

Araştırma Makalesi / Research Article

Kaynak gösterme / How to cite this article: Avşar, D. (2024). Sanatta anlam sorunu: Gadamerci yaklaşım. *Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(2), 128-144. <https://doi.org/10.38122/ased.1493829>

Makale Geçmişi / Article History
Alındı (Received): 31.05.2024
Kabul edildi (Accepted): 26.12.2024

Sanatta Anlam Sorunu: Gadamerci Yaklaşım

Devrim AVŞAR¹

Öz: Hermeneutik akımının temsilcilerinden Hans-Georg Gadamer (1900-2002), geliştirdiği hermeneutik yöntemle insan bilimlerinin temellendirme çabalarına katkıda bulunmuştur. Gadamer, *Hakikat ve Yöntem* ile *Güzelliğin Güncelliği* adlı eserlerinde sanatta anlam ve meşruiyet sorununu ele alır. Bu çalışmalarında kavramsal olarak oyun, sembol ve festival kavram üçlemesiyle geliştirdiği anlayış ile sanatın tarihsel sürekliliğine ilişkin bir temellendirmeye girişir. Gadamer, bu üç kavramın klasik sanat geleneği ile modern sanatın birliğini sağlayan insan deneyimlerinin antropolojik kökenlerine yönelik bilgiler sunduğu görüşündedir. Gadamer'in bu iddiası, sanatın doğasına ilişkin ontolojik bir temellendirme yerleştirdiği gibi, insan deneyimlerinin antropolojik miras taşıdığına dair bir fikir de ortaya koyar. Bu kavramsal bağlam, ilkel toplumlarla modern insan arasındaki sürekliliğe dair düşünceler sunması bakımından önemlidir. Gadamer oyun, sembol ve festival kavramlarını, insanın en eski deneyimlerini günümüze taşıyan davranış biçimleri şeklinde tanımlar. Tıpkı bu üç kavramın zamanla biçim değiştirmesi gibi sanat da günümüzde biçimsel olarak değişmiştir. Gadamer, sanatı da insan bilimlerinin yöntemlerine göre ele alarak, anlam ve meşruiyet sorununu, kültürel bağlamların bir onayı şeklinde sunar. Gadamer'in insan bilimlerini anlamaya ve araştırmaya yönelik arayışı, insan bilimlerinin evrimi üzerinde modern kültürün etkisinin ve hümanizm mirasının bazı temel unsurlarının korunduğuna ilişkin olguyu çözümlenmeye götürür. Makale içerik olarak bu bağlamı sanatta anlam ve meşruiyet sorunu çerçevesinde ele almaktadır. Bu bakımdan öncelikle modern sanat akımlarının ortaya çıkış hikâyesine yer verilmiş ve sonrasında sanatın meşruiyet sorunu şeklinde ifade edilen tartışmalara nasıl dönüştüğü ele alınmıştır. Ortaya konulan bakış açısının odağına Gadamer'in sanata dair düşünceleri yerleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Modern Felsefe, Gadamer, Oyun, Sembol, Festival.

The Problem of Meaning in Art: A Gadamerian Approach

Abstract: Hans-Georg Gadamer (1900-2002), one of the representatives of the hermeneutic movement, contributed to the efforts to ground the human sciences with the hermeneutic method he developed. Gadamer deals with the problem of meaning and legitimacy in art in his works *Truth and Method* and *The Relevance of the Beautiful*. In these works, he attempts to justify the historical continuity of art with the conceptual trilogy of play, symbol and festival. Gadamer believes that these three concepts provide information about the anthropological origins of human experiences that unite classical art tradition and modern art. Gadamer's claim not only establishes an ontological justification for the nature of art, but also an idea that human experiences carry an anthropological heritage. This conceptual context is important in that it offers thoughts on the continuity between primitive societies and modern man. Gadamer defines the concepts of play, symbol and festival as forms of behaviour that carry the oldest human experiences to the present day. Just as these three concepts have changed form over time, art has also changed formally today. Gadamer treats art according to the methods of human sciences and presents the question of meaning and legitimacy as a confirmation of cultural contexts. Gadamer's quest to understand and investigate the human sciences leads to an analysis of the influence of modern culture on the evolution of the human sciences and the phenomenon of the preservation of some basic elements of the legacy of humanism. The article deals with this context within the framework of the problem of meaning and legitimacy in art. In this respect, firstly, the story of the emergence of modern art movements is given and then it is analysed how art transforms into the debates expressed as the problem of legitimacy. Gadamer's thoughts on art are placed at the centre of the perspective put forward.

Keywords: Modern Philosophy, Gadamer, Play, Symbol, Carnival.

¹ Dr., Kocaeli Üniversitesi, devrimavsar@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-9184-9701>

Giriş

Yirminci yüzyılda sanat ve sanat yapma biçimi üzerine yapılan tartışmalar, yeni sanat anlayışları ve farklı sanat biçimlerini ortaya çıkarır. Ayrıca yirminci yüzyılın ortalarında daha radikal tartışmalar da olur. Artık sanatın figüratif biçimlerine karşı, Kandinsky'nin soyut ekspresyonizminden gelen, figürü ve hatta eseri ortadan kaldırmaya yönelik girişimlerin örnekleri giderek artar. 1960'lerden itibaren etkinliği daha da görünür hale gelen kavramsal sanat, özü itibarıyla sanatın temel değerlerini yeniden yorumlamayı önerir. Tarih boyunca otoritelerce meşruiyetin yasaları belirlenirken yirminci yüzyılda, sanatın yasalarını belirleyen gücünü aktivizmden alan sanat grupları ortaya çıkar. Sanatın meşruiyeti, artık avangard sanat akımlarının radikal manifestoları tarafından belirlenmeye başlanır.

Yakın tarihte Amerika soyut sanatının temsilcilerinden Frank Stella, sanat dünyasında önemli bir otorite olan Modern Sanat Müzesi MoMA'da (*Museum of Modern Art*) düzenlenen *Modern Başlangıçlar* sergisinin sanatın ciddiyetini yok ettiğini söyler. Ona göre, bu müze ticari eğlencenin moda mekânı olmuştur (Antmen, 2010: 52). *Modern Başlangıçlar* ise, sanatı popülerleştirmekte, onu sıradan bir şey olarak eğlenceye dönüştürmektedir. "Söz konusu sergi, üst düzey ve gizemli, esrarlı bir sanatı popüler ve aşikâr göstermeye, popüler ticari sanatı ise üst düzey ve yenilikçi göstermeye çalışarak aralarındaki farkı yok etmeyi amaçlar" (Kuspit, 2010: 24). Tüm zamanlara ve mekânlara ait kimlik, tarz, biçim gibi ortak tasarım öğeleriyle sanatı rasyonelleştiren tekçi, evrensel anlatılar, Ortaçağ'dan henüz çıkıldığı dönemden beri sürekli parçalanmaya çalışılmıştır. Sanat hareketleri, dilsel göstergelere veya ikonografiye, daha doğrusu maddeye indirgenmiş biçimsel gramerlerden kendilerini ayırarak yaşamın bağrındaki ve politik taleplerdeki hakikate katılmıştır. Bu süreci tetikleyen, modernizmin estetik dehasına ve bu dehanın şartlandığı avangarda karşı depreşen tatmin edilemez meraktır. Bu merak yalnızca sanatın tarihine karşı değil, bizzat sanatın varlığına da kastetmiştir. Bu merak ve beraberinde doğan arzu sanatın yaşamı ele geçirme adımıdır. Üstelik merakın arzuya dönüşümü tam da modernizmin biçimcilikten kopmaya çalıştığı için parçalandığı bir döneme denk gelir. Ali Artun (2011) bu dönemi, sanat için manifestolar dönemi olarak tanımlar. Manifestolar yeni sanatın kutsal kitapları misali, sanatın meşruiyet kaynağına ilişkin iddialar barındırır.

Artun'a göre, postmodernist sanat, taklit ya da tahrip ederek modernist estetiği yağmalayıp tarihsizleştirirken; diğer yandan da sanatın hakikatine, tarihe ve eleştiriye inananlar, tarihin bu en çılgın, en aykırı, en şiirsel deneyimini restore ederek, onun büyüsunü sürdürmenin yollarını arar. Bu yolda, başta sanatçıların eserleri olmak üzere, kitaplar, dergiler, gazeteler, fotoğraflar, yazışmalar, notlar, defterler, çizimler, eşyalar, kayıtlar ve her türlü sayısız belge didik didik edilir. Ama bunlar

arasında en hakikileri, kuşkusuz manifestolardır. Onlar hem birer metin, hem de birer olaydır (Artun, 2011: 16).

Gadamer'in *Güzelin Güncelliği* (1977) adlı eserinde sanatın yirminci yüzyıla geçişindeki meşruiyet sorununu "oyun, sembol ve festival" kavramlarıyla çözmeye çalışır. Ona göre, sanatın meşruiyeti sorunu basit bir güncel sorun değil, eski zamanlardan beri bizi meşgul eden bir sorundur. Bu bağlamda, Batı tarihinde ilk kez sanatın kendini savunma gereği duyduğunu düşünen Sokratik düşünce tarafından yeni bir felsefi görüş ve bilgiye yönelik bir talep ortaya çıkar (Gadamer, 1986: 3). Burada ilk kez, hakikati barındırdığı iddiasındaki resimsel ya da anlatısal biçimlerin geleneksel konuların yorumu ve yerleşik kabulü apaçık bir şekilde terk edilir.

Anlamın Meşru Zemini

Ortaçağ'da kilisenin antik dönemin sanat diline olan tavrı ve modernizmin geleneksel sanata karşı ortaya koyduğu tavır hep meşruiyet çerçevesinde olmuştur. Bu meşruiyet sorunu bazen sanatın eğitim işleviyle aşılmıştır. Örneğin 6. ve 7. yüzyılda Hıristiyan kilisesi okuma bilmeyen insanlara İncil'i resimli öykülerle anlatmak istemiştir. Bu yöntem o dönem batıda sanatın meşruiyetini temellendiren önemli uygulamalardan biridir (Gadamer, 2005: 2). Eğitim bilincinin içerisinde gelişen Ortaçağ Hıristiyan sanatı Rönesans'a kadar kendi içerisinde Yunan ve Roma sanatının resme, anlatıya dair biçim dillerini barındırmıştır. Gadamer, bu sürecin 19. yüzyılın başlarına kadar sürdüğünü söyler.

Umberto Eco, Gadamer'in örnek verdiği bu dönem hakkında daha ayrıntılı ve ilginç bilgiler verir. Eco *Açık Yapıt* (1992) adlı kitabında, bu durumun Ortaçağ'da kullanılan bir alegorizm olduğunu söyler. Bu alegorizm kuramına göre, Kutsal Kitap, bu yöntem daha sonra şiir ve figüratif sanatları da kapsayacak şekilde yorumlanabilir: Kelimesi kelimesine (*literal*) yorum, alegoristik yorum, ahlaki yorum ve gizemsel (*anagogique*) yorum. Okur bu yorum seçeneklerinden, yani anahtarlardan, kendisine uygun olanı seçer ve yaptı veya sanat eserini kendisinden önce aynı seçeneği seçenden farklı doğrultuda kullanır. Görünürde "belirlenimsiz" ve "sonsuz" olanaklar sunan bu yöntem o kadar da özgürlükçü değildir. Temelde yaratıcının denetiminden asla çıkmayacak şekilde şartlandırılmış bir "olanaklar" yelpazesi vardır. Okur ya da sanat seyircisi, birbirinden ayrı dört düzlemde geçen yorumlar içinde bir anlamı diğerine tercih ederek seçim yapabilir; fakat daha önce okunmuş ve tek anlamlı yorumlama ilkelerini aşamaz (Eco, 1992: 16). Ortaçağ metinlerine ve sanat eserlerine bakıldığında bu iki tespitin abartılı olmadığı görünür. Öyle ki, bu döneme dair okuması olan her araştırmacı, böyle bir belirlemeyle karşılaştığında, Ortaçağ metinlerindeki alegoristik ve simgesel figürleri kolayca anımsayabilir. Dönemin ansiklopedileri ve hayvanlar üzerine yazılmış masallardaki resimsel betimlerin yansıra heykellerin yoğun simgeselliğini bir de bu açıdan değerlendirmek gerekir.

Ortaçağ'ın ilk ansiklopedilerinden “Büyük Ayna” anlamına gelen *Speculum Majus* (1473), “dünyanın ne olduğuna ve ne olması gerektiğine” dair bir görüş belirtir (Avşar vd., 2014: 224). Bu eser, Vicente de Beauvais adlı bir ilahiyatçı tarafından hazırlanmıştır. Şüphesiz bu dönemde örnek verilecek daha pek çok eser vardır. Ancak, örnek olarak bu eserden yola çıkmak gerekirse, Beauvais burada, evrensel ve mutlak olan bilginin sistematik bir düşüncesini tasarlar. *Speculum Majus*, tarih, doğa, teori ve ahlak olmak üzere dört bölümden oluşur. Sonradan eklendiği düşünülen son bölüm *Speculum Morale* (Ahlak Aynası) tam olarak Eco'nun söylediklerini doğrular (Beauvais, 1885). Eserin genelinde resimsel betimlemeler okuyucuyu anlaması gerektiği yönde imgesel bir yolla koşullandırırken, sonuç kısmında yazar açıkça okuyucunun yorum ve muhakemesini sönümlendirecek şekilde buyurgan bir ahlakçı vaize dönüşür. Tek anlamlı ve hoşgörüsüz bir telkine dayanan bu yorumlama, Tanrı'nın mükemmel tasarımının tek ve alternatifsiz sanatsal söylemini birçok düzeyde anlatabilir, fakat herkes tek bir görüşün uğrağında birleşmek, yani ancak yaratıcı Söz'ün (*Logos*) ışığıyla görmek zorundadır.

Tarihsel özetlemeyi burada bırakıp, ortaya çıkan siyasal ve toplumsal değişimlerin sanatın meşruiyetini nasıl etkilediğine bakalım. Gadamer, Schütz ve Bach gibi müzik sanatçılarının cemaat şarkılarına getirmiş oldukları yenilikleri, modern dönemdeki sanatsal dilin dönüşümüne örnek olarak verir. Bu sanatçılar bir yandan yeni bir biçim geliştirmiş, diğer yandan geleneksel sanat kurumları olan -Latin İlahi dilini ve Papa'yı yücelten- Gregoryan melodik geleneğe sadık kalmışlardır (Gadamer, 1986: 3-4). Görülüyor ki, yeni biçim yaratıcıları, meşruiyet kaygısıyla, eski biçimlerin geleneğinden tamamen kopmayı göze alamamıştır. Bu durum biraz da modernizmin karakterinden kaynaklanır. Çünkü modernist evrensel ve rasyonel olma iddiasındadır; evrensellik ve rasyonellik de bir şekilde geleneğin katkısına ihtiyaç duyar. Yani modern anlamda sanat ürünü, tarihsel bağlarla ve genel kavramlarla ilgi kurmadıkça, *sensus communis*'e (ortak duyu/sağduyu) hitap edemeyecektir.

Sensus communis kavramını Kant, beğeni yargısının öznel *a priori* ilkesi olarak tanımlar. *Sensus communis*'ten, yani ortak duyudan dışsal bir duyunun değil de bilgi yetilerinin “özgür oyunu”ndan ortaya çıkan etki anlaşılmalıdır. Verili, telkin edici bir beğeni ilkesi, az önce bahsi geçen Ortaçağ alegoristik yöntemiyle aynı sonucu karşılamaktadır. Çünkü Kant, beğeni yargısını *sensus communis*'in altına yerleştirir (Sarı, 2024: 34). Böylece, *sensus communis*, öznelliği ortak zevkin alanına sokar. Öznel deneyimler, herkesin sahip olduğu ortak beğeni ilkesiyle, öznel yargıları üretme olanağına sahiptir. Bu *sensus communis*'i paylaşma deneyiminin bir gereğidir. Beğeni yargısı ise, güzeli yargılama yetisidir. Güzeli diyebilmenin koşulu, beğeni yargısının çözümlenmesine bağlıdır (Ay, 2020: 16). Kant'a göre, estetik bir fenomeni yargılarken, herkesin hemfikir olmasını esas almamız; daha ziyade herkesin hemfikir olmasına ihtiyaç duyarız (Kant,

1987: 60). Örneğin “bu görüntü güzel” denildiğinde, söz konusu olan yargının kendi evrenselliğini yaratmasıdır. Öyle ki, bu yargıyla onun evrensel olduğu “evreni” bizzat biz oluştururuz. Herkesin hemfikir olmasını bekleyerek, başka bir şey üzerine dayanmaya zorlarız. Bu “başka şey” öznenin ahlaki failliğidir (Zupančič, 2005: 176).

Hegel’e göre ise, sanatın meşruiyeti, antropolojik yapılara ve baskın kavramlara dayanır. Çünkü sanatın “geçmişte kalmışlığı”, antik dönemin bitişiyle sanatın meşruiyete ihtiyaç duymasını gerektirmiştir. Cemaat, toplum ve kilisenin yaratıcı sanatçılarla kurduğu birlik, dünya ile sanatın meşruiyeti bağlamında gerçekleşir (Gadamer, 1986:5). Ancak bu ittifak moderniteyle kaybolur. Sanat’ın geçmişe ait bir şey olarak görülmesi, onun otoritelere hem meşruiyet sağlaması hem de onların inşasına hizmet etmekle ilgilidir. Sanat bir bakıma meşruiyet sağlayarak meşruiyet kazanmıştır. Sanatın meşruiyeti her zaman otorite ile ilişkisindeki bir gerilime gönderme yapar. Toplumsal uzlaşının yasası ve Gadamer’in *sensus communis*’i bu sanat iktidar gerilimin düzenleyicisi rolünü paylaşırlar. *Sensus communis* retoriksel anlamının yanı sıra klasik geleneğin bir başka unsurunu da barındırır: Bu bilgin ile hikmet sahibi insan arasındaki karşıtlıktır. Bir bakıma Kiniklerin Sokrates’i anlamalarında ortaya çıkmış bir karşıtlık olarak içeriği *sophia* ile *phronesis* (bilgelik ve sağduyu) kavramları arasında yapılan ayrıma götürür. Bu ayrım ilk olarak, Aristoteles tarafından ele alınmış, Helenistik dönemde ise, hikmet sahibi insan imajının belirlenmesine katkı yapmıştır (bu belirlenimde Grek *paideia* anlayışı ile Roma’nın egemen politik sınıfının kendilik bilinci arasında kaynaşma etkili olmuştur). Geç dönem Roma hukuk bilimi ise, kuramsal *sophia* idealinden çok uygulamadaki *phronesis* idealine daha yakın sanat ve hukuk eyleminin arka bahçesinde gelişmiştir (Gadamer, 2008: 27). *Sensus communis*, *phronesis* olarak somut olanın kavranması ve ahlaki olanın kontrolünü sağlar. *Sensus communis* verili olan somut durumu evrensel olanının kapsamına alır. Bu bakımından *sensus communis*, pratik bilgelik (*phronesis*) ilkesini bir irade yönelimi olarak varsayar.

Gadamer’e göre, Aristoteles’in *phronesis*’i “entelektüel/ zihinsel erdem” saymasının nedenini, *phronesis*’in ereksel olarak ahlaki bir sonuca yönelik iradi yönelimi sağlamasıdır. Aristoteles *phronesis*’i bir yeti/kapasite (*dynamis*) olarak sınırlamaz, onu aynı zamanda “etik erdemler” tümel kavramı olmaksızın var olamayan ahlaki varlığın ortaya çıkışıyla ilişkili olarak da görür. Bu erdemın sınanması, insanın yapması gereken şey ile yapmaması gereken şeyi birbirinden ayırması anlamına gelse de bu sadece bir pratik zekâ ve genel beceri sorunu değildir. Yapılması gereken ile yapılmaması gereken arasındaki ayrım, uygun olan ile uygun olmayan arasındaki ayrımı da içerir ve bu yüzden kendisini geliştirmeyi sürdüren bir ahlaki tutumu varsayar (Gadamer, 2008: 29). Gadamer’in, dış duyuları birleştiren, verili olan şeyle ilgili yargılarda bulunan yetilerin ortak kökü ve her insanda bulunan bir yeti olarak *sensus communis* kavramı için başvurduğu başka bir isim ise

Shaftesbury'dir. Shaftesbury, nükte (*wit*) ile gülmececinin (*humor*) sosyal anlamıyla ilgili değerlendirmesini *sensus communis* kavramı altına yerleştirir ve Roma klasikleriyle onların hümanist yorumcularını açıkça zikreder. Dile getirildiği üzere, *sensus communis* kavramının Stoacıları ve doğal hukuku hatırlatır. Shaftesbury'ye göre, hümanistler *sensus communis* kavramından, genel refah hissinin yanı sıra, “cemaat ya da toplum sevgisini, doğal muhabbeti, insanlığı ve diğerkâmlığı” anlamaktadırlar (Gadamer, 2008: 33). Öyleyse sadece ortak bir duyumsamayı değil, ortak bir tepkiyi ve retoriği de düzenleyen *sensus communis* kişinin eylemini belirleyen bir “üst akıl” ya da yasa konumundadır. Öyle olmazsa, sanatın meşruluğu üzerine söz söyleyebilir mi? O halde modern sanatın bir *sensus communis*'e bağlılığı olup olmadığına bakmak gerekir.

Modern Sanatın Başlarında

Ortaçağ'da sanat, eğitim ile danışıklı bir alan iken, modern sanatın ortaya çıkışıyla sanatın işlevselliği artmıştır. Bu mevcut sanat algısına karşı kışkırtıcı bir tavrın yanı sıra sanatın meşruiyeti hakkında yeni bir kavramsal boyutu da gündeme getirir. İlk yarılmalardan birisi, modern müziği konser salonlarına taşıyan performans sanatçılarının karşılaştığı zorluklarla anlaşılabilir.

Müziğin kiliseden salonlara taşınması, yeni sanat biçimlerinin denenmesine giden yolu açan kışkırtıcı bir etki yaratmış ve böylece meşruiyet tartışmasını gündeme getirmiştir. Çünkü bu yeniliğin karşılaştığı ilk zorluk, dinleyicilerden gelen derin sessizliğin yarattığı tedirgin edici havadır. Dinleyiciler genellikle bu tür programlara tam ortasında iştirak ederler; başka bir deyişle ya geç kalırlar ya da erken ayrılırlar. Bu daha önce olmayan ve üzerinde düşünülmesi gereken bir durumdur. Bu iki durum arasındaki farklılık, “kültür dini” olarak sanat ile modern sanatçıların yol açtığı provokasyon olarak sanat arasındaki çatışmayı ifade eder (Gadamer, 1986: s.6). Bu çatışmanın ortaya çıkışı, 19. yüzyıl resim sanatının tarihi seyirindeki radikalleşmeyi izleyerek anlaşılabilir. Bu yeni provokatif durum 19.yüzyılın ikinci yarısında, o ana kadar görsel sanatlar anlayışının temel varsayımlarından biri olan çizgisel bakışın yıkılışına işaret eder. Bu yüzyılın sonlarına doğru sanatı akademinin, müzelerin, salonların dışına çıkarma girişimleri baş göstermeye başlar.

Akademide eğitim almasına rağmen, akademik kurumsallığı sert eleştiren Gustav Courbet, Edouard Manet ve Claude Monet gibi avangard sanatçıların eserleri, dönemin önemli sanat kurumu olan Salon tarafından geri çevrilir. Daha sonra özellikle 1863'de yaklaşık üç bine yakın eser Salon tarafından reddedilir. Böylece Salon karşıtı kampanyalar ortaya çıkar. Bu ret alan eser sahipleri sonunda “Reddedilenler Salonu” adıyla resmi Salon'a karşı alternatif bir sergi düzenlerler. Reddedilenler Salonu'nda sergilenen Edouard Manet'nin “Kırda Kahvaltı” (1863) resmi, eleştirmenlerin ve halkın alay konusu olur ve Paris'te o yılın ses getiren olayları arasında yer alır.

Manet'in "Kırda Kahvaltı" resminin bu şekilde ses getirmesinin nedeni, resimdeki dünyanın güncelliğidir. Resim geleneğin beklentisine uymayan bir betimleme içerir. Beklenen resimde edebi mitolojik figürlerin betimlenmesidir. Ayrıca burjuva ahlakının gereklerine olan duyarsız tavır alenen bir başkaldırı olarak görülür. Desenlerin fazla sert, ışığın çok çığ, renklerin ise ham olduğunu söyleyen eleştirmenler, yaptıkları olumsuz eleştirilerle Manet'yi hiç beklemediği bir üne kavuştururlar (Antmen, 2010: 14).

Bu başkaldırı tavrı Hans von Marees'in resimlerindeki yeni çizgisel bakış ekseninde ve daha sonraları Paul Cézanne'ın ustalığıyla dünya çapında üne kavuşan büyük devrimci hareketle gelişir. Şüphesiz çizgisel bakış, tüm Hıristiyan Ortaçağ boyunca var olmadığından, sanatsal görüşün ve anlatımın tartışmasız bir ögesi değildir. Bilimsel ve matematiksel çalışmalara dair coşkunun heyecanla arttığı bir dönemde, yani Rönesans'ta, çizgisel görüş sanatsal ve bilimsel ilerlemenin büyük bir mucizesi olarak, resim sanatının kuralı haline gelir. Ancak zamanla çizgisel bakışın etkisini yitirmesi, ilgiyi Yüksek Ortaçağ'ın büyük sanatına yöneltir (Gadamer, 1986: 7). Bu dönemde resimler, bir penceredeki görüntüler gibi, yakın plandan uzak ufuklara doğru uzaklaşan görüntüleri yansıtmazlar; resimsel sembollerle yazılmış bir metin gibi okunabilir olma özelliği kazanmış ve böylece tinsel öğrenme ile yücelmeyi birleştirmişlerdir. Çizgisel bakış, sanatsal anlatımın tarihsel ve geçici formunun basit temsilleridir. Fakat eski sanatsal biçim geleneğinden uzaklaştıran bu reddediş modern sanattaki daha geniş kapsamlı gelişmeleri öngörür.

1910'larda, en azından belli bir süre için, zamanın neredeyse bütün büyük sanatçıları kapsayan bir hareket olan kübizm ile geleneksel biçimin yıkımı hızlanmaya başlar. Bu olaylarda da yine Cézanne'ın büyük etkisi vardır. Sanat tarihinin gösterdiğine göre, kübizmin ortaya çıkışıyla empresyonizm döneminin kapanmasının kesiştiği yerde Cézanne'ın "Yıkılanlar" serisi dikkat çeker. Cézanne'ı bu noktada öncü kılan, resimde ışık değerlerinden çok resmin altyapısına, yapısal temeline verdiği önemdir. "Yıkılanlar" adlı resminde Cézanne, görünen gerçekliğe değil, resimdeki gerçekliğe yönelik tavrıyla soyut resmin yolunu açar (Antmen, 2010: 25).

Böylece Cézanne'la birlikte sanatsal yaratım sürecinde dışsal nesnelere yapılan referansların bütünlüğünü yok etmeye öncülük eden bazı kübist dönüşüm hareketleri ortaya çıkmıştır. Geriye gerçeklik beklentisinin bu inkârının daima bütünsel olup olmayacağı sorusu kalır. Ancak şöyle bir kesinlik var ki, o da resmin görüntü olduğuna dair saf varsayımın –doğanın veya insan tarafından oluşturulmuş doğanın günlük deneyimleri gibi- kesin bir biçimde temelden yıkıldığıdır. Kübist bir resme ya da figüratif olmayan bir resme sadece edilgin bir bakışla, göz ucuyla kısa süre bakılabilir (Gadamer, 1986: 8). İzleyicinin tuval üzerinde görülen çeşitli düzlemlerin ana hatlarını kendi imgeleriyle sentezleyerek esere aktif katılımında bulunması gerekir. Ancak o zaman, belki, izleyicinin algısı tıpkı eski zamanlarda olduğu gibi, bütüne ait ortak resimsel içeriği temele alarak nasıl kolayca

gerçekleştiyse, aynı yoldan, çalışmanın derin harmonisi ve doğruluğuyla esere katılabilir ve yücelebilir. Bu durum radikal bir kopuş gibi görünse de aslında geçmiş ve günümüz sanatı arasındaki bir devamlılık olduğunu gösterir. Gadamer eski ve yeni sanat arasındaki bu devamlılığın hem sanatın bazı işlevleriyle hem de ortak tarihsel bilincin etkisiyle gerçekleştiğini düşünür. Tarihsel bilinç, belli bir dünya görüşü tarafından belirlenmiş, bilimsel bir yaklaşım yöntemi değildir; sadece duyularımızın ruhsal olarak, sanat algımızı ve deneyimimizi önceden belirleyecek şekilde örgütlenmesidir (Gadamer 1986: 11). Gadamer, geçmiş ve günümüz sanatı arasında bir birlik varsayar. Böylece sanat ve sanatçı tarafından kurulan toplumsal bir etkileşim ve katılım söz konusu olabilmektedir.

Gadamer, klasik sanat ile modern sanat arasındaki birlik sorununu gidermeyi ve sanatın meşruiyeti üzerinden insan deneyimlerinin kökenine inmeyi önerir. Peki, insanın sanat beklentilerine adeta meydan okuyan modern sanatın biçimi parçalayan ileri gidişleri nasıl anlaşılmalıdır? Sanatın görünürde hız kesmeyen savrulmasıyla karşıt sanat dallarının günden güne ortaya çıkışını sanata dair bir yozlaşma mı yoksa dönüşüm olarak mı düşünmek gerekir? Marcel Duchamp'ın hazır nesneyi dönüştürmek suretiyle sanat izleyicisinde yarattığı şok etkisi sanata dahil midir? Gadamer tüm bu soruların cevaplarını sanata ilişkin insani deneyimlerin antropolojik temellerinde arar. Böylece insanın en eski ve en güncel deneyimlerine, “oyun, sembol ve festival” kavramlarının sanatsal bağlamlarına işaret eder.

Oyun

Oyun insan kültürünün genel işleyişine ait bir yapı olarak düşünülür. Ritüeller, folklor, dinsel ibadetler bir bakıma oyuna ait bir mantık içermektedirler. Gadamer oyunu, belli bir amacı taşımayan kendiliğinden hareketler olarak tanımlar. Bu kendiliğinden hareket, yani öz hareket, bütün canlıların temel karakteridir. Aristoteles'e gönderimde bulunarak “canlı olan kendi içerisinde hareket içgüdüsüne sahiptir” der ve bu Gadamer'e göre, öz-hareketin kendisidir (Gadamer, 2005: s.32).

Oyun, belli bir amaca yönelik olmayan, fakat hareketlerin birbirini izlemesiyle oluşan bir kendilik hareketi (devinim) olarak görünür ve böylece hareket döngüsünden taşmanın bir fenomene ve harekete ait öz tasarımın bir uygulamasını sunar (Gadamer, 1986: 23). Özellikle küçük hayvanlarda (örneğin sivrisineklerde) gözlemlenebilen hareketlerin tümü oyunun canlı göstergesidir. Tüm bunlar, canlı varlıkta kendisini ifade etmeye uğraşan taşmanın temel karakterinden kaynaklanır. İnsan oyunlarının farkı, hedefleri koymayı ve onları bilinçli olarak takip etmeyi sağlayan akılda bulunur. Bu yetenek, hedef koyan akli potansiyeli daha iyi oynamak için kullanmayı sağlar. Amaçsız bir etkinlikte kendi kendine kural koyan şey akıldır. Ancak bu oyuna kural belirlemek

olarak değil, oyunun içerisinde kendi oyunculuğuna bir hedef belirlemek şeklinde olur. Bu hiçbir zaman oyunun amacı olamaz.

Oyun aynı zamanda iletişimsel bir davranıştır. Oyunu izleyen biri aynı zamanda oyuna katılım sağlar. Oyunun içinde ya da dışında olmak arasındaki fark ise, öz hareketin doğasına ait işleyişin zorunluluğundan ötürü ortadan kalkmaktadır. Ancak belirtildiği gibi oyunun öz hareketi içerisinde aklın kural koyması, insanın oyuna dair hedefler belirlemesine yol açar (Gadamer, 1986: 24). Söylendiği gibi seyirci de oyuna dahil oluyorsa, o halde oyunun kuralları seyirci için de geçerli olacaktır. Seyirci, önünde icra edilen bir oyunun gözlemcisi olmak yerine oyunun özgür bir parçası olduğunda oyunu daha şeffaf bir biçimde görür. Seyirci gözlemci konumundayken henüz katılım göstermediği sanat oyunu onun için birer basit formdur. Fakat onun bu konumu, temsil biçimini ritüel danstan ritüel usule dönüştüren bir adımdır. Oyunun hareketinin kendisini bir sona götürecek hiçbir amacı yoktur; aksine o sürekli tekrar yoluyla kendisini yeniler. İleri-geri hareket oyunun tanımını için, bu hareketi kimin ya da neyin gerçekleştirdiğini önemsiz hale getirecek kadar merkezidir. Oyunun hareketinin, oyunun hareketi olarak, sanki hiçbir temeli yok gibidir (Gadamer, 2008: 144).

“Özgür içgüdü” olarak oyun pozitif bir anlam taşıırken, belli sonuçlardan doğan özgürlük negatif anlam taşır. Yine Gadamer’in örnek olarak verdiği ışık oyunları ve dalgaların hareketi, oyun kavramını ileri-geri hareketleri kapsar; doğrudan nihai bir amaca ya da herhangi bir mola yerine ulaşmaya yönelik değildir. Sanat da “öz hareketin” bir biçimini ve anlatımını içerir. Yani oyun belli bir sonucu ve amacı takip etmeyen öz (kendilik) harekettir. Oyun, amacı olmayan bir yolla “öz disiplin ve düzen” sağlayan aklı kapsar. Kısıtlamaları ve kuralları kabullenme bir şeylerin, belirli bir şey olarak belli bir şekilde tasarlanmasıdır. Oyunda insana has nitelikler, oyundayken hareketlerimize sinen öz-disiplin ve düzendir, örneğin bir çocuğun sahada ayağındaki topu kaybetmeden önce ona kaç kez vurduğunu sayabilmesi gibi sanki belli amaçlar taşır (Gadamer, 1986: 23).

Bu süreçteki öz-düşünüm veya bilinçlilik, faaliyeti sanat olarak ayıran ve “katılım” olarak algılanmayı sağlayan zihinsel bir özelliktir. Diğer bir deyişle oyun, tercih edilen belli bir etkinlik türünün hareketidir; bu bir etkinlik olarak yapılan ve algılanan bir hareketidir. Oynama eylemi her zaman birlikte oynamayı gerektirir.

Oyun ayrıca izleyici ve sanat eserini birbirinden uzaklaştıran mesafeyi azaltır. Bu oyunun iletişimsel yönünün bir parçasıdır. Gadamer “Mesafe kalktığında eserin birliği kaybolur mu?” sorusunu, işbirliğine (birlikte oynamaya) dayanan katılımıla eser birliğini kuran “hemeneutik kimlik” kavramı çerçevesinde ele alır. Hermeneutik kimlik, eserin birliğini kurmakta ve eserin amacı olduğunu iddia eder. Hermeneutik kimlik, sanat oyununun içinde kesinlikle dokunulmazlığı

olan bir şeydir. Eserin birliği, eserin insan tarafından dönüştürülmeye ve insanın ona nüfuz etmesine kapalı olduğunu ima etmez. Eserin hermeneutik kimliği çok daha derinlere kadar gider. En anlık ve biricik deneyimler bile, estetik deneyim olarak görüldüğünde veya değerlendirildiğinde, öz kimliğinin içinde tasarlanır. Örneğin bir müzikal doğaçlama olayı ele alınabilir. Bir doğaçlama biricik eylem olarak hiçbir zaman tekrar duyulmayacaktır. Doğaçlamayı yapan kişi tam olarak enstrümanı nasıl çaldığını daha sonraları tam anlamıyla hatırlayamaz ve onu başka kimse de kaydetmemiştir (Gadamer, 1986: 25).

Oyun Gadamer'e göre, sanat için bir metaforudur. O, oyun kavramını sanat ontolojisine yönelik bir ön tartışma olarak görür. Schiller gibi, sağduyu (*sensus communis*) düşüncesine yönelik ikircikli bir anlama sahip değilmiş gibi yazar. Yeni bir teoriyi ya da oyun fikrini ileri sürmez. Sadece aşikâr olan bir şeyi açığa çıkarmaya çalışır (Gill, 2012: 1). Oyun kavramının, söylemeye çalıştığı şey, sanatın kendinde bir hareket yapısına sahip olduğu ve bu hareketin hem eser için hem de seyirci için bağlayıcı olduğudur. Oyun olarak sanat dışarıdan bir amaç belirlenmeyi kabul etmez.

Eser kavramı, klasik harmoni düşüncesine bağlı değildir. Ama eseri tam anlamıyla kavramak için “birlikte oynamak” gerekir (Gadamer, 1986: 29). Bu durum izleyiciyi aktif bir fail rolüne sokar. Yapılmış bazı olumlu tanım biçimleri tamamen farklı olsalar bile, yine de bize hitap eden eserin aslında nasıl meydana geldiğini sormak gerekir. Eserin birliği söylendiği gibi ise, sanat eserinin içselleştirilmesi ve deneyimi sadece “oyuna katılan/birlikte oynayan”, yani kendini aktif bir biçimde oyuna dâhil eden kişi için var olabilir. Bu durum bazı şeylerin basitçe bellekte tutulması şeklinde olmayacaktır. Yani belli bir erdem sayesinde bize manidar olan eseri benimsemeden önce de eserin saptanmış bir kimliği vardır. Kuşkusuz, bu ileri formülasyon kimliğin anlamak için var olan şeylerden meydana geldiğini söyler ve ayrıca “söylenen” veya “kastedilen” şeyin anlaşılmasını ister. Eser karşılaşılabileceği umulan bir sorunu bildirir (Gadamer, 1986: 31). Fakat bu sorunla karşılaşmayı bekleyen kişilerin bir cevap vermesi gerekir. Bu cevap etkin bir biçimde ve kendisi tarafından verilmelidir. Çünkü katılımcı oyuna aittir.

Oyunun olma kipi oyunun oynanması için, oynar gibi davranmakta olan bir öznenin var olmasını gerektirecek tarzda değildir. Aksine, oyunun gerçek anlamı ortak bir anlamdır. Zaten, bir yerde veya bir zamanda bir şeyin oynandığından (*spielt*), oyunun sürmekte olduğundan (*im Spiele ist*) veya bir şeyin cereyan ettiğinden (*sich abspielt*) söz edilir (Gadamer, 2008: 145).

Bu durum dilbilimsel bir anlamı çağırır; oyun yapılan bir şey değildir, yapılan şeyin dolaylı göstergesidir. Dil bağlamında oyunun eylemde bulunan öznesi, oyunu oynayan birey değildir, aksine özne oyunun kedisidir; birey oyunun, oyunda “birlikte olan” parçasıdır. Ancak oyun gibi fenomenleri özneler alanı ve bu alanın eylem tarzları ile ilişkilendirme eğiliminden dolayı birey dilin ruhundan doğan bu göstergelere kapalı olur.

Sembol

Sembol kavramını Gadamer, antik Yunan'daki bir gelenekten örnek vererek açıklar. Sembol Yunancada hatırlamayı sağlayan teknik bir terimdir. Yunan geleneğinde ev sahibi, misafirine *tessera hospitalis* denilen paranın yarısını verir, diğer yarısı da kendisinde kalır. Bu konuk belli bir zaman sonra bu eve tekrar gelecek olursa, elindeki paranın yarısını göstererek daha önce de misafir olarak geldiğini anlatır, böylece ev sahibi eski konuğunu hatırlar (Gadamer, 1986, 31). İşte bu hikâyede olduğu gibi sembol kavramı teknik bir terim olarak ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda buradan çıkan başka önemli bir ayrıntı ise, sembol kavramının hatırlama edimine ve belleğe ait bir anlam taşıdığıdır.

Sembole dair başka bir hikâye ise, Platon'un "Şölen" adlı diyalogunda geçer. Aristophanes burada aşkın anlamı hakkında bir öykü anlatır. Öyküye göre insanlar başlangıçta küremsi bir yapıya sahiptiler. Daha sonraları insanlar kötü davranışlar yaparak tanrıları kızdırmış ve ceza olarak ikiye bölmüşlerdir; her bir yarım tekrar bütün olmak için canlı varlıklarını tamamlayan diğer parçayı aramaya başlamıştır. Yani her insan bir parçadır: *Symbolon tou anthropou* (Platon, 2014: 92). Bütün olmak ve diğer yarısıyla tamamlanma beklentisi aşk deneyimini gerçekleştirir. Bu derin imge bize seçici benzeşimi ve zihin izdivacını sanatsal güzelin deneyimine dönüştürebilir (Gadamer, 1986: 32). Sanatsal güzelin anlamı doğrudan mevcut ve algılanabilir olanın ötesine geçmektir. Ayrıca doğrudan deneyimlenen başka şeyler de olmalıdır. Sanatla hemhal olan anlam tikel değildir; insanın ontolojik olarak yer edindiği dünyanın deneyimlerinin toplamından fazlasıdır, aşmaya çalıştığı sınırlılığın üzerindeki deneyimle ulaşılandır.

Sembol, düşünülen şeyin başka bir şey aracılığıyla anlatılması ve düşünülen şeyin dolaylı olarak söylenmesidir. Bu ayrıca klasik dil kullanımında alegori diye adlandırılır. Sembolik şeyin deneyimlenmesi anlamına gelen sembol, tekil olanın imtiyazlı olanı sergilemesi ve bu sergilemenin yaşamımızın bütünle buluşmasını sağlamasıdır. Bir bakıma kürenin arananın diğer tarafıyla buluşturan araçtır. Bu bağlamda sanat anlamında güzelin deneyimi, her zaman olası kutsal düzenin çağrılmasıdır. Ancak Gadamer, *Hakikat ve Yöntem*'de alegori ve sembol kavramlarının arasında bir karşıtlık olduğundan bahseder. Alegorinin retoriğe ait bir kavram olmasına karşın, sembol daha geniş bir kullanım alanına sahiptir ve daha fazla bir şey ifade eder.

"Sembol" ve "alegori" kelimelerinin klasik kullanımının, her ikisi arasındaki bugün aşınası olduğumuz daha sonra ortaya çıkan karşıtlık ilişkisini ne ölçüde mümkün kıldığını keşfetmek, daha detaylı bir incelemeyi gerektirir. Biz burada yalnızca temel çizgilerden birkaçını özetleyebiliriz. Söz konusu kelimelerin başlangıçta birbirleriyle hiçbir ilişkileri yoktu. "Alegori" önceleri konuşma alanına, *logos* alanına aitti ve bu yüzden hermeneutik ya da retorik bir figürdür. Alegoriyle fiilen kastedilen istenen şey yerine, başka bir şey, daha somut bir şey söylenir; fakat bu ilk anlamı

anlaşılır kılar. Fakat “sembol” *logos* alanıyla sınırlı değildir; çünkü sembol bir diğer anlamla ilişkili değildir; tersine onun kendi duyusal mevcudiyetinin “anlamı” vardır. Gösterilen bir şey gibi o da, *tessera pospitals* ve benzerleri gibi, başka bir şeyi tanımamızı sağlar (Gadamer, 2008: 99-100).

Sembol sadece kapsamından dolayı değil, üretilen olmasından ve geleceğe aktarılabilen bir doküman olmasından dolayı da değere sahiptir. Sembol, bir topluluk içinde parola, işaret görevi görerek topluluk üyelerinin birbirlerini tanımalarını sağlar. Bir kimlik, nişan veya parola olsun, dini ya da seküler bir bağlamı ifade eden sembol olsun, varlığı her zaman fiziki varlığına bağlıdır. Ancak ve ancak sembol gösterildiğinde ya da söylendiğinde temsil işlevini yerine getirir. Yani bir bakıma sembol, bir edimle ortaya çıkan ama edimin dışındaki bir anlama atıfta bulunan şeydir. Dolayısıyla sembol kendi metafiziğiyle var olur. Alegori ve sembol kavramları farklı anlamlar itibarıyla ayrışsalar da ortak olarak, bir şeyi başka bir şey aracılığıyla temsil etme işlevine sahiptirler.

Alegori, teolojik dini metinden -başlangıçta Homeros’tan- hakaretimiz materyali silme ve onun arkasındaki geçerli hakikatleri kavrama ihtiyacından doğar. Retorikte, dolambaçlı ifadelerle ve dolaylı ifadelerin daha uygun olduğu her durumda ilave bir fonksiyon kazanır. Sembol kavramı bu retorik-hermeneutik alegori kavramına özellikle yeni-Platonculuğun Hristiyan dönüşümüyle yaklaşır. *Magnum opus*’unun başında Pseudo-Dionysos sembolik tarzda (*symbolikos*) düşünme ihtiyacını, Tanrı’nın duyular üstü varlığının duyular dünyasına alışık zihinlerimizle mukayese edilemezliğine atıfta bulunarak savunur (Gadamer, 2008: 101).

Görülüyor ki, sembolün metafiziksel bir işlevi vardır. Alegorik ifadenin “daha yüksek” anlama ilerlemesi gibi, sembol de ilahi olanın bilgisine götürür. Hem alegorik yorum hem de sembolik bilgi aynı sebepten dolayı gereklidir; tanrısal olanı hiçbir biçimde, duyular dünyasından hareketle bilmek imkânsızdır, yani sembolün, alegorinin retorik kullanımından tamamen ayrı metafizik bir arka planı vardır.

Sembolik anlamda sanat eseri dediğimiz üründe kutsal olanın iletisi bize hitap eder. Bir eseri önemli kılan belirsiz anlam beklentisi ve anlam bütünlüğünün, tarafımızdan anlaşılabilir ve tanınabilir şekilde gerçekleşmesi değildir. Sanatsal güzelin tanımı konusunda “idenin” duyumsal görünümünden bahsettiğinde Hegel’in anlamlı ifade olarak bahsettiği şeydir (Gadamer, 1986: 33). Hakikat halindeki duyumsal görünümünde güzel olan kendisinde yalnızca bakılabilir ide var olabilir. Sembol bağlamında düşünüldüğünde algılanabilir olandan ilahi olana yönelik olanaklı hale gelir.

Duyular dünyası saf hiçlik ve karanlık değil, hakikatin dışarıya doğru taşması ve yansımasıdır. Modern sembol kavramı bu *gnostik* fonksiyonundan ve onun metafizik arka bahçesinden kopuk şekilde anlaşılabilir. Sembol kelimesinin ilk kullanımından (bir doküman, gösterge/işaret ya da

geçiş işareti) gizemli bir işarete ilişkin felsefi fikre yükselebilmemesinin ve dolayısıyla yalnızca eğitilmiş birisince yorumlanabilir *hieroglif* benzer hale gelmesinin biricik nedeni, sembolün keyfi şekilde seçilmiş ya da yaratılmış bir işaret/gösterge olmaması, görülebilir; olanla görülmeyen arasındaki metafizik ilişkiyi varsaymasıdır (Gadamer, 2008: 101).

Gadamer'e göre sanat eseri salt anlam taşıyıcısı değildir, onun anlamı burada olmasına dayanır. Anlam yok olan değildir, eserin çatısı altında sabit olana gizlenmesidir. İnsan sonluluğunun bir parçası olan örtme ve gizleme açığa çıkarmanın yanında durur. İdealizme anlamın saf uyumuna ilişkin hatları sunan bu yaklaşım, sanat yapıtında belirsiz bir şekilde deneyimlenen anlamdan fazlasının olanağını varsayar. Bu çokluğu oluşturan özel olana ait bir gerçektir.

Sembolik olan yalnızca anlama gönderimde bulunmaz, ayrıca onu günümüze ait kılar, anlamı temsil eder. Burada temsil edilen sanat eserinin dışında değildir, bizzat oradadır, dolaylı olarak değil. Bu yüzden sanat eseri bir şeylere gönderimde bulunmaz aynı zamanda gönderim yapılan şeyin kendisini orada mevcut hale getirir. Başka bir ifadeyle bu varlıkta artış anlamına gelir.

Festival

Bir şey festival kavramıyla bağlantılıysa, ötekiyi dışlamaması gerekir. Festival bir ortaklığa vurgu yapar ve bu ortaklık festivalin tamamlanmışlık biçimini verir. Gadamer'in tanımladığı biçimde festival ve festival zamanına dair tanımlar teoloji konusunun içerisine girer. Festival, kavram olarak kutlamayı ifade ettiği için, aynı zamanda iş yamamayı, işin amacı gereği insanın yalnızlığının giderildiği zamanı da ifade eder (Gadamer, 1986: 40). Dolayısıyla festival her şeyin, herkesin toplanmasıyla belirlenir. Bir cemaat deneyimidir. Bu kutlama bir sanat olayı olarak karşımıza çıkmaktadır. Eski zamanlardaki ilkel toplulukların totemsel nesnelere etrafında ve günümüz insanın mabetlerde yaptığı dinsel ritüeller birer festival örneğidir.

Bu kutlamalar belli bir anlatım biçimine sahiptir. Bu anlatım biçimlerini düzenleyen genelde geleneklerdir ya da festivalin kendi işleyişine ait üsluplardır. Kutlamaya uyan özel konuşmalar, kutlamada yaşanan kişisel deneyimler ve katılımı sağlayan niyetler vardır. Festivalin kutlanması demek, bu kutlamanın bir faaliyet olması demektir. Bir amaç için toplanarak kutlama yapılır. Bu amaç katılımcıların niyetini belirler. Bu birliktelik gruplar halinde parçalanmaktan ve tekil deneyimlere kapılmaktan alıkoyar.

Mikhail Bakhtin, festivalin toplum için bir boşaltım işlevi gördüğünü söyler. Yılın belli zamanlarında gerçekleşen festival, karnaval gibi etkinliklerin toplumda biriken bazı duygulanımların sergilenme günleri olduğundan söz eder.

Bu dikkat çekici savunuda, delilik ve çılgınlık, yani gülme, doğrudan doğruya "insanın ikinci doğası" olarak tanımlanır, yekpare Hıristiyan kültür ve ideolojisiyle karşıtlığı ortaya konur. İnsanın

ikinci doğası gülme için bir kanal açma ihtiyacı yaratan, tam da resmi ciddiyetin tek yanlı karakteriydi. “Deliler bayramı” en azından yılda bir kez, gülme için bir boşalım kanalı sağlıyordu; onunla bağlantılı maddi bedensel ilke böylece eksiksiz bir özgürlüğe sahip oluyordu. Burada, ortaçağ insanının ikinci festival yaşamının açık seçik onaylanması mevcuttu.

Deliler bayramındaki gülme, Hristiyan ritüeli ve Kilise'nin hiyerarşisine karşı soyut ve tümüyle olumsuz bir dalga geçme değildi elbette. Olumsuz alaycı öge, muzafferane bir tema olan bedensel yeniden üretim ve yenilenme temasına derinden derine kök salmıştı. Gülmekte olan, “insanın ikinci doğası”, kendisini resmi kùltte ve ideolojide ifade edemeyen bedensel altyapıydı (Bakhtin, 2001: 96).

Festivalin sanatsal temsili bu boşaltım işleviyle de doğrudan ilgilidir. Sanat eseri, bilinçdışının dolaylı yoldan sembolik ifadeler aracılığıyla teatral sunumudur. Yine mecazi bir anlamda da yorumlanabilecek festival kavramı normal olmayan bir zamanın yaratımı olarak ortaya çıkar. Her zaman olandan farklı, alışılmış olmayan ama festival günü dolayısıyla tamamen alışılmış ve normal karşılanan bir etkinlik olarak sanatın sıra dışı tarafının meşru zeminini ifade eder.

Festivale ait olan onun tekrarlanmasıdır. Festivalin tekrarlanması ise belli bir zaman düzeni demektir. Gadamer burada zamanın iki temel deneyiminden bahseder. Birincisi “bir şey için zamandır” yani pragmatik deneyim (Gadamer, 1986: 46). Başka bir ifadeyle içini doldurmak için sahip olunması gereken boş zamandır. Zamanın bu boşluğu can sıkıntısını sunar. İkincisi zamanı olmamak, daima bir şeyler amaçlamaktır. Bu zaman deneyiminde zorunlu bir amaç görülür. Doldurulmuş bu zaman deneyimi geçip giden bir şey olarak yaşanır. Bu nedenle zaman olarak algılanmaz, zamana ilişkin yaşantılar şeklinde algılanır. Festivalde de zaman festivalin kutlamasıyla doldurulur. Burada bir boş zamanın doldurulması değil, zamanı geldiği için zamanın festivalleşmesi vardır. Gerçek zamanın temel biçimleri olan çocukluk, gençlik, olgunluk, yaşlılıkta farkına varılan şey o kişinin zamanıdır. Bu durumda zamanın organik olduğu söylenebilir. Öte taraftan sanat da organiktir. Dolayısıyla sanatın da kendi gerçek zamanı olması gerekir.

Sonuç

Gadamer'in sanat anlayışı, sadece modern dönemin yaşadığı sanatsal dönüşüme dair bir çıkış yolu olarak görülmemelidir. Gadamer, sanat tartışmaları içerisinde, olası bir savrulmayı önlemek için, sanata dair bir yol sunma çabasını ortaya koyar. Aslında, tamamen gelenekten kopma eğiliminde olan modern sanat biçimlerine geleneğin göz ardı edilemeyeceğini göstermeye çalışır. Bu Gadamer'in bir önerisi değildir, Gadamer sanatın doğasına dair bir iddiayı ortaya koymaktadır. Ancak, zaten telkinici bir tavır, hiçbir zaman felsefi tavır olarak görülemez. Öyleyse, niyet okumak dışında, Gadamer'i biraz da beslendiği felsefi geleneğiyle düşünmek gerekir. Gadamer'in yaklaşımında, birçok açıdan modern felsefe geleneğinin önemine sadık kalmış bir filozofun,

postmodernizm içindeki itirazcı tartışmalara karşı serinkanlılığını görmek mümkündür. Belki de bu, bilgelik geleneğini üzerinde taşıyanların ortak tavrıdır.

Gadamer'in sanatı belli bağlantılar –oyun, sembol, festival- üzerinde değerlendirmesi, bir bakıma modernitenin özünde barınan rasyonelleştirme idealine dönüş yapmaya çağırır. Modern sanat, postmodern yorumlar tarafından geleneksel sanatla aynı başlıktan değerlendirilir. Öte yandan klasik sanat geleneği ile modern sanat karşılaştırmasında da postmodern sanat, modern sanatın altına yerleştirilir. Modern sanat eleştirileri, temelde gelenekselliğe karşı bir tavır olarak görünse de modernliği çağrıştıran rasyonellik, evrensellik ve genel geçerlilik kavramları aslında tüm sanat tarihinin ortak yönelimlerini açıklar. Sanat tarihi gösteriyor ki, sanat, eser ve izleyici arasında her zaman bir oyun kurucudur. Bu oyuna katılım, oyunun sembolik yapılarının taşıdığı metafiziksel çağrışımların gücüyle gerçekleşir. Gadamer, oyunu bir “öz-hareketlilik” olarak tanımlar, ama bu, oyunun edimselliğiyle ortaya çıkan bir sonuçtur. Bu sonuca varmadan sembolik yapıların katılım gücü eserin cezbediciliğini sağlar. Tabii sembolün asıl işlevi, sanat eserinin anlaşılabilirliğini sağlamaktır. Dolayısıyla sembol anlam gücünü *sensus communis*'ten alır. Sembol, bireysel bir algıyı değil, ortak, topluma ait bir algıyı oluşturur. Bu nedenle denilebilir ki, sanatın meşruluğu, sembolle taşınan geleneksel algı biçiminin gücüne sığır. Semboller bir topluluğun veya bir uygarlığın ortak bilincinden süzölmüş yapılarıdır.

Gadamer'in üçüncü kavramı olan festivalin, sanatı (hem topluluk bağlamında hem de topluluklar arası) genelleştirici bir işlevi vardır. Festival, bir eserin belli bir zamansallığa ilişirmek için yapılır. Oyun ve sembol bağıntıları, festivalle nihai formuna kavuşur. Gadamer festivalin, zaman bağlamında sanatla olan ilgisine değinirken aslında sanat eserinin algılanışına dair bir açıklama da sunar. Çünkü festival, sıra dışı olanın makul bir sunumla kavranmasını sağlar. Öyle ki, normal gündelik yaşamın bastırıldığı arzuların, sanat aracılığıyla kendini tatmin edeceği biricik sahnedir. Festival sahnesi, arzuların hoş görüldüğü yerdir; ancak tıpkı Ortaçağ'daki alegoristik yöntem gibi belli bir yığınımın ortaklığıyla koşullandırılır.

Gadamer'e göre, bu üç kavram sanatı hem güncelleştiren hem de tarihselleştiren bağlantılardır. O, sanatın modern zamanlarda bir meşruiyet sorunu olduğunu düşünür. Ancak sanat tartışmalarının geldiği noktaya bakıldığında, eleştiriye tabii olan temel konu meşruiyet düşüncesinin kendisidir. Denilebilir ki, artık sanatçıların meşruiyet kazanma gibi bir sorunları yok. Sanatın baskın kavramlarının tersyüz edildiği bir dönemde, eserin meşruiyet bağlamında değerlendirmesinin tamamen modernitenin rasyonelleştirme, evrenselleştirme idealiyle birlikte geride kaldığını söylemek mümkündür.

Kaynakça

- Antmen, A. (2010). 20. *Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Artun, A. (der.), (2011). *Sanat Manifestoları: Avangard Sanat ve Direniş*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Avşar, Z., Kaya, E. E., ve Omur, S. (2014). Toplumsal ve Siyasal Bir Proje: Ansiklopedi ve Ansiklopedizm. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* (22), 219-236. <https://doi.org/10.31123/akil.442134>
- Ay, V. (2020). Gadamer'in Kant Eleştirisi ve Oyun Olarak Sanat, *Sofist* (1), 11-33.
- Bakhtin, M. (2001). *Karnaval'dan Romana: Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar*, (C. Soydemir Çev.). S. Irzık (Ed.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Beauvais, V. (1885). *Speculum Majus*, J. Ferguson (Ed.), Glasgow: Strathern & Freeman.
- Eco, U. (1992). *Açık Yapıt*. (Y. Şahan, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Eco, U. (2007). *Güzelliğin Tarihi*. (A. C. Akkoyunlu, Çev.). İstanbul: Doğan Kitap.
- Gadamer, Hans-Georg, (1986). *The Relevance of the Beautiful and Other Essays*. (N. Walker Çev.), R. Bernasconi (Ed.), Cambridge: Cambridge University Press.
- Gadamer, H.G., (2005). *Güzellin Güncelliği: Bir Oyun, Sembol ve Festival Olarak Sanat*, (F. Tepebaşılı Çev.). Konya: Çizgi Kitabevi.
- Gadamer, H.G., (2006). *Truth and Method*, (J. Weinsheimer Çev.), D. G. Marshall (Haz.), London: Continuum Publishing.
- Gadamer, H.G. (2008). *Hakikat ve Yöntem 1. Cilt*, (H. Arslan ve İ. Yavuzcan, Çev.). İstanbul: Pardigma Yayınları.
- Gill, S. (2012). *Dancing Culture Religion*, Lanham: Lexington Books,.
- Kant, I. (1987), *Critique of Judgment*, Indianapolis, IN: Hacken.
- Kuspit, Donald, (2010). *Sanatın Sonu*, (Y. Tezgiden Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Platon (2014). *Symposium: Şölen*, (E. Çoraklı Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Sarı, G. (2024). Yargı Yetisi'nin Eleştirisi Bağlamında Kant'ın Estetik Anlayışı. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi (SUITDER)*, 61, 29-42.
- Zupančič, A. (2005). *Gerçeğin Etiği: Kant, Lacan*. (A.S. Özcan Çev.). İstanbul: Epos Yayınları.

Extended Abstract

Gadamer's understanding of art should not be seen as just a way out of the artistic transformation experienced in the modern period. Gadamer aims to offer a way about art in order to prevent a possible drift within art discussions. In fact, it tries to show the necessity of tradition to modern art forms that tend to break away from tradition completely.

Gadamer's evaluation of art on certain connections - game, symbol, festival - in a way, calls for a return to the ideal of rationalization that is at the core of modernity. Modern art is evaluated under the same title as traditional art by postmodern interpretations. On the other hand, in the comparison of classical art tradition and modern art, postmodern art is placed under modern art. Although modern art criticism seems to be essentially an attitude against tradition, the concepts of rationality, universality and general validity that evoke modernity actually explain the common tendencies of all art history. Art history shows that art is always a playmaker between the work and the audience. Participation in this game takes place through the power of the metaphysical connotations carried by the symbolic structures of the game. Gadamer defines play as a 'self-activity', but this is a result that emerges through the play's performativity. Without reaching this conclusion, the participation power of symbolic structures ensures the attractiveness of the work. Of course, the main function of the symbol is to ensure the understandability of the work of art. Therefore, the symbol derives its meaning from *sensus communis*. The symbol does not create an individual perception, but a common, communal perception. For this reason, it can be said that the legitimacy of art is achieved mostly through symbols.

Gadamer's third concept, the festival, has a function of generalizing art both within the context of the community and among communities. The festival is held to attach a work to a certain temporality. Game and symbol relations reach their final form with the festival. While Gadamer touches on his interest in art in the context of festival and time, he actually offers an explanation of the perception of the work of art. For the festival enables the extraordinary to be grasped with a reasonable presentation.

According to Gadamer, these three concepts are connections that both update and historicize art. He thinks that art has a legitimacy problem in modern times. However, the artists of the modern age are not particularly concerned with such a problem as the problem of legitimacy. More precisely, when we look at the point that art discussions have reached, the main issue subject to criticism is the idea of legitimacy itself. It can be said that artists no longer have a problem with gaining legitimacy. It is possible to say that in a period when the dominant concepts of art were reversed, the evaluation of the work in the context of legitimacy was completely left behind with modernity's ideal of rationalization and universalization.