

Makalenin Türü:	Başvuru Tarihi	Kabul Tarihi:
Araştırma Makalesi	04/06/2024	06/12/2024

GADAMER'İN SANAT ÜZERİNE MEŞRUIYET SORUNU

Devrim AVŞAR¹

Özet

Hermeneutik akımının temsilcilerinden Hans-Georg Gadamer (1900-2002), son yüzyılın önemli düşünürlerinden biridir. Gadamer, *Hakikat ve Yöntem* adlı çalışması ve *Güzelliğin Güncelliği* adlı eserlerinde sanatın meşruiyet sorununu ele alır. Bu çalışmalarında kavramsal olarak oyun, sembol ve festival üçlemesi şeklinde geliştirdiği kavramsal formülasyon ile sanatın tarihsel sürekliliğine ilişkin bir görüş ortaya koyar. 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 olduğu gibi insan deneyimlerinin antropolojik mirası taşıdığına ilişkin bir görüşü de yansıtır. Bu çalışma Gadamer'in sanatın meşruiyeti problemine yönelik belirttiği düşünceleri kavramsal ve kuramsal olarak tartışmayı öngörür. Bu açıdan çalışma, konuyu nitel araştırma ve kuramsal tartışma çerçevesinde ele alır. Çalışmanın başlangıcında sanat bağlamında "meşru olan" ile "sağduyu" (*Sensus Communis*) kavramlarının ilişkilendirilmesi ele alınır. Böylece Gadamer açısından, meşruiyetin dayandığı ortak anlayışın önemi ve zorunluluğu belirtilir. Ardından modern sanatın yaşadığı kimi sorunlara karşı Gadamer'in yaklaşımı daha da detaylandırılır. Gadamer'in öne sürdüğü oyun, sembol ve festival kavramlarını insan türünün en eski deneyimlerinden bu güne kadar sürdüğü davranış formları olarak tanımlaması, ayrı başlıklar halinde detaylandırılarak tartışılmıştır. Bu kavramların işaret ettiği etkinliklerin zamanla değişme eğiliminin, sanatsal eylemlerin de günümüzde biçimsel olarak değişmesiyle bağlantısı bu başlıklar dâhilinde tartışılır. Gadamer, sanatı da insan bilimlerinin yöntemlerine göre ele alarak, meşruiyet sorununu da yine kültürel bağlamların bir onayı şeklinde sunar. Gadamer'in insan bilimlerini anlamaya ve araştırmaya yönelik arayışı, onu insan bilimlerinin evrimi üzerinde modern kültürün etkisini ve hümanistik mirasın bazı temel unsurlarının korunduğuna ilişkin olguyu çözümlenmeye götürür. Makale içerik olarak, öncelikle modern sanat akımların ortaya çıkış hikâyesine yer verilmiş ve sonrasında sanatın meşruiyet sorunu şeklinde ifade edilen tartışmalara nasıl evrildiği ele alır. Ortaya konulan bakış açısının odağına Gadamer'in sanata dair düşünceleri yerleştirir.

Anahtar Kelimeler: Modern sanat, gadamer, oyun, sembol, festival.

Gadamer's Legitimacy Problem On Art

Abstract

¹ Kocaeli Üniversitesi, Felsefe Bölümü Doktora Öğrencisi, devrimavsar@gmail.com, , ORCID ID: 0000-0001-9184-9701.

Hans-Georg Gadamer (1900-2002), one of the representatives of the hermeneutic movement, is one of the important thinkers of the last century. Gadamer deals with the problem of the legitimacy of art in his works Truth and Method and The Actuality of Beauty. In these works, he puts forward a view on the historical continuity of art with the conceptual formulation he conceptually developed as the 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 reflects not only an ontological justification of the nature of art but also a view that human experiences carry an anthropological heritage. This study envisages a conceptual and theoretical discussion of Gadamer's ideas on the problem of the legitimacy of art. In this respect, the study deals with the issue within the framework of qualitative research and theoretical discussion. At the beginning of the study, the association of the concepts of "legitimate" and "common sense" (Sensus Communis) in the context of art is discussed. Thus, from Gadamer's point of view, the importance and necessity of the common understanding on which legitimacy is based is indicated. Then, Gadamer's approach to some of the problems faced by modern art is further elaborated. Gadamer's definition of the concepts of play, symbol and festival as forms of behavior that the human species has continued from its earliest experiences to the present day is discussed in detail under separate headings. The connection between the tendency of the activities indicated by these concepts to change over time and the formal changes in artistic actions today is discussed within these headings. Gadamer presents the problem of legitimacy as an affirmation of cultural contexts by addressing art according to the methods of human sciences. Gadamer's quest to understand and investigate the human sciences leads him to analyze the influence of modern culture on the evolution of the human sciences and the phenomenon of the preservation of some basic elements of the humanistic heritage. In terms of content, the article first presents the story of the emergence of modern art movements and then discusses how art evolved into the debate on the question of legitimacy. Gadamer's thoughts on art are placed at the center of the perspective put forward.

Keywords: Modern art, gadamer, play, symbol, carnival.

1. Giriş

1.1 Meşru Olanın Sensus Communis'i

Yirminci yüzyılda sanat ve sanat yapma biçimi üzerine yapılan tartışmalar, yeni sanat anlayışları ve farklı sanat biçimlerini meydana getirmiştir. Ayrıca yirminci yüzyılın ortalarında daha radikal tartışmalar da olmuştur. Artık sanatın figüratif biçimlerine karşı, Wassily Kandinsky'nin soyut ekspresyonizminden beri gelen, figürü ve hatta eseri ortadan kaldırmaya teşebbüs eden girişimlerin örnekleri giderek artmıştır. 1960'lardan itibaren etkinliği daha 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 olmuştur. Sanatın meşruiyeti, artık avangard sanat akımlarının radikal manifestoları tarafından belirlenmeye başlanmıştır.

Yakın tarihte Amerika soyut sanatının temsilcilerinden Frank Stella, sanat dünyasında önemli bir otorite olan Modern Sanat Müzesi MoMA (Museum of Modern Art) içerisinde düzenlenen *Modern Başlangıçlar* sergisinin modern sanatın ciddiyetini yok ettiğini söyler. Ona göre, bu müze ticari eğlencenin moda mekânıdır. *Modern başlangıçlar* ise, sanatı popülerleştirerek, onu sıradan bir eğlenceye dönüştürmüştür. 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'dan henüz çıkmaya çalışanlardan beri sürekli parçalanmaya çalışılmıştır. Sanat hareketleri, semiyotik işaretlere veya ikonografiye, daha doğrusu maddeye indirgenmiş biçimsel gramerlerden kendilerini ayırarak yaşamın bağrındaki ve politik taleplerdeki hakikate katılmışlardır. Bu uğraşmayı kamçılayan, modernizmin estetik dehasına ve bu dehanın şartlandığı avangarda karşı artan tatmin edilemez merakıdır. Bu merak yalnızca sanatın tarihine karşı değil, bizatihi varlığına da yönelik düşünülebilir. Yine bu merakın doğurduğu tutku sanatın yaşamı ele geçirme niyetini gösterir. Üstelik merakın tutkuya dönüşümü tam da modernizmin biçimcilikten kopmaya çalıştığı için parçalandığı bir döneme denk gelir. Bu dönem denilebilir ki, sanat için manifestolar dönemidir. Manifestolar yeni sanatın kutsal kitapları gibi, sanatın meşruyet kaynağına yönelik aforizmalar barındırır.

Bugün bir yandan postmodernist sanat, taklit ya da tahrip ederek modernist estetiği yağmalayıp tarihsizleştirirken; diğer yandan, sanatın hakikatine, tarihe ve eleştiriye inananlar, tarihin bu en çılgın, en aykırı, en şiirsel deneyimini harıl harıl restore ederek, onun büyüsunü sürdürmenin yollarını arıyorlar. Bu yolda, başta sanatçıların eserleri olmak üzere, kitaplar, dergiler, gazeteler, fotoğraflar, yazışmalar, notlar, defterler, çizimler, eşyalar, kayıtlar ve her türlü sayısız belge didik didik ediliyor. Ama bunlar arasında en hakikileri, kuşkusuz manifestolardır. Onlar hem birer metin, hem de birer olay. (Artun, 2011, s. 16)

Bu tartışmaların öncesinde modern sanatın kimlik arayışları bağlamında çok farklı yönelimlerle eşzamanlı olarak, sanata ve estetik kavramına karşı felsefi ilginin de arttığı görülür. Gadamer'in *Güzelin Güncelliği* (1977) adlı eserinde sanatın yirminci yüzyıla geçişindeki meşruyet sorununu "oyun, sembol ve festival" kavramlarıyla çözmeye çalışması bu ilgiyi örneklendirir. Ona göre, sanatın meşruyeti sorunu basit bir güncel sorun değil, aynı zamanda eski zamanlardan beri insanı meşgul eden bir sorundur. Bu bağlamda, Batı tarihinde ilk kez sanatın kendini savunma gereğini 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.

Bu meşruyet sorunu, kendisini döneminin ayrıcalıklı konumlarını kaybetme endişesi üzerinden dile getirir. Orta Çağ'da kilisenin antik dönemin sanat diline olan tavrı ve modernizmin geleneksel sanata karşı ortaya koyduğu tavır hep meşruyet çerçevesinde olmuştur. Bu meşruyet sorunu bazen sanatın eğitim işleviyle aşılmıştır. Örneğin 6. ve 7. Yüzyılda Hıristiyan kilisesi eğitim bilmeyen insanlara İncil'i resimli öykülerle anlatmak istemiştir. Bu batıda sanatın meşruyetini temellendiren önemli uygulamalardan biridir (Gadamer, 2005, s. 2). Eğitim alanında gelişen Orta Çağ Hıristiyan sanatı Rönesans'a kadar kendi içerisinde Yunan ve Roma sanatının resme ve anlatıya dair biçim dillerini barındırmıştır.

Ortaya çıkan siyasal ve dini deęişimler sanatın meşruyetini yeni bir boyuta taşır. Bu boyut biçimin deęişmesine dayanan bir tartışmayı gündeme getirir. Gadamer'e göre, Schütz ve Bach gibi müzik sanatçılarının müziğin cemaat şarkılarında getirdikleri yeniliklerin bu dönemin sanatsal dilinin dönüşümüne örnektir. Bu sanatçılar bir yandan yeni bir biçim geliştirirken diğer yandan geleneksel sanat kurumları olan Latin ilahi dili ve Papa'yı yücelten Gregoryan melodik geleneğe sadık kalır (Gadamer, 1986, s. 4). Başka bir deyişle, yeni biçim yaratıcıları meşruyet kaygısıyla eski biçimlerin geleneğinden tamamen kopmayı göze alamadıkları söylenebilir. Bu durum, modernizmin karakteriyle ilişkilendirilebilir. Çünkü modern anlayış, evrensel ve rasyonel olma iddiasındadır; evrensellik ve rasyonelliğin de bir şekilde geleneğin katkısına ihtiyaç duyduğu söylenebilir. Yani modern anlamda sanat ürünü, tarihsel bağlarla ve genel kavramlarla ilgi kurmadıkça, *sensus communis* (sağduyu) düzeyini yakalamayacağı düşünülür.

Umberto Eco, sanat ve otorite arasındaki ilişkiye dair aşağıdaki sözleri, 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)

Hegel'e göre sanatın meşruyeti, antropolojik yapılara ve baskın kavramlara dayanır. Çünkü sanatın "geçmişte kalmışlığı", antik dönemin bitişi ile birlikte sanatın meşruyete ihtiyaç duymasına neden olur. Cemaat, toplum ve kilisenin yaratıcı sanatçılarla kurduğu birlik, dünya ile sanatın meşruyeti bağlamında gerçekleşir (Gadamer, 1986, s. 5). Ancak bu ittifak modernite ile birlikte kaybolur. Sanat'ın geçmişe ait bir şey olarak görülmesi, onun otoritelere hem meşruyet sağlaması hem de onların inşasına hizmet etmekle ilgisi vardır. Sanat bir bakıma meşruyet üretir ve bu ürettiğinden pay alır. Sanatın meşruyeti her zaman otorite ile ilişkisindeki bir gerilime gönderme yapar. Toplumsal uzlaşının yasası ve Gadamer'in *sensus communis*'i bu sanat iktidar gerilimin düzenleyicisi rolünü paylaşır. *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* (teorik ve pratik erdem) kavramları arasında yapılan ayrıma götürür. İlk 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, teorik *sofia* idealinden çok, pratik *phronesis* idealine daha yakın sanat ve hukuk pratiğinin arka bahçesinde gelişmiştir (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, Aristoteles'in *phronesis*'i "entelektüel/ zihinsel erdem" saymasının nedeni, onun ereksel olarak ahlâki bir sonuca yönelik irade yönelimi sağladığı içindir. Aristoteles *phronesis*'i bir yeti/kapasite (*dynamis*) olarak sınırlamaz, aynı zamanda "etik erdemler" tümel kavramı olmaksızın var olamayan ahlaki varlığın belirlenimi olarak da görür. Bu erdemin tatbiki, 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 ahlâki tutumu varsayar (Gadamer, 2008, s. 29). Gadamer, 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" 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.

2. Modern Sanatta Doğru

Orta Çağ'da sanat, eğitimin amacına hizmet ederken, modern sanatın ortaya çıkışıyla sanatsal ilginin odağı değişir. Mevcut sanat otoritelerine karşı bu kışkırtıcı tavır, sanatın meşruiyeti sorununa yeni bir kavramsal boyut getirir. İlk yarılmaların etkisi, modern müziği konser salonlarına taşıyan performans sanatçılarının karşılaştığı zorluklarla anlaşılabilir.

Kiliseden salonlara müziğin taşınması, aynı zamanda yeni sanat biçimlerin denenmesi yolunu açan kışkırtıcı etki, meşruiyet tartışmasını gündeme getirmiştir. Çünkü bu yeniliğin karşılaştığı ilk zorluk, dinleyicilerden gelen derin sessizliğin yarattığı tedirgin edici hava olmuştur. Dinleyiciler genellikle bu tür programların tam ortasında iştirak ederler; başka bir deyişle ya geç kalırlar ya da erken ayrılırlar. Bu daha önce olmayan ve üzerinde düşünülmesi gereken bir durumun belirtisidir. Bu iki durum arasındaki farklılık, "kültür dini" olarak sanat ile modern sanatçıların yol açtığı kışkırtma olarak sanat arasındaki çatışmayı ifade eder (Gadamer, 1986, s. 6). Bu çatışmanın ortaya çıkışını, 19. Yüzyıl resim sanatının tarihi seyirindeki radikalleşmeyi izleyerek anlaşılabilir. Bu yeni kışkırtıcı 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, akademizmi sert eleştiren Gustav Courbet, Edouard Manet ve Claude Monet gibi avangard sanatçıların eserleri, dönemin önemli sanat kurumu olan Salon tarafından reddedilir. Daha sonra özellikle 1863’de yaklaşık üç bine yakın eser Salon tarafından reddedilmiştir. Böylece Salon karşıtı kampanyalar ortaya çıkar. Bu ret alan eser sahipleri sonunda “Reddedilenler Salonu” adı altında resmi Salon’a karşı alternatif bir sergi düzenlerler (Antmen, 2010, s. 13). Reddedilenler Salonu’unda sergilenen Edouard Manet’in “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 betimlenmesiydi. Ayrıca burjuva ahlakının gereklerine olan duyarsız tavır alenen bir başkaldırı olarak görülür. Desenlerin fazla sert, ışığın çok çiğ, renklerin ise ham olduğunu söyleyen eleştirmenler, yaptıkları olumsuz eleştirilerle Manet’e hiç beklemediği bir üne kavuşmasına yol açar (Antmen, 2010, s. 14).

Bu başkaldırı tavrı Hans von Marees’in resimlerindeki yeni çizgisel bakış ekseninde ve daha sonraları Paul Cezanne’nin ustalığıyla dünya çapında üne kavuşan büyük devrimci hareketle gelişir. Şüphesiz çizgisel bakış, tüm Hıristiyan Orta Çağ 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 Orta Çağ’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 sanatçılarını kapsayan bir hareket olan Kübizmle geleneksel biçimin yıkımı hızlanmaya başlar. Bu olaylarda da yine Cezanne’in büyük etkisi vardır. Sanat tarihinin gösterdiğine göre, kübizmin ortaya çıkışıyla empresyonizm döneminin kapanmasının kesiştiği yerde Cezanne’nin “Yıkılanlar” serisi dikkat çeker. Cezanne’ı bu noktada öncü kılan, resimde ışık değerlerinden çok resmin altyapısına, yapısal temeline verdiği önemdir. “Yıkılanlar” adlı resminde Cezanne, görünen gerçekliğe değil, resimdeki gerçekliğe yönelik tavrıyla soyut resmin yolunu açar (Antmen, 2010, s. 25).

Cezanne ile birlikte böylece sanatsal yaratım sürecinde dışsal nesnelere yapılan referansların bütünlüğünü yok etmeye öncülük eden bazı Kübist dönüşüm hareketleri ortaya

çıkarmak. Geriye gerçeklik beklentisinin bu inkârının daima bütünsel olup olmayacağı sorusu kalır. Fakat kesin olan bir şey 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 arasındaki 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 birliğini 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 meşruyeti üzerinden insan deneyimlerinin kökenine inmeyi önerir. Öte yandan bu noktada, şöyle bir soru sorulabilir: Geleneksel sanatta meydana okuyan modern sanatın biçimi parçalayan ileri gidişleri nasıl anlaşılması gerekir? Üstelik sanatta, görünürde devam eden savrulmalar, karşıt sanat akımlarının gündün 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 yönelir. Böylece insanın en eski ve en güncel deneyimlerine, “oyun, sembol ve festival” kavramlarının sanatsal bağlamlarını işaret eder.

2.1 Sanat Bağlantılarından Biri: Oyun

Oyun insan kültürünün genel işleyişine ait bir yapı olarak düşünülür. Ritüeller, folklor, dinsel ibadetler bir bakıma oyuna ait bir mantığını içerir. Gadamer oyunu, belli bir amacı 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 sıvrisineklerin hareketleri gibi doğada gözlemlenebilen hareketlerin tümü oyunun canlı gösteridir. Tüm bunlar, canlı varlıkta kendisini ifade etmeye

uğraşan taşmanın temel karakterinden kaynaklanır. İnsan oyunun 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 öte yandan 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 ortadan kalkar. Ancak belirtildiği gibi oyunun öz hareketi içerisinde aklın kural koyması, insanı oyuna dair hedefler belirlemesine yol açar (Gadamer, 1986, s. 24). Söylendiği 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 konumu, 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 uğrak 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 akli kapsar. Kısıtlamalar ve kurallar kabullenmeci 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, ona kaç kez vurduğunu sayabilmesi, 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 her zaman birlikte oynamayı gerektirir.

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 katılımı (birlikte oynama) eser birliğini kuran “hemeneutik kimlik” kavramını önerir. Hermeneutik kimlik eserin birliğini kurar ve amacı

olduğunu varsayar. Hermeneutik kimlik, sanat oyununun içinde kesinlikle dokunulamazlığı 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 ve onu başka kimse de kaydetmemiştir (Gadamer, 1986, s. 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 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 kendiliğinde 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, 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 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, 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 ederiz (Gadamer, 2008, s. 145).

Bu durum dilbilimsel bir anlamı çağırır, 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.

2.2 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.

Sembole dair başka bir hikâyeye ise, Platon'un "Şölen" adlı eserinde geçer. Aristophanes burada aşkın anlamı hakkında bir öykü anlatır. Öyküye göre, insanlar başlangıçta küremsi bir yapıya sahiptir. 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 deneyimine de aittir. Bu derin imge bize seçici benzeşimi ve zihin izdivacını sanatsal güzelin deneyimine dönüştürür (Gadamer, 1986, s. 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 olanın deneyimlenmesi anlamına gelen sembol, tekil olanın ayrıcalıklı olanı sergilemesi ve bunu yaşamımızın bütünle buluşmasını sağlamasıdır. Bir bakıma kürenin arananın diğer tarafıyla buluşturan araçtır. Bu bağlamda 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 aşınası olduğumuz daha sonra ortaya çıkan karşıtlık ilişkisini ne ölçüde mümkün kıldığını keşfetmek, daha detaylı bir incelemeyi gerektiriyor. 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 hermenoytik ya da retorik bir figürdü. 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 duyuusal mevcudiyetinin "anlamı" vardır. Gösterilen bir şey gibi o da, tessera hospitalis ve benzerleri gibi, başka bir şeyi tanınamızı sağlar. (Gadamer, 2008, ss. 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 tanımalarını sağlar. Bir kimlik, nişan veya parola olsun, dini ya da seküler bir bağlamı ifade eden sembol olsun, varlığı her zaman fiziki varlığa 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 itibariyle 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-hermenotik 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 yorum prosedürü hem de sembolik bilgi prosedürü aynı nedenle gereklidir; ilahi olanı hiçbir şekilde, duyular dünyasından hareketle bilme tarzları dışında bilmek mümkün değildir. Kısaca sembol kavramının, 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 duyularla algılanabilir olandan ilahi olana yönelmek mümkündür.

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 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, 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. Saf anlam

uyumunun idealizmine sınırlarını gösteren bu yaklaşım, sanat eserinde belirsiz bir biçimde mana olarak deneyimlenen anlamdan fazla olmasını içerir. 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.

2.3 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 konusunun içerisine 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 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 olan 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 kültürü 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, 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 kùltte 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 deneyimdir (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 dönemin yaşadığı sanatsal dönüşüme dair sadece bir çıkış yolu olarak görülmemesi gerekir. Gadamer, sanat tartışmaları içerisinde, olası bir savrulmayı önlemek için, sanata dair bir yol sunma gayesi gösterir. Aslında, tamamen gelenekten kopma eğiliminde olan modern sanat biçimlerine geleneğin zorunluluğunu göstermeye çalışır.

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 çağırıştıran 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 cezp ediciliğini sağlar. Tabi sembolün asıl işlevi, sanat

eserinin anlaşılabilirliğini sağlamaktır. 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.

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 bağıntıları, 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.

Gadamer'e göre, bu üç kavram sanatı güncelleştiren hem de tarihselleştiren bağıntılardır. O, sanatın modern zamanlarda bir meşruiyet sorunu olduğunu düşünür. Ancak modern çağın sanatçıları, pek de meşruiyet sorunu gibi bir sorunla ilgilenmezler. Aksine böyle bir sorunun varlığını kabul etmeleri beklenemez. Daha doğrusu, sanat tartışmalarının geldiği noktaya bakıldığında, eleştiriye tabi olan temel konulardan biri bizzat meşruiyet düşüncesinin kendisidir. 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*. Sel Yayıncılık.
- Artun, A. (der.), (2011). *Sanat manifestoları: avangard sanat ve direniş*. İletişim Yayınları.
- Bakhtin, M. (2001). *Karnavaldan romana: edebiyat teorisinden dil felsefesine seçme yazılar* (C. Soydemir, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Eco, U. (2007). *Güzelliğin Tarihi* (A. C. Akkoyunlu, Çev.). Doğan Kitap.
- Gadamer, Hans-Georg, (1986). *The relevance of the beautiful and other essays* (N. Walker, Trans. ; R. Bernasconi Ed.). Cambridge University Press.
- Gadamer, H.G., (2005). *Güzellin güncelliği: bir oyun, sembol ve festival olarak sanat* (F. Tepebaşılı, Çev.). Çizgi Kitabevi.
- Gadamer, H.G., (2006). *Truth and method* (J. Weinsheimer & D. G. Marshall, Trans. & Rev.). Continuum Publishing.
- Gadamer, H.G. (2008). *Hakikat ve yöntem 1. cilt* (H. Arslan (Ing.) & İ. Yavuzcan (Alm.), Çev.). Pardigma Yayınları.
- Gill, S. (2012). *Dancing culture religion*. Lexington Books.
- Kuspit, D. (2010). *Sanatın sonu* (Y. Tezgiden, Çev.). Metis Yayınları.

Platon (2014). *Symposium: şölen* (E. Çoraklı, Çev.). Alfa Yayınları.