

Oyun İyi Gelir (Susanna Crossman) *

Klinik bir ortamda oyuncu faaliyet gereksiz oyalanma değildir; hastaları travmanın ta içine götürür – ve götürdüğü gibi oradan çıkarır

‘Bir kalem al. Kağıdın üzerine götür. Ne istersen çiz. Nasıl istersen. Ne demiş Paul Klee: “Çizmek bir çizgiyi yürüyüşe çıkarmak gibidir.”’ Hastanenin işliğinde bir hastaya doğru dönüp güşümseyerek devam ediyorum: ‘O zaman birlikte çizelim. Evler, sonra evlerimizin arasına yollar çizebiliriz. Boyaları alalım. Kağıdı ters çevir. Altını üstüne. Senin için mahsuru yoksa ben senin gökyüzünü boyayabilirim, sen de benimkini... Oynayarak yapabiliriz...’

Yirmi yılı aşkın süredir, uzmanlık alanı akıl sağlığı olan bir klinik sanat terapisti, yaratıcı teknikler kullanan bir eğitmen ve danışman olarak, doktorlar, hastane yöneticileri, hastabakıcı müdürleri ve girişimcileri ile bir yandan oynayıp bir yandan yaparak böyle cümleler kuruyorum. Louise Bourgeois ve Jackson Pollock gibi sanatçılar ve Platon’un rehberliğinde, fenomenolojist ve oyun felsefecisi Eugen Fink’in ‘şeylerin şeftali kabuğu’ dediği şeye vakıf olmaya çalışıyorum. Parlıyorum.

Felsefeci Friedrich Nietzsche bir yerde oyunu ‘ebedi bir masumiyet içinde, ahlaki boyutu olmayan oluş ve çözülme, inşa ve yıkım’ ve ‘dünyada yalnızca sanatçının ve çocuğun oynayışında’ bulunan bir edim olarak tanımlıyordu. Altı yaşındaki Jeanne’a oyun oynadığımızda ne olur diye sorduğumda şöyle diyor: ‘Eğer dünyadaki bütün çocuklar aynı anda oynasa, büyür, büyür, daha da büyür.’ Bir rüya gibidir oynamak çünkü, 1914’te şair Paul Valéry’nin yazdığı gibi, düşlerde ‘türlü izlenimlerin OLASI TÜM İMKANLARININ bir kombinasyonuna sahibizdir’. Oyun bir çokluklar açıklığıdır.

Buna karşın, çelişkili bir biçimde, çokluğa ve özgürlüğe dair tüm vurgusuna rağmen, kesin kuralları vardır oyunların ve bu da oynamayı geliştirilebilecek bir beceri haline getirir. Fink ve sosyal bilimci Roger Caillois gibi pek çok oyun uzmanı, Fink’in ışık tutma ya da dünyayı ‘gün-dürme’ olarak tarif ettiği oyun hâline ulaşmak için gerekli kriterleri tanımlamaya girişmiştir. Bir diğer oyun mütehasısı psikiyatrist Stuart Brown’a göre oyun ihtiyacımız biyolojik ‘neoteni’imizden [bazı olgunlaşmamış özelliklerin yetişkinlikte de devam etmesi – çn.] kaynaklanıyor: çocukluğu 18 yıl süren tek memeli biziz. Brown’a göre oyun belli başlı kilit özellikler taşır: amaçsızdır, istemlidir ve doğası gereği caziptir; bir yandan da zamandan muafiyet, azalmış benlik bilinci, doğaçlama imkanı ve sürekli bir arzu ortaya çıkarır. Oynarken zamanın dışında varoluruz ve bırakmak istemeyiz.

(...)

Kızlarım beş ve altı yaşlarındayken ilk ‘mış gibi yapma’ oyunlarını gözlemliyorum. ‘Tren yapıyorum’ diyor Rose. Saatlerce uğraşıp ‘yolcular ve sürücüler’ için sandalyeleri sıraya diziyor. Tam her şey hazır olduğunda – hiç beklemediğim bir şekilde – ‘bitti’ diyor, ‘bir şeker alabilir miyim?’ Oyun sürecin kendisidir, son ürün değil. Önemlisi, oynadığımızda ve sanat yaptığımızda, yaptığımız ürünler ve şeyler ototeliktir – kendilerinden başka amaç taşımazlar. Hannah Arendt’in yazdığı gibi: ‘ancak tüm faydacı ve işlevsel ilişkilerden bağımsız varolan şeylerle karşılaştığımızda... sanat ederlerinden söz edebiliriz.’¹ Bu bakımdan oyun anti-kapitalist bir faaliyet sayılabilir.

* Kaynak: <https://aeon.co/essays/play-is-cathartic-allowing-people-to-sit-with-their-shadows>
(Çev. Eray Sarıot)

Felsefeci Martin Heidegger'e atıfla Fink 'dünyaya açık olduğumuz için' (ki "*Dasein*'ın dünyaya bir açıklığı'dır bu) oynayabiliyor olduğumuzu söylüyordu.² Heidegger'in dünyaya içinde-olmanın insana has bir vasfı olan *Dasein* mefhumu, pozitif psikolog Mihaly Csikszentmihalyi'nin akış hâli ya da tamamen odaklanmış olma olarak tanımladığı deneyimden çok farklı değildir. Akışta, zaman ve benlik bilinci ortadan kalkar. Kendimizi hoşnut hissederiz ve deneyimi tekrar yaşamak isteriz. Bunu klinik bir bağlama taşırsak, seans sırasında akışı deneyimlemek, hastaların dönüp zamanı aşan bir bağlanmaya girmeleri ve terapötik sürece derinlemesine dahil olmaları anlamına gelir.

(...)

Görünen o ki oyun hakkında yazan çoğu düşünür ve felsefeci karanlığa doğru adım atmanın güven gerektirdiğini gözden geçiriyor. Oynayabilmek için kişinin kendini güvende hissetmesi gerekir. Güven olmadan akış, ağarma olmaz. Yetişkin veya ergen gruplarla uygulamalı seanslarımıza başlamadan önce kartonların üzerine ortak ilkelerimizi yazar, oyun şartlarımızı oluştururuz. Çeşitli fikirleri tartışırız: cep telefonu kullanımı, dakik olmak, saygı, katılım, mahremiyet. Yetişkinlerle oynarken, yoğun ve anlaşılır biçimde; çocuksulaşma, gülünç duruma düşme ve bir tür kandırılma korkusu görülür. Grup oyunun işleyebilmesi için herkes oynayabilecek güveni duymalıdır.

Bu güvenin önemini vurgulayan pediyatrist ve psikoanalist Donald Winnicott oyunun hayali ve gerçek arasındaki 'geçişken alanda' gerçekleştiği tespitinde bulunur. 'Mış gibi yapma' oyununda çocuk muzun telefon olmadığını bilir ama bu onu telefona cevap vermekten alıkoymaz. Winnicott'a göre bu alandaki oyun, çocukların dış dünyadaki yerlerini şekillendirmelerini sağlar. İki taraf arasında gidip gelerek gerçekliği sınarlar. Tabii bu sına – çocuklar oyuncakları fırlatarak sembolik risk ve başarısızlık deneyleri yapacakları için – ebeveyn gözetimi gerektirir. Ebeveyn oyunun itaat ve kaygı olmadan deneyimlenmesini sağlar. Bunu neticesinde, Winnicott'un iddiası odur ki, küçük çocuklar olarak tehlike ile emniyetli biçimde oynarsak, yetişkinliğimizde red ve kayıp durumları ile daha iyi baş edebilir ve daha sağlıklı riskler alabiliriz.

Oyun, Fink'in yazdığı gibi, 'en yüksek arzu ile en derin ıstırapı' birleştirir. Yıllarca psikoz teşhisi konmuş ergenlerle çalıştım. Çalışmamızın en ilginç anlarından biri mutfak gereçleri ile uydurdukları 'kayıp patates ezici' adlı kısa bir gerçeküstücü oyundu. Başrollerde bir buzdolabı, bir dolap, bir tost makinesi, bir tencere, bir masa ve sandalyeler vardı. Metin; ebeveyn tarafından terk edilmeyi, ümitsizliği, yalnızlığı, şiddeti, kaderi ve umudu ele alıyordu. Bir seferinde eğitim ortamında yaptığımız bir doğaçlamada bir hastane yöneticisi, ölmüş bir hastanın çöpe atılmış dosyasını oynamıştı. Her iki örnek de oyunun, kendi gölgemizle kalabilmemize imkan veren katartik etkisini gösterir.

(...)

¹ <https://www.goethe.de/resources/files/pdf193/crisis-in-culture-en1.pdf>

² Eugen Fink'in oyun felekesesi için bkz.

<https://www.ludozofi.com/anasayfa/k%C3%BCt%C3%BCphase/bir-dunya-sembolu-olarak-oyun/> (çn.)

Dünya genelinde ‘oyun’ kelimesinin pek çok etimolojik kökeni³ onu içkin hareketlerle bağdaştırır: Latince *ludere* sıçrayan balıklara ve kanat çırpan kuşlara işaret eder. Anglosakson *lâcan* dalgalar üzerindeki bir gemi gibi hareket etmek veya alev gibi titremek anlamına gelir. Sanskritçe *kridati* de, Germen dillerinde olduğu gibi, rüzgarın hareketini tarif eder. Oyunda nadiren durağan kalırız. Canlıyızdır.

(...)

... Oyun ortaklaşa, içine alan bir faaliyet olabilir. Kolektif olarak oynadığımızda, birlikte bilinçli bir şekilde sınırları aşarız. Oyunun bu ‘ortaklaşa’ yanı Hollandalı tarihçi Johan Huizinga tarafından vurgulanmıştır. *Homo Ludens: Kültürde Oyun Öğesi Üzerine bir İnceleme* (1938) adlı kitabında⁴ Huizinga, oynadığımızda bir ‘oyun-cemaati’ne girdiğimizi söyler. Karşılıklı olarak bir alana çekilir ve normları reddederiz. Bir oyun çemberinin içinde sıradan hayatın kanunları ve teamülleri geçerli değildir artık. Oyun mekanı ve zamanı daima kısıtlıdır: sahne, çocuk parkı, ekran, defter yaprağı, ışık, sihirli çember. Bu sayede, örneğin şizofreni hastalarıyla drama terapisi yaptığımızda, hem grup hem de mekan muhafaza görevi görerek kişinin sanrılara kapılmadan hayal gücünü kullanabilmesini sağlar.

Yıllar evvel, sık sık birisi tarafından kafasının kesileceği sanısına kapılan şizofreni hastası Amerikalı bir adamla çalışmışım. Her gün hastane koridorlarında telaşla fıslayıp dururdu: ‘Peşimdeler, geliyorlar.’ Oysa ısınmalar bitip drama terapisi odasına girdiğimizde neredeyse hiç sanrı görmüyordu. Aylar boyunca, *Beğendiğiniz Gibi*’den ilhamla uydurduğumuz bir oyunda bir dükü oynadı (gerçekten de bir asilzade olduğunu bir kez bile aklına getirmeden). Kişiye özgü şizofrenik sanrının aksine, tiyatronun ‘miş gibi oyunu’ kolektif bir deneyim gerektirir. Gurubun sağladığı emniyet aynı zamanda güven yaratır, yeni gerçekliği tutar, hayali dağları aşp okyanusları geçmemize olanak verir.

Bir seferinde, aylarca bir balık işleme fabrikasında çalıştıktan sonra ruhsal çöküntü yaşayan ve şimdilerde yeme bozukluğu çeken genç bir İspanyol adama psikiyatristi sanat terapisi tavsiye etmişti. İlk seanslarımızda, masanın üzerine yayılmış kelime ve görsellerden canının istediklerini seçtiği spontan bir Dadaist kolaj alıştırması önerdim. Doğru veya yanlış cevap yoktu. Üstünde çiçeklerin ve saçlarını yıkayan genç bir adamın olduğu resimler seçti. Kelime kartlarından, suyu bulmakla ilgili güzel, yalın bir metin oluşturdu. Aylarca bu temalar üzerinde çalıştık, 18. yüzyıl portre sanatını ve otoportreleri inceledik, ve sonunda bir sanatçı dosyası oluşturduk. Bu süreçte en baştaki eser, bilinçaltı tercihlere dayalı ve görünüşte rastgele olan o seçimler, kilit öneme sahipti. Bu spontan öge oyuna zemin teşkil eden ilk nüve, evin temel dayanağıdır. Peki ama spontanlığı nasıl ortaya çıkarmalı?

Yaratıcılık üzerine bir seminerde, felsefeci Friedrich Schiller’in hukukçu dostu Gottfried Körner’e bir mektubunda bahsettiği, zihnin kapısındaki ‘bekçiler’den söz ediyorum – işi gücü ele avuca sığmaz yaratıcılığa gem vurmak olan aklın o nöbetçilerinden. ‘Bekçilerin omuzlarımızda olduğunu hayal edin,’ diyorum, odayı dolduran girişimcilere. ‘Bunlar sizin muhafızlarımız. Siz yeni fikirler geliştirip sorunları çözmek istiyorsunuz. Fikirleriniz, çözümleriniz kapıya kadar geliyor ve – kendilerine bir şans verilmeden – muhafızlarımız fikirlerinizi kötü, aptalca, saçma addederek eliyor, yok sayıyor, sansürlüyor. Fikirlerinizin çoğu oradan asla geçemiyor.’ Dinleyiciler gülüyor, ben devam ediyorum: ‘Yaratıcı bir şekilde

³ İlgili bir yazı için bkz.

<https://www.ludozofi.com/anasayfa/k%C3%BCt%C3%BCphane/oyun-kelimesi-nereden-geliyor/> (çn.)

⁴ Kitabın tamamı: <https://www.ludozofi.com/anasayfa/k%C3%BCt%C3%BCphane/homo-ludens/> (çn.)

çalıştığımızda muhafızları def ederiz. Fikirleri akışına bırakırız.’ Sigmund Freud, ‘serbestçe yükselen’ fikirlerin ifadesini savunduğu *Rüyaların Yorumu*’nda (1889) Schiller’in şu sözlerine yer verir:

eğer zeka adeta kapılara sökün eden fikirleri fazla sıkı irdelerse, bu zihnin yaratıcı çalışmasına zarar verir. Kendi başına ele alındığında bir fikir pek ehemmiyetsiz ve gözüpek gelebilir, lakin ... başka fikirlerle, ki onlar da aynı derecede abes görünebilirler, belli bir şekilde bağlandığında çok faydalı bir yapı oluşturmaya muktedir olabilir.

Bir grup Fransız kamu işçisi ile yaptığımız bir seminerde tuvalin üzerine boya atıyoruz, Jackson Pollock usulü. Atölye bir malikhanede gerçekleşiyor. Bütün duvarları ve yerlerei muşamba ile kapladım. Atölye; karar-alma, stres yönetimi ve duygusal zekada ‘*lâcher prise*’ yani kendini bırakmak ve yaratıcılığı araç olarak kullanmak üzerine. Boya fırçalarını alıp damlata saçta macenta, mavi, turuncu, sarı ve mor izler bırakıyoruz. Bu yöntem, hata yapma korkusu olmadan, insan motivasyonu psikoloğu Carol Dweck’in deyimiyle ‘gelişime açık kafa’ ile ilerleme cesaretimizi artırıyor. Keşfetmeye ve dönmeye gayret ediyoruz, Pollock’un dediği gibi:

Resim yaparken ne yaptığının bilincinde olmuyorum. Ancak belli bir ‘aşına olma’ süresi geçtikten sonra fark ediyorum... resmin kendisi yaşayan bir şey.

Oyun, rastlantı ve içgüdünün hayati rolü, aralarında Dadaizm ve gerçeküstücülüğün de bulunduğu birçok erken yirminci yüzyıl sanat hareketi tarafından kabul edilmiştir. Bu durum cazda ve sonrasında gelen punk gibi hareketlerde de görülebilir. Amerikalı sanatçı Judy Nylon’ın ifade ettiği gibi punk, kendi başına yapmak (DIY), biçim değiştirmek, ‘kanatlarını alabildiğine açmak’ demektir. Bununla birlikte oyun, Cusa’lı Nicholas’ın *De ludo globi* (1463) eserindeki ilahiyat tefekkürlerinde top oyununu bir metafor olarak kullanmasından *commedia dell’arte*’ye, insanlık tarihine de büyük ölçüde ışık tutmuştur. Platon ısrarla ‘Hayatın oyun olarak yaşanması gerektiğini... ve böylece insanın tanrıları teskin edebileceğini, kendini düşmanlarına karşı savunup oyunu kazanabileceğini’ söylemiştir.

Oynamak; deney yapmak, keşfetmek, hazzı geri kazanmak, sırrı çözmek, mümkünü ve imkansızı gerçekleştirmek, yapılamaz olanı icat edip yapmak, geçemeyeceğin köprülerden geçmek, ıslak bir ateş yakmak, su üzerinde yürümek, uçmaktır. Agorafobik biri için kalabalık önünde şarlı söylemek, dans etmek, gülüp ağlamak, resim yapmak, endişeyi, acıyı, ölümü unutmak, zamanın dışında yaşamak, akışta olmak, bağ kurmak, bağları koparmak, yeniden bağlanmak, hayal etmek, yapmaktır.

(...)

Bütün bunlara rağmen, pop-psikoloji çağrışımları aklıma geldikçe ‘yaratıcı’ sözcüğünü kullanmak tam olarak içime sinmiyor: ‘kapitalist gerçekçiliği’ besleyen bir şirket eğlencesi, yakasız gömlekleri çekmiş gurular, el ele tutuşmak, duvarlara kalp çıkartmaları yapıştırmak. Bir oyun uygulayıcısı olarak herkese uyan tek bir formüle dayalı oyun öğretilerine mesafeli yaklaşıyorum. Oyunu ve yapmayı yakınlık gerektiren, kişisel edimler olarak görüyorum. Bireyi değiştirebilme güçleri onların *Locus Solus*’udur [Lat. *biricik yer*, benzersiz yan – çn.]. 52’nci fragmanda Herakleitos Aion’u, yani kozmik zamanı, oynayan bir çocuk olarak tarif eder, oyunu ezeli ebedi kozmik ateş *pur aeizoon*’un, ‘tüm şeylere yön veren şimşek çakımının’ metaforu olarak kullanır. Hayali edimleri paylaşabiliriz, paylaşmalıyız da... Fakat hayal güçlerimizin (bizi güçlendirmeleri, altüst etmeleri ve gecede ayık tutmaları için – çünkü biz arzu eden yaratıklarız), benzersiz ve titreşen bir ışıkla yanmalarına izin vermek gerekir.