

Kaos ve Yıkım: Oyun Tahtasını Devirmek

Bazen taşları doğru hamleyle oynatmak yetmez; kazanmak için masayı devirmek ve taşları yere saçmak gerekir.

Bir an için, Ingmar Bergman'ın *Yedinci Mühür* filmindeki şövalye gibi, kozmik bir satranç tahtasının başında oturduğunuzu düşünün. Ama karşınızdaki rakip Ölüm değil; ondan daha sinsi, daha bürokratik ve daha soğuk olan **Sistem**'dir (The Establishment). Bu rakip, yüzyıllardır bu oyunu oynuyor. Kuralları o yazmış, tahtanın siyah-beyaz karelerini o tasarlamış, hatta sizin hangi eksik taşlarla oynayacağınıza doğumunuzda o karar vermiş.

Sürekli "şah" çekiyor, sizi vergiyle, yasayla, ahlakla köşeye sıkıştırıyor. Siz ise naif bir reformist gibi; oyunun kuralları içinde kalarak "iyileştirme" yapmaya çalışıyorsunuz. Bir piyonu ileri sürüyor, kaleyle savunma yapıyor, "belki bir gün vezir olurum" diye hayal kuruyorsunuz. Ama matematiksel bir kesinlikle biliyoruz ki; ne kadar iyi oynarsanız oynayın, eninde sonunda kaybedeceksiniz. Çünkü oyun, daha tasarım aşamasında (By Design) sizin kaybetmeniz, Kasa'nın kazanması üzerine kurgulanmış.

İşte tam bu umutsuzluk noktasında, hiçbir strateji kitabında yazmayan, hiçbir "Grandmaster"ın öğretmediği o tek, o yasak hamle devreye girer: **Masayı Devirmek.**

Tahtayı hiddetle havaya fırlattığınızda; hiyerarşinin zirvesindeki "Şah" da, en alttaki "Piyon" da yerçekiminin adaletiyle aynı zemine düşer. O siyah-beyaz kareli zemin, yani sınırlar ve yasalar anlamını yitirir. Kimin kazandığı, kimin kaybettiği belirsizleşir. İşte bu "belirsizlik" durumuna **Kaos** denir.

İnsanlar, özellikle de konformist modern insan, kaostan ölesiye korkar. **Thomas Hobbes**, *Leviathan*'da insanların "doğa durumundaki" o kaotik savaştan kaçmak için özgürlüklerini devlete devrettiğini söyler. Düzen (**Order**), ne kadar zalim, ne kadar faşizan olursa olsun, "öngörülebilirdir". Sabah kalkıp köle gibi çalışacağınızı, ay sonunda o komik maaşı alacağınızı bilmek; yarın ne olacağını bilmemekten daha güvenli gelir. Dostoyevski'nin *Büyük Engizisyoncu*'su haklıdır: İnsanlar özgürlüğü değil, ekmeği ve güvenliği ister.

Bu yüzden diktatörler, tiranlar ve kötü yöneticiler daima "**İstikrar**" (Stability) vaat ederler. "*Bize itaat edin, yoksa kaos çıkar, yoksa dış güçler gelir*" derler. Onların "düzen" ve "huzur" dediği şey, aslında sizin hücrenizin parmaklıklarının sağlam olmasından başka bir şey değildir. Hapishane de son derece düzenli bir yerdir; herkesin yeri, saati ve yemeği bellidir. Ama orası mezarlıktır.

Ancak Kaos, teolojik propagandanın aksine "kötülük" değildir; Kaos, "Ham Madde"dir.

Yunan mitolojisindeki **Hesiodos**'un *Theogonia*'sına bakın; evren, Kozmos, Kaos'tan doğmuştur. Astrofizik bize aynı şeyi söyler: Yıldızlar, gaz ve toz bulutlarının kaotik, şiddetli çarpışmasından oluşmuştur. Yıkım olmadan, yaratım olamaz. Eski, çürümüş, temeli bozuk binayı dinamitle yıkmadan (Moloz), yerine yenisini dikemezsiniz. Yıkım, inşaatın ilk, en tozlu ve en gürültülü aşamasıdır.

Rus anarşist **Mihail Bakunin**'in o muhteşem sözünü duvara asmak gerekir: *"Yıkıcı dürtü, aynı zamanda yaratıcı bir dürtüdür."*

Bilgisayar ve teknoloji dilinde buna **"Hard Reset"** veya **"Format Atmak"** denir. Sistem (Toplum) o kadar çok virtütle, o kadar çok gereksiz "Cache" dosyasıyla (bürokrasi, gelenek, önyargı, faiz, kin) dolmuştur ki; artık yama yapmak (Reform), güncelleme getirmek işe yaramaz. Ekran donmuştur. Sistem sürekli **"Blue Screen of Death"** (Mavi Ekran) vermektedir. Tek çözüm, o korkulan şeyi yapmak; fişi çekip sistemi elektriksiz bırakmak ve her şeyi sıfırlamaktır.

Kaos anları, toplumsal hiyerarşinin ve maskelerin çöktüğü nadir hakikat anlarıdır. Büyük bir deprem olduğunda, global bir ekonomik kriz patladığında veya bir halk ayaklanması çıktığında; plazadaki CEO ile kapıdaki güvenlik görevlisi, apoletli general ile rütbesiz er eşitlenir. Üniformalar yırtılır, bankadaki dijital paralar geçersizleşir. Herkes "Can Derdi"ne, yani fabrika ayarlarına döner. Bu korkutucu olabilir ama aynı zamanda muazzam bir eşitleyicidir. Kaos, torpil tanımaz.

Ekonomist Joseph Schumpeter'in **"Creative Destruction"** (Yaratıcı Yıkım) terimi, sadece kapitalizm için değil, hayatın her alanı için geçerli bir biyolojik yasadır. Orman yangınları dışarıdan korkunç görünür ama ekosistem için hayati derecede gereklidir; çünkü yangın, zemini temizler, güneşi engelleyen yaşlı ve ölü ağaçları yok eder ve toprağı küllerle besleyerek yeni filizlerin (Yeni Fikirlerin/Nesillerin) çıkmasına alan açar.

Masayı devirmek, kör bir vandallık değildir; bir irade beyanıdır. *"Ben senin hileli zarlarınla, senin işaretli kartlarınla ve senin koyduğun kurallarla oynamayı reddediyorum. Senin oyun alanını dağıtıyorum. Şimdi, eğer cesaretin varsa, taşları yerden topla ve benimle eşit şartlarda, sıfırdan yeni bir oyun kur"* demektir.

Nietzsche, *Böyle Buyurdu Zerdüş'te* "Dans eden bir yıldız doğurabilmek için, insanın içinde kaos olmalıdır" der. İçindeki kaostan korkma.

Unutmayın; düzen statiktir, ölüdür. Termodinamiğin ikinci yasası, kapalı sistemlerin maksimum düzensizliğe (entropiye) gittiğini söyler ama "Isıl Ölüm", mutlak dengedir, hareketsizliktir. Kaos ise dinamiktir, canlıdır, olasılık doludur. Hastanede kalp monitörüne (EKG) bakın: Hayatın nabızı, düzenli bir düz çizgide atmaz; inişli çıkışlı, kaotik atar. Ekranda gördüğünüz o mükemmel, o pürüzsüz, o "istikrarlı" düz çizgi (Flatline), tek bir anlama gelir: **Ölüm**.

Yaşamak istiyorsanız, tahtayı sallayın.

Bölüm Sonu Oyunu: "Mandala Yıkımı (Ölümcül Güzellik)"

Amaç: Büyük emekle inşa edilen bir "düzen'i, kendi ellerinizle ve isteyerek yok etmenin verdiği o tanrısal özgürlüğü ve "bağlanmama" (non-attachment) hissini deneyimlemek.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Domino taşları, iskambil kağıtları veya Lego parçaları.

Oynanış:

1. **İnşa (Düzen):** En az 30-40 dakika boyunca, büyük bir sabır ve titizlikle bir yapı inşa edin.

Bölüm Sonu Oyunu: "Mandala Yıkımı (Ölümcül Güzellik)"

- Domino taşlarından uzun, kıvrımlı, karmaşık bir yol dizin.
 - Veya iskambil kağıtlarından çok katlı, hassas bir kule yapın.
 - Bu süreçte nefesinizi tutun, çok dikkatli olun. "Düzen"i korumak için ter dökün.
2. **Seyir:** Eser bittiğinde karşısına geçin. Onun simetrisine, güzelliğine ve kırılganlığına bakın. Ona bir "değer" atfettiğinizi hissedin. "Bunu ben yaptım, bozulmasın."
 3. **Karar:** Şimdi, hiçbir kaza veya dış etken olmadan, tamamen kendi hür iradenizle karar verin: "Bunu yıkacağım."
 4. **Kaos (Eylem):**
 - İlk taşı itin.
 - Veya kulenin ortasına bir fiske vurun.
 5. **Gözlem:** Yıkılma anını izleyin. O ses, o dağılma, o parçalanma... İçinizde "Eyvah, emeklerim gitti" diyen bir sesle, "Oh be, ne güzel dağıldı" diyen o vahşi sesin çatışmasını dinleyin.

Kazanım: Yıkımın da en az yaratım kadar büyük bir estetik zevk verdiğini görmek. Emek verdiğiniz şeye (hayatınızdaki düzene) tapınmamayı, onu istediğiniz an yok edip yenisini yapabilecek gücünüz olduğunu hatırlamak.