

SANAT VE OYUN

ART AND PLAY

Doç. Dr. Ceyda Güler

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü
ceyda.guler@msgsu.edu.tr

ORCID ID: 0000-0002-0568-4160

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 27 Haziran 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 24 Ekim 2024

Öz

Sanat ve oyun arasındaki ilişkinin irdelenmesi çok yönlü değerlendirmeyi gerekli kılmaktadır. Bu yazıda oyunun ontolojik açıdan ne olduğu, oyun içtepsinin felsefeciler açısından nasıl değerlendirildiği, sanat ve sanatçılar bağlamında nasıl ele alındığı incelenmiştir. Oyunun sanat, sanatçı ve izleyici üçgeninde nasıl ifade bulduğu, sanatçıların tavırlarında nasıl değerlendirildiği, sanat eserlerinde nasıl ele alındığı örneklerle değerlendirilmiştir.

Bu araştırmada oyun olgusunun tanımı, sınırlılıkları ve özellikleri üzerine yapılan incelemeler sonucunda elde edilen veriler ışığında sanattaki yerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemi sanat tarihinden seçilen eserler ve sanatçıların eylemleri oluşturmaktadır.

Abstract

Examining the relationship between art and play requires multifaceted evaluation. In this article, it is examined what the play is ontologically, how the play impulse is evaluated by philosophers, and how it is discussed in the context of art and artists. How the play finds expression in the triangle of art, artist and audience, how it is evaluated in the attitudes of artists and how it is handled in works of art has been evaluated with examples.

In this research, it is aimed to examine the place of play in art in the light of the data obtained as a result of examinations on the definition, limitations and characteristics of the play phenomenon. The sample of the research consists of works selected from art history and the actions of artists.

Anahtar Kelimeler: Oyun, sanat, kültür.

Key Words: Play/game, art, culture.

Giriş

Oyun, insanın içgüdüünün bilinçli veya bilinçsiz bir yansıması, bireysel veya toplumsal bir dışavurumdur. Oyun kavramının, sadece çocukların oynadığı eğlenceli bir etkinlik ile sınırlı olmadığı insanın hayatla ilgili kurduğu ifadeyi bir araç olduğu görülür. Saklambaç, yakar top gibi çocuk oyunlarının temelinde bile psikolojik ve sosyolojik veriler yer alır. Satranç ve kâğıt gibi yetişkin oyunları, toplumların tarihini, geleneklerini ve zihin haritasını yansıtır.

Oyunun tarihine bakıldığında onun, insanlık tarihi kadar eski olduğu görülür. İnsan var olduğundan beri avlanma, cinsellik, din, iş, sanat...vb. arasındaki sınırları belirlerken oyuna başvurmuştur. Georges Bataille, oyunun avcı-toplayıcı toplumlardan beri var olduğunu vurgularken oyun ve sanat arasında derin bir bağ kurmuştur. “Bataille için insanlık tarihindeki en büyük iki olay, önce aletlerin ve sonra da sanatın ortaya çıkmasıydı. Aletler çalışmanın, mesainin başlamasını; sanat eserleri de oyunun başlamasını simgeliyordu” (Artun, 2015).

Oyun kavramının ontolojik açıdan incelenmesi varlık durumunu, ne olduğunu, özelliklerini ve sınırlılıklarını ortaya koyarken sanattaki yerini de sorgular. Oyunu oyun yapan olguların değişkenlikleri ve benzerlikleri farklı disiplinlerde farklı özellikler gösterir.

Sanattaki yaratıcılık da bir anlamda oyundur. Oyun içgüdüleri, yaratıcılığı ve özgürlüğü yansıttığı için sanatı besleyen ve güçlendiren unsurlardandır. Sanatçı da tıpkı oyun oynayan bir çocuğun yaptığı gibi niteliksel varoluş biçimleri yaratır. Oyun olgusunun yanında onun temsili de sanatın konusu olmuştur. Bu araştırmanın kapsamını, oyun ve sanat arasındaki ilişki, sanatçıların oyun alanı yaratımları, sanat eserlerine konu ve malzeme olan oyunların incelenmesi ve niteliklerinin belirlenmesi oluştururken, elde edilen bulguların analizi ile öne çıkan özellikler izlenmeye çalışılmıştır.

Sanat ve Oyun

Sanatın oluşumunda taklit, yaratma ve oyun kuramları birbirleriyle çoğu zaman kesişirken yaşadıklarını, gördüklerini, hissettiklerini taklit eden sanatçının içtepisi de oyun ile ilişkilendirilir. Platon sanatın doğanın taklidi olduğunu, görünen dünyadaki her şeyin idealar dünyasının bir yansıması olduğunu, sanatçının taklidin taklidini yaptığını iddia ederken bunu mimesis kavramı ile açıklamıştır. Mimesis yani taklit, oyun özellikleri taşır. Caillois’e göre de “bir istisna dışında taklit, oyunun tüm özelliklerini sergiler: özgürlük, gelenek, gerçekliğe ara verilmesi, zaman ve mekânın sınırlandırılması. Ancak emredici ve kesin kurallara sürekli boyun eğmek gözlemlenmez-gerçekliğin gizlenmesine ve ikinci bir gerçekliğin ikame edilmesine ilişkin kurallar. Taklit aralıksız bir icattır” (Caillois, 2001, s.22,23).

Çocukların gelişim süreçlerinde çevrelerini taklit yoluyla öğrenmeleri gibi sanatçılar da doğayı taklit ederek üretirler. Taklit esnasında yaşanan gerçeğin, hayal gücü ile bütünleşmesi söz konusudur. Taklidin nasıl gerçekleşeceği konusunda sınırlayıcı, katı bir disiplin yoktur. Sanatçı tıpkı bir çocuk gibi düşünlemlerle gerçekleştirilen bir oyunda yer alır ve bu bağımsız alanda özgürce eserini oluşturur. Delacroix'ya göre “Düşlem ve oyun bir başka dünyadır... Oyunu kuran ve geliştiren de, sanatı kuran ve geliştiren de “çocuğun simgeci kafasıdır” (Timuçin, 1993, s.134). Oyun, özgür bir alan olan sanatta simgesel yaratımla inşa edilirken gerçeklik değişkenlik gösterir. Oyun etkinliğinde olan çocuk için oyun oynamaktan başka bir amaç, iş veya dünya yoktur. Oyunu oynamak için oynarken düş ve gerçeği bir arada yaşar. Sanatçı da tıpkı bir çocuk gibi oyun oynar ve oyun alanı olarak yeni varoluş biçimlerini yarattığı iki veya üç boyutlu yüzeyi kullanır. Bir çocuğun oyundaki tavrıyla sanatçının tavrı bu anlamda büyük benzerlik gösterir. “Sanatı belki de büyüklerin çocuk oyunu diye tanımlamak yanlış olmaz. Sanattaki oyun çocukluktakinden daha belirgin bir amaca yöneliktir: burada düşleyen ya da tasarlayan insan gündelik yaşayan insanın önüne geçmiştir. Sanat yapmak gerçekte oyun oynamaktır. Sanatçı oyununu oynarken bizim için çekicilikleri olan hatta bize üst düzeyde hazlar veren ilginç bir yapı kurmakla yetinmez, aynı zamanda dünyayı, ortak dünyamızı tüm görünür görünmez yanlarıyla tüm gizleriyle açıklamayı amaçlar. Sanat bir insan araştırmasıysa oyun bu araştırmanın başlıca yöntemidir. Özgür eylem ve özgür düşünce sanatta bireysel doyumun sınırlarını aşar, bir insan araştırması özelliği kazanır.” (Timuçin, 2013, s.150)

Estetiği ilk kez bilim dalı olarak tanımlayan Baumgarten'e göre estetik, güzel üzerine bir düşünme bilimidir. Ondan sonra birçok filozof estetiği, güzeli araştıran bilim olarak tanımlar ve çalışmalar yürütür. Kant güzel, iyi ve doğruyu özdeş kavramlar olmaktan çıkarır ve “güzel”i bağımsız bir estetik kavram olarak ortaya koyar. Saf akıl ile pratik akıl arasında bir güç olan yargı yetisi, özgürlüğün ve güzellik algısının temelini oluşturur. Sanat bilgi yetilerinin ve imgelemin özgür oyununun ürünüdür. Kant estetik duyguyu özgür, bağımsız ve kendine özgü olarak tanımlarken yararlılığın dışında tutar, çıkarısız kılar, sanatı oyun durumuna getirir. Schiller, “İnsan, biliyoruz, ne tam olarak maddedir, ne de tam olarak ruhtur. İnsanlığın bir birleşimi olarak güzellik demek ne nesne içtepisinin tam bir nesnesi, ne de biçim içtepisinin bir nesnesi olabilir. Deneyin tanımlamalarına sıkı sıkıya bağlanan keskin gözlemcilerin dedikleri gibi, yalnızca yaşam da olamaz; üstelik de zamanın güzellik duygusu onu daha çok aşığıya çekmek ister. Deneiden çok uzaklaşan kurgusal dünya bilgelelerin, açıklamada da daha çok sanat gerek-semeleriyle aykırı yollara sapan felsefeciler sanatçıların yargıladıkları gibi, yalnızca biçim de olamaz. Güzellik, her iki içtepinin ortak oldukları oyun içtepisinin konusudur” der (Schiller, 1990, s.73). Schiller, Kant gibi insanı, maddeye bağlı duyusal yan ile biçime bağlı akıl

yanı olarak iki içtepi ile açıklar. Akıl yanını biçim içtepsi, duyuşsal yanını ise madde içtepsi olarak tanımlarken, bu iki karşıt içtepiyi düzenleyen üçüncü bir içtepi olduğunu, bunun da oyun içtepsi olduğunu söyler. Güzel ise bunların uyumudur. Oyun içtepsi “güzel”e eşittir, çünkü güzel ne yalnız duyuşsal ne de yalnız akılsaldır, duyu ve aklın uyumudur. Bu noktada Kant’ın güzel, hem duyuşsal (maddeye bağılı) hem akılsaldır (biçime bağılı) düşüncesinin bir adım ötesine geçer. Kant ve Schiller’in aksine Gadamer ise “sanat deneyimi bağlamında oyundan söz ederken ne yaratıcının ne de sanat eserinden zevk alanların yönelimini hatta zihin durumunu ne de oyuna katılan bir özneliğin özgürlüğünü değil sanat eserinin kendisinin var oluş biçimini kasteder” (Gadamer, 1989, s. 102). Oyunun bağımsız bir öze sahip olduğunu belirtir. Gadamer ve Huizinga oyunun belli bir amacı ve sonu olmadığını, özgür bir alan olduğunu düşünür. Oyunda kurallar olmasına rağmen bu kuralların esnek olması insanı özgür kılar. Bilinçaltı ve hayallerin ön planda olduğu ortamda özgürlük ve yaratıcılık vardır. Gadamer sanatın oyun unsurunu, amaç ilişkilerinin özgürlüğü olarak değil bilakis özgür bir tepki olarak açıklar (Gadamer, 2005, s.32). Bu özgür alan Huizinga’nın da vurguladığı gibi hiçbir uygarlık basamağıyla veya evreni kavrayış biçimi ile ilgili değildir (Huizinga, 2006, s. 19). Sanat ve oyun, her ikisi de özgür bir alanda gerçekleşir.

Huizinga’da hukuk, endüstri, ticaret, sanat, zanaat, bilim gibi kültür hayatının köklerinde oyun alanı yer alır. Ancak oyunun varlığını sanatın her alanında eşit olarak kabul etmez. Huizinga’ya göre “Lirik sanatlar ile plastik sanatlar arasındaki derin fark, kabaca, oyunsal unsurun plastik sanatlarda yer almamasına karşılık, lirik sanatlarda oyunsal niteliklerin aşikâr olmasına denk düşmektedir. Bu zıtlığın başlıca nedeni, gerçek estetik faaliyetin müzikal sanatlar açısından icranın içinde yer almasından kaynaklanmaktadır. Eser önceden bestelenmiş, incelenmiş veya notaya dökülmüş olsa bile, ancak icranın, temsilin, dinletinin ve kelimenin İngilizcede hâlâ koruduğu anlam bağlamında üretimin içinde canlı hale gelebilmektedir. Müzik sanatı etkilidir ve bu niteliğinden ötürü, tekrarlandığı her seferinde, icranın içinde tadılmaktadır.” (Huizinga, 2006, s.210) Huizinga, Platon gibi müzik, dans ve oyun arasında derin bağ kurar.

Sanatta Oyunun Temsili

Değişik zaman dilimleri içinde filozofların estetik ve güzeli insanın özgürleşmesi noktasına bağlayarak oyun içtepsi ile ilişkilendirmesinin yanı sıra, oyun kavramı temsili olarak da sanatçıların çalışmalarına konu olmuştur. Bu bağlamda oyun müsabaka, çocuk oyunları, yetişkin oyunları, müzikli-eğlenceli oyunlar vb. temsili olarak Antik Çağlardan beri birçok sanat eserinde yer alır.

Gadamer’e göre, “oyun, sanat eserinin kendi başına bulunuş tarzına işaret eder” (Palmer, 2002, s.226). Resim yüzeyindeki oyun alanı, sanatçının onu

kurgularken geçirdiği evreler, izleyicinin onu keşfetme aşamasında da bir oyun niteliğine bürünür. Pieter Bruegel, *Çocuk Oyunları* isimli eserinde oyun oynayan çocukları ve çocuk görünümüyle yetişkin insanları resmeder. Resimde yer alan 250'ye yakın figürün hepsi oyun oynamaktadır. Figürler körebe, uzuneşek, ip çekme gibi birçok farklı oyunu oynarken tasvir edilmiştir. Resimde oyunlar yanında oyuna malzeme olan tahta at, bebek, rüzgârgülü gibi dönemin oyuncakları da yerini almaktadır. Resim, 16.yy Hollanda'sının çocuk oyunlarını ve oyuncaklarını görsel bir belge niteliğinde yansıtmaktadır. Çok eski kültürlere de dayanan birçok oyunun temsil edildiği bu eser Karel van Mander'in "görsel oyun ansiklopedisi" söylemini karşılar niteliktedir. (Arsal, 2014, s.139-143) Ancak Bruegel'in bu resmi, oyunların temsiline çok ötesindedir. Farklı sembolik anlamların bulunduğu resimde ironi ve hiciv vardır. İkonografik çözümlemesi yapıldığında resimde yer alan hemen hemen her oyunun, her oyuncuğun döneminin toplumsal yapısına bir göndermesi bulunmaktadır. Örneğin soldaki binanın penceresinde yer alan çocuk figürünün, aklın ve bilgelğin sembolü olan baykuşa su tabancası ile ateş etmesi bilgelige karşı bir tavidir ve budalalıkla ilişkilendirilebilir.



Görsel 1: Pieter Bruegel, *Solda Çocuk Oyunları*, 1560, Ahşap Panel Üzerine Yağlı Boya, 118 cm × 161 cm., Sağda Detay, Kunsthistorisches Müzesi, Viyana.

Oyun alanında özgürlüğün yanı sıra oyunun tabiatı gereği kazanma ve kaybetme ihtimali rekabeti doğurur. Oyun sırasında insanın galip gelme isteği ile kötü dürtülerin fırsat bulduğu anda ortaya çıkması hileyi gerçekleştirir. Huizinga'ya göre hile yapmak rekabet ortamının oyunsal karakterini bozar. Çünkü oyun esnasında uyulması gereken bazı kurallar vardır. Bu kurallar hiçe sayıldığında oyun düşer. Fakat hile fark edilmezse oyun bozulmaz ve devam eder. Çünkü hile yapan oyuncu oynadığı oyunun kurallarına uyuyormuş gibi yapar.

Fransız Barok sanatçı Georges De la Tour'un kâğıt oynayanları resmettiği bir-biri ile neredeyse aynı denebilecek kadar yakın olan *Sinek Ası ile Hile* ve *Karo Ası ile Hile* isimli resimleri ve Caravaggio'nun *Hilebaz Kumarcılar* isimli resmi,

Lucas Van Leyden'in kâğıt ve satranç oynayanları ile Cezanne'nin 1890-1894 yılları arasında sıklıkla işlediği kâğıt oynayanlarından farklıdır. Georges De La Tour'un iki resminde de hile oyununun içinde yer alır. Kâğıt oyununun tasvir edildiği resimlerde, bakışmalar ve işaretleşmeler arasında soldaki figürün arkasına gizlediği iki as ile yapılan hile ortadadır. Hile, oyun alanında gerçekleşir. Yalnızca izleyici için görünür olan hile fark edilmediği için oyun devam etmektedir.



Görsel 2: Georges de La Tour, *Sinek Ası ile Hile*, 1630-1634, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 97.8x156.2 cm., Kimbell Sanat Müzesi, Texas.



Görsel 3: Georges de La Tour, *Karo Ası İle Hile*, 1635-38, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 106x146cm., Louvre Müzesi, Paris, Fransa.

Caravaggio'nun *Hilebaz Kumarçılar* isimli eserinde de yine oyuna hile karışmıştır. Kâğıt oynayanlar arasında yer alan bir işbirlikçi, soldaki figürün elindeki kâğıdı el işareti ile göstermektedir. Sağdaki figürün arkasına iskambil kâğıdını saklaması da yine hileli bir galibiyete işarettir. Hile müsabakanın oyunsal karakterini bozsa bile fark edilmediği sürece oyunun kurallarına uyuluyormuş gibi görüldüğü için oyun devam eder.



Görsel 4: Caravaggio, *Hilebaz Kumarçılar*, 1595, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 94.2x130x9 cm., Kimbell Sanat Müzesi, Texas.

Bosch'un *Sihirbaz* resminde ise sihirbazlık oyunları oynayan bir figüre bakarken kendisini kaptıran bir kişinin dolandırılışı gösterilmektedir. Oyundan alınan hazzın etkisiyle kendinden geçen figürün, sihirbazın suç ortakları tarafından organize bir şekilde dolandırılışı resmedilir. Sihirbazın sol elindeki sepette yer alan baykuş onun zekâsını gösterirken, hilenin kurnazlık ve akıl ile yüceltiği anlaşılmaktadır. Sihirbaz yaptığı ve fark edilmediği hile ile hayranlık uyandırırken galip gelir. Ve bu durum bu oyunun sırada bekleyen diğer insanlarla beraber defalarca tekrar etmesine sebep olur. Huizinga'nın belirttiği gibi "deyim yerindeyse, kurnazlık yeni bir müsabaka teması ve oyunsal biçim haline gelmektedir." (Huizinga, 2006, s.78)



Görsel 5: Hieronymus Bosch, *Solda Sihirbaz, Sağda Detay*, 1502, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 53x65cm., Belediye Müzesi, Saint-Germain-en-Laye, Fransa.

Müzik ve oyun düzen, tekrar ve ritim gibi birçok özellikleriyle birbirine çok yakın nitelikler barındırır. Müzik eşliğindeki dansın oyunsal niteliği ile figürler arasındaki uyumun ve ritmin tasvir edildiği Matisse'in *Dans* resminde, ritmik beden hareketleri ile yapılan vahşi dans ile figürler özgürleşerek hedonizm noktasına ulaşmış gibidir. Başta Huizinga olmak üzere birçoklarına göre oyunun tasviri, sanat ve oyun arasındaki ilişkiyi desteklemek için yeterli görülmesi de müzik ve dans aracılığıyla oyundan alınan haz, resmin dairesel kompozisyonu ile izleyiciyi de içine çeker.

Kompozisyonun yapısal özelliği ile ortaya çıkan zahiri çember, sihirli çember metaforunu somut kılar niteliktedir. Salen ve Zimmerman oyun olgusunu sihirli çember metaforu ile açıklamaya çalışmış ve iki gruba ayırmışlardır. Birincisi sihirli çemberin içine girdikten sonra kurulan etkileşim ikincisi ise sihirli çemberin dışından oyuna taşınan etkileşim şekilleridir. (Sallen & Zimmerman, 2003, s.460) Matisse'in resminde dans eden figürlerin oluşturduğu çember oyuna kapılma hissini kuvvetlendirirken içsel bir sınır çizer. Sınırlandırılmış mekân, kapalı bir oyun alanını niteler. Oyuna dâhil olmak için sihirli çemberin içine girmek gerekmektedir.



Görsel 6: Henri Matisse, *Dans*, 1910, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 260x39 cm., Hermitage Müzesi, St. Petersburg.

Alman Dışavurumcu Otto Dix'in *Skat Oynayanlar*'ı, kâğıt oyununun resmedildiği diğer resimlerden oldukça farklı bir şekilde ele alınmıştır. Kâğıt oyununun konu edildiği pek çok eserde figürler oyunun ruhuna uygun olarak galip, mağlup, hilekâr jest ve mimikleriyle yer alırken bu resimde diğerlerinin aksine ürkütücü biçimde ele alınmıştır.

Savaş deneyimlerini, gördüklerini yaşadıklarını eserlerine yansıtan Alman Dışavurumcu Otto Dix savaşa gönüllü asker olarak katılmış, kentsoylu toplumun çöküşüne inanmış ve savaşı yüceltmmişti. Ancak savaşın sonunda çekilen acıları, yıkımı ve yaşanan felaketleri görünce sanat anlayışı da değişime uğramıştır. Savaş sonrası hayatın olumsuz yönlerini ve Almanya'nın 2. Dünya Savaşı sonrası durumunu resimlerinde konu edinmiştir. *Skat Oynayanlar* isimli eserinde, ürkütücü biçimde ele alınan üç gazi figürü, yaraları ve savaş sonrası hasar görmüş organları ile açık bir şekilde tasvir edilmiştir. Bir masa etrafında kâğıt oynayan üç asker savaşın yol açtığı bedensel, ruhsal ve ekonomik yıkımları simgelemektedir. Artık hayatın işleyişi içinde üretken olamayacak durumda olan askerlerin, masa başında oyun oynarken tasvir edilmiş olmaları aslında onların savaş oyunu sonrasında aldıkları hasarlar yüzünden başka bir iş ile ilgilenemeyecek duruma gelmelerini göstermektedir. Eserde görselleştirilen bu paradoks Marx'ın estetik kuramını doğrular niteliktedir. Marksist düşüncede çalışma etiğinin karşısında, çalışmama ya da oyunun nitelik ve nicelik diyalektiğine dayanan bir estetik kavramı yer alır. "Politik ekonominin ötesindeki oyun, çalışma olmayan ya da yabancılaşmış emek, sonsuz bir sonun hükümlerine olarak tanımlanmaktadır" (Harrison&Wood, 2011, s.1029).



Görsel 7: Otto Dix, *Skat Oynayanlar*, 1920, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 110x87cm., Yeni Ulusal Galeri, Berlin.

Yaratma Ediminde Oyun

Oyun temasının tasvir edildiği eserlerin yanı sıra sanat ve yaratma ediminin oyuna dönüştüğü performanslar da vardır. Dadaistler, içinde buldukları sanat-antisanat hareketinin ismini belirlerken bile oyundan uzaklaşmazlar. Bu adlandırma bazı kaynaklara göre bir bebeğin çıkardığı anlamsız seslerden, bazı kaynaklara göre ise Fransızcada oyuncak tahta at anlamına gelen dadadan yola çıkarak oluşturulmuştur. Rastlantısallık, ironi, oyun ve deneyim sanatın her zaman içinde yer alır. Hugo Ball “Dada Fragmanlarında” 12 Haziran 1916’da “Dada dediğimiz şey, içinde bütün yüksek sorunların yer aldığı, hiçlikten yapılmış bir harlequin dansıdır, bir gladyatör jestidir, rezil enkazla yapılan bir oyun, yapmacık ahlak ve bolluğun bir sergilenişidir” (Harrison&Wood, 2011, s.281) der. Schiller’in Eski Yunanlıların ve Romalıların oyunlardan aldıkları zevkleri karşılaştırmasından (Schiller, 1990, s. 75-76) yola çıkarak bakıldığında Dadaistlerin kan akıtılmadan oynanan Olympia’nın savaş oyunlarından zevk alan Yunanlılar’a değil arenalarda kan dökülen, ölümle sonuçlanan gladyatörlerin savaş oyunlarından zevk alan Romalılar’a yakın bir tavır sergiledikleri görülür. Var olan sanatsal düzene başkaldıran Dadaistler, yeni deneylerle yeni oyun alanları geliştirdiler. Tristan Tzara 1921’de ‘Gazdan Yürek’te ağız, kulak, göz, burun, boyun ve kaş gibi insan vücudunda bulunan farklı organların absürt diyalogla-

rının yer aldığı bir oyunu sergiledi. Dil oyunları üzerine kurgulanan bu oyunda, alışlagelmiş oyun kurgusalı yer almamaktaydı. Bu oyunla teatral gelenek de altüst edilmiş oldu.

Dadistlerin daha sonra yöneldiği bilinçaltı ve rüyalar üzerine temellenen Gerçeküstücü sanatta da üretim aşamasında oyun önemli bir yer tutmaktadır. “Breton’un 1924 tarihli manifestosunda...Gerçeküstücülüğün “önceden ihmal edilen bazı çağrışımların daha üst bir gerçeklikte, düşlerin sınırsız gücünde, düşüncenin ilgisiz oyununda olduğu inancına bağlı” olduğu belirtilmektedir” (Hopkins, 2004, s.38). Metafizik resmin önde gelen sanatçılarından Giorgio de Chirico da çocukların oyunlarında yarattığı hayali mekânları ve oyuncakları alternatif gerçeklerle ele almıştır.

Fluxus’da da sanat ve yaşam arasında bir sınır hatta farklılık yoktur, eşittir. Yaşamda yer alan oyun, sanatta da varlığını korur. Birçok eserde “oyun” ve “oyun objeleri” net bir şekilde görülmektedir. Fluxus içinde özellikle 1964 sonrasında “oyun” önemli bir yer tutarken skeç, mizah, rastlantısallık ve izleyicinin işleyişe dahil oluşu bu faktörün etkisini kuvvetlendirmektedir. Dick Higgins ve Ken Friedman’ın Fluxus’un özelliklerini tanımlarken oluşturdukları maddeler arasında oyun yer almaktadır. Georges Brecht, *Oyunlar ve Bulmacalar* isimli enstalasyonunda farklı oyunlara ait malzemeler kullanmıştır. Oyunun içinde yer alan şans da göz ardı edilmemiştir. Şans ve buna bağlı olarak rastlantısallık faktörüne dayalı işler de yapılmıştır.



Görsel 8: Georges Brecht, *Oyunlar ve Bulmacalar*, 1965, Plastik, Kağıt, Zar, Kauçuk, Taş.

Fluxus ve Kavramsal sanatta, Gerçeküstücülük'te ("nefis kadavra" oyununda) olduğu gibi izleyiciyi sorgulama ve düşünme sürecine iten çalışmalar nesne, metin ve kavram karmaşası birlikteliğinde dil oyunları ile yer alır. Jean Arp, *Şans Kurallarına Göre Düzenlenmiş Kareli Kolaj* isimli çalışmasında rastgele dağıttığı kâğıt parçalarını yapıştırarak çalışmasını oluşturmuştur. Oyun olgusunun içinde yer alan şans, rastlantısallık ve bunun sonucunda alınan karar eseri şekillendirir. "Dada'nın tüm bunlardan çıkardığı sonuç, şansın sanatsal yaratıma yeni bir uyarıcı olarak kabul edilmesi gerektiğiydi. Bu, Dada'yı önceki sanat akımlardan ayıran merkezi deneyim olarak kabul edilebilir" (Richter, 2014, s.51).



Görsel 9: Jean Arp, *Şans Kurallarına Göre Düzenlenmiş Kareli Kolaj*, 1917, Renkli Kâğıt Üzerine Yırtılıp Yapıştırılmış Renkli Kağıtlar, 48.5x34x5cm., Jean Arp(ARS), New York.

Yine benzer bir çalışmayı Tristan Tzara yazılı bir metinden kestiği kelimeleri şansı da işin içine katarak rastgele kâğıdın üzerine yerleştirerek gerçekleştirmiştir.

Huizinga'ya göre "Sanatının etkisi, müzikte olduğu gibi, bizzat kendinin veya başkasının geçici bir icrasına veya bir temsile bağlı değildir. Eser bir kez meydana getirildikten sonra, esere bakacak insanlar olduğu sürece, eserin etkisi değişmeden ve sessiz bir şekilde devam eder. Sanat eserinin canlandığı ve tadına varıldığı kamusal etkinin yokluğu, plastik sanatlar alanında oyunsal bir faktörün yokluğuna yol açar. Sanatçı, yaratıcı atılımına ne kadar bağımlı olursa olsun, tıpkı bir kol işçisi gibi ciddiyet ve gerilim içinde, deneyerek ve kendini sürekli düzelterek çalışmaktadır. Sanatçının tasarım sırasında özgür ve coşkulu

heyecanı, eserin gerçekleştirilmesi esnasında, biçimi ve sınırları belirleyen elin becerisine tabi kalmak zorundadır. Bu cins eserlerin gerçekleştirilmesi esnasında oyunsal unsurun yokluğu aşikâr olduğu gibi, oyun unsuru kendini seyir ve seyirden duyulan haz esnasında da ifade edememektedir” (Huizinga, 2006, s.211). Plastik sanatlarda oyunsal faktörlerin eksik olduğunu düşünen Huizinga gibi Herbert Spencer da oyun ve sanat arasındaki bağlantıyı bazı açılardan yetersiz bulur.

Herbert Spencer sanatın, hayatın süsü olduğuna vurgu yaparken onu oyuna benzetir. Ancak ona göre oyun, sanat heyecanının karşılıksız yönünü açıklarken, sanatın doğuşunu ve özünü anlatmaya yetersiz kalmaktadır. Huizinga ile benzer görüşe sahip olan Spencer, duygusal olması ve düşünceye dayanmasıyla sanatı, oyundan ayırır. Zaman içinde yaşamaya devam eden sanat eserine karşın, oyunda yaratılanın sonunda silinip gideceği görüşünü savunur.

Huizinga ve Spencer’ın yakındığı bu durumun ötesine geçen sanatçılardan Soyut Dışavurumcu Jackson Pollock, yere yatırdığı resim düzlemi üzerinde özgürce hareket ederek boyaları akıtarak, damlatarak, fırlatarak gerçekleştirdiği aksiyon resimlerinde kendi oyun alanına izleyici de dâhil eder. Eserin oluşum sürecine şahit olan izleyici ile etkileşim içinde bulunan sanatçı durağanlığın ötesine geçerek bu süreçte ortak bir bağ kurar. Orada bulunmak, dâhil olmak kadar önemlidir. Gadamer’in de belirttiği gibi oyun, oyuncular ve seyircilerden oluşan bir bütün, tek bir ‘özne’dir. (Dursun, 2014, s.119) Kamusal etkinin varlığında, seyircinin de katıldığı bu bağımsız arenada ışık-gölge, perspektif gibi alışlagelmiş kurallar artık yer almaz. Sanatçı bütün bu hesaplaşmalardan uzak, kendi serbest oyun alanında rahatlıkla hareket eder.

Sanatçılar yaratımlarının oyun alanı olan iki veya üç boyutlu fiziksel alanlarda hazır nesne kullanımı ile estetiğe farklı bir bakış açısı sunarken malzemeyi oyuna dâhil ederler. Baudrillard, sanata ilişkin temsil ve gerçeklikle ilgili tartışmalarında Duchamp’ı ayrı bir yere koyar. “Duchamp Baudrillard tarafından gerçek bir avangart olarak kutlanır, çünkü onun “readymade”leri geleneksel sanat estetiğinden kopuşun başlangıcını temsil eder. Bir galeriye pisuar koyarak, Duchamp sanat kategorisini ve ona iliştilen estetik değeri sorgulamıştır. Daha da önemlisi, Baudrillard için anlamlı olan bu hareketteki oyuncaklı ironidir.” (Toffoletti, 2014, s.47) İzleyiciyi kavram karmaşasına sokan sanatçı, nesneyi işlevinden uzaklaştırmış ve farklı bir anlam yüklemiştir. Nesnelerin işlevleri ve anlamları üzerinde onların estetik değerini sorgulamıştır.

Oyun alanına dönüşen yüzeyler, oyunun temsil edildiği resimler, oyuncaklardan yola çıkarak hazırlanmış biçimlerin yanı sıra oyun kurgusu ile seyircinin katılımının gerektiği eserler, oyunun farklı bir ele alınış biçimini oluşturur. Allan Kaprow “6 Bölümde 18 Oluşum” isimli eyleminde seyircinin sürece etkin bir

şekilde katılmasını sağlamıştır. N. Atakan bu eylemle ilgili olarak, “Oluşumlar izleyiciye çeşitli duygular vermiş ama, bu duygulara ilişkin hiçbir yorum aktarmamıştır. Olayın kurgusu örtüşen birimlerden oluştuğu için birimler arasındaki ilişkileri katılımcı/izleyici kurmak zorundaydı.” ifadesinde bulunurken izleyicinin katılımının önemini vurgulamıştır. (Atakan, 1998, s.68). İzleyici bu doğaçlama içinde bir katılımcıya dönüşerek oyuna dahil olur ve daha önceden belirlenmemiş, düzenlenmemiş bir etkinliğin yaratıcılığının bir parçası olur.



Görsel 10: Allan Kaprow, 6 Bölümde 18 Oluşum, 1959, Reuben Galeri, New York.

SONUÇ

Oyun yalnızca çocukların oynadığı eğlenceli bir etkinlik ile sınırlı değildir. İnsanın var olduğundan beri hayatın içinde yer alır. İnsan, hayatın pek çok alanında oyuna başvurmuştur. Tüm yaklaşımların ve örneklerin ışığında sanat da birçok görüşe göre bir oyun içtepisidir.

Farklı disiplinler üzerinden incelendiğinde oyun olgusunun farklı sınırlılıkları, değişkenlikleri olduğu görülür. Oyun, kendi mekân ve zaman sınırlılıkları olan özgür yaratıma sahip bir etkileşim alanıdır, sanat eserinin kendi bulunuş tarzıdır. Oyun ve sanatın en büyük ortak yönü özgürlüktür. Sanatçı bu oyun alanında önemli bir oyuncu olarak dış dünya ile ilişkisini koparmadan önemli bir bağ kurar. Doğayı taklit eden sanatçının içtepisi oyunla ilişkilendirilir. Tıpkı bir çocuk gibi taklit ederek öğrenir ve üretir. Bu noktada gerçek ve düş birbirine karışır.

Sanatsal aktarımın vücut bulduğu oyun alanına dönüşen yüzey, sanatçının özgün ve özgür aktarım alanıdır. Sanatçı bu alanda özgürce yaratıcılığını kullanır. İzleyicinin katılımının gerçekleştiği sanat etkinliklerinde de özgürlük oyunun özünde olan rastlantısallık, ve sınırsızlıkla belirgin hale gelir. Sanatçı, izleyici, eser ve oyun tek bir özne olur.

Oyun ile sanat eserin varlık biçimi arasında önemli bir bağ bulunur. Varoluşun kapsamı ve gerçekleşme biçimi ile üretilen sanat eserlerinde sanatçı, oyun kurucu olur. Tablolardaki renkler, nesnelere ve şekiller de oyunun öğeleridir. Bu öğeler aracılık sağlayarak sanatçının yeteneğini, zekâsını ve mesajını insanlara daha etkili bir şekilde yansıtmasına yardımcı olur.

Sanatçılar oyun olgusunu ele alırken bunu farklı şekillerde yansıtır. Oyunun tema olarak ele alınması, bir oyunun veya oyuncağın temsili, yaratım sürecinde oyunsal niteliklerin kullanımı, yaratım alanının oyun alanına dönüştürülmesi gibi farklı şekillerde oyun-sanat diyalektiği kendini gösterir.

Pieter Bruegel dönemin oyunlarını ve oyuncaklarını belge niteliğinde resmederken, Georges de La Tour, Caravaggio ve Hieronymus Bosch oyun ve oyunun içinde hileyi ele alır. Bu eserlerde hile izleyiciye gösterilirken eserde tasvir edilen figürler tarafından fark edilmez. Huizinga'nın da belirttiği gibi hile fark edilmediği sürece oyun devam eder ve oyunsal biçim haline gelir. Henri Matisse oyun içeren dans ile müziği kompoze ederken temsil alanında tekrar ve ritim öğelerini vurgular. Dans oyunsal biçimlerin en dinamiği olarak görselleşir. Otto Dix, ele aldığı kâğıt oyununu Georges de La Tour, Caravaggio, Cezanne gibi sanatçılardan farklı ele alır. Sanatçı ele aldığı kâğıt oyununun arkasında savaş sonrası yıkımı dile getirir. Oyunun ruhundaki eğlence bu eserde yerini mutsuzluğa, tükenmişliğe bırakır.

Oyun temasının konu edildiği resimlerin yanı sıra Gerçeküstüçülük, Dadaizm, Happening, Kavramsal Sanat ve Fluxus gibi sanat akımların içinde oyun ve yaratım süreçlerinin ele alındığı eserler incelendiğinde rastlantısallığın ve şansın ön plana çıktığı görülür. Dadaistlerin oluşturduğu oyun alanlarında spontane gelişen absürt dil ve tiyatro oyunları yer alırken Fluxus'da oyunun kendisi sanatın yaratım biçimi olur. Rastlantısallık ile kontrolün dışına çıkılırken gelişen süreçle şansa bağlı plansız yaratım alanları oluşur. Bu oluşum içinde oyuna ait materyaller de sanat nesnesi haline gelir.

Farklı yorum ve yaklaşımlarla değişik şekillerde değerlendirilmiş olan oyunun sanattaki varlığı ve etkinliği zaman zaman tartışılabilir da hayatın birçok alanında olduğu gibi sanatın üretimi ve oluşumu içinde de kendini hissettirmeye devam edecektir.

KAYNAKÇA

Artun, A. (2015). Georges Bataille'da Erotizmle Ölümün Birliği ve Sanat. <https://www.e-skop.com/skopbulten/sanat-ve-olum-georges-batailleda-erotizmle-olumun-birligi-ve-sanat/2304> Erişim: 03.02.2023

Arsal Yüzgüller, S. (2014). Çocuk Oyunları ve Bruegel'in Oyunu, 137-149. Saraydan Sokağa Oyun, Kabalıcı.

Atakan, N. (1998). Arayışlar, Yapı Kredi Yayınları.

Caillois, R. (2001). Man, Play and Games, Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

Dursun, Y. (2014). Oyunun Ontolojisi. Doğu Batı Yayınlar.

Gadamer, H. G. (2005). Güzelin Güncelliği. Çizgi Kitabevi.

Gadamer, H.G. (1989) Truth and Method, Translation by Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall, New York. USA

Harrison, C. & Wood, P. (2011). Sanat ve Kuram, Küre Yayınları.

Hopkins, D. (2004). Dada ve Gerçeküstücülük, Dost Yayınları.

Huizinga, J. (2006). Homo Ludens, çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı, 2. Basım.

Palmer, R. E. (2002). Hermenötik. Çev. İbrahim Görener. Anka Yay.

Richter, H. (2014). Dada: Art and Anti-Art. Thames&Hudson.

Sallen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules Of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press.

Schiller, (1990). İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup, (M. Özgü, Çev), Milli Eğitim Basımevi.

Timuçin, A. (1993). Estetik, İstanbul: BDS Yayınları.

Timuçin, A. (2013). Estetik Bakış, 2. Baskı, Bulut Yayınları.

Toffoletti, K. (2014). Yeni Bir Bakışla Baudrillard, (Y. Başkavak, Çev), Kolektif Kitap.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: Bruegel, P. (1560). Solda, Çocuk Oyunları, Sağda Detay, Ahşap Panel Üzerine Yağlı Boya. Kunsthistorisches Müzesi, Viyana.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Children%27s_Games_\(Bruegel\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Children%27s_Games_(Bruegel)), Erişim: 02.02.2022

Görsel 2: La Tour, G. (1630-1634). Sinek Ası ile Hile, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 97.8x156.2 cm. Kimbell Sanat Müzesi, Texas. <https://kimbellart.org/collection/ap-198106>, Erişim: 16.03.2023

Görsel 3: La Tour, G. (1635-38). Karo Ası İle Hile, 1635-38, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 106x146cm. Louvre Müzesi, Paris, Fransa. https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Georges_de_La_Tour_-_Cheater_with_the_Ace_of_Diamonds_-_WGA12334.jpg, Erişim: 16.03.2023

Görsel 4: Caravaggio. (1596). Hilebaz Kumarçılar, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 94.2x130x9 cm. Kimbell Sanat Müzesi, Texas. <https://kimbellart.org/collection/ap-198706>, Erişim: 20.03.2023

Görsel 5: Bosch, H. (1502). Solda Sihirbaz, Sağda Detay, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 53x65cm. Belediye Müzesi, Saint-Germain-en-Laye,Fransa. https://arthive.com/hieronymusbosch/works/4674~The_magician, Erişim: 23.04.2023

Görsel 6: Matisse, H. (1910). Dans, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 260x39 cm. Hermitage Müzesi, St. Petersburg.

<https://www.hermitagefoundation.co.uk/dance-matisse-henri>, Erişim: 02.15.2024

Görsel 7: Dix, O. (1920). Skat Oynayanlar, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 110x87cm. Yeni Ulusal Galeri, Berlin.

<https://www.artsy.net/artwork/otto-dix-the-skat-players-card-playing-war-invalids>,Erişim: 18.01.2024

Görsel 8: Brecht, G. (1965). Oyunlar ve Bulmacalar, Plastik, Kağıt, Zar, Kauçuk, Taş.

https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/fluxus_editions/works/games-puzzles-name-kit-from-fluxkit/index.html, Erişim: 03.03.2024

Görsel 9: Arp, J. (1917). Şans Kurallarına Göre Düzenlenmiş Kareli Kolaj, Renkli Kâğıt Üzerine Yırtılıp Yapıştırılmış Renkli Kağıtlar, 48.5x34x5cm. Jean Arp (ARS), New York. <https://www.ideelart.com/magazine/jean-arp>, Erişim: 17.03.2024

Görsel 10: Kaprow, A. (1959). 6 Bölümde 18 Oluşum, Reuben Galeri, New York.

<http://www.medienkunstnetz.de/works/18-happenings-in-6-parts/> Erişim: 05.09.2024