

Modern Öncesi Dönemde Oyun ve Sanat Kavramlarının İlişkiseliliği

Öğr. Gör. Sevtap ÖRGEL*

Gönderim Tarihi: 14.07.2022 – Kabul Tarihi: 28.07.2022

Özet

Oyun, insanlık tarihinde sanat ile özdeş ve dolayısıyla onun tarihlendirilmesi ile de zamandadır. Tarih öncesi zamana dair önemli bilgiler aktaran Altamira Mağarası'nın duvarlarındaki sanatsal edimin bilinen ilk ürünleri bugün, "öykünme", "özdeşleyim" ve "ritüel" kavramları ile beraber ele alınmaktadır. İnsanı, "Oynayan İnsan" olarak tanımlayan tarihçi ve felsefeci Johan Huizinga oyun ve sanat arasındaki ilişkiyi, insanın düşünsel ve dolayısıyla da kültürel tarihi ile ele almakta ve bu araştırmanın ulaşmayı hedeflediği "sanat" ve oyun" edimlerinin ortak kaynağına dair üzerinde durulacak olan kavramlara da açıklık getirmektedir. Çalışma, Modernizm öncesi tarihsel süreçte sanat ve oyunun kökeni ve birbirleriyle ilişkiliği sorunsalını, bu olguları tali olarak besleyen mimesis, estetik, pozitivist felsefe, zanaat ile ilişkilendirilerek ele almakta ve 'oyunun metodolojisi' ile kesişen 'sanatsal edime' teorik bir katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Oyun, Homo Ludens, Huizinga, Zanaat

* Kocaeli Üniversitesi, Değirmendere A. Özbay MYO,
sevtap.orgel@kocaeli.edu.tr - ORCID: 0000-0002-3094-0453

Relationality of Concepts of Play and Art in Pre-Modern Period

Lect. Sevtap ÖRGEL

Sending Date: 14.07.2022 – Acceptance Date: 28.07.2022

Abstract

Throughout human history, play (drama) is identical to art and therefore it is parallelly back dated with art as well. The first known products of artistic acts on the walls of the Altamira Cave, which convey important information about prehistoric times, are considered together with the concepts of “emulation”, “empathy” and “ritual” today. Huizinga, who defined mankind as “Man the player”, discussed the relationship between the play and art together with intellectual and therefore cultural history of the man and he clarified the concepts that will be emphasized on the common source of the acts of “art” and “play”, which also this research was aimed to achieve. The study deals with the problematic of the origin of art and play and their interrelationship in the Pre-Modern historical process by associating these phenomena with mimesis, aesthetics, positivist philosophy, and craft, and aims to make a theoretical contribution to the ‘artistic act’ that intersects with the ‘methodology of the play’.

Keywords: Art, Play, Homo Ludens, Huizinga, Craft

Giriş

Oyun ve sanat ilişkisinin düşünsel arka planının incelendiği bu araştırmada, ekonomik, toplumsal ve kültürel olguların estetik yargıyı şekillendiren ana etkenler olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Fiziksel aktiviteden çalışma hayatına, dinsel düşünüşten zihinsel etkinliğe pek çok alan ile oyun arasında kurulan bağ, Antik Çağ ve onları takip eden ortaçağ, aydınlanma felsefecilerinin ortaya koymuş olduğu kuramlar aracılığı ile değerlendirilmiştir. Araştırmada sanat ve oyun ilişkiseliliği sınırlılığında literatür taraması yapılmış, elde edilen veriler karşılaştırılarak bu iki olgunun kesişen ve kesişmeyen yöntem ve pratikleri, ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Oyun ile ilgili kaynaklara başvurulduğunda, çocukça güdü ile ortaya konan bir eylem olduğu tanımı öne çıkmaktadır. Oyunun çocukla ve dolayısıyla da yetişkin insandan çok, henüz çalışma erginliğine erişmemiş çocuklukla ilişkilendirilmiş olması, onun, iş/emek karşısında konumlandırıldığı anlamına gelmektedir. Richard Sennett de "*Zanaatkâr*" isimli kitabında tarihçi Huizinga'nın çalışma ve oynama arasında keskin bir ayrım yaptığını belirtir (Sennett, 2019: 338). Diğer yandan Sennett '*oynama zanaati*' terimini ortaya atar ve bu ikisinin birbirine nasıl bağlanacağını sorar. Bu soruyu Psikanalist Erik Erikson'un sorunsala yaklaşımıyla: Tıpkı işinde ustalaşan bir zanaatkâr gibi çocuğun da oyun oynarken tekrarlanan fiziksel ve düşünsel pratikten dolayı "pratik" kazanım sağladığı düşüncesi ile yanıtlar. Ek olarak da oyunun karmaşıklığından ileri gelen öğrenmeyi bir okul ile benzeştirir. İlkinde kural koymanın önemi, ikincisinde ise problem çözebilme vardır (Sennett, 2019: 341). Nesnel bazda ele alınan bu teorilerde nesne aracılığı ile düşünmek ve çözüm üretmek ön plandadır. Örneğin çocuk yuvadan taş çıkarma oyununda bir kalemi kullanarak -amacına uygun kullanmayarak- nesnenin sağlayabileceği başka imkânlardan yararlanabileceğini pratik eder. Bu da zanaatkârın el aletlerinin sınırlarını genişletme çabasıyla paralellik içindedir.

Friedrich Schiller ise oyunu neşe ve ciddiyet arasındaki aracı olarak görmektedir. "*Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar*" kitabında, siyasal devrimden ziyade güzel sanat deneyimine kurtarıcı- özgürlük getirici rol biçen Schiller, oyunun özgür niteliğine vurgu yapar. Çağdaşı Kant'ın biçim-içerik ayrılığı üzerinden derinleşen ve uzmanlaşma ile sonuçlanan düalizmini tam manayla benimsemez ve hatta bu kutuplaşmayı insanlık için tehlikeli bile bulur. Schiller'in kurtarıcı rolü biçtiği güzel sanatlar ediminde, birbirinin zıttı olan kavramları uzlaştırarak bir düşünce dizgisi oluşturduğu görülmektedir. Düşünür özgür düşünüş ile normlar, dinsel-toplumsal itki ile özgür birey, biçim ile içerik arasındaki uyumu yakalamaya çabalar. Schiller 'in 'özgür oyun'u özellikle 20.yy'da psikologlar tarafından kabul görmüş ve düş görme mantığı ile oyun oynama mantığı arasında benzerlikler kurulmuştur (Sennett, 2019: 338).

Görüldüğü gibi oyun da sanatsal etkinlik gibi pek çok felsefeci ve tarihçi tarafından sorunsallaştırılmıştır. İlkel insandaki yaratıcı-estetik edimin hangi güdü sonucu olarak ortaya çıktığı ritüel-büyük-düş dolaylı olarak da oyun, öykünme ile ilişkilendirilerek açıklanmaya çalışılmıştır. Sanatsal yaratımın kaynağı, tarihsel süreç

içerisinde, insanın biyolojik estetik bir tutumu olduğu görüşünden *akıldışı* bir edimin çıktısı olduğu savına kadar geniş bir düşünsel irdelenmeye tabi tutulmuştur. Fakat özellikle oyun ve sanat arasında doğrudan kurulan bağ, sanatın kökenine dair önemli tartışmaların başında gelir. Huizinga'nın bu konuyla ilgili sorusu, mağara duvarlarına çizilmiş resimlerin hangi itki ile yapıldığıdır? Bu sorunun yanıtını el ile düşünmek edimi üzerinden oyun ile ilişkilendirmektedir (Huizinga, 2006:214).

Bugün arkeolojik çalışmalar sonucunda elde edilen, dini, mimari, gündelik eşyalar ve beslenme alışkanlıklarından günümüze ulaşan kanıtlardan biliyoruz ki; insan çevresindeki dünyayı gözlemlemiş, yorumlamış ve dönüştürmüştür. Tarihi kanıtların henüz son yüzyılda bilimsel-teknik araçlar aracılığı ile daha doğru okunabilir olması, insanın dünya üzerindeki tutumu ve dolayısıyla da kültürüne dair bilgilerin daha çok yeni olması anlamına gelir. İnsanın barınma sorunundan da çok önce ilk yaratıcı eylemi olan 'Sanatın kökeni sorunsalı' ancak 18.yüzyılın ikinci evresinden sonra bilimsel bir metodoloji ile ele alınmıştır. Diğer bir deyişle sanatın kaynağı üzerine önermeler, sanat felsefesi nezdinde çok da uzak olmayan bir geçmişte temellenmektedir. Fakat Estetik felsefeye bakıldığında sanatın ne'liğine dair fikirler Antik Yunan'a değin uzanır. Dolayısıyla sanat ve oyun kavramlarının ortak geçmişi incelenirken sanatın kökeni ve ne'liği sorunsalı açıklanmaya muhtaç durumdadır.

Sanatın ve Oyunun Kökeni ve Ne'liği Sorunsalı

İsa'dan sonra özellikle Avrupa'da Kilise ve Saray tahakkümünde olan sanat, gerek biçimi gerekse içeriği bakımından ne özgürdür ne de sanatçısına aittir. O, bir ideolojiyi, kültürel düşünceyi aktaran, kökeni doğada olan bir gösterim aracıdır. Kilise ile bağların çözülmeye başladığı Rönesans'ta da durum tam olarak böyledir. Giorgio Vasari, sanatın kökenini tanımlarken, Rönesans ideolojisi çerçevesinde, sanat doğanın taklididir demektedir (Artun, 2012:107). Deyim yerindeyse, uzun bir süre, sanatsal yaratımın, ilahi bir görevin ciddiyetle icra edilmesi olduğu fikri kabul görmüştür. Çünkü doğa, neredeyse Romantizme değin hakikati, ideali, mutlak olanı hatta Tanrıyı ifade etmektedir (Artun, 2012:107). Dolayısıyla, Rönesans ideolojisinde, doğanın görüldüğü gibi- olduğu haliyle- kusurlarıyla birlikte aktarılmış olmasından ziyade, Tanrısal bir kusursuzlukla imgelenecek aktarılmış olduğu bilgisi okunmalıdır. Sekülerleşme ile kiliseyi ilk terk edenlerin başında gelen sanatın bu görüş doğrultusunda oyun ile pek de bağdaştığı söylenemez. Yine de altını çizmek gerekir ki "sanat sanat için"dir dönemine değin eser, sanatçısından bağımsız ve ondan aşkındır. Dolayısıyla yöntem ve icra alanı olarak oyun ile benzeşmesi herhangi bir sorun teşkil etmemektedir. Sanat özelinde oyun kavramı akılcı döneme dek, özellikle Yunan felsefesinde, amaçsız şekilde geçirilen boş zaman olarak, eleştirel bir tutumla ele alınmaktadır. Sanatın kendisi ciddiyetle/ zekâ ile ele alınmalıdır. Sanat ve ciddiyet kavramlarını aynı cümle içinde kullanmak ise kuramsal olarak oldukça zorlayıcı bir diyalektik düşünceye başvurmayı gerektirmektedir. Sanat kuramının tarihsel duraklarını biraz hızlı geçerek bugünün perspektifinden bakacak olursak; günümüz oyun olgusunun Antik Yunan oyun olgusu ile benzeştiğini de söyleyebiliriz. Elizabeth Farrelly, *Mutluluğun Sakıncaları* kitabında,

oyun-sanat ve ciddiyet hakkındaki görüşlerini “son zamanlarda kültür fazlasıyla ciddileşti. Günümüzde sanat, edebiyat entelektüel yaşam ve mimari, ironik olduklarında bile- belki de özellikle ironik olduklarında- kendilerini ciddiye alıyorlar” sözleri ile aktarmaktadır (Farrelly, 2015:56). Yazara göre; “oyun zekâ ile ilişkilidir ne var ki yetişkinler bunu yalnızca fiziksel bir şey gibi, spor ya da seksten ibaret görmeye başlamışlardır. Oysa 20. yüzyıl ortasında onlarca yıl kültürün parlak oyuncakları ile oynanmıştı” (Farrelly, 2015:55-56). Farrelly bu sözcüklerle oyun kavramı üzerinden “modern sanata ve günümüz sanatına” bir açıklama getirmektedir. Diğer yandan Ali Artun konuyu; Homo faber/*çalışan hayvan*, Homo sapiens/*çalışan, düşünen insan* ve Homo Ludens/*oynayan insan* kavramları üzerinden ele alarak, insanlığın kökeninde çalışma/iş olduğunu fakat geliştirdiği aletler ile hayvandan ayrıldığını belirtir. *Homo sapiens* kavramı, zanaat/ iş/ fayda ile ilişkili iken *homo ludens* oyun, zevk, haz, hayal ile dolaylı olarak da sanatla ilgilidir (Artun vd. 2012:65).

Bu bilgiler doğrultusunda Artun’un -en azından günümüz perspektifinde- sanat ile oyunun karşısına “iş”i koyduğunu söylemek yanlış olmaz. Artun, Farrelly ile ciddiyet kavramı çerçevesinde düşünsel bir zıtlık içinde gibi görünse de, esasında işin doğasını ele alış biçimleri burada gizil kalmıştır; Keyifli olanın aynı zamanda eğlenceli olması gerekmemektedir. İş bile oyun olabilir. Dolayısıyla bu iki uçlu açıklamalar bize oyunun keyif verici yönünü işaret etmektedir. Antik Yunan felsefesinde ise her ne kadar bugün ki anlamı ile sanat sanat, oyun da oyun değil ise de; akıl, erdem ve boş zaman aynı çatı altında yer almakta ve bu da “kamusal alan” kavramına yani öngörülebilir erke tekabül etmektedir. Oyun ise maceradır. Açık uçludur. Ciddiyetsiz şekilde boşuna harcanmış zamandır. Şu durumda sanatın bu iki alanın da dışında bir yerde konumlandırıldığı sonucuna ulaşılabilir. Bu üçüncü alan iş’in alanıdır. Antik Yunan’da biricik ve kutsal olan Devlet ideolojisinin sağlıklı yürümesi için düşünenlerin ve düşünülenlerin desteklenmesi gerekmektedir. Günlük beslenmeden şehrin inşasına kadar yayılım gösteren hizmet gereksinimi kol gücünün omuzlarındadır ve bu omuzların ne bedenleri ne de akılları özgürdür. Sanatçı ve sanat bu alanda tanımlandığına göre sanatın özgür olmadığı çıkarımıyla oyunun özgür doğası çarpışmaktadır. Şu durumda Antik Yunan *Kamusal / Özel alan* ile kategorileşmiş olan sosyal hayata bakmak açıklayıcı olacaktır. Özel alan çocuklar ve kadınların, kamusal alan ise özgür yurttaşların varlık alanıdır.

Ortaçağa gelindiğinde ise sanat, antik dünyadan kopmaya çalışan ve tamamıyla antik dünya anlayışının kucağına düşen bir dizi irdelenme ile ele alınmıştır. Larry Shiner’in aktardığına göre, erken dönem ortaçağda sanat liberal ve hizmetçi (bayağı) sanatlar olarak ikiye ayrılır. Bu ayrım Akdeniz Greko-Romen anlayışının Ortaçağ içindeki uzantısıdır. Teolog Aziz Victor Hugh ise “hizmetçi- bayağı” kelimesini aşağılayıcı bulmuş ve bu terimin yerine “mekanik sanatlar” teriminin kullanmasını önermiştir (Shiner, 2013:57). Mekanik kelimesi, kol gücü - emek ile yakından ilgili olarak “ağır işleri” işaret ediyordu. 9.yy’ın sonunda el sanatlarını da kapsayacak şekilde bir anlam genişlemesine uğradı. Mekanik sanatların liberal sanatlarla¹ paralel anılmaları, çalışmaktan

¹ Mantık, gramer, retorik, aritmetik, geometri, astronomi ve müzik kuramı bkz: Shiner, L. (2013:57)

dolayı boş zamanı olmayan, bu nedenden itibarsızlaşan işgücüne itibar kazandırıyor. Ne var ki Aziz Hugh daha da ileri giderek mekanik sanatları teorik sanatlar² ve pratik sanatlarla³ eşitlemeye çalışmıştır. Hugh'a göre; Tanrı yaratır, doğa yaratılanları cisimleştirerek görünür kılar ve sanatçılar da dünyaya saçılmış olan bu yaratılanları bir araya getirir. Dolayısıyla insanların önünde üç eser vardır: İlahi, doğal ve icat edilmiş. İnsan akli önünde verili olanlardan bir araya getirdiği yapıt ile parıldar dolayısıyla biz insanlar sadece doğayı değil ustaların eserlerini de hayranlıkla izleriz (Shiner, 2013:58).

Aziz Hugh'un Güzel Sanatlara önem bahsetme girişimi, Antik felsefenin Aristocu külliyyatı ile daha 13.yy'da sekteye uğrar. Aquinolu Thomas gibi teologlarca mekanik sanatlar yeniden "hizmetçi" "bayağı" sanat olarak tanımlanır. Eskinin başkaldırısında, Antik dünyada kuramsal bilginin karşısında konumlandırılan 'üretici sanat'ın yanına 'ücretli sanat ve yararlılık' da eklenmiş olur. Bu eklenme diğer bir deyişle bugün Güzel Sanatlar içinde kabul gören birçok disiplinin açıkça aşağılanması anlamına gelmektedir.

Şu noktada sanat felsefesinin bir metodoloji olarak ele alındığı Aydınlanma felsefesine değin güzel sanatların hangi kapsamda ele alındığına bakmak gerekiyor. Dolayısıyla 18.yy'da hayatı ve sanatı uzmanlaştıran ideolojilerin analizini yapmadan önce yeniden Antik Yunan'a dönmek yerinde olacaktır.

Antik Yunan'da Sanat ve Oyun Kavramları

Sanatın felsefi olarak sorunsallaştırıldığı ilk çağ Atina'sında, mimesis kavramının Platon tarafından etraflıca ele alındığı görülmektedir. Düşünür, sanatı taklitten öteye geçmeyen bir eylem olarak niteleyerek, onu çocuklara özgü oyuna indirgemiş ve yalnızca soyluların, çalışmaktan muaf olan toprak sahiplerinin ve aristokratların kabul edildiği kamusal alandan *sanatçıları uzak tutmak* gerektiğini savunmuştur. Daha önce de değinildiği gibi "boş zaman" kavramı Antik Yunan'da oldukça önemlidir. Aristo, insanın politik olduğu görüşünü 'hayvanın yalnızca haz ve acı karşısında ses çıkarması' ile karşılaştırarak vurgulamaktadır. Çünkü insan hak ve haksızlık karşısında söyleyecek söze sahiptir (Ranciére, 2012:28). Bunu yapabileceği tek yer ise Antik Yunan'da kamusal alandır.

Devlet – Siyaset kamusal alanın temel meseleleridir. Bu kritik meselelerin idrakı ve hakkında fikir beyan edilebilmesi için insanın düşünecek zamana ihtiyacı olmalıdır. Ayrıca devlet mertebesinde söz söyleme ayrıcalığı, doğrudan boş zamanın karşılığı olan; maddi yeterlik ile ilgilidir. Daha açık ifade etmek gerekirse, "Platon, zanaatçıların, işlerinin başından başka yerde olmaya vakitleri olmadığını söyler... Olmadıkları şu 'başka yer' elbette halk meclisidir (Ranciére, 2012:28).

² Fizik ve Felsefe

³ Siyaset ve Etik

Konuyu problematiğimiz doğrultusunda derinleştirecek olursak -ki giriş bölümünde kısaca değinilmişti- oyunun doğasındaki özgürlük, boş zaman olarak köleliğin karşısında durmaktadır. Şu durumda sanatçının özgür olmadığı savı, oyunun 'amaçsız şekilde heba edilmiş kıymetli boş zamanı' ile çarpışarak, dolaylı yoldan sanatın oyun olmadığını ilan etmiş benzerdir. Fakat durum bundan tamamen başka şekilde ancak üçüncü bir önerme ile açıklanabilir: Antik Yunan'da sanat, bugün bildiğimiz disiplinlerden farklı olarak karakterize edilmektedir. Örneğin müzik ve şiir aşkın sanatlardır çünkü düşünsel yanı ön plandadır. Plastik sanatların ise başta da belirtildiği gibi- hem mimesis olarak değerlendirilmesiyle, taklit etmekten öteye geçemediği; dolayısıyla da özgür ve düşünsel bir görünüm olmadığı, hem de bir iş gücü olarak ele alındığı görülmektedir. Kısacası, el emeği ile üretilen sanatlar, 18.yüzyılda güzelin disipline edilmesine değin, zanaat ve sanat olarak ayrılmıyordu. Konuya köken bilim açısından bakılacak olursa: *art* kelimesinin Latince *ars* ve Yunanca *techne* kelimelerinden türetilmiş, yöneticilikten ayakkabıcılığa, insanın her türlü becerisini tanımlamak için kullanılan İngilizce bir sözcük olduğunu görürüz.

Diğer yandan, anlambilim açısından, oyun sözcüğünün de günümüzde kullanıldığı şekliyle aynı şeyi ifade edip etmediği irdelenmelidir. Eski Yunancada oyun kelimesine karşılık gelen *paidia*, çocuğun oynadığı oyun, açık uçlu- hedefsiz çocuk oyunu, çocuklaşma anlamları ile örtüşürken, müzik-şiir gibi sanatların ifadesinde üst oyunu işaret eden farklı kelimeler kullanılmaktadır. Bunların başında elbette ki, boş zaman (*schole*) geçirmek anlamındaki (*scholazein*) gelmektedir. *Diagôge* (dağıtma) ve *agôn* (yarışma) da oyuna karşılık gelen diğer çok katmanlı sözcüklerdir. Bu sözcüklere çok katmanlı anlam dizgeleri demek yerinde olacaktır zira içerik bakımından tek bir şeyi değil bir olgu örgüsünü temsil ederler. Örneğin *diagôge*, "*zamanın dağıtılması*"dır. Keza boş zaman geçirmek anlamındaki 'schole' de, üzerinde durulduğu üzere, *çalışmaya tercih edilen -nasıl geçirilmesi gerektiği bilinen zaman, çalışmanın amacı*, gibi çok katmanlı bir anlama karşılık gelmektedir (Huizinga, 2006:203-205). Antik Yunan üst oyun olarak kategorileşen bu kavramlardan hiçbirinin bir çocuğun olgunlaşmamış düşünsel dünyasında yeri yoktur.

Ortaçağda Sanat ve Oyun Kavramları

Ortaçağ'da zanaat-sanat ayrışmasının olmadığı aşikârdır. Shiner 'in *Sanatın İcadı* isimli eserinde de bahsettiği gibi Rönesans resim- heykel ustaları ne hümanizmin ışığında yıkanan modern bireylerdi ne de işlerinin altına imza atmayacak kadar dini itkilerin gölgesinde sadece işini yapan anonim zanaatçılardı (Shiner, 2013:61). Günümüz nezdinde bakılacak olursa; *Sanat* ve *Zanaat* arasında rekabete varan bir statü söz konusu bile değildi. Konu, *artista* ve *artifex* kelimeleri üzerinden incelenecek olursa; sanat/ zanaat için *artifex* kelimesi, liberal sanatlar için ise *artista* kelimesi kullanılıyordu. Bugünün terimleri olan ressam, heykeltıraş gibi sözcükler literatürde yer dahi almıyordu. Kabaca tabirle; ortaçağ ressamı, sipariş üzerine iş yapan bir dekorasyon ustasıydı (Shiner, 2013:59).

Dahası, bugün resim- heykel- mimari olarak adlandırdığımız plastik sanatlarla, Antik Yunan'dan alınan kültürel miras ile lirik sanat olarak nitelenen şiir, edebiyat, müzik sanatları arasına konulan mesafe, oyunun tabiatında olan –kabaca- oynama ile doğrudan ilgilidir. Oynama, keyif verici söz oyunları, imalar, keyifli vakit geçiren eylemler ile nitelendirildiğinde plastik sanatların doğasında olmayan devşirme/ keyif/ oyalanma/ doğaçlama nitelediğinin lirik sanatların nüvesinde olduğu aşikârdır. Diğer bir deyişle, Estetiğin alanına giren haz, yarar gibi etkenler lirik sanatların icrasında apaçık ortadır. Heykel, mimari, resim vazo ressamlığı ise bu mesleklerin icrasında kullanılan malzemenin doğası ve biçimsel imkânlarından dolayı sınırlıdır. Dolayısıyla hareket alanı özgür oyun ile bağdaşmamaktadır. Şu durumda vurgulamak gerekir ki spor da niteliğindeki eğlence, bir amaç gütmesi ve stratejisinin belli olmasından dolayı hem itibarlı sanatlar kapsamındadır hem de üst oyun niteliğine sahiptir. Bu Antik Yunan düşünsel kültürünün erken ortaçağ içerisinde kendine yer edindiğinin göstergesidir. Ne var ki özellikle Roma'da oyun daha da gündelik hayatın içine dalarak kültürleşmiştir. Bu konu ile ilgili tatmin edici bilgiyi bize Huizinga aktarmaktadır: Günümüzde hala süren Boğa güreşleri *Roma imparatorluğunda kutsal oyun* olgusunun bugüne yansımadır. Roma ile özdeşleşmiş gladyatör dövüşlerinden çok daha Romalıdır (Huizinga, 2006: 225).

Aydınlanma Felsefesinde Sanat ve Oyun Kavramları

Oyun kuramı, sanatçının yeteneğini salt "tanrı vergisi", sanatı da "ilahi olarak esinlenilmiş bir ürün" olarak ele alan doğacı görüş, *Bilimsel bilgiyi yüceleştiren* akılcı felsefe ve halefi Romantik hareket içerisinde kendine yer bulamamıştır. Doğacı görüş dini ve gizemlidir ve bilimsel ilerlemenin parladığı dönemde geleceği karanlık durmaktadır. 17. Yüzyıl akılcılığı ise sanatı insanda biyolojik olarak bulunan estetik duygu ile açıklamaktadır. Bu görüşe göre hayvandaki estetik biyolojik doğa, 'karşı cinse çekici gelmek' olarak ortaya çıkıyorken, insanda 'sanatsal esinlenim' olarak belirlemektedir. Bu bakış açısı ise toplumcu sanat felsefecileri tarafından 'sanatın biyolojik değil, kültürel farklılıkları göz önünde bulundurulmalıdır' savı ile çürütülmüştür. Ulus devletlerin ortaya çıkış zamanı da düşünüldüğünde, burada, "biyolojik estetik doğa" düşüncesinin çok uzun ömürlü olmadığını belirtmek gerekir. Nitekim o günün şartlarıyla düşünüldüğünde biyolojik doğa içerisinde de 'doğuştan gelen' alt anlamını sezmemek zor değildir. Burada kavramı zorlaştıracak olan, nesnel bağlamında ontolojik yapı yani biçim-içerik ve metafizik-materyalist bağlamda tin-maddedir. "Biyolojik doğa" kelimesi bu doğrultuda hem geçmiş bağlardan yoz bir şekilde kopmuş olmanın hem de ona sıkı sıkıya bağlı kalmanın görüntüsünü çizmektedir.

Diğer yandan hem bilimi göklere çıkararak akılcı felsefeciler, hem de bilimsel bilgiyi yeni Tanrı ilan ettikleri gerekçesi ile akılcı felsefeye mesafe takınan Romantik felsefeciler tarafından sanatın kökenine dair, günümüzde de bir problematik olarak ele alınan, 'oyun' kavramı ortaya atılmıştır. Oyunu, estetik felsefesi içerisinde kuramlaştıran bu görüş, ilk elde doğru gibi görünse de oldukça eksik bir önermedir. Oyun ve sanatın ortak kaynaklara sahip bir insani edim olduğunu belirtmek daha doğru bir önerme olacaktır.

Pozitivist metodolojide sezgisel bilgiyi benimseyen felsefecilerden özellikle Herbert Spencer, İmmanuel Kant ve Friedrich Schiller sanatın kökenini oyuna dayandırmaktadır. Mağaradan neolitik küçük köy topluluklarına, oradan klan ve klandan da derebeyliklerine/cemaatte uzanan kalabalıklar içindeki insanı düşünürsek, "birey" olmanın yeni yeni filizlendiği bu yüzyılda, özgürlük her yerde kuramlaştırılarak kutsanacak bir kavramdır. Schiller sık sık bu önemli kavram ile oyunu yan yana getirerek, insanın doğasına ve yaşamına vurgu yapmaktadır. 18.yüzyıl Alman felsefecisinin 'özgür oyun' olarak öne sürdüğü sanat, Kant tarafından formüle edilen "ereksiz ereklilik" tanımını paralelliğinde, kendinden başka hiçbir şeye hizmet etmeyerek, insanın bireyselliği ve yeni bir toplum düşüncesinin nüvelerini içinde taşımaktadır. Bu toplum, bilinçli bir amaçsızlık içerisindeki özgür bireylerden oluşmaktadır. Dolayısıyla Schiller'in "insan yalnızca oynadığı zaman insandır" "oyun insanın insanlığıdır" önermesindeki "oyun" vurgusu da, ideolojik olarak temelini Antik Yunan felsefesindeki "nitelikli boş zaman" olgusundan alarak, köleliğin karşısına modern insanın tahakkümü bireyselliğini koymaktadır. Şu noktada altını önemle çizmek gerekir ki, oyun ve sanatı etkinlik olarak ele aldığımızda "zaman" kavramı içerisine gizlenmiş "çalışmak" olgusu irdelenmeye muhtaç duruma gelmektedir. Tam da bu noktada Baudelaire'in Flaneur'ü sokağın güzelliğini aktarmak üzere sabırsızlıkla zamanının gelmesini beklemeye başlamaktadır.

Sonuç

Oyun ile sanat kavram olarak ele alındığında zanaat mi sanat mı zemininde tartışmaların konuya doğrudan dâhil olduğu açıktır. Dolayısıyla zanaat ve sanat ayrılığının yaşandığı 18.yy değin birlikte görülen işler nezdinde, oyun kuramı işgücünün karşısında, ciddiyetsiz geçirilen boş zaman olarak kendine yer bulamamıştır. Spor, şiir, müzik gibi üst sanatlar olarak kabul edilen sanatlarda ise oyun hayatın içine o kadar karışmıştır ki alışılmış niteliğinden dolayı hissedilebilirliğini kaybetmiştir. Diğer bir deyişle oyun ve sanat Antik Yunan ve ortaçağda sanatın bugün ki anlamıyla kullanılmayan terminolojisinden de anlaşılacağı gibi, oyun kuramı ile değil, zaten en iyi şekilde yaratılmış olan doğanın takliti: "mimesis" kuramıyla ifade edilmiştir. Yani, resim- heykel- mimarlık gibi plastik sanatlar, esinlenme- tasarım- özne olarak sanatçı olgularıyla düşünsel olarak zaten örtüştürülmemiştir. Dolayısıyla oyunun kökeni ile sanatın kökeni kuramlarında, bu iki kavramın birlikte ele alındığına dair bir bulgu da mevcut değildir. Açık uçlu bir yöntem ile kurulan bağ neticesinde, oyunun, ancak çalışma hayatının uzmanlaştığı: 'iş'in planlama-strateji ve dinlenme zamanı olarak ayrıştığı sanayi toplumunda sanat ve özgürlük kavramlarıyla ele alındığı saptanmıştır. Diğer bir deyişle de; oyun ve sanat - özgür insan özelinde- ancak sosyal hayatın din- kilise gibi egemen erklerden sıyrılabilmesi sonrasında, "birey" kavramının oluşması ile anlam kazanabilmiştir.

Uzmanlaşmanın yolunu açan Aydınlanma ideolojisinde – ki tıpkı binanın mimari ve mühendislik disiplinlerinde parçalanması gibi- sanat kesin biçimde güzel sanatlar olarak özerkleşince oyun da sanatın bu özerk alanında mutlu keyifli bir seyir izlemiştir. Çalışmanın tarihsel sınırlılığında, 'Modernizm ideolojisinde

birey/sanat ve oyun kavramları' irdelenmeyecekse de, yukarıda kısaca değinildiği gibi tekrarlamakta fayda var ki; Aydınlanma felsefesinden aldığı ivme ile insan "20. yy ortasında onlarca yıl kültürün parlak oyuncakları ile oynamıştır" (Farrelly, 2015:153).

Kaynakça

- Artun, A. (2012). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi 'Estetik Modernizmin Tasfiyesi'*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun Altinyıldız, N. ve Ojalvo, R. (Der.). (2012). *Arzu Mimarlığı, Mimarlığı Düşünmek Ve Düşlemek*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Farrelly, E. (2015). *Mutluluğun Sakıncaları*. (Çev. Erdem Gökyaran). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens 'Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme'*. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ranciére, J. (2012). *Estetiğin Huzursuzluğu 'Sanat Rejimi Ve Politika'*. (Çev. Aziz Ufuk Kılıç). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sennett, R. (2019). *Zanaatkâr*. (Çev. Melih Pekdemir). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Schiller, F.V. (1990). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. (Çev. Melahat Özgü). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Shiner, L. (2013). *Sanatın İcadı "Bir Kültür Tarihi"*. (Çev. İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.