

HEYKEL ÜRETİMİNDE OYUN OLGUSU VE BİR SERGİ

Derya BARAN

Yrd. Doç. Sevgi AVCI

HEYKEL ÜRETİMİNDE OYUN OLGUSU VE BİR SERGİ

Derya BARAN

Yrd. Doç. Sevgi AVCI

TUTANAK

**YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ
TEZ VERİ FORMU**

•

BARAN

Derya

Heykel Üretiminde Oyun Olgusu Ve Bir Sergi

**Play Phenomenon in the Production of Sculpture
and an Exhibition**

Dokuz Eylül Üniv.

Güzel Sanatlar Ens.

2006

☐

Türkçe

☐☐☐

Yrd. Doç.

Sevgi

Avcı

**oyun
oyuncu
çocuk
heykel
sanat**

**play
player
child
sculpture
art**

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum

Evet ☐

Hayır ☐

ÖZET

“Heykel Üretiminde Oyun Olgusu ve Bir Sergi” konulu bu araştırmada oyun ve sanat ilişkisi üzerinde durulmuş ve aynı kaygıyla yapılmış heykel çalışmaları irdelenmiştir.

İnsan, yaşamın ilk anlarından itibaren oyun dürtüsüyle doludur. Bu dürtü onu doğada var etmiş, yaşamını kolaylaştırmış, kendini ve çevresini anlamlandırabilmesini sağlamıştır. Yaşam olanakları ile doğayı kullanmaya başlayan insan, bitip tükenmeyen isteklerinin peşinden koşarken oyunla karşılaşmış ve isteklerinin tatminini yaşarken artık acı duymamaya ve daha çok insanlaşmaya başlamıştır.

Çalışmanın “Oyun-Oyuncu-Çocuk, Oyun Kültürü ve Tarihte Oyun” isimli birinci bölümünde oyunun tanımı yapılmış, çocuk hayatında oyunun yeri ile tarihte oyun-çocuk ilişkisi incelenmiş ve insanın var olduğu andan itibaren oyuna yaklaşımı açıklanmaya çalışılmıştır. Oyun, zorlamasız yaşanan bir faaliyet biçimidir. İçinde gerilim, sevinç, karşıtlık, haz gibi duyguları barındıran günlük hayattan kopma eylemidir. Oyun olgusundan bahsedildiğinde genellikle aklımıza çocukluk ve çocuk oyunları gelmektedir. Oysa oyunun insan hayatındaki yeri bu kısa dönem kadar değildir. İnsanın tüm faaliyetlerinin kökeninde oyun vardır; ayinleri, şenlikleri, dansları, toplum kurallarını, ibadet ve savaşları, bilgiyi ve sporları bu oyun duygusuyla yaratmıştır. Bundan dolayı kültür oyundan oluşmuştur. Oyun yaşanan bir deneyimdir. Kendimizi ve yaşamı anlama deneyimiyle, bu oyun dürtüsüyle doğada var olur ve yaşamdan haz alırız.

“Sanat ve Oyun” başlıklı ikinci bölümde ise sanata oyun olgusu üzerinden yaklaşmış ve tarih boyunca bu konuda görüş belirtmiş düşünürler araştırılmış, oyun etkisiyle sanat üretmiş akımlar ve sanatçılar üzerinde durulmuştur. Çalışmanın üçüncü bölümünde sanatı anlamının ve yorumlamanın yollarından birisinin oyun olduğu savından yola çıkılarak bir sergi hazırlanmıştır. Sergide geleneksel heykel malzemeleri dışında gündelik hayatta karşılaşılan malzemeler tercih edilmiştir. Üretim aşamasında, sürecin kendisinin oyun olduğu gözlemlenmiş, bu oyun duygusuyla meydana getirilen eserler sergilenmiştir.

ABSTRACT

In this study themed “Play Phenomenon in the Production of Sculpture and an Exhibition”, the relationship between play and art has emphasized and certain sculpture works have been scrutinized with the same approach.

Man is full of play impulse as of his first days in the life. This impulse has made his life easier and help to cause him to explain the meaning of his own person and surroundings. Man, who began to use nature through the potentialities of life, encountered the play while he was trying to tag along his demands. As a result, he began to feel less pain and be more human as he fulfil his requirements and expectations.

In the first part of the study titled “Play-Player-Child, The Culture of Play and Play in History”, play concept has been described, then the place of play in child’s life and the relationship of play and child in history have been digged out, and man’s approach to play throughout the history has been tried to reveal. Play is an activity experienced without compelling. It is a rupture from everyday life, including such feelings as tension, joy, contrast and pleasure. When we talk about the play phenomenon, play usually reminds us our childhood and children plays. However, the place of the play in human life is not short that much. There is a play on the origin of all kinds of human activities; rites, fests, dances, rules of society, religious services and wars, knowledge and sports all the were created with the feeling of the play. Therefore, culture is composed of the play. Man exists in nature and enjoy the life by an experience of comprehending it and himself.

As for the second part of the study, titled “Art and Play”, by approaching to art from the play and checking up the thinkers and philophers who remarked their opinions on the subject throughout history, the art movements and artists that produced work of arts accompanied by play effect. In the third part of the study, an exhibition has been arranged, by departing from the premise that one of the ways of understanding and interpreting of art is play. Materials of everyday life and outside of the convetional sculpture materials are used in the exhibition. In the production process, the process itself was observed to be a game, and the works created through this sense of game was displayed.

İÇİNDEKİLER

HEYKEL ÜRETİMİNDE OYUN OLGUSU VE BİR SERGİ

GİRİŞ

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN-OYUNCU-ÇOCUK, OYUN KÜLTÜRÜ VE TARİHTE OYUN

İKİNCİ BÖLÜM

SANAT VE OYUN

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
SERĞİ (DERYA BARAN)

KISALTMALAR

RESİM LİSTESİ

Resim 1:

Resim 2:

Resim 3:

Resim 4:

Resim 5:

Resim 6:

Resim 7:

Resim 8:

Resim 9:

Resim 10:

Resim 11:

Resim 12:

Resim 13:

Resim 14:

Resim 15:

Resim 16:

SERGİDEKİ ÇALIŞMALAR

Resim 17, :

Resim 18, 19:

Resim 20, 21, 22:

Resim 23, 24:

Resim 25, 26:

Resim 27:

Resim 28:

Resim 29:

Resim 30:

Resim 31:

Resim 32, 33:

Resim 34:

ÖNSÖZ

GİRİŞ

alıřma

oyun

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN - OYUNCU - ÇOCUK, OYUN KÜLTÜRÜ VE TARİHTE OYUN

1.1. Oyunun Tanımı Ve Anlamı

oyun': 1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Oyun almak

Oyun bağlamak

Oyun bozmak 1)

2)

oyun çıkarmak
(birine) oyun etmek

Oyun kurmak
oyynamak

Oyun

Oyun yapmak

Oyun vermek

Oyuna çıkmak

Oyuna gelmek

Oyuna getirmek birini

Oyuna

kurban gitmek

Oyunu almak

Özgürlük

düzenlemeler artık oyun olmaktan çıkmışlardır ama oluşum nedenleri oyundur. Oyunun özgür oluşu ona “farklılık” özelliğini ekler. Oyun yer ve süre açısından günlük yaşamdan ayrılır. Her oyunun kendi zamanı ve mekânı vardır; yaşamın güç koşullarında nefes aldığımız, bir ara verdiğimiz noktadır. Oyunun ‘-miş gibi yapma’ özelliği oyuna değersiz, eğlence, komik gibi nitelikler yüklese de bu oyunun kendi kadar temel bir duygudur. “Her oyun, oyuncuyu, her an tümüyle içine alabilir. Oyunciddiyet zıtlığı her an değişebilir. Oyunun değerinin azalması ciddiyetin değerinin artmasına denk düşer. Oyun ciddiyete döner, ciddiyet oyuna. Oyun güzelliğin ve kutsallığın zirvelerine kadar çıkarak ciddi olanı arkasında bırakabilir (Huizinga, 1995, 25).” Görev mantığı oyundan çok uzaktır. Kişinin katılmak zorunda hissettiği şey artık oyun olmaktan çıkmıştır. İnsan oyun yoluyla şimdiye dek ‘gerçeklik’ diye bildiğimiz her şeyi özgür bir yaklaşımla, yani güzel olanla, estetik olanla imgelem dünyasını yeniden inşa eder ve bu yolla özgürleşir. “Herbert Marcuse, bu oyun kuramının özgürleşme olanağı sağladığının altını çizer. Ona göre, oyun itkisi ve imgelemin egemen olacağı bir uygarlık, nesnel ve öznel dünyada şiddet, baskı ve yokluğu ortadan kaldıracak bir tasarıdır. Marcuse, bu kuramın Freud vari bir yorumunu yapmış ve böyle bir uygarlıkta ‘haz’ ilkesinin özgürlüğünden söz edilebileceğini, oyun itkisinin, haz ve gerçeklik ilkeleri arasında bir uzmanlaşma getireceğini belirtmiştir. Kısacası, oyun, olgun uygarlığın akılcılığı ile imgelemin ve fantazyanın estetik hazla yüklü birliğidir (Nutku, 1998,29).”

Oyun istenilen bir zamanda ve istenildiği kadar sürdürülen bir olgudur. Oynayan kişi oyunun kurallarını bilerek ve isteyerek oyuna katıldığı için bu yine özgürce bir yaklaşımdır. Kişi oyunu ister sürdürür, ister bırakır; oynarken kendi hayal gücü ve yetenekleriyle kendine ait olan alanı, özgür alanını yaratır. “Çocuk ve hayvan oynamaktadır, çünkü oynamaktan zevk almaktadırlar; işte özgürlükleri tam da bu noktadadır (Huizinga, 1995, 24).” Oyun her zaman iptal edilebilir, ertelenebilir. Serbestçe yaşanan bir aktivitedir.

: oyunun tüm etkinliklerinde bu duyguyla karşı karşıya kalırız. Satranç oynayan bir kimse, oyuncağına uzanan bir çocuk ya da eseriyle ilgilenen bir sanatçı hepsi bu gerilimi yaşar. Oynayan kişi etkinlik sırasında zekâ ve becerisiyle buna neden olur. Belli bir sonuca ulaşmada veya başarma duygusunu tatmak istediğimizde belli bir çaba harcarız. Gerilim oyun etkinliğine etik bir içerik katar ve oyuncu kişinin fiziksel güç, cesaret, dayanıklılık, beceri ve tahammül gücünü sınar. İşte gerilim budur.

: oyun düzen içinde gelişen bir olaydır. Herhangi gereksiz bir durum oyunun bozulmasına neden olur ve amacını yok eder. Oyunda düzen günlük olandan farklı şekilde belirli bir zaman ve mekânda oynanan kendi gerçekliğini yaratan bir etkinliktir. Oyunun düzeni onun masalsı, büyüsel olmasıyla da alakalıdır. Her oyuna belli bir alan saptanmış ve belli bir zaman ayrılmıştır. Bunun dışına çıkmak da oyunu bozacaktır. “Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın mükemmel olmaması ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır (Huizinga, 1995, 27).”

: o yun sayesinde paylaşmayı öğreniriz. Paylaşma oyunun içinde beraberlik duygusuyla gelişir ve ortak bir yaratıcılığa ulaşılır. Takım ruhunun ne olduğunu bu sayede öğreniriz. Kişi paylaşım göstermeden de oynayabilir ancak bu oyunun gerçekliğini başkalarıyla paylaşıyor anlamına gelebilir.

: oyun insana doğrudan haz veren bir şeydir. Oyunun temelinde bu dürtü vardır. Haz duygusuyla kamçılanır ve yeni oyunlara itiliriz. Keyifli olduğu müddetçe geçerlidir, oyundan zevk alma bittiğinde kendiliğinden oyun bırakılır.

: Oyunun karşısında ciddiyet değil, gerçek vardır. Fakat oyun büyük bir ciddiyetle oynanır ve başarısı ciddiyete bağlıdır. “Oyunun kendisi kesinlikle ciddiye alınmaz. Gerçi çocuğun yaşamında önemli, hatta temel bir işlevi olduğu, o yaşamın merkezini oluşturduğu kabul edilir ama genç insanın büyümesi, oyunun, yerini var oluşun başka olaylarına bırakmak üzere, yaşamın merkezinden yavaş yavaş çıkarıldığı bir süreç olarak yorumlanır (Fink, 1994, 26).”

1.2. Oyun Ve Çocuk

Büyük olma oyunları oynayan çocuk, oyununda yetişkinlere dair gözlemlerine öykünür. Freud, çocukların yaşamlarında iz bırakan şeyleri oyunlarında yinelediklerinden ve böylelikle izlenime olan tepkilerini boşaltıp duruma egemen olduklarından bahseder. Örneğin; annesinin yanında olmaması durumunu yaşayan çocuk oyuncağını önce gözden kaybeder sonra yeniden bulur. Tekrarlanan bu kaybetme ve yeniden bulma oyununda, çocuk annesinin yanında olmaması durumunun yaşattığı duygudan uzaklaşıp kendi zararını azaltır.

Oyunun içinde yaşanan şey, çocuğun yaşamının her anında yaşanır. Çocuk sürekli olarak çevresindeki kişilerin davranışlarını (özellikle kendini kontrol eden kişilerin davranışlarını) örnek alır. Öncelikli olarak bu sürece uygun işlevleri kazanır. Bireysel oyundan (play) gerçek oyuna (game) geçer. Çocuk oyunu

oyunmak zorundadır. Oyunun ruhu çocuğu etrafındaki her şeyden daha çok ele geçirir. Oyunun ruhu çocuk üzerinde ailesinden ve içinde yaşadığı toplumdan daha fazla etkilidir. İçine girdiği oyunlarda bazılarının geçici, bazılarının ise sürekli olduğu bir tür sosyal organizasyon vardır. Böylece bu sürecin sonunda çocuk düzenli bir bütün içinde var olabilecek hale gelir. Kişiliğin oluşumu böyle bir süreç sonucu ortaya çıkar.

Winnicott'a göre oyun bir geçiş alanıdır. Dış dünyadan seçtiği nesneleri çocuk bu alanda kullanır, onlara iç dünyasından roller verir. Bu nesnelerin hem iç dünya hem dış dünya ile bağlantıları vardır. Çocuk önce kendine bir geçiş nesnesi seçer daha sonra oynamaya başlar, oynamadan başkalarıyla birlikte oynamaya, buradanda yaşamsal ve kültürel deneyimlere kadar vardırır oyun oynamayı.

Piaget oyunu üç bölüme ayırır: Birinci bölüme "alıştırma oyunları" demiştir. Bu dönem bebeğin doğumundan iki yaşına kadar geçen süredir. Yavaş yavaş hareket etmeye başlayan bebek çevresini sınıflandırmaya başlar. İkinci bölüm "simgesel oyunlar" bölümüdür. Bu dönem iki ile sekiz yaş arasındadır. Çocuk bu dönemde bir tahta ya da plastik parçayla atıcılık vs. gibi oyunlar oynar. Sonraki bölüme de "kurallı oyunlar" demiştir. Sekiz yaş ve üstüdür ve bundan itibaren çocuk kendini büyüklerin yerine koymaya başlar. Bu dönem çocuğun sosyalleşmesini ve sağlıklı ilişkiler kurmasını sağlar.

Çocukların "-mış gibi eylemleri" oyun etkinliğinde bir tahta parçasının bebek yerine geçmesiyle olan eylemlerdir. Bu -mış gibi oyun, imgelemde eylemlerin nesnelerden değil düşüncelerden doğduğunu anlatmaktadır. Oyun; imgelem gelişimini sağladığı için çocuğu soyut düşünebilmeye hazırlar. Oyun etkinliğindekiler gerçek yaşamdan geçici bir etkinlik alanına geçerler. Çocuğun gerçeğinden ayırdığı bu dünyası, onun yine gerçeklerden aldığı nesnelerle oluşur.

Yetişkinlerin yoğunlaşma durumunu çocukların oyunlarına benzetebiliriz. Birçok uzman oyun oynayan çocuklar için söylediklerini yetişkinler içinde söylemişlerdir. Oyun oynamak evrensel bir olgudur ve kişinin sağlığının bir göstergesidir. Yani; oyun oynama büyümeye katkı sağladığı için kişinin sağlıklı bir insan olmasını sağlar, insanların iletişim yeteneklerinin gelişmesine neden olur. Oyunun özünde kişisel ruhsal gerçeklikle gerçek nesnelerin denetlenmesi deneyimi arasındaki etkileşimin dengesizliği yatar.

Oyun oynamanın ne olduğunu kavramak için çocuğun oyun oynama tarzının değişmeyen özelliği olan 'takıntı' yı incelemek gereklidir. Oyunun içeriğinin önemi yoktur, önemli olan hem çocukların hem yetişkinlerin yoğunlaşması dediğimiz

dış dünyadan çekilme durumudur. Çocuk dış müdahalelere açık ve kolayca terk edilmeyen bir alandır. Bu alan için ne içtedir ne de dıştır diyebiliriz. Çünkü oyun alanı iç ruhsal gerçeklik değildir, bireyin dışındadır ama dış dünyada değildir. Çocuk, kişi, sanatçı bu alanı içsel ve kişisel gerçekliğine destek olacak dış gerçeklikten nesneler taşıyarak besler, onlara yeni bir anlam ve duygu yükler. Buradan geçiş olgularıyla (anneden sonra onun yerini alan bir materyal, oyuncak ayı mesela) başladığı süreci oynamaya, başkalarıyla oynamaya ve kültürel deneyimlere kadar götürür. Oyun oynama bir güven alanıdır ve daha anneden süt emme ile başladığımız inkâr edilemez bir deneyimimizdir.

Güvenli bir alan olan oyun alanında deneyimleyerek kazanılan gevşeme, rahatlama, yine burada ortaya çıkan yaratıcı, fiziksel ve zihinsel faaliyet toplanarak bir kendilik duygusunun temelini oluştururlar. “İnsanın deneyimsel varoluşunun tamamı oyun oynama temeli üzerinde inşa edilir. Orada artık ya içedönük ya da dışadönük olma durumunda değilizdir. Hayatı geçiş olguları alanında, öznellik ile nesnel gözlemin kesiştiği heyecan verici noktada, bireyin iç gerçekliği ile bireylerin dışında kalan ortak gerçeklik arasındaki ara bölgede yaşarız (Winnicott,1998,87).”

Sosyoloji profesörü Allison James, oyunu çocuk sosyolojisi açısından ele alır ve onu öncelikli olarak çocukların bir etkinliği sayar. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren çocuklukta oyun-iş ayrımının kısmen çöküşüne tanık olundu. Çocukların oyunu işe benzemeye başladı ve okul çalışması çocuklara oyun aracılığıyla sunulur oldu. James’e göre “çocukluk” çocukları yetişkin dünyasından ayırıyor, kendilerini dışlanmış hissediyorlar. Çocukluğun kavramlaştırılmasında karşılaştığımız bu ayrı dünya oyunun kavramlaştırılmasında da görülür. Sonuç olarak çocuğu ve oyunu ayıran bilişsel bir sistem mevcuttur. Fakat gündelik yaşam bundan farklıdır. Günlük hayatta yetişkinlerin oyuna, çocukların da toplumsal yaşama (dünyaya) katıldıkları görülür. Aslında çocuk ve yetişkin yaşamın birbiri içine girmesi ve bütünleşmesi kaçınılmazdır. “James bu kuramsal bölünmeyi birleştiren bir köprü olarak dönüşüm (transformasyon) kavramını öneriyor. Çocukların oyunları çocuklara özgüdür, ama aynı zamanda oyun zamanları, nesneleri ve alanları yetişkinlerce belirlenir. Dolayısıyla çocukların oyunları hala gözaltındadır; özellikle tehlikeli görünen oyunlar ve oyunun bitiş zamanı yetişkin denetimindedir. (Onur, 2005, 37).” Çocuk oynayarak çevresini ve kendi kimliğini keşfeder ve yeni kimlikler kazanır. Kısaca şunu söyleyebiliriz: oyun yetişkin dünyası hakkındadır. Oyun; simgesel bir deneyim sürecinde gerçeği yeniden kurar. Bu süreçte toplumsal gerçeklik yeniden üretildiği gibi, tersine de dönebilir. “Sonuç olarak James (1993) iki önemli noktayı belirliyor:

Çocuklar gelecek kimliklerini şimdiki zamana dönüştürerek kendi geleceklerinin imgeleriyle oynarlar; çocuklar gelecek kimliklerini şimdiki toplumsal ilişkilerini denetlemek ve tartışmak için kullanırlar (Onur, 2005, 37).”

Oyun yaşanan deneyimdir. Bebek-anne, çocuk-aile, birey-toplum ya da dünya arasındaki potansiyel mekân -ki yaratıcı yaşamayı burada deneyimlediğinden dolayı birey için kutsaldır- güvene yol açan deneyime bağlıdır. Biz bu potansiyel mekânı yaratıcı bir biçimde oyunla doldururuz. İçinde oyunu ve kültürel deneyimi barındıran bu mekânın varlığı yaşam deneyimlerine bağlıdır.

Baudelaire’e göre zamana ve mekâna hükmetmek, doğayı süslemek ve yeniden yaratmak için sarhoş olmak lazımdır. Onun bu çağrısına uymanın tek yolu hayal kurmaktır. Bu şekilde doğaya, zamana ve mekâna hükmeden insan kendinden geçer ve sarhoş olur.”Sürekli sarhoş olan biri varsa, o da çocuktur.” Çocuk her şeyi yeni diye görür; hep sarhoştur. Çocuğun renkleri ve formları önemserken duyduğu sevinçle karşılaştırıldığında, esin dediğimiz şeye bu kadar benzeyen başka hiçbir şey yoktur.” Çocuğun imgelemi henüz somut gerçeklik tarafından tutuklanmamıştır; alabildiğine soyuttur, fantezidir, sonsuzdur. Bilincinin baskısını hissetmez, çıkar, yarar gözetmez, kayıtsızdır, cüretkârdır. Merakı sınır tanımaz; en azından izler, işaretler aniden merakını uyandırabilir. Karalamaları otomatik ve içtendir, doğayı değil kendi doğasını ve düş âlemini yansıtır. Bu âlemde her şey oyuna dönüşür. Çocuk bu masumiyeti ve naifliği sayesinde Baudelaire’in gözünde bir dahidir. Zaten “deha, çocukluğun yeniden ele geçirilmesinden başka bir şey değildir- kendini ifade etmek için yetişkin gücüne ve gayri iradi biriktirdiği malzemeyi düzene sokmasını sağlayan çözümleyici zihne sahip bir çocukluk...” (Baudelaire, 2004, 59).”

1.3. Oyun Kültürü

Ünlü tarihçi Philippe Ariès’e göre oyun bir toplumun gelenek ve göreneklerinden arta kalanlardı. Çünkü 18. yüzyıldan önce çocuklar yetişkinlerle aynı yerlerde dolaşabiliyorlardı, gerçek hayatın içindeydiler. 17. yüzyılda soylu ailelerde başlayan “çocukluk” fikri tüm tabakalara yayıldı ve çocuklar evlere kapandılar. Çocukların uzaklaştırılmasıyla bu törenler ve oyunlar yetişkinlere ait değilmiş gibi oldu ve anlamını yitirdi. Mesela “hulahup” oyunu eskiden yetişkinlerin dini bayramlarda yaptıkları bir aktiviteydi.

Huizinga ise Ariès’e bir antitez üreterek, oyunun gelişerek toplumun gelenek ve görenekleri ile dinsel etkinliklerine dönüştüğünü savunuyordu. Bazı oyunlar değişerek ve gelişerek yetişkinlere ait gelenek ve görenekleri oluşturuyorlardı. İnsanların yarattığı hukuk, felsefe, sanat, din ve efsaneler gibi.

Huizinga'nın oyunu tanımlarken kullandığı biçimsel kurallara karşın, biçimsel olmayan kuralların da kullanılmasını savunan Amerikalı eğitim bilimci Brain Sutton-Smith henüz oyun kavramının yeterli bir kesinliğe ulaşmadığını öne sürmektedir. Ona göre oyun; bulanık bir kavramdır ve rüyaları, gündüz düşlerini, fanteziyi, imgelemi, yalnız oyunu, kurallı oyunları, sporları, festivalleri, karnavalları, televizyonu, video oyunlarını, sanal gerçekliği vb. de içine alan değişken kavramlardır ve kültürle göre de farklılık göstermektedir. Oyun kavramına bir açıklık kazandırmak aynı zamanda gerçekliğe ve kültüre de açıklık kazandırmak demektir. Oyun konusunda ne kuralsız bir oyun olduğu söylenmekte, ne de düşsel durumun söz konusu olmadığı kurallı bir oyundan bahsedilmektedir. Tarih boyunca oyun her zaman çocukluk anlayışıyla düşünülmüştür.

Hem çocuk hem de oyun anlayışında 17. yüzyıl bir dönüm noktası olmuştur. Bu yüzyılda çocuklar kendilerine ait oyunlara, oyuncaklara, giysilere ve öykülere sahip olmuşlardır. Fransa'nın bu yüzyılın başlarında oyun konusunda oldukça olumlu bir tutum gösterdiği söylenir. İşin ve oyunun birbirinden farklı olduğunun ayırdına varılmasıyla iş yetişkin yaşamında, oyunca çocuğun yaşamındaki haklı yerini aldı. 17. ve 18. yüzyıl İngiltere'sinde ise çocuğun yetişkinden ayrı olduğu görüşü etkinlik kazanıyordu ama bu yine de çocuk yaşamına yansımıyordu. O dönemde İngiltere'de bir çocuk için iş en az bir yetişkin kadar önemliydi. Buna din ve zamanın felsefi görüşleri de yardım ediyordu. Oyun değersiz sayılıyordu. Katolikler inancı zorunlu kılarken, Protestanlar buna çalışma, disiplin ve maddi başarıyı da ekliyordu. Bu durumda oyun günahı. İngiliz felsefecisi Locke'da çocuktaki doğal öğelerin düzeltilmesi gerektiğini düşünüyordu. Çocuğun gelişim merkezine akılcılığı, çalışmayı ve disiplini yerleştirmişti. "Hughes'in dediği gibi, on sekizinci yüzyılın ortasında ve sonunda İngiltere'de oyun ortadan kalkmıştı; hatta birçok kent, sokaklarda bazı oyunları oynamayı yasaklayan yasalar çıkaracak kadar ileriye gitmişti (Onur, 2005, 35)." Çocukların disiplin ve eğitime ihtiyacı olduğuna inanan ve dinsel bir reform grubu olan. 17. yüzyılda İngiltere'den Amerika'ya göç eden Püritenlere göre oyun kötü bir şey değildi ama eğitimden alıkoyar diye çocuğu oyun oynamaya özendiriyorlardı. Amerikalılar Püritenlerin çocuğa olan bu tutumlarından uzun süre etkilendiler. 18. yüzyıla gelindiğinde iş ve oyun arasındaki belirsizlik hala devam ediyordu. Ama çocuğa bakış önceki yüzyıla göre değişime uğramıştı. "Locke'nin çevreci görüşleri ile Rousseau'nun doğalcı görüşlerinin bir bileşimine ulaşılmıştı. On dokuzuncu yüzyılda, koloni çağından beri gelen bu yaklaşım temelde İngiliz (iş, disiplini, ahlâkı vurgulama) ve Fransız (çocukluğun

doğallığını, oyunu vurgulama) etkilerinin karışımıydı. Dönemin oyun etkinlikleri aslında bir tarım toplumunun zorunlu günlük işleriyle doğrudan bağlantılı şeylerdi (ahır yapmak, yorgan dikmek gibi) (Onur, 2005, 35).”

19. yüzyıla gelindiğinde de çocuğa karşı bu ikircil tutum sürer. Oyun sayesinde hem çocuğun çevreye hâkim olması destekleniyor hem de aile otoritesi vurgulanıyordu. Bu dönemde oyuncaklarda karmaşık hale gelmişti ve rekabet duygusu kazandıracak oyuncaklar üretilmeye başlanmıştı (oyuncak tren ve masa oyunları gibi)

20.yüzyılda, psikolog John Broadus Watson’ın, oyunun toplumsal davranışları öğrenmede bir araç olması ve çocuk eğitiminde anne-babanın etkin ve güçlü olması gerektiği görüşlerinden etkilenen Amerika toplumu II. Dünya Savaşından sonra bu tutumu bırakıp çocuklara daha önce hiç görülmemiş bir özgürlük ve özerklik verme yolunu izlediler. Bunların sonucunda oyun çocuğun gelişiminde haklı bir yer kazandı ve çocuğun oynaması gerektiği kabul edildi.

Sutton-Smith hepimizin bir şekilde oyun oynadığımızı, oyunun ne olduğunu bildiğimizi ama bunu kuramsallaştırırken kafamızın karıştığından bahseder. Dolayısıyla bu oyun konusunda farklı söylemler yaratmamızı sağlamıştır: güç olarak oyun, benlik olarak oyun, eğlence olarak oyun, sanat olarak oyun gibi. Günümüzde okullarda idealleştirilmiş oyunların yeğlenmesi ve anaokullarında oyunun belli sınırlar içinde ders olarak kullanılması sonucu, önceki devirlere göre dağda-bayırda, bahçede özgürce, zamanı ve yeri belli olmayan çocuk oyunlarının daha az görünmesiyle şimdiki çocuk nesli edilgin bir şekilde yaşamaya alışıyor. “Sutton-Smith’e (1986) göre, modern dünyada oyun “şeylerle oynama” anlamına geliyor; oysa tarih boyunca oyun şeylerle oynamaktan çok “başkalarıyla oynamak” anlamını taşıyordu. Değişimin yönü “toplumsal oyuncu” dan tek başına “oyun tüketicisine” doğrudur. Sutton-Smith günümüzün çocuklarının şeylere yönelik bu aşırı ilgisinin arkasında ana babaların aşırı satın alma eğilimini görüyor (Onur, 2005, 39).”

1.4. Tarihte Oyun

Tüm insanlığın ilk koşullarına en yakın oldukları için İlkellere bu isim verilmiştir. Aslında ‘ilkellik’ bir kafa yapısıdır ve tüm kültürlerde bulunur. Onlar için kendilerini koruyan bir kulübe yapmak, karınlarını doyurmak için ava çıkmak ve bir heykel yapmak açısından bir fark yoktu. Aslında İlkellerin bir tür kader oyunu oynadıklarını söylemek mümkündür. Onlar hem insan hem hayvan olabilen bir düş dünyasında yaşadıklarına inanıyorlardı. Kuş, ayı ve avlayacakları hayvanın

kılığına giriyorlardı. Bu çocuk oyununun bir benzeriydi. Tek fark onları gerçek yaşama dönmeye zorlayan faktörler olmuyordu. Yani bu yanılsama bozulmuyordu. Çünkü tüm kabile üyeleri bu oyunun, yanılsamanın içinde son derece gerçek bir şekilde var oluyorlardı. Sanatın oluşmasında da bu inanışların katkısı büyüktür.

İlkel insan içinde yaşadığı doğa karşısında edilgin durumdaydı. Her türlü koşul için hayatta kalmaya çalışırken bu edilgin durumu kendi lehine çevirmiş, örneğin kendine av teknikleri geliştirmiş ve bu sistemleri sonraki kuşaklara aktarmayı başarmıştır. Bunun sonucu olarak da büyü yoluyla düşünmeye başlamışlardır. Düşüncelerini olaylar ve bunların sistemleştirilmiş sonuçlarına dayanarak düzenli davranışlarla geliştirmişler ve buna büyü demişlerdir. Antropologlar ve Prehistoryacılar da çeşitli araştırmalar sonucu insan topluluklarının ilk düşünüş biçimlerinin büyü yoluyla düşünüş olduğunu ortaya çıkarmışlardır.

Düşünce; dış dünyanın imajlar yardımıyla insan zihninde çizilmesiyle başlar. Edilgin düşünce bu imajlarla yeterince donandıktan sonra etkinleşmektedir. Bu esnada gerek edilgin gerek etkin akıl benzetmecidir. Kant, dünyayı, var oluşu ve iç belirlenimi sanki en yüksek varlıktan kaynaklanıyormuş gibi düşündüğümüzü söyler. Bu nedenle bizim kesinliğe dair tüm söylemlerimizin benzetmeci olacağından bahsetmiştir. Benzetmeci düşünüş büyü yoluyla düşünüşün en çok karşılaşılan biçimidir. Doğa karşısında çıplak olan insan kadar uygar topluma geçiş dönemindeki insanda büyü yoluyla düşünüşe sahiptir. Bu etki (insan-doğa ilişkisinin bir yansıması olan büyü yoluyla düşünüş) tarım ve sanayi toplumunda da mevcuttur. "Gerçekten, tarımsal üretim düzeninde dinsel, sanayi üretimi düzeninde bilimsel düşünüşün egemen olmasına karşın bu dönemlerde insanın denetim altına alamadığı doğal ve toplumsal alanlarda, ölüm olgusunda, avlanmada, ilkel balıkçılıkta, savaşta, sanatta, büyü yoluyla düşünüşün yan ve katı düşünüş biçimleri olarak varlığını sürdürmesi bunun bir işaretidir (Şenel, 2001, 100)."

Araç yapımı ile birlikte düşünce sahibi olan insan, birlikte avcılık ve toplayıcılık yaparken iletişim sistemi gelişmiş, işbölümü ortaya çıkmış, konuşma ile düşünceler aktarılmaya başlanmış, çıkarsamalar yaratılmış, büyü kullanılarak doğayı düşüncelerle etkileme yoluna gidilmiştir. Büyü yoluyla düşünce deneyimlerle oluşturulmuş ve yaşlılar tarafından genç kuşaklara aktarılmış kolektif bir düşünce sistemidir.

Geçen yüzyıllar boyunca insanın doğaya karşı bildikleri giderek artmış, kendi ellerine ve gözlerine daha çok inanmaya başlamış ve büyüye olan ihtiyacı azalmıştır. Büyünün kullanımı kutsal oyunlara, dans ve türkülere kalmıştır.

Yunanlıların Diyonisos için düzenledikleri oyunlar bunlardandır. Şarkılar söylenir, Diyonisos dirilir ve doğa uyanırdı. Sonra büyü tamamen ortadan kalktı ve yalnızca dans ve eğlence kaldı.

Huizinga ilkel kültür denilen dünyayı oyun dünyası olarak kabul eder. Böylece psikolojik ve toplumbilimsel yaklaşımlardan daha genel ve doğrudan biçimde konuya yaklaşılabileceğinden bahseder. İlkel insanın yaptığı dans ile kilisede dua eden bir inananın arasında herhangi bir fark yoktur. Her iki noktada da kutsal bir kapılma ve inanç vardır. İnsan Tanrı'nın bu oyununu oynarken, kutsal bir mekânda bulunurken kendine sahip çıkma mantığından sıyrılır, büyülenir ve kendinden başka biri olur. "İnsan oyun duygusunu nasıl kazanmıştır?" diye bir soru sorduğumuzda bunun cevabını bulmak için ırkımızın uzun tarih öncesi geçmişine inmemiz gereklidir. En eski uygarlıkların altında ilkel avcının bin yılları, ondan daha ilkel olan bitki ve böcek toplayıcısının yarım milyon yıldan fazlası ve daha da öncesi mevcuttur.

İlkelerin şenliklerinde kullandıkları maske, herkesin bunu bir insanın yaptığını ve taktığını bilse de yine de saygı görür ve maskenin kullanıldığı oyun boyunca takan kişi Tanrıyla özdeşleştirilir. O esnada Tanrı yalnızca temsil edilmemektedir, onu takan kişi aynı zamanda Tanrıdır da. Görüntünün maskeden, insandan ve mitolojik bir varlığı temsil etmesinden oluşan gerçek unutulur ve olayın hiçbir uyarıcı olmadan hem izleyici hem de aktörün duygularını etkilemesi sağlanır. Böylece doğal duyu etkinliklerinden, şeylerin farklı olduğu tiyatromsu ve oyunumsu evrene, şeylerin canlı varlıklar gibi yaşandığı, inandırma ve sanki mantığının gerçek mantık sayıldığı bir evrene geçilir. "Aslında hepimiz, bu saymacayı biliyoruz! Bu çocukluğun temel, kendiliğinden olan, büyüsel bir oyundur; dünya bu yolla sıradanlıktan bir çırpıda büyüye dönüşür. Ve çocuklukta bunun kaçınılmaz oluşu, hepimizi bir aile olarak birleştiren insanın evrensel özelliklerinden biridir (Campbell, 1995, 29)."

Aslında çocukların da 'ilkel kafa' yapısına sahip olduklarını söylememiz yanlış olmaz. Çocukluğun gizemsel bir tarafı olduğunu söyleyebiliriz. Ne zaman ne yapacağını bilmeyen çocuk, her an her şekilde davranabilir. Büyükler için fantezi sayılabilecek herhangi bir şeyi çok ciddi bir şekle dönüştürebilir. Çünkü çocuk fantezi ve gerçeği birbirinden ayırmaz. İlkel insanda çocuk gibi var olduğu andan itibaren doğaya karşı deneyimlerini ve deneyimsizliklerini, edindiği gerçekleri ve düşlerini aynı düzeyde yaşıyordu. Aynı şekilde çocukların dünyasında da İlkelerin ki kadar bir

hayal, bir mit dünyası mevcuttur. Bu yüzden çocukların düşüncelerinde canlanmış kişiliklerle karşılaşılır.

Herhangi bir materyalle oynayan çocuk bir süre sonra oynadığı şeyi başka isimle betimleyebilir. Örneğin; bir tahta parçacığını silah, at, vs. yapabilir. Bu anda yaşanan süreç son derece yaratıcıdır. Buradan hareketle var olma aşamasının duygular düzeyinde fakat varlık aşamasının bilinç düzeyinde yaşandığını söyleyebiliriz. Huizinga oyunla ilgili ünlü kitabında oyunu kültürün temeline, kültürden de önceye yerleştirir. Burada demek istediği başlangıçta önemli olan nokta oyunun kendinden geçip kapılınan bir süreç değil, bir eğlence olduğudur. “Mitolojinin bütün vahşi imgeleminde, hayal peşinde koşan bir ruhun rol ve içtenlik çizgisinin sınırındaki oyunu vardır (Campbell, 1995, 31).” Ayrıca Huizinga İkel dinlerde önemli bir yaklaşım olan ‘inandırma’ ögesinden de bahseder. “Vahşi, oyundaki çocuk gibi, kendisini rolüne veren iyi bir aktördür; aynı zamanda, ‘gerçek’ bir aslan olmadığını çok iyi bildiği bir şeyin kükremesinden ödü kopan iyi bir izleyicidir (Campbell, 1995, 31).”

İnanç ya da inanç oyunu da böyle bir kapımadır. Eski çağlarda, günümüze kadar gerçekleştirilen şenlikler, hatırlanan kutsal günler ve dinsel ayinler dünyanın alışıldık kaygılarından geçici olarak sıyrılarak başka bir şekilde davranmayı gerektirir. Bunun için dinsel etkinin hep sürdüğü kutsal mekânlarda, tapınak, katedral ve camilerde gerçeğin devreye girip bu büyüü bozmasına izin verilmez. “Oyunda yer almayacak ya da alamayacak olan putperest, oyunbozan, dünyalı oyuna sokulmamalıdır. Kutsal yerlerin girişlerinde iki yanda aslanlar, boğalar, silahlarını kaldırmış korkutucu savaşçıların beklemesi de bu yüzdendir. Oyunbozan, A’ yı asla B olarak kabul etmeyenleri, aktörü hiçbir zaman unutmayanları, maskenin, imgenin, kutsanmış ekmek, ağaç ya da hayvanın kendileri için hiçbir zaman Tanrı olamayacağını, yalnızca temsil eden şeyler olacağını düşünen kimseleri uzak tutmak gerekir. (Campbell, 1995, 33).”

“Dünya insanının (Homo Sapiens) konumunda bunun anlamı, bir oyun inancına uyum göstererek, eğlence, neşe ve vecde götüren kurallarıyla şenliğin oyun dünyasına girmemiz gerektiğidir. Yaşamın zaman ve mekândaki yasaları – ekonomi, siyaset ve hatta ahlak- böylelikle önemsizleşecektir. Bununla, düşüşten önceki cennete, iyilik ve kötülüğün, yanlış ve doğrunun, gerçek ve uydurmanın, inanç ve inançsızlığın bilinmesinin öncesine dönerek ihya olur ve oyuncu insanın (Homo Ludens) ruhunu ve bakış açısını yaşama geçirmiş oluruz; aynı, yaşamın kısıt olanaklarının sunduğu basit gerçekliklerden yılmayan çocukların oyunu gibi

(Campbell, 1995, 36).” Böylece kendini oyun ruhuna kaptıran kişi tıpkı çocuk gibi kendiliğindenliğinin gücüne sahip olacaktır.

Çağlar boyu oynadığımız bu –mış gibi oyunu bizi dinsel baskılardan ve mantık kıstaslarından kurtarır, rahatlatır. Var olma ve yaşama sebebimizi ve gücümüzü arayıp bulmamız hep bu “oyun oynama” durumundan kaynaklanır ve sanıldığığının aksine bu durum bizi gerçeğe, hayatın içine sokar. Ruhumuzu özgürleştiren bu şey, ya inanılan bir mitos, ya da etkilenilmiş, üretilmiş bir sanat eseridir. Bu da kendiliğinden ortaya çıkan bir edim olan oyundur.

İlkelerde ben bilinci gelişmemiştir çünkü onların eylemlerine bilinçaltı ve içgüdüler egemendir. Jung ilkel insanda “herkes benim gibi” dir anlayışının hâkim olduğu için insanları, hayvanları, bitkileri, dağları, denizleri, ırmakları vb. de bu kategoriye yerleştirir. İlkellere özgü bu düşünce kökensel bilinçaltından kaynaklanarak hala içimizde kendini karşısındakine dayatma biçiminde yaşamaktadır. Jung günümüz insanının düşlerinde bilinçaltında kalan tüm noktalarının açığa çıktığını söylemektedir. Düş, bilinçaltının tamamlayıcı etkinliğidir. “İlkeli sanatta usta kılan, bilinçaltının sesine kulak vermesidir (Jung, 1999, 71).” İkel insan kendi iç gerçekleri ve içgüdüleriyle doğada yer almıştır. Güçlü doğa karşısında var olmak insan için yüzyıllar boyunca hiç de kolay olmamış, bir bilinmezlik içinde yaşamaya çalışan insan kendi arketiplerini yaratmıştır. “ İlk örnekler bir tür gestalt’tır, yani içgüdü’nün görünümü, biçimi ve imgesidir (Jung, 1999, 14).” İnsan bu oyunla maske takmış, çeşitli tapınaklar yapmış, ekmek ve şarabı kutsamış, ayinler tertiplemiş, müminleşmiş, bir –mış gibi oyunuyla kendini kurtuluşa, huzura, bir kaçışa değil bilakis gerçeğe doğru meylettirmiştir.

Huizinga kitabında müzik ve dansın saf oyun olarak ortaya çıktığını, şiirin oyundan doğduğunu, ibadetin kutsal oyun içinde geliştiğini, hukukun toplumsal oyundan çıktığını, bilgelik ve bilim ifadelerinin kutsal yarışma oyunlarında bulunduğunu, silahlı çatışmaların ve aristokrasinin kurallarının oyunusal biçimlerle temellendiğini söylemektedir. Kısaca kültür oyun olarak oynanmış, oyunun içinde ve oyun olarak gelişmiştir.

Şayet Huizinga’nın kitabındaki bazı dönemlerin oyunusal unsurları kısaca incelenecek olursa:

için tüm hayat bir oyundur. Yunanlılar rekabet duygusunun neden olduğu çok sayıda yarışmalar düzenlemişlerdir. Bayramlar arasında erkekler arası güzellik yarışmaları yaparlardı. Şarkı söyleme, bilmece sorma, uyanık kalma ve içme yarışmaları da bunlardandı. Atletizm oyunları bile dine sıkı sıkıya bağlıydı.

Müسابakalar Yunanlılar için çok alışılmış bir kültürel işlev haline gelmişti, oyun olarak hissedilen bir şey olmaktan çıkmıştı. Yunanlılarda hukuk ve oyun arasındaki münasebeti anlayabileceğimiz davalar bir yarışma niteliğindeydi, sabit kuralların olduğu bir ortamda iki rakibin bir hakem eşliğinde ettikleri mücadeleleydi.

kendinden önceki kültür mirası sayesinde bir dünya imparatorluğu olmuştur. Büyük bir ihtişam bu uygarlığın tümünü sarmıştır. Büyük yapılar, sütunlar, zafer takları, din, sanat, edebiyat, ismine 'oyunlar' dedikleri çok sayıda bayramlar her şeyin iyisine layık Romalılar için yapılan güç gösterileriydi. Edebiyatta debdebeli övgülerle yapılan söylevler, mimaride ağırlığı gizleyen bir süsleme mevcuttur. Hipodrom Romalılar için önemli bir yerdir. Burası toplumsal hayatın odak noktasıydı. Büyük yarışlara ve kanlı gösterilere tanık olan hipodromda bazen zafer toplantıları yapılmakta ve mahkemeler toplanmaktaydı. "Şan ve şeref uğruna rakibi gölgede bırakmak ve yenmek için cömert gözükmek... İşte bütün bunlar Roma uygarlığının eski agonal ve kutsal temelinden kaynaklanmaktadır (Huizinga, 1995, 216)." Romalılardaki oyunu unsurun çok belirgin bir örneği daha "ekmek ve sirk" sloganıydı. İşsiz halkın bu şekilde ayaklanmaları, kötülüğe sapmalarına engel olunuyordu. Romalılar oyun olmadan yaşayamazlardı.

çılgın halk oyunları, şövalye oyunları, ilânı aşk oyunları, katıksız eğlence şekline dönüşen putperestlik öğeleriyle ve diğer birçok oyun biçimiyle doludur. Fakat ortaçağ şiir ve ibadeti, bilgelik ve bilimi, siyaset ve savaşı antik kültürden almış olduğu için bu oyunların kültür yaratıcı bir işlevi olmamıştır. Ortaçağın kendine has kültür yaratan oyun faktörünü Kelt-Germen ve daha eskilere giden yerli kültüründe aramak lazımdır. Şövalyelik ve genel feodal biçimler böyledir. Şövalyenin kılıç kuşanması, yurtluk verilmesi, turnuvalar, armalar, yeminler, şövalye tarikatları vb. gibi durumlarda oyunsal faktör ortaya çıkmaktadır. Adalet ve yargı sisteminde, loncalarda ve okullarda da bu oyunsal etki fazlalıkla hissedilmekteydi.

insanlar hayatı temsili bir mükemmellik oyunu olarak algılamışlardır. Rönesans'ın bakış açısı uçarılıktan uzaktı. "Plastik yaratıcılık ve entelektüel keşif idealine bağlılık o zamana kadar eş görölmedik bir yoğunluk, derinlik ve katıksızlığa sahip hale gelmişti. Leonardo ve Michalengelo'dan daha ciddi kişiler düşünmek olanaksızdı. Ancak Rönesansın bütün manevi tutumu gene de oyunsal bir tutum olmuştur... (Huizinga, 1995, 218)." Ortaçağda öbür dünyayı ve insanı ezen Tanrı olgusunun bariz bir şekilde kullanılmasına karşılık Rönesans gözlerini içinde bulunulan çağa ve insanın içinde yaşadığı dünyaya çevirmiştir. Rönesansın getirdiği kendilik bilinci ve keşif ülküsüyle

araştırma ve ortaya çıkarma arzusu ve çabası oluşmuştur. Böylece yeni olanın önü açılmış, arayışlar artmıştır. Perspektifin keşfi, anatomi üzerine yapılan araştırmalar, plastik anlatının yeni yollarının aranması, sfumato (görüntüyü arkaya doğru flulaştırarak uzaklaştırmak ve derinliğini arttırmak yoluyla, hava perspektifi yaratmak) tekniğinin bulunması hep oynanan bu mükemmellik oyununa bir basamak teşkil etmişlerdir. “Soylu ve güzel biçime yönelik hem incelikli, hem yeni, hem de güçlü istek, oyun oynanan kültür alanında yer almaktadır (Huizinga, 1995, 218).” Huizinga kitabında Rönesansın ideal ve fantastik bir geçmişin izlerine bürünmüş neşeli ve maskeli bir balo olduğundan bahseder.

Rönesans için bahsedilen oyunsu unsur Hümanizma için de geçerlidir. “Hümanizma, Rönesans’tan daha geniş ölçekte, konunun sınırlarına vakıf ve anlayışlı kişilerin oluşturdukları kapalı bir çemberin içinde yer almaktadır. Hümanistler, katı bir şekilde formüle edilmiş bir hayat ve zihniyet idealine sahiplerdi. Antik ve puta tapar figürleri ve klasik dilleri sayesinde, sahip oldukları Hristiyan imanını açıklayabilmişlerdir; ama bunu yaparken, bu imana yapay bir vurgu yüklemişlerdir ve böylece inançlarının derinliği azalmıştır. Hümanizma dilinin titreşimleri hiçbir zaman tam Hristiyan’ca olmamıştır. Calvin ve Luther, hümanist Erasmus’un kutsal konuları ele alırken kullandığı üsluba tahammül edememişlerdir. Erasmus’un tüm var oluşu oyunsal ortamın damgasını taşımaktadır (Huizinga, 1995, 219).”

oyunsal içeriği çok genel bir üslup özelliği olarak yalnızca mimari, heykel, resim ve şiirde değil, dönemin felsefe, siyaset ve hukuk alanını da etkilemiştir. Barok tarz gerçekdışı bir bakış açısına sahip olarak bilinçli bir abartma yolunu kullanmıştır. Huizinga Barok biçimlerin tam anlamıyla sanatsal biçimler olduğunu ve bunların yapılırken dinsel duygulardan daha çok dönemin modası olan estetik anlayışa sahip olduklarını, ona özgü bu taşkınlık ihtiyacının ancak yaratıcı güdünün oyunsal bir yapıda olmasıyla ilişkilendirileceğinden bahseder.

Hayatın, düşüncenin ve tutumun oyuncu bir tavırla yaşamın içine sokulması en etkili şekilde Barok giyim tarzında görülür. Kıyafet aksesuarları aşırı biçimde abartılarak ve değişikliklere tabi tutularak kullanılmıştır. Bu yüzyılda takılmaya başlanan Avrupa’daki kültürün oyunsal eğilimini yansıtan bir unsurdur. Başlangıçta peruka doğanın bir taklidi olarak yani saç fazla gösteren bir aksesuar olarak ortaya çıkmış sonra kıyafetin ayrılmaz bir parçası olarak kullanılmıştır. Doğa bilimlerinin geliştiği, Decartes’ın, Pascal’in, Spinoza’nın yaşadığı, deniz yolculuklarının arttığı yüzyıl zıtlıklarla dolu bir şekilde peruka dönemini ortaya çıkarmıştır.

Huizinga de oyuncu unsurun olduğunu yazar. Oyunda ritim, armoni, karışıklık, tekrar, nakarat ve uyum vardır. Bir üslupta da bu şeyler mevcuttur. Huizinga üslup ve moda kavramlarını birbirine çok benzetir. Bir üslupta güzellik isteği ön plandadır, bir moda üzerinde konuşulduğunda ise hoş gitme ve güzellik isteği, tutkular ve duyguların iç içe olduğu görülür. Hiçbir dönemde üslup, moda ve oyun, sanatla Rokoko'da olduğu kadar yakınlaşmamıştır. Bu dönemin siyaseti entrika ve macera doludur. Rekabet ve gizlilik bu çağa damgasını vurmuştur. Bu unsurlara tartışmalı edebiyat ve bilim kulüplerinin kurulmasında, koleksiyonculuğun gelişmesinde, siyasette, gizli derneklerin çoğalmasında rastlanmaktadır. Çağın insanları ilgi ve meraklarını oyunsal bir tutumla dışa vurmuşlardır. Bu dönemin müziğin de oyunsal içerikle estetik taraf çok güzel kaynaştırılmıştır. Bu üslupçu tarz bir süs oyunu içinde bilinçli şekilde doğaya geri dönüşü aramıştır.

XIX. yüzyılda özellikle doğmakta olan ve de koyu bir ciddiyet, hüznün ve gözyaşı egemendir ama yine de oyun unsuruyla karşılaşılır. "Romantizmi XVIII. Yüzyılda ortaya çıktığı biçimiyle ele alacak olursak, sanatsal ve duygusal hayatı, figürlerin açıkça belirlenmek yerine gizem ve dehşetle yüklü hale getirildikleri hayali bir geçmişin alanına aktarma ihtiyacı olarak tanımlanabilir. Oyunsal eğilim, daha şimdiden ideal bir mekânın böylesine soyutlanmasıyla ifade edilmektedir (Huizinga, 1995, 227)." Heyecan duygusu ve imgelem gücü ön plandadır, duygular serbestçe ifade edilmiştir. Burjuva unsuru oluşmaya başlamıştır. Toplumsal ve pedagojik düşünceler bu topluluğa egemendir. Kişisel hayatın tüm duyguları sanatsal biçimle verilmekteydi. Her şey aşk ve evlilik etrafında dönüyordu ama diğer yaşam koşulları da bu oluşumu etkiliyordu.

Huizinga'nın dediği gibi çalışma ve üretim bir ideal, kısa bir süre sonra da bir ibadet unsuru haline gelmiştir. Bu yüzyıldaki düşünce akımları oyun unsurunun karşısında kalmışlardır. Üst bir hayat idealini arayan toplumsal yaşam biçimleri bu yüzyılda değişmiş ve çok az oynamışlardır. Oyunsal unsurun terki kendini bu seferde yine kıyafette göstermiştir. "Toplum, çıkarları ve çabaları konusunda fazlasıyla bilinçli hale gelmiştir. Kendine ilişkin olarak çok yüksek bir fikre sahip olmuştur. Dünyevi rahatlığına yönelik bilimsel hedeflerle çalışmaktadır. Çalışma, eğitim ve demokrasi idealleri, yüzyıllık oyun ilkesine hiç yer bırakmamıştır (Huizinga, 1995, 232)."

"Tarihsel açıdan konuşursak, oyun bir yandan gelişimini sürdürüp değişirken, diğer yandan eskiiyip tükenmiş olanların izlerini bize gösteriyor. Oyunu yaşayan bir

şey olarak görmekte bir sakınca bulmuyorum. Ona bakarsanız vücutlarımız da bazı açılardan gelişirken, bazı açılardan yıpranıyor. Aynı şekilde, zihnimizin bazı bölümleri güçlenirken, bazı bölümleri aşınmaya başlıyor. Dünya bir yandan gelişirken, bir yandan paramparça oluyor. Bu süreçlerin hepsi aynı anda yaşanıyor. Oyun, bize yitip gitmiş uygarlıklardan geliyor. Aynı zamanda uygarlaşmamıza yardımcı oluyor. Oyun değişim gösteriyor, çünkü canlı bir şey. İşte bu canlılığı bize hayat veriyor (Terr, 2000, 207).”

İKİNCİ BÖLÜM

SANAT VE OYUN

2.1. Sanat Ve Oyun İlişkisinde Tarihsel Arka Plan

Günümüze kadar sanat ve oyun arasında yapılan örneksemeler, kurulan benzeşmeler ve karşılaştırmalar çeşitli şekillerde ileri sürülmüş, kanıtlanmaya çalışılmıştır. Bunlar içinde en açık olanı sanat ve oyunu, çalışmanın, “ciddi olan” ın, ahlaki, politik, ekonomik, psikolojik ve genetik olan bir tür zorlama altında gerçekleşen aktivitelerin karşıtı olarak değerlendiren karşılaştırmadır. Böyle bir oyun – sanat eşitlemesi sanatın ciddi olduğunda ısrar edenlerce sık sık çürütülürken, sanatı hedonistik (hazcı) ve eğlence tarafından görenlerce de kabul edilmiştir. Sanat ve oyunun kültürel önemi hakkındaki düşünceler dört temel başlıkta toplanabilir:

1. Artık enerji ve boş zaman kültürü teorisi; sanat ve oyunu temel gereksinimlerin karşılanmasından sonra oluşan fazlalığın ürünleri olarak görür,
2. Deneyim kuramı; sanat ve oyunu, insanın katlanılamaz, acımasız gerçeklerle zararsız bir şekilde karşılaşabileceği etkinlikler olarak algılar. Her ikisini de taklit ve başkasının yaşantısına katıldığını düşünme olarak tanımlar.
3. Metafizik kuramlar; bir şekilde epistemolojiye (bilgi kuramı) ve bilime uzanan hem sanatta hem de oyunda -mış gibi'lik unsurunu çıkış noktası gösterip bu ikisini eşitlemeye çalışır,
4. 'Yetişkin içindeki çocuk' kuramları; gelişmiş hipergerçekliğin tersine naif ve bilinçsizce yapılarına dikkat çeker.

Antik dünyada sanat ve oyun ilişkisine ender rastlanmaktadır. Rastlanıldığında da sanata daha yüksek bir işlev yüklendiğinden dolayı, oyunun küçümsenerek karşılandığı görülür. Çünkü oyuna hayvanların ve çocukların bir faaliyeti olarak bakılıyor, bunlara duygusal olmayan bir tavırla yaklaşıyor, bu yüzden de oyun oldukça düşük bir statüde ele alınıyordu. Oyun, amacı olmayan, saçma, gereksiz, zamanı boşa harcayan, bilişsel olmayan ve hedonistik bir şeydi. Tüm zamanlarda olduğu gibi Antik dünyada da sanata zevk, rahatlama, eğlence ve hoşlanma açısından en yüksek değeri verenler vardı ama onlar da sanat ve oyun karşılaştırmalarını, sanatı övmekten çok oyunu lanetlemek için yapıyorlardı. Başlangıçta böyle umutsuz bir durum olsa da daha sonraki sanat ve oyun

kuramlarının gelişiminde son derece önemli temeller yaratan düşüncelerle de karşılaşmıştır.

Sanatın içinde bahsedilen oyunu, taklit, çocuksu şeyler, insan doğası ve psikolojisi, başkasının yaşantısına katıldığını hayal ederek duyulan deneyim, boş zaman kültür teorisi, yaratıcılık ve metafizik gibi birbirine bağlı birçok faktörden ayırmak oldukça zordur. Örneğin; Platon'un oyun üzerine yaptığı göndermeler yukarıda saydığımız faktörler göz önüne alındığında oldukça karışıklık göstermektedir. Küçük çocuklar açısından oyuna zararsız bir gözle bakılır ama çocukların büyümesi halinde oyun, mantığa ve gerçeğe uymayıp olarak görülür ki buna da ancak eğitim çare bulabilir. Oyun istenen doğrultulara sevk edildiğinde tahammül edilebilendir. Bir diğer örnekteyse; başkasının yaşantısına katıldığını hayal ederek yaşanan deneyim olarak oyun hem Platon hem Aristoteles için önemlidir. Platon sanat ve oyunun eğitimle birleştiği yeri vurgulamaktadır, bu açıdan sanattaki oyunu diğer alanlardaki oyun bahislerinden ayırmak zorlaşmaktadır. Aristoteles ise oyunu da sanat gibi bir katarsis olarak görmektedir (evrensel olarak oyun ve sanat kavramının içindeki iki özellik: yükselme ve boşalma olarak). Huizinga, oyun kavramının en bilinçli çözümlemesiyle karşımıza çıkmaktadır. Bu konuda zamanımıza kadar oldukça fazla tartışmalar yapılmıştır. Şimdi kısaca bunlar üzerinde duralım.

2. 1. 1. Platon

Platon'un bakış açısı oldukça açıktır: 'erkek çocuklar askercilik oynarlar' diyerek çocukların oyun oynarken kendilerinden büyük kişiler gibi olmak istediklerinden, onlar gibi davrandıklarından bahseder. Ozan kendi destanında kahramanlarının sözlerini ve eylemlerini taklit eder, aktör bunu doğrudan yapan kişidir, şairse kendisine ilham veren esin perisini taklit eder. Taklit, Platon'un eğitim psikolojisinde son derece önemlidir. Çocukların zorlamayla değil, eğitim ve ahlaki gelişimlerini sağlamaya hizmet edecek bir oyun anlayışıyla ders çalıştırılması gerektiğini söylemektedir.

Platon'a göre insan 'oyun uğruna olanı hariç' kendisine yarar getirmeyen bir şeyi taklit etmek istemez. Platon oyunun ancak eğitim amaçlı kullanıldığında yararlı olacağını savunur ve bunun dışındaki durumlarda kullanılmaması gerektiğini söyler. Sanatla ilgili olsun ya da olmasın oyun, eğlence, zevk ve keyif sorunları ne zaman ortaya atılsa, Platon, bunların amaçları, ancak oyuncuların yaşlarına ve zihinsel gelişmelerine uygun olması durumunda belli bir cazibesinin olacağını

savunur. Kısaca daha yaşlı ve akıllı kafalar bu noktayı daha başarılı bir şekilde değerlendirebileceklerinden, büyüklerin oyun oynayabileceğini söylemektedir.

Platon için öz önemlidir, biçim değil. O bir ideler dünyası yaratmış ve bunun dışındakilerin gerçek olmadığını söylemiştir. Platon ideal olarak isteneni, gerçekten uygulanabilir olandan ısrarla ayırmaktadır. Böyle diyerek bir yanılsama oluşturmakta ve aslında kendi kendine oyun oynamaktadır.

2. 1. 2. Aristoteles

Aristoteles, Platon tarafından oyuna yapılan göndermeleri daha anlaşılır hale getirmiştir. Taklit ve insan Aristoteles'in temel hareket noktaları olmuştur. Takliti 'gerçeğin' sınırları içinde zorlanmasın diye genişletmiş ve insanın varlığını korumak için 'keyif' (zevk) kavramını ortaya atmıştır.

Poetika'da bize, sanatın yalnızca olanı değil, "olması gerekeni" ve "olabilecek olanı" da taklit ettiği anlatılır. Bu son ikisi, Platonik teoriyi, onun saldırgan dogmatizminden ve harfi harfine riayet etme düşüncesinden kurtarır. Ahlâki açıdan "olması gereken şey" ideali temsil etmektedir ve burada bizi çok ilgilendirmemektedir. Fakat "olabilecek olan şey" bizimle doğrudan ilgilidir. İmgelem, gerçek olan tarafından sınırlandırılmaz, fakat olanaklı ve makul olana ulaşma da özgürdür. Aristoteles zihnin, canavarlar ve başka hayal ürünü varlıklar ve ortamlar yaratmak için deneyimden alınan imgeleri tamamen farklı bir şekilde yan yana koyma yetisine bel bağlar; tıpkı sanatçının ve oyun oynayan çocuğun yaptığı gibi. Bu yeti bazen çocukları korkutmak gibi durumlarda da kullanılmaktadır. Aristoteles "öğretilmeyen tek şey"e, deha göstergesi olan metaforlar yaratma gücüne dikkat çeker.

Bu durum Kantçı özgür imgelem oyunu düşüncesinden farklı değildir. Ayrıca daha sonraki düşünceye çok önemli bir katkıyı önceler. Bu da olgusal (mantıksal-makul-gerçeklere dayanan) olan ile estetik gerçek arasındaki dengedir. Olgusal gerçek "nesnel" ve ciddidir; estetik gerçek "öznel" ve oynusu bir başka deyişle oynusaldır. Ancak estetik gerçeğin saçmalık ve çocukluktan kurtulması gerekiyorsa, olgusal gerçeğe olan bağların sürdürülmesi gerekebilir.

Oyun ve sanat arasındaki karşılıklı ilişki, başkasının yaşantısına katıldığını hayal ederek duyulan deneyimin iki anlayışıyla kavranabilir: birincisi bir başkasına neler olduğundan ne öğrenebilirim, ikincisi ise herhangi verili bir duruma karşılık gelecek hayal edilebilir seçeneklerden neler öğrenilebilir. Sanat, bilgiye dolaylı hizmet etmekte ve karşılaşılabilecek gelecek durumlara bireysel çareler

üretmektedir. Böyle oluşuyla da çocuğun oyun, yetişkinin agon haklarını gerekçelendirmeye hazırlık çalışması olarak görülebilir.

Aristoteles, kültürün temeli olarak boş zamanı yaratıcı olarak gören ve hakkında fikir belirten ilk kişi olmuştur. de oldukça uzun ama bahsedilmesi de gerekli olan bir tartışma mevcuttur. Birey, ancak, kendine ait tüm potansiyellerini gerçekleştirebileceği bir çevrede var olmayı başarabilirse gerçek insan doğasına ulaşabilir. Fakat yaşamak için karşılamak zorunda olduğu bir takım gereksinimleri de sürdürmek zorundadır. Yani birey yalnızca yaşamak için yaşamasını sağlayan sınırlı aktivitelere maruz kalacaktır. Burada karşılaşılan işbölümü iki noktada yardımcı olur: birincisi birey yapabileceği en iyi aktiviteyi bulabilir, ikincisi de bireye bir boş zaman anı yaratılabilir. Böyle bir oluşum da toplum gelişmesine büyük fayda sağlar.

Aristoteles'te bir insan doğası tipolojisi vardır. Bazı insanlar uygulamalı ve üretici aktivitelerle uğraşmaktan mutlu olur. Bu insanlar için sanatın ve oyunun anlamı yeniden yaratım ve eğlencededir; yeniden yaratım ve eğlence, bir yandan işte, çalışırken yorularak harcanmış enerjiyi restore etmekte, öte yandan, amaçlı bir etkinliğe ihtiyaç duyulmayan anlardaki enerji fazlasının tüketimini sağlamaktadır. Bu şekilde bir enerji restorasyonu ile bir yenilenme oluşacak ve dinçleşme gerçekleşecektir. Ayrıca diğer taraftan da enerji fazlalığından kurtulmuş olunacaktır. Bu gruba Aristoteles "sıradan insanlar" adını verir. Diğer bir grup insanlar içinse daha üst yapıda bir takım gereksinimler mevcuttur (kuramsal ve mitsel gibi). "Aradaki insanlar" dediği bu grubu, hiyerarşik düzeninde Aristoteles "sıradan insanlar" ın üstünde ve "tanrılar" ın altında gösterir. Bunlar için daha düşük olan aktiviteler tefekkür (düşünme) için gerekli olan boş zamanı ve kendilerine uygun yaratım tarzını hem doğanın bir parçası olarak hem de onu işleyerek sağlamaktır. Ona göre aktivelerin daha yüksek amaçlara ulaşma da araçsal bir takım özellikleri vardır. Aristoteles'e göre insanların faaliyetleri iyi ve tatmin edici bir hayat için oluşturulur. Aristoteles "ciddi olabilmek için oyun oynayın" demektedir.

İnsan yetkin bir varlık olmadığı için ciddi ve verimli faaliyetler içinde sürekli bulunamaz. Dinlenmeye, eğlenceye ve oyuna da ihtiyaç duyar. İnsanlar hayatın zorlukları içinde didinip dururken eğlence ve oyunla geçen bir hayatın ne kadar keyifli olduğu gibi bir yanılsama içine düşebilir. Aslında hiçbir şey bundan daha sıkıcı olamaz.

2. 1. 3. Uzak Geçmişteki Görüşler

Antikitenin daha sonraki dönemlerinde bu düşüncelerin gelişimini araştırmak boşunadır. Bunun sebepleri Aristotelesçi ekolün özgünlüğünü yitirmesi

ve konunun ihmale uğramasıdır. Aralarında Lucian, Horace, Pliny; Plutarch ve Çiçero gibi düşünürlerin de olduğu birçok felsefeci yapıtlarında sanat ve oyun ilişkisi üzerine, çocuk oyunları, ruh sağlığı ve haz ile ilgili göndermelerde bulunmuşlardır.

Grek gerilemesi, Roma İmparatorluğunun çöküşü ve Hristiyan sofuluğu dönemlerinde neşe ve haz göze batmış ve akıl yaşamından çıkarılmıştır. Kilise ileri gelenleri tarafından eleştiriye maruz kalmıştır. Bunda amaç insan doğasını yönetme teorilerini değiştirecek ve bu ciddi kurtuluş arayışlarının değerini azaltacak şeylere şiddetle karşı gelmektir.

Birçok düşünür oyuna uzun süre çok az önem vermişlerdir. Bunu üç farklı bakış açısıyla açıklayabiliriz. Birinci görüş sanatın bazı formlarını değersiz bulduğu için bunlardan bahsetmez. Bu görüşü paylaşılanlar sanat-oyun ilişkisinde sanatı çocuksu, kaba, zaman öldürücü eğlence olarak görüp, entelektüel çalışmalar için uygun olmadığını savunur.

Diğer iki görüş sanatın bilgi ve ahlak içerdiği ama oyunda bunların olmadığına dair görüşlerdir. Bu gruptakiler sanatı pozitif bilgi öngörüsü içine yerleştirirler. Estetik bakış açısı dünyadaki gerçekliği dört dereceli algılayışımızın birincisi olarak küçük algıları ortaya çıkarır. Zihin tamamen rasyonel bilgiye doğru ilerlerken daha altta bulunanlar onun yerini almaktadır. Leibniz bu grupta yer almaktadır. Bu görüş sanatın bu nedenle kendine özgü bir değere sahip olmadığı varsayımının ve pozitif bilginin artmasıyla sanatın öneminin azaldığının öne sürülmesiyle eleştirilmiştir.

Üçüncü grupta da zevk kavramı ve onun eğitilebilirliğiyle ilgili düşüncelerle karşılaşırız. Bu alanda zevk bir çokbilmişlik ve engin deneyim fonksiyonu olarak düşünülmekte ve bu nedenle de oyun teorisiyle bağdaştırılmamaktadır. Biçimsel kusursuzluk sanatın tek hedefi sayıldığı müddetçe bu durum sanatın oyunla iletişimini imkânsız kılmaktadır. Çünkü biçimsel kusursuzluğun dışına çıkmak rasyonel dünyanın dışına çıkmak demektir. Sanat hali hazırda bilinen şeyin ötesini keşfetmek değil, daha çok felsefi olarak ispatı mümkün olan bir onaylamadır. Hume, Burke, Vico, Leissing ve Herder bu görüşü savunmaktadırlar. Yukarıda bahsedilen bu üç görüş oyunun kültürel rolünü arka plana itmişlerdir.

2. 1. 4. Kant

Kant “Yargı Gücünün Eleştirisi” adlı eserinde oyun konusunda doğrudan olmasa da oyun, sanat ve özgürlük üzerine görüşlerini aktarmaktadır.

Estetik yargılar ne olgu ne de aklın doğası tarafından sınırlandırılmazlar. Çünkü ne deneyime bağlı kavramlara ulaşımı sağlayan bir gidimleri vardır, ne de tüm rasyonel zihinlerle bir örnekliliği. Estetik yargılar zorunlu olarak sübjektiftirler (öznel). Bu da onlara özgürlüğü getirir. Güzeldeki memnuniyet hem kavram (bilgi, idrak) ve ahlaktan hem de kendi baskısını sürdürme eğiliminde olan duyusal zevkten (acı ve keyif) ayırt edilmek zorundadır. Tüm bu yargı ve duygulara yol açan nesnenin varlığına bir ilgimiz oluşur, ancak estetik yargı kayıtsız kalır ve bir derin düşünme (tefekkür) içine girer. Bir başka deyişle, ister olgu ister akıl ister acı ve zevk tarafından zorlansın, bir yargıda bulunmak için kendini tutar ve bunda özgürdür. Temsilin ilgili kavramsal (bilişsel) güçleri şimdi özgür oyun içindedirler, zira onları tanımlı bir kavrama kuralıyla sınırlandıracak herhangi bir tanımlı kavram bulunmamaktadır.

“Yücenin Çözümlemesi”nde Kant oyun olarak sanat kuramını eleştirenlere desteğini belirtir. Kant bir yandan sanat ile doğa, bilim ve el sanatı arasındaki farklılıkları belirtmekte, diğer yandan özgür sanat üretmenin en iyi yolunun onu tüm sınırlandırmalardan kurtarıp ve böylece onu çalışma olmaktan yalnızca oyun olmaya doğru değiştirmek olduğuna inanan birçok modern eğitimciye karşı uyarılarda bulunmaktadır. Sanatta imgelem, oyun oynadığı fikirlerin anlayışına ve aklın beğenisine sahip olmak zorundadır.

“Kant için estetik deneyim, imgelemimiz (algılar) ve idrakimizin (kavramlar) oynadıkları “uyumlu özgür bir oyun”dur. Gerçek bir estetik deneyimde, imgelem ve idrak, sınıflandırmada ya da sonuçlandırmada olduğu gibi sıradan bir düzene girmeyip, bunun yerine hoş bir uyum içinde serbestçe dönüp durmaktadırlar. İşte bu estetik kipte kaldıkları sürece idrak ve imgelemin yaptıkları tek şey derin düşüncelerle (tefekkür) dünyayı keşfe çıkmak ve bu keşfin tadını çıkarmaktır (Shiner, 2004, 229).”

Ayrıca Kant modern sanat sisteminde yer alan estetik ve amaç, sanatçı ve zanaatçı, güzel sanat ve zanaat karşıtlıklarını da irdelemiştir. “Kant’a göre, zanaat eseri (Handwerk) sırf emektir, yalnızca ücret karşılığında üretilen bir şeydir; hâlbuki güzel sanat üretmek bizatihi kendi içinde zevkli bir faaliyettir, bir tür “oyun”dur. Sanatçı, özgül bir kavramı takip eden zanaatçının tersine, imgelemine ve idrakine özgür bir oyun oynatarak kendi dehasını “estetik biçimde” kullanır (Shiner, 2004, 229).”

2. 1. 5. Schiller

Oyun ve sanat teorisi üzerine en önemli kuramsal yaklaşımı Alman felsefeci Friedrich Schiller yapmıştır. Kant'ın ' ' adlı eseri Fransız Devriminin ertesi yılı yayınlanmıştı. Schiller ' ' ında kargaşa olmadan özgürlüğü sağlayacak şeyin siyasal devrim değil, güzel sanat deneyimi olduğunu ileri sürer. Schiller'e göre sanat bireyin iç dünyasındaki bölünmeleri iyileştirerek, ahlaki ve siyasi eylemleri insana dayatılan bir görev olma durumundan kurtarıp bireyin kendiliğinden bir ifadesi haline getirecekti.

Modern insanın kendinden koptuğu fikrini ilk ortaya atan felsefecilerden biridir. Ona göre insanın bu yabancılaşmasının önüne ancak sanatla geçilebilir. İnsanda duyuşsal ve biçimsel dürtü olmak üzere iki temel dürtü olduğundan bahseder. Bunlardan duyuşsal dürtü her zaman değişim yönünde baskı yapar, diğeryse birlik ve devamlılık üzerine ısrar eder. Bu dürtülerin de sınırlandırılması gereklidir. Sınırlandırmanın bir duygu ve duyum bolluğuyla olması gerekmektedir. Yani üçüncü bir dürtü gereklidir. "Oyun" dürtüsüyle hem ahlâki hem de fiziksel bir kısıtlama getirilmiş olur.

"Schiller'e göre hakiki güzel, sanat eserlerinde özgürlükle zorunluluk, görev ile eğilim, "tinsel dürtü" ile "bedensel dürtü" arasında zaten bir uyum vardır ve kendisi bu bütünlüğe "oyun" adını verir. Sanatçı – dâhi, oyun olarak sanat eserindeki hayata dair aşkın hakikatin cisimleşmiş halidir; fakat bu hakikat özgül bir içerik değildir, buna karşın yalnızca sanat eserinin biçimine ait bir şeydir (Shiner, 2004, 232)."

Schiller oyun dürtüsünün sanatta ortaya çıktığını söyler. Oyun dürtüsünün nesnesi "yaşayan biçimdir" yani güzelliştir. Güzel, Schiller'e göre, ne arzunun ne de ahlâksal istencin nesnesi olabilir, çünkü estetik yaşantıda oyun dürtüsü her şeyden baskındır. Duyuşsal dürtü biçimsel dürtüyle ancak oyun-sanat ilişkisinde meydana gelir.

Schiller, ' ' adlı temel eserinde estetik itkinin ahlâksal ve toplumsal gelişimimiz için çok önemli olduğundan bahseder. Oyun itkisini de estetik bir itki olarak görür. Sanat ile güzel, insanın zarar görmüş tüm duygularını onarır ve ahlâksal açıdan daha yetkin bir duruma gelmesini sağlar.

Ona göre sanatçı kendi illüzyonları (yanılsamaları) konusunda özgürdür, yaratımlarında gerçekliğe karşı bir iddiada bulunmaz. Çoğunlukla kendi oluşturduğu

görünüşlerle oynar; öne sürdüğü şey ontolojik bağıllık dışındadır; olgu ve mantığın sınırlayıcı koşulları içinde olduğu kadar kendi kuralları içinde de işleyen bir oyundur. Estetik yaratıma uygun olduğu için derin düşünme (tefekkür) içindedir ve tarafsızdır. Ancak, aynı zamanda, bir oyuna uygun olduğundan dolayı da, kendisi için gerçekleştirilmektedir. Schiller ayrıca oyunun ciddi aktivite için bir hazırlık olduğundan ve emeğin güç kaybının yeniden yaratılmasında mevcut olduğundan bahseder.

“İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve ancak oynadığı yerde tam bir insandır... İnsan hiçbir zaman oyun oynadığı andaki kadar ciddi değildir (Schiller, 1999, 61).” Oyun kuramında insan ve hayvan oyunları yan yana incelenmiştir. Fakat bu görüş tamamıyla Schiller’e aykırıdır. Ona göre bu genel organik bir faaliyet değil yalnızca insana özgü bir şeydir. “İnsan ve hayvan oyunları veya insansal alanda sanatın oyunu ile görüntü oyunları denilen şey arasında bir benzeşim ya da yalnızca benzerlikten söz etmek, Schiller’in kuramına çok yabancısıdır (Cassirer, 1980, 157).”

Rousseau’nun öğrencisi olan Schiller çocuk dünyasının bir idealizasyon ve yücelme süreci geçirdiğini söyleyerek oyun ve sanatı bağdaştırmıştır. Schiller’e göre çocuğun oyununda derin bir anlam vardır. Schiller güzelliği, yaşayan biçim olarak tanımlar. Yaşayan biçimlerin bilincine varmak insanı özgürlüğe götüren bir yoldur.

Schopenhauer ve Nietzsche, Schiller’den oldukça fazla etkilenmişlerdir. Özellikle Schopenhauer tek kurtuluşu sanatta bulur. Ona göre, illüzyon zararsızdır; aslında hepimiz bir oyun oynadığımızın farkındayızdır ve hepimiz platonik idelerin düşüncesi içindeyizdir

2. 1. 6. Yakın Geçmişteki Ve Günümüzdeki Görüşler

1900’lerin başından itibaren oyun-sanat ilişkisinde yeniden bir canlanma oldu. Örneğin; Karl Groos’un iki kitabı temel olarak, öğrenme ve toplumsal süreçte taklit, empati (duygu sezisi) ve eğitimin rolüne önem veriyordu. Groos’a göre oyun daha zor görevleri kolaylaştıran şeylerden çıkar, çünkü başarıda haz duygusunu bir amaca yönelik kazanım üretebilir.

Groos’u yakından takip eden Lange imgelem egzersizi denilen kendiliğinden maruz kalınan kuralların yapısına dikkat çeker. İzleyicinin edilgenliğine yaratıcının etkenliğiyle son vermek ister ve bir sanat eserinin yaratımı esnasında geliştirilen bağlama işaret ederek tezini oyundan sanata doğru genişletir.

Son yıllarda çocuksu niteliklerin bir takım cazip sanat özelliklerine benzetildiği başka bir alan daha vardır. Temeli Platon'a kadar uzanan bu alan özellikle yaratımın bilinçsiz doğasını vurgular. Birçok yazar yirminci yüzyılın çocuk yüzyılı olduğunu savunur. Çocuğun amaçsız bir şekilde davranması, naifliği, kendiliğindenliği, bilinçsizliği ve çocuk aktivitelerinin öz-emiliminden bahsedilir. Bunlar yetişkinin amaçlı davranışlarına yeğ tutulmuştur. Çocuğun bakış açısı bilişsel ve ahlaki değerler tarafından engellenmemiş, masum ve taze bir yapıdadır. Sanatçı da (örneğin; Klee) hem içerik hem de biçimsel modeller ayarlama zorunluluklarından muaf tutulmuştur.

2. 1. 7. Freud

Freud "Yaratıcı Yazarlar ve Gündüz-Düşleri" adlı önemli bir yazısında imgelemi, yaratıcılığı ve oyunu ilişkilendirerek kendi dünyalarını yaratan çocuk ve yazar arasındaki paralellikten bahseder. Oyunun zıt anlamlısı ciddi olan değil gerçek olandır, bu yüzden bu dünya ciddiye alınmalıdır. Freud oyunun gerçeğe tamamiyle bağlantısız olmadığını, eğer aksi olsaydı bizlerin yalnızca bir fanteziye sahip olacağımızı savunur. Buradan hem çocuğun oyunlarında hem de sanatçının da yaratımında gerçek dünyanın özelliklerinin yeniden düzenlendiği şeklinde bir varsayıma gidebiliriz. Freud yaratıcı bir yazının bir rüya gibi, bir zamanlar çocukluk oyunu ne ise onun yerine geçen ya da devam eden bir yaratım olduğundan bahseder.

Denenmeye başlanan nesnenin, imgelemlerle konuşmasına izin vererek, estetik nesnenin olabileceği olası şeylerle oyun oynayarak kavramsal katılıktan kaçınmaktadır (Örneğin; Dada gibi). Oyunun "yüksek ciddilik"i ve estetik dalma (tefekkür) birçok düşünürün bu fenomeni açıklamaya çalıştıkları yollardan biridir ve sanatın doğrudan kendinde bir amaç olması ama dolaylı olarak ilgisiz veya görünüşte karışık amaçlar için bir araç olması gibi ikili kapasitesinden türemektedir.

Her insanın sanatçı bir tarafının olduğundan bahsedenler aslında sanatçılar ve diğer insanlar arasındaki mesafeyi azaltmak istemektedirler. Böylelikle insan soyu tükenmedikçe, sanatın bitmeyeceğini savunurlar. Freud sanatsal etkinliğin ilk dışavurumlarının çocuklukta var olduğundan bahseder. Çocuğun en çok hoşlandığı şey oyundur ve oynarken kendine özgü bir dünya yaratır. Aslında, yaşadığı dünyanın nesnelerini kendi istediğine göre düzenlediği dünyasına yerleştirir. Bu yaratımla tıpkı bir sanatçı gibi davranır. Böyle bir durum bize çocuğun yaşadığı dünyayı pek ciddiye almadığına dair bir etki yapsa da, çocuk oyunu çok ciddiye almaktadır. Çocuğun, tam anlamıyla yetkin bir duygu donanımı olmamasına

rağmen, oyun dünyasını gerçek dünyasından (içinde yaşadığı dünyadan) yine de ayırabilmektedir. Çocukların oyununun düşlemden (fantazyadan) ayrıldığı tek nokta; çocuğun hayal dünyasına dayanak yaptığı nesne ve durumların gerçek dünyada karşılaştığımız somut nesneler olmasıdır. “Oyunun karşıtı ciddilik değil, gerçektir (Freud, 2004, 104)”.

Freud sanatçının da tıpkı çocuk gibi davrandığını; pek ciddiye alarak yarattığı kendine ait hayal dünyasını zengin bir duygu bolluğuyla donatarak realiteden (gerçeklikten) ayırdığını söyler.

Oyun oynayarak gerçeklikle özdeşleştirdiğimiz çocukluktan yetişkinliğe geçişimiz sıkıntılı olabilir. Artık, erişkin yaşamımızdaki ciddi uğraşlar, çocukken oynadığımız ciddi oyunların yerini almıştır. Böylelikle yetişkin hayatın ağırlığını üzerimizden atarak yaşamımıza alışık olduğu o haz kaynağını yeniden yerleştiririz. Aslında büyüdüğümüzde oyun oynamaktan vazgeçtiğimizi sanırsınız ama değişen tek şey çocukken yaslanmaya alıştığımız gerçek nesneleri kullanmayı bırakmaktan başka bir şey değildir. Artık “oynamayı” bırakıp “düşlemeye” başlamışızdır. Her insan hayal kurar, Freud’un “gündüz düşleri” diye bahsettiği bu durumdur. Yetişkin olduğumuzda da, gerçek yaşamda bir şey yaparken, hep o haz alma duygusuyla hareket ederiz. Yeterince doyuma ulaşamamış kişilerin daha çok düş kurduklarını söyleyebiliriz. Aslında her düş doyurulmamış bir gerçekliği değiştirme çabası ve belli bir isteğe ulaşma isteğidir. Daha çok haz elde etmek isteyen bu duygular sanatla uğraşanlar açısından da bir itici güç niteliğindedirler. Hep bir sonrakini düşünerek ve yaratarak daha çok haz elde etmek peşindeyizdir. Sanatçı “ben”ini gözlemler ve ruhundaki çatışmaları ortaya koyar.

Rönesans döneminin ünlü sanatçısı Leonardo’nun (1452–1519) da “oyuncu” bir karakter özelliği vardır. “Zaten büyük Leonardo, ömür boyu kimi bakımdan çocuksallığını korumuştur. Bütün büyük adamların yaşamlarında çocuksu bir tarafın varlığını ister istemez sürdürdüğü söylenir. Leonardo erişkinlik döneminde de çocukluğun oyunsal etkinliğini elden bırakmamış, bu yüzden çağdaşlarınca kendisine bazen tekin olmayan anlaşılmaz biri gözüyle bakılmıştır. Leonardo, çağdaşları tarafından çok gizemli ve oldukça tuhaf biri sayılıyordu. Sanatının temelini kesintisiz bir araştırma etkinliğine oturtan büyük usta kendisini meraklandıran her konunun üstüne eğiliyordu. Doğayı gözlemliyor, kadavralar kesiyor, uçan bir makine yapmak için kuş ve böcekleri inceliyordu. Prensler ve komutanlar için savaş makineleri tasarlıyor, saraydaki şenlikler ve kimi

resmikabuller için ustalık eseri eğlence araçları yapıyordu. Ondaki bu oyun içgüdüğü daha sonraki yaşlarında bir araştırma etkinliğine dönüşmüştür.

2. 1. 8. Gadamer

Gadamer'e göre, sanatı anlamak ve onu yorumlamanın koşullarını oyun olgusunda buluruz. Sanat tüm gerçekliğini oyunda gösterir. Gadamer'in oyun olgusunun iki özelliğı vardır: Birincisi; oynayan kişi bir oyunda kendi başkalığından vazgeçer oyunun canlılığı ve hareketliliğı içinde kaybolur. Oyuncunun oyundan önceki tasarımları bir süreliğine askıya alınmış olur, yalnız bu, süreç içinde ortaya çıkan doğal bir şeydir. İkinci özellik ise oyuncu olmadan oyunun oynanmayacağıdır. Her oyun öncekinden farklıdır

Gadamer, insanın oyun olgusunun sanatta gerçek yetkinliğini bulduğunu söylemiştir. Oyunun kendine özgü bir yapıya sahip olması bu yetkinlik sebebidir. İşte bu yapıya dönüşümün kendisi sanattır. Sanat oyun olgusunun bir idealidir. Oyunun ideali, estetik deneyimde kendini bulmaktadır. Bir sanatçının, kendi eseriyle veya izleyicinin, sanat eseriyle olan ilişkisinde, önceden tasarlanmış amaçların askıya alındığı bir oyunun içine sürüklenmesi, bu sürece kendini kaptırması bu anlamda bir estetik deneyimdir. Sanat eseri de bu durumda, sanatçının sürekli olarak müdahale edebileceğı bir nesne değildir artık. Hem sanatçının hem de izleyenin bu yeni durumu, kendini kaptırdığı bu oyun, her iki tarafı da değiştiren bir süreçtir. Kısaca, estetik deneyim bunu yaşayanları değiştiren bir şeydir. Sanattaki bu oyunun çekiciliğı, onun kendi yasa koyuculuğundan kaynaklanmaktadır. Fakat bu özerk alan sınırsız bir özgürlük değildir. Onun da belli sınırları vardır. Bir oyunda olduğu gibi onun da bir yer ve zaman sınırı vardır. Fakat sanatçı bu sınırları kesin bir şekilde bilemez ama süreç içinde birçok yolu deneyerek sınırları aşabilir ve yeni oyun imkânları yaratabilir.

“İnsana has nitelikler olan oyunun ve aklın, kendisine amaçlar belirlemesi, bunların peşinden koşabilmesi, kendini buna adanması ve amaç belirleyen aklı gölgeleyebilmesi insan oyununun özelliğidir (Gadamer, 2005, 33).”

“Modern sanatın temel niteliklerinden biri, izleyici kitlesinin veya tüketicilerin esere ilişkin sahip oldukları mesafeyi ortadan kaldırmak isteğidir (Gadamer, 2005, 35).”

2.2. Oyun Tavrı Göstermiş Sanat Akımları

İngiliz düşünür Spencer'a göre sanatın kaynağında oyun vardır. Her ikisi de çıkarsız ve gönüllü yapılan işlerdir. Sanat çocuk oyunlarının bir uzantısıdır ve bu oyunların evrimi sanatı doğurmuştur.

Doğaya hükmetme işini başarıyla tamamlayan insan kendi içinde birtakım sınıflar yaratma çabasına girişmiş, kapitalist Burjuva toplumu oluşmuş ve Endüstri Devrimleriyle Avrupa sanatında değişimler ortaya çıkmıştır. Bundan sonra sömürü ve egemenlik alanlarının oluştuğu, insanı ve doğayı tahribe yönelen ve giderek insanı kısıtlayan bir sanayi oluşumu başlamıştır. Bunun sonucu olarak toplumsal koşullardaki düzen bozulmuş, gittikçe artan iş bölümü ve uzmanlaşma bireyin yalnızlaşmasına neden olmuştur. 19. yüzyıl modern düşüncenin doğduğu, 20. yüzyıl ise bu sürecin tüm dünyaya yayıldığı, düşüncenin geliştiği, sanat ve felsefenin birbiriyle ilişki kurduğu, üretimin ve hayat temposunun hızlandığı, ardı ardına savaşların ve toplumsal değişikliklerin yaşandığı dönemler olmuştur. Bu çağ aynı zamanda iletişim ve haberleşme olanaklarının geliştiği, tüm dünyanın birbirinden haberdar olduğu, insanın aya çıktığı, gezegenler arası ilişkilerin kurulduğu bir 'teknoloji' dolayısıyla 'hız' çağıdır. Ancak insanın kendi eliyle, kendi yararına oluşturduğu, tadını çıkardığı bu güç; hızla ve büyük bir tekdüzelilikle insana ve doğaya karşı bir tehdit oluşturmaya başlamış ve onu adeta bunları tutsağı durumuna getirmiştir

Modern sanattaki en önemli değişim sanat yapısının gerçekliğinin değişmesidir. Onun için artık farklı olan dünyada var olmaya çalışan sanatçının, değişimle birlikte yeni görüntü ve nesne olanaklarını farklı üslup, teknik ve malzeme ile ortaya çıkarması hiç de kaçınılmaz değildi. Kübizm'le birlikte sanatçı, nesneyi; bakış açısındaki ve toplum yapısındaki değişimlerle algılamakta, onu çözümlemeye çalışmaktadır. Bunun için de nesneyi parçalara ayırmayı tercih etmiştir. Bu dönemde değişen özne – nesne ilişkisi bağlamında alışılmış sanat malzemelerinin dışındaki farklı malzemelerin kullanım sahasının oluştuğunu görmekteyiz. Picasso'nun bazı çalışmaları buna örnek teşkil etmektedir. Böylece sanata

Şibi yeni alanlar eklenmiş oluyordu. İmge ve betimleme kalıplarından kurtulmuş olan nesne, kendi gerçekliğiyle hesaplaşma sürecine girmiştir. Nesne 'fetiş' hale getirilmiştir. Bu süreçte Duchamp; nesneye yeni anlamlar yükleyerek, örneğin; bir pisuarı imzalayarak, Kandinsky ise çizginin bir nesne olduğunu söyleyerek tinsel bir yaklaşımda bulunmuşlardır. "Sanatın gerçek niteliğinin değişiminin kavranması 20. yüzyılın sanatsal olaylarını kavrayabilmenin tek yoludur.

Duchamp'ın ready – made' leriyle ortaya koyduğu gerçeklik bugünkü sanatında temelini oluřturur (Beykal, 2004, 48) ."

20. yūzyılda oyun, oyuncak, masal, fantezi ve karalamalar bařta Sūrrealistler olmak ūzere birēok sanatēıya esin kaynaēı olmuřtur. Yeni arayıřlar peřinde kořan modern sanatēı "oyun" duygusuna daha yakındır ēūnkū onun klasik dōnemdeki gibi kılavuzluk edebilecek gelenekleri yoktu ve seēimleri bakımından sınırsız olanaēa sahipti. Artık sanatēı nerede ve nasıl duracaēını bilmeden sınırsızca oynayabilir, her olanaēı deneyimi iēine alabilirdi. İřte bu nedenle de modern sanatēının iři hem zor hem de fazlasıyla ūzgūrdū. Ūzgūrce oynayabilirdi. Bu ūzgūr oyun kavrayıřını kendilerine ēıkıř noktası olarak alan akım ve sanatēılar řōyle sıralanabilir:

2.2.1. Dada

Dadaizm, I. Dūnya Savařı ertesinde ortaya ēıkan, sonrasında Sūrrealizmi etkileyen bir akımdır. Bu savařta bizzat savařmıř ve cephelerde insanın insana yaptıēı en akıl almaz muamele ve davranıřlara bizzat řahit olmuř bazı sanatēıların, gōrdūkları bu olaylar sonucu gerēekliēe, dūnyaya, akıla, insanlıēa ve sanata olan gūvenleri temelden sarsılmıřtır. Bu gūvensizlik ve inanēsızlık, onları her řeyin anlamı konusunda řūpheci hale getirmiř ve anlamsızlıēı yūcelten bir tavrı benimsemelerine yol aēmıřtır. Onlara gōre, insanlıēın ulařtıēı hiē bir řey deēerli deēildir; sanat bile. Bōylece Dadaizm savařın barbarlıēına karřı bir protesto hareketi olarak kendini gōstermeye bařladı. Yaratımın temelini yalnızca řans ve tesadūflerin biēimlendirdiēi bir sanat anlayıřı yaratmıřlardır. Temsilcileri arasında Hans Arp, Marcel Duchamp, Francis Picabia, Man Ray ve Kurt Schwitters sayılabilir. Dadaistler, hem sanatta hem de toplumda baskıcı entelektūel bir katılıēa inanıyorlardı. Dadaist iřler kasıtlı bir irrasyonellik ve yaygın sanat standartlarının reddi anlayıřı ile karakterize edilebilir.

Farklı bir dūnya gōrūřūyle ortaya ēıkan Dada' cılar geleneksel deēerlerle hesaplama yolundaydılar. Dadaistlerle bařlayan nesnenin gerēekliēi ve ēok anlamlılık sūreci sonunda sanatın yeni bir dili oluřmuřtur. Yeni sanatın 'seēim ve anlam ' olarak iki temel ūēesi vardı. Bu iki kavram geleneksel sanatın 'buluř ve kompozisyon' deēerlerinin yerini almıřtır. Seēim ve anlam bir araya gelerek yeni bir dūřūnce oluřturmuřlardır. Bu anlamda sanatēı rastlantısal bir alana da girmiř bulunmaktadır. Bu andan itibaren sanatın; rastlantı ve ciddiye boyutunda oynanan bir oyun olduēu sōylenabilir belki de.

Dadacılar kendilerine öğretilmiş tüm sanatsal ve kültürel anlamları yıkmaya yönelmişlerdir. Dada bir yıkım sanatıdır. Yıkım duygusunu ifade etmek için sözcükleri rasgele seçilmiş ve bir araya getirildiklerinde hiçbir anlam taşımayan şiirler yazmışlardır. Sanatın temsil ettiği her şey için Dada o şeyin bir karşıtını bulur. Şayet sanat üstü kapalı veya saklı bir mesaj vermekse, Dada anlamsızlığı vermeye çalışır ve yorumu tamamen izleyiciye bırakır. Şayet sanat duyumlara hitap etmekse, Dada duyumlara saldırıyı seçer. Dadacılar, bu yıkan, her şeyi inkâr eden yapılarının arkasında, yeni ve daha güzel bir oyunun kurulması için oyunbozan rolünü seçmiş olmalarına rağmen oyunun içinde ve oynayarak kendilerini ifade etmişlerdir.

2. 2. 2. Sürrealizm

Sürrealizm, Fransız şair Andre Breton'un 1924 deki Sürrealizm Manifestosundan sonra bir estetik akım olarak anılmaya başlamıştır. Bu kitabında Breton, rasyonel düşüncenin yaratıcılık imgelem gücüne karşı baskıcı, sınırlayıcı olduğunu ve bu yüzden sanatsal ifade açısından zararlı olduğunu belirtmektedir. Bir Freud ve onun bilinçaltı kavramının hayranı olan Breton, zihnin bu saklı bölümüyle irtibata geçmenin, şiirsel gerçekliği üretebileceğine inanmaktadır. Dada hareketi gibi, akıldan, gerçeklik adına öğrendiğimiz her şeyden ve nesneler dünyasından kaçışı ve yeniden çocuk yalınlığına dönüşü gerçekleştirmeye çalışmışlardır. Bilinçaltı kaynaklar, düşler ve hayaller onları etkileyen ve sanatlarında kullandıkları unsurlardır.

Sürrealistler insanın saf dünyası olduğuna inandıkları fantezi, düş ve imgelemi açımlayarak, sanatı tüm kısıtlı ve düzenli kurallarından kurtarmayı amaçlamışlardır. Dolayısıyla onlar da Dadacılar gibi sanat adına o ana kadar yapılmış ve söylenmiş her şeyi gereksiz buluyor, karşı çıkıyorlar ve rasgele seçilmiş sözcükleri bir araya getirerek anlam üretme yollarına gidiyorlardı. Amaçları, izleyeni anlam aramaya yönlendirip onun katılımını sağlamaktı. İnsanları ölçülmüş ve planlanmış (rasyonel) davranışlardan kurtarmak için, bu anlamda öne sürülmüş tüm kuralları kötülerken, akılcılık dışı düşüncenin coşkusu göstermeye çalışıyorlardı. Bu amaçla bilinçaltı dünyasına rahatça girebilmek adına uyuşturucu maddeleri ve hipnozu (yapay uyutma) bile denediler. "Bilinçaltının özgür kılınmasıyla, görünür dünyanın nesneleri o güne kadar hiç yan yana gelmedikleri biçimiyle yan yana getirilmekte ve yeni objeler, yeni olasılıklar, çocuğun oyun içindeki fantastik tavrıyla denenmektedir. Sürrealistler için, o günkü biçimiyle görünen dünya, büyüklerin dünyası hiç de hoş değildir. Yaşantılanan dünya aşağılanırken, çocukluğun dünyasına, bilinçaltı alana, en saf olan duruma geri gitmek ve oradan, akıl ve

içgüdülerin dengelendiği olası dünya tasarımı çıkarmak istenci Picabia'nın H.R.Lenormand'a mektubunda yansıtılır. 'Ve biz bu araştırmaya çocukluğa dönüş yapılacak bir bilgiye ulaşmak için girdik. Çocuklar bilgiye bizden daha yakındırlar ve bilgi hiçten ibarettir .' (Azeri, 2000, 90)."

Sürrealistler beslendikleri fantezilerden, bilinçaltı dünyasından ve düşlerden gözle görünen ve görünmeyen bir dünya yaratma oyununa girmişlerdir. "Öyle bir çağrı ki; ilk kez böylesine güç ve cesaretle, her yerde yankılar uyandırıyor. Bize kötü görünen her şeye verdiğimiz mücadelede, az rastlanır bir karşı çıkış, güçlü bir direnmeyle varlığını sürdürüyor ve oyun tadı veriyordu (Azeri, 2000, 90)."

Hayal gücünü iç ve dış baskılardan, davranışları uygar toplumun kısıtlamalarından kurtarmak istemişlerdir. Sanat ve evreni kaynaştırmaya yönelik akımın katılımcıları arasında André Breton, Max Ernst, Jean Arp, Yves Tanguy, René Magritte, Salvador Dali ve Joan Miro gibi sanatçılar sayılabilir.

Sürrealist eserler içinde barındırdıkları düş, bilinçaltı, coşku, sarhoşluk, şaşırtıcılık ve bilmeceyle bir oyunusal alan yaratmaktadırlar. Oyun oynayan bir çocuğun dışarıda gerçek bir dünya olduğunu bilmesi ama yine de kendi isteğine göre oynaması gibi Sürrealistler de kendilerine göre dönüştürdükleri gerçek nesnelerle dünyayı değiştireceklerine inanarak oyunlarını oynamışlardır.

2.2.3.Bauhaus Okulu

İlk tasarım okullarından biri olan Bauhaus, Walter Gropius tarafından 1919'da kurulmuş ve 1933'de Naziler tarafından kapatılmıştır. Yirminci yüzyıl kültür ve görsel sanatlar alanında önemli bir yere sahip olan Bauhaus, yenilikçi eğitim metotlarını benimsemiş ve birçok uluslararası ünlü mimar ve sanatçıyı bünyesinde toplamıştır.

Sanat ve tekniğin birliğini savunan Bauhaus atölyelerinin öğretim programı hem estetik hem de bir iş gören işler üretmek üzere düzenlenmişti. 1923'de açılan ilk büyük sergi sanat ve teknolojinin Bauhaus'un anlayışıyla gözden geçirilmiş yeni birlikteliğini ortaya koymuştur. Bauhaus sanat eğitiminin bir oyun atmosferinde gerçekleşmesinin önemine vurgu yapmıştır. Bu anlayışı "oyun partiye, parti esere, eser oyuna dönüşür" sloganıyla eğitim programında uygulamıştır. Bauhaus'un amacı Dada, Sürrealizm ve Konstrüktivizm gibi sanatla gündelik hayatın ayrımını aşmaktır. Bu ideal ve pratiğinin ana noktasına teknolojiyi yerleştirmişti. Gündelik hayatta kullanılan eşyaları tasarlarken modernizmi ve işlevselciliği bir arada düşünmüşler ve sanatla gündelik hayatı birleştirmeye çalışmışlardır.

1920 lerin başından beri Nazi Partisi ve diğer faşist gruplar Bauhaus'a karşı muhalefet yapmaktaydılar. Özellikle Rus sanatçı Vassily Kandinsky'nin Bauhaus'a katılmasından sonra burayı komünistlerin bir cephesi olarak görmeye başlamışlardır. Birkaç şehir değiştiren okul daha sonra kapatılmış ve birçok öncüsü sürgüne gönderilmiştir

2. 2. 4. Cobra Grubu

Danimarkalı ressam Asger Jorn, Hollandalı ressamlar Constant Nieuwenhuys, Karel Appel, Belçikalı şair Christian Dotremont, Belçikalı ressamlar Pierre Alechinsky, Corneille ve Danimarkalı ressam Carl-Henning Pedersen'dan oluşan Cobra Grubu 1948'de kurulmuştur.

Grup Amsterdam, Paris ve Liège'de sergiler düzenlemiş, Danimarka'da da aynı isimle bir dergi çıkarmışlardır. 1952'de dağılmalarına rağmen etkisi sürmüştür. François Jean – Michel Atlan'ın da bulunduğu birçok sanatçı, "Cobra üslubu" diye adlandırılan canlı yapısı ve çarpıcı renkleriyle bu etkinliği sürdürürler. Çocuk resmini ve masumiyetini çalışmalarına konu edinen Cobra Grubu'nun figüratif resimleri çoğunlukla tarihöncesi, primitif ve popüler sanatlardan etkilenmişlerdir. Soyut dışavurumculuk, Art Brut ve Informel sanatla birlikte II. Dünya Savaşı sonrası beyinsel sanata karşı girişilen uluslararası saldırıya katılmışlardır. Cobra Grubu, Dadacıların I. Dünya Savaşına gösterdikleri tepki gibi II. Dünya Savaşı'nın bilimsel akılcı iğrençliklerine karşı duygusal bir tepki göstermişlerdir. Grup elemanları daha sonra Armando, Ton Alberts ve yazar, sinemacı Guy Debord'la birlikte 1957'de Sitüasyonist Enternasyonal'i kurmuşlar ve sanatlarının merkezine "oyun"u koymuşlardır.

2.2.5.Situasyonist Enternasyonal Hareketi

'Situasyonist' (durumcu): durum kurma teorisi veya pratiğiyle ilgili olan kişidir. 'Kurulmuş Durum' ise olaylardan oluşan bir oyunun ve birleştirici bir iklimin ortaklaşa örgütlenmesiyle, bilinçli ve somut olarak kurulmuş bir hayat anı demektir. Situasyonistler bireysel çalışmalara, toplumdaki nüfuzlu kurumlarca desteklenmiş ortak bir yaşam şekline ve sanat eserinin meta haline getirilmesiyle toplumdan koparılmasına karşı çıkmışlardır. Onlar sanatı günlük hayatın içinde görmek istemişlerdir. Gündelik hayatı sanatsal ve günlük (pratik) eylemlerle bilinçli "oyun" durumuna getirmişlerdir. Yaşanılan şehir ise, buna coğrafi çevre de diyebiliriz, sanatsal olanla izleyiciyi bir arada tutan ve birleştiren bir oyun alanı olmuştur. Kent artık bir oyun parkıdır. Onlara göre sanatın ve tekniğin (teknolojinin) uyumlu bir

birliktelikle bütüncül bir toplumsal çevre oluşturmaları gerekir. Situasyonistler, etraflarını saran sıkıcı perspektiflerden kurtulmak için çevrelerindeki kentsel dünyayı yeniden hayal etme yoluna gittiler. Derivé adını verdikleri durum 'hızla değişen ortamların etkisiyle dış dünyadan tutkulu bir biçimde kopuş' olarak tanımladıkları bir durumdur. Kısaca, şehirde kaybolma sanatı da denilebilecek bu durum, fiziksel hareketin ötesinde ruhsal (psişik) bir yolculuktur. Bu süreç oyuncu bir ruh hali içinde gerçekleşerek oyun özgürlüğünü savunuyor, fakat bazen hoş olmayan sonuçlarla da karşılaşılıyordu. Örneğin, 1954 yılında gerçekleşen bir Derivé esnasında, Debord ve Ghtcheglov şehir sokaklarında dolaşırken takip edildiklerini hissederek ve kaçmaya başlarlar. Normal başladıkları işgünü gangster filmlerindeki bir kovalamacaya dönüşmüştü. Burada 'takip ediliyorum' fantezisiyle kişinin dünyaya ve onun gerçekliğine bağlı kalmayı reddediş ve dünyayı kendi isteklerine ve hayallerine göre şekillendirme isteğinin önemli bir payı vardır. Psiko-coğrafya: coğrafi çevrenin– bilinçli olarak örgütlenmiş olsun ya da olmasın- bireylerin duygu ve davranışları üzerindeki özgün etkilerini inceleyen kavramdır. Bu yöntemde, şehrin psiko-coğrafya'sının farkında olmak önemlidir. Kentin mimarisi ve coğrafyasının yarattığı psikolojiyle ancak kendimizi mekânın duysal etkilerine açık bıraktığımızda karşılaşabiliriz. Derivé durumunu yaşayan kişi, kendini o ana ve o an içinde yaşanan eylem ve karşılaşmalara kaptırır.

2. 2. 6. Fluxus

Fluxus, 1960'ların başında Almanya, Fransa, New York, Japonya, Kaliforniya ayrıca birçok Avrupa kentinde çeşitli etkinliklerle kendini göstermiştir. Yaratım ve yok oluşu, genel anlamda geçici olanı ön plan çıkararak yaşamın akışına gönderme yapmak istemişlerdir. Fluxusçular için toplumsal kaygılar estetik kaygılardan önde gelir. Bir Fluxus hareketi kesinlikle önceden kararlaştırılmış değildir ve bunda rastlantının çok büyük ölçüde payı vardır. İlk Fluxus hareketleri sokak gösterileridir. George Maciunas, Joseph Beuys, Ken Friedman, Ray Johnson, Nam June Paik, Fluxus akımında belirleyici rol oynamışlardır.

Fluxus sanatçıları, yüksek sanatın ciddiliğini yıkmak ve katılımcıları durağan sanat nesneleri yerine günlük oluşumları öne çıkarmaları için yüreklendirmek üzere oyunlar yaratmışlardır. Karşı oldukları ciddi sanat anlayışını zayıflatmış, bazen fiziksel katılım gerektirdiği ve kendilerine mizah olanağı tanıdığı için oyun, Fluxus sanatçıları açısından kendi sanat anlayışlarını keşfetmek ve yaygınlaştırmak bağlamında çok önemli bir araçtı.

Numaralandırılmış ve üzerinde oyun talimatları yazılmış kutular, değiştirilmiş oyun kâğıdı desteleri, müdahale edilmiş satranç setleri bu oyunlar için sayılabilecek araçlardan bir kaçıdır. Fluxus, Dada, Duchamp'ın ready-made işleri, Sürrealizm, Fütürizm ve John Cage'in müziği gibi sanat deneyiminin yaşam deneyimine üstün olduğu inancına karşı duruş hareketlerinin bir bileşimi olarak görülebilir.

Fluxus oyunları basit görünümlüdür. Oyunun bileşenleri ve talimatları indirgenmiştir, dolaysızdır ve yalındır. Ancak bu basit görünüm tam da biz oynamaya kalkıştığımızda bozulur ve bizi şaşırtır. Bu oyunlar adil, dürüst oyunlar değildir ve verilen talimatlar doğrultusunda bu oyunları tamamlamak çoğu zaman mümkün değildir. Absürddür. Bu oynanamazlıkları sıradan bir sansürden öte bir şeydir aslında. Fluxus oyunları, sanatın yapmanın, satmanın, satın almanın ve onları kanunlaştırmının üzerine yorumda bulunmakta ve kendilerini sanatın bizzat kendisi üzerine daha kapsamlı bir eleştiriye dönüştürmektedirler.

2.3. Oyun Tavrı Göstermiş Sanatçılar

Freud, bir yazarında tıpkı çocuk gibi gerçek hayattan ayrı fakat ciddi bir fantezi dünyası yarattığını söyler. Fantezi oyundaki nesne ve durumların gerçek dünya ile bağlantılı olması açısından oyundan ayrılır. Çocuk büyümüştür ve artık zevk aldığı bir şey olan oyunu oynayamaz ve fantezi kurmaya başlar. Sanat da oyun gibi gerçeklikten bir kaçıştır Freud'a göre. Oysa her ikiside bundan daha öte bir şeydir. Sanatın kaynaklarından biri de oyundur. Dolayısıyla sanat üretimi oyun niteliği taşıyabilir.

Gadamer'e göre ise sanat tüm gerçekliğini oyunda gösterir. Sanatı anlamamanın ve yorumlamanın yollarından biriside oyundur. Her oyun değişkendir, birbirine benzemez ve her oyun için oyuncu (katılımcı) gereklidir. Oyunun süresi boyunca oyuncu kendinden vazgeçer. Burada güçlü olan oyun olduğu için oyuncuyu kendi içine alır.

Sanatçı da oyun oynayarak kendi sınırlarını koyduğu, kurallarını oluşturduğu kendine ait bir alanda özgürce ruhunu oynatır, mutlu olur. Ancak bu özgürlük alanının da sınırları mevcuttur. Sanatçı oyun sahasının sınırları içinde yaratmakta özgürdür. Oyunda ki bilinmezlik sanatta da vardır ve sanatçı bir bilinmezlik içinde üretir. Bu anda hata yapabilir fakat bu hata onu yeni ve farklı oyun alanlarına taşıyabilir. Gadamer sanatın bir sanat eseri ile onu yaratanın, içinde kendi varlıklarını yitirdikleri bir iletişim süreci olduğunu söyler. Sanatçı ve izleyiciyi içine alan bu süreç her ikisinde de değişiklikler yaratan bir süreçtir. Bu süreç içinde

kendimizi bulur, yaşantımızı deneyimler, kişiliğimizi ortaya koyarız. Bir oyunu tanımlayan, onu diğer oyunlardan farklı kılan, oyunun hakkını veren ve oyuncuyu belirleyen temeli oluşturan ve oyun alanı ile gerçek alan arasındaki farklılıkları belirleyen o oyunun kurallarıdır. Kurallar, o oyun alanını işaretleyip oynandığı anda oyunu gerçek yapandır. Bu bakış açısıyla kendilerini oyun içinde kaybedip, deneyimleriyle bu bağlamda kişiliklerini ortaya koyan ön plandaki sanatçıları şöyle sıralayabiliriz: Joan Miró, Paul Klee, Pablo Picasso, Alexander Calder, Constant Nieuwenhuys, Fikret Mualla Saygı, İlhan Koman, Cihat Burak, Koray Ariş, Selma Gürbüz.

2.3.1. Joan Miró

Bir kuyumcunun oğlu olan Miró (1893–1983), Empresyonizm, Fovizm ve Kübist evrelerden geçmiş ve heykel, seramik, örtü desenleri, sahne dekoru ve kostüm gibi sanatın birçok koluyla ilgilenmiştir. Miró'yu Sürrealistler, resimlerinin çabuk yapılmış resimler gibi görünmesi ve bilinçaltının doğrudan resme aktarılmış halinden etkilenirler ve aralarına davet ederler. Gaudi mimarisine hayran olan Miró Andre Bréton'a göre "kişiliği çocukluk evresinden ileri geçmemiş olan, bu nedenlerle ayrıntılardan, eşit olmayıştan ve oyundan korunamayan biriydi (Passeron, 1996, 210)." Eserlerinde her zaman canlı hayatın izlerini taşıyan işaretler, biçimler ve renkler kullanmıştır. Kendisinin Sürrealist sanatçılar içine yerleşmesini sağlayan çalışma yöntemini şu şekilde anlatmıştır: "Resmin temel maddesi olduğuna inandığı bir duygu ögesinden başlayarak sanatçı kendini kontrolsüz spontaneite'ye (kendiliğindenlik) bırakmaktadır. Daha sonra bu ilk uyarılara pes etmekte, onları törpülemekte ve unutmaktadır. Bir gün tuvalin dışına çıkmakta, onu yeniden keşfetmekte ve "tuval üzerinde bir resim işçisi gibi çalışmakta"dır (Passeron, 1996, 213)." Miró bu süreci bir oyuna benzetmektedir, işlerini üretirken bu oyuna katılıp, ara sıra çıkıp, kendini yeniden oyuna davet eden bir yaratım tarzı vardır.

Bilinçaltını, mantıksal denetimin olmadığı, önceden herhangi bir estetik ya da moral hazırlık yapılmaksızın düşünce yönetimi olan otomatizm yöntemiyle resimlerine aktaran sanatçı, sözcük, renk ve simgelerden oluşan bir dil kullanmıştır. Çalışmalarının başlangıç aşamalarında ne zihinsel bir çaba, ne duygu, düşünce ne de heyecan yaşamaktadır. Yalnızca bedeninden gelip geçen bir enerji vardır. Onun için en önemli şeylerden biri yerde yatan beyaz bir kâğıttır. Ayrıca üzeri lekeli atık bir mukavva da boş bir kâğıt kadar çekici gelir Miró'ya. Lekeler ona bir başlangıç noktası sağlamakta ve çalışmaya rastlantılarla boğuşarak başlamaktadır (Resim 1).

Joan Miró, bitmiş işlerinden rahatsız olur ve onlara olup bitmiş bir şey gözüyle bakar. Bir yapıtın bitmesi ona rahatsızlık veren şeyin bitmesi demektir. Miró'nun yapıtlarında bir biçim bir sonrakine gebedir. Kendisi bunu hiç durmayan bir dönüşüm olarak yorumlamaktadır. "Adımlarımı ağırlaştıran her şeyi, yani önceden edinilmiş düşünceleri, yerleşik düşünceleri terk ettiğimde yapabildim bunu (Raillard, 2005, 144)." Onun resimleri kendiliğinden ortaya çıkmış resimler gibi görünse de Miró, resimleri üzerinde çok uzun süre çalışırdı ve hatta yıllar sonra dönüp düzeltmeler yapardı.

Miró, heykellerinin yeni kolaj çalışmaları olduğunu söylemektedir. Küçük boyutlu heykellerdense büyüklerini yapmayı tercih eder. Rasgele topladığı nesnelerin, onlarla ilk karşılaştığında kendisinde uyandırdığı etkilere önem verir. Bu nesneleri kolaj tekniğiyle bir araya getirmeye karar verdiğinde, bu etkilerin zincirleme etkilerini kullanır. Onları oyuna davet eder ve sonuçta eserini yaratır. 1967'de yaptığı "Kuş Sevgisi" (Caress of a Bird) isimli eseri böyle bir sürecin ürünüdür (Resim 2). Topladığı buluntu nesnelerden seçimini yaptıktan sonra onların renk ve biçimlerine çeşitli müdahalelerde bulunur. Masa üstü levhasını üçgen şekilde kesip ortasına bir delik açmış, kırmızıya boyamış ve bu parçayı bir kadın vücudunun göğüs kısmı olarak kullanmıştır. Kırmızıya boyanmış bir kaplumbağa kabuğu kadının cinsel organı olmuştur. Küçük mavi bir boğa heykeliyle taçlandırılmış hasır şapkayı heykelin kafa kısmına yerleştirmiştir. "Mağara devrinden beri düşüş yaşıyor resim (Raillard, 2005, 136)." diyen sanatçı o ilkel bakışa dönmek gerekliliğinden bahseder.

2.3.2. Paul Klee

Müzik eğitimi alan Klee, ressam olmaya karar vermiş ve Empresyonizm, Ekspresyonizm ve Kübizm'den etkilenmiştir. Klee'nin (1879–1940) çalışmalarında kullandığı işaretler, görüntüler ve fantastik öğeler belirli bir otomatizmin özellikleridir (Resim 3). Çizgiyi kullanarak düşsel durumları yansıtmayı ve ruhsal bir durum yaratmayı deneyimleyen sanatçının 1912'de Paris'te Braque, Picasso ve Delaunay ile tanışması ve bundan iki yıl sonra Tunus'a yaptığı yolculuk onun renge giderek daha çok önem vermesini sağlamıştır. Klee'nin sanatında oyun kavramı olarak mevcuttur. 1916 ve 1918 yılları arasında Çin şiirinden etkilenerek harflerle resimler yapmış ve tuval üzerinde çizgileri, renkleri, harfleri ve kelimeleri birbirinden ayıramadığımız bilmece oluşturmuş, böylelikle izleyeni çözümlemeye zorlayarak, onu o andan kurtarıp bir oyun alanına sokmuştur. Çizgiler, gölgeler ve renklerle oynayarak resimde denge duygumunu elde etmeye çalışmıştır.

“Klee şuna inanıyordu: Bu imge yaratma yöntemi, aslına edilgince bağlı her kopyadan, “gerçeğe daha bağlıdır”, çünkü doğa bile sanatçı aracılığıyla yaratır; tarih öncesi hayvanların büyülu biçimlerini ve denizaltı hayvanlarının masalsı dünyasını oluşturan o gizemli güç, sanatçının kafasında, yaratılarını dışa vurabilmesi için, hâlâ dipdiri durmaktadır (Gombrich, 1992, 459).” Biçimlerle bu özgür oyunu onu buluşa götürmüş ve bu yolla, tıpkı Picasso gibi, çok sayıda imge üretmiştir.

“İnsan bitmemiştir, gelişim içinde kalmalı, açık olmalı, yaşamında da Yaratılışın ve Yaratanın seçkin çocuğu olabilmeli (İpşiroğlu, 1993, 64).” diyen Klee, doğal yaratıklardan ayrılan sanat yapıtları, görüneni, bilineni değil, henüz doğmamış olanı, bilinmeyen, olabilirliği olan dünyaları göstermelidir diye düşünmektedir. Oğlu Félix için yaptığı kuklalarla da sanat dünyasında ünlenen Klee, Gropius tarafından Bauhaus’a ders vermek üzere davet edilmiş ve burada dersler vermiştir (Resim 4).

2. 3. 3. Pablo Picasso

Picasso (1881- 1973), kuşkusuz 20. yüzyıl sanatının en tanınmış sanatçısıdır. Sanat hayatında çok üretken olmasının yanı sıra onun kadar sınır tanımayan başka bir sanatçı olmaması onu ünlü kılmıştır. Sanatın “dahi çocuğu” Picasso için söylenmiş bir lakaptır. Plastik sanatların birçok dalında iş üretmiş, sanatı oyun olarak algılamıştır. Çocukluğunda başlayan sanat hayatı bir çocuğun oyun oynaması gibi, huzurlu, keyifli ve özgürce sürmüştür.

Doğayı izleyerek ve doğayla birlikte çalıştığını söyleyen Picasso için John Berger onun çalışmalarındaki büyüsel havadan bahseder. “Elbette bir oyun bu. Ama oyunla büyü pekâlâ bağdaştırılabilir... Picasso nesneleri dönüştürme oyununa 1930’ların ilk yıllarında başladı ve bunu günümüze kadar sürdürdü (Berger, 1999, 109).” Buluntu objeler, hurda metaller ve tahta parçalarıyla heykeller yapmış, nesneleri canlı bir varlığa dönüştürerek oyuncu tavrını ortaya koymuştur. Metamorfoz sanatın özüdür diyen sanatçı bisiklet selesi ve gidonlarından bir boğa başı yapmış, oyuncak bir arabayı maymun yüzüne çevirmiştir (Resim 5, 6).

Picasso metal, karton ve işlenmemiş tahta parçalarını bir araya getirmek için ellerini kullanırdı. Tüm yaşamı boyunca işine yarayacak olan kazanmış olduğu el işçiliği deneyimini 1896 kışında bir süre yaşadığı küçük bir Katalan köyündeki çetin yaşam koşulları sayesinde elde etmişti.

“Arkadaşı Jaime Sabartès’e ilk nesneleri olan kolaj ve asamblajlarından söz ederken şöyle der Picasso: “Bu konstrüksiyonları yapmaya koyulduğumuzda, ürettiğimiz şey bence saf hakikatti. İddiasız ve yapmacıksız bir biçimde çalışıyorduk.

Yenilikler getiriyorduk; bu, hiçbir zaman yapılmamıştı, ama kaygısızca yapıyorduk bu işi. Eğer bu yapıtlar değerliyse, onlardan yarar sağlamaya çalışmamış olduğumuz için değerlidirler. Tanımadığımız, en iyisi ya da en yararlı olmasa da, değerli bir yönünü bulduğumuz malzemelerle gerçekliği temsil etmeye çalışıyorduk. Kendimizi ruhen ve bedenen yaptığımız işe vererek coşku içinde çalışıyorduk. Gerçekte yarattıklarımız çağın akımlarından ve tarzından uzaktı. Bu yüzden de, kendi kendimize, tecimsel kaygılar taşıdığımız yönünde suçlamalara uğramayacağız, diyorduk.” (Quinn, 2002, 182).” (Resim7)

2. 3. 4. Alexander Calder

1926 ve 1932 yıllarında teneke kutulardan, tellerden, yün ve tahta parçalarından yaptığı küçük figürlerden “Le Cirque” adını verdiği çalışmasını yapan Calder’i (1898–1976) mobil (hareketli) heykelleriyle tanırız. Calder, heykeltıraş bir baba ve ressam bir annenin oğluydu. Çocukluğunda bir eskici gibi çöp kutusundaki metal vb. işe yarar malzemeleri toplar ve ipe dizerdi. 1926 da Paris’e taşındıktan kısa bir süre sonra, Calder “Parçalara ayrılabilen oyuncaklar” yapıp satmaya başladı. Calder makine mühendisiydi ve Mondrian’dan çok etkilenmişti. Matematiksel yasalar etrafında oluşan bir tavır sergilemek istemiş, daha sonra bu tarz ona çok katı ve durağan gelmişti. İçinde yaşadığımız evreninin kendine has bir düzeni ve hareketi vardı. Hiçbir şey durağan değildi. Denge unsuru üzerinde çalışmaya karar verdi ve bu oyun onu kuklalara, sirk figürlerine ve mobil heykellere götürdü. Calder’in küçük bir hava akımında bile hareketlenen dengeli mobilleri oyun ve hareket arasındaki ilişkiyle ilgilidir. Oyun olarak hareket ve hareket olarak oyun düşüncesindedir (Resim 8, 9).

2. 3. 5. Constant Nieuwenhuys

Cobra Grubu üyesi ve Hollandalı ressam Constant Nieuwenhuys (1920–2005) sanatın ana görevini, yaratıcı eğilime destek olarak görür. İnsanların yaşamını değiştirecek, yeni bir toplum organizasyonu yaratmaya çalışmıştır. Kendisi Yeni Babil projesi üzerinde çalışmıştır. “ Constant, Yeni Babil için «Yeni ve değişik bir kültürün temellerin oluşturacak bir deneysel düşünce ve oyun modelidir » diyor. Oyun (Yeni Babil) un insanı, kendine bir çevre yaratan Homo Ludens’tir. Homo Ludens’e, oynayan insana yol gösteren sanatçıdır. Teknik çağın kalıplarından kurtulup yeteneklerini, özgür aklını ve hayalini işleterek rahatça gelişeceği ve yaşayacağı çevreyi kurmak için homo ludens’in özgürlüğü gerekir (Ögel, 1977, 118).”

Constant, yaşadığı Londra ve Paris'te şehir mekânının yoğun etkisini hissetmesiyle böyle bir fikre kapılmıştır. Şehirlerden insanların gözden kaybolduğunu, teknolojik gelişmelerin şehirleri ele geçirdiğini gözlemlemiş, sanatçıların buna sessiz kaldıklarını söylemiştir. Şehirler onu sanatsal ifade aracı olarak ilgilendirmeye başlamış ve 1953'den sonra Yeni Babil (oyun) için arayışlara girmiştir. Maketlerinde demir teller, alüminyum, plexiglas ve bazen de ahşap parçaları kullanmıştır. Çalışmanın temelinde ortak bir yaratma alanı oluşturma isteği vardır. Yeni Babil insanı belli bir yere bağlı değildir, bir göçebidir. Günümüzün olanaklı kıldığı hareket özgürlüğü tüm dünyanın bir yaratma alanı olmasını sağlayacaktır. Bu yeni şehirde giderek kaybolan doğal çevre yerine bir keşif zenginliği ve macera kaynağı olacak bir teknik çevre oluşturulur. Constant'ın burada maceradan kastı fonksiyonel şehrin kuru, hesaplı, mekanik düzeni yerine devamlı bir değişimdir. Yeni Babil değişime sürekli açık olacaktır, kesin ve kalıcı bir niteliğe sahip değildir. Böyle bir toplumsal mekân yaratıcı eylemlerle doludur. Ufak bir rastlantı bile yaratma zincirine neden olabilir. Yeni Babil projesinde her yöne devamlı bir değişim olabilir, sınır ve engeller yoktur. Yapı birimleri, yapı birimlerinin bölümleri yeryüzünü bir ağ gibi kaplarlar, her yer herkese açıktır

Burada yaşayan insanlar ve çevre arasında bir bağ olacaktır. Bir zincirleme yaratma eylemi (kişisel yaratma insiyatifi) karşı hareket uyandıracak şekilde ortak yaşam alanıyla bağlantılı olacak ve bir gerilim noktası yaratacaktır. Bu noktaya gelindiğinde sanat eseri tamamlanmış demektir. Olayların oluşması ve kaybolması arasındaki ritm Yeni Babil'in zaman ve mekân ilişkisini (ölçüsünü) (değerini) yaratacaktır. Sanat ona göre alışılmış statik objeler değil, yaratılan bir olaylar zinciridir (Resim 10).

2. 3. 6. Fikret Muallâ Saygı

1903'de İstanbul'da doğan hayatının büyük bölümünü Fransa'da geçiren Fikret Muallâ Saygı 1967'de Fransa'da öldü. Ailesinin kız çocuk beklentisinden dolayı Muallâ adının konması, futbol topunun peşinde koşarken ayağından sakatlanması, annesini kaybetmesi ve ardından babasının ikinci evliliği gibi onun psikolojisini bozan nedenleri unutmak istemesi resimle ilgilenmesine neden olmuştur. Toulouse-Lautrec ve Van Gogh'dan etkilenen ressam konularını Paris yaşamının içinden ve gündelik hayattan almıştır. Kahveler, sirkler, sokaklar ve masada yemek yiyen insanlar gibi konuları resmetmiş, resmin kuramsal sorunlarıyla ilgilenmemiş, dış etkilere kapalı kalmış ve çağdaş akımlara katılmamıştır.

Düşlediği başka bir hayatı, istediğini yapmak gibi entelektüel bir zorlama yerine yapabildiğini yaparak yani içgüdüleriyle hareket edip zorlamasız ortaya koymuştur. Fikret Muallâ çoğunlukla guaj ve pastel gibi malzemeleri kullanmış, çok sayıda resim ve desen üretmiştir. Yaratımlarında kendiliğindenliği renk zenginliği ve çizgilerinin kıvraklığıyla hızlı bir şekilde ifade etmiştir. Sanatçı hayal gücünün derinliklerinden gelen mutlu günlerine dönme düşünüyü fazla kurgulamadan, o an içinden geldiği gibi resimleyerek bir mutluluk oyunu oynamış ve gerçek dünyanın nesneleriyle doldurduğu resim yüzeyini bu mutluluk (haz) alanına taşıyarak “insanların kendisini sevmesi isteğini ve mutluluk” takıntısını oyunlarının ana unsurları yapmıştır (Resim 11).

2. 3. 7. İlhan Koman

İlhan Koman (1921–1986), çocukluğunda akranları gibi bilye ve topla oynamak yerine karton, kâğıt, vida ve civatalarla oynamayı tercih eden Koman, 1947’de Paris’te Julian Akademisine burslu olarak girmeye hak kazanır, fakat klasik ve alışılmış yöntemlerle verilen dersler ilgisini çekmez.

Koman uğraştığı her parçanın onu yeni serüvenlere götürmesinden hoşlanır. “Cenin” olarak adlandırdığı bu parçalar, aynı türün daha başka örneklerini türetmede bir öncüdürler. Koman sıradanlıktan ancak bu şekilde kurtulunabileceğini söylemiştir. Paris’e gittiği yıllarda Brancusi ve Picasso etkilendiği sanatçılar olmuştur. Alçı, bakır levha, çivi vb. değişik malzemelerle çalışmış, kilden insanlar ve hayvanlar yapmıştır. Küçük boyutlarda olan bu çalışmalar oyun vari bir yaklaşımla yapılmış, bir dinlenme anının eserleri gibidirler. Demir heykellerinden başka tek parça metal ve ahşap levhalarla, ahşap parçalarından oluşmuş uçurtma kuyruğu yapımından başlayan ve birçok türevi olan heykeller üretmiştir (Resim12). Matematik kurallarının oyunlarıyla oluşturduğu çok sayıda heykeli vardır. Koman çalışmalarında kâğıt, karton, şeffaf plastik ve boncuk gibi farklı malzemeleri de kullanmıştır. Esnek tahta parçalarından oluşan ve süpürgeye benzeyen bu heykeller, aynı zamanda hareketli olmalarıyla insanı şaşırtır. “Hiperform” adını verdiği çalışmalarıyla sabit formlara hareketlilik kazandırmak istemiştir (Resim13).

Parçaların bütüne giden ilişkisinde araştırmacı, icatçı ve oyuncu diyebileceğimiz Koman için sanat has, öz ve gerçek olmalıydı. Onun için sanat hiçbir şeyden bir şey yapmaktı.

2. 3. 8. Cihat Burak

Mimarlık eğitimi alan Cihat Burak (1915–1994), 1953’de Paris’e gidip resim ve gravür üstüne çalıştı. Yaşanan kent gerçeklerini ve kalabalıkları fantastik

bir şekilde resmetmiştir. Edinilmiş tüm bilgilerini unutup, içinde bulunduğu ana yeniden tanık olmak ister. İnce bir taşlama sezilen çalışmalarında masalsı bir tad yakalamıştır. Resimlerinde zaman zaman oyunu sanatının konusu yaparak, zaman zamansa oyunsu üslupla eserler üreten sanatçının seramiklerinde de aynı tad hissedilmektedir (Resim14).

2. 3. 9. Koray Arış

İlk dönemlerinde malzemesi deri olan insan gövdesi soyutlamaları yapan sanatçı son dönem çalışmalarında yalınlaştırılmış ve insana dokunma hissi veren formlar yaratmıştır. Bu heykeller çocuk dünyasının formlarını çağrıştırmaktadır. Koray Arış' in (1944) masalsı ve tarihsel hatırlatmaları olan dengeli bir hareketliliğe sahip bu heykelleri hem izleyeni oyuna çağırmaktadır hem de hareketli olmaları bakımından oyunu çağrıştırmaktadır (Resim 15).

2. 3. 10. Selma Gürbüz

"Ciddi bir sanatçı olamadım hiçbir zaman. Projem gerçekleştiğinde ciddileşmeye başladım ve ne yaptığımı o zaman sorgularım kendi kendime. Ama üretim aşamasında figürümle aramda gidip gelen bir oyundur bütün yaptığım... (Öktülmüş, 1999)." diyen sanatçı Selma Gürbüz (1940) siyah ve kırmızı renkte metal heykellerinde engin düş dünyası içinde rastladığı mitolojik canlıları, masalsı hayvanları, canlanan gölgeleri, cinleri, perileri ve kedileriyle oyuncu tavrını sergileyen Türk sanatçılarıdandır (Resim 16).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SERGİ (DERYA BARAN)

3. 1. Sergideki Çalışmalar Üzerine

Sergideki işlerin malzemeleri geleneksel heykel malzemelerinden farklıdır. Çalışmalarda endüstri üretimi olan plastik malzemeler (top, pipet), toplu iğne ve aydinger kâğıdı kullanılmıştır. Bu malzemelerin kendilerinin üretilirken içinden geçtikleri endüstriyel, toplu üretim süreçlerine bir karşıtlık olarak çalışmalarda kullanımları sırasında her biri tek tek bir işleme tabi tutulmuşlardır.

Sanatçıların farklı malzeme ve anlatım olanakları arayışına girmeleri plastik sanatlarda disiplinleri yakınlaştırma yönelimlerini de beraberinde getirmiştir. Bu yönelimlere bir örnek Picasso'dur. Başlangıçta bir ressam olan Picasso geleneksel heykel malzemeleri yerine eline geçirdiği her şeyle heykel yapabilen biriydi. Resimde resimle ilgili olmayan malzeme kullanımı, her türlü malzeme ile heykel yapma düşüncesini de geliştirmiş ve Konstrüktivist heykel geleneğinin başlangıç noktası olmuştur. Konstrüktivistler yalın geometrik biçimler ve endüstriyel malzemelerden yararlanarak heykeller yapmaya başlamışlardır.

Bu yüzyılın yaşayış tarzı ve teknik ilerlemeler sanatta geleneksel malzemelerin yanında teknolojik malzemelerin kullanım olanaklarını yaratmış ve sanatçıyı sınırsız bir alana (ki bunu bir oyun alanına benzetebiliriz) itmiştir. Sanatçı, sanata bu yeni bakış açısıyla, sonsuz malzeme olanaklarıyla karşı karşıyadır artık. Malzemedeki bu çeşitlilik ve özgürlük ile sanatçıya gerçeklik yolu açılmış ve sanatçının hegemonyasıyla, sanat eserini biricikliğinin yıkılması süreci ilerleme kazanmıştır. Gündelik hayatta kullanılan bir eşya, yeni bir isim ve bakış açısıyla yorumlanmış, günlük bağlamlarından koparılmış ve eşyaya yeni bir düşünce yüklenmiştir.

Kübistler 1910'dan sonra resimlerinde deneysel çalışmalara girmişlerdir ve gerçek hayattan malzemelerini eklemişlerdir resimlerine. Kübizmin iki büyük ustası Braque ve Picasso tanıştıktan beş yıl sonra, 1912 yazı boyunca birlikte çalışırlar ve Braque ilk yapıştırma kâğıtlarını bu dönemde yapar (üretir) ve bunu şöyle anlatır: "Kâğıt heykeller yapıyordum, sonra bu heykelleri bir tuvalin üzerine yapıştırdım. Böylece yapıştırma kâğıtlar doğmuş oldu (Quinn, 2002, 181)." Picasso Paris'e dönünce bu tekniği dener ve kübist resimlerinin içine gazete kâğıdı parçaları, duvar kâğıdı atıkları gibi gerçek malzemeleri ekler.

Henri Matisse'in (1869–1954) kâğıt kesimlerinden oluşturduğu kolâjları, çizgi ve renk bireşimi (sentezi) arayışlarıdır. Sanat tarihi literatüründe 'Papier

decoupees' denilen, bizim ise 'Makas çizimleri' diyebileceğimiz bu yapıtların kökeni, Matisse'in 1919'da bir bale için hazırladığı dekor çalışmalarına dayanır. Sanatçı makas kullanarak kâğıttan formlar oluşturmuştur ve daha sonraki yıllarda boyama resimde tıkaandığı dönemlerde yine bu çalışmalarına yönelmiştir. Bu şekilde ürettiği büyük boyutlu duvar süsleri, kitap kapakları, vitraylar ve afişler vardır. Çizmek ve kesmek konusunda bir ilişki kurmuş ve bu teknik sayesinde resim yapabilmiş ve kendisini özgür hissetmiştir. Henri Matisse, 1944–1947 yılları arasında “ ” adını verdiği içinde kendi el yazısıyla yazılmış bir metin bulunan ve renkli kâğıtlarla hazırlanmış süslü resimlerden oluşan bir kitap üzerinde çalışmıştır. Bu onun kâğıtlarla yapacağı çalışmaların ilki olmuştur.

Matisse isimli bu kitabında ‘ adını verdiği bir bölümde şöyle yazmıştır. “Doğrudan doğruya renkli kâğıdı kesmek bana taşı oyan heykeltcinin dolaysız eylemini hatırlatıyor (Lynton, 1991, 212).” Henri Matisse'in bu yapıtlarıyla yaratma serüveninden kopmadığını, sanatıyla yaşamı paylaşması ve sevinci iletmesi bakımından modern sanatın önemli bir noktasını vurguladığını söylemek mümkündür.

Sergide yer alan çalışmalarda seçilen günlük nesneler ve çoğumuzun içinde, derinlerinde bir noktada (örneğin; çocukluğumuzda) karşılaşmış olduğumuz malzemelerdir. Onların, çalışmalarında kullanılmasında, bu malzemeleri değiştirmekten çok, bir araya toplamak ve bu anlamda günlük hayatta karşılaştığımız her şeyin plastikten yapılmasına, endüstrileşmesine dipten dibe bir tepkinin eşliğinde, günlük-olağan olanda estetik bir bakış açısı yaratmaya çalışmanın payı vardır. Ayrıca aşağıdaki çalışmaların oluşumlarında örneğin, iğnelerin plastik top üzerine batırılmasında, pipetlerin mukavva silindir parçalarının üzerine yapıştırılmasında ve yine kâğıt parçalarının makasla kesimi ve yapıştırılmasında, bu yapma etmeler için pratik bir yöntem bulunması düşünülmemiş, her şey en sıradan haliyle birleştirilmeye ve parçalanmaya çalışılmıştır. Bu yapıp etmeler - deneyimlemeler sırasında, elin bilinçli bir yetkinlik kazanmasına rağmen düşüncenin kaybolması, öncesini ve sonrasını düşünmeyip tamamiyle o anı yaşamak, arınmak ve otomatikleşmiş bir eylemin tekrarı mevcuttur. Olagelen bu tekrarlamalar bir nevi oyuna dönüşmekte, oluş içindeki bu tekrar etkinliğiyle bir tekrar oyunu oynanmaktadır.

3. 1. 1. Multi – Medya İşler

Plastik top, farklı malzeme arayışı içinde olunan bir süreç sonunda karşılaşılan nesnelerden biridir. Aynı tür topların farklı ebatlarını bulmak

için piyasa araştırması yapılmıştır. Çalışma çeşitli ebatlardan ve renklerden oluşan 270 plastik toptan oluşmaktadır. Topların üzerine 15 kg. toplu iğne batırılmıştır. Batırma işlemi topun en üst noktasından başlanarak dairesel bir şekilde sonlandırılmış, topun tüm alanı kaplanmıştır. Batırma işleminde iğneler birer birer önce parmak yardımıyla daha sonra bir karga burun vasıtasıyla gerçekleştirilmiştir. İğnelenerek kaplanan topun renkli yüzeyi iğne başlarının yarattığı düz yüzeyin altından görülmektedir. Toplu iğneler, topun yüzeyinde bir nevi dış çeper oluşturmuşlardır. Topun üzerinde yaratılan bu yeni zar renkli toplara ulaşımında çit görevi görmüş, çocukluğumuzdan beri alışık olduğumuz ve renkleriyle bizi çeken bildik bir nesneyi görmek ona dokunmak isteği ile gerginlik etkisi oluşturulmaya çalışılmıştır.

İlk denemelerde toplar önce yere dizilmiş ve etkisi gözlenmiştir (Resim 17). Sonra misinaya bağlanıp tavandan sarkıtılmıştır. Bu denemede rüzgâr etkisinde kalan topların kendi etraflarında döndükleri gözlemlenmiştir. Zaten çok renkli duran topların kendi etraflarındaki hareketlerinin gereksiz olduğu görülmüş ve başka bir yol denenmeye başlanmıştır. Topların üzerine siyah tel sarılmış ve bununla tavandan sarkıtılmıştır. Sergilendiği çatı katı mekânında ahşap kalasalara ve tavana yine telle asılmışlardır (Resim 18). Topların boşluktaki hareketsizliği ve bekleme hallerine, sergi mekânının tavan arası oluşunun kattığı saklama, gizleme duygusu eklenerek onların çocukluk oyunlarımızdaki vazgeçilmezliği ve hareketliliğine, endüstrileşmenin, kentleşmenin onları yaşamımızdan zorunlu çıkarışına gönderme yapılmıştır (Resim 19).

farklı malzeme arayışında denenmiş başka bir yoldur. Pipet günlük yaşamda bize daha rahat bir içim olanağı sunan ama onsuz da o eylemi gerçekleştirebileceğimiz bir malzemedir. Günümüzde her şeyin plastikten yapılmaya başlanmasıyla birlikte, önceki zamanlarda kâğıttan yapılan pipetler de artık plastikten üretilir oldu. Bu çalışmada çeşitli stillerde üretilmiş pipetlerden düz renkli olanlar farklı denemelerden sonra kullanılmak üzere seçilmişlerdir. İlk anda 4 ve 5 cm.' lik parçalar kesilmiş ve bunlar bir misinaya karışık renklerle dizilmiş, karton üzerine yapıştırılmışlardır (Resim 20, 21,22). Daha sonra karışık renk kullanımından vazgeçilmiş, pipetlerin kendi renkleri içinde değerlendirilmesine karar verilmiştir.

Günce II, 70 cm. x 70 cm. kare bir stant üzerinde sergilenmiştir (Resim 23, 24). Yine önceki yıllarda kullanılan iplik kartonları bulunmuş ve bunların üzerine farklı ebatlarda kesilmiş pipetler, sıcak silikon ile silindir kartonlara yapıştırılmıştır. Çalışmada 26 adet silindir karton sarı, pembe, turuncu ve yeşil renkli pipetlerle

kaplanmıştı. Renkli pipet gruplarından her biri kendi içinde irili ufaklı gruplardan oluşmaktadır. Çalışma stant üzerinde birbiriyle denge yaratacak şekilde sıralanmıştı. Böyle bir deneyimleme için, gerçeklikle daha idealleştirilmiş bir güzellik elde etmek değil de, oyun oynamış olmak için oynamak anlamında yeni anlatım yolları aramanın bir yoluydu denilebilir.

182 adet kâğıt kutunun bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Yaşanan biriktirme süreci sonunda farklı şekil, renk ve ebatlarda olan kutuların üzeri siyah renkle boyanmıştır. Kutuların boyanmasında sprey boya ve yağlı boya kullanılmıştır. Boyama işlemi sonunda tüm yüzeyleri siyah renk ile kaplanan kutular kendi kimliklerini kaybetmişler ve hepsi bir bütün içinde toplanmışlardır. Şekil ve ebatları nedeniyle farklı bir birliktelik meydana getiren kutuların bir arada sergilenmesi için çeşitli yollar denenmiştir. Bunlar içinde en uygun olanının hepsinin mevcut dik durumlarında yerleştirilmeleri olduğuna karar verilmiştir. En küçükten en büyüğe doğru boy hizası gözetilerek yerleştirilen kutular, aralarındaki boy farkını gösterecek şekilde aralıklı dairesel bir döngü etrafında sergilenmişlerdir. Bu çalışmanın yerleştirilmesinde sergi mekânı kullanılmıştır (Resim 25, 26).

3. 1. 2. Kâğıt İşler

Geometrik şekillerden yola çıkılarak ve duvar yüzeyinin bir 'heykel sergileme mekânı' olarak görülmesiyle ortaya çıkmış bir çalışmadır. Malzeme olarak parlak yüzeyli, saydam bir kâğıt olan 'aydinger' tercih edilmiştir. Kâğıt malzeme ilk kez denemiştir (Resim 27). Üçgen, daire, dikdörtgen, vs. çok bildik ve tanıdık geometrik biçimlerdir. Bu biçimlerin ayrı ayrı kullanılması yerine birbiri içine geçirilmesiyle, bir anlamda tek bir parça (bütün) oluşturulmaya çalışılmıştır. Birbirinden kopuk olmaları yerine birleştirilerek yerleştirilmeleri izleyeni bir bütünden yola çıkarak kendi anlamlandırmasını bulmaya sevk etme yolunda atılmış bir adımdır. Aydınlar parçaların içi oyulmuş ve çizgisel bir etki yakalanmak istenmiştir (Resim 28). Duvarın kendi rengiyle bütünleşen içi kesilmiş parçalar dairenin içinden çıkan düz çizgi ile hareketlendirilmeye çalışılmıştır. Duvar yüzeyinde çizgisel bir oyun yaratılarak, kâğıtla çizgisel bir biçim yaratılmaya çalışılmıştır. Klasik heykel yapma yöntemleri dışına çıkmak adına deneyimlenmiş yeni arayışlar olarak yorumlanabilirler. Bu anlamda bir esneklik yaşanmak istenmiştir. Kütleden arındırılmışlardır ve içi boşaltılarak kullanılmış kâğıt parçalarının duvarla bütünleşmesi sağlanarak, ona yeniden farklı bir hacimsel etki verilmeye çalışılmıştır.

Sergi mekânına uygun olarak mevcut camlara göre yedi parça çalışma olarak gerçekleştirilmiştir. Sergi mekânı her gün, birçok insanın yemek yediği, eğlendiği, kentin gürültüsünden ve yoğunluğundan kurtulduğu bir cafe-restorandır.

Mekân camlarının kullanılmasına karar verilmesinin nedeni, sergi boyunca mekânın aktivitesine devam edeceği ve işi sergilemek için en uygun düşün yerin camların kullanılması olduğu düşüncesidir. Sergi zamanından önce birçok kez gidilip (hem gündüz, hem gece) mekân gözlemlenmiş ve ortamdaki insanların fotoğrafları çekilmiştir. Buraya gelip gidenlerden bir silüet bırakmak amacıyla böyle bir çalışma yapılmıştır. Fotoğraflar, bilgisayar programı kullanılarak negatif hale getirilmişlerdir. Daha sonra ozalit çekim ile yine aydınlar kâğıdı kullanılarak büyütülmüş, makas ve kesici aparatlar kullanılarak resimlerin içi boşaltılmıştır. Böylece fotoğraftaki nesneler bağlı oldukları alandan kopararak, nesnelere tekrar müdahale edilmiş, fotoğraflardan figürlerin içinde bulunduğu geniş mekân parçaları çıkartılmış, mekânı ve kişileri hissettirecek bazı bölümler bırakılmış ve kâğıtlar cam yüzeylere yapıştırılmışlardır. Camın saydamlığı ve şeffaf aydınlar yüzey sayesinde çalışmalara, her iki taraftan da görölme olanağı tanınarak yeniden bir nesne – mekân ilişkisi kazandırılmaya çalışılmıştır (Resim 29, 30, 31).

Daha önce fotoğrafları çekilen kişiler, aynı mekânda hem gerçeklikleriyle hem de fotoğraflarıyla gerçekten o anda orada olup olmadıklarını düşündürmek oyununa davet edilmiştir.

Daha önce kullanılmış koyu ve açık renkli atık aydınlar parçaları cetvelle ölçülerek birbirine eşit kare parçalara bölünmüş, sonra üzerlerine pergel yardımıyla çeşitli ebatlarda daireler çizilmiş ve makas yardımıyla kesilmiştir. Daire parçalarla başka bir iş üretilmiştir. Ortada kalan içi boş dairelerin olduğu kare parçalardan bu çalışma oluşturulmuştur. Kalın siyah renkli ve deri görümlü kartondan çeşitli boylarda ve çaplarda beş adet silindir yapılmıştır. Silindirlerin ebatlarına ve sayısına çalışma esnasında karar verilmiştir. Silindirlerin üzerine, ortası daire biçiminde boşaltılmış atık kâğıt parçaları tek tek tutkalla yapıştırılmıştır. Çalışmanın önce duvara asılması, sonra kaide üzerinde sergilenmesi düşünülmüş daha sonra sergi mekânının tabanına yapıştırılarak yerleştirilmesi uygun görülmüştür (Resim 32, 33, 34). Altındaki siyah fona uygun bir şekilde yapıştırılan açık ve koyu renkli kâğıt parçalarının birbirleriyle etkileşimi sağlanmış, bazı yerlerinde alttaki fon vurgulanmak istenmiştir. Silindir yüzeye yapıştırılmış kâğıt parçaların aralarında ancak yakından bakıldığında anlaşılacak şekilde boşluklar bırakılmıştır. Yüzeyden

ıkan ve kenarları boşlukta duran kâğıt paralarının bu boşluklarda birleşerek buraları doldurmaları planlanmıştır. Ayrıca silindirin kesin çizgileri yapıştırma yöntemiyle saklanmıştır. Yüzeydeki kâğıt paraları ile hem renk hem de sivri kenarları birbiri içine geçen biçimlerin bir örtü, bir yığın, kendi içlerinde birliğı olan bir bütünlük oluşturmaya gayret edilmiştir.

SONUÇ

Sanatın kaynaklarından birinin oyun olduğu sanat tarihinde uzun zaman tartışılmış bir görüştür. Oyun kelimesinin çağrıştırdığı eğlence, neşe vs. gibi duygular bu görüşü çürütmüş ve sanatın değerini düşürmek, onu basitleştirmek gibi bir yaklaşım sunduğu öne sürülmüştür. Tarihte oyun olgusuyla ilk kez Ariès'te karşılaşırız. Ona göre toplumun yarattığı gelenek ve görenekler oyunu doğurmuştur. Huizinga ise oyun konusunda en kapsamlı çalışmayı yapmış kişidir ve oyunun değişip gelişerek toplumun gelenek-görenekleriyle, dinsel yapısını oluşturduğunu söylemiştir.

İnsan var olduğu andan itibaren kendini mutlu ve huzurlu hissetmek için doğaya karşı isteklerinin tatminini sağlayan bir yer gözüyle bakmıştır. Fakat bu durum sonucu hem çevresine hem de kendine zarar veren bir noktaya gelmiştir. Aradığını isteklerinin acı vermeden bir tatminini yaratan "oyun" da bulmuştur.

Oyun eski çağlardan beri kültür oluşturan bir unsurdur. Çocuk olmanın en önemli işlevidir. Çocuk iç dünyasını dış dünyanın varlık nesnelere benzetir, onları kaynaştırır ve oynar. Yetişkinler de tıpkı çocuk gibi dış dünyayı içselliğinden gelen bir eylemle imgeleştirir ve simgeleştirir. Aslında oyun, çocuk olmanın yanı sıra insan olmanın da en önemli unsurudur. Bu dürtülerle oynadığımız "- mış gibi oyunu" bizi bu dünyada haz alarak kendimizi tatmin ettiğimiz başka bir oyuna "sanat" oyununa götürür.

Oyun sanatı da yaratmıştır. Özgürlük, ciddiyet, gerilim, düzen, paylaşma, haz duyma ve karşıtlık gibi oyunda, oyuna katılanın görmezden gelemeyeceği bir takım kavramlar mevcuttur. Sanat üretirken de bu kavramlarla yaşar, onlarla hesaplaşır ve üretiriz.

Çağlar boyu oynadığımız bu - mış gibi oyunu bizi rahatlatır. Var olma ve yaşama edimimiz olan bu oyun oynama durumuyla gerçekliğimizi buluruz. Yarattığımız bir mitos, bir şenlik veya bir sanat eseri ruhumuzu özgürleştirir. Sanatçının ve sanat eseri izleyicisinin amaçsızca kendini oyuna kaptırması durumu yaşanan bir estetik deneyimdir. Sanat eseri de artık müdahale edilemez bir şeydir. Her iki tarafın da kapıldığı bu oyun onları değiştirmiştir. Gadamer'e göre insanın sahip olduğu bu akıl ve oyun duygusu kendine amaçlar belirler ve bunun peşinden gider. Bu duygunun içindeyken belirleyici olan akıldan kurtulmak, oyuna katılan insana ait bir özelliktir. Oyun sayesinde kendimizden geçer, kurtulur ve çocukluğun o el değmemiş topraklarına geri döneriz. Sanatı hayatın içinde görmenin yolu oyunu sanatın içinde görmekten geçmektedir adeta.

Bu bağlamda sanat ve hayat ayrımını aşma çabası yirminci yüzyılda Dada hareketiyle başlar. I. Dünya Savaşını yaşamış, her şeye karşı inançları zayıflamış kişilerce oluşturulan akım sonrasında Sürrealizmi etkisi altında bırakmıştır. Sürrealistler de rasyonel düşünceden ve nesneler dünyasından kaçışın yolunu çocuk saflığında görmüşlerdir. Sanat ve hayat birlikteliğini yeniden kurma çabaları, 1950'li yılların sonunda sanatlarının temeline çocuk resmi ve oyunu yerleştirmiş Cobra Grubu üyeleri ve Guy Debord'un katılımıyla kurulan Situasyonist Enternasyonal Hareketiyle ve sonrasında sanatlarının anlaşılması ve yaygınlaşması için oyunu bir araç olarak gören Fluxus akımıyla sürmüştür.

Sanat ve oyun bağlamı, birçok sanatçıyı da etkilemiştir. Tüm çağlar içinde, yirminci yüzyıl kadar sanatçının oyun oynamasını isteyen bir dönem daha olmamıştır. Giderek sınırsız yaratım olanaklarına sahip olan sanatçı kendini oyun oynamakta özgür bırakmıştır.

Bir sergi düzenlenerek sanat ve oyun ilişkisi heykel üretiminde tecrübe edilmeye çalışılmıştır. Ortaya çıkan çalışmaların görünüşte değil, fakat oluşum sürecinde bir oyun duygusunu barındırdığı düşünülebilir. Sergide yer alan çalışmaların çoğunda kullanılan her malzeme ile birebir temas vardır. Plastik topa toplu iğnelerin sırayla batırılması, her kâğıt parçasının tek tek yapıştırılması gibi... Bu ilişki dıştan bakıldığında çok uzun ve zahmetli görünmesine rağmen, bu yavaş yavaş ilerleyiş isteklerin tatmininde haz verici bir noktaya ulaşmıştır. Böyle bir oluştta başlayan ve devam eden bu sürecin yaşanması oyun olgusunu tanımlamıştır.

Çocuğun gerçek hayatla oyun sayesinde kurduğu bu iletişim sanatla uğraşan biri içinde yol gösterici olabilir. Sanatında baştan karar verilmiş bir duruma uymak zorunda hissetmeden tüm olasılıklara açık olmayı, tüm yapıp etmelerle o süreci yaşamayı ve bu anlamda kendini bulmak adına daha doğru adımlar atmayı deneyimleyebilir.

Çocuk, yetişkin ya da sanatçının çevresiyle yaşadığı bu ilişki hem yaşamın hem de kendinin bir çözümlemesidir. Bu yüzden insan tarih boyunca oynama faaliyeti göstermiştir. Oyun ister çocuk oyunu, ister ilkel insanın dansı ya da bir sanatçının ürünü olsun önemli olan bu edimlerin yapıldığı zamandır. Oyun, yaşanan süreçtir.

KAYNAKÇA

And, Metin. (2003). **Oyun ve Būgū**. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.

Azeri, Nazan. (2000). **Görsel Sanatlarda Oyunsallık**. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Aries 4, Mart-Nisan-Mayıs 2003, Mas Matbaacılık: İstanbul.

Art-ist. Güncel Sanat Dergisi. (2004). Mas Matbaacılık: İstanbul.

Aster, Ernst von. (2000). **İlkçağ ve Ortaçağ Felsefe Tarihi**. İm Yayınları: İstanbul.

Benjamin, Walter. (2001). **Çocuklar, Gençlik ve Eğitim Üzerine**. Dost Kitabevi Yayınları: Ankara.

Baudelaire, Charles. (2004). **Modern Hayatın Ressamı**. İletişim Yayınları: İstanbul.

Berger, John. (1999). **Picasso'nun Başarısı Ve Başarısızlığı**. Metis Yayınları: İstanbul.

Beykal, Canan. (2004) **Duchamp Sonrası Sanat**. (,1 .

Cevizci, Ahmet. (2002). **Felsefe Tarihine Giriş**. Paradigma Yayınları: İstanbul.

Campbell, Joseph. (1995). **İlkel Mitoloji-Tanrının Maskeleri**. İmge Kitabevi: Ankara.

Cuviller. Armand. (2003). **Felsefe Yazarlarından Seçilmiş Metinler**. Doruk Yayımcılık: İstanbul.

Cassirer, Ernst. (1980). **İnsan Üstüne Bir Deneme**. Remzi Kitabevi Yayınları: İstanbul.

Droste, Magdalena. (2002). **Bauhaus**. Taschen. Köln.

Erben, Walter. (2004). **Miró**. Taschen. Köln.

Erasmus. (2002). **Deliliğe Övgü**. Kabalcı Yayınevi: İstanbul.

Ergüden, Akın. (1990). **Gadamer'de Estetik Deneyim Kavramı**.

Eco, Umberto. (2001). **Açık Yapıt**. Can Yayınları: İstanbul.

Freud, Sigmund. (2004). **Sanat ve Sanatçılar Üzerine**. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.

Fromm, Erich. (1997). **Psikanaliz ve Zen Budizm**. Yol Yayınları: İstanbul.

Fink, Eugen. (1994). **Felsefeye Lâıyk ve Uygun Olarak Bir Konu Olarak Oyun**. Sanat Dünyamız, sayı: 55, Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.

Gombrich, Ernst Hans. (1992). **Sanatın Öyküsü**. Remzi Kitabevi Yayınları: Ankara.

Gadamer, Hans-Georg. (2005). **Güzelin Güncelliği**. Çizgi Kitabevi: Konya.

Güçlü, Abdülbâki. - Uzun, Erkan. - Uzun, Serkan. - Yolsal, Ümit Hüsrev., (2003). **"Felsefe Sözlüğü"**. Bilim ve Sanat Yayınları: Ankara.

Hesse, Hermann. (2004). **Boncuk Oyunu**. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.

Huizinga, Johan. (1995). **Homo Ludens**. Ayrıntı Yayınları: İstanbul.

Hyams, Joe. (1995). **Zen ve Savaş Sanatları**. Yol Yayınları: İstanbul.

Herrigel, Eugene. (1995). **Zen Budizmi Yolu**. Optimal Matbaacılık: İstanbul.

- İlin Mikail.-Segal Elena. (2001). **İnsan Nasıl İnsan Oldu**. Say Yayınları: Ankara.
- İpşiroğlu, Nazan-Mazhar. (1993). **Sanatta Devrim**. Remzi Kitabevi: İstanbul.
- İlhan Koman. (2005). **“Retrospektif”**. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.
- Jung, Carl Gustav. (2003). **İnsan Ruhuna Yöneliş**. Say Yayınları: İstanbul.
- Jung, Carl Gustav. (1999). **Bilinç ve Bilinçaltının İşlevi**. Say Yayınları: İstanbul.
- Kılıçbay, Mehmet Ali. (1996). **Felsefesiz Sanat Oyunsuz Tarih**. İmge Kitabevi: Ankara.
- Lynton, Norbert. (1991). **Modern Sanatın Öyküsü**. Remzi Kitabevi: İstanbul.
- Laertios, Diogenes. (2003). **Ünlü Filozofların Yaşamları Ve Öğretileri**. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.
- Megill, Allan. (1998). **Aşırılığın Peygamberleri**. Bilim ve Sanat Yayınları: Ankara.
- Mor Köpük Beş-Altı. (1985). **“Oyun”**. Sanat-Felsefe Dergisi.
- Nutku, Özdemir. (1998). **Oyun Çocuk Tiyatro**. Özgür Yayınları: İstanbul.
- Nietzsche, Friedrich. (1992). **Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe**. Kabalcı Yayınları: İstanbul.
- Onur, Bekir. (2005). **Türkiye’de Çocukluğun Tarihi**. İmge Kitabevi Yayınları: Ankara.
- Özlem, Doğan. (2001). **Günümüzde Felsefe Disiplinleri**. İnkılâp Kitabevi: İstanbul.

Ögel, Semra. (1977). **Çevresel Sanat**. İ.T.Ü. Mühendislik- Mimarlık Fakültesi Yayınları: İstanbul.

Özsezgin, Kaya. **Cumhuriyetin 75. yılında Türk Resmi**. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Özdoğan, Berka. (2000). **Çocuk ve Oyun**. Anı Yayıncılık: Ankara.

Passeron, René. (1996). **Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi**. Remzi Kitabevi: İstanbul.

Raillard, Georges. (2005). **Düşlerimin Rengi Bu**. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.

Sennett, Richard. (2002). **Kamusal İnsanın Çöküşü**. Ayrıntı Yayınları: İstanbul.

Shiner, Larry. (2004). **Sanatın İcadı**. Ayrıntı Yayınları: İstanbul.

Schiller, Von Friederich. (1999). **Estetik Üzerine**. Kaknüs yayınları: İstanbul.

Storr, Anthony. (1992). **Yaratma Dürtüsü**. Yayınevi yayıncılık: İstanbul.

Suits, Bernard. (2995). **Çekirge-Oyun, Yaşam Ve Ütopya**. Ayrıntı Yayınları: İstanbul.

Soykan, Ömer Naci. (1991). **Sanatın Kaynağı Sorunu Oyun Ve Dans**.
, 2.

Sanat Dünyamız, (2002). **“Picasso: Matador ve Boğa”**. sayı: 83, Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.

Sanat Dünyamız, (1996). **“Avant-garde 1945–1995”**. sayı: 59, Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.

Sanat dünyamız. (1994). **“Oyun Kültürü”**. sayı: 55, Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.

Suzuki, Shunryu. (2001). **Zen Zihni Başlangıç Zihnidir.** Dharma Yayınları: İstanbul.

Sarıkartal, Zekiye. (2000). **Çağdaş Bir Tutum Olarak Enstalasyon** ()
. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Şenel, Alâeddin. (2001). **İlkel Topluluktan Uygar Topluma.** Bilim Ve Sanat Yayınları: Ankara.

Terr, Lenore. (2000). **Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır?** Literatür Yayıncılık: İstanbul.

Tansuğ, Sezer. (1999). **Çağdaş Türk Sanatı.** Remzi Kitabevi: İstanbul.

Tansuğ, Sezer. (1995). **Türk Resminde Yeni Dönem.** Remzi Kitabevi: İstanbul.

Türk Dil Kurumu. (1998). **“Türkçe Sözlük”**. Türk Tarih Kurumu basım Evi: Ankara.

Winnicott, Donald Woods. (1998). **Oyun ve Gerçeklik.** Metis Yayınları: İstanbul.

Watts, Alan. (1996). **Denemeler Taoculuk Zen ve Batı Kültürü.** Yol Yayınları: İstanbul.

Alexander Calder, Erişim: 23.06.2006,
http://www.sfmoma.org/espace/calder/photo_lg_vine.html.

Constant Nieuwenhuys, Erişim: 23.06.2006,
http://images.google.com.tr/imgres?imgurl=http://www.8weekly.nl/images/art/060105_constant.

Eczacıbaşı Sanal Müzesi, Erişim: 25.06.2006,
<http://www.sanalmuze.org/index.php>.

Elias, Julius A.. **Art and Play**, Erişim: 10.09.2004, <http://etext.virginia.edu/cgi-local/DHI/dhi.cgi?id=dv1-17>.

Oakeshott, M. (1995), **Work and Play**, Erişim: 06.12.2005,
<http://www.firstthings.com/ftissues/ft9506/oake.html>.

Öktülmüş, B. (1999), **Soğuk Demirin Sıcak Düşleri**, Erişim: 21.06.2006,
<http://www.radikal.com.tr/1999/02/23/kultur/index.html>.
Pablo Picasso, Erişim: 23.06.2006, <http://csdll.cs.tamu.edu:8080/picasso/>.

RESİM LİSTESİ



Resim 1: Joan Miró, “KâğıtYapıştırma” (Papier collé), 107x107 cm. Kâğıt, ahşap, kumaş, 1929, Özel koleksiyon



Resim 2: Joan Miró, “Kuş Sevgisi” (The Caress of a Bird), 311x111x138 cm. Boyalı bronz, 1967, Miro Vakfı, Barcelona



Resim 3: Paul Klee, "Minik Cücenin Minik Masalı", 1925, Özel Derleme



Resim 4: Paul Klee, "Kuklalar", 1919–25, Bern Güzel Sanatlar Müzesi, İsviçre



Resim 5: Pablo Picasso, “Boğa Başı” (Head of a Bull), 33,5x 43,5x19 cm.
1942, Picasso Müzesi, Paris



Resim 6: Pablo Picasso, “Maymun ve Yavrusu” (Baboon and Young), 56x 34x 71 cm.
oyuncak araba, seramik eşya, metal, 1951, Picasso Müzesi, Paris



Resim 7: Pablo Picasso, “Ayakta Duran Üç Kadın” (Three Standing Women), 44x26,5 cm.
Kesilmiş ve katlanmış kâğıt, 1961, Özel Koleksiyon



Resim 8: Alexander Calder, “Biçimlendirilmiş Üzüm Asması” (Shaped Vine), 250,2x175,3 cm. Sac plaka, 1946, Rita ve Toby Schreiber Koleksiyonu



Resim 9: Alexander Calder, “Mantar”(Champignon), Yükseklik: 30 cm. Boyalı metal, 1956



Resim 10: Constant Nieuwenhuys, “Yeni Babil” (New Babylon), Maket, 1960, Gemeente Müzesi, Den Haag



Resim 11: Fikret Muallâ Saygı, “Karga”, 12x12 cm. Kâğıt üzerine guaj, 1951



Resim 12: İlhan Koman, “İsimsiz”, 13x13x40 cm. Duralit, ip, 1980–85, Stockholm



Resim 13: İlhan Koman, “Hiperform”, 60x60x145 cm. Paslanmaz çelik, 1978, Stockholm



Resim 14: Cihat Burak, "Eylemlerimiz", 140x140 cm. Tuval üzerine yağlı boya, Tarihsiz, Ankara Resim-Heykel Müzesi



Resim 15: Koray Ariş, “Devinim ve Denge”, 100x65x140 cm. Ahşap ve kösele, 1996–98



Resim 16: Selma Gürbüz, “Kuyruklu Oyun”, 127x90,5x26 cm. Boyalı sac, 1998

SERGİDEKİ ÇALIŞMALAR



Resim 17: "Günce I", deneme



Resim 18: “Günce I”, Yerleřtirme, Multi-medya, 2004, İzmir



Resim 19: “Günce I”, ayrıntı



Resim 20: “Günce II”, deneme



Resim 21: “Günce II”, deneme



Resim 22: “Günce II”, deneme



Resim 23: "Günce II", 70x70x48 cm. Multi-medya, 2005, İzmir



Resim 24: "Günce II", ayrıntı



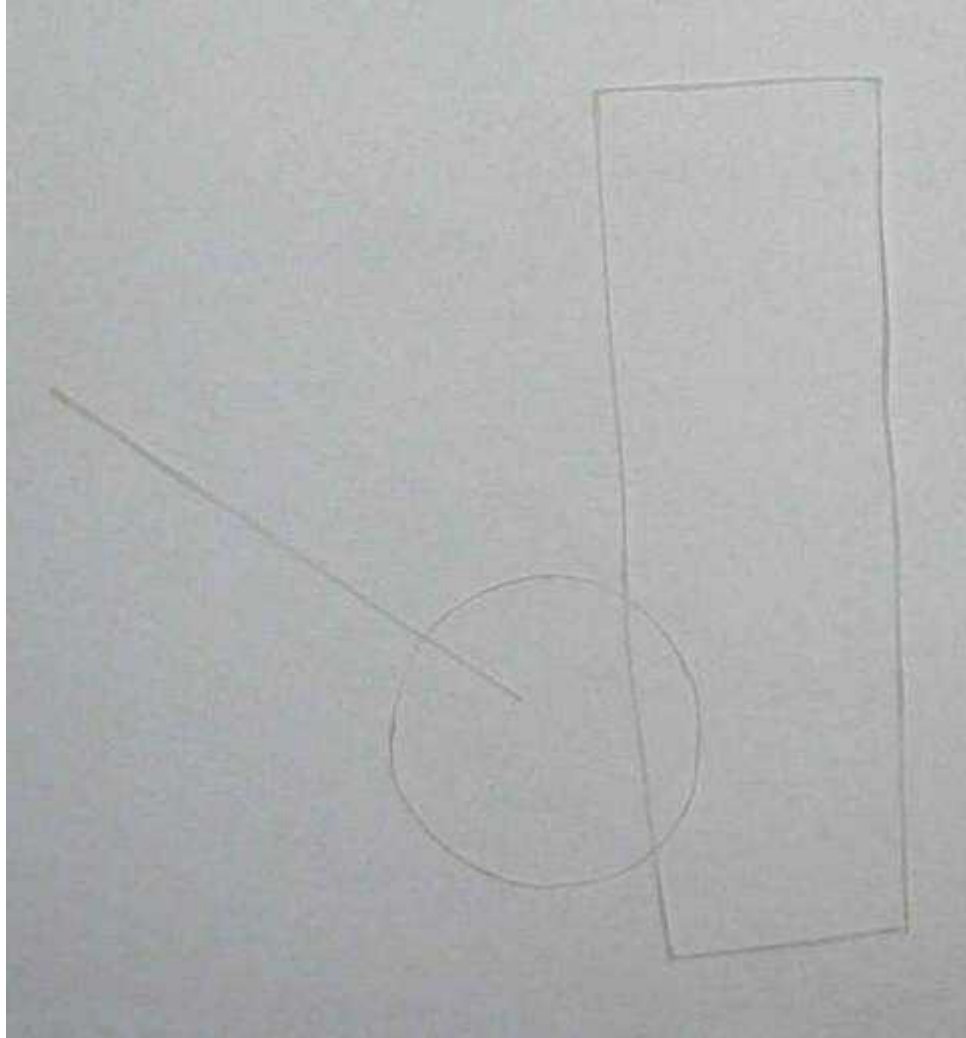
Resim 25: “İsimsiz IV”, Yerleştirme, Multi-medya, 2006, İzmir



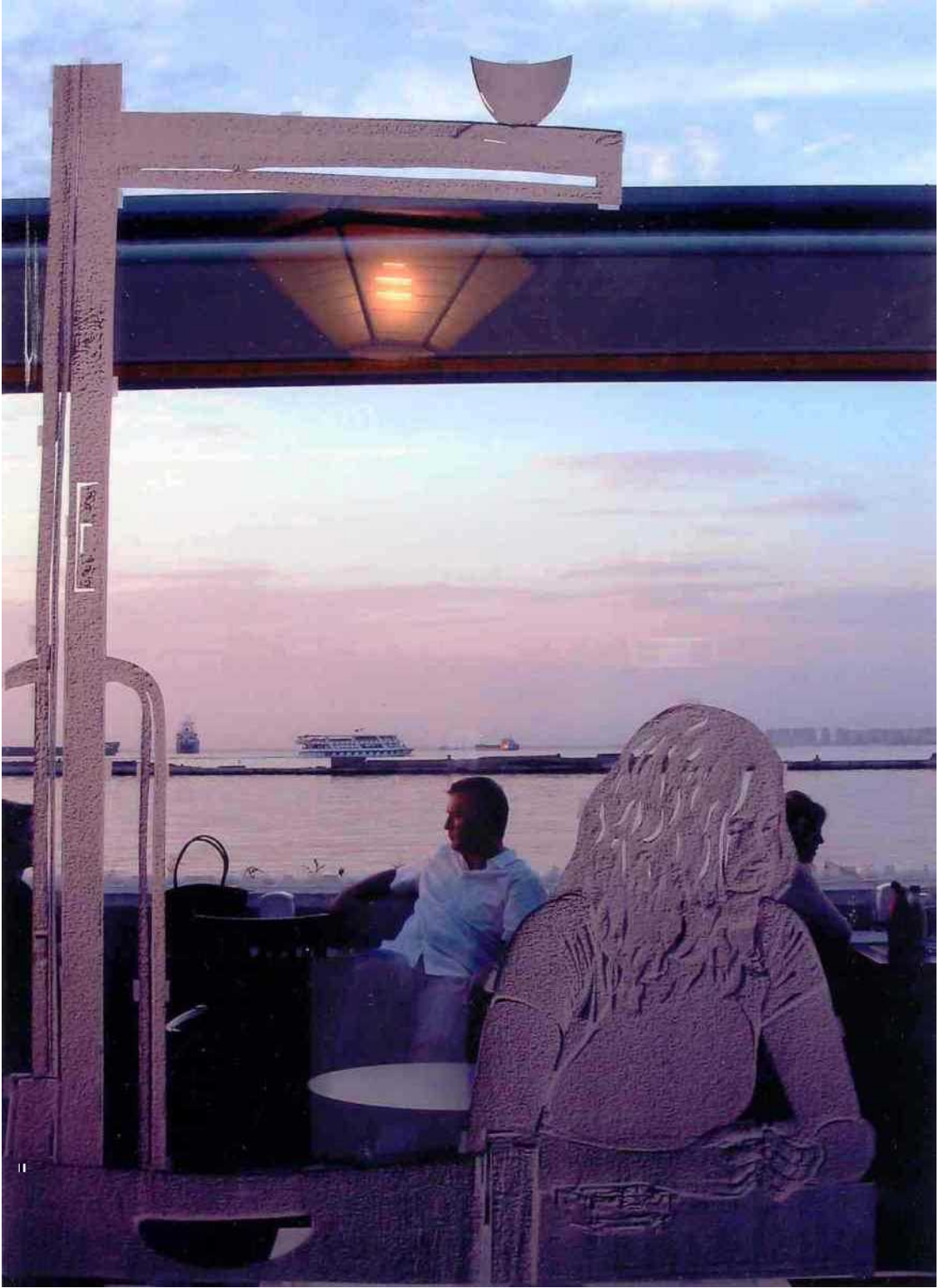
Resim 26: “İsimsiz IV”, Yerleştirme, Multi-medya, 2006, İzmir



Resim 27: "İsimsiz I", deneme



Resim 28: "İsimsiz I", 3,5x4 m. Kâğıt malzeme, 2004, İzmir



Resim 29: "İsimsiz II", 80x114 cm. Kâğıt malzeme, 2004, İzmir



Resim 30: “İsimsiz II”, 79x114 cm. Kâğıt malzeme, 2004, İzmir



Resim 31: “İsimsiz II”, 73x58 cm. Kâğıt malzeme, 2004, İzmir



Resim 32: "İsimsiz III", deneme



Resim 33: "İsimsiz III", deneme



Resim 34: "İsimsiz III", 55x98x40 cm. Kâğıt malzeme, 2005, İzmir

KISALTMALAR

vs. : Vesaire
s. : Sayfa No