

Derleme Makale

Sanatsal Bir İfade ve Politik Eleştiri Biçimi Olarak Oyun Kavramına Bakış

Melisa KİNG*

ORCID NO: 0009-0009-4509-4171

*Sanatta Yeterlik Öğrencisi, melisaking@gmail.com, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Temel Sanat ve Tasarım Bölümü.

Öz

Bağımsızlık, özgürlük ve yaratıcı edimlerin kaynağı olarak kabul edilen oyun oynama eylemi; Romantik dönemden itibaren birçok sanatçı, filozof ve yazar için sanatı besleyen hatta onunla iç içe geçen bir kavram olarak ele alınmıştır. Dada akımı ile başlayarak, süregelen politik sorunları ve savaşları eleştirmek için bir eylem biçimine dönüşebilen oyun; günümüz sanatında interaktiflik aracılığıyla da izleyiciyi politik, sosyal ve/veya kültürel eleştirinin merkezine yerleştirebilme imkânı yaratmaktadır. Çünkü oyun, birçok felsefeciye göre gündelik hayatta kınımlar ve çatlaklar oluşturarak dayatılmış sistemin dışına çıkma olanağı sağlar. Aynı zamanda, bireysel olarak yaratıcılığı ve özgürlüğü tetikleyebildiği gibi kolektif olarak bir aradalık ve bütünlük hislerini de canlandırabilen özellikler taşır. Bu anlamda bir ifade biçimi olan oyun, yaratıcı estetik bir sanat biçimine dönüşür.

Anahtar Kelimeler: sanat, oyun, politik eleştiri

Review Article

An Overview of the Concept of Play as a Form of Artistic Expression and Political Criticism

Melisa KING*

ORCID NO: 0009-0009-4509-4171

*Proficiency in Arts Student, melisaking@gmail.com, Mimar Sinan Fine Arts University, Institute of Fine Arts, Dept. of Basic Art and Design.

Abstract

Since the Romantic period, playing games has been accepted as the source of independence, freedom, and creative acts as well as an activity that nurtures, even intertwines with art it for many artists, philosophers, and writers. Throughout the Dada movement, a game used as a form of action to criticize ongoing political conflicts and wars, and in today's art, it creates the opportunity to place the audience at the center of criticism through interactivity. According to many philosophers, playing games provides the space to get out of the imposed system by creating breaks and cracks in daily life. At the same time, act of playing has features that can trigger creativity and freedom individually, as well as stimulate feelings of togetherness and integrity collectively. In this sense, the game, which is a form of expression, turns into a creative aesthetic art form.

Keywords: art, playing, political criticism

GİRİŞ

1916'da İsviçre'nin Zürih kentinde, Dada akımının öncü sanatçıları; devam etmekte olan Birinci Dünya Savaşı'nı bir çözüm şekli olarak gören sabit, rasyonel akla meydan okumak, başka bir deyişle "aklın tükenmişliğini yansıtmak" (Antmen, 2013, s.124) için bir araya gelmişlerdi. Dada sanatçıları, eleştirel bir tavır içinde sabit akli kışkırtan bir ifade ediş biçimini benimsemişlerdi. Kendilerini her şeyin –Dada'nın kendisinin bile– karşısına koyan bu karşı duruş sanatçıları; var olan düzenin kalıplaşmış olgularını sarsmaya çalışmışlar, alay ve mizah yoluyla çağın umutsuz ruhuna farklı bir kapı açıp, yazılmış sanat tarihine de bir bakıma yön vermişlerdir.

Dada sanatçıları, tüm geleneksel değer yargılarına karşı dururken; sanat yoluyla küçümsedikleri olgular arasında, hiç kuşkusuz başta burjuvazi ve burjuvazinin desteklediği iktidar çatışmaları ile siyaset yer almaktaydı. Yeni bir düzen ve kamusal alan yaratmak için sanatı araç olarak kullanan bu sanatçılardan biri olan Hans Arp, Dada'nın yaklaşımını kendi sözleriyle şöyle ifade eder:

Bizler, 1914 tarihli Dünya Savaşı'nın katliamından tiksindiğimiz için Zürih'te kendimizi sanata adadık. Uzaklarda silahlar ateşlenirken tüm gücümüzle şarkı söyledik, resim yaptık, kolajlar yapıp şiirler yazdık. Çağın deliliğine çare olsun diye temellere dayanan bir sanatçı ve cennetle cehennem arasında bir denge kursun diye, yeni bir nesnelere düzeni arıyorduk. (Hopkins, 2006, s. 25-26)

Bu politik buhranın ortasında Dada akımının yeşermesinde, hiç kuşkusuz kendilerinden önce gelen avangartlar yol gösterici olmuştur. "Avangart" terimi, "öncü birlik-öncü sanat ve sanatçı" anlamında ilk kez sosyalist teorisyen Henri de Saint-Simon (1760-1825) tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Saint-Simon'un "...En etkilisi ve hızlısı sanatın gücüdür: insanlar arasında yeni fikirler yaymak istediğimizde, onları biz tuvale veya mermere nakşederiz." (Artun, 2003) sözleri, Hans Arp'ın ifade aracı olarak sanatı kullanmasına benzer bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Bunun yanı sıra avangartlardan söz ettiğimizde ilk akla gelen isim, modernizmin manifestosunu yazmış kabul edilen *Modern Hayatın Ressamı* kitabının yazarı Charles Baudelaire (1821-1867)'dir. Theodor W. Adorno (1903-1969), Jean-Paul Sartre (1905-1980) ve Jacques Rancière (1940-) gibi felsefecilerin modernizmin başlangıcı olarak kabul ettiği 1848 Devrimleri sırasında kelimenin gerçek anlamıyla Paris'te barikatlarda çatışan Baudelaire, sadece devrim için değil, kendisinden sonra gelen sanat akımları için de öncü birlik içinde yer almış yazarlardandır.

1848'den 1849'a kadar süren ve Avrupa kıtasının farklı yerlerinde demokratikleşme ve özgürleşme ümidiyle, monarşik yapıları yıkmak için bir dizi ayaklanma şeklinde gerçekleşen 1848 Devrimleri'nin kısa ömrünün sonunda yok olan ütopya hayalleri, Baudelaire'i inandığı ve savunduğu sanat anlayışının "karşı"sında yer almaya itmiştir. Bir anlamda karşı-estetik yaratan bu tavır, kendini şehrin tüm *Kötülük Çiçekleri*'nde (Baudelaire, 2001) bulur. Ali Artun'un deyişiyle bu, karşı-estetik yaratımında "iyi", "doğru", "güzel"in yerine "kötü", "sahte", "çirkin"i koyar (Artun, 2004). Bu karşı duruşlar, kendisinden sonra gelecek olan Dada'nın da eleştirel, alaycı ve yeniyi yapmak için var olanı yıkmak üzerine kurdukları sanat anlayışında kendisini gösterecektir.

1848'de Baudelaire'in burjuva sınıfına karşı işçi, emekçi ve sanatçılarla birlikte çatıştığı barikatlar, geleceğe iz bırakan hayaletler gibi Zürih'te Cabaret Voltaire'den başlayarak kendisini farklı şekillerde göstermeye ve varlığını, sanatın özerkliği üzerinden ispat etmeye devam etmiştir. Avrupa'da yayılan Dada akımı sürerken, diğer yandan Amerika'da sonrasında Dada akımı ile bağlantılı kabul edilen bir başka sanat olayı meydana gelir. Fransız asıllı Marcel Duchamp'ın (1887-1968), 1917 yılında bir pisuarı alıp R. Mutt imzasıyla *Çeşme* isimli bir eser olarak altı dolar veren herkesin katılabileceği Bağımsız Sanatçılar Topluluğu sergisine göndermesi ve bu işin sergilenmemesi büyük bir sansasyon yaratmıştır. Kuşkusuz Duchamp, bu hareketi yaparken tıpkı Dada'da olduğu gibi burjuvanın değer yargılarını sorgulamış ve aynı zamanda retinal, yani göze hitap eden sanat üzerine kurulu olan estetik algısını da alaycı bir tavırla eleştirmiştir. Bu anlamda aslında hem Dada hem de Baudelaire'de görüldüğü gibi karşı-estetik bir duruş sergilemiştir. Ancak belki de daha ilginç olanı, Duchamp'ın eleştirmek için ortaya çıkardığı işin -hatta bir anlamda eylemin- günümüzde tam olarak eleştirdiği sanat iktidarının kendisine örnek aldığı yeni bir estetik algısının da temeli hâline gelmiş olmasıdır. Başka bir deyişle *Çeşme*, günümüz sanat iktidarında örnek gösterilen bir "göz bebeğidir". Bu anlamda Duchamp ile başlayan "ready-made", yani hazır nesneyi sanatın parçasını hâline getirme durumu, içinde olduğu çağın ötesine taşıyıp şekil değiştirmiştir. Belçikalı yönetmen Jean Antoine ile yaptığı söyleşide Duchamp, "ready-made" için şöyle der: "...amacım kesinlikle ready-made ekolü yaratmak değil; hatta buna karşıyım. Ready-made'in de kendi içinde bir tehlike barındırdığını gayet iyi biliyorum ve bu tehlike de üretim kolaylığı aslında. Şöyle ki bir yıl içinde on binlerce ready-made yapmak son derece monoton ve sıkıcı bir iş olur. O nedenle benim tavsiyem, ready-made'lerin üretiminde bir sınır olması." (E-skop, 2013).

Duchamp'ın kendisine has mizah yöntemleriyle, neyin sanat olup neyin olmadığına dair bir iktidar kurmuş olan burjuvazinin kalıplaşmış yargılarını sorgulama şekli aynı zamanda oyunu andırır. 1924 yılında hazırladığı Monte Carlo Bonoları, kendisi tarafından bir rulet projesine fon sağlamak amacıyla yine alaycı bir yaklaşımla üretilmiştir. Sosyoloji profesörü Olav Velthuis (1972-); 2005 yılında yayımladığı "Imaginary Economics: Contemporary Artists and the World of Big Money" isimli makalesinde, Duchamp'ın bu bonolarla Monte Carlo bankasını batırmaya niyetli olduğunu, risk ve şansı ekarte ederek rulet oynamanın mümkün olduğunu düşündüğünü yazmaktadır (E-skop, 2015). Aynı zamanda Velthuis; Duchamp'ın kendi imzasıyla hazırladığı bu hisse senetlerinin yanı sıra, öncesinde hazırladığı ve üzerine "orijinal" ibaresini yerleştirdiği "Tzanck Çeki" ile daha sonrasında hazırlayacağı "Çek Çeki" (Czech Check) ve "Bruno Çeki"nin, Duchamp uzmanları tarafından sanat dünyasındaki değer yargılarının esere biçilen fiyatla doğrudan bağlantısını eleştiren ve sorgulayan işler olarak ele alındığının altını çizer. Sanat dünyası ile endüstriyel ekonomi arasındaki bu bağı vurgulamak için ürettiği mali belgeler; Duchamp'ın sanatla iç içe geçmiş hayatı veya hayatla iç içe geçmiş sanatının bir oyun hâlini aldığını, bunu yaparken de mizah yoluyla eleştiride bulunduğu tekrar tekrar altını çizer. "...Bence oyun oynamak, bu pek de eğlenceli olmayan dünyada, keyif almanın yegâne yolu." (E-skop, 2013) sözleri ile de bu tavrını vurgular.

OYUN VE SANAT

Oyunu "sıkıcı" dünya algısından bir kaçış aracı olarak görerek oyun ile sanat kavramları arasında politik estetik ile bağ kurmak, kuşkusuz sadece Duchamp'a has değildi. Örneğin 18. yüzyılın Romantik dönem felsefecisi Friedrich Schiller (1759-1805), sanatı "güzel" ve "oyun" üzerinden ele alarak değerlendirir. *İnsanın Estetik Eğilimi Üzerine* adlı yapıtında, güzeli özgürlüğün temsili olarak ifade eder. Bu noktada, politik estetik ile de bağlantı kurulabilecek bir yaklaşımın temelini oluşturur. Siyasi bir sorunu çözebilmek için estetik yolundan gidilmesini önerir. Özgürlük için gidilecek olan bu yolun da güzellikten geçtiğini savunur. Sanatın "özgürlüğün kızı" (Schiller, 2001) olduğunu söyleyen Schiller, siyaset ile estetik arasında bir köprü kurar. Estetik devlet tanımını Schiller şu sözlerle kısmen betimler: "Temel yasası, özgürlük aracılığıyla özgürlük bahşetmek olan bir diyar." (akt. Artun, 2018). Tüm bireylerin eşit hakları olduğu bu özgür estetik devlet görüşü, sonrasında gelecek olan sosyal ütopyacı filozof ve kuramcılara da ilham kaynağı olur. Örneğin herkesin sanatçı olmasa da hayatı sanatçı gibi duyumsadığı ütopyalar, Karl Marx'ın (1818-1883) söylemi içerisinde de kendisini gösterir. Henri Lefebvre (1901-1991), *Gündelik Hayatın*

Eleştirisi kitabında Marx'ın bu bakış açısını şöyle ifade eder: "...(Marx) Herkesin –doğal yaşamın kendiliğindenliğiyle ve başlangıçtaki yaratıcı atılımla buluşarak-dünyayı sanatçı olarak algıladığı, hissedilir olan şeylerden bir ressam gözüyle, müzisyen kulağıyla, şair diliyle haz aldığı bir toplum tahayyül eder." (Lefebvre, 2013, s. 45). Bu görüşünün altında, Schiller'in politik sorunların estetik yoluyla çözülebileceği ve sanatın hayatın her alanında olması gerektiğine dair önerilerinin etkisi görülebilir.

Schiller'in söyleminde özgürlük ve güzelliğin ifadesi olan sanat, sadece ortaya çıkan ve/veya yoktan var edilecek olan bir form üzerinden kendisini göstermiştir. Bu noktada Schiller; güzelin tasvir edildiği, özgür bir estetik ifade içinde form bulan sanatın, gündelik sıkıntılardan arındırılarak ancak oyun ile yaratılabileceğini savunur. Bu düşüncelerini, insanın sadece oyun oynadığı zaman tam anlamıyla insan olduğunu (Schiller, 2001) söyleyerek de pekiştirir. Ona göre bir zorunluluk veya sorumluluktan farklı olarak, zamanın akışının farkına varılmadığı, rasyonel ve sınırlayıcı zihinden uzaklaşarak özgür hâlde ilerleyen "oyun", yaratıcı edimlerin en üst noktasıdır.

KOLEKTİF BİR EYLEM BİÇİMİ OLARAK OYUN

Schiller'e göre güzellik ortak biçimde toplu olarak duyumsanan bir duygudur. Bundan dolayı da birleştirici ve toparlayıcı bir özelliği vardır. Başka bir deyişle güzellik bütünlüktür (Yıldız, 2019). Bundandır ki birleştiren ve bütünleştiren güzellik, sosyal bir nitelik de taşımaktadır. Jacques Rancière, Schiller'in sanat ile oyunu kıyaslamasının özerkliğin başlangıcı olduğunu söyler. Çünkü güzel ve estetik olanın özgürlük olduğu düşüncesi, siyaset ile örtüşerek bir bakıma sanat ile hayatın arasındaki ayrımın keskinliğinin de azalmasına katkıda bulunur. Aynı zamanda Schiller, hayatın kendisini sanat olarak ifade etmiştir. Yaratıcı estetik eylem biçimleri bu bakış açısı üzerinden değerlendirildiğinde, hayat ile sanatın bağdaştığı bir alanın ortaya çıktığı görülebilmektedir. Bu noktada özgürlük düşüncesi ve oyun temalarını ilk kez bir araya getiren filozoflardan sayılan Schiller'in, eylemlerin estetik açıdan tanımlanıp sanatın bir olgusu hâline gelmesine katkıda bulunduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu bağlantılar doğrultusunda Schiller'in bakış açısı; sanatın hayatı dönüştürme potansiyelini içinde barındırıp kamusal alanı sanatın ifade edilebileceği bir alan olarak, özgürlük için yapılan eylemleri de estetik bir biçim olarak görmeyi mümkün kılmaktadır. Bu noktadan bakıldığında, eylem ve sanat arasındaki ilişkiyi vurgulayan sosyal devrimsel hareket Situasyonist Enternasyonel'in avangart sanatçı ve siyasi düşünürleri; aktivist hareketlerin içindeki estetik hazzı tanımlayarak bu görüşlere katkılarda bulunmuş, oyun kavramını modern

kapitalizm ve modern mimarlığa karşı isyan odaklı bir stratejiye dönüştürmüşlerdir. Guy Debord'un sözleri bu durumu şöyle ifade eder: "[Ç]alışmanın ezici gerçekliği ile karşılaştırıldığında marjinal bir mevcudiyete sahip olan oyun bu nedenle hayal ürünü olarak görülür. Fakat sitüasyonistlerin görevi, tam da oyunla ilgili olasılıkların hazırlanmasıdır." (E-Skop, 2019).

OYUN OYNAYAN İNSAN- HOMO LUDENS

Sanat, hayat ve oyun üçgeni ile ilgili başka bir önemli kaynak, Hollandalı tarihçi ve teorisyen Johan Huizinga'nın (1872-1945) 1938'de yayımlanan *Homo Ludens* isimli çalışmasıdır. Ona göre insan, kendisine aydınlanma çağının atfettiği kadar akıllı insan, yani "Homo sapiens" olamamıştır. Homo sapiens'in sonrasında gelen tanım, "Homo faber" yani "imalat yapan insan" da insanı ifade etmek için yetersiz kalmıştır. Dolayısıyla Huizinga; kendisine göre daha doğru olan tanımı, yani *Homo Ludens* "oyun oynayan, oyuncu insan" (Huizinga, 2015) ifadesini kullanmayı uygun bulmuştur. Ona göre insan, varoluşunun başından itibaren, kültürünü oluşturmadan önce bile oyun ile iç içedir. Bir başka deyişle oyun, kültürü oluşturan ve ona işlev veren en önemli unsurlardandır. Bununla birlikte oyunu, yanılgıya düşülebileceğinin aksine ciddiyetin zıttı olarak ifade etmez; oyun da pekâlâ ciddi olabilir. Hatta oyun bazen ciddiyet de gerektirir. Oyunu tanımlarken aynı zamanda onun yararsızlığından bahseder ki bu "yararsızlık", ona mutlak bir akıl ve zihniyetten ayrı olan irrasyonel bir özellik kazandırarak bilinen, görünen, kabul edilenin ötesine işaret eden bir boşluk yaratır. Diğer taraftan, Huizinga'ya göre oyunun yararsızlığı, Kant'a göre olan sanatın yararsızlığını akla getirir ve bu yönlerden sanat ile oyun, özerkliklerini vurgularlar. Hayal gücünü canlandıran oyun; insanı tanıdık ve bildik dünyadan bir süreliğine ayırıp, insanın içsel bir yolculuğa çıkmasına hatta belki de onu keşfetmesine olanak sağlar. Huizinga bu durumu şöyle ifade eder: "(Oyun) dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır." (Huizinga, 2015, s. 28). Daha önce de bahsedilen oyun tanımlarında var olan dünyanın karmaşasından kaçma olanağı, bu bakış açısında da görülmektedir. Mutlak doğrularla ilerleyen dünya algısından insanı koparan oyun teması, yarattığı zıtlık üzerinden bir bütünleşmeye de götürür. Zıtlıkların tamamlayıcı özellikleri göz önünde bulundurulduğunda oyun kavramı; rasyonel-irrasyonel, bağımlı- özerk, maddi-tinsel gibi zıtlıklar üzerine bir bütünlük olgusu yaratılmasını da sağlar. Aynı zamanda oyunun bu irrasyonel hâli, sabit rasyonel aklın ürettiklerini eleştirmeye de alan açar.

ÖZGÜRLEŞTİREN OYUN

Başlanılan yere, kaynağa, yani Dada'ya geri dönülecek olunursa, oyunu bir eylem şekli ve ifade aracı olarak kullanma güdüsüne önemli bir zemin oluşturduklarını söylemek yanlış olmaz. Buna örnek olarak, Dada'nın oyunu siyasi eylem ve propaganda aracı olarak kullanma şekillerine de kısaca değinilebilir. Tristan Tzara (1896-1963) ve Hugo Ball'un (1886-1927), Cabaret Voltaire'de şapkadan çekilen rastgele kesilmiş kelimelerle şiir yazma "oyunu"nun yanı sıra; Hannah Höch'ün (1889-1978) yarattığı bebekler ile Sophie Taeuber'in (1889-1943) kukla oyunu da sanat ile eleştiri arasında köprü görevi gören oyun biçimlerine verilebilecek örnekler arasındadır.

Görsel 1. Emmy Hennings, *Dada-Kuklası*, 1917

Kaynak:
Schweizerischen
Nationalbibliothek



Görsel 2. Hanna Höch, *Dada Bebekleri*, 1925

Kaynak: Berlinische
Galerie



Dada akımının kukla tiyatrosu; her ne kadar asıl amacı Avustralya ve Pasifik Adalarındaki yerel topluluklardan gelen maskelerden etkilenerek güzel sanatları uygulamalı sanatlardan üstün gören anlayışı sarsmak (Artun, 2016) olsa da çocuksu ve bir bakıma naif olan, gündelik hayatı kesintiye uğratan tavrı ile oyun anlayışının içinde değerlendirilebilir. Aynı zamanda, Dada akımının önemli kadın temsilcilerinden biri olan Hannah Höch tarafından 1917'de yapılan *Dada Bebekleri* de oyunun yaratıcılıkla bağlantısı kapsamında görülebilir.

Bağımsızlaştıran yanı ile eleştiri yapmaya olanak sağlayan ve tabuları yıkmanın bir parçası hâline gelebilen oyun; hayal gücünü tetikleyen ve

içsel farkındalığa kapı açan yanıyla, yaratıcı bir ifade ve eleştiri biçimi olarak kendisini göstermektedir.

Bu bağlamda Sürrealistler de zihnin düzen tutkusunu bozmaya hizmet etmesi (MoMa, 2024) ve mutlak konformizme bir karşıtlık daha yaratması için (E-skop, 2012) *Müstesna Kadavra* (Cadavre Exquis) oyununu yaratmışlardı. Kâğıdı katlayarak oynanan "Kim/kiminle/nerede/ne yapıyor" oyununun bir çeşitlemesi olan bu oyunu, genelde dört oyuncu, kelimeler yerine resimsel bir figürü tamamlayarak gerçekleştiriyorlardı. Öngürülemezlik, şans ve grup iş birliği unsurlarını içeren bu oyun (MoMa, 2024); Sürrealizmin kurucusu sayılan André Breton'a (1896-1966) göre "fiziksel özellikleri kopyalama saçmalığının külliyen reddini" temsil ediyor ve "tek bir beyin tarafından yaratılamayacak bir şeyin damgasını taşıyor"du. (E-skop, 2012).

OYUN VE BAĞIMSIZLIK

Daha önce Schiller'in de değindiği oyun ile eylem arasındaki ilişkinin Huizinga'da kendisini nasıl gösterdiğine bakabilmek için *Homo Ludens*'deki şu cümlesinden yola çıkılabilir: "Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur oynamaktadır." (Huizinga, 2015, s. 17). Bağımsızlık, oyunun belki de en önemli faktörlerinden biridir; bu anlamda hem özerkliğe götürür hem de eylemi "anlamlandırır". Oyun olgusu, daha önce Schiller'den bahsederken değinildiği gibi, yaratıcı estetik eylem biçimlerinde önemli bir ifade şeklini oluşturur. Öte yandan Huizinga'ya göre oyun, "Gündelik hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak gözükmektedir." (Huizinga, 2015, s. 27). Bu anlamda oyun, yine siyaset ve eylem ile kesişebilecek bir alan açmaktadır. Özellikle yaratıcı eylemlerdeki oyun unsuru, yeni bir toplumsal muhalefet aracı olarak incelenebilir. Örnek vermek gerekirse; 2000 yılında Prag'da, IMF ve Dünya Bankası Zirvesi'ne karşı eylemde bulunacak topluluk ve kuruluşların bir araya gelip kitlesel olarak yaptıkları eylemlerden bir katılımcı şöyle bahseder: "Convergence Center, eyleme her yönüyle hazırlığın yapıldığı bir mekândı. Örneğin Amerikalı bir müzisyen burada Samba eğitimi veriyordu ve dört günlük bir sürede olağanüstü bir orkestra oluşturdu. Samba Band isimli orkestra, Merkez'e gelen ve böyle bir faaliyeti orada haber alan çeşitli ülkelerden yüze yakın insanın katılımı ve günde bir-iki saat çalışmasıyla ortaya çıktı. Fabrikada bulunan değişik boylardaki bidonlar, bahçedeki ağaçların dalları, enstrüman olarak kullanıldı. Yüzlerce konserve kutusu içine küçük taşlar ve pet şişeler içine pirinç konarak ritim aletleri oluşturuldu." (Kaygısız, 2021). Açıkça görülebildiği gibi eylem içine oyun eklenmiş; yeni bir dil, bir muhalefet biçimi ortaya çıkarmıştır. Huizinga'nın tanımıyla oyun;

hayatın boşluklarını, başka bir deyişle "çatlaklarını" doldurmakta ve gündelik hayatı kesintiye uğratma yönündeki girişimlere katkıda bulunmaktadır. Kendi sözleri de bunu şöyle doğrular: "Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, "gündelik" hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılaşırız." (Huizinga, 2015, s. 20).

PEOPLE'S GLOBAL ACTION (HALKLARIN KÜRESEL EYLEMİ)

Bu noktada, bahsedilen yaratıcı estetik eylem biçimlerini kullanan People's Global Action'a (PGA-Halkların Küresel Eylemi) değinilebilir. 1998 ile 2001 yılları arasında kolektif eylemler açısından daha aktif olan PGA, bir organizasyon değil bir iletişim ve koordinasyon ağıdır. 1994'te NAFTA'nın (Kuzey Amerika Serbest Ticaret Anlaşması) gündeme gelip kabul edilmesi, dünyada neo-liberalizmin doruğu olarak kabul edilir. Bu gidişatı değiştirmek amacıyla Meksika'daki Zapatista Ulusal Kurtuluş Ordusu, Chiapas ormanlarında buluşmak üzere İnternet aracılığıyla bir çağrıda bulunur. Bu çağrıya, 40 farklı ülkeden 6000 katılımcı bizzat buluşmaya gelerek karşılık verir ve neo-liberalizme karşı kıtalararası bir ağ kurma kararı burada alınır. Kısa süre içinde, 70'ten fazla ülkeden temsilci bir araya gelip dünya çapında bu ağın temellerini atarlar.

PGA eylemlerinin ilki, 1998'de Cenevre'de Dünya Ticaret Örgütü'nün İkinci Bakanlar Zirvesi sırasında gerçekleşir. Bu eylemler, sadece Cenevre ile sınırlı kalmaz; beş kıtada birden 60 farklı gösteri ve oyun temaları içeren sokak partileri şeklinde gerçekleşerek sesini duyurmaya çalışır. Ancak Cenevre dışında gerçekleşen koordine eylemler arasında, Brezilya'da 40.000 evsiz ve topraksız eylemcinin başkente yürüyüşü, Hindistan'da 200.000 çiftçinin eylemleri gibi büyük çaptaki hareketler, medya tarafından yansıtılmadığı için küresel kitlenin ilgisini çekemez. Avrupa'ya temsilci göndermeye karar veren PGA ağının içindeki hak arayıcıları, 1999 yılında Avrupa Birliği ve G8 zirvelerinin olduğu Köln'e beş hafta boyunca 11 ülkeden 500'ü aşkın eylemcinin akın etmesinin kaynağıdır. Bunu takip eden senelerde, özellikle 1999'da Seattle ve 2000'deki Prag eylemlerinde, PGA'in ve benzeri organizasyonlarla sosyal sorumluluk kuruluşlarının içinde bulunduğu "karnavalesk" eylem şekli ve eylemcilerin yarattığı oyunlar (devasa kuklalar, üzerine BALLS to the IMF yazdıkları büyük bir topu elden ele geçirmek, kaplumbağa kostümleri giyerek hayvan haklarına dikkat çekmek vb.) gözlemlenmektedir. Oyun ve benzeri coşku ve sevinç veren, günlük hayatı kesintiye uğratan aktiviteler, bu organizasyon ağının içerisinde de kendini göstermiştir.

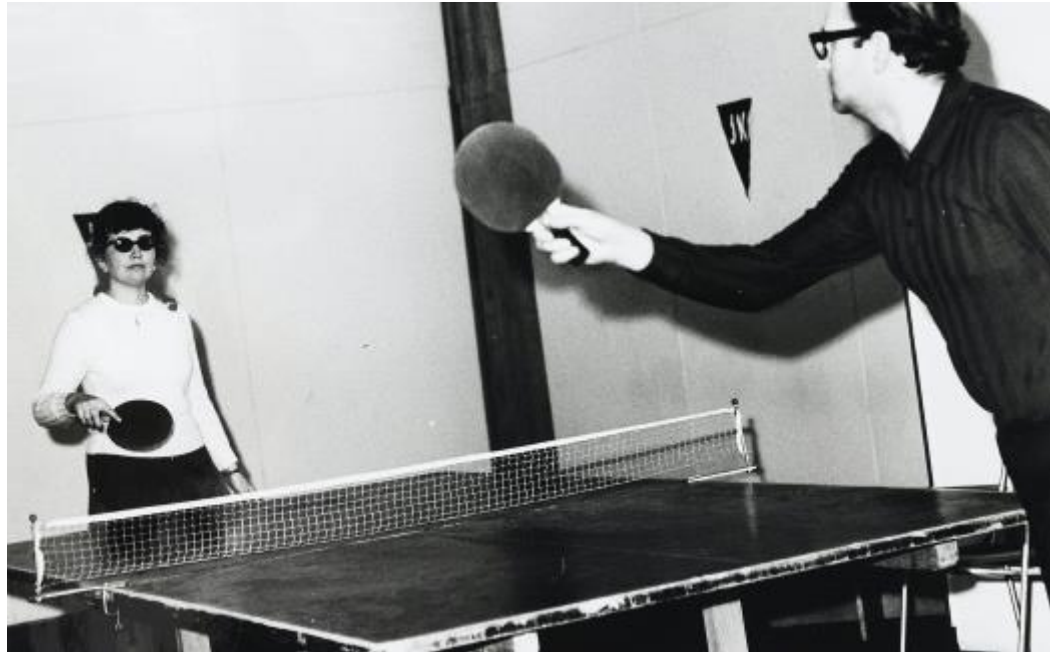
SANATTA OYUN ARACILIĞIYLA İNTERAKTİFLİK VE ELEŞTİRİ

Alman felsefeci Hans-Georg Gadamer (1900-2002), her eserin alımlayanlar, yani izleyiciler tarafından doldurulması gereken bir oyun

alanı bıraktığını söyler (Gadamer, 2005). Bu bağlamda, sanatı oyun ile iç içe geçirerek bir söylem ve muhalefet biçimi oluşturan ve bunu yaparken izleyiciyle interaktif bir ilişki kuran birçok sanat işi bulunmaktadır.

Örneğin, Slovakya doğumlu sanatçı Július Koller (1939-2007), pinpon ve tenis gibi iki oyuncunun oyunun kurallarına göre etkileşime girerek "adil oyun"u garanti altına aldığı sporların demokratikleştirici yönü ile ilgileniyordu (Tate, t.y.). 1970 yılında, Bratislava'da bulunan Galéria Mladých (Gallery of the Youth) sergi alanını bir spor kulübüne benzeterek bu alana bir tane pinpon masası, bir takım spor kulübü bayrakları ve oyunun çıplak ayakla oynanmasını belirten bir yazı yerleştirdi. Ziyaretçilerin hem kendisine hem de birbirlerine karşı oynamalarının teşvik edildiği *J.K. Ping-Pong Club* isimli bu sergi ile Koller, sanat ile sanat olmayan arasındaki çizgiyi silikleştirerek aktif olarak katılımcı olunabilen bir alan yaratmayı hedeflemiştir (Fondazione de Segretto, 2023). Ziyaretçilerin katılımlarıyla aktif, sanatsal ve politik bir alan açan sanatçı; alandaki adil oyun kurallarına dair bir beyan ile 1968'de baskılanan politik liberalleşme hareketi olan Prag Baharı'na gönderme yaparak, bu baskıyı yapan muhafazakâr komünist konsolidasyonuna bir karşı duruş sergilemiş ve adil davranmaları gerektiğine dair politik bir çağrıda bulunmayı amaçlamıştır (Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, 2023).

Görsel 3. Július Koller, J. K. Ping-Pong Klubü
J.K. Ping-Pong Club (U.F.O.), *Actions Environment*, 1970, black-and-white image courtesy /Haklar: Galerie Martin Janda, Vienna; Fotoğraf/ photo: Milan Sirkovský; ©Július Koller Society
Kaynak:
<https://walkerart.org/calendar/2023/j-k-ping-pong-club>



Bu sergiden esinlenerek 2019 yılında Tayland'lı sanatçı Rirkrit Travanija (1961-); Kanada'daki Remai Modern müzesinde interaktif bir sergi deneyimi yaratarak sanat aracılığıyla insanların kültürlerarası bağlar

kurduğu "ütopik" alanlar yaratmayı amaçlamış ve *Tomorrow is the Question (Asıl Soru Yarın)* isimli sergisinde, Slovakyalı sanatçı Július Koller'in (1939-2007) *J.K. Ping-Pong Club* isimli sergi projesini yeniden etkinleştirerek katılımcıları serginin başlığı olan soruya oyun aracılığıyla yöneltmeyi hedeflemiştir (Remai Modern, 2019).

Görsel 4. Rirkrit Tiravanija, *Asıl Soru Yarın* Sergisi (*Tomorrow is the Question*, Remai Modern, Saskatoon) 2019.

Photo/Fotoğraf:
Blaine Campbell

Kaynak:
<https://remaimodern.org/whats-on/exhibitions-all/rirkrit-tiravanija/>



Türkiye’de Arter’in ev sahipliği yaptığı, Emre Baykal’ın küratörlüğünde 2022 yılında gerçekleştirilen, "çocukluk" ve "oyun" kavramlarının bir araya getirildiği *OyunBu* isimli grup sergisinde, oyunun özgürleştirici yanı ve kural tanımazlığı basın bülteninde şöyle ifade edilmiştir: "Sergi; oyunun özgürleştiriciliğini, gerçekliği askıya alıp yeniden kurgulayışındaki kural tanımazlığını, gündelik olanın dışına taşma ve tamamen kendine ait bir düzen ve anlam üretme şekillerini, sanat yapıtları ve bu yapıtların sunduğu deneyimler bağlamında araştırmayı hedefliyor." (Arter, 2022).

Bu sergide yer alan ve interaktiflik aracılığıyla etkileşime açık olan yapıtlar arasından, George Maciunas’ın (1931-1978) *Flux Pinpon* isimli sıra dışı pinpon masası ikiye bölünmüş; masanın bir tarafı delinmiş diğer tarafı da yine ortadan ikiye kırılmıştır. Aynı zamanda arada ağ yoktur. Benzer tahribatlar raketlere de yapılmış ve oyunun oynanması neredeyse imkânsız hâle getirilmiştir. Kuralların anlamının kalmadığı, oyunun sisteminin bozulduğu bu düzende, kazanmak mümkün olmayacağı için rekabet de ortadan kalkar. Böylece oyuncular yeni

kurallar icat etmek zorunda kalır ve kazanmak yerini eğlenmeye bırakır (Google Arts & Culture, 2024).

Görsel 5. George Maciunas *Flux Pinpon Arter Oyun* Bu Sergisi, 2022.

Haklar: Arter
Fotoğraf: Murat Germen

Kaynak:

<https://artsandculture.google.com/asset/flux-ping-pong-0001/EwFuAn8WJtL4AA>



Aynı sergiden bir başka yapıt olan Luchezar Boyadjiev'in (1957-) *Endspiel; or the Good, the Bad and the Lonely* (Endspiel; ya da İyi, Kötü ve Yalnız) isimli eseri, yine interaktif katılım yoluyla izleyiciyi verilen mesajın içeriğine oturtan bir tavır sergilemektedir. Toplumsal yapıların nasıl örgütlendiklerini, özel ve kamusal alanlar ile küresel etkenleri sorgulayan eserler üreten Boyadjiev, bir satranç tahtasının boyutunu uzatarak oyuncularını birbirinden uzaklaştırmaktadır. Bu yapıtla Boyadjiev, aynı zamanda bir satranç oyuncusu olan Marcel Duchamp'a ve onun oyun sonu stratejileri ve çalışmalarına odaklanan *L'Opposition et les cases conjuguées sont réconciliées* kitabına da atıfta bulunmaktadır. Oyunun karelerini ve yolunu genişleterek oyunun bitmesini imkânsızlaştıran Boyadjiev, "sanatta bir sondan bahsetmenin kolay olmadığını, her an oyuna katılanların yaratacağı yeni algılama biçimlerinin ve diğer oyun olanaklarının olacağını öne sürmektedir." (Arter, 2022).

Görsel 6. Luchezar Boyadjiev *Endspiel; or the Good, the Bad and the Lonely, Arter Oyun*Bu Sergisi, 2022. Haklar: Arter Fotoğraf: Orhan Cem Çetin

Kaynak:

<https://whitehotmagazine.com/articles/new-game-thisplay-at-arter/5431>



Oyun aracılığıyla interaktif katılımı üretimlerinin merkezine koyan bir başka sanatçı olan Londra doğumlu Yara El-Sherbini (1978-); sanatsal üretimleriyle izleyicileri siyasi savaş, sınır sorunları, ırkçılık gibi konuları düşünmeye sevk ederken sömürgeciliği ortadan kaldırmayı amaçlayan çalışmaların önemine dikkat çeker.

Bilinen ve popüler oyunları politik sanat yerleştirmelerine dönüştüren El-Sherbini; popüler bir çocuk oyunu olan *Operasyon*'u (Operation), *Brexit Operasyonu* (Operation Brexit) olarak değiştirmiş ve insan anatomisi yerine Avrupa Birliği haritası koyup bir cımbızla İngiltere'yi çıkarmaları için katılımcılara on saniye vermiştir (Grewal, 2022). Bunu yaparak bir siyasi kriz temasını ele almış ve katılımcıları, ülkelerin geleceği ile ilgili kararlar veren politikacılar hakkında eleştirel düşünmeye yönlendirmeyi hedeflemiştir.

Görsel 7. *Brexit Operasyonu* (Operation Brexit), Yara El-Shebini. Photo/Görsel: in Situ.

Kaynak:

<https://www.artshelp.com/political-games-political-thinking-yara-el-sherbinis-participatory-art-installations/>



İzleyiciyi interaktif bir katılım aracılığıyla bir araya getirip politik, kültürel ve/veya sosyal bir söylemi vurgulayan sanat yapıtlarına bir başka örnek olarak, Türkiye’de 2008 yılında kurularak çalışmalarına hâlen devam eden Ezilenlerin Tiyatrosu Merkezi aracılığıyla Tiyatro Boyalı Kuş bünyesi altında sergilenen tiyatro oyunları örnek gösterilebilir. Tiyatro Boyalı Kuş’un internet sayfasında, bu teknikler bütünü şöyle ifade edilir: “Ezilenlerin tiyatrosu; Brezilyalı tiyatro insanı Augusto Boal’ın geliştirdiği tiyatronun sosyal, toplumsal ve kültürel dönüşüm için bir araç olarak kullanıldığı katılımcı ve interaktif bir politik tiyatro tekniğidir.” (Tiyatro Boyalı Kuş, 2024).

Görsel 8. Ezilenlerin Tiyatrosu Tiyatro Boyalı Kuş

Kaynak:

<https://tiyatroyoyalik.us.blogspot.com/>



Feminizm, feminist tiyatro ve feminist teori üzerine çalışmalar yapan tiyatro insanı ve akademisyen Jale Karabekir’in kurucularından olduğu ve *Türkiye’de Kadınlarla Ezilenlerin Tiyatrosu: Feminist Bir Metodolojiye Doğru* adıyla 2015 yılında kitaplaştırdığı bu teori ve pratikler bütünü (Karabekir, 2015); izleyicilerin haksızlığa uğradığını düşündüğü karakterin yerine geçerek senaryoyu değiştirdikleri bir çeşit *role-playing game*, yani çok oyunculu rol üstlenme oyununu andırır. Bu tiyatro biçiminde izleyici yerinden kalkıp, mücadele eden ve ezilen karakterin yerine geçerek var olan durumu değiştirmeye çalışmaktadır. Forum Tiyatrosu yöntemini benimseyen bu tiyatro biçiminde amaç, tartışma açarak toplumsal bir probleme çözüm araştırmaktır.

Türkiye’de kültürlerarası bir problemi oyun yoluyla izleyiciye aktaran ve bunu yaparken çözüm de üreten bir başka örnek, sanatçı ve akademisyen Mine Ovacık’ın 2016’da açtığı *Oyuncak Bahane Esas Olan Oyun Oynamak* sergisidir. Sergi alanını Anadolu ve Eyüp oyuncaklarından esinlenerek tasarladığı ahşap oyuncakların izleyiciler tarafından oynanmasına olanak sağlayan bir oyun sahasına dönüştüren

Ovacık, oyuncak sektörü ve bilgisayar oyunları sebebiyle oyun oynamanın çocuklar için yaratıcı bir eylem olmaktan çıkmasını (Yaşar Üniversitesi, 2016) eleştirirken alternatif bir yöntem sunarak kapitalizm ile ilgili uluslararası bir sorunsalı mercek altına almıştır.

Görsel 9. Mine Ovacık
*Oyuncak Bahane Esas
Olan Oyun Oynamak*
sergisi

Kaynak:

<https://haber.yasar.edu.tr/yasam/oyuncak-bahane-esas-olan-oyun-oyunmak.html>



SONUÇ

Sanatın dönüştürücü etkisi bağlamında, avangartların karşıt ve eleştirel duruşu; Birinci Dünya Savaşı sırasında Dada akımı ile kendisini gündelik hayat üzerinden stratejiler geliştiren, başkaldıran, kurulu düzeni değiştirmek için kışkırtan bir biçimde göstermiştir. Bu sanatçılar için tek kural, kuralsızlıktır (Antmen, 2013). Kendilerini özgürlükle, bağımsızlıkla ve bunların kesiştiği "oyun" kavramı üzerinden ifade ederler. Schiller, Huizinga ve Rancière gibi yazarlar, oyun kavramının gündelik hayat üzerinde kırılmalar, kopuşlar, çatlaklar yaratabildiğini; insanları rutinden, dolayısıyla sömürünün alanından uzaklaştırabildiği ölçüde siyasal da olabileceğini ortaya koymuşlardır. Bu anlamda oyun; politik, sosyal ve/veya kültürel eylemlerde sıkça kullanılan bir yaratıcı estetik sanat biçimi hâline de dönüşebilmekte, aynı zamanda günümüz sanatında interaktiflik aracılığıyla izleyiciyi merkeze alan bir eleştiri aracı olarak da kullanılabilir.

Oyun özgürleştirir ve her özgürleştirilen olgu gibi insanı bağımsızlaştırır, özerkleştirir. Bu anlamda ütopyaları da besler. Daha "iyi", daha "güzel" bir hayat düşüncesini mümkün kılar. Oyunun zorunluluk dışı ve irrasyonel hâli, eylem biçimlerine önemli bir alan açar. Oyunun eylem ile kesişen yanı kolektif bir estetik, bir haz duygusuna götürür. Bu da

oyunun güzel yanıdır. Çünkü Schiller'in de söylediği gibi, "özgür olan güzel olandır."

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Arter (2022). *Sergi: OyunBu*. 1 Mayıs 2023 tarihinde <https://www.arter.org.tr/sergi/oyunbu/306> adresinden edinilmiştir.
- Artun, A. (2004). *Baudelaire'de sanatın özerkleşmesi ve modernizm*. 1 Haziran 2023 tarihinde <http://www.aliartun.com/yazilar/ baudelairede-sanatin-ozerklesmesi-ve-modernizm/> adresinden edinilmiştir.
- Artun, A. (2003). *Kuramda avangardlar ve Bürger'in avangard kuramı*. 1 Haziran 2023 tarihinde <http://www.aliartun.com/yazilar/kuramda-avangardlar-ve-burgerin-avangard-kurami/> adresinden edinilmiştir.
- Antmen, A. (2013). *Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyıl Batı sanatında akımlar*. Sel Yayıncılık.
- Baudelaire, C. (2001). *Kötülük çiçekleri* (S. Maden, Çev.) Çekirdek Yayınları.
- E-skop. (2012). "Müstesna kadavra: Desen ve figürün bozulması". 20 Nisan 2024 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/mustesna-kadavra-desen-ve-figurun-bozulmasi/671> adresinden edinilmiştir.
- E-skop (2013). *Marcel Duchamp ile bir söyleşi* (N. Öрге, Çev.). 1 Temmuz 2023 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/marcel-duchamp-ile-bir-soylesi/1218> (Orijinal yayın tarihi 1971) adresinden edinilmiştir.
- E-skop (2015). *Sahte para* (A. Boren, Çev.). 9 Şubat 2024 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopdergi/sahte-para/2605> adresinden edinilmiştir.
- E-skop (2016). *Galeri dada*. 1 Haziran 2023 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-galeri-dada/2855> adresinden edinilmiştir.
- E-skop (2018). *Sanatın sınırları*. 9 Haziran 2023 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/sanatin-sinirlari/3787> adresinden edinilmiştir.
- E-Skop (2019). *Aldo van Eyck ve oyun alanı olarak kent* (O. Turan, Çev.). 7 Haziran 2023 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/aldo-van-eyck-ve-oyun-alani-olarak-kent/5014> (Orijinal Yayın tarihi 2013) adresinden edinilmiştir.
- Fondazione Sandretto Re Rebaudengo (2023). *Július Koller. J.K. Ping-Pong Club*. 1 Kasım 2023 tarihinde <https://fsrr.org/en/mostre/julius-koller-j-k-ping-pong-club/> adresinden edinilmiştir.

- Gadamer, H.G. (2005). *Güzelin güncelliği- Oyun, sembol ve festival olarak sanat* (F. Tepebaşılı, Çev.). Çizgi Kitabevi.
- Grewal, A. (2022). *Political art brought to your gameboards: Yara El Sherbini's participatory installations*. 1 Şubat 2024 tarihinde <https://www.artshelp.com/political-games-political-thinking-yara-el-sherbinis-participatory-art-installations/> adresinden edinilmiştir.
- Google Arts & Culture (t.y.). *Flux pinpon, George Maciunas*. <https://artsandculture.google.com/asset/flux-pinpon-0001/EwFuAn8WJtL4AA>
- Karabekir, J. (2015). *Türkiye'de kadınlarla ezilenlerin tiyatrosu: Feminist bir metodolojiye doğru*. Agora Kitaplığı.
- Kaygısız, İ. (2021). *Sermayenin küresel saldırısına karşı başkaldırı –Prag "çeşitlilik, birlik, direniş"*. 10 Ocak 2021 tarihinde <https://www.teorivepolitika.net/index.php/arsiv/item/737-sermayenin-kuresel-saldirisina-karsi-baskaldiri-prag-cesitlilik-birlik-direnis> adresinden edinilmiştir.
- Hopkins, D. (2006). *Dada ve gerçeküstücülük* (S.K. Angı, Çev.). Dost Kitabevi.
- Huizinga, J. (2015). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Ayrıntı Yayınları.
- Lefebvre, H. (2013) *Gündelik hayatın eleştirisi II, gündelik hayat sosyolojisinin temelleri* (I. Ergüden, Çev.). Sel Yayıncılık.
- MoMa (2024). *Cadavre exquis, Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, Man Ray*. https://www.moma.org/collection/works/35701?sov_referrer=art_term&art_term_slug=exquisite-corpse
- Remai Modern (2019). *Rirkrit Tiravanija: Tomorrow is the question*. 9 Aralık 2023 tarihinde <https://remainmodern.org/whats-on/exhibitions-all/rirkrit-tiravanija/> adresinden edinilmiştir.
- Schiller, F. (2001). *İnsanın estetik eğitimi üzerine bir dizi mektup* (G. Aytaç, Çev.). Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Tate (t.y.). *Július Koller. Universal physical-cultural operation (ping-pong)*. 9 Şubat 2024 tarihinde <https://www.tate.org.uk/art/artworks/koller-universal-physical-cultural-operation-ping-pong-t12440> adresinden edinilmiştir.
- Turan, E. Y. (2019). Schiller: Sanatın oyunda özgürlük olarak yansımaları. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(2), 505-513.
- Yaşar Üniversitesi Haber Portalı (2016). *Oyuncak bahane, esas olan oyun oynamak*. 9 Şubat 2024 tarihinde <https://haber.yasar.edu.tr/yasam/oyuncak-bahane-esas-olan-oyun-oyunmak.html> adresinden edinilmiştir.