



Oyun Olgusu Bağlamında Modern Sanatta Yaratım Unsuru Olarak Rastlantı

Coincidence as an Element of Creation in Modern Art in the Context of the Phenomenon of Game

Serap YILDIZ İLDEN

Asist. Prof., Kastamonu University, Conservation And Restoration Of Artworks Kastamonu, Türkiye
Dr. Öğretim Üyesi, Kastamonu Üniversitesi, GSTF, Sanat Eserleri Konservasyonu ve Restorasyonu Bölümü, Kastamonu, Türkiye
Orcid: 0000-0002-5297-0864 | E-posta: serapilden@kastamonu.edu.tr

Article Information/Makale Bilgisi

Cite as/Atıf: Yıldız İlden, S. (2024). Coincidence as an Element of Creation in Modern Art in the Context of the Phenomenon of Game. *Van Yüzüncü Yıl University the Journal of Social Sciences Institute*, 64, 101-118.

Yıldız İlden, S. (2024). Oyun Olgusu Bağlamında Modern Sanatta Yaratım Unsuru Olarak Rastlantı. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 63, 101-118.

Article Types / Makale Türü: Research Article/Araştırma Makalesi

Received/Geliş Tarihi: 12 October/Ekim 2023

Accepted/Kabul Tarihi: 29 January/Ocak 2024

Published/Yayın Tarihi: 28 March/Mart 2024

Pub Date Season/Yayın Sezonu: March/Mart

Issue/Sayı: 63 **Pages/Sayfa:** 101-118

Plagiarism/İntihal: This article has been reviewed by at least two referees and scanned via a plagiarism software./ Bu makale, en az iki hakem tarafından incelendi ve intihal içermediği teyit edildi.

Published by/Yayıncı: Van Yüzüncü Yıl University of Social Sciences Institute/Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Ethical Statement/Etik Beyan: It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited/ Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur (Serap YILDIZ İLDEN).

Telif Hakkı ve Lisans/Copyright & License: Yazarlar dergide yayımlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır./ Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0.

Öz

İnsanoğlunun günlük yaşamında sıkça karşılaştığı ve dile getirdiği rastlantı sözcüğü; planlı olmayan, tesadüfi ve anlık durum, olgu ve olayların tanımında kullanılan bir kavramdır. Günlük hayatın hemen her alanında karşılaşılan rastlantı, sanat alanında da kendine yer bulmuş özellikle de 19. yüzyılın sonu, 20. yüzyılın başından itibaren modern sanat akımlarında yaratım eylemi olarak kullanılmıştır. Rastlantının bir öge olarak sanatsal yaratma eylemine dahil edilmesi, bu süreci aynı zamanda oyunsallaştırmıştır. Yaratım sürecinin oyunsallaştırılması ise modern dönemin sanat yaratımına katkı sağlamış, ardından gelen çağdaş sanat süreciyle de önemli etkileşimlere girmiştir. Çeşitli yöntemlerin uygulanması sonucu ortaya çıkan özgün eserler, bir noktada rastlantı sonucu ulaşılan görsel, lekesel veya biçimsel sonuçlar oyunun sanata dönüşmesini sağlamıştır. Rastlantısallığı yöneterek bilinçli veya içgüdüsel (bilinçsiz), kullanarak yapıtlarına yön veren özgür, coşkulu, an'a odaklı sanatçı, tuvaline lekelerle; sıçratmalarla, rastgele kağıtlar, kartonlar keserek kolajlarla, bedeniyle, iç veya dış mekanlarda oluşturmuş olduğu kurgular/düzenlemelerle ya da hazır nesnelere doğaçlama şekilde uygulamalar ortaya koymaktadır. Böylelikle sanatçı, üretim sürecinde artık oyun oynamaktadır. Değişen sanat anlayışıyla birlikte sanat, izleyici merkezli hal alırken sanatçı-izleyici arasında, bir 'oyun arkadaşlığı' meydana gelmektedir. Makalede modernizm sonrası gelişen sanat akımları kapsamında oyunun sanatsal eylemdeki yansımaları olgusu literatür tarama yöntemi ve görsel araştırma yöntemi dahilinde incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, rastlantı, hazır-nesne, doğaçlama, sanat

Abstract

The word coincidence, which is frequently encountered and expressed by human beings in their daily lives; It is a concept used in the definition of unplanned, random and instantaneous situations, facts and events. Coincidence, which is encountered in almost every aspect of daily life, has also found its place in the field of art, and has been used by artists as an act of creation in modern art movements, especially since the end of the 19th century and the beginning of the 20th century. The inclusion of chance as an element in the act of artistic creation has also gamified this process. The gamification of the creation process contributed to the art creation of the modern period and had important interactions with the subsequent contemporary art process. Original works that emerged as a result of the application of various methods, and visual, stain or formal results achieved by chance at some point, enabled the game to turn into art. The free, enthusiastic, moment-oriented artist, who directs his works by using randomness consciously or instinctively (unconsciously), stains his canvas; He creates improvised practices with splashes, collages by cutting random papers and cardboards, with his body, with the fictions/arrangements he creates indoors or outdoors, or with ready-made objects. Thus, the artist now plays games during the production process of the work, and with the changing understanding of art, art becomes audience-centered, and a 'play friendship' occurs between the artist and the audience, which takes place in the field of play. In the article, the phenomenon of the reflections of the game in artistic action within the scope of art movements developing after modernism was examined within the scope of literature review method and visual research method.

Keywords: Game, coincidence, ready-made object, improvisation, art

Giriş

Felsefe, bilim ve sanat gibi alanlarda çokça tartışılan bir kavram olan “Rastlantı” Türk Dil Kurumu sözlüğünde; Bilgiye, istek duymaya, amaca bağlı olmayan, belli bir nedeni olmaksızın ortaya çıkan durum, tesadüf olarak tanımlanabilmektedir. Sosyoloji terimi olarak ise; meydana gelen herhangi bir olayın temelinde yer alamamasına karşın, başka olay ya da olguların etkisi, neticesinde ortaya çıkabilen durumlar olarak şeklinde aktarılmaktadır (TDK, 1932). Güçlü vd. tarafından Felsefe Sözlüğünde ise: Gündelik yaşamda sıklıkla “şans” ya da “olasılık” kavramlarının yerine kullanılmakla beraber, ilinekçilik yani olayların sürecinin önceden tahmin edilemeyeceği ya da neden olduğuna dair açıklamanın yapılamayacağını savunan görüş, şeklinde bahsedilmektedir (Güçlü vd., 2003, s. 1202-1203). Bu kavramın, genellikle olasılık barındıran; belirsiz, kestirilemez yönü olmasına karşın yine de zorunluluk kavramı ile karıştırılabildiği bilinmektedir. Hançerlioğlu iki kavram arasındaki farkı açıklarken: Evrendeki her türlü olgu ve olay, iç ya da dış pek çok etkenden etkilenmektedir. Şayet etkilenme içsel sebeplerden kaynaklanıyorsa zorunluluk, dış etkenler sonucu meydana geliyorsa rastlantı denilir demektir. Zira dış sebepler iç nedenler gibi temel ve belirleyici değildir. Rastlantı, zorunluluğun belirli biçimidir ve onun tamamlayıcısıdır. Tabiatda da toplumda da zorunlu olmayan hiçbir süreç bulunmamaktadır. Bununla birlikte zorunluluğun rastlantı halinde ortaya çıkmasına engel olacak bir durumda söz konusu değildir. Rastlantı her zaman vardır ve var olacaktır, nesnel bir olgudur yani bireyin düşüncesinden ve iradesinden bağımsız haldedir. Ancak bu nesnel olma durumu insanların hiçbir zaman ona el atamayacağı anlamına da gelmemektedir, olarak açıklamıştır (1996, s. 343-344). Rastlantının farklı biçimlere dönüşmüş hali her alanda görülebilmektedir.

Sanatta rastlantı olgusu üç şekilde ifade edilebilir;

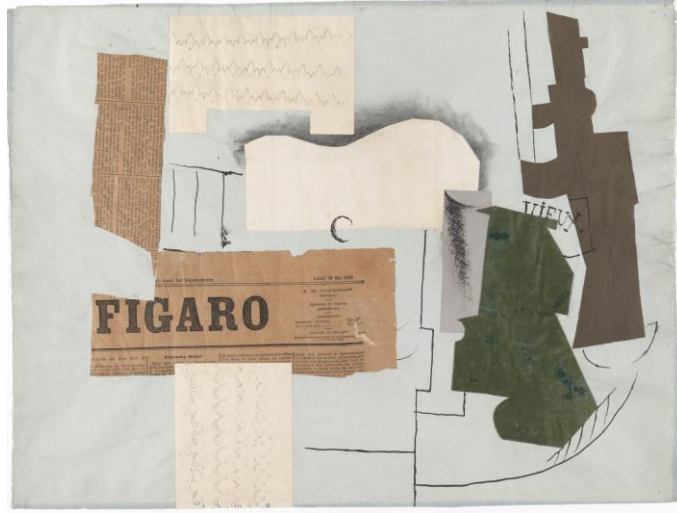
a)Tasarlanmış ve üzerinde uğraşmış olan konuya, o ana dek üzerinde düşünülmemiş, planlanmamış yeni unsurların eklenmesi neticesinde sanatçı bireyin düşünsel sürecine yeni fikirlerin katkısını sağlayan tesadüfler,

b) Ortaya konulmak istenilen sanatsal yaratının ilk düşünsel, kurgusal yapısının tamamen değişmesine ve eserin oldukça farklı bir noktaya, görünüme ve kompozisyona kavuşmasına neden olan tesadüfler,

c) Son olarak ise; bilinçaltında gizlenmiş bir şekilde var olan tüm düşünsel ve kurgusal olguların bilinç düzeyine çıkmasına ve neticede yaratıcı bireyin o ana kadar edinmiş olduğu her türlü birikimin nihayetinde ete kemiğe bürünerek bir yapıya dönüşmesine katkı sağlayan tesadüfler (Aksoylar, 2017, s. 15).

Yalnızca tesadüfi şekilde başlayan ve zihinsel açıdan donanımlı bilinçlerde meydana gelebilen çalışmalar, hiç akılda olmayan, planlanmamış bir durum olarak aniden oluşup sanatta bir uygulamaya dönüşebilmektedir. Hatta bilinçli bir edim doğrultusunda planlı yürütülen çalışmalara karşın yapının kurgusal eskizi ile eser olarak gün yüzüne çıkması arasında hiç umulmadık, tahmin edilemeyecek, bitmişlik, tamamlanmışlık durumunu ortaya koyan rastlantılar, sanatçıların düşün ve yaratım ilişkisi üzerinde çok farklı ufuklar açabilecek katkılar sağlayabilmesini mümkün kılabilmektedir. Bundan dolayı kimi sanatçılar, eserlerini kurgulama ve uygulama süreçlerinde yapıtlarına özgünlük ve farklı bir bakış açısıyla değer katmak maksadı gibi pek çok nedenden dolayı tesadüfi oluşumları kullanmayı tercih edebilmektedirler. Böyle bir yaklaşımı tercih eden yaratıcı bireyler için rastlantı, bilinçli bir şekilde başvuru istendik bir yaratım sürecidir. Tesadüfü durumların katkısıyla ortaya konan yapıtlar, çoğu durumda tekrarlanamaz olmasından dolayı, sanatın unqi olma ön koşuluna olan anlamlı katkısı nedeniyle pek çok sanatçı için önemli bir tercih olma durumunu yaratmıştır. Modern dönemin sanatçılarının üretmiş oldukları eserlerde rastlantı unsurunu bilinçli bir tavır ile yaratılarında kullandıkları görülmektedir. Batı yani Avrupa sanatında şans faktörünün ilk dönem resimlerinden başlanarak, ortaçağ ve hatta Rönesans resimlerinde genellikle düzenlilik ve zorunluluk kapsamında ortaya konulan eserler olarak gözlemlenebildiği, rastlantı olgusunun bu dönemlerde çok sık karşılaşılmayan ve hatta göz ardı edilen bir durum olduğu görülür. Rastlantı olgusu bu bağlamda Modern Sanat öncesinde görülmeyen bir tutumdur (Atalay ve Kanat, 2017, s. 6).

Modern Sanat ile beraber insanların yalnızlaşma süreci, bireyselliğe ve iç dünyalarına dönüşü hatta yaşam şartlarının değişmesi sanat alanında da birçok farklı ekolün ortaya çıkmasını sağlayan bir durum olmuştur. İzlenimci yaklaşımın ardından ilerleyen süreçlerde (20.yy.) ortaya çıkan Kübizmde; biçimin deforme edilişi, (sanatçıya göre) geometrik şekiller doğrultusunda gerçekliğin aktarımı söz konusudur. Bu uygulamalarda ara ara rastlantısal şekilde farklı materyallerin kullanıldığından da söz etmek mümkündür. Picasso'nun "Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper" (Resim 1) adlı karışık teknikteki eseri bu duruma örnek gösterilebilir. 19.yüzyıldan itibaren Empresyonistlerdeki soyutlama eğiliminin, 20.yüzyıl Modernizminde başlıca bir ifade biçimi haline geldiğini söylemek mümkündür. Sanatçılar, görünen dünyanın gerçekliğinden gitgide koparak, akademik ve naturalist ifadeden ayrılmışlardır. Özellikle hazır malzemelerin kolaj ve asamblaj formların oluşturulmasında yüzey-form içinde rastlantısal yer alışları, akademik sanatın tanımlayıcı kriterlerini ötelemiş böylelikle doğanın analitik çözümlemesi veya düşüncenin sentetik kurgusu ile doğa nesne ilişkisine yeni bir bakış getirilmiştir.



Resim 1. Pablo Picasso, "Vieux Marc Şişesi, Cam, Gitar ve Gazete", 46,7 × 62,5 cm, Kolaj, 1913, (Tate, 12.10.2023).

Rastlantı olgusunun sanat alanında önemli bir hale gelişi noktasında, modernizm doğrultusunda karşılaşılan 'düzenlilik' olgusunun yapıt üzerinde 'düzensizlik arayışı' bağlamında çıkış noktası olduğu yorumu yapılabilmektedir. Geleneksel sanat anlayışındaki planlama, düzenleme, biçimlendirmenin yerini; rastlantının belirsizliğine dayanan deneysel uygulamaya bıraktığı gözlemlenmektedir. Sebeplerden bir diğerinin ise I. Dünya Savaşı'nın sonuçları ardından o dönemdeki sanatçıların tepkileri doğrultusunda gelişen bir durum olduğunu söylemek mümkün. Bir başkaldırı, protesto, tavır niteliğinde; sanatçılar var olan düzen geleneğini kırma içgüdüsü ile rastgele biçimde kendi düzensizliklerini oluşturarak bir yapıt meydana getirmişlerdir. O zamana dek (19. yüzyıla kadarki süreçte) 'oyun' çocukların gündelik hayatlarında oynadıkları oyunlar dâhilinde resme konu olup bununla da sınırlı kalmıştır (Bkz. Resim 2.).



Resim 2. Pieter Bruegel –Çocuk Oyunu-1560 (Researchgate, 12.10.2023)

Oyun dendiğinde akla genellikle çocukların eğlenmek için oynadıkları oyunlar gelmektedir. Fakat oyun olgusu yalnızca bu yönü ile sınırlı tutulmamalıdır. Bazı düşünürler oyunu eğlenmeye yönelik gerçekleştirilen bir faaliyet olarak görmektedir ve bunun yanı sıra “çocuğu dünya ile karşı karşıya getirmek ve yaşama hazırlamak gibi önemli bir yönü de mevcuttur” (Onur, 2002, s. 15). Bir çocuk oyun oynarken adeta kutsal bir içtenlikle oyuna bağlıdır ve oyun oynadığının bilincindedir. Bu yönüyle ise oyunun, ritüelle de ilişkilendirilerek ele alındığı bilinmektedir. “Ritüelde giyilen maskeler korkutucu, eriştirme töreni acımasızca gerçekleşiyor olabilir fakat her şey bir şenlik havasındadır, günlük yaşam askıya alınmıştır... İlkel insan, adeta oynayan çocuk gibi; iyi bir sahne oyuncusu edasındadır. Onun gibi oynadığı rolün içinde kendini unutturmasına ya da kendinden geçercesinedir; ama yine çocuk gibi iyi bir seyircidir” (And, 2012, s. 31). Oyun, sanat gibi özgürleştiricidir. Sanatçı bireyin yarattığı eserinde ortaya koymuş olduğu imgesel dünya, içinde barındırdığı oyunsuluk ile reel dünya gerçekliğinden ayrılır. Her oyunun kendi yapısında uyulması gereken kurallar dizgesi vardır böylelikle kendine ait olan dünyasını inşa eder. Zira oyunun genel bir tarifini yapacak olursak günlük yaşamdan yer ve zamanca ayrılan, gerilim, karışıklık, denge, denklik, çeşitleme, çözümleme, karar verme gibi öğeleri içeren, gerçek ile olan bağımlı koparmayan, araç ve gereçlerden, zaman zaman müzikten de yararlanan, bazen gizli, törensel nitelikler taşıyan, bağlayıcı kuralları olabilen ve ciddiliği de barındıran, isteğe bağlı, gönüllü ve de özgür bir eylemdir.” (Huzinga, 2010; And, 2012; Suits, 2012). Schiller ise oyunu; “insanın ‘tam insan’ olabilmesindeki bir etken şeklinde görmüştür” (Schiller akt. Aytacı, 2020, s. 73). Schiller’a göre insan, oynadığı müddetçe tamamlanabilmektedir. Sanat ve oyun birçok açıdan ortak özellik taşımaktadır. Yaratıcılık, özgürlük, gerçek yaşama ara veriş, kişinin kendiliğini aktarma özellikleri ortak yönler içerisinde bahsedilebilmektedir. Yaratım eylemi olarak sanata başvuran birey bazı durumlarda gerçekleştirilen eylemin oyuncusu, bazen ise oyunun nesnesinin yaratıcısı konumuna gelebilmektedir. İşte tamda bu noktada ‘sanatın oyunu konu edinişi’ ve ‘oyunun sanata dönüşmesi’ farkı doğmaktadır. Bu farkın ortaya çıkmasından itibaren ise avangart yapı dikkat çeken bir diğer önemli husus haline gelmektedir. Sanatta oyunun, sanatçının eylemi haline dönmesinde; kullanmış olduğu materyal farklılıkları, içgüdü, kendini yalnızca o ana adama, yaratma doyumunu, yapıtın çıkar gütmeyen gerçekleştirilmesi, çocuksu ruh ve yaklaşım, rastlantıların kullanılması gibi faktörlerden bahsetmek mümkündür. Sanatta rastlantının kurguya hâkim olduğu işleri üretme fikrinin ise Dada hareketi kapsamında ortaya atıldığı belirtilebilir. Ortaya çıkan işlerde rastlantı ve tesadüfün ana etken unsur olduğu görülür. Toplumsal ve kültürel bağlamda kurulu düzeni yıkmaya, irdelenmeden, olduğu gibi kabul gören altı doldurulmamış değerleri reddetme gayesinde olan Dadaistler, bu anarşist ve ötekileyici duygu durumlarını ifade edebilme amacıyla rastlantı ve doğaçlama ile biçimlendirdikleri çeşitli birçok tekniğe, yöntemlere önem vermişlerdir” (Antmen, 2008, s. 123). Dadaistler savaş ve savaşın etkilerinin haricinde geleneksel sanat anlayışının da (onlara göre) aristokrat yapısına, burjuvalarına, makineleşmenin insanlar üzerindeki etkilerine, sınıf ayrıcalığına, sanatın toplum tarafından ulaşılamaz hale getirilişine olan karşıt ve hatta anarşist tepkilerini göstermek için tamamen rastlantı çerçevesinde hayat bulan yapıtlar üretmişlerdir. Bu dönemdeki yeni arayışlar sanatçıları rastlantısal şekilde farklı materyaller kullanmaya ittiği için kolaj, fotomontaj, asamblaj gibi teknikler ortaya çıkmıştır.

20. yüzyılın başlarının çok yönlü yaratıcı beyinlerinden biri olan Jean (Hans) Arp, alçı, taş ve bronzdan heykeller yapmıştır. Kendini resimlerde, çizimlerde, kolajlarda ve şiirlerde ifade etmiştir. “Tesadüf/rastlantıyı eserin bir parçası haline getiren ilk sanatçılardan biri olan Arp, şans kendi sürecinde bir işbirlikçi olarak görmüştür” (Ataç, 2021, s. 120). Bu durum görsel sanatlarda ezber bozan bir yapıdadır. O zamana kadar, Batılı sanatçılar yeteneklerini kontrollü bir şekilde sergilemekteydi. Arp, sanatçıların o güne dek yaptıkları gibi bir konu belirleyip çalışmaya başlamaktansa, önce formu oluşturup ardından yapıtı tamamladığı an ad vermeyi tercih etmiştir. Bu şekilde bilinçli zihnin müdahalesini en aza indirmeye çabalamıştır. Arp’ın aslında bir geçiş figürü olduğunu belirtmek mümkündür. Kendisi Dadanın kurucularından biri olsa da sonraları sürrealizmin aktif katılımcısı olan çalışmalarının, 20. yüzyılın başlarındaki bu iki ana hareket arasında bir bağlantı kurduğundan söz edilebilir. “Arp, estetiğe dair aradıklarının, doğal yollar ile ortaya çıkmış bir biçimsellik olduğunu ifade etmekle beraber bu amaç doğrultusunda şans faktörünü kullanıp ‘eserin sanatçı yoluyla kendini üretmesini’ sağlamaktadır” (Arp, 1972, s. 242 akt. Bozoğlu ve Fidan, 2019, s. 11). Şans faktörünün bu noktada, bireyin mantık odaklı çalışkan benliğinin üstesinden gelme niyetiyle kullanılarak ortaya çıktığı yorumlanabilmektedir. Arp, şans olgusunu tabiat yasaları içinde karşılaşılan yasaların en üstü ve en önemlisi olarak kabul etmektedir, “Rastlantısallık Yasalarına Göre Düzenlenmiş ‘Dikdörtgenler’ gibi eserlerinde yere attığı farklı boyut ve şekillerdeki kağıt parçacıklarının, o an için tamamen tesadüf ve rastgele konumlanışları üzerinden kolajlar yapmıştır” (Antmen, 2008, s. 124). Böylelikle sanatçının tamamen bilinçli ve yaratım erekli amaçları doğrultusunda planlı tavrından çok, tamamen rastlantı sonucu ortaya çıkan görsellere ancak biçim ve içerik açısından çeşitli müdahalelerle yaratı ortaya koyma süreci kendini göstermiştir.



Resim 3. Jean Arp, Şans Kanunlarına Göre Düzenlenen Dikdörtgenler, Kolaj, 1916 (Art Of Collage, 12.10.2023)

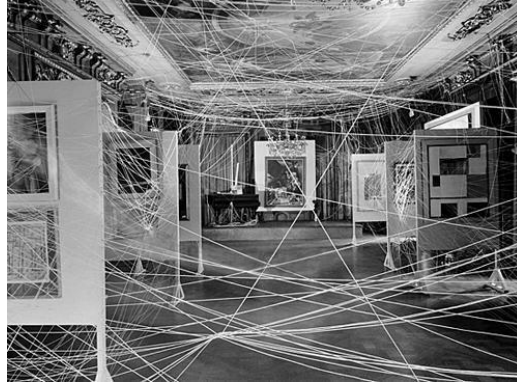
Sanat eseri, özellikle Duchamp'da bir gösteri aracına dönüşmüştür. Özerk sanat içerisinde egemen olan organik sanat yaratısı olgusu avangart söylem tarafından tahrip edilmiştir. Tarihsel avangart hareketlerinde, özerk sanatta asla bir sanat eseri kategorisinde kabul edilemeyecek yaratımlar ortaya konulmuş ve bu yapıtlara eser başlığı atılmıştır. Avangardistler, eser kategorisini canlandırıp genişletmişlerdir. Bu noktada “objet trouvé” (bulunmuş nesne) kavramı ortaya çıkmaktadır. Bu durum, günlük hayatın üretimleri ile sanatsal yapıta dönüşüm düşüncesini birleştirme gayesini nihayetinde tamamen rastlantısal bir biçimde keşfederek hazır, günlük tüketim nesnelere sanat eseri olarak kabul edilebilmesine olanak sağlamıştır (Bürger, 2019, s. 101-112). Duchamp'ın hayat pratiğinin içerisinde bir unsuru seçip, bağlamından soyutlayarak onu bir fragmana dönüştürmesi, Bürger'in avangard sanatçılarda karşılaştığı durumla benzerlik göstermektedir. Bilhassa 'seçme' olgusu üzerinde durulması gerekirse; Duchamp'ın genelde hazır nesnelere yönelik tespiti; “Bana ilginç gelen şey (nesneyi) kendi pratik ya da faydacı içeriğinden söküp tamamen bomboş olan, dilerse genel anestezi diyebileceğim ölçüde her şeyden yoksun başka bir içeriğe yerleştirmekti” (Tunç, 2021, s. 14) şeklinde olmuştur. Duchamp'ın bu düşünce yaklaşımı ve uygulamaları ardından sanatta algısı bambaşka bir noktaya gelmekle kalmayıp, sanat eseri kavramı üzerinden ortaya konulan tüm düşünsel ve gereklilik hallerini altüst ettiği yorumu yapılabilmektedir.



Resim 4. Marcel Duchamp, “Bisiklet Tekerleği”, 1919 (Hisse, 27.12.2021)

Oyunsuluk Duchamp'da ayrılmaz bir öge ve özelliktir. Hatta onun için oyun eğlenmek fiili ile bütünleşmektedir. Rastlantı eseri bulunduğu bir tekerleği ters çevirip iskemleye montajlamasıyla oluşturduğu “Bisiklet Tekerleği” (Resim 3) adlı kurulumda Duchamp, ara ara tekerleği çevirip izlemekte ve bundan büyük bir haz duymaktaydı. Bu durumu, ortaya koymuş olduğu eseri bir hazır yapım olarak görmediğini veya bu eseri yaparken farklı bir düşüncesinin olmadığını; yalnızca eğlence olarak gördüğü bilinmektedir.

Duchamp'ın, Gerçeküstücülüğün İlk Belgeleri sergisinde yer alan "16 Mil İp" (Resim 4) isimli yerleştirmesi, galeri mekanının iplikle sarmalanmış halinden oluşmaktadır. Hatta sergi esnasında "bu kurulumda bir çocuğun oyun oynadığı söylenmektedir" (Eroğlu, 2014, s. 79). İpin, mekanı dolaşırken rastlantısal şekilde bir yörünge izlemesi, artık rastlantı olayına önemli bir örnektir. İplerin mekanda izleyiciye bir labirent içindeymişçesine his aktarması ya da alarmların devreye girdiği esnada çıkan ışınlarmışçasına hareket alanı sağlaması noktasında oyunsallık etkisi kaçınılmazdır. Çocukların iplerin arasından geçip atlamalarıyla oyun oynaması ise Bruegel'in "Çocuk Oyunları" adlı tablosunda; oyunların resmedilişi karşısında birey, temsil edenlerin yerine kendini koyarak yapıtın bir parçası haline gelmekteydi. Burada ise Duchamp, oyun-izleyen ilişkisini doğrudan devreye sokmuştur.



Resim 5. Marcel Duchamp, "16 Mil İp", Enstalasyon, 1942, New York (e-skop, 27.12.2021)

Gerçeküstücüler ve Soyut Dışavurumcular da ilerleyen süreçte Dadaizmin kullandığı rastlantıya dayalı teknikleri kullanılmışlardır. Yapıtların üretiminde rastlantı, artık yapıt üretimi için gerekli olduğu düşünülen bir tutum olarak benimsenir, hatta kavramsal fotoğrafçılık, kolaj, asambraj, otomatizm ve Fluxus'un akımlarının oluş felsefesinin tam ortasına yerleştiği söylenilebilir. Bürger'e göre, rastlantı bağlamında üretme birçok şekilde gerçekleştirilebilmektedir. Eser üretimi, araçsız ve rastlantısal şekilde sağlanabildiği gibi; araç kullanılarak da yeni bağların kurulduğu rastlantısal durumlar oluşturulabilmektedir. Özellikle 1950'li yıllarla birlikte, Tachisme (lekecilik), Action Painting (hareket/eylem resmi) vb. sanat akımları içinde rastlantı olgusu ifade olarak kendine yer bulmuştur. Öyle ki sadece gerçeğin yansıtılmasından ziyade, doğrudan tuval üzerinde yeni bir estetik durum oluşturma amacıyla resim yapma, sanat eseri üretme gayesi ile boyalar yüzeye dökülebilir, düşünsel olanın eylemsel hali olarak rastlantının merkezde olduğu bir aktarım yapılabilir. Görünen nesnenin reel formunun biçim kaygılı anlatımından vazgeçilir, sanat eseri yaratma amacıyla rastlantı durumu etkin bir hale gelebilir. Bu sebepten dolayı sanat yapıtının var olma durumu özerk bir alan içerisinde kişisel ve bağımsız olarak tanımlanabilir (Bürger, 2004, s. 133).

Joan Miro (1893-1983), küçük bir çocuğun öylesine yaptığı karalamalarını andıran çizimleri veya rastgele renklendirilmiş şiir tadındaki resimleriyle bilinen bir ressam olmasının yanı sıra, seramik ve heykeltıraş sanatçısıdır. Aynı zamanda özgün baskı alanında da pek çok yapıt üretmiştir. Rastlantısal ile ilişkilendirilen eserler üreten Miro, Sürrealist sanatçılardan etkilenerek otomatizm bağlamında resimler yapmıştır. Resimlerinde görülen kurallara başkaldıran yaklaşımı, değişik geometrik formlara eserlerinde yer vermesiyle Sürrealizmin öncülerinden olarak görülse de, o kendini herhangi bir sınıflamanın ya da grubun içine dahil etmediğini belirtmiştir (Kınay Gör, 2019, s. 434). Sanatçının spontane gelişmeler doğrultusunda resimler yapması, onun bilinçaltında var olan endişeleri veya kaygı durumlarını bir bakıma otomatik bir yaratma eylemi ile dışa yansıtmasıdır. Kompozisyonlarında sık şekilde kullandığı kıvrılarak dönen soyut formlar, serbestçe salınan organlar, deforme edilmiş çeşitli hayvan ve kadın figürleri ile yaratmış olduğu düşsel etkileri barındıran eserleri, sürrealistlerin yapmış oldukları çalışmalara benzeyen yapıtlardır. Dolayısıyla yapmış olduğu eserlerde, Breton'un eserlerinde kullandığı rüya imgelerine ve "psşik otomatizm"e gönderme yapmaktadır. Miro, eserlerini yaratırken kullanmış olduğu bu yöntemi sanat hayatı boyunca sürdürmüştür. Sanatçı, yalın biyomorfik formlardan oluşan sembolik bir ifade dili geliştirmiştir. Böylelikle Salvador Dali ve Rene Magritte gibi en bilinen sürrealist ressamların henüz adları dahi duyulmamışken, sürrealist akımın görsel dilinin oluşmasına önemli katkıları olmuş, sonraki kuşakları da etkilemiştir" (Mann, 2018 akt: Kınay Gör, 2019, s. 435). Miro, sanat eserlerini oluşturmaya başlarken belirli bir tema çerçevesinde hareket etmemiş, içgüdülerinin onu yönlendirmesine izin vermiştir. Yüzeye dokundurduğu ilk fırça darbesi ile yaratım sürecine başlamış, bu ilk fırça darbesinin kendisini yönlendirmesi sonucu eserin konusu ve temasının hayat bulduğunu belirtmiştir. Bu durumu da şu sözleri ile dile getirmiştir: "Şiirleri şekillendiren kelimeler gibi, müziği şekillendiren notalar gibi renkler uygulamaya çalışıyorum" (Kınay Gör, 2019, s. 437).



Resim 6. Joan Miro, “Trubadur” (Şair), Baskı (Onedio, 27.12.2021)

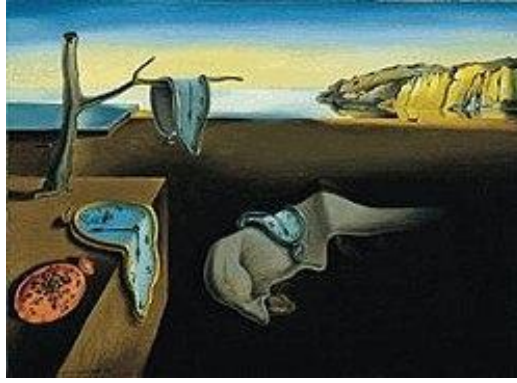
Miro, gündelik hayatta kullanılan, sıradan objelerden yararlanarak bambaşka dünyalar keşfetmiş, sıradan bir tirbuşonu baskı resimlerinden birisinde merkeze yerleştirerek yeni bir anlam kazandırmış ve “Trubadur (Şair)” adıyla farklı bir noktaya yerleştirmiştir. Rastgele bir gündelik nesneyi seçip eserinde yer verışı ve baskıdaki kurgu kapsamında tirbuşonla bağdaştırarak yeni bir dünya yaratması, bunu da bir çocuğun elinden çıkmışçasına sunması oyun hissini oldukça yoğun şekilde aktaran bir eylemdir.



Resim 7. Joan Miro, “Mahkûm Bir Adamın Umudu”, 1974, Barselona (oggito, 27.12.2021)

Miro resimlerinde sıçratılmış boya damlacıklarıyla oluşturduğu kompozisyonlarla, öforik bir varlığa gönderme yapmaktadır. Alımlayıcılarının açık alanda dans ediyormuş gibi bir duygu durumuna girmesini sağladığı çizimler, mistik bir alan hazırlamaktadır” (Kınay Gör, 2019, s. 440). Sanatçı resminde rastgele sıçratılarak oluşturulmuş siyah lekelerin özgür kuşları, kırmızı lekenin güneşi, önemsizce oluşturulmuş çizgisel betimlemenin ise yüz hattını temsilen varlığından söz edilecek olursa yapıtın ismi ile de “umut”a göndermede bulunduğu yorumu yapılabilmektedir. Sanatçının rastlantısal şekilde kullandığı teknikler ve çizimler belirli figürlere karşılık bularak anlam kazanmıştır.

Salvador Dali (1904-1989) ise “Belleğin Azmi / Eriyen Saatler,” (Resim 7) adlı eseri üzerinde çalışırken “Stan Laurysens’in “Dali Ve Ben” adlı kitabında: “Sıcak bir İspanya gecesinde yatağımdayken ansızın uyandım, yarı uykulu gözlerle etrafa bakındım. İlk gördüğüm şey sıcaktan erimiş, kötü kokulu kamamber peyniri ve duvarda asılı duran saat oldu” (Luryssens, 2008 akt: Özgür, 2019). Tesadüfi şekilde uyandığı an eriyen peyniri görüp ondan ilhamını alan Dali, çizmiş olduğu liman peyzajının ön bölümüne eriyen saatleri yerleştirmiştir. Dali bu eserinden sonra yapmış olduğu diğer resimlerinde de benzer halüsinasyon öğelerine sıkça yer vermiştir. Uykudan henüz uyanan bireyin gerçek olanla düş olan arasındaki ya da başka bir deyişle bilinçaltında var olan ile gerçek dünya arasındaki dilemmayı resmine aktarmıştır. O dönem içerisinde, Eriyen Saatler’i atom bilimi ile ilişkilendirerek yorumlayan bazı eleştirmenler olsa da, Dali’nin bu yorumlara gülümsediği ve onun yalnızca bir peynir ve saat olduğunu söylediği bilinmektedir (Özgür, 2019).



Resim 8. Salvador Dali, “Belleğin Azmi (Eriyen Saatler)”, T.Ü.Y.B., 1931, 24 cm × 33 cm, New York (Wikipedia, 28.12.2021)

"Deneyimsel" fotoğraf çekimleri ile tanınan bir sanatçı olarak Philippe Halsman, Dali ile birlikte "Rahatsız Edici Mantıksızlık" adında pek çok çalışmayı hayata geçirmiştir. Özellikle “Dali Atomicus” (Resim 8) rastlantısallıklara dayanan en bilindik çalışmalardan birisidir. Suların sıçratılması, Dali'nin kedileriyle zıplamasıyla beraber odadaki tüm nesnelerin asılı gibi görünmesi, düşleri zorlayan bir yapıt haline gelmesini sağlayan etken olmuştur. Halsman, yazmış olduğu bir kitabında bu çalışmayla ilgili çekimin ardından “ben ve asistanlarım ıslanmış, kirlenmiş ve neredeyse tükenmiştik. Sadece kediler hala yeni gibi görünüyordu” diye bahsetmiştir. Halsman, bu projeye girerken sıçramanın/zıplamanın insan üzerinde nasıl bir yalınlanma durumu yaratacağını merak etmiş bu nedenle zıplamanın görsel kaydı (fotoğraf) üzerine çok fazla deneme yapmıştır. Eşyalar ve hayvanlarla yapmış olduğu bu denemeler sonucunda, çevresindeki kişileri, simalarında ve bedenlerinde oluşan değişimleri ve görünümleri en doğal hali ile ifade etmelerini sağlamak amacıyla projesine dâhil etmiştir. Bu çalışmaların sonucu tamamen o ana odaklı gelişmesiyle belirlenmesinden dolayı öngörülemede ve o an kadraja girebilecek herhangi rastlantısal bir hareket hali kurguyu kendi seyrinde devam ettirecek bir etki katmaktadır. Zıplama eyleminin kendisi ve onunla beraber yer çekimi etkisiyle de yüzde oluşan mimiklerin sanatçı ve izleyicide eğlence hissi oluşturması, hatta izleyiciyi eyleme dâhil etmesi oyunso etkileri de içerisinde barındırmaktadır.



Resim 9. Philippe Halsman, “Dali Atomicus”, Fotoğraf, 25.8 x 33.3 cm, 1948 (Milliyet, 28.12.2021)

“Sürrealizmin temel yaklaşımlarından, çıkış noktalarından olan “Çağrışımlar ve Özdevinimler”den etkilenen Soyut Dışavurumculuk akımının ortaya çıkmasında ki önemli olaylardan biri; II. Dünya Savaşı'nın Avrupa'da yarattığı olumsuzluklardan kaçan Andre Masson, Salvador Dali ve Max Ernst gibi sürrealist sanatçıların Amerika'ya, dünyanın yeni sanat merkezi durumuna gelen New York'a gitmiş olmalarıdır” (Gökdoğan, 2018, s. 235-236). Ancak Amerika'daki sanatçılar 1940'ların sonlarına doğru bu durumdan rahatsızlık duymaya başlamışlar ve gerçeküstücü sanatın etkilerinden uzaklaşmaya başlamışlardır. Fakat etkilerden sıyrılmaya çalışma süreci neticesinde Soyut Dışavurumculuk yeni bir niteliğe bürünmeye başlamıştır. Bu akım içerisinde Action Painting (Hareket/Eylem Resmi); boyaları damlatma, fırlatma, kazıma gibi farklı teknikler içermesi bakımından rastlantısallık etkisinin oluşumuna oldukça müsait bir uygulamadır. Tekniği ilk kullanan Mark Tobey olsa da Jackson Pollock (1912-1956) kişiselleştirip olgunlaştıran kişidir. Pollock'un çalışmalarının en ayırt edici yanı hızlı uygulamayı, tematik çoğulculuk, doğaçlama ve formların perdelenmesi şeklinde aktarılabilmektedir. Pollock, bazen boyayı fırçayla damlatarak bazen bir sopayla sürüp malayla yayarak çalışmaktaydı. Boyaya kum, çivi, kırık camlar, vida vb. etrafa dağıtılmış başka herhangi yabancı maddeleri de karıştırmaktaydı. Bunun yanı sıra içtiği sigaranın resim üzerine dökülen külleri veya tamamen tesadüf sonucu resim yüzeyine düşen bir arı ölüsü resmin bir elemanı haline gelerek yapıttaki yerini alabilmekteydi.

All over kompozisyon ve dripping yöntemlerini sanata dahil eden Pollock, 'dripping (damlatma) yöntemini; tuvali yere koyup boya kabından doğrudan akıtma şekliyle gerçekleştirmektedir. Bu yönüyle de sanatçı tarafından yapıtın sonucunun spontane gelişmeden ötürü öngörülememesi diğer yandan sanatçının uygulamış şekli ve içgüdüsel eylemleri açısından tam bir oyunsallık barındırmaktadır. Damlatmaları yaparken dans edencesine eylemi ve heyecanı, öncesi ve sonrasını düşünmeden yalnızca o ana odaklı olması ile sanatçının sanatı oyunsallaştırdığından söz etmek mümkündür. Pollock, boyanın tuval ile karşılaşması sırasında damlaması veya akmasına müsaade ederek doğaçlama ilerleyişten faydalanmış olsa bile eserin yaratım sürecini tamamen kazara bir duruma mahkum etmemiştir (Tomkins, 1980, s. 69 akt: Kalfa, 2019, s. 131). 1950 yılında William Wright ile yapmış olduğu röportajında Pollock, damlatma yönteminin boyayı denetlemede sorun yaratıp yaratmadığı sorusuna; "resmini tamamen tesadüflere teslim etmediğini, rastlantı anına deneyimin de büyük etkisi olduğunu belirtmiştir" (Kalfa, 2019, s. 131). Doğaçlama uygulamı açısından lekeler rastlantı beraberliğinde gerçekleşen bir durumken, sanatçının sezgilerinin ve tecrübelerinin de rastlantı anına eşlik ettiğini belirtmek mümkün. Yıldız İlden ve İlden'e göre: "Doğaçlama eylemlerde genellikle ayrıntılar önceden saptanmamış, hazırlık ya da bir tasarı süreci yaşanmamıştır. Kişinin kültürel, eğitimsel ya da bilinçdışı edinmiş olduğu bilgilerin bir geri bildirim söz konusudur" (Yıldız İlden ve İlden, 2016, s. 2). Bu durum ile Pollock'un; "Resme de eskize yaklaştığım şekilde yaklaşıyorum; doğrudan. Çizimden çalışmıyorum. Asıl resme geçiş için bir ön taslak veya renkli bir kroki hazırlığım olmuyor. Hepsi tek" (Kalfa, 2019, s. 130) sözlerinin örtüştüğünü belirtmek mümkün. Pollock resmin, aşamalar halinde gerçekleştirilebilecek bir iş olmasından ziyade bir çeşit içtepi olduğunu aktarmaktadır. 'Tek' kelimesi ise sayısal ifadeden öte olup, 'eserin yaratım sürecinin tek bir seferde ve eylemlerle yapılmış olmasını, anlık duyguları, daha açık bir anlatımla; tamamen bireysel oluşu, biricikliği, tekrarlanamaz ruhsal duygulanımı yansıttığını belirtmiştir. Pollock, malzemeleri zihinsel sürecinde oluşturmuş olduğu kompozisyonu, gerçek dünyaya aktarırken parça parça inşa etmek için kullanmamaktadır. Resmi, an itibarıyla var olan malzemelerle o anda oluşturmaktadır. Bu nedenle resimlerinin bir başlangıç ve bitiş noktası bulunmamaktadır.



Resim 10. Jackson Pollock, Dripping (damlatma) yöntemini uygularken, 1950 (ke-99, 26.12.2021)

1950'lerde ABD'de yaygınlaşan akımlardan Lirik Soyutlamada ise genellikle fırça kullanılmadan, boya tüpten çıktığı gibi kullanılmaktadır. Bu akım içten, duygusal ve spontane bir anlayış içermektedir. İslam ve Doğu kaligrafisinin etkilerinin görüldüğü bu akımın bir diğer ismi ise Anlatımcı Soyut'tur (Gökdoğan, 2018, s. 243). Anlatımcı Soyut, çizgi, leke, doku renk gibi resim elemanlarının tamamen tesadüfi bir biçimde ve sanatçının psikolojik durumuna da bağlı olarak ilişkilendirilmesi sonucu meydana gelmektedir.



Resim 11. Hans Hartung, "L10", 1957 (Tate, 29.12.2021)

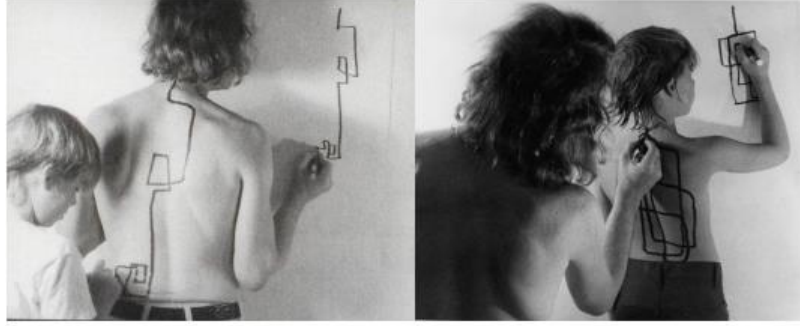
Soyut Dışavurum akımı içerisinde yapıtlar üreten sanatçıların kendine has olan yaratım teknikleri ve kullandıkları plastik dildeki farklılıklar sebebiyle "Hareket Resmi, Renk Alanı Resmi, Lirik Soyutlama, Serbest Biçimli Sanat, Kobra, Sert Kenar ve Soyut Empresyonizm gibi isimler altında ele alınmaktadır" (Gökdoğan, 2018, s. 254). Bu nedenle bahsi geçen bu akımların ortak paydası, merkezde sanatçıyı konumlandırması ve ona, modernizmin kazanımları doğrultusunda, geleneksel yaratımın kural ve dayatmalarını hiçe sayan, dolayısıyla kendini bağımsız olarak ifade etme imkanı tanıyan, nihayetinde yaratma işlemi ile sürecinin de eserin konusuna dâhil olmasına imkan tanınmasıdır.

"Fluxus insan yaşamındaki ve doğadaki sürekliliği, ardıl vaziyetteki değişimi, yenilenmeyi, statik olmaya karşıtlığı ifade eden bir hareket olmakla beraber; içerisindeki sanatçılar tarafından sanat eserini tamamlanmış bir yapıt olarak değil, sürekli ilerleyen ve gelişen bir süreci kapsaması gerektiği şekilde nitelendirilmektedirler. Sanatçılar yapılan eyleme katılmasını istedikleri izleyicilerin belleklerinde derin iz bırakan deneyimler yaşatmayı hedeflemişlerdir. Satılma amacıyla yapılmış piyasa yapıtları üretmeyi reddetmişlerdir" (Avşar Karabaş ve İşleyen, 2016, s. 345). Kelime anlamı olarak Latince'de "akmak" olarak karşılık bulan Fluxus/Çokluk akımının manifestosu George Maciunas'a aittir. Manifestoyu yazan Maciunas, Fluxus hareketini "Somutluk ile gürültü fikrini fütürizmden ve Russolo'dan edindik. Bununla beraber hazır nesne düşüncesini Marcel Duchamp'dan, kolaj fikrini ise Dadacılar'dan edindik. Bunların hepsi John Cage ile neticelendi" ifadesini kullanarak hazır nesnenin, hazır bir eyleme evrildiğini belirtmektedir. Fluxus sanatçıları da tesadüf ve doğaçlama gibi stratejileri benimsemişlerdir. Danslar, maskeler, kostümler, happenings, manifestolar kapsamında rastlantı, yaratıcı ve özgürleştirici bir yöntem olarak kabul görmüştür.



Resim 12. Yves Klein, "Antropometri", 1960 (Centre Pompidou, 29.12.2021)

Beden Sanatında ise bir takım düşündürücü mesajlar iletmenin aracı olarak kullanılan bedenin kendisi, Yves Klein tarafından boyanan vücutların (Resim 11) devinimleri şeklinde özne konumuna gelmiştir. Boyalı vücudun izinin çıkmış olduğu yüzeye bakıldığında rastlantısal şekilde bedenin formlarına göre şekiller oluştuğu göze çarpmaktadır.



Resim 13. Dennis ve Erik Oppenheim, “İki Aşamalı Transfer Çizimi”, 1971 (Wikiart, 28.12.2021)

Dennis Oppenheim’in (1938-2011) “Two Stage Transfer Drawing” adlı performansında, bireyin sırt bölgesine çizilen çizgilerin duyular vasıtasıyla algılanması ve hissedilen çizgilerin yönleri doğrultusunda diğer bir vücuda veya farklı bir yüzeye aktarılma eylemi, çalışma konusunun temelini teşkil etmektedir. Bu sayede, bedenin duyuusal sisteminin meydana getirdiği uyarıcıların oluşturmuş olduğu devingen yansımalarının somut olarak dışavurumu gözlemlenmektedir. Sonuç olarak bu gerçekleşen performans, başlangıçta çizime başlayan kişinin rastlantısal şekilde oluşturduğu çizgilere bağlı bir gidişat izlemektedir.



Resim 14. Nam June Paik, “Richard Nixon'ın Dönen Yüzü”, Video, Boston'daki WGBH televizyon istasyonundan, 1969 (Harvard Art Museums, 28.12.2021)

“Nam June Paik (1932-2006), video sanatının öncüsü olarak bilinmektedir ve Boston'da televizyon ekranında görüntüleri bozmak için yeniden kabloları aynı zamanda mıknatısları oynatarak değiştirme girişiminde bulunmuştur. Bunun sonucunda meydana gelen anlık görüntüleri kaydetmiştir” (Isgro, 2018). Sanatçı, bu kayıtlarla da ‘Electronic Opera #1’i oluşturmuştur.



Resim 15. Nam June Paik, “Li Tai Po”, Enstalasyon, 1987 (Artnews, 28.12.2021)

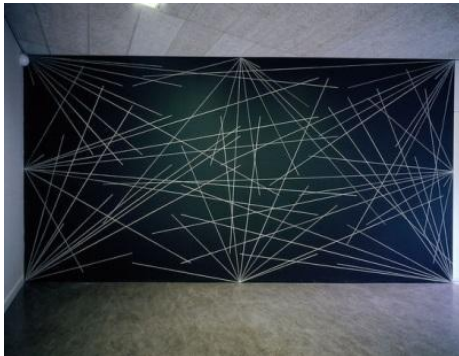
İletişim araçlarının teknolojik gelişiminin sanatsal bir araç haline dönmesinden yararlanan sanatçının televizyon ekran görüntülerini bozarak rastlantısal şekilde beliren görüntüler elde etmesi bir yana; ironik bir şekilde insanın makineleşmesine gönderme içerecek boyutta bir kurulum hazırlamıştır. Paik kurulumda ahşap, antika televizyonları rastgele dizerek oyuncak robot görüntüsü oluşturmuştur ve bu anlamda oyunsu etkiyi izleyiciye aktarmıştır.

1950-60'lı yıllarda birlikte sanat alanında kendine yer bulan Op-Art akımı, insan zihninin algılama yapısı ile optik algılamanın temel alınması neticesinde geliştirilen bir sanat eylemidir. Bu akıma dahil olan sanatçılar, hareketli sanat ve kinetik sanat örnekleriyle yapıtlarını belli geometrik desenlerde kurgulayarak ve yanılısıma yaratarak oluşturmuşlardır” (Uğur, 2018, s. 231). Bu yapıtlarda geometrik desenlerin ardışıklı kullanımları veya desenlerin açısal değişimlere uğratarak tekrarlanması ile rastlantısal olarak aktarımı söz konusudur. Görsel bir devinimden bahsetmek mümkündür. İzleyicide baktığı an desenlerin hareket edermişçesine algı yaratması veya farklı bir mekan yaratmış gibi hissettirme, duruma illüzyonist bir etki katmakla beraber oyunsuluğu da içerisinde barındırmaktadır.



Resim 16. Victor Vasarely, Op Art uygulayımı, Sign Sculpture, 1977, Macaristan (Wikipedia, 29.12.2021)

Sol LeWitt, (1928-2007) 1975 tarihli Wall Drawing No. 256 (Duvar Resmi No. 256) adlı işi için: “Siyah duvarı saran 15 cm’lik ızgara. Dörtkenarın orta noktalarından rastlantısal noktalara giden beyaz hatlar” (Salt, t.y.) şeklinde bahsetmiştir. Le Witt’e göre, konsepti önceden belirlendiği müddetçe bir yapıt başka biri tarafından da yapılabilir. Bu durumda kullanılacak yüzeyin ölçüleri ve yapılan uygulamaya çerçevesinde, her çizim benzersiz bir nitelik kazanmaktadır. Ölçülerle oluşturulan ızgara görünümündeki çizgilerde seçilmiş noktalar esasında, çizgiler bir aşamada birbirleriyle mutlaka kesişecektir. Ayrıca farklı kişiler tarafından benzer-aynı yüzeylerde yapılmış uygulamalar nihayetinde farklı sonuçlar verecektir. Bu nedenle şans olgusu özel bir anlama ulaşmaktadır.



Resim 17. Sol LeWitt, “Duvar Resmi No.256”, Tebeşir, lateks, 1975 (Pinterest, 27.12.2021)

Tim Noble (d.1966) ve Sue Webster (d.1967), çalışmalarında ışık-gölge, çöpler, atıklar kullanarak montajlama ile deneysel sanat yaratımları meydana getiren çağdaş sanatçılardır. Kariyerleri boyunca başkalarının atıklarını toplayarak biriktirmişlerdir. Kırık mobilyalar, kasalar ve diğer atılmış; rastlantı sonucu bulmuş oldukları her türlü nesnelere oluşan bir yığına ışık yansıtımı ardından kendilerinin gölgelerini meydana getirmişlerdir.



Resim 18. Tim Noble ve Sue Webster, “Kırmızı Beyaz Çöp (Martılarla)”, 1998. (Timnobleandsuewebster, 27.12.2021)

Yayoi Kusama (d.1929), psikolojik açıdan zorlu bir çocukluk dönemi geçirerek büyümesinden kaynaklı olarak sonraki yaşlarında halüsinasyonlar gören bir sanatçıdır. Halüsinasyonlarından birini şu şekilde tarif eder;

Bir gün kırmızı çiçekli desenli bir masada oturuyordum. Ufuktaki kocaman Güneş çok parlıyordu. Başka yere bakınca nihayetinde her şeyin kırmızı desenlerle kaplandığını görüyordum. Kendimi duvarlarda tırmanıyor, tavanlarda dolaşiyor gibi hissediyordum. Bütün mekânlarla birlikte sonsuzlukta yüzüyor gibiydim. Sonra sonsuzluğu bir hiçlik olarak görmeye başladım. Kırmızı benekler, çiçekler çoğalarak etrafımı sarıyordu. Bir süre sonra bütün kırmızı benekler sanki üstüme gelmeye başladılar. Kaçmaya başladım, merdivenlerden hızla iniyordum. Ben koştukça merdivenler sonsuzluğa uzayıp gidiyorlardı” (Monro, 2012: 78, akt. Kıran, 2013, s. 122).

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



Resim 19. Yayoi Kusama, “Sonsuzluk Odası”, 2002, Aynalı Enstalasyon (Karışıkçerez, 27.12.2021)

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



Resim 20. Philippe Echaroux, “Kan Ormanı”, Performans, 2016 (Evrensel, 03.01.2022)

Philippe Echaroux (d.1983), Amazonların ormansızlaştırılmasına dikkat çektiği ”The Blood Forest” adlı performansında Brezilyalı yerlilerin fotoğraflarını çekmiştir. Ardından sanatçı, çektiği portreleri yağmur ormanlarındaki ağaçların üzerine projeksiyon ile yansıtarak performansını gerçekleştirmiştir. Bir ağacı yok etmenin bir insanı öldürmekle eş değer olduğu düşüncesinin hâkim olduğu çalışmada, insan ile orman arasındaki bağlantıyı sergileyen “Echaroux’un performansı; yağmur ormanlarında gerçekleştirilen ilk sokak sanatı niteliğini taşımaktadır” (Şahindoğan, 2017). Yansıtılan alan olarak yüzey dokusunda ağaçların kullanılmasıyla oluşan ve gecenin etkisi ile karanlıkta beliren aydınlık insan yüzlerinin çalışmaya kattığı anlamın; hem sanatçının kısmi müdahalesi ile hem de yansıtma amaçlı denk gelinen ağaç topluluğun etkisinin kestirilemez olması bakımından rastlantısal durumdan söz etmek oldukça mümkündür. Portrelerin ebatları, mekana uyarlanma şekli ve etkisi itibariyle oyunsu etki sağlanırken, ‘oyun’ olgusunun zaman içerisinde değişen sanat anlayışıyla beraber izleyici merkezli hal alışı bu çalışmada, ‘bir sanat eseri izleyici ile oluşturularak’ aktarılmıştır.

Sonuç

Gerçekliğin sanatçı tarafından, nesnelerin deformasyonu ile anlatılmaya başlanması ardından zamanla modernizm süreciyle de gerçekleşen değişimler göze çarpmaktadır. Hızlı kentleşme, endüstrileşme, yozlaşma, bireyin yalnızlaşması, gelenekselleşmiş belirli düzen ve kalıplardaki sanat anlayışı, sanatın burjuva kesime yönelik hitap algısı gibi durumlar, sanatçılarda düzensizliğe yönelmenin başlangıcı niteliğinde olmuştur. Bu bağlamda ise nesnelerin deforme edilmiş hâlinde sanatta değişen ve gelişen yönler olarak sanatçıların materyal farklılıklarına yöneldiği gözlemlenmiştir. Uygulayıcılar esnasında rastlantısallık doğrultusunda doğaçlama ilerleyişin de önemli bir yer edindiği göze çarpmaktadır. Rastlantının sanat alanı içerisinde kullanımının, bazı sanatçıların; salt sezgi ve coşku niteliklerinin var olması ile üretilen çalışmalar olabileceği gibi; sanatçının deneyimleri ardından edinilen tecrübe ile de rastlantıyı yönlendirerek kullandığı dikkate değer bir noktadır. Tarih süresince sanata farklı şekillerde etki ederek şekillenen rastlantısallık ögesini, sanatçılar bilerek veya farkında olmadan çalışma süreçlerine dâhil etmişlerdir. Bu dahil etme ve yön verme durumunda sanatçılar, karşılaştığı rastlantı öğelerini kendi tarzları kapsamında ya da hiç yorumlamadan da kullanabilmektedirler. Çeşitli türlerde farklı malzemeler kullanan sanatçıların, yapıtlarında son derece özgün sonuçlara ulaştıkları görülmektedir. 20. yüzyılın başından bu yana, sanatçılar seyirciyle doğrudan ilişki sağlamaya yönelmişlerdir. Yapıtlarında veya sanatsal eylemlerinde düzenlemeleri rastlantısal, programsız, önceden tasarlanmamış, kendine özgü, doğaçlama şekilde gerçekleştirmişlerdir. Bunun yanı sıra herhangi bir mekanda, taşınmaz, yeniden üretilemez şekilde oluşurken, asla ikinci kez tekrarlanmamıştır. Bu doğaçlama etkinlikler çoğunlukla halka açık olarak gerçekleşmiştir. Bir yapıtta rastgele oluşmuş olan biçimlerin belirsizliği ve tarafsızlığı, onu etkileşime iten bir hal alırken; tıpkı sanatçı-eser-izleyici birlikteliği gibi sanatçı yeni ilişkilere yönelmektedir. Bahsedilen bilgiler doğrultusunda oyuna değinilecek nokta ise; oyunun modern sanat öncesi yalnızca 'resme konu edilen' yönü kırılarak, modern sanatla beraber ve sonraki süreçlerde yapıt oluşumundaki kullanılan malzeme farklılıkları, değişen teknik ve yöntemler kapsamında sanatçının rastlantı ile karşılaşması ve onu yapıtında kullanması dahilinde oyun artık sanatta bir eylem haline bürünmüştür. Kısacası sanat oyuna dönüşmüştür. Dadaistlerin çocukça yaklaşımları, Soyut Dışavurumcuların boya akıtarak, damlatarak, sıçratarak kullanmaları, dans edencesine hareketler halinde uygulamaları, yalnızca o ana odaklı (buradalık) olarak anlık, sezgisel ve doğaçlama ilerlemeleri, Op Art'da çizgilerin veya desenlerin hareketlenmesinin illüzyon etkisi vermeleri, Enstalasyon sanatında bulunulan dünyadan ayrılıp ayrı bir dünyaya adım atmış gibi hissetme oyununu etkileyen bir durum olmuştur. Sanat eylemi içerisinde, rastlantısallığın kullanımı eser üzerinde 'öngörülemez' bir etki katmaktadır ve bu etki oyundaki doğaçlama ilerleyişini andıran bir durumdur. Çocuk oyun oynarken ilerleyen süreçte gerçekleştirecekleri bilmemekte ve bu durum gerilimi, heyecanı beraberinde getirmektedir. Sanatta da aynı etki, rastlantısallıktan yararlanılan süreç içerisinde görülmektedir. Sanatta ve oyunda bulunan ortak yönler kapsamında; özgürlük, özgünlük, sezgi, günlük yaşama ara veriş, denge, karşıtlık, çözümleme, karar verme, gerçek ile olan bağıni koparmama, araç ve gereçlerden yararlanma, törensel nitelik taşıma, yer yer bağlayıcı kurallar barındırma ve gönüllülük olarak eylemde bulunma bir çocuğun oyun oynarken barındırdığı özellikler olduğu kadar, yapıt üreten veya bir performans sergileyen sanatçının da taşıdığı niteliklerdir. Hâlihazırda bu niteliklere sahip olan (oyun oynayan) sanatçının; gündelik hazır nesnelere, farklı teknik ve yöntemler hatta mekânı sanat nesnesi halinde kullanma yoluna giderek rastlantısallıktan faydalanmasıyla sanatsal eylemlerinde ona yön verişinde oyunun gidişatını belirlediği bir durumdur. Sanatsal eylemini gerçekleştiren sanatçıyı gözlemlemek, izleyicilere bir tiyatro sahnesinden kesiti izlemek gibi hissettirebilir ya da ritüellik barındırmasıyla bir ayin esnasını andırabilir. Modernizm sürecinde fark edilmiştir ki sanatçı kendi doyumunu, hazzı ve keyfi olarak bunu gerçekleştirirken; postmodern süreçle beraber sanattaki 'oyun' olgusu artık tamamen interaktif ve kolektif katılım odaklı gerçekleşen bir hal almıştır. İzleyici artık bir sanat yapıtına dahil olabilmekte, temas edebilmekte daha da açık bir anlatımla; sanat eseri artık izleyici odaklı hal alarak, izleyici ile anlam bulabilmektedir. Sanatçı arkaplanda kalarak, bir izleyici rolüne bürünmekte ve adeta izleyici-sanatçı arasında bir oyun alanında 'oyun arkadaşlığı' durumu oluşmaktadır.

Kaynakça

- Aksoylar, E. (2017). *20. Yüzyıldan günümüze plastik sanatlarda rastlantısallık*, [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Yaşar Üniversitesi.
- Altuğ, T. (2007). *Kant estetiği*. Payel Yayınları.
- And, M. (2012). *Oyun ve bügü* (3. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl batı sanatında akımlar* (2. Baskı). Sel Yayıncılık.
- Ataç, O. (2021). *On iki öfkeli sanatçıyla Dadaizm*. Genç Destek Yayınları.
- Atalay, M. C., & Kanat, S. (2017). Görsel sanatlarda rastlantı ve yaratıma etkisi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 6 (39), s.3475-3500, DOI: 10.7816/idil-06-39-26
- Bozoğlu, B., & Fidan, M. (2019). Mekanize sanatçı: Bir birinci dünya savaşı gazisi olarak Dadacı, *Sanat-Tasarım Dergisi*, (10), 7-15.
- Bürger, P. (2019). *Avangard kuramı*. (Çev. Erol Özbek & Şeyda Öztürk), İletişim Yayınları.
- Eroğlu, Ö. (2014). *Dada*. Tekhne Yayınları.
- Fluxus Temsilcileri (2021). Erişim adresi: <https://sanatakimlari.com/fluxus-temsilcileri>
- Gökduman, D. (2018). Resim Sanatında 1940-1960 Yılları Arasında Soyut Dışavurumcu Akımlar, *Journal Of Awareness*, 3 (Özel), 235-256.
- Güçlü, A., & Uzun, E., & Uzun, S., & Yolsal, Ü.H. (2003). *Felsefe Sözlüğü*, Bilim ve Sanat Yayınları.
- Hançerlioğlu, O. (1996). *Felsefe Sözlüğü*, 10. Basım, Remzi Kitabevi.
- Hegel, G.W.F. (1994). *Estetik*, (Çev. Hünler, H. Ve Altuğ, T.) Cilt 1. Payel Yayınları.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens*, (Çev.: Kılıçbay, M.A.), 6. Basım, Ayrıntı Yayınları.
- Kalfa, Z. (2019). Amerika'da son bohem: Jackson Pollock, *Aydın Sanat Dergisi*, 5 [10], s.115-133.
- Kınay Gör, T. (2019). Baskı resmin çocuksu şairi: Joan Miro, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*. (56) s. 433-442. doi: 10.7816/idil-08-56-01
- Kıran, H. (2013). Puantiyeli sonsuzluğun obsesif sanatçısı: "Yayoi Kusama". *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4 (4), 117-126.
- Kuspit, D. (2006). *Sanatın Sonu*. (Çev. Yasemin Tezgiden). Metis Yayınları.
- Milliyet, (15 Şubat 2012). Yer çekimine karşı Philippe Halsman, Erişim adresi: <https://www.milliyet.com.tr/pembenar/yer-cekimine-karsi-philippe-halsman-1503429>
- Monro, A. (Güz: 2012). "Say Hyouka no Keiki to Nata Tenrankai". *Bijutsu Techo*, 64(965).
- Özgür, G.M. (2019.). Belleğin Azmi, <https://gulsahmeralozgur.dr.tr/salvador-dali-ile-belleğin-azmine-bir-bakis/>
- SALT (t.y.). Sol LeWitt, erişim adresi: <https://saltonline.org/tr/335/sol-lewitt>
- Schiller, F. (1795). *İnsanın estetik eğitimi üzerine*. (Çev: Gürsel Aytaç), 2020, (1. Baskı). Ayrıntı Basımevi.
- Suits, B. (2012). *Çekirge oyun, yaşam ve ütopya*, (2. Basım). Ayrıntı Yayınları.
- Şahindoğan, B. (Nisan, 2017). Doğaya Yerleştirilen Sanat: Enstalasyon. Erişim adresi: <https://www.evrensel.net/haber/315245/dogaya-yerlestirilen-sanat-enstalasyon>
- TDK (1932). Rastlantı. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/>
- Tunç, G. (Nisan 2021). Avangart kuramı, Marcel Duchamp ve Serkan Işın'ın "Dünyanın en güzel dört dizesi" adlı şiiri, *Söylem Filoloji Dergisi* 6(1), 9-18.
- Uğur, E. (2018). Op-art (optik sanat) akımının görsel algı ve grafik tasarım kavramları açısından tanımlanması, *İğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. SBD. (17), 231-258.

Yıldız İlden S. ve İlden S. (2016). Doğu düşün dünyasının sanatsal yaratı sürecinde kendiliğindenlik, V. *International Turkic Art, History and Folklore Congress / Art Activities*, 12-16 April, Komrat/Moldova, 517-524.

Görsel Kaynakça

Dennis ve Erik Oppenheim, “Two Stage Transfer Drawing”. Erişim adresi: <https://www.wikiart.org/en/dennis-oppenheim/two-stage-transfer-drawing-1971>

Hans Hartung, “L10”. Erişim adresi: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hartung-l10-p77141>

Jackson Pollock, *Dripping (damlatma) yöntemini uygularken*. Erişim adresi: <https://www.ke-99.top/ProductDetail.aspx?iid=115350595&pr=36.96>

Jean Arp, Rectangles Arranged According to the Laws of Chance, Erişim adresi: <https://artofcollage.wordpress.com/2012/07/05/embellish-an-image-play-with-collage/>

Joan Miro, “Mahkum Bir Adamın Umudu”, <https://oggitto.com/icerikler/miro-nun-10-unlu-eseri/64902>

Joan Miro, “Trubadur” (Şair), Erişim adresi: <https://onedio.com/haber/ne-var-bunu-ben-de-yaparim-diyenler-icin-12-maddede-joan-miro-386081>

Marcel Duchamp, “16 Mil İp”, Erişim adresi: <https://www.e-skop.com/skopdergi/duchampin-labirenti-first-papers-of-surrealism-1942/1939>

Marcel Duchamp, Bisiklet Tekerleği, Erişim adresi: <https://www.hisse.net/topluluk/showthread.php?t=463&page=329>

Nam June Paik, “Li Tai Po”, Erişim adresi: <https://www.artnews.com/art-in-america/features/nam-june-paik-57043/>

Nam June Paik, “Richard Nixon'ın Dönen Yüzü”, Erişim adresi: <https://harvardartmuseums.org/article/art-on-television>

Pablo Picasso, “Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper: Erişim adresi: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/picasso-bottle-of-vieux-marc-glass-guitar-and-newspaper-t00414#:~:text=Bottle%20of%20Vieux%20Marc%2C%20Glass%2C%20Guitar%20and%20Newspaper%20is%20a,lower%20right%20of%20the%20composition.>

Philippe Echaroux, “The Blood Forest”, Erişim adresi: <https://www.evrensel.net/haber/315245/dogaya-yerlestirilen-sanat-enstalasyon>

Philippe Halsman, “Dali Atomicus”, Erişim adresi: <https://www.milliyet.com.tr/pembenar/yer-cekimine-karsi-philippe-halsman-1503429>

Pieter Bruegel -Children's Games, Erişim adresi: https://www.researchgate.net/figure/Pieter-Bruegel-painting-Childrens-games-1560_fig1_297766474

Salvador Dali, “Belleğin Azmi (Eriyen Saatler)”, Erişim adresi: https://tr.wikipedia.org/wiki/Belle%C4%9Fin_Azmi

Sol LeWitt, “Duvar Resmi No.256” Erişim adresi: <https://nl.pinterest.com/pin/564216659559966404/>

Tim Noble and Sue Webster, “Dirty White Trash (With Gulls)”, Erişim adresi: http://www.timnobleandsuewebster.com/dirty_white_trash_1998.html

Victor Vasarely, Op Art uygulayımı, Sign Sculpture, Erişim adresi: https://tr.wikipedia.org/wiki/Victor_Vasarely

Yayoi Kusama, “Sonsuzluk Odası”, Erişim adresi: <https://karisikceres.wordpress.com/2014/05/11/sonsuzluk-odasi/>

Yves Klein, “Antropometri”, Erişim adresi: <https://www.centrepompidou.fr/es/ressources/oeuvre/cKagoa>

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırmacı verilerin toplanmasında, analizinde ve raporlaştırılmasında her türlü etik ilke ve kurala özen gösterdiğini beyan eder.

Yazarların Makaleye Katkı Oranları

Makale tek yazarlıdır.

Çıkar Beyanı

Makalenin hazırlanmasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.