyutu, onu ahlaki bir sanat olarak nitelendirme eğilimindedir. Çünkü tragedya, izleyiciyi arındırarak ahlaki bir temizlik sağlamayı hedefler ve bu, siyasetin amaçlarından biridir (Tunalı, 2018a:363).

Bir tragedya yazarının eserinde sadece eğlenceye odaklanmanın ötesinde, toplumsal, dinsel, politik ve ahlaki ilkelerle düşünsel bir bağ kurması gerektiği vurgulanmaktadır. Rastgele eğlendirmenin ötesinde, tragedyanın derinlik kazanması ve izleyicilere anlamlı bir deneyim sunabilmesi için toplumsal gerçekliklere, dinsel inançlara, politik durumlara ve ahlaki değerlere duyarlı olunması gerektiği belirtilmektedir. Bu, tragedyanın sadece izleyiciyi etkilemekle kalmayıp aynı zamanda toplumla olan ilişkisini güçlendirmesini sağlar (Latacz, 2006:19). Aristoteles'in tragedyada *katharsis* gibi bir amacı ön plana çıkarması, bu sanat formunu neredeyse bütün sanatların temsilcisi ve en yücesi olarak değerlendirmesini anlamak açısından önemlidir. Bu, izleyicinin korku ve acıma duygularını yoğun bir şekilde deneyimleyip bu duyguları kontrol altına almasıyla gerçekleşir. Aristoteles'e göre bu amacın önemi, tragedyayı sadece izleyiciyi etkileyen bir sanat formu olmaktan öte, insan psikolojisini anlama ve iyileştirme sürecine katkıda bulunan yüce bir sanat olarak konumlandırır (Tunalı, 2018b:116).

Tragedyanın gelişim sürecini ele aldığında, doğaçlamanın başlangıç noktası olduğunu ve tamamlanmasının doğaçlamanın zaman içinde gelişmesiyle gerçekleştiğini belirtir. Aristoteles, tragedyada *katharsis* amacının, izleyicilerin duygusal temizlik ve arınma deneyimi yaşamasını içerdiğini vurgular. Tragedya ve komedya arasındaki farkı değerlendiren Aristoteles, komedyanın ortalamadan daha aşağı olan karakterleri taklit ettiğini, gülünç olanı çirkin bulduğunu ve komedyanın çirkinliği zarar vermeyen bir kusur olarak düşündüğünü belirtir. Tragedyanın ise ortalamadan daha iyi olan karakterleri konu aldığını ve kötü bir sonla bitmesini eleştirenleri haklı bulmadığını ifade eder (Aristoteles, 2019:1449a33). Aristoteles'in sanat anlayışı, özellikle *mimesis* ve *katharsis* kavramları etrafında şekillenmiştir. Aristoteles'in eserlerinde komedyadan çok tragedya görülür çünkü ona göre sanat ahlaki bir durumu yansıtmalıdır. *Mimesis* kavramı, insanın doğasındaki öykünme eğilimini ifade eder ve bu öykünme sayesinde insan haz duyar. *Katharsis* ise, duygu düzenleyici ve duygulara gem vurucu bir etki yaparak insanı duygusal olarak arındırır. Aristoteles'in toplumsal yapıdaki değişimlere yönelik görüşleri, sanat anlayışına da yansımıştır. Platon'un topluma karşı bireyi öne çıkaran yaklaşımına karşılık, Aristoteles bireyin istek ve hazlarına önem verir. Ancak bu, onun toplumsal sorumluluğu göz ardı ettiği anlamına gelmez; çünkü Aristoteles, mutluluğun sadece birey değil, tüm vatandaşlar için hedeflenmesini savunur. Aristoteles'in sanata yönelik korumacı tutumu, onun Platon'dan farklı bir perspektif sunmasını sağlar. Platon, çoğu zaman şiiri devletinden atmak istemişken, Aristoteles sanatı toplumsal bir değer olarak görmüş ve onun insan hayatına etkilerini araştırmıştır. Aristoteles'in çok yönlü ve çeşitli alanlarda yaptığı katkılar, onu öne çıkan bir düşünür yapar. Aristoteles, insanın üç temel özelliği arasında yer alan *poiesis* (yaratma) kavramını, salt bir gerçeklik değil, taklit etme anlamında kullanır. Güzel sanatları içine alan Aristoteles'in poetika anlayışı, haz ve fayda odaklı bir yaklaşım sergiler. Poetika, tragedya şiiri, ditrambos şiiri, komedya, destan, kithara ve aulos gibi sanatları *mimesis* olarak tanımlar (Aristoteles, 2019:1447a14).

İnsan bir bunalım hali içerisinde bulunuyorsa, bu durum bazen sanat için olumlu bir etken taşıyabilir. Bu, kapanmış kalıpları kırarak yeni perspektifler sunabilir ve yaratıcılığı artırabilir. Aristoteles, Platon'un aksine, duyguların sanat aracılığıyla ifade edilmesini ve bu duyguların *katharsis* kavramıyla arındırılmasını olumlu bir

şekilde değerlendirir (Nutku, 2011:57). *Katharsis* kavramı, Aristoteles'in eserlerinde temsil ettiği önemli bir felsefi perspektif sunar. İnsan yaşamında kaçınılmaz olan korku ve acıma duygularını içeren bu kavram, sanatın etkileyici bir özelliği olarak dikkat çeker. Antik dönem Pythagorasçılar, *katharsis*'e derin dini anlamlar yükleyerek, müzik aracılığıyla etkilenen ruhun arınmasını vurgularlar. Aristoteles, müziği bu bağlamda ele alarak, ahenge kavuşturucu ve eğitici bir etkisi olduğunu savunur. Aynı zamanda müziğin iyileştirici bir işlev gördüğünü, tedavi edilmeye çalışılan durumla aynı etkiyi oluşturabileceğini ileri sürer. Aristoteles'in kendi sanat anlayışıyla birleştirdiği bu teori, özellikle tragedyanın, korku ve acıma duyguları aracılığıyla seyircide *katharsis* deneyimi yaratma çabasını vurgular (Peters, 2004:180-182).

Aristoteles'e göre, bireyin hedeflerine ulaşmada başarısız olduğu durumlarda, bu başarısızlıkla baş etme çabası, sanatın özel bir türü olan tragedyanın aracılığıyla gerçekleşir. Örneğin, politik alanda mutluluğu ve erdemleri yakalamaya çalışan bir birey, bu hedeflere ulaşamadığında *katharsis* deneyimi yaşayarak içsel bir arınma sürecine tabi tutulur. Tragedyalardaki trajik kahramanlar, politikanın aracı olarak işlev görürler. Bu karakterler, toplumsal normlara uymayan davranışların sonuçlarını göstererek izleyicilere belirli bir mesaj iletmeyi amaçlarlar. Bu durum, politika ve eğitim açısından bir araç olarak kullanılabilir. Tragedyalarda sıkça vurgulanan temalar, karakterlerin tutkularının ve alışkanlıklarının toplumun iyiliği için uygun olması gerektiğidir. Bu iyilik kriteri genellikle toplumun belirlediği anayasal normlarla belirlenir. Aristoteles'in ifadesiyle, politikanın en büyük sanat olduğunu söylemek mümkündür. Politika, toplumun düzenini sağlama, bireyleri eğitme ve toplumsal normları koruma amacını taşır. Bu nedenle, Aristoteles'in sanat, politika ve eğitim arasındaki bu karmaşık ilişkiyi vurgulaması anlamlıdır (Boal, 2008:32-34).

Tragedyanın başlangıcında, izleyiciyle empati kurulabilen trajik bir kahraman sahneye çıkar. Bu trajik kahraman, izleyicinin de paylaşabileceği bir *hamartia* ile karakterize edilir. Ancak, bu *hamartia* sayesinde kahramanın mutluluğa ulaşma şansı da vardır. Hikaye ilerledikçe, ani bir gelişme meydana gelir ve *hamartia*'nın etkisi altındaki karakter, yukarıdan aşağıya doğru bir düşüş yaşama riskiyle karşı karşıya kalır. Aristoteles'in **Poetika**'sında bu, karakterin kaderinde köklü bir değişim olarak adlandırılır (peripateia). Bu noktada seyirci, karakterin felakete doğru giden bir yola girdiğini görerek büyük bir korku hisseder. *Peripateia*'nın etkisiyle karakterin düşüşü

daha da sarsıcı hale gelir, çünkü düşüş ne kadar yüksekse etkisi de o kadar güçlü olur. Karakterin yaşadığı bu *peripateia* anı, seyircide tekrarlanır; ancak, bu noktadan itibaren seyircinin, empati kurduğu karakterle arasına mesafe koyma riski ortaya çıkar. Bu durumu engellemek için Aristoteles'in *anagnorisis* dediği süreç devreye girer. Bu aşamada kahraman, hatasını kabul etmeye ve düşünmeye başlar. Bu süreçte, izleyiciye kendi *hamartia*'sının kötü olduğunu kabul ettirmeyi hedeflemek, izleyicinin bu deneyimi yaşamasını önemli kılar. Zira hatanın korkunç sonuçlarını zihinde tutmanın, fiziksel bir yıkım kadar etkili olduğuna inanılır. Aristoteles, tragediyaların sonunun korkunç bir sonla bitmesi gerektiğini vurgular; bazı karakterler ölürken, bazıları sevdiklerinin ölümüne tanık olur. Bu nedenle, birbirine ilişkili olan *hamartia*, *peripateia*, *anagnorisis* ve *katastrofi* unsurları, seyircide bir *katharsis* deneyimi yaratmayı amaçlar. Ancak, karakterin *anagnorisis*'i seyirciyi ikna etmekte yetersiz kalırsa, koronun akıl yürütmesi yoluyla seyirci ikna edilir. Bu süreç, seyirciyi olayların derinliklerine çekerek, içsel bir anlayışa yönlendirme amacını taşır (Boal, 2008:35-40).

Tragedyalar, temsil sanatının bir parçası olarak, *katharsis* deneyiminde umudun, anımsamanın ve hazzın kilit rol oynadığı bir bağlam sunarlar. Başkasının yaşadığı olaya empatiyle tanıklık etme hissi, özellikle karakterin etik davranışları *ethos* ile bağlantılıdır ve izleyici ile karakter arasındaki etkileşimde belirginleşir. Bu empati, "ethos-coşku" ilişkisine karşılık gelir ve korku, acıma, aşk, şefkat ve arzu gibi duyguları içeren bir bağ kurar. Empati, *hamartia* sürecinin, yani karakterin hatalı adımlarının trajedisinin anlaşılmasında kritik bir unsurdur ve acıma ile korku duygularına dayanır. Bu duygular, trajik karakterde değil, izleyicide ortaya çıkar ve seyircileri, kendilerine benzeyen bir karakterin hak etmediği bir durumu deneyimleme noktasında etkiler (Boal, 2008:29-35). Aristoteles'in vurguladığı gibi, suçsuz bir karakterin suçlu durumuna düşmesi, acıma ve korku duygularının zirve yaptığı trajedide önemli bir unsurdur. Tragedyanın sahnesi, içgüdüleri tatmin etmeye yönelik bekleyiş içinde olan ve gerçek hayatta hoş karşılanmayacak duygulara zararsız ve hoşnut edici bir boşalma sağlar. Arınma sürecinde ayıklanan ve dışarı atılan unsurlar, kişinin kendi hayatına dair acıma ve dehşet duygularına eşlik eden rahatsızlıkları temsil eder. Bu süreçte arındırılan şey, sadece acıma ve korku değil, bu duygulara katılmış bir unsurdur. *Katharsis*, sadece bireyleri eşit derecede edilgin kılmakla

kalmaz, aynı zamanda estetik unsurlar içeren bir araç olan tragedyanın politik önemine de işaret eder. Yunan tragedyalrı, adalet ve insanlık ile zorunluluk ve özgürlük arasında bir denge kurma çabasında, törel duyarlılıklarını tatmin etmek için kullanılmıştır (Boal. 2014:24-29).

Aristoteles'in oyun düşüncesi, onun estetik teorisinin temel bir unsurunu oluşturur. Ona göre oyun, seyircilerde duygusal bir arınma ve temizlenme etkisi yaratmalıdır. Tragedya, seyirciyi korku ve acıma duygularına maruz bırakarak, bu duyguların bir tür arıtma sürecine tabi tutulmasını sağlar. Aristoteles'e göre, bu *katharsis* deneyimi, seyircinin duygusal gerilimleri yaşayarak, bu duygusal yükleri rahatlatma ve dengeleme fırsatı tanır. Oyun, insanın duygusal dünyasını anlama ve dengede tutma sürecinde önemli bir rol oynar. Bu perspektiften bakıldığında, Aristoteles'in oyun anlayışı, estetik ve psikolojik boyutları birleştirerek insanın duygusal deneyimini derinlemesine anlama çabasını yansıtır. Aristoteles'in *katharsis* kavramından yola çıkarak, Schiller ve Nietzsche, oyunun insanın duygusal, estetik ve özgürlük arayışındaki rolünü farklı açılardan ele alır. Bu geçiş, felsefî düşüncede oyunun işlevselliğine dair çeşitli perspektifleri bir araya getirerek, oyunun insan deneyimindeki zenginliklerini anlamamıza katkı sağlar.

1.2. Schiller ve Nietzsche'nin Oyun Anlayışı

Oyun düşüncesi, sadece eğlence ve boş zaman geçirme faaliyeti olarak değil, aynı zamanda varoluşun estetik boyutunu anlamak ve ifade etmek için bir araç olarak da ele alınabilir. Oyun, genellikle basit bir eylem olarak görölse de, varoluşsal bir deneyimi temsil etme potansiyeli taşır. Oyunun temelinde, özgür iradenin ifadesi ve kısıtlamalara geçici bir kaçış bulunmaktadır. Bu bağlamda, oyun, insanın varoluşsal sınırlamalarıyla baş etme ve özgürlüğünü deneyimleme çabasını simgeler. İnsanlar, oyun aracılığıyla kendi kurallarını belirler, rol yapar ve gerçeklikten bir anlığına uzaklaşma imkanı bulur. Bu, varoluşun anlamını kavramada bir yolu temsil eder (Soykan, 1991:44).

Oyunun estetik boyutu, sadece mekanik bir oyunun ötesine geçer. Oyun, bir sanat formu olarak kabul edilebilir ve estetik deneyimlerin kaynağı olabilir. Oyunun içsel yapısı, kuralları, düzeni ve ritmi, bir estetik yapı oluşturur. Oyunun estetik boyutu, oyuncunun duyularını ve duygusal zekasını etkiler, böylece varoluşun

anlamını aramada kullanılan bir araç haline gelir. Renk paletleri, ses efektleri, oyun tasarımı, tüm bu unsurlar bir araya gelerek bir estetik deneyim sunar ve bu deneyim, oyunu sadece mekanik bir eğlence aracı olmaktan çıkarır. Oyun, aynı zamanda anlam arayışının bir yansıması olarak da değerlendirilebilir. İnsanlar, yaşamın anlamını anlamak için çeşitli arayışlara girerler ve oyun, bu anlam arayışının bir parçası olur. Oyunlar, içerdikleri hikayeler, simgeler ve metaforlar aracılığıyla derin anlamlar sunar. Oyun, insanın varoluşsal sorularına cevap aramasına olanak tanır. Bir oyunun içine girildiğinde, sadece kurallarına uyarak değil, aynı zamanda oyunun sunduğu dünyayı keşfederek ve içselleştirerek bir anlam tabakası elde edilir. Varoluşun estetik boyutunu anlamak için oyunun rolü, insanın özgürlük arayışını ve anlam bulma çabasını vurgular. Oyun, içsel ve dışsal kuralları, estetik unsurları ve anlam katmanları ile zenginleşen, varoluşsal bir deneyim sunan ve felsefenin sınırlarını zorlayan bir araç olarak değerlendirilmelidir. İnsanın varoluşsal serüveninde oyun, bir keşif alanı ve anlam arayışının bir parçası olarak önemli bir role sahiptir. Oyun, bu bağlamda sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda insanın varoluşsal derinliklerini anlama ve ifade etme çabasının bir aracıdır (Aytaç, 2008:205).

Johann Christoph Friedrich von Schiller ve Friedrich Nietzsche, Alman kültür ve düşünce tarihinde önemli figürler olarak kabul edilir. Her ikisi de oyun anlayışlarını şekillendirirken Antik Yunan mirası, Romantizm, Estetik ve Felsefe gibi çeşitli unsurlardan etkilenmişlerdir. Schiller ve Nietzsche'nin oyun anlayışları, sanat, estetik ve insan doğası üzerine derinlemesine düşünceler içerir. Schiller, Alman edebiyatının önemli temsilcilerinden biridir ve özellikle dramatik eserleriyle tanınır. Schiller'in oyunlarında, Antik Yunan tragedya geleneğinden ve klasik eserlerden beslendiği açıkça görülür. Özgürlük, onur ve etik değerler, Schiller'in oyunlarının temel temaları arasında yer alır. Nietzsche ise, felsefi görüşleriyle tanınan bir düşünürdür ve oyun anlayışını kendi benzersiz perspektifiyle ele almıştır. Nietzsche'nin düşünce dünyasında, Antik Yunan tragedyasının özellikle Dionysos'un figürü etrafında yoğun bir şekilde işlendiği görülür. Nietzsche, güç istenci, Apollon ve Dionysos ikilemi gibi kavramları oyun anlayışını şekillendirmede kullanmıştır. Onun perspektifinden, tragedyanın insanın varoluşsal çatışmalarını açığa çıkarmada eşsiz bir araç olduğu görülmektedir.

Her iki düşünür de sanatın, özellikle de dramatik eserlerin, insanın ruhsal derinliklerini keşfetmek, toplumsal çelişkileri anlamak ve etik değerleri sorgulamak için güçlü bir araç olduğunu savunmuşlardır. Schiller ve Nietzsche'nin oyun anlayışları, estetik deneyim, özgürlük, etik sorumluluk ve insan doğası gibi temel konuları ele alarak oyun düşüncesine katkıda bulunmuştur. Bu düşünürler, oyunları aracılığıyla insan varoluşunun karmaşıklığını anlama ve ifade etme çabası içinde, edebiyat ve felsefe arasında köprüler kurmuşlardır.

1.2.1. Friedrich Schiller (1759-1805)

Alman filozof, edebiyat kuramcısı, oyun yazarı ve şair, Johann Christoph Friedrich von Schiller, 10 Kasım 1759 yılında Almanya'nın Marbach şehrinde dünyaya gelmiştir. Alman edebiyatına büyük etkisi olan Schiller, **The Robbers**, **Maria Stuart** ve **Wallenstein** üçlemesi gibi önemli dramatik eserlere imza atmıştır. Ayrıca, estetik ile ilgili yazılarında öne çıkan Schiller, çağının önemli edebi dergilerinde editörlük yapmış ve Alman sahne sanatları üzerinde kalıcı bir etki bırakmıştır. Edebi başarılarına ek olarak, Schiller, 1791 ve 1796 yılları arasında felsefi konularda da derinlemesine eserler kaleme almıştır. İlk şiirini 1777 yılında yayımlayan Schiller, devrimci bir hava ve tiranlık karşıtı tutumunu **The Robbers** oyunu ile belirginleştirmiştir. Uluslararası üne kavuşan Schiller, Jena Üniversitesi'nde tarih profesörlüğüne atanmış ve Fransa Cumhuriyeti tarafından fahri vatandaş ilan edilmiştir. Ancak, siyasi hayal kırıklığı ve sağlık sorunları nedeniyle bir süre felsefeye odaklanmıştır. Schiller'in yoğun felsefi üretim dönemi 1796 yılında sona ermiş ve tekrar oyun yazarlığına yönelmiştir. Ancak, kısa süren bu üretken dönem, sağlık sorunları nedeniyle kırk beş yaşındayken 9 Mayıs 1805 tarihinde yaşamını yitirmesiyle sona ermiştir (Schiller, 2003:45-47).

Schiller, estetik kuramını oluştururken Kant'ın etkisi altında kalmıştır. Temel fikri, insanı sosyal hayatın tutsaklık halkasından çıkararak sıradan yaşamı "haz ve güzellik halkalarına" dönüştürme arzusudur. Bu bağlamda, insanın kendi bütünlüğünü sağlamanın, içinde yer aldığı gerçeğin fiziksel ve etik sınırlılıklarını ortadan kaldırmakla mümkün olabileceğini savunmuştur. Schiller, gerçeklerin oyun sürecinde ciddiyetini yitirdiğini düşünmektedir. İhtiyaçlarını karşılayan bir insan, dikkatini oyuna yönlendirdiğinde içsel bütünlüğünü geliştirip yaşamını dönüştürebilir ve daha doyurucu bir hayat tarzına geçebilir. Bu bağlamda, birbiriyle çelişen iki karşıt dürtü

olan mantık ve duygusallık, yalnızca oyun aracılığıyla giderilebilir. Oyun, insanı yalnızlaştırmaz, aksine kendini gerçekleştirmesine olanak tanır ve aynı zamanda eğlendirici, doyurucu ve haz veren duyguları insanın deneyimlemesine katkıda bulunur (Dursun, 2019:7).

Schiller'in oyun hakkındaki düşüncelerinin yer aldığı 1795'te Horen dergisinde yayınlanan ve aynı zamanda yeni patronu **Schleswing-Holstein-Augustenburg'a Mektuplar** şeklinde yazılan yazıları (İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup), Fransız devriminin bir tanısını ve aydınlanmanın eleştirisini barındıran aşkın bir anlatımı içeren yazılardır (Moland, 2017:1). Bu mektuplarda Schiller aynı zamanda “çok farklı varoluş biçimlerini somutlaştırmalarına rağmen tutkuların ve aklın ne derece iç içe geçtiğini araştırır” (Weber, 2011:240). Modern insanlık durumunun bir analiziyle başlayan mektuplarda Schiller, güzellik, insan psikolojisinin bir analizi, sanatın psikolojik ve politik öneminin bir değerlendirmesi ve insanların tam potansiyellerine ulaşmasını sağlamak için tasarlanmış yeni, ideal bir hükümet biçiminin bir imgesini oluşturmaya çalışmaktadır (Moland, 2017:1). Schiller, kendisine verilen, zamanın bir analizi üzerine ödevi sorgularken yaşadığı yüzyılın dışında bir yüzyılın incelemesinde bulunmaktan kaçındığını ifade etmektedir (Schiller, 1990:6). Kendi çağının sorunlarına bir çözümlemede bulunma gayreti içinde olması gerektiğini vurgulamaktadır.

İnsan, devletin bir yurttaşı olduğu ölçüde, zamanın da bir yurttaşdır. İçinde yaşadığı çevrenin geleneklerinden, alışkanlıklarından kendini ayırdetmek yakışık almıyorsa, evet, buna izin yoksa, çalışacağı alanı seçerken, yüzyılın neler istediğini ve nelerden hoşlandığını söylemek, neden boynunun borcu olmasın? (Schiller, 1990:6).

Ancak “olguların akışı, ‘zamanın dehasına bir yön vermiştir ve bu yön onu ülkünün sanatından’ uzaklaştırma tehlikesi taşımaktadır” (Kula, 2012:243). Schiller bu düşüncenin varolan gerçeği bırakıp gereksemenin, yani tutkuların üstüne çıkacağını, sanatın “özgürlüğün bir kızı” oluşu yönergesini de onun, maddenin değil daha ziyade düşüncelerin gerekliliğinden almak istediğini vurgulamaktadır (Schiller, 1990:6-7).

Aydınlanma'nın yüce hedeflerine rağmen Schiller, çağın ruhunun sapkınlık ile gaddarlık, doğal olmama ile salt doğa, batıl inanç ve ahlaki inançsızlık arasında gidip gelmiş olmasından yakınır (Moland, 2017:1). Sadece bir kötülük dengesi sayesinde,

bazen hala sınırlar içinde tutulduğunu vurgularken bu durum üzerinden ahlaki bir olasılığın eksik olduğu sonucuna varır (Moland, 2017:1). Schiller’e göre bu durumdan sorumlu tutulan suçlular; Aydınlanma’nın akla aşırı vurgusu, duygudan kaçınması ve Fransız Devrimi’nin barbarca aşırılıklarına yol açan faktörlerdir (Moland, 2017:1). Fransız devrimini gören ve sonuçlarından hoşnutsuz olan Schiller, döneminin ihtiyaç ve fayda odaklı bir karakter taşıdığını belirterek, benzer bir faydacılığın bilim alanında da belirginleştiğine dikkat çekmektedir (Dursun, 2019:35). Kant’ın savunduğu düşünceye benzer bir şekilde, Schiller, “rasyonel düşüncenin ve onun bireysel ürünlerinin dünyada düzenli bir form kazanma çabası içinde olduğunu” (Henricks, 2016:296) iddia etmektedir. Ancak, Kant’ın pratik aklının aksine, Schiller, akıl egemenliğini reddeder ve tutkuların araçsallaştırılmasına karşı çıkar. Ona göre, insanlar bedenlenmiş varlıklar olduklarından, zorunluluk insanları fayda odaklı dünyaya yönlendirir (Weber, 2011:240). Bu yüzden de doğa, insanla diğer varolanlardan farklı bir şekilde olmadığı gibi özgür aklın henüz kendi işini yapamadığı yerde onun için değil kendisi için hareket eder (Schiller, 1990:9).

Demek us, doğa devletini kaldırıyor; yerine kendininkini koymak isteyince de, bunu zorunlu olarak yapması gerekiyor. O zaman da, fiziksel insanı, gerçek insanı, sorunlu töresel insanın yerine, toplum varlığını da yalnızca olabilir (törel bakımdan zorunlu da olsa) ülküsel bir toplum yerine koymağa yüreklilik gösteriyor demektir (Schiller, 1990:10).

Schiller’in mevcut eleştirisi, onu insan olmanın iki yönünü ayırt etmeye götürür; kişilik ve olma: Birincisi, kişinin kalıcı ve istikrarlı yönünü ifade ederken ikincisi değişen durumu tanımlamaktadır (Weber, 2011:241). Onun bakış açısından insan, bedenlenmiş varlıklar olarak dünyadan ayrıdır ve kendi temeli vardır. Bu nedenle de özgürlük kavramıyla ifade edilen kendi temeli olma ve mutlak olma idealinin peşine düşer (Weber, 2011:241).

Schiller’e göre, insanın özgür iradesi, zamanın akışındaki potansiyelini ortaya çıkarmasıyla doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda, birey, özgür iradesiyle zaman içindeki potansiyelini açığa çıkararak mevcut bir kişilik haline gelir. Schiller’e göre, insanın içsel ikiliği, değişken doğanın döngüsel zamanı tarafından tüketilen “vahşi”nin aşırılıklarına neden olabilir. Ayrıca, bu içsel ikilik, doğadan kopuk ve ebedi, değişmez düşünce ve akıl dünyasına kaçan bir “barbar” tipini de içerebilir. Bu düşünce,

Schiller'in insanın özgür iradesi ve içsel çatışmalarıyla ilgili görüşlerini yansıtmaktadır. Sonuçta her iki yol da insan kapasitesinin hem mantıklı hem de tutkulu, doğa ve insan olma, dünyayla bağlantılı ve özgür iradeye sahip olma kapasitesinin bozulmasına yol açar (Weber, 2011:242). Schiller, insanların kendi içlerinde olan her şeyi idrak etmeleri ve kendi dışındaki her şeyi şekillendirmeleri ile ilgili iki temel yön formüle eder. Bu çifte doğaya uygun olarak insanda iki zıt dürtünün hakimiyetinden bahseder. Schiller: “nesne içtepisi adını vermek istediğim bu içtepilerin birincisi, insanın fiziksel doğasına, yani onun bedenlenmesine dayanır ve bedenlenmiş varlıklar olarak, ‘madde’ye atılırız” (Schiller, 1990:55). Bu da dünyanın bir kısmının kendisinin farkına vardığı ve kendi içinden kendisiyle iletişim kurmaya başladığı anlamına gelir. Bu duyumsal varlık olarak, duyular aracılığıyla dünyaya bağlı olmaktır (Weber, 2011:242). Varlık olarak somutlaşmak, eş zamanlı olarak zamanın, değişimin ve bu değişimin kanunlarını eşit oranda takip eden bir dış gerçeklik içinde bulunmak anlamına gelir. Aynı zamanda, mevcut zaman diliminde bulunmak, her anın bir yönünün gerçekleşmesine olanak tanıyan durumu sınırlamak anlamına gelir (Weber, 2011:242).

Biçim içtepisi denilen bu içtepilerin ikincisi, insanın salt varoluşundan, ya da, onun uslu doğasından çıkıyor ve onu, özgür kılmağa, görüşlerinin çeşitliliğinin uyumuna ve durumun her türlü değişiminde, kişiliğini göstermeğe çalışıyor (Schiller, 1990:56).

Bu içtepi temel amacı kişiliğin korunmasıdır; değişimi aşar, zamanı geçersiz kılar ve hakikat ve adalet için çabalar, öz ve birlik ister (Weber, 2011:242). Dengeli bir çelişki olarak, yalnızca insanlar bu dürtü karşıtlığına sahiptir. Dürtülerin kutupsal gerilimi ve etkileşimi kompozit bir dürtü oluşturur (Bentley, 2009:32). Mektup 14’de Schiller, bir insan bu iki içtepiyi dengede yaşadığında “özgürlüğünün bilincinde ve varoluşunun bir anda farkında olduğunda” ve “kendini önemli hissettiğinde ve kendini zihin olarak tanıdığına” yeni bir içtepi, yani oyun içtepisinin *Spieltrieb* uyandırıldığını ifade eder (Moland, 2017:1). Kısacası, benzersizliğimizin temeli olarak sezdiği oyun içtepisi, dinamik bir dengede karşılıklı olarak hareket eden iki kutupsal içtepi tarafından üretilir (Bentley, 2009:32).

Demek her iki içtepinin birlikte teptiği içtepi(ona şimdilik, bu adın yerinde olduğunu tanıtlayınca ya da oyun içtepisi dememe izin verin), oyun içtepisi demek, zamanı zaman içinde kaldırmaya, oluşu

salt varoluşla, değişikliği de bir oluşla birleştirmeye çalışacaktır (Schiller, 1990:68).

İlk iki dürtüyü uyum içinde tutan oyun içtepisi, insanları her birinin egemenliğinden kurtarır: Duygu ve tutkularını dinamik güçlerinden mahrum bıraktığı ölçüde, onları akıl fikirleriyle uyumlu hale getirecektir, diğer yandan akıl yasalarını ahlaki zorlamalardan mahrum bıraktığı ölçüde, onları duyuların çıkarlarıyla uzlaştıracaktır (Moland, 2017:1).

Hoş olan ve iyi olan da bir güç olacaktır. O, nesnesinde maddeyi biçimle, biçimi de madde ile değiştirecek, öznesinde zorunluluğu özgürlükle, özgürlüğü de zorunlulukla değiştirecek, böylelikle de insanın içindeki her iki huyunu içten bağdaştıracaktır (Schiller, 1990: 70).

Bu başarılabilirse, insana “insan doğasının bir sezgisi verilecek ve ona bu vizyonu sağlayan nesne, onun için ulaştığı kaderinin bir sembolü haline gelecektir” (Moland, 2017:1). 15. Mektup’ta Schiller her içtepinin bir konusu/nesnesi olduğunu ve oyun içtepisinin nesnesinin de “güzellik” olduğunu söyler: “nesne içtepisinin konusu genel bir kavramla söylendiğinde, yaşam demektir geniş anlamda. Bu öyle bir kavramdır ki, bütün maddesel varlığın, doğrudan doğruya yaşanan zamanın duyularda olduğu anlamına gelir” (Schiller, 1990:71).

Belirlenmek ve nesnesini almak isteyen nesne içtepsi tüm özgürlüğü dışlar (Weber, 2011:243). “Biçim içtepisinin konusu da, genel bir kavramla verildiğinde, biçim demektir, öz ve öz olmayan anlamda. Bu da öyle bir kavramdır ki, nesnelerin bütün biçimsel yaratışlarını, onların düşünce güçlerine olan ilişkilerini içine alır” (Schiller, 1990:71). Biçim içtepsi, nesnenin kendisini belirlemek ve yaratmak ister ve tüm bağımlılıklardan kurtarır (Weber, 2011:243). “Oyun içtepisinin konusu, genel olarak tasarlandığında, canlı biçim adını alabilecektir. Bu da öyle bir kavramdır ki, en geniş anlamda güzellik deneni söylemeye yarar” (Schiller, 1990:71). Oyun içtepsi kendi yarattığı şeyi almak ister ve onu duyuların almak istediği şekilde yaratır. Özgürlüğün sınırlanması fiziksel bir kaçınılmazlıkla, tutkuların dizginlenmesi ise ahlaki bir zaruretle karşılanır. Bu bağlamda, oyun içeriği hem tutkuları hem de mantığı ele alır, sınırlarını zorlar; şansı ve bütün determinizmi askıya alırken aynı zamanda insanı hem fiziksel hem de ahlaki yönden özgürleştirir (Weber, 2011:243).

Özgürlük, insan tam olduktan, onun her iki ana içtepsi geliştikten sonra ancak başlar. Demek insan tam olmadan, her iki içtepiden biri

de dıřta kaldığı sürece özgürlük onda eksiktir. Bu eksikliği tamamlamak için, insanı tam yapacak her şeyin gene kendisine geri verilmesi gerekmektedir (Schiller, 1990:98).

Schiller, oyun algısını yeniden tanımlayarak ve özerk insan gelişimini teşvik etmek için bir oyun görünümünü sağlayarak, insan doğasının dönüřtürücü bir deneyimini sunar (Bentley, 2009:34). Ona göre, “insan, hoş, iyi ve yetkin olanı yalnızca ağırbaşlılıkla karşılar. Ama güzellikle oynar” (Schiller, 1990:75). Schiller, güzellikle oynama kapasitesinin özellikle insani olduğuna ve güzellikle oynamanın her bireyi bir insana dönüřtürdüğüne inanır. Schiller’in teorisi, insanlık için temel bir tip, hem gözlemlenen hem de sezilen bir arketip önermektedir (Bentley, 2009:31). Schiller’in teorisi oyunu yeniden tanımlar: Oynamayı cinsi ve türü tanımlayan, yani tuhaf bir insan kapasitesi ve davranışı olarak kabul eder. Ona göre burada “gerçek yaşamda oynanan, genel olarak da maddesel konulara yönelen oyunları düşünebiliriz. Ama burada söz konusu olan güzelliğı de biz, gerçek yaşamda, boşuna ararız” (Schiller, 1990:75). Bir başka düşüncesi de, “insan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oynadığı yerde insandır” (Schiller, 1990:76). Oyun, aslında insan doğasının içsel bir yansımasıdır; zira akıl yoluyla içgüdüsel dürtülerden uzaklaşmamıza olanak tanır. Ancak, bu uzaklaşma sürecinde bile, insan her zaman dünyanın duyumsal gücünün bir parçası olarak kalır. Oyun, bize duyumsal çağrılardan kaçınma imkanı sağlarken, aynı zamanda bu çağrıları algılamamıza izin verir (Weber, 2011:243). Oyun dürtüsü, güzellikle ilgili deneyimlerle geliştirilir ve olgunlaşır (Bentley, 2009:32). “(...) gerçekten var olan güzellik, gerçekten var olan oyun içtepisine değer. Ama usun yarattığı güzellik ülküsü ile de, insanın bütün oyunlarında göz önünde tuttuğı oyun iç tepisinin bir ülküsü de verilmiş olur” (Schiller, 1990:75). Ona göre, “insan, güzellikle yalnızca güzellikle oynamalı” (Schiller, 1990:76). Schiller’e göre, akıl ve tutku, gerçek ve iyi arasındaki uyum, ancak her iki karşıt çiftin güzellikte, yani biçim ve özle oyunda demirlendiğinde bulunabilir (Weber, 2011:244).

Schiller, güzelliğın duygu ve düşünceyi birleřtiren bir öge olduğunu vurgulayarak ifade eder. Ruh ve madde arasında tam birliğı temsil eden bu öge, oyun içtepisinin bize sunduğı özgürlüğün eksiklik değıl, yasaların uyumu olduğunu belirtir. Oyun içtepisi, kendi içinde belirlenmiş tüm sonsuzluğu kapsayan bir koşul ve dışlama değıl, içselleřtirilmiş bir uyum anlamına gelir. (Schiller, 1902:2). Bu da gerçek bir sanat eseri, yüksek bir huzur ve zihin özgürlüğü sağlar, böylece estetik eğilim bize tüm

armağanların en yükseğini, insanlığa karşı bir mizacı ve güzelliği ikinci yaratıcımız olarak adlandırabilme şansını verir (Schiller, 1902:2).

İnsanın kozmostaki konumu, oyunun rehberliğinde yapılan bir yorumlamayla “iyinin ve kötünün ötesinde” olarak belirlenir ve bu durumu tanımlayan temel paradigmlar oyuncu, sanatçı, yaratıcı ve çocuk olarak ortaya çıkar. Bu açıdan onun varoluşunun ancak bir estetik fenomen olarak haklı görülebileceğini ifade eden Nietzsche (Fink, 2015:288), tıpkı Schiller’de olduğu gibi iki zıt kutubun bir münasebeti olarak, dünyanın özünü oyun olarak kavramaktadır.

1.2.2. Friedrich Nietzsche (1844-1900)

Nietzsche, 15 Kasım 1844 tarihinde Prusya’nın Saksonya bölgesindeki Rocken’de dünyaya gelmiştir. Dindar olan babasının ölümünden sonra annesi, kız kardeşi, büyükannesi ve iki teyzesi tarafından dindar bir çevrede büyütülmüştür. Nietzsche, klasik Grek dili ve kültürü konusundaki eğitimini Pforta’daki yatılı okulda alır. Burada, Grek diline ve kültürüne derin bir ilgi geliştirir; bu sayede Platon ile Aiskhylos gibi klasik yazarlara hayranlık duyar. Rheinishes Museum’da klasik filoloji konularında makaleler yayımlar, tavsiye üzerine Basel Üniversitesi’nde doktorasını bitirmeden profesör olarak atanır ve ders vermeye başlar. Sağlık sorunları nedeniyle Basel’den ayrılarak son on yılını seyahat ederek geçirir ve eserlerini kaleme alır. 1881 yılında **Günün Şafağı**, 1882’de **Sevincin Bilimi**, 1883-1885 yılları arasında da **Zerdüşt Böyle Buyurdu** adlı eserini yayımlar. Bu eserde ‘üst-insan’ın yeniden değerlendirilmesi düşüncelerini işler. 1886 yılında **İyinin ve Kötünün Ötesinde**, 1887 yılında **Ahlakın Soy Kütüğü** adlı eserleriyle felsefi görüşlerini ön plana çıkarır. Nietzsche, 1887 yılında **Wagner Davası** ve **Nietzsche Wagner’e Karşı** adlı Wagner karşıtı yazılarını yayımlar. Aynı yıl **Putların Alacakaranlığı**, **Antichrist** ve bir tür otobiyografi olan **Ecce Homo** adlı eserlerini yayımlar (Nietzsche, 2011:27). Nietzsche, 25 Ağustos 1900 yılında Weimar’da hayatını kaybetmiştir.

Nietzsche hem yaşadığı hem de kendinden sonraki dönemde pek çok kişiyi etkilemiş bir düşündürdür. 19. yüzyıl, bilimsel gelişmelerin rağbet gördüğü, psikolojinin pek çok alanda hakim olmaya başladığı ve pek çok alanda kesinlik, aynılık, benzerlik gibi kavramların önem kazandığı bir yüzyıldır. Nietzsche bu bahsedilen kavramlar üzerinden geliştirilen yaklaşımların, Avrupa’nın her alanda

yozlaşmasına sebep olup krize yol açan ve bir nevi düşünsel ve yaşamsal otoriter düşünce ve eylem dinamiklerine dönüştüğünü ilk fark edenlerdendir. Nietzsche'ye göre, daha çok Sokrates ve Platon üzerinden şekillenen Batı felsefesi, karşıtlıklar üzerinden hareket eden, öte dünyaya yönelen, diyalektiğin karşıtlıklar üzerinden işleyişinde her zaman bir tarafın diğerine tahakküm kurmaya çalıştığı bir felsefedir. Hristiyanlığın öte dünyaya yönelmesi ölüme odaklanmış olması anlamına gelmektedir, fakat Nietzsche bu dünyaya, yaşama odaklanmak ister ve bu yüzden de kendi dönemine kadar olan değerleri yıkıp onları yeniden değerlendirerek yeni değerler oluşturmayı amaçlar:

En tuhaf ve en sert sorunlar karşısında bile yaşama evet demek; yaşamın en üst tiplerinin kurban oluşunda, kendi tükenmezliğinden sevinç duyan yaşama istenci – buna Dionysosçu dedim ben, bunu keşfettim trajik ozanın psikolojisine giden köprü olarak. Korkudan ve acımadan kurtulmak için değil, kendini tehlikeli bir duygulanımdan, onu şiddetle boşaltarak arındırmak için değil – Aristoteles böyle anlıyordu - : tersine, korkunun ve acımanın ötesinde, bizzat oluşun bengi hazzı olmak, - yok etme hazzını da içinde barındıran o haz... (Nietzsche, 2019:56).

Nietzsche, Batı metafiziğinin öte dünya fikri, sistematiklik, aynılık, kategorileştirme gibi kavramları odak noktasına almasını eleştirirken bu eleştirisini güç istenci, *decadence*, *amor fati*, üstinsan ve ebedi dönüş gibi kavramlar üzerinden yapar. Eugen Fink, **Nietzsche's Philosophy**'de Nietzsche ile ilgili nasıl bir konumlandırmada bulunması gerektiği konusunda bir tereddütte olduğunu söyler, ancak yine de onun temel varlık ve değer denkleminin, güç istenci, ebedi dönüş, Tanrı'nın ölümü ve üstinsan doktrini üzerine kurulu olduğunu ifade etmektedir (Fink, 2003:164).

Nietzsche, Elealılar'dan beri sürekli bir temel sorunun peşinden koşan uzun ontolojik yorumlar dizisinde az çok ilgili bir figür olarak, birçok düşünürden biri olarak felsefe tarihine mi aittir, yoksa gerçekten bir yenilikçi mi, bir öncü mü? Yeni bir kozmik çağın bir elçisi, bir 'elçi ve horoz ötüşü', belki hala kekeleyen ve 'içki şarkısı'nda kendi sesini arayan yeni, neşeli bir bilimin şafağı mı? Güçsüzlüğü deneyimlemiş ve "sadece bir budala, sadece bir şair" olduğunu kabul eden ve kendisini "denizler arasında dolaşan yüksek boyunduruk üzerinde peygamber ruhuyla dolu" Zerdüş ile özdeşleştiren bir düşünür mü? (Fink, 2003:164).

Fink, Nietzsche'nin felsefesinin dört temel kavramı olan; öte dünya fikri, sistematiklik, aynılık ve kategorileştirmenin kabul edilemez bir basitleştirme olarak görülebileceğini, ancak yine de birbirleriyle ilişkileri ve karşılıklı bağımlılıkları içinde bu yönlerin Nietzsche'nin felsefi düşüncesinin esasını ve temel yapısını teşkil ettiğini söylemektedir: “Yalnızca Tanrı'nın ölümünün bilgisi ile, yani idealist öteki dünyanın çöküşüyle birlikte, yaşama güç verme istemi, yaşam için kurucu olarak görülebilir. Nietzsche, temel öğretisini geleneğe bilinçli ve açık bir karşıtlık içinde ilan eder. Batı metafiziğine karşı mücadele eder” (Fink, 2003:165).

Nietzsche, erken dönem Yunan felsefesi ve trajedisi ile özellikle de Herakleitos'la ilgili yaptığı incelemelerden yola çıkar ve var olmanın Platoncu değerlendirmesini alt üst ederek “yeni bir varlık anlayışı deneyimi” yaşar (Krell, 1972:67). Nietzsche ilk eseri olan ve evreni bir sanat eseri görünümünde sunan bir metafizik olarak tasarladığı **Tragedyanın Doğuşu**'nda “sanatçıların metafiziği” kavramını tasarlar ve bu tasarım aynı zamanda “ebedi ve orijinal kozmik güç” olarak ilgili vizyonu da içerir. Nietzsche, sanatçının bu yaratıcı vizyonunu ilkel zevklerin taşması, bireysel dünyanın oyunbaz/şakacı inşası ve yıkımı olarak oyunun kendisinin zenginliği temelinden çıkarır. Nietzsche'nin metafizik referansı, Platoncu sanat idealinden ayrılamaz, ancak Nietzsche, özellikle bu aynı sanatsal veya yaratıcı idealin izini, incelikli formülleri ve paradoksal düşüncesi Yunanlıların trajik çağında felsefesini böylesine kaplayan Antik Yunan düşünürü olan Herakleitos'a kadar götürür (Babich, 2005:163). Felsefesinin temel dayanak noktası olmaya devam eden Herakleitos'tan 2500 yıl sonra Nietzsche bu düşünürün kozmik oyun felsefesini yeniden düşünmek için bir girişimde bulunur; bu metafizik geleneğin baskın tarzına ters düşen yeni ve aynı zamanda eski bir yoldur (Krell, 1972:67). Nietzsche, **Ecce Homo - Kişi Nasıl Kendisi Olur** adlı eserinde, ölüme odaklı kötümser filozof imajına karşı çıkarak, yaşamı onaylayan ve kendisini ilk trajik filozof olarak gören bir girişimde bulunur. Otobiyografisi niteliğinde olan bu eser, kendisinden önce Dionysosçu olan felsefi bir pathosun nasıl dönüştürüldüğünü inceler. Nietzsche, bu yaklaşımının trajik bilgelikten yoksun olmadığını vurgularken, bu tür bir perspektifin öncesinde var olmadığını ifade eder. Ancak, Herakleitos konusunda ise bir tereddüt

içinde olduğunu belirterek, onun yakınlığının kendisine diğer herhangi bir yerden daha içten geldiğini ifade eder (Nietzsche, 2019:56).

Geçip gidişin ve yok etmenin olumlanması, Dionysosçu bir felsefeye doğru kararlı bir eylem, zıtlığa ve mücadeleye evet denmesi, oluş, “varlık” kavramına radikal bir isteksizlikle bunların ışığında her koşulda şu ana dek düşünülmüş olanlarda bana en yakın olanı görmeliyim diye düşünmektedir (Nietzsche, 2019:56). Onun burada bahsettiği düşünüş Zerdüşt’ün “bengi dönüş”(ebedi dönüş) öğretisidir ve bu öğreti Herakleitos’ta Nietzsche üzerinden vurguladığımız çocuğun masumiyet içinde yıkıp yeniden inşa etme, Aion’un kendisiyle oynama durumunu imlemektedir. Nietzsche, oyunun kavramsal yapısında isteksiz bir karşıtlık birliğinin bir yorumu olan Dionysos ve Apollon arasındaki kendi karşıtlık düşüncesinin habercisinin Herakleitosçu karşıtlık anlayışı olduğuna inanır (Fink, 2003:32) ve bu bağlamda Apollon ve Dionysos arasındaki karşıtlığın birliği üzerinden sanatsal bir düşünce geliştirir:

Sanatın gelişiminin, Apolloncu olan ve Dionysosçu olan ikiliğine bağlı olduğunun salt mantıksal kavrayışına değil, görüşün dolaysız kesinliğine de vardığımız zaman, estetik bilimi için çok şey kazanmış olacağız: tıpkı insan soyunun cinsiyetlerin ikiliğine, sürekli savaşa ve yalnızca dönem dönem ortaya çıkan uzlaşmaya bağlı oluşu gibi (Nietzsche, 2018:17).

Kozmik bir metafor üzerinden Herakleitos’un oyun anlayışında dünyanın en derin sezgisini bulduğunu düşünen Nietzsche’nin bakış açısından, bu kozmik metafor masumiyet ve zorunluluk oyunu olarak dünya bütünlüğünü sergileyen, ateşin ve logos’un kendisini ifşa etme gücüne sahiptir, ancak bu logos, metafor, oyunun kendisi, sanatsal oyundur (Krell, 1972:68). Sanatın metafizik yüceltme niyetine sanata dahil olduğu sürece tamamen katılabilen “trajik mitos, çirkin ve uyumsuz olanın bile, istencin, zevkinin sonsuzluğu içinde kendi kendisiyle oynadığı sanatsal bir oyun olduğuna ikna etmelidir bizi” (Nietzsche, 2018:143). Bu bağlamda trajedi, dünya oyunu düşüncesine karşılık veren sanatsal oyunun bir tür ifadesi olarak alınır ve bu tam da Nietzsche’nin **Tragedyanın Doğuşu**’nda açıklamaya çalıştığı Apollon ve Dionysos karşıtlığının temel ve esas dayanak noktasıdır. Hinman, **Tragedyanın Doğuşu** zamanından kalma yazılarda “oyun” kelimesinin kullanıldığı beş farklı yer olduğunu belirtir: bunlardan birincisi düşür. Düş gerçeğe oynamanın bir yoludur. İkincisi, düş ile oynamaktan oluşan sanatsal bir etkinlik oluşudur. Üçüncüsü, sarhoşluk

kişiyile oynayan doğa olarak görülür. Dördüncüsü, başka bir sanatsal etkinlik biçimi sarhoşluk ile oynamaktan ibarettir. Beşincisi, trajedi dünyadaki Dionysosçu ve Apolloncu güçlerinin karşılıklı etkileşimi olarak görülür. Hinman, ilk iki oyun duygusunun sırasıyla doğal ve sanatsal tarzlarında Dionysosçu oyunun, ikinci ikisinin sırasıyla yine doğal ve sanatsal kiplere bölünmüş Apolloncu oyun örnekleri olduğunu, son anlamın Dionysosçu ve Apolloncu temel oyun tarzlarının karşılıklı etkileşimini içerdiğini ifade etmektedir. **Tragedyanın Doğuşu**’nda hem Apolloncu hem de Dionysosçu oyun tarzlarının dayandığı arka plan Dionysos’un yoldaşı Silenos’un halk bilgeliğidir (Hinman, 1974:108). Kral Midas ve bir tür daimon olan Silenos arasındaki konuşma ölüm ve varolmamak üzerinedir. Kral Midas uzunca bir kovalamanın ardından yakaladığı Silenos’a “insanlar için en iyi ve en mükemmel şeyin ne olduğunu” (Nietzsche, 2018:27) sorar. Varoluşun kendisinin korku ve dehşetle, bireyselliğin ilkel bir acıda yükselişinin karakterize edildiği yönüne en yüksek ifadesini kazandıran Silenos, bir yanıtla karşılık verir:

Zavallı, bir günlük ömürlü tür, rastlantının ve kederin çocukları, duymamanın senin için en hayırlısı olduğu şeyi söylemeye niye zorlarsın beni? En iyi şey senin için tamamen ulaşılmazdır: doğmamış olmak, var olmamak, hiç olmak. En iyi ikinci şey ise senin içindir – en kısa zamanda ölmek (Nietzsche, 2018:27).

Yunan kültürü bağlamında varoluşun mevcut geçmişini ifade eden bu mit Nietzsche’nin incelemesi çerçevesinde Yunanlılar için nihilizmin 19. ve 20. yüzyıl Avrupa’sı için olduğu şeydir, yani varoluştaki her daim mevcut olan hiçlik, anlamsızlık ve amaçsızlık tehdididir (Hinman, 1974:108). Antik Yunan’ın sahip olduğu trajik acı dramatik oyun formunda, dünya bütünlüğündeki tüm bireysel varlık yapılarının ortaya çıkışını çöküşünü olumlamaktadır, ancak trajik dünya görüşünde kurtuluş olamaz (Krell, 1972:69). Bu dünyaya dönüş bir takım dönüşüm evrelerini gerektirmektedir. Nietzsche yukarıda vurguladığımız nihilist krizden kurtuluşu gerçekleştirecek ilerlemeyi **Zerdüşt Böyle Buyurdu** kitabında “üç değişim üzerine” bölümünde; ruhun deveden aslana ve aslandan çocuğa doğru ilerleyişi olarak karakterize eder. Sadece ruhun dönüşümü ve kurtuluşunu değil aynı zamanda dünyanın da dönüşümünü temsil eden bu metamorfozda ruh, dünyadaki en ağır yükleri yüklenme isteğiyle tüm ağır yükleri yüklenerek kendi çölüne doğru ilerleyen devenin “yapmalısın” ejderiyle yüzleşerek “istiyorum” diyen ve kendi hürriyetini elde etmek için kendine kutsal bir

hayır demeyeyle tüm yüklerinden kurtularak aslana dönüşmesinden ve sonrasında yaratıcı bir oyunla çocuğa dönüşmesinden bahseder (Nietzsche, 1972:43-45). Nietzsche, aslandan çocuğa geçmeyi zorunlu kılan nedir? diye sorar:

Masumluktur çocuk ve unutkanlık, bir yeni başlangıç, bir oyun, kendiliğinden dönen bir çark, bir ilk hareket, bir kutsal Evet. Evet, yaratma oyunu için, kardeşlerim bir kutsal Evet gerekir: ruh kendi iradesini ister artık, dünyayı kaybetmiş olan kendi dünyasını kazanır artık (Nietzsche, 1972:45).

Tek başına ele alınan bu pasajın temelinde dönüşümü gerçekleştiren aşamaların birbirini takip ettiği anlaşılabacaktır ancak böyle bir bakış açısı ona göre, metnin genel çerçevesini ve daha özelde Zerdüşt'ün "batma" ihtiyacını görmezden gelir. Çünkü bu batma isteği en derinden yeniden doğuşu gerektireceği için, bu, kişinin dünyada mevcut olanı daha fazla kontrol altına alması için önceki iki aşamaya geri dönmenin, onlardan tekrar geçmenin bir gereklilik olduğunu anlatır (Hinman, 1974:112). Bu bizi ebedi dönüş doktrinine götürmektedir. Güç istencinin önceki tüm formlarının ötesine geçen ebedi dönüş düşüncesi masumiyetiyle dünyayı aydınlatacak ve olduğu gibi dünyaya açıklık sağlayacak bir oyun arar, ancak güç istenci, dönüştürülmüş olduğu kadar terk edilmiş değildir (Krell, 1972:70).

Dionysos, güç istencinin, yani Apolloncu eğilim ile ebedi dönüşün, yani tüm sonlu şeylerin Dionysosçu zamansal derinliğinin birliğidir. Güç istencini ve ebedi dönüşü birleştiren birlik, Nietzsche tarafından tanımlanır, ancak düşüncesindeki tüm belirleyici noktalarda bir 'oyun' nitelendirmesine doğru ilerlese de, bu birliğin kendisini karakterize etmez. Ancak Dionysos'u oyunun Tanrısı olarak anlamayı başardığımızda, gök ile yer arasındaki alemdeki kozmosun ilahi oyunu derinden anlaşılabilir (Fink, 2003:160).

Krell, masum dünyanın oyununa, *paiz paizon*'a sempati duyan, büyük üsluptaki sanatçı olan yaratıcı Üstinsan'ın oyununun, Nietzsche'nin evrendeki insana dair temel kavrayışı olduğunu Fink'ten aktarmayla- insanın özünün ancak *spiel* (oyun) olarak keşfedilebileceğini ve belirlenebileceğini ifade etmektedir (Krell, 1972:71). Fink'e göre, trajik Dionysosçu bir dünya görüşünden bakıldığında, ontolojik anlamda metafizik bir varlık kavramının alanı, kendini unutanın boyutudur, sözde, yanıltıcı bir oyun dünyasının alanıdır (Fink, 2003:172). İnsan yanılsamayı bir yanılsama olarak kavramak, kendi oyunuyla büyük kozmik oyunun içine dalmak ve kozmik oyunun katılımcısı olarak bu daldırma içinde kendini deneyimlemek için muazzam bir

olasılığa sahiptir ancak Nietzsche'nin varlığı ve oluşu oyun olarak kavradığı yerde artık metafiziğin sınırları içinde kalmaz. Benzer şekilde, güç istenci de artık bilinçli bir özne için varlığı şeyleştirme özelliklerine sahip değildir; Apolloncu oluşum karakterine sahiptir, öte yandan aynının ebedi dönüşü, dünyanın her şeyi kapsayan, her şeyi sağlayan ve her şeyi ortadan kaldıran oyun zamanını kavrar (Fink, 2003:172).

Müziğin ruhu olan Dionysos, Nietzsche'nin "kuşa benzer bilgeliğine" ilham verir ve ona şunu söyler: "Şarkı söyle! Daha fazla konuşma!" Goethe'nin "Alles vergänglich ist nur ein Gleichnis"(Geçici olan her şey sadece bir benzetmedir)'e Nietzsche'nin Prens Freebird'ü yeniden katılır: Dünya oyunu, hükmeden, Varlığı ve Saf Görünüşü Karıştırır: Bu ebedi aldanma, Bizi performansta karıştırıyor! (Krell, 1972:71).

Bu ebediyet tutkunu için kuş bilgeliğinin ifade ettiği, bir yöne sahip olmamanın, neredeyse bir halka içindeki hareketin bir önerisi gibidir. Bu öneri, ebedi dönüşün farklılığını ve tekrarının hareketini içerir. Bu eylem, sadece düz bir ifade değil, her seferinde nakaratları yeniden kurulan bir şarkının tüm evrene yayılan bir ışıma eylemidir. Bir oyun ise, bu şarkıya eşlik eden evrenin kendi dansını içerir (Krell, 1972:72).

Schiller ve Nietzsche'nin oyun anlayışları, Alman edebiyat ve felsefe geleneğinde önemli izler bırakmıştır. Schiller, dramatik eserlerinde özgürlük, insanlık ideali olan tutku ve estetik kaygılarını ön planda tutmuştur. Öte yandan Nietzsche, felsefi derinlikteki eserlerinde trajik ironi, güç istenci ve değerlerin eleştirisini öne çıkarmıştır. Bu iki büyük düşünürün etkisi, 20. yüzyılın oyun anlayışını etkilemiş ve şekillendirmiştir.

1.3. Yirminci Yüzyılda Oyun Yaklaşımları

20. yüzyıl oyun düşüncesi, derin düşünsel keşiflerin anahtarını sunan ilginç ve çeşitli bir alan olarak öne çıkar. Bu düşünce, sadece çocukluk yıllarının masum eğlencesi olarak değil, aynı zamanda insan varoluşunu anlama, dilin doğasını çözme ve hayatın anlamını sorgulama çabalarında önemli bir rol oynar. 20. yüzyıl felsefesinde, oyunun içsel yapısı, kuralları ve etkileşimi, düşünürleri derin düşüncelere sevk etmiş ve felsefi zeminde önemli soruların sorulmasına neden olmuştur. Bu bağlamda, oyun düşüncesi, felsefenin temel kavramlarına farklı bir perspektif sunarak, insan deneyimini daha derinlemesine anlamaya yönelik bir çaba ortaya koymuştur.

Oyun, felsefe disiplini içinde insan varoluşunun karmaşıklığını anlamada hayati bir rol oynayan çok boyutlu bir yapıya sahiptir. Bu durum, oyunun beklenmedik bir şekilde öne çıkmasını sağlar. 20. yüzyılda felsefenin, tüm insan faaliyetlerini açıklamak için bir metafor olarak oyun kavramını benimsemesi ve insan varoluşunun merkezi bir kavramı olarak görmesi, paradoksal bir şekilde felsefenin kendi doğasını bir tür oyun haline getirmiştir. Bu bağlamda, yapısal olarak birbirinden uzak gibi görünen olguların birbirine entegre olması, kavramsal ve teorik düzenlemelerin temelini oluşturur (Dereko, 2012:1).

Felsefi bağlamda oyun kavramının incelenmesi, genellikle oyunun “oyun analogisi”ne dönüştürülüp dönüştürülmediği, oyun ile dil arasındaki benzerlik bağlantısının nasıl kurulduğu, oyun kurallarının bilinmesiyle oynanabilirliği arasındaki ilişkinin ne olduğu ve oyunun hayatı sürdürme çabasının bir parçası olup olmadığı gibi birçok soruyu içerir. Bu bağlamda, oyun kavramının içerdiği paradoksal nitelikler, bireysel oyunların kuralların ötesinde, kendi evrimleri tarafından şekillendirilen güçlü imgeler olarak değerlendirilebilir. Geleneksel oyun kavramlarından uzaklaşıldığı bir düşünce çerçevesinde, kuralların oyun yapısını belirlediği bakış açısı sorgulanmakta ve oyunların henüz tamamlanmamış bir süreç olarak değerlendirilmesi gerektiği vurgulanmaktadır (Yalçın, 2013:17). Bu perspektif, oyun kavramının incelenmesi aracılığıyla, insan varoluşunun karmaşık ve katmanlı yapısının anlaşılmasına önemli bir katkı sağlamaktadır. Bu durum, 20. yüzyılda felsefenin, oyunu insan faaliyetlerini açıklayan bir metafor ve insani varoluşun merkezi bir kavramı olarak görmesinin, düşünsel evriminde dikkate değer bir dönüşe işaret etmektedir. Oyun, dil aracılığıyla hayatın paradoksal niteliklerini yansıtan bir bağlamda ele alınırken, kuralların ve bireysel gelişimlerin oyunları belirlediği geleneksel anlayışlardan uzaklaşmıştır.

Yirminci yüzyıl, oyun anlayışlarında büyük çeşitlilik ve yeniliklere sahne olur. Bu dönemde, oyun yazımı ve sahneleme pratikleri, farklı sanatsal, kültürel ve politik akımların etkisi altında önemli evrimler geçirmiştir. Yirminci yüzyılın oyun yaklaşımları, modernizm ve postmodernizm gibi geniş kapsamlı estetik hareketlerin yanı sıra toplumsal değişimlerin, teknolojik ilerlemelerin ve dünya çapındaki tarihsel olayların etkisiyle şekillenmiştir. Yirminci yüzyılın oyun yaklaşımları, karmaşıklığı, çeşitliliği ve deneyselliği içeren bir zenginlik arz etmektedir. Bu dönemdeki oyunlar,

sanatın sınırlarını zorlayarak izleyiciye farklı bakış açıları sunmuş ve çağlar arası bir estetik çeşitlilik oluşturmıştır. Oyun kavramının derinlemesine incelenmesi, Johan Huizinga'nın öne çıkan düşünceleriyle önemli bir zemin kazanır. Huizinga, oyunun insan kültürü ve toplumsal yapılar üzerindeki etkilerini araştıran öncü bir figür olarak kabul edilir. Oyunun insan varoluşunun merkezi bir parçası olduğunu, kültürel ve toplumsal gelişimin ayrılmaz bir unsuru olduğunu savunur. Huizinga'nın çalışmaları, toplumsal ilişkilerin, ritüellerin ve sembollerin bir ifadesi olarak da önemli bir rol oynadığını gösterir. Dolayısıyla, Huizinga'nın perspektifi, oyunun insan deneyimi ve toplumsal yapılar üzerindeki derin etkilerini anlamak için temel bir çerçeveye sunmaktadır.

1.3.1. Huizinga ve Homo Ludens (1872-1945)

Johan Huizinga, 7 Aralık 1872 yılında Hollanda Groningen'de dünyaya gelmiştir. Babası Fizyoloji profesörüdür. 1891 yılında üniversiteye gider ve 1895 yılında Hint-Avrupa dillerindeki derecesini tamamlar. Leipzig Üniversitesi'nde karşılaştırmalı dilbilim çalışmalarına başlar ve Almanya'dan döndükten sonra 1897 yılında doktorasını tamamlar. Daha sonraki yıllarda Harlem'deki bir ortaokulda tarih öğretmenliği yaparak kariyerine devam eder. Harlem ve Amsterdam'da öğretmenlik yaptıktan sonra 1905 yılında Groningen Üniversitesi'nde tarih profesörü olur. İlk eşi Mary Vincentia Schorer'ın ölümünden sonra Leiden'e taşınır, Leiden Üniversitesi'nde 1915 yılında genel tarih profesörü olur. 1916 ile 1932 yılları arasında "De Gids" dergisinin editörlüğünü üstlenir. 1938 yılında Milletler Cemiyeti'nin Zihinsel İşbirliği Uluslararası Komitesi'nin başkan yardımcısı olur. Faşizmin yükselişi ve kültürel kriz endişesiyle 1935 yılında In De Schaduwen Van Morgen (Yarının Gölgesinde) adlı eserini yazar; oğlu Jacob Herman Huizinga tarafından **In the Shadow of Tomorrow** olarak İngilizce'ye çevrilir. 1941 yılında Leiden Üniversitesi'nin kapanmasının ardından Alman etkisini eleştiren bir konuşma yapması nedeniyle Nazi rejimi tarafından tutuklanır. 1942'de serbest bırakılır ancak Leiden'e dönmesine izin verilmez. II. Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru, 1 Şubat 1945 tarihinde Gerderland, Arnheim yakınlarındaki De Steeg'deki hapishanede yaşamını yitirir (age-of-the-sage.org/history/historian/Johan_Huizinga.html, [13.12.2023]).

Johan Huizinga, kendinden sonraki çeşitli disiplinlere etki eden **Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme** adlı eserini 1938 yılında kaleme almış ve yayınlamıştır. Eser ilerleyen süreçlerde farklı dillere çevirisi yapılarak basılır ve çoğaltılır. Türkçe’de ilk çeviri Mehmet Ali Kılıçbay tarafından 1995 yılında yapılmış, 2022 yılında da eserin onuncu baskısı yayınlanmıştır. Huizinga, **Homo Ludens**’de oyunun birçok alanla ilişkisini değerlendirir. Kültür Olgusu Olarak Oyunun Doğası ve Anlamı, Oyun Kavramının Dilde Kavranılışı ve İfade Edilişi, Kültür Yaratıcı İşlev Olarak Oyun ve Müsabaka, Oyun ve Hukuk, Oyun ve Savaş, Oyun ve Bilgelik, Oyun ve Şiir, Mythopoiesis’in Unsurları (Hayal Gücünün İşlevi), Felsefenin Oyunsal Biçimleri, Sanatın Oyunsal Biçimleri, Oyun Açısından Uygarlıklar ve Dönemler, Çağdaş Kültürde Oyunsal Unsur başlıkları altında oyunun işlevini tartışır (Huizinga, 2022). Huizinga’ya göre oyun, kültürden eski oluşuyla öne çıkar ve kültürü var eden temel etkidir.

Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir bizatihiilik olarak buluruz. Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, “gündelik” hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılarız (Huizinga, 2022:21).

Aydınlanmayla birlikte insanın sanıldığı kadar akıllı olmadığı ortaya çıkmış Homo Sapiens yani Akıllı İnsan ifadesine bir de Homo Faber, İmalat Yapan İnsan ifadesi eklenmiştir. Huizinga, faber sözcüğünün hayvanları da niteleyen bir ifade olduğunu düşünür: “Birçok hayvan oyun oynar. Buna karşılık Homo ludens, yani “oyun oynayan insan” terimi bana, imal etmek kadar esaslı bir işlevi ifade ediyormuş ve buna bağlı olarak da Homo faber teriminin yanında yer almayı hak ediyormuş gibi gelmektedir” (Huizinga, 2022:13-14). İnsanların tüm eylemlerinin oyun olarak değerlendirilebileceğini düşünen Huizinga, kültürden eski ve kültürü oluşturan etken oluşuyla oyunu, eyleme anlam katan bağımsız bir unsur olarak görür. Oyun aşırı tutkuları dizginleyen, insanın gevşeme ihtiyacını karşılayan, ciddi olana katlanmaya ya da hazırlanmaya yardımcı olan, insanın benliğine sahip çıkmasını sağlayandır. Gerçekte gerçekleşmesi zor olan ya da mümkün olmayan arzular, oyun aracılığıyla yatıştırılır. Oyun, oyun olmayan başka bir şey karşısında ortaya çıkar.

Oyunun oyun olmayanla karşılaşması, ilkel dönemlerde gerçekleşir. Huizinga'ya göre ilkel ritüel törenler oyunla iç içedir. İlkel insan, doğayı kavramaya çalıştığı eylemleri içinde yaratıcı bir zihinle hareket eder ve inanca dayalı olarak gerçekleştirdiği kutsal törenlerinde ciddiyet ile şakacılığın sınırlarında daima bir oyun bütünlüğünü var eder. Oyun ciddi olanın tersi olarak görülse de oyun-ciddiyet zıtlığı değişkendir. Oyunun değerinde azalma olduğunda ciddi olan önem kazanır. Ciddi olanın içinde geçici bir faaliyet alanı sunan oyun, özgürleşmeyi sağlar. Oyun başlar ve biter, sonuna kadar oynanır. Oyunun tekrarlanması, kültürel aktarımın da aracısı olması demektir. Oyun bir temsil olarak herhangi bir şey için verilen mücadeleyi temsil eder. Temsil etmek, bir şeyin görülmesini sağlamaktır (Huizinga, 2022:25-31). İlkel dönemlerde görülen avcılık faaliyetleri ve avlanan hayvanın ruhuyla uzlaşılan ateş başı törenleri, temsilin oyunsu görünümünün iyi bir örneğidir. Kabilenin avcılığı anlaması, avın zorluğunu kavraması, avlanan canlının keyfi öldürülmediğinin bilinmesi ve tanrılara adak olarak sunulması gibi bir dizi deneyim oyunla paylaşılır. Bu törenler, zaman içinde bir kültür haline gelir ve her topluluğun kendi benzersiz avlanma kültürünü oluşturmaya yol açar. Huizinga'nın belirttiği gibi, oyunun kültürden önce var olduğu fikri, insanların temel faaliyetlerini etkileme biçimini vurgular. İnsan, hayatı düzenleme ve anlamlandırma çabasını oyunlar aracılığıyla şekillendirir; bu da zamanla toplumların kültürel gelişiminin çoğalmasına ve yayılmasına katkı sağlar.

Gerçek bir kültür, belli bir oyunsal içerik olmaksızın var olamaz, çünkü kültür belli bir ılımlılığı ve kendine egemen olmayı gerektirir; mükemmele ulaşmayı kendi eğilimlerinde görmeyi değil de, kendini serbestçe rıza gösterilen sınırların içine kapatılmış olarak kabul etmeyi gerektirir. Kültür, belli kurallara uyulması yönündeki karşılıklı bir anlaşmanın varlığı nedeniyle her zaman bir ölçüde oynanmış olacaktır (Huizinga, 2022:278).

Oyunun oyundan hareketle amacı, toplumsal yaşayışı belirleyen bir hareket düzeni kazandırmasıdır. Dilin, mitlerin ve ritüellerin kökeninde daima oyun bulunur. İsteğe bağlı yapılan, gönüllü bir eylem olan oyun, boş zamanları doldurmaya yarayan bir etkinlik olarak değerlendirilse de ritüellerin içinde önemli bir görev üstlenir. Taklit-eylem-topluca katılım tiyatro sanatının doğuşunun ötesinde, topluluk bilinci kazandıran, insanları ortak bir amaç uğruna bir araya getiren ve topluca sağaltım yaşatan bir güç olur. Oyunun getirdiği özgürlük bilinci, gerçek yaşamdan uzaklaşmayı

sağlayarak rahatlatır. “Oyun günlük yaşamda bir ara veriş, bir dinlenme, günlük yaşamın süsü gibidir” (And, 2003:28). Oyun, günlük yaşamdan yer ve süre bakımından ayrılır ve kendi uzamını yaratır. Başı, ortası ve sonu olmasıyla kendine özgü zamanı ve mekanı kullanır. Daima bir sonucu olan oyunun belli kuralları vardır. Kuralların dışına çıkan oyunbozan olmakla cezalandırılır.

(...) Oyunbozan, bizzat kültürü bozmaktadır. (...) Oyunsal biçimlerin amaçlı gelişimi aracılığıyla belirlenmiş olan hedeflere ulaşma niyetini gizleyen “gibi yapma” şeklinde olmamalıdır. Gerçek oyun, her tür propagandayı dışarıda bırakır. Kendisi bizatihi bir amaçtır (Huizinga, 2022:278).

Belli bir sonuca ulaşmak için yapılan oyunun gerilim yaratması, doğası gereğidir. Oyun hem oyuncuları hem de katılımcıları birbirine yaklaştırır. Taklit aracılığıyla kendisinden başkası olmak ya da kendisinden başkası olana bakmak oyunun özgürlüğünün getirisiidir (And, 2003:28-29). Oyun nasıl isteğe bağlı bir eylemse oyuna dahil olmak da isteğe bağlıdır. Oyunun biçimsel özellikleri arasında en önemlisi, eylemin günlük yaşamda bilinen mekanlardan ayrılması ve oyunun kendi mekanı içinde gerçekleşmesidir. Oynayan ve seyreden, oyunun kurmacasına inanmaya hazırdır.

Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir (Huizinga, 2022:53).

Tiyatronun özünü oluşturan agon, oyunun bütün biçimsel özelliklerini taşımaktadır. Yarışma anlamına gelen agon, Antik Yunan tragedya ve komedyalarının temelini oluşturan çatışma anlamında kullanılır. “Tiyatro öncesi dönemlerde sözcüğün iki hasımdan birinin ölümüne varan çatışma anlamında kullanıldığı sanılmaktadır. (...) Silah olarak yalnızca sözlerin kullanıldığı bir çekişmedir” (Erim, 2009:18). Antik devirlerde, başlangıçta meydanlarda karşılaşılan sporcuların mücadelesi anlamında kullanılan agon, zamanla oyun yazarı, oyuncular ve dithyrambos koroları arasında yapılan yarışmalara verilen isme dönüşür. Eski komedya evresine gelindiğinde, komedyanın bölümlemeleri içinde neredeyse oyunun omurgası olan bir aşama olarak anılır. Karşılaşma, kapışma anlamlarıyla da kullanılan agon, “Savsöz ve karşı savsözün, öneri ve karşı önerinin, yanıt ve karşı yanıtın atışma biçimi içinde yer aldığı

söz kapışması sahnesi” (Çalışlar, 1993:9-10)’dir. Sevdâ Şener, *agon*’u, ritüellerde görülen karşıtlıklarla temellendirir ve bunların başında ölüp-dirilme motifini ve eski ile yeninin çatıştığı kısımların önemini vurgular. Ritüellerin kaynağını oluşturan *kenosis* –boşalma- *plerosis* –doldurma- törenleri de *agon*’un ilksel varlıklarıdır (Şener, 1993:19-33). Huizinga, *agon*’u, “ciddi olmayan” ile “oyunsal olan” kavramları arasında ele alır.

Ciddiyet, oyun olmayan’dır ve başka hiçbir şey değildir. Buna karşılık, oyun’un anlamsal ağırlığı ciddi olmayan kavramıyla asla tanımlanamaz ve tüketilemez. Oyun bizatihi bir kavramdır. Bu kavram, olduğu haliyle, ciddiyet kavramından daha üst bir düzlemde yer almaktadır. Çünkü ciddiyet, oyun’u dışlamaya yöneliktir, oysa oyun, ciddiyet’i rahatlıkla içerebilir (Huizinga, 2022:73).

Antik Yunan toplum yaşamında rekabete yönelik yarışmaların yapıldığı mekana da *agon* adını veren Huizinga’ya göre, hayatın kendisi bir oyundur ve bu bağlamda düşünüldüğünde *agon*, “hayati” bir değer kazanır. Oyunun tüm biçimsel özelliklerini taşıyan *agon*, hem şenlik alanına hem de oynusal alana aittir. Karşıtların birliği içinde oyun eğlenceli olan, oyun olmayan ise ciddi olanıdır. Dolayısıyla alaycılık ve şaka, ciddi olanın karşıtı olarak nitelendirilir ve *agon*’un oynusu doğasını açıklar. Diğer bir deyişle *agon*, oyun içinde ciddi olanıdır. *Agon*’a benzer yapısıyla örneklendirilen oyun ve hukuk ilişkisinin konusu olan davalar, kimin haklı kimin haksız olduğunu, kimin kazanıp kimin kaybettiğini belirleyen oyunlardır. Kazanmak ve kaybetmek, oyunun mücadeleci doğasını yansıtır (Huizinga, 2022:113-117). *Agon* da benzer bir mücadele alanı olarak işlev görür. Yazarın ya da şairin görüşünün temsilcisi olan oyun kişisi, *agon*’da ya da oyunda galip gelendir.

Huizinga, oyun içinde hayal gücünün işlevini sorguladığı görüşlerinde, Dionysos şenliklerinde taktığı maskeyle başkasının kimliğine bürünen oyuncunun sıradan dünyanın dışına çıkışı temsil ettiğini dile getirir. Oyuncu, gerçekleştirdiği ve bedenine büründüğü yabancı bir ben’e taşınmıştır. Bilinenin içinde yabancı olma da yine oyunun özgürleştirici doğasına girmeye açıklanır. Sadece oyuncu değil seyirci de başkası olma, başkası adına düşünme, başkasının dünyasına ortak olma eylemini oyunun içinde gerçekleştirir ve oyun daima bir ödül kazanmayı varsayar. Ödülün niteliği her zaman maddi bir durum olmak zorunda değildir. Tiyatroda oyunun ödülü haz ve öğrenmedir. Oyundan önceki seyirci ile oyundan sonraki seyirci birbirinden

farklıdır. Oyunun dünyasına giren seyirci, oyuncuyla birlikte dönüşerek var olur (Huizinga, 2022:119).

Huizinga oyunun genel geçer yapısından söz etmekte ve bu yapıya göre oyunun kendine has karakteristik bir yapısının olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda oyun; öncelikli olarak gönüllü bir eylemdir. Oyundan zevk alınır ve daima bir gereksinime cevap verme amacıyla oynanır. Günlük hayatın içerisinde bir rahatlama olan oyun, kendi zamanı ve kendi mekanı içinde sonsuza dek oynanabilir. Oyun, oynayanları kendi dünyasına dahil eder ve serbest bırakır. İnsan bir canlı olarak kendini geliştirdiği sürece oyunda gelişim göstermiştir. İnsanlar yapmış oldukları tüm faaliyetlerini genel itibari ile oyunla tamamlamaya çalışmıştır. Bunlar kutsal ayinler, bağışlar, adaklar, dünyanın güvenli bir yer olması için çabalanması gibi belli başlı temenni ve eylemler oyun süreci adı altında ilerlemiştir. Oyun her yönü ile oyundur. Oyundan geriye kalan her şey, farklı bir evrene taşınmakta ve gelişim göstererek ilerlemektedir (Huizinga, 2022:120-121).

Oyun yaşadığımız asıl hayat değildir; oyun geçici bir meşgaledir. Oyunda gündelik yaşamımızdan farklı rollerde olmak, hayatın ciddiyetinden uzaklaşarak rahatlama sağlar. Bu anlamda çocuklar bile -mış gibi yapmanın farkındadır. Oyun sınırlı bir etkinliktir, zaman ve mekân konusunda bazı sınırlar dâhilinde sonuna kadar oynanır. Oyunun başlayış ve bitişi bellidir. Oyun süresinde birbirinin yerine geçme, ayrılma, bağlanma, hareket, kader değişikliği ve gerilim yer alır. Belirsizliği ve şans ortaya koyan gerilimle oyuncunun fiziksel gücü, cesareti, yeteneği ve tahammül etme gücü sınanır. Oyuncu kazanma konusunda çok hırslı olmasına rağmen oyunun sınırları içinde kalması gerekir (Huizinga, 2022:27-30). “Her müsabakanın kökeninde oyun vardır; yani bir gerilime son veren ve hayatın olağan akışına yabancı olan bir şeyi belirli bir zaman ve mekan içinde, bazı kurallara ve belli bir biçime uygun olarak gerçekleştirmeye yönelik bir anlaşma vardır” (Huizinga, 2022:149). Bu anlaşma bağlamında oyun kültürel bir biçim olarak algılanır. Bir kez oynanan oyun belleğimizde bir hazine olarak kalışıyla yeni nesillere aktarılır. Oyunun kaynağı, kültürü, eylem alanı neresi olursa olsun değişmeyen özelliği, verilen bir mücadeleyi ya da karşıtlığı temsil aracılığıyla paylaşmasıdır.

Huizinga'ya göre, oyunun, “gerçek” hayatla olan ilişkisinde, insanın kurallardan yoksun olduğu varsayılan doğal bir durumdan düzenli bir şekilde insani ve uygar bir düzene geçmesini sağlayan eylemin kurallarını veya ilkelerini öğrendiği bir etkinlik olduğu ifade edilir (Halak, 2016:210). Oyunun ruhunu yakalamak zor görünse de, bu tam olarak Huizinga'nın “insan uygarlığının, oyun olarak ve oyun içinde ortaya çıktığı ve geliştiği” (Huizinga, 2022:14) şeklindeki büyük teziyle yapmaya çalıştığı şeydir. **Homo Ludens**'in ilk sayfalarında oyunun tanımına dair açıklamalar, Huizinga'nın gerçekleştirmeye çalıştığı kavramsal dizgenin büyük bir bölümünü ortaya koymaya yöneliktir. Bunu oyuna dair birkaç özelliği özetleyen ve oyuna dair yapılan yeni ayrımları ve tartışmaları dışarıda bırakmayı sağlayacak bir sırayla yapmaktadır:

Oyun ücretsizdir ve esasen bir özgürlüktür

Huizinga oyunun gönüllü bir eylem olduğu vurgusunda bulunarak onun zorunluluğun alanına dahil edilişinin onu oyun olmaktan çıkartıp daha çok bir temsil unsuruna dönüştüreceğini söyler (Huizinga, 2022:26). Oyunu tanımlamasında temel vurgular, onun belli bir zaman, yer ve idare alanının içinde, açıkça belli bir düzene göre, gönüllü olarak belirlenmiş kurallara uygun davranılarak ve herhangi bir maddi fayda gözetmeksizin icra edilmesi şeklindedir (Huizinga, 2022:181). Bu nedenle oyun özgürlüktür. Huizinga için kültürü, topluluğu ve demokrasiyi karakterize eden özgürlük oyun ögesinden doğar. Oynama konusunda hiçbir zorlamanın söz konusu olmaması olarak ifade edilmesine ek olarak özgürlük, oyuncuların ne oynamak için ne de oynadıkları için hiçbir mali durumun içinde olmayışlarını tanımlamaktadır. Bu bakımdan oyunun sahip olduğu amaçları maddi ve bireysel çıkarların hizmetinden uzaktadır. Kutsal bir eylemi içermesi bakımından bir grubun refahını sağlayabilir, ancak bunu dolayısız yoldan geçimi sağlamanın dışında başka yollar ve araçlarla gerçekleştirir (Huizinga, 2022:28). Huizinga'nın bu açıklaması, önce Roger Caillois tarafından kumar oyunlarını hesaba katmak için ve daha sonra oyunun kapitalist topluma derinlemesine entegre olduğunu gören diğer oyun eleştirmenleri tarafından yeniden düzenlenir (McDonald, 2019:254). Huizinga, oyunun özgür oluşu ve gönüllü bir eylem oluşu üzerinden, oyunun, eylemsel açıdan hiçbir erteleme olmaksızın gerçekleştirilmeye zorlanamayacağını veya ahlaki açıdan herhangi bir sorumluluk yükleyen bir edim tarafından dayatılmadığını, bu yönde bir karaktere sahip olmanın

aksine “boş zaman” içinde gerçekleştirilen keyfe keder bir yapıya sahip olduğunu savunur. Huizinga’ya göre, kültürel açıdan işlevsel bir unsura dönüştüğünde oyun, ödev ve görev anlamlarını da barındırmaya başlar (Huizinga, 2022:26).

Oyun sıradan veya gerçek yaşam değildir

Oyun sıradan hayattan sıyrılarak, kendine has yönelimlere sahip geçici bir eylem alanına dahil olma fırsatı sunar (Huizinga, 2022:26). Bu yönüyle de gerçek hayattan belirgin bir şekilde ayrılır. Huizinga için oyun, değer açısından gerçek hayattan daha düşük bir konuma sahiptir; bu nedenle, oyun gayr-i ciddi olmasına rağmen yalnızca oyun yarışması sırasında ciddi olabilir. Örneğin oynarken bir savaş ne kadar yoğun, tutkulu veya ciddi olursa olsun, gerçek hayatta önemi çok azdır (Duncan, 2016:39).

Oyun tecrit etmez, zamansal ve mekansal olarak sınırlıdır

Bu oyunun yalıtılmış olma ve sınırlı olma özelliği oyunun tam anlamıyla cereyan edişinin ifadesidir, yani oyun zamansal ve mekansal açıdan bazı sınırlar dahilinde “sonuna kadar oynanır” (Huizinga, 2022:28). Oyun burada kendi akışına ve anlamına sahip yaşamsal bir öğedir. Oyunun içinde eylemler, bağlanmalar ve ayrılmalar, gidiş gelişler, kaderin yeniden kurulması ve değişmesi, birbiri yerine geçmeler meydana gelmektedir ve oyun, zamansal olarak sınırlandırılmaya başlandığı yerde kültürel bir tarz olarak ifade bulmaktadır (Huizinga, 2022:28).

Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır” (Huizinga, 2022:29).

Oyun düzen yaratmanın yanında aynı zamanda düzenin bizzat kendisidir

Huizinga’ya göre, oyunun sahnelendiği alanda kendine özgü ve mutlak bir düzenin egemen olduğu bir atmosfer mevcuttur. Oyun alanı içinde bir tür karmaşanın yanı sıra kusurların bulunduğu bir dünya ile karşılaştırıldığında, sınırlı ve geçici bir formda dahi olsa bir mükemmelliğin ortaya çıktığı görülür. Ancak, bu egemen düzenin bozulması durumunda, oyunun taşıdığı değerler ve nitelikler de ortadan kalkacaktır.

Huizinga'nın perspektifinden, oyunun özünde bulunan düzenin, içinde geçerli olan kurallar ve normlarla belirlendiği ve bu düzenin sürdürülebilirliğinin oyunun devamlılığına bağlı olduğu anlaşılmaktadır. Sınırlı ve tenha ortamı nedeniyle oyun, oyun alanı içinde düzen yaratır. Oyunun kendisi spontane ve ücretsiz olmasına rağmen, hangi oyunu oynadığına ve o oyunun nasıl oynanacağına ilişkin bilgi, etkinliğe bir düzen duygusu getirir ve oyun ögesine öngörülebilirlik kazandırır (Huizinga, 2022:29).

Tekrarlanabilirdir

Huizinga'ya göre, oyun bir kez oynandığında, zihinsel bir yaratı veya gelecekte paylaşılabılır bir hazine oluşturur. Bu yaratı veya hazine, herhangi bir zamanda veya belirli bir aralıktan sonra tekrar yaşanabilir niteliktedir. Huizinga'nın oyun tanımında ve özelliklerinde kilit öneme sahip olan şeyin, oyunun toplumdan tamamen bağımsız olması olduğunu ve Huizinga için bu özerkliğin, bir toplumun kültürünü ve topluluğunu inşa etmenin ve kurmanın temel taşı olduğunu ifade eder. Bu açıdan bakıldığında oyun vasıtasıyla toplumun üyeleri, ortak olarak paylaşılan bir deneyime katılmak suretiyle kendilerini ifade etmek için bir araya gelirler; oyun yoluyla ortak bir amaç veya arayış için toplumun üyeleri aralarındaki ilişkileri tanımlamaya başlarlar ve içinde bulundukları oyunun ruhunu belirleyen ilkelerin, değerlerin ve erdemlerin aidiyetini hissederler (Huizinga, 2022:29).

Dolayısıyla, Huizinga'nın bakış açısından baktığımızda, vatandaşların oynadıkları oyunlar esasen halkın oyunlarıdır, insanların ortak iradelerini ve ortak bir etkinliğin tadını çıkarmak için bir araya gelme arzularını ifade etmelerinin sonucudur ve Huizinga'ya göre, toplum ve kültür bundan meydana gelmektedir. Huizinga, dil üzerinden bir incelemeyle, insanın sosyal yapısını vurgulayan toplumsal yapıların ilk büyük ve önemli eylemlerinin oyunla çelişmiş olduğunu; insanın iletişimde bulunabilmek, yaşamını sürdürmesine yönelik bilgileri öğrenebilmek ve hemsinlerine emir buyurmak maksadıyla dili yaratan zihnin, nesnel olanla düşünülen arasında devamlı bir şekilde gidip geldiğini ve soyut her ifadede barındırılan her simgenin de bir oyun içerdiğini öne sürer (Huizinga, 2022:22). Mitosları ele aldığımızda buradaki durumun gündelik dilde olduğundan daha karmaşık olduğunu söyler; daimonik olanın varlığı tarafından her an rahatsız edileceğinin bilinciyle mitsel

bir kavrayışa sahip insan, etrafında görüp görebileceği bütün bir doğa varlığının ve insani özün temelinde Tanrısallığın barındığına inanmaktadır. Huizinga'ya göre mitsel kavrayış üzerinden gerçekleştirilen faaliyetlerin içinde görünüme gelen fantezilerde ciddi olanın ve oyunbazca olanın sınırlarında duran yaratıcı bir bilinç bulunmaktadır (Huizinga, 2022:22). Kutsal olanla ilişkili olan bu türden eylem modellerinden kültürel yaşamın önemli icraları doğmaktadır; şiir, sanat, hukuk, bilim vs. bu bakımdan denilebilir ki toplumsal düzeni sağlayan bu yapılar köklerinde kısmen de olsa oyunsal bir yön barındırmaktadırlar (Huizinga, 2022:22). İnsanlar sadece birbirleriyle oynamakla kalmazlar, kendi bedenleri ve zihinleriyle, fiziksel çevrenin unsurlarıyla ve kültürel biçimlerle de oynamaktadırlar. Huizinga, kültürel ve toplumsal alanı tanımlayan tüm bu unsurlar üzerinden gerçekleşen oyunsal durumların farkına vararak yazılarında farklı bakış açıları arasında hareket eder.

Huizinga, oyunun işlevselci açıklamalarından kaçınır, çünkü ona göre “oyunun nihai itici gücü, sağladığı memnuniyet, heyecan ve hatta ‘eğlence’ duygusuydu, ancak yine de, belirli oyun türlerinin sosyal ve kültürel gelişimi için kritik olduğu görüşüne o da çekildi” (Henricks, 2008:167). Huizinga'nın kavrayışı, kültürün oyun formunda oluştuğu ve başlangıcından beri oynanan olarak varlık gösterdiği şeklindedir (Huizinga, 2022:74). Buna göre, toplumsal yaşam, topluluğun yaşamı ve dünyayı yorumlama şeklini ifade eden oyunlar tarafından özümlenen, üst düzeyde bir saygınlığı sunan biyoloji üstü formlar şeklinde ortaya çıkmaktadır (Huizinga, 2022,74-75).

Huizinga'nın bakış açısından “oyun; fiziksel, entelektüel, ahlaki veya ruhani değerler sayesinde de kültür düzeyine yükselebilir. Oyun, bireyin veya grubun hayat düzeyini yükseltmeye ne kadar yatkınsa, o ölçüde hakikaten kültür haline dönüşür” (Huizinga, 2022:77). Ritüel tarzında ele alınan kutsal temsil ve törensel yarışma birçok alanda karşımıza çıkan kültürün oyun olarak ve oyun içinde ilerleme şansı yakalamasını sağlayan iki formudur (Huizinga, 2022:77). Bu bakımdan ritüel ve agonizmin, oyunun sosyal bir kurum haline gelmesinin temel bir yolu olduğunu ve her ikisinin de “bir oyunun tüm resmi ve işlevsel özelliklerinin çoğuna” (McDonald, 2019:260) sahip olduklarını söylemek mümkündür. Bununla birlikte, Huizinga, her iki kategoriye de yayılmış bir ruha gönderme yaparak oyun karakterlerini haklı çıkarmak için geri döner. Her iki durumda da, oyunculuğun işareti, üstlendikleri şenlikli tavır

olarak ortaya çıkar (McDonald, 2019:260). Huizinga'ya göre oyun hiçbir zaman sadece kültürel bir yorumun nesnesi değildir, ancak her zaman kültürle karşılıklı ve aktif olarak yorumlayıcı bir ilişki içindedir; bu nedenle oyunu yalnızca kültürden etkilenmeyen, aynı zamanda kültürü etkileyen bir güç olarak anlamak için, oyunun bir medeniyet aracı olarak önemini kavramak gerekir (McDonald, 2019:262). Huizinga için oyun, insan hayatını zorunluluk ve mücadele alanlarının ötesine taşıyan her şeyi yaratmak ve korumaktan sorumludur. Vurgulamak gerekirse, “oyun, ‘oyun biçiminde ortaya çıkan’ ve onu asla terk etmeyen kültürün kendisinin kökenidir” (McDonald, 2019:262).

Huizinga, oyun ruhunun toplumun çoğu kurumunda işlediğini etkili bir şekilde savunur. Bu nedenle, hukuk mahkemeleri, münazara toplulukları, spor sahaları, felsefi sempozyumlar, halka açık şarkı yarışmaları vb. tarihsel olarak insanların birbirleriyle rekabet ettiği ve kendi yeteneklerini geliştirmeye çalıştıkları “oyun alanları” olarak işlev görmüştür (Henricks, 2008:160). Henricks, Huizinga'nın, oyunun rutin sosyal olaylardan sık sık ayrılma derecesini vurgulasa da, oyunu sosyal yaşamın ayrı bir alanı olarak kavramadığını, aksine oyunu önceki yüzyılların kamusal yaşamını ayırt eden bir ruh ya da tutum olarak kabul ettiğini ifade eder (Henricks, 2008:60). Böylelikle oyun, insanların belirli anları yakalamasına ve sonra onları hayal ürünü şekillerde yeniden şekillendirmesine izin verir. Huizinga, Ortaçağın Günbatımı'nda “Floransa'daki ortaçağ sonlarının aristokrat hayatının tümü de, bir düşün temsili gösteri halinde sunma yönünde bir çaba” (Huizinga, 2022:60) olduğunu ve hep aynı düşün sürekli bir gösterimi şeklinde bir oyundan, soyluların ve hükümdarların hayatının en yüksek ifade noktasına varacak kadar süsleyen bir oyun ruhundan bahseder. Bu eylemler, neredeyse sembolik bir form almış ve dini amaçlı oyunların seviyesine yükselmiştir. Hayatın doğum, evlilik, ölüm gibi olayları, estetik ve yüce biçimlerle anlamlandırılmıştır (Huizinga, 2022:60).

Huizinga'ya göre, sanat, savaş, şiir, müzik, din vs. olarak uygarlığı oluşturan oyun ögesi, uygarlığın başlangıcından bu yana çeşitli değişiklikler göstermiştir. Örneğin, on sekizinci yüzyıldan sonra, çağdaş dünyada, uygarlığın ilk dönemlerine kıyasla oyunun çöküşü söz konusudur (Dursun, 2019:148-49).

On sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıllarda, oyun ögesi ve kültürle ilişkisi, özerkliğini her şeyi kapsayan ekonomik pazara ve ardından medya ve eğlence

endüstrilerine kaptırmaya başladıkça değişir (Duncan, 2016:40). İnsanlar para kazanmak için oyunu kullanmaya başlar, oyun artık ücretsiz değildir ve artık gerçek, sıradan hayattan ayrı değildir. Bu nedenle, Huizinga'ya göre, oyun artık belirli bir kültür değil, yalnızca kültür endüstrisinin bir parçası, ekonomik sermaye üretme aracı olmak için metalaştırılmıştır (Duncan, 2016:40). Bu dönüşümün izini sürerken Huizinga, Roma İmparatorluğuna kadar gitmektedir. Savaş ve gladyatör dövüşü oyununu yok etmekle tehdit eden *agonizm* Romalıların oyunu organize edebileceklerini ve onu insanları eğlendirmek için kullanabileceklerini sağlayan oyun türleridir. Bu yolla seyirciler, yarışmaları ve performansları izlemek için Kolezyum ve benzeri stadyumları doldururlar. Huizinga, mevcut dönüşümü görerek oyunun masumiyetini yitirdiğini ve etkin bir şekilde bir eğlence unsuru haline geldiğini ifade eder (Duncan, 2016: 40). Huizinga'nın da vurguladığı üzere, insanın yaşam içinde bir düzen yaratması ve bu düzeni sürdürebilmesini sağlayan dilin yaratıcısı olarak görülen oyunbaz zihin, oynadığı oyunlarla kuralları oluşturmaktadır. Aynı şekilde bir varlık gösteren dil de bir gramer oluşturarak nesne ve onu imleyen işaretleri yaratarak oyunusal bir formda kendini yapılandırır. Bunu en iyi şekilde kavramış olan ve buna dair önemli bir söylemde bulunan bir diğer kişi Ludwig Wittgenstein'dir.

1.3.2. Ludwig Wittgenstein (1889-1951)

Ludwig Josef Johann Wittgenstein, 26 Nisan 1889 yılında Viyana'da varlıklı bir ailede dünyaya gelmiştir. Wittgenstein, Viyana'da zengin bir ailenin çocuğu olarak büyür, dönemin önemli yazarları ve sanatçıları tarafından sıkça ziyaret edilen bir evde yaşar. Viyana, Wittgenstein'in doğduğu yıllarda, kültürel açıdan oldukça zengin bir ortama sahiptir. Babasının mühendis ve sanayici, annesinin müzik tutkunu olduğu bir aile ortamında büyüyen Wittgenstein, müzik yeteneğini geliştirmiş, zamanla da matematik ve felsefi konulara ilgi duymaya başlamıştır. Alman felsefeci Gottlob Frege ile tanışması, onu Cambridge'e, Bertrand Russell'in gözetiminde çalışmaya yönlendirmiştir. Birinci Dünya Savaşı sırasında Avusturya ordusunda görev yaptığı süreçte, **Tractatus Logico-Philosophicus** adlı eserini tamamlamıştır. Bu dönemde felsefeyi bırakarak öğretmenlikle ve çeşitli işlerle uğraşmıştır. 1929 yılında Cambridge'e dönerek **Tractatus**'u doktora tezi olarak sunmuş ve ikinci dönem çalışmalarına başlamıştır. 29 Nisan 1951 yılında hayatını kaybeden Wittgenstein'in

eserleri, analitik felsefenin, özellikle dil felsefesi, zihin felsefesi ve hareket teorisi üzerinde önemli etkiler bırakmıştır.

Avusturyalı filozof Wittgenstein, iki farklı dönemde incelenir. Birinci dönemi özellikle analitik felsefe kanadından yoğun ilgi gördüğü, **Tractatus Logico-Philosophicus** adlı eserini; ikinci dönemi ise **Tractatus**'taki düşüncelerini değiştirerek **Felsefi Soruşturmalar** eserini ele aldığı dönemidir. Wittgenstein'in içinde bulunduğu analitik gelenek, Hume'u örnek alarak "felsefenin ilk ve en önemli görevinin analiz olduğu, kompleks gerçeklik, varlık veya kendilikleri kendilerini oluşturan basit kendiliklere indirgeyecek bir analizinden meydana geldiği kabulünden çıkar" (Cevizci, 2018:923). Wittgenstein bu gelenek çerçevesinde irdelendiğinde, onun yaptığı soruşturmalarda dil-düşünce-gerçeklik gibi kavramların birbiriyle ilişkisi ve sınırlılıklarının ne olduğuyla ilgilendiği görülür. Wittgenstein ve analitik gelenek, en gerçek/en açık/en belirgin vs. olana odaklanmak istemeleri nedeniyle dile yoğun ilgi gösterirler. Yani insanların bir dile sahip olmaları dolayısıyla iletişim kurarak anlaşmaya çalıştıklarına ve bu yüzden bir düşüncenin, kavramın veya herhangi bir nesnenin anlamının doğru ya da yanlış olarak görülmesinin nedeninin dildeki söylemin doğru veya yanlış olması olduğu görüşüne odaklanırlar. Wittgenstein'in ilk döneminde, bu temel sorgulamalar etrafında felsefi doktrini oluşturduğu gözlemlenmektedir; bu bağlamda, mantığa büyük bir vurgu yapmıştır. O, daha gerçek/sade/basit/doğru olana odaklandığı için klasik mantıktan çok sembolik mantığa önem verir ve gündelik dil ile arasına bir mesafe koyar. Ona göre, "Gündelik dilin anlaşılması için yapılan sessiz düzenlemeler, korkunç derecede karmaşıktır" (Wittgenstein, 2013:47), yani gündelik dil kullanımı, kurallar ve sınırlamalar açısından daha gevşektir ve böyle olması gündelik dili daha karmaşık hale getirir. Bu da gündelik dille arasına mesafe koymasına neden olmaktadır, fakat ikinci döneminde, yani **Felsefi Soruşturmalar**'ı yazarken gündelik dil ile ilgili düşüncelerinin biraz daha farklı olduğu görülmektedir.

Wittgenstein'in odaklandığı kavramlar çerçevesinde, özellikle ikinci döneminde üzerinde durduğu dil-oyunları kavramı önemlidir. Wittgenstein, dilin özünün ya da yalnızca dil içindeki çeşitli ilişkilerin ifade edilip edilemeyeceğini sorgular ve yalnızca ikincisinin felsefe için tahmin edilebilir bir hedef olduğunu göstermek için çeşitli türden "oyunları" değerlendirir (Krell, 1972:76). Wittgenstein

ve analitik geleneğin anlam-açıklık gerçeklik-düşünce gibi kavramlara odaklanması yoluyla, dünyaya yöneldiği söylenebilir. Bu doğrultuda o, bir çocuğun dili nasıl öğrendiği sorgulamasına gider. Ona göre, dil öğretiminde çocuğa öncelikle, tanımlanan nesnenin doğrudan gösterilerek ne olduğu ve adı hakkında bilgi edinmesi sağlanmalıdır. Çocuk o nesnenin anlamını öğrenene kadar o nesne kendisine gösterilmeye devam edilir. Bir tür alıştırma metodu üzerinden gerçekleştirilen bu pratikte örneğin çocuğa önce masanın kendisi gösterilir ve “bu masadır” veya sadece “masa” kelimesi kullanılarak, bu yöntem üzerinden çocuğun nesne ve ona işaret eden ad arasında bir bağ kurması sağlanır. Bu işlem birden fazla kere tekrarlatılarak, alışkanlık haline gelmesi sağlanır. Benzer şekilde sahip olunan dil aracılığıyla insanlar, benzerlik nedensellik gibi mantıksal kavramları kullanarak dünyayı anlamaya çalışır. Bu yüzden Wittgenstein’in deyiimiyle, “dilimin sınırları, dünyanın sınırlarını imler” (Wittgenstein, 2013:133). Wittgenstein’in, dilin sınırlarının dünyanın sınırları olduğunun sonucuna mantık üzerinden ulaşması onun bu dünyaya odaklanmış olmasıyla ilgilidir. Buna göre çocuk, aslında bu dünyada gördükleri üzerinden bir dil oluşturur ve düşünce de bu doğrultuda, mantık aracılığıyla dünya üzerinden oluşturulur.

Mantık dünyayı doldurur; dünyanın sınırları onun da sınırlarıdır. Mantıkta, bu yüzden, şunu söyleyemeyiz: Dünyada bu var, şu yok. Bu çünkü, görünürde, bazı olanakları dışarıda bırakabildiğimizi varsayar, ve bu da öyle olamaz, çünkü o zaman mantığın, dünyanın sınırlarının ötesine geçmiş olması; yani, bu sınırlara öteki yandan da bakabiliyor olması gerekirdi (Wittgenstein, 2013:133).

Wittgenstein, dünya-dil-düşünce ilişkisi aracılığıyla resimsel bir formdan bahseder. Dünyaya odaklanmış olması dolayısıyla, mantık ve dil yoluyla, bu resimsel formu, işaretler, jest-mimikler ve görmek gibi kavramlarla açıklanabilmesini sağlayacak birtakım çıkarımlarda bulunur. Örneğin metafizik olanın da dil aracılığıyla buradaki dünyayla ilgili olduğunu dile getirir. Ona göre görünmeyen, aslında dilde görünür hale gelmiş olur. Daha doğrusu dünyada var olan bir nesne, var olsa bile dile getirilmediği sürece yoktur ve bu yüzden konuşulamayanlar hakkında susulmalıdır, yani burada/dünyada olan bir nesnenin dile gelmesi için görülmesi, ancak görünür hale gelmesi için de dile getirilmesi gerekir (Wittgenstein, 2013:173). Dil ile düşüncenin böyle bir ilişkisi vardır. Wittgenstein, **Tractatus**’ta bunları ele aldıktan sonra felsefi düşüncesinin sınırlarını tamamen belirleyip bu anlamda felsefesini tamamladığını

düşünür, fakat daha sonra **Felsefi Soruşturmalar**'da düşüncesini değiştirerek dil-oyunları, gündelik dil ve aile benzerlikleri gibi yeni kavramlar ve bu kavramlar doğrultusunda yeni düşüncesini ortaya koymaya yönelik örnekler ele almaya başlar. Wittgenstein, değişen düşüncelerini **Felsefi Soruşturmalar**'ın önsözünde açıklar:

Dört yıl önce, ilk kitabımı (Tractatus Logico-Philosophicus) yeniden okumak ve ondaki düşünceleri açıklamak fırsatını buldum. O anda bana, eski düşüncelerle yenilerini bir arada yayınlamalıyım gibi geldi: Bu ancak benim eski düşünme tarzımın arka planına karşıt olarak ve aradaki farkı gösterme yoluyla doğru, bir ışık altında görülebilirdi. On altı yıl önce, felsefeyle yeniden uğraşmaya başladığımdan beri o ilk kitapta yazdıklarımda bulunan ciddi yanlışları görmek zorunda kaldım (Wittgenstein, 2006:8).

Wittgenstein, birinci döneminde, dili mantık çerçevesinde ele alarak, dil, düşünce, gerçeklik, yalınlık ve sınırlılık gibi kavramlara odaklanır, ancak ikinci dönemine geldiğinde artık daha “kesin” konuşmadığı görülür. “Gerçekten de bu ikinci eserde, Tractatus’da sunulan çerçeve ile keskin bir karşıtlık oluşturan, anlamın esas olarak sosyal bir kavrayış ekseninde ele alındığı yeni bir öğretinin ana hatları ortaya konur” (Cevizci, 2018:982). O artık ikinci döneminde, birinci dönemde olduğu gibi dile mantık çerçevesinde; gerçeklik, yalınlık, kesinlik gibi kavramlar üzerinden odaklanmak yerine, daha çok anlamsal açıdan odaklanır. İşte burada onun kullandığı dil-oyunları belirir ki Wittgenstein artık işin içine farklılık, öznellik gibi kavramların da girmesiyle bu kavramların önemini fark eder. Krell, Wittgenstein’dan aktarmayla, “aile benzerliği”nin dil için çok belirsiz bir standart olduğu itirazına Wittgenstein’ın, belirsizliğin dil oyununu durdurmadığını, belki de böyle bir belirsizliğin oyunu başarılı kılacağını, belki de bu kadar belirsiz bir kavramın “tam olarak ihtiyacımız olan şey” olduğunu savunur (Krell, 1972:77). Ancak Wittgenstein, oyunun kuralları açısından bu tür bir belirsizliğin oyundaki saflığı bozacağı düşüncesiyle onun artık yetkin bir oyun olamayacağını da ifade eder (Wittgenstein, 2006:64). Wittgenstein, bütün oyunların farklı olmasına rağmen hepsine yine de oyun denmesinden hareketle dili açıklamaya girişir.

Dilin olguların resmedilmesinden oluşan tek bir kullanımı olduğu varsayımını reddettikten sonra, onun sınırsız sayıda kullanımı olduğu gerçeği üzerinde yoğunlaşan Wittgenstein, dilin kullanımındaki çeşitliliği ifade edebilmek için oyun metaforunun temin ettiği imkanlara başvurur (Cevizci, 2018:986).

Wittgenstein, ikinci döneminde tek bir gerçeğin olup olmadığı sorgulamasından yola çıkarak, dil üzerinden, dile sahip olan bireylerin bir topluluk içerisinde doğmuş olmalarından dolayı hem dildeki ortaklığı hem de bireyin öznelliği üzerinden dildeki farklılığı ve farklılığın olduğu yerde benzerliği de görmeye başlar. Burada, ilk dönemde özellikle mantığa odaklanmış olduğu için yadsıdığı gündelik dile daha fazla önem verdiği görülür. Buna göre, çocuğa dilin nasıl öğretildiği örneğini tekrarlamak gerekirse; nasıl ki çocuk, öncelikle bir aile/toplum/topluluk, içerisine doğduğu için o ailenin genetik olarak benzerliğini alıyorsa dilinin de benzerliğini alır. Wittgenstein’a göre, dili öğrenen çocuk, gramer kurallarını ne kadar iyi öğrenirse o toplulukta yaşayan bireylerle anlaşması o kadar kolay olur. Bundan dolayı ona göre dil oyunları, en iyi şekilde aile benzerlikleri üzerinden açıklanabilir:

Bu benzerlikleri nitelendirmek için “aile benzerlikleri”nden daha iyi bir ifade düşünemiyorum; çünkü bir ailenin üyeleri arasındaki çeşitli benzerlikler: yapı, çehre, göz rengi, yürüyüş, huy, vs. vs. aynı şekilde üst üste gelir ve çapraşıklıdır. Ve şöyle diyeceğim: ‘Oyunlar’ bir aile oluşturur (Wittgenstein, 2006:48).

Wittgenstein, her ne kadar ikinci döneminde artık farklılıklara da önem veriyor olsa da, yine de özel bir dilin olabileceğini düşünmez, çünkü bir dilin dil olabilmesi için onun bir toplum tarafından konuşuluyor olması gerekir. Bunun yanı sıra Wittgenstein, ilk döneminde dil ile düşünce arasındaki bağı biraz daha genişleterek farklılıkları ön plana çıkardığı için, düşünceden çok perspektifin/görmenin daha önemli olduğuna odaklanır. İlerledikçe kuralları oluşturulan oyunlar vardır; bir oyunu tanımlamak zor ve hızlı kurallar gerektirir (Krell, 1972:77). Dil-oyunları bağlamında ele alındığında, her ne kadar oyunun ve dilin kurallarının olması gerekiyorsa da yeni bir oyun üretebilmek de mümkündür. Fakat bu yeni dilin de yine tek kişiye ait olarak varlığını sürdüremeyeceği ve bu yeni dilin ve oyunun kendine ait kuralları olmadan da yine varlığını sürdüremeyeceği göz önünde tutulmalıdır. “Wittgenstein, bu yüzden dili her zaman başkalarıyla mümkün olabilen, ancak ortak bir toplumsallık zemini üstünde zuhur eden sosyal bir fenomen olarak düşünür” (Cevizci, 2018:987). Wittgenstein’ın dil-oyunları aracılığıyla farklılıkla benzerliği bir arada ele aldığı görülür. Onun dil-oyunları üzerinden hem farklılığı hem de benzerliği ele alışını oyun kavramı bağlamında açıklayacak olursak; oyun oluşturulduğunda ve oynandığında o oyunun kuralları vardır, fakat oyunun sonucunda kazanıp kaybetmek oyuncunun yorumuna

bağlıdır. Öte yandan oyuncu, oyunun kurallarını bilmesi bakımından oyun alanında oynarken oluşturulan kurallar çerçevesinde hareket eder, yani burada unutulmaması gereken bir durum söz konusudur; her ne kadar farklı yorumları olsa da veya farklı yollarla oyunun sonucuna ulaşılacak olursa da, oyunun kuralları önceden bellidir ve bu kurallar oyuncuya önceden verilmiştir.

Bir oyunun kesin bir kurala göre oynandığını söylediğimiz durumları hatırlayalım. Kural, oyunu öğretmede yardımcı olabilir. Öğrenene bu kural söylenir ve uygulanır.-Ya da o, oyunun kendisinin bir aletidir. Veya ne öğretmede ne de oyunun kendisinde bir kural kullanılır; ne de o, bir kurallar listesi halinde not edilir. Kişi oyunu, başkalarının oyununu gözlemleyerek öğrenir. Ancak oyunun filan kurala göre oynandığını zira bir gözlememin bu kuralları oyunun pratiğinden çıkarabildiğini söyleriz-tıpkı oyunu yöneten bir doğal yasa gibi (Wittgenstein, 2006:42).

Bu çerçeveden bakıldığında, oyunun belirli bir yasasının olduğunu ifade etmek mümkündür. Ancak böyle bir ifadeyle ortaya çıkan soru şudur: Eğer oyunun yasası belirli ise ve farklı yorumlarla farklı sonuçlara ulaşılabiliriyorsa, oyunun yasasını değiştirmek mümkün müdür? Bu soruyu Wittgenstein açıklamıştır:

“O zaman, yaptığım her şey yasaya uygun hale getirilemez mi?”- Şunu soralım: Bir kuralın ifadesi - diyelim ki bir işaret kazığı - eylemlerimle ilişkili olması için neye sahiptir? Burada ne tür bir bağlantı vardır? - Şimdi, belki de şu: Ben bu işarete belirli bir tarzda karşılık vermek üzere eğitildim ve şimdi ona öyle karşılık veriyorum (Wittgenstein, 2006:107).

Wittgenstein’da burada dilin sınırlarını belirleme problemi olduğu görülmektedir. Çünkü oyunun kurallarının olması bize oyun alanının da sınırlarının çizilmiş olduğunu hatırlatır. Kurallar oyunun sürdürülebilir olmasını sağlamanın yanında bir düzen de yaratırlar. Buna göre, her bireyin öğrendiği dili ya yeterince öğrenememiş olmasından ya da kuralları doğru bir şekilde öğrenememiş olmasından dolayı onu farklı kullanabileceği ve bu yüzden bir’in onlar’la anlaşamaması gibi bir problemin ortaya çıkabileceği akla getirilmelidir. Fakat burada Wittgenstein, felsefeye bir görev verir; felsefenin soru sormaktan çok, oluşturulmuş olan ortak dilin gramatik olarak kurallarına odaklanması gerekir. Dilin kurallarını ya da doğru kurallarını bulmaya çalışmak gerekir. Felsefe, dil-oyunları, aile benzerlikleri ve farklılık gibi düşünceler çerçevesinde, toplumsal alanda ve ailede oluşturulmuş olan kurallara odaklanmalıdır.

Birçok oyun bulunduğuna göre, bu oyunların dizi dizi çok sayıda kuralı da olacaktır. Başta iş hayatının, gündelik hayatın, bilimin, ibadetin dilleri olmak üzere, pek çok dil bulunduğundan, elbette sayısız kullanım söz konusudur (Cevizci, 2018:990).

Dildeki kuralların yanlış öğrenilmiş olmasını Wittgenstein alışkanlıklara bağlar; ona göre sürekli tekrar edilerek, alışkanlık haline getirilerek bireylerin anlaşmasını sağlayacak dilin kuralları oluşturulur.

Ancak bu yalnızca, bir nedensel bağlantı vermek; şimdi bizim bu işaret kazığına göre davranmamızın nasıl vaki olduğunu söylemektedir; işarete-göre - davranmanın neden ibaret olduğunu değil. Tersine, ayrıca şunu da belirtmiştim ki bir kimse, orada işaret kazıklarının düzenli bir kullanımı, bir alışkanlığı olması ölçüsünde bir işaret kazığına göre davranır (Wittgenstein, 2006:107).

Wittgenstein’da Tanrı’nın ölümü imkânsızdır, çünkü Tanrı artık dile gelmiş, öğretilmiş ve alışkanlık haline getirilmiştir. Nietzsche **Putların Alacakaranlığı**’nda “korkarım ki kurtulamayacağız Tanrı’dan, hala gramere inandığımız için (...)” (Nietzsche, 2017:23) diyerek kullanılan dilin gramerinin düşüncelerimiz ve inançlarımız üzerindeki etkisini vurgulamaktadır. Fakat şunu da unutmamak gerekir ki dil alışkanlık olmaktan çıktığında, yok olup farklı bir dil ortaya çıkabilecektir.

Ancak kaç tür tümce vardır? Sav, soru ve emir diyebilir miyiz?- Sayısız türleri vardır: “simgeler”, “sözcükler” ve “tümceler” diye adlandırdıklarımızın çok çeşitli türden kullanımları. Ve bu çeşitlilik, ilk ve son olarak verilen sabit bir şey değildir; ancak, diyebiliriz ki yeni dil modelleri, yeni dil-oyunları varlık kazanırlar ve ötekiler eskimiş ve unutulmuş olurlar (Wittgenstein, 2006:23-24).

Bir diğer yandan oyunun kurallarının belirlenip alışkanlık haline gelmesi gerekir ki tekrar tekrar o oyun olarak oynanabilsin. Oyunun kuralları gevşetildikçe oyun değişime uğrayarak önceki oyuna benzeyen, fakat yeni bir oyun olarak meydana gelir. Wittgenstein’ın dil-oyununu ayrıca jest ve mimikler üzerinden de ele aldığını söylemek mümkündür, çünkü onun ikinci dönem felsefesine bakıldığında, işaretlerden de hareket ederek – işitme engelli bir bireyin yaptığı gibi – birisinin konuşmadan, işaretlerle de bir dil oluşturabileceğini gösterir. Nitekim işitme engelli bireylerin olduğu aileler, örneğin zamanla çocuğunun yaptığı bir hareketin ne anlama geldiğini öğrenmeye başlar. Bu durum dil-oyunları çerçevesinde ele alındığında, işitme engelli birey ve ailesi birbirlerini anlamaya çalışarak jest ve mimiklerden karşılıklı olarak bir

anlam çıkarmaya çalışarak ortak bir dil oluşturmaya başlarlar ve bu da alışkanlık haline geldiğinde onlar için bir kural/sınır halini alır.

Wittgenstein'ın, dile getirilmeyenin var olamayacağını ve ancak dile gelmeyle var olunabileceğini öne sürmesine paralel olarak Heidegger, bir şeyler üzerine söz etmenin, yani bir bakıma dile getirilmesi ve üzerine konuşulmasının, hem o şeyin kendisiyle bir tür iletişimin gerçekleşmesi hem de kendini-dile-getirmek niteliğine sahip olması anlamına geldiğini söylemektedir (Heidegger, 2008:171). Dasein açısından bakıldığında onun kendini dile getirmesi ve dünya içinde bir varlık kazanması da yine sözle mümkün olmaktadır.

1.3.3. Martin Heidegger (1889-1976)

Martin Heidegger, 26 Eylül 1889 tarihinde Almanya'nın Baden eyaletine bağlı Messkirch kasabasında dünyaya gelmiştir. Katolik bir ailenin mensubu olan Heidegger, lise eğitimini tamamladıktan sonra dini eğitim almış ve üniversite eğitimine Katolik teolojisi ve Hristiyan felsefesi üzerine odaklanarak devam etmiştir. 1914 yılında Freiburg Üniversitesi'nde tamamladığı ilk çalışması olan **Psikolojide Yargı Kuramı** adlı doktora tezi, akademik çevrelerde önemli bir ilgi uyandırmıştır. Doktora çalışmaları sürecinde, Edmund Husserl'in öğrencisi olur ve düşüncelerinden etkilenir. Heidegger'in felsefi kariyeri 1923 yılında Marburg Üniversitesi'nde profesör olması ile başlamış ve varoluşsal kaygı, düşünme gibi konuları ele alarak felsefi çözümlemeler yapmıştır. 1927 yılında yayımladığı **Sein und Zeit** (Varlık ve Zaman) adlı eseri, sadece varoluşçu felsefe alanında değil, 20. yüzyıl felsefi tartışmalarında da büyük etki yaratmıştır. Bu eserinde, Batı Felsefesi geleneğini eleştirerek ontolojinin geleneksel anlamının dışında yeni bir varlık kavrayışını öne sürmüştür. Heidegger, 1933 yılında Nazi Partisi'ne katılarak Freiburg Üniversitesi rektörlüğüne getirilir. Nazi rejimi ile ilişkisi, çalışmalarının değerlendirilmesinde tartışmalara neden olur. 1945 yılında üniversiteden uzaklaştırılrsa da 1952 yılında tekrar akademik hayata döner. Hayatının geri kalan kısmını, varlığın yeni bir kavranış biçimi üzerine düşünce geliştirerek geçirir. 26 Mayıs 1976'da hayatını kaybeden Heidegger, ontolojik yaklaşımıyla birçok filozofu etkilemiş ve varoluşçu düşünce ekolünün önde gelen temsilcilerinden biri olmuştur.

Alman filozof Heidegger'e göre, dünyadaki her varlık, bir ayna-oyunu içinde bir döngü içerisindedir. Heidegger, evrenin veya dünyanın, bir tür oyun aracılığıyla var olduğu ve aydınlandığı bir perspektif sunar. Bu bakış açısına göre, oyunun oldukça geniş bir boyuta ulaştığı ve temelde bir ayna oyunu olarak işlev gördüğü, yani ayna tutma ve olma niteliği taşıdığı ifade edilebilir. Ancak Heidegger, insanın “neden ilkesi” etkisi altında temellendirilme ve temelsiz kalma, bırakılma oyununu gerçekleştirdiğini vurgular. İnsana nedenler sunulur, sunulan nedenler tekrar geri alınır ve insan bir nevi nedensiz bırakılır. Bu durum, oyunun temel niteliklerinden biri olarak öne sürülür. Heidegger'e göre, “verme ve geri alma” arasındaki bu oyunda ortaya çıkan devinimin şeklinin anlaşılması önemlidir. “Verme ve geri alma” oyunu, “varlığın kendisini göndermesi ve geri çekmesi arasındaki oyun” olarak nitelendirilebilir. Bu oyunun temel dayanağı incelendiğinde, varlığın veya varlığın kaderinin “oynayan çocuk, Aion”un oyunsal devinimleriyle mümkün kılındığı görülebilir (Dursun, 2019:84).

Fenomenoloji geleneği içinde bir felsefi düşünüşte ilerleyen 20.yüzyıl düşünürü Heidegger, Dasein, dünyaya fırlatılmış olmak, ölüm, başka, lakırtı vb. kavramları sıkça kullanan biridir. Batı metafiziğine keskin eleştiriler getirdiğini düşünen ve hem yaşadığı dönemde hem de kendinden sonraki dönemde kullandığı kavramlar ile felsefi açıdan pek çok kişiyi etkilemiştir. **Varlık ve Zaman, Metafizik Nedir, Nedir Bu Felsefe ve Sanat Eserinin Kökeni** gibi pek çok eser yazmıştır. Yaşadığı dönemin hâkim felsefi anlayışı olan analitik felsefe geleneğine, fenomenolojik geleneğin içinde ilerleme göstermesi dolayısıyla karşı olduğu görülür. Heidegger, fenomenolojiyi varlık alanına indirger ve **Varlık ve Zaman** eserinde fenomen ile ilgili düşüncelerini dile getirir:

O halde ‘fenomen’ ifadesinin anlamı bakımından şunu tespit edebiliriz: kendini-kendinde gösteren, apaçık olan. Dolayısıyla phainomena (‘fenomenler’), gün ışığında bulunanların ya da aydınlığa taşınabilenlerin tümlüğüdür ki Yunanlılar bunu bazen basitçe ta onta (varolan) ile özdeşleştirmişlerdir (Heidegger, 2008:29).

Heidegger çağdaşı pek çok düşünür gibi bir kriz dönemi olan zamanının önemli problemlerine değinir ve mevcut krizden kurtulmanın, çıkış yolunun sorgulamasına girer.

Bu kavram Varlık ve Zaman'dan itibaren Heidegger'in yazdığı her şeyde bulunabilir; ama kriz fikri ancak bu yapıttan sonra bir nihilizm anlayışı (yani çağdaş yaşamın ve düşüncenin tam anlamıyla yabancılaşmış bir karakterde olduğu anlayışı) haline gelecek şekilde genişlemiştir. Kriz, şu ya da bu versiyonuyla, 20. yüzyıl düşüncesinin en yaygın olarak dile getirilmiş varsayımdır (Megill, 1998:176).

Heidegger bu sorgulamaları yaparken Nietzsche'nin Batı metafiziği eleştirisine bir incelemede bulunarak "öte" fikrinden çıkıp "burada olan"a odaklanır, diğer bir deyişle sorgulamalarını varlığa indirger. Bunu hocası Husserl'den aldığı *epokhe* kavramı aracılığıyla "nedir" sorusunu sorarak yapar. Aynı zamanda onun felsefesi açısından önemli olan pek çok kavrama da bu sorgulamalar aracılığıyla ulaşır. Bu kavramlardan biri onun sıkça kullandığı ve en önemli bulduğu *Dasein* kavramıdır ki kavram "burada olmak" düşüncesini imlemektedir. Heidegger'e göre *Dasein*, doğum ile ölüm arasında bir varlıktır. Doğum ile ölüm arasında bir varlık olması açısından da geçmiş, şimdi ve gelecek zaman içerisinde yaşayan bir varlıktır. Heidegger, **Varlık ve Zaman** kitabında *Dasein*'a dair felsefi izleği bu tür açıklamalar üzerinden gerçekleştirmektedir ve kitabın bölümlerinde yorumları genişleterek bir ilerleme kaydeder. Buna göre *Dasein*, doğmuş olması itibarıyla burada, yeryüzünde yaşıyor hale gelir, fakat bir gün ölümle karşılaşır ve bu karşılaşma aracılığıyla dünyaya fırlatılmış olma hissine kapılır.

Dasein'ın ölümle hitam-oluşunun ve böylelikle bu varolanın bütün-oluşunun, olası bir bütün-oluş irdelemesinin içine fenomenal bakımdan münasip biçimde dahil edilebilmesi için, ontolojik bakımdan yeterli, yani eksistensiye bir ölüm kavramını elde etmiş olmak şarttır. *Dasein*'sal bakımdan ölüm, sadece varoluşa-dair bir ölüme yönelik varlık içinde vardır (Heidegger, 2008:248).

Dasein kendisinin de bir gün öleceği bilgisiyle karşılaşarak dünyaya fırlatılmışlık hissine kapılır, bu durum onu kaygılandırır ve bu kaygıdan kurtulmanın bir yolunu arar. Bu arayış sonucu *Dasein* kaygıdan kurtulmanın yolunu başkalarına sığınmada bulur. Heidegger, *Varlık ve Zaman*'da başkaları'ndan bahsederken "benim dışımdaki bütün herkes ya da bir benin diğerlerine göre ayrılarak ortaya çıkışı kastediliyor değildir. Başkaları dendiğinde söylenmek istenen, bizatihi kendimin kendimi çoğunlukla onlardan tefrik edemediğim, onlar içinde hemhal olduğum haldir" (Heidegger, 2008:124) diyerek birlikte-dünya kavramının varoluşsal temeline iner:

Başkalarıyla söz konusu hem varoluş, belli bir dünya içinde “birlikte”-mevcut-olmak gibisinden ontolojik bir niteliğe sahip değildir. “Birlikte” dendiğinde, Dasein’sal bir nitelikten, “hem” dendiğindeyse dünya-içinde-varoluşun bir-şey-için-bakışa sahip ilgilenmenin varlıksal aynılığından bahsedilmektedir. Dolayısıyla “birlikte” ile “hem”, kategoriyal değil eksistensiyeal olarak anlaşılmak zorundadır. Dünya-içinde varoluşun bu birlikteliğinin zemini üzerindeki dünya, zaten hep başkalarıyla paylaştığım dünya olmak durumundadır. Dasein’in dünyası birlikte dünyadır (Heidegger, 2008:124).

Heidegger bunu müphemiyet ve lakırtı kavramlarıyla ilişkilendirerek, öleceği zamanın belirsizliğini hatırlamak istemeyen Dasein’in onlar ya da başkaları dediği Dasein’larla lakırtı (boş laf) yapar hale geldiğini söyler. “Lakırtı olarak söz, dünya-içinde-varolmayı eklemlenmiş bir anlayış içinde açık tutmayarak onu kapatır ve dünya-içindeki varolanların üzerini örter” (Heidegger, 2008:178). Heidegger’in ele alınan oyun kavramıyla bağı burada ortaya çıkar, çünkü Dasein’in başkaları’na sığınması bir anlamda lakırtı yoluyla ölüm kaygısını örtterek oyun oynamasıdır. Krell, oyunun, dünya içindeki-varlığın bir yönü olduğunu ve bu nedenle, ilgi ve özen, birlikte olma ve hatta açığa çıkma-kaygısı açısından analizinin kabul edilmesi gerektiğini söyler (Krell, 1972:72).

Heidegger’in oyun kavramını incelerken, **Varlık ve Zaman** kitabı ile **Sanat Eserinin Kökeni** kitabına bakılır. Bu çerçevede, Heidegger’in oyun kavramını analiz ederken, diğer kavramlarıyla birlikte değerlendirilmesi ve **Sanat Eserinin Kökeni** adlı eserinde ortaya koyduğu düşüncelerle ilişkilendirilmesi gerekmektedir. Heidegger sanat kavramından önce kökenin ne olduğunu irdelemeye girişir. Husserl’den aldığı kavramları varlığa indirger ve bu doğrultuda kullandığı kavramlardan biri de *epokhe* kavramıdır. Epokhe’yi kullanması aracılığıyla hem sanata hem de köken kavramına “nedir” sorusunu sorarak sanatı sanat yapan şeyin ve kökeni köken yapan şeyin ne olduğuna ulaşmayı, yani özlerinin ne olduğunu bulmayı amaçlar. “Bir şeyin kökeni, onun varlığının kaynağıdır. Sanat eserinin kökeni sorusu, onun özünün kökeni sorusunu da içerir” (Heidegger, 2011:9). Köken meselesini sorgularken Heidegger, Dasein’e gider. Onun varlığı, doğmuş olmanın bir sonucu olarak burada bulunma durumuyla ilişkilidir. Bu durum, bir “mekan”da bulunma durumuyla bağlantılıdır ve tüm bu unsurlar, oyunla ilintilidir. Mekan ile oyun arasındaki bağlantıyı kurmak, onu daha çok oyun alanı ile ilişkilendirmek mümkündür, çünkü oyunun oynanabilmesi için

bir oyun alanının olması gerekmektedir. İçinde bulunanların rol aldığı bir sahne, bir oyun alanı ve bir oyun mevcuttur ve bu oyunun temasında dünyaya atfedilen açıklık ve yeryüzüne atfedilen gizlenme yer almaktadır (Dursun, 2019:61). Bunun yanı sıra “var-olandaki açık yer, üzerinde varolan oyununun oynandığı, perdeleri açılmış hareketsiz bir sahne değildir. Bu aydınlanma daha çok kuşkulu bir gizlenme olarak gerçekleşir” (Heidegger, 2011:48). Dursun, bu alıntıda orijinal metinden aldığı halinde kuşkulu gizlenmeyi çifte saklama olarak çevirir. Bunun sebebi hakikat mücadelesinin alanı veya diğer adıyla *spielraum* (oyun alanı) kavramının açıklanırken Dasein’in içinde bulunduğu durumdur. Dasein hem gizlilikten kurtulup kendini aydınlığa açar hem de bu açılmayla kendini gizler: “Varolan, aydınlık sayesinde belirli ve değişen oranda açıklıktır. Var-olan aydınlanmış olanda gizli kalabilir. Karşımıza çıkan ve karşılaştığımız var-olan, kendini gizlilikte tutarak var bulunmanın tuhaf rekabetini içerisinde taşır. Var-olanın içerisine girdiği aydınlık kendi içerisinde aynı zamanda gizlenmedir” (Heidegger, 2011:47). Bu hal bir var-olma haline bürünmedir açık olarak ve bu var-olma tarzını Dasein başkalarına dalıp lakırtı yaparak gerçekleştirme yoluna girer. Heidegger, **Sanat Eserinin Kökeni** kitabında oyun alanı (*spielraum*) kavramından hareketle “nesne ve eser” ayırımına girer. Bu ayırma göre, sanat eserinin sanat eseri olarak görülebilmesi için somut olarak varolabilmesi, yani bir nesnesinin olması gerektiğini ifade eder. “Bazı profesyonellerin estetik deneyimi bile eserlerin nesnesellik yönünü dışlayamaz. Örneğin mimaride taş ve ağaç, resimde renk, dil eserinde sözcükler, müzikte ses” (Heidegger, 2011:11). Sanat eserinin, sanat eseri olabilmesi için bir mekânın olması gerekir. Heidegger her eserin nesnesel olduğunu ama her nesnenin sanat eseri olamayacağını da vurgular. Bunu oyun alanıyla ilişkilendirdiğimizde, mekânı, “burada olmak” aracılığıyla dünyaya ve bu doğrultuda fırlatılmışlık hissine kapılmış olmaları dolayısıyla oyuncuların – yani onların/başkaları’nın – birbirleriyle olan ilişkilerine bağlanır. Heidegger’in bakış açısından, oyuncular başkalarına sığınarak, kamusal alana dahil olarak oynamaya başlarlar:

Dünya, ontik bir anlamda anlaşılabilir, ama bu kez Dasein’in özü gereği olmadığı ve dünya içinde karşılaşılan bir varolan olarak değil de olgusal Dasein’in kendisi olarak “yaşadığı” bir “içindelik” olarak. Burada dünya ontolojik yaşamsal bir anlama sahiptir. Ancak burada da yine çeşitli imkanlar bulunmaktadır: Dünya “kamusal” biz-

dünyasını ya da “zati” ve en yakın (evimizi) çevreleyen-dünyayı imler (Heidegger, 2008:67).

Fakat oyun alanında kendi özel alanının olması gerektiğini de unutmayarak, Dasein’ın sorumluluk alıp bir gün ölecek olmasını kabul ederek o şekilde oynamasıdır.

Nesnesellik sanat eserinin içine öyle işlemiş ki, sanki tersini söylememiz gerekiyor: Yapı taşta, oyma sanatı ağaçta, resim renkte, dil eseri sözcüklerde, müzik eseri seste gibi durur. Doğal olarak karşı çıkılacaktır. Tamam. Ama sanat eserindeki doğal nesnesellik nedir? (Heidegger, 2011:11).

Sanat eserini nesnellik üzerinden ele aldıktan sonra Heidegger, dünya-yeryüzü ayırımına gider. Bu ayrıma göre, dünyaya geldiğimizde üzerinde bulunduğumuz “yeryüzü” ile belirli bir tarih/zaman içerisinde yaşantılarımız sonucu oluşturduğumuz “dünya” birbirinden farklıdır; “yeryüzü bütün doğmakta olanların doğumunu kendileri olarak gizleyen şeydir. Yeryüzü gizleyen olarak doğmakta olanlarda bulunur” (Heidegger, 2011:37). Dünya ise nesnel olmanın dışında bir açıklığa sahip olandır:

Eser varlığı demek bir dünya kurmak demektir... Dünya, mevcut sayılabilir ve sayılamaz, bilinen ve bilinmeyen nesnelerin öylesine toplamı değildir. Dünya kafadan uydurulmuş, mevcutlara eklenmek üzere tasarlanmış bir çerçeve de değildir. Dünya dünyada bulunur ve bizim gizli gizli yurdumuzda hissettiğimize inandığımız dokunulabilir ve işitilebilir olarak var-olandır. Dünya önümüzde duran ve kendisine öylesine bakılabilen bir nesne değildir. Ölüm ve doğum, rahmet ve lanet bizi varlığa götürdüğü sürece, dünya kendisine tabi olduğumuz genellikle nesneyle alakalı olmayandır (Heidegger, 2011:39).

Bu bağlamda, sanat/sanatçı ve eser-nesne ilişkisi üzerinden üretilen herhangi bir nesnenin sanat değeri taşımayan bir nesne olarak nitelendirilebileceği ifade edilebilir. Bu durumda, bu nesne yeryüzüyle özdeşleştirilirken, sanat eseri ise dünya ile karşı karşıya gelir. Heidegger, sanat eserinin gerçekten sanat eseri olmasının onun değeriyle ilgili olmasına da bağlar. Ona göre müzelerde ticari bir amaçla sergilenen eserler sanat olmaktan uzaklaşır (Heidegger, 2011:35). Heidegger bu ayrımları yaptıktan sonra tekrar yeryüzü-dünya ayırımına gider. Burada artık yaratıcılık da ortaya çıkar, ona göre sanat eseri yaratmak daha üst düzey bir yaratım şeklidir. Heidegger’in sanat eseri-nesne, sanat-hakikat ve sahte olan-gerçek olan ayrımlarını yapması onu yeryüzü ile dünya arasındaki kavga meselesine götürür. Buna göre sanat, dünya ile yeryüzü arasındaki kavgadır; sanatçı, eser üreterek dünya ile yeryüzü arasındaki

kavgayı başlatır. Sanatçı, böyle bir üretimde/sanat eseri üretiminde dünya ile yeryüzü arasında bir savaş ilan eder.

Bu gerilim sanat eserinin biçiminin seviyesini oluşturur ve her şeyin yansıtıldığı ihtişamı üretir. Onun hakikati, anlamın doğrudan doğruya açıklanması değildir, bilakis ona ait anlamın derinliği, temellendirilmemiş halidir. Varlığına göre bu, dünya ile yeryüzü ve doğuş ile gizlenme arasındaki kavgadır. Sanat eserine kimlik veren şey, aynı zamanda oluşun varlığını da oluşturmalıdır. Gizleme ve açığa çıkarmanın kavgası yalnızca eserin hakikati değil aynı zamanda var-olanın da hakikatidir. Zira hakikat açıklık olarak açığa çıkarma ve gizlemenin karşı karşıyalığıdır. Her ikisi birbirini tamamlar (Heidegger, 2011:95-96).

Dasein'in ölüme başkaldırısı, Dasein'in "onlar" aracılığıyla tarih içerisinde yer edinip ölüme başkaldırmasının imlediği şey şudur; Van Gogh bugün yaşamıyor olsa da bizler Van Gogh açısından "onlar" olarak onun tarih içerisinde var olduğunu ürettiği eser aracılığıyla biliriz. "Münih Müzesinde 'Agineten'in düzenlenmiş baskısıyla, Sofokles'in 'Antigone'si, kendisi oldukları eser olarak, kendi öz mekânından koparılmıştır. Bunların kalitesi ve ifade gücü o kadar büyük, yorumları o kadar emin olsa bile sergiye konulmaları onları dünyasız kılmıştır" (Heidegger, 2011:36). Heidegger'in hem şimdiye kadar ele alınan kavramları hem de yaptığı ayrımların oyun kavramı açısından önemi; hem yeryüzü hem dünya olmak bakımından bulunulan mekânı bir oyun alanı *spielraum* olarak görmektir. "Dolayısıyla Dasein'in oyun alanına yerleştirilmesi (*einraumen*), oyun alanındaki 'yerini' bulması şeklindedir. Ve bu da, kendisine rezerve edilmiş o 'yer' için onun düzenlenmesini ve bu düzenleme sonucunda da, onun o yeri 'işgal etmesi', o yeri 'örtmesi, kapaması'nı (*belegen*) gerektirir" (Heidegger, 1979:368; Dursun, 2019:61).

Heidegger, ölümü hatırlamamak adına başkasına sığındığında, yeryüzünde ve kurmaya çalıştığı dünyada oyun oynar. Ancak başkalarına sığınma veya oyun oynama durumu Heidegger'in yine de olumladığı bir durum değildir. Ona göre ölümü kabul etmek Dasein'in yeryüzünü dünya haline getirmesi anlamına gelir. Yeryüzünü dünya haline getirmek sanat eseri üretmekle ilgilidir ve böyle bir üretim herhangi bir "nesne" üretmekle aynı değildir. Bunun yanı sıra Heidegger, Herakleitos'un 123. Fragmanı "varlık kendisini gizlemeyi sever" (Dursun, 2019:68) düşüncesinden etkilenip varlığın kendini açığa çıkarması gerektiğini vurgular. Açığa çıkarma ve gizleme düşüncesini de yine yeryüzü-dünya ayrımına bağlar.

Yeryüzü daimi olarak kendini kapatan ve böylece gizleyen, hiçbir şeye zorlanılmamış bir ortaya çıkıştır. Dünya ve yeryüzü, varlık açısından birbirinde farklı ama asla birbirlerinden ayrılmazlar. Dünya kendini yeryüzüne kurar, yeryüzü de dünyada yükselir. Dünya ile yeryüzü arasındaki ilişki, hiçbir şeye gelişmeyen karşı koyuşların boş birliğinde başarısızlaşır. Dünya bunların üzerine çıkan yeryüzünün üzerinde sakinleşmeye çabalar. Kendini açan olarak o, kapalı olanlara katlanamaz. Yeryüzü gizleyen olarak dünyayı çevrelemeye ve öylece tutma eğilimindedir (Heidegger, 2011:43).

İnsan yaşadığı sürece başkalarıyla iletişimde olur ve bu biraz da oynamayı gerektiren bir durumdur. Dünyaya fırlatılmış olan çocuk, oyun alanına dahil olur ve dahil olduğu alan dar olmasına rağmen karşılaştığı her şey ile ilgili olarak “bu nedir” sorusunu sorarak öğrenmeye çalışır. Karşılaştığı her şey onun için oyuncaktır ve zamanla oyuna başkalarını da dahil etmeye başlar. Başkalarını dahil ederken oyun alanı genişlemiştir, fakat aynı zamanda başkaları da oyuna dahil olduğundan oyuna birtakım kurallar getirmeleri gerekmektedir. Burada *logos* kavramı belirir, yani akıl burada daha çok işlevsel hale gelir. Bununla birlikte akıl veya söz ile oyun kazanılmaya çalışılsa da kader kavramını yadsıyamayacaktır. Dasein, çünkü onun koyduğu kurallar, yeryüzünün kendini gizliyor oluşu sebebiyle onu umduğundan başka yerlere çekip kaybetmesine neden olabilir. Bu anlamda Dasein, aklıyla kaderinin arasındaki çatışmadan doğan olasılıklar çerçevesinde oynar, seçimlerde bulunur ve bu bağlamda “burada olmaklık” özgürlükle de ilgili hale gelir. “İnsan, oyun sahasının içerisinde şeyleri, nedenleri ve sebepleri ile düşünür. Karşılaştığı ve yüzleştığı olayların nedenini sorar ve bu yönde sebepler arar ya da kendisine bu sebeplerin verilmesini, sunulmasını talep eder” (Dursun, 2019:80).

Bireyin çocukluk döneminde oynadığı oyunların ve oyun alanının, büyüme süreciyle birlikte değişip genişleyip daha da derinleşmesi, adeta akıl ile kader arasındaki bir mücadeleyi anımsatır. Bu süreç aynı zamanda yeryüzü ile dünya arasında geçen bir çatışmayı çağırıştırır. Oyun alanının genişlemesi ve başkalarının katılımıyla birlikte, birey hala elde ettiği her şeyi “çocuk oyuncuğu” olarak görmeye devam ettiğinde, Dasein, delilik kavramıyla karşılaşır. Yani, oyun alanına başkalarının dahil olmasına rağmen, başkalarıyla oynamayı ve oyuncaklarını paylaşmayı reddeder. Bu durum, Dasein’in neredeyse yok olma, ötekileşme veya dışlanma riski taşıdığı anlamına gelir. Yeryüzünü “dünya” haline getirmek için çocuk, büyüdükçe belirli

kurallar koyarak oynamak zorundadır. Heideggerci anlamda düşünülduğünde, çocuğun oynarken, başkalarının dahil olmasıyla birlikte oyun alanının daha derin ve geniş olması sonucuyla birlikte, kendisinden vazgeçmemek için oyun alanını genişletmemesi ve dar alanda kalmaya devam etmesi doğru değildir. Çünkü bir aradayken yeryüzünü dünya haline getirmek mümkündür. Dasein'ın nesneselleşmemesi için bir anlamda kamusala dahil olarak oynaması ve aynı zamanda "başka"laşmamak için de kendine ait bir alanının/evinin/kulübesinin olması gerekir. Dasein'ın evinin varlığı, kendi anadiline sahip olmasıyla ilişkilendirilebilir; zira Dasein'ın anadili, aynadaki yansıması olarak algılandığında, görüntü ne kadar kendimizin tersi veya sahtesi olursa olsun, aynadaki jest ve mimiklerle (yani oynarken) var olduğumuzun farkına varılır. Bu durumda Heideggerci anlamda oyun oynandığında, kişi hem kendisidir hem de değildir, ancak kendini bulmanın yolu da (jest ve mimiklerle aynada) oynamaktır (Dursun, 2019:81).

Heidegger'in derinlemesine metafizik sorgulamalarının ardından, felsefi sahada dikkat çeken bir diğer isim de Roger Caillois'tir. Heidegger'in ontolojik odaklı düşünce yapısından farklı bir perspektife sahip olan Caillois, özellikle oyun teorisine ve sosyal etkileşimlerin estetik boyutlarına odaklanmış bir düşünürdür. Caillois'in oyun, güç ve mükemmeliyet arasındaki ilişkileri irdeleyen yaklaşımı, Heidegger'in varlık kavramının ötesinde, insan deneyimini estetik ve sosyal bağlamda anlamlandırmak üzere yeni bir kapı açmaktadır.

1.3.4. Roger Caillois (1913-1978)

Roger Caillois, 3 Mart 1913 yılında Reims'de doğar ve çocuk yaşтайken Paris'e taşınırlar. Fransa'nın en prestijli üniversitesi École Normale Supérieure'de öğrenimini tamamlar ve yüksek lisansını École Pratique des Hautes Études'de yapar. Caillois, 1939'da Arjantin'e gider ve II. Dünya Savaşı'nın sonuna kadar orada kalarak savaş sırasında Nazi karşıtı süreli yayınların yazarı ve editörü olarak Nazi'nin Latin Amerika'da yayılmasına karşı mücadelede eder. 1940-1945 yılları arasında Güney Amerika'da yaşar, 1948 yılında savaştan sonra UNESCO ile çalışır ve bu sayede çok seyahat eder. 1971 yılında Académie Française'ye seçilir. Sosyolog ve oyun teorisyeni olarak birçok çalışma gerçekleştirir. 1977 yılında ressam Bernard Mandeville ile birlikte kitap yazmaya başlar ve 1978 yılında Caillois, ödüllü bir

otobiyografik makale olan **Le fleuve Alphée**'yi yazar ve Avrupa Birliği Edebiyat Ödülü'nü alır. 21 Aralık 1978 yılında hayatını kaybeder (Académie Française, <https://www.academie-francaise.fr/les-immortels/roger-caillois>, [13.12.2023]).

Fransız sosyolog Roger Caillois, oyun teorisini olarak tanınmanın yanı sıra, özellikle **Man, Play and Games** adlı kitabında, oyunlardan türetilen bir sosyoloji oluşturma amacıyla teorisini temellendirmiştir. Düşünür, oyun kavramının analiziyle başlamış ve Johan Huizinga'nın tanımının “çok geniş ve çok dar” olduğunu ileri sürmüş, özellikle oyunun ekonomik bir alanı işaret etme potansiyeline vurgu yapmıştır. Bu bağlamda, oyun, çeşitli kültürlerin günlük yaşam pratiklerinde önemli bir ekonomik boyuta işaret etmektedir. Caillois'un ifadelerine göre, oyun, mülkiyetin üretiminden ziyade değişiminin merkezi olduğu bir ekonomik alanı temsil etmektedir (Caillois, 2001:4-5).

Caillois, **Man, Play and Games** adlı eserinde, oyun kavramını Huizinga'yı eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirerek altı temel terim çerçevesinde açıklar. Bunlar; Serbest/Özgür, Ayrı/Bağımsız, Belirsiz, Verimsiz, Kurallı ve İnandırıcı başlıklarıyla yer bulur. Serbest/özgür kavramı, oyunun katılımcılarına belirli bir bağlayıcılık olmaksızın spontane bir şekilde gerçekleşen etkinlikleri ifade eder. Ayrı/bağımsız terimi, oyunun diğer günlük faaliyetlerden ayrılarak özgün bir alan oluşturmalarını vurgular. Belirsiz kavramı, oyunun sonucunun önceden bilinmez olduğu belirsizlik içinde gerçekleşen bir etkinlik olarak tanımlanır. Verimsiz terimi, oyunun maddi kazanç amacı gütmeyen, amacı oyunun içinde kendisiyle sınırlı kalan bir etkinlik olduğunu ifade eder. Kurallı kavramı, oyunun belli bir yapı ve düzen içinde geçtiği, belirli kuralların rehberlik ettiği bir süreci temsil eder. İnandırıcı terimi ise, oyunun katılımcıları arasında bir anlaşma ve kabul gören belirli bir gerçeklik içinde gerçekleşen bir faaliyet olduğunu belirtir. Bu terimler, Caillois'in oyunu çok yönlü bir şekilde anlamak için önerdiği analitik çerçeveyi oluşturur (Caillois, 2001:10-11). İlk olarak, oyun, oyuncunun katılımının zorunlu olmadığı, özgür bir eylem olmasına rağmen, önceden belirlenmiş sınırlar içerisinde zaman ve mekân açısından ayrılmıştır. Oyun, belirli sınırlamalara tabi olmasına rağmen, sonucun önceden kestirilemediği, oyuncunun bu sınırlar içinde bir tür serbestlikle hareket edebildiği belirsiz bir eylem olarak nitelendirilebilir. Ayrıca, oyun, kendisine özgü kuralların geçerli olduğu, “kurallaştırılmış” bir eylem alanını içermektedir. Üretkenlik açısından bakıldığında,

yeni bir ürünün ortaya çıkmadığı bir etkinlik olması nedeniyle üretken olmayan bir eylemi temsil eder. Son olarak, gerçek hayata karşı ikincil bir gerçekliğin farkındalığını içeren, “mış gibi yapma” şeklinde tanımlanabilecek, inandırıcılığı içeren bir özellik içermektedir (Caillois, 2001:9-10).

Huizinga’ya benzer şekilde, Caillois, oynamanın zorunlu bir eylem olmadığını ve yönlendirmelerden bağımsız olarak, belirli bir zaman ve mekân bağlamında sınırlı ve kendine özgü kurallara sahip olduğunu belirtir. Ayrıca, oyunun önceden belirlenmemiş ve oyuncu inisiyatifine bırakılmış bir yapıda olduğunu, maddi kazanç veya unsur ortaya koyma amacı gütmemediğini ve gerçek hayatın dışında ikinci bir dünya gerçekliğinin öznel farkındalığının mevcut olduğunu ifade eder (Caillois, 2001:10-11). Caillois, Huizinga’nın ötesinde, oyunların baskın özellikleri bağlamında dört kategori altında incelenmelerini önerir: “agôn”, “alea”, “mimicry” (taklit) ve “ilinx/vertigo” (Caillois, 2001:12).

Agôn terimi, Yunanca’da yarışma ve çatışma anlamına gelir ve Caillois, bu terimi fiziksel spor ve aksiyon oyunları için kullanır, örneğin futbol ve basketbol, bu oyunlarda rakiplerin becerilerini geliştirme amacıyla gerçekleşen çatışmaları içerir. *Alea* terimi ise, şans oyunlarını ifade eder, örneğin piyango gibi, bu oyunlar esrarlı bir geleceği kontrol etme yanılsamasına dayanır. *Mimicry* terimi, bir karakterin özelliklerini taklit etme unsuruyla ilişkilidir, örneğin bir savaşçı, kiralık katil veya literatürdeki karakterlerin taklidi bu kategoriye dahil edilir. *İlinx* terimi, Yunanca kökenli olup, baş dönmesi anlamına gelir ve fiziksel aktivitelerin neden olduğu ani hareket ve düzensizlik içeren oyunları ifade eder, bu oyunlar gerçekliği algılayışımızı değiştirebilecek etkiler içerir (Caillois, 2001:11-26). Caillois, bu dört kategoriye açıklarken *paidia* ve *ludus* kavramlarını kullanır; *paidia*, kuralsız yapıdaki oyunları ifade ederken, *ludus*, resmi kurallara bağlı olan oyunları temsil eder (Caillois, 2001:13). Video oyunları, *agôn* içererek fiziksel spor unsurlarını, *alea* içererek şans unsurlarını, *mimicry* içererek rol yapma eylemlerini ve *ilinx* içererek fiziksel aktiviteler aracılığıyla eğlenme ve haz duyma olasılıklarını barındırdığı için Caillois’nin tanımladığı kategorilere sığdırılabilir (Almeida, 2013:52). Bu noktada, psikolojik açıdan yapılan araştırmaların genellikle Huizinga ve Caillois’nin oyun tanımları etrafında şekillendiği söylenebilir (Salen ve Zimmerman, 2003:93).

Oyuna yönlendiren dürtü, *paidia*, oyunsal olanın temelini ifade eder. *Paidia*'nın zıttı olan *ludus* ise kurallara dayanan oyunları, başka bir deyişle kurumsallaşmış oyunu simgeler. *Paidia*, insan davranışlarındaki özgünlüğü ve yaratıcılığı serbest bırakan bir dürtüdür. Başlangıçta *paidia* ile başlayan oyunlar, zaman içinde oluşturulan yapılar ve kurallarla *ludus* halini alırken aynı zamanda farklı sosyal kurumların değişim ve dönüşümlerine de etki ederler. Oyunun kutsal ile ilişkisi de bu noktada ortaya çıkar. Toplumsal değişimde rol oynayan bu oyunsal davranışların önemli bir yan ürünü olarak “-mış gibi” yapımlar ortaya çıkar. Özben’in yapay kutsallıklar olarak tanımladığı toplumsal değişme biçimi, kutsallıkların gündelikleşip, gündelik olanın kutsallaşmasıyla bu oyunsal “-mış gibi” yapımlar aracılığıyla şekillenir (Özben, 2015:15). Bu bağlamda, *paidia* ve *ludus* kavramları, Caillois’in yaklaşımında iki önemli kategori olarak ortaya çıkmaktadır. *Paidia*, oyunun çocuksu ve kontrolsüz yönünü ifade ederken, *ludus*, rekabeti, şans oyunlarını ve tiyatro gösterilerini içermektedir. Diğer bir deyişle, *paidia*, kontrolden uzak, hayal gücüne, doğaçlamaya ve fanteziye açık bir yapıya sahipken, *ludus*, *paidia*'nın aksine içgüdüsel boyutu bir tamamlayıcı olarak kontrol edilen bir yapının ön planda olduğunu belirtir. *Paidia* ve *ludus* dürtülerini Huizinga’dan esinlenerek ele alan Caillois, oyunlara yönelik Huizinga’nın bakış açısını daha ayrıntılı bir şekilde incelediği eserinde, oyunları mekan ve erek üzerinden daha derinlemesine sınıflandırır.

	AGON Yarış/Mücadele	ALEA Şans	MIMICRY Temsil/Taklit Simülasyon	ILINX Adrenalin/ Baş dönmesi
PAIDIA Ses çıkarma Sallanma Gülme Kelime bulmaca Uçurtma uçurma Soliter Satranç LUDUS	yarış } düzenli güreş } olmayan vs. { boks, bilardo, futbol, satranç, eskrim, dama, vs. spor turnuvaları olimpiyatlar vs.	saymalı şeyler tekerleme vs. yazı tura bahis rulet vs. basit, karmaşık, düzenli, sürekli şans oyunları	çocukların oyun girişimleri haliyi sal(mış) gibi kul- lanması illüzyon oyunları silahlar maskeler gösteri sanatları tiyatro vs.	çocukların kendi et- raflarında dönmesi at binme salıncakta sallanma seksek oynama dans vals valadar karnaval gezmek dağcılık cambazlık

Şekil 1. Oyunların Sınıflandırılması (Caillois, 2001:36)

Her kategori, benzer özelliklere sahip olmakla birlikte farklı oyunları içerir. Oyunların bu kategorilerde farklılaşmasında temel etken, oyuncuları oyun oynamaya sevk eden iki temel güdü olan *Paidia* ve *Ludus*'tur. *Paidia*, doğaçlama, kuralsız ve

sadece oyunun içerisinde yer almak amacıyla oynanan eylemleri ifade ederken; *Ludus*, kurallı, düzenli, rekabetçi ve kazanma amacı taşıyan oyunları temsil eder. *Agon* kategorisi, mücadele gerektiren ve rekabete dayalı oyunları içerir. Futbol, bilardo, satranç gibi oyunlar bu kategoriye örnek olarak verilebilir. *Alea* kategorisi, şans oyunlarını kapsar; rulet, loto, piyango gibi oyunlar bu kategoriye dahildir. *Mimicry* kategorisi ise simülasyon, taklit veya temsil içeren oyunları içerir; sahne sanatları ve tiyatro oyunları bu kategoride yer alır. *Ilinx* kategorisi ise oyuncuların adrenalin peşinde koştuğu, ekstrem eylemler içeren oyunları içerir; yamaç paraşütü, ip cambazlığı, bungee jumping gibi aktiviteler bu kategoriye örnek teşkil eder. Ancak bu sınıflandırmanın tüm oyun evrenini kapsamaması mümkün değildir; çünkü bazı oyunlar veya oyunsal aktiviteler bu sınıflandırmanın dışında kalabilir. Oyunların çeşitliliği ve sürekli evrimi, bu tür genel sınıflandırmaların her oyunu kapsamakta zorlanmasına neden olabilir (Caillois, 2001:12-13).

Roger Caillois'nin düşüncelerinden ayrı bir bağlamda, Caillois'nin oyun teorisini takip eden bir diğer önemli düşünür Hans Georg Gadamer'dir. Gadamer, fenomenoloji ve hermeneutik alanlardaki çalışmalarıyla tanınan bir Alman filozofudur. Gadamer, oyunu sadece eğlence olarak değil, aynı zamanda anlamın yaratılması ve paylaşılması sürecinde bir araç olarak görmüştür. Caillois'in vurguladığı gibi, Gadamer de oyunun kültürel ve sosyal bağlamlarda nasıl işlev gördüğünü anlamaya yönelik bir perspektif sunmuştur. Gadamer'in hermeneutik yaklaşımı, dil, tarih ve kültür arasındaki ilişkileri vurgulayarak oyunu bir anlamın ifadesi olarak ele alır. Bu iki düşünür arasındaki bağlam, oyunun sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, insan deneyimini anlamının ve paylaşmanın bir yolu olarak nasıl işlev gördüğünü anlamak için geniş bir perspektif sunar.

1.3.5. Hans Georg Gadamer (1900-2002)

Gadamer, 11 Şubat 1900 yılında Almanya Marburg'da dünyaya gelmiştir. Babası kimya profesörüdür, otoriter ve katı bir kişilik sergileyen annesi, çok erken bir yaşta hayatını kaybeder. Gadamer'in erkek kardeşi, gençlik döneminde sara hastalığına yakalanarak hastaneye kaldırılır. Gadamer, bu yaşadıkları karşısında güçlü bir dindarlık inancı geliştirir ve aile yapılarında din, belirgin bir rol oynar (Arnold ve Fischer, 1994:57). Babası Marburg Üniversitesi'nde rektör olarak göreve gelir. Kuzey neo-Kantçılık için önemli bir merkez olarak görülen bu üniversitede Gadamer, felsefe

ve klasik filoloji okumaya başlar. Kierkegaard'ın Hegel eleştirisini okumak onun için bu dönemde çok etkili olur. Gadamer doktorasını bitirir ve 1923 yılında evlenir. Bu dönemde hastalanan Gadamer, bir ay karantinaya alınır. 1923 yılının yaz aylarında Husserl'in derslerine ve Heidegger'in seminerlerine katılır. Gadamer, Heidegger'i Marburg'a kadar takip eder ve öğrencilerinden biri olur. 1928 yılında babasının vefat etmesiyle birlikte mali sıkıntılar yaşamaya başlar (McAuley, 2004: 195). 1931 yılında doktora tezi **Volk und Geschichte im Denken Herders** (Herder'in Düşüncesinde Halk ve Tarih) yayınlanır. 1938 yılında Leipzig'de profesör olur. Leipzig'de rektörlük yaptığı dönemde Yunan felsefesi ve Alman idealizmi üzerinde çalışır. Daha sonra Heidelberg Üniversitesi'ne geçiş yapar ve 1968 yılında emekli olana kadar orada kalır (Regan, 2012: 287). Heidelberg Üniversitesi Gadamer'e araştırma yapabileceği bir ortam sunar. Yazdığı yazılar Almanya'da ilgi görür (Koch, 1995: 832). Gadamer 1968 yılında emekli olur ve denemelerini dört ciltlik **Kısa Makaleler** (Kleine Schriften) halinde toplar. **Hakikat ve Yöntem** adlı çalışması altı farklı baskıda yayınlanır (Vilhauer, 2010:27).

Gadamer'in akademik çalışmaları üç döneme ayrılmıştır ve bu sınıflandırma, onun hermeneutik yöntemini bütünlüğüyle anlamaya yardımcı olmuştur. İlk dönem, 1921-1959 yıllarını içermektedir ve en uzun dönem olmasına rağmen en az verimli dönem olarak kabul edilmektedir. Bu erken döneme ait çalışmalar arasında Louvain dersleri, Yunan felsefesi üzerine yazılmış kısa denemeler ve **Hakikat ve Yöntem**'in ilk taslağı olan **Urfassung** da bulunmaktadır. Gadamer'in ikinci çalışma dönemi, 1960 yılında yayınlanan **Hakikat ve Yöntem** kitabından oluşmaktadır. Üçüncü dönem ise 1965 yılından vefatına kadar olan süreyi kapsar ve bu dönemde yayımlanan dersler, denemeler ve kitaplar, aynı zamanda hayatının sonlarına doğru gerçekleştirdiği röportajları içerir. Bu süreçte, hermeneutik, Avrupa düşüncesinin temel kavramlarından biri haline gelmiş ve Gadamer'e özgü hermeneutik ekolü ortaya çıkmıştır (Silverman, 2016:47). Entelektüel biyografinin üçüncü bölümü, Gadamer'in dini geçmişine odaklanmaktadır. Gadamer, kendisini Lutherci genç yetiştiren bir Protestan olarak tanımlamış ve Protestan düşüncelerinin üzerinde önemli bir etkisi olduğunu itiraf etmiştir. Ancak Hristiyan inancına tam olarak bağlı kalamamış ve kilisenin eşiğinde kalmıştır. Gadamer, bazen gizli bir Lutherci veya sözde Protestan olarak da nitelendirilmiştir, ancak agnostik bir tanımlama daha uygun olabilir. Yine de

Gadamer, teolojiye her zaman ilgi göstermiştir. **Hakikat ve Yöntem**'deki Hristiyan teolojisi üzerine yaptığı tartışma, dinsel konuların Yunan felsefesinden daha büyük bir öneme sahip olduğunu göstermektedir (Schmidt, 2017:435).

Dönemin Alman felsefe çevrelerindeki önemli bir oluşum, Viyana Çevresi'dir. Gottlob Frege'nin mantığı, Aristoteles mantığının yerini alarak analitik felsefenin ortaya çıkmasına öncülük etmiştir. 20. yüzyılın başlarında, bir grup Alman ve Avusturyalı filozof ve bilim adamı Viyana Çevresi'ni kurarak, Hegelci sistemi eleştirmiş ve bilimsel düşüncüyü teşvik etmeyi amaçlamıştır. Mantıksal pozitivist olarak tanımlanan bu entelektüeller, bilginin deneyimle doğrulanabilir olması gerektiğini savunmuş ve tüm bilgilerin deneyim yoluyla elde edildiğine ya da analitik ifadelerle ulaşıldığına inanmışlardır. Viyana Çevresi filozofları, Frege'nin yüklem mantığı ve Ludwig Wittgenstein'in erken dönem çalışmalarını temel olarak benimsemiştir, ancak Wittgenstein, onların felsefesine katılmamıştır. Almanya'da görülen bir diğer önemli felsefi oluşum ise hermenötüğüdür. Başlangıçta dini metinlerin yorumlanmasıyla ilgilenen hermeneutik, 19. yüzyılda Schleiermacher ve Dilthey tarafından genel bir hümanist disipline dönüştürülmüştür. Schleiermacher, genel bir hermeneutik olup olmadığını anlamaya çalışarak, metin yorumlamayla ilgili sorunlara geçici çözümler sunmak yerine anlama sanatına odaklanmıştır. 19. yüzyılın sonlarına doğru Dilthey, Schleiermacher'in genel hermeneutik projesini beşeri bilimler ve sosyal bilimlerin genel bir metodolojisi olarak sürdürme olanaklarını görmeye başlamıştır. Gadamer'in felsefi hermeneutik odaklanışında, Heidegger'in etkisi önemli bir rol oynamıştır ve Gadamer, Heidegger'in hermeneutik görüşünden yararlanmakla kalmayıp, aynı zamanda "hakikat" kavramına farklı bir boyut kazandırmıştır (Martin, 2018:170).

Gadamer, felsefi hermenötüğün temellerini oluşturan **Hakikat ve Yöntem** adlı eserinde, bilimin sınırlarını aşan bir gerçeği ortaya koymaktadır. Heidegger'in hermeneutiği metinlerin ötesine genişletme çabasının ardından, Gadamer, insanların temelde anlamaya çabalayan varlıklar olduğu görüşünü benimsemektedir. Ancak Gadamer, Heidegger'in ötesine geçerek, bu durumun ne ölçüde geçerli olduğunu sorgulamaktadır. Gadamer'in yanıtı, olumsuz ve olumlu unsurları içermektedir. **Hakikat ve Yöntem**, yalnızca Dilthey'in yorum biliminin ve Husserl'in fenomenolojisinin altında yatan metodoloji ve bilimciliğe değil, aynı zamanda

yirminci yüzyılın pozitivizm ve natüralizm eğilimine eleştirel bir yaklaşım sunmaktadır. Eser, sadece beşeri bilimler tarafından aranan anlamlı bilginin doğa bilimlerine indirgenemeyeceğini savunmakla kalmaz, aynı zamanda bilimsel yöntemi aşan daha derin, daha zengin bir gerçeğin varlığını vurgular. Ancak, bu taahhüt, Jürgen Habermas ve Paul Ricoeur'un iddia ettiği gibi, Gadamer'in hakikate ve yönetime karşı çıktığı anlamına gelmez (McGee, 2018:15). Gadamer'in bilimsel veya modern hakikat teorisine yönelik eleştirisi, Heidegger'in düşüncesi gibi, bir öznelcilik eleştirisi olarak kabul edilmektedir. Gadamer özellikle, bir bilenin kendi inanç yapısını tam olarak kavramsallaştıramayacağını ve nihai olarak yargılayamayacağını savunmuştur. Bununla birlikte, Gadamer'in hakikat anlayışı, Heidegger'inkinden daha ileri gitmiş ve gerçeğin temelde pratik olduğu iddiasını ortaya atmıştır (Sturgess, 2016:25).

Gadamer, anti-öznelcilik perspektifiyle, hakikat olayını kişinin kendi sınırlarının ötesine çekildiği bir deneyim olarak tanımlar. Gerçeği deneyimlemek, bireyin kendini daha büyük ve kapsamlı bir gerçeklik içinde kaybetmesini gerektirir. Gadamer, bu tür öznellik karşıtı deneyimin paradigmatik örneğini **Hakikat ve Yöntem** adlı eserinde özellikle vurguladığı oyunla gösterir. Oyunun öznellik karşıtı vurgusunu anlamak için, oyunun doğasını anlamak önemlidir. Oyunun doğası, oyuncuların oyunu kontrol etmemesi veya yönetmemesi, ancak oyuna katılmasıdır. Oyunda “oyuncunun bilincine üstünlük” bulunmaktadır. Oyun bir öznenin kontrol etmediği, aksine oyuna kendini kaptıran bir deneyimi içerir. Gadamer'in temel endişesi, oyuna tamamen kaptıran bir oyuncunun öznel niteliklerini azaltmanın ne anlama geldiğini anlamaktır. Aslında, Gadamer, oyunun konusunun oyuncu değil, oyunun kendisi olduğunu savunur. Ancak bu vurgu, oyuncunun tüm güç veya bilinci bıraktığı ve zombi benzeri bir duruma düştüğü anlamına gelmez. Aksine, Gadamer, oyunun zahmetsiz, zorlamasız ve spontane olmasını hedefler (Gadamer, 2002:105).

Oyunun sürekli ileri-geri hareketi, bir failin iradesinin kavrayışından ve rehberliğinden kaçınarak, aynı zamanda insiyatif dolu bir nitelik taşımaktadır. Oyunun başarısı, oyuncunun kolaylıkla oyuna girmesi ve oyuncunun garipsenmediği veya oyundan ayrılmadığı durumlarda ortaya çıkmaktadır. Ancak, oyun aşırı rekabetçi bir nitelik taşımamaktadır. Gadamer'in bu tür hareketin “tartışmalı” doğası üzerindeki vurgusu, kişinin her zaman bir şeyle veya başka biriyle oynadığı gerçeğini vurgulamaktadır. Yarışma kavramı ile Gadamer, oyunun hiçbir zaman yalnız bir

bireyin eylemi olmadığını iddia etmektedir. Gadamer'in rekabetin olumsuz yönünü reddetmesi, oyunun amacının sadece galip gelmek olmadığını, aksine oyunun devam etmesini sağlamak olduğunu vurgulamaktadır. Oyun başladıktan sonra, bireyin önceki kasıtlılığının yerini oyunun akışına bıraktığına dikkat çeker. Gadamer'e göre, oyunun doğası gereği, oynamak, bireyin önceden belirlenmiş planlarından vazgeçmeyi tercih etmesini ifade eder. Oyun, bireyin kendini karşılıklı oyunda kaybetmeyi göze alarak, özgür ve bireysel seçim yapma özgürlüğünü tercih ettiği yeni bir özgürlük deneyimini temsil eder. Gadamer, oyunun bir diğer önemli özelliği olan sunumu vurgular. Bu, Gadamer'in oyunu bir sanata dönüştürme anlayışını açıklamasına olanak tanır. Ona göre, doğada kendi kendine sunum varken, insanın kendini sunumu olarak oyun farklı bir niteliğe sahiptir (Connolly, 1986:207).

Gadamer, insan oyununu, oyuncunun davranışının oyunun hayal ürünü hedeflerine bağlı olmasıyla ilişkilendirirken, bu davranışların "anlamının" gerçekte ulaşılan bir sonuca bağlı olmadığını vurgular. Daha çok, kişi kendini oyunun amacına adanmış, aslında düşüncelerini oyunun içine yansıtmaktadır. Oyunun öz sunumu, oyuncunun kendi kendini sunumu üzerinden başarıyla gerçekleşir. Bu nedenle, insan oyunu her zaman bir tür sunum olduğu için, oyuncu temsilin kendisini oyunun amacı haline getirebilir (O'Neill, 2007:63). Gadamer'in buradaki vurgusu, oyunun amacının üçüncü taraf bir gözlemci için nihai, tamamlanmış bir ürünün sunumu olmadığıdır. Oyunun tek amacının, insanın kendisini nasıl temsil edeceğini anlamak olduğunu açıklamaktadır. Bu şekilde, oyun devam eder ve bu durum, çekişmeli doğasıyla iki oyuncuya ihtiyaç duyan ve oynamaya devam etmeyi amaçlayan oyunu hatırlatır. Başka bir deyişle, gerçek oyunun amacı, ödül elde etmek değil, kendini oyunu ilerleten bir unsur olarak sunmaktır (Bernet, 2005:790).

Gadamer, oyunun "sanat" haline nasıl dönüştüğünü anlatırken, sunumun izleyicinin yokluğunu hedef aldığı sanatın nasıl ortaya çıktığını açıklamaktadır. Oyunlarda sunum kendi kendine yetebilirken, sanatta sunumun oyunun kendisinin ötesinde bir hedefi vardır. Gadamer'in sanat eserinin var olma biçimi hakkındaki anlamını anlamak için, hakikat konusundaki ikinci iddiaya, yani pratik önemine bakmak önemlidir. Sanat, hakikatin konuşulma, iddia edilme ve değiştirilme meselesini örnekler. Sanattan ortaya çıkan gerçek, salt teorik olmaktan ziyade varoluşsal ve pratiktir. (Soffer, 1994:30). Gadamer'e göre, gerçek ayrılmaz bir şekilde

“bir şeyi ve kendimizi” tanıma yeteneğimize bağlıdır. Gadamer, geçmişteki teorilerden farklı olarak, tanımayı değerlendirirken geçmişten ziyade geleceği vurgulamaktadır, özellikle de sanatın hakikatini hedefleyen tanıma bağlamında. Gadamer’e göre, tanıma yeteneği, bir orijinali taklit etme veya ona karşı koyma yeteneğinden ziyade, orijinalinden daha gerçek olanı mevcudiyete getirme yeteneğinden kaynaklanmaktadır. Sanatta gerçekle karşılaşmak, orijinaline bakmak anlamına gelmez. Sanat, gerçekten orada olan dünyanın aynası olmaktan ziyade, kişinin gözlerini yeni görme biçimlerine ve gelecekteki olasılıklara açmanın bir aracı olarak hizmet eder. Gerçek, geçmişte değil, yeni vizyonlarda bulunabilir. Bu nedenle, tanıma, kişinin öznelliğini parantez içine aldığı ve sanat eserinden varoluşsal bir mesafede kaldığı yerde, nesnel görmekten daha fazlasını gerektirir. Tanıma, sanat eserinin kişinin kendi varlığını değiştirecek şekilde oynanması ve içine çekilmesi anlamına gelir (Gadamer, 2004:287).

Gadamer’in belirttiği gibi, hakikati üreten sanatla karşılaşma, sanki sanat doğrudan doğruya izleyiciyle konuşuyormuş gibi gerçekleşir. Estetik bilincin tarafsız bakışı gerçeği yansıtmaz, çünkü hiçbir şey tehlikede değildir, hiçbir şey rahatsız edilmemektedir ve her şey olduğu gibi bırakılmaktadır. Gadamer’e göre, sanatın gerçeği, izleyiciyle konuşma yani değişim, pratik yeteneği ile ilgilidir. Dolayısıyla, sanatın modu, esas bir gerçeği sunduğu ölçüde sunumdur. Kendini sanat oyununda kaybetmek, daha sonra kendini bulmaya ve tanımaya götürerek gerçeği deneyimlemektir. “Oynanmakta olan oyun, sunumu aracılığıyla seyirciye hitap eder ve bunu öyle yapar ki oyun ile izleyici arasındaki mesafeye rağmen, seyirci hala oyuna aittir. (...) Aidiyet, sanatla kendimizi şimdiki haline getirdiğimizi deneyimlediğimiz bir şeydir” (Gadamer, 2008:87).

Gadamer’in hakikat açıklaması, özellikle çifte hareket açısından, modern öznelciliğe eleştirel bir yaklaşım sunmaktadır. Gadamer, sadece eleştiri yapmakla kalmaz, aynı zamanda kişinin hayatını değiştirmeye mecbur hissettiği pratik anlamı savunur. Gadamer’in öznellik karşıtı vurgusu, kişinin kendisinden uzaklaştığı ölçüde, Platon’un yükseliş hareketini anımsatmaktadır. Kendine dönüş, pratik uygulama için bir itici güç olarak kabul edilir. Bu dinamik deneyime girilmediğinde, hem yakalanan hem de içinden çıkılan değişir. Dolayısıyla, kişi gerçeği yaşamamış kabul edilir. Gadamer’in hermeneutik hakikat açıklaması, doğru bir yargıya varmak için geleneksel

yöntem veya kriterleri açıklamaktan kaçınır. Bunun yerine, karşılıklılık ve tutarlılık gibi geleneksel hakikat açıklamalarının ötesinde, ancak buna karşı çıkmayan daha temel bir hakikat anlayışını aydınlatmaya çalışır (Gadamer, 2004:289).

Gadamer'in hermeneutik yaklaşımının öne çıkardığı anlam ve tarih açısından sürekli bir etkileşim perspektifinden, Jacques Derrida'nın post-yapısalcı eleştirisi radikal bir kopuş getirir. Derrida, metinleri incelediğinde, onların sabit anlamlarını sorgular ve dilin içsel çatışmalarını vurgular. Gadamer'in vurguladığı tarihsel bağlam ve anlamın sürekliliğine karşılık, Derrida, metinsel anlamın hiyerarşilerini ve bütünlüklerini sorgular. Onun eleştirisi, dilin doğasındaki çatışma ve çelişkileri vurgulayarak, anlamın sürekli değişen ve çözümlenmeyen bir yapıya sahip olduğunu iddia eder. Derrida'nın post-yapısalcı eleştirisi, Gadamer'in vurguladığı anlamın tarih içindeki sürekliliği ve geçmişle olan ilişkisi perspektifine radikal bir alternatif sunar.

1.3.6. Jacques Derrida (1930-2004)

Jacques Derrida, 15 Temmuz 1930 tarihinde Cezayir'in El Biar şehrinde dünyaya gelmiştir. 1949 yılında Paris'e taşınan Derrida, önce Lycée Louis Grand'da eğitim görmüş, ardından 1952 yılında École Normale Supérieure'e kabul edilmiştir. 1966 yılında John Hopkins Üniversitesi'nde yaptığı "Beşeri Bilimlerin Söyleminde Gösterge, Yapı ve Oyun" başlıklı konuşma, ona büyük bir ilgi kazandırmıştır. Post-yapısalcı felsefenin öncülerinden biri olan Derrida, 8 Kasım 2004 tarihinde pankreas kanseri nedeniyle yaşamını yitirmiştir.

Derrida'nın *différance* adını verdiği kavramı detaylı bir şekilde ele aldığı metin, 27 Ocak 1968 tarihinde Fransız Felsefe Topluluğu'na sunulan bir konferansın yazılı metnidir. Bu yazı daha sonra aynı yılın Temmuz ve Eylül aylarında topluluğun bülteni ve "Tel Quelin Theorie d'ensemble" dergisinde "la différance" başlığı altında yayımlanmıştır. Derrida, bu metinde *différance* kavramıyla ilgili çeşitli ifadeler kullanmıştır:

(...) aslında hakikaten her kavram, farkların (differences) sistematik oyunuyla (jeu) diğerine, diğer kavramlara işaret eden bir sistem, bir zincir içinde yazılıdır. Böyle bir oyun, *différance*, böylelikle basit bir şekilde kavram olmayıp daha ziyade genel olarak kavramsallığın, bir kavramsal süreç ve sistemin olanaklılığıdır. Aynı nedenden dolayı, bir kavram olmayan *différance*, basitçe bir sözcük, yani, bir ses ile

bir kavramın kendine göndermeli birliđi ve burada-olan (presente), durgun bir Őey deđildir (Derrida, 1999:53).

Derrida, *différance* kavramının farkların oyunu olduđuunu s yler ve bu nedenle *différance*’ın oyun veya oyunun potansiyeli anlamına geldiđini s ylemek m mk nd r. *Différance* adı verilen olgu, kendisini referans g stermeksizin tanımlanır ve bu bađlamda mevcut bir burada-olan ve durađan bir varlıđı bulunmamaktadır. Sadece bir kavramın adını iŐaret etmekten  te bir anlam ifade etmemektedir, o nedenle baŐlangı ta oyun ve oyunun potansiyeli olarak kabul edildiđi i in, onun anlaŐılması aynı zamanda oyunun anlaŐılmasını sađlar. *Différance* ile ne aktif ne de pasif bir hedeflenme s z konusudur; daha  ok, aktif ile pasif arasında gidip gelebilen bir “g zden kaybolma” veya “kararsızlık” durumu ifade edilmektedir. Bu durum,  zellikle Derrida’nın ikiliklere dayalı kurduđu anlatılarda daha belirgin bir Őekilde ortaya  ıkar. Derrida’nın, *différance*’ı “farkların oyunundaki  retici harekete iŐaret ettiđini” (Derrida, 1987:27) ve “farkların ve farkların izlerinin sistematik oyunu” (Derrida, 1987:27) olarak tanımlaması, oyun kavramı a ısından  nemlidir. Derrida’ya g re, *différance*’ın sahip olduđu t m  zellikler, Herakleitos itibariyle tarih boyunca adı ge en oyunun  zelliklerini de yansıtmaktadır. Bu bađlamda, *différance*’ın oyunu, oyunun sınırlarıyla sıkı bir iliŐki i indedir. *Différance*’ın, oyunun en geniŐ  er evesini yansıttıđını s ylemek m mk nd r.

Derrida’da ge en “d nya oyunu”, “merkezilik”, “yapı” ve “ekonomi” kavramları *différance* oyununun sınırları hakkında bilgi vermektedir. Derrida, “d nya oyunu” kavramını bu  er evede ele alır ve felsefi geleneđin veya oyun teorisyenlerinin genellikle incelediđi Őekliyle d nya  zerinde bir oyunun varlıđına ontolojik bir anlam y klemeye karŐı  ıkar (Derrida, 1982:50). Ona g re, “d nyadaki b t n oyun bi imlerini anlamaya teŐebb s etmeden  nce, ilk  nce d Ő nmemiz gereken d nya oyunudur (jeu du monde)” (Derrida, 1982:50). Dolayısıyla, oyunu “d nya oyunu” olarak d Ő nmek, genel anlamda oyunun varlıđını d Ő nmemek anlamına gelir. “D nya oyunu” kavramından “d nyada oyun” anlamını t retmek m mk n deđildir,   nk  “oyun”un anlaŐılması, tek tek oyunların anlaŐılmasından daha derinlemesine bir Őey gerektirir ve “d nya oyunu”nu herhangi bir oyunun  nceliđinde veya k keninde anlamak m mk n deđildir.

Derrida, *différance* oyununu “Herakleitosvari oyun” olarak adlandırdığında, bu oyunun “varlığın oyuna konduğu bu dipsiz satrancın ne olduğu gibi korunması olanaklı ne de ona derinlik sağlanması” (Derrida, 1999:58) olduğunu belirtir. Bu ifadeyle Derrida, “Herakleitosvari oyun” için derinliği ifade eden “dipsiz” terimini kullanarak, Heidegger’den sonra aynı konseptte derinlik vurgusu yapan bir dil benimsemiş olduğunu gösterir. Oyunun dipsizliğinin daha fazla derinleştirilemeyeceği ifade edilir. Derrida’ya göre, bu oyunun “dipsiz”liği, yalnızca “transendental gösterilenin olmayışı” ile değil, aynı zamanda “merkezsizlik”, “yapısal olmayış” ve “genel ekonomi” kavramlarıyla da ilişkilendirilir. Ancak, bu bağlantı kurulduğunda, oyunun “merkezilik”, “yapı” ve “kısıtlı ekonomi” ile olan ilişkisi de korunmaktadır (Dursun, 2019:99).

Derrida, başlangıçta, merkez ile yapı arasındaki ilişkiyi inceleyerek yapısal oluşumu analiz eder. Yapı veya daha doğru bir ifadeyle, yapının organizasyonu, her ne kadar sürekli bir etki yaratmış olsa da, sürekli olarak sabit bir kaynağa veya bir mevcudiyet noktasına bağlanarak veya bir merkeze atıfta bulunularak nesnelleştirilmiş ve basitleştirilmiştir. Merkezin rolü, sadece yapının yönlendirilmesi, dengelemesi ve düzenlemesi değildir; çünkü düzenlenmemiş bir yapıyı aslında kimse anlayamaz. Ancak özellikle, yapının oyununu belirleyen ilkenin, “oyun” olarak adlandıracağımız şeyi sınırlamasına olanak tanımaktır (Derrida, 2002:352). Burada Derrida’nın vurguladığı gibi, yapısal olgunun temelini oluşturan şey, başlangıçta “merkez” kavramıyla anlaşılmaktadır. Merkez veya orijin, sadece bir yapıyı düzenleyen bir unsur olarak değil, aynı zamanda bu yapının öğelerinin oyununu sınırlayarak ve ona bir bütünlük formu kazandırarak anlaşılabilir. Dolayısıyla, Derrida’nın perspektifine göre, “merkez” unsuru sadece bir yapıyı oluşturan bir unsur olmanın ötesinde, aynı zamanda oyunun doğuşunu sağlayan ve ona bütünlük kazandıran bir etken olarak ortaya çıkar. Derrida, **Yapı, Gösterge ve Oyun** adlı eserinde bu konuyu açıklamak için, felsefe tarihindeki *eidos*, *arche*, *telos*, *energeia*, *ousia*, *aletheia*, *Tanrı*, *insan* gibi çeşitli kavramları örnek olarak sunar. Bu kavramlar üzerinden, metafiziğin ve Batı tarihinin sürekli olarak merkezileştirilmiş ve değişmez bir konumda ele alındığını vurgular (Derrida, 2002:353).

Çeşitli unsurların bir merkez etrafında düzenlenmesi, bu merkeze dayalı bir yapıyı ve oyunu meydana getirir, bu yapıyı bütünlüklü bir çerçevede sınırlar. Ancak,

merkezin konumu, yapısal oluşumun temel dayanağı değildir. Temel dayanak, merkezin konumunun gerçekte merkezi olmayan, içi boş bir konum olma özelliğinden kaynaklanır. Bu içi boş yer, gerçekte hiçbir öge tarafından işgal edilemez çünkü böyle bir merkez aslında var olmayan bir noktadır. Ancak, merkezin yokluğunda, herhangi bir öge merkez gibi davranabilir. Bu durumda, çeşitli prensipler, isimler ve kavramlar merkezileşir ve etrafında söylem ve yapılar bir oyun biçiminde ortaya çıkar. Yani, hem merkezileşme hem de merkezileşmenin etkileri, söylem ve yapıların ortaya çıkışını bir oyun olarak ifade eder. Öte yandan, merkez konumu, gerçekte merkezi olmayan bir pozisyon olduğu için, asıl anlamda ayrıcalıklı veya aşkın bir merkez de bulunmaz. Bu nedenle, aşkın bir gösterenin veya merkezi olmayanın varlığıyla, asıl anlamda bütünleştirme mümkün olmaz ve oyun sınırsızca genişler. Merkezin bu ikili yönünden dolayı, bütün söylemler ve anlamlandırma oyunu bir çemberin içinde tutulur (Dursun, 2019:101-102).

Derrida'nın “difference” ve “dünya oyunu” kavramlarıyla öne çıkardığı sınırsız oyun anlayışının ardından, “merkezi olmayan” kavramıyla da aynı noktaya ulaşılmıştır. Derrida'ya göre, söz konusu oyunun derinliği, bütünleştirme olmayan yönüyle ilişkilidir. Derinlik açısından ele alındığında sonsuz temsiller oyunu anlamına gelmektedir (Derrida, 2002:365). Derrida'ya göre, oyunun geniş çerçevesi içerisinde yer alan bir dar çerçevesi daha bulunmaktadır. Oyunun her iki bağlamını da “çember” kavramıyla ilişkilendirir. Derrida, oyunun her iki çerçevesini belirten iki kavramı kullanarak, büyük oyun (majeur jeu) ve küçük oyun (mineur jeu) arasında ayrım yapar. Derrida'ya göre, “büyük oyun” terimi, “kavranılamaz anlamsız” veya “oyunun temelsizliğini” ifade ederken, “küçük oyun” terimi ise “bir anlam ataması” ve “anlamın bağlanması”nı temsil eder (Derrida, 2002:331). “Küçük oyun”, bir bakıma anlamlandırma oyununu simgeler. Oyun, Derrida'ya göre, anlamlandırma oyununun sınırlı ve dar bir çerçeveden değerlendirilebileceği gibi, aynı zamanda bu alanın sınırsızca genişlediği, anlamsızlaştığı ve temelsizleştiği geniş bir çerçeveden de incelenebilir. Derrida, oyunun sınırlarını belirlerken “merkezilik/merkezi-olmayış” ve “yapı/yapısal olmayış” kavramlarına ek olarak “genel ekonomi/kısıtlı ekonomi” kavramını da kullanır.

(...) başka bir yerde, bir Bataille okumamda, kendini yedeğe almadan harcamaya, ölüme, anlamsıza katılmayan “sınırlı/kısıtlı

ekonomi” ile, yedeksiz olmayı, deyim yerindeyse, yedeksizi yedeğe almayı göze alan bir “genel ekonomi”nin, harfi harfine ve yeni bir anlamda “bilimsel” olarak ilişkiye sokulmasının nasıl olabileceğini işaret etmeye çalışmıştım. Hesabını bilen bir *differance* ile hesabını bilmede eksik kalan *differance* arasındaki ilişki (...) (Derrida, 1999:57).

Derrida’ya göre, “kısıtlı ekonomi” terimi, harcamada hesabını bilen, yedekleyebilen ve anlamsızla ilişki içerisine girmeyen bir ekonomiyi ifade eder. Öte yandan, “genel ekonomi” terimi, bunun tam tersi olarak, hesabını bilmeyen, bu nedenle hesapta sınır tanımayan ve yedeklemesiz bir ekonomiyi tanımlar. Derrida’ya göre, “varolan” ya da “varolmayan” sistem içinde hiçbir şey basit bir şekilde olmadığı için *differance*’ın etkilerinin sistemin içinde belirginleştiği dar bir çerçeveden bakmak mümkündür. Derrida, oyunun geniş çerçevesinin içinde, “merkezileşme”nin yapısallaştırma etkisiyle çeşitli oyunsal yapıların ortaya çıkabileceğini işaret etmektedir. Bu işaret, aynı zamanda “bütünlüklülük” ve “kısıtlı ekonomi” kavramları üzerinden de gerçekleştirilmektedir. Bu bağlamda, *differance* oyununun geniş çerçevesinin “bütünleştirmeye” ilgisi olmamasına rağmen, dar çerçevede oyunun bütünlüklü yapılarından bahsedilebileceği anlaşılmaktadır. Benzer bir şekilde ekonomik işleyişin, “kısıtlı ve sınırlı” olmasından söz edilebilir (Derrida, 1987:26). Derrida’nın “*differance*” kavramı aracılığıyla, bu kavramın temelinde yer alan “karar verilemezci” mantığı ve aynı zamanda oyunun sınırlarını belirleyen çeşitli özellikleriyle, “klasik ve modern” anlayışların ötesinde kendini göstermektedir.

Derrida’nın dil tasarımıındaki çabası, dil dizgesini göstergenin metafizik hiyerarşilerinden bağımsız kılmaya yönelik bir çaba barındırmaktadır. Bu çabası özellikle yapı üzerinden ele alındığında, merkeziyetin yerini oyunun aldığı bir düzenlemeye ulaşmayı amaçlamaktadır (Altuğ, 2001:220). Derrida, merkezin olmadığı bir düzenleme kavramını vurgulayarak, mevcut olanın içinde merkezin düşünülemeyeceğini, belirli bir konumda sabitlenmiş bir merkezin bulunmadığını ve merkez yokluğunun sonsuz bir oyunu başlattığını ifade eder (Derrida, 1999b:166). Bu tez, esasen aşkın gösterenin imkansızlığı kavramına dayanmakta olup “aşkın gösterilenin yokluğu, anlamın oyununu sonsuza dek uzatır/yayar” (Altuğ, 2001:224). Her bir gösterge, birbirini takip eden gösteren ve gösterilen olarak yer değiştirerek, göstergenin sınırsız ve döngüsel bir süreç olduğunu gösterir. Bu yer değiştirme eylemi,

Derrida'nın "oyun" olarak adlandırdığı fenomeni açıklar (Altuğ, 2001:224-225). Derrida, *différance* kavramı ile oyunu açıklamaktadır:

Varlığın asla 'anlam'ı olmadığı için, varlık varolan kılığına sokulmaksızın asla düşünülmediği için, *différance*, belli ve çok garip bir tarzda varlıkbilimsel ayırmadan ya da varlığın doğruluğundan daha yaşlı (olmakta)dır. Bu yaşa sahip olduğu için ona iz oyunu denebilir. İz oyunu ya da *différance*'ın oyunu. Varlığın oyuna konduğu bu dipsiz satrancın ne olduğu gibi korunması olanaklı, ne de ona derinlik sağlaması (Derrida, 1999a:58).

Düşünülebilir olan kavramın, sözcük ve dil aracılığıyla ifade edilen duyusal olan karşısındaki üstünlüğünün ortadan kaldırılmasıyla, dilin içinde gösterenlerin sürekli olarak birbirinin yerini aldığı sonsuz bir oyun sahasına dönüşür. Bu post-yapısalcı çözülmenin ortaya koyduğu etki, anlamın kökensel niteliğinin ortadan kalkışıdır. Anlam, dilin ötesinde derin bir boyut olmaktan çıkarak, gösterenin ve duyusal olanın etrafında bir konum kazanır ve yalnızca gösterilenler arasındaki ilişkide dilsel bir ayırım olarak yeni bir konum elde eder (Altuğ, 2001:216-217). Derrida'nın bu düşüncesi, onu yapı, gösterge ve oyun konularında iki farklı yorumun olduğu bir noktaya taşır. Derrida, **Yapı, Gösterge ve Oyun** adlı eserinde, birbirinden bağımsız iki "yorum yorumu"nın varlığına dair açıklama yapar:

O halde iki yorum bulunuyor. İlki oyundan ve göstergenin düzeninden kaçan bir hakikati veya bir kökeni deşifre etme düşünüyü başarmaya çalışır ve yorumlama zorunluluğunu bir sürgün olarak deneyimler. Artık kökene yönelmeyen diğer yorum ise oyunu olumlar. Ve bu yorum insanın ve hümanizmin ötesine geçmeyi dener: İnsanın adı metafiziğin ya da ontoteolojinin tarihi boyunca tam mevcudiyeti, güven verici temeli, oyunun kökenini ve sonunu düzenlemiş olan şu varlığın adıdır çünkü (Derrida, 1999b:173).

Derrida'nın "ikinci yorum" olarak adlandırdığı yaklaşım, onun "yapıbozum" stratejisinin bir ifadesini içermektedir ve mevcudiyet metafiziğine karşı bir eleştiriyi barındırmaktadır. "Yapıbozum", sadece bir dil analizi aracı olarak değil, aynı zamanda yöntem, temellendirme, köken arayışı ve sözcüklere öncelik tanıma gibi unsurların reddi olarak anlaşılmalıdır. Post-yapısalcı dil anlayışında dil, geleneksel yaklaşımdan koparak özel bir statü kazanmıştır. Bu bağlamda, dil kendiliğinden doğan özellikler tarafından sınırlanmaz ve dil-dışı bir gerçekliği yansıtmak için zorlanmaz. Dil, kısıtlanmamış bir oyun biçimi olarak faaliyet gösterir. Teorik olarak dil-dışı bir dünyayı temsil etmek mümkün olabilir, ancak dil, böyle bir amacı taşımadan,

göstergelerin özgürce oynadığı bir oyunu ifade eder (Altuğ, 2001:233). Bu perspektife göre, her şeyin dil içinde gerçekleştiği, sınırlarının belirsiz olduğu ve temelden yoksun bir oyun olarak kabul edilen bu dünya tasarımı; burada her şey şeffaf, değişken ve belirsizdir. Diğer bir ifadeyle, bu anlayışta anlam kavramı değerini yitirmiştir. Ancak anlamın olmadığı bir bağlamda, her şey anlamsızlaşır; bu durum, postmodernizmin anlam konusunda yaptığı eleştiri ile birlikte dünyanın nihilizme doğru kayma tehlikesini de içinde barındırmaktadır.

Derrida'nın dekonstrüktivist metodolojileri, metinlerin içsel çatışmalarını ve anlamın altında yatan çelişkileri ortaya çıkarma eğilimi, Jean Baudrillard'ın postmodern teorilerine doğru bir geçiş sağlar. Derrida'nın "difference" ve "metinler arasılık" kavramları, Baudrillard'ın "simülakr" ve "gerçek ile simülasyon" tezleriyle entegre olur. Dilin içsel çelişkilerine odaklanan Derrida, Baudrillard'ın giderek belirsizleşen görüntü, sembol ve gerçeklik sınırlarını incelediği dünyasıyla uyumludur. Baudrillard, gerçekliğin simülasyon tarafından üretildiği bir dönemde yaşadığımızı ileri sürerken, Derrida'nın dekonstrüktif çözümlemeleri, Baudrillard'ın postmodern dünyasının temel kavrayışlarına dayanak oluşturur. Bu geçiş, postmodern düşüncenin evriminde Derrida'nın etkisini ve postmodernite anlayışının gelişimini simgeler.

1.3.7. Jean Baudrillard (1929-2007)

Jean Baudrillard, Fransa'nın Reims şehrinde 27 Temmuz 1929 yılında dünyaya gelmiştir. Sorbonne Üniversitesi'nde Almanca eğitimi almış, 1960 yılı itibariyle Paris ve taşradaki liselerde Almanca öğretmenliği yapmıştır. 1966 yılında, **Nesneler Sistemi** adlı doktora tezini kitaplaştırmış ve Nanterre Üniversitesi'nde sosyoloji dersleri vermeye başlamıştır. Baudrillard'ın **Simülasyon Kuramı**, **Tüketim Toplumu** ve **Marksizm** üzerine yaptığı çalışmalar birçok dile çevrilmiş, Amerika, Brezilya, Japonya, Arjantin, Şili ve Türkiye'de çeşitli seminerler, konferanslar ve sempozyumlar düzenlemiştir. Baudrillard, 6 Mart 2007'de Paris'te hayatını kaybetmiştir (Adanır, 2016: 13-19).

Baudrillard'ın eserlerinin çoğu Türkçe'ye çevrilmiş ancak eserleri bağımsız çözümlemelerden oluştuğu için tam anlaşılammıştır. Jean Baudrillard'ın düşünsel etkisi, sadece klasik bilimler olan sosyoloji, kültür ve iktisatla sınırlı kalmayarak, aynı zamanda sanat, fotoğrafçılık ve sinema gibi disiplinler üzerinde de belirgin bir etkiye

sahiptir (Anık, 2016:441-453). Farklı ülkelerdeki akademisyenlerin Baudrillard'ı radikal bir kültür kuramcısı olarak tanımlamalarının temel nedeni, Baudrillard'ın yaşamın her alanına eleştiriler getirmesi ve yaşama farklı bir perspektiften bakılması gerektiğini savunmasıdır. Adanır'a göre, Baudrillard'ın çalışmalarındaki odak noktası; kurumsal bir dünya inşa etmek, mevcut dünyayı bu dünyaya indirgemeye çalışmak veya yarattığı kalıplara inananları yerleştirmek değil, tamamen içinde bulunduğu dünya, toplumlar ve bireylerle etkileşimde bulunmaktır (Adanır, 2016:29-30). Baudrillard'ın eserlerindeki düşüncelerin temelini Simülasyon Kuramı oluşturmuştur. Bu kuram, eserlerinde geniş bir yer kaplamakta ve içerisinde ele alınan simülasyon, gerçeklik, simülakr ve sanal gibi kavramların açıklanması, Baudrillard'ın kuramının anlaşılabilirliği açısından büyük bir öneme sahiptir.

Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon adlı kitabında simülasyonu “(...) simülasyon gerçekliğe kısa bir devre yaptırılarak, göstergeler aracılığıyla yeniden yaratılan şeydir” (Baudrillard, 2008:50) olarak açıklar. Simülasyon kuramının toplumlar üzerindeki etkisi, Baudrillard tarafından dört aşamada tanımlanmıştır. İlk evrede, kelimeler ve hayallerin gerçeklikle örtüşmesi olarak belirtilir. İkinci evrede ise, göstergelerin gerçeği abartmaya ve çarpıtmaya başladığı bir aşama ortaya konmaktadır. Üçüncü ve dördüncü evrelerde ise gerçeğin yerini alan simülasyonlardan bahsetmektedir. Bu evreler, Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde toplumların gerçeklikle olan ilişkisindeki evrimsel süreci açıklamaktadır (Güzel, 2015:65-84). Baudrillard, toplumların gerçeklikten giderek kopmasının ve gerçeğin belirsizleştirilmesinin yönetim ilkesine dönüştüğünü belirtir, “doğru veya yanlışın ötesinde yer alan simülasyon -parodi, maskaralık, küçümseme- evrenine geçildiğinde bütün bunların muazzam bir vazgeçirme girişimine benzediğini” ifade etmektedir (Baudrillard, 2017:61). Bu ifadesiyle, Baudrillard iki kutuplu dünyadan tek kutuplu dünyaya geçişin altını çizmektedir. 1960'lı yıllarda başlayan gerçeklikten uzaklaşma süreciyle birlikte, sosyalizm ve burjuvazi arasında bir yakınlaşma yaşanmış, iktidar ve muhalefet bir araya gelerek mevcut sistemde temel değişikliklerin gerçekleştiği bir döneme girilmiştir (Adanır, 2016:52-55). Bu nedenle sisteme karşıdır. “Çünkü gerçeklik ilkesini, gerçekliğini yitirmiş bir evrende politika, ekonomi ve kültürel yaşantının da birer yaşantı simülakrlarına dönüşmeleri kaçınılmaz hale gelmektedir” (Adanır, 2016:163).

Baudrillard, gerçek kavramlarına yönelik gerçek bir kuramın mümkün olamayacağını savunur ve mevcut simülasyon evrenini açıklamak için sadece *patafizik* kavramının kullanılabileceğini ileri sürer. Adanır'a göre, *patafizik*, “gerçek bir düşsele aynı değeri atfederek düşsel çözümler üretme yöntemidir” (Adanır, 2016:166). Simülasyon kavramı ise tam anlamıyla sahte veya gerçek değildir; kısacası, gerçeğin tüm unsurlarına sahip olsa da gerçek olmayan bir şey olarak nitelendirilebilir. Baudrillard'a göre, simülasyon, gerçeklik ile sahtelik, hakiki ile hayali arasındaki ayrımı silmeye çalışan bir girişimde bulunmaktadır (Baudrillard, 2008:166-167). Tam bu nokta da Baudrillard'ın bir şeyin gerçek mi yoksa simülasyon mu olduğunu ayırt etmenin güçlüğüne işaret eder.

(...)“Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir” (Littre). Öyleyse “mış” gibi yapmak (feindre) ya da gizlemek (dissimuler) gerçeklik ilkesine bir zarar veremez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır (Baudrillard, 2008:16).

Baudrillard'ın başka bir düşsel evren örneği olarak ele aldığı yer Disneyland'dır. Toplumu buraya çeken özellikler arasında kurgusal senaryoların ve sanallığın öne çıkmasının yanı sıra eğlence sırasında yaşanan haz ve Amerikan toplumunun minyatürleşmiş bir temsilinin bulunması yer almaktadır. Baudrillard'a göre, Los Angeles ve Amerika'nın Disneyland'ı çevreleyişi, gerçeklik yerine hipergerçeklik ve simülasyonun egemenliğini yansıtmaktadır. Bu bağlamda ortaya çıkan temel sorun, yanıltıcı bir şekilde oluşturulmuş bir gerçeklik (ideoloji) ile değil, gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizleyerek gerçeklik ilkesinin devamını sağlamaktır (Baudrillard, 2008:28-30). Baudrillard'a göre gerçeklik ilkeleri ölmüş durumdadır ve asla geri gelmeyecektir. Hipergerçeklik veya simülasyon, bir köken veya gerçeklikten yoksun olan gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesini ifade eder (Baudrillard, 2008:14). Baudrillard, gerçeklikten hipergerçekliğe geçişin açıklamasını, suret, taklit ve parodi kavramlarına dayandırmak yerine, gerçeğin yerine konulan işlevsel ikizin yarattığı bir caydırıcıdan bahsetmektedir. Gerçeklik kavramının kaybedilmesi ve onun yerine simülasyon ile hipergerçeklerin geçişi konusunda Baudrillard düşüncelerini dile getirir.

Gerçek bir daha asla geri dönmeyecektir. Bir ölüm daha doğrusu ölmenin imkânsızlaştığı bir “ölür ölmez dirilme” sistemine özgü model böyle bir hayati işleve sahiptir. Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun, yalnızca aynı yörünge çevresinde dolanan modellere dayalı ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir hipergerçekten söz edebiliriz (Baudrillard, 2008:15).

Toplumsal yaşamın sanal bir düzleme evrildiği çağda, gerçeklik kavramı toplumlar arasında belirsizleşirken, bu dönemde gelişen sanal teknolojilerin amacı, toplumları yalnızca sanal bir yaşama değil, gerçek bir yaşam sürdürmeye inanmaya yönlendirmektir. Bu durumun, toplumsal değerlerin erozyona uğraması ve gerçeklik anlayışının temelini kaybetmesiyle birlikte, bireylerin robotik varlıklara dönüşmesine neden olabileceği ileri sürülebilir.

Baudrillard, simülakrı kopyanın kopyası olarak tanımlarken, kopyada dikkat edilmesi gereken benzerliği vurgulamaktadır. Ancak simülakrda, Baudrillard imge olgusunu ön plana çıkarmaktadır. Bu bağlamda, Baudrillard imgeye özgü aşamaları şu şekilde sıralamaktadır: “derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge, derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge, derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge, gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge” (Baudrillard, 2008:20). Baudrillard’a göre, birinci durumda imge olumlu bir nitelik taşır, çünkü burada imge bir tür ayin görevi görmektedir. İkinci durumda ise imge olumsuz bir niteliğe bürünmüştür; bir tür kötü büyü etkisi yaratmaktadır. Üçüncü durumda imge, bir görünümü yerine getirmeye, yani bir tür büyüleme aracı olmaya çalışmaktadır. Dördüncü durumda ise imge, artık görüntü düzenine değil, simülasyon düzenine ait bir öğedir. Baudrillard, bu durumların her birinin simülasyon kavramı içinde farklı bir rol oynadığını öne sürer (Baudrillard, 2008:20). Baudrillard, simülakrı üç boyutlu bir yapı olarak tanımlayarak, gerçeğe üç boyutlu simülakrın daha fazla benzediğini vurgulamaktadır. Gerçeğin yerini alan simülakrları Baudrillard üç gruba ayırır:

-Uyumlu, iyimser ve Tanrının yarattığı ideal doğanın tıpkısını/kizini oluşturmayı amaçlayan imgeleme, taklit ve kopyalama üstüne kurulmuş doğalcı, doğal simülakrlar,

-Tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güç üstüne kurulmuş, makinelerle somutlaşan üretici özelliğine sahip, üretken simülakrlar. (...),

-Information=bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan total işlemsellik, hipergerçeklik ve mutlak bir denetimi hedefleyen simülasyon simülakrları (Baudrillard, 2008:166).

Baudrillard'ın perspektifine göre, gerçeği kavrama amacındaki çabalar arasında düş, delilik, tutku ve uyuşturucu gibi etkenlerin yanı sıra simülakr da yer almaktadır. Ancak önemli bir ayrım yaparak, hakikati gizleyen unsurlar arasında simülakrın bulunmadığını belirtmektedir. Çünkü hakikat, kendi gerçekliğinin anlamını yitirdiğini ve simülakr içinde bulunduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda, simülakr paradoksal bir şekilde hakikatin kendisini temsil etmektedir (Baudrillard, 2008:13).

Baudrillard'ın simülasyon kuramıyla ilişkilendirdiği önemli bir kavram da *sanallık*'tır. Buna göre, gerçek yaşam, temelde sanal gerçeklik üzerine inşa edilmiştir ve bireyler kendilerini sanal ile gerçek arasındaki sorgulama döngüsü içinde bulabilirler. Baudrillard, sanal ile gerçek arasında aslında bir karşıtlık olmadığını, ancak insanların kullandıkları dilde bu iki kavramın kesiştiğini savunmaktadır. Sanallıkla birlikte, dünyanın ortadan kalktığını, daha doğru bir ifadeyle dünyanın kendi kendine yerine geçtiğini belirtmektedir. Baudrillard'ın "Kusursuz İkiz" tanımının bu bağlamda öne çıktığı ifade edilebilir. Dünyanın yerine kusursuz ikizin konulduğu ve sanal gerçeklik aşamasına geçildiği şeklindeki Baudrillard'ın açıklaması, bu evrenin simülasyon evresinin son aşamasını temsil etmektedir (Baudrillard, 2005:21).

Düşünür, gerçeğin kendi eceliyle yok olmadığını, tam tersine ortadan kalkarak öldüğünü iddia eder ve bu bağlamda gerçeğin varlığından bahsetmez. Ona göre, gerçeğin olmadığı bir dönemde, ikinci bir sanal evrenin ortaya çıktığını düşünmek daha anlamlıdır. Sanallığın temel özellikleri arasında, içine gömülme, içkinlik ve anımsalılık bulunmaktadır. Sanal gerçeklikte zaman ve mekan kavramlarının olmaması, bireye dayalı bir zaman ve mekan kavramının ortaya çıkmadığı anlamına gelir. Baudrillard'ın simülasyon kuramının temel kavramları olan simülasyon, gerçeklik, simülakr ve sanal, günümüzde bilimden edebiyata, mimariden felsefeye ve sanata kadar birçok alanda etkisini göstermektedir. Özellikle sanal gerçekliğin uygulanmasında holografik ve mapping teknolojileri, gerçeklikle birebirlik göstererek simülasyon kuramının sahneye yansımalarını anlamak açısından önemli bir rol oynamaktadır (Baudrillard, 2001:93).

Baudrillard’a göre “Kusursuz bir imge olan hologram düşselliğin sonu demektir. Daha doğrusu hologram imge bile değildir” (Baudrillard, 2008:150). Düşünre göre, birbirinin tıpatıp aynısı olan hiçbir şey gerçeklikte mevcut değildir. Holografik yeniden üretim ise sentetik gerçeklerin veya gerçeğin canlandırılma çabalarının, gerçeği olduğu gibi diriltmeye çalışan geçici arzular gibi, aslında gerçek olma niteliğinden vazgeçerek hipergerçekliği düşünmektedir. Holografı, günümüzde cisimlerden gelen dalgalarındaki bilgiyi belirli bir düzenle depolayabilen ve bu bilgiyi kayıp olmadan tekrar ortaya çıkarabilen bir teknik olarak tanımlanmaktadır. Tek renkli hologramlarda, ışığın şiddeti ile birlikte, ışık dalgalarının yönlendirmesi kaydedilerek bir cismin üç boyutlu temsili gerçekleştirilebilmektedir. Renkli hologramlarda ise ışığın şiddeti, fazı ve frekansı gibi özellikleri kaydedilerek daha detaylı ve renkli bir görsel sunum elde edilebilmektedir. Çağdaş teknolojinin sunduğu estetik çözümler, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte holografik öğelerin 3D mapping teknolojisine dönüşmesi, sahne sanatları ve gösteri disiplinlerinin görsel tasarımlarında önemli bir yer tutmaktadır (Baudrillard, 2008:148-153).

Baudrillard’ın ortaya koyduğu simülasyon, gerçeklik, simülakr ve sanal kavramları günümüz sahne tasarımına önemli bir etki yapmıştır. Tiyatro oyunlarında dekor ve oyuncunun gerçeğe benzerlik çabası, seyircinin gördüğü ve bildiğinin hafızasında karşılaştırmasına neden olurken, aynı zamanda sahnedeki gerçeklik illüzyonuna zarar verebilmektedir. Teknolojinin sanatın her alanında etkili olduğu gibi, tiyatro sahnelerinde klasik dekorun yerini günümüzde sanal atmosferler ve holografik simüle oyuncular almaktadır, bu da gerçeklik illüzyonunun oluşturulmasında olumlu bir etki yapmaktadır. Günümüzde, üç boyutlu sahne tasarımları, projeksiyon, holografik ve mapping teknolojileri kullanılarak gerçekleştirilmektedir. Baudrillard’ın simülasyon teorisi, gerçekliğin giderek kaybolduğu ve taklitlerin gerçekle örtüşmeye başladığı bir evrende, oyunun ve gerçeğin dönüştüğü karmaşık bir ilişkiyi vurgular. Baudrillard’a göre, simülasyon evreninde oyun bir gerçek gibi yaşanırken, gerçek olan da bir oyun gibi deneyimlenir. Bu, geleneksel anlamdaki gerçeklik ile taklit arasındaki sınırların belirsizleştiği, izleyicinin gerçeği ve oyunu birbirinden ayırt etmekte zorlandığı bir noktayı işaret eder. Tiyatro sahnelerinde kullanılan sanal atmosferler, holografik simüle oyuncular ve diğer teknolojik araçlar, Baudrillard’ın simülasyon evrenindeki oyun-gerçek

ilişkinin güçlendirir. Oyunun sahne üzerindeki varlığı, seyirciye gerçek bir varlık gibi sunulurken, aynı zamanda gerçek olan da performansın içinde bir oyun gibi algılanabilir. Bu, izleyicinin kendini simülasyon ile iç içe geçmiş bir gerçeklikte bulması anlamına gelir. Baudrillard'ın simülasyon evreninde, oyunun ve gerçeğin bu şekilde iç içe geçtiği bir ortamda, seyirci sadece izleyici olmanın ötesine geçer. Oyun ve gerçeklik arasındaki bu bulanık sınırlar, izleyiciyi düşündürmeye, sorgulamaya ve gerçeği bir oyun gibi algılamaya yönlendirir. Bu, tiyatro sahnelerinin sadece bir gösteri alanı olmasının ötesinde, Baudrillard'ın simülasyon evrenindeki karmaşık ilişkilerin anlaşılmasına katkıda bulunur (Baudrillard, 2008:167-172; Baudrillard, 2013:30-34).

Baudrillard'a göre, bir toplumun amacını, umutlarını ve geleceğe yönelik düşüncelerini yitirmesi durumunda, mevcut sistem, düzen ve yaşamı sürdürebilmek için simülasyon evrenine yöneleceği ifade edilmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle sahnede görüntü dilindeki değişim, geçmişten günümüze gelen teatral anlatım farklılıklarına yol açmıştır. Sanatçılar, duygu ve hareketleri sahnenin çeşitli öğelerini kullanarak aktarmak için yeni bir dil arayışına girmişlerdir (Şener, 2016:233).

20. yüzyılın başlarında tiyatro ile teknolojinin birleşmesi, temsil etmekten ziyade var olma olgusuna odaklanmanın öne çıktığı bir dönemi başlatır. Bu dönemde, günümüzde performatif ve mimetik olarak adlandırılan iki temel yaklaşım arasındaki farkı anlamak önemlidir: Mimetik temsil, geleneksel tiyatro anlayışında yaygın olan bir perspektiftir ve gerçek hayattaki olayları, karakterleri en gerçekçi şekilde taklit etmeyi amaçlar. Oyuncular, belirli bir rolü mümkün olduğunca doğru bir şekilde canlandırmaya çalışarak izleyiciyle duygusal bir bağ kurmaya çalışır. Performatif yaklaşım ise, temsil etme yerine var olma olgusuna odaklanır. Bu perspektife göre, sahnedeki eylemler doğrudan bir deneyimi ifade eder ve olaylar, karakterler veya duyguların taklidinden ziyade sahnedeki olayların kendisi anlamlıdır. Performans, gerçek dünyada bir şeyin var olduğunu değil, sahnedeki eylemlerin kendisinin varlığını vurgular. Bu açıklama, *performatif* ve *mimetik* arasındaki temel farkı kavramak için önemli bir bağlam sağlar. "Mimesis gerçekliği betimlemeye çalışırken performatif olan, o an orada olanla ilgilenir. Örneğin resimde performatif an kendine bakana etki ettiği andır" (Candan, 2019:22). Bu yeni anlayışın amaçladığı durum; gerçeğin taklidini sunmak değil, seyircide kalıcı bir etki bırakmaktır. Bu çağdaş yaklaşımla birlikte, gerçeği yansıtan oyuncunun, gerçeğin kendisi konumuna geçtiği

ifade edilebilir. Yeni teatral dil ile yazar, yönetmen, oyuncu gibi temel unsurların yanı sıra sahne tasarımcısının da kritik bir rol oynadığı gözlemlenmektedir.

Çağdaş tiyatronun yaşamın gerçekliğinden koparılmış olması nedeniyle, tiyatro yeniden özünde yer alan canlılığa kavuşmalıdır. Yani, tiyatro bir oyun değil hem izleyici hem oyuncu için gerçek bir yaşantı haline gelebilmelidir. Bunun yolu da ilkel büyü ritüellerine, insanın içindeki gizli güçlere ulaşmaktan geçer (Birkiye 2007:75).

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, sahnedeki görüntü dilinde geçmişten günümüze önemli değişimler yaşanmıştır. Bu evrim, sanatçıları duyguları ve hareketleri aktarmak için sahnenin farklı öğelerini kullanmaya yönlendirmiştir. Tiyatro sahnesine teknolojinin entegrasyonu, yönetmenin yaratıcılığı dahil olmak üzere bir oyunun tüm unsurları üzerinde çeşitli avantajlar sağlamıştır. Çağdaş tiyatro sahnesinde, seyircinin hayal gücünün önemi, teknolojinin sahnenin entegre bir parçası haline gelmesiyle birlikte belirgin bir şekilde artmıştır. Günümüzde toplumun teknolojiye olan güçlü bağlılığı, çağdaş tiyatro anlayışının da teknolojiyle uyum içinde olma eğilimini yansıtmaktadır. Bu bağlamda, günümüz tiyatrosunun köklerini sürdürme ve aynı zamanda teknolojik gelişmelerle birlikte hareket etme zorunluluğu ortaya çıkmaktadır. (Deniz, 2003:143).

Jean Baudrillard, postmodern düşüncenin öncü isimlerinden biri olarak, gerçeklik, simülasyon ve tüketim kültürü üzerine yaptığı analizlerle bilinmektedir. Baudrillard'ın eserleri, gerçeğin kaybı, gösterinin hakimiyeti ve tüketim toplumunun derinlemesine etkileri gibi konuları ele alarak modern dünyanın karmaşıklığına ışık tutar. Onun bakış açısı, bilgi ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi sorgular ve kültürel fenomenleri eleştirir. Baudrillard'ın eserleri, düşünce dünyasına radikal sorular yönelten ve çağdaş toplumun karmaşıklığını anlamak için derinlemesine bir bakış sunan önemli katkılardır.

Oyun kuramları kapsamında, Herakleitos'tan başlayarak Platon, Aristoteles, Schiller, Nietzsche, Huizinga, Wittgenstein, Heidegger, Caillois, Gadamer, Derrida ve Baudrillard gibi önemli düşünürlerin oyun düşüncelerine odaklanılmıştır. Bu düşünürler, oyunun insan deneyimindeki rolünü anlamak, oyunun doğasını açıklamak ve oyunun toplumsal, kültürel ve felsefi önemini değerlendirmek adına çeşitli perspektifler sunmuşlardır. Herakleitos'un perspektifinden, oyun sürekli bir değişim ve akış içinde bir varlık olarak ele alınır. Platon, oyunun ciddi bir faaliyet olduğunu ve

insanın karakterini etkileyebileceğini savunurken, Aristoteles mimesis kavramıyla oyunun taklit yeteneğini vurgular. Schiller, oyunun estetik bir ifade aracı olduğunu ileri sürerken, Nietzsche oyunu yaratıcılığın bir ifadesi olarak görür. Huizinga, oyunun toplumsal bir olgu olduğunu belirtir ve Wittgenstein dil oyunları aracılığıyla dilin temelindeki oyunu inceler. Heidegger, Caillois, Gadamer ve Derrida ise felsefi hermeneutik çerçevede oyunun anlamını çözümlemeye yönelik katkılarda bulunurlar. Baudrillard, postmodern dönemde oyunun simülasyon ve gerçeklik arasındaki ilişki üzerinden ele alarak, oyunun toplumunda nasıl işlediğini inceler. Bu düşünürlerin oyun düşünceleri, felsefenin evrimi ve oyunun insan deneyimindeki derin etkisi konusundaki zengin ve çeşitli bakış açılarıyla oyunun felsefede ele alınışına ışık tutmaktadırlar.

II. BÖLÜM

2. AUGUSTO BOAL ve EZİLENLERİN TİYATROSU YÖNTEMİNDE OYUN

2.1. Augusto Boal'in Hayatı

Augusto Boal, 16 Mart 1931 tarihinde Brezilya'nın Rio de Janeiro şehrinde Orta sınıf bir fırıncının oğlu olarak dünyaya gelmiştir. **Hamlet and the Baker's Son** (Hamlet ve Fırıncının Oğlu) adlı eserinde, ailesinin kökeninden başlayarak kendi hayatının politik ve tiyatral tüm detaylarını okuyucularıyla paylaşmıştır. Küçük yaşlarda tiyatroya ilgisi olsa da 1948 yılında babasının dileğini yerine getirmek amacıyla Brezilya Üniversitesi Ulusal Kimya Okulu'nda (National School of Chemistry, University of Brazil) kimya mühendisliği öğrenimine başlar (Babbage, 2004:5) Babasını memnun etmek amacıyla başladığı kimya eğitime ek olarak, üniversite çevresinde tiyatroya olan ilgisini sürdürür. Boal, yerel tiyatrolarda sahnelenen oyunları takip ederek, yönetmenler, oyuncular ve oyun yazarlarıyla tanışma fırsatı bulur. Brezilya tiyatrosundaki ilk deneyimlerini burada gerçekleştirmeye başlar; "Teatro de Arena'dan önce, tiyatro ile ilgili tüm deneyimlerim İşçiler ve Zenci tiyatrosuydu. Brezilya insanlarına olan şeylere kaygılanmaya başladığımda, tiyatrodaki çalışmaya başladım"(Driskell, 1975:71). Bu süreçte Boal, Rio'da işçilerin yaşadığı bölgede yaşar ve Deneysel Zenci Tiyatrosu (Black Experimental Theatre)'nda çalışır. 1952 yılında Boal, kimya öğrenimini tamamlayarak lisans diplomasını alır. Babasını kırmayarak eğitimini tamamlayan Boal'e, babası yurtdışında bir yıl yüksek lisans yapma ödülü verir. 1953 yılında Columbia Üniversitesi'ne eğitim almak üzere Amerika'ya gider (Gökdağ, 2004:20-21). Boal, yüksek lisans eğitimine Gassner'den eğitim almak adına başlar.

Bir kitapçada, Baret Clark'ın içinde batı tiyatrosunun önemli kuramcılarının denemeleri bulunan *European Theories of Theatre* (Avrupa Tiyatro Kuramları) adlı kitabını buldum. Son bölümü Kuzey Amerikalı yazarları listelemişti. John Gassner da buradaydı-şevkle onunla çalışmak istedim. Ona bir mektup yazdım, yanıt alamayacağımdan emin: (...) Gasner yanıtladı, önümüzdeki yıldan itibaren, oyun yazarlığı üzerine Columbia Üniversitesine ders vereceğini söylüyordu (Boal, 2001:117).

Boal kimya alanında yaptığı yüksek lisans derslerini aksatmayarak ek ders olarak aldığı tiyatro derslerine girer. Colombia'da yüksek eğitim gördüğü sürede hem serbest muhabirlik yapar hem de Brooklyn'deki Yazarlar Grubu (Writers Group)'na

katılarak, dramatik yazarlık alanındaki ilk başarılarını elde eder. Muhabirlik yaptığı süreçte birçok ünlü sanatçıyla röportaj yapmak için görüşme şansı bulur (Babbage, 2004:5-6; Boal, 2001:122-139; Gökdağ, 2004:24). Boal, eğitimini tamamlar ve Brezilya'ya dönmeden önce hocası John Gassner'ı ziyaret eder. "(...)kulaklarımı sağır eden o tabiri ağzından çıkardı, saç diplerimden ayak parmaklarıma kadar ürperdim: Bay Boal, siz bir oyun yazarısınız!" (Boal, 2001:131'den akt. Gökdağ, 2004:25). Boal bu sözler karşısında babası ile yüzleşmesi gerektiğini düşünür ve babasına kimya alanında değil tiyatro alanında çalışma yapmak istediğini söyler. Babasına Gassner'ın ne kadar saygın bir akademisyen olduğunu anlatarak maddi destek olması için onu ikna eder. Boal artık tiyatro alanında çalışmaya başlar ve 1953 yılından 1955 yılına kadar off Broadway dünyası ile çalışır. Boal burada oyunlar yazar, yönetir ve bazen de oyunculuk yapar. Boal, kendi yazdığı ve yönettiği oyunlar dışında oyunculuk yapmaz çünkü Boal'in asıl hedefi oyunculuk değil yazarlık ve yönetmenlik olur. 'Martim Pescador'u yazıp yönetmesi ve 'Do Ountro Lado da Rua' (Caddenin Karşısındaki Ev) adlı bir komedi oyunu yazması Boal'in, New York'ta bu yıllar arasında gerçekleştirdiği önemli başarıları olmuştur (Gökdağ, 2004:26).

Boal 1955 yılının ikinci yarısında Brezilya'ya döner bir süre bir dergide çalışır daha sonra Sao Paulo'daki yüz altmış kişilik küçük bir odadan oluşan 'Teatro de Arena' (Arena Tiyatrosu) ile çalışmaya başlar. Boal oyun yazarlığı kariyerinde önemli yeri olan Arena Tiyatrosu'nda 1956 yılından 1971 yılına kadar yazarlık ve yönetmenlik yapar. Bu dönemde Brezilya'daki toplumsal ve siyasal sorunları tiyatro aracılığıyla ele almaya başlar. O'na göre, tiyatro sadece sanatsal bir ifade aracı olmanın ötesine geçmeli ve toplumsal değişimi teşvik eden bir araç olmalıdır. Boal'in tiyatro anlayışı, seyircileri pasif izleyicilikten kurtaran ve onları oyunun içine aktif bir şekilde dahil eden bir anlayışa dayanmaktadır. Boal ilk olarak 23 Eylül 1956 yılında John Steinbeck'in 'Fareler ve İnsanlar' oyununu sahneye koyar ve bu oyun onun birçok gazetede övgüler almasını sağlar. Oyunun rejisindeki başarısından dolayı Sao Paulo Tiyatro Eleştirmenleri Topluluğu Boal'i "Yılın En İyi Yönetmeni" olarak seçer (Quiles, 1981:243-244'den akt. Gökdağ, 2004:29). Boal 'Fareler ve İnsanlar' oyununu yönetme sürecinde Stanislavski yöntemini kullanır, aynı zamanda yeni alıştırma da yaratır. Bu çalışmalarına da "Oyunculuk Laboratuvarı" adını verir (Gökdağ, 2004:30). Boal, kimya bölümünde okumasının tiyatrodaki ona çok büyük yardımcı olduğuna inanır.

Bu yardımın sadece terminoloji açısından değil, aynı zamanda çalışmalarının en zor anlarında ve gerçekleştirdiği projelerde, her şeyi sistemli bir şekilde ele alma ihtiyacını desteklediğini düşünür (Boal, 2001:154-155). Stanislavski alıştırmaları ile kendi geliştirdiği alıştırmalarını birleştirerek **Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar** kitabını yazar ve Arena Tiyatrosu'nda oyun yazarlığı dersleri vermeye başlar. Bu dönem Boal'in yeteneklerinin ve ideolojik olarak Marksist olan görüşlerinin ortaya çıkmasını ve gelişmesini sağlar (Gökdağ, 2004:31). Boal Arena Tiyatrosu'ndaki çalışmalarının yanı sıra köyleri ve kasabaları hiçbir ücret almadan ziyaret eder ve buralarda halk tiyatrolarını organize eder. Gerçekleştirdiği bu organizasyonlar ve 'Juno and the Paycock' (Dünyanın Düzeni) oyununun başarılı yönetmenliğinden dolayı Milli Kütüphane tarafından 1956 yılının "En İyi Genç Yönetmeni" ödülüne layık görülür (Gökdağ, 2004:32).

1957 yılı itibariyle Boal, tiyatro yapma düşüncesini sorgular ve "Kim İçin Oyun Yönetiyorum" sorusunu sorar. Boal'in bu düşünceleri Marksist görüş ile birleşince; "İşçiler ve köylüler karakterlerimizdi (kendi başına bile bir gelişme!) fakat izleyicilerimiz değildi. 'Kaynağını halktan aldığına' inandığımız bir bakış açısıyla tiyatro yapıyorduk – fakat halka oynamıyorduk" (Boal, 2001:175) düşüncesi açığa çıkar ve oyunlarının halkla buluşmasını ister. Fakat Arena Tiyatrosu'nda yaşanan mali kriz nedeniyle bunu gerçekleştiremez. Bunun üzerine Boal, 1960 yılında oyuncularını iki gruba bölmeye karar verir. Oyuncuların bir bölümünün oynayacağı Edy Lima'nın yazdığı 'A farsa de esposa perfeita' (Mükemmel Eşin Farsı) oyununun halka hitap edeceğini düşündüğü için halka oynanmasına, diğer oyuncuların da Rio Macerası oyununu orta sınıfa oynamasına karar verir. Boal'e göre Rio Macerası oyununun gişe potansiyeli yüksektir. Böylece mali kriz yaşamadan halka ulaşmak mümkün olur. Aynı yıl, medyanın ve politikacıların kendi patronlarının her söylediğine inanan Jose de Silva adlı bir fabrika işçisi ile ilgili olan, Marksist sınıf bilincini içeren 'Revolução America do Sul' (Güney Amerika'da Devrim) oyununu yazar (Gökdağ, 2004: 39-40). Bu oyun Boal'i tanınan ve tartışılan bir oyun yazarı haline getirmiştir (Quiles, 1981:251). Boal, 1960 yılında Dramatik Sanatlar Okulu'nda oyun yazarlığı profesörü olur. Aynı yıl Boal'e O Estado de Sao Paulo tarafından en iyi aktör ödülü olan "SACI" verilir. 1961 yılında Arena Tiyatrosu oyuncularından Albertina Costa ile evlenir ve iki yıl evli kalır. Boal, 1961 yılında Flavio Migliaccio'nun yazdığı 'Pintado de Alegre'

(Mutlu Görünmek İçin Bir Araya Getirilenler) adlı oyunu yönetir ve oyunun başarısı tiyatronun mali sorunlarını çözer (Gökdağ, 2004:41). Bu çözüm kısa süreli olur; bu nedenle Boal, Brezilya'nın Kuzeydoğu bölgesine gitmeye karar verir. Gitmeden önce hem ilerici kiliselerden biriyle hem de siyasi etkinlik gerçekleştiren Köylü Dernekleri ile anlaşır. Bu anlaşma ile Arena Tiyatrosu 'Movimento de Cultura Popular' (Popüler Kültür Hareketi)'a katılır. Boal istediği tiyatroyu gerçekleştirebilmek için bir taraftan Popüler Kültür Hareketi'nin içinde yer alır bir taraftan da halkı tiyatroya getirmek yerine, tiyatroyu halka götürme projesini 'Marido Magro' oyunuyla gerçekleştirmeye başlar. Popüler Kültür Hareketi kapsamında birçok kurs verilir, bu kurslardan bazıları tiyatro sanatı ve felsefe olur. Kurslar nedeniyle Angicos şehrinde bulunan Paulo Freire ile Boal'in ilk tanışması burada gerçekleşir. Okuryazarlığı gelişme yönteminin ilk çalışmalarını gerçekleştiren Freire ile Boal, Recife'de binlerce kişiye gösteriler gerçekleştirirler (Boal, 2001:193).

1962 yılında Güney Amerika'da Devrim oyununun devamı niteliğinde olan komedi oyunu Beşikten Mezara Joseph'i yazar ve sahneye koyar. Aynı yıl içerisinde Arena Tiyatrosu önemli bir değişikliğe imza atar. Bu değişiklik "Klasiklerin Ustalaşması" dönemi olarak adlandırılan; Shakespeare, Moliere, Machiavelli, Gogol ve Lope de Vega gibi uluslararası klasik yazarların oyunlarının Brezilyalı izleyiciler için uyarlandığı bir dönemdir. İlk oyunları Machivelli'nin 'Mandragora' (Adam Otu) oyunu olur. Bu oyun Boal'e ikinci "SACI" ödülünü kazandırır. Bu süreçte başka bir problem ortaya çıkar. Arena Tiyatrosu'nun idari yöneticisi olan Jose Renato tiyatro binasını satmaya karar verir. Boal birkaç kişi ile birleşerek binayı satın alır (Gökdağ, 2004:52-59). 1964 yılında Moliere'in 'Tartuffe' oyununu sahneye koyar ve müzikal anlamda birçok oyun gerçekleştirilir.

1964 yılında Brezilya'da gerçekleşen askeri darbe sivil hükümeti devirir ve muhalefet partilerinin hepsini yasa dışı ilan eder. Hem askeri darbenin gelişi hem de Boal'in oyun seçimlerindeki klasik oyunların metinlerine birebir bağlı kalarak oyunları yönetmesi nedeniyle *Alegori* Boal'in tiyatro anlayışında kendini gösterir. Askeri darbe ile gelen yeni otorite karşı çıkan herkesi terör şüphelisi olarak görür. Bu nedenle Popüler Kültür Merkezleri'nin tüm ülkede yasaklanması bu otoritenin gerçekleştirdiği ilk uygulamalardan biri olur. Boal'in halk için gerçekleştirdiği siyasi etkinlikler otorite tarafından onun kültürel yıkıcı olarak görülmesine neden olur

(Agnew, 2001:40). Askeri darbeden sonra önce Kafka'nın 'Dava' oyununu sahneye koymak ister ama "Gerçek Şov" adını verdiği 'Opinio' (Düşünce) oyununu sahneye koyar. Bu oyun joker sisteminin temellerinin atıldığı oyun olması açısından önemlidir. Düşünce oyununda karakterler önce, sonra ve şimdi ve geçmiş olarak farklı oyuncular tarafından oynanır. Bu eşzamanlılık durumunu Boal "şaka" olarak nitelendirir. " (...) karakterlerden uzaklaşıyor ve belli bir mesafede karakterleri açığa çıkarıyorlardı: Bu o, ben değilim" (Boal, 2001:242). Boal'in açığa çıkarma ve uzaklaşma olarak tanımladığı Joker sistemi tam olarak 'Arena Zumbi'yi Anlatıyor' oyununda kendini gösterir. Joker sistemi oyuncuların sahnede tek bir rol ile sınırlı kalmamaları gerektiğini savunur. "Joker bütün oyuna yön veren bir tür "yönetmendir" (Gökdağ: 2004:61). 1964 ile 1968 yılları arasında 'Arena Tiradentes'i Anlatıyor' oyunu ile Joker sistemini daha çok geliştirir. Bu oyunun finalinde Brecht'in tiyatro biçimine yakın bir şekilde gösteriyi izleyenleri faşizme tepki göstermeye teşvik eder. Bu süreçte kültürel etkinlikler üzerinde baskı artar, yasaklar gelir ve birçok tiyatro binası kapatılır. Tepki olarak Boal, Dramatik Sanat Okulu'ndan istifa eder. Daha sonra bu korku ortamına karşı 'Opinio' oyununun provalarını oyunculardan birinin Atlantika'daki evinde yapar ve sahnelemeye devam eder. Boal, bu oyun ile bazı eleştirmenlerden 'Kültürel Terörizm' eleştirisini alsa da oyun büyük başarı kazanır ve Brezilya'ya özgü tiyatro olarak adlandırılır (Gökdağ, 2004:62-66).

Açılış günü gelmişti. Seyirciler bizden taraftı, bu gösterinin en önemli yanıydı, şarkılarımızı bağırarak söylüyor, bağırımlarımıza şarkı söyleyerek eşlik ediyorlardı. Opinio biz ve bizim izleyicilerimizdi. Opinio, bir çok insanı öldüren ve bir çoğuna işkence yapan acımasız diktatörlük karşısındaki ilk ortak ve uyumlu protesto tiyatrosuydu (...) (Boal, 2001:238).

Bu oyundan sonra 'Tempo de Guerra' (Savaş Zamanı), 'Arena Conta Bahia' (Arena Bahia Şarkısı Söylüyor), Gogol'ün 'Müfettiş' oyununu sahneye koyar. 'Müfettiş' oyunu sergilenmeye devam ederken Boal, Buenos Aires'te Yahudi Tiyatrosu'na davet edilir. Burada Lope de Vega'nın 'The Best Justice' oyununu sahneye koyar. Buenos Aires'de ikinci eşi psikolog Cecilia Thumim ile evlenir ve Fabian Silbert adında bir oğlu olur. Boal, 'The Best Justice' oyununun prömiyerinden sonra eşi ve oğluyla birlikte Sao Paulo'ya döner (Gökdağ, 2004:66-67). Boal döndükten sonra Brezilya'lı birçok yazar ve sanatçıyla birlikte 'Feira Paulista de Opinio' (Sao Paulo'nun Düşünceler Fuarı) adında seksen sayfalık bir oyunu

sahnelemek ister. Oyun sansür kuruluna gider ve on beş sayfa olarak geri gelir. Bu oyuna sansür koymak Brezilya'nın bütün sanatçılarına sansür koymak anlamına geldiği için bu kabul edilemez durum karşısında Brezilya'daki tüm sanatçılar genel grev ilan edip Arena Tiyatrosu'na katılırlar. Sansür kurulunun on beş sayfa olarak gönderdiği metin dikkate alınmayarak 80 sayfalık asıl metin sahneye koyulur (Gökdağ, 2004:71). Bunun üzerine Boal ikinci günün gösterimini **Hamlet and Baker's Son: My Life in Theatre and Politics** kitabında şu sözlerle anlatır: "Ertesi gün erkenden tiyatroya geldik, polisler bizden daha önce gelmişti; tiyatronun etrafı sarılmıştı" (Boal, 2001:266). Bu durumun olacağını tahmin ederek gösteriyi başka bir salona alırlar ve seyircilere duyururlar. Bu sayede gösteri engellenemeyerek başka salonda oynanır. Gazeteler engellenemeyen bu durumu ana sayfalarından 'Gerilla Savaşı!' olarak verirler. Böylece her ne kadar daha kötü sonuçlara yol açacak olsa da halk desteği de sanatçıların yanında olmaya başlar. Üçüncü gün başka şehire giderek oynarlar, Boal dördüncü gün gösterim ile ilgili kitabında şu sözlere yer verir:

Santo Andre'nin tiyatrolarının etrafı sarılmıştı. Bizim tiyatromuzda, perdelerin açılmasından bir saat önce, avukatımız yargıcın oyunun oynanmasına geçici olarak izin verdiğini mutluluk içinde bağırarak tiyatroya geldi! O günden sonra metnin tamamını oynamaya başladık ve oyuna ne istesek ekledik. Sansür yenilmiş ve aşağılanmıştı. Tam bu sırada fiziksel saldırılar başladı: kaçırımlar ve baskınlar (Boal, 2001:266-267).

Sansür koyan otoriteye karşı zafer kazanılmış olsa da silahlı örgütler için önlem almak mümkün değildir. Boal bu karmaşık durumdan sonra; 'O Comportamento Sexual do Homem e da Mulher, Segundo Ari Toledo' (Ari Toledo'ya Göre Erkek ve Kadının Cinsel Davranışları), 'A Praca e do Povo' (Meydan Halka Aittir) ve 'Rio'da Feira' oyunlarını sahneye koyar. Oyunların gösterimleri devam ederken Boal'in bir süredir hayal ettiği Küba'dan davet gelir. Beşinci Kanun'un ilan edildiği 14 Aralık'tan sonraki gün Brezilya'dan ayrılır, önce Paris'e sonra da Havana'ya gider ve bir ay orada kaldıktan sonra da ülkesine geri döner. Boal, Rockefeller Kardeşler Fonu'nun başışı ile Latin Amerika Tiyatrosu A.Ş. aracılığıyla Arena Tiyatrosu olarak 'Zumbi' oyununu New York'ta oynarlar. New York Times bu oyunla ilgili olumlu eleştiri yayınlar. Bu yazıyı gören Meksikalı bir yapımcı Boal ve Arena Tiyatrosu'nu Meksika'ya davet eder. Meksika'dan sonra Kaliforniya, Berkeley ve başka yerlerde de oyunu sahnelerler (Gökdağ, 2004:73-75).

1970 yılına gelindiğinde Brezilya'daki baskılar dayanılmaz boyutlara ulaşır ve halka açık yerlerde tiyatro oynanması yasaklanır. Boal bu yasaklardan kurtulmak için Gazete Tiyatrosu'nu oluşturur. 1971 yılında Boal, Fransa Nancy Festivali'nde Gazete Tiyatrosu'nu kamuoyuna tanıtır ve joker sistemi ile 'Arena Zumbi'yi Anlatıyor' oyununu sahneler. Boal Nancy Festivali'nden döndükten hemen sonra 10 Şubat'ta tutuklanır ve işkence görür. Boal'in tutuklanması uluslararası yankı uyandırır ve Arthur Miller'ın da aralarında bulunduğu aydınlar bu duruma büyük tepki gösterirler. Bu tepkiler karşısında üç ay sonra Mayıs ayında serbest bırakılır. Serbest kalması hayatının normale döndüğü anlamına gelmez çünkü Brezilya Hükümeti Nancy Festivali sırasında Boal'i uyarır ve Brezilya'ya döndüğü takdirde öldürüleceğini bildirir. Boal, ölüm tehdidi alması nedeniyle ailesini alarak Arjantine gider, bu olay ile Boal'in sürgün yılları başlar. Boal, cezaevinde yazmaya başladığı 'Torquemada' oyununu 2 Kasım 1971 yılında Arjantin'de bitirir (Boal, 2001:282-300; Gökdağ, 2004:75-76). Boal bu süreçte maddi zorluklar yaşar ama eşinin babasından kalan evin kirası ile bir süre idare ederler. Arjantin'deki siyasal durum Brezilyadaki kadar kötü olmadığı için Boal tiyatro çalışmalarına burada devam eder. Burada Brezilya'daki faşizme karşı olan 'Tio Patinhas e a Pilula' (Sam Amca ve Hap) oyununu yönetir aynı zamanda İncil Tiyatrosu yöntemini geliştirir. Bu yöntemde Boal, İsa'nın yaşamından esinlenir ve Arjantin'deki politik olayları Alegorik olarak ülkenin çeşitli kiliselerinde sahneler. Görünmez Tiyatro yöntemini burada geliştirir. Boal, bu süreçte Latin Amerika'daki başka ülkelere giderek toplumun alt tabakalarını kapsayacak olan İnsanların Tiyatrosu (Halk Tiyatrosu)'nu anlatır. Boal'in Halk Tiyatrosu adını verdiği çalışması Ezilenlerin Tiyatrosu fikrinin merkezinde yer alır (Gökdağ, 2004:78). 1973 yılında Şili Cumhurbaşkanı'nın katledilmesiyle Arjantin'de siyasal ortam kötüleşir ve 1976 yılında askeri darbe gerçekleşir. Arjantin'de politik baskılara maruz kalan Boal, burada Görünmez Tiyatro'yu geliştirir (Schutzman ve Cohen-Cruz, 2002). Buradan sonra Peru'ya gider ve sosyalist hükümetin projesi olan Entegre Okuma Yazma Operasyonu (ALFIN) projesinde Paulo Freire ile çalışır. Onun eğitim felsefesi ve Ezilenlerin Pedagojisi çalışmalarından etkilenerek Ezilenlerin Tiyatrosu çalışmalarını geliştirir (Kemaloğlu ve Güllü, 2009:153-165).

Askeri darbeden bir yıl sonra buradan da ayrılıp Portekiz'e yerleşir. Burada geleneksel işler yapmaya zorlanır ve hayal kırıklığı yaşar. 1978 yılına kadar burada

yaşayan Boal, hem bir tiyatrodaki yönetmen olarak çalışır hem de Devlet Konservatuarı'nda öğretim üyesi olarak görev yapar (Pianca, 1989:177). Boal, Portekiz'de olduğu süreçte Avrupa'nın farklı şehirlerine seyahat eder. 1977 yılında İtalya'ya gider ve orada kadınlarla çalışmalar yapar. Ezilenlerin Tiyatrosu için geliştirdiği yöntemlerden biri olan bu çalışmada Boal, ilk kez kadınların siyasi kaygıları üzerinde çalışır (Cohen-Cruz, Shutzman ve Boal, 1990:66). Fransa Kültür Bakanı, Nancy'de çalışmak üzere Boal'i davet eder. Ailesi ile birlikte Fransa'ya yerleşirler ve 1986 yılına kadar orada yaşarlar. Boal, Sarbonne- Nouvelle'de dersler verir: "Sarbonne önemliydi. Kürsümün malzemesi bendim: Ezilenlerin Tiyatrosu üzerine dersler verdim" (Boal, 2001:322). Boal Fransa'da yaşadığı süreçte birçok kalabalık atölye düzenler. Bu atölyeler "Ezilenlerin Tiyatrosu Merkezi" (Centre d'Etude et Diffusion des Techniques Actives d'statement- Methode Boal)'nin kurulması ile sonuçlanır. "Paris'de iyi karşılandığımı hissetmiştim ve sistematik bir şekilde çalışabilmem için asgari maddi koşullar sağlanmıştı" (Boal, 1998:20). Bu yıllarda kitapları İngilizce, Fransızca, İtalyanca ve birçok dile çevrilir. Bu durum Boal'in uluslararası alanda tanınmasını, sözü dinlenen, kuram ve uygulamaları dikkate alınan etkili tiyatro uygulayıcılarının öncülerinden biri olmasını sağlar. Ezilenlerin Tiyatrosu Fransa ve birçok Batı Avrupa ülkesinde oyunlarını sergiler (Gökdağ, 2004:92).

Boal, 1980'li yıllara kadar hep sıradan halkın konu olduğu çalışmalar gerçekleştirir. 1980'li yıllar itibariyle halk merkezli çalışmalarının yerini orta sınıf alır. Boal, artık orta sınıfın ezen değil ezilen olduğuna karar verir ve bu nedenle yeni bir yöntem geliştirir. Bu yöntemi geliştirirken dikkat ettiği nokta, Brezilya'da her yerde baskı kaynağı olarak görünen polislerin Avrupa'da olmamasıdır. Polislerin insanların kafalarının içinde olduğunu ve ezenin baskısının ezilen tarafından içselleştirildiğini düşünür. Boal'in geliştirdiği bu yöntem Arzu Gökkuşığı yani Kafadaki Polis yöntemidir. Bu yöntemi, daha önce geliştirdiği Ezilenlerin Tiyatrosu yöntemlerinin teknikleri ile birleştirmesi, çeşitli içeriklerle farklı kültürlerle uygulayabilmesini sağlar. Böylece Boal'in teknikleri uluslararası alana yayılır. 1986 yılında birkaç Brezilyalı siyasetçi ve tiyatrocunun maddi yardım güvencesi vererek Boal'i Brezilya'ya davet eder (Boal, 2001:320-326; Gökdağ, 2004:98-99). Askeri cuntanın sona ermesiyle Brezilya, halkına siyasi özgürlük tanır. Hem siyasi özgürlüğün tanınması hem de maddi yardım

güvencesi alması sebebiyle dünya çapında tanınan bir tiyatro adamı olarak sürgün yıllarını bitirip ülkesine dönemeye karar verir “1986 yılında yaşamak üzere oraya döndüm fakat bunun imkânsızlığını anladım. Hiç kimse sürgünden dönemez, asla. Benim ülkem, artık benim ülkem değildi, ne insanları aynı insandı, ne de ben aynı ben, Augusto” (Boal, 2001:326). Boal, Brezilya’ya döndükten sonra vali yardımcısı Darci Ribeiro’nun desteğiyle ilk olarak CIEPS (Halk Eğitimi Entegre Merkezi)’i kurar:

(...) (mümkün olan her çocuğu) onları olabildiğince en uzun sürede okulda tutmak için 8eğer olanaklıysa kahvaltı, öğle yemeği, ve akşam yemeği de dahil olmak üzere bütün gün), yaşamlarının her alanında: tıp, diş, spor ve – Tanrı’ya şükür – tiyatro da dahil olmak üzere, kültürel yaşamlarına destek verecektir (Boal, 1998:6).

Halk Eğitimi Entegre Merkezi’nin bazı üyeleriyle birlikte 1989 yılında, “Ezilenlerin Tiyatrosu Merkezi” ni kurar. Brezilya’ya uyarlanmış bu merkez, 1990 yıllarının başında başarılı olur. Brezilya hükümeti ile mali destek konusunda problemler yaşanmaya başlaması nedeniyle kapanma tehlikesi yaşar. 1992 yılında mali destek tamamen ortadan kalkar. Bunun üzerine Boal, Brezilya Ezilenlerin Tiyatrosu Merkezi’nin neşeli cenaze töreni için bir gösteri hazırlar. Hazırladığı bu gösteri yaklaşan seçimlerdeki İşçi Partisi’nin kampanyasını destekler: “Daha ülküsel bir düşü – ülkeyi değiştirme – gerçekleştirebilmek için, bir parti veya koalisyona yardım ederek, Ezilenlerin Tiyatrosu Merkezi düşünüy gömmeye karar verdik” (Boal, 1998:12).

İşçi Partisi Boal’e meclis üyesi olması için teklif götürür, meslektaşlarının ve arkadaşlarının desteğiyle Rio de Janerio şehir konseyine adaylığını koyar. ‘Coragem de ser feliz’ (Mutlu Olmak İçin Cesur Ol) sloganıyla 1200 aday arasından seçilir (Boal, 1998:12). Boal meclis üyesi olması ile birlikte İnsan Hakları Komisyonu Başkanı olarak da seçilir. Bu durum Boal’in Ezilenlerin Tiyatrosu’nun yöntemlerinden biri olan Yasama Tiyatrosu’nun ortaya çıkmasını sağlar. Boal dört yıl bu görevi sürdürür ve 1996 yılında yapılan seçimlerde kaybeder. Görev yaptığı süreçte Ezilenlerin Tiyatrosu Merkezi aktif olarak varlığını sürdürür. Seçimi kaybettikten sonra yeni bir sürece girer. Boal bu süreci; “Yasa koyucusu olmayan bir Yasama Tiyatrosu” (Schechner ve Chatterjee, 1998:79) olarak ifade eder.

Boal, 2003 yılında “Uluslararası Ezilenlerin Tiyatrosu Organizasyonu” kurar ve aynı yıl manifestosunu yayınlar. Avant-garde Tiyatro’nun önde gelen ismi olan

Boal, çalışmalarını Rio Ezilenlerin Tiyatrosu Merkezi'nde geliştirir ve bu sırada birçok ülkeye atölye çalışmaları için gider. 2008 yılında baskı ile mücadele etmesinden dolayı Nobel Barış Ödülü'ne aday gösterilir. 2 Mayıs 2009'da hayatını kaybeden Augusto Boal, Ezilenlerin Tiyatrosu yöntemiyle tiyatroyu toplumsal değişimin ve adaletin sağlanmasının asal yolu olarak gören öncü yaklaşımıyla anılmaktadır.

2.2. Ezilenlerin Tiyatrosu'nun Ortaya Çıkışı

Boal, sürgün yıllarında yaptığı Halk Tiyatrosu çalışmalarıyla Ezilenlerin Tiyatrosu'nun temelini atar. Peru'da sosyalist hükümet tarafından gerçekleştirilen Entegre Okuma Yazma Operasyonu (ALFIN) programında Paulo Freire'nin ezilenler için geliştirdiği yöntem ve tekniklerinden etkilenir. 1956 yılından itibaren yönettiği oyunlarda Stanislavski'nin **Bir Aktör Hazırlanıyor** adlı kitabını oyuncularının baş kitabı haline getirmesi, Boal'in etkilendiği kaynaklarından birinin Stanislavski olduğunu göstermektedir (Boal, 2001:144).

Paulo Freire 1921 yılında Brezilya'nın Recife şehrinde dünyaya gelir. Recife Üniversitesi'nde 1959 yılında doktorasını tamamlar ve aynı üniversitede profesör olarak görev yapar (Ayhan, 1995:196). Özellikle okuma yazma bilmeyen bireylere yönelik uyguladığı metodoloji ve bu alandaki başarısıyla dikkat çeken Paulo Freire, tüm yaşamını ezilen ve yoksul insanların mücadelelerine katkıda bulunmak amacıyla adar. Freire, **Ezilenlerin Pedagojisi** adlı kitabında, bireyi özne konumuna taşıyacak olan özgürleşme sürecinde karşılaşılan engellere odaklanır. Ezen ile ezilen arasındaki tarihsel mücadeledeki çelişkileri vurgulayarak, eğitimin tarafsız olamayacağını veya bireyleri sisteme entegre etme ya da özgürlük pratiği haline getirme görevini üstleneceğini savunur. Ezilenin ezen ile mücadelesindeki görevi ve bu mücadeledeki tutumu, özellikle Ezilenlerin Tiyatrosu çalışmalarında incelenen önemli konulardan biri olur. Freire, ezilen bireyin başarılı mücadelesi sonrasında ezene karşı nasıl bir tutum alması gerektiği konusundaki görüşlerini dile getirir.

Ezenin imajını içselleştirerek ezenlerin ilkelerini benimsemiş haldeki ezilenler, özgürlükten korkar haldedirler. Özgürlük onların bu imajı reddetmelerini, yerine özerkliği ve sorumluluğu getirmelerini gerektirirdi. Özgürlük fethedilir, armağan olarak alınamaz. Özgürlüğün izini, sürekli ve sorumlulukla sürmek gerekir. Özgürlük insanın dışında bir ideal değildir; mit haline gelen bir fikir de değildir. İnsanın yetkinleşme arayışının olmazsa olmaz bir koşuludur (Freire, 2010:25).

Freire'nin eğitim sistemine yönelik temel eleştirilerinden biri, bankacı eğitim modeline ve uygulamalarına yönelik olur. Bu modelde, öğretmen öncelikli rolü üstlenirken öğrenci tamamen alıcı nesne konumuna indirgenir. Öğretmen, belirli bir süreç boyunca öğrencilere bilgi yüklemesi yapar ve daha sonra bu bilgileri geri ister. Öğrencinin görevi, bilgileri anlamaktan ziyade ezberlemek üzerinedir. Bu süreçte öğrencinin görüşü ve bilgileri özümseyip özümsemediği önemli değildir. Freire, bankacı eğitim modeline karşı çıkararak problem tanımlayıcı eğitim modelinin uygulanmasının gerekliliğini vurgular. Bu modelde kimse diğerine ders vermez; ne öğretmen sadece öğretmendir, ne de öğrenci sadece öğrenci. Problem tanımlayıcı eğitimde, öğrenci-öğretmen ve öğretmen-öğrenci ilişkileri bulunur. Bu modelde gerçek bir iletişim ve diyalog olduğu açıkça görülürken, bankacı eğitim modelinde bir bilginin dikte edilmesi ve monolog gözlemlenir. Monoloğun başladığı noktada ezme ve baskının başladığına dikkat çekilir. Bankacı eğitim modeli, iletişim açısından kapalı olması nedeniyle ezme-ezilme süreçlerinin yaşandığı bir model olarak nitelendirilebilir (Freire, 2010:49-63). Özgürleşme sürecindeki en önemli araçlardan biri, Freire'nin *praksis* olarak adlandırdığı kavramdır. “Özgürleşme bir praksistir: insanların üzerinde yaşadıkları dünyayı dönüştürmek için düşünmesi ve eyleme geçmesidir” (Freire, 2010:56.) Bu bağlamda, eylem ve düşüncenin birleştirilmesi büyük önem taşır. Freire'ye göre düşünce ve eylem, radikal bir etkileşim içindedir ve bu iki öğeden biri herhangi bir nedenle feda edilirse, diğerinin de zarar görmesine neden olur.

Bir söz, eylem boyutundan yoksun bırakıldığı zaman, düşünme de otomatik olarak zarar görür. Sözün yerini boş laf, lafazanlık, yabancılaşmış ve yabancılaştırıcı “dıldır” alır. (...) Öte yandan düşünce bir yana bırakılıp tekyönlü olarak eylem vurgulanırsa, söz aktivizme dönüştürülmüş olur. Aktivizm -eylem için eylem- doğru praksisi inkâr eder ve diyalogu imkansız kılar (Freire, 2010:65).

Bu düşüncenin dikkat çekici noktalarından biri, Freire'nin sözün gücüne ve önemine verdiği değerdir. Baskı altındaki koşullarda mücadelede eylemin önemi inkar edilemez, ancak Freire'nin söze ve diyaloga varoluşsal bir gereklilik olarak yaklaşması önemlidir. Augusto Boal'in tiyatro yaklaşımı incelendiğinde, diyalogun önemli olduğu anlaşılır. Bir forum sahnesindeki baskı durumu ele alındığında, ezilen bireyin en güçlü silahı, ezenle diyalog kurmaktır. Ezen, doğası gereği diyalog kurmaktan kaçınacak ve kendi monoloğunu devam ettirmek isteyecektir. İşte bu noktada, ezilen bireyin eylemi

tek başına yeterli olmayacaktır. Freire'nin vurguladığı gibi, eylem ve düşünce, yani söz, birlikte kullanılmalıdır. Ezenle kurulan diyalog, çözüm şansını artırabilir. **Ezilenlerin Pedagojisi**, Boal ve tiyatrosu için kapsamlı bir rehber niteliğindedir. Freire'nin bu eserinde ortaya koyduğu yolu doğrulayan Ezilenlerin Tiyatrosu, öne çıkan teknikler geliştirir ve bu yaklaşımı sayısız uygulamada kullanır. **Ezilenlerin Pedagojisi**'nde ifade edilen mücadele araçları, Ezilenlerin Tiyatrosu'nda etkili bir uygulama yöntemine dönüşür.

Freire'nin özellikle vurguladığı önemli bir konu, ezilenlerin mücadelesine destek olurken dayatmacı ve üstenci bir yaklaşım gösterilmemesidir. Ezilenlerin mücadelesine destek verirken, onların safında yer almak ve onlara karşı saygılı ve dayatmaktan uzak bir tutum sergilemek önemlidir. Mücadele, ezilenlerin safında yer alarak gerçekleşmelidir, onlara rehberlik etmek yerine işbirliği içinde olunmalıdır.

(...) praksis, ezilenlerin yeni varoluş nedenidir (raison d'être). Bu tarihsel varoluş nedeni ânını başlatan devrim, aynı zamanda ezilenlerin adanmış bilinçlerinin katılımı olmadan işlerlik kazanamaz. Onsuz bu eylem salt aktivizm olarak kalır. Bununla birlikte bu tür bir praksise ulaşmak için, ezilenlere ve onların akıl yeteneklerine güvenmek şarttır. Bu güvenden yoksun olanlar, diyalog, düşünce ve iletişim başlatamayacak (veya bunları terk edecek) slogan, bildiri ve talimatlara kapılacaktır. Özgürleşme davasına yüzeysel katılmalar bu tehlikeyi beraberinde getirir (Freire, 2010:44).

Boal'in ezilenlere yönelik yaklaşımı, Freire'nin benzer düşünceleriyle örtüşür. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda ele alınacak bir konu ya da sorun belirlenecekse, öneri kesinlikle çalışılacak grup tarafından getirilmeli ve bu, onların karşılaştığı bir sorun olmalıdır. Ezilen bireylerin çözmeye odaklandığı bir problem üzerinde çalışmak esastır. Önemli olan diğer nokta da durumun gerçekten çözülebilme potansiyelinin olmasıdır. Eğer konuyla ilgili akla ve mantığa uygun çözüm olasılıkları bulunmuyorsa, o konu üzerinde çalışmak anlamsız olur. Boal, Ezilenlerin Tiyatrosu uygulamalarının temelinde ezilen bireyin çözüm ve özgürleşme mücadelesine aktif bir şekilde katılmasının önemini vurgular. Aynı zamanda, Freire'nin yaşamı boyunca ezilen insanların mücadelesi ve özgürlüğü için gösterdiği çaba, bu hedeflere yönelik eserleri ve düşünceleriyle Ezilenlerin Tiyatrosu için önemli bir referans noktası olur. Freire'nin düşünceleri ve eserleri, Boal'e Ezilenlerin Tiyatrosu'nu oluşturmak için ilham kaynağı

olur. Boal, Freire'nin ölümünden sonra, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun doğuşu ve evriminde önemli rol oynayan Freire'nin kendisi için taşıdığı önemi dile getirir:

Benim var olmam için Freire'nin var olması gerekir. (...) Paulo Freire öldü ama o her zaman var olacaktır, tıpkı benim merhum diğer babalarım gibi. Bana yaşamayı ve çalışmayı öğreten José Augusto gibi, bana dramaturjiyi öğreten John Gassner gibi, beni tiyatroya yönlendiren Nelson Rodrigues gibi. Paulo Freire'nin ölümüyle son babamı kaybettim artık yalnızca kardeşlerim var (Boal, 1998:102).

1973 yılında Peru'da, Sosyalist Hükümet Dönemi'nde yapılan okuma yazma seferberliğinde bir araya gelen Boal ve Freire'nin asıl kaygısı ezilenleri özgürleştirmek olur. Freire pedagoji alanında, Boal tiyatro alanında geliştirdiği Ezilenler Tiyatrosu yöntemleriyle ezilenlerin özgürleşmesi için çalışırlar. Boal ve Freire'nin düşünce sistemleri arasındaki benzerlikler çeşitlendirilebilir; ancak vurgulanmak istenen husus, eleştirel pedagoji ile tiyatro arasındaki organik bağlantıdır. Ezilenlerin Pedagojisi'nden Ezilenlerin Tiyatrosu'na geçişte belirgin bir bağ bulunur. Ezilenlerin Pedagojisi'ndeki pedagojik stratejiler, Ezilenlerin Tiyatrosu'nda bir araya gelerek öğrenme, diyalog, tarihsellik, edilgenliğin reddi, özneleşme, diyalektik düşünme pratiği, ezilenlerin özgürlük kaygılarının giderilmesi için sınırdurumların sınıreylemlerle aşılması, praksis, konusal evren, problem tanımlayıcı eğitim ve spectators (seyirci-oyuncu) gibi tekniklerle/kavramlarla birlikte aktarılmıştır. Boal ve Freire örneği, disiplinler arası bağlamda güçlü bir örnek sunmuş olur (Boal, 1998; Freire, 2010).

2.3. Ezilenlerin Tiyatrosu Yönteminde Oyunun Kullanımı ve Biçimleri

1960'lı yılların sonlarına doğru, Boal, Ezilenlerin Tiyatrosu (Theatre of the Oppressed) adını verdiği tiyatro yöntemini geliştirmeye başlar. Bu tiyatro yöntemi, seyircilere sahnede yaşanan sorunlara müdahale etme ve çözüm üretme fırsatı tanıyarak toplumsal değişimi hedeflemektedir. Boal, yaşadığı dönemde tiyatroyu toplumun büyük bir kesimine yayma çabası yanında ezen ve ezilen ilişkisini oyunlarında işleyen sanatçı, uygulayıcı ve tiyatro kuramcısıdır. Ezen ve ezilen ilişkisi ile ilgili düşüncelerini kapsamlı ve sistemli bir şekilde kuramsal temele dayandırmıştır. Boal'ın kuramı, Aristotelesçi tiyatro anlayışının tam karşısında yer alır. Boal'e göre Aristoteles'in *katharsis* anlayışı güçlü bir arındırma sistemini formüle etmektedir. Aristoteles'in sisteminde birey dizginlenir ve mevcut olan toplumsal düzene ayak

uydurması gerektiğiyle ilgili arınma yaşar. Eğer yaşanan toplumsal düzenden mutlu olma durumu varsa bu düzen en iyi olandır. Ancak istenilen, oyunu izleyen seyircinin yaşadığı toplumu değiştirmesi ve bu değişime katılmasıdır. Seyircinin yaşadığı toplumun değişimine katılması için yeni bir poetika oluşturmak gerekir (Boal, 2010:40-67). Boal'in isteği ezen ve ezilen ilişkisinin tamamen ortadan kalktığı bir sistem yaratmaktır. İster bireysel ister toplumsal olsun bu ilişki yok edilemese bile değiştirmek asal hedefidir. Ezen ve ezilen ilişkisinin değişimi ya da ideal olarak sonlanmasının temeli, insanın insanlığını hatırlaması, insanlaşmasıdır.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nda oyunlar, toplumsal adaletsizliklere, politik baskılara veya ayrımcılığa maruz kalmış bireylerin deneyimlerini canlı ve etkileşimli bir biçimde yansıtmaya amacını taşır. Bu oyunlar, seyircilere sadece izleyici olmanın ötesinde, olayların seyrini değiştirme ve alternatif çözüm yolları önerme fırsatı tanır. Ezilenlerin Tiyatrosu, katılımcıları görsel ve duygusal düzeyde etkileyen, empatiyi teşvik eden oyunlar aracılığıyla toplumsal değişim ve farkındalık oluşturmaya hedefler. Boal'in bu metodolojisi, seyircileri "spect-actor" olarak adlandırır ve onları sadece izleyici değil, aynı zamanda olayların içinde aktif rol alan, değişimi tetikleyen bireyler olarak konumlandırır. Oyunlar, toplumsal sorunların ele alınmasında, bireylerin seslerini duyurmalarında ve kolektif bir değişim çabasında etkili birer araç olarak kullanılır. Bu bağlamda, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun oyun kullanımı, katılımcıları toplumsal meselelere duyarlı hale getirme ve etkileşimli bir değişim sürecine katkı sağlama potansiyeli taşır (Boal, 2008:151).

Boal'in toplumsal değişimi tetiklemeye yönelik tiyatro anlayışı, günlük yaşamın olağan anlarını da içine alarak oldukça çarpıcı bir perspektif sunar. Boal'e göre, insanın ses tonunu ayarlamasında, mekan kullanımında, beden diliyle gerçekleştirdiği iletişimde, kısacası, hayatın her alanında tiyatro bulunur (Boal, 2010:15). Gündelik etkileşimlerin tiyatro aracılığıyla incelenmesi ve bu anların toplumsal normlar ve güç ilişkileri açısından nasıl biçimlendirildiğinin sorgulanması, Boal'in temel felsefesini yansıtır. 2009 yılında kaleme aldığı Dünya Tiyatrolar Günü Bildirgesi'nde vurguladığı gibi, günlük yaşantının birçok anı tiyatral bir perspektifle ele alınmalı ve içselleştirilmelidir. Günaydın dilekleri gibi küçük görünen davranış biçimleri, aslında toplumsal normları ve ilişkileri pekiştiren birer performans olabilir. Boal, bu tür sıradan görünen anların farkına varılmadığında, toplumsal yapılardaki

sorunların veya potansiyel deęişimlerin gerçekleştirilemeyeceğini ifade eder (Dünya Tiyatrolar Günü Bildirgesi, [10.12.2023]). Boal’ın bu düşüncesi, günlük hayatta yer bulan basit etkileşimlerin bile toplumsal deęişimi etkileyebilecek potansiyele sahip olduğunu gösterir. Tiyatro sadece sahnede deęil, aynı zamanda günlük sıradan ilişkiler içinde de var olan bir araç olarak düşünölmelidir.

Boal’e göre, her bireyin doğuştan bir oyuncu olduğu düşüncesi, tiyatronun kişinin içsel dünyasına ayna tutan bir sanat olduğuna işaret eder. Ona göre, herkes hem kendi hayatında bir oyuncu hem de bir seyircidir. Boal seyircinin, yaşadığı durumu sadece fark etmekle kalmayıp eyleme geçmesini ve yaşanan sorunları çözüme ulaştırmasını ister. Böylece, tiyatro aracılığıyla gerçek hayattaki zorluklarla nasıl başa çıkılacağına bir tür provasası yapılmış olur. Boal’ın bu yaklaşımıyla seyirci, pasif bir izleyici olmaktan çıkar. Tersine, seyirci, oyunun başkahramanı olur ve yaşanan sorunları deęiştirmek için çözümler arar. Aristoteles’in Poetika’sında oyuncu ve seyirci arasında bir ayrım bulunsa da, Boal’ın tiyatrosunda bu ayrım ortadan kalkar. Seyirci, toplumsal sorunların çözümü için başkahraman rolünü üstlenir ve dördüncü duvar yıkılarak aktif bir oyuncu haline gelir. Boal’ın seyirciyi oyuncuya dönüştürme planı dört ana aşamada sistemleştirilebilir. İlk aşama, bireyin kendi vücudunu tanımasını sağlar, bu da vücut sınırları, olanaklar ve toplumsal yaşamın etkilerinden kaynaklanan rahatsızlıkların rehabilitasyonunu içerir. İkinci aşama, bireyin kendini vücut yoluyla ifade etmeye başlamasını hedefler ve alışılmış anlatım biçimlerini terk ederek vücut dilini kullanmayı içerir. Üçüncü aşama, kişinin tiyatroyu yaşayan bir dil olarak pratięe dökme evresidir ve eşzamanlı dramaturji, imge tiyatrosu ve forum tiyatrosu olmak üzere üç düzeyi içerir. Son aşama, seyirci-oyuncunun belli temaları tartışma veya belirli eylemlerin provasasını yapma ihtiyacına göre yarattığı “gösterileri” içeren söylem olarak tiyatroyu kapsar (Boal, 2008:116).

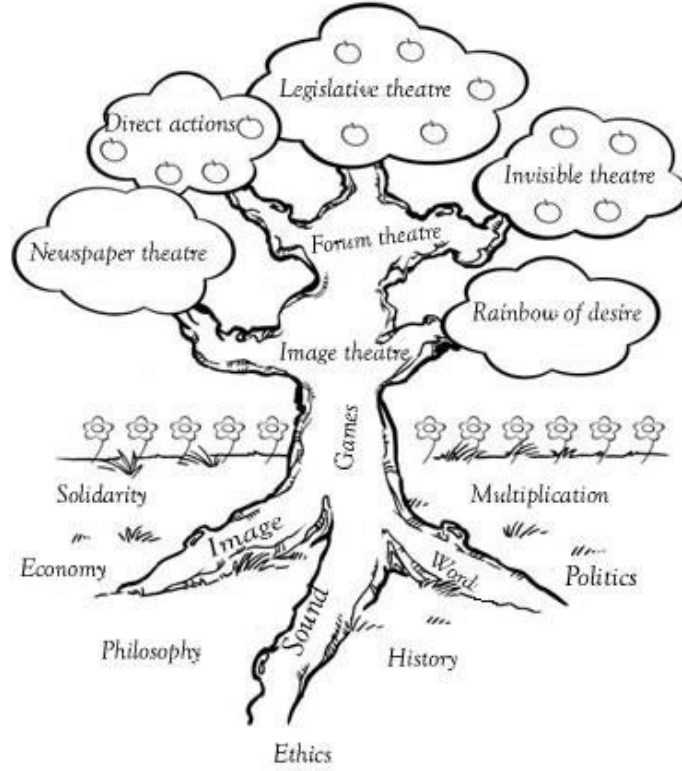
Ayrıca, karakterlerin sadece oyuncular tarafından sahiplenilmesini engellemek amacıyla oluşturduğu “joker sistemi” de önemli bir yöntem olarak kullanılır. Joker oyuna yön veren bir tür yönetmendir. “Joker sihirlidir, her şeyi bilendir, çok biçimlidir ve aynı anda her yerdedir” (Boal, 2008:179). Boal, bu sistemle seyircilere daha fazla katılım ve etkileşim olanağı tanır, böylece tiyatro deneyimi daha demokratik ve etkileşimli bir hale gelir (Boal, 2008:108). Joker Sistemi teknikleri, geleneksel ritüelin yapısal bütönlüğünü bozma amacı taşıyan çeşitli teknikleri

içermektedir. Birinci teknik olan “Ritüelin Parçalanması”, bilinen ritüeli beklenmedik bir şekilde parçalara ayırarak, fenomeni ayrı ayrı ele alma ve mekanizmayı demonte etme yöntemini içerir. İşkence gören birinin işkenceciye fiziksel olarak uzak bir konumdan tepki vermesi ritüelin parçalanması tekniğine örnek olarak verilebilir. “Zamanın Parçalanması” ise tepkilerin eylemlerin öncesine yerleştirilmesini içerir, bu da ilişkinin bir tarafının yokluğunda ritüeli sürdürme kavramına dayanır. Bir işçinin işi bittikten sonra kimse yokken de iş yapmaya devam etmesi bu tekniğe örnek gösterilebilir. “Optik Perspektiflerin Çoğaltılması”, aynı ritüelin farklı bakış açılarından sunulması ile anlam katma çabasını temsil eder. Futbol maçında kaydedilen bir golün, gol atan oyuncunun farklı açılardan çekilmiş fotoğraf perspektifleriyle sergilenmesi şeklinde gösterilmesi bu tekniğe örnek verilebilir. “Ritüelin Bir Sahnesinin Başkasına Uygulanması”, belirli bir ritüelin özünü açığa çıkarmak için başka bir bağlamda uygulanabilir. “Ritüelin Tekrar Edilmesi”, seyircinin bağlantıları fark etmesini sağlamak amacıyla iki veya üç kez özdeş veya değiştirilmiş biçimlerde tekrarlanır. “Eşzamanlı Ritüeller”, bir ritüele yeni bir anlam katmak veya karşılaştırma noktası oluşturmak amacıyla, eşzamanlı olarak başka bir ritüel eklenir. “Başkalaşım” tekniği ise bir oyuncunun karakterden karaktere geçişte oyunculuğunu değiştirmesi, yeni karakterin temel özelliklerini koruyarak gerçekleştirilir, örneğin, bir askere dönüşen bir köpek gibi dönüşümler bu teknikle sağlanır (Boal, 2008:191-192).

Boal, Ezilenlerin Tiyatrosu’nda düşünme ve eyleme geçme gücünü seyircisine devreder. Amaç seyirciyi etkin hale getirerek özgürleştirmektir. **Ezilenlerin Tiyatrosu** kitabını yazma sürecinde halk özgürlüğü olmadan kültürel özgürlüğün mümkün olmadığını dile getirir ve sanatsal üretim yapısını tamamen değiştirir. Artık seyirci hem oyunun merkezinde yer almalı hem de yapımcısı olmalıdır. Bu süreçte Boal, sanatçıya bakış açısını da değiştirir; tiyatro sanatçısının yeni işlevi kültürel işçi olmasıyla belirlenir. Böylece Ezilenlerin Tiyatrosu’nun oyuncuya bakışı hem kesinleşmiş hem de politik bir düzleme taşınmış olur (Estevam, 2019:34). Boal, **Ezilenlerin Tiyatrosu** kitabının önsözünde tiyatro ve politika ilişkisine yer verir. “Bu kitabın amacı, tiyatronun zorunlu olarak politik olduğunu göstermektir, çünkü insanın bütün faaliyetleri politiktir ve tiyatro da bu faaliyetlerden biridir. Tiyatroyu politikadan ayırmaya çalışanlar bizi yanıltmaya çalışmaktadırlar ve

bu politik bir tutumdur” (Boal, 2008:vii). Bu tiyatro için geliştirilen yöntemler tiyatroya kattığı toplumsal etki bakımından altı bölümden oluşmaktadır. Bunlar; Gazete Tiyatrosu, Görünmez Tiyatro, Forum Tiyatrosu, İmge Tiyatrosu, Arzu Gökkuşağı/Kafadaki Polis ve Yasama Tiyatrosu’dur.

Tree of the Theatre of the Oppressed



Şekil 2. Ezilenlerin Tiyatrosu Ağacı (Boal, [14.12.2023]).

Boal, 2008 yılında Hırvatistan’da katıldığı bir atölye çalışmasında Ezilenlerin Tiyatrosu ağacını kaju ağacı olarak tanımlar. Kaju ağacının herhangi bir ağaç olmadığını ve köklerinin nereden çıkacağını belli olmadığını söyler:

Kaju ağacı ilginç bir ağaçtır. Nereden çıkacağını bilemezsiniz. Kökleri toprağın altından yürür, bambaşka bir yerden kök vererek, orada büyümeye başlar. “Ezilenlerin Tiyatrosu Ağacı” da bir kaju ağacıdır. Kökleri toprağın altındadır ve farklı bir ülkeden, farklı bir şehirden gövde vermektedir (Karabekir, [14.12.2023]).

Gazete Tiyatrosu, 1970 yılında Brezilya’da baskılar sonucunda popüler tiyatronun halka açık - okullar, sokaklar vb.- alanlarda oynanmasının yasaklanması sonucu Boal’in geliştirdiği Ezilenler Tiyatrosu’nun ilk yöntemidir. 1971 yılında bu yöntemle yaptığı çalışmalar nedeniyle Brezilya hükümeti tarafından gözaltına alınır,

sorgulanır ve işkence görür. Gazete Tiyatrosu yöntemi, ana başlıkların sıkça değişmesi ve ele alınan sorunların güncel olanın gerisinde kalıp eskimesi nedeniyle yerini yeni bir yönteme bırakır. Boal'in yeni yöntemi olan Görünmez Tiyatro, dramaturginin en temel kavramlarından biri olan oyuncu ve seyirci ayrımını ortadan kaldırarak öne çıkar. Görünmez Tiyatro, seyirciye bir tiyatro oyunu izlediği fikri verilmeden uygulanır. Bu yaklaşım, Boal'i bir tiyatro öncüsü olarak öne çıkarır. Forum Tiyatrosu, Boal'in geliştirdiği bir diğer önemli yöntemdir. Seyircilere sahnede yaşanan sorunlara müdahale etme ve çözüm önerme şansı veren bu yöntem, toplumsal değişim ve katılımcılığı teşvik etme amacı taşır. Forum Tiyatrosu çalışmaları, seyircinin katılımcılığını daha özgür kılmak adına İmge Tiyatrosu'nun ortaya çıkmasına neden olur. Boal, Peru'lu öğrencilerle çalıştığı dönemde her öğrencinin farklı dil konuşmasından dolayı yeni bir dil kullanır; bu yeni dil bedenleridir. Yeni yöntemde katılımcılar bedenleriyle imgeler oluştururlar. Böylece İmge Tiyatrosu yönteminin işlenişi etkileşimli bir yaratıyla belirlenir. Boal'e göre, orta sınıf kendisini ezen değil, ezilen olarak görmektedir. Sınıflar arası yaşanan ortak sorunları sorgulama amacıyla Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis yöntemi geliştirilir. Yasama Tiyatrosu'nu geliştirdiği süreçte ise Rio de Janeiro şehir konseyine adaylığını koyar. "Seçimler için kullandığı slogan aynı zamanda onun yaşama karşı manifestosunu da tanımlar: Coragem de ser feliz (Mutlu olmak için cesur ol)" (Gökdağ, 2004: 103) düşüncesiyle aktif politikaya giren Boal hem meclis üyesi hem de İnsan Hakları Komisyonu Başkanı seçilir. "Boal'e göre, tiyatro ve politika aynı paranın iki yüzüdür" (Gökdağ, 2004: 103). Yasama Tiyatrosu bazı yasaların çıkmasını teşvik etmek amacıyla oluşturulan bir yöntemdir. Boal, dünya genelinde tiyatro topluluklarına, eğitim kurumlarına ve sosyal aktivistlere yönelik birçok atölye ve seminer düzenler. Yazdığı kitaplar, tiyatro üzerine düşünce ve metodolojilerini paylaşarak geniş bir okuyucu kitlesiyle buluşur.

2.3.1. Gazete Tiyatrosu

Ezilenlerin Tiyatrosu'nda geliştirilen ilk yöntem Gazete Tiyatrosu'dur. 1960'lı yıllarda Sao Paulo Arena Tiyatrosu'nda her türlü zorluğa rağmen sansürü aşmaya çalışarak gerçekleştirdiği tiyatro çalışmalarında Boal, Gazete Tiyatrosu yöntemini geliştirir. Bu yöntemin temel amacı, gazetede yer alan haberleri performansa dönüştürerek tartışmaya açmaktır. Basında çıkan haberlerin manşet başlıklar ve arka sayfalar olarak ayrılması, basının hangi haberi taraflı ya da tarafsız

bir şekilde ortaya çıkarmak istediği ve haberlerin ne derece politik olup olmadığı yapılan gösterilerde sorgulanır. Bu sorgulamada habere konu olan olaylar eleştirel bir gözle yeniden değerlendirilecek, farklı bakış açıları geliştirilmeye çalışılacak hatta seyircilerin de katılımı sağlanacaktır. Gazete Tiyatrosu; basit okuma, çapraz okuma, tamamlayıcı okuma, ritmik okuma, paralel eylem, doğaçlama, tarihselleştirme, güçlendirme, soyutun somutlanması, metni sunulduğu bağlamın dışına çıkarma gibi tekniklerden oluşur (Boal, 2008:136-137). Gazete Tiyatrosu’nu 1971 yılında gerçekleştirilen Nancy Festivali’nde uluslararası kamuoyuna tanıtan Boal, 1965 yılında Gianfrancesco Guarnieri ile birlikte yazıp yönettikleri, Brezilya tarihinde yer alan Zumbi mitini yaşanan güncel olaylarla harmanlayarak anlattıkları “Arena Zumbi’yi Anlatıyor” oyununu sahnelerler ama bu başarısı tutuklanmasından dolayı gölgede kalır (Gökdağ, 2004:75-76).

Gazete Tiyatrosu’nda, katılımcılara günlük haber makaleleri veya dramatik olmayan parçalar verilerek, bu materyalleri sahneler haline getirmeleri için bir yöntem sunar. Gazete Tiyatrosu teknikleri; “Basit Okuma”, bir haber ögesinin gazete bağlamından soyutlanarak sahnede yeniden sunulmasını içerir. Bu, haberi yanıltıcı veya tartışmalı hale getirir. “Çapraz Okuma”, iki farklı haber ögesinin sırayla okunması ve birbirini tamamlaması veya karşıtlık oluşturması prensibine dayanır. “Tamamlayıcı Okuma”, genellikle egemen sınıf tarafından göz ardı edilen bilgilerin habere eklenmesini içerir. “Ritmik Okuma”, bir makalenin ritim (müzikal) eşliğinde okunarak, haberin özündeki önceden gizlenmiş gerçekleri ortaya çıkarır ve eleştirel bir filtre görevi görür. “Paralel Eylem”, aktörlerin haber okunurken eylemleri taklit ettiği bir stratejidir, böylece seyirci hem haberi dinler hem de görsel tamamlayıcıyı izler. “Doğaçlama”, haberin sahnede tüm olası varyasyonlarla doğaçlama olarak sunulmasını içerir. “Tarihselleştirme”, habere tarihsel anlardan, diğer ülkelerdeki olaylardan veya sosyal sistemlerden alınan verilerin eklenmesini içerir. “Güçlendirme”, makalenin şarkılar, slaytlar veya reklam materyalleri eşliğinde okunarak güçlendirilmesini ifade eder. “Soyutun Somutlanması”, haberdeki soyut içeriğin sahnede somut bir ifadeye dönüştürülmesini içerir; örneğin açlık, işsizlik vb. “Metni Sunulduğu Bağlamın Dışına Çıkarma”, haberi başlangıçta yayımlandığı bağlamından soyutlayarak sahnede yeniden sunmayı ifade eder (Boal, 2008:136-138).

Gazete Tiyatrosu, günlük haberleri sahneye taşıyarak, seyirciyi sadece pasif izleyici olmaktan çıkarıp, aktif bir şekilde katılımcı hale getiren etkili bir tiyatro pratiğidir. Bu yöntem, haberlerin içerdiği bilgilerin sadece basit bir şekilde sunulmasını değil, aynı zamanda bu bilgilerin farklı açılardan analiz edilmesini, çeşitli perspektiflerle ele alınmasını ve sorgulanmasını sağlar. Katılımcılar, basit bir okuma pratiğinden başlayarak, haberlerin içeriklerini çapraz okuma, tamamlayıcı okuma, ritmik okuma gibi farklı stratejilerle derinlemesine anlama fırsatına sahiptir. Bu yöntem, seyirciyi sadece olayları takip etmekten öteye geçirerek, toplumsal olaylara eleştirel bir bakış açısı kazandırmak, görsel ve işitsel unsurları birleştirerek etkili bir iletişim kurmak ve izleyicilerin kendi düşünsel kapasitelerini kullanmalarını teşvik etmek amacıyla geliştirilmiştir. Gazete Tiyatrosu, bu anlamda sadece tiyatro sahnesinde değil, aynı zamanda toplumsal ve politik düşünceyi şekillendiren bir araç olarak da önemli bir role sahiptir.

2.3.2. Görünmez Tiyatro

Boal'in çalışmaları içinde öne çıkan ve çokça taraftar toplayan yöntemlerinden biri Görünmez Tiyatro'dur. Gösteri öncesinde ayrıntılarıyla prova edilmiş bir dramatik kurgunun gerçek mekanlarda -pazar yeri, market, sokak, okul vb. gibi- ve seyircinin seyirci olduğunu bilmediği alanlarda yapılan Görünmez Tiyatro'da işlenen konunun gerçek bir sorun niteliği taşıması önemlidir. Çünkü yöntemin amacı ele alınan sorunun kamusal alanda görünür olmasını sağlamak ve değişim için tartışmaya açmaktır (Gökdağ, 2004: 81). Görünmez Tiyatro içerisinde yer alan oyuncuların sahnede sergilenecekmiş gibi oyuna hazırlanmaları gerekmektedir ve oyunlarını sergilerken çevreden gelebilecek herhangi bir tehlikeye ya da tepkiye karşı da her an hazırlıklı olmaları beklenir. Oyuncu kendi güvenliğini kendisi sağlamakla yükümlüdür. Performans bittikten sonra oyuncu bir kurgu dâhilinde bu performansı gerçekleştirdiğini asla belli etmemelidir. Bunun nedeni ise seyircide bırakılan etkinin kaybolmamasıdır. Görünmez Tiyatro'da işlenen konular; kadınlar, göçmenler, engelliler, işçiler, yaşlılar, farklı ırklar, azınlıklar, köylüler ve toplumsal yaşamda cinsel tercihleri nedeniyle ayrııştırılan kişilerdir. Yapılan çalışmalar her alanda ötekileştirilen kişilerin sorunlarını tartışmaya açar ve sözü edilen bireylere kendilerini ifade etme fırsatı sunar. Bu yöntem var olan yasalarla ilgili farkındalık oluştururken yasaların meşruluğunun da sorgulanmasına neden olur. Görünmez Tiyatro özünde

birlikte öğrenme ve birlikte dönüşme potansiyeli içerir (Gökdağ, 2004: 82-83). Boal'in etkileyici uygulamalarından biri Slussen Vapuru'nda geçen "İrkçılık: Siyahi Kadın" uygulamasıdır. Siyahi bir kadın oyuncu her yerden görülebilecek bir yere oturur; ardından bir İtalyan gelir ve kendisi ayakta iken bir siyahinin oturamayacağını söyleyerek kadını kaldırıp kendisi oturur. Bir süre sonra İtalyan'ın yanına bir ayyaş gelir ve "haklısın burası beyazların ülkesi ama beyaz İsveçlilerin, sen İtalyan'sın o nedenle kalk" diyerek kendisi oturur. Ayyaşın yanına bir memur gelir, "sen ayyaş ve üretken değilsin" sözleriyle kalkmasını ister. Ona göre de öncelik sadece ırk ve milliyet değil, aynı zamanda sınıfsal bir sorundur. Bu tartışmaların üzerine başka bir oyuncu siyahi kadını yerine dönmesi için ikna etmeye çalışır. Siyahi kadın sadaka olarak gördüğü bu davranışı kabul etmez. Diğer oyuncular tek tek ayağa kalkarak "Ayağa kalkıyorum çünkü ben bir Brezilyalıyım! 'Ayaktayım çünkü ben bir Hintliyim! 'Ayaktayım çünkü fakirim' vs" (Boal, 2010: 31) diyerek protestoyu başlatırlar. Protestocuların sayısı giderek artar; seyirci olaya müdahil olmuştur. Böylece Boal'in hedeflediği etkin, aktif, katılımcı ve değişime hazır seyirci potansiyeli harekete geçirilmiş olur (Boal, 2010:29-31).

Görünmez Tiyatro'nun başka bir örneği de "Kraliçe Silvia'nın bebeği" uygulamasıdır. Stockholm'deki Skeppsholm Festivali sırasında oyuncular ve seyirci-oyunculardan oluşan bir karma grup Boal önderliğinde metroda bir Görünmez Tiyatro performansı yapmak isterler. Grup, 10 Temmuz 1977 yılında yapılan bu gösteri için Kraliçe Silvia'nın bebeğinin doğmak üzere olduğu ve hastanede yapılan yenilemelerin maliyetiyle ilgili hoşnutsuzluk duygusunu paylaşır. Görünmez Tiyatro uygulamasının bu konu ile ilgili yapılmasına karar verirler ve Birinci Aksiyon'da, sahte göbekli bir hamile kadın, bayan arkadaşıyla konuşarak Kraliçe Silvia ve varisinin doğumu için duyduğu heyecanı anlatır. Sıradan bir yolcu kılığındaki oyuncu ise bu görüşe katılmadığını ifade eder. Harcamalar, ücretler, kraliyet ailesinin yararları, cumhuriyet ve kraliyet karşıtlığı, sağlık ve sosyalizm gibi konularda çeşitli ayrıntılar ortaya atılır. İkinci Aksiyon'da, genç hamile kadın doğum sancıları hisseder. Doktor rolündeki oyuncu yardım teklif eder, ancak kadın reddeder. Yolcuların büyük bir kısmı tartışmaya katılırken, geri kalanlar dikkatle dinler. Üçüncü Aksiyon'da, Djurgården-Slussen hattında yapılan yolculuk tam olarak gösteri süresine eşittir. Feribot iskeleye yanaştığında mürettebat ambulansı çağırmıştır ve hamile kadın ambulansa binmeyi

reddeder. İskeledeki tartışmaların ardından, arkadaşlarının arabasıyla ayrılır (Boal, 2010:26-28).

Görünmez Tiyatro kapsamındaki bu uygulamalarda, birlikte öğrenme ve birlikte değişme de oyunun oyun olduğu sezdirilmeden gerçekleşir. Görünmez Tiyatro, seyirciyi pasif izleyici konumundan çıkararak, olaylara doğrudan katılımı teşvik eder ve toplumsal sorunları sorgulamaya yönlendirir. Performans, sahne ve seyirci arasındaki geleneksel sınırları ortadan kaldırarak, izleyicileri oyunun bir parçası haline getirir. Görünmez Tiyatro, katılımcıların deneyimlediği etkileşimli ve etkileyici bir sanat formu olarak, izleyicinin düşünsel ve duygusal deneyimini zenginleştiren ve toplumsal değişime katkı sağlayan bir performans sanatları yaklaşımını temsil eder.

2.3.3. Forum Tiyatrosu

Baskı ile başa çıkma egzersizi olarak tanımlanan Forum Tiyatrosu kişilerin yaşadığı ya da tanık olduğu toplumsal ya da politik bir olayı konu alan oyun biçimidir. Bu yöntemde oyun doğaçlama şeklinde başlar ve prova teknikleri ile on-on beş dakikalık kısa bir oyuna dönüştürülebilir. Prova sürecinden sonra tamamlanan oyun seyircilere sahnelenir ve oyunun sonunda Joker tarafından, farklı fikirleri olan seyirciler sırayla sahneye alınır ve seyircinin doğaçlama yapmasına imkan verilir. Joker, seyircileri sahneye çıkarmak, onları cesaretlendirmek ve seyirciyle oyuncu arasındaki ilişkiyi yönlendirmek amacıyla hareket eder. Forum Tiyatrosu'nun temel felsefesi, tıpkı diğer çalışmalarda olduğu gibi toplumsal değişim ve katılımı teşvik etmeye odaklanır. Boal bu yöntemle baskıya karşı direnme ve bilgi edinmenin gerçekleşmesini sağlamayı hedeflerken, ezilen grupların ezen ezilen çelişkisini kamusal alanda gerçek bir prova sunarak tartışmaya açar (Jackson, 2010:4).

Bir forum ortamında işlenmesi önerilen konunun, çalışmayı gerçekleştirecek olan topluluğu doğrudan ilgilendirmesi gerekmektedir. Tüm katılımcıların dikkate alındığı bir bağlamda, her seyirci-oyuncunun sahnede sunulan öneriyi kendi yaşamında deneyimleme veya benzer bir baskı durumu ile karşılaşabilme olasılığının bulunması önemlidir. Başka bir coğrafyada veya farklı bir ezilen grubun veya bireyin sorununu ele almak, katılımcıları etkilemeyen bir konu seçimi anlamına gelir. Seçilen konunun katılımcılar için acil bir öneme sahip olması ve gerçek bir sorunu temsil

etmesi temel bir gerekliliktir. Forum sahnesi konusunun belirlenmesi aşamasında, jokerin veya kolaylaştırıcının daha önceki bir forum çalışmasında işlenen konuyu sahnelemesi veya bir konu önermesi, Ezilenlerin Tiyatrosu etiğine, dayanışma ruhuna ve forum kurallarına aykırıdır. Katılımcılara yaşadıkları baskı durumlarını sormak, bunları analiz etmek ve mevcut sorunlara dair farklı forum sahneleri hazırlamak, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun temel prensiplerinden birini oluşturur (Boal, 2010:35-36).

Forum Tiyatrosu sahnesi, dört temel öğeden meydana gelir: *Protagonist*, *Antagonist*, *Tanıklar* ve *Joker*. *Protagonist* terimi, baş (protos) ve oyuncu (antagonist) kelimelerinin birleşiminden türetilmiş olup, forum tiyatrosu uygulamalarında ezilen karakteri merkezi bir rolde temsil etmektedir. *Antagonist*, sahnede başkahramana karşı yer alan ve baskı uygulayan bir öğeyi temsil eder; böylelikle sahnelemelerde ezen karakterin rolünü üstlenir. *Tanıklar* ise Forum Tiyatro sahnesinde *antagonist* ve *protagonist* arasındaki ilişkiyi gözlemleyen diğer sahne unsurlarını ifade eder. *Joker* ise forum tiyatrosu tekniğinde önemli bir role sahiptir, forum aşamasını yönetir ve oyuncular ile seyirciler arasında bir köprü görevi görür. Jokerin pedagojik ve politik bir işlevi vardır; seyircilere tanıklık ettikleri durumu analiz etmelerine yardımcı olur, kendilerini daha iyi anlamalarını sağlar, düşünce ve duygularını ifade etmelerine destek olur ve sahnelenen problemlere çözüm üretmelerine yönlendirir (Myers, 2006).

Forum Tiyatro sahnesi, üç temel aşamadan oluşmaktadır. “Isınma Aşaması”, Joker’in rolü ile önceden belirlenmiş seyirci adaylarını bedensel ve zihinsel olarak tiyatro sürecine hazırlamak amacıyla çeşitli grup ısınma oyunları ile gerçekleşir. “Oyun Aşaması”, belirli bir süre üzerinde çalışılan çatışma anının, teatral tekniklerle ve estetik bir mesafeyle seyircilerle paylaşıldığı aşamayı içerir. “Forum Aşaması”nda ise sahnede sunulan baskı durumu veya çatışma anına çözüm önerileri aranır ve bu aşama, Joker’in kolaylaştırıcılığı altında yönetilir. Bu aşamada, çözüm önerisi sunan seyirci-oyuncular, sahnede yer alan antagonistle birlikte diğer unsurlar (protagonist ve tanıklar) ile yer değiştirebilirler (Boal, 2010:36-39).

Forum Tiyatrosu uygulamaları yirmi başlık altında gerçekleştirilebilir. Baskı ya da saldırı, modelin tarzı, problemler acil mi olmalı yoksa olmamalı mı? Basit mi olmalı yoksa kompleks mi?, Bir çözüme ulaşmalı mıyız ulaşmamalı mıyız?,

Gelecekteki eylem modelinin tanımlanmaya ihtiyacı var mıdır?, Model mi anti-model mi ? Hata mı şüphe mi?, Jokerin tavrı, Teatrallik mi yansıtma mı?, Sahneleme, ısınmanın işlevi, Oyuncunun işlevi, Tekrar edilen sahne, Makrokozmos ve mikrokozmos, Bir karakteri diğerine dönüştürmeden onunla nasıl yer değiştirebilirsiniz?, 'İyi' baskı nedir?, Kim kimle yer değiştirebilir?, Anti-model nasıl prova edilmelidir?, Forum temaları değiştirebilir mi?, Forum Tiyatrosu oturumunda kişiler seyirci olarak kalabilir mi?, Ezilenlerin Tiyatrosu oturumu ne zaman sona erer? Başlıkları etrafında Forum Tiyatrosu uygulamaları yapılmaktadır (Boal, 2010:263-291).

Forum Tiyatrosu'nun ilk defa hem ezilenlerin hem de ezenlerin aynı anda seyirciler arasında olduğu "Ezilenler ve Ezenler" uygulaması Godrano'da kamusal alanda gerçekleştirilen iyi örneklerden biridir. Bu uygulamada önce 20 yaşında olan evin genç kızı Giuseppa, annesinden akşam yemeğinden sonra erkek kardeşlerinden birinin ona eşlik edeceğini de belirterek dışarı çıkmak için izin ister ama Anne bu iznin Baba'ya bağlı olduğunu söyler. Baba ve erkek kardeşler eve geldiğinde Baba her şeye kızgındır; erkek kardeşler ise babaları gibi kadınların evde oturması gerektiği görüşündedir. Dolayısıyla Baba kızın dışarı çıkmasını yasaklar. Erkek kardeşler dışarı çıkıp her istediklerini yapabilirler çünkü onlar erkektir. Giuseppa ise evde kalmalıdır çünkü o bir kadındır. Forumun ilk kısmı oynandıktan sonra seyircilerden farklı tepkiler gelmeye başlar. Kimi erkek seyirciler Baba'yı haklı görür ve eşlerine hemen eve gitmelerini söylerler ama kadınlar bunu reddederek sonuna kadar gösteriyi izlemek ister. Bazı erkekler bu durumun tartışılmasının saçma olduğunu söyler. Üç genç kadın Giuseppa'nın yerine geçmeye karar verirler ama sonuç değişmez. Başka bir genç kız gelir ve tek çözümün babasına karşı gelerek dışarı çıkması olduğunu söyler ve diğerleri de bu çözümü kabul ederler. Forumun ikinci bölümünde diğer erkek karakterlerin yerine de seyirci-oyunculardan birileri gelir. Ama bu genç kızın yerine gelenlerle aynı etkiyi göstermez çünkü genç kızlar Giuseppa ile özdeşleşirler. Eğer genç kızı sadece aynı oyuncu tarafından oynansaydı seyircilerde katharsis oluşacaktır ama Boal'in yönteminde seyirci-oyuncular sahneye dahil oldukları için katharsis yerine dinamikleştirme oluşmuştur (Boal, 2010:53-55).

Forum Tiyatrosu, toplumsal sorunları ele alarak katılımcıları etkileşimde bulunduran, diyalogu teşvik eden ve toplumsal değişimi hedefleyen bir sahneleme

pratiğidir. Forum Tiyatrosu'nda yaşanan deneyimler, bireylerin empati geliştirmelerine, kendi bakış açılarını sorgulamalarına ve toplumsal meselelere duyarlılık kazanmalarına katkıda bulunabilir. Her katılımcının aktif bir şekilde rol aldığı bu tiyatro türü, demokratik bir platform sağlayarak katılımcıların güçlendirilmesine ve toplumsal değişime katkıda bulunmalarına imkan tanır. Forum Tiyatrosu, bir araya gelen toplulukların birlikte düşünmelerini, sorunlara çözüm aramalarını ve farkındalıklarını artırmalarını destekleyerek toplumsal etkileşim ve değişimde önemli bir rol oynar.

2.3.4. İmge Tiyatrosu

Ezilenlerin Tiyatrosu'nda tüm yöntemlerin omurgasını oluşturan İmge Tiyatrosu'dur. Sözsüz gerçekleştirilen bu yöntemde ilk olarak, çalışmaya katılan seyirci-oyunculardan verilen tema ile ilgili görsel bir anlatıma gitmeleri istenir. Katılımcılardan ezen ve ezilen çelişkisi barındırdığına inandıkları düşüncelerini ve deneyimlerini bir heykel yaratır gibi sadece bedenleri ile göstermeleri beklenir. Görsel olarak yansıtılan bu bedensel ifade deneyimi, *heykel* olarak adlandırılır. Heykel çalışması bittikten sonra seyirciden görüşleri alınır ve eğer seyirci isterse çalışma üstünde değişiklik yapabilir. Bu süreç heykel ideal durumunda olana kadar sürebilir. Herkes ikna olduğunda çalışma sona erer ve heykel sergilenir (Boal, 2008: 127-128). İmge Tiyatrosu'nda konu ülkelere göre değişiklik gösterir. Örneğin Portekiz'de uygulamanın konusu aile, Fransa'da işsizlik, İsveç'te cinsel baskı olmuştur. Boal, İmge Tiyatrosu yöntemini sürgün yıllarında, Peru'da yaptığı çalışmalarda geliştirir. Aynı dönemde Halkın Tiyatrosu'nda yapılan deneyimlerle Boal, sosyalist hükümet tarafından yürütülen Entegre Okuma Yazma Operasyonu (ALFIN) programı kapsamındaki faaliyetlere de aktif olarak katılmıştır (Gökdağ, 2004:82-83). Boal, İmge Tiyatrosu'nu ALFIN projesinde çalışırken üretir. "İmge Tiyatrosu doğdu, çünkü Perulu öğrencilerim kırk yedi farklı anadil konuşuyorlardı" (Boal, 2001:310). Bu proje kapsamında çalıştığı Perulu öğrencilerinin kırk yedi farklı anadil konuşuyor olmaları ortak bir dil yaratılmasını sağlar ve bu da imgeler aracılığıyla gerçekleştirilir (Gökdağ, 2004:90). İmge Tiyatrosu teknikleri, bir konuyu görsel bir ifadeyle ele alma amacını taşır ve bu bağlamda Modeller ve Dinamikleştirme uygulamalarıyla dokuz şekilde gerçekleştirilir. Bunlar; bir konuyu beden ile resimlemek, bir konuyu başkalarının vücutlarını kullanarak resmetmek, geçiş imgesi, baskının çoklu imgesi, mutluluğun

çoklu imgesi, grubun imgesi, ritüel jest, ritüel ve son olarak ritüeller ve maskeler adıyla oluşturulan tekniklerdir (Boal, 2010:195-225).

“Bir Konuyu Beden İle Resimlemek” tekniği model olarak iki yöntemde gerçekleştirilebilir. İlk yöntemde, bir model oluşturulurken Joker, beş ya da daha fazla gönüllüden seçilen temayı görsel bir biçimde ifade etmelerini ister. Bu gönüllüler, birbirlerinin çalışmalarını görmeyerek, temayı yalnızca bedenleriyle ifade ederler. Ardından, Joker, seyirciler arasından herhangi birinin kendi imgesini sergileme fırsatını sorgular, bu da genellikle olumlu bir yanıt alır. Katılımcılar, teker teker kendi imgelerini paylaşır ve bu imgeler, joker tarafından dinamikleştirilir. İkinci yöntemde ise, küçük gruplarla çalışılır ve katılımcılardan bir çember oluşturularak konuyla ilgili kendi yorumlarını vücutları vasıtasıyla eş zamanlı olarak ifade etmeleri istenir. Daha sonra, her katılımcı, diğerlerinin pozlarını korurken, diğerlerinin gösterdiği ifadeleri gözlemleyerek konuya dair yaratıcı imgeler oluşturur. Oluşturulan imgeler, hareketin statik imgeler şeklinde olmalıdır; yani, her biri, hareketin ortasında yakalanmış bir statik imge sunmalıdır, ayrıca her imge, diğer kişilerin veya nesnelerin varoluşunu düşündürse de yalıtılmış bir formda olmalıdır. Model bir kez oluşturulduktan sonra, Joker tarafından önerilen dinamikleştirme süreci üç aşamada gerçekleşir. İlk aşamada, katılımcılar daha önce ortaya koydukları imgeleri sırayla değil, hep beraber sunarlar. Bu, öznel imgelerin bireyden bağımsız bir sosyal bakış açısına evrilmesini sağlar. Önceki bireysel sunumlar ‘psikolojik’ temsiller sunarken, bu aşamada elde edilen imgeler ‘sosyal’ bir görüşe dönüşür ve belirli bir temanın topluluğu nasıl etkilediği gözlemlenir. İkinci aşamada, katılımcılar birbirleriyle iletişim kurar ve kendi görüşlerini diğer katılımcıların görüşleriyle ilişkilendirir. Her bir katılımcı, bir veya birden fazla tema seçebilir ve kendi pozunu, diğerlerinin pozlarıyla ilişkilendirilerek hareket eder. Bu aşamada, imgelerin iç ilişkileri ve makrokozmetik görünümü önem kazanır. Son aşamada ise, katılımcılar, grup içindeki baskı uygulayanların rolünü üstlenir, kurban imgelerini baskı uygulayanlara dönüştürerek çatışmanın iki kutbunu gösterirler. Bu dinamikleştirme süreci, imge inşasını derinleştirir ve bireysel imgelerin sosyal bir bakış açısı kazanmasına olanak tanır (Boal, 2010:195-200).

“Bir Konuyu Başkalarının Vücutlarını Kullanarak Resmetmek” tekniği, yaratıcı kaynaklı oyuncuların sadece kendi vücutlarını kullanma yeteneğiyle sınırlı olan ilk tekniği ve diğerlerinin vücutları ve nesneleri kullanabilme yeteneğiyle

genişleyen ikinci tekniği içermektedir. Model, Joker aracılığıyla grup tarafından benimsenen temayı belirler ve grup üyelerini temayı vücutlarıyla ve nesnelerle ifade etmeye teşvik eder. Modelin tamamlanmasıyla birlikte Joker, sergilenen imgeyi kabul edebilir, değiştirebilir veya kısmen reddedebilir. Gruba danışarak, grup, imgede bulunan her elemanın temanın işlevini veya anlamını taşımadığını düşündüğü durumlarda, elemanları imgeden çıkarabilir. Her aşamada grupla danışılmalıdır, çünkü grup, önerilen konu üzerinden elde edilen kolektif bir imgenin ‘kurucusu’dur. İmgeyi şekillendiren kişinin hızlı çalışması, sözcüklerle düşünüp sonra bunu görsel dile dönüştürerek, orijinalinden zayıf bir çeviri olmaktan kaçınmak için önemlidir. Gruplar, uzlaşmaya varmakta zorlanabilir; örneğin, farklı kültürlerden gelen Turin’deki bir grup, çok çeşitli aile imgeleri önerdiğinde, uzlaşma zor olabilir. Her kültürün farklı bir aile dinamiği ve ilişkisi olduğu göz önüne alındığında, Ezilenlerin Tiyatrosu’nda “aile” konusu, kültür, sınıf, ülke, rejim ve “şekillendiricinin” yaşı gibi faktörlere bağlı olarak farklılık gösterebilir. Örneğin, İsveç’te bir aile imgesiyle çalışırken, aynı temayı İtalya’da farklı kültürlerden gelen bir grupla ele almak, çeşitli ve çeşitli tepkilere neden olabilir. Aile kavramı, bir toplumun değerleri ve normlarına bağlı olarak farklı şekillerde ortaya çıkabilir. İmgeyi şekillendiren kişinin kendi kültürel bağlamını düşünmesi ve aynı zamanda diğer grup üyelerinin farklı bakış açılarına açık olması önemlidir. Bu sayede, ortak bir aile imgesi oluşturmak daha olası hale gelir ve çeşitli kültürlerden gelen insanların katılımını içerir. Dinamikleştirme sürecinde, statik bir imgeden daha fazla bilgi elde etmek amacıyla ritmik bir hareket uygulayarak, örneğin, yemek yiyen bir adamın görüntüsünü ele alınabilir. İlk aşamada, imge, yemek yemenin çeşitli ritimlerini içermelidir, yemeği hızlı ya da yavaş yediğini bilmek daha derin bir anlayış sağlar. İkinci aşamada, karaktere uygun bir replik eklenmelidir; bu replik, oyuncuya değil konuşan karakterin kendisine aittir. Örneğin, sevimli bir oyuncu ahlaksız bir karakteri oynuyorsa, replik ahlaksız karakterin ağzından gelmelidir. Üçüncü aşamada, imge ritmik jesti tekrarlanır, cümle söylenir ve ardından statik imgedeki ipucuna yönelik bir eylem gerçekleştirilir, bu durum dinamikleştirmenin içsel zenginliğini artırarak sahneye derinlik katar (Boal, 2010:200-205).

“Geçiş İmgesi” tekniği, yalnızca görsellik aracılığıyla bir model üzerinde çalışmayı ve bu modele ilişkin bir tartışma geliştirmeyi içermektedir. Bu aşamada,

önceki yöntemlerden farklı olarak sözcüklerin kullanımından kaçınılmalı, ancak tartışmanın yoğunluğu ve zenginliği göz ardı edilmemelidir. Benzer şekilde, bir önceki teknikte olduğu gibi, grup, kabul edilecek bir modeli belirlemek için aynı çizgiyi takip eder. Bu model, grup üyelerinin önerdiği bir baskı unsuruyla ilgilidir. Ardından, grup üyelerinden, baskının olmadığı, herkesin makul bir denge içinde var olduğu, hiç kimsenin baskı unsuru yaşamadığı bir ilişki modeli oluşturmalarını talep edilir. Bu ideal model, daha sonra gerçek imgeye dönülerek, baskının imgesini dinamikleştirmek üzere geliştirilir. Joker, her katılımcının görüşünü ifade ettiği ‘gerçek’ (baskıcı) imgeden ‘ideal’ (baskıcı olmayan) imgeye geçişin tüm aşamalarında katılımcılara rehberlik eder. Her bir katılımcı, bir heykeltıraş gibi davranır, gerçekliği dönüştürür ve baskıları ortadan kaldırmak için gerekli değişiklikleri yapar. Diğer katılımcılar ise sadece fikirlerini bildirmeli, ancak bunu sözcükleri kullanmadan gerçekleştirmelidir; çünkü gerçek tartışma, yalnızca imgelerin değiştirilmesiyle ilerlemelidir. Her katılımcı, düşüncelerini, ideolojilerini, beklentilerini ve umutlarını iki imge aracılığıyla gösterdikten sonra, tartışmanın bir uygulamasını yaparlar. Jokerin işaretiyle, imgedeki tüm karakterler hareket etmeye başlar. Her el çırpışında her karakter, kendine özgü bir hareket yapma hakkına sahiptir, bu hareket ya özgürleştirmeye ya da baskıyı artırmaya yöneliktir. Hareketler sadece karakterlere atfedilmelidir, oyunculara değil. Birkaç hareket sonrasında joker, tüm katılımcılara hareketlerini ağır çekimde sürdürmelerini önerir. El çırpma ritmi daha yavaş hale geldiğinde, katılımcılar konumlarını belirlemek için etraflarına bakarlar. Görsel anlamda özgürleşme olasılıkları denendiğinde, imge bir durma noktasına ulaşır ve bütün çelişkiler çözüldüğünde hareket sona erer (Boal, 2010:205-206).

“Baskının Çoklu İmgesi” tekniği, problemin olası çözümlerinin ve daha iyi bir anlayışın teklik yerine çoklukta yani mikrokozmosda değil, sosyal makrokozmosda bulunabileceğini gösterir; Bu dördüncü imge tekniğinin işlevselliği, artık tek bir model yerine çoklu modellerin kullanılmasını içerir. Konu ve amaç, ne olursa olsun, artık tek bir imgeyi göstermek değildir; bunun yerine, zaman içinde veya farklı perspektiflerde, onu simgeleyen ve temsil eden bir dizi imge sunmaktır. Grup, tercihen, tek bir temel özelliğe sahip olana kadar beş, yedi, on farklı imge hazırlayabilir. Bu çeşitlilik, genellikle daha iyi sonuçlar elde edilmesini sağlar, ancak bu durumda bile, imgelerin tekrar etmemesi tercih edilir. Çoklu model kurulduktan sonra dinamikleştirme üç

aşamada gerçekleştirilir. İlk aşamada, baskının imgelerini oluşturan katılımcılar, görüşlerini imgeye sunmak üzere içinde yer almalıdır. Bu, imgenin bütünü ve heykeltıraşın bakış açısını anlamak için bir katılımcıyla yer değiştirmelerini gerektirir. Heykeltıraş, dinamikleştirmenin ilk aşamasında, en ideal imgeyi sunmak için konumlanmış kişiler arasında serbestçe dolaşabilir. İkinci aşamada, imge gerçek model durumuna döner ve Jokerin işaretiyle katılımcılar, heykeltıraşın talep ettiği gerçek-ideal geçişi ağır çekimle uygularlar. Otonom hareket aracılığıyla, heykeltıraşın önerisinin doğası üzerinde fikir geliştirebilirler. Üçüncü aşamada, imge orijinal modele döner ve figürler, ideale doğru yönelmek zorunlu olmadan, her figür kendi temsil ettiği karaktere uygun olarak hareket eder. Bu çoklu imge tekniği, grup düşünme sürecine ışık tutan ve açığa çıkarıcı bir teknik olarak öne çıkar. Oyunun kuralları, başlangıçta açık ve basit bir şekilde belirtilmelidir, aksi takdirde katılımcıların kendi inançlarına dayalı kısıtlamalar getirmesi sorunlara yol açabilir. Bu teknik, çeşitli konuları ele aldığı için katılımcıların kendi iç dünyalarını keşfetmelerine ve dış dünyaya açık olmalarına olanak tanır (Boal, 2010:206-210).

“Mutluluğun Çoklu İmgesi” tekniği, ezen-ezilen dinamiklerini daha etkili bir şekilde ortaya koymak için kullanılan özel bir yöntemdir. Model, farklı gönüllülerin kendi mutluluk imgelerini oluşturmasıyla inşa edilir ve bu imgeler hem bütünün bir parçası hem de ayrı bir imge olarak izlenebilir. Joker, katılımcıların özgürce istedikleri mutluluk imgelerini şekillendirebilecekleri bir ortam sağlamalıdır, bu da baskısızlık durumunu ifade eder. Mutluluk, baskıdan arınmışlık anlamına gelir ve bu teknikte gösterilen mutluluk imgeleri, heykeltıraşın kendi maruz kaldığı baskıyı değil, gerçek veya ideal mutluluğunu yansıtır. Bu imgeler, aşk, barış veya katılımcının tercih ettiği herhangi bir konumda olabilir. Joker, katılımcıları aynı türdeki mutluluğun tekrar tekrar üretilmesini engellemek ve farklı mutluluk perspektiflerini cesaretlendirmek amacıyla yönlendirmelidir. Dinamikleştirmede, odada bulunan katılımcı sayısı kadar imge oluşturularak, oyun formatında gerçekleştirilir. Joker, ‘dışarıda kalanlar’ olarak adlandırılan kişilerin odada dağılarak, imgelerde yer alan kişilerin ve onların arasındaki ilişkilerin incelenmesini sağlar. Jokerin ilk işaretiyle başlayan oyun, dışarıda kalan katılımcıların, kendilerince en mutlu olduklarına karar verdikleri imgelere yönelmeleriyle sürer. Eğer aynı karakteri seçen katılımcılar olursa, ikinci gelen kişi başka bir karakteri seçer ve yer değiştirir. Ardından, yer değiştirenler, en

mutlu kişiyi seçmek üzere özgürdürler. Üçüncü işarete, tüm katılımcılar, kendi vücutlarını daha mutlu bir ilişkiye çevirmek amacıyla eş zamanlı olarak hareket etmeye başlarlar. Bu aşamada, herkes özne olarak hareket eder ve çoklu imgenin geçici bir akış ve değişim içinde olduğu bir durum ortaya çıkar. Bu tekniğin aydınlatıcı olmasına rağmen, bazen katılımcıların öne çıkan mutluluk imgeleri arasında baskıcı tavrın gözlemlenmesine neden olabilir (Boal, 2010:210-213).

“Grubun İmgesi” tekniği, grup dinamiklerini keşfetmek ve potansiyel sorunları çözmek amacıyla kullanılır ve özellikle grup içinde ortaya çıkan zorluklara karşı etkili bir çözüm sunar. Problemlerin daha net bir şekilde tanımlanmasına ve daha büyük başarı olasılıklarına ulaşılmasına yardımcı olur. Teknik, grup üyelerinin farklı görüşlerini ve modellerini sunarak görsel bir tartışma ortaya çıkarabilir. Joker, sürekli olarak gruba danışarak, tek bir modele ulaşma çabalarını yönlendirir, gereksiz unsurları çıkarır ve grup dinamiklerini aşamalı olarak şekillendirir. Bu yöntem, grup içindeki gerilimleri anlamak ve etkili bir şekilde yönetmek için kullanılabilecek değerli bir araçtır. Model üzerinde bir kez uzlaşıldıktan sonra, dinamikleştirme süreci, katılımcıların grup imgesini oluşturmak ve içselleştirmek için belirli aşamalardan geçer. Joker, tüm grubun imgenin bir parçası olduğunu hatırlatarak, imge dışında kalanların bile genel imgeye katkı sağladığını vurgular. Grup, kendi içinde bir çekirdek imge üzerinde anlaştığında, joker, bu imgeden memnun olanlara yerlerinde kalmalarını, diğerlerine ise çekirdek dışına çıkıp ‘seyircilere’ katılmalarını önerir. Ardından, katılımcılardan imgeye dönmelerini ister, ancak bu sefer kendi istedikleri şekilde konumlanmalarını sağlar. Elde edilen son imge, grup dinamiklerini ve katılımcıların birbirleriyle uyumunu ortaya koyarak, grup içindeki potansiyel çatışmaları belirleme açısından anlamlı bir araç olabilir. Bu teknik, çeşitli gruplar arasındaki çatışmaların hafifletilmesine ve ortak hedeflere odaklanılmasına yardımcı olabilir (Boal, 2010:213-215).

“Ritüel Jest” tekniği, askerlerin karşılaşmalarında mekanik ve düşünmeden gerçekleştirdikleri selamlaşmayı örneklendirir. Bu jest, askerler arasında tekrarlanan bir uyarımı içerir ve yeni selamlama biçimlerini düşünme veya tereddüt etmeme özelliğine sahiptir. Turistlerin kiliseye girişi, öğrencilerin ya da öğretmenin sınıfa girişi, toplumların kendi ritüel jestlerini ve işaretlerini ortaya koymaktadır. Bu ritüeller, toplumların derininde yatan baskıların görsel ifadeleridir ve her zaman görsel

işaretler üreterek kendini biçim ve hareketlere dönüştürme eğilimindedir. Sosyal kod, ritüel ve ayin, toplulukların kabul ettiği davranış normlarını belirler ve sosyal düzenlemelerin geniş bir yelpazesini içerir. Ritüellere itaat etmek, baskıcı ve otoriter olabileceği gibi, sosyal kodun istenilen tepkiyi üretmediği durumlarda ise ritüeller, insanları zorlamış veya kaçınmaya mecbur bırakmış olabilir. Bu nedenle, ayin, ritüel ile uyumlu bir sosyal kodun insanları belirli bir gruba yönlendirmesi olarak tanımlanabilir, ancak bu durumda ritüel, toplumsal ilişkiler arasındaki özel anlara ve biçimlere odaklanmalıdır. Model, bir ritüel jestin gerçekleştirilmesini talep eder ve diğer katılımcılar bu jesti tamamlar. Bu tamamlama süreci, ritüelleşmiş bir sosyal yapıya ait eylemlerin ortaklaşa oluşturulmasını içerir. Özellikle belirli toplumlar, kültürler veya tarihi anlara ait jestleri anlayıp tamamlayabilen katılımcılar, bu ritüellerin anlamlarını ortaya koyarlar. Ancak, ritüel jestlerin etkisi, genellikle yöneltildiği kişiler üzerinde ve bu jestin içinde baskı uygulananlarda ortaya çıkar. Örneğin, bir restorandaki erkek müşterinin jestleri, içsel düşünceleri ve sosyal ilişkileri ele alındığında, ritüel jesti tamamlama süreci, bu dinamikleri açığa çıkarıcıdır. Benzer şekilde, öfke içindeki bir kadının hap sayma ritüeli bu teknikle incelenebilir. Dinamikleştirme süreci, Joker'in işaretiyle başlayarak ritmik hareketlerin içinde bulundukları konuma uygun bir şekilde gerçekleştirilmesini içerir. Joker, tüm katılımcıları aynı anda belirli bir cümleyi söyleyip tekrar etmeye yönlendirir. Ardından, her katılımcıdan, temsil ettiği karaktere ait olan orijinal cümleyi tekrar etmesi istenir. Bu aşamada, bazen ritüel jestin yanlış yorumlandığı fark edilir ve oyuncular, imge ile hiç ilişkisi olmayan cümleler ortaya koyabilir. Ancak, bu hatalar bile imgenin açığa çıkmasına katkıda bulunabilir. Sanatsal hatalar, bilimsel hatalardan farklıdır; matematiksel bir hata sonucu geçersiz kılabilirken, sanatta sonucu güçlendirebilir. Her işaret, modelde saklı bir hareketi sürdürmeye yönelik bir eylemi tetikler, bu da ritüel jestin mekanikleşmiş veya önceden belirlenmiş eylem ve tepkiler sistemine dönüşmesine neden olur (Boal, 2010:215-221).

“Ritüel” tekniği, bireylerin kendi maskelerini belirleyerek, meslekleri veya sosyal rolleri gereği benimsedikleri davranış kalıplarını şekillendirir. Örneğin, bir tüccar, işçi, öğrenci veya oyuncu, kendi uzmanlık alanının gerektirdiği maskeyi benimser ve bu maskeler, benzer durumlar karşısında benzer tepkileri ortaya koyarlar. Bu ritüeller, gözlemcilerin, alıştıkları şekilde bakmalarına neden olabilir, ancak özel

bir ritüel içinde maskelerin değiştirilmesi, ritüelin anormalliğini açığa çıkartabilir. Bireyler aynı ritüeli korurken maskelerini değiştirirler, bu da eş zamanlı olarak farklı rolleri üstlenmelerine ve ilişkileri çeşitli açılardan incelemelerine olanak tanır. Bu düşünce süreci, sosyal maskeleri ve ritüelleri ayırıştırarak mevcut baskıcı ilişkileri ortaya çıkarır ve ezen-ezilen dinamiklerini, belirli bir sosyal bağlamda inceler (Boal, 2010:221-225).

Son teknik “Ritüeller ve Maskeler”de, sosyal etkileşimlerimiz genellikle belirli roller ve maskeler etrafında şekillenir. Bireyler, meslekleri, toplumsal statüleri veya sosyal çevrelerine uygun maskeler takarlar, bu da hem dış dünya hem de iç dünyalarını etkiler. Bu maskeler arasında geçişler, ritüellerin anormal yanlarını keşfetmek veya farklı roller arasındaki çelişkileri gözler önüne sermek için kullanılabilir. Bu teknik kapsamında aynı temel ritüeli sürdüren bireyler farklı maskeler takarlar, bu da eş zamanlı olarak farklı rolleri üstlenmelerine olanak tanır. Örneğin, bir kişi aynı anda baba, çocuk, çalışan ve eş rollerini üstlenebilir, bu da sosyal ilişkilerin karmaşıklığını gösterir. Bu düşünce süreci, sosyal maskeleri ve ritüelleri analiz ederek toplumdaki baskıcı ilişkileri anlamamıza ve ezen-ezilen dinamiklerini irdelememize yardımcı olur. “Ritüeller ve Maskeler” arasındaki ilişkinin anlaşılması, bireylerin kimlik oluşturma sürecindeki karmaşıklığını ortaya çıkarır ve sosyal etkileşimlerinin temelini oluşturan bu unsurların anlaşılmasına katkıda bulunur (Boal, 2010:225-226).

Ezilenlerin Tiyatrosu yöntemlerinden İmge Tiyatrosu, toplumun karmaşıklığını ve bireyler arasındaki ilişkileri anlamak için güçlü bir araçtır. Maskelerin ve ritüellerin arkasındaki derin anlamı keşfetmek, insanların sosyal kimliklerini şekillendiren güç dinamiklerinin anlaşılmasına yardımcı olur. İmge Tiyatrosu, katılımcıların duygusal zenginliklerini, düşünsel esnekliklerini artırarak, empati yeteneklerini güçlendirir ve toplumsal değişime katkı sağlar. Maskeleri kaldırarak gerçek kimlikleriyle yüzleşen bireyler, toplumsal bağlamda daha derin bir anlam elde eder ve İmge Tiyatrosu aracılığıyla ortaya çıkan sahne, izleyiciyi düşünmeye ve sosyal etkileşimlerini gözden geçirmeye teşvik eder.

2.3.5. Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis

Boal’e göre, “Ezilenlerin Tiyatrosu’nun üç ana dalı vardır: eğitsel, toplumsal ve terapötik” (Boal, 2012:15). Ezen-ezilen ilişkisinin bireysel olarak

işselleştirilen boyutunun deşifre edilebilmesi için kullanılan teröpatik yöntem Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis uygulamalarında ele alınır. Boal, orta sınıfın ezen değil ezilen olduğunu düşündüğü için yaşanan ortak sorunları sorgulama amacıyla bu yöntemi geliştirir. Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis yöntemine kadar yoksul insanları merkeze alarak çalışmalar gerçekleştirmiş, ilk defa orta sınıf ile ilgili çalışınca onların baskı gördüğünü, bu baskıları içselleştirirler de kaynağının bireyin dışında olduğunu fark etmiş ve bu sorunları ortaya çıkarmak için Forum Tiyatrosu ile İmge Tiyatrosu yöntemlerini bu yeni çalışmada uygulamaya koymuştur. Boal, Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis yöntemini geliştirmek için psikanalist eşi Cecilia Thumim'den yardım alır; böylece psikoloji ve psikoterapi yöntemleri aracılığıyla içe dönük denemeler yapar (Gökdağ, 2004:96). Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis yönteminin amacı, yaşanan baskının kaynağını bularak insanın sosyal hayatla bağıını yeniden kurabilmektir. Kişisel olarak özgürleşmek isteyen bireyin önünde duran toplumsal baskı ve yasakların değiştirilmesi ve böylece bireyin özgüven kazanması hedeflenir. Boal'e göre, kişilerin baskı altında olması ve politik hiçbir eylemde bulunmayışlarının temelinde Arzu Gökkuşığı/ Kafadaki Polis imgesi yer alır (Boal, 2008:138). Çalışmaları sırasında 'Kafanın İçindeki Polis' adını verdiği bir stüdyo kurarak uygulamalarını sürdürür ve bu tekniklerin etkisi uluslararası bir boyut kazanır. Bunun sonucunda Brezilya'ya davet edilir ve 1986 yılında sürgünden döner (Gökdağ, 2004:96).

Boal **Arzu Gökkuşığı** kitabında, estetik mekanın tesis ettiği sahne ve oditoryum arasındaki bölünme, temelde oyuncu ve seyirci arasındaki ayrımı anlatır. Sahne, tiyatronun varoluşunun temelini oluşturan oyuncunun yeridir; bu nedenle, oyuncu olmadan tiyatro düşünülemez. Öte yandan, oditoryum, seyirciyi temsil eder ve oyuncuların bir seyirci varmış gibi oynamalarına olanak tanır. Bu durum provada sıkça karşımıza çıkar, ancak bir gösteri amacı güdülmemişse anlamsız olur. Boal, bu estetik mekanın özelliklerini şu ana başlıklar altında sıralar: "Plastiklik" kavramı, sahnede farklı bir gerçeklik ve zamansallığın işlediği fikrini içerir. Nesneler ve jestler, gerçek hayattaki anlamlarından farklı anlamlar kazanabilir. Bu bağlamda, hem belleğimizin devreye girdiği -yaşadığımız deneyimlere referans olan durumlarla karşılaşma- hem de imgelemimizin -yaşamadığımız ancak mümkün olayları tanıma ve benimseme yeteneği- rol oynar. "İkilik", estetik mekanın iki farklı boyutta algılamaya olanak

sağlama yeteneğini ifade eder. Duygusal boyutta, olayları bir gözlemci olarak kodlayıp izlenen olayların çeşitli duygular ve düşünceler uyandırması; oneirik boyutta ise izlenen olayla olan mesafeyi kaybedip, içinde bir aktör gibi hissedilmesi ve duyuların zihnin önüne geçmesidir. Boal, bu ikilik yaratma kapasitesinin estetik mekanı “teröpatik” (iyileştirici) bir nitelikle donattığını belirtir. Bu kapasite, bir insanın kendi hayatına ait bir olayı sahne üzerinde izlediğinde, onu bir başkasına aitmiş gibi ele alabilmesini mümkün kılar. Boal’e göre, bu durum, Kopernik devrimini anımsatan bir keşiftir, çünkü yaşanan evrene uzaktan bakma şansı bulunduğu onu bilimsel bir gözle incelemek mümkün olur. Boal’in tercihi, seyirci ve oyuncu arasındaki klasik işbölümünü reddeden ve kırmaya çalışan bir yaklaşım benimsemekte ve bu bağlamda sempatiye vurgu yapmaktadır. “Telemikroskopiklik” kavramı, sahnenin gerçekleşenleri yakınlaştırma ve büyütme yeteneğini vurgular; bu sayede, gerçek hayatta önemsiz gibi görünen küçük bir jest, sahne üzerinde abartılı bir öneme sahipmiş gibi algılanabilir ve yeni bir vurgu kazanabilir (Boal, 2012:22-32).

Boal’e göre, ikinci önemli unsur insanın doğasıdır. İnsan, duygusal, hissiyat sahibi ve düşünen bir varlık olarak tanımlanabilir ve bu özellikleri bilinç düzeyinde yaşar. Ancak insanın varlığı sadece bilincin sınırlarında değildir; bilinçaltında, anlık olarak hatırlamadıkları ancak istedikleri zaman bilinç düzeyine çıkarabildikleri bilgiler bulunur. Boal, tiyatronun bu bilgilere ulaşmanın bir yöntemi olabileceğini savunur. Oyuncu, kendi bilinçdışındaki araştırmayı yaparak karakterin özelliklerini keşfetmeye çalışır. Boal’e göre, insanlar genellikle kendi kişiliklerini şekillendirirken yaşadıkları sürecin tersine çevrilmiş bir versiyonunu oynarlar. Oyuncu, başka karakterlerin kişiliklerini oluştururken kendi kişiliğinde bulunan nitelikleri ortaya çıkararak yeni bir kişilik yaratır. Boal, teatral kişiliklerin çoğunun hastalıklı olduğunu iddia eder; bu nedenle, oyuncu, sağlıklı bir birey olarak kendisini hastalıklı bir karaktere dönüştürür. Boal, Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis Teknikleri adını verdiği teatral teknikleri bulmaya yönlendiren şey, bu mekanizmayı keşfetmesidir. Boal, sağlıklı bir bireyin bir rol çalışma sırasında kendisini hastalıklı bir karaktere dönüştürebilmesi durumunda, gerçek hayatta hastalıklı olan bir bireyin de tiyatro aracılığıyla kendisini sağlıklı bir bireye dönüştürebileceğini savunur (Boal, 2012:34-46).

Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis yönteminin üç varsayımı vardır. Boal’in bu yöntemde kullandığı tekniklerin tamamı üç temel varsayım üzerinden gelişir. Bu

varsayımlar Ozmos, Metaksis ve Benzeşmeci Tümevarım'dır (Boal, 2012:47). "Osmoz", çeşitli düşünce ve değerlerin toplumsal alanda yayılmasını ifade eder. Geleneksel tiyatro anlayışında, bu yayılma genellikle tek yönlü olarak kabul edilir, yani sahneden oditoryuma doğru gerçekleşir. Bu modelde, oyuncular kendi düşünce ve değerlerini seyircilere aktarırken, seyirciler pasif bir rolde olup bu aktarıma maruz kalırlar. Ezilenlerin Tiyatrosu, önceki örneklerinde bu süreci değiştirme amacı gütmüş ve çift taraflı bir "Osmoz"u mümkün kılmaya çalışmıştır. Hedef, sadece sahneden oditoryuma değil, aynı zamanda tüm salonda çift taraflı bir aktarımı sağlamaktır, bu da seyircileri aktif ve katılımcı hale getirmeyi amaçlar. "Metaksis", imgesel ve gerçek olan arasındaki uçurumu ortadan kaldırarak her iki düzeyi iç içe geçirmeyi ifade eder. Kafadaki Polis Teknikleri, gerçekliğin imgesi ile imgenin gerçekliğinin aynı olduğu bir anlayışla çalışır. Bu uygulama sırasında bir baskı durumunu simgelenen bir imgeyle ele alır ve bu imgeyi dönüştürerek gerçek hayattaki baskı durumunu dönüştürmeyi hedefler. "Benzeşmeci Tümevarım", bireysel sorunları toplumsal bir bağlamda ele alırken, uygulama sırasında bu sorunları gruba mal edilmiş bir imgeye dönüştürmeyi içerir. Bu yaklaşım, kişisel deneyimlerden yola çıkarak ortak sorunların keşfine odaklanır. Boal'in **Arzu Gökkuşığı** adlı eserinde sunulan teatral teknikler, bu varsayımlar üzerinden gerçekleşir. İlk varsayım, başkahramanın (protagonist) iç dünyasındaki baskıların sahne performansında somut bir şekilde imgelere dönüştürülerek görselleştirilmesidir. İkinci varsayım, bu görselleştirmenin diğer oyuncu-seyircilerin katılımıyla ortak bir deneyim haline getirilmesidir. Üçüncü varsayım ise etkinliğin gerçekleştiği mekanın, artık tüm grup üyelerine ait olan bu baskı imgesiyle gerçek hayatta da mücadele edileceği varsayımıyla terk edilmesidir. Bu ilkelere dayanan teknikler, katılımcıları düşünsel ve duygusal bir dönüşüme sokmayı amaçlar, böylece tiyatro deneyimini aktif bir toplumsal değişim aracına dönüştürür (Boal, 2012:47-54).

Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis tekniği uygulamalarından biri olan "Alzira'nın Tehdidi", 1988'de Rio de Janerio'da yirmi kişilik bir grupla yapılmıştır. Ezilenin merkezde olduğu bu uygulamada, ezilenin hayal ettiği ama gerçekte olmayan "görmeyen gözler, hiçbir şey tutmayan eller, yürümeyen bacaklar, vb." figürler çevresinde katılımcılar heykeller oluştururlar. Bu heykellerden Alzira tarafından canlandırılan bir kadın figürü, ümitsiz bir bakışla uzaklaşmak ve gitmek isteyen bir

tavır sergilemiş, gruptaki herkes Alzira'nın oluşturduğu heykel ile özdeşleşmiştir. Dinamikleştirmenin sonunda Alzira bulunduğu ortamı terk etmek istese de tek bir adım atmamış, donup kalmıştır. Birçok katılımcı gerçekte yapmak istemedikleri bir durum karşısında aynı Alzira gibi donup kaldıklarını ve hiçbir şey yapmadıklarını söylemişlerdir (Boal, 2012:93-98). Boal, bu uygulama ile orta sınıfın yaşadığı baskılar karşısında hiçbir şey yapamamasını gösterir ve onların dinamikleşme sayesinde özgüven kazanmasını amaçlar.

Boal'in Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis yöntemi, tiyatro aracılığıyla bireyin içsel dünyasını keşfetme ve dönüştürme sürecini yansıtmaktadır. Bu yöntem, başkahramanın sahnedeki içsel baskılarını somut imgelere dönüştürerek, diğer oyuncu-seyircilerin katılımıyla bu dönüşümü ortaklaşa hale getirir. Etkinlik, gerçekleştiği mekanın, artık tüm gruba ait olan bu içsel baskı imgesiyle gerçek hayatta da mücadele edileceği varsayımıyla son bulur. Arzu Gökkuşığı/Kafadaki Polis yöntemi, bireyin kendi içsel sınırlamalarını anlama ve değiştirme sürecine katkı sağlayarak, tiyatro sanatını “terapötik” bir araç olarak kullanmanın güçlü bir örneğini sunmaktadır. Bu yöntem, sahne üzerindeki imgelerin gücünü kullanarak, bireyin duygusal ve zihinsel dünyasını derinlemesine keşfetme imkanı sunar ve böylece toplumsal dönüşüm için bir köprü oluşturur. Boal'in geliştirdiği bu yöntemi, bireyin kendi iç dünyasına dair keşifleri teatral bir deneyimle birleştirerek, sanatın dönüştürücü gücünü vurgular.

2.3.6. Yasama Tiyatrosu

Boal'in Ezilenlerin Tiyatrosu yönteminde uyguladığı Forum Tiyatrosu izleğinde geliştirdiği son yöntemi Yasama Tiyatrosu'dur. Bu yöntem Boal'in toplumsal değişim hedefinin en gerçekçi halidir. Herhangi bir mahallede ya da belli bir bölgede yaşayan kadınlar, yaşlılar, göçmenler, engelliler gibi dezavantajlı grupların ya da bireylerin konu edildiği Yasama Tiyatrosu, var olan sorunların tartışılmasıyla başlar. Halkın gereksinimleri, talepleri belirlenir ve bu belirleme sonucunda yeni yasa tasarımları oluşturulur. Gökdağ'a göre Yasama Tiyatrosu siyasi bir lobidir (Gökdağ, 2004:104). Boal'in gerçekleştirmiş olduğu Ezilenlerin Tiyatrosu yöntemleri birçok ülkede sanatçılar tarafından ilgiyle karşılanır. Uygulamaların yapıldığı toplumun özelliklerine göre yeniden uyarlanan yöntemler yasaların değişmesine öncülük etmiş

ve bir sonuca ulaşmasını sağlamıştır. Kimi uygulamalar ise sürecin deneyimlenmesi olarak varlık göstermiştir. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda temel amaç süreç olduğu için Yasama Tiyatrosu'nda görülen sonuca ulaşma gereksinimi ikinci planda kalır. Yasama Tiyatrosu'nun önemi, halkın gereksinim duyduğu ve talep ettiği taslak yasa tasarılarının var olan yasaların değişimi için kullanılmasına öncülük etmektir. Örneğin Boal, kadınların kısırlaştırılması ile ilgili bir konuya hangi yönde karar verileceğini belirlemek için bu yöntemi devreye sokar. "Bu teknik ile tiyatro yalnızca politik amaçlar için kullanılmakla kalmamış, politikanın kendisi olmuştur" (Gökdağ, 2004:105).

Yasama Tiyatrosu, Boal'in toplumsal değişimi ve katılımcı demokrasiyi destekleyen önemli bir araçtır. Bu yöntem, topluluk üyelerini etkileşimli bir şekilde bir araya getirerek, onların günlük yaşamlarındaki sorunlarını ve zorluklarını ele almasına olanak tanır. Katılımcılar, sahne üzerinde roller üstlenerek, toplumsal sorunları tartışabilir, alternatif çözüm yolları önerir ve bu yolda empatik bir anlayış geliştirirler. Yasama Tiyatrosu, politika yapma sürecine doğrudan katılımı teşvik eder ve toplumsal değişimi destekleyen bir diyalog ortamı yaratır. Boal'in vurguladığı gibi, bu yöntem, demokratik bir toplumun inşasında önemli bir rol oynayarak bireyleri politik süreçlere etkin bir şekilde katılmaya teşvik eder. Yasama Tiyatrosu, sadece sanatsal bir deneyim değil, aynı zamanda toplumsal adalet ve demokratik değerlere odaklanmış etkili bir araçtır.

Ezilenlerin Tiyatrosu, Augusto Boal'in öncülük ettiği tiyatro pratiğidir. Oyunun merkezine yerleşen katılımcı yöntemler, toplumsal değişimi teşvik eder ve ezilenlerin kendi öykülerini anlatmalarına olanak tanır. Boal, bu tiyatro formunu sadece sahne performanslarıyla sınırlamaz, aynı zamanda toplum içindeki baskıları sorgulamak ve değiştirmek amacıyla güçlü bir araç olarak kullanır. Oyun, aktif katılımı ve toplumsal sorunlara duyarlılığı teşvik eder, böylece izleyicileri sadece seyirci olmaktan çıkarır ve değişimi kolektif bir çabayla gerçekleştirmeye yönlendirir. Ezilenlerin Tiyatrosu, sanatın sadece estetik bir deneyim olmanın ötesinde, toplumsal adaletin ve eşitliğin savunucusu olarak işlev görmesini sağlar. Boal'in vurguladığı gibi, oyun, sadece sahne üzerinde değil, aynı zamanda günlük yaşamın bir parçası olarak toplumsal dönüşümü destekler ve bireyleri aktif bir şekilde katkıda bulunmaya teşvik eder.

III. BÖLÜM

3. OYUN KURAMLARI BAĞLAMINDA EZİLENLERİN TİYATROSU'NDA OYUNUN YERİ

3.1. Antik Yunan Felsefesi'nde Katharsis ve Mimesis'in Ezilenlerin Tiyatrosu'na Etkisi

Antik Yunan felsefesi, düşünce tarihinin temel taşlarından biridir ve oyun anlayışı, Herakleitos, Platon ve Aristoteles gibi önemli filozoflar tarafından ele alınmıştır. Bu düşünürler, oyunun insan doğası, eğitim ve toplum üzerindeki etkileri konusunda derinlemesine düşünmüşlerdir. Herakleitos'un, evreni değişim ve çatışma üzerine kurulu görüşleri, Platon'un ideal devlet modelinde oyunun yerini sorgulaması ve Aristoteles'in tragedya ve komedyaya hakkındaki estetik yaklaşımı, Antik Yunan oyun anlayışının çeşitli boyutlarını şekillendirmiştir. Bu filozoflar, oyunun sadece bir eğlence aracı olmasının ötesinde, insanın bilinci, toplumsal normlar ve estetik duyarlılık gibi önemli konularda derin bir etkisi olduğunu anlamaya çalışmışlardır.

Herakleitos ve Boal'in oyun anlayışları, belirli benzerliklere sahip olmakla birlikte önemli ayrışmalar gösterir. Herakleitos'un Antik Yunan felsefesindeki oyun anlayışı, "Panta Rhei" (Her şey akar) prensibi etrafında şekillenmiştir. Ona göre, evren sürekli bir değişim ve akış içindedir, bu nedenle oyun, varlığın temel özelliğidir. Benzerlikler arasında, her iki düşünürün de oyunu bir dönüşüm aracı olarak görmeleri bulunur. Herakleitos, sürekli değişen dünyayı anlamak için oyunun dinamizmini vurgular, Boal ise tiyatronun katılımcılarını baskılardan kurtaran ve dönüştüren bir araç olarak kullanır. İkinci benzerlik, her iki yaklaşımın da izleyicinin katılımını öngörmesi ve seyircilerin deneyimlerini etkilemeye yönelik bir çaba içinde olmalarıdır. Ayrılan yönleri, Herakleitos'un oyun anlayışı evrenin doğasında var olan kaotik bir süreçle ilgiliyken, Boal'in oyun anlayışı toplumsal değişimi hedefler. Boal, tiyatroyu bir araştırma ve öğrenme aracı olarak kullanarak seyircilerin baskılarla yüzleşmelerini ve bu baskılara karşı çıkarak toplumsal dönüşümü tetiklemelerini amaçlar. Herakleitos'un evrensel bir perspektiften bakış açısına karşılık, Boal'in odak noktası toplumsal bağlamda değişimdir. Herakleitos ve Boal'in oyun anlayışları, oyunun değişim ve dönüşüm aracı olarak kabul edilmesi temelinde benzerlik gösterir. Ancak, Herakleitos'un evrensel ve doğa odaklı perspektifine karşılık, Boal'in odak

noktası toplumsal deęişim ve bireyin toplumsal baskılara karşı duruşudur (Herakleitos, 2005).

Herakleitos, Platon ve Aristoteles'in felsefi yaklaşımları, özellikle *mimesis* kavramı üzerinden, Boal'in tiyatro anlayışında belirgin izler bırakmıştır. Herakleitos, deęişim ve akışın vurgulandığı düşünceleriyle, oyunun doğasında sürekli bir dönüşümü öne çıkarmıştır. Platon, sanatın toplumu etkileme potansiyeli üzerinde durarak *mimesis* kavramını ele almıştır. Aristoteles de *mimesis* kavramını inceler ve sanatın taklit aracılığıyla gerçeęi ifade etme yeteneęini vurgular. Bu Antik Yunan düşünürlerinin kavramsal katkıları, Boal'in tiyatro pratięinde sanatın gerçeklięi nasıl yansıttığına dair bir anlayış geliştirmesine ilham vermiştir. Boal, *mimesis* kavramını kullanarak, tiyatronun sadece gerçeklięi taklit etmekle kalmayıp, aynı zamanda toplumsal gerçeklięi dönüştürebilecek bir araç olduğunu savunmuştur. Bu antik felsefi miras, Ezilenlerin Tiyatrosu'nda oyunun ve *mimesis*'in toplumsal dönüşümdeki rolünün anlaşılmasına katkıda bulunmuştur (Boal, 2008:10).

Mimesis kavramı ile Ezilenlerin Tiyatrosu'nun yöntemlerinin omurgasını oluşturan İmge Tiyatrosu'nun örneklerine bakıldığında benzeyen yönlerini görmek mümkündür. İmge Tiyatrosu uygulamalarından yaşlılık örneğinde, İsveç'te gençler; dalgın, ölümü bekleyen, yolda karşıdan karşıya geçmek için yardım isteyen, trafięi aksatan ve benzeri şeyler yapan üretken olmayan yaşlı insanları betimlerler. Uygulamanın devamında olası geçiş imgesi ile birlikte gençlerin tutumları deęişerek yaşlıları çocuklara bakan, kitap okuyan, resim yapan, öğreten ve yaratıcı faaliyetler içinde gösterirler (Boal, 2010:21). Örnek incelendiğinde, İmge tiyatrosunun heykel yaratarak gerçekleştirdięi uygulamalar ile *mimesis* kavramı arasında benzerlik olduğu görölmektedir. *Mimesis*, bir şeyin taklidini veya temsilini ifade eder. Sanat ve edebiyat alanlarında, gerçeklikten aldığı öğeleri taklit ederek veya temsil ederek, bir eserin doğruluk hissiyatı uyandırmasını sağlama amacıyla kullanılır. İmge Tiyatrosu'nun *mimesis* kavramının temel öğeleri olan gerçeklik taklidi ve karakterlerin doğal davranışlarını yansıtmaya üzerine kuruludur. Bu bağlamda, İmge Tiyatrosu'nun bu örneęi, *mimesis* kavramının yaratıcı tiyatro pratiklerinde nasıl işledięine dair önemli bir örnek teşkil etmektedir.

Platon ve Boal'in oyun anlayışları, antik ve modern dönemlere ait olmaları nedeniyle temel felsefi ve teatral farklılıklar gösterir. Platon, Antik Yunan filozoflarından Boal ise, modern tiyatronun öncülerinden biridir. Benzeyen yönler arasında, her iki düşünürün de oyunu bir öğretim aracı olarak görmeleri bulunur. Platon, oyunun genç bireylere etik değerleri öğretme potansiyeline sahip olduğunu düşünür. Boal de tiyatroyu bir araştırma ve öğrenme aracı olarak kabul eder, ancak odak noktasını toplumsal değişim ve bireyin toplumsal baskılara karşı duruşuna yönlendirir. Ayrılan yönleri, Platon'un oyunu genellikle tehlikeli ve kontrol edilmesi gereken bir etkinlik olarak görmesi ile Boal'in tiyatrosunun katılımcı ve özgürleştirici bir deneyim olarak tasarlanması bulunur. Platon, şairlerin ve aktörlerin gençleri olumsuz etkileyebileceklerinden endişe ederken, Boal, seyircilerin tiyatro aracılığıyla baskılara karşı çıkma ve toplumsal değişime katkıda bulunma potansiyeline vurgu yapar. Platon, oyunu sıkı kontrol altında tutulması gereken bir etkinlik olarak görürken, Boal oyunu katılımcı, özgürleştirici ve toplumsal değişime yönlendirici bir araç olarak tasarlar.

Antik Yunan felsefesi, özellikle Aristoteles'in **Poetika** eseri üzerinden, tiyatro ve oyun anlayışına temel kavramlar eklemiştir. Aristoteles, tragedya ve komedya türlerini analiz ederek, dramatik yapıları ve karakter gelişimini ele almıştır. Ancak, Antik Yunan felsefesinin oyun anlayışının Ezilenlerin Tiyatrosu'na etkisi, özellikle Augusto Boal'in pratiğinde ortaya çıkan çeşitli yönlerle birleşmiştir. Antik Yunan'da oyun, toplumun temel değerlerini ve trajik ironileri yansıtarak izleyiciyi duygusal ve entelektüel bir deneyime çeken önemli bir sanat formu olarak kabul edilir. Aristoteles'in *katharsis* kavramı, bu dönemdeki oyun anlayışını karakterize eder ve izleyicinin duygusal temizlenme ve rahatlama deneyimlemesini amaçlar. Bu, Ezilenlerin Tiyatrosu'nda da karşılık bulur, çünkü Boal, tiyatronun izleyicileri etkileme ve sosyal değişim yaratma potansiyeline vurgu yapar. Ayrıca, Antik Yunan'da dramatik yapıların anlamı, kişisel ve toplumsal trajedilerle ilişkilendirilmiş olan insan doğasının derinliklerine inme çabasını içerir. Bu, Ezilenlerin Tiyatrosu'nda da geçerlidir. Çünkü Boal, tiyatro aracılığıyla bireylerin içsel çatışmalarını ve toplumsal baskıları anlamalarını teşvik eder. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda, Antik Yunan'dan gelen *katharsis* kavramına benzer bir etki yaratma amacını taşıyan bir dizi teatral teknik bulunmaktadır. Boal, izleyicilerin duygusal ve entelektüel bir deneyim

yaşamalarını, bu deneyim aracılığıyla içsel bir temizlik süreci geçirmelerini ve toplumsal baskılara karşı duyarlılıklarını artırmalarını hedefler. *Katharsis*, bu bağlamda, Boal'in pratiğinde izleyicilerde tetiklenen bir duygusal ve düşünsel temizlenme sürecini ifade eder. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda kullanılan teknikler, izleyicilerin günlük yaşamlarından gelen baskıları, haksızlıkları ve çatışmaları tiyatro aracılığıyla sahneye taşımayı amaçlar. Bu süreç, izleyicinin kendi deneyimleriyle empati kurmasını sağlar ve toplumsal sorunlara duyarlılık geliştirmelerine yardımcı olur. Boal, *katharsis* etkisinin, izleyicinin sadece bireysel duygusal tepkilerini değil, aynı zamanda kolektif bir bilinç oluşturarak toplumsal değişim isteğini artırdığını savunur. Boal'in Ezilenlerin Tiyatrosu'ndaki *katharsis* kavramı, izleyicilerin sadece seyirci kalmayıp aktif katılımcılara dönüşmelerini ve tiyatro deneyimleri aracılığıyla hem bireysel hem de toplumsal düzeyde dönüşümler yaşamalarını içerir. Bu şekilde, Boal, *katharsis*'in sadece duygusal bir temizlenme değil, aynı zamanda bilinçlenme ve toplumsal adalet için harekete geçme potansiyeli taşıyan derinlemesine bir deneyim olduğunu vurgular (Boal, 2012:84-86). Boal'in Ezilenlerin Tiyatrosu yöntemlerinden biri olan Forum Tiyatrosu örneği incelendiğinde *katharsis* kavramının Ezilenlerin Tiyatrosu'ndaki karşılığı açıkça ortaya konur.

Forum Tiyatrosu'nun 'Nükleer Enerji Santrali' uygulamasıyla İsveç'te nükleer enerji ve nükleer santral inşası konusundaki anlaşmazlık konu alınır. Bu durumun hayati bir önem taşıdığı hatta bu nedenden dolayı Başbakan Olaf Palme'nin, nükleerleşmeyi arttıracak politikalar izleyeceğini açıkladığı için vurulmasını örnek olarak gösterirler. Birinci aksiyonda, Eva işyerindedir. Bu sahnede arkadaşları, patronu, günlük sorunlar, yeni proje hazırlıkları ve zor bir yaşamın her günkü eziciliği gösterilir. İkinci aksiyonda, Eva evdedir. Kocasız, kızları müsriftir ve paraya ihtiyaçları vardır. Bir kadın arkadaşıyla birlikte nükleer enerji santralleri karşıtı bir gösteriye giderler. Üçüncü aksiyonda, Eva tekrar işyerindedir. Patron keyifle yeni bir projenin kabul edildiğini söyler ve herkes haberi kutlar. Maalesef kutlama uzun sürmez çünkü iş bir nükleer enerji santralinin soğutma sistemi geliştirilmesi projesidir. Eva ikiye bölünür; bu işe ihtiyacı vardır ve çalışma arkadaşlarına destek olmak ister ama bu proje onun için etik değildir. İş kabul etmemek için tüm nedenleri sıralar, çalışma arkadaşları da karşı fikirdeki düşüncelerini sunarlar. Eva pes ederek işi kabul eder. Forum bölümünde; başkarakterin bir hata yapacağı ve kahramanlık gösteremeyeceği

açıktır. Eva'nın pes etmesi, seyircilerde duygusal bir tepki göstermelerine neden olur. Bu etkiyi yaratan faktör, Eva'nın reddetmesinin ardındaki sebepleri ararken ortaya çıkan mücadeledir. Bu mücadele, oyuncuların ve seyircilerin arasında gerçekleşen, olağanüstü yoğunluğu sağlayan bir oyunun parçasıdır. Bir seyirci-oyuncu pes ettiğinde ve yenildiğini kabul ettiğinde, oyun her zaman Eva'nın "Evet"ine doğru ilerler. Bu durum, seyircilerdeki tutkuyu her defasında daha da artırır. Ancak birisi "Dur" dediğinde sahne durur ve yeni bir seyirci-oyuncu, ilk, ikinci veya üçüncü aksiyondan başlayarak çözüm aramaya çalışır. Kocasının işsizliği, kızlarının tüketim alışkanlıkları, Eva'nın kararsızlığı her şey tekrar incelenir. Analizler sadece psikolojik boyutta kaldığında, bir diğer oyuncu gelir ve sorunun politik yönünü ortaya koyar (Boal, 2010:44-48).

Bu uygulamada Aristoteles'in *katharsis* kavramı ile Forum Tiyatrosu'nun arasındaki fark açıkça ortaya konulmuştur. Geleneksel Tiyatro'da seyirci oyuna müdahale etmez ama Ezilenlerin Tiyatrosu'nun uygulamalarında katılım ve müdahale ön plana çıkar. Forum Tiyatrosu örneğindeki Eva'nın kararı, İbsen'in "Bir Halk Düşmanı" oyununda belirli bir duruma karşı kahramanca direniş gösteren Stockman'ın yaptığından tam tersidir. Hangi birey olaylar karşısında kahramanca direnebilir? Bu soru, karakterlerin ve kurgunun temel meselelerinden biridir. İstenen, seyirci-oyuncuların sadece karakterleri canlandırmakla kalmayıp, aynı zamanda kahramanca bir tavır sergilemeleridir. Bu bağlamda, özellikle belirgin olan bir durum vardır: Eğer bir karakter, örneğin Stockman gibi, kahramansı bir tutum sergiliyorsa ve ahlaki değerlerinden veya prensiplerinden ödün vermeden yalnız kalıyorsa, bu örnek alınabilir. Ancak bu sadece bir "katartik" deneyimle sınırlı değildir; Stockman'ın kahramanca tavrı takdir edilir ve istemsizce kahramanca davranmaya yönlendirir. Forum Tiyatrosu ise tam tersi bir yaklaşım benimser: Karakter pes eder seyirci oyuncular onun eylemlerini düzeltmeye, doğru yolu göstermeye, yolunu değiştirmeye çabalar. Kurgusal dünyada böyle bir tutum sergileyerek, gerçek dünyada benzer durumlarla karşılaşıldığında daha hazırlıklı olunması sağlanır. İşsizlik endişesi veya iş arkadaşlarının farklı görüşleri gibi gelecekteki sorunlar hakkında bilgi sahibi olunur ve Forum Tiyatrosu'nda bu tür zorlukların üstesinden gelmeyi başarırsa, gerçek hayatta da benzer zorluklarla başa çıkmak için daha donanımlı olacağı düşünülür.

Forum Tiyatrosu, *katharsis* yaratmak yerine dünyayı deęiřtirme arzusunu k r kler (Boal, 2010:44-48).

Boal, Ezilenlerin Tiyatrosu’nun Arzu G kkuřaęı/Kafadaki Polis y nteminde, *katharsis*  gesine odaklanmak ve onu yeniden tanımlamak gereklilięini hisseder. Ancak, Boal *katharsis*’i, seyircileri Aristoteles’in yaptığı gibi devletin yasalarına aykırı davranışları arınmaya zorlamak amacıyla deęil, bireyin i sel engellerle m cadele ettięi durumları ařarak  zg rleřmesini desteklemek amacıyla kullanmaya y nelik bir ara  olarak g r r. Boal’e g re Aristocu *katharsis*, seyircide korku ve acıma duygularını uyandırarak benzer zaafılardan arınmayı ama layan *hamartia* sahibi bir bařkahramanın yıkım s recini sahne  zerinde sergilemeyi hedeflemektedir. Bu zaafıl genellikle bireyin i sel  atıřmalarından kaynaklanır ve toplumla yařadığı  eliřkilerden doęar, bu nedenle genellikle kabul edilen geleneksel yasaları tehdit ederek zararlı olarak nitelendirilir. Boal’in *katharsis* anlayışı ise bireyin yařadığı baskıcı  nyargılarla m cadele etmesini ve bu  nyargılardan arınmasını hedefler. Boal’e g re, bu arınma s reci tamamlandığında birey  zg rleřir ve kendi yařamında devrimci deęiřimlere yol a abilir. Boal’in devrimci *katharsis*’inin ger ekleřmesini saęlayan y ntemler Arzu G kkuřaęı kitabında “dinamikleřtirme” kavramıyla a ıklanır. Ezilenlerin Tiyatrosu’nun amacının huzur ve denge kurmak deęil, aksine eylemin yolunu hazırlayan dengesizlięi yaratmak olduęunu belirtir. Bu dinamikleřtirmenin, bir eylemle, engelleri ortadan kaldıran bir *katharsis*’le sonu lanan baskılara karřı bir tepki olduęunu vurgular. Boal, G r nmez Tiyatro ve Forum Tiyatrosu y ntemleriyle, seyirciyi pasif izleyicilikten  ıkarıp, etkileřimli bir katılımcı haline getirmeyi ama lar. Boal, tiyatro aracılıęıyla toplumsal  atıřmaların   z m ne odaklanarak, izleyiciyi sadece bireysel duygusal deneyimlerle sınırlamaz, aynı zamanda toplumsal bilinci artırmayı ama lar (Boal, 2012:84-86).

Katharsis’in dinamikleřtirici etkisinin nasıl saęlandığını  rneklemek i in sık a kullanılan bir teknik olan “imgelerin imgesi” uygulamasına odaklanmak gerekir. Oyuncu-seyirciler k   k gruplara ayrılır ve her biri, kendisini etkileyen bir baskıyı dięer grup  yelerinin yardımıyla somut bir imgeye d n řt r r. Ardından, t m baskı imgeleri sahnelenir ve katılımcılar bu imgelere dayanarak deęerlendirmelerde bulunurlar. Benzeřmeci t mevarım ilkesine g re, bu imgeler birleřtirilir ve ortak bir baskı imgesi oluřturulur. Dinamikleřtirme s reci    ařamada ger ekleřtirilir. İlk

aşamada, unsurlardan hiçbirinin hareket etmeden temsil ettikleri parçanın iç konuşmasını üç dakika boyunca seslendirmeleri istenir. İkinci aşamada, her unsur, hareketsiz kalarak başka bir unsurla diyalog kurma çabası içerisine girer. Son olarak, unsurlardan hiçbirisi konuşmadan kendi temsil ettikleri parçayı simgeleyecek jestler üretir. Bu teknikte, seyirci-oyuncu, kolektif bir baskı imgesinin parçası olarak tanımlamaya çalıştığı karakterin eylemleriyle baskıya dair bir bilinç edinir. Boal'e göre tiyatro, bilgi artırıcı bir araç olarak kullanıldığında, bilinçsiz baskılara dair bilgi edinmemizi sağlar. Bu bilgiye ulaşmanın getirdiği kathartik etki, baskıları ortadan kaldırma şansını beraberinde getirir (Boal, 2012:82-86).

Antik Yunan felsefesindeki oyun anlayışının, Herakleitos'un evrensel değişim perspektifinden, Platon'un yanılısma ve gerçeklik ayırımına olan vurgusuna, Aristoteles'in *katharsis* anlayışına kadar geniş bir yelpazede şekillendiği görülmektedir. Ancak Augusto Boal'in Ezilenlerin Tiyatrosu ile getirdiği katkılar, bu geleneksel anlayışları aşarak oyunu bir toplumsal değişim aracına dönüştürmüştür. Boal'in dinamikleştirme kavramı, seyirci ve oyuncular arasındaki etkileşimi artırarak tiyatroyu bir katılım ve bilinçlenme platformu haline getirir. Antik Yunan'da var olan seyirci ve oyuncu arasındaki hiyerarşik ayrımı reddeden Boal, oyunun kolektif bir deneyim olarak kullanılmasıyla toplumsal dönüşümü desteklemiştir. Bu perspektifle, oyun artık sadece bir *katharsis* aracı değil, aynı zamanda toplumsal adaletin savunucusu bir araç olarak değer kazanmıştır.

3.2. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda Oyun-Dil İlişkisi

Oyun ve dil, insan kültürünün temel bileşenlerinden ikisini oluşturarak birbirine yakından bağlı bir ilişki içindedir. Her iki kavram da karmaşık, sembolik ve anlam dolu bir yapıya sahiptir. Dil, düşünceleri ifade etmek, bilgi aktarmak ve iletişim kurmak için kullanılan sembolik bir sistemdir. Oyun ise çeşitli kural ve kurallar içinde yapılan, genellikle eğlenceye yönelik, özgürce ifade edilebilen bir etkinliktir. Bu iki unsur arasındaki ilişki, dilin oyun içinde nasıl kullanıldığını, oyunun dilin gelişimine ve anlam yaratma süreçlerine nasıl katkıda bulunduğunu ve dilin oyunlar aracılığıyla nasıl zenginleştiğini anlamak açısından önemlidir. Bu bağlamda, 20. yüzyıl oyun kuramlarının Ezilenler Tiyatrosu'na yansımalarında oyun ve dil ilişkisinin incelenmesi, kültürel, sosyal ve bireysel düzeyde anlamın nasıl inşa edildiği

konusunda önemli perspektifler sunar. Wittgenstein, Heidegger, Derrida, Gadamer ve Caillois'un oyun ve dil ilişkisi üzerine kuramsal yaklaşımlarını, benzer ve farklı noktalarını öne çıkaran bir karşılaştırma ile bu karşılaştırmanın Ezilenler Tiyatrosu'na etkisi incelendiğinde oyun-dil ilişkisi açısından 20. yüzyıl oyun kuramlarının Ezilenler Tiyatrosu'na yansımaları açısından önemli bir değerlendirme yapılmış olur.

Heidegger, dilin, Dasein'in (varlık) dünyayla ilişkisinde merkezi bir rol oynadığını ifade eder ve dilin oyunun bir parçası olduğunu vurgular. Caillois, oyunu analiz eder ve dilin, bazı oyun türlerinde (örneğin, taklit oyunları) önemli bir rol oynadığını ifade eder. Gadamer, dilin ve oyunun birbirini tamamlayan kavramlar olduğunu savunur. Dilin, anlamın oluşumunda oyunun temel bir unsuru olduğunu vurgular. Derrida ise, difference kavramını kullanarak dilin sürekli bir oyun içinde olduğunu ileri sürer. Dilin anlamını sabitlemek mümkün olmadığından, dilin oyununun devam ettiğini belirtir. Derrida, yazı ile mit arasındaki akrabalığı ele alarak, her ikisinin *logos*'tan farklılığını vurgular. Derrida'ya göre, söylev veya söz olarak *logos*, yazıdan önce gelir. Batı felsefesi genellikle sesin üstünlüğüne vurgu yapmış ve metafiziğin metinlerinin yapı bozumlarında Derrida, bu geleneksel dil anlayışının tarihsel süreç içinde nasıl var olduğunu gösterir. Batı felsefesinin, tüm inançların temelini oluşturan bir öz veya doğruluk olduğuna inandığını ve aşkın gösteren ile aşkın gösterilen arasındaki doğrudan ilişkide bir denge gördüğünü belirtir. Derrida, metafizik düşünce sistemlerinin her zaman bir temele, bir kurmaya veya bir ilk ilkeye dayandığını ifade eder. İlk ilkeler genellikle bu ilkelerin dışında bıraktıkları ve diğer kavramlara karşı bir "karşıtlık" yoluyla tanımlandığı için belirsiz bir yapıya sahiptir. Bu bağlamda, Derrida, temel, ilke veya merkezin her zaman sabit bir mevcudiyeti ima ettiğini vurgular. Derrida, dilin ve yazının oyunuyla ilgilenir. Oyunun kültürle ilişkisi, dilin yapısındaki farklılıklar ve belirsizliklerle şekillenir. Derrida'ya göre, dil ve oyun, kültürel anlamın inşasında ve değişiminde merkezi roller oynar. Bu düşünceler, filozofların oyun-dil ilişkisi konusundaki temel düşüncelerini yansıtmaktadır.

Boal, tiyatroyu bir dil olarak değerlendirerek, oyun ve dil ilişkisini derinlemesine bir bağlam içinde ele alır. Ona göre, tiyatro dilinin özgünlüğü, sözsüz ifadeler, jestler, beden dili ve sahne tasarımı gibi çoklu unsurların birleşiminden kaynaklanır. Tiyatro, sadece kelimeler aracılığıyla iletişim kurmanın ötesinde, görsel, işitsel ve duygusal bir dil kullanarak izleyicilere etki eder. Boal, tiyatronun dil olarak

işlev görmesini, toplumsal baskıları, politik mesajları ve kolektif deneyimleri ifade etmek için güçlü bir araç olarak görmektedir. Tiyatro, seyirciyle etkileşim kurarak dilin sınırlarını genişletir ve toplumsal değişimi tetikleyebilir. Boal'in perspektifinde, tiyatro dilinin gücü, oyunun sözcüklerle değil, aynı zamanda beden ve sahnenin kendisiyle iletişim kurarak ortaya çıkar, bu da izleyicilere derin ve çok katmanlı bir anlam deneyimi sunar. Ezilenlerin Tiyatrosu yöntemlerinden Forum Tiyatrosu'nda oyun dil ilişkisi kendini gösterir. Grup üyeleri ve seyirci-oyuncuların ortaya attığı görüşlerden çıkan bu yöntemde dil kullanımı öne çıkmaktadır (Boal, 2008:123-125). Boal, Görünmez Tiyatro ve Forum Tiyatrosu yöntemlerinde, oyunu politik bir dil olarak değerlendirir. Boal, oyun içindeki dilin, seyircinin toplumsal sorunlarla iletişim kurma ve bu sorunlara çözüm üretme şeklinde politik bir amaca hizmet etmesini vurgular. Boal'in Ezilenlerin Tiyatrosu yaklaşımı, seyirciyi pasif izleyici olmaktan çıkararak, onları oyun içindeki dilin bir parçası haline getirir. Oyuncular ve seyirciler arasındaki bu dil, toplumsal eşitsizliklere dair iletişimi güçlendirir ve oyunun içindeki dünyayı aktif bir politik sahne olarak konumlandırır.

Oyun dil ilişkisi, farklı filozoflar ve düşünürler tarafından ele alındığında çeşitli perspektifler ortaya çıkar. Heidegger, oyunu varoluşsal bir deneyim olarak ele alır ve dilin sadece bir sembol sistemi olmanın ötesinde, varoluşsal bir anlam taşıdığını savunur. Derrida, dilin oyunu şekillendirdiği ve oyunun da dilin kaotik doğasını yansıttığı bir ilişki içinde olduğunu ifade eder. Wittgenstein, dilin oyunu anlamamanın anahtarı olduğunu belirterek, dilin ve oyunun birbirinden ayrı düşünülemeyecek kadar iç içe geçmiş olduğunu savunur. Gadamer, dilin oyunu anlamak için önemli bir araç olduğunu ifade eder ve oyunun kültürel anlamını dil aracılığıyla çözümler. Caillois, oyunu bir eğlence formu olarak değerlendirir ve dilin oyunun içsel kurallarını anlamada kritik bir rol oynadığını belirtir. Boal, tiyatroyu bir dil olarak değerlendirerek, oyunun dilin sınırlarını genişlettiğini ve toplumsal değişimi tetikleyebilecek güçlü bir araç olduğunu savunur. Bu düşünürlerin birbirinden farklı bakış açıları, oyun dil ilişkisi konusundaki zengin ve çeşitli tartışmaları ortaya koyar. Bu çeşitlilik, oyun dil ilişkisinin karmaşıklığını ve derinliğini gösterir, aynı zamanda dilin ve oyunun insan deneyimini anlama ve ifade etme süreçlerindeki merkezi rolünü vurgular. Oyun ve dilin birbirini nasıl etkilediği, insan kültürü ve varoluşu üzerindeki derin etkileşimini anlamak için sürekli bir keşif ve anlama çabası gerektirdiği açıktır.

Bu bağlamda, oyun ve dil arasındaki bu dinamik ilişki, insanlık tarihindeki kültürel, sosyal ve felsefi evrimin temel taşlarından biridir.

Wittgenstein, Derrida ve Caillois, farklı perspektiflere sahip düşünürler olmalarına rağmen, oyun ve dil ilişkisi konusunda önemli katkılarda bulunan filozoflardır. Bu düşünürlerin etkisi, Augusto Boal'in oyunlarına çeşitli şekillerde yansır. Wittgenstein'in dil oyunlarına odaklanan düşünceleri, dilin kullanımını, anlamı ve oyunları şekillendirmiş, dilin sadece bir araç değil, aynı zamanda toplumsal bağlamda anlamın inşasında önemli bir rol oynadığını vurgulamıştır. Bu Wittgenstein'in bakış açısı, Boal'in tiyatro pratiğine dilin ve ifadenin gücünü anlaması noktasında etkili olmuştur. Boal, seyirciyi toplumsal sorunlara duyarlı hale getirme ve ifade etme potansiyeli olan bir dil yaratma amacını güder. Derrida, dilin merkezi bir otoriteye sahip olmadığını ve metinlerin açık uçlu olduğunu savunur. Oyun ve dil ilişkisi bağlamında, Derrida'nın düşünceleri, Boal'in tiyatro pratiğinde seyirciyi katılımcı bir rolle teşvik etme ve oyunun sonucunu belirsiz kılma eğilimini destekler. Boal, izleyiciyi oyun içinde etkin bir şekilde yer almaya çağırarak, seyirciyi klasik tiyatro normlarından kurtarır ve yeni anlamların yaratılmasına katkıda bulunmalarını sağlar. Caillois'in oyunları altı kategoriye ayıran sınıflandırması, Boal'in oyunlarında çeşitlilik ve katılımı teşvik etme anlayışını destekleyebilir. Caillois'in "ilinx" (baş dönmesi) veya "mimicry" (taklit) gibi kategorileri, Boal'in oyuncularını farklı rolleri denemeye ve toplumsal gerçeklikleri taklit etmeye teşvik etme pratiğine paralellik gösterir.

Wittgenstein ve Boal, dilin ve iletişimin oyun içindeki rolüne dair farklı perspektiflere sahip iki önemli düşünürdür. Wittgenstein'in dil oyunları teorisi ile Boal'in tiyatro pratiği arasında benzerlikler ve farklılıklar vardır. Wittgenstein'in dil oyunları teorisi, dilin kullanımını belirli sosyal bağlamlarda oyunlar olarak ele alır. Ona göre, dilin anlamı kullanım bağlamına bağlıdır ve dil oyunları, bu anlamın bir yaratımıdır. Boal'in tiyatro pratiği de seyirciyi aktif bir şekilde oyunun bir parçası haline getirerek, dilin ve iletişimin bir tür oyun içindeki etkileşimini vurgular. Hem Wittgenstein hem de Boal, dilin anlamının kullanım bağlamına göre değişebileceği fikrini paylaşırlar. Ancak, farklılıklar da vardır. Wittgenstein, dil oyunları teorisinde dilin anlamının içeriden bir kural setine göre belirlendiğini savunur. Boal ise tiyatro pratiğiyle, dilin ve iletişimin oyun içindeki etkileşimini seyirciyi sahneleme, etkileşim

ve toplumsal deęiřime dahil ederek vurgular. Boal, dilin toplumsal gereklikleri deęiřtirebilecek bir ara olarak kullanılması gerektięini savunur. Oyunun dil aracılıęıyla yarattıęı etkileřimde benzerlikler bulunur. Her iki dūřūnūr de dilin aktif bir rol oynayarak anlamın oluřturulmasına katkıda bulunduęuna inanır. Wittgenstein'ın dil oyunları ve Boal'in tiyatro pratięi, izleyiciyi dilin ve iletiřimin katılımcı bir řekilde kullanılmasına teřvik eder. Wittgenstein'ın dil oyunları teorisi ve Boal'in tiyatro pratięi, dilin ve iletiřimin oyun iindeki rolūne dair benzer temel prensipleri paylařsa da, her biri kendi disiplininde ōne ıkan ōzgūn perspektiflere sahiptir. Wittgenstein, dilin isel bir kurallar setine baęlı olarak anlam kazandıęını savunurken, Boal, dilin toplumsal etkileřim ve deęiřimde aktif bir rol oynaması gerektięini vurgular.

Derrida'nın dekonstrūksiyonist yaklařımı ile Boal'in tiyatro pratięi arasında benzerlikler ve farklılıklar vardır. Derrida, dilin merkezi otoriteye sahip olmadıęını ve metinlerin aık ulu olduęunu savunur. Dilin sabit bir anlama sahip olmadıęını ve her tūrlū metni sūrekli olarak yorumlamamız gerektięini vurgular. Boal ise tiyatro pratięisiyle seyirciyi oyun iinde aktif bir řekilde yer almaya teřvik ederek, dilin ve iletiřimin aık ulu doęasını vurgular. Her iki dūřūnūr de dilin katmanlı, ok anlamlı ve sūrekli olarak yorumlanabilir olduęu fikrini paylařırlar. Benzerlikle birlikte, farklılıklar da vardır. Derrida, dekonstrūksiyon ile dilin temel kavramlarını sarsmayı ve yeni anlamların ortaya ıkmasını hedefler. Boal ise tiyatro pratięi aracılıęıyla seyirciyi toplumsal gereklikleri deęiřtirmeye teřvik eder. Boal, dilin toplumsal etkileřim ve deęiřimde aktif bir rol oynaması gerektięini savunurken, Derrida dilin anlamını daha ok metinlerin isel atıřmaları ve eliřkileri ūzerinden sorgulamaya odaklanır. Oyunun dil aracılıęıyla yarattıęı etkileřimde benzerlikler bulunur. Her iki dūřūnūr de dilin, katılımcıların kendi anlamlarını ūretmelerine olanak tanıyan bir ara olduęuna inanır. Derrida'nın dekonstrūksiyonu ve Boal'in tiyatro pratięi, izleyicilerin dilin ve iletiřimin oyun iindeki etkileřimini kendi deneyimleri ve bakıř aıları ūzerinden anlamalarına teřvik eder. Derrida'nın dekonstrūksiyonist yaklařımı ve Boal'in tiyatro pratięi, dilin ve iletiřimin oyun iindeki rolūne dair benzer temel prensipleri paylařsa da, her biri kendi disiplininde ōne ıkan ōzgūn perspektiflere sahiptir. Derrida, dilin isel atıřmalarını sorgulayarak yeni anlamların ortaya

çıkmasını hedeflerken, Boal dilin toplumsal etkileşim ve değişimde aktif bir rol oynaması gerektiğini vurgular.

Caillois'in oyun kuramı ile Boal'in tiyatro pratiği arasında da benzerlik ve farklılık bulunmaktadır. Caillois oyunları altı kategoriye ayırarak oyunların temel özelliklerini sınıflandırır. *Mimicry* (taklit), *ilinx* (döndürme), *agon* (yarışma) ve *alea* (şans) gibi kategoriler, oyunun çeşitli yönlerini tanımlar. Boal ise tiyatro pratiğiyle seyirciyi oyun içinde aktif bir şekilde yer almaya teşvik ederek, dilin ve iletişimin bir tür oyun içindeki etkileşimini vurgular. Benzerlikle birlikte, farklılıklar da vardır. Caillois, oyunları kategorilere ayırarak genel özelliklerini belirtir, ancak dilin ve iletişimin oyun içindeki rolüne odaklanmaz. Boal ise dilin oyun içindeki etkileşimini vurgular ve seyirciyi toplumsal gerçeklikleri değiştirmeye teşvik eder. Oyunun dil aracılığıyla yarattığı etkileşimde benzerlikler de bulunabilir. Hem Caillois hem de Boal, oyunun bir tür iletişim ve etkileşim olduğu fikrini paylaşırlar. Caillois'in kategorilerindeki oyunlar, belirli iletişim türlerini içerebilir. Boal ise seyircinin katılımı aracılığıyla dilin ve iletişimin oyun içindeki etkileşimini vurgular. Caillois'in oyun kuramı ve Boal'in tiyatro pratiği, dilin ve iletişimin oyun içindeki rolüne dair benzer temel prensipleri paylaşırsa da, her biri kendi disiplininde öne çıkan özgün perspektiflere sahiptir. Caillois, oyunları genel özellikleri üzerinden sınıflandırarak incelerken, Boal dilin toplumsal etkileşim ve değişimde aktif bir rol oynaması gerektiğini vurgular.

Forum Tiyatrosu, katılımcıların sosyal sorunları ele almak için sahne üzerinde birlikte çalıştığı etkileşimli bir tiyatro türüdür. Boal, bu yöntemini özellikle "Spect-Actor" olarak adlandırdığı seyircilerin aktif katılımını teşvik etmek için geliştirmiştir. Dil, bu etkileşimli sürecin temel bir unsuru olarak ortaya çıkar. Boal'in Forum Tiyatrosu'ndaki dil, seyirciyle oyuncular arasındaki iletişimi ve etkileşimi kolaylaştırmak için kritik bir role sahiptir. Seyirciler, sahnedeki olaylarla ilişkilendirilebilen karakterlerle iletişim kurarken, dil aracılığıyla duygularını ifade eder ve çözüm önerileri sunarlar. Bu, katılımcıların kendi deneyimlerini ve bakış açılarını ifade etmelerini sağlar ve toplumsal değişim için bir platform oluşturur. Forum Tiyatrosu'ndaki dil aynı zamanda güç ilişkilerini ve sosyal adaletsizlikleri de ele alır. Boal'in "Baskı Altında Dil" kavramı, toplumsal baskıların ve hegemonik söylemlerin nasıl dile getirildiğini ve nasıl sürdürüldüğünü inceler. Oyunlar

aracılığıyla, seyirciler bu baskıları tanır ve onlara karşı çıkmak için alternatif dil stratejileri geliştirirler. Bununla birlikte, Forum Tiyatrosu'ndaki dilin etkili bir şekilde kullanılabilmesi için oyuncuların ve seyircilerin arasındaki güvenli ve destekleyici bir ortamın oluşturulması önemlidir. Boal, bu ortamı sağlamak için tiyatro oyunları sırasında empati, saygı ve anlayışı teşvik etmiştir. Dil, seyirci ve oyuncular arasında etkileşimi kolaylaştırırken, toplumsal baskıları ve adaletsizlikleri ele almak için bir platform sağlar. Ancak, bu etkileşimli sürecin başarılı olabilmesi için güvenli bir ortamın oluşturulması ve katılımcıların aktif katılımını teşvik etmek önemlidir.

Forum Tiyatrosu'nun 'Kooperatif: Oyuncuyu yalanlayarak kendi rolünü üstlenen gerçek karakter' uygulaması bu yöntemin sıra dışı örneklerinden biridir çünkü oyuncunun canlandığı karakterin kendisi seyircilerin arasında bulunan Sindaco'dur. Bu uygulamanın ortaya çıkmasının nedeni Godrano'da çobanların bir kooperatif kurarak sürülerini satacak bir pazarın olmamasına çözüm üretmek istemeleridir ama Sindaco'nun yardım etmeyerek kooperatifin işlerinin yapılmasına engel olduğu söylenir. Birinci aksiyonda kooperatifin üç üyesi Sindaco'nun rolü hakkında tartışır ve onunla görüşmek isterler herkes bu durumu kabul eder. İkinci aksiyonda Sindaco yanında bir uzman ile gelir konuyla ilgili bilgili olduğu için yanındaki uzmanı seçtiğini söyler. Üç ortak Godranolu birinin olması gerektiğini söyleyerek bu duruma itiraz eder ama Sindaco kendi fikrini savunarak onları ikna eder. Üçüncü aksiyonda uzman, kooperatif merkezinin başka bir yerde kurulması gerektiğini söyler. Ortaklar itiraz eder ama Sindaco ve uzmanın kurnazca dil oyunları karşısında kabul ederler. Dördüncü aksiyonda Sindaco bürokratik işlemler için bu üç ortakdan imza almak ister, ortaklar önce kabul etmezler ama sonra ikna olup imza atarlar. Suçlanan seyircilerin arasında olduğu için forumun başlangıcında gerilim yüksek olur. Oyuncu-Sindaco konuşurken seyirciler Sindaco-Sindaco'nun yüzünü görür, önce Sindaco bunu şaka olarak görür ama seyirci-oyuncular ciddidir. Forum Tiyatrosu'nun kuralı olarak uygulama devam ederken seyircilerden biri "Dur" diye bağırarak oyunu durdurup konuyla ilgili kendi doğrularını ve otoritenin davranışını gösterir. Bu durum son seyirci-oyuncu "Dur" diye uygulamayı bölüp kendi düşüncelerini dile getirene kadar devam eder. Sineco kendi ile ilgili seyirci-oyuncuları dinler ve dayanamayarak "Dur" diye bağırır ve kendini oynayan oyuncunun yerine geçer. Sineco oyuna teatral bir şekilde başlar ama en iyi bildiği yöntem olan

parlamento oyununa dönüştürmeye çalışır çünkü 17 yıl boyunca olayları istediği gibi yönlendiren ve istediği zaman istediği yerde konuşan, istediği zaman istediği kişinin konuşmasına izin veren bir konumdur. Ama Forum Tiyatrosu'nda teatral demokrasi vardır ve biri “Dur” diye bağırarak onun sözünü kesebilir, sahneye çıkıp onu yalanlayabilir ve karşıt kanıt sunabilir. Seyircilerden genç bir kız Sineco sahnedeysen “Dur” diyerek oyununu keser ve diğer seyirci-oyunculardan daha hararetli bir şekilde karşı çıkar. Sineco sinirlenir ve annesine kızını oradan götürmesini kendisini suçlamaktan vazgeçmesini hatta bir kelime dahi ederse Godrano'da asla evlenemeyeceğini söyler. Kızın annesi ise Godranoda değil Palermo'da kolayca evlenebilir diyerek korkmadan cevap verir. Sineco çok sinirlenir ve kooperatif benim kooperatifim eğer kendiniz yönetmek isterseniz başka kurun diyerek son sözü söyler. Akşam dokuzda başlayan forum gece ikiye kadar sürer. Forum Tiyatrosu'nun her örneğinde oyun-dil ilişkisi vardır. Forum Tiyatrosu'nda bir fikir empoze edilmez, herkes kendi fikrini söyler ve seyirci-oyuncuların dil yoluyla politik olarak özgürleşmesi sağlanır (Boal, 2010:55-58)

3.3. Oyun-Kültür İlişkisinin Ezilenlerin Tiyatrosu'nda Görünümü

Oyun, kültürle olan ilişkisi bakımından derin ve çok katmanlı bir fenomendir. Kültür, bir topluluğun değerleri, normları, inançları, sanat eserleri ve yaşam tarzları gibi unsurların bütünleşik bir şekilde ifade edildiği bir yapıdır. Oyunlar ise bu kültürel bağlam içinde doğar, büyür ve evrimleşir. Bir toplumun oyunları, onun tarihini, sosyal yapısını, estetik anlayışını ve toplumsal ilişkilerini yansıtarak kültürünün taşıyıcısı haline gelir. Oyunlar, ritüel, gelenek, mitoloji ve diller aracılığıyla kültürün anlamlandırılmasına katkıda bulunur. Aynı zamanda oyunlar, bir kültürdeki değişiklikleri, çatışmaları ve evrimi yansıtarak toplumsal dinamikleri ifade eder. Bu bağlamda, oyunların kültürle olan bu karşılıklı etkileşimi, hem oyunu anlamak hem de kültürü çözümlemek adına önemli bir anahtardır.

Huizinga, oyunu kültürel bir fenomen olarak değerlendirir; toplumsal normları, değerleri ve ilişkileri güçlendiren bir araç olarak görür. Oyunun, insanların bir arada yaşama biçimini yücelttiği, toplumun normlarını, değerlerini yansıttığı ve toplumsal iletişimi güçlendirdiği fikrini savunur. O'nun “oyun kültürden eskidir, kültürü var eder görüşü”, kültürel bir faaliyet olarak sunulan tiyatronun Boal tarafından hayatın bir

parçası haline getirilmesiyle buluşur. Huizinga'nın oyun anlayışındaki bu temel unsurlar, Boal'in Ezilenlerin Tiyatrosu uygulamalarının her birinde görülmektedir. Bunlar, Huizinga'nın oyunun toplumsal normları güçlendiren ve toplumsal iletişimi artıran bir araç olduğu düşüncesine paralel bir şekilde seyircilerin katılımını teşvik eden uygulamalardır. Huizinga'nın vurguladığı gibi, oyun toplumsal bir fenomen olduğu için, Boal'in bu uygulamaları seyirciyi etkileşimsel bir katılımcı yani oyuncu haline getirir. Huizinga'nın oyunun toplumsal bağları güçlendiren bir işlevi olduğu düşüncesi Boal'in yöntemleri içinde somutlanır. Boal'in anlayışında oyun, kültürü yeniden var eden bir güç olarak kullanılır. Huizinga'nın "oyun kendine özgü bir dünya sunuşuyla gündelik hayattan farklıdır" görüşünü Boal, uyguladığı yöntemleriyle boyutlandırır. Oyun, gündelik hayattan farklı olsa da Görünmez Tiyatro uygulamalarında oyunun oyun olduğunun gizlenmesiyle yapı bozulur. Hayatın kendi gerçekliği içinde meydana gelen bir olaymış gibi sunulan oyunda, oyunun nerede başlayıp bittiğinin seyirci-oyuncu tarafından bilinmemesi sınırları belirsiz hale getirir.

Huizinga'nın "oyun, başı ortası sonu olan belirli bir eylemdir" görüşü, Boal'de olduğu gibi yer bulur; çünkü bu durum sadece Boal'e ya da Huizinga'ya özgü bir durumun ötesinde oyunun doğası içinde bulunan bir gerçekliktir. Huizinga'nın kitabına adını veren Homo Ludens yani "oyun oynayan insan" sadece oyuncuyu değil, seyirciyi de kapsar. Boal Ezilenlerin Tiyatrosu'nda "şimdi ve burada" bulunan herkesi Homo Ludens olarak kabul eder. Oyun oynayan insan, değişme ve değiştirme potansiyeli taşıyanlar olarak anlam kazanır. Huizinga'nın "tüm eylemler oyundur" görüşü, Boal'in çıkış noktası gibidir. Boal zaten hayatı bir oyun olarak görür ve oyunlarla gerçeğin dönüştürülebileceği inancıyla hareket eder (Boal, 2008; Huizinga, 2022).

Huizinga'nın "oyun, tutkuları dizginler, insanı rahatlatır, ciddi olana ya da gerçek olana katlanma gücü verir" görüşü, Boal'de değişime uğrar. Aristotelesçi tiyatroyu çağrıştıran tutkuları dizginleme işlevi, Boal'in karşı durduğu *katharsis* anlayışına denk gelir. Boal, seyircinin dizginlenmesini değil, kışkırtılmasını ister. Huizinga'ya göre oyun, oyun olmayan başka bir şey karşısında ortaya çıkar. Boal'in oyunları da daima bir sorunsal karşısında oluşturulur. Huizinga'yla birleşen bu yaklaşımıyla Boal için oyun, ele alınan sorunun aşılması için kullanılır. Huizinga'nın, ciddi olan karşısında insanı özgürleştiren olarak gördüğü oyunu, Boal'de de takip

etmek mümkündür fakat Boal için bu, başıboş bir özgürlük değil, toplum bilinci kazanılan bireysel bir özgürleşmedir. Oyunun geçici bir faaliyet alanı olması, her ikisi tarafından da dile getirilir. Oyunun tekrarı, Huizinga için kültürel aktarımın aracısı olsa da Boal’de hiçbir tekrar bir diğerine benzemeyen bir bütündür.

Huizinga’nın oyun-temsil ilişkisi, Boal’de olmazsa olmaz bir kural gibi yer bulur. Temsil etmek, bir şeyin oyunla görünür olmasını sağlamaktır ve Boal’in asal hedefi görmezden gelinenleri oyunun temsil gücüyle gösterebilmektir. İlkel dönemlerde av sonrası yapılan törenler, avın, avcının, av anının anlaşılması ve bu anla özdeşlik kurulmasını sağlıyorsa Boal oyunları da benzer bir etki taşır. Herhangi bir sorunsalın kendisiyle, muhataplarıyla ve o sorunu oluşturan temel kişi ya da durumların anlaşılması için etraflıca bir sorgulama yapılır. Ritüel törenlerin sonucu ya da ödülü birlik beraberlik duygusuyla tanrıyla uzlaşmaksa Boal’de ödül, yine birlik olmanın gücüyle toplum bilinci oluşturmak ve bu bilinçle toplumun değişebileceğine dair inanç geliştirmektir. Huizinga’nın dile getirdiği her oyunun bir ödülü hedeflemesi, Boal’de farklı bir düzleme taşınır. Boal tiyatrosunun ödülü öğrenmek, fark etmek, haz almak ve hepsinden önemlisi değişime hazır hale gelme cesareti göstermektir. Huizinga’da oyun içinde varlık gösterenler nasıl oyun sonunda aynı kalmazlarsa Boal tiyatrosunda da hem oyuncu hem de seyirci, oyun sonunda aynı değildir. Oyunun ödül alanına giren bu dönüşüm, sürecin öneminin vurgulandığı Ezilenlerin Tiyatrosu’nda varılan hedef olarak öne çıkar.

Huizinga için oyun, hayatı anlamlandırma çabasıdır. Boal için de aynı etkiden söz edilebilir; üstelik Boal, sadece anlamlandırmaz, anlamın çerçevesinin nasıl belirlenmesi gerektiği düşüncesini de seyircisiyle tartışarak belirler. Huizinga’da oyun, serbestçe razı olunan gönüllü bir eylem oluşuyla Boal tiyatrosunun da temelini oluşturur. Homo Ludens’in genişleyen uygulayıcı/katılımcıları oyunu gönüllü, serbest bir eylem olarak deneyimler. Huizinga’nın oyunun isteğe bağlı gerçekleştirildiği görüşü, Boal tiyatrosu için de geçerlidir. Seyirci Boal’in oyunlarına isteyerek gelir fakat bu istekli durum, oyun bilincinin gizlendiği Görünmez Tiyatro yönteminde farklıdır. Seyirci, oyunun oyun olduğunu bilmeseydi bile kışkırtıldığı bir sorunsal içinde olaya dahil olmasıyla isteğe bağlı bir katılım göstermektedir. Kültürün içinde serbestçe razı olunan bu eylem, boş zamanları değerlendirme etkinliği gibi görülse de her

oyunun amacı aynı zamanda görevidir ve Boal, oyunun keyfiyetine değil görev bilincine odaklanır.

Huizinga'ya göre oyun, günlük yaşam içinde kendi dünyasını yaratır ve bu yaratı kendi zamanı ve kendi mekanı üzerinden işler. Oyunun daima bir sonucu vardır. Boal'de de oyun, ister bir tiyatro mekanında isterse görünmez mekanlarda ya da gerçek mekanlarda oynasın, başladığı anda kendi uzamını var eder. Zaman-mekan-kişi-eylem dizgesi, sonucu olan bir yapı içinde bir araya gelir. Gerçek oyun Huizinga'ya göre her tür propagandayı dışarıda bırakıyor olsa da Boal'de politik bir amaç yüklenmesiyle değişimin gerekliliğini görünür hale getirir. Boal'in oyuna yaklaşımı politik tiyatrodaki görülen propagandist bir tavır olmasa da değişimin bizzat kendisinin öne çıkarılması politik bir tavrıdır. Oyun, Huizinga'da oyuncular ve katılımcıları birbirine yaklaştıran bir eylem olmasıyla Boal tiyatrosunun da temel izleği olur. Ezilenlerin Tiyatrosu yöntemlerinin tümünde aynı etki görülür. Huizinga'nın oyunun gerilimi olarak söz ettiği ve bu çalışmada agon'la bütünleştirilen yapısı, Boal'in oyun anlayışının her aşamasında vardır. Gazete Tiyatrosu'ndan Yasama Tiyatrosu'na varıncaya kadar tüm yöntemler, toplumsal bir sorunun gerilimi üzerine kuruludur. Bu gerilme hem bir boşalma hem de bir doldurma ritüeli gibidir. Seyirci, oyuncularla birlikte yaşadığı sorunu dile getirerek hem boşalır hem de değişimin gerekli olduğunu anlamının bilinciyle hayata karşı doldurularak yeniden güçlenir. Huizinga'nın oyun ve hukuk ilişkisi görüşleri, Boal'in Yasama Tiyatrosu yönteminde uygulanır. Agon'un tez-antitez, görüş-karşıt görüş ikiliği üzerinden işleyen yapısı, Yasama Tiyatrosu'nun temelini oluşturur. Kazanma, toplum için doğru olan yasanın tespit edilmesiyle gerçekleşir (Boal, 2008; Huizinga 2022).

Oyun kuramlarının önde gelen isimleri arasında yer alan Hans-Georg Gadamer ve Roger Caillois, oyunun kültürle olan derin bağlantısını farklı perspektiflerden ele almaktadır. Bu filozoflar, oyunun kültürü nasıl etkilediği, anlamlandırdığı ve kültürel dinamiklere nasıl katkı sağladığı konusunda özgün görüşlere sahiptir. Gadamer, oyunu anlamın ve yorumun temsilcisi olarak değerlendirir. Ona göre, oyun, kültürel sembollerin nesilden nesile aktarılmasında, anlamın oluşumunda ve kültürel devamlılığın sağlanmasında kilit bir rol oynar. Gadamer, kültürün bir oyun, bir sürekli yorumlama ve anlama pratiği olduğunu savunarak, oyunun kültürle bütünleşmiş bir fenomen olduğunu vurgular. Gadamer, kültür ve oyun arasındaki ilişkiyi Hermeneutik

felsefesi bağlamında ele alır. Gadamer'e göre, oyun, kültürün temel bir ifadesi ve taşıyıcısıdır. Kültür, içerisinde yaşanan toplumun tarihini, değerlerini ve anlamlarını barındıran bir dokümandır ve oyun, bu kültürel gerçekliğin anlaşılmasına ve yorumlanmasına yönelik bir araçtır. Gadamer, oyunun sadece eğlenceli bir etkinlik olmanın ötesinde, toplumun kolektif bilincini ve anlam dünyasını ifade etmede kritik bir rol oynadığını savunur. Gadamer'in hermeneutik perspektifi, kültürü anlamının ve yorumlamanın sürekli bir oyun olduğunu vurgular. Oyun, dilin ve sembollerin anlamını oluşturmak için kullanıldığı bir sahnedir ve bu süreç kültürel bir birikimin ürünüdür. Kültür, oyun aracılığıyla ifade edilir ve oyun, kültürün sürekli yeniden yaratılmasına hizmet eden bir pratiktir. Ayrıca, Gadamer oyunun sadece geçmişi değil, aynı zamanda geleceği de içerdiğini belirtir. Oyun, kültürel değerleri ve normları nesiller arası iletişim yoluyla aktarır ve bu da kültürel sürekliliğin sağlanmasına katkıda bulunur. Gadamer'e göre, oyun, kültürle iç içe geçmiş bir fenomen olarak anlaşılmalı ve kültürel yorumlamada merkezi bir rol oynamalıdır.

Caillois, oyunu "kazanan ve kaybeden" oyunlar olmak üzere iki temel kategoriye ayırarak kültürdeki rekabetin ve işbirliğinin farklı yönlerini temsil eder. Caillois'e göre, oyun, toplumsal düzenin ve kültürel normların bir yansımasıdır. Onun perspektifinden, oyun kültürü şekillendiren, normları sorgulayan ve sosyal ilişkileri düzenleyen bir araçtır. Caillois, oyun ve kültür arasındaki ilişkiyi incelediği eserlerinde, oyunun kültürün temel bir unsuru olduğunu savunur. Caillois'e göre, oyun insan topluluklarının kültürel davranışlarının bir yansımasıdır ve kültür, oyunun çeşitli formları aracılığıyla ifade edilir. Oyun, toplumun değerleri, normları ve sosyal ilişkileri gibi kültürel unsurların somut bir tezahürüdür. Caillois, oyunu altı temel kategoriye ayırarak kültürle olan ilişkisini açıklar. Bu kategoriler, farklı kültürlerdeki oyun pratiklerini kapsar ve kültürel çeşitliliği vurgular. Oyunun kültürel bir fenomen olarak Caillois'e göre işlevi, toplum içindeki bireyler arasındaki etkileşimi düzenlemek ve kültürel normları iletmekten öte, yaratıcılığı, hayal gücünü ve sosyal bağları güçlendirmektir. Oyun, kültürün dinamik bir unsurudur ve toplumun sosyal, zihinsel ve duygusal gelişimine katkıda bulunarak kültürel bir birikimin taşıyıcısı olarak rol oynar.

Augusto Boal, tiyatro ve oyun üzerine yaptığı çalışmalarında, oyunun kültürle olan ilişkisini derinlemesine incelemiştir. Boal'e göre oyun, kültürün bir yansıması ve

ifadesidir. Oyunlar, bir toplumun değerlerini, normlarını, çatışmalarını ve kolektif hafızasını taşıyan önemli araçlardır. Oyunun kültürle olan ilişkisi Forum Tiyatrosu yönteminde görülür ve oyunun toplumsal değişimde nasıl bir rol oynayabileceğini vurgular. Forum Tiyatrosu uygulamalarından birinde, Paris’te bir bankanın elektronik muhasebe bölümünde çalışanlar grev yapar. İşyerinde sendika lideri olan ama evinde köle olan bir kadınla ilgili yapılan ‘İşte Lider, Evde Köle’ uygulamasının birinci aksiyonunda kadının çok fazla çalıştığı işten sonrada da kadın yoldaşlarını organize ettiği ve mitingler düzenlediği gösterilir. Herkes işte lider olan bu kadının tavsiyelerini diler. İkinci aksiyonda kadının kocası içeri girer düdüğünü çalar, kadın biraz dirense de arkadaşlarını yüzüstü bırakıp kocası ile eve döner. Üçüncü aksiyonda kadının, evin içinde hem kocası hem de çocuğu için her iş yaptığı tam anlamıyla bir köle gibi olduğu gösterilir. Forum bölümünde başkahraman kadın yerine baskıyı kırmak için birçok kadın katılır. Bu durum kadın seyirci-oyuncunun en iyi direniş biçimi olan kocayı içeri almama önermesine kadar devam eder. Kocayı oynayan oyunca pes eder. Forum sonunda durum tersine döner ev işleriyle ve çocukla ilgilenen kişi koca olur (Boal, 2010:43-44). ‘İşte Lider, Evde Köle’ uygulamasında olduğu gibi, Forum Tiyatrosu bölümünde yer alan ‘Guisseppa’ forumu ve oyun-dil ilişkisinde verilen ‘Kooperatif’ örneğinde olduğu gibi oyunlar aracılığıyla, katılımcılar sosyal sorunları, baskıları ve adaletsizlikleri sorgulayarak, toplumsal bilinçlenmeye katkıda bulunabilirler. Boal’e göre oyun, bir toplumun kimliğini, güç dinamiklerini ve eşitsizliklerini anlamak için güçlü bir araçtır. Oyun, kültürle derin bir etkileşim içinde olup, toplumsal değişimi tetikleyebilecek potansiyele sahiptir.

Huizinga, Gadamer, Caillois ve Boal, oyunun kültürle olan ilişkisi konusunda farklı perspektifler sunmaktadır. Huizinga, oyunu kültürel bir fenomen olarak adlandırır. Gadamer, oyunun anlamın yaratılmasında temel bir rol oynadığını belirterek kültürel bir pratik olarak oyunun önemini vurgular. Caillois, oyunun toplumsal düzen içindeki işlevlerini analiz eder ve kültürle olan etkileşimini inceler. Boal oyunun toplumsal değişimde nasıl bir araç olarak kullanılabileceğini ortaya koyar. Boal’e göre, oyunlar, kültürdeki baskıları sorgulamak ve toplumsal bilinçlenmeye katkıda bulunmak için güçlü bir potansiyele sahiptir. Bu perspektiflerin birleştirilmesiyle, oyunun kültürle derin ve karmaşık bir ilişkisi olduğu anlaşılabilir, zira oyun, kültürel anlamın yaratılmasında, paylaşılmasında ve sorgulanmasında

önemli bir rol oynamaktadır. Gadamer'in anlamın sürekli ifadesi olarak yorumladığı oyun, Caillois'in toplumsal normları yansıtan bir araç olarak değerlendirdiği oyun ve Boal'in oyun, kültürün bir yansıması ve ifadesidir görüşleri kültürdeki çeşitli dinamikleri anlamamıza katkı sağlamaktadır.

3.4. Oyun Kuramlarının Ezilenlerin Tiyatrosu'na Yansımaları

Oyun kuramları, tiyatro disiplininde çeşitli dönüşümlere neden olmuş ve farklı estetik anlayışlarını beraberinde getirmiştir. Bu dönemin oyun teorisyenleri, sahne sanatlarını derinlemesine anlamaya yönelik yeni bakış açıları sunmuş ve geleneksel oyun anlayışlarını sorgulamışlardır. Bu bağlamda, Boal'in Ezilenlerin Tiyatrosu, yirminci yüzyıl oyun kuramlarının etkileyici bir örneği olarak karşımıza çıkar. Boal'in oyun anlayışı, seyirci ve oyuncular arasındaki etkileşimi, toplumsal değişimi ve politik angajmanı içeren yenilikçi bir perspektife odaklanır.

Oyun kuramlarını benzeyen ve ayrılan yönler açısından incelediğimizde, Heidegger oyunu, varoluşsal bir fenomen olarak ele alır. Ona göre, oyun, insanın varoluşsal özgürlüğünü ve zamanla olan ilişkisini ifade eder. Heidegger, oyunun gerçeğe olan ilişkisini, insanın dünyasında anlam arayışının bir parçası olarak değerlendirir. Caillois, oyunu altı temel kategoriye ayırarak inceler ve oyunun gerçeğe olan ilişkisi, insanın temel içgüdülerini ve toplumsal düzeni anlama biçimini yansıtmaktadır. Caillois'e göre, Huizinga'nın eseri, önermeleri açısından eleştirilebilecek olsa da, araştırma ve düşünme için oldukça verimli yollar açar. Huizinga, oyunun temel özelliklerini başarıyla çözümlemiş ve uygarlığın gelişiminde oyunun oynadığı rolün önemini kanıtlar. Caillois'e göre, Huizinga, oyunun temel niteliğini tanımlar ve felsefeden sanatlara, yargısal kurumlardan şiire kadar her kültürde rastlanan temel ifadelerde, oyunun bu ifadelerden ayrılamayan ya da bunları canlandıran payını açığa çıkarır. Buna karşın, Huizinga oyunu sınıflandırmadan anlatır. Caillois, Huizinga'nın, oyun tanımından hareket ederek kendi düşüncelerini oluşturur (Caillois, 2001).

Heidegger ve Caillois'de benzeyen yönler, oyunun insanın içsel dünyasıyla toplumsal düzen arasında karmaşık bir ilişki kurduğu noktada incelenebilmektedir. Ancak, her birinin vurguladığı özellikler ve bu özelliklerin oyun-gerçek ilişkisine olan etkisi açısından önemli farklılıklar da göze çarpmaktadır. Heidegger oyunu, varoluşsal

özgürlük ve zaman ile ilişkilendirir. Caillois ise oyunun temel kategorilerini belirleyerek, insanın içsel dürtülerini vurgular. Her filozofun oyun kuramı, oyunun insan deneyimi ve toplumsal bağlam üzerindeki farklı etkilerini vurgular.

Heidegger ve Augusto Boal'in oyun-gerçek ilişkisine yaklaşımları arasında bazı benzerlikler ve farklılıklar bulunmaktadır. Heidegger **Varlık ve Zaman** eserinde, varlık ve insanın dünyayla olan ilişkisi üzerine derinlemesine düşünmüştür. Oyun-gerçek ilişkisi bağlamında, Heidegger'in temel kavramlarından biri olan "Dasein" kavramı, insanın dünyada var olma ve anlamlandırma sürecini açıklar. Heidegger, oyunu insanın varoluşsal gerçekliğinin bir yansıması olarak ele alır. Boal, özellikle Ezilenlerin Tiyatrosu yöntemiyle oyunu toplumsal değişimin bir aracı olarak değerlendirir. Oyun-gerçek ilişkisi bakımından, Boal oyunu toplumsal sorunlara müdahale etme, seyirciyi politik bir etkileşim içine çekme ve toplumsal değişimi teşvik etme aracı olarak konumlandırır. Boal'in oyun anlayışında seyirci, oyun içinde aktif bir rol oynayarak toplumsal sorunlarla etkileşime geçer ve bu etkileşimden çıkan deneyimle gerçek dünyada değişime katkıda bulunabilir. Benzeyen yönler arasında, her iki düşünür de oyunu insanın varoluşsal veya toplumsal gerçekliği ifade etme ve anlama aracı olarak görür. Oyunun, bireyin dünya ve varoluşuyla ilişkilendirilerek anlam kazandığı bir alan olduğunu savunurlar. Ayrılan yönler arasında ise, Heidegger'in oyunu daha çok varoluşsal bir deneyim ve anlamlandırma sürecinin bir parçası olarak ele alması, Boal'in oyununu toplumsal değişimin bir aracı olarak değerlendirmesidir. Boal, oyunu politik bir eylem ve mücadele alanı olarak konumlandırarak, seyircinin oyun içindeki deneyimlerini gerçek dünyadaki toplumsal sorunlara etkileşimde bulunmak için kullanılabilir bir araç olarak görür.

Oyun-Gerçek ilişkisi açısından Ezilenlerin Tiyatrosu'nun yöntemleri incelendiğinde, İmge Tiyatrosu'nun Göçmenler uygulamasında benzeyen ve ayrılan yönleri görmek mümkündür. İsveç'te bir göçmen, göçmenlikle ilgili bir sunum önerisinde bulunur. Bu sunumda, göçmenlik temasının çeşitli yönleri farklı biçimlerde ele alınır. Kollarını uzatmış yardım bekleyen bir adam, köpek gibi çalışan bir başka adam, yerde bitkin bir şekilde yatan genç bir siyahi kız temsil edilir. Daha sonra, yedi İsveçliye, göçmenlikle kendilerini nasıl ilişkilendirdiklerini vücut diliyle göstermeleri istenir. Yedi kişi, kollarını açma, kucaklama ve yardım etme arzusunu ifade eden ileri doğru uzatılmış bir el gibi dayanışmayı ifade eden davranışlar sergiler. Daha sonra,

göçmenler yeniden sahneye çıkar ve her iki gruptan da resimlerini önce hareketsiz heykeller olarak, ardından da ağır çekim sahneler olarak birleştirmeleri istenir. Yoğun ve belirgin çabalarına rağmen hiçbirinin bir diğerine fiziksel olarak temas etmez, yardım talebi ve teklifi birbirinden ayrı gözlemlenir. Egzersiz devam ettiğinde seyirciler, sunulan yardımın tamamen kurmaca olduğunu ve yerde yatıp yardım isteyen genç siyahi kıza hiçbir yardım elinin uzanmadığını fark ederler. Uygulamada yardım etme arzusu görülür ancak eylemi görülmez. Çünkü egzersiz gerçektir ve bu gerçeklik içinde hiçbir şey yapılmamıştır. Eğer arzu gerçek olursa, eylem de gerçek olur (Boal, 2010:20-21).

Jean Baudrillard, postmodernist bir düşünür olarak, gerçeklik ve simülasyon arasındaki ilişkiyi ele alan çalışmalarıyla tanınır. Oyun-gerçek ilişkisi de onun düşüncelerinde önemli bir yer tutar. Baudrillard'ın oyun ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi şekillendiren bazı temel kavramlar vardır. Bu kavramlar; Simülakrlar ve simülasyon, oyunun gerçekliği yutması, hiperrealite ve gerçeğin kaybıdır. Baudrillard, gerçeklik ile simülasyon arasındaki sınırları sorgular. Simülakrlar, gerçeğin taklidi olmayıp, gerçeği tamamen değiştirip yok eden şeyler olarak tanımlanır. Bu bağlamda, oyun da bir tür simülasyon olarak görülür. Oyun, gerçeklikle bağlantılı olmayan, kendi içinde anlam taşıyan bir simülasyon yaratma eğilimindedir. Baudrillard'ın perspektifinden, oyun-gerçek ilişkisi, simülasyonun güçlenmesiyle birlikte gerçeklik algısının değiştiği, hiperrealiteye doğru bir kayışın gözlemlendiği bir süreci yansıtabilir. Oyun, bu bağlamda, gerçeklikle simülasyon arasındaki sınırları bulanıklaştırabilir ve kendine özgü bir “oyun içi gerçeklik” oluşturur.

Augusto Boal'in oyun-gerçek yaklaşımı, geleneksel tiyatro anlayışını sadece sahne üzerinde değil, aynı zamanda günlük yaşamın bir parçası olarak görmesiyle öne çıkar. Boal'e göre, tiyatro sadece performans sanatı olmanın ötesinde, seyircilerin gerçek hayatta yaşadıklarıyla etkileşim içinde olan bir oyun alanıdır. Seyirciler, pasif izleyici olmaktan çıkarak aktif katılımcılar haline gelir ve tiyatro aracılığıyla toplumsal değişimi etkilemeye teşvik edilir. Bu yaklaşım, seyircilerin empati kurmalarını, farklı bakış açılarını anlamalarını ve toplumsal sorunlarla ilgili bilinçlenmelerini amaçlar (Boal, 2008:154). Boal'in oyunlarında, toplumsal adaletsizliklere karşı durma ve hegemonik güçlere meydan okuma fırsatı bulan seyirciler, tiyatro aracılığıyla sosyal ve politik katılımlarını artırabilirler. Bu nedenle, Boal'in oyun-gerçek yaklaşımı,

tiyatronun sadece bir sanat formu değil, aynı zamanda toplumsal dönüşümü destekleyen bir araç olarak değerlendirilir.

Görünmez Tiyatro ile simülasyon arasındaki benzerlik Ezilenlerin Tiyatrosu'nda gerçekleştirilen gösterilerin sokakta, markette, metroda, vapurda kısacası kamuya açık alanlarda gerçek bir olaymış gibi gerçekleştiriliyor olmasıyla aynı doğrultudadır. Görünmez Tiyatro örneklerinden 'İrkçilik I: Yunanlı' uygulamasında gösteri İsveç'te geçer. Bu gösterinin gerçekleştirildiği yer bir lokantadır. Yabancılar karşı önyargının oldukça fazla olması, mavi gözlü olmayanlara 'köpek göz' lakabının takılması bu örneğin gerçekleşmesini sağlar. Birinci aksiyonda masada oturan karı koca tartışır, ikinci aksiyonda kocanın metresi olan genç kadın içeri girer ve başka bir masaya oturur. Adam karısının itirazına rağmen kalkıp metresinin oturduğu masaya gidip oturur. Üçüncü aksiyonda genç bir Yunanlı lokantaya girer ve oturacak bir yer arar kadın masaya oturması için davet eder. Dördüncü aksiyonda koca, karısının yanında birinin oturduğunu görünce masaya döner ve Yunanlıyı masadan kovar. Garsonda olaya müdahale etmekte zorlanır çünkü adam Yunanlı'nın, karısı da kocasının lokantadan çıkarılmasını ister. Adamı sinirlendiren karısının başkasıyla oturması değil bir Yunanlıyla oturmasıdır. Bu durumu da lokantadaki herkese açıkça söyler. Görünmez Tiyatro'nun uygulanma yöntemi olayın gerçekmiş gibi oynanması ve herkesin katılımının sağlanmasıdır. Bu uygulamada da seyirciler oyuna dahil olup görüşlerini dile getirirler. Bu uygulama da Görünmez Tiyatro'nun diğer örnekleri gibi gerçek değil gerçeğin bir simülasyonudur (Boal, 2010:28-29).

Jean Baudrillard ve Augusto Boal, farklı disiplinlerde faaliyet gösteren düşünürler olmalarına rağmen, oyun ve gerçeklik ilişkisi konusunda benzer ve farklı perspektiflere sahiptirler. Baudrillard, postmodernist bir bakış açısıyla gerçeklik ve simülasyon arasındaki sınırları sorgular. Oyun-gerçek ilişkisi, Baudrillard'ın temel kavramları olan simülakrlar, simülasyon, hiperrealite ve gerçeğin kaybı bağlamında anlam kazanır. Oyun, Baudrillard'ın gözünde, kendi içinde anlam taşıyan bir simülasyon yaratma eğilimindedir ve gerçeklikle giderek daha az bağlantılıdır. Boal ise, tiyatro pratiği üzerine odaklanmış bir düşünürdür ve Ezilenlerin Tiyatrosu yöntemi ile tanınır. Boal, oyunu toplumsal değişim ve etkileşim aracı olarak ele alır. Oyun-gerçek ilişkisi bağlamında, Boal'in düşünceleri, seyirciyi toplumsal meselelere

müdahale etmeye teşvik eden ve onları etkileşime sokan bir araç olarak oyunu değerlendirmesini içerir. Boal, oyunu toplumsal sorunların ifşa edilmesi ve çözümü için bir araç olarak görür. Benzeyen yönler arasında, hem Baudrillard hem de Boal, oyunun kendi içinde anlam taşıyan bir yapı oluşturabilme potansiyeli üzerinde dururlar. Ancak, ayrılan yönler arasında, Baudrillard'ın oyunu simülasyonun bir parçası olarak görmesi ve gerçeklikle bağlantısını sorgulamasına karşın, Boal'in oyunu toplumsal etkileşim ve değişim aracı olarak konumlandırması bulunur. Boal, oyunun toplumsal gerçekliği yansıtabilme ve değiştirebilme gücüne vurgu yaparken, Baudrillard oyunu daha çok gerçekliğin kaybolduğu bir simülasyonun bir parçası olarak değerlendirir.

Derrida'nın *differance* kavramı üzerinden “dünya oyunu,” “merkezlilik,” “yapı” ve “ekonomi” kavramlarının incelenmesi, oyunun sınırları ve ontolojisi hakkında önemli bilgiler sağlayabilir. “Dünya oyunu” kavramı filozoflar arasında önemli bir yer tutmuş ve Heidegger tarafından geniş bir çerçevede ele alınmıştır. Derrida'nın *differance* kavramının bu bağlamda incelenmesi, oyunun geniş bir perspektiften nasıl yorumlandığını gösterir. Derrida ise *differance* kavramını kullanarak, dünya oyununu geniş bir çerçeveden yorumlar. Ona göre, *differance*'ın oyunuyla ilişkilendirilen farklar ve etkiler, dil üzerinden örneklendirildiğinde herhangi bir merkezden üretilmezler. *Differance* oyunu, farklar ve etkilerin kuşatıcılığını oluşturur ve merkezden bağımsızdır. Derrida, dilin göstergebilimsel fark için genişletilebileceğini ifade eder. Dilin inşa ettiği gösterenlerin, *differance*'ın oyunundan kaçan bir gösterilenin olmadığını belirtir. Böylece, *differance* oyununun dil veya göstergebilim düzeyinden ele alınsa da, genel kapsamında “farklar ve etkilerin” her şeyi içerdiği görülür. *Differance* oyununun kapsamı, Derrida tarafından “farklar sisteminin dışında aşkın bir gösterilenin bulunmayışı” ile ifade edilir. Farklar sistemi dışında aşkın hiçbir şey bulunmaz ve bu nedenle oyunun sınırları, sahası sonsuzca genişlemiştir (Derrida 2002:354). Derrida, *differance* oyununu tanımlarken, “Herakleitosvari oyun” olarak adlandırdığı bu oyunun varlığın içine konulduğu, derinlik ve sınırlarının korunamayacağı veya ona derinlik sağlanamayacağı bir dipsiz satranç olarak nitelendirir. Bu ifadeyle, Heidegger'in önceki yaklaşımının ötesinde, varlığın içsel oyununun anlamının ve derinliğinin sınırlanamayacağını vurgular. Derrida'nın “dipsiz” ifadesi, oyunun sınırsız genişliğini ve karmaşıklığını ifade

ederek, Herakleitos'tan beri söz edilen oyun kavramına yeni bir boyut ekler (Derrida 2002:353).

Diğer yandan, Boal, Görünmez Tiyatro ve Forum Tiyatrosu gibi teknikleriyle oyunun içindeki dünyanın algılanmasına farklı bir açıdan yaklaşır. Boal, oyunu toplumsal değişimi teşvik eden bir araç olarak görür ve oyun içindeki dünyayı bir politik sahne olarak değerlendirir. Oyunun içindeki dünya, seyirciyi pasif izleyici olmaktan çıkararak aktif katılımcılar haline getirir. Boal'in oyun içindeki dünya algısı, seyircinin toplumsal sorunlarla yüzleşmesini, bu sorunlara çözüm üretmeye çalışmasını ve oyun içindeki dünyada gerçekleşen olaylara müdahil olmasını içerir. Boal, oyunu bir tür laboratuvar olarak görerek, seyirciyi oyun içindeki dünyanın aktif yaratıcıları haline getirir.

Augusto Boal'in oyun anlayışını, Gadamer, Derrida ve Baudrillard gibi düşünürlerin perspektifleriyle karşılaştırmak, oyunun toplumsal değişim ve politik etkileşim üzerindeki etkilerini anlamak açısından faydalı bir karşılaştırma sunabilir. Ezilenlerin Tiyatrosu adını verdiği yaklaşımıyla Boal, oyunu bir politik etkileşim aracı olarak konumlandırır ve seyirciyi toplumsal sorunlara duyarlı hale getirerek aktif bir rol üstlenmeye çağırır. Gadamer'in estetik anlayışı, özellikle "estetik deneyim" kavramı, Boal'in oyunundaki estetik deneyimi anlamada bir benzerlik yaratabilir. Gadamer'e göre, estetik deneyim, anlamın sürekli bir dönüşümüdür ve Boal'in oyunu da seyirciyi sürekli değişen toplumsal gerçeklikle etkileşime sokarak bir tür estetik deneyim sunabilir. Derrida'nın *deconstruction* yaklaşımı ve *differance* kavramı, Boal'in oyunundaki toplumsal hiyerarşileri sorgulama ve dönüştürme amacına benzerlik taşır. Boal, seyirciyi oyun içindeki normları sorgulamaya ve değiştirmeye teşvik ederken, Derrida'nın düşüncesi de dilin ve kültürel yapıların altındaki hiyerarşileri çözmeye yöneliktir. Boal'in oyunu, seyirciyi normları değiştirme ve alternatif bakış açıları geliştirme sürecine dahil etmeye çalışır, bu da Derrida'nın *deconstruction* yaklaşımıyla benzerlik gösterir. Baudrillard'ın simülasyon teorisi, Boal'in oyun anlayışıyla özellikle medya ve gerçeklik ilişkisi bağlamında bir karşılaştırma oluşturabilir. Boal, oyun aracılığıyla gerçekliğin yeniden inşasını ve toplumsal konuların simülasyonunu sağlar. Baudrillard'ın simülasyon teorisi, medya ve simülasyon aracılığıyla gerçekliğin kaybolduğunu iddia eder, bu da Boal'in oyununun toplumsal gerçekliğin simülasyonu üzerindeki etkileriyle benzerlik

gösterebilir. Gadamer, Derrida ve Baudrillard'ın düşünsel çerçeveleriyle Boal'in oyun anlayışının karşılaştırılması, oyunun estetik, politik ve toplumsal etkilerini anlamada farklı perspektifler sunar. Boal'in oyunu, seyirciyi etkileşime sokarak, normları sorgulayarak ve toplumsal gerçekliği simüle ederek, bu düşünürlerin felsefi yaklaşımlarıyla çeşitli benzerlikler ve paralellikler taşır.

Caillois'in oyun kategorileri, Boal'in farklı tiyatro biçimlerini açıklamada kullanılabilir. Örneğin, Forum Tiyatrosu, Caillois'in *agon* kategorisine denk gelebilir, çünkü seyircilere sahnedeki sorunlara müdahale etme ve çözüm üretme yoluyla rekabet etme şansı tanır. Ayrıca, Boal'in Görünmez Tiyatro ve İmge Tiyatrosu gibi yöntemleri, Caillois'in *mimicry* kategorisine yakın olabilir, çünkü katılımcılar farklı rolleri taklit ederek veya imgeler oluşturarak oyunun içine dahil olurlar.

Caillois'in oyun kategorilerinden biri olan *agon*, rekabet temelli oyunları ifade eder. Bu kategori, çeşitli aktivitelerin rekabetçi bir ruh içinde gerçekleştiği oyunları kapsar. Bu bağlamda, *agon* kategorisi ile Augusto Boal'in Forum Tiyatrosu arasında benzerlikler bulunmaktadır. Forum Tiyatrosu, Boal'in geliştirdiği bir tiyatro yöntemidir ve izleyicilere sahnedeki sorunlara müdahale etme ve çözüm önerme şansı tanır. Seyirci, oyunun içindeki karakterlerle etkileşimde bulunarak, çeşitli sorunları çözme amacıyla rekabetçi bir rol üstlenir. Forum Tiyatrosu örneklerinden biri olan 'Credit Lyonnais'de İşe Dönüş' uygulamasında, grev sonrasında işe dönüş ile ilgili bir sahne sergilenir. Sahne bir Grev Kırıcı'nın portresine odaklanır. Oyuncular tarafından oynanan oyunda Grev Kırıcı'yla kimse konuşmak istemeyerek kötü davranır ve tamamen oyundan izole edilir. Forum başladığında seyirci-oyuncular sahnedeki olayın tam tersini yaparak Grev Kırıcı'yı dışlamak yerine onun sorumluluk üstlenmesi için ikna etmeye çalışırlar (Boal, 2010:44). Bu noktada, Forum Tiyatrosu ile *agon* kategorisi arasında benzer bir rekabet unsuru bulunmaktadır. Her ikisi de katılımcıların aktif bir şekilde olaylara müdahil olmasını ve çeşitli alternatif çözümler önermesini teşvik eder. Ancak, Forum Tiyatrosu ile *agon* arasındaki temel ayrım, Forum Tiyatrosu'nun sadece rekabeti vurgulamak yerine, toplumsal değişimi ve diyalogu hedeflemesidir. Forum Tiyatrosu, toplumsal sorunları irdeleyerek izleyicilerin etkileşimde bulunmasını sağlar ve bu sayede kolektif bir çözüm arayışına odaklanır. *Agon* ise genellikle bireysel rekabeti vurgular. Forum Tiyatrosu ile *agon* kategorisi arasında benzer bir rekabet unsuru bulunsa da, Forum Tiyatrosu'nun temel amacı

toplumsal deęişim ve diyalog olduęu için bu yöntem, *agon* kategorisinden ayrılarak daha geniş bir toplumsal bağlam içinde deęerlendirilebilir.

Caillois'in oyun kategorilerinden biri olan *mimicry*, taklit veya takma adı altında oyunları ifade eder. Bu kategori, karakterlerin başka varlıkları, nesneleri veya dięer karakterleri taklit ettięi oyunları içerir. Bu bağlamda, *mimicry* kategorisi ile Augusto Boal'in Görünmez Tiyatro ve İmge Tiyatrosu arasında benzerlikler ve ayrılıklar bulunmaktadır. Görünmez Tiyatro, Boal'in geliştirdięi bir tiyatro yöntemidir ve izleyicilere bir tiyatro performansının içinde olduklarını fark etmeden oyunun bir parçası olma şansı tanır. Görünmez Tiyatro örneklerinden 'Stockholm Sokaklarında Piknik' uygulaması Brezilya'nın Sao Paulo kentinde geçer. Sao Paulo'da yolların üst üste oluşu, üçüncü katta yaşayan insanların pencerelerinden baktıklarında arabaların egzoz borularını görmeleri, birinci ve ikinci katta yaşayanların arabaların üzerlerinden geçtiğini görmeleri ve kentin yayalar için deęil arabalar için planlandıęı düşüncesi nedeniyle bu tema önerilir. Birinci aksiyonda bir aile kaldırımın ortasına masa koyar ve çay içerler. İkinci aksiyonda iki oyuncu kaldırımın yayaların yürümesi için olduğunu bu nedenle kaldırımda oturamayacaklarını söylerler. Kısa bir tartışma sonunda aile pes eder ve kaldırımda çay içemiyorsak biz de yolun ortasında çay içeriz derler. Üçüncü aksiyonda aile trafięi durdurur ve yolun ortasında çay içmeye başlar. Dördüncü aksiyonda aile ve sürücüler arasında tartışma başlar ve büyür (Boal, 2010:31-32). Bu yöntemde, oyuncular toplumun belirli kesimlerini temsil eder ve gerçek hayatta karşılaşılan sorunları, seyircilerin fark etmeleri ve üzerine düşünmeleri için sahneye taşır. Görünmez Tiyatro, toplumun içinde bulunan konuları taklit etme veya yansıtmaya amacı güder. İmge Tiyatrosu ise Boal'in başka bir tiyatro yöntemidir ve katılımcıları, sözsüz olarak bedenleriyle imgeler oluşturmaya teşvik eder. İmge Tiyatrosu örneklerinden 'İşsizlik' uygulamasında, Fransa'da işsizlik konusu işlenir. Sahnede daktiloda yazı yazan bir kadın vardır ve onun önünde herkesin yüzünün asık olduęu hiç bitmeyen bir kuyruk vardır. Uygulama Danimarka'da da yapılır ama Danimarka'da kuyruktaki insanlar gülümsedięi görülür çünkü sosyal güvenlik sistemi daha iyidir (Boal, 2010:21-22). Bu yöntem, toplumsal sorunları dramatize etmede ve duyguları ifade etmede fiziksel bir dil kullanır. İzleyiciler, bedenleriyle taklit edilen imgeler aracılığıyla toplumsal konuları anlamaya çalışırlar. *Mimicry* kategorisi ile Görünmez Tiyatro ve İmge Tiyatrosu arasındaki benzerlik, her üçünde de gerçeklięin

taklit edilmesi veya yansıtılmasıdır. Ancak, temel ayrım, Görünmez Tiyatro'nun gerçek hayattaki sorunları taklit etme ve seyircilerin farkındalığını artırma amacını taşıması, İmge Tiyatrosu'nun ise sözsüz imgeler aracılığıyla duygusal bir etki yaratma ve toplumsal konuları ifade etme amacını gütmesidir. *Mimicry* kategorisi genel olarak taklit üzerine odaklanırken, Boal'in yöntemleri toplumsal etki ve değişim amacı gütmektedir.

Yirminci yüzyıl oyun kuramları, özellikle Augusto Boal'in Ezilenlerin Tiyatrosu yaklaşımı üzerinde derin bir etki bırakmıştır. Bu kuramlar, geleneksel sahne-seyirci ilişkisini sorgulamış, katılımcılığı vurgulayarak izleyicileri sadece seyirci olmaktan çıkarıp aktif katılımcılara dönüştürmüştür. Oyun, Boal'in öncülük ettiği politik tiyatro anlayışında, baskı ve eşitsizliğe karşı mücadelede bir araç olarak kullanılır. Bu perspektif, seyirciyi sadece düşünmeye değil, aynı zamanda eyleme geçmeye ve toplumsal değişimi desteklemeye teşvik eder. Yirminci yüzyıl oyun kuramları, tiyatronun sadece bir sanat formu değil, aynı zamanda toplumsal dönüşümün bir aracı olabileceği düşüncesini güçlendirmiştir. Bu, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun temelinde yatan düşünsel çerçevenin, oyunun insan hayatını sadece yansılamakla kalmayıp, aynı zamanda değiştiren bir güç olarak görüldüğü dönemdeki önemli bir evrimi temsil eder.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

İnsanın doğayla olan etkileşimi, gece-gündüz döngüsü, mevsim değişimleri ve toprağın döngüsel verimliliği gibi faktörlerle şekillenir. Bu doğal süreçler, insanın doğal düzenin oyunvari bir yapısının algılamasına neden olur. Platon'un ifadesiyle, insan, doğanın büyük oyunu içinde bir kuklaya dönüşür ve gerçeği unutmak veya gerçeğin katılığından kaçmak için oyunu bir araç olarak kullanır. Oyun, eğlenme, keşfetme ve öğrenmenin birleşimini içerir; insanın tüm eylemleri, ya oyundan doğar ya da eylemin kendisi bir oyundur. Doğadaki diğer canlıların iletişim biçimlerine bakıldığında, oyunun sadece insanın değil, doğadaki tüm canlıların önce var olan bir fenomen olduğu görülür. Oyun, kültürden daha eski, hatta kültürü yaratan bir olgu olarak ortaya çıkar.

Oyun, ciddiyetin zıddıdır ve içinde gizlenmiş bir korku barındırır. Bu korku, insanın içsel dünyasında temel bir duygu olarak ortaya çıkar ve kültürlerin oluşumunda, korkuyu aşmayı içeren eylemler temel bir rol oynar. İnsan, doğayla mücadele ederken topluluk içinde hareket etmeyi tercih eder; topluluk içinde diğerlerinden daha korkusuz olan birey kahramanlaştırılır. Başlangıçta bilinmeyen ve doğadan duyulan korku, zamanla bilinen ve tanıdık olanla değişir; ancak insanoğlu, bu duygularla baş etmek ve yaşamın zorluklarını unutmak için oyunu bir araç olarak kullanır. Ciddi olanın ağırlığı içinde insanın özgürleşme alanını sağlayan oyun, geniş bir perspektifte tanımlanır.

Oyun, kültürün yaratıcısı, özgürlüğün simgesi ve felsefi düşüncenin öncüsü olarak hayatın temel kavramlarından biridir. İnsanın doğayla olan etkileşimini yansıtan oyun, kültürel, sosyal ve bireysel gelişimin ayrılmaz bir parçasıdır. Bu evrensel olgu, antropoloji, sosyoloji, psikoloji, eğitim ve felsefe gibi farklı disiplinlerle etkileşim içindedir. Oyun, insanın içsel dünyasının derinliklerine dokunurken, aynı zamanda insanın çevresiyle kurduğu ilişkide bir araç olarak işlev görür. Bu bağlamda, oyun, doğanın ve insanın birlikte yazdığı evrensel bir hikayenin temel bir unsuru olarak öne çıkar.

Antik Yunan felsefesi, düşünce tarihinde önemli bir dönemeçtir. Bu felsefe, temel konuları derinlemesine ele alarak bilgi, varlık, etik değerler ve toplumsal düzen gibi geniş bir yelpazede düşünce geliştirmiştir. Herakleitos'un evrensel değişim

anlayışı, Platon'un taklit eleştirisi ve Aristoteles'in duygusal deneyim vurguları, Antik Yunan felsefesinde oyun düşüncesinin temelini oluşturur. Düşünürler, oyunun insan ilişkileri, etik değerler ve duygusal deneyimleri nasıl yansıtabileceğini değerlendirirler. Herakleitos'un oyunu evrensel değişim ve dönüşüm süreci olarak ele alması, izleyiciye derin bir anlam ve içsel keşif fırsatı sunabileceği düşüncesini öne çıkarır. Platon'un taklit kavramına karşı Aristoteles'in savunması, Antik Yunan düşüncesinde sanatın ve oyunun rolü üzerine bir çatışma yaratır. Oyun düşüncesi, bu çatışmanın ortasında bir denge arayışını temsil eder. Herakleitos'un evrensel değişim anlayışıyla birleşerek, oyunun sadece taklit değil, aynı zamanda derin bir anlam ve evrensel değişimin bir yansıması olabileceği düşüncesini güçlendirir.

Schiller ve Nietzsche'nin oyun anlayışları, oyunu sadece eğlence ve boş zaman geçirme faaliyeti ötesinde, varoluşun estetik boyutunu anlama ve ifade etme aracı olarak ele alır. Oyun, özgür iradenin ifadesi ve kısıtlamalara geçici bir kaçışın ötesinde, insanın varoluşsal sınırlamalarıyla baş etme ve özgürlüğünü deneyimleme çabasını simgeler. Her iki düşünür de, oyunun estetik boyutunu vurgular; oyunun içsel yapısının, kurallarının, düzeninin ve ritminin bir estetik yapı oluşturduğunu belirtirler. Oyunun estetik boyutu, oyuncunun duyularını ve duygusal zekasını etkileyerek varoluşun anlamını aramada kullanılan bir araç haline gelir. Schiller ve Nietzsche'nin oyun anlayışları, estetik deneyim, özgürlük, etik sorumluluk ve insan doğası gibi temel konuları ele alarak oyun düşüncesine önemli katkılarda bulunmuşlardır.

Yirminci yüzyılın oyun düşüncesi, sadece masum eğlence olarak değil, aynı zamanda dilin doğasını çözme, hayatın anlamını sorgulama ve insan varoluşunu anlama çabalarında önemli bir rol oynamıştır. Bu dönem, oyunun içsel yapısı, kuralları ve etkileşimi üzerine yapılan düşünsel araştırmaların, felsefi zeminde derin soruların sorulmasına yol açtığı bir dönem olmuştur. Oyun düşüncesi, felsefenin temel kavramlarına farklı bir perspektif sunarak insan deneyimini daha derinlemesine anlamaya yönelik bir çaba ortaya koymuştur. Felsefi bağlamda oyun kavramının incelenmesi, oyunun "oyun analojisi"ne dönüştürülüp dönüştürülmediği, oyun ile dil arasındaki benzerlik bağlantısının nasıl kurulduğu ve oyunun hayatı sürdürme çabasının bir parçası olup olmadığı gibi birçok soruyu içermektedir. Bu perspektif, oyun kavramının incelenmesi aracılığıyla, insan varoluşunun karmaşık ve katmanlı yapısının anlaşılmasına önemli bir katkı sağlamaktadır. Yirminci yüzyıl, felsefenin

oyunu insan faaliyetlerini açıklayan bir metafor ve insani varoluşun merkezi bir kavramı olarak görmesinin, düşünsel evriminde dikkate değer bir dönüşe işaret etmektedir. Ayrıca, oyunun dil aracılığıyla hayatın paradoksal niteliklerini yansıtan bir bağlamda ele alınması, geleneksel anlayışlardan uzaklaşılmasını vurgular. Bu dönemdeki oyun yaklaşımları, modernizm ve postmodernizm gibi estetik hareketlerin yanı sıra toplumsal değişimlerin, teknolojik ilerlemelerin ve dünya çapındaki tarihsel olayların etkisiyle şekillenmiştir. Yirminci yüzyılın oyun yaklaşımları, karmaşıklığı, çeşitliliği ve deneyselliği içeren bir zenginlik arz etmektedir, sanatın sınırlarını zorlayarak izleyiciye farklı bakış açıları sunmuştur.

Brezilyalı tiyatro yönetmeni ve oyun yazarı Augusto Boal'in oluşturduğu Ezilenlerin Tiyatrosu'nun ortaya çıkış süreci, Halk Tiyatrosu çalışmalarıyla şekillenir. Bu dönemde, Boal, Peru'da gerçekleştirilen Entegre Okuma Yazma Operasyonu'nda (ALFIN) Paulo Freire'nin ezilenlere yönelik pedagojik yöntemlerinden etkilenir. Ayrıca, Boal'in yönettiği oyunlarda Stanislavski'nin etkisi de belirginleşir. Freire, Brezilyalı bir eğitimci olarak ezilenlerin mücadelesine odaklanarak, özellikle okuma yazma bilmeyen bireylere yönelik geliştirdiği metodoloji ile dikkat çeker. Boal ve Freire arasındaki benzer düşünce sistemleri, Ezilenlerin Tiyatrosu'nu şekillendiren temel unsurları oluşturur. Freire'nin eleştirel pedagoji anlayışı, eğitimdeki dayatmacı bankacı modeline karşı çıkar. Ezilenlerin mücadelesinde önemli bir rol oynayan Freire, özgürleşme sürecinde eylem ve düşüncenin birleştirilmesi gerektiğini vurgular. Sözün gücüne ve diyaloga verdiği değer, ezilenlerin mücadelesine destek olurken saygılı ve dayatmaktan uzak bir tutum benimsemeyi önemli kılar. Bu düşünce, Boal'in tiyatro yaklaşımında da kendini gösterir. Boal, Ezilenlerin Tiyatrosu'nda, ezilen bireylerin kendi sorunlarını belirleyip çözmelerini teşvik eder. Diyalogun önemi, özellikle forum sahnelerinde ezenle kurulan iletişimde ortaya çıkar.

Ezilenlerin Tiyatrosu, seyircilere sahnede ortaya çıkan sorunlara müdahale etme ve çözüm üretme şansı tanıyarak toplumsal değişimi hedefler. Boal, tiyatroyu ezen ve ezilen ilişkisini işleyen bir araç olarak görür ve bu ilişkiyi değiştirmeyi amaçlar. Aristotelesçi tiyatro anlayışının aksine, Boal, seyirciyi pasif izleyici olmaktan çıkarıp aktif bir rol alıcı, değişimi tetikleyen "spect-actor" olarak konumlandırır. Oyunlar, toplumsal sorunları ele alır ve seyircilere olayların seyrini değiştirme ve alternatif çözümler önerme fırsatı sunar. Boal'in metodolojisi, seyircileri toplumsal

meselelere duyarlı hale getirme ve etkileşimli bir değişim sürecine katkı sağlama potansiyeli taşır. Ayrıca, günlük yaşamın olağan anlarını inceleyerek toplumsal normları sorgular ve tiyatroyu sadece sahnede değil, aynı zamanda günlük ilişkiler içinde var olan bir araç olarak görür. Boal, her bireyin doğuştan bir oyuncu olduğunu savunur ve seyirciyi sadece farkındalık yaratmakla kalmayıp eyleme geçmeye teşvik eder. Bu yaklaşım, seyirciyi pasif izleyici olmaktan çıkarıp oyunun bir parçası haline getirir. Boal'in Ezilenlerin Tiyatrosu'nda kullanılan "joker sistemi" ve çeşitli teknikleri, seyircilere daha fazla katılım ve etkileşim olanağı sağlar, böylece tiyatro deneyimi demokratik ve etkileşimli bir boyuta ulaşır. Bu yöntemler aracılığıyla Boal, seyirci-oyuncuları düşünme ve eyleme geçme gücüyle özgürleştirerek, tiyatroyu politik bir platform olarak ele alır ve toplumsal değişime katkıda bulunur. Bu bilgiler ışığında Toplumsal Tiyatro'nun öncüsü olarak bilinen Boal, seyirciyi pasif izleyicilikten çıkararak etkileşimli bir deneyim sunmayı amaçlamıştır ve Tiyatro'yu toplumsal değişim aracı olarak kullanarak geniş bir etki bırakmıştır.

Gazete Tiyatrosu, 1970'te Brezilya'da popüler tiyatronun halka açık mekanlarda yasaklanması üzerine Augusto Boal tarafından geliştirilen Ezilenler Tiyatrosu'nun ilk yöntemidir. Ancak sıkça değişen ana başlıklar ve sorunların güncelliğini koruma zorluğu nedeniyle, Boal bu yöntemi Görünmez Tiyatro ile değiştirmiştir. Görünmez Tiyatro, oyuncu ve seyirci ayrımını ortadan kaldırarak seyirciye bir tiyatro oyunu izliyormuş hissi vermeden uygulanır. Forum Tiyatrosu, seyircilere sahnede yaşanan sorunlara müdahale etme ve çözüm önerme şansı tanıyarak toplumsal değişim ve katılımcılığı teşvik eder. Forum Tiyatrosu çalışmaları, İmge Tiyatrosu'nun doğmasına neden olur. İmge Tiyatrosu, katılımcıların bedenleriyle etkileşimli bir şekilde imgeler oluşturduğu bir yöntemdir. Arzu Gökkuşluğu/Kafadaki Polis yöntemi, orta sınıfın kendisini ezen değil, ezilen olarak görmesini sorgulamak amacıyla geliştirilir. Yasama Tiyatrosu ise Boal'in politikaya girdiği ve yasaların çıkmasını teşvik etmek için oluşturulan bir yöntemdir.

Antik Yunan felsefesinin temel taşlarından biri olan oyun anlayışı, Herakleitos, Platon ve Aristoteles gibi önemli filozoflar tarafından ele alınmıştır. Bu düşünürler, oyunun insan doğası, eğitim ve toplum üzerindeki etkileri konusunda derinlemesine düşünmüşlerdir. Özellikle Herakleitos'un evreni değişim ve çatışma üzerine kurulu görüşleri, Platon'un ideal devlet modelinde oyunun yerini sorgulaması ve

Aristoteles'in tragedya ve komedyâ hakkındaki estetik yaklaşımı, Antik Yunan'ın oyun anlayışını şekillendirmiştir. Ancak, Augusto Boal'in Ezilenlerin Tiyatrosu ile getirdiği katkılar, geleneksel anlayışları aşarak oyunu bir toplumsal değişim aracına dönüştürmüştür. Boal'in dinamikleştirme kavramı, seyirci ve oyuncular arasındaki etkileşimi artırarak tiyatroyu bir katılım ve bilinçlenme platformu haline getirir. Boal, Antik Yunan'da var olan seyirci ve oyuncu arasındaki hiyerarşik ayrımı reddeder ve oyunu dinamikleştirerek toplumsal dönüşümü destekler. Forum Tiyatrosu uygulamalarından 'Nükleer Enerji Santrali' örneğinde olduğu gibi oyun, Boal'in perspektifiyle katharsis yaratmaktan ziyade seyirci-oyuncuların oyuna katılımıyla bilinçlenme gerçekleşir.

Schiller ve Nietzsche'nin oyun düşüncesinin Ezilenlerin Tiyatrosu'na etkisi, tiyatronun toplumsal ve bireysel dönüşüm aracı olarak kullanımına dair düşünsel katkılarıyla öne çıkar. Schiller'in ortaya koyduğu oyunun özgürleştirici ve eğitici potansiyeli, Ezilenlerin Tiyatrosu'ndaki katharsis amacıyla uyumlu bir temel oluşturur. Schiller, estetik eğitim aracılığıyla ideal bir toplum vizyonu sunar ve oyunu, duygu ve düşüncelerin birleştiği, özgürleşmeye katkı sağlayan bir alan olarak görür. Boal, Schiller'in bu anlayışını devralarak oyunun seyirci ve oyuncular arasında bir etkileşim ve empati ortamı sağlayarak toplumsal değişimi tetikleyebileceğini savunur. Nietzsche'nin oyun anlayışı da Boal'in pratiğiyle benzer bir şekilde kesişir; oyun, Nietzsche'nin "daima oynayan insan" idealine paralel olarak bireyin içsel çatışmalarıyla yüzleşmesine ve dönüştürmesine olanak tanır. Boal, Nietzsche'nin yaratıcılık ve dönüşüm odaklı oyun anlayışını Ezilenlerin Tiyatrosu'nda kullanarak, seyirci ve oyuncuların kendi yaşamlarındaki baskılara meydan okumalarını, anlamalarını ve değiştirmelerini sağlar. Schiller ve Nietzsche'nin oyun düşünceleri, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun temel felsefi taşıyıcılarından biri haline gelir. Boal, oyunun özgürleştirici, eğitici ve dönüştürücü gücünü vurgulayarak toplumsal değişimi destekler. Schiller ve Nietzsche'nin felsefi katkıları, tiyatro aracılığıyla bireyin içsel zenginleşmesini ve toplumsal dönüşümü gerçekleştirmesini hedefler.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nda Huizinga'nın oyun teorisinin Boal'in tiyatro pratiğiyle buluşması, oyunun sadece eğlence değil, aynı zamanda toplumsal bir fenomen ve değişim aracı olarak işlev görebileceğini açıkça ortaya koymaktadır. Boal'in yöntemleri, Huizinga'nın oyunun toplumsal normları güçlendiren ve

toplumsal iletişimi artıran bir araç olduğu düşüncesine paralel olarak, seyirciyi etkileşimsel bir katılımcı haline getirir. Oyunun, seyirci ve oyuncular arasında birleştirilerek toplumsal baskılara karşı direnç oluşturmalarının yanı sıra, Boal ve Huizinga'nın felsefi temelleri, oyunun insanın içsel ve toplumsal özgürlük arayışında kilit bir unsur olduğunu vurgular. Boal'in politik tiyatrosu, Huizinga'nın oyunun günlük yaşam içinde kendi dünyasını yaratması ve değişimin bir gereklilik olarak görünür hale getirmesiyle buluşur. Oyunun ödül alanında gerçekleşen dönüşüm, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun varılan hedefi olarak belirginleşir. Paris'teki bir bankanın elektronik muhasebe bölümünde yaşanan grev durumu, 'İşte Lider, Evde Köle' uygulamasıyla bu kavramsal birleşimin pratikteki örneğini sunar. Bu uygulama, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun hedeflerine ulaşma yolunda sanatın ve oyunun toplumsal dönüşümdeki etkili rolünü vurgular ve Huizinga'nın oyun teorisinin Boal'in pratiğiyle kusursuz bir şekilde örtüştüğünü gösterir.

Yirminci yüzyıl oyun kuramlarının dil ve oyun arasındaki kompleks etkileşimlerini kavramak, Huizinga, Wittgenstein, Heidegger, Derrida ve Boal gibi önemli düşünürlerin çeşitli perspektiflerinden elde edilen bilgilerle aydınlatıcı bir çerçeve sunar. Bu düşünürlerin farklı bakış açıları, dilin oyun içindeki rolünü, anlam oluşturma süreçlerini ve kültürel etkileşimlerini keşfetmekte rehberlik eder. Bu perspektifler, dilin sadece bir iletişim aracı olmanın ötesinde, kültürel, sosyal ve politik bir aktör olduğunu vurgular. Oyunun insan deneyimini anlama ve ifade etme süreçlerindeki merkezi rolü, felsefi düşünceyle birleşerek, dilin ve oyunun etkileşimlerinin derinleşmesine olanak tanır. Oyun-dil ilişkisinin incelenmesi, dilin ve oyunun birbirini nasıl etkilediğini anlamak için önemli bir perspektif sunar. Forum Tiyatrosu'nun 'Kooperatif: Oyuncuyu yalanlayarak kendi rolünü üstlenen gerçek karakter' uygulaması, bu ilişkiyi örnekleyen dikkate değer bir örnektir. Oyun, dilin oyun içinde nasıl kullanıldığını ve nasıl politik etkiler yaratabileceğini gösterirken, seyirci-oyuncuların kendi fikirlerini ifade etme ve politik olarak özgürleşme sürecine katkıda bulunur. Bu bağlamda, Forum Tiyatrosu'nun pratikleri, dilin oyun içindeki gücünü ve seyircinin etkileşimini vurgulayarak oyunun toplumsal ve politik bir araç olarak nasıl işlev gördüğünü gösterir.

Boal, oyunu sanatın alanından çıkarıp hayatın içinde bir eylem olarak kurgular ve bu yapısıyla da felsefede çözümlenmeye çalışılan oyunun anlamıyla bütünleşir.

Boal, halkların dayanışması, insanın özgürleşmesi ve ezilenlerin bilinçlenmesi için başvurduğu tiyatro çalışmalarında oyunun tarihsel gelişiminde üstlendiği rolü sentezleyen bir yaklaşım sergiler. İlkel ritüel törenlerden bu yana, topluca katılımın dönüştürücü gücü, Boal tiyatrosunun omurgasını oluşturur. Oynayan ve izleyen birlikteliğine dinamizm kazandırarak, oyun yeri-seyir yeri ayrımını iç içe geçiren, düşüncenin merkezine oyunu koyan Boal, oyun kuramlarının geçmişten geleceğe uzanan gelişimine oyun oynayarak katkıda bulunur. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda oyun salt bir eğlence aracı olmaktan öteye geçer ve eğlendirerek öğretir. Bu öğrenmenin ya da farkında olmanın içinde taklidin/mimesisin büyü gücü, katharsisin çağdaş yorumu, kültürün dönüştürücü gücü, dil oyunları, dasein/varlık ve gerçeklik arasındaki ilişki, oyunun sosyal dinamiği, hermeneutik yaklaşımı, difference ile farkların oyunu, simülatif evrenin oyunla gerçeği iç içe geçiren yapısı bulunur. Augusto Boal, seyircisine insan olmayı oyunla yeniden öğretir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- And, M. (2002). **Oyun ve B   **, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- And, M. (2003). **Oyun ve B   . T  rk K  lt  r  nde Oyun Kavramı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Adanır, O. (2016). **Baudrillard**, Say Yayınları, İstanbul.
- Altu  , T. (2001). **Dile Gelen Felsefe**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Aristoteles. (1995). **Poetika**, Tunalı, İ. (  ev.), Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Aristoteles. (2019). **Poetika**,   okona, A.ve Ayg  n,   . (  ev.), T  rkiye İ  Bankası K  lt  r Yayınları, İstanbul, 2019.
- Arslan, M. (2014b). **Mihri Hatun**, T  rk Edebiyatı İsimler S  zl    .
- Ayta  , G. (2008). **Schiller**, Do  u Batı Yayınları, Ankara.
- Babbage, F. (2004). **Augusto Boal**, Routledge, London.
- Bentley, S. M. (2009). **Friedrich Schiller's Play: A Theory of Human Nature in The Context of The Eighteenth-Century Study of Life**, University of Louisville, Louisville, Kentucky.
- Baker U. (2019). **Sanat ve Arzu**, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J. (2001). **Tam Ekran**, G  lmez, B. (  ev.), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J. (2005). **İmkansız Takas**, S  nmezay, A. (  ev.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J. (2008). **Sim  larklar ve Sim  lasyon**, Adanır, O. (  ev.), Do  u Batı Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, J. (2013). **  retimin Aynası**, Adanır O. (  ev.), Bo  azi  i   niversitesi Yayınları, Ankara.
- Baudrillard, J. (2017). **Can   eki  en K  resel G   **,   eviren: Adanır O., Do  u Batı Yayınları, Ankara.
- Birkiye, S. (2007). **  a  da   Tiyatroda K  lt  rlerarası E  ilim, Peter Brook, Eugenio Barba and Robert Wilson**, De Ki Basım Yayınevi, Ankara.
- Boal, A. (1998). **Legislative Theatre**, Routledge, London.

- Boal, A. (2001). **Hamlet and the Baker's Son: My Life in Theatre and Politics**, Jackson, A. and Blaker, C. (ed.), Routledge, London.
- Boal, A. (2008). **Ezilenlerin Tiyatrosu**, Hasgöl, N. (çev.), Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Boal, A. (2010). **Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar**, Ataman, B., Öztürk, Ö. ve Rızvanoğlu, K. (çev.), Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Boal, A. (2012). **Arzu Gökkuşağı**, Güllü, F., Yılancı, S. ve Aydın, E. (çev.), Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Caillois, R. (2001). **Oyunların Sınıflandırılması**, Barash, M. (ed.), University of Illinois Press, Urbana and Chicago.
- Candan, A. (2019). **Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim**, Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Capelle, W. (1994). **Sokrates'ten Önce Felsefe**, Özgöl, O. (çev.), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Carroll, N. (2016). **Sanat Felsefesi Çağdaş Bir Giriş**, Korkmaz, G. (çev.), Ütopya Yayınları, Ankara.
- Cevizci, A. (2018). **Eğitim Felsefesi**, Say Yayınları, Ankara.
- Çalışlar, A. (1993). **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.
- Deniz, M. (2003). **Tiyatroda Mekan ve İnsan**, Maya Kitap Yayınevi, İstanbul.
- Denkel, A. (2011). **İlkçağda Doğa Felsefeleri**, Doruk Yayıncılık, İstanbul.
- Derrida, J. (2002). **Writing and Differance**, Bass, A. (ed.), Routledge, London.
- Derrida, J. (2002). **Mahmuzlar, Nietzsche'nin Üslupları**, Baştürk, M. (çev.). Babil Yayıncılık.
- Dursun, Y. (2019). **Oyunun Ontolojisi**, Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Erim, B. T. (2009). **Derleme Tiyatro Sözlüğü**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.
- Estevam, D. (2019). **The Routledge Companion to Theater of the Oppressed**, Howe, K., Boal, J. and Soeiro, J. (ed.), Routledge, New York.
- Fink, E. (2003). **Nietzsche's Philosophy**, A&C Black.
- Fink, E. (2015). **Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun**, Aça, N. (çev.). Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Furedi, F. (2001). **Korku Kültürü**, Yıldırım, B. (çev.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

- Freire, P. (2010). **Ezilenlerin Pedagojisi**, Hatipoğlu, D. ve Özbek, E. (çev.), Ayrıntı Yayınları, Türkiye.
- Gadamer, H. G. (2004). **Method**, Weinsheimer, J. and DoMarshall, D.G. (ed.) Rev Continuum, New York, London.
- Gadamer, H.-G. (2008). **Hakikat ve Yöntem**, Arslan, H. ve Yavuzcan, İ. (çev.). Paradigma Yayıncılık, İstanbul.
- Gökdağ, E. (2004). **Bir Tiyatro Devrimcisi; Augusto Boal**, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Heidegger, M. and Fink, E. (1979), **Heraclitus Seminar**, (Çev.: C. H. Seibert, C. H. (ed.), University of Alabama Press, Alabama.
- Heidegger, M. (1991). **The Principle of Reason**, Indiana University Press, USA.
- Heidegger, M. (1997). **Der Satz Vom Grund**, Vittorio Klostermann, Frankfurt.
- Heidegger, M. (2001). **Poetry, Language, Thought**, Hofstadter, A. (ed.) Perennial Classics, USA.
- Heidegger, M. ve Fink, E. (2006). **Heraclitus Üzerine Dersler**, Görener, İ. (çev.), Günaydın Matbaası, İstanbul.
- Heidegger, M. (2008). **Varlık ve Zaman**. Ökten, K. H. (çev.), Agora Kitaplığı, İstanbul.
- Heidegger, M. (2011). **Sanat Eserinin Kökeni**, Tepebaşı, F. (çev.), De Ki Basım Yayın, Ankara.
- Herakleitos, (2005). **Fragmanlar**, Çakmak, C. (çev.), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Huizinga, J. (2022). **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Kılıçbay, M. A. (çev.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Jackson, A. (2010). **İngilizceye Çevirenin Önsözü, Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar için Oyunlar**, Ataman, B., Öztürk, Ö. ve Rızvanoğlu, K. (çev.), Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 3.Baskı, İstanbul.
- Kranz, W. (1994). **Antik Felsefe: Metinler ve Açıklamalar**, Baydur, S. Y. (çev.), Sosyal Yayınlar, İstanbul.
- Kranz, W. (2014). **Antik Felsefe**, Baydur, S. Y. (çev.), Cinius-Sosyal Yayınlar, İstanbul.
- Kula, O. B. (2012). Kant, Schiller, Heidegger: Estetik ve Edebiyat, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- Latacz, J. (2006). **Antik Yunan Tragedyaları**, Onay, Y. (çev.), Mitos- Boyut Yayınları.
- Moland, L. L. (2017). **Friedrich Schiller**, Stanford Encyclopedia of Philosophy.
- Myers, D. (2006). **Surfactant Science and Technology**, Wiley, J. and Hoboken, J. (ed.), NJ.
- Nietzsche, F. (1956). **Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe**, Hızır, N. (çev.), İş Bankası Kültür Cep Kitapları, Ankara.
- Nietzsche, F. (2011). **Ecce Homo**, Alkor, C. (çev.), İş Bankası Yayınları, İstanbul.
- Nietzsche, F. (2011). **Eğitimci Olarak Schopenhauer- Çağa Aykırı Düşünceler III**, Atilla, C. (çev.), Say Yayınları, İstanbul.
- Nietzsche, F. (2015). **A Philosophical Biography**, Doğan, B. O. (çev.), İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara.
- Nietzsche, F. (2017). **Putların Alacakaranlığı**, Tüzel, M. (çev.), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Nietzsche, F. (2018). **Platon-Öncesi Filozoflar**, Nirven, N. (çev.), Pinhan Yayınları.
- Nietzsche, F. (2019). **Yunan Tragedyası Üzerine İki Konferans**, Kahraman, M. (çev.) Say Yayınları, İstanbul.
- Nutku, Ö. (1985). **Dünya Tiyatrosu Tarihi I**, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Nutku, Ö. (2011). **Dünya Tiyatrosu Tarihi 1**, Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.
- Nutku, Ö. (2013). **Dram Sanatı**, Kabalcı Yayınları, İstanbul.
- Özben, M. (2015). **Yapay Kutsallıklar**, Siyasal Kitabevi, Ankara.
- Platon. (2017). **Phaidros**, Furkan Akderin, F. (çev.), Say Yayınları.
- Platon. (2018). **Devlet**, Eyüboğlu, S. ve Cimcoz, M. A. (çev.), Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Peters, F. E. (2004). **Antik Yunan Felsefesi Terimleri Sözlüğü**, Hünler, H. (çev.), Paradigma, İstanbul.
- Quiles, E. (1981). **The Theatre of Augusto Boal**, Michigan State U.
- Rifat, S. (2003). **Herakleitos, Bir Kapalı Söz Ustasıyla Buluşma Denemesi**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Ross, D. (2017). **Aristoteles**, Arslan, A. (çev.), Kabalcı Yayınları, İstanbul.

- Russell, W., Ryall, E. ve MacLean, M. (2013). **The Philosophy of Play**, Routledge, London.
- Salen, K. and Zimmerman, E. (2003). **Rules of Play: Game Design Fundamentals**, MA: The MIT Press, Cambridge.
- Schiller, F. (1990). **İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup**, Özgü, M. (çev.), Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul.
- Schiller, F. (2003). **Goethe'ye Mektuplar**, Marangoz, S. (çev.), YGS Yayınları, İstanbul.
- Soykan, Ö. N. (2021). **Estetik Ve Sanat Felsefesi**, Bilge Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul.
- Şar, G. ve Yıldız, E. (2016). **Herakleitos'un Oyunu Herakleitos Fragmanlarına Yorumlar**, Dergah Yayınları, İstanbul.
- Şener, S. (1993). **Oyundan Düşünceye**, Gündoğan Yayınları, Ankara.
- Şener, S. (2016). **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Tuna, E.(2000). **Şamanlık ve Oyunculuk**, Okyanus Yayınları, İstanbul.
- Tunalı, İ. (2018a). **Estetik**, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Wittgenstein, L. (2006). **Felsefi Soruşturmalar**. Kanıt, D. (çev.), Totem Yayıncılık, İstanbul.
- Wittgenstein, L. (2007). **Felsefi Soruşturmalar**, Barışcan, H. (çev.), Metis Yayınları, İstanbul.
- Wittgenstein, L. (2013). **Tractatus Logico-Philosophicus**, Çev. Oruç Aruoba, O. (çev.), Metis Yayınları, İstanbul.

Makaleler

- Agnew, M. (2001). "Theatre of the Oppressed: Interview with Augusto Boal", **New Art Examiner**, 28.5, 39-41.
- Anık, M. (2016). "Aykırı Bir Düşünür Olarak J. Baudrillard ve Gösteriş Amaçlı Tüketim", **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi** 9.47, 441-453
- Arnold, S. J. ve Fischer, E. (1994). "Hermenötics And Consumer Research", **Journal of Consumer Research**, 21(1), 55-70.
- Ayhan, S. (1995). "Paulo Freire: Yaşamı, Eğitim Felsefesi Ve Uygulaması Üzerine", **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, 28(2), 193-205.

- Babich, B. E. (2005). Nietzsche's "Artists Metaphysics" and Fink's Ontological "WorldPlay" **International Studies in Philosophy** 37(3), 163-180.
- Bernet, R. (2005). "Gadamer on the subject's participation in the game of truth", **The Review of Metaphysics**. 58.4., 785-814.
- Cohen-Cruz, J. Schutzman, M. and Boal, A. (1990). "Theatre of the Oppressed Workshops with Women: An Interview", **The Drama Review**, 34., 66-76.
- Connolly, J.M. (1986). "Gadamer and the author's authority: A language-game approach" **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, 44.3., 271-277.
- Dereko, A. (2012). "Oyun Kavramı" **Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi**, Sayı 20, 1-42.
- Derrida, J. (1987). "Implications Positions", Bass, A. (ed.), **The Athlone Press**, 1-14
- Derrida, J. (1982). "Margins of Philosophy" Bass, A. (ed.) **Harvester Press**, New York
- Derrida, J. (1982). "White mythology: metaphor in the text of philosophy", **Margins of Philosophy**,
- Derrida, J. (1999). "Differance", Sözer, Ö. (çev.), **Toplumbilim Dergisi**, 10, 49- 61.
- Derrida, J. (1999a). "Differance", Sözer, Ö. (çev.), **Toplumbilim Dergisi**, 10, 49-61.
- Derrida, J. (1999b). "İnsanbilimlerinin Söyleminde Yapı, Gösterge ve Oyun", Gözel, Ö. (çev.), **Toplumbilim Dergisi**, 10, 165-174.
- Driskell, C. B. (1975). "An Interview with Augusto Boal", **Latin American Theatre Review**, 9.1, 71-78
- Duncan, S. (2016). "Interpreting Huizinga Through Bourdieu: A New Lens For Understanding The Commodification Of The Play Element in Society And Its Effects On Genuine Community", **Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy**, 12.1., 37-66.
- Estevam, D. (2019). "Augusto Boal and the Nuestra America Theater", **The Routledge Companion to Theater of the Oppressed**, 33-41.
- Gadamer, H. G. (2002). "Hermeneutik ve Sosyal Bilimler, Retorik, Hermeneutik ve Sosyal Bilimler", **Paradigma**, 67-105.
- Günay, M. (2020). "Düşünce ve kültür tarihinde hermeneutik gelenek", **Doğu Batı Düşünce Dergisi**, 19, 83-103.
- Güzel, M. (2015). "Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Teorisinin Temel Kavramları", **Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi**, 19.1, 65-84.

- Halak, J. (2016). "Beyond Things: The Ontological Importance of Play According to Eugen Fink", **Journal of The Philosophy of Sport** 43(2) , 199-214.
- Henricks, T. (2008). "The Nature of Play: An Overview", **American Journal of Play**, 157- 180.
- Henricks, T. (2016). "Reason and Rationalization: A Theory of Modern Play", **American Journal of Play**, 8.3., 287-324.
- Hinman, L. (1974). "Nietzsche's Philosophy of Play", **Philosophy Today**, 18, 106-124.
- Kemaloğlu, M. ve Güllü, F. (2009). "Öğreti Oyunları ve Ezilenlerin Tiyatrosu. Kısa Bir Tarihçe ve Öncüller", **Mimesis**, 16, 153-165.
- Krell, D. F. (1972). "Towards an Ontology of Play: Eugen Fink's Notion of Spiel" **Research in Phenomenology**, 2, 63-93.
- Koch, T. (1995). "Interpretive Approaches In Nursing Research: The Influence Of Husserl And Heidegger", **Journal Of Advanced Nursing**, 21(5), 827-836.
- Kula, O. B. (2012). "Hegel'in Alman İdealizminin En Eski Dizge Programı ve Romantik Yazın Kuramı", **Edebiyat Fakültesi Dergisi**, 26.1, 135-143.
- Mark, J. J. (2023). "Platon ve Özdeki Yalan", **World History Encyclopedia**.
- Martin, P. (2018). "Between hermenötics and aesthetics: Reconsidering truth and method as an 'aesthetics of truth" **Avant**, 9.2., 167-186.
- McAuley, J. (2004). "Hermenötic Understanding". **Essential Guide to Qualitative Methods in Organizational Research**, 192-202.
- McDonald, P. (2019). "Homo Ludens: A Renewed Reading" **Games and Culture**, 9., 480-490.
- McGee, M.C. (2018). "Phronesis in the Gadamer versus Habermas debates" **Judgment Calls**, 13-41.
- Megill, A., (1998). **Aşırılığın Peygamberleri- Nietzsche, Heidegger, Foucault, Derrida**, Birkan, T. (çev.), Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- O'Neill, L. (2007). "Embodied Hermenötics: Gadamer Meets Woolf in a Room of One's Own", **Educational Theory**, 57.3., 325-337.
- Pianca, M. (1989). "The Latin American Theatre of Exile", **Theatre Research International**, 174-183.
- Regan, P. (2012). "Hans-Georg Gadamer's Philosophical Hermenötics: Concepts of Reading, Understanding and Interpretation", **Meta: Research in Hermenötics, Phenomenology and Practical Philosophy**, 4.2., 286-303.

Schechner, R. and Chatterjee, S. (1998). “Augusto Boal, City Councillor: Legislative Theatre and the Chamber in the Streets”, **The Drama Review**, 42., 75.

Schmidt, D. J. (2017). “Gadamer”, **A Companion to Continental Philosophy**, 433-442.

Silverman, H. J. (2016). “Gadamer and Hermenötics”, **Science, Culture, Literature, Routledge**, 47.

Soffer, G. (1994). “Is language a game? Phenomenological reflections on verstehen and Einfühlen in Gadamer”, **Etudes Phenomenologiques**, 10.20., 27-63.

Soykan, Ö. N. (1991). “Sanatın Kaynağı Sorunu Oyun ve Dans”, **Felsefe Dünyası Dergisi**, 39-54.

Sturgess, J. N. (2016). “Drawing from Heidegger: Dasein and the question of communication. Empedocles” **European Journal for the Philosophy of Communication**, 7.1., 23-37.

Vilhauer, M. (2010). “Gadamer’s Ethics of Play: Hermenötics and the other”, **Lexington Books**, 27.

Weber, M. (2011). “Objectivity in Social Science and Social Policy”, Weber, M. (ed.), **Methodology of Social Sciences**, 49-112.

Sözlük

Türk Dil Kurumu, (1998). Türkçe Sözlük, T.D.K. Yayınları, Ankara.

Basılmamış Tezler

Yalçın, C. (2013). **Wittgenstein’in “Dil Oyunları” Kuramı ve Dil Oyunlarının Toplumdaki Yeri**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Alman Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı.

İnternet Kaynakları

Académie Française, <https://www.academie-francaise.fr/les-immortels/roger-cailliois>, (13.12.2023).

Boal, A. (2009). **Dünya Tiyatrolar Günü Bildirgesi**, <https://tiyatrodunyasi.com/makaledetay.asp?makaleno=1059>, (01.12.2023).

Huizinga, https://www.age-of-the-sage.org/history/historian/Johan_Huizinga.html, (13.12.2023).

Karabekir, J. Kaju Ağacı, <https://bianet.org/yazi/augusto-boal-in-ardindan-mutlu-olmak-icin-cesaretli-olun-114405> (13.12.2023)

Görsel Kaynakça

Şekil 1. Caillois, R. (2001). **Oyunların Sınıflandırılması**, Barash, M. (ed.), University of Illinois Press, Urbana and Chicago.

Görsel 2. **Ezilenlerin Tiyatrosu Ağacı**. <http://augustoboal-oppression.weebly.com/theatre-of-the-oppressed.html> (13.12.2023)



