

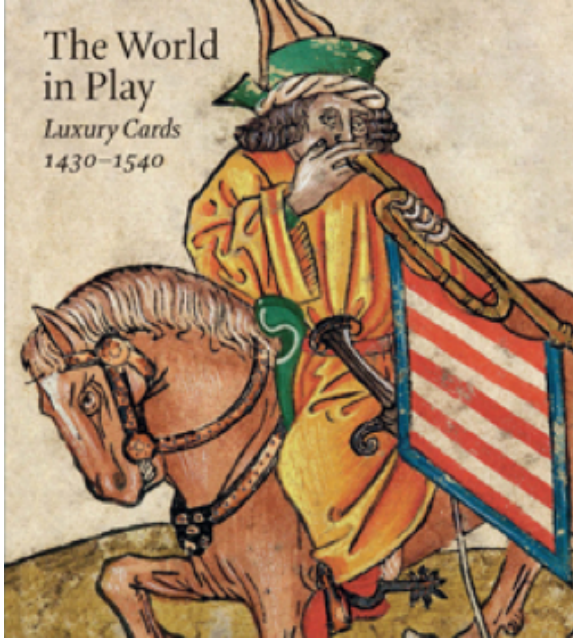


Like 0

Tweet

Oyuna Sürülen Dünya: Oyun Kartları 1430-1540

2/6/2019 / skopbülten / Bahar Avanoğlu



The World in Play, Luxury Cards 1430-1540, Kapak

The World in Play, Luxury[1] *Cards 1430-1540*, Metropolitan Müzesi tarafından 2015'te basılmış, kitapla aynı ismi taşıyan serginin kataloğu.[2] Katalog, 15. ve 16. yüzyıla ait oyun kartları hakkında kapsamlı İngilizce kaynaklardan biri. Müzenin Ortaçağ koleksiyonu küratörü Timothy B. Husband tarafından derlenen katalog, çoğunluğu Almanya'da bulunan 14 adet kart destesini irdeliyor. Seçki, Avrupa'da üretilmiş kart destelerinin erken dönemini ve az bilinen felsefi uzantılarını konu ediniyor. Bu oyun kartları, çoğunlukla nadire kabinelerinde değerli kutular içerisinde saklanan, özel siparişle üretilmiş desteler. Hem biricik birer nesne olarak üretilmiş olmaları, hem de kart oyunlarının henüz sistematize edilmiş olmaması sebebiyle zengin bir çeşitlilik gösteriyorlar. Katalog bu nadir seçkisiyle öncelikli olarak, Rönesans'a özgü oyun kavramını tartışmaya açıyor.

Husband'a göre, katalogda yer alan oyun kartlarının günümüzdeki anlamıyla "oynandığı şüphelidir". [3] Bu oyun kartları, hermetik felsefeye bağlı düşünseme ve imgelem araçlarıdır. Kartlarla ilişkilenen

oyun kavramı Rönesans'ın felsefi bir arayışıdır: “Saygıdeğer ve erdemli bir insanın” “ciddi bir meşguliyeti”dir.[4] Bu kartlar, koleksiyonerlerin nadire kabinelerinde kurduğu kozmolojik evrenin parçasıdır. O halde, Rönesans'a özgü oyun nedir? Oyuna sürülen nedir? Oyun oynayan kimdir? Kitap, okuyucuyu bu sorular etrafında düşündürüyor, çeşitli kart desteleri üzerinden imge alfabeleriyle işlenmiş ezoterik bir evrenle karşılaştırıyor. Hermetizmle, neoplatonik düşünceyle, hafıza sanatlarıyla, kozmolojiyle, nadire kabineleriyle, sosyo-ekonomik düzen ve matematikle ilişkilenen spekülatif bir yelpaze sunuyor. Günümüze uzanan izleklerini ise okuyucuya bırakıyor.

“Şeytanın Resimli Kitabı”ndan Bir Mikrokozmos Olarak Kart Destesine

Katalog, oyun kartlarının Avrupa'ya gelişini 14. yüzyıla tarihlendiriyor. Kartların Yakındoğu'dan Venedik yoluyla, Memlüklerden Güney İtalya, Sicilya ve İspanya yoluyla Avrupa'ya yayıldığı kabul edilir.[5] Oyun kartları, Ortaçağ'da kumar, hile, oburluk, içki ve hicivle ilişkilmesi sebebiyle kilise tarafından kısa süre içerisinde yasaklanır. “Şeytanın resimli kitabı”[6] olarak isimlendirilerek yasak zevklerden biri haline gelir. Kartlar yakılır. Husband, Rönesans'la birlikte bu durumun değiştiğini vurgular. Kartlar, ahlaki çöküşe sebep olan bir günah olmaktan çıkar, değerli bir felsefe aracına dönüşür. Bu dönemde oyun kartları önemli meblağlar karşılığında özel sipariş üzerine üretilir. Sahiplerine ait biricik nesnelere dir.[7] Sıkıştırılmış kâğıt üzerine, küçük boyutlarda[8] üretilmelerine rağmen değerleri sanat eserine yaklaşır. Dönemin ünlü sanatçıları ve atölyeleri tarafından titizlikle üretilirler. Zamanında Avrupa'nın en büyük ve gizemli nadire kabinesine (müzesine) sahip olan ünlü imparator II. Rudolf'un amcası II. Ferdinand'ın nadire kabinesinde sakladığı iki deste de katalogun seçkisinde yer alıyor.[9] Gene bir müze/kabine tutkunu olan Milano dükü Visconti-Sforza çiftinin 10. evlilik yıldönümü anısına sipariş ettiği desteyi de seçkide görmek mümkün.



Kart yakılma çizimi. Saint John of Capistrano, Exhorts his Adherents to Burn Cards and Gaming Boards in the Cathedral Square of Bamberg, Anonim Sanatçı, Almanya, 1470-74 civarı.[10]

Husband, oyun kartlarının uyandırdığı imgelemin gücünü vurguluyor: Tarot kartlarının, diğer oyunlardan farklı olarak, Rönesans'ta bir felsefe aracına dönüşmesi, içerdiği imge zenginliğinden, şifreli metinlerden, hermetizm ve büyücükle ilişkisinden kaynaklanır.[11] Oyun kartları, ne satranç kadar strateji ve kural odaklıdır, ne de zar atmak gibi şans üzerine kuruludur.[12] Kart oyunu imgeleme dayalı hermetik okuma üzerine inşa edilir. Sergi katalogunda bahsedilmese de, kartların hafıza sanatlarıyla ilişkilendiği söylenebilir. Hafıza sanatları (*mnemonics*), antik Yunan'da konuşma

metinlerinin hatırlanabilmesi için geliştirilmiş, güzel konuşma sanatına ait ezber yöntemleridir. Bu tekniklere göre, konuşma metni bir dizi imgeye dönüştürülür. Bu imgeler zihinde kurulan bir mekâna yerleştirilir. Konuşmacı zihninde kurduğu bu imge-mekân enstalasyonunda gezer ve bu sayede konuşmasını hatırlar.[13] Hafıza sanatları tekniklerine göre, konuşmacıların kişisel bir imge alfabesi geliştirmesi önerilir. Bu alfabeği oluşturan imgelerin çoğunlukla nadir bulunan ve hatırda kalan nesnelere imgelemesi tavsiye edilir[14]. İşte, imgelerle ve kozmolojik sayılarla işlenmiş tarot kartları da, hafıza sanatlarındaki gibi, tekrar tekrar okunmaya ve yorumlanmaya açık hafıza figürleri oluşturur.



Hafıza figürü ve alfabesi.[15]

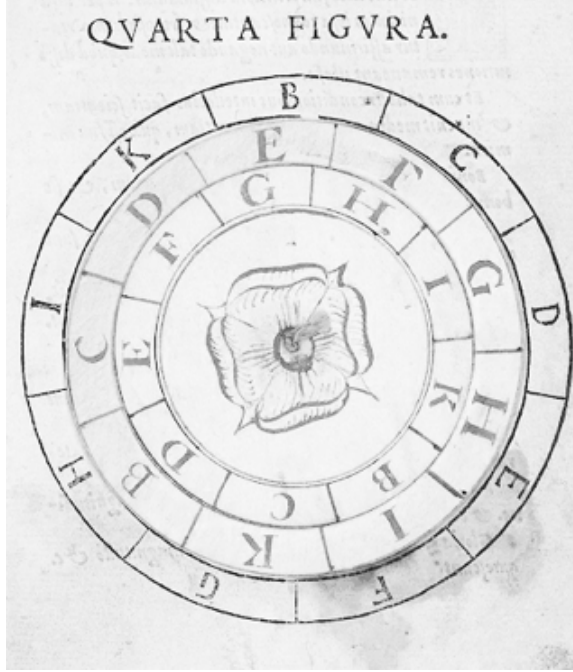


Hafıza sanatı figürü: “Bu figür, Aziz Luka İncili'nin belletilmesinde kılavuz olarak kullanılmıştır.

Hafızada tutmaya yardımcı olan tek tek hiyeroglifler, İncil'deki önemli bölümleri işaretlerler.”[16]

Deste içerisindeki her bir oyun kartı anlam dizileri kurar. İtalyan yazar Italo Calvino'nun da işaret ettiği üzere, tarot kartları, 13. yüzyıl bilgini Ramon Llull'un *Ars Combinatoria*'sına (Kombinasyon Sanatı) benzerlik gösterir.[17] Sanat tarihçisi Frances Yates, *Ars Combinatoria*'dan ilk hareketli hafıza sistemi olarak bahseder.[18] *Ars Combinatoria*, iç içe geçmiş hareketli üç çarktan oluşur. Her bir çark üzerinde dokuz harf bulunur. Bu harflere, birtakım tablolar üzerinden anlam dizileri atfedilmiştir.

Çarkların hareketi ile harf kombinasyonları oluşur. Oluşan harf kombinasyonları, anlam dizileri üzerinden çeşitli şekillerde yorumlanır. Kombinasyonların anlamlandırılmasında, harflerin pozisyonu, büyük veya küçük harf olması gibi etkenler rol oynar. *Ars Combinatoria*'ya benzer şekilde, oyun kartları da kartların dizilimleri üzerinden devingen bir anlam âlemi kurar.



Ars Combinatoria, Ramon Llull, 13.yy.[19]



The Ladder of Ascent and Descent,
Liber de ascensu et descensu intelctus
(Valencia ed.) Ramon Llull, 1512.[20]

Bir Oyun Olarak İmgelem, Düşünseme ve 'Okuma'

Husband'ın asıl savı, oyun kartlarının, nadire kabineleri gibi evrenin yansıması olan bir mikrokozmos inşa etmesidir.[21] Nadire kabinelerinde nesnelere arasında kurulan karşılıklık (*correspondence*), yansıma ve analogi ilişkileri, Rönesans'a özgü oyunu kurar. Kartların hermetik düşünsemeyeyle 'okunması', nadire kabinelerinde gerçekleştirilen oyunsu anlamlandırmaya benzerlik gösterir.

Pierro nadirelerini izlerken, onlara yüklediği anlamlar sayesinde farklı farklı senaryolar yazıyor, geçmişi ve geleceği okuyor, belki de Gombrich'in önerdiği gibi yıldızları izliyordu... Stüdyodaki her nesne başka bir varlığın simgesini oluşturuyor veya gizli bir anlam taşıyor, bunların birbirlerine yaptığı göndermelerin yorumlanması sayesinde de senaryolar canlanıveriyordu...[22]

İmgeleme ve kozmolojik yansıma dayalı bu mikrokozmos çoğul ve devingendir.

Husband, bu bağlamda oyun kartlarının toplumsal yapıyla olan ilişkisine özellikle işaret ediyor. Örneğin, *The Courtly Household Cards*'ta (1450) simge gruplandırmaları dört devlet şeklinde oluşturulmuştur: Bohemya, Fransa, Almanya ve Macaristan.[23] Her dört grubun içerisinde kral ve kraliçeden sonra, 10'dan 1'e kadar numaralandırılmış kartlar bulunur. Kartların üzerindeki rakam ne kadar düşükse, kartın temsil ettiği sosyo-ekonomik düzen de o kadar düşüktür. En alt mertebeye Soyтары, en üste ise Kral yerleştirilir. Almanya'da üretilmiş destelerden *Das Stuttgarter Spiel* (1430) ile *The Courtly Hunt Cards*'ın (1440-45) kozmolojisi avcılık teması üzerine kuruludur.[24] İtalyan *Visconti-Sforza* Destesi (1450), ek olarak, Güneş, Dünya gibi platonik öğretilere ait kavramları simgeleyen 21 kart içerir.[25] Oyun kartları evrenin aynası olarak kurulur. Kartları 'okuyan' kişi, kendisini bu gizemli makrokozmosun yansıması olarak görür. Tıpkı nadire kabinesindeki gibi, oyun kartlarında, "ancak koleksiyon sahipleri, nadireleriyle yarattıkları bir evrende kendi kendilerini izlerler".[26] Kartlar adeta ruhani bir nitelik kazanır.[27] Kartları okuyan kişi, hangi sosyo-ekonomik katmana ait olursa olsun, her bir kartta ve kombinasyonda kendi yansımasını görebilir.



The Courtly Household Cards destesine ait kartlar.[28]



The Courty Household Cards destesine ait kartlar



The Courty Hunt Cards destesine ait kartlar. [29]



Visconti-Sforza Destesi'nden: Aşk, Dünya, Ölüm Kartları.[30]

Husband, katalogda bulunan oyun kartlarının yıpranmamış olduklarına dikkat çeker. Buna dayanarak, kartların nadire kabinelerinde saklanan mahrem bir koleksiyonun parçası olduğunu tekrar tekrar belirtir. En ilginç örneklerden bir tanesi, Peter Flötner Destesi'dir (Almanya, 1540). Peter Flötner Destesi'ndeki her kartın arka yüzü ayrı bir bestenin notalarıyla işlenmiştir. Her simge grubuna kendine has bir ses tonu atfedilmiştir: "Palamutlar, bas; Yapraklar, tenor; Kupalar, soprano; Çanlar, alto." [31] Bu kartların kumar için tasarlanmadığı aşikârdır, çünkü arka yüzlerinden hangi kart oldukları kolayca tahmin edilebilir.[32] Bu deste ancak bir mikrokozmos tasarısı olarak anlamlandırılabilir.



Peter Flötner Destesi'nin arka yüzlerindeki notasyonlar.[33]

Bir Mikrokozmos olarak Deste ve Gula

Husband derlediği kataloğu, 16. yüzyılın başlarında Almanya’da Nürnberg’de üretilen destelerle kapatıyor. Nürnberg kart destelerinin, içerikleri bakımından daha erken dönemdeki destelerden farklılaştığına değiniyor. Bu kart desteleri, gündelik hayattan sahneler şeklinde kurulmakta, hicivli fıkralara bürünmektedir. Bu destelerden biri Peter Flötner Destesi’dir. Kartların tasarımından 20 yıl sonra, şair Hans Sachs her kart için bir beyit yazar: Örneğin, Yaprakların Valesi (*Under Knave of Leafs*) bir aşçıdır. Çanların Valesi (*Under Knave of Bells*) ise bir soytarıdır; elinde bir sosis (oburluk, açgözlülük ve arzuyla eşleştirilen bir simge) tutar, kamburunda bir güğüm taşır: *My Name is Johnny-Not-in-the-Mood / a Truly sorry piece of food.*[34]



Peter Flötner Destesi’nden Yaprakların Valesi, Çanların Valesi.[35]

Bu destede, erdemlerin yanı sıra, oburluk, sarhoşluk, kumarbazlık, arzu gibi çığrından çıkmış kötü alışkanlıklar da tasvir edilir. Husband, bu kartların Latince *Gula* (İngilizce’de *gluttony*, oburluk, pisboğazlık, açgözlülük) kavramıyla bağlantısına işaret eder.[36] Katalogda bahsedilmeyen ilginç bir bağlantı da *Gula* kelimesinin, *Golias*[37] tarikatı-ailesiyle ilişkisidir.[38] Golias'lar, Ortaçağ’da Katolik Kilisesi’nin teolojik bağnazlığına karşı kurulan bir tarikattır:

Golias olarak anılır bu ozan papaz, taraftarları da Goliasçılar adını alırlar doğal olarak; *Familae Goliae* (Golias Ailesi) işte bu şekilde doğar. Gülünç bir ailedir sahiden Goliasçılar; güler, güldürür, tabanları patlayana kadar gezer, yıkılana kadar içer, tutkuyla sevip sevilir, kumar oynar, kazanır, kaybeder.”[39]

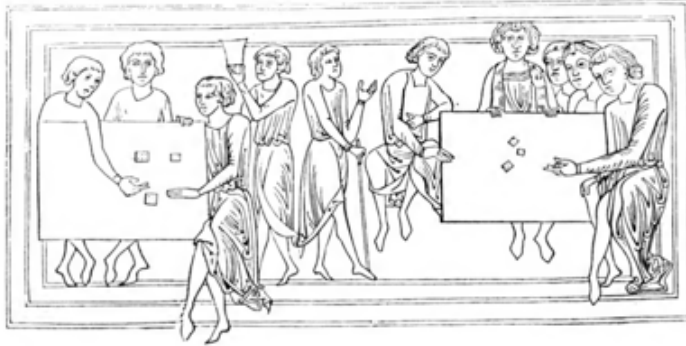
...Şiirin büyüğü mekânında bir Zevk tarikatı kurarlar kendilerine; tapınaklarını meyhaneye inşa ederler; pagan dünyanın aşk tanrıçası Venüs’ü ve şarap tanrısı Bakhus’u da bu tapınağın saygın tanrıları ilan ederler.[40]

Ben Huzur Diyarı’nın keşişiyim,

Ayyaşlarla teşriki mesaim,

Kumarbazlar tarikatında olmağım dileğim;

Buldu mu biri beni meyhanede sabahleyin,



Carmina Burana, Oyun Sahnesi[42]

Husband, nadir bir seçkiyle, oyun kartlarının ve oyun kavramının az bilinen tarihini tartışmaya açar. Oyun kartları, Ortaçağ'ın skolastik düşüncesine ve sofuluk anlayışına karşı durur. Rönesans'ın imgelem ve düşünseme olarak oyun anlayışını simgeler. Hermetik düşüncede ciddi bir felsefe aracı olur. "Oyun ciddiyete döner, ciddiyet oyuna." [43] Bu anlamlandırma oyunu 'nedensiz'ce icra edilir. Bu sebeptendir ki, bu kartlar *luxury* (keyfe keder) kartlar olarak adlandırılır. "Her ne olursa olsun oyun, insan ve sorumlu yetişkin için, isterse ihmal edebileceği bir işlemdir. Oyun keyfe kederdir." [44] Hermetik geleneğin devingen anlamlandırma pratiklerine dayanan bu ciddi oyun, Rönesans'ta sık görülen hile, tekerleme, risk ve hiciv üzerinden çokanlamlı bir mikrokozmos inşa eder.

[1] Kitabın başlığı: *The World in Play, Luxury Cards 1430-1540*. İngilizce'deki *Luxury* kelimesi, oyunun ve kartların doğasının gereksiz, hayati olmayan, keyfe keder niteliğine işaret eder.

[2] Sergi, 20 Ocak ve 17 Nisan 2015 tarihleri arasında, Metropolitan Müzesi'nin Cloisters yerleşkesinde ziyarete açılmıştır.

[3] T.M. Husband, *The World in Play, Luxury Cards 1430-1540* (New York: The Metropolitan Museum of Art, 2015) s. 13

[4] M. Packard, *The Golden Tarot, The Visconti-Sforza Deck*, (New York: Race Point Publishing, 2013) s. 45

[5] Husband, *The World in Play, Luxury Cards 1430-1540, a.g.e.*, s.13

[6] *A.g.e.*, s. 13

[7] *A.g.e.*, s.13. Katalogdaki kart destelerinin bir kısmı boyanmış, bir kısmı ise baskı teknolojisiyle üretilmiştir. Ancak baskıyla üretilen destelerin de kitlesel üretimi amaçlanmamıştır. Bu kartlar, koleksiyonerlere ait biricik nesnelere. Husband, Avrupa'da baskı teknolojisinin oyun kartlarıyla olan ilişkisine de değinir: Baskı teknolojisinin 3P ile yayıldığı belirtir: *Paper* (Kâğıt), *Piety* (Teolojik Bilgi), *Playing Cards* (Oyun Kartları). *A.g.e.*, s.14.

[8] Katalogdaki destelerden en büyüğü olan Stuttgart Oyun Kartları 7 ½ x 4 ¾ inç (yaklaşık 19 x 12 cm) boyutundadır.

[9] *The Courty Hunt Cards* (Almanya, 1440-45) ve *The Courty Household Cards* (Almanya, 1450).

[10] Husband, *The World in Play, Luxury Cards 1430-1540, a.g.e.*, s.15

[11] Şeytanın *resimli* kitabı olarak isimlendirilmesi de kartların yapısındaki imge zenginliğine işaret etmektedir.

[12] Husband, *The World in Play, Luxury Cards 1430-1540*, s. 10

- [13] Francis Yates, *The Art of Memory* (Chicago: University of Chicago Press, 1974) s. 2
- [14] *A.g.e.*, s. 11
- [15] *A.g.e.*
- [16] A. Roob, *The Hermetic Museum: Alchemy & Mysticism* (Köln: Taschen, 2015) s. 461.
- [17] Italo Calvino, “Ghost and Cybernetics” isimli konuşmasında, Ramon Llull’un makinesinden edebi otomat olarak bahseder (Calvino, I., *Cybernetics and Ghosts, The Uses of Literature* içinde, Harcourt Brace Jovanovich Publishers 1986). *Kesişen Yazgılar Şatosu* isimli eserinde ise tarot kartlarını bir edebi otomat olarak kullanır (Calvino, I., *The Castle of Crossed Destinies*, Vintage 1997).
- [18] Yates, *The Art of Memory*, s. 176
- [19] <https://plato.stanford.edu/entries/llull/>
- [20] Yates, *The Art of Memory*, s. 180.
- [21] Husband, *The World in Play, Luxury Cards 1430-1540*, s. 10.
- [22] Ali Artun, *Müze ve Modernlik*, (İstanbul: İletişim Yayınları, 3. Baskı, 2014) s. 70.
- [23] Husband, *The World in Play, Luxury Cards 1430-1540*, s. 49.
- [24] *A.g.e.*, s. 15, s. 26.
- [25] Packard, *The Golden Tarot, The Visconti-Sforza Deck* (New York: Race Point Publishing, 2013) s. 46-47.
- [26] Artun, *Müze ve Modernlik*, s. 30.
- [27] ‘Platon oyun ile kutsal eylem arasındaki bu özdeşliği hiç tereddütsüz kabul etmişti’: Huizinga, *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 7. Baskı, 2018) s. 40.
- [28] Husband, *The World in Play, Luxury Cards 1430-1540*, s. 54, 56, 57, 62, 66, 70.
- [29] *A.g.e.*, s. 30, 31.
- [30] *A.g.e.*, s. 76, 77, 78.
- [31] *A.g.e.*, s. 103.
- [32] *A.g.e.*, s. 103.
- [33] *A.g.e.*, s. 104.
- [34] *A.g.e.*, s. 104.
- [35] *A.g.e.*, s. 108.
- [36] Husband, *The World in Play, Luxury Cards 1430-1540*, s. 123.
- [37] “Sonradan Archipoeta (Başşair) ya da Birliğin Başpiskopozu olarak da anılan Golias’tan ilk söz eden Giraldus Cambrensis, Golias’ı bir asalak, bir yiyici olarak tanımlar; ona göre bu adam mükemmel bir eğitim aldığı halde, ahlaki disiplinden yoksun, ayyaş ve sefahat düşkününü bir sefildir”: Çiğdem Dürüşken, “Sunuş”, *Carmina Burana, Şiir Şarkı ve Başkaldırı*, (İstanbul: Alfa Yayınları 2017) s. 16.
- [38] Çiğdem Dürüşken, “Sunuş”, *Carmina Burana, Şiir Şarkı ve Başkaldırı* (İstanbul: Alfa Yayınları 2017) s. 16.
- [39] *A.g.e.*, s. 16.
- [40] *A.g.e.*, s. 14.
- [41] *Carmina Burana, Şiir Şarkı ve Başkaldırı*, çev. Çiğdem Dürüşken, *a.g.e.*, s. 57
- [42] *Carmina Burana*, ed. Johann Andreas Schmeller, Bibliothek des Literarischen Vereins in Stuttgart, 1847, s. 244.

[43] Huizinga, J., *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 7. Baskı, 2018) s. 27.

[44] *A.g.e.*, s. 26.

hafıza

[anasayfa](#) [neden skop?](#) [skopdergi](#) [skopbülten](#) [skopduyuru](#) [iletişim](#)