
ÖNSÖZ

Sembolik Düzenin Yırtığında

Yeni Bir Praksis Arayışı

İnsanlık durumu, içine fırlatıldığı andan itibaren verili bir **Temsil Sahnesi** (Theatre of Representation) ile kuşatılmıştır. Bizler, henüz konuşmayı öğrenmeden önce, bizi önceleyen ve bizden sonra da devam edecek olan o devasa **Sembolik Düzen** tarafından "çağırılırız". Althusser'in o meşhur "Hey, sen!" seslenişi, sadece ideolojinin değil, yaşam dediğimiz bu **Ritüeller Bütünü**'nün (The Totality of Rituals) kurucu anıdır.

Bu kitap, "oyun" denilen o naif kelimenin ardına saklanmış olan ontolojik tuzağı ifşa etme cesaretini gösteriyor. Ancak burada ele alınan *Ludus*, çocuğun masumiyetiyle ilgili değildir; bilakis yetişkinin, varoluşsal boşluğunu (The Void) örtmek için sığındığı **Fantazmatik Kurgu** ile ilgilidir. Kültürel kodlar, kariyer basamakları, mülkiyet hırsları ve sosyal statü; hepsi öznenin kendi hakikatinden kaçmak için gönüllü olarak dahil olduğu birer **Mimesis** (Taklit) pratiğidir. Özne, bu pratiğin içinde, kendisine biçilen rolü performe ettiği sürece "var" olduğunu sanır. Oysa bu varoluş, hakiki değil, protez bir varoluştur.

Modernite, bu **Simülasyonu** mutlak bir gerçeklik olarak sunar. Baudrillard'ın "Simülakr" dediği, aslı olmayan kopyaların evreninde, birey artık bir fail (agent) değil, önceden yazılmış bir algoritmanın pasif bir taşıyıcısıdır. Okul

sıralarından fabrika bantlarına, stadyumların kolektif hezeyanından ekranların dijital narsisizmine kadar her alan, bu **Hegemonyanın** yeniden üretildiği birer aparatır. Sistem, bireye "özgürlük" adı altında, sadece simülasyonun içinde kalma ve kurallara göre oynama (acting out) izni verir.

Ancak her Temsil Sahnesi, kendi içinde kendi çöküşünün tohumlarını taşır. Hegelci bir diyalektikle söylersek; sistemin kusursuzluğu, onun en büyük zaafıdır. Çünkü hiçbir **İdeolojik Kurgu**, Gerçek'in (The Real) o tekinsiz, o travmatik çekirdeğini tamamen örtemez.

İşte bu metnin ikinci izleği, tam da bu noktada, simülasyonun dikiş yerlerinin patladığı, kurgunun tutarsızlaştığı o **Semptomatik An**'a odaklanır. Alkolün yarattığı bulanıklık, travmanın yarattığı kırılma, deliliğin yarattığı o radikal **Dışsallık** (Exteriority); hepsi kurulu düzenin işleyişinde meydana gelen birer **Glitch** (Hata/Arıza) olarak okunmalıdır. Bu "arıza", düzeltilmesi gereken bir sorun değil, aksine hakikatin içeri sızdığı o ışıklı yarıktır.

Özne, ancak bu yarıkla, bu **Aporia** (Çıkamaz) ile yüzleştğinde, içine hapsoldüğü kurgunun yapaylığını fark eder. Bu farkındalık, *Truman Show*'daki o gökyüzü dekorunun yırtıldığı andır. "Oynamıyorum" demek, yani Bartleby-vari bir pasif direniş sergilemek, sembolik düzenin akışını durduran o **Negasyon** (Olumsuzlama) eylemidir. Bu, verili kodları reddetmek, "Büyük Öteki"nin (The Big Other) bakışını iade etmektir.

Fakat sadece reddetmek yetmez. Nihilizmin o karanlık çukuruna düşmemek için, yıkılanın yerine yenisinin konması gerekir. Kitabın üçüncü ve nihai ufkü, işte bu **Radikal Praksis** (Eyleyiş) arzusudur. Burada amaç, sadece mevcut masayı devirmek değil; insanlık onuruna yaraşır, hiyerarşiden arınmış, tahakküm üretmeyen yeni bir **Agon** (Mücadele/Oluş) alanı inşa etmektir.

Bu yeni inşa, eski dünyanın "kazan-kaybet" diyalektiği üzerine değil; kolektif bir yaratım, yani **Poiesis** üzerine kurulmalıdır. Sanatın, felsefenin ve özgürleşmiş arzunun diliyle yazılacak bu yeni kod, insanın nesneleştiği bir süreçten, özneleştiği bir sürece geçişin, yani **Emansipasyonun** (Özgürleşmenin) ta kendisidir.

Elinizdeki bu çalışma, okuru sadece bir gözlemci olmaya değil; kendi varoluşsal simülasyonunu hacklemeye ve tarihin sonundaki o "Pasif Tüketici" kimliğinden sıyrılıp, kendi kaderinin **Kurucu Öznesi** olmaya davet ediyor.

Çünkü perde kapandığında geriye kalan sessizlik, bir son değil; hakiki olanın, yani **Olay**'ın (The Event) başlama vuruşudur.