

2024, 11(2): 344-361

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.344-361>

Makaleler (Tema)

HANS-GEORG GADAMER'DE SANATIN ANLAMI

Devrim Avşar¹

Öz

Hans-Georg Gadamer, *Hakikat ve Yöntem* ve *Güzelliğin Güncelliği* adlı eserlerinde, sanatta meşruiyet sorununu oyun, sembol ve festival kavram üçlemesiyle ele alır. Gadamer, bu üç kavramın klasik sanat geleneği ile modern sanatın birliğini sağlayan insan deneyimlerinin antropolojik kökenlerine yönelik bilgiler sunduğu görüşündedir. Oyun, sembol ve festival kavramları insan türünün en eski deneyimlerinden günümüze kadar sürdüğü davranış formları şeklinde tanımlanır. Gadamer, sanatı da insan bilimlerinin yöntemlerine göre ele alarak, meşruiyet sorununu, kültürel bağlamların bir onayı şeklinde sunar. Çalışma, Gadamer'in sanatın meşruiyeti sorununu ele alınırken, meşruiyet kavramının tarihsel bağlamına yönelir. Bu çerçevede, meşruiyet durumunun, sanatı kontrol eden otoritelerin sanata yüklediği işlevle ilişkili olduğu görülür. Modern sanat tartışmalarının belirli bir kısmına yer verilerek yaşanan tartışmalardan açığa çıkan sorunların Gadamer'in yaklaşımıyla bazı değerlendirmeler yapılır. Makale içerik olarak Gadamer'in düşüncelerini sanatın meşruiyet sorunu çerçevesinde kuramsal ve kavramsal bir tartışma yürüten nitel bir çalışma örneği sunar. Çalışmada, öncelikle modern sanat akımlarının ortaya çıkış hikâyesine yer verilmiş ve sonrasında sanatın meşruiyet sorunu şeklinde ifade edilen tartışmalara nasıl evrildiği ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gadamer, modern sanat, oyun, sembol, festival

¹ Devrim Avşar, Dr., Bağımsız Araştırmacı, ORCID ID: 0000-0001-9184-9701, devrimavsar@gmail.com

Makale Geliş Tarihi: 07.10.2024 | Makalenin Kabul Tarihi: 09.12.2024

THE MEANING OF ART IN HANS-GEORG GADAMER

Abstract

Hans-Georg Gadamer, in his works *Truth and Method* and *The Contemporaneity of Beauty*, addresses the problem of legitimacy in art with the concept 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. The concepts of play, symbol and festival are defined as forms of behavior that the human species has continued from its earliest experiences to the present day. Gadamer also treats art according to the methods of human sciences, presenting the question of legitimacy as an affirmation of cultural contexts. In addressing Gadamer's problem of the legitimacy of art, the study turns to the historical context of the concept of legitimacy. In this framework, it is seen that legitimacy is related to the function attributed to art by the authorities who control it. By including a certain part of the discussions on modern art, some evaluations are made with Gadamer's approach to the problems emerging from the discussions. In terms of content, the article presents an example of a qualitative study that conducts a theoretical and conceptual discussion of Gadamer's thoughts within the framework of the problem of legitimacy of art. In the study, firstly, the story of the emergence of modern art movements is given and then it is discussed how art evolved into the debates expressed as the problem of legitimacy of art.

Keywords: Gadamer, Modern art, play, symbol, carnival

Giriş: Meşru olanın *sensus communis*'i ve hermeneutik

Yirminci yüzyılda sanat ve sanat yapma biçimi üzerine yapılan tartışmalar, yeni sanat anlayışları ve farklı sanat biçimlerinin ortaya çıkmasına yol açar. Ayrıca bu yüzyılın ortalarında daha radikal tartışmalar da olur. Artık sanatın figüratif biçimlerine karşı, Wassily Kandinsky'nin soyut ekspresyonizminden beri gelen, figürü ve hatta eseri ortadan kaldırmaya yönelik girişimlerin örnekleri giderek artar. 1960'lardan 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, bu bakımdan avangart sanat akımlarının radikal manifestoları tarafından belirlendiği söylenebilir.

Yakın tarihte Amerikan soyut sanatının temsilcilerinden olan Frank Stella, sanat dünyasında önemli bir otorite olan Modern Sanat Müzesi (MoMA, *Museum of Modern Art*) içerisinde düzenlenen *Modern Başlangıçlar* sergisinin sanatın ciddiyetini yok ettiğini söyler. Ona göre, bu müze, artık ticari eğlencenin moda mekânıdır. *Modern Başlangıçlar* ise, sanatı popülerleştirerek, onu sıradan bir şey olarak eğlenceye dönüştürür: “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, s.24). Tüm zamanlara ve mekânlara ait kimlik, tarz, biçim gibi ortak tasarım öğeleriyle sanatı rasyonelleştiren tekçi, evrensel anlatılar Ortaçağ’ın sonundan itibaren sürekli parçalanmaya çalışılır. Sanat hareketleri, semiyotik işaretlere veya ikonografiye, daha doğrusu maddeye indirgenmiş biçimsel gramerlerden kendilerini ayırarak yaşamın bağrındaki ve politik taleplerdeki hakikati benimser. Bu uğraşmayı tetikleyen, modernizmin estetik dehasına ve bu dehanın şartlandığı avangarda karşı artan tatmin edilemez merak, yalnızca sanatın tarihine karşı değil, bizatihi varlığına da kasteder. Bu merakın yarattığı arzu, sanatın yaşamı ele geçirme adımıdır. Üstelik merakın arzuya dönüşümü tam da modernizmin biçimcilikten kopmaya çalıştığı için parçalandığı bir döneme denk gelir. Bu dönem denilebilir ki, sanat için manifestolar evresidir. Manifestolar yeni sanatın kutsal kitapları misali, sanatın meşruiyet kaynağına yönelik aforizmalar barındırır.

Bir yandan 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 hakiki olanları, kuşkusuz manifestolardır. Onlar hem birer metin hem de birer olaydır (Artun, 2011, s. 16).

Henüz tartışmalar bu boyuta ulaşmamışken, modern sanatın kimlik arayışları içerisinde çok farklı yönelimler teker teker ortaya çıkarken, felsefenin ilgisi de giderek daha fazla sanata, daha doğrusu estetik alana yönelir. Hans-Georg Gadamer’in sanatın yirminci yüzyıla geçişindeki meşruiyet sorununu “oyun, sembol ve festival” kavramlarıyla ele aldığı *Güzelin Güncelliği* (1977) adlı çalışması bu ilgiyi örneklendirir. Ona göre, sanatın meşruiyeti sorunu, basit bir güncel sorun değil, aynı zamanda eski zamanlardan beri insanları meşgul eden bir sorundur. Bu bağlamda, Batı tarihinde ilk kez sanatın kendini savunma gereği duyduğunu düşünen Sokratesçiler tarafından yeni bir felsefi görüş ve bilgiye yönelik bir talep ortaya çıkar (Gadamer, 1986, s. 3). Böylece, hakikati barındırdığı iddiasını taşıyan resimsel ya da anlatsal biçimlere ait geleneksel yorumun ve yerleşik kabulün terk edildiği görülür. Bu eski ve önemli sorun her zaman, kendisini şiirsel buluş ya da sanat dili aracılığıyla ifade etmeye çalıştığı geleneğe karşı yeni bir hakikat kurmayı talep etmekten kaynaklanır.

Gadamer felsefi hermeneutiğinde sanatın ontolojik niteliklerine yönelir. Sanat eseri tarihte ve hatta doğada ortaya çıktığı haliyle insanla doğrudan ilgi kurar. Öyle ki, eser ve insan arasında hiçbir mesafe yokmuş gibi, iki

varlık arasındaki karşılaşmada birbirini kuşatan gizemli bir yakınlık vardır (Gadamer, 2008, s. 95). Böylece Gadamer insan varlığı ile hermeneutik bir olgu olarak sanat arasında anlamlı bütünlüğe vurgu yapar. Sanatsal deneyim, sanat varlığına ilişkin bilinen, özüne ait bir şeyin, yani hakikatinin hatırlanmasıdır. Sanatsal deneyimde eseri anlamak, onun doğasına yorumlama aracılığıyla nüfuz etmek ve ondaki anlamı açığa çıkarmak demektir. Burada eserde keşfedilen hakikat, salt öznel bir yorumun çıkarsadığı anlam değildir. Eseri önemli kılan husus, belirsiz bir anlam beklentisi veya bütünlüğünün yorumcu tarafından anlaşılacak şekilde olması değildir (Gadamer, 2005, s. 49). Eserin doğası onun icrası ile ilgilidir; bu, onun varlık tarzına ilişkin bir olgudur. Böylece sanat eseri, icra yoluyla ortaya çıkan ve anlamlı kılınan bir hakikate sahip olur (Manav, 2022, s. 114). Gadamer'in hermeneutik yöntemi, bu bakımdan sanat eserinin yorum aracılığıyla varlık biçimine kavuşacağını öne sürer. Bernstein'in (2002) belirttiği gibi, anlama süreci insanın tarihselliği, önyapıları (öncesinden gelen mevcut yapılar), önyargıları ve peşin hükümleri dikkate alarak gerçekleşir (s. 60). Öyleyse denilebilir ki, yorum, eseri yeniden yaratmadır, ancak bu yaratma hakikate dair bir içeriğin hatırlanmasından bağımsız değildir. Çünkü buradaki "yeniden yaratma" ifadesi, zaten önceden yaratılmış olanın hatırlanmasına ilişkindir. Yani yorumcunun hatırlamasında ve bulduğu anlamda yeniden temsil edilmesidir.

Sanatsal etkinlik veya eser, zamanın değişiminden ve akışından ayrı olarak, mevcutta yeniden yorumlandıkça varlığını korur. Mevcut zamanda eserin varlığını koruması icra yoluyla mevcudun anlam unsurlarına uyarlanır. Böylece hermeneutik yolla varlık sahasındaki devamlılığı sağlanmış olur. Eserin tüm yeniden yorumlanışlarında bulunduğu döneme uyarlanması ya da "...eş zamanlılığı ve mevcudiyeti (*Gegenwärtigkeit/presentness*) genellikle onun zamanlar üstünlüğü diye adlandırılır" (Gadamer, 2008, s. 170). Bu açıdan Gadamer'in hermeneutik yöntemi, sanat eserinin zaman ötesi oluşunu ve mutlak bir hakikate sahip olduğunu ima eder: "Sanat eseri, zamansal uzunluğun hesaplanabilir süresi aracılığıyla değil, onun kendi gerçek zamansal yapısı aracılığıyla belirlenir" (Gadamer, 2005, s. 66) ve "zamansız bir şimdiki işgal eder" (Gadamer, 2008, s. 96). Eser ortaya çıktıktan sonra zamansız ve kendisini gösteren şey geçmişte olsa da icra ile güncellenir. Bu icranın koşulu yorumdur, yani hermeneutik koşuldur. Bu açıdan Gadamer, sanatçıya geçmiş ve şimdi arasında bağ kurma görevi yükler. Ona göre, sanatçı yarattığı eserde geçmişten gelen beklentiler ile kendisine ait yeni beklentiler arasındaki gerilimi aşması gerekir (Gadamer, 2005, s. 13). Bu, sanatçının anlamın gerçekleşmesindeki rolü üstlenmesidir. Sanat eseri bir estetik deneyim olarak yorumcuya anlam konusunda olanak sunar. Estetik deneyim anlamayı içerdiği kadar, bu deneyimin yorumlanmasının amacı da anlamdır. Bu açıdan eserle karşılaşma hem sanatçı hem de yorumcu için anlama ilişkin bir süreçtir.

Meşru anlam

Meşruiyet sorunu sürekli kendi döneminin ayrıcalıklı konumlarını kaybetme endişesi üzerinden dile getirilir. Ortaçağ'da kilisenin antik dönemin sanat diline olan tavrı ve modernizmin geleneksel sanata karşı ortaya

koyduğu tavır daima meşruiyet çerçevesinde gerçekleşir. Bu meşruiyet sorunu bazen sanatın eğitim işleviyle aşılr. Örneğin altıncı ve yedinci yüzyılda Hıristiyan kilisesi okuma bilmeyen insanlara *İncil*'i resimli öykülerle anlatmak ister. Bu, Batı'da sanatın meşruiyetini temellendiren önemli uygulamalardan biridir (Gadamer, 2005, s. 2). Eğitim bilincinin içerisinde gelişen Ortaçağ Hıristiyan sanatı Rönesans'a kadar kendi içerisinde Yunan ve Roma sanatının resme, anlatıya dair biçim dillerini barındırır.

Umberto Eco, Gadamer'in örnek verdiği bu dönem hakkında daha ayrıntılı ve ilginç bilgiler verir. Eco *Açık Yapıt* adlı kitabında, bu durumu Ortaçağ'da kullanılan bir alegorizm olduğunu söyler. Bu alegorizm kuramına göre, Kutsal Kitap -ve bu yöntem daha sonra şiir ve figüratif sanatları da kapsar şekilde yaygınlaşır- dört şekilde yorumlanabilir: Kelimesi kelimesine (*litteral*) yorum, alegoristik yorum, ahlaki yorum ve gizemsel (*anagogique*) yorum. Bu alegorizme göre, her yapıtın bir "açılışı" olur. Okur bu yorum seçeneklerinden, yani anahtarlardan, kendisine uygun olanı seçer ve yapıtı 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 içinden bir anlamı diğerine tercih ederek seçim yapar; fakat daha önce okunmuş ve tek anlamlı yorumlama ilkelerini aşamaz (Eco, 1992, s. 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 yanı sıra heykellerin yoğun simgeselliğini bu açıdan değerlendirmek gerekir.

Eco'nun sanat ve otorite arasındaki ilişkiye dair söyledikleri, konuyu daha açıklayıcı bir hale getirir:

Atina'nın askeri, iktisadi ve kültürel açıdan büyük bir güç olduğu dönemlerde, estetik kavramı kesinleşmeye başladı. Perslere karşı kazandığı savaşlarla gücünün doruğuna ulaşan Perikles dönemi, başta resim ve heykel olmak üzere sanatta önemli gelişmeler kaydedilen bir çağ oldu. Yeniden inşa edilen Perslerin tahrip ettiği tapınaklar, gururla sergilenen Atina'nın gücü ve Perikles'in sanatçılara gösterdiği yakınlık bu gelişmenin kanıtıdır. Bu dışsal nedenlere bir de Eski Yunan'da figüratif sanatların özellikle teknik alanda kaydettiği gelişmeyi eklemek gerekir. Mısır sanatına kıyasla Yunan resmi ve heykeli bir anlamda sanat ile sağduyu arasında kurulan ilişki sayesinde dev adımlar atmıştır (Eco, 2007, s. 42).

Ortaçağ'ın ilk ansiklopedilerinden "Büyük Ayna" anlamına gelen *Speculum Majus* (1473), "dünyanın ne olduğunu ve ne olması gerektiğine" dair bir görüş belirtir (Avşar vd., 2014, s. 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 (1885) burada, evrensel, mutlak

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. Eserin genelinde resimsel betimlemeler okuyucuyu anlaması gerektiği yönde imgesel bir yolla koşullandırırken, sonuç kısmında yazar açıkça okuyucunun yorum ve muhakemesini sönümleyecek şekilde buyurgan bir ahlakçı vaize dönüşür. Tek anlamlı ve hoşgörüsüz bir tekile 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.

Gadamer, Schütz ve Bach gibi müzik sanatçılarının müziğin cemaat şarkılarında getirdikleri yeniliklerin, modern dönemdeki sanatsal dilin dönüşümüne örnek verir. Bu sanatçılar bir yandan yeni bir biçim geliştirirken diğer yandan geleneksel sanat kurumları olan Latin İlahi dili ve Papa'yı yücelten Gregoryen melodik geleneğe sadık kalırlar (Gadamer, 1986, s. 4). Başka bir deyişle, yeni biçim yaratıcılarının meşruiyet kaygısıyla eski biçimlerin geleneğinden tamamen kopmayı göze alamadıkları söylenebilir. Bu durum biraz da modernizmin karakterinden kaynaklanır. Çünkü modern insan evrensel ve rasyonel olma iddiasındadır; evrensellik ve rasyonellik de bir şekilde geleneğin katkısına ihtiyaç duyar. Yani modern anlamda sanat ürünü, tarihsel bağlamlarla ve genel kavramlarla ilgi kurmadıkça, *sensus communis* (sağduyu) düzeyini yakalamayacağı düşünülür.

Hegel'e göre sanatın meşruiyeti, antropolojik yapılara ve baskın kavramlara dayanır (Hegel, 1975). Çünkü sanatın "geçmişte kalmışlığı" antik dönemin bitişi ile birlikte sanatın meşruiyete ihtiyaç duymasını doğurur. Cemaat, toplum ve kilisenin yaratıcı sanatçılarla kurduğu birlik, dünya ile sanatın meşruiyeti bağlamında gerçekleşir (Gadamer, 1986, s. 5). Ancak bu ittifak modernite ile birlikte kaybolur. Sanat'ın geçmişe ait bir şey olarak görülmesi, medeniyetin oluşumunda kurucu rol oynamasıyla ve kültürel otoritelere meşruiyet sağlamasıyla ilgilidir. Sanat bir bakıma meşruiyet üretir ve bu ürettiğinden pay alır. Sanatın meşruiyeti her zaman otorite ile ilişkisindeki bir gerilime gönderme yapar. Toplumsal uzlaşının yasası ve Gadamer'in *sensus communis*'i, bu sanat-iktidar geriliminin düzenleyicisi rolünü paylaşır. *Sensus comminus* 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* (teorik ve pratik erdem) kavramları arasında yapılan ayrıma götürür. Bu ayrım ilkin Aristoteles tarafından ele alınır ve daha sonra Helenistik dönemde, özellikle de Grek *bildung* anlayışının Roma'nın egemen politik sınıfının kendi bilinciyle kaynaşmasından sonra hikmet sahibi insan imajının belirlenmesine katkı yapar. Geç dönem Roma hukuk bilimi ise, kuramsal *sofia* idealinden çok, uygulamadaki *phronesis* idealine daha yakın sanat ve hukuk eyleminin arka bahçesinde gelişir (Gadamer, 2008, s. 27). *Sensus communis*, *phronesis* olarak somut olanın kavranması ve ahlaki olanın kontrolünü sağlar. *Sensus communis* verili olan somut durumu evrensel olanının kapsamına alır. Evrensel olan, "bireye doğru şeyle

sonuçlanacak” diye vaat edilen amaçtır. Bu bakımından *sensus communis*, pratik bilgelik (*phronesis*) ilkesini bir irade yönelimi olarak varsayar.

Gadamer’e göre, Aristoteles’in *phronesis*’i “entelektüel/zihinsel erdem” saymasının nedeni, onun ereksel olarak ahlâki bir sonuca yönelik iradi yönelimi sağladığı içindir. Aristoteles *phronesis*’i bir yeti/kapasite (*dynamis*) olarak sınırlamaz, aynı zamanda tümel kavramlar olarak “etik erdemler” olmaksızın var olamayan ahlaki varlığın ortaya çıkışı olarak da görür. Bu erdemın sınanması, insanın yapması gereken şeyle yapmaması gereken şeyi birbirinden ayırması anlamına gelse bile, bu sadece bir pratik zekâ ve genel beceri sorunu değildir. Yapılması gereken ile yapılmaması gereken arasındaki ayırım, uygun olan ile uygun olmayan arasındaki ayırımı da içerir ve bu yüzden kendisini geliştirmeyi sürdüren bir ahlaki tutumu varsayar (Gadamer, 2008, s. 29). Gadamer’in, insanda dış duyuları birleştiren bir yeti ve ayrıca verili olan şeylerle ilgili yargılarda bulunan yetilerin de ortak kökü olan *sensus communis* kavramı için önerdiği başka bir kavram ise *Shaftesbury*’dir. *Shaftesbury* nükte (*wit*) ile gülmecenin (*humor*) sosyal anlamıyla ilgili değerlendirmesini *sensus communis* kavramı altına yerleştirir ve Roma klasikleriyle onların hümanist yorumcularını açıkça zikreder. Dile getirildiği üzere, *sensus communis* kavramı 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” anlar (Gadamer, 2008, s. 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 üzerinde söz söyleyebilir mi? O halde modern sanatın bir *sensus communis*’a bağlılığı olmuş mudur, ona bakmak gerekir.

Modern sanatın başlarında

Ortaçağ’da sanat, eğitim amacı görülürken, modern sanatın ortaya çıkışıyla bir yarılma meydana gelir. Bu yarılma, mevcut sanat algısına karşı kışkırtıcı bir tavır olmasının yanında sanatın meşruiyeti konusunda yeni bir kavramsal boyut getirir. Bu ilk yarılmalardan birisi, modern müziği konser salonlarına taşıyan performans sanatçılarının karşılaştığı zorluklarla anlaşılabilir.

Kiliseden salonlara müziğin taşınması, aynı zamanda yeni sanat biçimlerinin denenmesi yolunu açmakla meşruiyet tartışmasını gündeme getirir. Çünkü bu yeniliğin karşılaştığı ilk zorluk, dinleyicilerden gelen derin sessizliğin yarattığı tedirgin edici havadır. Dinleyiciler genellikle bu tür programların tam ortasında iştirak eder; başka bir deyişle ya geç kalır 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, on dokuzuncu yüzyıl resim sanatının tarihi seyirindeki radikalleşmeyi izleyerek anlaşılabilir. Bu yeni kışkırtıcı durum on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında, o ana kadar görsel sanatlar anlayışının temel

varsayımlarından biri olan çizgisel bakışın yıkılışına işaretler. Bu yüzyılın sonlarına doğru sanatı; akademinin, müzelerin, salonların dışına çıkarma girişimleri baş göstermeye başlar.

Akademide eğitim almasına rağmen, akademik kurumsallığı sert eleştiren Gustave Courbet, Edouard Manet ve Claude Monet gibi avangart sanatçıların eserleri, dönemin önemli sanat kurumu olan Salon tarafından reddedilir. Daha sonra özellikle 1863'te yaklaşık üç bine yakın eser Salon tarafından kabul edilmez. Böylece Salon karşıtı kampanyalar ortaya çıkar. Bu kabul edilmeyen eser sahipleri sonunda "Reddedilenler Salonu" adı altında resmi Salon'a karşı alternatif bir sergi düzenlerler (Antmen, 2010, s. 14). Reddedilenler Salonu'nda sergilenen Edouard Manet'in *Kırda Kahvaltı* (1863) eseri, 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'i hiç beklemediği bir üne kavuşturur (Antmen, 2010, s. 14).

Bu başkaldırı tavrı Hans von Marées'in resimlerindeki yeni çizgisel bakış ekseninde ve daha sonraları Paul Cézanne'nin ustalığıyla dünya çapında üne kavuşan büyük devrimci hareketle gelişir. Şüphesiz çizgisel bakış, tüm Hıristiyan Ortaçağ'ı 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, s. 7). Bu dönemde resimler, bir penceredeki görüntüler gibi, yakın plandan uzak ufuklara doğru uzaklaşan görüntüleri yansıtmaz; resimsel sembollerle yazılmış bir metin gibi okunabilir ve böylece tinsel öğrenme ve yücelmeyi birleştirir. 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'nin büyük etkisi vardır. Sanat tarihinin gösterdiğine göre, kübizmin ortaya çıkışıyla empresyonizm döneminin kapanmasının keşiştiği yerde Cézanne'nin *Yıkananlar* serisi dikkat çeker. Cézanne'yi bu noktada öncü kılan, resimde ışık değerlerinden çok resmin altyapısına, yapısal temeline verdiği önemdir. *Yıkananlar* adlı resminde Cézanne, görünen gerçekliğe değil, resimdeki gerçekliğe yönelik tavrıyla soyut resmin yolunu açar (Antmen, 2010, s. 25).

Cézanne ile birlikte böylece sanatsal yaratım sürecinde dışsal nesnelere yapılan referansların bütünlüğünü yok etmeye öncülük eden bazı kübist dönüşüm hareketleri ortaya çıkar. 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, s. 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 olmuş gibi görünmesine rağmen geçmiş ve günümüz sanatı arasında bir devamlılık olduğunu gösterir. Gadamer, eski ve yeni sanat arasındaki bu devamlılığın sanatın bazı işlevlerine yorumlandığı gibi ortak tarihsel bilincin etkisinin de olduğunu 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, s. 11). Gadamer, geçmiş ve günümüz sanatı arasında birliği varsayar. Burada sanat ve sanatçı tarafından kurulan toplumsal bir etkileşim ve katılım vardır.

Gadamer, klasik sanat ile modern sanat arasındaki birlik sorununu gidermeyi ve sanatın meşruiyeti üzerinden insan deneyimlerinin kökenine inmeyi önerir. Öte yandan bu noktada, şöyle bir soru sorulabilir: Geleneksel sanata meydan okuyan modern sanatın biçimi parçalayan ileri gidişleri nasıl anlaşılması gerekir? Üstelik sanatta, görünürde devam eden savrulmalar, karşıt sanat akımlarının günden güne ortaya çıkışı sanata dair bir yozlaşma mı yoksa dönüşüm müdür? Marcel Duchamp'ın hazır nesneyi dönüştürüp sanat izleyicisinde yarattığı şok etkisi sanata dâhil midir? Tüm bu soruların cevapları için Gadamer, sanata ilişkin insani deneyimlerin antropolojik temellerine yönlendirir. Böylece insanın en eski ve en güncel deneyimlerine, "oyun, sembol ve festival" kavramlarının sanatsal bağlamlarını işaret eder.

Sanat bağlantılarından biri: oyun

Oyun, insan kültürünün genel işleyişine ait bir yapı olarak düşünülür. Ritüeller, folklor, dinsel ibadetler bir bakıma oyuna ait bir mantık içerir. Gadamer, oyunu, belli bir amaç taşımayan kendiliğinden hareketler olarak tanımlar. Bu kendiliğinden hareket, yani öz hareket, bütün canlıların temel karakteridir. Aristoteles'e ithamla, "canlı olan kendi içerisinde hareket içgüdüsüne sahiptir," der, işte 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 fenomenini ve harekete ait öz

tasarımın bir uygulamasını sunar (Gadamer, 1986, s. 23). Özellikle küçük hayvanlarda, örneğin sivrisineklerin hareketleri gibi doğada gözlemlenebilen hareketlerin tümü oyunun canlı gösterisidir. Tüm bunlar, canlı varlıkta kendisini ifade etmeye uğraşan taşmanın temel karakterinden kaynaklanır. İnsan oyununun ayırt edici yönü ise, hedefleri kendi kendine koymayı ve bilinçli olarak onları takip etmeyi sağlayan insanın eşsiz yetisi olan akli kapsamasıdır. 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.

Oyun aynı zamanda iletişimsel bir davranıştır. Oyunu izleyen biri aynı zamanda oyunun içerisine katılım sağlar. Çünkü bir bakıma oyunun içinde olmak veya dışında olmak arasındaki fark, öz hareketin doğasına ait işleyişin zorunluluğundan ötürü kalkar. Ancak belirtildiği gibi, oyunun öz hareketi içerisinde aklın kural koyması, insanı oyuna dair hedefler belirlemesine yol açar (Gadamer, 1986, s. 24). Söylenildiği gibi seyirci de oyuna dâhil oluyorsa, o halde oyunun kuralları seyirci için de geçerli olur. 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 bu konum, temsil biçimini ritüel danstan ritüel usule dönüştüren bir adımdır.

Oyunun hareketinin kendisini bir sona götüreceği hiçbir amacı yoktur; aksine o sürekli tekrar yoluyla kendisini yeniler. İleri geri hareket, oyunun tanımı 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, s. 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 gibi, oyun kavramı ileri geri hareketleri kapsar; doğrudan nihai bir amaca ya da herhangi bir mola yerine ulaşmaya yönelik değildir. Sanatta 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 akli kapsar. Kısıtlamalar ve kurallar kabullenme ve kasıtlıdır; 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 taşıyor gibi gelir (Gadamer, 1986, s. 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 –bir etkinlik olarak yaptığımız ve algıladığımız- türünün hareketidir. Oynama eylemi çoğu kez birlikte oynamayı gerektirir. Johan Huizinga’nın belirttiği gibi oyun zorunlu olarak “tini” kabul etmektir. Hangi oyun türü olursa olsun, oyunun maddi bir muhteviyatı yoktur. Huizinga, oyunu fiziksel hayatın sınırlarını aşan gereksiz bir etkinlik olarak

tanımlar. “Yalnızca, mutlak determinizmi devre dışı bırakan tinsel soluk oyunun mevcudiyetini mümkün, kavranabilir ve anlaşılabilir kılar” (Huizinga, 2006, s. 20). Oyun hem kültürün içinde hem de kültürü önceleyen, ona eşlik eden verili bir mevcudiyet olarak kendini gösterir.

Oyun ayrıca izleyici ve sanat eserini birbirinden uzaklaştıran mesafeyi azaltır. Bu, oyunun iletişimsel yönünün bir parçasıdır. Bu durumda “mesafe kalktığında eserin birliği kaybolur mu?” sorusuna Gadamer, işbirliğine dayanan katılımla (birlikte oynama) eser birliğini kuran “hermeneutik kimlik” kavramını önerir. Hermeneutik kimlik eserin birliğini kurar ve amacı olduğunu varsayar. Hermeneutik kimlik, sanat oyunun 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. Bu biricik eylem olan doğaçlama hiçbir zaman tekrar duyulmayacaktır. Doğaçlamayı yapan kişi tam olarak enstrümanı nasıl çaldığını daha sonraları tam anlamıyla hatırlayamaz (Gadamer, 1986, s. 25).

Oyun Gadamer’e göre, sanat için bir metafordur. 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 teori ya da oyun fikrini ileri sürmez. Sadece aşikâr olan bir şeyi açığa çıkarmaya çalışır (Gill, 2012, s. 1). Oyun kavramının söylemeye çalıştığı şey, sanatın kendiliğinden bir hareket yapısına sahip olduğu ve bu hareketin hem eser hem de seyirci için bağlayıcı olduğudur. Oyun olarak sanat dışarıdan bir amaç belirlenmeyi kabul etmez.

Eser kavramı, klasik harmoni düşüncesine bağlı şekilde değildir. Ama eseri tam anlamıyla kavramak için “birlikte oynamak” gerekir (Gadamer, 1986, s. 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 olmaz. Yani belli bir erdem sayesinde, bize manidar olan eseri benimsemeden önce 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 karşılaşılabilecek umulan bir sorunu bildirir (Gadamer, 1986, s. 31). Bu sorunla karşılaşmayı bekleyen kişilerin ancak 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*), bir şeyin sürmekte olduğundan (*im spiele ist*) veya bir şeyin belirlemeye başladığından (*sich abspielt*) söz edilir (Gadamer, 2008, s. 145).

Bu durum dilbilimsel bir anlamı çağırıştırır, oyun, yapılan bir şey değildir, yapılan şeyin dolaylı imleyenidir. Dil bağlamında oyunun eylemde bulunan öznesi, oyunu oynayan birey değildir, aksine özne oyunun kendisidir; birey ancak onun bir parçasıdır, 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.

Sanatın bağlantılarından biri: sembol

Sembol kavramını Gadamer, antik Yunan’daki bir gelenekten örnek vererek açıklar. Kelime Yunancada hatırlamayı sağlayan teknik bir terimdir. Yunan geleneğinde ev sahibi, kendisine konuk olan misafirine *tessera hospitalis* denilen parayı ikiye bölerek yarısını verir, diğer yarısı da kendisinde kalır. Bu konuk belli bir zaman sonra bu eve tekrar gelirse, elindeki paranın yarısını göstererek, daha önce yine misafir olarak geldiğini anlatmaya çalışır (Gadamer, 1986, s. 31). Böylece ev sahibi eski konuğunu tekrar hatırlar. İşte bu hikâyede olduğu gibi sembol kavramı teknik bir terim olarak ortaya çıkar. Aynı zamanda buradan çıkan başka önemli bir ayrıntı ise, sembol kavramının hatırlama edimine ve belleğe ait bir anlam taşıdığıdır.

Sembol dair başka bir hikâye ise, Platon’un *Şölen* adlı eserinde geçer. Aristophanes burada aşkın anlamı hakkında bir öykü anlatır. Öyküye göre insanlar başlangıçta küremsi bir yapıya sahiptiler. Daha sonraları insanlar kötü davranışlar yaparak tanrıyı kızdırmış ve tanrılar da ceza olarak insanları ikiye bölmüştür. Daha sonra bu yarımların her biri tekrar bütün olmak için canlı varlıklarını tamamlayan diğer parçalarını bulmaya çalışır. Yani her insan bir parçadır, *symbolon tou anthropou* (Platon, 2014, s. 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, s. 32). Sanatsal güzelin anlamı doğrudan mevcut ve algılanabilir olanın ötesine geçer. 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 bunu yaşamımızın bütünle buluşmasını sağlamasıdır. Bir bakıma kürenin arananın diğer tarafıyla buluşturan araçtır. Bu, sanat anlamında güzelin deneyimi onu her zaman olası kutsal düzenin çağrılmasıdır. Ancak Gadamer, *Yöntem ve Hakikat*’de alegori ve

sembol kavramlarının arasında bir karşıtlık olduğundan bahseder. Alegori, 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 aşına 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 figürdü. Alegoriyle fiilen kastedilen 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 hospitalis* ve benzerleri gibi, başka bir şeyi tanımamızı sağlar (Gadamer, 2008, s. 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 birbirini tanımasını 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 alanları ayrışsa da ortak olarak, bir şeyi başka bir şey aracılığıyla temsil etme işlevine sahiptir.

Alegori, teolojik dini metinden -başlangıçta Homer'den- 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 yakınlaşır. *Magnum opus*'unun başında Pseudo-Dionysius sembolik tarzda (*symbolikos*) düşünme ihtiyacını, Tanrı'nın duyular üstü varlığının duyular dünyasına alışık zihinlerimizle mukayese edilemezliğine atıfta bulunarak savunur (Gadamer, 2008, s. 101).

Görülüyor ki, sembolün metafiziksel bir işlevi vardır. Alegorik ifadenin “daha yüksek” anlama atfetmesi gibi, sembol de ilahi olanın bilgisine götürür. Hem alegorik yorumun işlemi hem de sembolik bilgi işlemi aynı sebepten dolayı gereklidir; tanrısal olanı hiçbir biçimde, duyular dünyasından hareketle bilme yöntemleri dışında 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, s. 33). Hakikat halindeki duyumsal görünümünde güzel olan kendisinde yalnızca bakılabilen 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 yansımadır. 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 eğitimli bir kişi tarafından yorumlanabilir hiyeroglif 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, s. 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 sonluluğun 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.

Sanatın bağlantılarından biri: festival

Bir şey festival kavramıyla bağlantılıysa, diğerini 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 alanına girer. Festival kavram olarak kutlamayı ifade ettiği için, aynı zamanda iş yapmamayı, işin amacı gereği insanın yalnızlığının giderildiği zamanı da ifade eder (Gadamer, 1986, s. 40). Dolayısıyla festival her şeyin, herkesin toplanmasıyla belirlenir. Bir cemaat deneyimidir. Bu kutlama bir sanat olayı olarak karşımıza çıkar. Eski zamanlardaki ilkel toplulukların totemsel nesnelere etrafında ve günümüz insanının 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 parçalanmayı ve tekil deneyimlere kapılmaktan alıkoyar.

Mikhail Bakhtin, festivalin cemaat 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 açıkça onaylanması mevcuttu.

Deliler Bayramı’ndaki gülme, Hıristiyan 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 kütte ve ideolojide ifade edemeyen bedensel altyapıydı (Bakhtin, 2001, s. 96).

Festivalin sanatsal temsili bu boşaltım işleviyle de doğrudan ilgilidir. Sanat eseri, bilinçdışının dolaylı yoldan sembolik ifadeler aracılığıyla teatral sunumu gibidir. Yine mecazi bir anlama 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, s. 46). Başka bir ifadeyle içini doldurmak için sahip olunması gereken boş zamandır. Zamanın bu boşluğu can sıkıntısını sunar. İkincisi zamanı olmamak, daima bir şeyler amaçlamak yer alır. Bu zaman deneyiminde zorunlu bir amaç görülür. Doldurulmuş bu zaman deneyiminde 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, modern sanat tartışmalarının yarattığı karmaşayı çözmeye yönelik bir öneriden farklı bir istikamettir. 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 edilmeyeceğini göstermeye çalışır. Bu Gadamer'in bir önerisi değildir, daha ziyade o, sanatın doğasına dair bir iddia ortaya atar. Ancak, zaten telkinci bir tavır, hiçbir zaman filozofik 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 protest 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 çağrısıdır. Modern sanat, postmodern yorumlar tarafından geleneksel sanatla aynı başlıkta değerlendirilir. Öte yandan klasik sanat geleneği ile modern sanat karşılaştırmasında da postmodern sanat, modern sanatın altına konumlandırılır. Bir postmodernist sanatçı için, modern sanatla geleneksel sanat arasındaki sınır çok belirgin değildir. 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 ifade eder. Sanat tarihi gösteriyor ki, sanat, eser ve izleyici arasında her zaman bir oyun kurar. 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 sağlar. Dolayısıyla sembol anlam gücünü *sensus communis*'den alır. Sembol, bireysel bir algıyı değil, ortak, cemaate ait bir algıyı oluşturur. Bu nedenle denilebilir ki, sanatın meşruluğu en fazla sembolle sağlanır. Semboller bir topluluğun veya bir uygarlığın ortak bilincinden süzölmüş yapılardır.

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

Gadamer'e göre, bu üç kavram sanatı hem güncelleştiren hem de tarihselleştiren bağlantılardır. Böylece sanat, gelenek gibi güçlü bir iktidar malzemesinin faydalarını kullanmış olur. Gadamer, sanatın modern zamanlarda bir meşruiyet sorunu olduğunu düşünür. Ancak modern çağın sanatçıları, pek de meşruiyet sorunu gibi bir sorunla ilgilenmezler. Daha doğrusu, sanat tartışmalarının geldiği noktaya bakıldığında, eleştiriye tabi olan temel konu meşruiyet düşüncesinin kendisidir. Kurumsallığa, entelektüalizme, akademiye olan karşı çıkış, aynı zamanda sanatı yeniden tanımlama hareketlerinin çıkış noktası olmuştur. Denilebilir ki, artık sanatçıların meşruiyet kazanma gibi bir sorunları yok. Sanatın baskın kavramlarının tersyüz edildiği bir dönemde, eserin meşruiyet bağlamında değerlendirmesi, tamamen modernitenin rasyonelleştirme, evrenselleştirme idealiyle birlikte geride kaldığını söylemek mümkündür.

Kaynakça

- Antmen, A. (2010). 20. Yüzyıl batı sanatında akımlar, İstanbul: Sel.
- Artun, A. (der.), (2011). *Sanat manifestoları: Avangard sanat ve direniş*, İstanbul: İletişim.
- Avşar, Z., Kaya, E. E., & 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>.
- Bakhtin, M. (2001). *Karnavalda romana: Edebiyat teorisinden dil felsefesine seçme yazılar*, (C. Soydemir, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Beauvais, V. (1885). *Speculum majus*, (John Ferguson, Ed.). Glasgow: Strathern & Freeman.
- Bernstein, R. J. (2002). Hermeneutikten praksise. *Retorik, hermeneutik ve sosyal bilimler: İnsan bilimlerinde retorik dönüş içinde* (s. 57-78). (Hüsamettin Arslan Der. ve Çev.). İstanbul: Paradigma.
- Eco, U. (1992). *Açık yapıt*, (Y. Şahan, Çev.). İstanbul: Kabalıcı.
- 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 & R. Bernasconi, Trans.), Cambridge: Cambridge University Press.
- Gadamer, H.G., (2005). *Güzellin güncelliği: Bir oyun, sembol ve festival olarak sanat*, (F. Tepebaşılı, Çev.). Konya: Çizgi.
- Gadamer, H.G., (2006). *Truth and method*, (Weinsheimer & Donald G. Marshall, Trans.). London: Continuum Publishing.

Gadamer, H.G. (2008). *Hakikat ve yöntem 1. cilt*, (H. Arslan (İng.) & İ. Yavuzcan (Alm.), Çev.). İstanbul: Paradigma.

Gill, S. (2012). *Dancing culture religion*, Lanham: Lexington Books.

Hegel, G. W. F. (1975). *Aesthetics lectures on fine art volume 1*, (T. M. Knox, Trans.), Oxford Clarendon Press.

Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*, (M.A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Kuspit, Donald, (2010). *Sanatın sonu*, (Y. Tezgiden, Çev.). İstanbul: Metis.

Manav, F. (2022). Hermeneutik ve sanat felsefesi: Gadamer'de sanat ve sanat eseri üzerine. *Akademik Sanat* (16), 110-116.

Platon (2014). *Symposium: Şölen*, (E. Çoraklı, Çev.). İstanbul: Alfa.