

GÜNCEL SANATTA ESTETİK DENEYİM VE OYUN

THE PLAY AND AESTHETIC EXPERIENCE IN CONTEMPORARY ART

Metin UÇAR *

Öz

Bu çalışma, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren yeni malzeme ve anlatım yolları ile disiplinler arası deneysel bir uygulama alanına dönüşen güncel sanat uygulamalarına izleyicinin oyunla katılımı ile ortaya çıkan yeni estetik deneyim sürecini ele almaktadır. Bu kapsamda eğlenceli ve etkileşimli bir deneyim süreci olarak oyunun rolü ile sürecin oluşmasında etkili olan sanatçı, katılımcı ve sanat eseri arasındaki ilişkinin sorgulanması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda güncel sanat uygulamalarına oyunla katılan 'izleyici' katılımcı olarak yeniden tanımlanmış ve oyun kuramı ile ilişkisel estetik arasındaki ilişki açısından irdelenmiştir. Araştırma kapsamında, güncel sanat uygulamalarına oyunla katılım biçimi Huizinga'nın "Homo Ludens'i" ve Bourriaud'nun "İlişkisel Estetik" kuramları çerçevesinde ele alınarak incelenmiştir. İnceleme, oyunu bir çocukluk ve hayal gücü alanından ziyade, yaşamı inşa eden kültürel bir olgudan hareketle ele almıştır. Bu yeni yaklaşıma bağlı olarak oyunla ortaya çıkan estetik deneyim, seçilen beş farklı güncel sanat eseri üzerinden analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Güncel Sanat, Oyun, Estetik Deneyim, Oyun olarak sanat.

Abstract

The paper focuses on the new aesthetic experience process that emerged with the audience's participation in play in contemporary art practices, which have evolved into an interdisciplinary experimental field with new materials and expression methods since the second half of the twentieth century. It is intended in this context to question the role of the game as a fun and interactive experience process, as well as the relationship between the artist, the participant, and the artwork, which is effective in the process's formation. In this direction, the 'spectator' who engages in contemporary art practices through play has been redefined as a "participant" and examined in terms of the relationship between game theory and relational aesthetics. In the context of the paper, Huizinga's "Homo Ludens" and Bourriaud's "Relational Aesthetics" theories have been used to examine how play can be used to participate in contemporary art practices. The review addressed the game as a cultural phenomenon that builds life rather than a field of childhood and imagination. Depending on this new approach, the aesthetic experience that emerged with the game was analyzed through five different selected contemporary art works.

Keywords: Contemporary art, Play, Aesthetic experience, Art as play.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 01.03.2023 – Kabul tarihi: 26.05.2023

* Doç. Dr. Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü, <https://orcid.org/0000-0003-3196-9394>, metinucar@kastamonu.edu.tr

1. Giriş

Modern sanatın 60'lı yıllardan itibaren etkisini yitirmesi ile birlikte ortam odaklı ve izleyicilerin katılımına dayalı farklı sanat pratikleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Güncel/çağdaş sanat olarak adlandırılan yeni sanatsal uygulamalar, modern dönem sanatının dışavuruma bağlı yaklaşımı ile biçime dayalı normatif kurallarını yıkarak özne ile nesne arasındaki geleneksel estetik deneyim sürecini de işlevsiz hale getirmiştir. Bu sürece bağlı olarak özne-nesne arasındaki estetik mesafe kalkmış ve modern sanat eserlerinin pasif tefekküre dayalı estetik deneyimi, yerini katılıma dayalı bir deneyime bırakmış ve böylece sanatçı, sanat eseri ve alımlayıcı arasındaki ilişki de değişip dönüşmeye başlamıştır. Güncel sanat uygulamalarında sanatçı; estetik nesne yaratıcısından ziyade bir işbirlikçi, sanat eseri; estetik bir nesneden ziyade açık bir yapıt, izleyici ise: pasif bir izleyiciden ziyade katılımcı ve paylaşımcı bir rol üstlenmiştir (Bishop, 2015: 10).

Güncel sanatın katılıma dayalı bir etkinliğine doğru evrilmesi ile birlikte, deneyimi gerçekleştirmenin yollarından birisi olarak oyun; sanatçılar tarafından tercih edilen etkinlik türlerinden birisi haline gelmiştir. Ancak, eğlenceli, zevkli ve gönüllü bir katılım olarak oyunun güncel sanat uygulamalarında nasıl bir estetik deneyim oluşturduğu konusu yeteri kadar açık değildir. Bu nedenle çalışma, güncel sanat pratiklerini oyunla deneyimlemenin nasıl gerçekleştiği ve buna bağlı olarak anlam yaratma sürecinin nasıl oluştuğu, Huizinga'nın *Oynayan Adam* (Homo Ludens) ile Bourriaud'nun *İlişkisel Estetik (Relational Aesthetic)* kuramları çerçevesinde ele alınarak Happening, Performans, Fluxus ve enstalasyon gibi güncel sanat örnekleri üzerinden irdelenmeye çalışılmıştır.

Oyun, Huizinga'ya göre; fizyolojik ve maddi bir etkinlik değil, maddi olmayan bir durumu ima eden anlamlı bir etkinliktir. Ayrıca; oyunu hiçbir pratik veya maddi ilgi olmaksızın, sadece eğlence için ve zevkle gerçekleştirilen gönüllü bir etkinlik olarak tanımlıyor ve bu çerçevede oyunu "yaşamsal enerjinin boşaltılması", "taklit içgüdü", "rahatlama ihtiyacı", "duygusal boşalım" (abreaksiyon), "arzuların yerine getirilmesi" şeklinde sınıflandırılmıştır (Huizinga, 2015: 17-20). Oyunun katılıma dayanan bir eylem biçimi olarak sanat eseri ile belli bir mekânda kurduğu boyutu ilişkisel estetik açısından ele alındığında Bourriaud; çağdaş sanat eserini, "duygu ve

düşünce aktaran bitmiş bir ürün” olarak değil, “bir gezinme alanı, bir portal, bir etkinlik süreci” olarak tanımlamaktadır. Bourriaud’ya göre hiçbir şey hissetmemek, yeterince çaba göstermemek demektir. İlişkisel projeler, verilen oyunun retorikine katılma, kendini kaptırma, dahil etme ve dahil olma isteğini gerektirir diyerek oyunla katılım ile temsil arasındaki ilişkinin önemine vurgu yapar (Bourriaud, 2005: 45-74).

Modern ve öncesi dönemin geleneksel sanat yaklaşımında temsil olarak görülmeyen oyun ve oyunla katılımın güncel sanat uygulamalarında temsil için bir tetikleyici role sahip olması, oyunu sadece eğlence ve boş vakit geçirme etkinliği olarak değil, katılımcının eseri tamamlama, organize etme, algılama, anlamlandırma aracı olarak kullanılmaya başladığı ve sanatın artık estetik bir nesne değil, katılıma ve etkileşime dayalı bir eylem biçimine dönüşmeye başladığı da gösterilmeye çalışılmıştır.

2. Oyun Sanat İlişkisi

Oyun; sosyolojiden psikolojiye, sanattan felsefeye, eğitimden estetiğe kadar birçok kuramsal söylem alanına ait bir kavram olması nedeniyle herkes tarafından bilenen fakat kesin bir tanımını yapmanın da güç olduğu bir eylem biçimidir. Oyun, ister bilimsel açıdan ciddi bir eylem biçimi olarak gösterilsin isterse basit bir çocuk etkinliği olarak eğlenceli ve zevk aracı olarak görülsün, her ikisinin de antik çağdan beri sanat ile aralarında güçlü bir ilişki ve benzerlik olduğu bilinmektedir. Bu durumu Schiller; “insanı özgürleştiren, insana haz duygusu yaşatan gönüllü, çikarsız bir eylem biçimi olarak sanat ile büyük benzerlik göstermektedir” şeklinde açıklamaktadır (Hein, 1968: 67).

Antik çağdaki düşünürler oyun ile sanat arasındaki ilişkiyi doğrudan ele almasalar da her iki disiplini ayrı ayrı ele alarak kıyaslamalar ve benzetmeler yoluyla tanımlamaya çalıştıkları görülür. Örneğin Homeros’un İlyada destanında (Homeros,1971: XV) sanatın işlevinin oyuna göre daha çok önemsendiği ancak yine de her iki etkinliğe küçümseyici bir tavırla yaklaşıldığı anlaşılmaktadır. Bununla birlikte oyun, hayvanların ve çocukların bir etkinliği olarak düşünülür ve antik çağda her ikisine karşı olan duygusuz tutum göz önüne alındığında, nispeten oyun daha alt bir konuma indirgenir. Oyun amaçsız, zihinsel olmayan, anlamsız, zaman kaybettiren ve zevk için

yapılan (hedonik) bir eylem olarak düşünülmesi gibi sanatta oyuna benzer şekilde en yüksek düzeyde zevk, dinlenme, eğlence aracı olarak görülmektedir.

Antik dönemde bir deneyim biçimi olarak oyun, Platon ve Aristoteles'te de önemli yere sahiptir. Her iki düşünür de oyun ve sanat arasında genetik bir bağ olduğuna inanmaktadır. Platon'un oyun ile ilgili yaklaşımı doğal olarak taklitle (mimesis) ilgilidir. Platon'daki vurgu daha çok sanatın ve oyunun eğitime katkısı boyutuyla ele alınır. Sanatçı doğayı taklit ederek öğrenir. Müzisyenler doğadaki tüm sesleri taklit ederek oyun oynarlar. Tiyatrocular insanların davranışlarını taklit ederek eğlenirler ya da oyun oynarlar. Erkek çocuklar askerlik, kızlar ise annelik oyunu oynayarak gelecekteki yaşamı taklit ederler (Devlet V, 393). Platon'da oyun ve sanat görüldüğü gibi taklide bağlı ve eğitim işlevine sahip bir faaliyet olarak görülür. Oyun rasyonelliğin önündeki engellerin kaldırılmasına yardımcı olur, ancak kendi başına rasyonaliteye giden bir araç olmayabilir.

Oyun ve sanat ilkçağ ve orta çağ boyunca Platon ve Aristoteles'in benzer düşünceleri etrafında şekillenir ancak 19. yüzyılın başlarında, insanın akıl dışı yönü daha büyük bir önem kazanır. Bu dönemde oyun, akıl dışı olanın önemsiz bir ifadesi olarak değil, insanın iki yönü arasında olası bir köprü ya da bütünleştirici güç olarak görülmeye başlanmıştır. Sanat ve oyun arasındaki ilişkiye ilk olarak 18. yüzyıl sonlarında değinen Kant, oyun kavramını iki farklı anlamda kullanır. İlk olarak, güzel sanatlar ile benzer bir model olarak, çıkarsız, kendinde bir etkinlik olarak ele alır. Bu estetik yargının ve sanatsal dehanın felsefi düzeyde bir özelliği olarak "özgür oyundur". İkinci olarak da "Beğeni yargısını belirleyen hazzın tüm ilgililerden bağımsız olduğunu" belirterek, estetik teorisinin merkezi bir noktaya değindiği "haz" ilkesidir (Kant 2011: 54). Genel olarak bakıldığında Kant, zanaattan ayırdığı sanatı özgür ve ereği kendinde bir oyun etkinliği olarak ele almaktadır. Sanat, tıpkı oyunda olduğu gibi sonucun belirsiz olduğu bir faaliyette insanın meşgul olması ve tatmine ulaşması söz konusudur (Tunalı, 1998). Kant'a göre, yalnızca kendi kendisi için hoş giden bir uğraş olan özgür sanat, tıpkı oyun gibi kendisinde başka hiçbir erek taşımaz. Böylelikle oyun ile sanatın ortak yönü her ikisinin de ereksiz oluşu ya da ereksiz bir erekliliğe sahip oluşudur. Ne türde olursa olsun sanat bir oyundur, daha doğrusu oyun gibidir. Bu oyun gibi oluş ve ereği kendindelikle, ikisi birlikte Kant'ın sanat kuramının temelidir (Soykan, 1991: 41).

Kant'ın temel yaklaşımları açısından bakıldığında günümüzde özellikle postmodern sanatçıların oyunu sanatın içerisinde bir etkinlik olarak ele alma nedenleri daha iyi anlaşılabilir. Ayrıca oyunun rasyonel imgesi temsile yönelik geleneksel yaklaşımı da destekler ve temsil kavramı için referans noktası görevi göstermektedir. Rasyonel karakterine rağmen, Kant'ın katkısı, sanatın rolüne ve günümüz sanatında uyandırdığı tepkilere yaklaşım açısından bakıldığında "oyunun geri dönüşü" olarak nitelendirilebilir.

Sanattaki klasik oyun teorisi Schiller tarafından *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar (Letters on the Aesthetic Education of Man)* adlı kitabında da açıklanmıştır. Diğer bazı hayvanlar gibi insanın da aşırı bol enerjiyle uyarıldığında, çeşitli yetilerinin özgür, faydacı olmayan kullanımında kendini gösteren birincil bir oyun dürtüsüne sahip olduğunu iddia eder. Schiller'in "oyun" anlayışı, Kant'ın *Yargı Gücünün Eleştirisi*'ndeki "özgür oyun" kavramına dayanmaktadır. Schiller'e göre oyun, insan durumunu oluşturan duygusal dürtü ve biçimsel dürtü ile birlikte üç dürtüden biridir (Schiller, 1993: 126). Oyun dürtüsünün, duyumsal dürtü aracılığıyla deneyimlenen ampirik akış ile biçimsel dürtünün rasyonel ve mutlak olana yönelik eğilimi arasında, iki dürtüyü birbirleriyle yaratıcı oyuna getirerek aracılık ettiğini ileri sürer (Hein, 1968). Schiller, sanat ve oyun arasındaki ilişkiyi açıkça ifade etmez, ancak esasen genetik bir ilişki gibi görünmektedir. Her ikisi de oyun dürtüsünün dışavurumlarıdır, ancak sanatsal yaratma ve etkinlik burada modern dönem sanatçının yaratma süreci açısından ele alındığı ve yorumlandığı anlaşılmaktadır. Sanat Schiller'e göre muhtemelen daha olgun veya karmaşık bir oyun şeklidir. Bu yaklaşımı ile Schiller'in oyun teorisi ile temsiliyet arasında doğrudan bir ilişki olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Schiller, sanatı bir oyun olarak tasarımlar ve oyunun özgür bir faaliyet olduğunu belirtir. İnsan oyun oynarken ve dolayısıyla sanat yaparken özgür olduğu için estetik deneyim gerçekleşmektedir. Çünkü Schiller'e göre estetik deneyim ancak insanın oyun özgür şekilde oyun oynayarak güzelliğe ulaşabilir. Buna bağlı olarak ta oyun dürtüsü gerçek anlamda sanatı ortaya çıkarır ve insanın bir deneyim kazanmasına neden olmaktadır.

Huizinga, oyuna ilişkin görüşlerinde, oyunun sanat veya estetikle olan ilişkisi üzerinde esas bakımından durmaz. Ancak yine de oyun ve estetik arasında belli ilgiler kurmaktan da geri

kalmaz. Bu ilgi, genellikle, oyun ve sanatın biçimleyici/düzenleyici, haz verici, baskıdan kurtarıcı, özgürleştirici, gibi bilinen ortak özellikleri olmasından kaynaklanır.

Johan Huizinga, *Homo Ludens (Oynayan İnsan)* adlı çok bilinen kitabında, oyun sorununu biyolojik, psikolojik değil, kültürel bir olgu olarak ele alır (Soykan, 1991). Huizinga'ya göre oyun kavramı kültürden daha eskidir. Kültür kavramının insan topluluğuna gereksinimi olmasına karşın, hayvanlar doğallıkla oyun oynarlar ve onların oyunları ile insanların oyunları temel karakter olarak hiçbir farklılık göstermez (Huizinga, 2010:19). Ona göre medeniyet oyun içinde doğar ve gelişir. İnsan; karakterinde *homo sapiens* (akıl yürüten adam) ve *homo faber* (yaratıcı) olarak tanımlanır ama belki de daha temelde *homo ludens*'tir (oynayan adam). Çünkü oyunda mutlak olarak birincil bir yaşam kategorisiyle ilgilenilmelidir (Huizinga, 2010:19). Huizinga'ya göre oyun, gerçeklikten daha aşağı görünse de "ciddiyeti çok aşağıda bırakan güzelliğin ve yüceliğin doruklarına yükselebilir" (Huizinga, 2010:7). Huizinga'nın görüşüne göre oyun ve düzen arasındaki yakınlık, oyunu estetik alanına yerleştirir. Düzenli bir biçim yaratma dürtüsü oyunu canlandırır ve katılanlar için büyüleyici ve estetik bir deneyim haline getirir. Huizinga'nın belirttiği gibi oyun ritim ve uyuma bağlı olarak güzel olma eğilimi taşır ve oyuncunun (izleyenin) katılımı ile yeni bir estetik deneyime dönüşür. Bunun yanında Huizinga'nın bu temel yaklaşımı çerçevesinde katılımcının temsil gücü ile bağlantılıdır. Ayrıca katılımcı olarak oyuncunun bilinçli olarak oyunun amaçlarının, ekipmanının ve kurallarının farkında olduğu göz önüne alındığında en ilkel oyunlarda bile bir tür anlam arayışı vardır.

Sanat ile oyun arasındaki benzerliğe günümüz sanat perspektifinden bakıldığında oyunun sanat içerisindeki bir etkinlik ya da katılım açısından asla bir amaç olarak ortaya çıkmadığı görülür. Oyun sanatın amacına hizmet etmez ancak sanat eserinde istenilen etki ya da anlama ulaşmak için araç olarak kullanılmaktadır. Modern ve postmodern dönemde sanat oyun ilişkisini araştıran düşünürlerin en önemlisi hiç kuşku yok ki Hans Gadamer'dir.

Gadamer, sanatı gerçek anlamına geri getirmek ve sosyal yaşamdaki gerçek anlamına kavuşturmak için oyun kavramına başvurur. Gadamer sanatın oyun unsurunu "amaç ilişkilerinin özgürlüğü" olarak değil "özgür bir tepki" olarak açıklar (Gadamer, 2005:32). Gadamer'de oyun, şeylerin özneye ifşa edildiği orijinal bir deneyim ve varlık için bir metafordur. Oyun aynı zamanda sanat eserinin bir varlık biçimidir, bu nedenle sanat, yaşamın, gerçekliğin, varlığın ve dünyaya

hükmeden doğal güçlerin bir tezahürü olarak görülebilir. Sanatsal eylemdeki oyuncular veya katılımcılar, deneyimlerinin tam kontrolüne sahip değillerdir. Oyun, varlığın tezahürü ve katılımcılarını gerçeklikten ve birbirlerinden ayırmaz, aksine kolektif deneyimde onları birbirine bağlar. Oyuncular oyun dünyasıyla birleşirler ve kollektif bir eser üretirler. Gadamer oynamayı, yani oyun ve oyuncunun bir olduğu zamanı anlamak maksadıyla hareket eder. Oyunun öznesi kendisidir. Kendine has kapalı bir dünyada bir alan sınırları içerisinde oynanır. Sanat eseri ve izleyici arasındaki ilişki de böyledir. Bu tanımlama “oyun alanı” kavramını beraberinde getirir. “Her eser, onu belli bir oyun alanında yanıtlayan kişiye, içini kendinin dolduracağı bir alan bırakır” (Gadamer, 2008:202). Oyun kendiliğinden düzenli bir hareketten oluşur. Bu hareketin düzenlenmesi oyunun amacıdır. Sergilenen bir durum olursa katılımcıda oyunun içindedir. Yani o harekete katılır ve karşılaşır, evcilleşir. Tıpkı oyunda insanın kendi kendisiyle seyirci olarak karşılaşması gibidir. “Eğer gerçekten bir sanat deneyimi yaşanırsa dünya ışıltar ve daha da hafifler.” Her eser izleyici tarafından doldurulması gereken bir oyun alanı bırakır. Katılımcı, sanatçı bir sanat deneyimi yaşayarak oyunun bir parçası olur. Oyun da herkes eş oyuncudur (Gadamer, 2005: 38-41).

3. Estetik Deneyim Olarak Oyun

18. yüzyıl ortalarında modern dönem ile birlikte ortaya çıkan estetik deneyim; antik çağdan günümüze karmaşıklığı, anlam çokluğu, sanat ve güzellik kuramlarındaki biçimlendirici yanı ile belirsiz, çok anlamlı ve tartışmalı bir kavramdır.

Estetik deneyim; güzelliği algılamanın önemli kaynağı olarak modern dönemin sonuna kadar sanatın en temel amacı olarak düşünülmüş ve buna bağlı olarak sanat eserinin alımlanmasında en önemli kriter olarak kabul edilmiştir. Bir sanat eseriyle karşılaşıldığında yaşanan bu dönüştürücü deneyim, farklı şekillerde tanımlamıştır. Platon, estetik deneyimin doğadaki iyinin kavranması olduğunu savunur. Ona göre, estetik deneyim iyinin tam olarak algılanması iyi olanın ideada bir anlığına yansımasıdır. Orta çağ düşünürleri estetik deneyimin dünyevi güzellik duygusunun Tanrı'nın ebedi güzelliğinin bir yansıması olduğuna inanmışlardır. Bilimsel bir estetik deneyim ancak on sekizinci yüzyılda ortaya çıktı. David Hume ve Immanuel Kant ile başlayan bu modern süreç, estetik deneyimi psikolojik terimlerle açıklamaya çalışmıştır. Hume, estetik deneyimin algı ve duygu arasındaki duyarlılıkla ilişkili olduğunu savunurken Kant,

estetik deneyimi güzel bir şeyle ilişkilendirdiğiniz çıkarsız hazla ilişkilendirdi; Dewey ise onu mümkün olan en eksiksiz, en zengin ve en yüksek hayat deneyimi olarak değerlendirir (Hagman, 2005: 14-15).

Estetik deneyim çok farklı şekillerde tanımlasa da Markovic'e (2012: 3) göre bunları üç temel kategoride toplamak mümkündür. Bunlardan ilki duygusal ya da fenomenolojik deneyim olarak bilinen ve estetik değerlendirme nesnesiyle güçlü ve net bir birlik ve büyülenme duygusuna sahip olmaktır. İkinci olarak bilişsel ya da semiyolojik deneyim; sembolik ve yaratıcı yönüne atıfta bulunur ki özne, estetik nesnelere ve olayları sembolik veya sanal bir gerçekliğin parçaları olarak değerlendirir ve günlük kullanımlarını ve anlamlarını aşar. Devinişsel ya da katılım ile gerçekleşen üçüncü deneyim ise daha çok sanat eserinin alımlanmasına beden ile katılımı gerektirir. Estetik deneyimin motivasyonel, yönelimsel veya özenli yönüne atıfta bulunur. Estetik deneyim sırasında kişiler yoğun dikkat ve yüksek uyanıklık halindedirler; belirli bir nesneye güçlü bir şekilde odaklanırlar ve büyülenirler. Kendi bilinçlerini, çevredeki çevrenin farkındalığını ve zaman duygusunu kaybederler. Güzel sanatlar ayrımıyla yakından özdeşleşen ve sanatın temel amacını temsil eden özgün bir deneyimdir (Markovic, 2012: 3).

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren estetik deneyim sanat kapsamında çarpıcı bir değişim ve dönüşüme sürecine girmiştir. Modern dönemin biçimci ve güzelliğe dayalı bir deneyimi yerini giderek katılıma ve etkileşime dayalı bir deneyime bırakmaya başlamıştır. Modern dönemin temsil paradigmaları giderek reddedilmiş ve izleyicilerinin aktif katılımıyla birlikte gündelik yaşamı sanatsal pratiklerine dahil ederek bir dizi değişiklik sergilemiştir. Özellikle 80'li yıllardan sonra sanat alanında ortaya çıkan yeni ve katılımcı sanat pratikleri yeni bir estetik deneyimin de belirleyicisi olmuştur. Görünüşe göre sanat; sanatçı eser ve alımlayan arasındaki tüm ilişkiler yeniden inşa etmiştir. Kısacası, estetik alan nesnelere estetiğinden deneyim ve duyarlılık estetiğine dönüşmüştür. Sanatta izleyici artık bir seyirci değil, görsel veya metinsel materyalleri özümseyen, zaman zaman onun uyarısına fiziksel olarak tepki veren bir katılımcı ve yaratıcı hale gelmiştir.

Sanat alanında ortaya çıkan bu yeni yaklaşımlarla beraber estetik deneyimin de kapsamı genişlemiş ve izleyicinin aktif katılımına dayalı yeni deneyim biçimleri ortaya çıkmıştır. Fransız

eleştirmen Nicolas Bourriaud tarafından geliştirilen ilişkisel estetik fikri sanatlarının sosyal bir alan, insan ilişkileri için bir bağlam yarattığını düşüncesine dayanır. Bu estetik deneyim anlayışı açısından yeni bir yaklaşımdır. Özellikle modern dönemin geleneksel yaklaşımı ile karşılaştırıldığında biçim ve ifadeye dayalı bir nesne üretimine bağlı estetik deneyim anlayışının özne, nesne ve katılımcı arasındaki oluşturduğu yeni bir forma bağlı olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Bourriaud'a göre sanat; "her ne olursa olsun satranç tahtasında oynanan en hızlı parti, karşılıklı-eylem, bir aradalık ve ilişkisellik kavramlarına bağlı olarak geliyor" (Bourriaud, 2005: 17). Bourriaud; "Sanatsal etkinlik, formları, tarzı ve işlevleri değişmez bir öze değil, çağlara ve toplumsal içeriklere göre evrilen bir oyundur" (Bourriaud, 2005: 17) ifadesiyle günümüzde sanatın oyun yönüne vurgu yapar. Oyun kurucu olarak sanatçı tarafından kurulan her oyun yeni bir keşif niteliği taşır. Katılımı organize etmenin çeşitli yollarından oyun birçok sanatçı tarafından tercih edilmiştir. Katılımı sağlamanın bir aracı olarak oyun; izleyicileri yönlendirerek aktif olarak sanat eserlerine katılmalarına, hatta sanat eserini tamamlanmalarına vesile olmaktadır. Bu, oyunların türüne, biçimine, oyun nesnelерinin sunum şekli veya sergi alanının düzenlenmesine bağlı olarak gerçekleştirilmektedir.

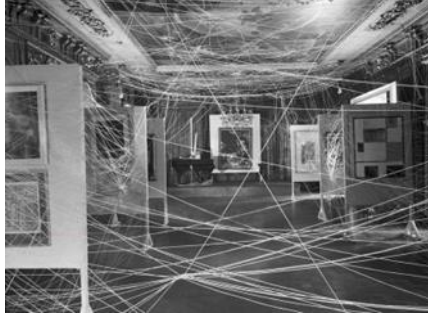
4. Güncel Sanatta Oyun

1960'lı yılların başından itibaren modern sanatın etkisini yitirmesi ile beraber biçimci estetiğe dayalı sanatsal üretimler terkedilerek daha çok performanslar, oluşumlar (Happening), akış ya da çokluk uygulamalar (Fluxus), ile mekân ve ortam odaklı uygulamalar yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu uygulamalarda oyunla katılım önemli bir deneyim haline gelir ve buna bağlı olarak sanata oyunla katılım belli kurallar çerçevesinde yeniden düzenlenir. Böylece ortaya çıkan bu yeni yaklaşımlar ile modern dönem sanatının anlam üretme ve iletmedeki en önemli malzemesi olan biçimci estetik yaklaşım, yerini izleyicinin oyunla katıldığı bir ilişkisel forma bırakır.

Oyunun modern sanat içerisinde bir katılım aracı olarak kullanılmasının ilk örnekleri Dada hareketinin önemli temsilcisi Duchamp'da görülse de sanatçı, genel olarak oyunu modern sanatın dışavurumcu ve biçimci yaklaşımının dışında yaratıcı bir eylem olarak gerçekleştirir. Duchamp, oyunu sanatsal eylem için felsefi koşul ve katılım etkinliği olarak ele alarak eserler yaratır. Bu

nedenle de “oyunla katılım” eyleminin ilk temsilcisi olarak görülürken aynı zamanda enstalasyon sanatının da öncüsü kabul edilir (Jones, 1994: 309)

Sanata oyunla katılımın ilk örneği 1942'de, Manhattan'ın merkezindeki büyük bir İtalyan malikanesinde, André Breton liderliğindeki bir grup göçmen sürrealist sanatçının, açtığı *First Papers of Surrealism* sergisinde, Marcel Duchamp tarafından tasarlanan ve otuzdan fazla sanatçının resim ve heykellerinin yer aldığı sergi mekanını iplerle ördüğü enstalasyon çalışmasında görülür (Görsel 1).



Görsel 1. Marcel Duchamp, *Sixteen Miles of String, (Onaltı Millik İp)* Enstalasyon, 1942, First Papers of Surrealism Sergisi, New York.

Duchamp'ın sergi salonunun boş kısımlarını iplerle örmesi ile diğer sanat eserlerinin izlenmesini engellerken diğer yandan açılışa sergi salonuna davet ettiği altı kız altı erkek on iki çocuğun ipler arasında kendilerine yer açarak top, sek sek, atlama ve benzeri oyunlar oynaması sergi alanını tam olarak oyun alanına çevirmiş ve bir anlamda sürrealist sergiyi oyunla provoke etmiştir. Duchamp, bir grup çocuğun sergide oyun oynamasına izin vererek, sadece sürrealizm bağlamında değil, daha geniş anlamda avangart anlayışı ve onun galeri veya müze alanlarıyla ilişkisini sorgularken oyunu sanat mekanının içine açıkça soktuğu ilk uygulamadır (Coates, 1942: 72). Duchamp'ın bu ve benzer çalışmaları, oyun stratejisinin uygulanmasında modern dönemin biçimci yaklaşımından çok daha bilinçli olarak uygulanan katılımlı sanata doğru bir kaymaya işaret eder. Bu yaklaşım, 20. yüzyılda enstalasyonun erken bir örneği olarak kabul edilebilir. İp, mekânın kalitesini etkilemiş ve izleyicilerin mekandaki sanat eserlerine erişimini zorlaştırmıştır. Bu çalışma mekâna müdahale ederek kafa karışıklığı yarattı ve "izleyicinin fiziksel hareketleriyle davranışsal bir oyun" oynadı (Rosenthal, 2003: 23).

1950 sonrası ortam odaklı katılımcı sanatının öncüsü olarak kabul edilen Alan Kaprow, ilk üç boyutlu yerleştirmelerinde Jackson Pollock'un etkinlik ya da performans olarak resimleri; Kurt Schwitters'in *Merzbau*'su; John Cage'in ürün odaklı deneysel yaklaşımından ziyade süreç yaklaşımı; ve her şeyden önce, Amerikalı filozof, psikolog ve eğitimci John Dewey'in deneyim olarak sanat yaklaşımı etkili olmuştur. Kaprow Dewey'in felsefi yaklaşımının sanatsal bir yorumcusu durumundadır. Çünkü bir sanatı estetik bir biçim olarak üretmek yerine bir etkinlik ve iş birliği olarak almayı tercih etmiş ve sanatta özellikle izleyenin katılımı ile oluşan deneyimi öne çıkarmaya çalışmıştır. Kaprow için sanat bir temsil yaratma değil bir etkinlik için ortam oluşturma ve bu ortama katılarak temsil etme etkinliğidir. Yapmış olduğu yerleştirmelerde Dewey'in deneyim olarak sanat felsefesinin izleri açıkça görülür. Dewey'e göre, sanat eseri sadece estetik bir nesneye indirgenemez, bunun yerine nesnenin "deneyimle ve deneyime katkısı açısından değerlendirilmelidir (Kelley, 2004: 14). Bu etkiyi elde etmek için sanat, gündelik hayatın bir parçası olmalı ve onunla iç içe geçmelidir. Ayrıca "insan çabasının ve başarısının diğer tüm biçimlerinin materyalleri ve amaçlarıyla ilişkisinin kesildiği ayrı bir alan olmamalıdır" Sanat, yapay ve bağımsız temsil yerine doğal yaşamın bir parçası olmalıdır (Dewey, 2021: 9). Kaprow bu düşünceler ışığında gerçekleştirdiği oluşumlarda (happening) sanatı hayat ile birleştirmek ve bütünleştirmek için çevresinde bulunan her şeyi sanat eserine çevirmeye çalışmıştır. Happeningler ilk önceleri, izleyicilerin sanatı deneyimlemek için kurallara uyduğu, disiplinli bir oluşum olarak başlasa da Kaprow'a göre Happening, "Bir oyun, bir macera, katılımcıların oyun oynamak için giriştikleri kopyalanamayacak benzersiz bir dizi deneyim etkinliğidir (Holland, 2006).

Kaprow'un izleyiciyi oyun yoluyla sanatsal çalışmasına dahil ettiği işlerden birisi *Yard* (Görsel 2) adlı çalışmasıdır. *Yard (Arka Bahçe)* Martha Jackson Gallery'nin heykel bahçesi sergisi için düşünülmüş ve seyircinin etkileşime girdiği sürükleyici bir ortam olan bir hurdalıkta yeniden yarattığı, yüksek bir oyun unsuru içermekteydi. Kaprow'un tespitine göre, izleyici ile yapıt arasında bir ayrım yoktu; izleyici çalışmanın bir parçası olmalıydı. Kaprow bu çalışması ile sanat nesnesinin tanımını da değiştirmiş oldu. Sanat artık duvarda asılı duran ya da kaide üzerine oturtulmuş bir nesne değil, bunun yerine artık hareket, ses ve hatta koku dahil herhangi bir şey olabilmekteydi. Kaprow, hem sanatında hem de yazılarında modern sanatın katı kurallarını da

reddetti. Sanat onun için yaşam gibi oyundan ibaretti. Bu çalışma yüksek bir oyun unsuru içeriyordu, ancak elbette Kaprow'un belirlediği sınırlar çerçevesinde. Parça, heykelin ölçek olarak genişlemesini ve "yaşam ile sanat arasındaki giderek bulanıklaşan sınırları gösteriyordu. Kaprow'un tespitinde, izleyici ile yapıt arasında bir ayırım yoktu; bu durumda izleyici oyunun bir parçası oluyordu.



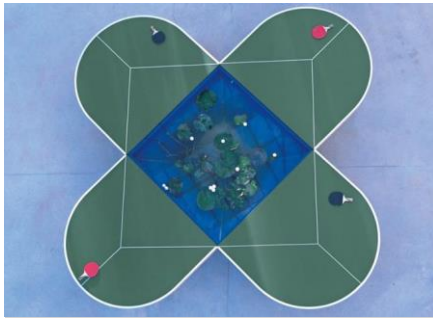
Görsel 2. Allan Kaprow, *Yard*, (*Arka Bahçe*) 1961, Martha Jackson Gallery, New York.

Happening fikri, kısmen Kaprow'un Dewey yorumunun, Huizinga'nın *Homo Ludens* okumalarının daha da geliştirilmiş uygulamalarıdır. Kaprow'un bu çalışmasında oyun sanatsal bir araç değil, bizzat bir eserin kendisidir ve süreç odaklı ilk eserler arasında yer almaktadır. Kaprow'un çalışmaları çağdaş sanat uygulamalarında oyun stratejisinin gelişimine en ayrıntılı ve teorik olarak eklenmiş katkılardan birisi olarak görülebilir. Bununla birlikte, temsil yerine doğrudan deneyim; elit ve tarafsızlık yerine oyunla katılım performans ve beden sanatında da örnekleri görülmeye başlar. Sanatçı olarak oyuncular ile izleyici olarak katılımcılar arasında kurulan doğrudan ilişkiye bağlı olarak ortaya çıkan tepkiler önemli bir deneyim haline gelmiştir.

Kaprow'un *Yard* (*Arka Bahçe*) adlı çalışması çocuk oyunu gibi saf ve içtendir. Ancak bu çocuk oyunu modelinin zıt kutbunda, tehlikeli oyun olarak tanımlanabilecek sanatsal oyun biçimi bulunmaktadır. Schechner bunu fiziksel olarak riskli olabilecek ve alternatif benliklerin oynanmasına izin veren bir karanlık oyun olarak tanımlıyor (Schechner, 1994: 38). Oyun ile gerçeklik arasındaki sınırın ortadan kalkması genellikle tehlike unsurundan kaynaklanır. Karanlık oyunun örneği "Rus Ruleti" ne benzer, tehlike ve şiddet içerir. 1970'lerde performans ve vücut sanatı, muhtemelen karanlık oyun repertuarına en çok ulaşan iki sanat formuydu. Oyuncular ve izleyicileri arasındaki doğrudan temas, edilgenlik ve etkinlik, güç ve boyun eğdirme ilişkileri, kalabalığın psikolojik tepkileri, grup sorumluluğu, gerçeklik ile kurgu arasındaki gerilim vb.

denemelere ilham verdi. Marina Abramovic'in *Rhythm 0* performansı bu tehlikeli ya da karanlık oyuna gösterilebilecek en çarpıcı çalışmalardan birisidir. Abramovic *Rhythm 0'da* (1974) masaya zevk ya da acı verebilecek 72 farklı nesne yerleştirdi. Bunlar arasında bıçaklar, jiletler, bir tabanca ve tek bir kurşun vardı. Katılımcılara sanatçının vücudundaki nesnelere diledikleri şekilde kullanabilecekleri bilgisi verildi. Ancak sanatçının pasifliğinin verdiği cesaretle bazı katılımcılarda saldırganlığa dönüşmüştü. Onu çırılçıplak soydular, vücudunu jiletlerle kestiler; hatta birisi kafasına silah dayadı. Oyun ve taciz arasındaki çizginin ince olduğu ortaya çıktı. Karanlık oyun her zaman uçuruma düşmekten alıkoyan son bir adım ya da harekettir. Bir adım daha ileri gidildiğinde oyun olmaktan çıkan ve temsilde olmayan acı gerçeğe dönüşmüştür (OMA Institute, 2014)

Oyunun bir deneyim olarak, mekâna özgü üç boyutlu sanat türü için bir terminoloji olarak kullanıldığı *enstalasyon* terimi 1960'ların sonlarında ve 1970'lerin başlarında ortaya çıktı ve bugün yaygın şekilde uygulanmaya devam edilmektedir. Enstalasyon uygulamalarına oyunla katılarak estetik bir deneyim yaşatmak ve anlam üretmek günümüz sanatçılarının tercihi olmaya başlamıştır. Orozco'nun *Ping Pond Table* gibi oyun ve eğlence konularını açıkça ele alan sanatsal uygulaması, oyunun enstalasyon sanatıyla nasıl ve ne zaman kesişmeye başladığını göstermesi açısından önemli örneklerden birisidir. *Ping Pond Table*, (Görsel 3) 2003 sonbaharında Tate Modern'de düzenlenen ve küratörlüğünü Jessica Morgan'ın yaptığı *Common Wealth* sergisinin bir parçası olan dört yarı oval pinpon masası parçasıyla çevrili ortada kare bir zambak göletinden oluşuyor.



Görsel 3. Gabriel Orozco, *Ping Pond Table*, 1998. Courtesy of Marian Goodman Gallerisi, New York.

Bu çalışmalar, 'izleyici' rolüne meydan okuyor ve sanatın çağdaş izleyicisinin izleyiciden çok katılımcı olarak potansiyel bir yeniden formüle edilmesini öneriyor. *Ping Pond Masası*'ndaki

oyun ögesi, katılıma bağlıdır, ancak kendi başına önemlidir. Bu etkinliklere oyunla katılım faydacı değildir (Morgan, 2003: 43). Bu, Bourriaud'nun sanata katılım yoluyla yaratılan mikro topluluklarla ilgili tartışmasına paraleldir. Bu yapıtlardaki aktif katılım zorunluluğu, sanat kurumlarında oyun ve hareketi içeren yeni bir etkileşim biçimini zorunlu kılar. Oyunun anlamlı bir iletişim ve keşif biçimi, oyun kavramının genellikle uçar ve çocukça bulunarak bir kenara atılma biçimini aşan değerli bir anlama süreci haline gelmesidir.

Yayoi Kusama'nın *Silinmişlik Odası (Obliteration Room)* isimli çalışması 2002 yılında Queensland Sanat Galerisi'nde gerçekleştirilmiştir (Görsel 4). Sergi süreci tamamen beyaz bir alan olarak başlar: salonu, mutfak, yatak odaları ve oyun odasından oluşan tek renkli bir ev. Amaç, ziyaretçilerin istedikleri yere dairesel çıkartmalar yerleştirerek kendi yaratıcı seçimleriyle alanı tamamen dönüştürmeleridir. Katılımcı tamamen özgürdür. Tek kural, alan içinde katılımcıya verilen puantiyeli çıkartmaların tümünü kullanma zorunluluğudur. Kusama, kariyeri boyunca nokta motifini defalarca kullanmıştır. Bununla birlikte, katılımcılara verilen puantiyeli çıkartmaları özgürce ve yaratıcılığı kullanarak yapıştırması isteniyor. Mekânın her yerinde kasıtlı veya tesadüfi, insanların çıkartmalarını kullanmayı seçtikleri şekillerde desenler ortaya çıkar. Serginin ana örgüsü katılımcıyı ne kadar oyuna davet ettiği ve oyuna odaklandığıdır. Öncelikle bu enstalasyon çocuklar düşünülerek tasarlanmıştır. Ama aynı zamanda, yetişkinlerde tüm duvarları karalamak için çocuksu bir istek uyandırır ve onlara bir tür yaratıcı özgürlük verir. Bu yönüyle sergi hem mekânda hem de yaşamlarımıza ilham vermeyi amaçlar (Thompson, 2022).



Görsel 4. Yayoi Kusama *Silinmişlik Odası (Obliteration Room)*, 2002 Queensland Sanat Galerisi, Londra

Oyun, yalnızca serginin öncülüyle değil, aynı zamanda oyuncularla dolu bir son odaya sahip olunarak da teşvik edilir. Bu odada bir sallanan at, bir masa tenisi masası ve tekrar tekrar çalmaktan noktaları aşınmış bir piyano bulunmaktadır. Piyanonun tıkrıtları tüm mekânda yankılanır. Yankıları serginin ezici duyusal deneyimine katkıda bulunur. Daireye girdiğinizde alan tüm vücudunuza hükmederek tamamen sürükleyici ve fiziksel bir deneyim yaratır. Kusama'nın bu çalışması katılımcının gerçekleştirdiği bir oyundur. Sanatçı yaşamı boyunca kullandığı puantiyelerle kendisi oynadığı gibi aynı zamanda herkesin de bu oyuna katılmalarını ister. Başka bir deyişle, kendisine gösterilen oyuna izleyiciyi de dahil eder ve onu içine çeker. İzleyicilerin daha önceden görmediği ya da hiç deneyimlemediği bambaşka bir bakış açısı sağlayacak bir ortam oluşturur. Bu ortam aslında sanatçının bir işbirlikçi ya da oyun kurucu gibi katılımcıların mekân ve sanat eseri ile ilişki kurmalarına zemin hazırlayan bir etkinliğe dönüşür.

2006 yılında Londra'daki Tate Modern'in Türbin Salonu'na (Turbin e Hall) kurulan *Test Alanı*, galerinin üst katlarından zemin seviyesine kadar uzanan beş adet sarmal boru biçimli kaydırdan oluşuyordu (Görsel 5). Özellikle yüksek bir seviyeden aşağı kaymak hem fiziksel hem de ruhsal olarak yoğun bir deneyimi gerektirmektedir. İnsanların deneyimlerini sanat eserinin hammadde olarak kullanan sanatçı Carsten Höller, kaydırak ve atlıkarınca gibi panayır eğlence modellerini eserlerine uyarlayarak galeride bir karnaval havası yaratmıştır. Kaydırdan aşağı inme deneyimi başlı başına eğlence olmasına rağmen bu çalışmanın önemi Bourriaud'nun etkileşimli estetik deneyimi ile yakından ilişkilidir. Bourriaud'nun ilişkisel estetik kuramı, sanatsal uygulamalarda sosyal ilişkileri ve etkileşimlerin sanat formu olarak ele alınmasını savunur ve sanatla kurduğu ilişkide olduğunu ileri sürerek sosyal ilişkilerdeki politik tavrı, eleştirel olarak daha geniş toplumu yansıtan etkileşim modelleri olarak tanımlar (Bourriaud, 2005: 133). Bourriaud, galeride gerçek etkileşimli durumlar kurarak, ilişkisel sanat eserlerinin ütopyaları temsil etmediğini, aksine onları gerçekleştirdiğini ve sadece kurgusal olanlardan ziyade somut alanlar olarak pozitif yaşam olasılıkları yarattığını savunuyor (Bourriaud, 2005: 74).

Bourriaud'nun ilişkisel estetik kuramı açısından bakıldığında, *Test Sitesi*'nin bir insanlar arası etkileşim alanında nasıl çalıştığına dair önemli bilgiler sunar. Tek başına ele alındığında, bu sadece Disneyland eğlencesi gibi görülebilir. *Test Sitesi*'nin birincil ilişkisini oluşturan şey, katılımcıların kaydırakla özel etkileşimi ve dolayısıyla kaydırak aracılığıyla aracılık etmesidir. Bu

ilişki sayesinde *Test Sitesi* kentsel çevremizdeki değişim için bir model veya prototip sağlar. Bir binanın üst katından aşağı inme zorunluluğu kadar basit ve her yerde hazır ve nazır bir şeyin iletişimin coşkulu ve keyifli bir deneyim imkânı sunar.



Görsel 5. Carsten Höller, *Test Sitesi* 2006, Tate Modern. Londra

Bourriaud, "Sanat gündelik kaygıların ötesine geçmez" der, "dünyayla bir ilişkinin tekilliği olsa da bizi gerçeklikle yüz yüze getiriyor"(Bourriaud, 2005: 93) *Test Sitesi*'nin bir gerçeği "Bizi yüz yüze getiren", faaliyetimize aracılık eden fiziksel yapılar aracılığıyla günlük yaşamlarımız üzerinde uygulanan kontrol düzeyidir. Bu kasabaların, şehirlerin ve binaların sakinleri ile bu sakinlerin itaat ve itaatini sürdürmek için organize edilme şeklidir. Bourriaud, galeride topluma egemen olan bencil, mekanize kapitalist etkileşim çerçevelerine karşı koymanın bir yolu olarak tanımladığı toplumsal "geçişleri" bu temelde ele alır.

5. Sonuç

Modern sanatın 60'lı yıllardan itibaren etkisini yitirmesiyle birlikte ortam odaklı ve izleyicilerin katılımına dayalı performans, oluşumlar (happening), akış ya da çokluk (Fluxus), yerleştirme (enstalasyon) gibi yeni sanat uygulamaları ortaya çıkmıştır. Güncel ya da çağdaş sanat olarak bilinen bu uygulamalar, modern dönem sanatının dışavuruma bağlı yaklaşımı ile biçime dayalı normatif kurallarını yıkarak özne ile nesne arasındaki geleneksel estetik deneyim anlayışını da değiştirmiştir. Buna bağlı olarak özne-nesne arasındaki estetik deneyim yerini katılıma ve karşılıklı ilişkiye dayalı bir sürece bırakmıştır. Katılıma dayalı sanat eserleri üreten sanatçılar izleyiciyi eserlerine dahil etmek için çok farklı yollar geliştirmişlerdir. Oyun, bu yollar arasında dönemin karakterine en uygun olan yöntemlerden birisi olmuştur. Felsefi çıkış noktasını ise

Gadamer ve Huizinga'dan almıştır. Oyun da sanat gibi hiçbir pratik veya maddi çıkarı olmaksızın zevkle gerçekleştirilen gönüllü bir etkinliktir. Ayrıca oyun, yaşamsal enerjinin boşaltılması ve arzuların yerine getirildiği duygusal bir rahatlama olarak görülmüştür. Bu oyunda sanatçının üretimde üstlenmesi gereken rol, oyunun kurallarının kurulmasıyla ve güncel sanat uygulamaları aracılığıyla izleyicinin katılımını sağlayan bir işbirlikçi olmasıdır. Katılımcı sanat söz konusu olduğunda, eserle ilgili olarak izleyicinin deneyimi, bir yandan eserin kurgusuna, diğer yandan da mekânın ve izleyicinin kendisine bağlıdır; her iki etkinlik de özel ya da ayrıcalıklı değildir. Maddi olmayan bir işe dalmış seyirciler için ardışık, ama deneyim sürecinde kafa karıştıran bir eşzamanlılıkla gerçekleşir.

Sanatın en kararlı önerilerinden biri, izleyicinin katılımıyla, yaratıcı sürece izleyiciyi entegre etmenin yollarını bulmaktan geçer. Sanata bedenle katılımın etkili ve kalıcı olabilmesinin yollarından birisi oyunla mümkün olabilir. Oyun, bu anlamda sanat nesnesinin estetik deneyiminin, "burada ve şimdi" var olan bir "estetik" tutum ile deneyimlenmesine olanak tanır. Bishop'ın da belirttiği gibi, birçok ilişkisel ya da etkileşimli sanat, ziyaretçiler arasında iletişim kurmaya, doğrudan yüz yüze etkileşimi teşvik etmeye ve "şimdi ve burada" gerçekleşen ortamlar yaratmaya çalışır. İzleyicilere somut ve çevresel gerçekliğin "yükseltilmiş deneyimini" sağlama ortak amacının dışında, ortam odaklı güncel sanat uygulamaları bir tür Disneyland'a benzetilebilir. Bu durum yeni yaratılan estetik nesne olarak bireyler arasında "buluşmalar, karşılaşmalar, olaylar, insanlar arasındaki çeşitli iş birliği türleri, oyunlar, festivaller ve şenlik yerleri, tek kelimeyle her tür karşılaşma ve ilişkisel icat" olarak görülebilir.

Hem sanatın hem de oyunun, gündelik nesnel gerçeklikten farklı algısal bir gerçekliği ortaya çıkaran ortak bir temsil üretimine ve deneyimine dönüştüğü söylenebilir. Dolayısıyla sanat ve oyun birlikte tiyatral bir şekilde sunulduğunda aynı zamanda algısal bir mekân deneyiminin üretimini de ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle sanat, mekân, yer ve zaman, hareket, hafıza ve gerçeklik gibi kavramlara yaklaşmak için oyun, mizah, neşe, eğlencenin yeni bir güzelliği olarak yeniden tanımlanabilir. Kısacası sanat bize oyunla katılım örneklerinden şunu söylemektedir. Sanat; sanatçı tarafından oyunla katılıma dayalı bir etkinlik olarak tasarlanırsa bile, oyunla yaratılacak yeni ilişki türlerine bağlı olarak ortaya çıkan ilişkisel formlar, dünyayı ve insanı daha iyi anlamının ve anlatmanın en etkili yollarından birisi olabilmektedir. Çünkü hayatın kendisi bir

oyundur. Sanat ve oyun ikisi de bir gerekliliktir. Dünyayı oyun aracılığıyla anlarız ve hayatımız boyunca, aşına olmadığımız kuralların bize günlük aile ve iş yaşamının dayattığı diğer kuralları unutturduğu oyunlar için zamana ihtiyaç duyarız. Oyun her uygarlıkta var olan bir ihtiyaçtır.

Kaynakça

- Bishop, C. (2018). *Yapay Cehennemler: Katılımcı Sanat ve İzleyici Politikası*. Çev. M. Haydaroğlu. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel Estetik*, çev. Saadet Özen, İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Gadamer, H. G. (2005). *Güzelin Güncelliği*, çev. F. Tepebaşı, Konya: Çizgi Yayınları.
- Gadamer, H. G. (2008). *Hakikat ve Yöntem*, cilt 1. (Çev. H. Arslan ve İ. Yavuzcan). İstanbul: Paradigma
- Hagman, G. (2011), *Aesthetic Experience, Beauty, Creativity, and the Search for the Ideal*, Amsterdam: Nedherland. Press: Rodopi.
- Hein, H. (1968). Play as an Aesthetic Concept, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 27, No. 1 (Autumn, 1968), pp. 67-71 Published by: Wiley
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jones, A. (1994). *Postmodernism and the En-gendering of Marcel Duchamp*. Cambridge University Press: Cambridge,
- Homer, (1971) *İliada, İlias Destanı*, Çev. Emre, A. C., İstanbul: Varlık Yayınları.
- Kant, I. (2011). *Yargı Yetisinin Eleştirisi*, Çev. Aziz Yardımlı, Ankara: İdea Yayınları.
- Kelley J. (2004), *Childsplay : Allan Kaprow'un sanatı*, Berkeley, Londra: University of California Press,
- Markovic, S. (2012). "Components Of Aesthetic Experience: Aesthetic Fascination, Aesthetic Appraisal, And Aesthetic Emotion", *i-Perception* (2012) volume 3, p. 1 –17
- Morgan, J. (2003). *Common Wealth*, Londra: Tate Publishing.
- Platon, (t.y). *Devlet*, Çeviren: C. Saraçoğlu – V. Atayman, İstanbul: BS yayın dağıtım.

Rosenthal, M. (2003), *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*, Munich: Prestel.

Schechner, R. (1994) *Environmental Theater*. New York: Applause Theatre & Cinema Books

Schiller, F. (2020). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*, çev. Gürsel Aytaç. Ankara: Fol Kitap.

Soykan, Ö. N. (1991). "Sanatın Kaynağı Sorunu Oyun ve Dans". *Felsefe Dünyası Dergisi*, 2, 39-54

Tunalı, İ. (1998). *Estetik*, İstanbul: Remzi Kitapevi,

Tunalı, İ. (2011), *Grek Estetiği*, İstanbul, Remzi Kitabevi.

İnternet Kaynakları

Coates, R. (1942), "Sixteen Miles of String", *New Yorker*, no.18, 31 Ekim 1942, s.72, https://www.duchamparchives.org/pma/archive/component/MDP_B032_F004_13-1972-9-302/ 10.02.2023

Holland C., (2006). "Allan Kaprow, Creator of Artistic 'Happenings,' Dies at 78". *The New York Times*. Erişim 15.03.2023

OMA Institute, (2014) <https://www.oma.com/projects/marina-abramovic-institute>

Thompson, A. P. (2022) <https://www.varsity.co.uk/arts/24188>. Erişim: 20.01.2023

Görsel Kaynakça

Görsel-1. Marcel Duchamp, *Sixteen Miles of String*, (Onaltı Millik İp) Enstalasyon, 1942, First Papers of Surrealism Sergisi, New York. <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/22/duchamp-childhood-work-and-play-the-vernissage-for-first-papers-of-surrealism-new-york-1942>

Görsel-2. Allan Kaprow, *Yard*, 1961, Martha Jackson Gallery, New York. <https://www.nytimes.com/2009/09/13/arts/design/13johnson.html>

Görsel-3. Gabriel Orozco, *Ping Pond Table*, 1998. Courtesy of Marian Goodman Gallerisi, New York. https://www.mariangoodman.com/usr/documents/press/download_url/193/hemisphere-s-december-2009-.pdf

Görsel-4. Yayoi Kusama *Silinmişlik Odası (Obliteration Room)*, 2002 Queensland Sanat Galerisi, Londra. <https://www.varsity.co.uk/arts/24188>

Görsel-5. Carsten Höller, *Test Sitesi* 2006, Tate Modern. Londra. <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/15/art-of-interaction-a-theoretical-examination-of-carsten-holler-test-site>