

T.C.
KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI



GÜNCEL SANAT ÜRETİMİNDE OYUN OLGUSU

EMİNE BOSTANCI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

PROF. SERKAN İLDEN

TEMMUZ - 2023

KASTAMONU

TAAHHÜTNAME

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, arařtırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bütün bilgilerin etik davranıř ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduđunu; ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalıřmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynađına eksiksiz atıf yapıldıđını, bilimsel etiđe uygun olarak kaynak gösterildiđini bildirir ve taahhüt ederim.

Emine BOSTANCI

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

GÜNCEL SANAT ÜRETİMİNDE OYUN OLGUSU

EMİNE BOSTANCI

KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI

DANIŞMAN: PROF. SERKAN İLDEN

Dünyaya gözlerini açmasından itibaren oyun dürtüsü ile dolan insanoğlu, doğada bu dürtü ile var olmasının yanı sıra yaşamını, kendisini ve çevresini anlamlandırabilmesini de oyun güdüsü ile sağlamıştır. Oyun olgusu akıllara, genellikle kısıtlanmış haliyle çocukluk dönemini ve çocuk oyunlarını getirmektedir. Halbuki oyunun insan yaşamı içerisindeki yeri bu kadarla sınırlı değildir. İnsanın bütün faaliyetlerinin temelinde oyun bulunmaktadır. “Güncel Sanat Üretiminde Oyun Olgusu” isimli tez çalışmasında oyun olgusunun netliğe kavuşması amacıyla, ilk olarak oyun kavramı ele alınmıştır. Tarihsel, toplumsal, kültürel, mitolojik, felsefi yönden oyunun araştırılması ardından belirli düşünürlerin ve kuramcılarının oyun yorumları değerlendirilmiştir. Ardından oyunun, sanatta bir iletişim yöntemi dahilinde nasıl kullanıldığı üzerinde durulmuştur. Oyunun unsurlarının sanat ile olan benzerliği incelenmiştir. Bununla birlikte oyun etkisi barındıran akımlar, sanatçılar ve yapıtları örneklendirilmiştir. Sanatsal bağlamda oyun olgusunun irdelenmesi üzerine oyun-sanat ve oynayan-sanatçı ilişkisi kurulmuştur. Oyun ile Güncel Sanat’ın buluşmuş olduğu ortak paydalar ve oyunun güncel sanat üretimlerindeki etkisi açıklanmakla birlikte, oyun olgusundan esinlenerek yapıtlarında oynusu unsur barındıran, özellikle 1990 sonrası güncel sanatçılar çalışmaya dahil edilmiştir. Tez yazarının konu ile ilişkili üretmiş olduğu çalışmalarından örnekler aktararak tez tamamlanmıştır. Güncel sanat kapsamında teorik açıdan kavranan oyun olgusuna, uygulanabilirlik yönünden de tespitlerde bulunulmuştur. Dünya bir oyun alanı, insanlar ise birer irade sahibi kuklalar/oyuncak bebekler şeklinde benimsenen görüşün geliştirilerek, oyuncu insanın bu oyun alanını sanatla oluşturması kişisel uygulamalar yoluyla sağlanmıştır. Böylelikle günümüz sanatına aktarımı ardından katkı sağlanmaya çalışılmıştır. Bu tez çalışması aracılığı ile yapıt üretme ereğinin, barındırdığı oyun güdüsü olduğu, üretim sürecinin kendisinin dahi oyun haline büründüğü ve üretim sürecinde sanatçıya, sergilenişinden itibaren ise izleyiciye bir oyun alanı sağladığı tespit edilmiştir. Oyun güdüsünün benliğimizin özünü oluşturduğu sonucuna varılmıştır.

ANAHTAR KELİMELER:Oyun, Güncel Sanat, Resim, Enstalasyon

Temmuz 2023, 112 Sayfa

ABSTRACT**MSC THESIS****THE PHENOMENON OF GAME IN CONTEMPORARY ART
PRODUCTION****EMİNE BOSTANCI****KASTAMONU UNIVERSITY INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCE
ART AND DESIGN DEPARTMENT
SUPERVISOR:PROF. SERKAN İLDEN**

Mankind, who has been filled with the urge to play since he opened his eyes to the world, has enabled him to make sense of his life, himself and his environment, as well as existing in nature with this urge. The phenomenon of play brings to mind the childhood period and childrens games, usually. However, the place of the game in human life is not limited to this. Play is the basis of all human activities. After the historical, social, cultural, mythological and philosophical aspects of the game, certain thinkers and theorists interpretations of the game were evaluated. Then, the similarity of the elements of the game with the art was examined. Movements, artists and their works that hold the effect of the game are exemplified. Afterwards, a game-art and player-artist relationship was established. The effect of the play on contemporary art production is explained and contemporary artists who have a play element in their works especially after 1990 are included in the study. The thesis was completed by giving examples from the works of the thesis author related to the subject. The applicability of the game phenomenon within the scope of contemporary art has also been determined. The world is a playground and people are puppets with willpower, and it is through personal practice that the actor creates this playground through art. Through this thesis, it has been determined that the purpose of producing a work is the motive of play, that even the production process itself becomes a play and provides a playground to the artist during the production process and to the audience after its exhibition. It was concluded that the game motive constitutes the essence of our self.

KEYWORDS:Game, Contemporary Art, Painting, Installation

July 2023, 112 Page

TEŞEKKÜR

İnsanın yaratıcılığını öne çıkararak, özgür kılarak, tutkulu bir şekilde ve benliğini unutturmasına kaptırma haliyle kendini gösteren oyun, gündelik yaşamın içerisinde bilinçli veya bilinçsiz her daim bulunmaktadır. Müzik dinlerken, dans ederken, resim yaparken, bir karakteri canlandırırken, dizi izlerken, şakalaşırken vb. birçok durumda hatta öz haliyle hayatını yaşarken kişi, edilgen veya etken halde olabilmektedir fakat her halükarda oyunun içerisinde. Her şeyin içerisinde oyunun var olması, araştırma süreci boyunca belirli farkındalıkları edinmeyi de beraberinde getirmiştir. Oyunun mücadelecisi, ciddiye alan ve teşvik edici yönüyle birebir karşılaşılması ardından, “-mı ş gibi”liğin yanı sıra ciddiyet de oyun bilinci beraberliğinde günümüz sanatına aktarılmaya ve anlatılmaya çabalanmıştır. Oyun olgusu ve güncel sanat üzerine yazılı kaynağın yeterince bulunmadığı düşüncesi ile çıkılan bu yolda, oyun ve sanat ilişkisine güncel sanat kapsamında farklı bir boyut kazandırılması göz önüne alınarak, 21.yüzyılın oyunsal durumu araştırılmaya ve uygulamalarla desteklenmeye değer bir konu haline gelmiştir.

Lisans sürecinde kökleri salınmaya başlanılan oyun olgusuna dair kişisel arayışlar, üretilen kuklalar ve bez bebeklerle resim çalışmalarında vuku bulmuştur. Üzerine katılarak ilerlemenin hedeflendiği bu deneyimlenme zarfında, kendi kukla ve bez bebeklerimin dünya denen oyun alanında iplerini kopartarak özgürce oyununa dalan ve bundan haz duyan biz insanları gösterir hale gelişiyile çalışma genelinde sonuçlansa da arayışlar sürdüğü müddetçe derinleşmesi umulmaktadır.

Tez konumun belirlenme aşamasında yol gösteren, gerek düşünsel süreç içerisinde gerekse bilgi ve donanımın sağlanma esnasında tüm bulunmuş olduğu katkılar ve destekleri adına tez danışmanı değerli hocam Prof. Serkan İlden’e çokça teşekkürlerimi sunarım. Tez konusuna bağlı yapıtlar üreten güncel sanatçılar içerisinden örneklendirmede bulunduğum esnada iletişime geçtiğimde göstermiş oldukları cana yakınlık ve iletişim kolaylığı adına sevgili heykeltıraş Ayla Turan ve İranlı sanatçı Maahyar Charmchi’ye ayrıca teşekkür ederim. Öğrenim hayatım boyunca olduğu gibi tez çalışma sürecimde de maddi-manevi desteklerini esirgemeyen, kendi oyunumu oynadığım müddetçe bana oyun arkadaşlığı eden biricik aileme sevgi ve şükranlarımı sunarım.

EMİNE BOSTANCI

Kastamonu, 2023

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
TEZ ONAYI	ii
TAAHHÜTNAME	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ	viii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	xi
1. GİRİŞ	1
1.1 Oyun Kavramı	3
1.1.1 Oyunun Tarihsel Süreci ve Kültürü	7
1.1.1.1 Düşünürlerin, psikanalistlerin ve kuramcılarının oyun yorumları	13
2. OYUN VE SANAT İLİŞKİSİ	22
2.1 Sanatta Oyunsallık.....	28
2.2 Güncel Sanatta Oyun Etkisi.....	56
3. GÜNCEL SANAT ÜRETİMİNDE OYUN OLGUSU ÖRNEKLERİ	63
3.1 Yayoi Kusama	63
3.2 Daniel Buren.....	66
3.3 Rirkrit Tiravanija	68
3.4 Nazan Azeri	71
3.5 Jacob Dahlgren	75
3.6 Nathan Sawaya	76
3.7 Ayla Turan.....	78
3.8 Nazım Mammadov	81
3.9 Alpay Aksayar	83
3.10 Maahyar Charmchi	85
4. YÖNTEM	87
5. KİŞİSEL UYGULAMALAR	88
6. SONUÇ	102
KAYNAKLAR	105

ŞEKİLLER VE GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1 İki kız çocuğu aşık oyunu oynarken, pişmiş toprak, MÖ.300-330, Helenistik Dönem, Britanya Müzesi, Londra.....	9
Görsel 1.2 Kıvrık sopalarla oyun oynayan erkek figürler, mermer kabartması, MÖ 510–500, Atina Ulusal Arkeoloji Müzesi	10
Görsel 2.1 Pieter Bruegel, “Çocukların Oyunları”, 1560, ahşap üzerine yağlıboya, 118 x 161 cm, Kunsthistorisches Museum, Viyana.....	29
Görsel 2.2 Hendrick Avercamp, “Buzda Bir Sahne”, 1625, 39,2 x 77 cm, Washington.....	30
Görsel 2.3 Jan Steen, “Diş Çektirme”, 1651, yağlı boya	31
Görsel 2.4 Jean Baptiste Simeon Chardin, “Sabun Köpüğü”, 1733-1734, t.ü.y.b., 93 x 74,6 cm, New York	32
Görsel 2.5 Francisco de Goya, “El Pelele” (Kukla), 1791-1792, t.ü.y.b, 210 x 122 cm, Madrid Prado Müzesi	33
Görsel 2.6 Oscar Claude Monet, “Sanatçının Argenteuil’deki Bahçesinde Camille Monet ve Çocuk”, 1875, t.ü.y.b., 55,3 x 64,7 cm, Museum of Fine Arts, Boston, ABD.....	34
Görsel 2.7 Pablo Picasso, “Mandolin Çalan Kız” (Fanny Tallier), 1910,	35
Görsel 2.8 Jean (Hans) Arp, “Rastlantısallık Yasalarına Göre Düzenlenmiş Dikdörtgenler”, Kolaj, 1917.....	37
Görsel 2.9 Marcel Duchamp, “Bisiklet Tekerleği”, 1913, metal tekerlek, ahşap iskele, 1,3 m x 64 cm x 42 cm.....	38
Görsel 2.10 Sophie Taeuber/Arp, Hans Arp’ın hazırladığı kostümle Galeri Dada’nın açılış gecesinde dans ederken, 1917	39
Görsel 2.11 Sophie Taeuber /Arp, “Geyik Kral” oyunundan bir sahne, (soldaki “Kral Deramo”), 1918	39
Görsel 2.12 Kurt Schwitters, “Merzbild 1A, The Psychiatrist”, kolaj, 1919.....	41
Görsel 2.13 Joan Miro, “Femme Poudrant (Pudralı Kadın)”, tuval üzerine karışık teknik, 1949	43
Görsel 2.14 Jackson Pollock, Dripping (damlatma) yöntemini uygularken, 1950.....	44
Görsel 2.15 Jeff Koons, “Balon Çiçeği” (Eflatun), 1955, yüksek krom paslanmaz çelik, 340 x 285 x 260 cm	45
Görsel 2.16 Joseph Kosuth, “Bir ve Üç Sandalye” (One and Three Chairs), 1965	46
Görsel 2.17 Allan Kaprow, “Yard”, New York, 1961	48
Görsel 2.18 Yves Klein, “Antropometri”, Vücut Sanatı, 1960.....	49
Görsel 2.19 Vito Acconci, “Takip İşi”, (Following Piece), 1969	50
Görsel 2.20 Marina Abramoviç, “Rythm 10”, 1973	51
Görsel 2.21 Nam June Paik, “Richard Nixon'ın Dönen Yüzü”, Video Art, Boston'daki WGBH televizyon istasyonundan, 1969	52
Görsel 2.22 Bridget Riley, “Gala”, Op Art, akrilik, 1974.....	52
Görsel 2.23 Banksy, Sanatçının oyunsuluk barındıran grafiti çalışmaları, “Top Oynamak Yasak” (1), 2003, “Park” (2), 2010, Bristol İlkokulu duvarındaki “Lastik Çeviren Çocuk” (3), 2016, İsimli (4), “Hula	

Hop Çeviren Kız”, (5), 2020, “Game Changer / Oyun Değiştirici-Çığır Açan” (6), 2020.....	54
Görsel 2.24 Chris Milk, “Treachery of Sanctuary” (Sığınmanın İhaneti), 2012, yeni medya sanatı	56
Görsel 2.25 Gelitin, “Otto Volante” (Lunapark Hız Treni), 2004, Enstalasyon, Galeria Massimo De Carlo, Milano, İtalya, 450x750x1650cm	60
Görsel 2.26 Burak Eren Güler, “Sanat Rastlantısı/Rastlantının Sanatı”, 2016, enstalasyon, 266x166x22cm	61
Görsel 2.27 Ece Ağırılmış, “Halı”, 2022, enstalasyon, pamuklu kumaş, kavak ağacı, 156 x 166 x 8 cm.....	62
Görsel 3.1 Yayoi Kusama, “Sonsuzluk Odası”, 2002, Aynalı Enstalasyon	64
Görsel 3.2 Yayoi Kusama, “Yok Olma Odası” (Obliteration Room), Enstalasyon, 2002, Queensland Sanat Galerisi	65
Görsel 3.3 Yayoi Kusama, Louis Vuitton Champs-Elysees caddesi üzerindeki mağazası üzerine yaptığı çalışma, 2012.....	66
Görsel 3.4 Daniel Buren, “Çocuk Oyunu Gibi” (Like Child’s Play), 2014, Enstalasyon İki görsel de aynı enstalasyonun farklı açılardan görünümüdür.	67
Görsel 3.5 Daniel Buren, “Miami”, enstalasyon, 2015.....	68
Görsel 3.6 Rirkrit Tiravanija, İsimsiz, 2001, Enstalasyon	69
Görsel 3.7 Rirkrit Tiravanija, Cities On The Move (Hareket Halindeki Şehirler) sergisinden, “Tuk Tuks”, üç tekerlekli Tayland motoru, 1997	70
Görsel 3.8 Rirkrit Tiravanija, “Tomorrow Is the Question” (Yarın Soru), enstalasyon, 2019, Remai Modern	70
Görsel 3.9 Nazan Azeri, “Oyun Enstalasyonu”, 1993	72
Görsel 3.10 Nazan Azeri, “Yerleş-eme-mek”, 1994.....	73
Görsel 3.11 Nazan Azeri, “Oynamak ya da Bebek Evi”, 1996.....	74
Görsel 3.12 Jacob Dahlgren, “Ben, Dünya, Şeyler, Hayat”, (I, The World, Things, Life) Enstalasyon, 2007, Arter koleksiyonu, Oyunbu sergisi	75
Görsel 3.13 Nathan Sawaya, İnsanlık Hali serisinden “Sarı” (Yellow), plastik lego, 2007, 6,2 x 83,8 x 30,5 cm	77
Görsel 3.14 Nathan Sawaya, “Merdiven” (Stairway), 2016, plastik lego, Chapin Art Museum	77
Görsel 3.15 Ayla Turan, “Kukla Gösterisi” 2022, polyester, 170x9x86cm, Pg Art Gallery.....	78
Görsel 3.16 Ayla Turan, “Bul Beni”, 2020, polyester, 200x120x95cm, Pg Art Gallery	79
Görsel 3.17 Ayla Turan, “Let’s Fly”, 2022, polyester, Cİ.....	80
Görsel 3.18 Ayla Turan, “Tahta Bacaklar”, 2023, polyester, metal, NordArt, Almanya	81
Görsel 3.19 Nazım Mammadov, İsimsiz, 2022, 100x100cm.....	82
Görsel 3.20 Nazım Mammadov, “Hayalperestler Tiyatrosu” (Teatro dei Sognatori), 2022 150x150cm, T.Ü.Y.B.	82
Görsel 3.21 Alpay Aksayar, “Vakit Geçerken”, T.Ü.Y.B., 2020, 40 x 50cm	84
Görsel 3.22 Alpay Aksayar, “Tahterevallı”, T.Ü.Y.B., 2021, 55 x 70cm,	84
Görsel 3.23 Maahyar Charmchi, “Oyuncak Bebek Evi”, T.Ü.A.B., 160x120cm, 2022.....	85
Görsel 5.1 “Ben Büyüdüm Anne (!)”, T.Ü.Y.B., 2023, 70 x 100 cm.....	89

Görsel 5.2 “Düşüren Yanar”, T.Ü.Y.B., 2023, 70 x 100 cm	90
Görsel 5.3 “Dama”, T.Ü.Y.B., 2023, 70 x 100 cm	92
Görsel 5.4 “Oyun Arkadaşım”, T.Ü.Y.B., 2023, 70 x 100 cm	93
Görsel 5.5 “Körebe”, T.Ü.Y.B., 2023, 100 x 100 cm	94
Görsel 5.6 “Körebe”, T.Ü.Y.B., toprak ve sahipsiz ayakkabılar, 2023, 100 x 100 cm	94
Görsel 5.7 “Hepimiz Aynı Gemideyiz”, T.Ü.Y.B., 2023, 70x100 cm	95
Görsel 5.8 “Beyaz Tavşanı Takip Et”, T.Ü.Y.B., 2023, 120x120 cm	96
Görsel 5.9 “Tetris”, karton plak üzerine karışık teknik, 2023, 60x60cm.....	98
Görsel 5.10 “Ben Bir Gölgeyim, Ben Neyim?”, cam üzerine yağlı boya, ip, 2023, 55,5 x 31,5 x 9,5 cm	98
Görsel 5.11 “Oyun Alanı”, yerleştirme, 2023, çeşitli ebatlar	100
Görsel 5.12 “Oyun Alanı” adlı çalışmanın detay görselleri.....	100



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar

Akt.	: Aktaran
Cm	: Santimetre
İ.Ö.	: İslamiyetten önce
K.Ü.K.T.	: Kağıt Üzerine Karışık Teknik
M.Ö.	: Milattan önce
T.Ü.A.B.	: Tuval Üzerine Akrilik Boya
T.Ü.Y.B.	: Tuval Üzerine Yağlı Boya
TDK	: Türk Dil Kurumu
Vb.	: Ve benzeri
Vd.	: Ve diğerleri

1. GİRİŞ

Oyun olgusu, insanlar ile diğer canlı türleri arasındaki ortak yönlerden biridir. İnsanın oyuncu olması (homo ludens) ise insanı insan yapan özelliklerin başında gelmektedir. Yaşamın çeşitli alanlarında karşı karşıya kalınan zorlukların, kolaylıkların birey yönünden bir oyun olarak karşılık bulduğu söylenebilmektedir. Buradan yola çıkarak oyunun, insanın varoluşu noktasında bir ayna görevi gördüğünü belirtmek mümkündür. İnsanın temel ihtiyaç ve özelliklerinden biri olduğu kadar; kültür yaratma, iletişim kurma gibi toplumsal, kültürel ve sosyal işlevleri barındırması oyun unsurunun önemini gözler önüne serdiği gibi tez genelinde ele alınmış olan konunun önemini de vurgulamaya yardımcı olmaktadır. Her şeyin içinde oyunun var olması, onun ciddiyetliğini gösteren bir diğer unsurdur. Huizinga'nın da belirtmiş olduğu gibi: "Oyun son derece ciddi olabilmektedir" (Huizinga, 1995, s. 8). Bir sanatçının da eseriyle oluşturmuş olduğu iletişim ağında bu ciddiyetliği oyun ile sergileyebilmesi mümkündür. İnsanın tarihinden çok daha eskiye dayanan oyun, başlı başına araştırılarak anlatılmaya ve tartışılmaya değer bir konu olmanın ötesinde yaşamda olduğu kadar sanatta da kendini göstermektedir. Oyun, sanat üretimi kapsamında bazı sanatçılar tarafından kullanılan bir ifade ve üretim yöntemidir. Zaman bağlamında değerlendirildiğinde hem geçmişte hem de günümüz sürecinde bu olgu, görsel sanatlar ve plastik sanatlarda bir anlatım veya üretim dili şeklinde tercih edilmiştir ve halen edilmektedir. Oyun ve güncel sanat birlikteliği bağlamında üzerine fazla yazılı kaynak bulunmaması, bu konunun araştırılarak daha geniş bir yelpazeye ulaşmasının hedeflenmesini sağlamaktadır. Böylelikle Güncel Sanat Üretiminde Oyun Olgusu başlıklı çalışmanın konu kapsamındaki önemi de anlaşılmaktadır.

Çalışma genelinde oyun kavramı, tarihi süreç içinde toplumsal, kültürel, felsefi ve sanatsal yönden ele alınarak Güncel sanatta bulunan oyun unsurlarının araştırılması amaçlanmaktadır. Elde edilen bulgularla 20. yüzyıl ve ağırlıklı olarak 21. yüzyılı kapsayan eser örnekleri bağlamında yorumlar geliştirerek güncel sanat çerçevesinde oyuna yaklaşım biçimlerini ve oyunun ne şekilde sanata dahil edilmiş olduğunu kavramsal yönden değerlendirmektedir. "Oyun, sanatın nesnesi olarak düşünülebilir mi?", "Güncel sanatta oyun, sanatçının kendini ifade edişi noktasında bir iletişim

yöntemi şeklinde kullanılabilir mi?”, “İzleyici, Güncel Sanata pasif konumundan oyun yoluyla sıyrılarak katılabilir mi?”, “Sanatçı ve izleyici, sanatın sağlamış olduğu oyun alanında birer oyuncu haline bürünebilir mi?” gibi hipotezlere de çalışma süresince yanıt aranması hedeflenmektedir. Bu çalışma oyun kavramını, tarihini, kültürünü, oyun kuramlarını ve neticesinde oyun olgusunu baz almakla birlikte; oyunun sanat ile ilişkisi, sanatsal yaratımlarda oyunun yeri ve önemi Güncel Sanat içerisinde araştırılması kapsamında sınırlandırılmıştır. Bu tez çalışmasıyla birlikte oyunun teoride kavranmasına ek olarak uygulanabilirlik düzeyinde de tespitlerde bulunmaktadır. Çalışma genelinde literatür tarama ardından nitel araştırma yöntem ve teknikleri kullanılması tercih edilmiştir. Çalışma konusuna ilişkin yapıtlar üreten sanatçılardan seçilmiş olan örnekler irdelenerek, eserleri görsel çözümlerle doğrultusunda yorumlanacaktır.

Tez çalışmasında ilk olarak oyun kavramı ele alınarak barındırmış olduğu çeşitlilik sebebiyle anlamının netliğe varması hedeflenirken, ikinci alt başlıkta oyunun tarihsel süreci ve kültürü üzerinde durulacaktır. Bu bağlamda tarihsel süreç yönüyle Metin And ve özellikle oyun-kültür-toplum ilişkisi yönüyle de Huizinga'nın yaklaşımlarının önem arz ettiği düşünülmektedir. Üçüncü alt başlıkla birlikte düşünürlerin, psikanalistlerin ve kuramcılarının oyuna dair yorumları belirtilerek farklı görüşlerden örnekler aktarılacaktır: Herakleitos, Miller, Heidegger, Nietzsche, Platon, Schiller, Freud, Winnicott, Fink, Gadamer gibi birbirini takip eden süreçlerde benzer olabildiği gibi, oyuna dair öne sürülen düşüncelere eklenerek farklı boyutlara ulaşan yaklaşımların da söz konusu olabildiği görülecektir. Ardından oyun ve sanat ilişkisi irdelenip, öncelikle “Sanatta Oyunsallık” başlığı altında oyun tavrı gösteren sanatçılar ve oyun unsuru barındıran eserler sanat akımlarıyla birlikte belirtilecektir.

“Güncel Sanatta Oyun Etkisi” başlığıyla kısaca güncel sanata değinilip, güncel sanat ve oyun ilişkisi üzerinde durulacaktır. Bu noktada güncel sanat içerisinde oyunun etkisinin nasıl bir süreci kapsadığının ve güncel sanat yaratımlarında oyunun ne gibi katkılar sağladığının anlaşılması hedeflenmektedir. Bununla birlikte “Güncel Sanat Üretiminde Oyun Olgusu Örnekleri” başlığıyla tez kapsamında belirlenmiş olan güncel sanatçıların oyunsallık barındıran eserleri analiz edilmesi ardından tezle ilişkili

kişisel uygulamaların incelenmesine geçilecektir. Son aşamada ise elde edilen bulgular değerlendirilerek sonuca varılacaktır.

1.1 Oyun Kavramı

Oyun, Türkçede ve diğer dillerde anlam yönünden oldukça geniş bir alana sahiptir. Bu anlam zenginliğinin, oyun kelimesinin kendi içinde bulundurduğu çeşitliliğinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Türk Dilinin Etimolojik sözlüğünde (1990, s.520) “oy (çukur)” kökünden türemiş olduğu görülen oyun kavramı, Türk Dil Kurumunun (1932) hazırlamış olduğu Türkçe sözlükte şu tanımlarla karşılık bulmaktadır: “Kabilyet ve zeka geliştiren, belirli kurallar taşıyan, vaktin iyi geçmesini sağlayan eğlence.” Bu tanıma dahil olacak şekilde yine TDK’da oyunun; “şaşkınlık uyandıran hüner”, “sahne de oynanmak için hazırlanmış piyes”, “çevikliğe dayanan yarışmalar”, “kumar, hile, düzen, entrika” şeklinde aktarıldığı görülmektedir. Günlük yaşantı içerisinde de yapılan birçok eyleme yönelik oyun teriminin sıklıkla kullanıldığı göze çarpmaktadır. Bunlar “oyun almak”, “oyun vermek”, “(birisine) oyun etmek”, “oyun kurmak”, “oyun bozmak”, “oyuna çıkmak”, “oyuna getirmek”, “oyuna gelmek” gibi kalıplardan oluşurken; “kazanmak, kaybetmek, şaka yapmak, tuzak kurmak, mızıkçılık etmek, oyun için sahneye çıkmak, tuzağa düşmek” gibi anlamları barındırmaktadır (Türk Dil Kurumu, 1932). Oyun kavramına atfedilen bu anlamlar bir bakıma oyunun tarihsel süreç içerisinde kendisine yüklenen anlamlarla ilişkilidir.

İnsanoğlu yüzyıllar boyunca çevresinde meydana gelenleri anlamlandırmaya çabalamıştır. Bunu sağlarken ise gördüklerini fiziksel hareketler yoluyla taklit ederek etrafındakilere anlatmaya çalışmıştır ve onların da anlamasını sağlamak istemiştir. Yaşamış olduğu olaylar karşısında yaptıkları bu hareketler üzerinden birbirleriyle iletişim kurmuş olduklarını, bağ oluşturduklarını ve hatta oyun oynamış olduklarını söylemek mümkündür. Huizinga (1995), Homo Ludens adlı kitabında ayinlerin, büyülerin, dinsel törenlerin, kutsamaların oyun çerçevesinde gerçekleştiğinden bahsetmektedir. Yıldız’a göre “mitos ile ritüeller de oyundan oluşmuştur. Buna bağlı olarak Yakut Türkleri törenlerindeki şamanlara da oyun denildiği bilinmektedir” (Yıldız, 2019, s. 3). İnsan, tanrı, doğa bütünlüğünde birbirleri arasında kuvvetli bir bağ bulunduğuna inanılan Şamanizm’de şaman, ruhlar ile insanlar ilişkisinde bir aracı

konumundadır. Yapmış olduğu taklitler, danslar, eylemler vasıtasıyla çevresinde bulunanları bu oyunun içerisine dahil etmektedir. Akın, şaman ile oyun arasındaki ilişkiyi şu şekilde açıklamaktadır:

Şaman tedavi seansında seyredenlerde inandırıcılığın oluşması adına muhakkak izleyeni söz konusu yanılışmanın içerisine çekmelidir. Tiyatroda olduğu gibi yanılışması bulunmayan bir gösteri düşünülemez. Bu sayede izleyici hakiki zaman ve mekandan koparak, farklı bir zamanı, mekanı ve olayı o süreçte yaşıyormuşçasına kabullenmektedir. Tiyatroyu var eden bu tanıklık halidir. Şaman, gösterisini gündüz veya gece loş bir ışıktaki gerçekleştirir. Göğe yükselip ruhların seslerinin taklit edilmesi, diyalog geliştirme, tamamı teatral bir hava dahilinde elde edilmektedir. Kendinden geçerek üretilen coşkunluk hali, hayvanların davranışlarından temel alınarak oluşturulan dans hareketleri birer teatral öğedir. Şarkı ve davul eşliğinde gerçekleştirilen ayinde o ozan olduğu kadar aynı zamanda bir oyuncudur (Akın, 2010, s. 10).

Bunlara ek olarak And'ın (2003) *Oyun ve Bögü* kitabında yer alan bilgilere göre “kadın şaman Moğol dilinden aktarılmış olan udahan ismiyle anılırken, orta şaman orta-oyun, yüce şaman ise ulahan-oyun olarak adlandırılmaktadır. Hatta oyun sözcüğünün Türkistan’da şamandan ziyade şaman töreninin tümüne denildiğinden bahsedilmektedir. Kaynaklar oyun kavramının Türkçenin en eski kavramlarından biri olduğunu göstermektedir” (And, 2003, s. 37). Antik Yunan’da oyun kelimesi “paidia” ile ifade edilmektedir. Etimolojik kökeninden kaynaklı olarak “çocuğa ait olan, çocuk oyunu, çocuksuluk, abes” gibi anlamları içermektedir. Bunun yanı sıra paidia kavramı gündelik dilde yalnızca çocukların oynadıkları oyunları ifade etmemektedir; “paizein (oynamak), paigma ve paignion (oyuncak) gibi türevleriyle her türden oyunsal biçimi içerisinde barındırmaktadır” (Huizinga, 1995, s. 51-52). Paidia dışında oyun anlamı taşıyan kavramları ele alan Torun (2011) kavramları şu şekilde sıralamaktadır:

“Adio, Adirma” çoğunlukla önemsiz, boş, yararsız anlamlarına gelmektedir. “Agon” kavramı ise Eski Yunan’da yarışma, çatışma ve maç anlamlarını karşılamıştır. Çincece oyun ve çocuk oyunları anlamında “wan”, “çeng”, “sai”, “koani” ve “kaçts” kelimeleri kullanılmaktadır. “Alaya alma bir işle meşgul olma” anlamında “wan”, “müسابaka” anlamında “çeng”, “ödül amaçlı gerçekleştirilmiş müسابaka” anlamında “sai”, “çocuk oyunlarının tümü” anlamında “koani” ve “kurallı oyunlar” anlamında “kaçts” kavramları kullanılmaktadır. Japoncada oyun kelimesi için “oyalanma, dinlenme, eğlence” anlamlarını taşıyan “asobi, asobu” kelimeleri kullanılırken, Latincece “çocuk oyunları, oyalanma, yarışma, şaka” şeklinde açıklanan “Ludus” kavramı kullanılmaktadır. Germen dillerinde ise “game” kelimesi ile belirtilen kavram üç kategori şeklinde aktarılabilmektedir; İlk olarak oyun, eğlence, oyalanma. İkincisi ayağın topallaması. Üçüncüsü ise spor amaçlı ve besin için av (Torun, 2011, s.18).

Oyun tanımına denk gelen kavramların farklı kültürlerdeki genel anlamlarına göz gezdirildiğinde hareket içermiş oldukları göze çarpmaktadır. And (2003) oyunu,

“kimisi için biriken fazla enerjiyi bedenden atmak, kimisi için içgüdü doyumunu sağlamak, kimisi için de boşalma ihtiyacıdır” diye tanımlamaktadır ve “Bir kuram beraberliğinde oyun, insanları da hayvanları da gelecekte hayatın gerekli kıldığı ciddi uğraşlara hazır hale getirmek içindir” şeklinde eklemektedir (And, 2003, s. 27). Çocuğun dünyaya gözlerini açtığı andan itibaren gerçekleştirmiş olduğu eylemleri içeren oyunsu hareketlerin kaynağının hayvanlardaki gibi içgüdü olduğu düşünülmektedir. Tekerek (2006) insanın özündeki en temel isteğin oyun oynama isteği olduğunu belirtmektedir. “Oyun, bütün kültürlerin kaynağını oluşturmakla beraber insan ile var olarak ona soyut düşünme yetisini kazandırmakta ve onu özgürleştirmektedir. Oyun yaratıcı bir eylemdir” (Tekerek, 2006, s. 47). Dönmez ise oyunu şu şekilde ele almaktadır: “Belirli bir amacı barındıran veya barındırmayan, kural içeren veya içermeyen, yine de her koşulda çocuğun istemli, zevk alarak bulunduğu ve onun için en etkili öğrenme sürecini kapsayan bir eylemdir. Gerçek hayatın içerisinde olan oyun çocuğun fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal yönden gelişimi için oldukça önemlidir” (Dönmez, 1999, s. 4).

Oyunun insan yaşamındaki öneminden toplumsal ve kültürel değerine; belirli hastalıkların tedavisinde oyundan faydalanılmasından birey için ne derecede yararlı bir alan olduğuna kadar pek çok bilgi ve donanım sağlanmıştır. Oyun gerçekleştiği süreçte kendini hakiki yaşamdan mekan ve zaman yönünden ayırmaktadır. Özel sahalarda oynanmaktadır. Kutsal oyun alanını bir çocuğun, şairin veya ilkel bireyin kendini evinde hissettiğine benzer bir saha olduğunu bahseden Huizinga, durumu şu şekilde izah etmektedir: “Maske takan bir insanın görüntüsü estetik algılamaya bağlamında bile bireyi direkt gündelik yaşamın dışına, farklı bir dünyaya taşımaktadır: İlkel olanın, çocuğun ve şairin sahasına yani oyun sahasına/alanına” (Huizinga, 1995). Söz konusu oyun alanı hakiki insanlardan oluşan hayali bir dünya olmakla birlikte gerçekdışı bir yapıya sahiptir ve hem oyunun hem de oyuncuların gerçekliğine dayanmaktadır. Oyun ve oyuncunun bir rol üstlendiğinden bahsetmek mümkün hale gelirken, oyuncu ile izleyicinin de bu durumun farkında oldukları belirtilebilmektedir. Bahsedilen alanlar kendi kurallarını barındırmaktadır. Zaman ve mekan açısından sınırlılık söz konusudur, başlangıç ve bitiş yönüyle kendine ait bir süreci barındırdığı düşünülmektedir. Oyunun kendine has olan zamansallığından Gadamer (2005) sonlu sonsuzluk şeklinde bahsetmektedir. Oyun ona göre hem sonlu hem de sonsuzdur.

Kendi kuralları, alanı ve sınırları olmasından dolayı sonlu olduğunu düşünürken, kendini sürekli yinelemesinden dolayı da sonsuz olduğu kanısına varmaktadır. Ancak bu yineleme hali her tekrarlanışta değişen bir durumdur, bitiş noktası bulunmamaktadır. Oyuna pek çok şans faktörünün etki etmesi ile yeni, birçok oyun meydana gelmektedir.

“Çocuk ve hayvan oynamaktadır, çünkü oynamaktan zevk almaktadırlar; işte özgürlükleri tam da bu noktadadır” (Huizinga, 1995). Huizinga'nın bu söylemi oyunun ereğinin kendi içinde oluşunu aktarmasının yanı sıra oyun oynayan kişinin oyunun kurallarını bilip isteyerek oyuna katılmasından dolayı özgürce bir yaklaşım sağlamış olduğunu da ele almaktadır. Kurallar oyunun devamlılığının sağlanması noktasında önemli bir yer teşkil etmektedir. Oyuncu oyunu devam ettirmek istiyorsa, bu kurallara uyarak ilerlemesi gerektiğinin bilincindedir ve ardından bu durumu içgüdüsel olarak sürdürmektedir. Kişi isterse oyunu sürdürebilir, isterse bırakabilmektedir; oynadığı esnada hayal gücü ve yetileriyle özgürlük alanını yaratmaktadır. Bu özgürlük alanının sağlanması dahilinde oyunu en genel haliyle Huizinga şu şekilde tanımlamaktadır:

Oyun, özgür bir şekilde razı gelinen fakat tamamıyla emredici kurallara uygun, belli zaman ve mekan sınırları içerisinde meydana getirilen, bizatihi(kendinden)bir amaç barındıran, gerilim ve mutluluk duygusu ile alışılan yaşamdan farklı, başka türlü olmak bilincinin eşlik etmiş olduğu iradi bir eylem veya faaliyettir (Huizinga, 1995, s.48).

Oyunun temelinde insana dolaysız bir biçimde haz veren dürtü yer almaktadır. Aynı zamanda barındırmış olduğu bu haz duygusu, insanın kendisini yeni oyunlarda bulmasını sağlayan bir etkendir. Keyifli olduğu müddetçe geçerli olan oyun, zevk alma hali bittiği anda kendiliğinden bırakılmaktadır. Kendine ait bir zamansallığı olan oyunun yine kendine özgü bir ciddiyetliği ve gerçekliği de vardır. “Oyunun karşısında ciddiyetlik değil, gerçeklik bulunmaktadır. Oyun ciddi bir şekilde oynanmaktadır ve oyunda başarılı olmak ciddiyete bağlıdır” (Fink, 1994, s. 26). Bu noktada oyunun başarı sorununu tartışmak gerekmektedir. Huizinga oynanan oyunun sonucunun önemli olmadığını vurgulayarak bu beklentiye anlamsız bulduğunu belirtmektedir. Söz konusu durumu şu sözlerle dile getirmektedir: “Önemli olan kazanılan msketler değil, oyundur” (Huizinga, 1995, s. 74). Huizinga'nın ifadesi bir sonuçtan ziyade gerçekleştirilmiş olan oyunu kapsamaktadır. Ciddiyetliğe dair bir diğer konu ise çoğunlukla oyunun kendisinin ciddiye alınmadığı düşüncesidir. Oyun çocuğun

yaşamının merkezinde yer edinen temel bir işlev olarak oldukça önemli bir konumdadır. “Fakat çocuğun gelişip büyümesi oyunun, konumunu var oluşun çeşitli olaylarıyla yer değiştirmek üzere, hayatın merkezinden yavaşça çıkartıldığı süreç olarak yorumlanmaktadır” (Fink, 1994, s. 26). Fink (1994), bu yorumlamaya ek olarak insanın, hayatın getirisi olan ağırlıktan uzaklaşma ihtiyacı hissetmesinden kaynaklı bireyin (yetişkinin) aynı zamanda oyun oynama gereksinimine de değinmektedir. Çünkü oyunun, canlıların yaşamlarında neşeli, keyif veren bir yönü bulunmaktadır. Yetişkin bireyin oyunla bir araya gelmesi ardından çocuk gibi hafiflemiş hissetmesinin sebebi budur. Oyunun pek çok boyutu vardır. Oyun kendini açıkça gösterebildiği gibi maskeye bürünmüş bir vaziyette de gösterebilmektedir, yaşamın ciddiyeti içerisinde saklanabilmektedir. “İnsan yüzlerce maske takıp kendini gizlemiş olsa bile, yaşamın merkezinden dışarıya doğru daima oynamaktadır” (Fink, 2015, s. 260).

1.1.1 Oyunun Tarihsel Süreci ve Kültürü

Oyun, arkaik çağlardan günümüze, hayatın tüm alanlarında canlılar tarafından deneyimlenen bir fenomendir. İnsanın en temel gereksinimlerinden biri olarak oyunun, topluluğu geleceğe aktaran kültürleri oluşturduğundan söz etmek mümkündür. Bu bağlamda Huizinga'nın söylemine değinmek yerinde olacaktır. Oyunun kültürden önce var olduğunu belirten Huizinga “kültürü ne oyun olarak görmektedir ne de oyundan var olduğunu düşünmektedir, onu oyunun içinde kabul etmektedir” (Huizinga, 1995, s. 104). Böylelikle dil ve oyun arasında bağlantı kurarak oyun oynayan insanın bütün tepki ve davranışlarının oyundan kaynaklı olduğu şeklinde aktardığına değinilebilmektedir. Oyunun geçmişe doğru izi sürüldüğünde And'ın da bu durumu destekler nitelikteki yaklaşımı göze çarpmaktadır:

İnsanoğlunun ataları, çevrelerinde görmüş olduğu pek çok şeyi taklit edip, gerçekleştirdikleri faaliyetleri hareketle birbirine anlatıp bilinçsizce oyunu yaratmışlardır... Avlarını ne şekilde avlamış olduklarını anlatırken büyüklerini seyreden küçükler onların ellerindeki sopaları, taşları avına karşı nasıl kullandığını günlük hayatlarında taklit etmişlerdir ve büyüklerine özenerek benzer davranışları sergilemeye başlamışlardır. Bu tarz oyunlar küçükler tarafından nesilden nesle geçmiştir ve günümüz çocuk oyunları meydana gelmiştir (And,1985, s. 13).

İnsanoğlunun sırrını çözemediği doğa olayları onları korkutmuştur. Gecenin hızlıca geçmesi, sağanak yağışın, gök gürültüsünün ve fırtınanın dinmesi için bilinçsiz şekilde eylemler gerçekleştirmişlerdir. Bu eylemler zaman içerisinde bilinçli olarak yapılan

büyüsel törenlere zemin hazırlamıştır ve böylelikle oyun kültürel bir özelliğe kavuşmuştur.

Ritüelde kan kullanılabilir, bir erişirme töreni acımasızca gerçekleştirilebilir, takılan maskeler korkutucu görünebilir fakat her şey bir şenlik halinde gerçekleşmektedir ve gündelik yaşam askıya alınmaktadır. Bu yönüyle, Antik Yunan'a ait şenlikler ile Afrika kabilelerindeki dini törenler arasında ciddi bir fark gözlemlenmemektedir. Büyücü de büyü yapılmış olan da, işin özünü bildiği gibi aynı zamanda aldatılındır da. İlkel insan, adeta oyun oynamakta olan çocuğa hatta iyi bir sahne oyuncusuna benzemektedir. Onun yaptığı gibi rolün içerisinde kendisini unutmaktadır. Yine de çocuk gibi iyi bir izleyicidir. İzlediğinin gerçek bir aslan olmadığını bilincinde olsa da yapay aslanın kükreyişinden oyun kuralı gereği korkuya kapılmaktadır (And, 1974, s. 40).

Fink, insanın tapınma güdüsü ile oyun güdüsünün aynı kökten uzandığını belirtmektedir ve “tarihsel sürecin erken dönemlerinde iletişimin oyun ritüeli bağlamında oluştuğunu dile getirmektedir” (Fink, 2015). Antropoloji ve arkeoloji alanında yapılan araştırmalar da bu görüşü destekler niteliktedir. Arkaik dönemde ritüellerde yararlanılmak amaçlı üretilmiş olan büyü nesnelere ile oyun nesnelere birbirlerinden ayırt edilemediği ortaya konmuştur. Böylelikle oyun ve kült arasında direkt bir etkileşim olduğu kanısına ulaşılmaktadır. Aktarılan görüşler neticesinde oyun pratiğinin kökeni ile dinsel bir rit ortak noktada kesişmektedir. Kimi araştırmacılara göre bu tür etkinliklerin kalıntıları geleneksel çocuk oyunlarında kendini göstermektedir.

Yüzyıllar boyunca bireyin öğrendikleri, deneyimledikleri ve gelişimi kapsamında büyüye karşı duyduğu inanç ve ihtiyaç azalır hale gelmiştir. Büyü kullanımı daha çok kutsal oyunlara, dans ve türkülere aktarılmıştır. Belirli bir müddet ardından büyüünün tamamen ortadan kalkmasıyla geriye sadece dans ile eğlence kalmıştır. Huizinga (1995) ilkel kültürün hakim olduğu dünyayı bir oyun dünyası şeklinde ele almaktadır. Böylelikle konuya toplumbilimsel ve psikolojik yöntemle doğrudan ve daha kapsamlı biçimde yaklaşılabilineceğinden bahsetmektedir. Ona göre ilkel insanın eylemlerinden biri olan dans ile dua ederek inanan bireyin davranışı arasında bir farktan söz edilememektedir. İki davranışta da kutsal boyutta bir kapılma hali, kendini adama ve inanç yer almaktadır. Tanrı'nın oyununu oynamakta olan insan, kutsal bir alanda yer alırken otokontrol durumundan sıyrılarak büyülenmektedir ve kendi dışındaki biri haline gelmektedir.

Eski çağlarda oyun tarihinin derinliği ve oyun çeşitlilikleri incelendiğinde, modern zaman çocuklarının oynamakta olduğu oyunlarla benzerlikler taşıdığı fark edilmektedir. “Oynanan oyunların doğası, oyuncakların çeşitleri, çocukların yaşları ve gelişimleri ile birlikte değişim göstermektedir. Bunlar çağın ve kültürün inanışlarını, zevklerini, etnik geleneklerini, mesleklerini, cinsiyet ve sosyal sınıflarını, zevklerini, ekonomisini, sanayisini ve teknoloji durumunu yansıtmaktadır” (Şendil, 2020, s. 17). Bu kapsamda, oyunun temel doğası yüzyıllar boyu ülkeler ve kültürler boyunca benzerlik göstermiştir. Onur’a göre oyunun temel doğası, özü hatta ilkesi; “çocuğu dünya ile yüzleştirmek ve hayata hazırlamaktır” (Onur, 2002, s. 15). Bu düşüneyi, genellikle avcılığın yaşamı sürdürmek için esas görüldüğü tarih öncesi çağlar üzerinden yorumlamak da mümkün olacaktır. Tarihi kaynaklardan erişilen bulgulara göre Antik çağda, ebeveynler tarafından çocukların eğitiminin mühim görüldüğü bilinmektedir. Yaşamış oldukları dönem gereğince çocukların eğitimlerinin yanı sıra savunma sanatlarını da öğrendikleri bilinen bilgiler arasındadır. Dolayısıyla çocukların kullandıkları oyuncaklar, öğrenme ve anlama yetilerini geliştirirken, savunma ve saldırı kabiliyetlerinin gelişimine de ön ayak olmuştur. Buradan anlaşılacağı üzere avlanmak gibi hayati ihtiyaçların karşılanmasını amaçlayan bir eylemin dahi arkaik insanlar için oyun haline büründüğü görülmektedir. Çocuk oyunlarına bakıldığında ise en eski oyunlardan olan taş ve aşık kemiği ile oyunları göze çarpmaktadır. Arkeologların yapmış oldukları araştırmalarda söz konusu oyunları betimleyen kabartmalar ile mağara resimlerine ulaşıldığı bilinmektedir.



Görsel 1.1 İki kız çocuğu aşık oyunu oynarken, pişmiş toprak, MÖ.300-330, Helenistik Dönem, Britanya Müzesi, Londra (Kaynak: URL1)

Britanya Müzesi’nde yer alan bir heykelde (İ.Ö. 800), iki kız çocuğunun aşık oyunu oynadıkları an gösterilmektedir. Eski Mısır dönemine ait duvar resminde sıçrama oyunlarının betimlenişine denk gelirken, Mısır’daki Ak-hor mezarında (İ.Ö. 2600)

rastlanan duvarlardaki resimlerde betimlenmiş olan el vurma oyunu dikkate değer diğer bir örnektir.



Görsel 1.2 Kıvrık sopalarla oyun oynayan erkek figürler, mermer kabartması, MÖ 510–500, Atina Ulusal Arkeoloji Müzesi (Kaynak: URL 2)

Yunan kabartmaları üzerinde de sopa oyunları ve çömlekleri üzerindeki resimlerde de tavlayı andıran oyunlar görülmektedir. Bununla birlikte sopa ile çember sürme, top oyunları, aşık, topaç gibi oyunların çizimlerine ulaşılmıştır. “Kil, kemik, çember, oyuncak bebek, yoyo, topaç ve renkli bilyelerin bulunmasının yanı sıra Antik Roma medeniyetinde seksek oyununun en eski gravürlerine rastlanmıştır” (STM, 1992, akt. Şendil, 2020, s. 22). Bu örnekler komşu uygarlıklar üzerinden de çoğaltılabilmektedir. Anadolu uygarlıklarına ait mezar stelleri üzerinde de çocuk oyunları ile ilgili bilgilere ulaşmak mümkündür. Bizans döneminde yapılan mozaik çalışmalarında ise çember çevirme ve dama oyunlarını betimleyen çizimler bulunurken, Türklerde çocuk oyunları ile ilgili yazılı bilgiler Dede Korkut hikayelerinde görülmektedir. Divanü Lügat-it Türk’de oyuna dair kavramlara rastlanıldığı bilinmektedir.

17. yüzyılda iş ve oyun olgusu ayrımlarının bilincine varılmasıyla birlikte işin yetişkin yaşamında, oyunun ise çocuğun yaşamındaki haklı yerini aldığından söz etmek mümkündür. Bu noktada Fransa’nın olumlu bir tutum sergilemesinden bahsedilebilse dahi 17. ve 18. yüzyıl İngiltere’inde durumun aynı olduğundan söz etmek mümkün değildir. O dönem bir çocuğun gözünde iş, yetişkinler için olduğu kadar önem arz etmektedir. Bu duruma din ile beraber dönemin felsefi düşünceleri de destek çıkmaktadır. Oyunun bir değer atfetmediği şeklinde kabul görüldüğünü belirtmek yanlış olmayacaktır. “Katolik kesim inancı zorunlu tutarken, Protestanların buna çalışma, disiplin ve maddi başarıyı da eklemelerinden dolayı oyun günah olarak kabul görmektedir” (Onur, 2005, s. 35). 19. yüzyıla gelindiğinde ise Sanayi Devriminin çocuk ve oyun kültürünü etkileyen en önemli toplumsal değişimlerden biri olduğunu

belirtmek gerekmektedir. Sanayileşme, seri oyuncak üretimini de beraberinde getirmiştir. Böylelikle pahalı oyuncaklar zengin aile çocuklarının ulaşabileceği bir mevki haline gelerek oyuncakların idealize edildiğinden söz etmek mümkün hale gelmektedir. 20. yüzyılda İkinci Dünya Savaşı ile birlikte ekonomik dengelerin değişmesi, önceki yüzyıldaki zengin-fakir ayrımı belirginliğini yitirerek çocukların aynı türde oyuncaklarla oynamaya başlamasında etkin bir rol oynamıştır. Bu yıllarda ebeveynlerin yansıttığı tutumları göz önünde bulunduran Watson'a göre "oyun, toplumsal davranışları öğrenmede araç olması bakımından önem taşımaktadır" (Şendil, 2020, s. 31). Bahsedilen görüş belirli bir dönem etkisini sürdürmüş olsa da 21. yüzyıla doğru etkisini yitirmeye başlayarak, yetişkinler tarafından çocuklara oyunlarda özerklik ve özgürlük verilmeye başlanmıştır (Onur, 2005). Fakat verilen bu özgürlüğün, çocukları ne denli yaratıcı olmaya teşvik ettiği tartışmaya açık bir konudur. 21. yüzyıl dönemi çocukları analiz edildiğinde, kendi oyun alanlarını yaratma konusunda pek vasıf sahibi olmadıkları, okula veya eve bağlı kaldıkları görülmektedir. Çocukların küçük yaşlarda birçok alanda başarılı olması beklentisi beraberliğinde anaokullarının da eğitimin merkezine konmasıyla Sutton Smith (1988), çocukların serbest oyun zamanlarının kısıtlandığı şeklinde bir görüş sunmaktadır. Smith, çocukların yetişkinler tarafından belirlenmiş olan ve yönlendirilerek oyunlar oynamasını doğru bulmamakla beraber, bu durumun oyunu evcilleştirdiğini savunmaktadır. Yetişkin bireyler tarafından programlanan eğitsel oyunların artması her ne kadar olumlu bir gelişme olarak kabul görse de sokak oyunlarının unutulmaya yüz tutar hale gelişinde önemli bir payı bulunmaktadır. Bu durum çocukluğun da gitgide kayboluşunu beraberinde getirmektedir. Elkind (1987), ise "oyunun öğrenme sürecinden ayrı tutulmasının ve çocuklarda oyun ile ilişkilendirilmeden akademik becerilerin aktarılmasının eğitim hayatında da olumsuz etki yarattığından söz etmektedir" (Frost vd., 2012, akt. Şendil, 2020). Ona göre okul başarısına odaklanmış çocuklar, oyunun eğitime katkı sağladığı yönlerinden de mahrum kalmaktadır. Bunun yanı sıra geleneksel oyun kültüründe var olan başkaları ile oynama halinin, yerini bir şeyler ile oynamaya bıraktığı gözlemlenen durumlar arasındadır. Çocuklar, toplumsal oyuncu rolünden kopup oyun tüketicisi rolüne geçmiş vaziyettedir. Oyuncak endüstrisinin de sık tüketime vesile olmasıyla çocuklar, açık alanda ve gerçek dünya ile bir arada olmaktan ziyade evlerinde tek başına oynayarak sıklıkla oyuncak değiştirir hale geldikleri fark edilmektedir. "Geleneksel oyun kültürü, hareket

barındıran ve arkadaşla açık alanda oynanan, sosyal ve yaratıcı yönü geliştiren oyunlar olma niteliğindedir” (Şendil, 2020). Bu oyunlarda kurallar çocuklara ait olup, kendileri oyunların liderleridir. Modernleşme kapsamında çocukların, sokaklardan uzaklaşıp, kuralları başkaları tarafından koyulan oyunlara yöneldikleri görülmektedir. Hatta alışveriş merkezi veya oyun salonu gibi kapalı alanlara götürülmeye başlandıkları gözlemlenen durumlar arasındadır. Teknolojinin de gelişmesiyle birlikte televizyon, bilgisayar ve internetin de çocukların oyunlarına etkileri süregelmektedir. Modernleşme ve sanayileşme dahilinde, oyuncakların yetişkinlerin kullanmış olduğu haline yakın bir gerçeklikte üretilmeye başlanmasıyla beraber arabalar, telefonlar, makyaj malzemeleri vb. gerçek eşyaların minyatürü olma özelliğindedir. Bu durum ise çocukların yetişkinleri örnek alarak büyümüş gibi davranmalarına sebep olurken aynı zamanda da tüm detayıyla hazır bir şekilde oyun nesnesine sahip olmasıyla üretkenliğine ve kurgusal yaklaşımına engel olmaktadır. Popüler kültürün getirisi olan yeni nesil oyuncaklara ve özellikle 2000’li yıllarda kapitalizm ve küreselleşmeye dayalı teknolojinin de beraberinde taşıdığı dijital oyunlara odaklanır hale gelen çocuğun, sosyalleşmekten, iletişimden uzaklaşmasına ek olarak yetişkin birey ile arasındaki sınır saydamlaşmaya başlamaktadır.

Tarihsel süreç bağlamında bakıldığında oyun, devam eden gelişimiyle değişmeyi sürdürürken, diğer yönden eskienlerin izlerini göstermektedir. Oyunu yaşayan bir olgu şeklinde görmenin sakıncası olmadığını ifade eden Terr (2000), vücudun da gelişim gösterirken yıpranabildiğini; hatta zihnin belirli bölümlerinin güçlenmesinin yanı sıra, diğer bölümlerinin aşınmaya başlaması konusunda benzerlik barındırdığını düşünmektedir. “Dünya bir yönüyle gelişirken, bir yönüyle de harap olmaktadır. Söz konusu süreçlerin tümü aynı anda yaşanmaktadır. Oyun, günümüze eski uygarlıklardan gelmekle birlikte uygarlaşmaya da vesile olmaktadır. Oyun sürekli değişmektedir; canlı bir şeydir. İşte bu canlılığı bize hayat vermektedir” (Terr, 2000, s. 207). Hayatın içindeki olgular, sürece bağlı şekilde gelişip değişmektedir. Yaşamını oyuncu bir tavırla sürdüren insanoglu için bu değişime ayak uydurmak, onun oyunsu yönünü de etkileyen bir durum haline gelmektedir. Uygarlıklar boyunca nesilden nesle kültürleri oluşturan oyunun, yaşamın ta kendisiyle etkileşimli bir halde olduğu görülmektedir. Geçmiş ve gelecek oyun bağlamında şekillenen zaman dilimleridir. Çünkü oyun, yaşamın sürdürülme tarzıyla birebir ilişkilidir.

1.1.1.1 Düşünürlerin, psikanalistlerin ve kuramcılarının oyun yorumları

Oyun fenomeni her dönem kendine has görüşleri beraberinde getirmiştir. Yapılan çeşitli araştırmalar sonrasında ortaya farklı sonuçlar çıkmıştır. Bu sonuçlar birbirinden farklı olabildiği gibi birbirinden etkilenerek üzerine katılan fikirleri de içermektedir. Örneğin Schiller her ne kadar oyun kuramının temsilcisi olarak kabul görse de pek çok düşünür Schiller'a ait oyun kuramının yaratılışına katkı sağlamıştır. Bu bağlamda önemli düşünürlere, psikanalistlere ve kuramcılara değinmenin yerinde olacağı düşünülmüştür.

Oyun kavramının batı felsefesinde ilk kez Sokrates'den önceki dönem içerisinde görülmeye başlandığına değinmek mümkündür. “O dönemlerde felsefe, bilmeceler ve zıtlasmalar bağlamında törensel eğlence işlevi barındırma yönüyle kutsal oyunun bir parçası olarak görülmektedir” (Huizinga, 1995, s. 194). Kutsal unsur, Sokrates öncesi düşüncelerin derin felsefelerini oluştururken; oyunsal unsurun ise sofistlerin faaliyetlerinin meydana gelmesine vesile olduğu bilinmektedir. Huizinga (1995) bu iki alanın birbirinden net bir şekilde ayrılmadığından ve Platon'un felsefeyi en soylu hakikat arayışı haline büründürdüğünden, onu yalnızca kendisinin ulaşabileceği bir zirveye yerleştirdiğinden bahsetmektedir. Aynı zamanda, Platon'un felsefeyi daha alt biçimde de işlediğini belirten Huizinga bu alt biçimlerin, “ayrıntı oyunları, zeka oyunu, sofistlik ve retorik (hitabet) şeklinde somutlaşarak örneklendirilebileceğini belirtmektedir” (Huizinga, 1995). Bu durum tuntuuraklı söz söyleme üzerinden bahsedilecek olunduğunda, halka açık bir yarışmanın konusu olduğunu belirtmek mümkündür. “Konuşmak, gösteri sunmak, caka satmak dahilinde gerçekleşen söz müsabakasıdır” (Huizinga, 1995, s. 195). Eski Yunanlılar için bu müsabaka, bir sorununun ifade edilmesinin edebi halidir.

Platon'un oyun kavramı ile ilişkisinde iki terim önemli yer teşkil etmektedir. Bunlar taklit (mimesis) ve kukla terimleridir. Ona göre insanla tanrı arasındaki ilişkide bir oyun bulunmaktadır ve taklit terimi bu oyunun insana yönelik kısmı ele alırken, kukla da tanrıya dair yanını ele almaktadır. Bir yandan insan tanrı ile ilişkisinde kukladır, yani onun oyuncuğu, kuklasıdır. Diğer yandan ise kukla veya oyuncak olan insan

tamamen iradesiz değildir. Yasalar’da kukla veya oyuncağın faal olabilme durumunu Platon şöyle anlatmaktadır:

Canlılar olarak her birimizin tanrının yapmış olduğu birer kukla olduğumuzu düşünelim, oyuncak yahut ciddi biçimde tasarlanmış olabiliriz, buna dair bilgimiz yok. Fakat bildiğimiz bir şey var ki içimizde yer edinen bu duygular, adeta bir çeşit sinirler ya da ipler gibi bizi çeşitlendiriyor ve birbirlerine karşı olmalarından dolayı bize de karşı faaliyetler yaptırıyor. Bu noktada erdem ile kötülük arasında bir çizgi yer almaktadır. Akıl bunlardan birini gözetlemesi, takibi bırakmaması, diğer sinirlerin seslenişine karşı koyması gerektiğini söylemektedir (Platon, 1998, s. 644).

Böylelikle kuklanın, faal olabilme yetisine, akla sahip olduğu belirtilebilmektedir. Bu şekilde tanrının oyununa katılabilmekte, birlikte oynayabilmekte, onunla kendi oyununun faili olabilmektedir. Platon, insanın “rolüne uyarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşaması gerektiğini” ifade etmektedir (Platon, 1998, s. 803). Bu durum onu özgürleştiren ve faal kılan şeydir, gerçekleştirilmesi ise mimesis ile sağlanabilmektedir. Çünkü kukla ‘akıllı’ bir tarzda oynadığı müddetçe kendini tutsak eden haz ve acılardan bağımsızlaşarak kendine egemen olabilmektedir. Akıllı bir tarzda oynamayı “çocukluktan itibaren erdem yolunda mükemmel bir yurttaş olma” şeklinde kasteden Platon (1998, s. 644), bu durumun “ideal olanı” taklit ederek sağlanabildiğini ifade etmektedir. Dolayısıyla kukla veya oyuncak, insanın oynadığı ussal mimetik oyun, aynı zamanda onu bir nevi oyunu oynamış olduğu tanrılar mertebesine çıkaran bir şeydir; “bu onun en üstün yanıdır” (Platon, 1998, s. 803).

Doğu felsefesinde ise eski dinlerin oluşturulduğu öykülerde, Hindu yaratılış ilahilerinde, varlıkların bulunduğu bütün yerlerde ve en başından bu yana süregeldiği belirtilebilmektedir. Örneğin eski Hindu yaratılış ilahilerinin “Vedantik yorumuna göre, bilinen dünya Tanrı’nın oyununun neticesinde meydana gelmiştir” (Dursun, 2014, s. 21). Hayvanlar, bitkiler ve inorganik ögeler mayadır; illüzyonun tanrısal gücüdür. Dursun (2014)’un anlatımında usta illüzyonist şeklinde kabul gören Tanrı’nın tüm maharetleri, sakla ve bul oyunundan zevk almasında gizlidir. Dünya üzerinde bulunan her şey Tanrı’nın yaratımıdır ve yaratma işini, o, kendisini çeşitli formlara büründürerek gerçekleştirmektedir. Miller ise Tanrı’nın bir oyun olarak yaratmasına dair bilgilerin ve dünyayla ilgili bu söylenenlerin, yaklaşık MÖ. 8. yüzyıla ait olan Bagavatam Purana ve Vişnu Purana’da bulunabileceğini belirtmektedir (Miller, 1970, 99-102, akt. Dursun, 2014, s. 22). Dolayısıyla oyun düşüncesinin dinsel bağlamda da

ilişkilendirildiği görülmektedir. Bu konudaki dinsel külliyat ise felsefi düşünce yönünden önem barındırmaktadır. Eski Yunan Orfik dininin, bazı yunan filozoflarının felsefelerini etkilediği bilinmektedir. Bu etki örneklendirilecek olduğunda Pythagoras akla ilk gelenlerdendir. “Tarihçiler, Pythagoras’ın kurduğu tarikatın ilke ve inançları kapsamında çoğunlukla bu Orfik dinden yararlandığını iddia etmektedir” (Dursun, 2014). Bir başka önemli örnek ise Herakleitos’un bazı felsefi özdeyişleridir. Nietzsche, Yunan Orfik dininin bazı öğeleriyle özellikle Herakleitos’un 52. Fragmanının arasında oyun düşüncesi üzerinden bağlantı kurulabileceğinden bahsetmiştir (Miller, 1970, s 103, akt. Dursun, 2014). Bu sebeple batı felsefesinde oyun kavramı irdelenmeye başlandığında ilk olarak Herakleitos’un özdeyişinin ele alınması gerektiği düşünülmektedir: “Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur” (Krell, 1972, s. 64, akt. Dursun, 2014, s. 23). Yunanca olan bu söyleme dair düşünürler çeşitli yorumlarda bulunmuşlardır. Miller bu deyişte, zaman (aion)’ı oyun tahtası üzerinde yer alan taşları hareket ettirip oynayan bir çocuğa benzetmektedir. Krallığın çocuğa ait olduğu düşüncesini savunmaktadır. Heidegger ise “varlığın kaderini, varolanların varlığını, kurucu zemini yöneteni, arkheyi oynayan bir çocuk şeklinde yorumlamaktadır” (Heidegger, 1991, s. 113, akt. Dursun, 2014, s. 23). Tanrıyı oyun taşları ile oynayan bir çocuk şeklinde ele alan Heidegger, çocuğun krallığı yani varolanların varlığı, kurucu zemini yöneten arkhe olarak incelemekte olduğu görülmektedir. Varlığın kaderinin oynayan bir çocuğun elinde olduğunu aktarmaktadır. Fragmanın filolojik hatta felsefi okumalarında sıklıkla karşılaşılan çeviri güçlüğü aion kelimesinden kaynaklıdır. “Bu kavramın; “zaman”, “yaşam ömrü”, “yaşam” şeklinde çevirilmiş haliyle karşılaşılabilmektedir” (Rıfat, 2003, s. 50, akt. Dursun, 2014, s.24). Bu kavramın bilinen, sıradan zaman ve yaşam ömrü dışında ayrı bir şeyi imlediği düşünülmektedir. İmlenen ise Peters’in ele almış olduğu “Bir’in ebedi zamansallığı veya Plotinosçu görüşle varolma tarzı olabilmektedir” (Peters, 1967, s. 8, akt. Dursun, 2014). Fragmanda yer alan diğer kavramlar incelendiğinde aion sözcüğü kadar çevirilere güçlük katmadığı gözlemlenmektedir. Özdeyişin çevirisi için örnekleri çoğaltmak mümkün olsa da felsefi okuma noktasında en önemlilerinden birinin Nietzsche olduğunu belirtmek gerekmektedir. Nietzsche ifadenin yalnızca filolojik bağlamıyla sınırlı kalmayarak 20. yüzyıl dönemine ait filozoflar arasından Heidegger, Derrida, Gadamer ve Fink’in oyun olgusuna yönelik düşünceleri bağlamında mühim bir ilham kaynağı olmuştur. Nietzsche, “Herakleitos için evreni,

Zeus'un kurmuş olduğu bir oyun şeklinde veya fiziğe uygun tabiriyle ateş ile olan oyun olarak yorumlamaktadır" (Nietzsche, 1985, s. 49). İfadeden anlaşılacağı üzere Nietzsche, Herakleitos'un fragmanında özne konumundaki aionu Zeus olarak yahut onun fiziksel anlamda eşdeğeri olarak görülen ateş ile bir tutmaktadır. Alıntının sonlarında bulunan tabir kapsamında ise bu oyunu aion kendisi ile oynamaktadır. Dolayısıyla Nietzsche'nin sunmuş olduğu yorumlamada, şuan oynayan büyük çocuk Zeus ya da ateş şeklinde anlaşılmaktadır. Zeus veya sıfatları, büyük bir çocuktur ve kendisiyle oynamaktadır. Bu noktada önemli bir sorunun yanıtı da ortaya çıkmaktadır. "Saf ateş nasıl saflıktan bu denli uzak şekilleri alabilmektedir?" (Nietzsche, 1956, 376-377, akt. Dursun, 2014, s. 26). Sorunun yanıtı ise oyun olgusu ile açıklığa kavuşmaktadır. Ölümsüz ve saf olan ateşin oyunu ile çeşitli dönüşümler yerini bulurken, oynayan da kendini çoğaltmaktadır. "Tek olan, yalnızca böylelikle çok olan olabilmektedir" (Nietzsche, 1956, s. 374, akt. Dursun, 2014). Böylelikle sürekli yeni haliyle uyanan oyun güdüsü farklı dünyaları hayata geçirir hale gelmektedir. Nietzsche'nin bu yorumlamaları aion sözcüğünü açıklamakla sınırlı kalmamaktadır, aynı zamanda fragmanın genelinde derin anlamını da ortaya çıkarmaktadır.

Heidegger ise varlığın kaderi olarak çevirmiş olduğu aionu, oynayan bir çocuk şeklinde belirtmektedir. "Hatta bu çocuğu ulvi bir nitelikte görmektedir ve çocuğu insanoğlunun özünde risk barındıran oyunun gizemi bağlamında kabul etmektedir. Sadece bir oyun olduğunu onun da biricik olduğunu ifade etmektedir. Çocuğun neden oynadığı konusunda Heidegger onun oynadığını çünkü oyuna battığını belirtmektedir" (Heidegger, 1991, s. 112-113, akt. Dursun, 2014, s. 29). Oyunun, niçinsiz olduğunu söyleyen Heidegger aynı zamanda hiçbir şeyin, temel nedensiz olmadığını da eklemektedir (Heidegger, 1991, akt. Dursun, 2014). Heidegger'in sözlerini yorumlayan Krell, "birinin logosu insan ile varlık arasındaki ilişki dahilinde düşünmesi ardından, onun düşüncesinin oyunu oynayan çocuğun yüceliğine, bilgeliğine yaklaştığını ve aslında çocukların oyuncakları olarak vuku bulduğunu ifade etmektedir" (Krell, 1972, s. 65-66). Dolayısıyla Heidegger bağlamında gelişen logos, insan oyunu ile büyük çocuk arasındaki oyunsal ilişkinin kurulmasını da sağlamıştır.

Schiller tarafından geliştirilen fazla enerji teorisinde oyun, temel ihtiyaçların karşılanması ardından geriye kalan enerjinin bir sonucu olarak görülmektedir, enerji

oyun yoluyla harcanmaktadır. Schiller, oyunu “fazla enerjinin amaçsız olarak harcanması” şeklinde tanımlarken aynı zamanda oyunu, gerçekliğin dönüştürülerek, gerçeklikten öteye geçen sembolik bir aktivite olarak yorumlamaktadır. Kişilerin bu sayede dünya ile ilgili yeni ve farklı temsiller geliştirdiğini savunmaktadır. Schiller’in bu görüşleri ilerleyen süreçte oyuna dair yeni fikir sunacak olan düşünörlere (Piaget, Vygotsky, Singer vb.) temel hazırlamıştır. Lazarus ve Patrick tarafından geliştirilen canlanma teorisi ise oyunu, Schiller’in düşüncesi olan “enerji fazlalığından ziyade enerji ihtiyacından ortaya çıkmış olan davranış” olarak yorumlamaktadır (Şendil, 2020, s. 84-85). Lazarus’a göre çalışmak, bireyi mental ve fiziksel yönden tüketmektedir. “Tükenmiş olan enerji her ne kadar kişinin dinlenmesi ile yenilenebiliyor olsa da birey, kendini yaşamın gerçeklik sınırları içerisinde dışarı çıkaracak aktivitelere ihtiyaç duymaktadır ve bu ihtiyaç da ancak oyun ile karşılanabilmektedir” (Şendil, 2020, s. 86). Bu teori Patrick tarafından geliştirilmiştir ve oyun Patrick’in görüşünde şu sözlerle yerini almıştır: “Oyun rahatlama ihtiyacının sonucu olarak ortaya çıkmış olan davranışlar örüntüsüdür” (Şendil, 2020).

“İnsan, sözcüğün tam anlamıyla nerede insansa, yalnızca orada oynar ve yalnızca oynadığı yerde tam insandır” (Schiller, 2020, s. 73). Oyunu bu sözlerle ifade eden Schiller’in yorumlamaları kapsamında konu devam ettirildiğinde onun, insanda duyumsal ve biçimsel olarak iki dürtü bulunduğu düşüncesinden bahsetmek gerekmektedir. Bunlardan ilki biçimsel dürtüdür; değişimin reddedilmesi, güven gereksinimi, kararlılık, vakti ortadan kaldırma yönelimlerini içerisinde barındırırken, ikinci dürtü olan duyumsal dürtü ile farklılaşma, vaktin içeriğinin olduğu düşüncesi ve duyguların tatminliği gibi durumlar ön plana çıkmaktadır. Birbirine zıt bu iki dürtüden doğan duygular çatışma içerisinde. Biçimsel dürtü bastırılıp gizlendiğinde duygular gözardı edilmektedir. Duyumsal dürtü bastırıldığında ise toplumsal, çevresel ve ahlaksal yönden problemler doğmaktadır. Schiller söz konusu bu iki dürtünün oyun dürtüsü ile dengede tutulabileceği görüşünü savunmaktadır (Schiller, 2020, s. 70-71). Bununla birlikte Schiller estetik bağlamındaki güzeli de oyunda bulmaktadır. Güzel, oyunda bir güdü vaziyetindedir. Oyun güdüsünün merkezi ise güzeldir. Schiller, güzelliği canlı bir biçim şeklinde tanımlamakla birlikte, canlı biçimlerin bilincine varmanın bireyi özgürlüğe ulaştıran ilk ve karşı koyulamaz adımı olduğunu belirtmektedir. “Birey estetik görüş veya düşünce yoluyla dünyaya karşı ilk özgür

tavrını takınmış olmaktadır” (Cassirer, 1997, s. 195). Schiller için bir yapıt gözle görülür şekilde özgürlüktür.

Freud, oyun konusunda çoğunlukla çocuğun duygusal gelişimine dair etkisi üzerinde durmuştur. Çocuğu tanıma noktasında, oyunun kişilik gelişimine olan katkısını anlamının önemini ortaya koyan Freud, “çocukların oyununu izleyerek onlar hakkında fikir edinilebileceği”ni ifade etmektedir (Şendil, 2020, s. 89). Bu düşüncesine ek olarak, çocukların oynamış olduğu oyunlar tesadüfen ortaya çıkmamaktadır, mutlaka nedeni vardır. Oyunlar, bireyin kendisinin farkında olduğu veya olmadığı duyguları dışa vurmaktadır. İnsanların duygu, istek ve arzularının düş ve fantezilerinde ortaya çıktığı fikrini savunan Freud, bunların oyun sayesinde gerçekleştiğini çünkü oyunun kontrol ve denetimden uzak olduğunu belirtmektedir. Ayrıca oyun, çocuğun başından geçen travmatik deneyimlere hakimiyet kurabileceği uygun bir ortam olarak görülmektedir (Aral, 2000). Ahioğlu’nun yorumuna göre çocuklar genelde yetişkin insanların rolüne bürünerek onların sevgi ve ilgilerini çekmek istemektedirler (Ahioğlu, 1999). Çocukların gerçek hayatlarında bunu elde etmeleri mümkün olmadığından dolayı oyunlarında bu rolleri üstlenerek doyum bulmaya ve çevrelerini kontrol etmeye çalışmaktadırlar. Freud, yaratıcılık ile oyunu bağdaştırmakla beraber kendi dünyalarını kuran çocuk ile yazar arasındaki paralel ilişkiye değinmektedir. Oyunun karşıt anlamının ciddilikten ziyade gerçeklik olduğunu ve bu dünyanın ciddiye alınması gerektiğini belirten Freud, oyunun gerçeklikten tamamen kopuk olmadığını; nitekim öyle olsaydı insanların sadece bir fanteziler bütününe sahip olacağını savunmaktadır. Bu noktada çocuğun oyunlarında ve sanatçının yaratımlarında hakiki dünyanın niteliklerinin baştan düzenlendiği varsayımına gidilebilmektedir.

Nesne kuramcılarında olan Winnicott için ise oyun, bir geçiş alanıdır. Çocuk dış dünyadan seçmiş olduğu nesnelere bu alanda kullanmaktadır. İç ve dış dünya ile ilişkisi bulunan bu seçilen nesnelere kendi iç dünyası aracılığıyla görevler vermektedir. İnsanın varoluşu oyun oynama temelinde kültürel deneyim ile sağlanmaktadır. “Geçiş olgularından oynama sürecine, buradan başka birileriyle beraber oynamaya, bu süreçten de kültürel deneyimlemeye ulaşan bir gelişim durumu mevcuttur” (Winnicott, 2012, s. 79). Winnicott kültürel deneyimin en başta “oyunda meydana gelen kreatif

yaşam yoluyla vuku bulduğunu” ifade etmektedir (Winnicott, 2012, s. 138). Winnicott’ın oyunun başladığını düşündüğü yer anne ile bebek arasında güven ilişkisini sağlayan alandır. Çocuk bireyin kendini oluşturması, kendi bütünlüğünü kavraması yaşadığı çevrede edindiği deneyimlerle meydana gelmektedir. Söz konusu deneyimler çocuğun sahip olduğu oyun algısında da etkili bir faktördür hatta gelecekteki yaşamında yaratıcılığı ve fikirleri üzerinde de etkisini göstermektedir. Bir çocuk veya yetişkin yalnızca oynadığı esnada yaratıcılığını ortaya koyabilmektedir, kişiliğinin tamamını kullanabilmektedir. Böylelikle birey kendini bir tek yaratıcılığını kullandığında fark edebilecektir. (Winnicott, 2012, s. 82).

Fink oyun kavramını tanım olarak şu şekilde ele almaktadır: “Oyun yaşamın ciddiyetliğine, tasaya ve işe, ruhun esenliğini dertlenmeye karşı durmaktır. Zaman zaman ciddi ve bağlayıcı şekilde, hayattaki gerginlikten uzaklaşarak rahatlama, bir dinlenme, boş vakitlerde zaman geçirme ve keyif dolusu zıvalıktır” (Fink, 2015, s. 33). Fink, fark kavramını ele almaktadır, farkı ‘karanlık’ imgesi olarak düşünmektedir. Birey, yeryüzündeki tüm var olanları bu fark dahilinde anladığını, tepki verdiğini sanmaktadır fakat onu bizzat denetim altına almaya gücü yetmemektedir. Fark, evrenin hareketini, güneşin doğup batmasını, canlı ve cansız olmak üzere çeşitli türden her şeyin faaliyetlerini barındırmaktadır. Fink tüm bu eylemleri oyun bazında düşünmektedir. “Evrenin oyunu, görüngüsellığı izah etmemekle birlikte daha çok düşünmeye işaret eden kurgusal bir formülden ibarettir. İnsanın oyunu ise herkesin hakim olduğu, içlerinden, kendi yaşamlarından tanışık oldukları maddesel bir fenomenden oluşmaktadır” (Fink, 2015, s. 83). Oyun, ciddi yaşamdan ayrı vaziyette vuku bulmaktadır. “Tüm oyunsal eylemler, böylelikle ciddi olmayanın kadrajına dahil olmaktadır” (Fink, 2015, s. 89). Fink, ciddi yaşam içerisinde -miş gibi yapma durumunu hakiki oyunun bir parçası olarak görmektedir. Oyun, ciddiliğin aldatıcı yönünü içerisinde barındırmaktadır. İnsanın, varlığını ciddi olmayan eylemler ile oluşturması, Herakleitos’un ifadesiyle ‘oyundaki taşlarını ileri geri hareket ettirmesi’ ve yine ciddiyetlikten uzak şekilde ‘-miş gibi’ davranması, hakiki oyunu barındıran yaşam unsurlarını taşımaktadır. Fink oyun oynama eyleminin, insanın kendini gerçekleştirme noktasında hayali bir yapıya sahip olduğunu düşünmektedir: “Oyunun sahip olduğu ciddiyetsizlik tam olarak yaşamın ciddiyetini hayali halde taklit etme durumundan meydana gelmektedir. Oyun, hayali mekanda yapılan taklitler

bütünüdür” (Fink, 2015, s. 93). Fink, yalnızca taklitten ibaret görmediği oyunu; insan yaşamına ve akla yepyeni motifler getirdiği yönüyle de ele alarak yaratıcılığına vurgu yaparken, üretken gücünü sadece gerçekdışı olanın alanında ortaya koyabildiğinden söz etmektedir. “Dünyanın kendisini bir oyun” olarak nitelendiren Fink (2015, s. 229), oyunun hiçbir fayda gözetmeden yapılan amaçsız bir etkinlik olduğunu savunmaktadır. Öyle ki günlük yaşamda alelade seçilmiş bir çocuğa oyun oynama nedeninin sorulduğu düşünüldüğünde yanıtı “oynamak için oynuyorum” olacaktır. Yaşam, bireyin tamamen yapıp ettiklerini barındırıyorsa Schiller’in aktarımıyla insan ancak oynadığı yerde tamdır.

Gadamer’in oyun olgusunda, oynayan birey oyun esnasında kendi başkalığından vazgeçmektedir, oyundaki hareketlilikte kaybolmaktadır. Bir nevi askıya alınma durumu söz konusudur ve bu durum, süreç içerisinde ortaya çıkan doğal bir gelişmedir. Gadamer için oyun hakkında bilinmesi gereken mühim konu insanın hayatında temel işlevi olduğudur. Çünkü oyun unsuru, insanın yüzyıllardır sahip olduğu kültürü oluşturmaktadır (Gadamer, 2017). Gadamer, oyun ve oynama etkinliğini analiz etmeye yönelmiştir ve asıl amacını gerçekleştirmesinde tespit ettiği oyunun kendisinden ziyade oynama etkinliği olmuştur. Oyunun doğasının araştırıldığı bu yönelimde “amaç oyunun oyun olma halini, oyun olma hali kapsamında sorgulamaktır” (Gadamer, 2008, s. 143). Gadamer oyunun, oynayanın bilincinden fazlası olduğunu bu sebeple öznel bir eylemden fazlası olduğunu da vurgulamaktadır (Gadamer, 2008, s. 141). Nitekim bu aşamada oyundan bahsederken sanat deneyimine işaret eden Gadamer için sanatı anlamının ve yorumlamanın koşulları oyun olgusunda bulunmaktadır. Oyun olgusunun sanatta gerçek yetkinliğine ulaştığını bahseden Gadamer, bu yetkinliğin sebebinin oyunun kendine has bir yapısının olmasından kaynaklandığını ifade etmektedir (Gadamer, 2008). Sanat bu yapıya dönüşme halinin kendisidir. Etkileşimli ve paylaşımcı bir yöne sahip olan oyun, dinamik, canlı bir öz yahut tindir. Bu nedenle oyun, kendisini alımlayanlara ve sunanlara üstün gelmektedir. Oyun olgusuna dair ele alınan tüm bu görüşlere karşın oyun teorisyenlerinden B. Sutton-Smith, kavram yönüyle oyunun henüz yeterince net bir tanıma ulaşmadığı düşüncesindedir. Sutton-Smith’in bulanık bir terim olarak gördüğü oyun; rüya, düş, imgelem, fantezi, sadece oyun, kurallı oyunlar, spor, festival, karnaval, sanal gerçekler

gibi çeşitlilikleri içeren değişken bir sözcüktür ve her kültürde farklılık gösterebilmektedir.



2. OYUN VE SANAT İLİŞKİSİ

Oyun ve sanat sözcükleri; barındırdıkları nitelikler, sunulma biçimleri, birey ile kurmuş oldukları ilişkileri göz önünde bulundurulduğunda birbirine yakın kavramlar olarak nitelenmektedir. Sanatta olduğu gibi oyunda da gereklerden bağımsız bir keyif hali söz konusudur. Sembolik anlam taşımalarının beraberinde oyunda zihinsel bir meydan okuma mevcuttur. Kurmaca bir dünya içerisinde yeni deneyimler ve farklı dereceden duygular yaşatmaktadır. Oyunun özgürlük ve çıkar gözetmeme yönleri sanatta sıklıkla gözlemlenebilen özellikler arasındadır (Tunalı, 1979, s. 139-141). Sanatta da oyunda da beliren bu özgür tavır, bir tek sanatçı ve oyun oynayan insanda görülmemektedir; onunla iletişime geçen her insanın özgürleştiğinden bahsedilebilmek mümkündür. Çünkü “sanatta olduğu gibi oyunda da erek kendi içerisinde bulunmaktadır” (Soykan, 1991, s. 46). Çocuk oyun oynadığı esnada, oyunun oluşturmuş olduğu çekime kapılarak kaybolup gitmektedir. O an çocuk için bu zaman diliminin dışında herhangi bir dünya bulunmamaktadır. Çocuk, beğenilme, başarılı bulunma vb. türde bir kaygı barındırmadan yalnızca oyun oynama gayesiyle oynamaktadır. Sanatçı da eserini oluştururken beğenilme kaygısı gütmeyen ya da eser üzerinden kazanacağı maddi geliri düşünmeden üretimini gerçekleştirmektedir. Kaygıdan endişeden uzaklaşarak özgürleşmektedir. Tek amacı sanat yapmaktır.

Sanatın ilkel çağlarda doğayı taklit etme amacıyla doğduğu ileri sürülmektedir. Fischer, doğada var olan seslerin ve görüntülerin tekrarlanmasıyla sanatın oluştuğunu lakin elbette bu açıklamanın yeterli olmadığını; doğadaki nesnelere büyülenerek etki altına alınması amacıyla sanatın ortaya çıkmış olabileceğini de eklemektedir (Fischer, 2012, s. 30-51). Neredeyse insanla yaşıt olan sanatı, bir çeşit “çalışma” olarak ifade eden Fischer (2012), bu çalışmanın insana özgü bir eylem olduğunu ve Marx’ın çalışma eylemini şu sözlerle aktardığını belirtmektedir: “Çalışma, insan ile doğa arasındaki madde alışverişini oluşturmak için gereklidir. Bu durum insan yaşamının, doğanın etkisi altında kalmasını sağlamaktadır. Bu sebeple tüm toplumsal biçimlerin ortak niteliğidir” (Capital, vd., 1928, akt. Fischer, 2012, s. 30). İnsanoğlu doğalı değiştirerek ona üstünlük kurmaktadır. Çalışma (sanat) da Fischer için doğalın değişmesidir. Sanatın bir büyü aracı olarak konumlanmış fikrinin, insanın doğaya

üstünlük sağlar hale gelmesine ve toplumsal ilişkilerin gelişmesine katkı sağladığı düşünülmektedir. Başlangıçtan günümüze insanı bir büyücü olarak gören Fischer için sanatın oluşumuna vesile olabilecek kapsamdaki belirlemiş olduğu bir diğer görüş ise doğadaki canlı veya cansız varlıklarda cereyan eden düzenli tekrar durumudur. “Kısmi biçim özelliklerinin ve süreçlerin ritmik tekrarlanması ve bundan duyulan haz ile “çalışma”nın (sanatın) oluşumunda ritim önemli yer tutmaktadır” (Fischer, 2012, s. 52). Ritmik hareketler, birey ile toplum arasında da bağ kurmaktadır. Bu sebeple ritmin bozulması yaşamı aksatmaktadır. Sanatta ise orantı gibi değişmez tekrar niteliğinde özümlemiş haliyle görülmektedir. “Sanatın diğer önemli yönü ise korku salabilme kabiliyetidir. Böylelikle düşmana kıyasla daha üstün bir konumda yer alabilmektedir. Sanatın başlıca etkisi doğaya, düşmana, cinsel eşe, gerçeklere yönelik güç sağlamaktır; toplu yaşama gücü” (Fischer, 2012). Sanat, insanlığın başlangıcında güzellik veya estetik kaygıyla ilişkilendirilmekten ziyade, toplumun yaşam savaşında kullanılan büyülü bir araç, bir silahtır. İlkel insanın benzetme, imge ve dil gücüyle, büyü işleriyle, toplu ritmik hareketler yoluyla doğayı ehlileştirme çabalarının yadırganmasının yanlış olacağı düşünülmektedir. İlkel insanın, sanatı oluşturmakla gücünü arttırarak yaşam şeklini zenginleştirip kendine gerçek bir yol bulabildiğini belirtmek mümkündür. Avlanma öncesi gerçekleşen toplu dans, topluluğun özgüven duygusunu arttırmakla beraber, yüzlere sürülen savaş boyaları insanı daha kararlı hissettirerek düşmanı veya avı ürkütülmektedir. “Mağaralardaki duvarlara yapılan yabani hayvan çizimleri avcı tarafından av üzerinde faikiyet kurmakta, dini törenler ise dogmalar aracılığıyla topluluğun üyelerine toplumsal yaşantı aşılama, bireyleri topluluğun birer parçası haline getirmeye yardımcı olmaktadır” (Fischer, 2012). Tehlikeli, anlaşılamaz, ürkütücü ve merak duyulan doğa karşısında küçük ve güçsüz kalan insanın, gelişiminde büyüden oldukça destek gördüğü ifade edilebilmektedir. Sanatın dans, ritmik ezgiler, büyü törenleri gibi çeşitli biçimlerde gerçekleşerek; insanın doğaya, hayvanlara üstün olmasını sağladığı toplumsal bir eylem olduğunu belirtmek mümkün hale gelmektedir. Tüm bu bilgiler ışığında hem sanatın kendisinin oluşumunda hem de sanatın kullanıldığı alanlar kapsamında oyun olgusunun önemli bir etken olduğu fark edilmektedir. Topluluğu geleceğe taşıma noktasında oyun-sanat ilişkisi; avlanma dönemlerindeki uygulanış biçimleri, ayinlerin, büyülerin, dinsel törenlerin, kutsamaların gerçekleşme sürecindeki taklide dayalı davranışlar bütünü çerçevesinde açıkça görülmektedir. “Oyunun Tarihsel Süreci ve Kültürü” başlıklı bölümde detaylıca

ele alınanlar bilgilerin de doğrultusunda, sanatın oluşumunda da oyuna dair oldukça benzer noktalar aktarılmıştır. Neticede oynayan insanın bütün tepki ve davranışlarının oyundan kaynaklı olduğu düşüncesi bazı alındığında bu durum kaçınılmazdır. Sanat da bu tepki ve davranışlar beraberliğinde ortaya çıkmıştır. Oyunun, tüm canlılar için hayata hazırlanma sürecinde en gerekli davranış ve güdülerden biri olduğu bilinmektedir. İnsan da hayvan da oyun aracılığıyla dış dünyanın gerçekliklerinin birer yansımasını oluşturarak yaşama kendilerini hazırlamaktadır. Özellikle çocukların, çevrelerindeki taklit ederek gerçeklerin kopyaları üzerinden geleceğe dair tavır takınmalarını oluşturan bir durum olmasıyla oyunun, sanattaki taklit temelli oluşumu yönüyle benzerliği de fark edilen durumlar arasındadır. Yetişkin ilkel insanın doğaya ve hayvanlara yönelik tutumunun (korkutma, kılık değiştirme, yüz boyama, maske takma vb.) sanat bazında tıpkı bir çocuğun -mış gibiliği ile kurguladığı alan edasında ilerleme süreci ve toplumsal yönden gelişimi tamamıyla oyun ile ilişkilidir. Her ne kadar ilkel toplu yaşama düzeni bozularak yerine sınıflar ve bireyler toplumu geçse dahi sanatın, toplumsal niteliğini yitirmediği gözlemlenmektedir. Dolayısıyla ilkel dönemde sanatın niteliklerinin sınırlılığı ve o kapsamla ele alınan oyun ilişkisi değerlendirilmiştir ve tarihsel bağlamdaki gelişmelerle beraber sanatın yaşamdaki işlevi, uygulanış biçimlerindeki unsurlarda da oyun ilişkisi kurulabilmektedir. Sosyolojik yönden oyun-sanat ilişkisi irdelenmeye devam ettirildiğinde bazı düşünürlerin de görüşleri kapsamında günümüze değin süreci ele alınacaktır.

Platon'un ayna modelinin, oyunun mimesis olarak yorumlanmasına zemin hazırladığı düşüncesinde olan Fink (2015, s. 106)'e göre ayna ressamı, ressam da şaire benzemektedir. Yansıyan şey gerçek olsa da kendi içerisinde gerçekdışılık barındırmaktadır. Fink, aynanın gerçek dünyaya aitliğinden söz ederken yine de o alana geçmediğini izah etmektedir. "Orijinal, imgesel kopyanın belirlenmesini etkilemektedir. Örneğin bir fotoğrafla anlatılmak istenen, nesnel sanata ait anlamda bir betimleme iken resimde durum aynı değildir. Resim (imge) temsilen vardır ve üzerinde görülenler isimleri ile sayılabilmektedir lakin bireysel veya eşsiz şeyler görülememektedir" (Fink, 2015, s. 110). Oyun Fink için gerçekdışı yönüyle türetilen bir tür fenomen şeklinde kabul edilmektedir. Ona göre oyunda asıl önemli olan, bireyin o anın ötesine geçerek orada görüneni algılayıp fark etmesidir. Çünkü oyunun sona ermesiyle oyuncu gündelik hayatına devam ettiğinde yalın bir duruma geçiş yapan

oyun durumu söz konusudur. Taklit edilen oyundan ibaret hale gelen gerçeklik, bir sanat alanı olan resimle örneklendirildiğinde alıcıya var olanın görüntüsü sunulmaktadır. Yansımanın herhangi bir resimde kullanımıyla tasvirde güçlü bir aktarım sağlandığından söz etmek mümkün hale gelmektedir. Diğer yönden soyutlama ile bu durum oldukça azaltılabilen bir hal alabilmektedir. Dolayısıyla gerçekdışı görünüm bilinçli şekilde oluşturulmaktadır böylelikle resmin gerçekdışı bir boyut barındırdığından söz etmek mümkündür: “Oyun ile sanat arasında kurulan ilişki üzerinden oyunun yapısına yönelik belirli bir anlayışın oluşabileceği yadsınmamaktadır” (Fink, 2015, s. 120).

Kant, sanatçı ve alıcı yönünden sanat oluşumunu bir oyun şeklinde görmektedir. Oyunun iletişimsellik barındırdığını düşünmekle birlikte, herhangi bir oyunu dışarıdan izleyen kişinin o oyuna çeşitli şekillerde katılmış sayıldığını düşünmektedir. Schiller da oyuna dair belirtmiş olduğu görüşlerini Kant’ın ilkelerini temel alarak geliştirdiğini ifade etmektedir ve ona göre sanatın kökeninde oyun yer almaktadır. “Schiller için hakiki güzel, yapıtta; özgürlük ile zorunluluk, görev ile eğilim, tinsel dürtü ile bedensel dürtü arasında bir uyum bulunmaktadır ve söz konusu bütünlüğü Schiller oyun olarak adlandırmaktadır” (Shiner, 2010, s. 204). Oyun oynandığı esnada, zamanın akıymıyormuş gibi hissettiriyor oluşu oyunun özünü meydana getiren bir etkidir. Bu durum bir simülasyon gibi düşünülebilmektedir. Formların, iki boyutlu düzlemde göz oyunlarıyla, sanki hacmi olan bir etki yaratmaya çalışması resim sanat dalında da gözlemlenen bir durumdur. Dolayısıyla, sanatı hem yanılısama hem de oyun şeklinde belirtmek mümkündür.

Freud, sanatsal yaratı ile çocuk oyunları arasında bir bağ olduğu düşüncesini benimseyerek “Sanat ve Sanatçılar Üzerine” adlı kitabında bu konuyu ele almıştır. Sanatsal faaliyetin ilk dışavurumlarını çocukluk çağlarına benzeterek sanatı; yetişkin bireyin yaşama yönelik tutumunu oyun keyfi şeklinde tanımlamaktadır. “Freud, sanatçının da çocuk gibi davranışlar sergilediğini, ciddiyetle geliştirdiği hayal dünyasını, yoğun bir his bolluğu ile doldurarak gerçeklikten uzaklaştırdığını ifade etmektedir” (Freud, 1979).

Huizinga oyunun düzen oluşturduğunu hatta “düzen ile özdeş olduğunu ve düzen içerisinde gerçekleşen önemsiz görülebilecek bir ihlalin bile oyunu bozabileceğini belirtmektedir. Böylelikle oyun hem niteliklerini hem de değerini kaybedebilir düşüncesiyle söz konusu durumu estetikte biçim yaratımıyla benzer görmektedir” (Huizinga, 1995). Oyununa dair unsurları ifade etmek için kullanabilecek terimlerden birçoğunun estetik alanda bulunduğundan söz eden Huizinga, aynı zamanda güzellik izlenimlerini aktarmada da etken olduğunu belirtmektedir: “Gerilim, denge, zıtlık, salınım, birbirinin yerini alma, çeşitleme, birbirine ekleme, ayrılma ve çözüm. Oyun dahil etmesinin yanı sıra salıp serbest de bırakmaktadır. Özümlemektir, yakalamaktadır, başka bir deyişle, cezbetmektedir. Ritim ve armoni, bu iki kavram oyunda mevcut ve önemlidir” (Huizinga, 1995, s. 28). Görülen odur ki oyun, sanatta uygulama biçimleri ile benzerlik göstermektedir ve sanatın yaptığı gibi özgürleştirmektedir. Huizinga’nın, biçim yönünden oyun kavramını ele alışı şu şekildedir:

Gündelik yaşamın dışında bulunduğu hissedilen, kurmaca bir yön barındırmakla birlikte özgür olunan fakat yine de oyuncuyu tamamıyla kendi içine dahil etme yeteneği barındıran bir eylemdir. Tüm maddi çıkarlardan ve yararlardan arınan şekilde varlığıyla oyun, özellikle sınırları belli zaman ve mekanda gerçekleşmektedir. Belirli kurallar bulundurmaktadır ve onlara uyularak, düzen dahilinde ilerleyen bir süreci beraberinde getirmektedir. Kendini gönüllü şekilde, gizemli bir halde saran ya da alışılmış dünyaya yabancı olduğunu başka bir kılığa girerek vurgulayan bir ilişki doğurmaktadır (Huizinga, 1995, s. 31).

Aktarılmış olan oyun kavramının biçimsel özellikleri hemen hemen sanatla ilgilenen insanı da aynı şekilde etkilemektedir. Sanatçı da alımlayıcı da eser karşısında özgür hissiyat beraberliğinde kurmaca bir dünyaya adım atmaktadırlar. Çıkar gütmemektedirler, kendi iradeleri ile gönüllü bir şekilde sanatını icra etmektedirler veya icra edileni seyretmekte, katılmaktadırlar. Olağan mekandan, zamandan hatta yaşamdan sıyrılarak ortak katılım içerisinde bir etkileşim, iletişim oluşturmuş olmaktadır. Gadamer de sanatın oyunda olduğu gibi izleyicinin seyrine açık pratikler bütünü olmasının ilerisinde seyredenle beraber kapalı bir yapıya büründüğü fikrindedir. İzleyici tarafından deneyimlendiği anda tamamlandıklarını vurgulamaktadır. Bu noktada asıl mühim olanın sanatçı /oyuncu ve sanat/ oyunun kendisi olmadığını ifade eden Gadamer, bütünün kendisinin mühimliğine değinmektedir. Dolayısıyla sanatın da oyun pratiğinin de interaktif boyuta ulaşmasıyla, alıcıyla buluştukları an dönüşüm geçirerek yeni bir yapı yaratıldığından

söz edilebilmektedir. Hatta “bu aşamada tamamlanmış sayılmakta olduklarını ve yalnızca bu şekilde sanatın sanat dahilinde, oyunun ise oyun dahilinde düşünülebildiği söz konusudur” (Gadamer, 2008, s. 155).

Sanat aynı zamanda birey olarak kendine has oyun yaratılmasını da öngörmektedir. Bu yönüyle değerlendirildiğinde Bourriaud’un söylemi yerinde olacaktır: “Sanat etkinliği; tarzı, formu, işlevi değişmeyen öz olmaktan ziyade, toplumsal içeriklere ve çağın kendisine göre evrilen bir oyundur” (Bourriaud, 2005, s. 17). Sanatçının kendisi bir oyun kurucudur ve onun tarafından başlatılan her oyun, çeşitli keşifleri beraberinde getirmektedir. İnsan, çocukluk döneminden itibaren deneyimlemiş olduklarıyla ve sonrasında da kendini şekillendiren bir etken bağlamında oyun ile var olmaktadır. Kendisinde bıraktığı izler ve anıların yanı sıra çağın sosyo-ekonomik bir göstergesi olmasına ek olarak sanat söz konusu olduğunda, oyun başlı başına anlatım biçimi haline bürünebilmektedir.

Genel anlamda oyun-sanat ilişkisi değerlendirildiğinde, ilk olarak sanatın oluşum kökeninde oyunun yer aldığı belirtilebilir hale gelmektedir. “Sanatın kaynağında oyun bulunmaktadır. Her ikisi de çıkarsız bir şekilde ve gönüllüce yapılan işlerdir. Çocuk oyunlarının bir uzantısı olmasının yanı sıra, bu oyunların evrilerek gelişmesi sanatın doğmasını sağlamıştır” (Baran, 2006). Farklı zaman ve mekanlarda, değişen kültürel ve sosyal şartlar bağlamında sanatın kazanmış olduğu biçimler büyük çeşitlilik gösterse de çoğu dönemde oyun-sanat ilişkisi sürdürülebilmiş ve halen sürdürülmektedir. Farthing’in “Sanatın Tüm Öyküsü” adlı kitabında sanatın kazandığı çeşitlilik süreci kronolojik halde irdelendiğinde, tarih öncesi süreçten günümüze örneklerle anlaşılır hale getirildiği görülmektedir. Tarihsel süreçte değişmiş olan mekan, zaman, kültür ve toplum da sanat üretimini şekillendiren unsurlardır. Sanat eseri, sanatçının bireyselliği ile sınırlı kalmamaktadır, sanatçının yaşamını sürdürdüğü toplumun ve dönemin ruhunu da yansıtmaktadır. “Sanat eserleri üretildikleri çağların çocuğu, duygularımızın ise anasıdır” (Kandinsky, 2009, s. 1). Nitekim sanatçının tanıklık ettiği toplumsal dönüşümlerden edindiği izlenimler, eserlerin yaratım sürecine etki etmektedir. Sanatçı, insanı, toplumu, doğayı, canlı cansız nesnelere gözlemleyerek içinde bulunduğu çağı kendi algısal boyutundaki öz ve biçimde sanatında somutlaştırmaktadır. Bahsedildiği üzere çağlar değişse de sanatsal üretimlerin

oluşumunda yaratıcı kişi ve yaratıcı süreç önemini genellikle korumuştur. Bu bağlamda sanatın oyun ile ilişkisinde, “yaratıcı kişi” bazında sanatçının oyunsu tavrı devreye girerken, “yaratıcı süreç” bazında ise çevre ve toplumun sanat üretimine etkisi üzerinden oyunun, eserin konusu olarak yansıyabildiğinden söz etmek mümkündür. Konu halindeki ele alım dışında, eserin üretim aşamasında oyunun bir ifade ve yöntem halinde kullanılabilirdiği de belirtilebilmektedir. Sanat eseri-sanatçı-izleyici kapsamında ise oyunun ilişkiselliği, deneyimlemeyi beraberinde getirmesiyle yeni bir alan sağladığı etkisiyle görülmektedir. Bu konu tez çalışmasının ilerleyen bölümlerinde detaylıca aktarılacaktır. Çağlar boyunca oynanan bu -miş gibi oyun, insanı dinsel baskılardan ve mantık kıstaslarından kurtararak ayrı bir dünyaya adım atmasını sağlayıp rahatlatmaktadır. İnsanın var olma ve yaşama sebebini, gücünü arayıp bulması, hep bu oyun oynama durumundan kaynaklıdır ve sanılanın aksine bu durum insanı gerçeğe, hayatın içine sokmaktadır. İnsana dair her konuda olduğu gibi oyun ve sanat ilişkisi, sanatçı için çeşitli ve sonsuz açılımlara imkan tanımaktadır. Sanatın pek çok alanında bu durum farklı şekillerde yeniden ele alınabilmektedir.

2.1 Sanatta Oyunsallık

Oyun, sanatta farklı şekillerde kendini gösterebilmektedir. Eserin konusu, üretim yöntemi, sanatçının dili, malzeme, sağladığı ortam gibi geniş bir yelpazeye sahip hale gelmektedir. Döneme, kültüre, topluma, ekonomiye göre şekillenen sanat anlayışı beraberliğinde, oyunun sanata yansıma hali de değişikliğe bürünmektedir. Çağlar boyunca gelişim gösteren sanatta, farklı dallar, akımlar ve bazı oyunsu tavır sunan sanatçıların eser görselleri nezdinde günümüze değin oyunun sanata ne şekilde yansıdığı bu bölümde irdelenecektir.

Oyun ve beraberinde çocukluk teması ele alındığında özellikle resim sanatı kapsamında akla gelen ilk isim Yaşlı Pieter Bruegel'dir. Bruegel'in “Çocuk oyunları” isimli tablosu, iki yüzün üzerinde çocuk ve doksana yakın etkinlik barındırmaktadır. Sanatçı, eserinde beceriyi mahal kılan veya oyuncaklar ile oynanan, taklide dayalı birçok oyunu kompozisyon içerisinde gözler önüne sermektedir. Eleştirmenlerin çoğu Bruegel'in bu resminin alegorik bir içerik taşıdığı düşüncesindedir. Bu görüşlerden en öne çıkanı ise insanların budalalıklarına gönderme yapılmasıdır. Daşçı'ya göre “bu

resim ile çivisi çıkmış bir dünyanın anlatılmasının amaçlandığı düşünülebilmektedir” (Daşçı, 2008, s. 126). Bu düşünceye varılmasının sebepleri olarak, kompozisyondaki çocukların yetişkinlerin giysilerini andırır vaziyette giyinmeleri, yüz hatlarının olgun durması ve yine yetişkinlerin günlük yaşantısında uyguladığı belirli ritüelleri baz alarak oynamaları örnek gösterilebilmektedir. Eserde, yetişkinlerin taklit edilerek oynandığı haliyle betimlenen oyunlar nitekim yetişkin bireylere dair ahlaki eleştiriler barındırmaktadır.

Örneğin resmin solunda bulunan çitin yakınında gelin alayı ile vaftiz alayı yer almaktadır. Oyuncak altarı bulunduğu alana yönelen vaftiz alayının (tören) evliliği doğum ile ilişkilendirdiği görülmektedir. Bu alanda altarla birlikte rahibin canlandırılması, siyah kıyafetli oyuncak bir bebeğin görünmesi, orada vaftizin meydana geleceği algısını oluşturmaktadır. Gelin ile vaftiz alaylarının görünürlüğü, çocukların oynamış oldukları oyunu evlilik temasıyla ilişkilendirmektedir. Rahip ve Altarın yer almasıyla birlikte kutsal yönden imlenmiş olan mekanda bebeklerle oynamakta olan kız çocukları, annelik faaliyetlerini canlandırmaları sebebiyle evlilik, doğum, sorumluluk ve aile olgularına dair aktarılan güçlü vurgulardır (Arsal, 2014, s. 140, akt. Özgenç Aydoğdu ve Renda, 2021, s. 411).



Görsel 2.1 Pieter Bruegel, “Çocukların Oyunları”, 1560, ahşap üzerine yağlıboya, 118 x 161 cm, Kunsthistorisches Museum, Viyana (Kaynak: URL 3)

Eserde oyunlara ve oyun nesnelere odaklanıldığında oyuncak bebekler, ahşap fiçiler, sopalar, maskeler gibi birçok öğeye rastlanmaktadır. Bu oyun nesnelere, çocukların oyunlarında yaşamın ve bireylerin taklit edilme hususunda görevler üstlendiği düşünülmektedir. Böylelikle oyunun, beraberinde oyuncağın, çocuğun gerçeklikle kurmuş olduğu ilişkide bir aracı rolünde olduğunu izah etmek mümkün hale gelmektedir. Huizinga (1998)’nin “alelade dünyada, belirli bir faaliyetin meydana gelmesinde tahsis edilmiş geçici dünyalar” söylemi aslında çocuk bireyin rol yapmış

olduğunu veya sırf eğlenme gayesiyle oynadığının bilincinde olduğunu belirtmektedir. Geç Ortaçağ anlayışında sürekli hareket eden, oyun oynayan çocukların hallerinin budalalık ile eşdeğer görülmesi ve belli başlı oyunların hilekarlık, kibir vb. gibi bireyin budalaca algılandığı durumların sembolü niteliğinde karşılık bulması, 17. yüzyıl döneminin sanatına da aktarılmış olan öğelerdir.



Görsel 2.2 Hendrick Avercamp, “Buzda Bir Sahne”, 1625, 39,2 x 77 cm, Washington (Kaynak: URL 4)

Panoramik dış mekan sahneleriyle tanınan ressam Avercamp, uzun geçen Hollanda kışının zorlu yönlerine odaklanmasının yanı sıra neşeli taraflarını da ele alarak 17. yüzyılda dikkat çeken sanatçılar arasına girmeyi başarmıştır. Doğuştan duyma engelli ve dilsiz olan sanatçının, güçlü bir gözlemci kabiliyetine sahip olduğu düşünülmektedir. Bu sebeple eserlerinde genellikle karmaşık kompozisyonları başarılı bir şekilde aktardığı gözlemlenmektedir. Avercamp, bu eserinde buzda paten kayanlar, hokey oynayanlar, donan suda çamaşırları yıkamaya çalışan kadınlar ve odun kesen erkekler gibi birçok farklı etkinliği tasvirlemiştir. Oyun olgusunun Avercamp’da genellikle gündelik yaşamdan kesitlerde yakalanan bir öge dahilinde aktarıldığı görülmektedir. İnsanın gezmesi, çalışması gibi oyun oynaması da günlük yaşam faaliyetlerinden biridir ve bir ihtiyaçtır. Bu yönüyle gözlem dahilinde aktarılan “Buzda Bir Sahne” adlı yapıt da bu durumu desteklemektedir. Sanatçının eserleri ufuk çizgisi kullanımıyla ve anlatı öyküleriyle dolu kompozisyonlarla karakterize edilmektedir. Dolayısıyla masalsi etkinin katmış olduğu ayrı bir oyunsu yön fark edilmektedir. İzleyici, eserdeki mekana mesafeli ve yüksek bir alandan sanki oradaymış gibi hissederek dahil olur vaziyete bürünmektedir. Bu -miş gibi hissiyatın sağlanmasının oluşumuyla da Avercamp’ın oyuncu yönü görülmüş olmaktadır.



Görsel 2.3 Jan Steen, “Diş Çektirme”, 1651, yağlı boya (Kaynak URL: 5)

1626 yılında Hollanda'nın Leiden şehrinde doğan Steen, Jan van Goyen ve Adriaen van Ostade tarafından resim dersleri alarak yeteneğini geliştirmiştir. Sanatçı, genellikle kaos ortamlarındaki gözlemleri doğrultusunda her zaman eğlenceli yönleri keşfederek bunu resimlerine aktarmayı başarmıştır. Çoğunlukla şarlatanlar, sahte doktor ve hastalanmış genç kızlar, yaramaz çocuklar, atasözleri ve deyimlerden yararlanma Steen'in eserlerinde sıklıkla görülmektedir. “Doktor tiplmelerini, modası geçmiş tarzda giyinen gülünç karakterler şeklinde betimleyen Steen, bu doktorların kandırılmış olduğu saf kurbanları her zaman alaya almıştır” (Muritshuis, t.y.). Sanatçının resimlerinde, sahte doktor veya diş çekiciler tarafından kandırılanlar, ilk çalışmalarında fakir çiftçi kesimden oluşurken bu sahte doktorların zamanla zengin hastalara sahip hale geldiği bilinmektedir. Hatta Steen'in, sıklıkla bu şen şakrak resimlere kendisini de dahil ettiği fark edilmektedir. Kendisinin kandırılmasına gönüllü şekilde müsaade eden bir aptal veya resimdeki tüm sahneye dalga geçerek gülen bir figür bağlamında aktarmıştır. Sanatçının bilinen şakacı yönünün çalışmalarına da yansıdığı açıkça bellidir ve bu durum da oyunsuluğu beraberinde getirmektedir. “Diş Çektirme” adlı eserinde de ön plandaki küçük çocuğun dönemin oyunlarından olan çember çevirme oyununu oynadığı esnada diş çekim anına dikkat kesilerek oyununun yarıda kaldığı görülmektedir. Eserdeki figürlerin mimikleri doğrultusunda da eğlenceli yönü yansıtan sanatçı, doktorun sahte mühürlü belgesi vb. detayları da ekleyerek şarlatanlığı vurgulama noktasındaki oyunsu tavrı da dikkat çeken diğer bir ögedir.



Görsel 2.4 Jean Baptiste Simeon Chardin, “Sabun Köpüğü”, 1733-1734, t.ü.y.b., 93 x 74,6 cm, New York (Kaynak: URL 6)

Fransız ressam Chardin, 18. yüzyılda çoğunlukla natüremort çalışmaları ile bilirse de, hizmetçileri ve çocukları da resimlerinde sıklıkla kullanarak ana figürleri haline getirmiştir. Sanatçının “Sabun Köpüğü” adlı eserinde büyük çocuğun, resmin merkezinde bulunmasının yanı sıra esere de adını kazandıran sabun köpüğünü elindeki çubuk yardımı ile oluşturduğu görülmektedir. Normalde üfleyerek köpüğü oluşturma anında duyulan heyecan durumu Chardin’in çocuk figüründe hissedilmemektedir. Resimde çocuğun giyim ve saç modelinden anlaşılacağı üzere her ne kadar burjuva kesime ait olsa da yırtık, sökkük görünümünden kaynaklı olarak orta düzey bir aileden olduğu düşünülmektedir. Dalgın vaziyetteki duruşu kapsamında ise öylesine yaptığı bir eylem etkisinde aktarılan baloncuk, bir başka küçük çocuk tarafından merakla izlenmektedir. Küçük çocuğun, nasıl yapıldığını öğrenme çabasıyla baktığı anı resmettiği düşünülen sanatçının, bu eserini ürettiği süreçte eşinin hasta olduğu bilinmektedir. Bu sebeple sanatçının üretim sürecinde yaşadığı sosyal ve çevre koşullarından etkilenerek oyunun barındırdığı unsurları bir zıtlık beraberliğinde aktardığı görülmektedir. Aynı zamanda “baloncuklar, yaşamın geçiciliğini simgelemektedir” (Daşçı, 2008). Bu bilgi ışığında sanatçının eşinin ölümüne yakın süreçte eserini tamamlamış olması, baloncuk yapma eyleminin keyifsiz bir çocuk tarafından yapılma sebebini açıklar niteliktedir. Tüm bunlara rağmen eserde çocuksu ruhun temsilinin, oyun ve oyun nesnesi aracılığıyla aktarıldığı görülmektedir. Fanilik mesajının verilmesine karşın bu durum oyunun, gündelik hayatta eğlence için bir vakit geçirme aracı olduğu gerçeğini değiştirmemektedir.



Görsel 2.5 Francisco de Goya, “El Pelele” (Kukla), 1791-1792, t.ü.y.b, 210 x 122 cm, Madrid Prado Müzesi (Kaynak: URL 7)

Goya'nın “El Pelele” adlı eserine bakıldığında, üçü izleyiciye dönük dört adet kadının tuttıkları battaniye ile havaya attıkları kukla görülmektedir. Bu kukla bir erkektir ve yüzü her ne kadar izleyiciye bakar vaziyette dursa da gözleri sabit bir şekilde yukarı bakmaktadır. Kuklada da kadınlarda da dönemin kıyafetleri bulunmaktadır. Sanatçı, eserde mekan olarak bulutlu bir havada kırsal bir alan kullanmayı tercih etmiştir. Kukla hareketsizdir fakat onun hareket etmesini sağlayan bu dört kadın gayet eğlenir halde betimlenmişlerdir. Resimde erkek kukla ile kadınların oyunu görülmektedir. Bu noktada dikkat kesilinen nokta ise erkek üzerindeki kadın egemenliğinin fark edilmiştir. Goya, adeta ipleri eline alan (mecaz anlamda) kadının kutlama şenliğini bu alegorik figür bağlamında aktararak, kadın gücü üzerinden erkeğin dönüşmüş olduğu “şey”e (kuklaya) vurgu yapmaktadır. Oyunsuluk, Goya'da tema dahilinde aktarılır vaziyette gösterilirken aslında alegori kullanımıyla yönetime de kavuşmuştur. Önceki dönemlerden süregelen sembolik anlamdaki öğelerin kullanımı bu dönemde de gözlemlenir haldedir.



Görsel 2.6 Oscar Claude Monet, “Sanatçının Argenteuil’deki Bahçesinde Camille Monet ve Çocuk”, 1875, t.ü.y.b., 55,3 x 64,7 cm, Museum of Fine Arts, Boston, ABD (Kaynak: URL 8)

Fransız emprestonist ressam Monet’in izlenimlerine de dahil olan oyun olgusu, izlenimciliğin getirisi olan bir dış mekanda kadın ile çocuğun oturur haldeki pozisyonlarından oluşmaktadır. Kadın dikiş nakış işi ile uğraşırken, çocuk figürün ise oyuncaklarıyla zeminde vakit geçirdiği bir an sanatçının resmine konu olmuştur. Fırça darbelerinin yoğun bir şekilde hissedildiği Monet resimleri oyunun resimde konu dışında teknik yönden aktarılmaya başlandığının bir göstergesidir.

Modern Sanat ile beraber insanların yalnızlaşma süreci, bireyselliğe yönelmesi ve iç dünyaya dönmesi bununla birlikte yaşam şartlarının değişmesi, sanat alanında da birçok farklı ekolün ortaya çıkmasını sağlayan bir durum olmuştur. İzlenimci yaklaşım ardından ilerleyen süreçlerde (20.yüzyıl) ortaya çıkan Kübizmde; biçimin deforme edilişi, geometrik şekiller doğrultusunda gerçekliğin aktarımı söz konusudur. Bu uygulamalarda ara ara rastlantısal şekilde farklı materyallerin kullanıldığından da söz etmek mümkündür. Kübist resimlerin daha soyutlaşmaya başladığı dönem, Picasso anlaşılabilir haldeki figürleri hacim yanılması kapsamında tuvaline aktarmayı tercih etmiştir. Formların yapılarının bozulmaması adına neredeyse monokromatik renkler kullandığı gözlemlenmektedir. Analitik kübizme geçiş eserlerinden biri olarak “Mandolin Çalan Kız (Fanny Tallier)” adlı eseri bu duruma örnek gösterilebilmektedir. Yüksek rölyef yanılması ile yapılan eserde, merkezde bulunan kadın figürünün taş levhadan fırlamış gibi duruşu dikkat çekmektedir. Mandolin gibi kısmen soyut kısmen ise derinlik içermeyen, yanılama, sertlik ve heykelimsi özellik barındıran bölgelere sahip resim, teknik yönden oyunsuluğu göstermektedir. Bununla birlikte Huizinga “Müzik ve dansın saf oyun halinde ortaya çıktığını, müzik aletinin

çalınmasının da tam bir oyun meydana getiren faaliyet olduğunu belirtmektedir” (Huizinga, 1995). Picasso da mandolin çalan kız aracılığıyla oyundan türeyen ayrı bir olguyu resmine konu etmiş olmaktadır.



Görsel 2.7 Pablo Picasso, “Mandolin Çalan Kız” (Fanny Tallier), 1910, (Kaynak: URL 9)

19. yüzyıldan itibaren Empresyonistlerdeki soyutlama eğiliminin, 20.yüzyıl modernizminde başlıca bir ifade biçimi haline geldiği belirtilebilmektedir. Bu süreçte sanatçıların, görünen dünyanın gerçekliğinden gitgide koparak, akademik ve naturalist ifadeden ayrıldıkları fark edilen durumlar arasındadır. Modernizm doğrultusunda ortaya çıkan düzenlilik kavramının ise sanat eserlerinde düzensizlik arayışı olarak kendine yer bulduğu yorumu yapılabilmektedir. Geleneksel sanat anlayışındaki planlama, düzenleme, biçimlendirmenin yerini; rastlantının belirsizliğine dayanan deneysel uygulamaya bıraktığı dikkate değer bir konudur. Sebeplerden bir diğerinin ise I. Dünya Savaşı'nın sonuçları ardından o dönemdeki sanatçıların tepkileri doğrultusunda gelişen bir durum olduğunu söylemek mümkündür. Bir başkaldırı, protesto, tavır niteliğinde; sanatçılar var olan düzen geleneğini kırma içgüdüleri ile rastgele biçimde kendi düzensizliklerini oluşturarak yapıtlar meydana getirmişlerdir. O zamana dek ise (19. yüzyıla kadarki süreçte) oyunun, çoğunlukla çocukların gündelik hayatlarında oynadıkları oyunlar dahilinde resme konu olduğundan söz etmek mümkündür.

İzleyicinin de bu döneme kadar eser karşısında pasif halde olduğundan söz edilebilmektedir. İzleyicinin sanat nesnesi karşısında konumlanışının, yalnızca bir alımlayıcı olma halinden sıyrılıp yeni bir boyuta taşındığı gözlemlenmektedir. İnteraktif ve katılımcı bir mertebeye ulaşma durumunun, bilhassa 20. yüzyıl

ortalarında yapıbozumcu anlayışla sağlandığından bahsedilebilmektedir. Özellikle Dada hareketi dahilinde Kabare Voltaire'de gerçekleştirilen gösteriler, sanatın teatralleştirilmesini kapsamaktadır. “Böylelikle Dada, sanattaki retinalliğe sunulan uygulamalarını interaktif şekilde, oyunvari ve performatif anlayışla bir tür gösteriye dönüştürmüştür” (Alver, 2020, s. 32-33). Sanat, Dadaistler için hem rastlantı hem de ciddiyet düzeyinde oynanan bir oyundan ibarettir. “Saçmalama, absürtlük, alay, şaka, eğlence, ciddi, eleştiri ve oyun hepsi iç içe geçmektedir” (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1991, s. 97). Fransızcada Dada hareketinin adının oyuncak tahta at anlamı taşıması, Dada hareketinin oyun ve oyuncak ile ilişkisini vurgulayan bir durumdur. Dada hareketi dönemindeki yeni arayışlar sanatçıları rastlantısal şekilde farklı materyaller kullanmaya itmiştir ve kolaj, fotomontaj, asamblaj gibi teknikler ortaya çıkmıştır. “Dadaistler, kültürel ve sosyal yönden halihazırda olan düzeni yıkmaya, sorgulanma teşebbüsünde bulunulmadan kabul görmüş olan değerleri yadsıma istegindedirler. Söz konusu olan yadırgayıcı ve yıkıcı duyguları dışa vurabilmek için rastlantısallığa ve doğaçlamaya dair birçok farklı tekniğe, yöntemlere yönelmişlerdir” (Antmen, 2008, s. 123). Dadacı üslupta şiir yazmak için Tzara'nın bulundurduğu reçetesindeki sıralama şu şekildedir:

Bir gazete ve makas alınarak istenilen şiirin uzunluğuna bağlı olacak şekilde makale kesilir. Makalede bulunan sözlükler tek tek kesilip bir torbaya yerleştirilir. Ardından torba ele alınıp iyice sallanarak karıştırılır. Sonra sözlükle sırasıyla çekilip, torbadan çıkarılmış oldukları sıraya göre kağıda yazılır... Son olarak Tzara, “İşte buyurun” der ve ekler: “Cahil çoğunluğun anlayamayacağı özgün bir yazarın eseri!” (Antmen, 2008, s. 123- 124).

Dadacı şiirin yazılışı adına uygulanan adımlara dikkat edildiğinde aslında bir nevi şans oyunu oynanmış olduğu görülmektedir. Ortaya çıkacak olan şiir, barındırdığı kelimelerin konularıyla birbirinden bağımsız, uyum şartı aranmadan, doğaçlama bir halde meydana gelmektedir. Rastlantı ve eğlenceyi benzer şekilde resim sanatında barındıran Arp “tesadüf/rastlantıyı eserin bir parçası haline getiren ilk sanatçılardan biri olup, şansını kendi sürecinde bir işbirlikçi olarak görmüştür” (Ataç, 2021, s. 120). Bu durum görsel sanatlarda ezber bozan bir yapıdadır. O zamana kadar, Batılı sanatçıların yeteneklerini kontrollü bir şekilde sergiledikleri görülmektedir. Arp, sanatçıların o güne dek yaptıkları gibi bir konu belirleyip çalışmaya başlamaktansa, önce formu oluşturup ardından yapıtı tamamladığı an ad vermeyi tercih etmiştir. Bu şekilde bilinçli zihnin müdahalesini en aza indirmeye çabalamıştır. Arp'ın aslında bir

geçiş figürü olduğunu belirtmek mümkündür. Kendisi Dadanın kurucularından biri olsa da sonraları sürrealizmin aktif katılımcısı olan çalışmalarının, 20. yüzyılın başlarındaki bu iki ana hareket arasında bir bağlantı kurduğundan söz edilebilmektedir. “Arp, estetiğe dair aradıklarının, doğal yollar ile ortaya çıkmış bir biçimsellik olduğunu ifade etmekle beraber bu amaç doğrultusunda şans faktörünü kullanıp eserin sanatçı yoluyla kendini üretmesini sağlamaktadır” (Arp, 1972, s. 242, akt. Bozoğlu ve Fidan, 2019, s. 11). Şans faktörünün bu noktada, bireyin mantık odaklı çalışan benliğinin üstesinden gelme niyetiyle kullanılarak ortaya çıktığı yorumlanabilmektedir. Arp, şans yasasını yasaların en üstü olarak saymıştır, “Rastlantısallık Yasalarına Göre Düzenlenmiş “Dikdörtgenler” gibi yapıtlarında yere serpiştirdiği kağıt parçalarının rastgele birlikteliğinden oluşan düzen doğrultusunda kolajlar oluşturmuştur” (Antmen, 2008, s. 124). Artık sanatçının bilinçli ve planlı tutumundan ziyade rastlantı, yapıtlara biçim ve içerik açısından müdahale eden bir kaynak niteliğindedir.



Görsel 2.8 Jean (Hans) Arp, “Rastlantısallık Yasalarına Göre Düzenlenmiş Dikdörtgenler”, Kolaj, 1917 (Kaynak: URL 10)

Kontrolü bilinçli bir şekilde bırakma, rastlantı olgusuna göre hareket etme ve oyunsu yaklaşım Duchamp'ın eserlerinde de önemli bir yer teşkil etmektedir.

Sanat eseri, özellikle Duchamp'da bir gösteri aracına dönüşmüştür. Özerk sanatta hakimiyet sağlayan organik yapıt fikri avangartlar tarafınca kırılmıştır. Tarihsel avangart eylemlerinde, özerk sanat içerisinde eser olarak nitelendirilmeyecek etkinlikler oluşturulmuştur ve bunlar sanat eseri şeklinde adlandırılmıştır. Avangardistler, eser kategorisini canlandırıp genişletmişlerdir. Bu noktada objet trouve (bulunmuş nesne) kavramı dikkat çekmektedir. Bahsi geçen olgu, yaşam pratiği ile sanatı bir araya getirme gayesinin sonucunda tesadüfi şekilde bulunup sanat eseri kabul edilmeye başlanmıştır (Bürger, 2019, s. 101-112).

Duchamp'ın hayat pratiğinin içerisinden bir unsuru seçip, bağlamından soyutlayarak onu bir fragmana dönüştürmesi, Bürger'in avangardistlerde gözlemlediği durumla benzerlik göstermektedir. Duchamp'ın düşünce yaklaşımı ve uygulamaları ardından sanatta bambaşka bir algı geliştiğinden bahsetmek mümkündür.



Görsel 2.9 Marcel Duchamp, “Bisiklet Tekerleği”, 1913, metal tekerlek, ahşap iskemle, 1,3 m x 64 cm x 42 cm (Kaynak: URL 11)

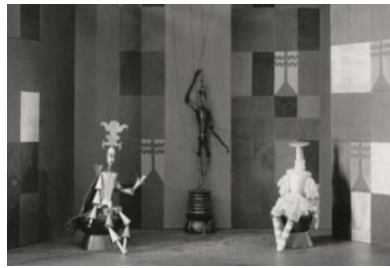
Oyunsuluk Duchamp'da ayrılmaz bir öge ve özelliktir. Hatta onun için oyun eğlenmek fiili ile bütünleşmektedir. Rastlantı eseri bulduğu bir tekerleği ters çevirip iskemleye monte ederek oluşturduğu “Bisiklet Tekerleği” adlı kurulumda Duchamp, ara ara tekerleği çevirip izlemektedir ve bundan büyük bir haz duymaktadır. Bu durumu bir hazır yapım olarak görmediğini ya da oluştururken başka bir düşüncesinin bulunmadığını; yalnızca eğlence olarak gördüğünü belirttiği bilinmektedir.

Cabaret Voltaire'da dans eden, koreograf ve kuklacı Sophie Taeuber, dans ederken önceden belirlenmiş hareketleri kullanmaktan ziyade; mekanı bedeninin bir uzantısı olarak görmektedir. Dansında içgüdüsel ve soyut hareketlere yer vererek hikayeden arındırıp, dışavurumcu şekilde ifade aracı haline getirmektedir. “Marcel Janco'nun şamanik maskesini takarken Hugo Ball'ın şiirleriyle dans etmektedir” (Ataç, 2021). Performansın, sanatsal eylemle arasındaki ilişkiyi araştıran sanatçı dans, hareket ve maskelerle çalışmıştır. Dada ve soyutlama fikirlerini dansa ve kukla gösterilerine uyarlamaya çabalamıştır.



Görsel 2.10 Sophie Taeuber/Arp, Hans Arp'ın hazırladığı kostümle Galeri Dada'nın açılış gecesinde dans ederken, 1917 (Kaynak: URL 12)

Taeuber'in dansı, Dada hareketinin bir sanat nesnesi üretmekten ziyade; jest, harekete, kolektif üretime, primitif ritüellere vermiş olduğu önemin göstergesi niteliğindedir. Kostümü, Hans Arp tarafından tasarlanmıştır ve kartondan yapılmış boru şeklinde kollardan oluşurken; parmak kısımlarında mekanik kısıkaçlar yer almaktadır. Taktığı maskenin, dansçının ruhunu serbest bırakmasını sağladığı bir öge olduğu yorumu yapılabilirken; kostümdeki geometrik, kısıtlayıcı formların düzensiz hareket imkanı tanınması, danstaki yerleşik düzene karşı koyuşu ve beraberinde de saçmalığı çağrıştıran bir durum halini almıştır. Sanatçının dansı, teatral özellik barındırmasındaki oyunculukla ve kostümden kaynaklı olarak hareketlerin kısıtlanmasıyla oluşan dengesiz fakat kendi içinde uyumlu yanıyla izleyenleri şoka uğratan bir etki barındırmaktadır.

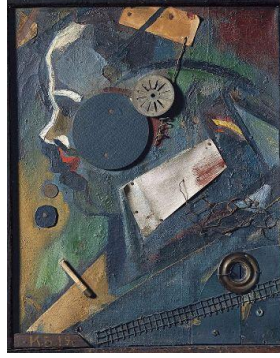


Görsel 2.11 Sophie Taeuber /Arp, “Geyik Kral” oyunundan bir sahne, (soldaki “Kral Deramo”), 1918 (Kaynak: URL 13)

Dada kukla gösterileri için kuklalar yapan Taeuber'in insan figürlerinden oluşturduğu kuklalarını yapmak amacıyla geometrik formlarda tahta parçalar kullandığı ve karakterlerinin bazılarının anatomisinin deforme edilerek oluşturulduğu

görülmektedir. “Geyik Kral” adlı oyun için tasarladığı kuklalarından biri oldukça uzun kollara ve kısacık bacaklara sahiptir. Muhafız karakterini diğer kuklalar gibi tahtadan yapmasına rağmen metal izlenimi sağlanması adına gümüş renge boyamasıyla makine etkisi katmış olduğu gözlemlenmektedir. Beş bacağı ve her biri bir mızrak tutan kollarının mevcut olması sebebiyle Muhafız’ın bir robot olduğu yorumu yapılabilmektedir. Taeuber’ın kuklalarında, robotlaşan insanları ironik dilde eleştirdiği ve oyun şeklinde aktardığı görülmektedir. “Bir şeyde kukla kullanmak o dönemlerde gelenekten kopuş anlamına gelmektedir” (Ataç, 2021). Taeuber, kuklalar üzerinden militarizm ve emperyalizmdeki insanlık dışılığı yorumlarken; kuklalar, modern Avrupa kültürünün saçmalığına göndermede bulunma yönü ile yıkıcı bir etkiye sahiptir. Burada dikkate değer bir diğer nokta ise, bir çocuğun oyun oynarken dış dünyayı taklit etme bağlamında oyuncaklarını yetişkinlerin birer prototipi olarak görmesi ve oyununu o şekilde oynamasıdır. Taeuber de benzer durumu kuklalar yoluyla gerçekleştirmektedir ve Dada’daki oyunsallık, sanatçının kuklalarla sahne gösterimi sağlanarak yeni bir dünya (oyun alanı) yaratmasıyla izleyiciye sunulmaktadır.

“İnsan, kendi yaşantısında henüz gerçekleşmemiş olanları neden farklı görüntülerde, çeşitli biçimlerde gerçekleştirmek ister? Karanlık bir salonda yer alan aydınlatılmış bir sahnede sadece oyun olduğunun bilincinde olduğu bir şeye soluğu kesilerek kendini kaptırır? Belli ki insan kendini aşmanın peşindedir; tüm insan olma isteğindedir” (Fischer, 1990). Fischer’in oyuna dair; oyun olduğu bilinmesine rağmen oyuncunun da izleyicinin de gerçekleşenlerden nasıl bu denli etkilenebildiğini sorguladığı anda kendini aşma, tüm insan olma güdüsüyle hareket ettiği cevabına ulaşması, Schiller’in yaklaşımı ile benzerlik göstermektedir: “İnsan, kelimenin tam anlamıyla nerede insansa, yalnızca orada oynar ve yalnızca oynadığı yerde tam insandır” (Schiller, 2020). Tıpkı Taeuber’ın sahnede kuklalarıyla gerçekleştirdiği esnada ‘tam/tüm insan’ halinde hissettiği gibi. Bununla birlikte Taeuber’ın teatral yaklaşımına dair Fink’in şu sözlerinin göz önünde bulundurulması gerektiği düşünülmektedir: “Bir tek tiyatrodan olmamak üzere, insanın kurgusal şekilde kendini benimseyerek kavramasına dair davrandığı her türlü oyunsallıkta gerçek olan davranışın içerisinde ‘gerçek olmayan bir davranış’ sergilenmektedir ve bu denli bir ‘-miş gibi’liğin dünyasına adım atmak bireye mutluluk vermektedir” (Fink, 2015, s. 94).



Görsel 2.12 Kurt Schwitters, “Merzbild 1A, The Psychiatrist”, kolaj, 1919 (Kaynak: URL 14)

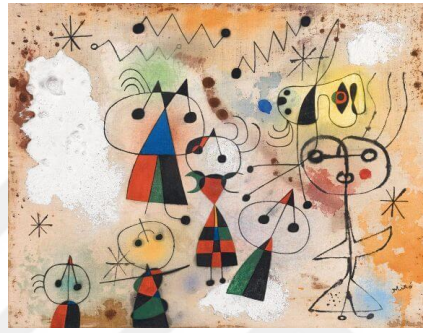
Gündelik hurda buluntularla oyunlar oynayarak yapıt üreten sanatçılardan Kurt Schwitters ise özellikle kolajları ile tanınmaktadır. Tuval yüzeyine küçük nesnelere iliştiirerek hatta çivileyerek bir yapıt oluşturma fikrinin radikal yaklaşımlarını sergileyen sanatçı, sanatı şu sözlerle tanımlamaktadır: “Ciddi sorunlarla oynanan bir oyun. Sanat budur işte” (Schwitters, t.y., akt. Ataç, 2021). Schwitters, kırık parçaları alıp bir bütün halinde birleştirme eyleminin, sanatın parçalanmış bir dünyayı yeniden oluşturabileceği potansiyeli olduğunu düşünmektedir. Sokakta bulduğu; atılmış otobüs biletleri, paçavralar, yırtık gazete ilanları, düğmeler vb. gibi malzemeleri kullanmakla birlikte eserleri, birdenbire oluşturulmuş bir etkiye sahiptir. “Schwitters yüksek boyutta sanat yapıtları sergileme isteğinden ziyade oyun ve şaka birlikteliğinde eserler oluşturma sürecine girmiştir. Bu zamana dek gösteri yapanları panayır ortamlarında görmeye alışmış olan halk, artık bu rolde bir sanatçıyı görür hale gelmiştir” (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1991, s. 80-99). Sanatçının eserlerine vermiş olduğu isimler de oyunun devamı niteliğindedir. Eserlerini tek bir ad altında toplayarak numaralandıran sanatçının tercih etmiş olduğu ad ise herhangi bir sözcükten seçilen ve bir hece olan “Merz”dir.

Dadaistlerin kullandığı oyunsu yaklaşıma ilerleyen süreçte Gerçeküstüçüler ve Soyut Dışavurumcular da sanat üretimlerinde yer vermişlerdir. Yapıtların üretiminde rastlantı, bir yöntemsel strateji olarak benimsenmiş hale gelerek otomatizm, kolaj, hazırlık, kavramsal fotoğrafçılık ve Fluxus’un merkezine yerleşmiştir. Bürger’e göre, rastlantı üretme birçok şekilde gerçekleştirilebilmektedir. Eser üretimi, araçsız ve rastlantısal şekilde sağlanabildiği gibi; araç kullanılarak da yeni bağların kurulduğu rastlantısal durumlar oluşturulabilmektedir. Bunlar;

1950'li yıllarda, Resim sanatında Tachisme (lekecilik), Action Painting (hareket / eylem resmi) vb. kuramlar olarak ifade bulmuştur. Artık gerçeğin yansıtılmasından ziyade, direkt olarak tabloda yeni bir estetik durum oluşturma amacıyla boya dökülebilmektedir. Davranışla bir aktarım yapılabilmektedir. Belirli bir formun düzenli anlatımından vazgeçilip, sanat yapıtını oluşturma amacı rastlantı durumundan yararlanır bir şekle dönüşmektedir. Bu nedenle sanat yapıtının oluşturulma süreci özerk bir alan içerisinde özgün ve özgür olarak tanımlanabilmektedir (Bürger, 2004, s. 133).

Sürrealizm akımında bilinçaltının keşfi adeta bir oyun olarak sergilenmektedir. Bu akım, gerçeklik yanılmasıyla bilinç dışında arandığı bir üslup beraberliğinde yansıtılmaktadır. “Yaşanılan (gerçek) dünya aşağılanmakla birlikte çocuğun dünyasına, bilinçaltına, en saf olana geri gitme gayesi söz konusudur. Orada, içgüdü ile aklın dengede tutulduğu, gerçekleşebilmesi mümkün dünya tasarımı oluşturma durumu hedeflenmektedir” (Azeri, 2000, s. 90). Çocuğun dünyayı tanıma ve algılamasında dokunma yetisi önemli bir yer teşkil etmektedir. Joan Miro da çevresinde bulunan öğeleri tanımlamak için bakıp görmekten ziyade, onlara dokunmayı tercih eden bir sanatçıdır. Öyle ki bu durum Miro’nun heykel sanat dalıyla ilgilenmesini de sağlamıştır. Joan Miro, genellikle çocukların karalamalarını andıran çizgileri ile tanınan bir ressamdır. Aynı zamanda özgün baskı alanında da pek çok yapıt üretmiştir. “Rastlantısal eserler üretmeyi seven Miro, otomatik çizimler gerçekleştirerek resim sanatında kural tanımaz bir yaklaşım göstermiştir. Çeşitli geometrik ifadeleri ile Sürrealizmin öncülerinden biri olarak kabul görülse de, o kendini belirli bir sınıflandırma içerisinde görmemiştir” (Kınay Gör, 2019, s. 434). Sanatçının spontane gelişmeler doğrultusunda resimler yapması, onun psikolojik açıdan kaygılanma halinin otomatik şekilde dışa aktarımıdır. Kompozisyonlarında sık şekilde kullandığı kıvrımlı formlardaki soyutlamalar, deformeye uğramış figürler ile yaratmış olduğu masalvari etki bakımından sürrealistlerin tavrına yakın çalışmaları mevcuttur. Bu eserlerin Breton’un rüya imgelerine ve psişik otomatizme delalet ettiği bilinmekle birlikte Miro’nun bu yöntemi, çalışmalarını ürettiği müddetçe kullandığı gözlemlenmektedir. “Sanatçı, yalın biyomorfik formlardan oluşan sembolik bir dil kullanmaktadır. Böylece S. Dali ve R. Magritte gibi bilindik sürrealist sanatçılar henüz adlarını duyurmadan hareketin görsel bir tanım kazanmasına yardımcı olup, gelecek nesilleri de etkilemiştir” (Mann, 2018, akt. Kınay Gör, 2019, s. 435). “Femme Poudrant (Pudralı Kadın)” isimli çalışması da Miro’nun bahsi geçen özelliklere sahip olan ve en bilinen eserlerinden yalnızca biridir. Sanatçının figürleri ele alış biçimi, çocuk elinden çıkmışçasına bir betimlemeye sahiptir. Çizili olan figürlerin hem kendi

içindeki hem de birbirleri arasındaki oran değişiklikleri, geometrik formlardan oluşmaları bu durumu destekler niteliktedir. Üretim esnasında kullanılmış olan malzeme ve teknik çeşitlilik de “Pudralı Kadın” eserinde oyunsu unsuru oluşturan öğelerden biri olmuştur. Sanatçının bu eserde yağlı boya, guaj, sulu boya ve çini mürekkebi kullandığı bilinmektedir. Eser isminde bulunan pudranın, farklı boya türleri ile doku kazandırılarak aktarılma sürecinde olduğu kadar yapıt üretme sürecinde de genel tavır bağlamında Miro’nun oyun oynadığından söz etmek mümkün hale gelmektedir.



Görsel 2.13 Joan Miro, “Femme Poudrant (Pudralı Kadın)”, tuval üzerine karışık teknik, 1949 (Kaynak URL 15)

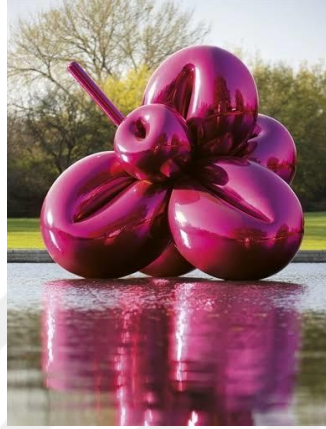
All over kompozisyon ve dripping yöntemlerini sanata dahil eden Pollock, dripping (damlatma) yöntemini; tuvali yere koyup boya kabından doğrudan akıtma şekliyle gerçekleştirmektedir. Bu yönüyle de sanatçı tarafından yapıtın sonucunun spontane gelişmeden ötürü öngörülememesi diğer yandan sanatçının uygulama şekli ve içgüdüsel eylemleri açısından tam bir oyunsallık barındırmaktadır. Damlatmaları yaparken dans edencesine eylemi ve heyecanı, öncesi ve sonrasını düşünmeden yalnızca o ana odaklı olması ile sanatçının sanatı oyunsallaştırdığından söz etmek mümkündür. “Pollock, boyanın tuval ile karşılaşması sırasında damlaması veya akmasına müsaade ederek doğaçlama ilerleyişten yararlanmış olsa da sürecin tamamını kazaya teslim etmemiştir” (Tomkins, 1980, s. 69, akt. Kalfa, 2019, s. 131). 1950 yılında William Wright ile yapmış olduğu röportajında Pollock, damlatma yönteminin boyayı denetlemede sorun yaratıp yaratmadığı sorusuna; “resmini tamamen tesadüflere teslim etmediğini, rastlantı anına deneyimin de büyük etkisi olduğunu belirtmiştir” (Kalfa, 2019, s. 131). Doğaçlama uygulama açısından lekeler rastlantı beraberliğinde gerçekleşen bir durum iken, sanatçının sezgilerinin ve tecrübelerinin de rastlantı anına eşlik ettiğini belirtmek mümkündür.



Görsel 2.14 Jackson Pollock, Dripping (damlatma) yöntemini uygularken, 1950
(Kaynak: URL 16)

Postmodernizm (1950-1960) de içinde oyunsuluk barındıran akımlardan biri olmakla birlikte, bu dönem içerisinde yapıtlar üreten sanatçıların, eserlerinde çoğunlukla çarpıcı renkler tercih ettiği gözlemlenmektedir. Sanatçılar, nesnenin çeşitli kullanılabilirliğinden ziyade barındırmış olduğu anlam üzerinde durmuşlardır. Kullanmış oldukları gündelik nesnelere oyuncakları andırmaktadır. Postmodernistler bu nesnelere üzerinden kültürel, düşünsel ve maddi niteliklerin sunduğu olanaklardan yararlanmışlardır. “Kuşkucuların iddialarındaki gibi hakikat denen şey yoksa, öyleyse arda kalan tek şey oyundur” (Rosenau, 1992, s. 32, akt. Koçakoğlu, 2018, s. 62). Koçakoğlu (2018), bu oyunun Eagleton’a göre hayat ile oynandığını belirtmekle birlikte, filozofun hayat-oyun ikilemine yönelik görüşünün postmodernin gerçekliğe açılan penceresi olduğu şeklinde aktarmaktadır. Var oluşun dil ile oynanan bir oyun olduğu düşünülürse, postmodern dönemin bunu açıkça yansıttığı görülmektedir. Ecevit’in belirtmiş olduğu gibi: “Oyun, bir yandan eğlendirmektedir. İnsan hayatın katı gerçeklerinden yalnızca oyun alemine geçerek kurtulabilmektedir. Modernizmin katı gerçeğini yumuşatma isteğinde olan postmodernistlerin oyunsuluğa başvurması kaçınılmaz bir durumdur” (Ecevit, 2006, akt. Koçakoğlu, 2018). Bununla birlikte postmodern yapıtlarda oyun, sanatçı ile izleyiciyi bilmecemsi bir kurgu eşliğinde birbirine yakınlıktır. Sanatçı, eserde bir tek kendisinin çözebileceği bir düğüm atarak izleyicinin bu düğümü çözme çabasına yol açmaktadır. Bu sırrı keşfeden izleyici, kendini sanatçıya yakın hissederek hale gelmektedir. Modernin üretmiş olduğu gerçeği, oyun yoluyla yok etmeye çalışan sanatçı için oyunsuluk vazgeçilmez bir unsurdur. Bu bağlamda örnek verilecek olduğunda, izleyiciyle iletişimin ön plana yerleştiği Koons eserleri balonlardan, çiçeklerden, dev boyuttaki hayvan figürlerinden oluşmaktadır. Sanatçının eserlerinde sıklıkla karşılaşılan kavramlardan birisi de

“kitsch”dir. Sanatçı sıradanlaşan, gündelik yaşamda karşılaşılabilen önemli bir vasfı bulunmayan nesnelere, kendi yapıtları üzerinden tekrar dikkat çekmektedir. Tüketimin ve sanat nesnelerinin sıradan bir hal almasına, hızlı bir şekilde çoğalmasına ve kolaylıkla oluşumuna ironik bir göndermede bulunan sanatçı; içerik olgusuyla da izleyicinin yüzleşmesini sağlamaktadır.



Görsel 2.15 Jeff Koons, “Balon Çiçeği” (Eflatun), 1955, yüksek krom paslanmaz çelik, 340 x 285 x 260 cm (Kaynak: URL 17)

“Modernist anlayış ve görüşlerinin çoğuna karşı tavır sergileyen, postmodernist şeklinde sıfatlandırılabilir sanatçılar, modernizmde sanatın metalaşmasına, sürekli yenilikçi yaklaşımlarına, geçmişin reddi gibi tutumlarına eleştirel yönde bir tavır geliştirmişlerdir” (Şahin, 2012, s. 92). Postmodernist eserlerin sıkça geçmiş sanat eserlerindeki üsluba atıfta bulunduğu da gözlemlenmektedir. Tekrardan üretilebilen ve kolayca elde edilebilir hale gelen sanat öğeleri eklektik halde tasarlanarak izleyiciye mesajlar sunmaktadır. Böylelikle sanat eserinin oluşum şekli de yeniden sorgulanarak, sanatçının bilmeceyi yaklaşımını çözmeye çalışan izleyici ilişkisi üzerinden oyunsu bir bakış açısı gelişmektedir.

1960’lı yıllarla birlikte eserde kavramın anlam kazanır hale gelişi ve biçimsel özelliklerin bir kenara itildiği gözlemlenmektedir. Eleştiri unsuru dahilinde kabul görmeye başladığından söz edilebilen sanat eseri; sanatçının kendisine ait imgeler, kimlik, bellekte yer edinen izler, konseptler ve kavramlar oluşturmasına vesile olmaktadır. Her ne kadar önceki tarihlerde Duchamp’ın, düşüncenin (kavramsal yaklaşımın) yapıta üstünlüğü görüşü bilinse de ağırlıklı olarak 1960’lı yılların sonlarında ortaya çıkmaya başlamasıyla bütün sanat dünyasına farklı bir bakış açısı

kazandırdığından söz etmek mümkündür. Kavramsal sanat eserleri oluşturulurken geleneksel gereçlerden yararlanıldığı gibi sanat dışı alanlara özgü gereçlerden de yararlanılmaktadır. Kavramsal sanatçıların kendisini, çevresini, yaşamı sürekli sorgulayan, çağ gereği gelişim halindeki teknolojiyi kullanan veya ona başkaldıran bir yapıda olduklarını belirtmek gerekmektedir. Böylelikle de geleneksel sanatın sınırlarını zorladıklarından ve sanatın boyutlarını değiştirme çabasında olan yaklaşımlarının çağdaş düşünce ile temellenip bütünleştiklerinden söz edilebilmektedir. Yapıtları üzerinden izleyiciye kavramlar öneren bu sanatçılar, izleyiciyi bunları çözmeye, kendi düşüncesiyle yapıtı tamamlamaya davet etmektedir. Bu durum ise tamamlanma gereği duyulmadan, bitmiş bir sanat eseri görmeyi uman izleyici için alışılmıştın dışındadır. Nesnenin sorgulanması, kavramın önceliği, deneysellik ve dil oyunları gibi birçok unsurla birlikte Kavramsal Sanat oyunsallık kazanır hale gelmiştir.

Sanat eserinin soru sordurabilmesi gerektiği görüşünden yola çıkarak, eserin biçimsel yönünden ziyade düşünsel ve ironik altyapısını ön plana alan kavramsal sanatın en önemli temsilcilerinden Joseph Kosuth'un "Bir ve Üç Sandalye" adlı eseri, barındırdığı oyunsulukla dikkate değer bir örnektir.



Görsel 2.16 Joseph Kosuth, "Bir ve Üç Sandalye" (One and Three Chairs), 1965
(Kaynak: URL 18)

Kosuth'un kendine özgü tavrıyla ele alarak dil ve kuram üzerinden aktarmış olduğu nesnelere, düşünsel sürece ait olduğuna vurgu yapmaktadır. Sanatçı, bu durumu kavramsal sanat oluşumlarıyla harmanlayarak resme yeni ve farklı bir boyut getirmiştir. Eserde yer alan sandalye fotoğrafının, onun orijinal nesne bağlamında taklidinin, iki boyutlu temsili olduğunu belirtmek mümkündür. Fakat fotoğraf, taklit etmiş olduğu sandalyenin dışında ayrı bir varlıktır. Orijinal sandalye kadar gerçek olsa

da aynı zamanda onun temsilidir de. Kopyalama fikri ele alındığında, bir fotoğrafın, başka bir fotoğrafın kopyası olabileceği şeklinde düşünülmektedir. Oysa bu fotoğraf, izleyiciye bir şeyin eş zamanlı olarak gerçek, taklit ve kopya olabileceğini göstermektedir. Bu noktada önemli olan ise bakış açısıdır. Eserin sağ kısmında sandalye kelimesinin tanımı aslıdır. Her izleyicinin okuduğu an zihninde canlandırabileceği görüntünün harf sıralanışıdır; sandalyenin akıldaki resmidir. Kosuth'un, taklit aracılığıyla temsiliyetlik ve kavramlar üzerinden ise izleyicide oluşturduğu zihinsel süreç beraberliğinde gerçeklik algısıyla oynamış olduğu bir oyun açıkça görülmektedir.

Fluxus yeryüzü ve insan yaşamındaki sürekliliği, kesintisiz vaziyetteki değişim halini, durağanlığa karşı koymayarak yenilenmeyi anlatan bir harekettir. Bu hareket içerisindeki sanatçılar tarafından yapıt tamamlanmaktan ziyade sürekli ilerlemektedir ve gelişmekte olan bir süreci kapsar şekilde nitelendirilmektedir. “Sanatçılar yapılan eyleme katılmasını arzuladıkları izleyicilerin zihinlerinde derin izler bırakan deneyimler edinmelerini hedefleyerek satılma amacıyla yapılmış piyasa yapıtları üretmeyi reddetmişlerdir” (Avşar Karabaş ve İşleyen, 2016, s. 345). Kelime anlamı olarak Latince de akmak olarak karşılık bulan Fluxus akımının manifestosu George Maciunas'a aittir. Fütürizm, Dadaizm ve Sürrealizm akımları ise düşünsel açıdan olduğu kadar uygulamalar yönüyle de Fluxus'un oluşumunda önemli öncüllerinden olmuşlardır. Fütüristlerin sanat ile yaşam arasında var olan sınırları yok etme çabasındaki yapısı; Dadaistlerin başkaldıran, şansa dayalı, sarsıcı, ironik, absürd, oyunsal şekilde günlük deneyimleri sanata dahil etmeleri, düşüncüyü ön planda tutmaları; Sürrealistlerin bilinçaltı ve günlük nesnelere yararlanışı, eleştirel yaklaşımları, sanattaki otomatist, rastlantısal üslupları gibi birçok gelişme Fluxus'un önünü açarak özgürleştirmiştir (Cançat, 2022). Fluxus sanatçıları da tesadüf ve doğaçlama gibi stratejileri benimsemişlerdir. Danslar, maskeler, kostümler, happenings, manifestolar kapsamında rastlantı, yaratıcı ve özgürleştirici bir yöntem olarak kabul görmüştür.



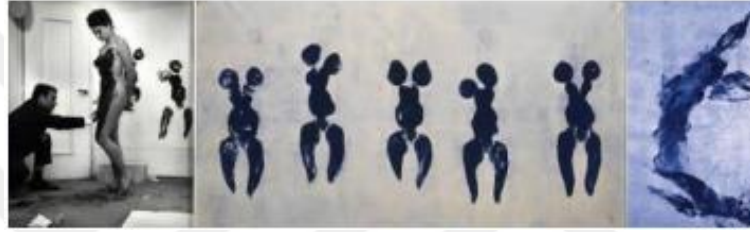
Görsel 2.17 Allan Kaprow, “Yard”, New York, 1961 (Kaynak: URL 19)

Allan Kaprow, Yard (Avlu) isimli yapıtıyla Martha Jackson Galerisinin arka bahçesinde bulunan bir hurdalığı yeniden düzenleyerek izleyicinin de etkileşime girdiği bir ortam oluşturmuştur. Araba lastikleri ile dolu bu mekanda yetişkinler, çocuklar yaş fark etmeksizin lastiklerin arasından zıplayarak, onları dizip kuleler oluşturarak veya tünel gibi içlerinden geçerek oyunlar oynamaktadır. Kaprow, sanatı görmenin geleneksel biçimlerini yıkmakla birlikte; deneyimlenebilen, dokunulabilen, oyun oynanabilen yerleştirme sanatının öncülüğünü gerçekleştirmiştir. Sanatın, hayatın yanında olmasından ziyade bir parçası olması gerektiğini savunan sanatçı, yaratmış olduğu lastik denizinde izleyicinin sunulan nesne ile bir olma özgürlüğünde önemli bir aracı rolünü üstlenmiştir (Artscapy, 2022).

20. yüzyıl sürecine kadar heykelin konusu genellikle dinsel öğelerden oluşup, mitolojik hikayeleri barındırmaktadır ve devlet adamları ile soylu kesimleri temel almaktadır. Bununla birlikte doğal malzemelerden, sert, üç boyutlu şekilde yapılan bir sanat dahilinde biçimlendiği bilinmektedir. 20. yüzyılda soyut yapıtların ortaya çıkmasıyla hareketin ve boşlukların önem kazanması heykel sanatının sınırlarını genişleten unsurlardan olmuştur. Böylelikle oyun tavrı heykel sanatında da kendini göstermeyi başarmıştır. Kavramsal sanatla birlikte gelişen happenings ve yerleştirme sanatına ek olarak, vücut sanatı; performans sanatı, yeryüzü sanatı, süreç sanatı, kamusal sanat, yoksul sanat, video art gibi sanat alanlarında da oyunsu yaklaşımlar göze çarpmaktadır.

Vücut sanatında, sanatçının vücudunu sanatın nesnesi haline getirmesi, bazen kendi sınırlarını zorlamaya çalışması, sözcük oyunlarına yer vermesi bağlamında oyunsallık

içermektedir. Örneğin Yves Klein'in "Antropometri" serisi ele alındığında, bir takım düşündürücü mesajlar iletmenin aracı olarak kullanılan bedenin kendisi, Yves Klein tarafından boyanan vücutların devinimleri şeklinde özne konumuna gelmektedir. Boyalı vücudun izinin çıkmış olduğu yüzeye bakıldığında rastlantısal şekilde bedenin formlarına göre şekiller oluştuğu göze çarpmaktadır. Tıpkı çocukların patates baskı, taş baskı veya ip baskı şeklinde doğaçlama bir süreç beraberliğinde eğlenerek sonucu merakla bekleyişi gibi bedende dil bulur hale gelmiştir. Performans ve vücut sanatının melezliğinin bir getirisi olan muğlaklık oyunvari yaklaşımı da beraberinde taşımaktadır.



Görsel 2.18 Yves Klein, "Antropometri", Vücut Sanatı, 1960 (Kaynak: URL 20)

Çalışmalarında genellikle mahremiyetlik ve yürüme eylemi üzerine yoğunlaşan İtalyan sanatçı Vito Acconci, sanatın parçası olan beden bağlamında zaman, mekan gibi kavramlara yönelmiştir. Performansını gerçekleştirmiş olduğu kentlerin farklı kesimlerinde, kamusal alanlarda, bireyin kendi dönüşüm hikayesini deneyimlemiştir. "Following Piece" (Takip İşi) adlı performansında Manhattan'daki apartman dairesinden çıkıp sokakta görmüş olduğu ilk kişiyi takip etmeye başlamıştır. Aynı zamanda bu takip durumu fotoğraflar ve notlarla kaydedilmiştir (Farthing, 2013). Yirmi bir farklı kişinin, yirmi bir farklı günde takip edilmesinden oluşan bu süreçte, performanslarının beş dakika ile yarım saat arasında değişerek birbirinden farklı sürelerle sahip oldukları bilinmektedir. Acconci'nin takibe başlaman önce belirlemiş olduğu bir kural bulunmaktadır: "Seçmiş olduğu kişi onun giremeyeceği özel bir alana (ev, ofis vb.) giriş yapana dek onu takip edebilecektir" (Farthing, 2013, s. 514). Acconci böylelikle kendisini tümüyle takip ettiği kişinin niyetine teslim etmektedir. Bu şekilde diğer insanlarla ve onların yaşamlarıyla doğrudan ilişkiye girmiş olduğu düşünülmektedir.



Görsel 2.19 Vito Acconci, “Takip İşi”, (Following Piece), 1969 (Kaynak: URL 21)

Sanatçı vücudunu bir araç olarak kullanıp, performansta yer aldıklarından habersiz yabancılara da büyük rol atfetmiş olmaktadır. Bireyin farklı karşılaşmalar aracılığıyla çeşitli mekanlara sürüklenip, yeni ilişkiler deneyimlemesi sonucunda değişmemesi olanaksızdır. Bu duruma yönelik Acconci şu sözleri kurmuştur: “Yürüyor olmak mekandan yoksunluktur. Yok oluşun ve kendi aidiyetinin izinde olmanın muğlak operasyonudur. Kenti çoğaltmanın yanı sıra bir araya da getiren bu amaçsız gezinti, kentin mekandan yoksunluğunun güçlü bir toplumsal deneyimi haline getirmektedir” (De Certeau, 2008, s. 200-201, akt. Gümgüm, 2020, s. 211). Bir takip oyununa bürünen bu performans insanın kendini, başkalarını ve genelinde toplumsal yapının keşfini beraberinde getirmektedir.

Performans sanatında oyunsu tavrın en yoğun görülebileceği isimlerden biri de Marina Abramoviç’tir. Özellikle Ryhtm serisi şeklinde ilerleyen performanslarından “Rythm 10” halihazırda bir Slav oyunundan ilham alınarak tasarlanmıştır. Sanatçı performansında parmaklarının arasında hızlı bir şekilde bıçak gezdirmektedir. Ellerin altına beyaz bir kağıt yerleştiren Abramoviç, performansın gidişatını bıçakları parmaklarının arasında ritmik halde dolaştırırken her kesikte yeni bir bıçağa geçecek şekilde planlamıştır. Kesikler esnasında çıkardığı sesleri kaydetmek amaçlı yanında bir de kasetçalar bulundurmaktadır. Performans bittiğinde ise kağıtta yer alan kan izlerinin, seyircinin tepkisinin ve Marina ile özdeşleşmiş aynı frekanstaki enerji akışının salonu kapladığından söz edilebilmektedir.

Benzer şekilde “Rythm 0” (1975) adlı performansında da sonucun seyirciler tarafından belirleneceği başka bir oyun başlatan Abramoviç, oyunun kurallarını şu şekilde ayarlamıştır: “Masada bulunan 72 adet nesne, sanatçının üzerinde saat 20.00-02.00 arasında dilendiği şekilde kullanılabilir” (Oruç, 2022). Sanatçı, yalnızca oturup gözlerini boşluğa dikmiş dururken, izleyicilerden bazıları ona bir gül verip omzunu şalla örtmektedir hatta onu öpmektedir. Bir müddet ardından şiddet girişimleri başlayarak bıçaklama, taciz vb. yaklaşımlar gösterildiği bilinmektedir. Süre dolduğunda ise Marina ile göz göze gelen tüm izleyicilerin aniden koşarak kaçması performansın gerçekleştiği altı saatin özeti niteliğindedir. Deneyselliğin, doğaçlamanın, belirli bir süre aralığında başlayıp bitmenin beraberliğinde; bir çocuğun oyuncak bebeği ile oynayıp bir kenara savuruşu gibi izleyicilerin de Marina Abramoviç’e karşı tavırları oyun olgusunu gözler önüne sermektedir.



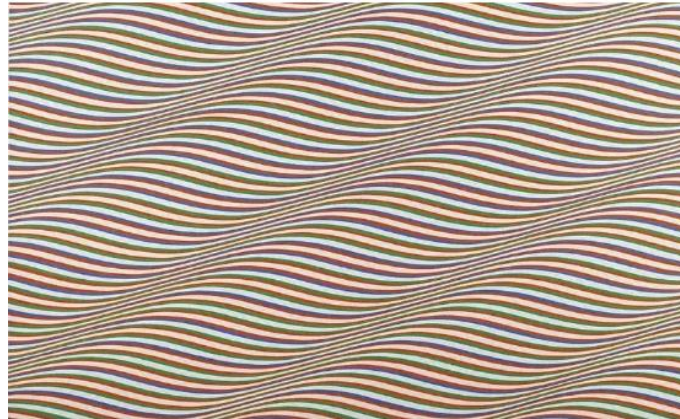
Görsel 2.20 Marina Abramoviç, “Rythm 10”, 1973 (Kaynak: URL 22)

Video sanatının oluşumunda etkili olan isim bağlamında Nam June Paik, televizyon ekranında görüntüleri bozup değişikliğe uğratmak için yeniden kablolanmıştır. Bununla birlikte mıknatısları da oynatması sonucunda meydana gelen anlık görüntüleri kaydetmiştir” (Isgro, 2018). O anlarda ekrana yansıyan absürd, gerçeklikten uzak veya komik görüntülerin kaydedilmesi çocuksu bir yaklaşım barındırmaktadır.



Görsel 2.21 Nam June Paik, “Richard Nixon'ın Dönen Yüzü”, Video Art, Boston'daki WGBH televizyon istasyonundan, 1969 (Kaynak: URL 23)

New York Modern Sanatlar Müzesinde düzenlenen “The Responsive Eye (Yanıtlayıcı Göz)” (1965) isimli sergi aracılığıyla izleyici ile buluşan op art, görsel algıda ikiliğe imkan tanıyan, soyut geometrik kompozisyonları içerisinde barındıran eserlerle tanınmıştır. Optik /Op sanatın görsel mekanizmaya hareket kazandırarak uyarıyı amaçladığından ve gözde oluşan etkiyle ilgilendiğinden söz etmek mümkündür. Resimde, üç boyut etkisi sağlayabilmek için renkler ve çizgiler yan yana kullanılmaktadır, böylelikle optik etkiler elde edilmektedir. Bu anlamda optik sanat üzerine yapıtlarıyla bilinen sanatçı Bridget Riley'nin sanat yaşamı; 1950'lerde siyah-beyaz dönem ve 1967 sonrası renkli dönem olarak iki aşamada ele alınmaktadır.



Görsel 2.22 Bridget Riley, “Gala”, Op Art, akrilik, 1974 (Kaynak URL 24)

Dalgalanma hareketi vermek amaçlı kıvrımlı çizgileri eserlerinde kullanan sanatçının, renkli çalışmalarını ürettiği dönemden olan “Gala” adlı eseri incelendiğinde izleyicinin algı ve bakış açısıyla oynadığı görülmektedir. Çalışmada sanatçı, birbirine zıt renkleri yan yana getirerek çeşitli düzlem ve örüntüler aracılığıyla kendi üslubunu ortaya koymuştur. “Riley'nin çalışmalarında, gözün ön ve arka plandaki git-gelliği genellikle hızlı ve bazen agresiftir. Gözün sezgisel yönden sabitlik arayışına girmesi, izleyicinin

resmin herhangi bir kesitine odaklanmasına engel olmaktadır” (Farthing, 2013, s. 527). Sanatçının kullanmış olduğu dalgalı, yatay paralellikteki renkli çizgilerin, izleyicinin gözünde titriyor gibi etki sağlayarak dalgalanma hissini aktaran ögeler haline getirildiği gözlemlenmektedir. Yapıtta çizgileri bazı bölgelerde sık, bazı kısımlarda ise aralıklı şekilde kullandığı görülmektedir. Aralıklı kullanımın gerçekleştiği kısımda bir durağanlık yakalanır gibi olsa da bu etkinin uzun süreli olduğundan söz etmek mümkün değildir. Riley’nin çalışmasının da desteklediği şekilde op artın oyunsu yönünü illüzyon bağlamında ele almak mümkündür.

Banksy, Bristol şehir kültüründen etkilenerek bir sokak sanatı şeklinde kabul gören grafitiye ilgili bir sanatçıdır. Bristol şehri, İngiltere’de 1990’lı yılların başında şekillenerek kent kültürünün sahnesi haline gelmiştir. İlk grafiti çalışmalarını 1990-1994 senelerinde serbest teknik ile gerçekleştirmiştir. Bu dönemlerde serbest elle uygulamış olduğu işlerinde stencil tekniğini de kullandığı bilinmektedir. Banksy’nin sanatında ele aldığı konular genellikle toplumsal, siyasi olaylardır ve kendi çocukluğundaki travma sebebiyle, otorite karşıtlığından oluşmaktadır. Güncel ve sık konuşulan konuları irdeleyen sanatçı, heterojen bir kitleye hitap etmektedir. İroninin dilinden oldukça yoğun şekilde faydalanan Banksy, sanatını sergilemek için çeşitli kamusal mekanlar kullanmış ve halen kullanmaktadır. Çalışmalarında çocuk figürlerine, çocuk oyunlarına, hatta oyun olgusu üzerinden farklı bir olayın eleştirisine de sıklıkla yer verdiği gözlemlenmektedir.



Görsel 2.23 Banksy, Sanatçının oyunsuluk barındıran grafiti çalışmaları, “Top Oynamak Yasak” (1), 2003, “Park” (2), 2010, Bristol İlkokulu duvarındaki “Lastik Çeviren Çocuk” (3), 2016, İsimli (4), “Hula Hop Çeviren Kız”, (5), 2020, “Game Changer / Oyun Değiştirici-Çığır Açan” (6), 2020 (Kaynak: URL 25)

“Park” (2) isimli çalışmasında kelime oyunu bağlamında eleştirel bir yaklaşım fark edilirken aynı zamanda çocuğun salıncakta sallanmasıyla da çocuk oyununu direkt ele aldığı görülmektedir. Arabalarla dolu bir otoparkın duvarına yazmış olduğu “park-ing” kelimesi dikkat çekmektedir. Yarısı (-ing) silik vaziyette resmedilen bu yazının “park” kısmı vurgulanırken, bu kısımda salıncakta sallanan kız çocuğu önemli bir detaydır. Park kelimesinin seseşliği üzerinden “görülen ve görülmek istenen” şeklindeki bir mesaj, oyun teması ve de oyunsu tavır bağlamında açıkça anlaşılmaktadır. Banksy’nin diğer birçok oyunsu çalışmalarında da; hula hop döndürme, çember çevirme, top oynama, oyuncaklarla oynama vb. eylemler görülse de her birinin yapılmış olduğu mekan, sokak, yakınındaki nesne, çalışmasına ayrı bir anlam katarak onunla bütünleşir haldedir. Son çalışmalarından olan Game Changer isimli İngiltere’deki bir hastane duvarına yapılan grafitisi, siyah beyaz renkte oyuncakla oynayan bir çocuktur. Çöp kutusuna atılmış vaziyette duran Spiderman ve Batman yerine elinde tuttuğu maskeli ve pelerinli hemşire uçar şekilde betimlenmiştir. Covid hastalığı döneminde hemşire ve doktorların yüksek çabaları ardından kahramanlıklarını bir çocuğun oyunu üzerinden ifade eden sanatçı, popüler kültürdeki özellikle erkek çocuklarının favori

kahramanlarından olan oyuncakların dahi önüne geçirerek atfedilen değeri anlatmaya çabalamıştır. Oyun değiştiren / Çığır Açan anlamındaki çalışma, bir çocuk için oyunun ne kadar önemli olduğunu ve buna karşın onun oyununa müdahale edebilecek bir konu oluşunu aktarmıştır.

İnsan yaşamının ayrılmaz bir parçası hatta uzvu haline gelen yeni medyanın, sanatsal anlamda üretim gerçekleştirilen bir mecra şeklinde de yerini aldığından söz etmek mümkündür. Doğan, yeni medya kavramını ve sanattaki kullanımını şu sözlerle açıklamaktadır:

Yeni Medya kavramı; bilgisayar, internet gibi teknolojik gelişmelerin sonucunda ortaya çıkmıştır. 1970'li yıllarda, bilgi ve iletişim merkezli sosyal, psikolojik, ekonomik ve politik çalışmalar gerçekleştiren araştırmacılar tarafından ortaya atılmış olan terimi (Dilmen, 2007, s. 114); gelişen bilgisayar, internet ve mobil teknolojilerden doğan, kullanıcıların zamandan, mekandan bağımsız halde interaktif şekilde etkileşime geçtikleri bütün sanal ortamlar kapsamında tanımlamak mümkündür (Bulunmaz, 2014, s. 25, akt. Doğan, 2018, s. 166).

Sanatsal anlamda ise yeni medya kavramının içerdikleri noktasında uzun bir süre video sanatı ve onun türevlerinden oluştuğunu belirten Doğan (2018), multi-medya kavramının ise dijital sanat biçimleri için kullanılmış olduğunu belirtmektedir. Günümüzde ise, video sanatı, internet sanatı, grafiti, dijital sanat gibi başlıkların, (2000'li yıllardan itibaren) Yeni Medya başlığı altında toplandığından söz etmektedir. Bu radikal dönemselleşme durumunun, teknolojik gelişimin hızından kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Teknolojik ekipmanların desteği ile üretilmiş sanat çalışmaları, teknoloji ve sanat ilişkisi kapsamında ele alındığında; geleneksel anlamda sınıflanmış sanat anlayışları ile bilgisayar etkisindeki sanat anlayışlarının ortak paydada buluşması, oluşan yeni yaklaşımların hem teknik hem de estetik yönlerinin halihazırda var olan sanat biçimlerinden doğmuş olduğu şeklinde bahsetmek mümkündür. Sürekli üzerine eklenerek değişen teknoloji ile ilişki içerisinde olan sanat da kendini yenilemektedir. Farklı teknikleri bir arada kullanıp yeni oluşumlar, anlayışlar, üsluplar ortaya çıkmasına vesile olmaktadır. Böylelikle sanatçıya geniş bir alan sunmakla beraber, izleyiciyle doğrudan iletişim imkanı sağlamaktadır. Sanatçı, izleyici ve eser arasında etkileşim olanağı artmaktadır.



Görsel 2.24 Chris Milk, “Treachery of Sanctuary” (Sığınağın İhaneti), 2012, yeni medya sanatı (Kaynak: URL 26)

Güncel sanat türlerinden yeni medya sanatına Milk’in çalışması önemli örnekler arasında gösterilebilmektedir. Katılımcının gölgesi ile etkileşime geçerek sanal bir kuş görünümünde doğum, ölüm ve başkalaşım temasını ele alan çalışmada süreç, izleyicinin hareketleri ile şekillenmektedir. Bir yandan gölge oyunu etkisindeki bu çalışmada fark, izleyicinin karşıda görmüş olduğu yansımanın dijital platform aracılığı ile sağlanıyor olmasıdır.

2.2 Güncel Sanatta Oyun Etkisi

Oyun olgusu güncel sanat ile ilişkilendirilmeden önce, Güncel Sanat’ın kısaca tanımlanması gerektiği düşünülmektedir. Batıda 1980’ler de ortaya çıkan ‘Contemporary Art’, Türkiye’de ‘Güncel Sanat’ veya ‘Çağdaş Sanat’ şeklinde karşılık bulmaktadır. Kelimenin Türkçede iki farklı kavramla anlam bulmuş olma sebebinin çeviriden kaynaklı olduğu düşünülmektedir. “Kimi araştırmacıların nezdinde iki kavramın birbirinden tamamen farklı olduğu görüşü hakim iken kimileri içinse ikisi de Contemporary Art’ın temsilidir” (Yılmaz, 2012). Bu konudaki tartışma bir yana, çalışma kapsamında kavramların anlam kargaşasına neden olmaması adına kavramlar eş anlamlı kabul görülerek ilerlenecektir.

Aydınlanma çağı, sanayi devrimi ile modernizm (19. yüzyıl), 20. yüzyılda ise postmodernizm süreçlerinin güncel sanatın gelişmesine etken olduğundan bahsetmek mümkündür. Kızılcılık (1996, s. 32, akt. Koçakoğlu, 2018, s. 33)’in, “aydınlanma hareketi ve bu hareketin şekillendirdiği modernlik projesine karşı çıkış ve/veya başkaldırı hareketi” şeklinde tanımladığı postmodernizm; belirsizliği, parçalılığı, eklektizmi, heterojenliği, dine geri dönüşü, çoğulkültürcülüğü, yerelliği ve anlatsal

bilgiyi barındırmaktadır (Kızılc¸elik, 1996, Ko¸ako¸lu, 2018). Aydınlanma ¸a¸ıyla beraber temelleri atılmıř olan modern yapılara ve anlayıřlara karřı oluřturulmaya ¸alıřılan yeni sanat ve düřünce anlayıřı i¸in kullanılmaktadır. Modern anlayıřtaki ge¸miři yıkma veya ge¸miři reddetme g¸rüşünün tersine, ge¸miřin ve gelece¸in bir arada, řu anda, eklektik halde bulunmalarına iřaret edilmektedir. 1950 yıllarından itibaren geliřmeye bařlayan bu sanat ve düřünce anlayıřı, eřzamanlılık kavramının da sanatta kullanılmasına kaynaklık etmektedir. Postmodern sũre¸le beraber iletiřim ara¸larının kullanımıyla iletiřimde meydana gelen de¸iřimler, dilbilim ve g¸stergebilim alanlarında tartıřmalara sebep olmasının yanı sıra sanat¸ıları da etkilemektedir. Sanat alanında avangard hareketler ortaya ¸ıkması ba¸lamında ¸zellikle hazır nesnenin sanatta yer almaya bařlayıp yaygınlařması, sanat ve gũnlük yařam arasındaki sınırların ve izleyicinin konumunun de¸iřime u¸radı¸ı bir sũreci beraberinde getirmektedir. Sanat ontolojisine y¸nelik tartıřmaları da i¸eren postmodern d¸nem, sanatın anlatımında k¸klũ yapısal d¸nüşũmler sa¸layarak, sanat nesnesinin, sanat mekanlarının ve izleyicinin pozisyonunun sorgulandı¸ı ve evrildi¸i bir d¸nemi bařlatmıř olmaktadır. B¸ylelikle bu durum, ilerleyen sũre¸le beraber gũncel sanata da zemin hazırlamıř olmaktadır.

Oluřum sũrecinin 1960'lara dayandı¸ı ve 1980'lerde ortaya ¸ıkmıř olan gũncel sanatın, barındırmıř oldu¸u birden ¸ok akım, e¸ilim, tũr ile birlikte melezli¸inin altının ¸izilmesi gerekti¸i dũřũnũlmektedir. Farklı disiplinlerin bir arada ve ¸zgũrce kullanıldı¸ını g¸rmek mũmkündür: Heykel, Foto¸raf, Resim, Yerleřtirme (Enstalasyon), Minimalizm, Kavramsal Sanat, Fluxus, Yoksul Sanat (Arte Povera), Performans Sanatı, Feminist Sanat, Yeryũzũ /Arazi Sanatı (Land Art) vb. bir¸ok alanı kapsamaktadır. Wilson (2015), gũncel sanatın zaman zaman "akım sonrası" sanat olarak da ifade edildi¸inden s¸z etmektedir. Bu ifadenin "eski nesilleri barındıran ũslupsal grupların gũnũmũzde tũm sanat¸ılara bireysel tarzlarını ba¸ımsız řekilde y¸nlendirebilecekleri ¸zgũr bir alan bırakarak geri ¸ekildiklerini hatta da¸ıldıklarını ima etmekte oldu¸unu belirtmektedir" (Wilson, 2015, s. 6). Gũncel sanatın her tũrlũ malzeme birlikteli¸inde deneysel bir yaklařımı ve yepyeni bir sanat anlayıřı oldu¸unu belirten Akay; kavram, algı, duygu gibi deneyimleri de beraberinde getiren bir yaklařım oldu¸undan bahsetmektedir (Akay, 2013). ¸zellikle nesneye y¸nelik algı, gũncel sanat¸ıların nezdinde; tũk¸tilmekte olan nesnenin metalařtırılmasından,

tüketim kültürünün sanat nesnesi halini almasından ve tüketici toplumun bilinçlendirilmesinin amaçlanmasından dolayı değişikliğe uğramıştır. Çeşitli disiplinlerden yararlanan güncel sanatçılar, yaşamı analiz etme gayesindedirler. Disiplinler arası bir yaklaşımla özne nesne ayrımını kimliksel boyutta sorgulamaktadırlar. Güncel sanatın önemli bir yanı ise bugün (şu an) yapılmakta olan, günümüz sanatı niteliklerini barındıran sanat olmasıdır.

Daha önceki “Oyun ve Sanat İlişkisi” başlıklı bölümde sanat ve oyunun, sanatçı ve oyuncunun benzer yönleri detaylı şekilde aktarılmıştır. Barındırmış olduğu yönleri ile örneğin resim sanatının oyunsal unsura yaklaştığı görülürken, güncel sanat sürecinde tam olarak oyun halini aldığından söz edilebilmektedir. Güncel sanatın barındırmış olduğu; ilkele dönüşlük, dada ve fluxusun özelliklerinden olan taşkınlık, mistisizm, ilişkisellik, deneyimleme vb. yönler oyunun birer parçasıdır. Postmodernizm boyunca görülen çeşitli sanat anlayışlarında (enstalasyon, performans sanatı, arazi sanatı, süreç sanatları, oluşumlar vb.) çoğunlukla izleyici ile yakın ilişki ön plandadır ve bu durum izleyiciyi özgürleştirmektedir. Bu noktada Ranciere (2009)’nin de bahsettiği üzere “özgürleşme kavramıyla kastedilen, eylemde bulunan ile izleyiciler arasındaki yani birey ile kolektif yapının mevcudiyetindekilerle arasındaki gözle görülür derecedeki sınırın belirsiz hale gelmesidir. Şimdi ve burada mekanın, zamanın, sarf edilen emeğin paylaşımının yeniden yapılandırılmasıdır” (Ranciere, 2009, s. 23-24). Oluşan bu yeni paradigma izleyici, eser, sanatçı üçgeni çerçevesinde yeni ve farklı bir ilişkiselliğin oluşmasına vesile olmaktadır. Kolektif bilinçle yeniden oluşturulan eser üzerinde sanatçının otoritesi oldukça azalır hale gelmiştir. Önceleri yalnızca bakan bir göz olmakla yetinen izleyici, dahil olmuş olduğu bu yeni platformda etkileşim göstermektedir. Reiss’in de söylemi gibi “bir sanat eserine dışarıdan bakmaktan ziyade artık o eserin içine girebilmek önemli hale gelmiştir” (Reiss, 2011, s. 8). Aynı zamanda eserin biçimini değiştirmek konusunda sanat eseri, izleyicinin müdahalelerine de açıktır. Günümüzdeki deneysel sanat anlayışını Bourriaud, sanatçının amacının yaşamın içeriğini kalıcı bir evrene dönüştürmek olduğu şeklinde yorumlamaktadır (Bourriaud, 2005, s. 21). Hareket halindeki dünya sanatçı tarafından yakalanmaktadır. Lakin kalıcılık, güncel sanatçı için pek de mühim değildir; o yalnızca o anı ve oyunun hareketini yakalamayı hedeflemektedir.

Gadamer'in, sanatı oyun, sembol ve festival bazında incelemekle beraber "Güzelin Güncelliği" şeklinde isimlendirdiği kitabından yola çıkılarak oyunun güncel sanatla ilişkisine yönelik yaklaşımlarının önemli olduğu düşünülmektedir. Gadamer için "oyun, kapalı bir dünyada gerçekleşiyor olsa da her zaman seyirciye açıktır; oyuncuyu da izleyeni de içine alıp kabul etmektedir. Seyreden kişi, oyunu deneyimleyebilmektedir" (Gadamer, 2008). Böylelikle temsile dönüşmüş olan oyunda seyirci, oyuncuların yerini almış olmaktadır ve ikisi arasındaki fark ortadan kalkmaktadır. "Herkesin oyunda eş oyuncu olarak kabul görülmesi ise bir nevi sanatın kendisine ait dokusu ile bu doku üzerinden deneyimlenenler arasında bir ayrım bulunmayışından kaynaklıdır" (Gadamer, 2017, s. 50). Güncel sanatta eserin yok olması pahasına da olsa izleyici ve eserler arasında her daim varlığını koruyan mesafenin ortadan kaldırılma isteği bulunmaktadır. Gadamer (2017, s. 43), bu düşünceyi "izleyicinin gerçekleştirenleri yalnızca seyreden, sıradan bir gözlemci olmadığı; aksine oyuna katılıp onun parçası olan kişi olduğu" şeklinde belirttiği ifadesi ile desteklemektedir. Nitekim sanatçı bir oyunun içindedir. Oynarken ne kadar içtenlikle, istikrarla, ciddiyetle oynarsa o kadar özgürleşmektedir ve dokunduğunu da özgürleştirir.

Oyun bağlamında güncel sanat tamamen varoluşsal olmasının yanı sıra süreç bir çocuğun yaklaşımına benzemektedir; içsel ve dışsal gerçeklerden yola çıkılarak yeni varoluş biçimleri oluşturma çabasıdır. Yapıt-sanatçı-alıcı üzerinden karşılıklı oynanan eylemler bütünü dahilinde ilişkisellik ve bir aradalık kavramlarının ön planda olduğu, etkileşimli şekilde gelişen bir durum söz konusudur. Bu durumun bir nevi iletişim oyunu gibi algılanması mümkündür. "Güncel sanat eserleri, alıcı tarafından doldurulacak bir oyun alanı barındırmaktadır ve katılımcı ile sanatçı bir sanat deneyimi edinerek oyuna dahil olmaktadır" (Gadamer, 2005). Nesne sorgulanması, kavramın öncelliği, dönüştürülen, uyarlanan, benimsenen, evcilleştirilen hali ile dil oyunlarının görüldüğü bir saha elde edilmektedir. Oyun olgusunun güncel sanata sağlamış olduğu katkılar arasında bu öğelerin önem taşıdığı düşünülmektedir.

Güncel sanatta oyun sanatçı, yapıt ve katılımcıya göre ayrı şekillerde ele alınabilirken, hepsinin ortak bir deneyim yaşamıyla da değerlendirilebileceği daha önceden bahsedilmiş bir konudur. Dewey (2021, s. 59)'in, "oyunun sonuna kadar oynanıp

tamamlanmasını bir deneyim” olarak görmesi, güncel sanattaki oynusallıkla da bağdaşan bir durumdur. Katılımcının varlığıyla tamamlanan yapıt güçlü bir ilişkiselliği de beraberinde getirmektedir. Yapıtın özerkliğinin bir yapıcısı dahilinde oynayanın varlığı orada bulunmasıyla belirlenmektedir. “Katılmak anlamında kabul gören orada olma hali subjektif bir eylem çeşidi, bir şeye dikkat kesilme durumudur. Böylelikle bir şeyi seyrediyor olmak katılımın hakiki halidir” (Gadamer, 2008, s. 174). Ayrıca bir yapıt, Gadamer için yalnızca var olan öznenin karşısında duran bir nesne değildir. Ona göre “bir yapıtın asıl varlığı, deneyimleyen kişiyi değiştiren bir deneyim olmasında bulunmaktadır” (Gadamer, 2008, s. 143). Bu noktada ise güncel sanatta katılımcının esere dahil olmasıyla birlikte oyuncu rolüne girmiş olma hali, deneyimleyen kişinin değiştiği durumun ta kendisidir. Oyuncuyu davet eden oyunun kendisi ise eser olmakla birlikte sanatçı-eser-katılımcı dahilinde ortak bir eylem durumu mevcuttur. Genel anlamda; güncel bir sanat eseri karşısında günlük yaşamdan ayrılarak dikkat kesilinen oyun alanında, oyuncular eşliğinde tamamlanabilen bir deneyim söz konusudur.



Görsel 2.25 Gelitin, “Otto Volante” (Lunapark Hız Treni), 2004, Enstalasyon, Galeria Massimo De Carlo, Milano, İtalya, 450x750x1650cm (Kaynak URL 27)

“Otto Volante” adlı enstalasyon çalışmasını Gelitin üyeleri; tahta, halat, koltuk, tekerlek, kask, metal, duralit ve vidalardan oluşan karışık bir teknikte monteleyerek üretmişlerdir. Lunaparklarda yer alan tren raylarını andıran bu kurulumda izleyiciler, tekerlekli koltuğa oturup güvenlik kemerlerini bağlayarak belirli bir yükseklikten kendilerini aşağıya salmaktadır. Dümdüz bir yol izlemekten ziyade kıvrımlı, sarsılarak ve tekrarlı inişleri sağlayan bir ray sisteminin tercih edildiği göze çarpmaktadır. Oyunun kuralları ve risklerinin bulunduğu bu noktada değinmek gerekmektedir.

Oyundaki olasılıklar oyuncuyu risk almaya davet eden bir etkidir. Risk durumu, oyunun oyuncuya sunmuş olduğu bir cazibedir ve oyuncu bu cazibeye kapıldığı ölçüde oynayabilmektedir. Gadamer için oyun, tekrarlanan bir yapıya sahipken bir yandan da belirli bir amaç barındırmamaktadır; amacı kendisidir (Gadamer, 2008). Eserin, izleyicileri adeta parkta binilecek eğlence aletinin sırasını bekleyen çocuklar haline bürünmelerini sağladığını da ifade etmek mümkündür. Bunu destekleyen bir söylem olarak Gadamer'in şu sözleri örnek gösterilebilmektedir: “Oyunun hareketinin belirlenimi, oyunun aynı zamanda oynanmak istenmesi anlamına gelmektedir. Topla oynayan bir çocuğa bakan kişi o an başka hiçbir şeyin farkında değildir. İzleyici kendini bütünüyle buna kaptırırsa bu, tekrarlayan harekete içsel katılımdan başka bir şey değildir” (Gadamer, 2017, s.42). Çalışma ile deneyim yaşamaya başlayan izleyicinin çocukluk çağlarına döndüğü bu eser, kendi oyun alanını oluşturarak izleyicilerin, bildik dünyadan kopmasına; günlük yaşamı askıya almalarına, Huizinga'nın (1995, s.28) da belirttiği gibi; “belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla bildik dünyanın ortasında geçici bir dünya yaratma”larına olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda esere katılan izleyicilerin yetişkin birer birey olarak çocuklar gibi oynamaları, oyunun biyolojik bir ihtiyaç olma kanısını da destekleyen bir durumdur.



Görsel 2.26 Burak Eren Güler, “Sanat Rastlantısı/Rastlantının Sanatı”, 2016, enstalasyon, 266x166x22cm (Kaynak: URL 28)

Güncel sanat içerisinde izleyiciyle etkileşimi ardından tamamlanabilen eserlere Burak Eren Güler'in enstalasyonu da önemli bir örnektir. Siyah beyaz karelerden oluşan ve yaylı sisteme sahip bu tasarıma, izleyici çıkıp yürüyebilip, zıplayarak bir deneyim yaşamaktadır. Bir nevi çocukların bindikleri zıp zıp sahasını anımsatan sanatsal çalışma, içerisinde farklı bölmeleri de barındırmaktadır. Kişi bastığı an, bazı kareler bulunduğu yerden yukarı çıkarak tamamen izleyiciye bir oyun alanı oluşturmaktadır.

Rastlantısallığın devreye girdiği durum da tam olarak burada meydana gelmektedir. İzleyicinin çalışma üzerindeki alanda rastgele basacağı adım doğrultusunda oyuna geçiş durumu başlamış olmaktadır.

Güncel sanat içerisinde çeşitli disiplinlerin yer almasının yanı sıra sanat nesnesi yönüyle farklı materyal çeşitliliklerinin bulunuyor olması da, sanatçının yapıt üretim aşamasında sürecin nasıl sonuçlanacağını akışa bırakması dahilinde bir oyun unsurunu beraberinde getirmektedir. Bu durum yapıt üretim anında sanatçı açısından bir oyun alanının oluşmasını sağlarken, bunlara ek olarak; üretilmiş olan yapıtın sergilenmesi ardından ise izleyicinin güncel sanat yapıtı ile ilişki kurması üzerine kendi içe dönüşü ve yer yer interaktif yapıtlar üzerinden de etkileşime geçerek güncel sanat yapıtını tamamlaması da bu oyun alanına dahil olduğunu göstermektedir.



Görsel 2.27 Ece Ağırtmış, “Halı”, 2022, enstalasyon, pamuklu kumaş, kavak ağacı, 156 x 166 x 8 cm (Kaynak: URL 29)

Ağırtmış, soyut geometrik “Halı” tasarımıyla izleyiciyi çocukluk dönemine götürmektedir. Halı tasarımında yer alan çizgiler, oyuncak araba için sokak, yol, mahalle şeklinde kurgulanan bir dünyaya davet ederken; yalnızca belirli bir alan olarak halı çerçevesinde gerçekleşebilmesiyle çocuğun hayal gücüne de sınır çekilmiş olmaktadır. İzleyici de arabayı tıpkı çocukluğundaki gibi eline alabilip sürebilmektedir fakat yalnızca halı sınırları içerisinde. Böylelikle Ağırtmış’ın oluşturmuş olduğu oyun alanında izleyici bir oyuncu haline bürünebilmektedir.

3. GÜNCEL SANAT ÜRETİMİNDE OYUN OLGUSU ÖRNEKLERİ

Eserleri ve tavırlarıyla oyun niteliği taşıyan sanatçılardan çeşitli örnekler verebilmek mümkündür. Bu bölümde oyun olgusu; Yayoi Kusama, Daniel Buren, Rirkrit Tiravanija, Nazan Azeri, Jacob Dahlgren, Nathan Sawaya, Nazım Mammadov, Ayla Turan, Alpay Aksayar ve Maahyar Charmchi gibi güncel sanatçılar üzerinden örneklendirilecektir. Güncel sanat üretimi kapsamında heykel, performans, enstalasyon, resim sanatı dallarına dair yapıtlar üreten bu sanatçıların; oyunu güncel sanatta ne şekilde ele almış oldukları eser görselleri ile desteklenerek yorumlanacaktır. Performans, heykel ve enstalasyon sanat dallarında mekanı da yapıtlarına dahil eden sanatçıların eser, sanatçı, izleyici üçgenini oyunla ilişkilendirmeye yönelik tutumları gözlemlenecektir. Bunun yanı sıra izleyicinin yapıta dahil olmasıyla bir katılımcı haline gelerek katılımlı sanatın sağlanmış olduğu noktada oyunun önemi ve rolü dikkate değer bir konu olmakla birlikte, güncel resim sanatında da teknik, kompozisyon ve sanatçının tavrı bağlamında oyun olgusu irdelenecektir. Özellikle resim sanatında oyun, konu şeklinde aktarılmasından ziyade sanatçının dili olması yönüyle de önem arz etmektedir. Sanatçıların çoğunlukla mizah, gizli alay gibi tavır yaklaşımlarını eleştirel biçimde oyunla harmanladıkları görülmektedir.

3.1 Yayoi Kusama

1929 yılında Japonya'da dünyaya gözlerini açan Kusama, Kyoto'da belirli süre geleneksel Japon resmi eğitimi almasının ardından öğrenim hayatına ara vermiştir. İlk kişisel sergisini 1952'de Japonya'da açmıştır. 1958 yılında New York'a taşınarak orada sanatını özgürce sürdürebileceğini düşünen sanatçı, kimliğine yeni bir yön kazandırmıştır. 10 yaşından bu yana sanatla ilgili her konuya meraklı olan Kusama, her zaman büyük bir tutkuyla çalıştığını belirtmektedir. Bir sanat öncüsü olmasının yanı sıra, yaratıcılığını tasarım, yazı ve moda gibi başka disiplinlere de entegre ettiği bilinmektedir. Sanatçının, soyut dışavurumculuk, minimalizm, pop art, feminist sanat yaklaşımlarından faydalanarak kendine özgü bir stil geliştirdiği gözlemlenmektedir. 1977 yılından bugüne Tokyo'da yaşayan sanatçı uluslararası boyutta eserlerini üretmeye devam etmektedir. Yayoi Kusama, aynı zamanda psikolojik açıdan zorlu bir

çocukluk dönemi geçiren ve sonraki yaşlarında halüsinasyonlar gören bir sanatçıdır. Halüsinasyonlarından birini şu şekilde tarif etmektedir:

Bir gün masada bulunan masa örtüsünün kırmızı çiçek desenlerini gördüm ve yukarı baktığım an tavanı, pencereleri ve duvarları kaplayan aynı deseni tekrar gördüm. Sonunda odanın her yerinde beden ve evren vardı. Kendimi yok etmeye başlamışım gibi hissettim, sonsuz zamanın sonsuzluğunda ve uzayın mutlaklığı içinde dönerek, hiçbir şeye indirgenemedim (Biçen, t.y.).

Kusama, bu noktaları ilerleyen süreçte kendi gerçekliğini yansıtır vaziyete getirerek, takıntısı (obsesyonu) haline büründürmüştür. Noktaların var olduğu eserleri incelendiğinde, izleyici noktalar arasında kaybolduğu hissine bürünebilmektedir. Mekanda bulunan sonsuzluk, benliği yok etmektedir.



Görsel 3.1 Yayoi Kusama, “Sonsuzluk Odası”, 2002, Aynalı Enstalasyon (Kaynak: URL 30)

Sanatçının aynalarla kaplı, rastgele dizili olan led ışıklarla nokta izlenimleri verilerek oluşturulmuş kurulumu sonsuz uzay boşluğunu andırır vaziyettedir. Kusama'nın halüsinasyonlarının ardından noktaların çok daha farklı bir anlam kazanması ve uygulamalara dökülmesi göze çarpan bir durum olmakla beraber izleyiciyi mekana dahil ederek kendi psikolojisini anlaması adına bir empati yolculuğuna çıkartmaktadır. Bu sayede noktalarla kurmuş olduğu dünya içerisindeki oyuna (oyun alanına) izleyiciyi davet ederek oyun arkadaşlığı sağladığını belirtmek mümkün olacaktır.



Görsel 3.2 Yayoi Kusama, “Yok Olma Odası” (Obliteration Room), Enstalasyon, 2002, Queensland Sanat Galerisi (Kaynak: URL 31)

Kusama'nın bir başka enstalasyonu olan “Yok Olma Odası” (Obliteration Room) adeta canlandırılmaya hazır boş bir tuval işlevi görmektedir. Ziyaretçiler her yüzeye çeşitli boyutlarda renkli çıkartmalar yapıştırdıkça mekanın beyaz duvarları, tavan, mobilyalar ve tüm nesnelere, noktaların toplu olarak birikmesiyle bir renk bulanıklığına dönüşerek zamanla yok olur hale gelmektedir. Bir galeri alanının geleneksel kısıtlamalarından uzaklaşarak tasarlanmış olan bu yapıt, herkesi dokunmaya, etkileşime geçmeye, deneyimlemeye ve yaratmaya teşvik etmektedir. Katılımcıların yapıştırma eylemlerinin bitiminde mekanın görünümü Kusama'nın halisünasyonlarıyla eş değer bir nitelik taşır hale gelmektedir. Kendini yok olmuş gibi hissetmeye başlayan Kusama gibi katılımcılar da bir nevi kendi halisünasyon etkilerini, kendi dünyalarını, oyun alanlarını oluşturmaktadırlar. Huizinga'nın da belirtmiş olduğu gibi: “Oyun dahil etmesinin yanı sıra salıp serbest de bırakmaktadır. Özümlemektedir, yakalamaktadır, başka bir deyişle, cezbetmektedir. Ritim ve armoni, bu iki kavram oyunda mevcut ve mühimdir” (Huizinga, 1995, s. 28). Oyunun, sanatta uygulama biçimleri ile benzerlik göstermesinin neticesinde, Kusama'nın kurulumuyla da katılımcı özgürleşerek benliğini bulma yolcuğuna adım atmaktadır.



Görsel 3.3 Yayoi Kusama, Louis Vuitton Champs-Elysees caddesi üzerindeki mağazası üzerine yaptığı çalışma, 2012 (Kaynak URL 32)

Kusama'nın Paris'te, Louis Vuitton mağazasının bulunduğu caddede bina yüzeyine yaptığı çalışmasında kendi heykeli ve puantiyelerini yerleştiği görülmektedir. Çalışmanın üretiminden önce Kusama'nın Tokyo'da bulunan atölyesini ziyaret eden Marc Jacob, sanatçının o markaya ait çantalarından birini puantiyeli şekilde boyadığını gözlemlemesi üzerine gelişen bir süreç söz konusudur. Sanatçının elinden çıkan puantiyelerin sonsuzluğunun bir uzantısı dahilinde dış mekana uyarlanan çalışma sayesinde sokakta gezen bireyler kendilerini galerilerden bağımsız bir sanat alanında bulmaktadır. Çalışmanın ebatı yönüyle izleyiciyi şaşırtmasının yanı sıra, binanın bir tuval gibi kullanımı ve aynı zamanda heykel sanat dalıyla harmanlanması sanatçının avangart yönünü bir kez daha gözler önüne sererken oyunsu yaklaşımı da göze çarpan durumlar arasındadır. İnsanın dünya üzerinde ne kadar küçük kalışını, puantiyeleri ile anlamlandıran sanatçı kendi düşünselliğindeki sonsuzluk algısı ile de bu durumu pekiştirmektedir. Hatta bu büyük sonsuzluk içerisinde küçük insanların kayboluşlarını sağladığından söz etmek mümkün hale gelmektedir. Sanatta da oyunda da beliren dahil etme, serbest bırakma ve özgür tavır yalnızca Kusama'da (oyun oynayan insanda) görülmemektedir; onunla iletişime geçen her insanı özgürleştirmektedir.

3.2 Daniel Buren

Buren 1938 yılında Fransa'da doğmuştur. 1960 yılında El Sanatları Okulundan mezun olarak, resim dalında bir süre üretken bir dönem geçirmesinin ardından "1965 yılında imzası olacak şeritleri keşfetmiştir. 1972'den günümüze dört defa Documenta'ya katıldığı, Uluslararası Venedik Bienali'ne de pek çok kez davet edildiği bilinmektedir. 1986'da Uluslararası Venedik Bienali tarafından dünyaca ünlü prestijli ödülü Golden

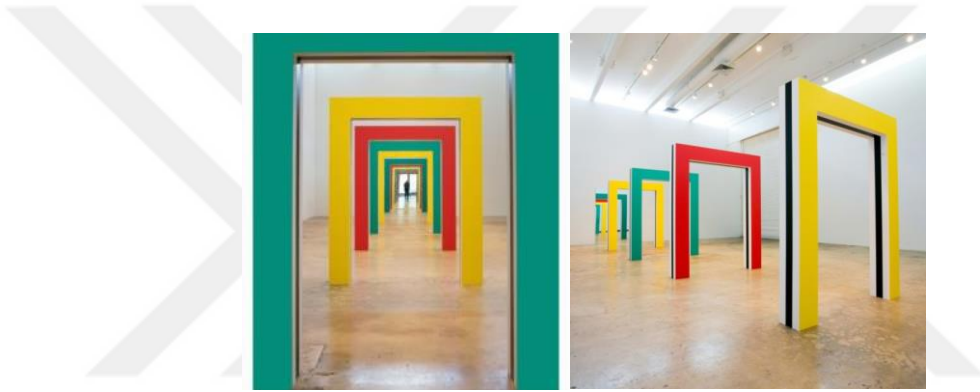
Lion (Altın Aslan) Ödülü'nü kazanmıştır” (Renkçi Taştan, 2021, s. 304). Buren'in sanat pratiği, ağırlıklı olarak kamusal alandaki üretimler dahilinde kullanmış olduğu şeritlerden oluşmaktadır. Bu şeritler, sanatçı tarafından mekansallık bağlamında katılımcı odaklı üretilmektedir. Buren, yerleştirmelerini oluşturmuş olduğu mekanlarda “kendi bıraktığı izler için iç yapı, mekanların kendisi için ise dış form terimlerini kullanmayı tercih etmektedir. Dikey ve hem beyaz hem de renkli halde oluşan şeritler iç yapıyı oluşturan aletlerdir. Dış form sürekli olarak değişmesine rağmen iç yapı kendini tekrarlar niteliktedir” (Renkçi Taştan, 2021). Buren'in şeritleri, bu yapıyla değişeni vurgulamaktadır. Sanatçı, toplumsal, sosyolojik ve güncel meseleleri kavramsal bir açımla analiz ederek ele almaktadır.



Görsel 3.4 Daniel Buren, “Çocuk Oyunu Gibi” (Like Child's Play), 2014, Enstalasyon (Kaynak: URL 33) İki görsel de aynı enstalasyonun farklı açılardan görünümüdür.

Buren, “Çocuk Oyunu Gibi” enstalasyonu için anaokullarının mucidi olarak kabul gören 19. yüzyıl Alman teorisyeni Friedrich Froebel'in tahta bloklarından ilham aldığını belirtmiştir (Fairley, 2018). Enstalasyonunda kullanılan büyük boyutlu blokların yarısı renkli, geri kalanıysa minimalist bir yaklaşımla siyah beyazdır. Kendi imzası niteliğindeki şeritler de yine bu çalışmasının bazı kısımlarında göze çarpmaktadır. Malzemelerin her kurulumda farklı konumlandırıldığı ve küplerden, kemerlerden, üçgenlerden oluşan kulelerin 7 metre yüksekliğe kadar uzandığı bilinmektedir. Bir nevi çocukların tahta bloklarla oynarken oluşturmuş olduğu şehri anımsatan bu yapıt, minyatür bir alan etkisi barındırmakla beraber bir o kadar da gerçekçidir. Bireyin yaşadığı şehirle, dünyayla olan ilişkisinin minyatürümsü aktarımında oyunsu yaklaşım gözler önüne serilmektedir. Dünyanın bir oyun alanı olarak görüldüğü fikrinin somut bir örneği Buren'in çalışmasıyla da aktarılmıştır.

Oyun parkını andıran alanda, birey yetişkin veya çocuk halinde katılım sağlayabilmektedir. Gündelik bir mekanın sanat yapıtı dahilinde sunulması ve etkileşimi, sosyalleşmeyi sağlamasıyla katılımcının oyun güdüsünü yeniden hissetmesine vesile olan çalışma, katılımcılara gerçekten de “Çocuk Oyunu Gibi” dedirtecek niteliktedir. Çalışmanın ismi, tasarım yönüyle vurgulandığı kadar katılımcının belleğinde kendi çocukluk çağı bağlamında içsel yolculuğuna da bir davettir. Aynı zamanda insanın büyümesine karşın halen çocuk hissedebildiğine de vurgu yapılan çalışmayı, Fink (2015)’in “insanın kendini gizlemesine karşın yaşamın merkezinden dışarıya doğru daima oynadığı” söylemlerinin desteklediği düşünülmektedir.



Görsel 3.5 Daniel Buren, “Miami”, enstalasyon, 2015 (Kaynak: URL 34)

Buren’in uzatılmış galeri etkisindeki çalışması yine kendine özgü şeritleriyle koridor algısı oluşturmakla beraber gerçek bir eşiğin boyutunu yeniden ürettiği şekilde yorumlanabilmektedir. Belirli bir düzende portiko şeklinde kendini tekrarlayan form ve renklerin meydana getirdiği optik yanılsama, katılımcıda algısal bir oyun etkisi sağlamaktadır. Bunun yanı sıra farklı bir oyunsuluk da sanatçının tavrında gözlemlenmektedir. Mekanı aşma, şekillendirme, yönlendirme etkisi ile eleştirel yaklaşımı sanatsal çalışma ile sağlaması ve buna izleyiciyi de dahil etmesi ironik şekilde bir sorgulamayı beraberinde getirmektedir. Katılımcı bir sanat deneyimi yaşarken aynı anda sanatın toplumsal yanına dair ve sanat yapıtıyla mekanın, tarihin, insanın ilişkisine yönelik bir sorgulama içerisinde kendini bulabilmektedir. Bu yönüyle de oyunun beraberinde getirdiği keşif haliyle örtüşen durum göze çarpmaktadır.

3.3 Rirkrit Tiravanija

Tiravanija, 1961 Arjantin doğumludur. Gençliğinde sıklıkla taşınsa da Tayland ve Kanada'da büyümüştür. Toronto'daki Ontario Sanat Koleji'nden 1984 yılında mezun olan sanatçı, yüksek lisansını 1986 yılında School of the Art Institute of Chicago'da tamamlamıştır. Sanatçı, 1990'lı yılların başından bu yana birçok katılımlı enstalasyon dahilinde kişisel sergi açmıştır. “Eserleri 1993, 1999, 2011 ve 2015 yıllarında Venedik Bienali’nde; 2006 yılında São Paulo Bienali’nde ve 1995, 2006 yılında Whitney Bienali’nde yer almıştır” (Tomkins, 2005, akt. Zwirner, 2023). Aynı zamanda uluslararası müzelerde ve halka açık koleksiyonlarda temsil edilmektedir. Sanatçı genellikle yemek yapma, dağıtma, yemek yeme vb. temaları seçerek birlikte vakit geçirilen bir ortam oluşturmayı tercih etmektedir. Sanatı sosyal bir dil olarak gören Tiravanija, izleyicileri kendi eylemleri ile enstalasyonuna dahil etmektedir. Yemek yapılan alana giren katılımcılar, servis edilen yemeklerden yiyerek birbirleriyle kaynaşmaktadır. Bu durum ise bir nevi katılımlı performans sanatına dönüşmektedir. Aslında bu çalışma ile bir evcilik oyunu oynanmış olduğunu belirtmek de yanlış olmayacaktır. İnsanın en ilkel ihtiyaçlarından olan yemek yeme eylemini sanatçı oyunsu bir yaklaşımla ele almıştır.



Görsel 3.6 Rirkrit Tiravanija, İsimlessiz, 2001, Enstalasyon (Kaynak: URL 35)

Sanatın sosyal boyutunu genişletme arzusu ile ona meydan okuyan sanatçı birbirinden farklı kültürel alanları, zamansallıkları ve pratikleri aktararak "ilişkisel estetik" boyutunda önemli isimlerden biri haline gelmiştir. “Özellikle Tayland hükümetine karşı politik kaygılardan oluşan gerçek zamanlı deneyimleri, toplumun her kesiminden insanı bir araya getirmektedir” (Tomkins, 2005, akt. Zwirner, 2023).



Görsel 3.7 Rirkrit Tiravanija, Cities On The Move (Hareket Halindeki Şehirler) sergisinden, “Tuk Tuks”, üç tekerlekli Tayland motoru, 1997 (Kaynak URL 36)

Küratör Hans Ulrich Obrist ve sanat eleştirmeni olan Hou Hanru'nun Asya şehirlerinde meydana gelen hızlı değişimi itici bir güç olarak aldıkları sergide Rirkrit Tiravanija'nın Tayland'a özgü motor taşıtım kurulum haline getirerek sergilediği bilinmektedir. Karma sergide mekan, her salon için yerel ve küresel bir sistem üretmeye çalışılarak düzenlenmiştir. Sergi sürekli yenilenen, değişen, icat eden, disiplinler arası ve ulus ötesi iş birliğine teşvik eden yönünü kurgusal bir alan aracılığıyla sağlayarak oyunsu unsuru da beraberinde getirmektedir. Tiravanija'nın kurulumuna izleyiciler binerek sergi içerisindeki mekanları gezip ziyaret edebilmektedir. Sanatçının bu çalışmasında da yine toplumsal bir kaynaşma, bir aradalık söz konusudur. Bu tarz araçların Tayland'da taksi olarak kullanıldığı bilgisinden yola çıkılarak kültürel bir öge dahilinde şehirciliğin gelişimi, modernleşmesi doğrultusunda çağdaş bir Doğu Asya kentsel durumunun hedeflenişinin sanatta oyunsu bir yaklaşımla ele alındığı görülmektedir.



Görsel 3.8 Rirkrit Tiravanija, “Tomorrow Is the Question” (Yarın Soru), enstalasyon, 2019, Remai Modern (Kaynak URL 37)

Tiravanija'nın yakın dönem çalışmalarından biri olan “Yarın Soru” isimli kurulumu, birçok insanı birbiriyle karşılaşmaya hatta oyun arkadaşlığı etmeye davet etmektedir.

Sanatçının az şey ile yararlı ilişkiler kurmaya yönelik çabasına genel bir bakış açısı getiren bu kurulumda masa tenisi oyunu görülmektedir. Az malzeme fakat yoğun duygular... Bireyde oyun güdüsünün devreye girmesiyle beraber heyecan, gerilim, rekabet, merak, eğlence gibi duygu ve içtepilerin de oluşumu söz konusudur. “Her türlü maddi çıkarılardan ve faydalanma halinden arındırılmış bir eylem dahilinde oyun olgusu, sınırları belli olan bir zaman ve mekanda gerçekleşmektedir. Bir düzen içerisinde ve belirli kurallarca sürdürülmesinin yanı sıra, gönüllülük barındırıp grup ilişkilerini de beraberinde getirmektedir” (Huizinga, 1995, s. 31). Sanat aracılığı ile oyun arkadaşlığı eden kişilerin birbirlerinde ırk, cinsiyet vb. durumlardan doğan bir ötekileştirme hali gözetmeksizin bu durumu sağlaması aynı zamanda sanatçının katılımcıya (oyuncuya) yönelttiği sorgulamanın da bir parçasıdır. Sanat alanına gerçek hayatın getirilip, izleyicinin müdahalesi ile gerçekleşen yapıtta izleyici ve yapıt arasındaki engellerin ortadan kaldırıldığı görülmektedir. İnsanları çevre, kültür, sosyal ve toplumsal bağlam üzerine düşündürmenin amaçlandığı kurulumda yer alan raketlerde soru işareti basılı şekilde yer almaktadır. Pasif konumdaki izleyiciyi oynamaya teşvik ederek serginin aktif bir parçası olmaya davet eden Tiravanija, çalışmasını oyuncu üslubuyla insan ilişkilerine dair geleceğe yönelik soru dahilinde ele almıştır.

3.4 Nazan Azeri

Nazan Azeri, 1993 yılında Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim bölümünden mezun olmuştur. Aynı üniversitede 1996 yılında Yüksek Lisans, 2000 yılında ise “Görsel Sanatlarda Oyunsallık; Rönesans, Dada, Sürrealizm” adlı tezi ile Sanatta Yeterlilik derecesini almıştır. 2011 yılına dek Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde yardımcı doçent ünvanı ile akademisyenliğini sürdürmüştür. Sanatçı, Türkiye'nin yanı sıra Almanya, ABD, Avusturya, Özbekistan, Bulgaristan, İspanya gibi ülkelerde gerçekleştirilen grup sergilerde de yer almıştır. Kendisi İstanbul'da yaşamakta olup, 2016 yılından bu yana Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde öğretim görevlisi olarak çalışmaktadır. Azeri'nin sanat hayatı boyunca çalışmalarında ele aldığı temalar, kavramsal yaklaşımlar ve alıcıya aktarma şekli zaman zaman değişiklik göstermiştir. Sanatçı, resim ile başlamış olduğu çalışmalarına asamblaj, video art, kurgusal fotoğraf ve enstalasyonlarla devam

etmiştir. Çoğunlukla 1993-1996 yılları arasında üzerinde durmuş olduğu oyun olgusunu ele alıp sunduğu çalışmaları olarak; “Oyun Enstalasyonu”, “Yerleş-eme-mek” ve “Oynamak ya da Bebek Evi” adlı enstalasyon çalışmalarını örnek göstermek mümkündür. Kişisel ve toplumsal hafızanın anıları ile içsel ve dışsal çatışmaları harmanlayıp metaforlara dönüştürerek aktaran sanatçının, çoğunlukla nesne ilişkileri kuramı bağlamında hareket ettiği gözlemlenmektedir.



Görsel 3.9 Nazan Azeri, “Oyun Enstalasyonu”, 1993 (Kaynak URL 38)

“Oyun Enstalasyonu” adlı enstalasyonda Barbie bebeklerin yıkılmış, eski bir bina içerisinde çatlak duvarlara, kapı eşiğine, duvar kenarlarına, pencerelere yerleştirildiği görülmektedir. Mekanda yer alan başka öğeler olarak da aile fotoğrafları mevcuttur. İlk olarak sanatçının, oyuncak bebeği bir nesne bağlamında; izleyiciyi geçmişe, belleğindeki, anılara götüren bir sembol konumunda gördüğünü belirtmek mümkündür. Geçmişte çekilmiş fotoğraflar ve sanatçının yaşanmışlık ardından kalan harabe bir ev tercih etmesi bu durumu destekler niteliktedir. Dikkate değer bir diğer nokta ise çocuk imgelemine belirli bir estetik kalıplara yönlendirmekte olan Barbie bebeklerin kullanılmış oluşudur. Sanatçı bu sayede izleyiciyi, kapitalist tüketim sisteminin çocukla olan ilişkisine, hakikatlik arayışına yönlendirmektedir. “Azeri 1990'lı yıllardan günümüze dek ürettiği çalışmalarında çeşitli biçimlerde konu dahilinde kentleşme, bellek, kadın olgusunu seçerek kimlikleşme kapsamında değerlendirilebilecek bir süreç izlemektedir” (Antmen, 2005). Sanatçı, sanat aracılığıyla çocukluk anılarını yeni baştan anlamlandırmanın yanı sıra, izleyicinin de kendi anılarıyla yüzleşmesine yönelik davetkar bir tutum göstermektedir. Böylelikle izleyicinin yapıt üzerinden kültürel ve toplumsal düzene dair görüşler edinmesini

sağlamaya çalışmaktadır. Bu arayışını ise oyunsu bir yöntem seçerek gerçekleştiren sanatçı, hakikati çocukluk ve oyun dünyasında aramaktadır. Azeri oyunun düş gücü ve özgürleştirici yönünden yararlanarak toplumsal yaşama girişin kökenindeki düşselliği açıklamaktadır.



Görsel 3.10 Nazan Azeri, “Yerleş-eme-mek”, 1994 (Kaynak URL 39)

“Yerleş-eme-mek” adlı enstalasyon çalışmasında Nazan Azeri’nin kendisi de yer almaktadır, böylelikle izleyici performans sanatı ile harmanlanmış bir yapıtla karşı karşıya kalmaktadır. Sanatçının yine yıkılmış, harabe bir ortam içerisinde farklı oyuncak bebekleri; aynı mekana bağlı farklı yerlere yerleştirmeye çalıştığı fotoğraf kareleri görülmektedir. Bu kez yıkılmış olan mekanın yerine yenisinin yapılacağı bir mekan olmakla birlikte sanatçı, elindeki oyuncak bebekleri koyacak bir yer bulamamaktadır ve en sonunda çaresiz bir şekilde yıkıntıların içerisinde, kucağında oyuncak bebek ile oturmaktadır. Bu çalışma değişim sürecini kapsıyor olmakla beraber tema bakımından betonlaşmayı da içerisinde barındırmaktadır. Öncesinde anıları barındıran bir mekanın yıkılıp yeni bir yer oluşturulma sürecinde o anıların, yaşanılanların terk edilişi ve yenisinin yapılan mekana sıfırdan başlama halindeki uyum sorunu haricinde kentsel betonlaşma kapsamında dışarıda, doğada oyun oynayan çocukların kendi oyun dünyalarının yaratılışına dair mekanların kısıtlanı hale geliş problemi gözler önüne serilmiştir. Bu bağlamda değişen ev / mekan dışında, dünya da değişmekte ve beraberinde insanoğlunun oyun alanı (yaşadığı hayat) da aynı şekilde değişime gitmektedir. Masum, tekinsiz duruşlardaki oyuncak bebekler, bireylerin değişen dünyaya uyum sağlama çabası öncesindeki yabancılaşma sürecini temsil etmektedir.



Görsel 3.11 Nazan Azeri, “Oynamak ya da Bebek Evi”, 1996 (Kaynak: URL 40)

Osmanlı'nın son dönemlerinden kalmış, Sultan Abdülaziz'in bir süreliğine garsiyoner olarak kullanmış olduğu ve şu an Atlas Pasajı olarak bilinen mekan, Azeri'nin “Oynamak ya da Bebek Evi” adlı enstalasyonuna ev sahipliği yapmıştır. Azeri bu mekanın eski dönemlerdeki kullanım amacını öğrendiğinde şu ifadeleri kullanmıştır:

Sanki nefes seslerini duymuşum gibi hissettim fakat o kadınlarla ilgili günümüzde kalmış en ufak bir iz bile yoktu. Onları nasıl hayata döndürebilirim diye düşündüğümde tavadaki Fransız ressamın yaptığı iki çıplak kadın figürü gözüme çarptı ve bu kadınlar o kadınlardı dedim. Bunun altına bir yatak koyarak yatağın içine ayna yerleştirip o kadınların yansımalarını sağlarım diye planladım. Onları, o gün var oldukları şekilde yeniden hayata döndürdüm (Azeri, 2020).

Yatakta yer alan kırmızı çarşaf, renk bakımından heyecan; kudret, akıncılık gibi sembolü olmasının yanı sıra bazı toplumlarda saltanat ve iktidarın simgesi olarak da kabul görmesinden dolayı asilzadelerin, generallerin, hanların, imparatorların ve padişahların rengi olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda sanatçı, Sultan Abdülaziz döneminde mekanın kullanım amacına da renk doğrultusunda göndermede bulunmuştur. Aynı zamanda çarşaf üzerinde yer alan sağır-dilsiz yazılarını kendisinin mürekkep ile yazmış olduğunu belirten sanatçı, aynada yansıyan o dönemdeki kadınların bir nevi sesi olmaya çabalamıştır. Yatak çevresinde pusetslere yerleştirilmiş olan oyuncak bebeklerin de, yine o mekanda evlilik dışı doğan bebekleri temsilen yer aldıklarını belirtmek mümkündür. Tarihsel bir eleştiri bağlamında kadının yerine de ayrı bir şekilde değinen sanatçı kurulumun adını; kadınların toplum içindeki yerlerini ve sosyal hayattaki itilmişliklerini, sanat eserlerinde ilk kullanan öncülerden olan Henrik İbsen'in tiyatro oyununun adından esinlenmiştir. Sanatçı kurulumu gerçekleştirdiği mekanı hem anlam çerçevesince hem de yerleştirmiş olduğu

bebeklerle bir oyun evi olarak görmüştür. Üretim aşamasında kullanılmış olan nesnelere kapsamında sanatçının kendi tutumunun bir oyuna dönüştüğü gözlemlenirken, aynı zamanda eser isimleri üzerinden kurmuş olduğu iletişim ağında da oyunsu yaklaşım göze çarpan bir durumdur. Aynanın yansıtıcı yönünden faydalanarak yapıta dahil edişi ve oyuncak bebekleri gerçek yatak ve pusetlere yerleştirmesiyle bir çocuğun evcilik oyununu andırması üzerinden bu durum örneklendirilebilmektedir. Azeri, genel anlamda izleyici ile oyuncaklar üzerinden aracılık sağladığı yapıtlarında kendi kurmuş olduğu oyunu izletmektedir ve sosyal, toplumsal sorunlara oyun yoluyla bir tepki göstererek sanat üretiminde bir yöntem halinde kullanmıştır.

3.5 Jacob Dahlgren

1970 yılında İsveç'te doğan sanatçı Jacob Dahlgren, uzun yıllar Stockholm'de Sanat ve Grafik Tasarımcısı olarak çalışmıştır. Çoğunlukla geleneksel olmayan malzemelerle yapıtlarını üreten ressam ve heykeltıraştır. Sanatçı, etkileşimli yerleştirmeler ve performanslar yaratmak için kullanmış olduğu gündelik nesnelere soyutlama bulmaktadır. Nesnelere düzenlendiğinde amaçlanan işlevlerini, orijinal değerlerini kaybederek tamamen yeni bir şeyin parçası haline gelmektedir. Dahlgren, Konstrüktivizm, Minimal Sanat ve Pop Art gibi yirminci yüzyılın sanatsal tarzlarını denemenin yanı sıra Op Art hareketinden de alıntılar yapmaktadır. Tüm eserlerindeki ortak tema ise sanatın ve gündelik hayatın iç içe geçmişliğidir. Dahlgren'in "Ben, Dünya, Şeyler, Hayat" adlı yerleştirmesi, çocukluk ve oyun kavramları etrafında bir araya getirilen yapıtlardan oluşan ve 2022'de açılan Arter'in Oyunbu (This Play) isimli koleksiyon sergisinde yer almaktadır (BİA, 2022).



Görsel 3.12 Jacob Dahlgren, "Ben, Dünya, Şeyler, Hayat", (I, The World, Things, Life) Enstalasyon, 2007, Arter koleksiyonu, Oyunbu sergisi (Kaynak URL 41)

Eser, duvara montelenmiş sarı, siyah renklerdeki dart tahtalarından oluşmaktadır. İzleyicinin atış yapmasına olanak tanıyan bu yerleştirmede sanatçı, nesnelere sanat eserine dönüştürmesinin yanı sıra izleyicinin de dahil olmasıyla gerçekleştirdiği oyun eylemi doğrultusunda tamamlanan bir yapıtı ortaya koymuştur. İlk etapta tüm duvarı kaplayan bir resmi andıran hedef tahtalarının düzen içindeki yan yana dizilmesiyle oluşan bu soyut resim, oyuna katılanların attıkları dart oklarıyla değişip tamamlamaya devam ederken izleyicisinin de resmi seyreden olmakla kalmayıp ortak yaratıcısına dönüştüğü görülmektedir.

Oyun kurucu ve oyun bozucu yönleri sanatında ele alan sanatçı sergideki yerleştirmesi ile haz, rekabet, gerilim, şans, gibi kavramlardan yararlanırken yetişkinler ve çocuklar olmak üzere kazananın tüm oyunculardan oluştuğu bir oyun alanı oluşturmaktadır. Oyun ve oynayanın birlikteliğinin varoluş durumundaki önemine yönelik Gadamer, oyun ve ciddiyet ilişkisi üzerinde durmaktadır. Ona göre “ciddiyet, oyunu oyun yapan şeydir. Oyun sürecinde kuralları ve oyunun kendisini ciddi bulmayan kişi bir oyunbozandır. Oyuncu, oyunun ne olduğunu ve yapmakta olduğunu yalnızca bir oyun olduğunun bilincinde olsa da neyi bildiğinin farkında değildir” (Gadamer, 2008, s. 142). Bu noktada söz konusu olan ciddiyetin, oyuncunun oyunla bütünleşmesi, bir olması halinde anlaşılması gerektiği düşünülmektedir. Öyle ki oyuncu kendini oyun esnasında unuttuğu anda oyun, hedefine ulaşmış sayılmaktadır. Çünkü “oyunun gerçekleşme halinde, öznenin -miş gibi davranıyor olmasından ziyade bir istigrak durumu söz konusudur” (Gadamer, 2008). Bu kendini adamışlık ne kadar derinden süregelirse oyun ile o denli bütünleşilebileceği unutulmamalıdır.

3.6 Nathan Sawaya

1973 yılında Washington’da doğan Sawaya, gençliğini çizimlere ve hikayeler yazmaya meraklı biri olarak geçirmiştir. Sihirbazlık gösterileri ile de ilgilenen sanatçı, Legolarla oynamaya tutkulu biri olarak bilinmektedir. New York’ta hukuk okumasının ardından başarılı şekilde avukatlık mesleğini sürdürse de 2004 yılında bu meslekten vazgeçerek kariyerini Lego sanatçısı olarak devam ettirmiştir. Sanatçı, 2007 senesinde Lancaster Museum of Art’da uluslararası en büyük ilk Lego sergisini açmıştır. Bir çocuk oyuncağı olan Lego ile heykeller üreten Saawaya, “Legoları bir araç olarak

sanat dünyasına taşıyan ilk güncel sanatçı” olarak bilinmektedir (Jones, 2021). Sanatçının heykel üretiminde yararlanmış olduğu biçimsel tavrın, Lego oyuncakların oynanma nitelikleriyle örtüştüğü görülmektedir. Heykel sanatında ekleme ve çıkarma yaparak form oluşturma yöntemine oldukça benzer bir tekniğe sahip olan Legolar, Sawaya'nın ellerinde bir çocuğun oyun oynadığı andaki gibi biçimlenmektedir.



Görsel 3.13 Nathan Sawaya, İnsanlık Hali serisinden “Sarı” (Yellow), plastik lego, 2007, 6,2 x 83,8 x 30,5 cm (Kaynak: URL 42)

Legolarla oluşturduğu “İnsanlık Hali” isimli bir seriye sahip olan Sawaya, ironik bir tavır takınarak oyunun, insanlığın bir parçası hatta özü olduğunu göstermektedir. Özellikle “Sarı” adlı heykelinde insan formunun Legolarla oluşturulmasına ek olarak içini açıp göğsünden dışarıya yine Lego parçalarının düşüşünü formlandırışı adeta “içim dışım oyun” söylemine tekabül etmektedir. İnsanın en ihtiyaç duyduğu gereksinimlerden birinin oyun olduğunu hem çalışmalarının seri isminden hem de heykelde ele alınan bireyin içinden akan hayati öge dahilinde kan gibi Legoların çıkmasıyla gösterilişinden anlamak mümkündür.



Görsel 3.14 Nathan Sawaya, “Merdiven” (Stairway), 2016, plastik lego, Chapin Art Museum (Kaynak: URL 43)

Sanatçının bir başka çalışması olan “Merdiven” adlı heykelinde de yine bir insanlık hali söz konusudur. Çaba, azim, yorgunluk, sabır gibi konular insan yaşamında oldukça deneyimlenen duygu ve faaliyetlerdir. Sanatçı bu süreci ve bireyin kendini keşfini oyunsu bir yaklaşımla aktarmıştır. İnsanın, oynadığı müddetçe kendini bulabileceği mesajının da anlaşıldığı çalışma Legolarla oluşturularak olduğu kadar kullanılan ironik dil bağlamında da sanat yapıtının ve sanatçının oyuncu yönünü göstermektedir. İnsanoğlunun özünü oluşturan ereğin aranma esnasına tanıklık edilen çalışmayı Sawaya şu sözlerle ifade etmektedir: “Lego sizi her yere götürebilir” (LEGO Certified Stores, t.y.). Bu sebeple çalışmalarına detaydan uzak tek kelimelik isimler koyan sanatçı, çalışmaya dair düşünsel süreci izleyicilerin bireysel şekilde tatmalarını beklemektedir.

3.7 Ayla Turan

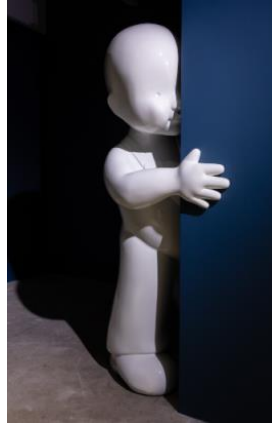
Ayla Turan 1973 yılında Hamburg'da doğmuştur. 1996 senesinde Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü'nden mezun olmuştur. Türkiye'de olduğu kadar yurt dışındaki kamusal mekanlarda heykellerini üreten sanatçı, çoğunlukla gündelik yaşamdan nesnelere, figürleri çocuksu bir yaklaşımla ele almaktadır. Bu yaklaşımın yanı sıra heykellerinde toplumsal problemlere dair pek çok konunun okumasını yapmaya davet ederken, genellikle eğlenceli ve dinamik olmakla beraber figürlerine her zaman hareket katmayı tercih etmektedir. Hareketli duruşlar çalışmalarının önemli bir parçasıdır. Sanatçı, çalışmalarını ve yaşamını İstanbul'da sürdürmektedir.



Görsel 3.15 Ayla Turan, “Kukla Gösterisi” 2022, polyester, 170x9x86cm, Pg Art Gallery (Kaynak: URL 44)

Turan'ın güncel çalışmalarının öznesi, çocuklardan ve onların dünyasından oluşmaktadır. Sanatçı, polyester ile üretmiş olduğu heykellerini minimalist bir üslupta aktarmaktadır. Kullanılan beyaz renk ile aslında çocukların masum ve temiz dünyalarına atıfta bulunulduğundan söz etmek mümkündür. Onların renkli dünyalarını ise sanatçının heykellerine verdiği formlarla yakaladığı gözlemlenmektedir. Bazı heykellerinde tema bakımından çocuk oyunlarını birebir ele alması ise bu durumu desteklemektedir. Keskin ve sivri formlara karşılık pürüzsüz ve köşesiz hatların baz alınarak tasarlandığı çalışmaların; çocuk heykelleri üzerinden şirin, eğlenceli yönü görülse de rahatsız edici, karanlık, kabul görülemez boyuttaki meselelerin; sosyolojik, teolojik ve psikolojik bağlamda sorgulandığı bir durum söz konusudur. Heykellerinde özellikle çocuk figürlerini tercih etme nedenini Turan şu sözlerle ifade etmektedir:

Farklı dönemlerde ürettiğim heykellerimde çeşitli malzemelerle çalışmış olsam da kendimi ifade etme biçimim hep mizah taraftıydı. Çocuksu bir tavırla anlatmayı tercih ettim. İster kocaman bir mermer yontarken, ister küçük bir kille heykel oluştururken çocuk ruhum hep olmuştur. Ürettiğim heykellerimin hepsi kendi çocukluğumdan birer fotoğraf karesi. Donmuş anlardan ibaretler. Heykellerimle bir araya gelenlerin duygusal bağ kurup kendilerine yakın hissetmesinin nedeni de bu; konu izleyiciye tanıdık geliyor, kendinden bir şey bulabiliyor (Turan, 2022, akt. Bıçak, 2022).



Görsel 3.16 Ayla Turan, “Bul Beni”, 2020, polyester, 200x120x95cm, Pg Art Gallery (Kaynak: URL 45)

“Bul Beni” adlı heykel çalışmasındaki çocuk figürünün, sergi salonunda bir duvar köşesine saklanır pozisyonundaki duruşu ile sağlanan oyunsu yaklaşım göze çarpmaktadır. Adeta saklambaç oyununun içerisinde betimlenen çalışma, izleyiciyi sergi salonunda gezerken karşılaşmasıyla ebe rolüne büründürmektedir. Turan'ın oluşturmuş olduğu oyun alanında, izleyicinin kendini sanat yapıtı ile bir oyun arkadaşı şeklinde hissetmesi olası bir durumdur.



Görsel 3.17 Ayla Turan, “Let’s Fly”, 2022, polyester, Cİ (Kaynak: URL 46)

Özgürlüğü, elinde büyük bir gökkuşağı taşıyan çocuk olarak ifade eden Turan, özellikle günümüzde en ihtiyaç duyulan durumlar arasında geldiğinden söz etmektedir (Bıçak, 2022). “Let’s Fly” isimli çalışmasında da heykelini bu formda şekillendiren sanatçı, heykelin analizi sonrası akılda kalanın genellikle şirin çocuklar olduğundan bahsetmektedir. Mühim olanın keşfedilmeyi bekleyenler olduğunu, sevimli görünen hikayelerin altında yatan gerçekliklere odaklanılması gerektiğini de vurgulamaktadır. Örneğin, “Let’s Fly” isimli heykeline gerçekçi bir yaklaşım getirildiğinde, bir çocuğun uçmayı düşlediği an görülürken daha derin bir çözümlemeye gidildiğinde figürün elinde tuttuğu gökkuşağı günümüzde toplumsal cinsiyet bağlamında sembolik bir öge olarak kullanılmakta olduğu hatırlanırsa, Turan’ın da bahsettiği özgürlük kavramıyla bağdaştırıldığında insanların yönelimleri noktasında dahi kısıtlandığı, ötekileştirilerek ayrıcalıkların uygulandığı çağda oyunsu yaklaşımla bir eleştiri getirildiği görülmektedir. Kısıtlanan, yadırganan insanların tercihleri ne olursa olsun birlik içerisinde özgürce yaşayabilmeye dair yine de hala umudun var olduğunu destekler nitelikteki yaklaşımı da yerleştirmiş olduğu mekan kapsamında ve figür formuyla anlamak mümkündür.



Görsel 3.18 Ayla Turan, “Tahta Bacaklar”, 2023, polyester, metal, NordArt, Almanya (Kaynak: URL 47)

Turan’ın en son ürettiği işlerinden olan “Tahta Bacaklar” NordArt’ta Ekim 2023’e kadar sergilenmek üzere yerleştirilmiştir. Yükseklik yönüyle gerçek insan boyutundan oldukça uzun olan bu çalışmada yine çocuk figürlerin çalışmanın adından da anlaşılacağı üzere tahta bacaklara çıkararak dengede durma çabasının ve/veya yürüme anlarının dondurulmuş versiyonu görülmektedir. Mekanda izleyicinin sergiyi ziyareti esnasında figürlerle ortak bir alanı paylaştıkları gözlemlenmektedir. Turan, ironik bir tavır takınarak yapıtın (çocuk figürlerin) da sergi mekanını gezdiği bir etki sağlamıştır. Genellikle sirklerde ve palyaçolar tarafından kullanılan nesneyi sanat yapıtına dahil edişiyile oyunsu yönü gösteren sanatçı, çocuk figür ve büyüklük zıtlığıyla beraber de bu durumu yakalamıştır. Genellikle küçüklük ve kısılıkları ile yetişkinlere aşağıdan bakmak zorunda kalan çocukların, Turan’ın üretim şekliyle yukarıdan bakar hale gelişleri, oyunun kurgusal ve eğlence yönüyle birleşerek aktarılmıştır. Sanatçının örnek olarak seçilmiş olan eser görsellerinden de anlaşılacağı üzere, oyun olgusu Turan’da kısmen heykellerinin konusunu oluştururken diğer yönden ise yaşamdaki karşılaşılabilen tüm gerçekliklerin, isteklerin, zorlukların, hayallerin, problemlerin anlatımı ve algılanmasının sağlanması noktasında bir ifade biçimi halinde kullanıldığı görülmektedir.

3.8 Nazım Mammadov

Sirk yaşamı, palyaçolar, cambazlar, maskeler, kostümler, figürlerle birlikte hayvanlar Mammadov’un eserlerinde önemli bir yere sahiptir. Mammadov’un figürlerinin

dünyayı bir oyun alanı olarak gördüğü belirtilebilmektedir. İp ve üzerinde dengede durmaya çalışan bir figür... İlk bakıldığında mekanla da bağdaştırılırsa bir cambazı akla getirir de metafor bağlamında ipi hayat ve dengede durmaya çabalayan figürün (cambazın) dünyada hayatta kalma çabası şeklinde yorumlamak mümkündür. Bu zorlu süreç ise heyecan, gerilim, denge, salınım, keyif birlikteliğinde aktarılmaktadır. Tıpkı oyunda olduğu gibi. Eserde tema dahilinde oyunsu yaklaşım gözlemlense de sanatçının dünyayı eleştirel şekilde aktarımında da oyunsallık kendini belli etmektedir.



Görsel 3.19 Nazım Mammadov, İsimsiz, 2022, 100x100cm (Kaynak: URL 48)

Fink, hepimizin “ciddiyeti, sahiciliği, gerçekliği, mücadeleyi, işi, sevgiyi ve ölümü oynadığımızı tüm bunların üzerine bir de oyun oynadığımızı” belirtmektedir (Fink, 2015, s. 17). Bu söylemle Mammadov’un da eserlerinde olduğu gibi bir insanın dünyevi yaşamıyla oyun ilişkisinin ne kadar yakın olduğu görülmektedir.



Görsel 3.20 Nazım Mammadov, “Hayalperestler Tiyatrosu” (Teatro dei Sognatori), 2022 150x150cm, T.Ü.Y.B. (Kaynak: URL 49)

“Hayalperestler Tiyatrosu” adlı eserde ortaya konan eylemler oyunsallık barındırmakla beraber teatral bir mekanda gerçekleşmektedir. Zaman gibi mekânın da oyunda ontik olandan ayrılması, Fink (2015)’in belirtmiş olduğu “oyunda mutluluk, ona has olan gerçek dışılık ile güçlü bir şekilde ilişkilidir” ifadesiyle bütünlük içerisindedir. Sanatçı, tiyatrodaki izleyicilere teslim edilen düşselliğin sonucunda mekanda oluşabilen illüzyonal etkiyi eserinde sağlamaktadır. Eserdeki her detayda farklı karakterler, farklı tipler ve olay örgüsü mevcuttur. Bir binanın her katında oturan farklı ailelerin veya bireylerin pencerelerinden yansıyan görüntüleri gibi, aynı dünya içerisinde farklı yaşamların oyunvari ve teatral gösterimi Mammadov’un gözünden aktarılmaktadır.

3.9 Alpay Aksayar

1986 yılında İstanbul’da doğan, 2007 yılında Marmara Üniversitesi Resim - İş Öğretmenliği alanından mezun olan sanatçı, yüksek lisansını da Mimar Sinan Üniversitesinde tamamlamıştır. Çalışmalarına İstanbul’da bulunan atölyesinde devam etmektedir. Aksayar’ın eserlerinde keder, acı ve hüznle harmanlanan bir mizah söz konusudur. “Resimlerinde işlediği temayı neşeli bir tını beraberliğinde anlatan sanatçı, figür ile arka plan arasında anakronizm sağlamaktadır” (Alpay, 2021). Figürlerin giyim kuşamı, karikatürvari etkisi, mekandan bağımsız ışık-gölge yönlerinin gerçekçi olan mekânla çakışması bu durumu destekleyen öğelerdir. Terk edilmiş harabe mekânlarda, eski yuvalardan kalan oyuncaklara eserlerinde sıklıkla yer veren Aksayar, oyun nesnesi bağlamında oyunsal tavır takınsa da olayları ele alış ve aktarış tarzıyla da çocuksu tavır birlikteliğinde oyunsallığı sanatında gösteren güncel sanatçılardan olmuştur. Aksayar’ın beslendiği trajedi ve bu trajedinin zaman ile çatışmasıyla ortaya çıkan komedinin oyun ile doğduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.



Görsel 3.21 Alpay Aksayar, “Vakit Geçerken”, T.Ü.Y.B., 2020, 40 x 50cm (Kaynak: URL 50)

Genellikle her eserinde yer vermiş olduğu karakterler aynı tipolojinin ürünüdür. Dağılmış yuvalar farklılık gösterse de “yabancıların hepsi Aksayar için birbirinden farksızdır” (Alpay, 2021). Sıklıkla gülen, eğlenen şekilde gösterilmiş olan karakterlerin yıkık bir mekanda bu denli mutlu ele alınışı dikkat çekmektedir. Yazar Yalın Alpay’a göre bu yabancılar; “üstlerindeki balon kollu gömlekleri, kısa paçalı pantolonları, kilotlu çorapları ve tokalı kunduralarıyla Ortaçağ Avrupası dönemindeki soylu kişilere hizmet eden seyisleri, uşakları veya soytarıları temsil etmektedir. Gülümsemeleri ise ince bıyıklarla betimlenmeleriyle onları güvenilmez, içten pazarlıklı, sahtekar, riyakar bir kişiliğe büründürmektedir” (Alpay, 2021). Zamanın ardına bıraktıklarıyla oyunlar oynayan bu göbekli, bıyıklı yetişkin yabancıların, Aksayar’ın resimlerinde masumluktan yoksun lakin yine de çocuktan farksız olduklarını söylemek mümkündür.



Görsel 3.22 Alpay Aksayar, “Tahterevalli”, T.Ü.Y.B., 2021, 55 x 70cm, (Kaynak: URL 51)

“Tahterevalli” adlı eserinde de isminden anlaşılacağı üzere figürlerin taş ve tahta ile oluşturmuş oldukları tahterevalliye bindikleri görülmektedir. Kartondan sahne

malzemeleri, top, kum kovası gibi ögeler birer oyun nesnesi kapsamında eserde yerlerini alırken; figürlerin bu terk edilmiş mekanda umarsızca ve keyifli halde oyuna dalmış olmaları dikkat çekmektedir. Diğer yönden sanatçının genellikle tamamlamış olduğu çalışmalarına kıyasla yarım bırakmışlık hissi veren tarzı da oyunsu yönü göstermektedir. Geçmiş ve şüana odaklı bir yarımliğin etkisinin teknik yönle de aktarıldığı düşündürülmektedir. Mekan, bellek algısının Aksayar'da oyunsu bir dille yansıtıldığı yine yeniden görülmektedir.

3.10 Maahyar Charmchi

Feminist eserleriyle tanınan İran asıllı sanatçı Charmchi, güç gösterisine dönüşen dünya yaşamını çalışmalarına konu edinmektedir. Özellikle kadınların yaşam zorluklarını eleştirel şekilde yansıtan Charmchi; zulüm, eşitsizlik, psikolojik ve fiziksel şiddet, toplumsal baskı vb. olabilecek tüm olumsuz yaklaşımların kadınlar üzerindeki etkisini oyunsu yaklaşımla ele almaktadır. Sanatçı, birebir görüşme esnasında; erkeğin kendisini yeryüzünün kralı, efendisi şeklinde görmesindeki hurafeliği, “bilince karşılık güç isteyen içgüdünün galibiyetliği” olarak bahsetmiştir. (Charmchi, kişisel görüşme, 2023). Bu konuya dair eserlerinde kullandığı mor kurdele göze çarpmaktadır.

Bu kurdele genellikle kadının ellerine ve ayaklarına sarılı vaziyette resmedilmektedir. Ruhsal ve bilinçli olan mavi ile içgüdü ve duygunun temsiliyeti olan kırmızının birleşiminden oluşmaktadır. Mor kurdele ile bir yandan da bilinçli içgüdü mü yoksa içgüdüsel farkındalık mı? durumu sorgulanmaktadır (Charmchi, kişisel görüşme, 2023).



Görsel 3.23 Maahyar Charmchi, “Oyuncak Bebek Evi”, T.Ü.A.B., 160x120cm, 2022
(Kaynak: Tez yazarının kendi çekimidir)

“Oyuncak Bebek Evi” adlı eserde kırmızı tonlarının hakim olduğu bir arka plan ve kompozisyonun ortasında üç farklı şekilde aynı kadını temsil eden figürler yer almaktadır. Charmchi, arka planı kadından beklenenler olarak sol ve sağ şeklinde ayırmıştır. Sol kısımda makyaj masasının yer aldığı bir yatak odası, sağ kısımda ise mutfak bölümü bulunduğu göze çarpmaktadır. Kadının yemek pişirme eylemi ile anaçlığı vurgulanırken, güzelleşmesi ile de evlilikteki sorumlu olduğu yüklerle atıfta bulunan sanatçı, söz konusu öğelerde içgüdünün rengi olarak tercih ettiğini belirttiği kırmızıya odaklanmıştır. Hatta oturan kadın figürünü iplerle yönlendiren arkadaki kadın figürünün de yine kırmızı renklerle betimlendiği dikkate değer bir detaydır. Çünkü oturan kadının elindeki voodoo bebek yine kendisidir ve içgüdüleri, duyguları kadını yönlendirerek kendi kendine acı yaşatmaktadır. Sanatçı arka planda kalan diğer birçok oyuncak bebeklerin de benzer durumdaki kadınları temsilen var olduklarını belirtmektedir. Elleri ve ayakları arasından dolanan mor kurdelenin yine bilinç ile içgüdü arasındaki ip olarak insanın hangi tarafa çekildiğini sorgulatan bir öge şeklinde kullanıldığı görülmektedir. Oyun olgusunun güncel Türk resim sanatındaki gösterimi olarak Maahyar Charmchi’nin yapıtı, oyun nesnelерinin kullanımıyla ve kuklalaştırma üzerinden kullanılan dil yönüyle önemli örneklerden biri olduğu düşünülmektedir.

4. YÖNTEM

“Güncel Sanat Üretiminde Oyun Olgusu” adlı tezin hazırlanma sürecinde ulaşılabilmış olan tüm yazılı belgeler, görsel kaynaklar ve kaynaklardaki dipnotlarda referans şeklinde belirtilen kitaplar, makaleler, dergiler, dijital dokümanlar vb. incelenmiştir. Tarama modeli ile yapılan çalışma kapsamında ele alınan kavramlar açıklanmıştır. Genel tarama modelinin baz alınarak sürdürüldüğü çalışmada, nitel araştırma yöntem ve teknikleri kullanılmaktadır. Nitel verileri elde edebilmek ve sunmak için araştırma kapsamında doküman incelemesi, eser analizi yöntemi kullanılmıştır. İncelenecek örnekler belirlenmiştir. Yapılan Literatür Taraması sonrasında çalışma kapsamında ulaşılan sanatçıların eserleri üzerinden elde edilen veriler görsel çözümler doğrultusunda yorumlanmıştır. “Görsel araştırma yöntemleri, kuramsal çerçeve yoluyla yapılan araştırma bileşenlerinin kavramsal bir olguyu sunmasına yönelik gerekli olabilecek tüm görsel, görsel-ışitsel bununla birlikte performans ve etkileşimli sanatsal uygulamalarını barındırmaktadır” (Cahnmann vd., 2008, akt. Bedir Erişti, 2021, s. 1). Görsel araştırma yöntemleri ile birlikte bilimsel araştırma sürecinde “sanat ve araştırmanın ilişkilendirildiği ortak yaklaşım; araştırmacıların farklı durumlara yönelik algıları, bakış açıları ve bireysel görüşleri, kendi izlenimlerini ortaya konulmaya çalışılmaktadır” (Eisner, 2002, akt. Bedir Erişti, 2021). Bu durum ise araştırma sürecini daha etkileşimli bir hale getirmektedir.

Ulaşılan bulgular değerlendirilerek tez çalışması sonuçlandırılmıştır. Ardından atölye uygulamaları beraberinde eser metin çalışmaları ile tez desteklenmiştir.

5. KİŞİSEL UYGULAMALAR

Güncel Sanat Üretiminde Oyun Olgusu başlıklı tez kapsamında kişisel arayışlar ardından üretilmiş olan uygulamalar bu bölümde görsellerle desteklenerek ele alınacaktır.

Çalışmaların genelinde kuklanın / oyuncak bebeklerin insana eş değer anlamdaki kullanımını Platon'un yaklaşımıyla benzerdir. Platon insan ve tanrı arasında bir oyun durumundan söz ederken “insanın, dünyadaki yeri ve tanrı ile olan ilişkisinde iradesi olan bir kukla / oyuncak bebek olduğunu ifade etmektedir” (Platon, 1998). Dünya gibi bir oyun alanında, oyun kurucu olarak görülen tanrının oyununa katılınılabileceğinden ve birlikte oynanabileceğinden bahseden düşünür, kuklanın oyun ile özgürleşebilmesine de değinmektedir. Bu noktada kuklanın / oyuncak bebeğin oynamış olduğu akıllıca oyun, insanın ussal mimetik oyunu gibi kabul görmelidir. İnsan dünyada irade sahibi bir kukladır /oyuncak bebektir ve yaşam denen serüvende büyük bir hazla oyununu sürdürmektedir. Uygulamalar kapsamındaki yaklaşımlar, evrensel şekilde insan hali anlatımının bir sunumu olarak kuklalarda / oyuncak bebeklerde vuku bulmaktadır. Psikolojik analizleri de beraberinde getirerek bir yandan izleyicinin kendi içine dönmesini sağlayan bir durum söz konusudur.

Diğer yönden Fink (2015)'in dünyanın kendisini başlı başına bir oyun olarak görme fikri de kişisel arayışlar boyunca sahip olunan düşünce biçimiyle örtüşmektedir. İnsanın yaşamında başına gelen tüm olumsuz olgular (acı, keder, üzüntü, korku, gerilme, stres, yalnızlık) da dahil ciddi yaşam karşısında -mış gibi yapma, hakiki oyunun bir parçasıdır. Oyunun çeşitli boyutlarına değinen Fink (2015), kendini açıkça gösterebilmesinin yanı sıra maskeye bürünmüş bir vaziyette de oyunla karşılaşılabilceğinden ve yaşamın ciddiyeti içerisinde saklanabileceğinden bahsetmektedir. İnsanın yüzlerce maske takarak gizlenme isteğine rağmen daima oynamakta olduğu düşüncesi, kişisel çalışmalardaki tiplmelerin oluşturulma önemini destekler niteliktedir.

Genel anlamda çalışmaların oluşum sürecinde sahip olunan görüş ve tavır kapsamına insanın hayat denen oyun alanında bir oyuncu olduğu ve oynadığı müddetçe var

olduğu, Schiller (2020)'ın da bahsettiği üzere “oynadığında tam insan olabilme” fikri hakimdir. Oluşturulan tipler, temalar, çalışma isimleri ve yer yer teknik yaklaşımlar oyunsu bir tavır bağlamında geliştirilmiştir. Çalışmaların genelinde isimlerinin oyun adları olarak verilmiş olması, insanın yaşamında başına gelen olayların, kayıpların, arayışların, karşılaşmaların, duyguların velhasıl tüm durumların oyundan ibaret oluşuyla; bir oyunun içinde olmasıyla ilişkilendirilmektedir. Bu sebeple uygulamalar, “Bir Oyunun İçindeyiz” serisi olarak isimlendirilmiştir.



Görsel 5.1 “Ben Büyüdüm Anne (!)”, T.Ü.Y.B., 2023, 70 x 100 cm

Her çocuk, yaşamında önemseydiği bir büyüğünü örnek alıp onun gibi olmaya çabalamıştır. İster o kişinin kıyafetleriyle, davranışlarıyla ister kullandığı herhangi bir eşyasıyla düşlediği kişinin kılığına kendini sokmaya çalışmıştır. Tam da bu esnada çocuğun düşsel gücünün davranışlarıyla birleşmesi noktasında oyunsu tavır devreye girmeye başlamaktadır. “-mış” gibi yapma eylemi ile çocuk başka bir dünyaya adımını atmaktadır ve o dünyada büründüğü kişilikte farklı bir yaşam sürdürmektedir. Taklit eden ve yalnızca eğlenmek için oynadığının farkında olan çocuk birey “Ben Büyüdüm Anne (!)” adlı uygulama görselinde de görülmektedir. İsmiyle birlikte gizli alayı

beraberinde getiren çalışmada her kız çocuğunun ilk oyunlarından biri göze çarpmaktadır. Kendine büyük gelen takılar, kıyafet ve aksesuarlar, genelde yetişkin birinin yapacağı makyajı yapma çabası, topuklu ayakkabılar... Arka planda yer alan makyaj çantası ve duvarda çocuk elinden çıkmış bir çizim detayından da anlaşılacağı üzere annesinin eşyalarını kullanan ve onun gibi davranan bir çocuk görülmektedir. Yerde kendine ait oyuncaklar ve boya malzemeleri durmaktayken, bu kız çocuğu kendini büyümüş şekilde atfetmektedir. Fink'in bahsetmiş olduğu üzere "gerçek bir davranışın içinde gerçek olmayan bir davranış temsil edilmektedir" (Fink, 2015). Kurgusal bir kendini kavrayış hali söz konusudur.



Görsel 5.2 "Düşüren Yanar", T.Ü.Y.B., 2023, 70 x 100 cm

"Düşüren Yanar" isimli çalışma siyahı bir çocuğun, kafasında top yerine dünya maketini sektirmeye hatta dengede tutmaya çalıştığı bir kompozisyonundan oluşmaktadır. Çalışmanın arka planında duvara asılı iki maske bulunurken zeminde boş bir tas ve yerdeki kirli su birikintisi göze çarpmaktadır. Afrikalı çocuklardan esinlenilerek oluşturulan çalışmada, onların yaşam zorlukları ve bir yandan bu

zorluklarla mücadelelerinde oyunsu yaklaşım dikkat çekmektedir. Boş tas ile açlıklarına, küçük ve kirlı su birikintisi ile susuzluklarına vurgu yapılması amaçlanmıştır.

Duvardaki maskeler Afrika'da (Dan Kabilesinde), Dan Maskesi olarak isim bulmuşlardır. "Koşucu maskesi olarak da bilinen bu maskeler oyuklar şeklinde yuvarlak gözlere, sivri çene hattına ve öne çıkan iri dudaklara sahiptir. Köylerdeki geleneksel yarışlarda gençler bu maskeleri takarak koşup çocukları korkutmaktadır" (Gül, 2019, s. 34). Genel anlamda düşünüldüğünde maske bireyin kendini saklaması, gizlemesi süslü göstermesi veya korkutma amacıyla kullanılırken yine kabile içerisinde de kendini gizleyerek korkutma ve eğlenme niyetiyle kullanıldığı görülmektedir. Bu noktada maskelerin, maket dünyayı (gerçek anlamda ise dünya üzerinde yaşanan zorlu olayları veya kişileri) başının üzerinde tutup oyun oynayan çocuğun karşılaşabileceği güvenilmez, rol yapan insanları temsilen kullanıldıkları düşünülebilmektedir. Bu noktada Dan Maskelerinin kendi içinde kullanılma amacı da bu düşünceyi desteklemektedir.

Bunlara ek olarak diğeri bir oyunsu yaklaşımın ise çalışmanın adıyla aktarıldığı görülmektedir. Çalışma genelinde anlaşılacağı üzere oyun yalnızca refah ortamlarda, bol oyuncaklarla, kurgulanan bir dünyada gerçekleşmemektedir; birebir yaşamın zorlu süreçlerine, maskeler takan insanlara kafa tutarak da ciddi bir şekilde oynanabilmektedir. İnsanın yaşam serüveninin mücadelesi başlı başına bir oyundur ve oyun, yemek gibi, su gibi mühim bir ihtiyaçtır. Afrika'nın belirli bölgelerindeki yaşam zorluğu çeken çocuklar yalnızca sınırlandırılmış bir örnektir. Benzer birçok yerde, şartlarda ve ruhlarda oyunun istikrarlı varlığı yadsınmamaktadır.



Görsel 5.3 “Dama”, T.Ü.Y.B., 2023, 70 x 100 cm

Herakleitos’un, zamanı dama oynayan bir çocuk olarak görmesi ve krallığın yani yaşantının çocuğa aitliği düşüncesinden yola çıkılarak yapılmış olan “Dama” çalışması birçok alegorik öge barındırmaktadır. Oyuncakvari etkideki başında taç bulunan çocuk figürü düşünür pozisyonda dama taşlarına bakarken, karşı rakipte; maske, Barbie bebek, çorap kukla, oyuncak tabanca, renkli toplar, zar gibi birden fazla oyun nesnelerinin yer aldığı görülmektedir. Diğer yönden izleyicinin bakış açısına göre de tasarlanan çalışmada çocuk figürü ile karşılıklı denk gelişi üzerine sonraki hamlenin düşünülmesi yönüyle izleyiciyi oyuna davet eden yönü ise ayrı bir detaydır. Betimlenmiş olan oyun nesnelere, gerçek yaşamda insanın karşılaşılabileceği kişiler, olaylar ve karakterler olarak vuku bulmaktadır. Maske, karşılaşılan çoklu kişilikleri, yapılan rolleri temsil ederken Barbie bebek günümüz insanının herkesleşme çabasını, yapaylığı, doğallıktan uzaklığı, sahteliği nitelendirmektedir; popülerliğe eğilimden kaynaklı özünden kopanları vurgulamaktadır. Kukla yönetilen, yönlendirilen pozisyondakileri temsilen var olarak tabancaya yakın duruşuyla bağıntılı şekilde de düşünülebilmektedir.

Çalışmada bir başka detay ise duvara çizili olan mağara resmi etkisindeki avlanma sahnesidir. Çocuk elinden kuru boya ile yapılmış olan bu çizim, dama oyunundaki rakiplerle birlikte gerçek dünyanın bağdaştırılması ardından bir nevi avlanmayı, ilkeliliğin güncelliğini vurgulamaktadır. Zaman değişse de taklitlerle değişime uğrayarak gelişen bir oyun durumu görülmektedir. Bu oyuna varlığını unutacak

derecede kendini kaptıran, safça yaklaşım barındıran ve belirlenmiş kurallar dışında eylemlerinde özgür olan çocuk gibi katılan kimseler, gerçek yaşamı tadanlardır; oyunu asıl oynayanlardır.



Görsel 5.4 “Oyun Arkadaşım”, T.Ü.Y.B., 2023, 70 x 100 cm

Oyunun, en basit biçimde ve hatta hayvanların yaşamında bile fizyolojik yönden ya da psikik bir tepkiden çok daha fazlasını ifade ettiğini belirten Huizinga (1995), hayvanların da tıpkı insanlar gibi oyun oynadığını belirtmektedir. Huizinga oyuna dair bütün “temel çizgilerin, hayvan oyunlarında insanlardan önce çoktan gerçekleşen bir durum olduğunu ve bahsedilen bu çizgileri görebilmenin, yavru köpeklerin keyifli oynaşmalarını dikkatlice izlemekten geçeceğini dile getirmektedir” (Huizinga, 1995, s. 16-17). Oyun içerisindeki tüm oyuncuların birer eş oyuncu olarak kabul edildiği bilgisinden yola çıkılarak “Oyun Arkadaşım” adlı çalışmada geleneksel bir çocuk oyunu olan misket oyunu konu edinilmiştir. Kukla formunda bir çocuğun ve yavru köpeğin birlikte oynadıkları oyunda aslında “önemli olan kazanılması hedeflenen misketler değil, oyunun kendisidir” (Huizinga, 1995, s. 74).

Dışarıdan bakanın, oyunu oynamak istemesine, oyunun hareketinin belirleniminin sebep olduğunu ifade eden Gadamer (2017) durumu şu şekilde örneklendirmektedir: “Topla oynayan bir çocuğa bakan kişi o an bu durumun dışında başka hiçbir şeyin farkında değildir. İzleyici kendini bütünüyle buna kaptırırsa bu, tekrarlayan harekete içsel katılımdan başka bir şey değildir” (Gadamer, 2017, s. 42). Görselde yer alan

yavru köpek de gerçek davranış boyutunda oyuna katılmıyor görünse dahi, çocuğu (kuklayı) izleyerek kendini kaptırmaktadır ve aslında oyuna çoktan dahil olmuştur.



Görsel 5.5 “Körebe”, T.Ü.Y.B., 2023, 100 x 100 cm



Görsel 5.6 “Körebe”, T.Ü.Y.B., toprak ve sahipsiz ayakkabılar, 2023, 100 x 100 cm

Boş bir arazide gözleri bağlı, oyun arkadaşlarını ebelemeyi bekleyen bir kukla (çocuk)... Körebe adlı çalışmanın tamamlanması, Türkiye’de 06.02.2023 tarihinde meydana gelen deprem felaketi sürecine tekabül etmektedir. Özellikle depremden etkilenen Kahramanmaraş, Gaziantep, Hatay, Adıyaman, Malatya, Elazığ, Diyarbakır, Şanlıurfa gibi illerde yaşamını yitiren, kaybolan çocukların varlığı; bulunması gereken oyun alanından mahrum vaziyettedir. Tuval üzerine yağlı boya tekniğinde yapılan çalışma ayrıca toprak zemine sahip bir dış mekana, sahipsiz çocuk ayakkabıları ile

yerleştirilmiştir. Böylelikle çalışmanın arka planı ile mekanın bütünlüğü oluşturulmaya çalışılırken, izleyicinin mekandaki oyundan yoksunluk hissini algılamasının kuvvetlendirilmesi sağlanmıştır. Tema dışında teknik yönden de oyunsu bir yaklaşım söz konusudur. Çalışmanın arka planı ile mekanın bütünleşmesi ardından, gerçek mekanda yer alan izleyici, resmin devamı niteliğinde sahipsiz ayakkabıların da kendi bulunduğu mekanda olmasıyla birlikte oyundaki ebe ile karşı karşıya kalarak bir yüzleşme hali meydana gelmektedir. Böylelikle bir yandan kendisini oyunun içinde bulurken diğer yandan gözleri bağlı ebenin göremediklerini görmekte olsa da onunla aynı hisleri barındıracağı düşünülmektedir.



Görsel 5.7 “Hepimiz Aynı Gemideyiz”, T.Ü.Y.B., 2023, 70x100 cm

“Hepimiz aynı gemideyiz” söylemi dünya üzerinde dil çeşitliliği yönüyle farklı ifade edilse de anlam açısından ortak bir kökene sahiptir. Genel olarak sınıf ayrımcılığı gözetmeksizin yaşam mücadelesi serüveninde kader ortaklığı anlamını barındıran bu telaffuz, çalışma kapsamında ironik bir açıdan ele alınmıştır. Bez bebeklerden oluşan üç çeşit tiplere dikkate çarpmaktadır. Her biri farklı statüleri, karakterleri ve amaçları barındırdığı düşünülerek oluşturulan bu çalışmada mutsuz palyaço; yaşamı boyunca maskelere bürünen insanları, hissettikleri ile dışa vurduklarının bir olmadığı kişilikleri temsilen karakterize edilmiştir. Diğer oluşturulan karakter ise korsandır. Yıkıntı bir duvar tepesinde rahat pozisyondaki oturuşuyla yer alan korsan, yerde oturan çocuk figürüne hafif bir sırtıyla bakar vaziyette resmedilmiştir. Duvardaki çocuk elinden çizili olan gemi metaforu ile korsanın elindeki kancanın yakınlığı ise ince bir detaydır. Gemi ile korsanın bağdaştırılması ardından yakınlığı düşünüldüğünde, karakter

yönüyle umarsız ve baskın olan bir kişilik düşüncesine varmak mümkündür. Gerçek yaşamda da bu tarz karakterler birçok statüye eşdeğer sayılabilmektedir. Son karakter ise zemindeki küçük su birikintisinden hava kabarcıkları oluşturan bir kız çocuğudur. Çocuk olgusu masumiyetliği beraberinde getirirken; hayat gayesi yönüyle de çıkar ilişkileri güden, içten pazarlıklı yetişkin bireylerden farklı bir yere koyulmuştur. Bu noktada bir farklı yaklaşım olarak hava kabarcığı yapma oyunu da ayrıca irdelenebilecek durumlar arasındadır. Sanatta alegorik bir anlam barındıran ve diğer bir yönüyle de vanitas simgesi olarak karşılık bulan baloncuklar, yaşamın geçiciliğini ve kısıtlılığını vurgulayan bir öğedir. “Jacob Cats için balon ve kabarcık yaklaşımının kökeninde insanın bir kabarcık olduğu söylemi yer almaktadır; bu düşünce belirli bir dönem ardından sona eren çocukluk çağını nitelemektedir” (Daşçı, 2008, s. 128-130).

Çalışma kapsamında, gemi çiziminin izleyicilerin gözünde; beklenen, umut veya farklı bir olgu şeklinde konumlanması mümkündür. Ele alınan hali ise aslında dünyevi yaşamın temsiliyeti şeklindedir. Keza çizime dahil olan köpekbalığı ve ahtapot bu yaşamdaki zorlukları, düşmanları nitelerken hemen yakınındaki zeminde ısırılmış olan elma detayı da bu yaşam başlangıcına bir gönderme olarak aktarılmıştır. Böylelikle oyun dünyasına bir adım atıldığı düşünülmektedir.



Görsel 5.8 “Beyaz Tavşanı Takip Et”, T.Ü.Y.B., 2023, 120x120 cm

Beyaz tavşan şans, bolluk, doğurganlık anlamında bereketlilikle bağdaştırılan bir hayvan olmakla birlikte, Alice Harikalar Diyarında'da merak güdüsünün temsiline kavuşmuştur. Görsel 3.7'de yer alan "Beyaz Tavşanı Takip Et" adlı çalışmada bez bebeğin kovaladığı tavşan, bez bebeği (insanı) kendini keşfetmeye dair bir davettir, tıpkı Alice Harikalar Diyarında'da olduğu gibi. Yaşamı, zamanı niteleyen bir cep saati, tavşana yakın vaziyetteki duruşu ile dikkat çekerken, arka planda eski bir anahtarın da maket eve yakınlığı göze çarpan durumlar arasındadır. Bu anahtarın duvarda yer alan kapı çizimi ile de bağdaştırılması bir ihtimal... Bez bebekten küçük fakat bir o kadar da boyuna yakın ebattaki bu maket ev ve anahtar, insanın kendini aşmasını; konfor alanından çıkmasını ve bir nebze de gösterebileceği cesareti vurgulamaktadır. Hatırlatmak gerekirse Alice de içtiği ve yediği gıdalar sonrası büyüüp küçülerek bazı kapılardan geçmektedir ve evlere sığamamaktadır. Bir merak ile takip ettiği tavşan, Alice'e kendi özünü bulma yolculuğunda birçok deneyim yaşatmıştır. Arka plandaki çizimde keşfedilmeyi bekleyen dünyadan bir kesitin yer alması ile birlikte Alice'e öğütler veren kedi ile konuşmasından kesit bulunmaktadır. İnsanın merakla keşfetmeye başladığı yaşam serüveninde katıldığı bir oyun durumu söz konusudur. "Bir yere ancak yeterince uzun yüründüğünde varılabileceğinden" söz eden kedinin söylemi, bu çalışma kapsamında oyunda pes etmeden, oyunbozanlık yapmadan oyunun (yaşamın) sürdürülebildiğinde asıl oyuncu olunabileceği şeklinde yorumlanmalıdır. Aynı zamanda çalışma kapsamında esinlenen beyaz tavşan, tez yazarının kendi tavşanıdır. Bir nevi oyun arkadaşı olan tavşanı merakla takip eden bez bebeğin oyun alanını (dünyayı) ve kendini keşfini bekleyen süreç bu çalışmada konu edinmiştir.



Görsel 5.9 “Tetris”, karton plak üzerine karışık teknik, 2023, 60x60cm

Tetris adlı çalışmanın, piksel art tarzında tasarlanmasıyla oyunu bir etki yakalanmaya çalışılmıştır. Piksellerden oluşan bir bez bebek kompozisyonun ortasında yer alırken, arka planda tetris parçaları bulunmaktadır. Çalışmaya ek olarak materyallerle oluşturulan renkli bir tetris maketi izleyicinin katılımı için bir davettir. Katılımcı dilerse parçaları uygun yere yerleştirmekte özgürdür. Her bir katılımcı bir veya birden fazla parçayı yerleştirerek birlikte bir oyunu oynamış olacaklardır. Fakat bu bitmeyen bir oyundur. Çünkü bazı parçalar resmin arka planındadır. Bu sayede izleyicilerin birlikte oynadıkları bir oyun olmanın yanı sıra, yapılan resimdeki bez bebeğin de katılımcılara bir oyun arkadaşı olması sağlanmaya çalışılmıştır. Beraberinde oyunu parçalarla meydana gelen bir bez bebek olması ise oyun güdüsünden oluşan insanı temsilen varlığına bir göndermedir.



Görsel 5.10 “Ben Bir Gölgeyim, Ben Neyim?”, cam üzerine yağlı boya, ip, 2023, 55,5 x 31,5 x 9,5 cm

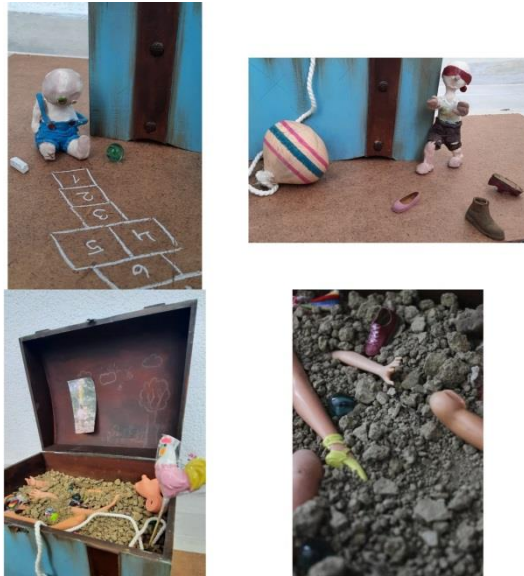
Çocukluk dönemlerinde geceleri duvarlara eller ile yapılan şekillerin ışık yoluyla duvara yansıtılarak hayvan vb. figürlerde gölgeler oluşturup oyun oynama eyleminden ilham alınarak tasarlanan çalışmanın, Platon'un mağara alegorisinden de etkilenecek oluşturulduğunu belirtmek mümkündür. Mağara alegorisinde toplumun mağara; bu toplumu oluşturan bireylerin, mağarada bulunan zincirlenmiş insanlar, bireylere toplumda sınırlılık sağlamak adına koyulmuş kuralların ise zincir, şaşkınlık hissinin geçici körlük, toplumda doğru veya gerçek kabul görenlerin mağara duvarına yansımakta olan gölgeler olduğu ve bu noktada da sorgulayan insanın mağarada zincirini kıran insan olduğu şeklinde bahsetmek yerinde olacaktır. Çeşitli birçok inanç ve kültüre göre bu anlamlandırmaların değişebilmesi elbette olasıdır. Söz konusu mağarayı evi olarak sayan veya aksine bir hapisane şeklinde kabul eden de olabilmektedir. Cahilliği mutluluk ile eşdeğer bulanların mağaradan çıktıklarında gerçekten delirmesi ihtimaldir. Kimisi için gölgeler yeterli iken, kimisi ise gölgeleri oluşturanın arayışına düşebilmektedir. Birey farklılıkları böyle bir şeydir. Dünya böyle bir yerdir. Belki de insan bizzat meydana getirdiği mağarasında kendini zincirleyip, izlemekte olduğu gölgelerin etkisinden ışığı aramamaktadır hatta bir ışığın olup olmadığını dahi merak etmemektedir.

“Ben Bir Gölgeyim, Ben Neyim?” adlı çalışmada da cam yüzeyine fırça ile vurulan her darbeye ışık tutulduğu an arka fona yansıyan gölge oluşumu itibari ile tez yazarının kendi üretim aşamasındaki oyunu göze çarparken bir yandan ise tümüyle gölge oyunun kendisi görülebilmektedir. Diğer yönden ise dil oyunun getirisi olarak bakılan ve görülenin farkı beraberliğinde bir oyun daha mevcuttur. Bu noktada farkı yakalamak oyuncu olan izleyiciye düşmektedir. Çalışma, izleyiciye “Ben Bir Gölgeyim, Ben Neyim?” sorusunu yönelterek bakılan ve görülen arasındaki ayrımı yapmasını istemektedir. Gölgelerde av sahnesini andırarak birbirini kovalayan ve korkutmaya çalışan figürler göze çarparken, ışığın vurduğu alanda (ön planda) oyun oynamakta olan kuklalar bulunmaktadır. Dolayısıyla öncesinde bahsedildiği üzere, bakan kişi gölgenin etkisinde mi kalacak yoksa ışığı arayarak görmeyi mi tercih edecek sorgulaması yaşatmaya çabalanmaktadır.



Görsel 5.11 “Oyun Alanı”, yerleştirme, 2023, çeşitli ebatlar

Şair Tarancı'nın “Çocukluk” şiirinde bahsettiği gibi horoz şekerinin hiç bitmemesini dileyişi, “Oyun Alanı” adlı çalışmanın üretim aşamasında da ilham alınan sözlerden biri olmuştur. Bu mısra ile çocukluk çağının sona ermesini istemeyen şair, önceki dizelerde bahsetmiş olduğu gibi Affan Dede'den bir oyuncak alarak kendini yeniden çocuk hissettiğini, büyümesine rağmen oyun oynadığı çağlara döndüğünden söz etmektedir.



Görsel 5.12 “Oyun Alanı” adlı çalışmanın detay görselleri

“Oyun Alanı” adlı çalışma, bir sandık içerisine tez yazarının kendi çocukluğunun geçmiş olduğu bahçedeki topraktan doldurularak bu toprağa gömülü oyun

nesnelere olmaktadır. Çalışmanın üretim aşamasında kullanılmış olan oyuncakların bir kısmı, çocukluk döneminde oyun oynanan esnada bırakılmış veya kaybolan, uzun yıllar ardından aynı mekanda bulunan oyuncaklardır. Oyun nesnelere bulunması itibari ile güdüsel olarak yeniden oyun duygusu ile dolan yetişkin birey, hem kendi belleğindekiyle bir yüzleşme yaşarken diğer yönden de halen bu güdüyü sürdürdüğünün bilincine varmaktadır. Çalışmadaki nesnelere kişisel olmasına karşın evrensel bir dile de sahiptir. Bu nedenle çalışmanın sergilenişinden itibaren izleyiciyi çalışma ile kuracağı bağda ortak bir alana götüreceği düşünülmektedir; oyun alanına. Böylelikle katılımcıda kendi içine dönüş sağlanarak zihinsel bir serüvende kendini bulacağı umulmaktadır. Kendi özüne ulaştığı bir serüven olarak benliğini oluşturan oyun güdüsüne.

6. SONUÇ

Günümüzde insanlar tarafından kısıtlı halde tanımlanan oyunun, esasen insan yaşamına dair düşünüldüğünden çok daha kapsamlı bir kavram olduğu bu araştırma dahilinde ortaya çıkartılmıştır. Bir eğlence unsuru olmasının yanı sıra, bireyin merak güdüsünü, öğrenme arzusunu ve hayatta kalma mücadelesi süresince davranış biçimlerini çevreleyen oyun kavramı, kültür yaratıcı ve yansıtıcı öge şeklinde saptanmıştır. Bununla birlikte insanoğlunun hayatta kalma becerilerine yönelik bilgilerin, oyunun kendi doğasında yer alan taklit beraberliğinde tekrarlanarak yaşatıldığı görülmektedir ve hem zihinsel hem de fiziksel maharetleri ilerleyen insanların bu duruma yaratıcılıklarını da katmalarıyla oyunun, birbiriyle bağlantılı olarak gelişen bir yapıya bürünmüş olduğu anlaşılmıştır.

Tez çalışmasına dahil edilen ve tarihsel süreç içerisinde farklı dönemlerden olduğu kadar birbirine yakın dönemlerden de seçilmiş olan düşünürlerin, psikanalistlerin ve oyun kuramcılarının oyuna dair yorumlarının araştırılmasıyla elde edilen veriler üzerinden belirli düşünce yaklaşımlarının, çalışma kapsamında kişisel arayışlar sürecinde ortaya çıkmış ve çıkacak olan uygulamaların oluşumuna ön ayak olduğu görülmüştür. Oyunun unsurlarının ele alınması ardından sanat olgusu ile olan benzer yönleri ortaya çıkartılmıştır. Bu bağlamda oynayan-sanatçı ve oyun-sanat ilişkisi irdelenmekle beraber, oynayan insan davranışının uzantısı dahilinde bireyin yaratıcı üretilme ereğinin, barındırdığı oyun güdüsü olduğu tespit edilmiştir. Dürtüler ile gerçekleşen -miş gibi olan oyun hali, haz beraberliğinde insanı, kendisini tatmin ettiği dünyada bir başka oyun olan sanata ulaştırmaktadır. Dolayısıyla oyun, sanatın oluşumunda da etkili olmuştur. Oyun, insanın kendi iç dünyasına yönelmede aracı bir konumdadır. Sanatta oyun etkisinin, eserin üretildiği döneme, toplumsal yapıya, kültüre, ekonomik duruma göre pek çok etmenle şekillenerek dönüşüm gösterdiği fark edilmiştir. Özellikle 18. yüzyıl sonlarına dek genellikle çocuk oyunu kapsamında konu dahilinde aktarılrken, yavaş yavaş alegorik dilin kullanımıyla oyunsuluğun sanattaki etkisinde sanatçının tavrı bağlamında da gelişim gösterdiği görülmüştür. Örneğin ulaşılan veriler kapsamında değerlendirildiğinde, Avercamp “Buzda Bir Sahne” (1625) isimli eserinde gündelik eylemler bağlamında oyunu aktarılrken; Goya “El Pelele”

(1791-1792) isimli eserinde yine oyunu oynama eylemi dahilinde resme aktarmasının yanı sıra eleştiride bulunduğu erkek egemenliğine, alegori kullanımını beraberliğinde oyunsu bir dille vurgu yapmıştır. 19. yüzyıldan sonra oyunsu tavır bağlamında eserler üreten sanatçıların oyunsuluğu; konu, tavır, dil, özellikle teknik ve yöntem yönünden yansıdığı saptanmıştır. Ulaşılmış olan verilerden Picasso'nun "Mandolin Çalan Kız" adlı eseri, Duchamp'ın hazır nesne kullanımları, Hans Arp'ın rastlantıya dayalı çalışmaları, Kabare'de gerçekleşen teatrelleşmiş gösteriler, Schwitters'ın hurda eşyaları bu duruma örnek verilerden yalnızca birkaçıdır. Bu çeşitliliğin modernizme tepki yönüyle gelişerek oyun sürecinin de yoğun gözlemlenir hale gelmesini sağladığı tespit edilmiştir.

Güncel Sanatta eserlerinin oyun unsuru barındırdığı düşünülerek seçilen sanatçıların sanat anlayışları ve eser görsellerinin araştırılarak ulaşıldığı veriler neticesinde; sanatçı iç dünyasına ait imgeleri kendi diliyle görselleştirirken, izleyicinin, sanatçı tarafından belirlenen kurallara sahip olan ve yine sanatçının kurgulamış olduğu oyun alanı içerisinde kendini bulduğu saptananlar arasındadır. Söz konusu alana dilediği müddetçe katılabiliş kurgulanan oyuna dahil olabilmektedir. İzleyicinin kendi iradesiyle katılım sağlamış olduğu oyunda sanatçı, izleyici tarafından keşfedilmeyi hatta tamamlanmayı bekleyen alanlar bırakmaktadır. Katmanlı yapının keşfi ile dil oyunlarının da beraberinde geldiği fark edilmiştir. Bu durumun kimi zaman sanatçının yaratım sürecinde alegori ve ironiye başvurmasından da kaynaklı olduğu kanısına varılmıştır. Keza ciddiyetle oyuna dahil olan oyuncuyu (izleyiciyi) bundan böyle gerçek dünyaya ait nesnelere ziyade, imgelemin ürünleri karşılamaktadır. Üretim sürecinde sanatçıya, sergilenişinden itibaren ise izleyiciye bir oyun alanı kurulmuş olmaktadır. Güncel sanat üretimlerinde oyun olgusu, sanatçı-oynayan benzerliği ile üretim esnasındaki malzeme çeşitliliği ve dil oyunları bağlamında gözlemlenirken; diğer yönden ilişkiselliğin, etkileşimin yoğun yaşandığı yapıtlarda izleyici-eser beraberliğinde bir sanat deneyiminin yaşanmasıyla izleyicinin bir katılımcı (oyuncu) şeklinde oyuna dahil olduğu tespit edilmiştir. İzleyicinin (katılımcının) oyun dahilinde içine dönerek yapıt ile bağ kurmasının dışında, güncel sanat üretimlerinin sağlamış olduğu ayrıcalık beraberliğinde fiziken de dahil olabildiği noktalar bulunduğu tespit edilmiştir. Elde edilen veriler üzerinden örneklendirilecek olduğunda, Yayoi Kusama'nın "Yok Olma Odası" (Obliteration Room), kurulumu, Daniel Buren'in

“Çocuk Oyunu Gibi” (Like Child's Play) adlı yerleştirmesi, Rirkrit Tiravanija'nın “İsimsiz”, “Tuk Tuks” ve “Yarın Soru” (Tomorrow Is the Question) adlı kurulumları, Jacob Dahlgren'in ise “Ben, Dünya, Şeyler, Hayat” (I, The World, Things, Life) adlı yerleştirmesinde söz konusu durumlar en yoğun hali ile netliğe kavuşmuştur. Gelitin, Burak Eren Güler, Ece Ağırtmış gibi sanatçıların da güncel sanatta oyun oynama alanı yaratanlar arasında oldukları tespit edilmiştir. Kimisi (Ece Ağırtmış) “Halı” adlı enstalasyonu ile izleyiciyi oyuna davet ederek çocukluğuna götürürken kimisi ise (Burak Eren Güler) bir zıplama tasarımıyla oyun alanını kendi kurmaktadır. Dolayısıyla güncel sanatta, sanatçı-yapıt-izleyici üçgeninde oluşan oyun alanında sanatçı ve izleyicinin birer oyuncu olduğu görülmektedir. İnsan, aidiyetlik bulduğu sanat alanında, kurmuş olduğu oyunda tamamlanabilmektedir ve Schiller'ın da deyimini gibi; yalnızca oynadığı yerde tam insan haline ulaşabilmektedir.

Oyunun, kişiyi özgürleştirici yönü, dışsal yahut tinsel düş sahasına etkileri temel alınarak, ağırlıklı olarak resim sanatı başta olmak üzere yerleştirme (enstalasyon) sanatı aracılığıyla da güncel sanatta oyuna yeni yorumlar getirilmeye çalışılmıştır. Çalışma kapsamında oyun olgusunun vasıtasıyla sanatı anlayıp yorumlayabilmenin mümkünlüğü ve özellikle güncel sanatta oyunun etkileri üzerine düşünsel bir süreç izlenmiştir. Kişisel uygulamaların oluşum aşamasında ortaya çıkabilmesi olası olan yeni yöntem ve fikirlere açık olunmuştur. Sürecin sonucunda, üretim anının ve çalışmaların oyun unsurunu içerebileceği gözlemlenmiştir. Süreç içerisinde çocukluk döneminden anılar, nesnelere, çocuk çizimleri oyunsu bir dille yorumlanırken, diğer yönden oyunun yalnızca çocukluk çağına özgü bir olgu olmayışı sorgulanmıştır. Gerçek dünyanın bir oyun alanı olarak görüldüğü düşüncesi benimsenerek, yetişkin haldeki oynayan insanların da irade sahibi birer oyuncak bebekler, kuklalar olduğu fikrinden yola çıkılarak oluşturulan çalışmalarda, oyun güdüsünün benliğimizin özünü oluşturduğu kanısına varılmıştır. İzleyicinin de özgürce ve bir o kadar da ciddiyetle bu oyuna dahil olması gaye edilmiştir.

Bu tez çalışması öznel birikimin sonuçlarını barındırmaktadır. Uygulamalar ve uygulamaların temelindeki düşünsel alt yapı insan var olduğu müddetçe zenginleşerek derinleşecektir.

KAYNAKLAR

- Ahiođlu, E. N. (1999). *Sembolik Oyunun 4 Yaş Çocuklarının Dil Kazanmasına Etkisi*, [Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi
- Akay, A. (2013). *Sanat Tarihi*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Akın, B.A. (2010). Türklerde Şamanizm Ve Oyun İlişkisi, *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 0 / 25.
- Alpay, Y. (24 Ekim, 2021). *Alpay Aksayar'da gerçeküstü sızıntılar: "Onlar"*, <https://www.politikyol.com/alpay-aksayarda-gercekustu-sizintilar-onlar/> (Erişim Tarihi: 15.11.2022)
- Alver, A. (2020). *Sanatta Oyunsallık ve Kurgu*, [Doktora Tezi]. Hacettepe Üniversitesi
- And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- And, M. (2003). *Oyun ve Büğü*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Aral, N. (2000). Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi, *Çağdaş Eğitim Dergisi*, 25(265), 15-17.
- Arslan, E. (2013). *Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı*, [Yüksek Lisans Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi
- Artscapy. (2022). *Pejac, Allan Kaprow'a Karşı/ Çerçevesel Arasında*, <https://artscapy.com/page/view-post?id=102> (Erişim tarihi: 25.12.2022)
- Ataç, O. (2021). *On İki Öfkeli Sanatçıyla Dadaizm*, İstanbul: Genç Destek Yayınları.
- Atakan, N. (2008). *Sanatta Alternatif Arayışlar*, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Avşar Karabaş, P. ve İşleyen, F. (2016). Performans Sanatının Doğuşu ve Günümüze Yansımaları, *International Journal of Cultural and Social Studies*, 2(2).
- Azeri, N. (2000). *Görsel Sanatlarda Oyunsallık: Rönesans-Dada-Sürrealizm*, [Doktora Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Baran, D. (2006). *Heykel Üretiminde Oyun Olgusu ve Bir Sergi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi

- Bedir Erişti, S. D. (2021). *Görsel Araştırma Yöntemleri; Teori, Uygulama ve Örnek*, 8. Baskı, Ankara: Pegem Yayınları.
- Bıçak, K. (Ocak, 2022). *Ayla Turan ve Heykel Sanatı*, ALEM, <https://www.alem.com.tr/sanatcilar/ayla-turan-ve-heykel-sanati-1077265> (Erişim Tarihi: 29.05.2023)
- BİA, (2022). *"OyunBu" Arter'de açıldı: Rekabet, şans, taklit, ritüel...* <https://m.bianet.org/bianet/yasam/257891-oyunbu-arter-de-acildi-rekabet-sans-taklit-rituel> (Erişim tarihi: 12.06.2022)
- Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel Estetik*, Ankara: Bağlam Yayıncılık.
- Bürger, P. (2019). *Avangad Kuramı*, (E. Özbek ve Ş. Öztürk, Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cançat, A. (2018). Yeni Medya Sanatı Üzerine, *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 40, 165-178.
- Cançat, A. (2022). Fluxus Okumalar, *ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2 (1), s. 22-35.
- Cassirer, E. (1997). *İnsan Üstüne Bir Deneme*, (N. Arat, Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Çakır, A. (2018). Antik Yunan ve Roma'da Çocuk Oyunları ve Oyuncaklar. *Aktüel Arkeoloji Dergisi*, (65) 60-73.
- Daşçı, S. (2008). *Avrupa Resminde Çocuk İmgesi*. İstanbul: Bağlam Yayınevi.
- Dewey, J. (2021). *Deneyim Olarak Sanat*, İstanbul: Vakıfbank Kültür Yayınları.
- Dönmez, N. B. (1999). *Oyun Kitabı*, İstanbul: Esin Yayınevi.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*, Ankara: Doğubatı Yayınları.
- Dutton, D. (2006). A Naturalist Definition of Art, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(3), 363-377.
- Eroğlu, Ö. (2014). *Dada*, İstanbul: Tekhne Yayınları.
- Eyüboğlu, İ. Z. (1990). *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü*, Ankara: Bilgi Yayınevi.

- Fairley, G. (11 Temmuz, 2018). *İnceleme: Daniel Buren: Like Child's Play, Carriageworks*, <https://www.artshub.com.au/news/reviews/review-daniel-buren-like-childs-play-carriageworks-256054-2360072/> (Erişim tarihi: 15.01.2023)
- Fink, E. (1994). *Felsefeye Layık ve Uygun Olarak Bir Konu Olarak Oyun*, Sanat Dünyamız, Sayı: 55, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Fink, E. (2015). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, (N. Aça, Çev.), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Freud, S. (1979). *Sanat ve Sanatçılar Üzerine*, (K. Şipal, Çev.), İstanbul: Bozok Yayınları.
- Gadamer, H.G. (2008). *Hakikat ve Yöntem*, Cilt I. (H. Arslan ve İ. Yavuzcan, Çev.). İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Gadamer, H.G. (2017). *Güzelin Güncelliği / Oyun, Sembol ve Festival Olarak Sanat*, (F. Tepebaşılı, Çev.), İstanbul: Çizgi Kitabevi.
- Görsel 1: <https://medium.com/@baran.sen/oyun-ve-oyunla%C5%9Ft%C4%B1rma-3722bb015928> (Erişim tarihi: 08.11.2022)
- Görsel 2: <https://medium.com/@baran.sen/oyun-ve-oyunla%C5%9Ft%C4%B1rma-3722bb015928> (Erişim tarihi: 08.11.2022)
- Görsel 3: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Pieter_Bruegel_d._%C3%84._041b.jpg (Erişim tarihi: 08.11.2022)
- Görsel 4: <https://www.artsy.net/artwork/hendrick-avercamp-a-scene-on-the-ice> (Erişim tarihi: 29.05.2023)
- Görsel 5: <https://www.sanatinoykusu.com/jean-baptiste-simeon-chardin/> (Erişim tarihi: 29.05.2023)
- Görsel 6: <https://www.sanatinoykusu.com/jean-baptiste-simeon-chardin/> (Erişim tarihi: 29.05.2023)
- Görsel 7: <https://artsandculture.google.com/asset/el-pelele-francisco-de-goya/6wFxZjf64jE6yw?ms=%7B%22x%22%3A0.5%2C%22y%22%3A0.5%2C%22z%22%3A8.245671215581005%2C%22size%22%3A%7B%22width%22%3A4.595719854213252%2C%22height%22%3A1.2375%7D%7D> (Erişim tarihi: 29.05.2023)

- Görsel 8: <https://www.pivada.com/claude-monet-sanatcinin-argenteuildeki-bahcesinde-camille-monet-ve-cocuk-1875> (Erişim tarihi: 03.05.2023)
- Görsel 9: <https://www.gzt.com/gztmzt/bir-mandolin-ile-kiz-pablo-picasso-1910-3431843> (Erişim tarihi: 03.05.2023)
- Gül, D. (2019). *Afrika Maskelerinden Hareketle Bireysel Uygulamalar*, [Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Gümgüm, R. (2020). Sanatçının Malzemesi Olarak Yürümek, *Journal of Arts*, 3(3), 205-218.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (M. A. Kılıçbay, Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İpşiroğlu M. ve İpşiroğlu N. (1991). *Sanatta Devrim*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Jones, S. (2021). *Nathan Sawaya Hakkında*, <http://www.nathansawaya.com/biography.html> (Erişim tarihi: 15.01.2023)
- Kalfa, Z. (2019). Amerika’da Son Bohem: Jackson Pollock, *Aydın Sanat Yıl dergisi*, (5). 115-133.
- Kınay Gör, T. (2019). Baskı Resmin Çocuksu Şairi: Johan Miro, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, (56). s. 433-442.
- Koçakoğlu, B. (2018). *Anlamsızlığın Anlamı Postmoderniz*, Konya: Palet Yayınları.
- Nietzsche, F. (1985). *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*. İstanbul: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Onur, B. (2002). *Oyuncaklı Dünya*, 2. Baskı, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Onur, B. (2005). *Türkiye’de Çocukluğun Tarihi*, 1. Baskı, Ankara: İmge Kitabevi.
- Oruç, G. (19 Aralık, 2022). *Görünenin Ötesi: Marina Abramovic Ve “Rhythm” - Oggito* (Erişim tarihi: 02.01.2023)
- Özgenç Aydoğdu, N. ve Renda, F.Ş. (2021). Rönesans’tan Modern Döneme Batı Resim Sanatında Oyuncağın Görünürlüğü, *Ulakbilge*, 58 s. 406-423. doi: 10.7816/ulakbilge-09-58-05.
- Platon, (1998). *Yasalar*, Cilt I-II. (C. Şentuna ve S. Babür, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

- Ranciere, J. (2009). *Özgürleşen Seyirci*. (E. B. Şaman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Reiss, J. H., (2001) *From Margin to Center-The Spaces of Installation Art*, Cambridge: The MIT Press.
- Renkçi Taştan, T. (2021). *Daniel Buren'in Sanatında Bir Bağlam Olarak Mekan*, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 11/1 s. 301-322.
- Schiller, F.V. (2020). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*, (G. Aytaç, Çev.), Ankara: Ayrıntı Basımevi Fol Yayınları.
- Shiner, L. (2010). *Sanatın İcadı* (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Soykan, Ö. N. (1991). Sanatın Kaynağı Sorunu Oyun ve Dans, *Felsefe Dünyası Dergisi*, 2, 39-54.
- Soyupak O. ve Soyupak İ. (2019). Sanat ve Tasarımda Bir İfade Aracı Olarak Oyuncak, *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 12, (24), 1308-2698.
- Sunay, S. (2013). *Sanat Bir Oyundur*, İstanbul: Final Kültür Sanat Yayınları.
- Şendil, T.G. (2020). *İnsan Yaşamında Oyunun Yeri*, 1. Baskı, İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayınları.
- TDK. (1932). *Oyun*, <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 14.09.2022)
- Tekerek, N. (2006). Oyun Kavramından Dramaya Dramadan Dramatik Eğitime, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*.
- Terr, L. (2000). *Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden Bir İhtiyaçtır*, (M. Köseoğlu Çev.), İstanbul: Literatür Yayınları.
- Torun, F. (2011). *Çocuk Hakları Öğretiminde Oyun Yönteminin Başarıya, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Adıyaman Üniversitesi
- Tunalı, İ. (1979). *Estetik*, İstanbul: Cem Yayınları.
- URL 10: <https://www.milliyet.com.tr/molatik/galeri/kuralciligin-sinirlarini-yikan-dada-akimi-hakkinda-19-sey-73901/11> (Erişim tarihi: 09.11.2022)
- URL 11: <https://www.seckim.com/wp-content/gallery/marcel-duchamp/Marcel-Duchamp-1913-Roue-de-bicyclette.jpg> (Erişim tarihi: 10.11. 2022)

- URL 12: <https://artuk.org/discover/stories/sophie-taeuber-arp-on-applied-arts-and-authenticity> (Erişim tarihi: 26.12.2022)
- URL 13: <https://twitter.com/womensart1/status/738420646405890049/photo/1> (Erişim tarihi: 26.12.2022)
- URL 14: <http://www.leblebitozu.com/dadaizm-sanatcilari-ve-eserleri/> (Erişim tarihi: 26.12.2022)
- URL 15: <https://www.leblebitozu.com/joan-miro-eserleri-ve-hayati/> (Erişim tarihi: 11.11.2022)
- URL 16: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hartung-110-p77141> (Erişim tarihi: 10.11.2022)
- URL 17: <https://www.mutualart.com/Artwork/Balloon-Flower--Magenta-/A7CDB1E0DCB3CDD4> (Erişim tarihi: 29.05.2023)
- URL 18: <https://twitter.com/MozartCultures/status/1283748285996384256/photo/1> (Erişim tarihi: 30.05.2023)
- URL 19: <https://artscapy.com/page/view-post?id=102> (Erişim tarihi: 25.12.2022)
- URL 20: ANT 82, Anthropométrie de l'époque bleue - Centre Pompidou (Erişim tarihi: 28.12.2022)
- URL 21: <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/18375/Vito-Acconci-Following-Piece> (Erişim tarihi: 30.05.2023)
- URL 22: https://arthive.com/artists/92199~Marina_Abramovich/works/635214~Rhythm_10 (Erişim tarihi: 29.12.2022)
- URL 23: <https://harvardartmuseums.org/article/art-on-television> (Erişim tarihi: 28.12.2022)
- URL 24: <https://boboscope.com/icerik/optik-sanatin-en-onemli-temsalcilerinden-brid> (Erişim tarihi: 03.06.2023)
- URL 25: <https://www.duvarresmiboyamasanati.com/blog/banksynin-189-duvar-resmi-grafitisi-ve-sokak-sanati> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 26: <http://milk.co/treachery#/id/i4207763> (Erişim tarihi: 04.06.2023)
- URL 27: <https://www.gelitin.net/projects/otto-volante/> (Erişim tarihi: 05.06.2022)

- URL 28: <https://www.instagram.com/burakerenguler/> (Erişim tarihi: 29.05.2023)
- URL 29: <https://www.instagram.com/eceagirtmis/> (Erişim tarihi: 29.05.2023)
- URL 30: <https://www.mplus.org.hk/en/collection/objects/untitled-2001-the-magnificent-seven-spaghetti-western-201517/> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 31: <https://www.aucklandartgallery.com/page/auckland-art-gallery-to-be-obliterated-this-summer?q=%2Fpage%2Fauckland-art-gallery-to-be-obliterated-this-summer> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 32: <https://hodrimeydan.net/wp-content/uploads/2023/01/yayoi.jpg> (Erişim tarihi: 29.05.2023)
- URL 33: <https://www.abc.net.au/radionational/programs/the-art-show/daniel-buren-like-childs-play/10003282> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 34: <https://miamirail.org/visual-arts/no-return-ticket-daniel-buren-in-miami/> (Erişim tarihi: 29.05.2023)
- URL 35: <http://www.mixedmedia-berlin.com/project.php?id=360§ion=artists> (Erişim tarihi: 01.01.2023)
- URL 36: <https://artsandculture.google.com/asset/untitled-cities-on-the-move/HgF0jv17lO9CLw> (Erişim tarihi: 01.01.2023)
- URL 37: <https://www.artnews.com/art-news/news/rirkrit-tiravanija-moma-ps1-survey-1234659053/> (Erişim tarihi: 28.05.2023)
- URL 38: Nazan Azeri'nin "Düşlerden Hakikatlere" Sergisi Marmara Üniversitesi Cumhuriyet Müzesi Sanat Galerisi'nde (gazetesanat.com) (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 39: <https://blognazanazeri.tumblr.com/> (Erişim tarihi: 07.11.2021)
- URL 40: <https://blognazanazeri.tumblr.com/> (Erişim tarihi: 07.11.2021)
- URL 41: <https://m.bianet.org/bianet/yasam/257891-oyunbu-arter-de-acildi-rekabet-sans-taklit-rituel> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 42: <http://www.nathansawaya.com/> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 43: <http://myrtlebeachartmuseum.org/global-tour-of-nathan-sawayas-lego-sculptures-in-myrtle-beach-until-september/> (Erişim tarihi: 10.01.2023)

- URL 44 : <https://www.kolekta.com.tr/sanatcilar/ayla-turan/> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 45: <https://www.arttv.com.tr/yazi/contemporary-istanbul-sanatn-panzehiri-midir-yazan-fulden-karayel-okumus> (Erişim tarihi: 25.05.2023)
- URL 46: <https://www.kolekta.com.tr/sanatcilar/ayla-turan/> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 47: <https://www.instagram.com/aylaturan/> (Erişim tarihi: 03.06.2023)
- URL 48: <http://artshopgaleri.com/portfolio/nazim-mammadov/#&gid=1&pid=11> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 49: <https://www.instagram.com/rosso.artspace/> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 50: https://www.turkishpaintings.com/index.php?p=34&l=1&modPainters_artistDetailID=4644 (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- URL 51: <https://www.instagram.com/alpayaksayar/> (Erişim tarihi: 10.01.2023)
- Wilson, M. (2015). *Çağdaş Sanat Nasıl Okunur*, (F. Candil Erdoğan, Çev.), İstanbul: İzlenim Sanat Yayınevi.
- Winnicott, D.W. (2012). *Oyun ve Gerçeklik*. (T. Birkan, Çev.), İstanbul: Metis Ötekini Dinlemek.
- Yıldız, P. (2019). *Çocukluk Çağında Oyun, Sanatta Oyun*, [Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi
- Yılmaz, M. (2012). *Sanatın Günceli Güncelin Sanatı*, Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Zwirner, D. *Rirkrit Tiravanija Biyografi*, (2023). <https://www.davidzwirner.com/artists/rirkrit-tiravanija> (Erişim tarihi: 29.05.2023)