



KORKUT ATA TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

Uluslararası Dil, Edebiyat, Kültür, Tarih, Sanat ve Eğitim Araştırmaları Dergisi

The Journal of International Language, Literature, Culture, History, Art and Education Research

Sayı/Issue 14 (Şubat/February 2024), s. 1505-1519.
Geliş Tarihi-Received: 29.12.2023
Kabul Tarihi-Accepted: 22.01.2024
Araştırma Makalesi-Research Article
ISSN: 2687-5675
DOI: 10.51531/korkutataturkiyat.1411657

Çağdaş Sanatta Yaratma Süreci Bağlamında "Oyun Kurmak"*

"Setting Up Play" in the Context of the Creative Process in Contemporary Art

Semin Sinem CACHODURAN**
Ü. Ilgaz ÖZGEN TOPCUOĞLU***

Öz

Çağdaş sanatta oyun olgusunun ilkel insanın katıksız varoluşundan çağdaş insana uzanan bir görüş perspektifi olanağını mümkün kıldığı düşünülmektedir. Günümüzde disiplinlerarası yaklaşımların yaygınlaşması, sürecin yapıta, izleyicinin katılımcıya, katılımcının sanatçıya dönüşmesi ile geçişli, çok boyutlu ve melez sanatsal ifadeler ortaya çıkmıştır. Bu ifadelerin kavranmasında ve ilgili alanda üretim sağlanmasında oyunsal anlayışın ve çağdaş sanatta yaratma sürecinin oyun olgusu bağlamında incelenmesinin, gerekli olduğu düşünülmektedir. Oyun kavramının çocuk oyunlarından spor müsabakalarına, dilbilimsel oyunlardan simülasyonlara kadar çok geniş bir alana yayılmış olması onu tanımlamayı zorlaştırmaktadır. Bu alanı daraltmak adına konu oyun, çağdaş sanat ve yaratım süreci ile sınırlandırılmıştır. Literatürde çağdaş sanatta yaratma süreci ve oyun ilişkisi konusunda geniş bir araştırma yelpazesi bulunmadığı ve bu hususta türkçe yayınların kısıtlı olduğu gözlemlenmiştir. Oyunun psikolojik, sosyolojik, felsefi ve sanatsal boyutları hakkında yapılan literatür taraması ve doküman inceleme analizleri ışığında, sanatçının yaratma süreci ve bu sürecin ürüne ve ürünün diyaloga dönüşümü için temel yapıtaşının "oyun" olduğu sonucuna varılmıştır. Bu bağlamda bir sanatçının bireysel yaratım süreci, yaratım sürecinin yapıta dönüşümü ve yapıtın bir diyalog olanağı olarak izleyici ile etkileşime geçme süreçleri için "oyun kurma" terimi önerilerek, Marcel Duchamp, Marina Abramovic ve Gabriel Orozco'nun yaratma süreci ve oyunu, sanatsal ifade biçimlerinde kullandıkları düşünülen sanatçı örnekleri ile incelenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, yaratma süreci, çağdaş sanat, oyun kurma, sanatçı.

Abstract

The concept of play in contemporary art is thought to provide a perspective that extends from the primal existence of early humans to modern individuals. The proliferation of interdisciplinary approaches in today's art scene has given rise to interactive,

* Bu çalışma 2023 yılında Doç. Ü. Ilgaz ÖZGEN TOPCUOĞLU danışmanlığında tamamlanan "1990 Sonrası Sanatta Bir Yaratma Süreci Olarak Oyun Kurmak" başlıklı Sanatta Yeterlik Tezi esas alınarak hazırlanmıştır. (Araştırmacılar çalışmaya eşit oranda katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur).

** Sanatta Yeterlik Mezunlu, e-posta: semincacho@outlook.com, ORCID: 0000-0003-1469-179X.

*** Doç., Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Antalya/Türkiye, e-posta: ilgatz@akdeniz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9638-2255.

multidimensional, and hybrid artistic expressions, transforming the process into a transition from the artwork to the audience, and from the audience to the participant. It is considered necessary to examine the concept of play in the creative process within the context of contemporary art to comprehend these expressions and facilitate production in the relevant field. The term "play" encompasses a broad spectrum, ranging from children's games to sports competitions, linguistic games to simulations, making its definition challenging. To narrow down this scope, the focus is limited to the relationship between play, contemporary art, and the creative process.

It is observed that in the literature, there is limited range of research spectrum regarding the relationship between the creative process, contemporary art and the concept of play. Also there is limited availability of Turkish publications on this subject. Through a literature review and document analysis on the psychological, sociological, philosophical, and artistic dimensions of play, it is concluded that "play" serves as the fundamental building block for the artist's creative process, the transformation of the creative process into the artwork, and the transformation of the artwork into a dialogue.

In this context, the term "setting up play" is proposed for an artist's individual creative process, the transformation of the creative process into the artwork, and the interactive processes with the audience as a possibility for dialogue. The study seeks to explore these concepts through the study of artist examples, such as Marcel Duchamp, Marina Abramovic, and Gabriel Orozco, who are considered to utilize process and play in their artistic expressions.

Keywords: Play, creative process, contemporary art, setting up play, artist.

Giriş

Altamira ve Lascaux mağara duvarlarından başlayan ve günümüze dek süren sanat, hızla dönüşerek ve yeni boyutlar kazanarak ilerlemektedir. Bu ilerlemeye ve dönüşüme ortak olan oyunun sembol üretme, keşif ve yaratıcılık gibi birçok alanda katalizör görevi üstlendiği düşünülmektedir. Tarihsel süreçte romantizm akımıyla birlikte bireysel bakış açısının önemli hale gelmesi, sanatçıyı yaratma sürecini tekniksel bir olgudan öteye götürmeye ve kendi yaratma sürecini kurmaya yöneltmiştir. Çağdaş sanatla birlikte yaratım sürecinin yalnızca yapıt oluşturma sürecinden ibaret olmaması, aynı zamanda bu sürecin sanat yapıtı olarak dolaşıma girmesi dahası izleyici katılımları ile bir diyalog halini alması ile yaratım sürecinin ve bu irrasyonel bakış açısının yeniden çözümlenmesi gerekliliği saptanmıştır. Bu bağlamda oyun olgusunun çağdaş sanatta, sanatçının yaratma sürecini kurması ve bu sürecin sanat yapıtına dönüştürülmesiyle derin bir bağlantısı olduğu gözlemlenmiştir. Böyle bir bağlantının varlığı felsefe, sosyoloji, psikoloji gibi alanlarda oyun kavramı ile çalışan düşünürlerden yararlanılarak desteklenmiştir. Günümüz sanatçısının kendi yaratma sürecini kurma sorumluluğu, içinde eylemi de barındıran bir dizi karmaşık örüntü içermektedir. Bu örüntülere, oyun kavramının çağdaş sanatta ve yaratma sürecindeki yerinin göz önünde bulundurulması bu sürecin oyun kurma süreci olarak tanımlanması önerilmektedir. İlgili çalışmada oyun olgusunun ne olduğu, yaratıcılıkla ve sanatçıların yaratma süreçleri ile ilişkisi sanatçı örnekleri aracılığıyla çağdaş sanatta yansımaları, incelenmiştir. Araştırmada elde edilen bulgularla çağdaş sanatta yaratma sürecinin oyun olgusu bağlamında değerlendirilmesiyle, günümüz genç sanatçıların oyun kurma süreçlerini oluşturmalarına katkı sağlanması ve çağdaş sanat dinamiğinin kavranmasına yardımcı olması amaçlanmaktadır. Bu bağlamda genel tarama modeli kullanılarak, literatür taraması yapılmıştır. Literatür taraması içinde alanla ilgili makaleler, yayımlanmamış tezler, sanatçı biyografileri, eser katalogları, sanatçı günlükleri internet, veri tabanları, kütüphaneler, müze arşivlerinden yararlanılmıştır. Çok geniş olan oyun olgusu ilgili araştırmada zaman bakımından çağdaş sanat periyodu, örneklem bakımından sanatçılar; Marcel Duchamp, Gabriel Orozco, Marina Abramovic ve konu bakımından yaratma süreci ile sınırlandırılmıştır. Bu bulgular ışığında oyun kurma süreci alt başlıklar halinde

kategorize edilmiştir. Sanatın salt akılla kavranamayacak bilime ve yeni keşiflere ilham olan öncü ve muğlak yapısı ile oyunun yapısı arasındaki benzerlik çağdaş sanat ile daha derinleşerek, daha yeni bir görü ile ilkel ve günceli aynı anda kullanmayı gerektiren bir algı gerektirdiği sonucuna varılmıştır. Bu nedenle oyun doğasının kavranmasının günümüz sanatçısına yaklaşabilmek ve çağdaş sanatı anlayabilmek açısından gerekli olduğu düşünülmektedir.

Oyun deneme yanılma, başka türlü yapma ve kapılma gibi özellikleriyle yaratıcılığın oluşmasında etkin bir rol oynamaktadır. Yaratıcılık ise insan olmanın ve kültür yaratmanın belirleyici özelliğidir. İnsanlık tarihinin bütün gelişmeleri yaratıcılık dolayısıyla oyun sayesinde gerçekleşmiştir. Yaratıcılık Latince yaratmak anlamında kullanılan "creare" sözcüğünden gelerek "edimde var olan" "oluş" süreci olarak kullanılmaktadır (Ağluç, 2013, s. 3-4). Yaratıcılık farklı bakış açılarının geliştirilmesi aracılığı ile var olanı yeniden yorumlama, varoluşa yeni bir şey ekleme, yapılan bir şeyi başka türlü yapma ve bu sayede kültürde iz bırakabilme becerisi şeklinde tanımlanabilir. Yaratıcılığın ortaya çıkabilmesi için ise deneyselliğe, keşfetmeye, buluşa götüren oyunusal bakış açısının gerekli olduğu düşünülmektedir.

Oyun kavramı tarihte ilk defa Heraklitos'un "Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur." söyleminde karşılaşılmış ve günümüze dek birçok düşünür tarafından defalarca yorumlanmıştır (Dursun, 2014, s. 23). Nietzsche ise varlık yani hiçliğin hiçbir zaman tam olamayacak tanımı ve oyunun irrasyonel bilinmezlik ve belirsizlik içeren boyutu içerisinde dünyayı oyun olarak kavramayı başarabilmiştir (Kılıçbay, 1994, s. 43). Heidegger'ın "Aion" tanımlaması; kozmozda zamanlaşan ve dünyevileşen dünyada, bir şeyin kendinden hareketle yine kendinden dışarıya çıkma imkânı barındırması şeklindedir (Dursun, 2014, s. 28). Bu anlatım kişinin kendi dünya algısından, birikiminden, varoluşundan yeni bir yaratıma uzanma olanağı şeklinde yorumlanabileceği gibi varoluşun anlamını "Aion" ile açıklar niteliktedir. Kendinden çıkıp yeni bir yaratıma uzanan "Aion" burada varoluşunun potansiyeline erişebilme olasılığı taşıyan insan diye yorumlanırsa, dama oynayan; bu dünyevileştirdiğimiz oyunun içinde, anlamlı varoluşsal bir doyuma ulaşabilecektir ki bu doyum krallığın kendisidir.

F. Schiller ise insanın daha özgür ve doyurucu bir yaşam biçimine ulaşabilmesinin oyun ile mümkün olduğunu belirtmiştir. Kant'ın "fenomen" ve "noumen" kavramlarından etkilenerek, insanda iki güdünün varlığından bahsetmiştir. Bunlar "maddi (duyumsal) güdü" ve "akli (biçimsel) güdü" dür (Schiller, 1990, s. 54-57). Maddi (duyumsal) güdü insanın fiziksel varlığından, duyusal doğasından kaynaklanır. Bu güdü insan bedeni olarak düşünülebilir. Bedenin ihtiyaçları, doyumu, tutkuları, sürekli bir değişim ihtiyacı, zamanın bir içeriğe sahip olması maddi güdünün talep ettikleridir. Akli güdü ise insanın varoluşundan onun akli doğasından kaynaklanmaktadır. Tabiatın döngüsüne benzer bir döngü arayışındadır. Her şeyin bir düzen ve rutin içerisinde olduğu hissi ile geçiciliği, ölümlüğü yok ederek bir konfor alanı oluşturma eğilimiyle daimî bir güven ihtiyacı güder. Bu güdü ile insan değişime ve belirsizliğe direnerek ve tekrarlayan rutinlerle zamanı ortadan kaldırdığı hissi ile konfor alanında kalma eğilimi gösterir. Alışkanlık oluşturmanın kolaylığı bu dürtüden kaynaklanır. Her şeyin aynı kalması hissindeki güvene sığınarak zamanın yıkıcı ve hızla geçiyor oluşunu reddeder. Duyumsal (maddi) güdü "olgular" biçimsel (akli) güdü ise "yasalar" yaratır. Olguların değişebilirliği karşısında yasalar değişmezlik ve düzen yaratmak için oluşturulur. Duyumsal (maddi) güdünün bastırılması ile duygular zarar görürken akli güdünün bastırılması ile toplumsal aksaklıklar oluşur (Schiller, 1990, s. 54-57). Schiller, akli temsilen "kandırılmayan bir şuur" tabiat için ise "katıksız duygu" ve bu ikisinin dengelemek için "zamanı zamanda ortadan kaldıran", "oluşu mutlak varlıkla", "değişimi özdeşlikle"

değiştirebilen oyun güdüsünü önermiştir. Bir üçüncü güdü olarak oyun güdüsü oyun ve sanatın birlikteliği ile maddi ve akli güdünün bir arada tatmininin sağlanacağı düşünülmektedir (Dursun, 2014, s. 36-37). Oyun güdüsüne ise ancak sanat aracılığıyla ulaşılabilmektedir. Oyun ve sanat insanın yargılanmayacağı belli kurallar dahilinde istediği her şeyi yapabileceği özgür bir alan sunar. Oyun ve sanat aracılığı ile sonsuz bir güven içerisinde hiç akmayan zaman içerisinde sürekli bir değişimi ve zamanın bir içeriğe sahip olma durumunu bir arada alımlayabilmek olanağı mevcuttur. Bu da ilkelden evrensele giden bir oyunsal unsurla mümkün olur.

Sanatçının mitosa benzer bakış açısı ilkelerin ritüellerini anlamlandırmada çokça başvurur. Genel katı kuralların olmadığı mitoloji için irrasyonel bir bakış açısı birden çok yerde olmak gibi tanrısal özelliklerin yaratıcı bir zihinle kavranması gereklidir. İlkelerin ritüellerinde kullandıkları maske topluluğundaki herkes tarafından el yapımı olduğu bilindiği halde maskenin temsiline saygı gösterilir. Ritüel sırasında maskenin kullanıcısı tanrılaşır ve bu tanrısal her kabile bireyi tarafından tanınır. Tanınması yanında coşku içinde ritüele dahil olunur. İlkeler çocuğun oyun alanına girmesine benzer bir hızla oyuna dalma becerisine sahiptirler. Oyunun her şeyin mümkün olduğu alanına bilincin yitirilerek katılım sağlanması bireyin kendinden büyük bir şeyin parçası olma hissini deneyimlemesine olanak sağlarken hem izleyenleri hem de oyuncularını özgürleştirir (Campbell, 1995, s. 29-30).

Oyunun dönüştürücü gücü ve kültür oluşturan temel yapı taşlarından biri olması toplum bilimciler tarafından da incelenmesine sebep olmuştur. Kültür tarihçisi Johan Huizinga oyunun kültürden daha eski, kültür oluşturma gücüne sahip ve oyunun kültürün bir üst başlığı olduğu düşüncesindedir. Kültürün oluşabilmesi için insan topluluğunun gerekli olduğunu ancak oyunun insana has olmadığını, hayvanların da doğallıkla oyun oynadıklarını belirtmiştir. Bu nedenle oyunun hiçbir "uygarlık basamağıyla" ya da "evreni kavrayış biçimi" ile ilgili olmadığını söyleyerek onu bilinç ile içgüdü arasında ya da ötesinde bir yere yerleştirmektedir. Oyunun tasarımsal karakterine, amacının kendi içinde olmasına, özgürleştirici yanına ve zengin işlevine dikkat çekmektedir (Huizinga, 2010, s. 16-20). Çağdaş sanat, sanatçının kendini sağaltarak gerçek potansiyeline ulaşmak ve kültüre katkı sağlamak adına, oyunun bu iç güdü ve bilinç arasındaki konumundan ve zengin işlevinden güç alarak, bugüne uzanmasını gerektirir.

Huizinga, Homo Sapiens (Akıllı İnsan) tanımının sanıldığı gibi insan türüne çok da uygun olmadığını anlaşılması ile bu ilk tanıma Homo Faber (İmalat Yapan İnsan) eklenmesinin uygun bulunduğu görüşünün ışığında Homo Ludens (Oynayan İnsan) teriminin diğer iki terimin yanında yer almayı hakkettiğini savunmuştur. Bu bağlamda oyun yalnızca akıl yahut yalnızca içgüdüye indirgenemeyecek kadar kendiliğinden, amacı kendi içinde, derin anlamının yanında rafine ve değişmeyen ilksel bir öze sahip zengin bir işlemdir. Oyunların özünde oyunun oyun olabilmesini sağlayan bir dizi kurallar bulunmaktadır. Bunlardan biri oyunun amacının kendi içinde olmasıdır. Başka bir deyişle oyun yalnızca oyun oynamak için oynanır ve bu süreç oyuncu için başlı başına tatmin edici bir süreçtir. Oyunun hiçbir zorlamaya yer vermeyen topyekûn gönüllü bir eylem olması da oyunun kuralları arasındadır. Aynı zamanda oyun maddi çıkar yahut bireysel çıkar amacı gütmemelidir. Böyle bir durumda asıl amacından sıyrılmış ve ilksel niteliğinden uzaklaşmış olacaktır. Oyunun kendi içerisinde bir akış bulunmalı ve içinde tekrar edilebilme olanağı barındırmalıdır. Bu tekrarlar nakaratlar, birbiri yerine geçen çeşitlenmeler ile bir doku oluşturur. Oyun alanının sınırları içinde düzen vardır ve oyun tamamıyla izleyeni ve katılanı özgürleştirerek kendinden daha yüce bir amacın parçası olma hazzı sunar Huizinga oyunu belirli bir zorlama olmaksızın, özgür irade ile oynana, belli başlı kuralları olan, bir mekan ve zaman içinde amacının kendi içinde olduğu ve

gerilim ve sevinç duygularının eşlik ettiği günlük yaşamın içerisinde başka türlü olmak olanağının yaratıldığı ve bilincin de bu sürece eşlik ettiği iradi bir eylem olarak tanımlanmaktadır (Huizinga, 2010, s. 13-50).

Oyunun madde ile sınırlanamaz doğası tinselliğin kavranma gerekliliğini dolayısıyla irrasyonel anlayışı da beraberinde getirir. Oyun aynı zamanda insana kendini gerçekleştirme, içsel bütünlüğünü kazanma, tatmin edici bir yaşam biçimine geçme olanağı sunmaktadır. Bu bağlamda aydınlanma çağı düşünürü Schiller'in "İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oynadığı yerde insandır" ifadesi bu görüşü destekler niteliktedir (Schiller, 1990, s. 76).

19. yy.'ın epistemolojik bakış açısının kırılmasıyla birlikte 20. yy.'ın başlarında Sigmund Freud insan davranışlarının aslında sanıldığı gibi irade, akıl ve mantıkla yönetilmek yerine insan davranışlarının bilinçdışı ve irrasyonel dürtüler gibi belirsiz nedenlerle yönetildiğini kanıtlayan deneylerde bulunmuştur. Akıldışı, irrasyonel anlayış, bireysel algı, yorumlama, insanın kendini ve yaşamı kavrama çabası Freud sayesinde önem kazanmıştır (Kihlstrom, 2000, s. 481). İnsanın kendi davranışlarının kontrolünü tamamıyla eline almış üstün canlı olduğu inancı önce Darwin'in evrim teorisi ile ardından Freud'un Psikanaliz kuramı ile yerle bir olmuştur. 20. yy. başlarında Freud Bilinç ile sınırlanamayan anlayış rasyonel değil irrasyonel, hermeneutik olarak algılanmaya başlamıştır. Bu da ancak oyuncu bir bilinç ile mümkün olabilmektedir. Bilincinde olmadığı bastırılmış duyguları tarafından yönetilen insan, yaşamın içinden kaynaklanan bu duyguları sağaltmanın kendini yeniden gözlemlemenin, keşfetmenin, dönüştürmenin yolunun sanat ve oyun aracılığıyla gerçekleşebileceği düşünülmektedir.

Freud'un insan varlığının özünü rasyonellikten çok irrasyonellikle, bilinçten çok bilinçdışı ile tanımlıyor oluşu sanatta nesne ile özne arasındaki ilişkiye de yansımıştır. Oyunun tekrar irdelenmesi, çağa adapte edilmesi ve çağdaş sanatla ilişkilendirilmesi ise 20.yy. düşünürü Ludwig Wittgenstein'in dil oyunu üzerine çalışmaları sayesinde mümkün olmuştur. Wittgenstein kullanılan günlük dilin temsili bir oyun olduğunu ve bir nesnenin bilinebilmesi için onun içsel değerlerinin bilinmesinin önemini vurgularken bunu da kelimelerin bir iletişim biçimi içerisinde anlam kazanıyor olması örneğiyle açıklamaktadır (Rızvanoğlu, 2012, s. 47- 53). Düşünürün görüşlerini kavramsal sanatçılar, Sanat ve Dil (Art and Language) grubu sanatı gösterge bilimsel ve dilbilimsel bağlamda yorumlayarak desteklemişlerdir (Atakan, 2008, s. 46).

20. yy.'ın felsefi kavrayışında olduğu gibi varlık nesneye değil oluşa yönelik bir hal alarak, bilginin yerini bağlam ve oluşun önemi almıştır. Sanatsal bağlamda ise sürecin yapıta dönüştüğü, sanat nesnesi ile izleyici arasındaki mesafenin kalktığı yeni ifadeler ve olanaklara fırsat verilen bir sürecin başlangıcı olmuştur. Dijital çağ ile birlikte sanatsal ifadeler çok boyutlu, katılımcı, etkileşimci, farklı disiplinlerin harmanlandığı melez, çok sesli ve diyalog olarak evrilmiştir.

Oyun plastik sanatlarda daha çok sanatsal biçimlerin üretim süreçleri ile ilişkilendirilmiştir. Çağdaş sanat ile birlikte sanatın üretim sürecinin sanat yapıtına dönüşmesi ve katılıma olanak sağlaması ile sanatın ilksel niteliği olan oyunun tekrar tam anlamıyla sanatın her alanına nüfuz edebildiği düşünülmektedir. Oyun artık bireysel yaratıcılık sürecinin ötesine geçerek yapıtın içinde erir. Oyunun doğasından kaynaklanan bu çekim izleyiciyi katılımcıya dönüştürürken sanat yapıtı, izleyici ve sanatçı arasındaki sınırları ortadan kaldırır. Çağdaş sanatta bu özne, nesne arasındaki mesafenin ortadan kalkması ve zaman zaman yer değiştirmesi, sanatın diyaloga ve etkileşime evrilmesi katılımcıyı "oynayan insana" sanatçıyı "oyun kuran insana" dönüştürdüğü düşünülmektedir.

Diyalog olarak sanat kavramının ve "ilişkisel estetik" teriminin sanat terminolojisine eklenmesi Nicolas Bourriaud'ın sayesinde gerçekleşmiştir. Günlük hayata dair alternatif yaklaşımlar üretirken bu süreçte ortaya çıkan insan ilişkilerinin ve diyalogun sanat olduğu görüşünü savunan Bourriaud bu düşüncelerini "Sanatsal etkinlik, formları, tarzı ve işlevleri değişmez bir öze değil, çağlara ve toplumsal içeriklere göre evrilen bir oyundur" ifadesiyle belirtmiştir (Bourriaud, 2018, s. 17).

"Oyun Kurmak" ve Sanatçı Örnekleri

Sanatçının bireysel yaratıcılık ve kurgu süreci, yaratma sürecinin yapıta dönüşümü, yapıtın yahut üretim sürecinin bir diyalog olarak etkileşime girmesi gibi tüm bu süreçler için "oyun kurma" terimi önerilmiştir.

Oyun kurma kuralları belli bir oyun oynama eylemi değildir. Sanatçının kuralların kendisinin belirlediği bir oyundur. Roger Caillois kuralsız oyunlar üzerine şunları söylemiştir:

"Oyun, kuralların sınırları içinde özgür olan bir karşılığı anında bulmak, icat etmek zorunluluğundan ibarettir. Oyuncunun serbestliği, eylemi için tanınmış olan bu pay, oyun açısından temeldir ve bir ölçüde de verdiği zevki açıklamaktadır. Oyun sözcüğünün, bir yorumcunun kişisel tarzını ya da bir mekanizmadaki kurgu bozukluğunu ifade etmek üzere, bir sanatçının oyunu ya da bir dışlinin oyunu türünden deyimlerde rastlandığı gibi, böylesine dikkat çekici ve anlamlı kullanımlarını açıklayan da aynı şekilde bu serbestliktir" (Caillois, 1994, s. 39).

Aynı zamanda birçok oyunun kuralı olmadığını ve bir tür doğaçlama gerektirdiğini belirterek, "uydurunun", "sanki duygusunun" kuralın yerine geçtiğini, tamamıyla kurallarla aynı işlevi gördüğünü böylece kendiliğinden bir uyduru yaratmakta olduğunu belirtir (Caillois, 1994, s. 39). Sanatçının oyun kurması böylesi uydurudan türeyen bir oyundur ve öncelikle bireyseldir.

Bireysel yaratım süreci, etkili bir karşılaşmanın ve buna bağlı duygulanımın olduğu mutlak bir eylem gerektirir. Eylemler ise semboller dizini ve bu dizinlerden karmaşık sembol örüntüleri üretirken, tekrar tekrar başa dönmeyi göze alma gibi sanatçının bireysel yaratma süreçlerinin tümünü oluşturur. Bireysel yaratma süreci aydınlanma çağı ve romantizm ile öne çıkan bireysellik kavramıyla birlikte önem kazanmıştır. Bu bağlamda sadece teknik değil sanatçının bakış açısı ve yorumunun önemli olduğu benliğinin sürece sirayet ettiği bireysel oyun kurma sürecini önemli hale getirmiştir. "Bireysel oyun kurma", sanatçıların imge üretimlerini de içine alan bir süreci imler. Sanatçılar imgelerini kendi kurdukları dünyaları ve dış dünya algıları arasındaki alanda oluştururlar. Bu alan yaratıcılığın oluşmasını sağlayan oyun alanıdır.

Psikanalist D.W.Winnicott yetişkinlere de uyarladığı ancak çocuklarda örneklediği ve "anlamlı simge" olarak adlandırdığı imgenin ancak güvenilirlik gerektiren bir oyun alanı aracılığıyla oluşabileceği düşüncesini, "İmge oluşturma ve bunları yeni kalıplar içinde bir araya getirerek yapıcı bir biçimde kullanma kapasitesi bireyin güvenme yeteneğine bağlıdır." aktarımı ile de desteklemektedir (Winnicott, 2014, s. 128-129). Güvenli ortam yaratıldığında ancak oyun deneyimi ile kişi kendini yaratıcı alana taşıyabilir. Winnicott bu deneyimi şöyle anlatır.

"İnsanın deneyimsel varoluşunun tamamı oyun oynama temeli üzerine inşa edilir. Orada artık içe dönüklük ya da dışa dönük olma durumunda değildir. Hayatı geçiş olguları alanında, öznellik ile nesnel gözlemin kesiştiği heyecan verici

noktada, bireyin iç gerçekliği ile bireyin dışında kalan ortak gerçeklik arasındaki ara bölgede yaşarız” (Winnicot, 2014, s. 87).

Winnicot insan yaşamın değerini ancak yaratıcı kavrayış aracılığıyla hissedebileceğini ve böyle bir kavrayışa ulaşmanın yegâne yolunun oyun olduğu düşüncesindedir. Bu düşüncesini ise: “Bir çocuk ya da yetişkin ancak oynarken ve sadece oynarken yaratıcı olabilir ve bütün kişiliğini kullanabilir; birey de kendini ancak yaratıcı olduğunda keşfedebilecektir.” sözleri ile belirtmiştir (Winnicot, 2014, s. 75). Bu özgür alanda kişinin kollektif ve bireysel bilinçdışı kendi kavrayışı ile birleşir ve sanat aracılığıyla dönüşerek imge yaratılır. Varoluşçu psikolog Rollo May imgelemenin insan yaşantısını beslemesinin yanında mantık ve bilimin sanat biçimlerinden türediği görüşündedir (May, 2018, s. 135).

Kurulan, tasarlanan her şey analiz, sentez gibi birçok aşamadan geçmiş üstün bir beceri ürünüdür. Sanatçılar sadece bireysel değil kolektifin de içinde bulunduğu bir öte bellekten, bilinçdışından devşirdikleri biçimleri, duyguları, düşünceleri dönüştürerek tekrar kurarlar. Mitos ve semboller içeren sanat sanatçının elinden çıkar ve matriste iz bırakarak hem insanın kendi içine hem de insanlığa yepyeni bir bakış sunar (Freud, 2012, s. 119). Bu bakış hem geçmişe hem de geleceğe aynı anda bakabilme olanağı ile rafine bir özden sonsuz biçimler oluşturarak ve bütünleyerek gelişir.

Zoolog ve etnolog Desmond Morris, kumla oynayan çocuktan, senfoni hazırlayan kompozitöre kadar herkes için geçerli olduğunu söylediği kültürler arası gözlem ve araştırmaları sonucunda ulaştığı bir dizi kuralı “oyunun kuralları” olarak adlandırmıştır. Bu kurallar çocukluk oyunlarından yetişkinliğe taşınan ve yetişkinlikte haberleşme, iletişim, bilgi alışverişi gibi birçok sistemin içerisinde uygulanması mühim olan kuralları içermektedir (Morris, 1985, s. 184).

1.Bilinmeyen bilinen olana dek inceleyeceksin. 2.Bilineni belirli bir ritim içerisinde tekrarlayacaksın. 3.Bu tekrarlamayı, olanakların elverdiği bütün çeşitlerde deneyeceksin. 4.Bu çeşitler arasında en doyurucu olanları seçecek ve diğerlerini bunları daha da geliştirmek uğrunda harcayacaksın. 5.Bu çeşitlemeleri birbirleriyle tekrar tekrar birleştireceksin. 6.Bütün bunları, yapmış olmak için, yani herhangi bir amaç uğruna değil, kendisi bir amaç olduğu için yapacaksın (Morris, 1985, s. 184).

Oyun kurma süreçlerinin ikincisi ise “yaratma sürecinin yapıta dönüşümü bağlamında oyun kurma olarak incelenmiştir. Yaratma sürecinin yapıta dönüşümü sanatçının bireysel yaratım sürecini yapıta dönüştürmesi olarak belirlenmiştir. Yaratma süreci geleneksel anlamda yapıtı oluşturma süreci olarak tanımlanır ve görünür olmayan bir süreci imler. Modernizm sonrası, günümüze kadar dönüşerek devam eden bu süreç içerisinde, geleneksel kalıpları yıkarak yeni ifade biçimleri arayan sanatçılar farklı malzeme kullanımları, sanat nesnesinin var olan işlevinden koparılması gibi yeni arayışlar içine girmişlerdir. Sürecin yapıta dönüşümü kavramsal, bedensel, eylemsel vb. sonsuz malzemenin izin verdiği her biçimde gerçekleşebilmektedir. Malzeme doğa ise yeryüzü sanatı, beden ise beden sanatı, eylem ise performans sanatı şeklinde çoğaltabilecek örneklerle birlikte melezlenerek ve üst üste bindirilerek oluşturulabilen yeni anlam üretme biçimleri şeklinde kendini gösterebilmektedir. Bu yer değiştirmeleri ve üst üste katmanlı ifade biçimlerini kurabilmek için oyuncu, deneysel ve irrasyonel bakış açıları gerektiği düşünülmektedir. Performans sanatı, kavramsal sanat, yerleştirme sanatı, interaktif sanat, happeningler, süreç sanatı, beden sanatı, kavramın düşünce malzemesi olarak yapıta dönüşümü, doğanın, sesin ve videonun sanat malzemesi olarak kullanımı sürecin yapıta dönüşümü bağlamında değerlendirilebilir.

Oyun kurma süreçlerinin üçüncüsü ve sonuncusu ise "Diyalog olarak oyun kurmak" tır. Disiplinlerarası, melez, günlük hayata yakın ifade biçimleri ile sanatçı ve toplum arasındaki sınırları kaldırarak birbirine yakınlaştırmaya yönelik bir sanat söylemi barındırır. Bu diyalog, izleyiciyi katılımcıya, spontan etkileşimlerle yapıtı ilişkiye dönüştürerek, yaşayan bir organizma gibi kendi kendini dönüştürmesine izin verdiği bir sürece dönüşür.

Duchamp'ın 19. yy.'ın sonları 20.yy'ın başlarına kadar olan süreçteki üretimleri sanat tarihinin kırılma noktasını oluşturmuştur. 20.yy'ın başlarında bilimde Einstein'ın görelilik teorisi ve 20. yy. ortalarında Kuantum ve Heisenberg'in belirsizlik ilkesi sanatçıyı geçişliliğin ve belirsizliğin farkındalığı ile yapıtı üretmeye sevk etmiştir. Bu durum çağdaş sanatçıyı rastlantının önemini vurguladığı ve kontrolün elden bırakıldığı yeni deneyimlere yer açan olanaklar üretmeye zorlar (Carlson, 2013, s. 45). Örneğin malzemesi kavram olan bir sanat üretiyor olmak dikkati sanat nesnesinden sürece taşınması bakımından bir dönüm noktası oluşturmuştur. Bununla birlikte Duchamp'ın "kayı nesnesi" ne dönüşen hazır nesnelere yaşam ve sanat arasındaki ince çizgide dururlar (Antmen, 2008, s. 125).

Duchamp "hazır nesne" kavramını sanat terminolojisine dahil etmiş ve bu yolla "retina estetiği" dediği geleneksel estetik kaygıları reddettiği yeni bir estetik anlayış yaratmıştır. Bu anlayış yapıtın estetik unsurlarının dışlandığı, yapıtı ve sanatçı arasındaki mesafenin kalkarak, sanatı günlük hayat pratiğine yakınlaştırdığı düşünülmektedir. Artık yapıtı sanatçıdan kopuk biricik bir sanat eseri değil, bir iletişim aracı olarak yerini alır. Sanatçı ise işaretleyicidir. "Hazır nesne" yapıtın sanatçının müdahalesinden sonraki yeni anlamı ve onun günlük kullanımdaki anlamı ile birlikte alınır. Hazır nesnenin farklı biçimde kullanımı izleyiciyi düşündürerek, yeni olanaklar sunmaktadır. Eş zamanlı olarak, esere yüklenen yeni anlam ile günlük kullanımdaki anlam arasındaki çatışma, izleyiciyi nesnenin bağlamını düşünmeye sevk ederken düşünsel bir alan açmaktadır. "Hazır Nesne" sanatın, sanat yapıtının sergilemenin, üretim ve değerlendirme süreçlerinin, geleneksel estetik kriterlerin sorgulandığı, yeniden kurulduğu, yer değiştirdiği bir sürecin önünü açmıştır. Yetenek, teknik, ustalık gibi kriterlerin önemi giderek azalarak yerini düşünme ve seçme eylemlerine bırakmıştır. Çağdaş sanatta, malzeme çeşitliliği, düşünsel sürecin sanat eseri olarak öne çıkması, görünenin ardına geçme çabası bakımından mantık ile kavranamayan ve izleyiciyi sürece davet eden nitelikleri ile yaratma süreci bağlamında oyun kurulabilme olanağı sağladığı düşünülmektedir.

Duchamp'ın hazır-yapıtları sanat yapıtı algısına yeni bir boyut kazandırması bakımından önemlidir. Valizdeki Kutu" adlı yapıtı, hazır nesnelere olmak üzere 1935 yılına kadar ürettiği yapıtlarının minyatürlerini içermektedir. Avrupada savaş hazırlıkları sırasında Fransa'dan Amerika'ya gitmek üzere valiz hazırlama sürecinde olan sanatçı, o dönemi yansıtan "taşınma", "göç" gibi kavramlara kendi deneyimi üzerinden dikkat çekmiştir. Eserlerinin minyatürlerini üretiyor oluşu ile izleyiciyi tekrar üretim, seri üretim ve metalaştırma üzerine düşündürürken, müze kültüründen ticari galeri kültürüne doğru bir yönelmeyi de temsil ettiği görülmektedir (Hopkins, 2018, s. 46).



Görsel 1. Marcel Duchamp, “Valizdeki Kutu”, Hazır Nesne, Deri Valiz içerisinde Duchamp’ın yapıtlarının reproduksiyonları içerisinde kendi yapıtlarından oluşan minyatür kopyalar, 40.7 x 38.1 x 10,2 cm, Filedelfiya Sanat Müzesi, Filedelfiya, ABD, 1941 (URL-1).

Duchamp’ın “Büyük Cam” adlı yapıtını tamamladıktan sonra artık sanatı tamamen bıraktığı ve kendini satranç oynamaya adanmış biliniyor. Ölümünün ardından üzerinde çalıştığı başka bir yapıt ortaya çıkmıştır. Andre Breton’un Duchamp’ın “Büyük Cam” adlı yapıtı ile ilgili çözümlerindeki şifrelerle oluşturulmuş “Veriler. 1. Şelale ve 2. Gaz Lambası” adlı enstalasyon, Duchamp’ın ölümü ile ertelenen sanat üzerine düşündürürken adeta hesaplanan bir ertelemeye dönüşen bu sürecin yapıtın bir parçası olduğu izlenimi yaratmıştır (Hopkins, 2018, s. 49).



Görsel 2. Marcel Duchamp, “Étant donnés” (Veri:1. Çağlayan, 2. Gaz Lambası) Enstalasyon, Filedelfiya Sanat Müzesi, Filedelfiya, ABD,1969, (URL-2).

“Büyük Cam” ile bağlantılı olarak oluşturulan “kayda değer” anlamında kullanıldığı düşünülen “Étant Donnés” burada izleyiciyi ahşap bir kapının ardında röntgenci olmaya zorlar. Kapıdaki delikten bakıldığında bir şelalenin yer aldığı doğa içerisinde uzanmış ve gündüz vakti yanan bir gaz lambasını tutan başı görünmeyen çıplak bir kadın figürü ile karşılaşılır. Sanatçı burada bir oyun kurucu olarak, merak duygusu uyandırarak, izleyiciyi kurduğu oyuna dahil eder. Octavia Paz’ın “Büyük Cam” ve Asamblaj olarak adlandırdığı “Étant Donnés” yapıtları ile ilgili yorumunun önemli olduğu düşünülmektedir.

Röntgencilik aracılığıyla aşk alaya alınırken röntgencilikte izlemeye ve izleyip düşünmeye dönüştürülür. Çıplak bir kadın görürüz, tüm bir evrendir bu ve tüm evrenler gibi bu kadın da bir mekanizmadır ve tüm mekanizmalar gibi o da” hareket eden akıldır” Bu akıl, *Ambalaj’daki* kadında varlık bulan bir düşüncedir. Şunu yinelemekte yarar var: Duchamp’ın yapıtı, seneler içinde gözlerimizin önünde kat kat açılan engin bir anamorfozdur (Paz, 2017, s. 151).

Duchamp’ın sanatı askıya alınmış bir sanat gibi düşünülebilir. Bu yeni sanat anlayışında estetik kriterler değişerek, beğeniden uzaklaştırılmıştır. Picasso biçimi bozup yeniden kurarken Duchamp ise estetik unsurları, güzeli, çirkini bozup yeniden kurmuştur

(Danto, 2010, s. 145). Duchamp'ın amacı sanat, sanatçı, sanat objesi ve halk arasındaki ilişkinin değiştirilmesidir (Lynton, 2015, s. 131).

Çağdaş sanatın yaratma sürecine odaklanması ve sanatsal eğilimlerin çeşitlenerek eylemin, sesin, bedeninin, akla gelebilecek her şeyin sanat malzemesi olarak kullanılma olanağı, yapıtın eylemin kendisi olarak evrilmesi yaratım süreci bağlamında oyun kurmaya örnektir. Bilincin artık dokunabileceği bir yapıtın ötesine geçmesine ve sanatçının oyunu takip edebilmesi için kendi bilincinden öteye giderek, aklın katı sınırlardan kurtulması gerekliliğini doğurmuştur.

Sanat yapıtının tözsel değişiminde, izleyenin bakış açısının önemini "Yaratıcı Eylem" adını verdiği bir konferansta vurgulamıştır (Hopkins, 2018, s. 50). Duchamp'ın sanat anlayışına göre sanatçının artık "deneyim seçen ya da materyal seçen kişi" olması ve gerçek hayat etkinliklerinin sanat olasılığı taşıması Çağdaş sanatı, sürecin önemine bedeninin de eklenmesiyle performans ve "happening"e doğru taşımıştır (Carlson, 2013, s. 156-157).

Performans sanatçısı Marina Abramovic, kendisini bedeninin sınırlarını araştırmaya adanmış ve görsel sanat formu olarak performansı seçmiştir. 1974 yılında gerçekleştirdiği "Ritim 0" adlı performansında 72 adet farklı nesnenin bulunduğu bir masa yer almaktadır. Sanatçı ziyaretçileri istedikleri objeyi bedeninde uygun gördükleri şekilde kullanmalarına izin verir. Performans sırasında masada bulunan bıçakla sanatçının bedenine çizikler atan, elbiselerini yırtan, bedeninde sigara söndüren katılımcılar olmuştur. Katılımcılardan birinin sanatçıya silah yöneltmesi karşısında bir diğer katılımcı performansın sonlanmasını sağlamıştır. Sanatçının bedeninin sınırlarını zorladığı performansında, sosyolojik bağlamda savunmasız biri karşısında elinde gücü barındıranlar arasındaki ilişki ve davranış biçimi sosyal bir deney oluşturmuştur (Fineberg, 2014, s. 335). Sanatsal bağlamda ise malzemenin beden olması, sürecin yapıta dönüşmesi ve izleyicinin de katılımcıya dönüşmesi yaratma sürecinin yapıta dönüşmesi bağlamında oyun kurmaya ve bir diyalog olarak oyun kurmaya örnek teşkil ettiği düşünülmektedir.



Görsel 3. Marina Abramovic, "Ritim 0", Performans, Studio Morra, Napoli, İtalya, 1974 (URL-3).

Abramovic'in katılımcılar ile hiç konuşmadan sadece göz teması kurduğu, birlikte sadece su içişe odaklandığı performanslar bulunmaktadır. Geleneksel ritüel anlayışını çağdaş sanatla bütünleştirmiş, izleyicinin katılımcıya dönüşmesi ve sürece odaklanmanın önemi ile yaratma sürecinin yapıta dönüştürdüğü ve diyalog olarak oyun kurduğu yapıtlar üretmiştir.



Görsel 4. Marina Abramovic, “Sanatçı Burada”, Performans, Modern Sanatlar Müzesi. New York, USA, 2010 (URL-4).

Abromovic’in “Sanatçı Burada” adlı performansı New York Modern Sanatlar Müzesi’nde Klaus Biesenbach’ın küratörlüğünde sanatçının sandalyede hareketsiz şekilde, konuşmadan oturarak, 3 ay süresince her gün 7 saat farklı katılımcılar ile göz teması kurması şeklinde devam etmiştir. Katılımcının sanatçının karşısında ne kadar süre performans alanında bulunacağını belirleyicisi olması, katılımcının aktif bir şekilde performansta yer almasını sağlamıştır. Bu bağlamda sanatçı yani oyun kurucu performansın ana hatlarını belirler. Ancak katılımcılarla şekillenen ve planlı olmayan, sanatçı ve katılımcının yer değiştirebildiği ve süreç yönetiminin sanatçının elinden yittiği doğaçlama bir alan yaratılmış olur.

Sanatçı ve katılımcı arasında yaşanan diyalog bakımından düşünüldüğünde bir karşılaşma süreci yaşandığı söylenebilir. Bu esnasında yalnızca göz teması ile katılımcı ve sanatçı arasında karşılıklı sözsüz bir diyalog süreci yaşanır. Bu diyalog her katılımcının varoluş algısına göre değişiklik gösteren farklı duygulanım durumları yaşadıkları Bourriaud’ın çağdaş sanat söylemiyle paralel olarak günlük yaşam deneyimlerinin içinde alternatif bir alan olanağı sunan bir deneyime dönüşür.

“Sanatçı Burada” isminin de belirttiği üzere bir “anda olma” deneyimi sunan katılımcıyı ve izleyiciyi meditatif bir farkındalık haline davet eden bir performanstır. Yapıtta gönüllü bir katılımın olması izleyicinin, katılımcının ve sanatçının kapılması, kendinden yüce bir olgunun parçası olma hissi mekân ve zaman içerisinde mekân ve zamandan ayrı bir alan yaratılmış olması gibi özelliklerin oyunu tanımlarken kullanılan özellikler olması sanatçının bir oyun kurucu olduğunu düşündürmektedir.

Abromovic malzemesi beden olan performans sanatı üzerinden kendi sınırlarını keşfetmiş ve aklına gelen tüm olasılıkları deneyimlemiş, bu deneyimleriyle kendi dilini oluşturmuş ve bu bireysel oyununu genç sanatçılara da öğretme muvaffakiyetine yaşarken erişebilmiş bir sanatçıdır. Bu durum usta çırak ilişkisinin çağdaş versiyonuna gönderme yaparken, amacı kendi içinde olan bir oyun kurma sürecini imlemektedir. İnsanlığın temel yapı taşlarından, ilkel yanlarından yola çıkıp çağdaş insanın gereksinimlerini ve algısını birleştirerek günümüze uyarlayabilmiş ve bu yanıyla insana dokunabilmiş bir oyun kurucu olarak tarihte iz bırakmıştır.

Gabriel Orozco ebeveynleri gibi sanatçı figürlerle büyümesinden dolayı sanat gündemine, sanat politikasına hâkim olmuş, kendi özgün fikirlerini erken yaşlarda olgunlaştırabilmiştir. Batılıların o dönem çokça ilgi duyduğu Zen felsefesi Orozco’nun yapıtlarında sonsuz döngü ve akışa dair bir söylem olarak yerini almıştır. Sanatçılara dikte edilen atölye kavramını ve geleneksel resim ortamını reddederek, seyahatleri esnasından buluntu eşyalardan göçebe heykellere, rastladığı biçimleri yeniden kurarak,

toplumla tekrar ilişkilendirdiği seriler üretmiştir. Geçici, göçebe dış mekân heykellerini kamera aracılığıyla kaydederken, günlük yaşam müdahalelerini ve insanların etkileşimlerini de arşivleyerek araç olarak kullandığı fotoğrafları aynı zamanda sanat yapıtı olarak da sunmuştur. Brezilya'da Cachoeria kasabasında bulunduğu sırada henüz toplanmış olan bir pazar yerinde kalan dört adet portakalı, dört farklı masaya yerleştirerek günlük hayata müdahalesini bir fotoğrafla kaydeder. Bu müdahaleyi gören yerel halkın ona "Turista Maluco" (Çılgın Turist) olarak seslenmeleri yapıtın adını belirleyen unsur olmuştur. Orozco, fotoğrafın belge niteliği taşımasından ziyade zamanın içinden geçerken sanatçının müdahaleleri ve olayların tanıklığını önemser, fotoğraflar da ona göre olaydan sonra tekrar bakıldığında yeniden yüzleşme, karşılaşma yaratması bağlamında bir araç özelliği taşır. Bu araçsallık asıl olanın süreç ve oyunun kendisi olduğunu betimler niteliktedir ("Moma Orozco".1-2 Paragraf).



Görsel 5. Gabriel Orozco, Crazy Tourist, Chromogenic color print (C-print), 16x20in.(40.6 x 50,8 cm), 1991 (URL-5).

Orozco oyunlardan etkilenmiş ve yeni uyarlamalar yapmıştır. Sanatçı "Ping Pond Table" (Pin Gölet Masası) adlı yapıtında iki pin pon masasını çapraz şekilde birleştirmiş ortaya masa tenisi filesi yerine bir gölet yerleştirmiştir. Yapıtın günlük kullanımda "Ping Pong Table" (Pin Pon Masası) adını arasına yerleştirdiği gölete (pond) gönderme yaparak "Ping Pond Table" (Pin Gölet Masası) olarak kelime oyunu ile değiştirmiştir. Yeni olası alanlar yaratma fikrinin baskın olduğu bu yapıt, masa tenisi oyunu esnasında file yerine yeterli bir boşluk olan sanatçının oluşturduğu alan bulunur ve iki değil dört kişilik bir oyuna dönüşür. Sanatçı oyunu evrende oynamanın yeni bir yolu için alan açmıştır. Ona göre her oyun bir evrendir. Her oyun sanatçının evren algısının, kendi gerçekliğini düzenleme ve yeniden yapılandırma şeklinden ibarettir "Ping Pond Table" evrenin hem bu kadar keyfi hem de aynı derecede istikrarlı ve sabit oynadığı bir oyundur (Art 21, 1-7. Paragraf).



Görsel 6. Gabriel Orozco, "Ping Pond Table", Enstalasyon, Müdahale edilmiş pin pon masası, zambaklar, su, Karışık Teknik, 76.2 x 426.1 x 426,1 cm, Marian Goodman Galerisi, Paris,Fransa, 1998 (URL-6).

Orozco'nun yapıtlarındaki belirgin oyunsal unsurun yanı sıra, gündelik hayatta rastgele karşılaştığı nesnelere yeni bağlamlar oluşturması ve bu bağlamları etkileşime sunması hem sürecin yapıta dönüşümü bağlamında hem de bir diyalog olarak oyun kurmaya örnek teşkil etmektedir.

Sonuç

Oyunun kültür oluşturan, yaratıcılığı ve buluşu destekleyen özellikleri düşünürler tarafından onaylanmıştır. Sanatın kitleleri etkileyerek tarihte iz bırakabilmesi için sanatçının kendi bilinçdışı ile yüzleşerek, oradan getirdiklerini kolektif bilinçdışı ile çakıştırması ve yeni bir ürün ortaya çıkarması ile mümkün olabilmektedir. Bunu sağlamanın ancak oyun ile mümkün olabileceği ve tarihte iz bırakmış ve kitleleri etkileyebilmiş her sanatçının, yaratma süreci bağlamında oyun kurabilen sanatçı olduğu sonucuna varılmıştır.

Sanatçıların eyleme geçeceği ve bu eylemleriyle kendi ritüelini, seçimlerini, eliminasyonlarını olgunlukla ve deneyimle birleştirebileceği ağırlı bireysel yaratma süreçlerinin aslında yapıcı bir oyun kurma süreci olduğu ve eyleminin ise oyun kurma eylemi olduğu düşünülmektedir.

Geleneksel sanat anlayışı, sanatçının yaratım süreci ile ürettiği sanat nesnesi arasındaki mesafe nedeni ile bu içsel süreç genellikle arka planda kalarak, yeterince gözlemlenmemektedir. Çağdaş sanatla birlikte yaratma sürecine sanat yapıtı niteliğinin yüklenmesi, sanatçının bireysel oyun kurma süreci sanat yapıtına dönüşme olanağı kazanarak, sanatı salt akılla kavranamayacak irrasyonel bir boyuta taşıdığı düşünülmektedir.

Diyalog olarak oyun kurma biçimi ise sanatçı, katılımcı, sanat yapıtı arasındaki mesafenin tamamen ortadan kalktığı yeni yaşam diyalogları üretildiği ve bunu gerçekleştirebilmek için oyuncu algılayıcı biçimine ihtiyaç duyulduğu sonucuna varılmıştır.

Günümüz toplumunun izole ve yabancılaşmış, mekanik ve temsiller üzerine kurulu yaşam biçiminin yanında mekânsal anlamda dar alanlarda, minimalist yaşam çözümlerine yönlendirilmesinin doğal sonucu olarak sıkışmışlık, kısıtlanmışlık, yalnızlık ve anlamsızlık hissini yaygınlığı gözlemlenmiştir. Sanatın günlük yaşam pratiğinde yeni bir diyalog olanağını mümkün kılan alanlar açması, bu alanları açarken irrasyonel,

bireyin ihtiyaç duyduğu özgürlük hissi ve zamanın bir içeriğe sahip olma halinin ancak oyun aracılığıyla sağlanabileceği düşünülmektedir. Bu durumda oyunun irrasyonel ve beklenmedik alanına girerek doyurucu bir benlik ve yaşam algısına, daha rafine ilişkilere yeni ve yaratıcı bağlamlara olanak sağladığı da tespit edilmiştir. Bu bağlamda, Marcel Duchamp, Marina Abramovic, Gabriel Orozco gibi kendi algısını çağdaş sanatın katılımcı, çoğulcu, oluşturma yönelik, disiplinlerarası sanatsal ifade biçimi ile birleştirerek özgün ürün üretirken, aynı zamanda sanatçıların birer oyun kurucu oldukları sonucuna varılmıştır.

Kaynakça

- Antmen, A. (2009). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Atakan, N. (2008). *Sanatta Alternatif Arayışlar*. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Bourriaud, N. (2018). *İlişkisel Estetik*, (çev. S. Özen). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Caillois, R. (1994). *Oyunun Tanımı*, (çev. Turan Ilgaz). *Sanat Dünyamız*, 19(55), 35-41.
- Campbell, J. (1995). *İlkel Mitoloji*. (çev. Kudret Emiroğlu). Ankara: İmge Kitabevi.
- Carlson, M. (2013). *Performans: Eleştirel Bir Giriş*. (çev. Beliz Güçbilmez). Ankara: Dost Kitabevi.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğubatı Yayınları.
- Fineberg, J. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat*. İzmir: Lamineks Matbaacılık.
- Freud, S. (2012). *Sanat ve Sanatçılar Üzerine* (çev. Kamuran Şipal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Hopkins, D. (2018). *Modern Sanattan Sonra*. (çev. Firdevs Candil Erdoğan). İstanbul: Yayınevi
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens*. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Kılıçbay, M.A. (1994). *Felsefi Oyun ya da Oyunun Felsefesi*. *Sanat Dünyamız*, 19(55), 42-44.
- Kihlstrom, J. F. (2000) *Freud's Influence on Psychology Has Been That of a Dead Weight*. Hilgard's Introduction to Psychology, 13, 481.
- Lynton, N. (2015). *Modern Sanatın Öyküsü*. (çev. Cevat Çapan, Sadi Öziş). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- May, R. (2018). *Yaratma Cesareti*. (çev. Alper Oysal). İstanbul: Metis Yayınları.
- Morris, D. (1985) *Çıplak Maymun*. (çev. Nuran Yavuz). İstanbul: İnkılap Yayınları.
- Paz, O. (2017). *Çırlıçplak Soyunmuş Görüntü*. (çev. Şule Demirkol). İstanbul: Everest Yayınları.
- Rızvanoğlu, E. (2012). *Dilde Nesnellik ve Öznenin Tasviyesi: Frige ve Wittgenstein*. *Posseible Düşünme Dergisi/ Journal of Thinking*, 2147-1622 (2), 43-56.
- Schiller, F. (1990). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup* (çev. Melahat Özgü). İstanbul: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Winnicott, D. W. (2014). *Oyun ve Gerçeklik*. İstanbul: Metis Yayınları.

İnternet Kaynakça

- Art21: <https://art21.org/read/gabriel-orozco-games-ping-pong-billiards-and-chess/#:~:text=OROZCO%3A%20The%20Ping%20Pond%20Table,people%20playing%20in%20four%20tables>, [Erişim Tarihi 10.11.2023].

MomaOrozco:https://www.moma.org/collection/works/81977?artist_id=7461&page=1&sov_referrer=artist, [Erişim Tarihi 10.11.2023].

URL-1:<https://www.moma.org/collection/works/80890>, [Erişim Tarihi 09.10.2023].

URL-2: <https://philamuseum.org/calendar/exhibition/marcel-duchamp-etant-donnes>, [Erişim Tarihi 15.11.2023].

URL-3: <http://www.marinaabramovic.com/early.html>, [Erişim Tarihi 20.10.2023].

URL-4: <https://artemagazine.it/2019/12/05/marina-abramovic-the-artist-is-present-il-documentario-su-rai-5/>:[Erişim Tarihi 20.10.2023].

URL-5: <https://www.mariangoodman.com/artists/56-gabriel-orozco/works/39141/>, [Erişim Tarihi 22.11.2023].

URL-6: <https://www.e-flux.com/announcements/29922/gabriel-orozco/>, [Erişim Tarihi 22.11.2023].