

Üniforma ve Statü: Kostümlü Balo Hiç Bitmedi

*Yargıcın cübbesi, polisin rozeti, işçinin tulumu...
Hepiniz kostümümüz kadar ciddiye alınıyoruz;
çıplakken herkes eşittir.*

İnsan yavrusu dünyaya çıplak, savunmasız, rütbesiz ve mutlak bir eşitlik halinde gelir. Oyunun fabrika çıkış ayarları (**Default Settings**) budur; ne bir kralın tacı vardır başında ne de bir kölenin zinciri. Ancak toplum denen o büyük organizatör, bu eşitliği "tehlikeli" ve "kaotik" bulur. Derhal gardırobun kapılarını açar, bize birer kostüm fırlatır ve oyunun en büyük kuralını kulağımıza fısıldar: *"Sen giydiğin şeysin."*

Hayat, Venedik karnavallarını aratmayan, hiç bitmeyen bir maskeli balodur. Sokakta yürürken, ofiste çalışırken veya bir devlet dairesine girdiğimizde aslında "insanlarla" konuşmayız; biz hareket eden kumaş yığınlarıyla, yani **"üniformalarla"** konuşuruz. Karşımızdaki bir biyolojik varlık, yani bir "insan" değildir; bir "polis", bir "doktor", bir "hakim" veya bir "güvenlik görevlisi"dir.

Blaise Pascal, *Düşünceler*'inde bu tiyatroyu yüzyıllar önce ifşa etmiştir: *"Hâkimler o süslü cübbeleri, doktorlar o garip kepi giymeselerdi, dünyayı asla kandıramazlardı."* Pascal haklıdır; üniforma, bireyin o kusurlu, korkak ve sıradan kişiliğini silen ve yerine sistemin tartışılmaz otoritesini koyan büyülenmiş bir kamuflajdır.

Bir polis memurunu düşünün. Mesaisi bittiğinde, evinde pijamalarıyla televizyon karşısında otururken herhangi biridir; korkutucu değildir, emredici değildir, komşusu ondan çöptü çıkarmasını isteyebilir. Ama o lacivert kumaşı üzerine geçirdiği, beline o metal ve barut yığını taktığı an, **Max Weber**'in tanımıyla "devletin meşru şiddet tekeli" de üzerine giymiş olur. Artık o Ahmet veya Mehmet değildir; o, "Yasa"nın ta kendisidir.

Philip Zimbardo'nun o meşhur **Stanford Hapishane Deneyi**, kostümün insanı nasıl dönüştürdüğünün en korkunç kanıtıdır. Sıradan üniversite öğrencilerine gardiyan üniforması giydirildiğinde, içlerinden nasıl birer sadist canavar çıktığını hatırla. Biz, üniformanın içindeki insandan değil, o kumaşın temsil ettiği "rol"den korkarız. Oyunun hilesi buradadır: Nesnelere ve tekstil ürünlerine, ilkel kabilelerin totemlerine atfettiği gibi büyü gücü atfederiz.

Sadece devletin resmi üniformalarından bahsetmiyoruz; sivil hayatın da görünmez ama çok daha katı üniformaları vardır. Pahalı bir İtalyan takım elbisesi, plazalarda giyilen o kolalı, jilet gibi beyaz gömlekler, "*Ben başarılıyım, ben güçlüyüm, ben yönetici sınıfındayım*" diye bağırarak sivil üniformalardır.

Bir toplantı odasına tişörtle giren biriyle, kravatla giren birine gösterilen saygı arasındaki o dağlar kadar fark, insanlığımızın ne kadar sığlaştığının kanıtıdır. Ağızdan çıkan sözün değerine (Logos) değil, üzerindeki kumaşın kalitesine ve markasına bakarız. **Thorstein Veblen**, *Aylak Sınıfın Teorisinde* buna "**Gösterişçi Tüketim**" der. Markalar, bu modern kabile oyununun rütbe işaretleridir (insignia). Çantanın üzerindeki o devasa logo, arabanın önündeki o parlayan amblem; oyundaki seviyenizi (Level), "Skin"inizi ve "Loot"unuzu (ganimet) diğer oyunculara göstermek için satın aldığınız pahalı etiketlerdir.

Statü, kolektif bir halüsinasyondur, intersubjektif bir yanılsamadır. Bir generalin omuzundaki yıldızlar, fiziksel olarak sadece işlenmiş metal

parçalarıdır. Onlar, sadece biz o yıldızların bir anlamı olduğuna, bir güç temsil ettiğine inandığımız için parlar. Eğer bir ordudaki herkes aynı anda *"Bu sadece bir metal parçası"* diyerek o inancı çekerse, generalin tüm otoritesi bir anda buharlaşır ve geriye sadece yaşlı bir adam kalır.

Tıpkı **Andersen**'in *"Çıplak Kral"* masalındaki gibi; herkesin bildiği ama kimsenin söylemeye cesaret edemediği, herkesin birbirine oynadığı o büyük sır şudur: Kralın tacı da, dilencinin hırkası da, CEO'nun takımı da sadece birer tekstil ürünüdür. Altında titreyen, acıkan, korkan, tuvalete giden ve sonunda çürüyecek olan aynı et ve kemik yığını vardır. **Montaigne**'in o harika alaycılığıyla dediği gibi: *"Dünyanın en yüksek tahtına da çıksanız, yine de kendi kıcınızın üzerinde oturursunuz."*

Bu kostümlü oyun, insan ilişkilerini zehirler ve "şeyleştirir". *"Bey"*, *"Hanım"*, *"Sayın"*, *"Ekselansları"*... Bu hitaplar, insanlar arası değil, kostümler arası bir diyalogdur. Ruhlar birbirine dokunamaz, çünkü arada kalın, aşılmaz bir "statü zırhı" vardır. Alt statüdeki oyuncu, üst statüdeki oyuncunun karşısında "hazırola" durur; yani bedenini dondurur, insanlığını askıya alır ve sadece bir "itaat nesnesi"ne dönüşür.

Oysa geleneksel bir hamamı düşünün. Herkesin peştemalle, yarı çıplak oturduğu o buharlı, sıcak odada; patronla işçi, generalle er, zenginle fakir arasındaki fark silinir. Ter herkesin alnından aynı şekilde akar, sıcak herkesi aynı şekilde gevşetir. İşte sistemin en korktuğu an o andır: Kostümlerin düştüğü ve sadece "çıplak insan"ın kaldığı an. Çünkü kostümsüz bir kral, sadece çıplak bir adamdır ve çıplak bir adamın kimseye emredecek tanrısal bir gücü yoktur.

Diogenes'in Büyük İskender'e *"Gölge etme, başka ihsan istemem"* diyebilmesinin sebebi, Diogenes'in İskender'in o parıltılı zırhını değil, içindeki korkak insanı görebilmesidir.

Unutmayın; "*Önemli Kişi*" (VIP) diye bir şey yoktur, "*Önemli Kostüm*" vardır. Ve oyun bittiğinde, o kaçınılmaz "Game Over" ekranı belirdiğinde; musalla taşında veya toprağın altında herkes aynı kostümü, o ceplerin olmadığı, markasız, logosuz beyaz kefeni giyer.

Statü oyununun sonu, mutlak ve kaçınılmaz eşitliktir. Ölüm, hiç kimseye torpil geçmez.

Bölüm Sonu Oyunu: "Zihinsel Soyunma (X-Ray Bakışı)"

Amaç: Otorite figürlerinin ve statü sembollerinin yarattığı korku/saygı illüzyonunu kırmak, kostümün altındaki "sıradan insanı" görmek.

Oyuncular: Tek Kişi.

Mekan: Otoriteyle karşılaştığınız herhangi bir yer (Müdürün odası, lüks bir mağaza, resmi bir daire).

Oynanış:

1. Karşınızda sizi statüsüyle, üniformasıyla veya zenginliğiyle ezen, gerilmenize neden olan birini seçin (Örn: Öfkeli bir patron, asık suratlı bir memur, çok şık giyimli bir kibirli).
2. **Görselleştirme:** Gözleriniz açıkken, zihninizde o kişinin üzerindeki tüm o pahalı veya resmi kıyafetleri "Delete" tuşuna basarak silin.

Bölüm Sonu Oyunu: "Zihinsel Soyunma (X-Ray Bakışı)"

3. **Abstürt Senaryo:** O kişiyi, hayatın en savunmasız ve en insani hallerinden birinde hayal edin:
 - *Seçenek A:* Sabah uyanmış, saçı başı dağınık, pijamalı ve ağzı kokuyor.
 - *Seçenek B:* Tuvalette, kabız olmuş, yüzü kızarmış ve ızdırıp içinde.
 - *Seçenek C:* Çocukken annesinden azar işitmiş ve ağzını büzerek ağlıyor.
4. Bu imgeyi zihninizde netleştirin. O "büyük" adamın veya kadının, aslında ne kadar komik, ne kadar aciz ve ne kadar sizin gibi biyolojik bir varlık olduğunu görün.
5. **Sonuç:** İçinizdeki korkunun yerini hafif bir gülümseme alacak. O an, karşınızdaki kostümle değil, içindeki insanla konuşmaya başlayacaksınız.

Kazanım: Hiçbir üniformanın, içindeki insanı insanüstü yapmadığını anlamak ve sosyal hiyerarşinin yarattığı stresi mizahla eritmek.