

# EĖLENCELER ÜLKESİ

Tarih ve oyun üstüne düşünömler

*Claude Lévi-Strauss'a  
Yetmişinci doğum günü için saygıyla*



Collodi'nin romanında, Pinokyo'nun gece boyunca konuşan sıpanın sırtında yolculuk ettikten sonra, şafak sökerken "eğlenceler ülkesine" mutlu mesut varışını herkes bilir. Collodi bu ütöpik çocuk cumhuriyetini betimlerken bize içinde oyundan başka bir şeyin olmadığı bir evren imgesi bırakmıştır:

Bu ülke dünyanın hiçbir ülkesine benzemiyordu. Nüfusu tamamıyla çocuklardan oluşuyordu. En büyükleri on dört, en küçükleri ise sekiz yaş civarındaydı. Sokaklarda bir neşe, bir şamata, aklınızı başınızdan alacak bir gürültü! Her yerde, sürüyle yumurcak vardı: kimi misket, kimi seksek, kimi top oynuyordu; kimi bisiklete biniyor, kimi tahta atın üzerinde koşturuyordu. Körebe oynayanlar, koşuşturup duranlar, palyaçolar gibi giyinip ateş yutanlar... Kimi rol yapıyor, kimi şarkı söylüyor, kimi ölümçül atlayışlar yapıyor, kimi elleri yerde ayakları havada yürüyerek eğleniyordu. Kimi çember çeviriyor, kimi başında kâğıttan şapka ve oyuncak süvarileriyle general kılığında salınıp duruyordu. Kimi gülüyor, kimi çığlık atıyor, kimi sesleniyor, kimi ellerini çırpıyor, kimi ıslık çalıyor, kimi tavukların yumurtlarken çıkardıkları sesi taklit ediyordu: Kısacası, öyle bir kıyamet, öyle bir cırıltı, öyle bir şamata vardı ki, sağır olmamak için kulaklara pamuk tıkamak gerekirdi. Tüm meydanlara küçük tiyatro çadırları kurulmuştu.

Hayatın oyun tarafından böyle istila edilmesinin doğrudan sonucu zamanın değişmesi ve hız kazanmasıdır: "Birbirini kovalayan

eğlenceler sayesinde günler, haftalar yıldırım gibi geçiyordu". Tahmin edilebileceği gibi, zamanın böyle hızla akıp gitmesi takvimi de değiştirecektir. Özünde ritim, ardılık ve tekrar bulunan takvim şimdi tek bir tatil gününün ölçüsüz genişmesinde aniden duruverir. Lucignolo, Pinokyo'ya şöyle demektedir: "Bütün haftalar altı perşembeden ve bir pazardan oluşuyor. Düşün ki, sonbahar tatili bir ocakta başlıyor ve aralık sonunda bitiyor".

Lucignolo'nun söylediklerine inanmamız gerekirse eğlenceler ülkesinin "şenliği", "curcunası", "çılgınlığı", takvimin felç olup çökmesiyle sonuçlanacaktır.

Lucignolo'nun açıklaması üzerinde durmak gerekir. Aslında antik dönemde ve günümüzde ilkel denilen toplumlarda (Lévi-Strauss'un tavsiyesine uyarak, soğuk toplumlar ya da tarihin durağanlaştığı toplumlar dersek daha iyi bir ifade kullanmış oluruz), böyle bir "şenlik", "curcuna" ve "çılgınlığın" işlevinin, bunun tam aksine, takvimin istikrarını güvenceye almak olduğunu biliyoruz. Mesafe ve zaman açısından birbirine uzak, birbirinden farklı kültürlerde ortak olan ve etnograflarla din tarihçilerinin "yeni yıl törenleri" dedikleri ritüeller bütününü düşünelim. Bunların en belirgin özelliği, bir zevk ve sefa düzensizliğidir; toplumsal hiyerarşilerin askıya alındığı ya da tersyüz olduğu, her şeye izin verilen bu törenlerin amacı, her durumda, hem zamanın yenilenmesini hem de takvimin değişmezliğini sağlamaktır. Eski Çinlilerin, yeni yılın aylarını yönetecek on iki bilgenin tahta çıkışını kutladıkları *No* adıyla bilinen törenlerin bir betimlemesi var elimizde. İşte, bu geleneği uygunsuz bulan Lieou Yu isimli okumuş bir zatın yazdıkları:

Gözlerimle gördüm. İlk ayın dolunaylı her gecesinde, caddeler ve sokaklar tıka basa insan doluyordu, davulların sesi gökyüzünü sağır ediyor, meşaleler yeryüzünü aydınlatıyordu. İnsanlar hayvan maskeleri takıyor, erkekler kadın gibi giyiniyor, ozanlar ve hokkabazlar garip kılıklara giriyorlar. Kadınlar ve erkekler birlikte oyun izlemeye gidiyor, birbirlerinden kaçına-



cakları yerde aynı mekânda bir arada bulunuyorlar. Varlıklarını çarçur ediyor, miraslarını heba ediyorlar...<sup>1</sup>

Frazer ise, yıl sonunda yapılan *calluinn* adlı eski bir İskoç festivalini betimler. İnek derisine bürünmüş bir adam ve onun peşi sıra bağırp çağırarak koşuşturan bir sürü çocuk; çocuklar sopalarla deriye vurarak ses çıkarır, her evin önünde üç kez dönerler, böylece güneşin seyrini taklit etmiş olurlardı. Düzen öncesi kaosa dönüş ve düzenin yeniden sağlanmasını içeren Babil yeni yıl şenliği *akitu* da böyleydi, bu şenlik yılın tüm ayları için kehanetlerin yapıldığı “kader bayramı”na (*zakmuk*) yakındı. O yıl için herkesin kaderinin çizildiği Perslerin yeni yılı Nevruz da yukarıdaki örnek gibidir.

Böylesine heterojen kültürlerle ait, birbirinden farklı ritüelleri karşılaştırarak elde edilecek sonuçların bilimsel açıdan geçerli sayılmama riski var. Bu nedenle, ritüeller ve takvim arasındaki bu ilişkinin sadece yeni yıl törenleriyle de sınırlı olmadığını belirtmek gerekir. Törenler ve takvim arasındaki işlevsel ilişki, genelde çok sıkıdır. Lévi-Strauss son dönem çalışmalarından birinde bu konuda şöyle yazmıştır: “Nasıl mahaller bir güzergâhın uğraklarını sabitliyorsa, törenler de takvimin dönüm noktalarını belirlerler. Birinciler mekânda yayılmayı, ikincilerse süreyi kalıcı hale getirirler. Ritüelin özgül işlevi yaşanmış deneyimin sürekliliğini korumaktır.”<sup>2</sup>

Eğer bu doğruysa –hep Lucignolo'nun düşüncelerini ciddiye alarak– oyun ve ritüel arasında hem bir denklik hem de bir karşıtlık ilişkisi olduğunu varsayabiliriz. Her ikisinin de takvim ve zamanla bir ilişkisi vardır, ama bu ilişki iki durumda da birbirinin tersidir: Ritüel takvimi *sabitler* ve yapılandırır, oyun ise, tam tersine, henüz nasıl ve neden olduğunu bilmesek de, takvimi değiştirir ve *tahrip eder*.

<sup>1</sup> M.Granet, *Danses et Légendes de la Chine ancienne*, Paris 1959, c. 1, s. 321.

<sup>2</sup> C.Lévi-Strauss, “Mythe et oubli”, *Langue, discours, société* içinde, Emile Benveniste için, Paris, 1975, s. 299.

Aslında, oyun ve ritüel arasında bir terslik ilişkisi olduğu hipotezi, ilk bakışta görüldüğü kadar keyfi bir varsayım değildir. Araştırmacılar, oyun ile kutsallık dünyalarının birbiriyle çok sıkı bir ilişki içinde olduklarını uzun süredir biliyorlar. Çok sayıdaki iyi belgelenmiş araştırma, bildiğimiz oyunların çoğunun kökeninin antik kutsal ayinlerde, danslarda, temsili dövüşlerde, kehanet törenlerinde bulunduğunu gösteriyor. Örneğin, top oyununda, tanrıların güneşe sahip olmak için birbiriyle savaştığına ilişkin bir mitin törensel temsilinin izlerini görebiliriz; halka olup dönmek antik bir evlilik ayiniydi; zar oyunlarının kökeni kâhinliktedir; topaç ve satranç tahtası da kehanet gereçleriydi.

Büyük dilbilimci Benveniste, eserleri arasında özel yeri olan bir çalışmada, antropologların sonuçlarından yola çıkarak oyun ve ritüel arasındaki ilişkiyi derinleştirir; bu ikisinde ortak olan şeylerin yanı sıra, karşıt olanları da gösterir. Oyunun kutsallık alanından geldiği doğruysa onu köklü bir biçimde dönüştürdüğü de doğrudur; hatta onu öyle bir biçimde tersyüz eder ki, pekâlâ “ters dönmüş kutsal” olarak tanımlanabilir.

Kutsal edimin gücü tam da mit ile ritüelin birleşmesinde yatar. *Mit* tarihi söze dökerken, *ritüel* de o tarihi yeniden üretir. Bu şemayı oyun şemasıyla karşılaştırırsak, aralarında temel bir farklılık olduğu görülür: Oyunda sürüp giden tek şey ritüeldir; kutsallıktan geriye kalan tek şey de kutsal dramın *biçimidir* ve bu dramın her ögesi zamanı geldikçe tekrarlanıyordur. Ama anlamlı sözcüklerle edimlere amacını ve etkisini kazandıran bir öyküleme olarak mit ya unutulmuş ya da hükümsüzleşmiştir.<sup>3</sup>

Benzer değerlendirmeler *jocus* için, yani söz oyunları için de geçerlidir: “*ludus*’un aksine ama simetrik bir biçimde, *jocus* saf mitten ibarettir, onu gerçekliğe bağlayabilecek herhangi bir ritüele tekabül etmez.” Bu değerlendirmeler, Benveniste’e oyunun bir yapı olarak tanımının öğelerini sağlar: “Oyunun kökeni kutsal-

<sup>3</sup> Emile Benveniste, “Le jeu et le sacré”, *Deucalion*, no. 2, 1947, s.165.

dadır, kutsalın baş aşağı ve bölünmüş bir imgesini sunar. Kutsal eğer mit ile ritüelin tözsel birliği olarak tanımlanabilirse, oyunun da kutsal canlandırmanın ancak bir yansı tamamlandığında ortaya çıktığını söyleyebiliriz: Miti sadece sözcüklere ve ritüeli sadece eylemlere tercüme ediyordur.”<sup>4</sup>

O halde, Lucignolo'nun değerlendirmelerinin çağrıştırdığı kutsal ile oyun arasındaki ters bağın temelde doğru olduğu ortaya çıkıyor. Eğlenceler ülkesi, tüm sakinlerinin, anlamını unuttukları ritüelleri ve kutsal sözleri tekrarlamakla ve ne işe yaradığını hatırlamadıkları nesnelere dokunmakla meşgul oldukları bir ülkedir. Ve bu unutma sayesinde, Benveniste'in sözünü ettiği ters dönme ve parçalanma sayesinde, kutsalı da takvimle ve kendi onayladığı zamanın döngüsel ritmiyle bağlantısından kurtarmalarına ve böylece saatlerin “yıldırım” gibi akıp gittiği, günlerin değişmeden kaldığı bir başka zaman boyutuna girmelerine hiç şaşdırmamak gerekir.

İnsan oynayarak kutsal zamandan kurtulur ve insani zamanda onu “unuttur.”

Yine de oyunun dünyası daha da özel bir anlamda zamanla bağlantılıdır. Aslında oyuna ait olan her şeyin bir zamanlar kutsalın ortamına ait olduğunu gördük. Ama bu, oyun ortamını tüketmez. Gerçekten de, insanlar oyunlar icat etmeyi sürdürürler ve bir zamanlar pratik-ekonomik ortama ait olan bir şey ile de oynanabilir. Oyuncakların dünyasına şöyle bir göz gezdirmek, insanlığın eskicileri olan çocukların, ellerine geçen her türlü eski eşya ile oynadıklarını ve oyunun böylece artık var olmayan kutsal dışı davranış ve nesnelere koruduğunu gösterir. Eski olan her şey kutsal kökeninden bağımsız olarak oyuncak haline gelmeye uygundur. Dahası var: Hâlâ kullanılmakta olan nesnelere söz konusu olduğunda da bunların dönüştürülüp –örneğin, küçültülmesiyle– oyuna dahil edilmeleri mümkündür: Bir otomobil, bir tabanca, elektrikli bir ocak küçültülerek birdenbire oyun-

<sup>4</sup> a.g.y.

cağa dönüşür.<sup>5</sup> Peki o halde oyuncağın özü nedir? Oyuncağın özsel karakteri –iyi düşünülürse, onu diğer nesnelere ayırt etmeyi sağlayan tek özellik– sadece “bir zamanların”, “artık olmayan bir şimdinin” zamansal boyutunda kavranabilecek son derece tekil bir şeydir (ancak, küçültme örneğinin de gösterdiği gibi, bu “bir zamanları” ve bu “artık olmayan şimdii” sadece *artsüremli* anlamda değil, *eşsüremli* anlamda kavramak gerekir). Oyuncak –*bir zamanlar, artık olmayan bir ortamda*– kutsalın alanına ya da pratik-ekonomik alana ait olmuş şeydir. Eğer bu doğruysa oyuncağın özü (çocukların oyuncaklarını ellerinde döndürüp dururken, onları sallarken, yere atarken, içini dışına çıkarırken ve en sonunda paramparça ederken boşu boşuna kavramaya çalıştıkları şey – Baudelaire’e göre oyuncağın “ruhu”) her şeyden önce *tarihsel* bir şeydir; hatta, deyim yerindeyse, saf haldeki Tarihselliktir. Tarihin zamansallığını, kendine özgü saf ayrımsal ve niteliksel değeriyle hiçbir yerde bir oyuncakta olduğu gibi kavrayamayız: Ne (Benjamin’in “maddi içerik” diyebileceği) kendi pratik ve belgeleyici karakterini zamanda muhafaza eden arkeolojik araştırma nesnesi ve bilgi kaynağı bir anıtta; ne değerini niceliksel bir eskilik işlevinden alan bir antikada; ne de değerini geçmiş bir olayla, bir doğruluk ve yakınlık ilişkisinde bir kronolojiye yerleştirilmiş olmaktan alan bir arşiv belgesinde kavrayabiliriz. Bütün bu nesnelere oranla, oyuncak çok daha fazlasını ve daha değişik bir şeyi temsil eder. Asıl modelin oyuncağa dönüşmesinden sonra geriye ne kaldığı sıklıkla sorulmuştur, çünkü söz konusu olan kültürel anlamı değildir, işlevi, hatta biçimi de değildir (oyuncakların elastik ikonizmine alışık olanların iyi bileceği gibi, öylesine kusursuzca yeniden üretilebilir ya da dönüştürülebilir ki, biçim tanınmaz hale gelir). Oyuncağın kendi kutsal ya da ekonomik modelinden alıp muhafaza ettiği, parçalanıp bölünmesi ya da küçültülmesinden sonra da sürüp giden şey,

<sup>5</sup> Bu da bir “illüzyon”dur. sözcüğe *in-ludere*’den [oynamak] gelen etimolojik anlamı yeniden kazandırılarak. – e.n.

onda içerilmiş olan insani zamansallıktan, onun saf tarihsel özünden başka bir şey değildir. Oyuncak, nesnelere içerilen tarihselliğin maddeleşmesidir ve onu özel bir manipülasyon sayesinde ortaya çıkarmayı başarır. Bir antika nesnenin ya da bir belgenin anlamı ve değeri kendi çağlarının işleviyken (yani görece uzak bir geçmişi elle tutulur hale getirme ve görünür kılma işlevi) oyuncak, geçmişi çarpıtarak ve bölüp parçalayarak ya da şimdiki küçülterek –yani hem *artsüremlilik* hem de *eşsüremlilikte* oynayarak– insanın bizatihi zamansallığını, yani “bir zamanlar” ile “artık olmayan” arasındaki saf ayrımsal sapmayı kendinde görünür kılar ve elle tutulur hale getirir.

Bu açıdan bakıldığında, oyuncak, Lévi-Strauss’un artık klasikleşmiş bazı sayfalarında yer alan ve mitik düşüncenin izlediği yolu göstermek için yararlandığı *yaptakçılık (bricolage)* ile bazı benzerlikler taşır. Oyuncak da *yaptakçılık* gibi (değişmiş yapısal bütünlere de olsa), başka yapısal bütünlere ait “kıvrıntı” ve “parçalardan” yararlanır ve böylelikle oyuncak da antik gösterilenleri gösterenlere ya da gösterenleri gösterilenlere dönüştürür. Ama “oyunan” şey, aslında sadece bu kıvrıntı ya da parçacıklar değildir: Küçültme durumunda açıkça görüldüğü gibi, nesnede ya da parçası olduğu yapısal bütünde zamansal biçimde içerilen (deyim yerindeyse) “kıvrıntısallıktır.” Bu perspektiften bakıldığında görüldüğü üzere, oyuncakın şifresi olarak küçültmenin anlamı, Lévi-Strauss’un sanat eseriyle yaptakçılığın ortak karakterini genel olarak “küçültülmüş model”le özdeşleştirirken buna atfettiği anlamdan daha geniştir. Çünkü küçültme burada, nesnede korulabilir olan ne varsa (“*La poupée de l’enfant n’est plus un adversaire, un rival ou même un interlocuteur...*” –şimdi çocuğun oyuncakı bir düşman, bir rakip, hatta bir muhatap değildir) onu bir bakışta kavrayarak parçalardan önce bütünü tanımayı ve ona galip gelmeyi sağlayan bir şey olmaktan çok, nesnede içerilen saf zamansallığı yakalamayı ve onun keyfini çıkarmayı sağlayan şey olarak görünür. Yani *küçültme tarihin şifresidir*. Bu yüzden, yap-

takçidan ziyade koleksiyoncu, oyuncuya sınırdış bir figür olarak ortaya çıkar. Antika nesnelere gibi, nesnelere minyatürlerinin de koleksiyonu yapılır. Ama her iki durumda da, koleksiyoncu nesneyi artsüremli uzaklığından ya da eşsüremli yakınlığından çeker alır ve onu Benjamin'in bir tanımlamasında dediği gibi “*une citation à l'ordre du jour*” diye tanımlanabilecek tarihin uzak yakınlığında, tarihin son hüküm gününde toplar.

Eğer bu doğruysa, eğer çocukların oynadıkları şey tarihse ve eğer oyun nesnelere ve onlardaki saf tarihsel-zamansal karakteri kavrayan insan davranışlarıyla ilişkiyse, o halde, Herakleitos'un bir fragmanında –yani Avrupa düşüncesinin köklerinde– özgün anlamıyla zaman olan *aion*'un “zar oynayan bir çocuk” olarak tasvir edilmesi ve “çocuk ülkesinin” de bu oyunun kapsamı olarak tanımlanması önemsiz görünmeyecektir. Kökenbilimciler, *aion* sözcüğünü, “yaşamsal güç” anlamına gelen \**ai-w* köküne götürüyorlar ve dediklerine göre bu *aion* sözcüğünün “omurilik” anlamını almazdan önce ve nihayetinde, pek de kolay açıklanamayacak bir geçişle, “süre” ve “ebediyet” anlamlarını almazdan önce Homeros metinlerindeki en eski kullanımlarında sahip olabileceği anlam. Aslında, bu terimin Homeros'taki anlamlarını daha dikkatlice incelersek *aion*'un sık sık *psykhe* sözcüğüyle bağdaştırılarak kullanıldığını görürüz ve ölümü anlatmak için kullanılan şu tür ifadelerle karşılaşırız: “*psykhe* ve *aion* onu terk ettiler.” Eğer *psykhe* bedene can veren yaşamsal ilke ise, burada *aion* ile birlikte kullanılmasının, basit bir tekrarin ötesinde, anlamı ne olabilir? Yukarıda sözü edilen çeşitli anlamları tutarlı bir bütüne indirgememizi sağlayan tek makul yoruma göre, *aion* canlı varlıktaki yaşamsal gücü zamansal bir şey olarak, “süren” bir şey olarak, yani canlının zamansallaştıran özü olarak gösterir, oysa *psykhe* bedene can veren soluktur, *thumōs* ise kol ve bacakları devindiren şey. Herakleitos bize *aion*'un oynayan bir çocuk olduğunu söylediğinde, böylece canlının zamansallaştıran özünü oyun olarak tasvir etmiş olmaktadır – biz, onun “tarihselliği” de diyebiliriz (“ta-

rih oynayan bir çocuktur” şeklindeki çevirisi epeyce cüretli ve kuşkulu da olsa).

Yunan dilinde, zamanı göstermek için *aion*'un yanı sıra *chrónos* terimi de vardır, nesnel bir süreyi, ölçülebilir ve sürekli bir zaman niceliğini ifade eder. *Timaios*'taki ünlü bir pasajda, Platon *chrónos* ve *aion* arasındaki ilişkiyi, kopya ile modelin ilişkisi olarak, yıldızların devinimince ölçülen döngüsel zaman ile devinimsiz ve eşsüremlî zamansallığın ilişkisi olarak sunar. Burada bizi ilgilendiren, hâlâ yaşamakta olan bir gelenek boyunca *aion*'un sonsuzlukla, *chronos*'un artsüremlî zamanla özdeşleştirilmesinden çok, kültürümüzün en başından beri karşılıklı olarak birbirine bağlı ve karşıt iki farklı zaman kavrayışı arasındaki bir parçalanmayı tasavvur etmiş olmasıdır.

Şimdi oyun ve ritüel arasında var olduğunu gördüğümüz karşıtlık ve tekabül ilişkisine ve onların takvim ve zaman karşısındaki ters konumlarına dönebiliriz. *Yaban Düşünce*'nin bir bölümünde, Fox Kızılderililerinin<sup>6</sup> evlat edinme törenlerinden söz ederken, Lévi-Strauss ritüel ve oyun arasındaki karşıtlığı örnek bir formülle özetlemiştir: Ritüel olayları yapıları dönüştürürken, oyun yapıları olaylara dönüştürür. Önceki değerlendirmelerin ışığında bu tanımları geliştirerek, ritüelin görevinin mitik geçmiş ile şimdi arasındaki çelişkiyi, onları birbirinden ayıran zaman aralığını geçersiz kılarak ve tüm olayları yeniden eşsüremlî yapıya yedirerek, gidermek olduğunu ileri sürebiliriz. Oyun ise bu işlemin simetrik karşıtını sunar: Geçmiş ve şimdi arasındaki bağı parçalamaya, tüm yapıyı olaylara bölmeye yönelir. Yani eğer ritüel, artsüremlî eşsüremlî dönüştüren bir makineyse, oyun de tam aksine eşsüremlî artsüremlî dönüştüren bir makinedir.

Bakış açımıza göre, söz konusu dönüşümün her iki durumda da hiçbir zaman tamamlanmadığını netleştirmek şartıyla bu tanımları doğru sayabiliriz. Bunun tek nedeni, zamanda ne kadar geri gitsek ve etnografik incelemeleri ne kadar yaygınlaştırsak da,

<sup>6</sup> C. Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage* (Paris 1962) s. 44-47.

oyunları hep ritüelle, ritüelleri de hep oyunlarla birlikte bulmamız değildir; daha önemlisi, her oyunun, daha önce de kaydettiğimiz gibi, bir ritüel yanının ve her ritüelin de bir oyun yanının olması ve bu durumun çoğunlukla onları birbirinden ayırt etmeyi güçleştirmesidir. Karl Kerényi, Roma ve Yunan seremonileriyle ilgili olarak, onların gerçekleştirdikleri yaşam içinde mit "alıntısının" her zaman oyunla ilgili bir öge içerdiğini gözlemlemiştir. Iuvenalis, Romalı kadınların müstehcen bir kültürüne dine aykırının niteliğini tanımlamak istediğinde "*Nil ibi per ludum simulabitur/ omnia fient ad verum*" (burada hiç "-miş gibi yapmak" yok, yalan dolan yok) diye yazar, neredeyse dinsel *pietas* [ibadet] ile oyun eğilimi aynı şeymiş gibi.<sup>7</sup> Huizinga da, ayinsel davranışlarda, oyuncunun oyun oynadığının farkında olduğunu hatırlatan bir "-miş gibi yapma" bilincini ele verdiğini gösteren örnekleri kolayca bulabilmiştir. Ritüel ve oyun her toplumda işleyen iki eğilim olarak görünürler, değişik ölçülerde biri diğerine üstün gelse de, asla karşılıklı olarak birbirlerini devre dışı bırakmayı başaramazlar, her zaman artsüremlilik ve eşsüremlilik arasında bir ayrımsal aralığın bulunmasını sağlarlar.

○ halde, yukarıda alıntılıdığımız tanım, oyun ve ritüelin her ikisinin de artsüremlilik ve eşsüremlilik arasında ayrımsal aralıklar üreten makineler olduğu şeklinde düzeltilmelidir, bu aralık iki durumda birbirinin tersi bir devrimin sonucu olsa da. Hatta daha net bir biçimde, ritüel ve oyunu birbirinden ayrı iki makine olarak değil, tek bir makine, tek bir ikili dizge olarak değerlendirebiliriz, bu dizge yalıtılması mümkün olmayan iki kategori üzerinde eklemlenir, işleyişi onların bağlanaşımı ve farklılığı üzerinde temellenir.

Ritüel ile oyun, artsüremlilik ile eşsüremlilik arasındaki bu yapısal bağlanaşımından bazı önemli sonuçlar çıkarabiliriz. Bu açıdan baktığımızda, insan toplumları bize, ilki artsüremliliği eşsüremliliğe dönüştürmeye, ikincisi de tam karşıt etki yaratmaya yö-

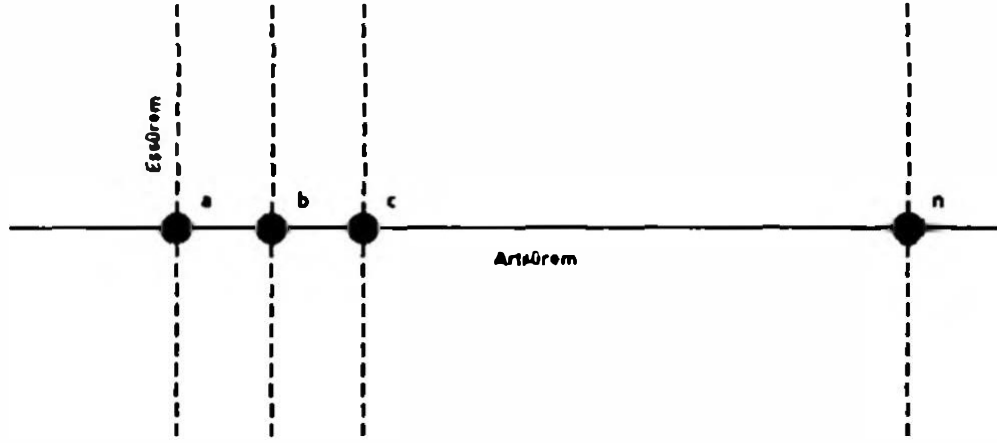
<sup>7</sup> K. Kerényi, *Die Religion der Griechen und Römer* (Münih-Zürich 1963), s. 34.



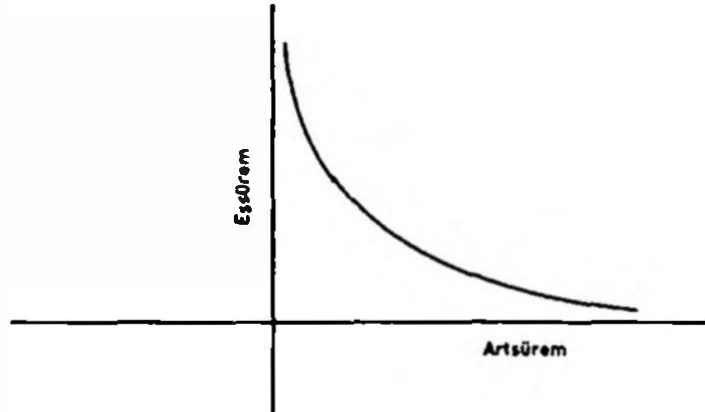
nelik iki karşıt eğilimin kat ettiği tek bir dizge olarak görünüyorsa eğer, bu eğilimlerin işleyişinin sonunda ortaya çıkan şey (yani dizgenin –insan toplumunun– ürettiği şey) her durumda artsüremlilik ve eşsüremlilik arasında bir aynımsal aralıktır: *Tarih, yani insani zaman*.

Böylece, tarih bilimlerinde inatla korunan budun-merkezci bir perspektifin naif tözselleştirmesinden kurtulmuş bir tarih tanımına izin veren ögelere de ulaşırız. Gerçekten de, tarihyazımı, kendi nesnesini, sanki tözsel-nesnel bir gerçeklikmiş gibi artsüremlilikte bulabileceğini farz edemez. Lévi-Strauss'un eleştirilerinin gösterdiği gibi, bu nesnenin kronolojik bir matriks kullanan bir kodifikasyonun ürünü olduğunu anlamak zorundadır. Tüm insan bilimlerinin yapması gerektiği gibi, tarih de nesnesini doğrudan gerçeklikte bulacağı yanılgısından vazgeçip, onu karşıt ve bağımlı iki düzen arasındaki anlamlandırma ilişkilerinin terimleriyle göstermelidir. Tarihin nesnesi artsüremlilik değildir; tarihin nesnesi, artsüremlilik ile eşsüremlilik arasındaki, bütün insan toplumlarını karakterize eden karşıtlıktır. Tarihsel oluş, salt bir olaylar ardışıklığı, mutlak bir artsüremlilik olarak gösterildiği takdirde dizgenin tutarlılığını kurtarmak adına, her noktasal anda etkili olan (ve nedensel yasa ya da erekbilim olarak gösterilen) ama anlamı ancak bütünsel toplumsal süreçte diyalektik olarak beliren gizli bir eşsüremliliğin bulunduğunu da varsaymak gerekir. Oysa artsüremlilik ve eşsüremliliğin kesiştiği bir noktasal an (bir mutlak şimdi) Batı metafiziğinin kendi çift zaman kavrayışının sürekliliğini sağlamak için yararlandığı saf bir mittir. Sorun sadece –Jakobson'un dilbilim için gösterdiği gibi– eşsüremliliğin durağanlıkla, artsüremliliğin de dinamiklikle özdeşleştirilemeyecek olmasından ibaret değildir; saf olay (mutlak artsürem) ve saf yapı (mutlak eşsürem) diye bir şey de yoktur: Her tarihsel olay artsüremlilik ve eşsüremlilik arasında aynımsal bir aralık gösterir ve bu ikisi arasında bir anlamlandırma ilişkisi kurar. Bu yüzden tarihsel oluş, eşsüremlilik ve artsüremliliğin çakıştığı

aynık anları  $a, b, c, \dots, n$  noktalarıyla belirten (aşağıdaki gibi) artsüremli bir eksen olarak gösterilemez.

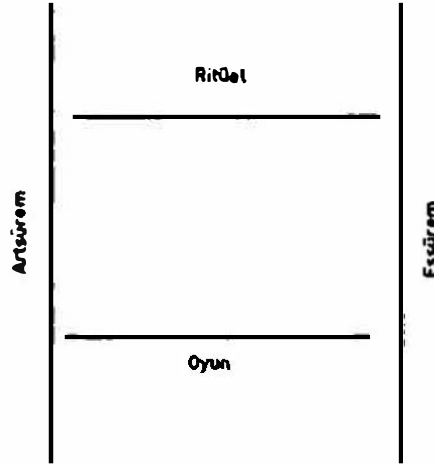


Bunun yerine, eşsüremlilik ve artsüremlilik arasındaki bir dizi aynımsal sapmayı ifade eden hiperbolik bir eğri olarak temsil etmek daha yerinde olur (bu eğriye göre eşsüremlilik ve artsüremlilik sadece iki asimptotik dayanak eksenini oluştururlar):

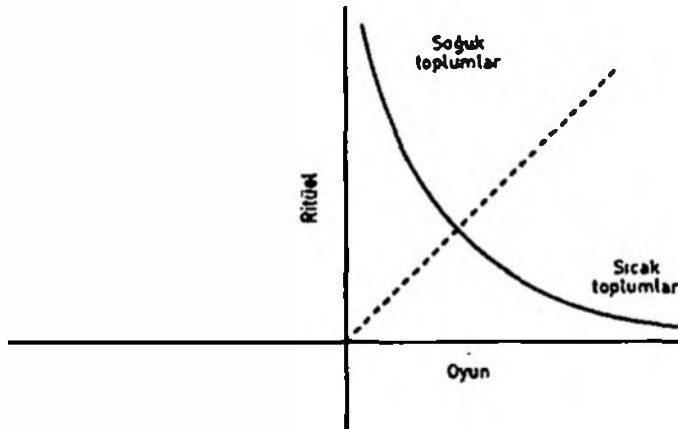


Tarih –artık tüm antropologların kabul ettiği ve tarihçilerin de anlamakta pek zorluk çekmedikleri üzere–, tarihsiz olarak sunulan başka bazı halklar dışında kalan halkların ayrıcalıklı mirası değildir. Bunun nedeni, tüm toplumların zamanda yani artsüremlilikte yer alıyor olması değil, toplumların artsürem ve eşsürem arasında aynımsal sapmalar üretmesidir: Burada ritüel ve oyun dediğimiz şey, her toplumda artsürem ile eşsürem arasında anlamlandırma ilişkileri kurmak için işbaşındadır. Bu perspektifte, tarih, artsüremli *continuum* ile özdeşleştirilmek şöyle dursun, oyun ve ritüelin dur durak bilmeden ürettiği artsüremli ve eşsüremli göste-

renler arasındaki ilişkilerin sonucundan başka bir şey değildir: Terimin pek çok dilde bulunan mekanik anlamını kullanarak söylersek, eşsüremlilik ve artsüremlilik arasındaki “oyundur” tarih.



Bu bağlaşıma kabul edildiğinde, Lévi-Strauss'tan beri tarihsel toplumlar ve tarihsiz toplumlar arasındaki geleneksel ayrımın yerini alan “soğuk” ya da tarihsel olarak durağan toplumlar ile “sıcak” ya da birikimsel tarihe sahip toplumlar arasındaki ayrımın nasıl ifade edilebileceği de anlaşılır. Ritüelin alanının oyununkini daraltma pahasına genişleme eğiliminde olduğu toplumlar “soğuk”, oyun alanının ritüele baskın çıkma eğiliminde olduğu toplumlar “sıcaktır.”



Eğer tarih bu perspektifte, ritüeli oyuna ve oyunu ritüele dönüştürme sistemi olarak görülürse, iki tür toplum arasındaki farklılığın da niteliksel olmaktan çok niceliksel olduğu açığa çıkar: Ancak bir anlamlama düzeninin diğerine üstün gelmesi bir toplumun

hangi türe ait olduğunu tanımlıyordur. Böyle bir sınıflandırmanın uç noktalarından birine, oyunun tamamıyla ritüele, yani artsüremliliğin tamamıyla eşsüremliliğe dönüştüğü bir toplum durumu yerleştirilebilir (bunun gerçekliği tamamıyla asimptotiktir, çünkü böyle bir toplumun hiçbir örneğini bilmiyoruz). Geçmiş ve şimdi arasındaki artsüremli mesafenin tamamıyla kapandığı böylesi bir toplumda, insanlar sonsuz bir şimdi içinde yaşayacaklardır, yani pek çok dinin tanrıların evi olarak gösterdikleri devinimsiz ebediyette yaşıyor olacaklardır. Tam karşıt kutba ise oyunun tamamıyla ritüeli aşındırdığı ve tüm yapıların parçalanıp olaylara bölündüğü ayrı ölçüde ideal bir toplum durumu yerleştirilebilir: Bu, saatlerin yıldırım hızıyla geçip gittiği “eğlenceler ülkesidir” ya da Yunan mitolojisinde, İxion’un tekerleği ve Sisyphos’un yükü ile sembolize edilen cehennem zamanının mutlak artsüremidir. Her iki durumda da bizim insani zaman, yani tarih olarak belirlediğimiz artsüremlilik ve eşsüremlilik arasındaki o ayrımsal aralık eksiktir.

Bu anlamda, hem sıcak toplumlar hem soğuk olanlar –karşıt yönlerde– aynı projeyi izler görünmektedir ve bu proje de tarihin ortadan kaldırılması olarak betimlenebilir (betimlenmiştir de). Ama –en azından şimdilik– her ne kadar sıcak toplumlar artsüremli gösterenlerin etkisini en üst düzeye çıkartmayı, soğuk toplumlar ise onu en alt düzeye indirmeyi başarmış olsalar da, hiçbir toplum bu projeyi tamamıyla gerçekleştirmeyi ve eğlenceler ülkesi gibi, Hades’in krallığı gibi takvimden büsbütün yoksun bir toplum kurmayı ya da bir bakıma ilahi toplumu kurmayı başaramamıştır. Tarihsel olarak birikimsel toplumlarda zamanın çizgiselliği her zaman bayram zamanlarının takvimsel tekrarı tarafından durdurulmuştur; tarihsel olarak durağan toplumlardaysa, döngüsellik dünyevi zaman tarafından kesintiye uğratılmıştır.

Asıl mesele, hem oyunun hem de ritüelin elenemeyecek bir artık banndırmasıdır ve projelerini kaçınılmaz olarak başansızlığa mahkûm eden de bu engel, bu ayak bağıdır. Lévi-Strauss *Yaban*

*Düşünce*'nin bazı sayfalarında, *churinga* olarak bilinen taş ya da tahta nesnelerin muhteşem bir çözümlemesini yapar. Avustralya'nın orta bölgelerinde yaşayan bir topluluk olan Aranda'lar bu nesnelere atalarından birinin bedenini temsil ederler ve bu nedenle, bu nesnelere her nesilde kutsal bir törenle o atanın zaman zaman yeniden ete kemiğe büründüğüne inanılan kişiye aktarılır. Lévi-Strauss'a göre, bu nesnelerin özel karakteri ve işlevi, şimdi ve geçmiş arasındaki ilişkiyi de eşsüremlilik terimleriyle gösterecek kadar eşsüremliliğe ayrıcalık tanıyan Aranda gibi bir toplumda, *churinga*'ların artsüremliliği geçmişle elle tutulur biçimde göstererek artsüremliliği yoksullaşmayı telafi etmelerinden kaynaklanmaktadır.

Eğer yorumumuz doğruysa, *chirunga*'ların kutsal karakteri, artsüremliliği anlamlandırma işlevinden kaynaklanır. Sınıflandırıcı olduğundan, süreyi bile kendine mal etmeyi başaran bir eşsüremlilikte yer alan bir dizgede, sadece onlar artsüremliliği anlamlandırma işlevini sağlayabilirler. *Chirunga*'lar mitik dönemin dokunulabilir tanıklarındır: Onlarsız da kavranabilecek olan, ama varlıkları artık somut olarak kanıtlanamayacak olan *alcheringa*'ya tanıklık ederler.<sup>8</sup>

Levi-Strauss *churinga*'nın artsüremi göstereni olma işlevini üstlenmesini sağlayan mekanizmayı ayrıntılarıyla açıklamaz. Basit bir mekanizma söz konusu değildir kesinlikle. Mitik geçmişin ele geliri varlığı olarak, "ata ve onun soyundan gelenin tek bir beden oluşunun dokunulabilir kanıtı olarak", aslında *chirunga* artsüremliliğinin göstereni olmaktan çok, *mutlak eşsüremliliğinin göstereni gibidir. Ama artsüremliliğinin eşsüremliliğe dönüşümü yeni bir bireyin bedeninde bir kez tamamlandıktan sonra, mutlak eşsüremi göstereni olan şey özgür kalır ve özgür kaldıktan sonra da, kendi gösterenini (yeni bireyin embriyonunu) yitirmiş olan artsürem tarafından üstlenilir ve bu kez mutlak artsüremi gösterenine dönüşür.* Bu nedenle –Lévi-Strauss'un düşündüğünün aksine– Aranda'ların *churinga*'nın atanın bedeni olduğunu beyan etmeleri ile atanın bir başka bedene geç-

<sup>8</sup> Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, s. 320 .

me anında kendi bedenini yitirmemesi, *chirunga*'nın yeni bedene geçmesine izin vermesi arasında çelişki yoktur. Burada söz konusu olan, ritüelin tamamlanmış ya da hâlâ sürmekte oluşuna göre, aynı nesnenin karşıt iki gösteren işlevi üstlenmesidir. Eğer bu doğruysa, artsüremliliğin eşsüremliliğe ritüel dönüşümü zorunlu olarak artsüremli bir artakalan bırakır (*churinga* da bir bakıma bu artığın şifresidir) ve bir toplumun artsüremliliği ortadan kaldırmak için düşünebileceği en mükemmel dizge bile, tam da bu ortadan kaldırmayı sağlayan nesnede bir artsürem ürünü ortaya çıkarır.

Tahmin edilebileceği gibi, oyunda da benzer bir olguyla karşılaşırız; orada da kurtulmanın mümkün olmadığı bir ayak bağı vardır. Saf bir zamansal aranının gösterimi olduğunu göre, oyuncak kesinlikle mutlak artsürem, yapının olaya dönüşümünün bir gösterenidir. Ama burada da, özgür kalan bu gösteren istikrarsızlaşır ve karşıt bir anlam üstlenir; burada da, *oyun bittiğinde*, oyuncak kendi karşıtına dönüşür ve artık oyunun elemeyi başaramayacağı eşsüremli bir artık olarak belirir. Çünkü eşsürem, artsüreme dönüşümü gerçekten tamamlanmış olsaydı geride herhangi bir iz bırakmazdı ve minyatür kendi modeliyle özdeşleşirdi, tıpkı ritüel tamamlandığında, *churinga*'nın ortadan kaybolup atanın yeniden vücut bulduğu bireyin bedeniyle özdeşleşmesi gerektiği gibi. Bu nedenle, oyuncaklar ve ritüel nesnelere benzer davranışlar gerektirir: Ritüel ve oyun bittikten sonra, bu nesnelere mahcubiyet verici artıklara dönüşürler ve bir kenara konmaları gerekir, çünkü bir bakıma, mümkün hale gelmesine katkıda buldukları şeyin somut bir tekzibini oluşturuyorlardır bu halleriyle (bu noktada, toplumumuzda sanat ortamının, ne tümüyle eşsüremliliğe ne de artsüremliliğe, ne ritüele ne de oyuna ait olan bu istikrarsız, "değişken" gösterenleri toplamakla görevli bir sandık odası olup olmadığı sorulabilir).

Böylece oyun ve ritüel –başka türlü olamayacağı da görülür– artsüremlilik ve eşsüremlilik gösterenleri üzerinde etkili olan işlemler olarak karşımıza çıkarlar: Artsüremli gösterenleri eşsürem-

li gösterenlere dönüştürüyor ya da tam tersini yapıyorlardır. Bununla birlikte, her şey sanki toplumsal dizge kendi ikili yapısını garanti edecek bir emniyet tertibatı içeriyormuşçasına olup biter: Tüm artsüremli gösterenler eşsüremli gösterenlere dönüştüklerinde bunlar da artsüremli gösterenlere dönüşürler ve böylece dizgenin sürekliliği sağlanır. Aynı şey tersi durumda da meydana gelir.

Belli koşullarda artsüremliliğin ve eşsüremliliğin gösterenlerine içkin olan bu tersine dönme potansiyeli, ritüel ve oyunun benzersiz bir biçimde birbirlerine yaklaştıkları törenlerin (ömeğin cenaze törenlerinin) niteliğini açıklamamızı da sağlar. *Ilyada*'nın XXIII. bölümünde Patroklos'un cenaze töreninin sonundaki oyunların canlı ve kılı kırk yaran betimlemesini herkes hatırlayacaktır. Akhilleus bütün gece arkadaşının cansız bedeninin yanmakta olduğu ateşin başında beklemiştir. Bu sırada onun ruhunu yüksek sesle çağırması, ateşe şarap dökmüş, ya da acısını vahşice, henüz gömülmemiş olan Hektor'un cesedinden çıkarmıştır. Bu noktada, araba yarışlarına, boks, güreş ve okçuluk müsabakalarına (bunlar, kendi spor yarışmalarımızdan aşına olduğumuz terimlerle betimlenmektedir) bakarken, birden içindeki üzüntünün yerini yarışma heyecanı alır. Rohde, tartışma götürmez filolojik temellere dayanarak, cenaze törenlerine ait müsabakaların ölüm kültürünün bir parçası olduğunu ve bunun da ölünün oyunlara gerçekten katıldığı varsayımını gerektirdiğini gözlemlemiştir. Oyunlar "ölüyle" oynanmaktadır, tıpkı bugün de bazı iskambil oyunlarında olduğu gibi. Bachofen'in daha da ileriye gittiği bilinir: "bütün oyunların ölüm ve cenazeye ilişkili bir karakteri vardır.... Amaç hep bir mezar taşıdır.... ve ister duvar fresklerinde olsun, ister lahitlerin rölyeflerinde, kabirler dünyasında mezar taşları da varlıklarını oyunların bu dinsel anlamına borçludurlar." Öyle ki, önceki sayfalarda oynadığımız şifresi olduğunu saptadığımız o küçültmenin en eski örnekleriyle karşılaştığımız yer de mezarlardır. Ariès *Çocukluğun Yüzyılları*'nda şöyle yazar:

Oyuncak tarihçileri, bebek ve minyatür nesne koleksiyoncuları, oyuncak bebekleri kazı alanlarında neredeyse endüstriyel miktarda ortaya çıkan ve büyük bir bölümü, yeri geldiğinde, ev kültü, cenaze kültü gibi dinsel bir anlam taşıyan küçük heykelcikler ve tüm diğer imgelerden ayırmakta büyük güçlük çekerler...

Eğer, oyuncaklar artsüremliliğin gösterenleri ise, mezarlık ortamı olan o devinimsiz eşsüremlilik dünyasında neyi temsil ederler, hangi sıfatla yer alırlar? Dahası da var: Lévi-Strauss'un değindiği Fox Kızılderililerinin evlat edinme törenlerinde, ölü bir ebeveynin yerine canlı biri geçirilir ve böylece ölenin ruhunun nihayet salıverilmesi sağlanır. Bu törenler iki gruba ayrılmış halk arasındaki yetenek oyunları, şans oyunları ve spor müsabakaları eşliğinde gerçekleşir. Bu iki grup, *Tokan* ve *Kicko*, ölenleri ve yaşayanları temsil ederler. Ama burada bizi ilgilendiren şey şudur: Bu oyunların sonucu en başından belirlenmiştir; eğer ölen *Tokan* grubundaysa *Tokanlar*, eğer *Kicko* grubundaysa *Kickolar* kazanmış olur. Yani karşımızda bir ritüel gibi algılanan ve gerçekleştirilen bir oyun vardır ve koşul ögesinin eksik olduğu bu oyun, kesinlikle yapıları olaylara dönüştürmeye yarayamaz. Yaşam süresince birbirinden ayrı tutulan oyun ve ritüelin, oyuncaklar ve ritüel nesnelерinin, artsürem ve eşsürem gösterenlerinin ölümlerle birlikte tersine döndüğü ve birbirinden ayırt edilemez hale geldiği de söylenebilir.

Şimdi, cenaze törenlerinin işlevini ve anlamını daha yakından gözlemleyelim. Bu noktada, farklı ve uzak kültürlerde büyük değişiklikler göstermeyen bir inançlar sistemi buluruz karşımızda ve bu nedenle, bu inançlar sistemini pekâlâ tekil bir bütün gibi kabul edebiliriz. Bu inançlara göre, ölümün ilk etkisi öleni bir hayalete (Latinlerin *larva*'sı, Yunanlıların *eidolon* ve *phásma*'sı, Yerlilerin *pitr*'i vb), yani yaşayanların dünyasında kalan tehditkâr ve müphem bir varlığa dönüştürmesidir; bu varlık, ölenin hayattayken sıklıkla gittiği yerlerde belirir. Cenaze törenlerinin amacı –bu konuda bütün araştırmacılar hemfikirdir– bu huzursuz ve tekinsiz



varlığın ayrı bir dünyada yaşayan dostane ve güçlü bir ataya dönüşümünü sağlamaktır ve bu atayla ilişkiler ritüelin terimleriyle tanımlanacaktır. Bu müphem ve tehditkâr “larva”nın doğasını belirlemeye çalıştığımızda, tüm tanıklıkların aynı kanıda olduğunu görürüz: Larva ölünün imgesidir, görünümü, bir çeşit gölge ya da ayna yüzeyindeki benzer bir yansımadır. (Akhilleus’a gömülme isteğini dile getiren bu imgedir, kahramanımız bu imgenin Patroklos’a şaşırtıcı benzerliği karşısında şaşkınlıkla bocalamaktan kendini alamaz: “şaşılacak bir biçimde ona benziyordu” diye haykırır).

O halde, belki, görünüşte karışık olan bu inançlar bütünüyle tutarlı bir dizge oluşturmayı deneyebiliriz. Ölüm, ölenin yaşayanların çevresinden (bu çevrede artsüremli ve eşsüremli gösterenler bir arada bulunurlar) ölenlerin çevresine (buradaysa eşsüremden başka bir şey yoktur) göçmesine yol açar. Ama bu süreçte, boşaltılan artsürem bu kez tam da eşsüremin gösterenini istila edecektir: Ölümün bedensel dayanağından ayırdığı ve özgür kıldığı imge. Yani *larva* bir eşsürem gösterenidir ve yaşayanlar dünyasında bir dengesiz gösteren olarak tehditkâr bir biçimde ortaya çıkmaktadır; ve bu istikrarsız gösteren, sürekli başıboş gezginliğin (Yunanlılar, gömülmemiş bedenin hayaletine *alástor* yani aylak aylak dolaşan derlerdi) ve belli bir duruma yerleşmenin imkânsızlığını bir artsüremli gösterilen (yani anlam) olarak üstlenebilir. Ama bu gösteren, yine de kendi anlamsal dönüşümünün olanaklılığı sayesinde, yaşayanlar ile ölülerin dünyası arasında bir köprü kurmayı ve birinden diğerine *onları özdeşleştirmeden* geçmeyi sağlayan şeyin de ta kendisidir. Böylece, ölümün üstesinden gelinmiş olur (ölüm ki insan toplumunun ikili dizgesine doğanın yönelttiği en ağır tehdittir, çünkü dizgenin temeli olan artsürem ve eşsürem gösterenleri arasındaki karşıtlığın ölüm durumunda sürdürülmesi çok zordur) ve bu aşmayı mümkün kılan da, ne kadar değerli bir işleve sahip olduğunu *churinga* ve oyuncak örneğinde gördüğümüz o dengesiz gösterenlerden biridir. Eşsüremlilik ve artsüremlilik arasındaki dengesiz gösteren olan *larva*, *lare*'ye yani ata-

nın totemsel imgesine ve maskeye dönüşerek durağan bir gösteren haline gelir ve dizgenin sürekliliğini garanti eder. Granet'den alıntılacağımız bir Çin atasözünün dediği gibi: “Ölülerin ruh-soluğu göçebedir: Onları yerleşik kılmak için maskeler yaparsınız.”<sup>9</sup>

Bunun ne ritüelin ne de oyunun şemasına tam olarak uyan ama her ikisine de aitmiş gibi görünen çok özel törenler gerektirmesinin nedeni de şimdi anlaşılır hale gelmektedir. Cenaze törenlerinin nesnelere, diğer ritüellerin (ve oyunların) aksine, artsüremlilik ortamından eşsüremlilik ortamına (ya da aksi yönde) durağan gösterenlerin aktarılması değildir: Onların nesnesi, değişken gösterenlerin durağan gösterenlere dönüşmesidir. Bu nedenle oyunlar ancak bir ritüelin öğeleri olarak kabul edilmek koşuluyla cenaze törenlerine dahil olurlar. Ritüeller ve oyunlar değişken gösterenlerin sürmesine izin verebilirler, ama cenaze ritüeloyunları herhangi bir artık bırakmazlar: larva, hayalet –değişken gösteren– eşsüremmin durağan gösterenine, ölüye dönüşmelidir.<sup>10</sup>

Ama yaşayanlar ve ölümler dünyası arasındaki, artsürem ve eşsürem arasındaki gösteren karşıtlığı sadece ölüm tarafından kırılıp parçalanmaz. Bir başka kritik an, aynı oranda korkutucu bir

<sup>9</sup> Granet, *Danses et Légendes*, s. 335

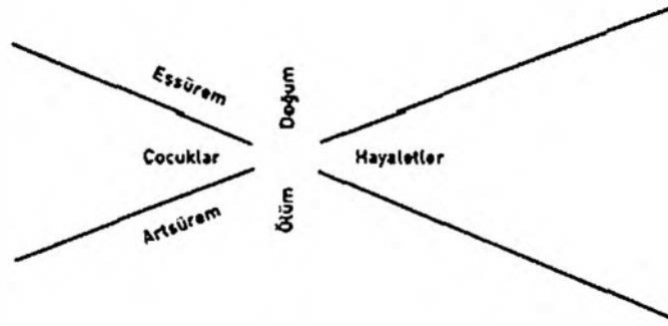
<sup>10</sup> Malinowski tarafından incelenen (“Baloma; the Spirits of the Dead in the Trobriand islands”, *Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland* içinde, c. 46, 1916) Trobriand yerlilerinin durumu kendine özgü yapısıyla bu yorumu tamamıyla doğrular. Genelde, tek bir değişken gösteren olarak sunulan şeyin, burada ta en başından beri iki farklı gösterene ayrıldığı görülür: (ölüler ülkesine giden imge olan) Baloma ve (insanların özel müdahalesine gerek duymadan kendi kendine ortadan kaybolmadan önce köyün yakınlarında bir süre başıboş dolaşıp duran gölge olan) Kosi. Bu durumda da, artsüremlilik ve eşsüremlilik arasındaki gösteren karşıtlığı ölüm anında böylelikle sağlanmıştır; ama burada değişken gösteren zaten iki ayrı bileşene ayrıldığından, Malinowski'nin fark ettiği gibi, cenaze ritüelleri hiçbir şekilde ölünün ruhuyla ilgili gözükmezler: “Baloma'ya (ruh) bir sevgi ya da yazıklanma mesajı göndermek ya da onun geri dönmesini önlemek amacıyla sahnelenmezler; ne onun refahını etkilerler ne de hayatta kalanlarla ilişkilerini.”

başka tehdit de doğumdur. Dolayısıyla, doğumda da değişken gösterenlerin oyuna girdiğini görebiliriz: nasıl ki ölüm doğrudan ataları üretmeyip larvaları üretiyorsa, doğum da doğrudan insanları değil, bebekleri üretir; ve bebekler de tüm toplumlarda özel aynmsal bir konuma sahiptirler. Eğer larva bir ölü-canlıysa ya da bir yan ölüyse, çocuk da bir canlı-ölü ya da yan canlıdır. O da, yaşayanlar ile ölümler dünyası arasındaki süreksizliğin elle tutulur kanıtı olarak ve her an kendi karşısına dönüşebilen bir dengesiz gösteren olarak, hem etkisiz hale getirilmesi gereken bir tehdittir hem de bir ortamdan diğerine (anlam farkını ortadan kaldırmadan) geçişi mümkün kılan bir araçtır. Ve nasıl larvaların işlevi çocukların işlevine denk düşüyorsa, cenaze törenleri de erginleşme ritüellerine denk düşüyordur: Amaçları bu dengesiz gösterenleri dengeli gösterenlere dönüştürmektir.

Lévi-Strauss bazı unutulmaz sayfalarında,<sup>11</sup> merkezinde Noel Baba figürünün bulunduğu Noel folklorundan yola çıkarak erginleşme ritüellerinin anlamını yeniden kurgulamıştır; buna göre, çocuklar ve yetişkinler arasındaki karşıtlığın arkasında daha temel bir karşıtlık, ölümler ve yaşayanlar arasındaki karşıtlık bulunmaktadır. Gerçekten de, gördüğümüz gibi, çocukların işlevi ölümlerden çok larvalara yakındır. Gösteren işlevi açısından bakıldığında, ölümler ve yetişkinler aynı düzene aittirler; durağan gösterenlerin ve artsüremlilik ile eşsüremlilik arasındaki devamlılığın düzenidir bu. (Bu açıdan bakıldığında, bu devamlılığın yaşayanların ölümlere ve bunların da yeri geldiğinde yaşayanlara dönüştüğü bir döngü gibi temsil edildiği soğuk toplumlarla, bu sürekliliği çizgisel bir süreçte geliştiren bizimki gibi sıcak toplumlar arasında pek fark yoktur. Her iki durumda da, önemli olan dizgenin sürekliliğidir.) Çocuklar ve larvalar ise –değişken gösterenler olarak– iki dünya arasındaki süreksizlik ve farkı temsil ederler. Ölen, ata değildir: Larvanın anlamı budur. Ata, canlı insan değildir: Çocuğun anlamı da budur. Eğer ölenler hemen ata-

<sup>11</sup> C. Lévi-Strauss, "Le Père Noël supplicé", *Les Temps Modernes*, no. 77, 1952.

lara dönüşüyor ve atalar da hemen canlı insanlara dönüşüyor olsaydı, o zaman tüm şimdi aniden geçmişe dönüşür ve tüm geçmiş de şimdiye dönüşürdü ve bu da anlamlandırma ilişkilerinin dayandığı artsüremlilik ve eşsüremlilik arasındaki o ayrımsal sapmayı ve onunla birlikte, tarih ve insan toplumunun olanaklılığını azaltırdı. Bu nedenle, ritüelin *churinga*'da bir indirgenmez artsüremli artığın, oyunun da oyuncakta eşsüremli bir artığın varlığını sürdürmesine izin vermesi gibi, yaşayanlar ve ölümler dünyası arasındaki geçiş de, anlamlandırma işlevini etkin kılmak için gerekli iki süreksizlik noktasının sürmesini sağlar. Eşsüremlilik ve artsüremlilik arasındaki, yaşayanlar ve ölümler dünyası arasındaki geçiş, böylece, bir çeşit "kuantumsal sıçrama" sayesinde meydana gelir, bu sıçramanın değişken gösterenleri şifredir:



Bu perspektifte, larvalar ve çocuklar ne eşsüremliliğin ne de artsüremliliğin gösterenlerine aittirler, toplumsal sistemin olanaklılığını oluşturan iki dünya arasındaki anlamların karşıtlığının gösterenleri olarak belirirler. *Onlar gösteren işlevinin gösterenleridir*, bu işlev olmadan ne tarih ne de insani zaman olabilir. Eğlenceler ülkesi ve larvalar ülkesi, tarih ülkesinin ütopyik topolojisini belirlerler; ve bu topolojinin de artsüremlilik ve eşsüremlilik, *ai-on* ve *chrónos*, yaşayanlar ve ölümler, doğa ve kültür arasındaki gösterensel bir ayırım dışında yeri yoktur.

Böylece toplumsal sistem, anlamlamanın (değişken) gösterenlerinin karşısında durağan gösterenlerin yer aldığı ama gerçekte sistemin işleyişini sağlamak için ikisinin de birbiriyle yer değiştirebildiği karmaşık bir düzenek olarak görülebilir. Dolayısıyla

sıyla, hayaletler ölü olabilsin diye yetişkinler kendileri hayalete dönüşmeye razı olurlar; ve ölüler, çocuklar insan olabilsin diye çocuk olmaya boyun eğerler. O halde cenaze törenleri ve erginlik ritüellerinin amacı, gösteren işlevinin aktarılmasıdır ve bu işlev doğum ve ölümün ötesinde sürmek ve dayanmak zorundadır.<sup>12</sup> Bu nedenle –en soğuk ve tutucusundan en sıcak ve ilerlemecisine kadar– hiçbir toplum bu değişken gösterenlerden vazgeçemez ve bunlar bir huzursuzluk ve tehdit ögesi oluşturduğu ölçüde, her toplum bu gösteren alışverişinin kesintisizce sürmesini sağlamak zorundadır, yoksa hayaletler ölümlere ve çocuklar da yaşayan insanlara dönüşemeyecektir.

Eğer şimdi, bu sorunlardan kurtulduğuna ve geçmişin gösterenlerinin şimdiye aktarımını akılcı bir biçimde çözdüğüne inanan kültürümüze bakarsak, Warburg okulunun, hakkında çok verimli ve örnek çalışmalar yaptığı *Nachleben*'lerde (yaşam-sonrası, ikinci yaşam) ve geçmişin gösterenlerinin ilk anlamlarından arınmış biçimde sürüp gidişlerinde tam da yukarıda değindiğimiz larvaları bulmakta hiç zorluk çekmeyiz. Pagan tanrıların dondurulmuş imgeleri, iki gezegenin aynı açıdan geçtiği anda oluşturduğu paralel, astrolojik simgelerin korkutucu imgeleri, yüzyıllar boyunca kesintisiz bir biçimde izini sürebileceğimiz geçmişin tüm diğer sayısız göstereni gibi, gösterilenlerinden yoksun bırakılmış bunalıcı ve tedirgin edici semboller olarak sunu-

<sup>12</sup> Etnogralları her zaman büyülemiş bir erginleşme ritüelinin, Pueblos Yerlilerinin *hacina* ritüelinin çözümlemesi bu bağlamda özellikle öğreticidir. Bu erginleşim sırasında, yetişkinler erginleşecek olanlara ne herhangi bir öğreti ne de herhangi bir hakikat dizgesi açıklarlar, sadece *hacina*'ları gösterirler, bunlar doğaüstü varlıklardır, erginleşecek çocuklar onları yıllık törenler sırasında köyde dans ederken gördükleri ve sıklıkla onları dikenli dallardan yapılmış kırbaçlarıyla korkutmuşlardır; aslında bunlar *hacina maskesi* takmış yetişkinlerdir. Bunun yeni erginlerce öğrenilmesi, onlara saklayacak yeni bir sır verir ve sırası geldiğinde onlar da *hacina* kılığına girerler. Ritüelin içeriği, aktarılan "sır", aslında *aktarılan hendisinden başka* aktarılan bir şey değildir: Bizatihi gösteren işlevi.

lan larvasal ve larvalaşmış hayatta kalırlardır. Bu halleriyle larvaların tamı tamına eşdeğeridirler. Kùltürler onlarla oynamak yerine tehditkâr hayaletlermiş gibi içlerindeki şeytanı çıkardıkça onları hayatta tutmuş olurlar.

Diğer deęişken gösterenler sınıfına gelince; toplumumuzun gençlere uygun gördüğü işleve şöyle bir bakıtığımızda oldukça öğretici olduğunu görürüz. Bir kùltür kendi geçmişinin gösterenlerine böylesine saplanıp kalmışsa eđer, onları gömmek yerine onlardaki şeytanı çıkarmayı ve “hayaletler” olarak hayatta tutmayı tercih ediyorsa ve şimdinin deęişken gösterenlerinden onlarda düzensizlik ve yıkıcılıktan başka bir şey göremeyecek kadar korkuyorsa, bu kesinlikle sağlıklı bir durum deęildir. Bu tatminsizlik ve kùltürümüzde çocukların ve larvaların gösteren işlevinin bu denli katılaşması, ikili dizgenin tıkandığının ve işleyişini sağlayan gösteren deęiş tokuşunu artık gerçekleştiremediğinin en açık işaretidir. Dolayısıyla, geçmişin hayaletlerinden sadece ve sadece kendi çocuklarının yetişkin olmasını engelleyecek öcüler olarak yararlanan ve çocuklarını da sadece ve sadece geçmişin hayaletlerini gömme konusundaki kendi beceriksizliklerinin mazereti olarak kullanan yetişkinlerin hatırlaması gereken şey şudur: Tarihin işleyişinin temel kuralı, süreklilik gösterenlerinin süreksizlik gösterenleriyle deęiştirilmeyi kabul etmeleridir ve gösteren işlevinin aktarımı gösterenlerin kendisinden daha önemlidir. Gerçek tarihsel süreklilik, süreksizlik gösterenlerini bir eğlenceler ülkesine ya da bir larvalar müzesine (günümüzde ikisi de çoğunlukla tek bir yerle, üniversite kurumuyla örtüşüyor) sürgüne göndererek onlardan kurtulmuş gibi yapamaz. Gerçek tarihsel süreklilik, bu gösterenleri geçmişe iade etmek ve geleceğe aktarmak için onlarla “oynayarak” kurulur. Aksi takdirde, kelimenin tam anlamıyla ölü rolü yapan ve kendi hayaletlerini çocuklara, çocukları da bu hayaletlere emanet etmeyi yeğleyen yetişkinlerin karşısına ya çocukları yutmak için geri dönen geçmişin larvaları çıkacaktır ya da çocuklar geçmişin gösterenle-

rini yakıp yıkacaktır, ki bu da gösteren işlevinin –yani tarihin– bakış açısından zaten aynı şeydir. Bu, Pueblos yerlilerinin erginlik ritüellerinden birinde köken miti olarak anlatılanın tam aksi bir durumdur. Mite göre, ölülerin larvaları çocukları alıp götürmek için canlılar dünyasına geri döndüğünde, yetişkinler her yıl eğlenceli bir maskeliler alayı düzenleyerek larvaları kişileştirmeyi önerirler, böylelikle çocuklar yaşayabilecek ve bir gün onların yerine geçebilecektir.