

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
HEYKEL ANASANAT DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

HEYKEL ÜRETİMİNDE OYUN OLGUSU VE BİR SERGİ

Derya BARAN

Danışman
Yrd. Doç. Sevgi AVCI

ZM R
2006

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
HEYKEL ANASANAT DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

HEYKEL ÜRETİMİNDE OYUN OLGUSU VE BİR SERGİ

Derya BARAN

Danışman
Yrd. Doç. Sevgi AVCI

ZM R
2006

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “HEYKEL ÜRETİMİNDE OYUN OLGUSU VE BİR SERGİ” adlı çalışmamın, tarafımdan, bilimsel ahlâk ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden olduğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmı olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

/ /2006

Derya BARAN

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün/...../..... tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan Jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre..... Anasanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi'nın konulu tezi incelenmiş ve aday/...../..... tarihinde, saat'da Jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin oldu. ile karar verildi.

BAKAN

ÜYE

ÜYE

**YÜKSEKÖ RETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ
TEZ VERİ FORMU**

Tez No:

Konu Kodu:

Üniv. Kodu:

- Not: bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.

Tez Yazarının
Soyadı: **BARAN**

Adı: **Derya**

Tezin Türkçe Adı: **Heykel Üretiminde Oyun Olgusu Ve Bir Sergi**

Tezin Yabancı Dildeki Adı: **Play Phenomenon in the Production of Sculpture and an Exhibition**

Tezin Yapıldığı

Üniversite: **Dokuz Eylül Üniv.** Enstitü: **Güzel Sanatlar Ens.** Yıl: **2006**

Tezin Türü:

Yüksek Lisans:

Dili: **Türkçe**

Doktora:

Sayfa Sayısı:

Tıpta Uzmanlık:

Referans sayısı:

Sanatta Yeterlik:

Tez Danışmanının
Ünvanı: **Yrd. Doç.**

Adı: **Sevgi**

Soyadı: **Avcı**

Türkçe Anahtar Kelimeler:

1-**oyun**

2-**oyuncu**

3-**çocuk**

4-**heykel**

5-**sanat**

İngilizce Anahtar Kelimeler:

1- **play**

2- **player**

3- **child**

4- **sculpture**

5- **art**

Tarih:

İmza:

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum

Evet

Hayır

ÖZET

“Heykel Üretiminde Oyun Olgusu ve Bir Sergi” konulu bu ara tırmada oyun ve sanat ili kisi üzerinde durulmu ve aynı kaygıyla yapılmı heykel çalı maları irdelenmi tir.

nsan, ya amın ilk anlarından itibaren oyun dürtüsüyle doludur. Bu dürtü onu do ada var etmi , ya amını kolayla tırmı , kendini ve çevresini anlamlandırabilmesini sa lamı tır. Ya am olanakları ile do ayı kullanmaya ba layan insan, bitip tükenmeyen isteklerinin pe inden ko arken oyunla kar ıla mı ve isteklerinin tatminini ya arken artık acı duymamaya ve daha çok insanla maya ba lamı tır.

Çalı manın “Oyun-Oyuncu-Çocuk, Oyun Kültürü ve Tarihte Oyun” isimli birinci bölümünde oyunun tanımı yapılmı , çocuk hayatında oyunun yeri ile tarihte oyun-çocuk ili kisi incelenmi ve insanın var oldu u andan itibaren oyuna yakla ımı açıklanmaya çalı ılmı tır. Oyun, zorlamasız ya anan bir faaliyet biçimidir. çinde gerilim, sevinç, kar ıtlık, haz gibi duyguları barındıran günlük hayattan kopma eylemidir. Oyun olgusundan bahsedildi inde genellikle aklımıza çocukluk ve çocuk oyunları gelmektedir. Oysa oyunun insan hayatındaki yeri bu kısa dönem kadar de ildir. nsanın tüm faaliyetlerinin kökeninde oyun vardır; ayinleri, enlikleri, dansları, toplum kurallarını, ibadet ve sava ları, bilgiyi ve sporları bu oyun duygusuyla yaratmı tır. Bundan dolayı kültür oyundan olu mu tur. Oyun ya anan bir deneyimdir. Kendimizi ve ya amı anlama deneyimiyle, bu oyun dürtüsüyle do ada var olur ve ya amdan haz alırız.

“Sanat ve Oyun” ba lıklı ikinci bölümde ise sanata oyun olgusu üzerinden yakla ılmı ve tarih boyunca bu konuda görü belirtmi dü ünürler ara tırılmı , oyun etkisiyle sanat üretmi akımlar ve sanatçılar üzerinde durulmu tur. Çalı manın üçüncü bölümünde sanatı anlamının ve yorumlamanın yollarından birisinin oyun oldu u savından yola çıkılarak bir sergi hazırlanmı tır. Sergide geleneksel heykel malzemeleri dı nda gündelik hayatta kar ıla ılan malzemeler tercih edilmi tir. Üretim a amasında, sürecin kendisinin oyun oldu u gözlemlenmi , bu oyun duygusuyla meydana getirilen eserler sergilenmi tir.

ABSTRACT

In this study themed “Play Phenomenon in the Production of Sculpture and an Exhibition”, the relationship between play and art has emphasized and certain sculpture works have been scrutinized with the same approach.

Man is full of play impulse as of his first days in the life. This impulse has made his life easier and help to cause him to explain the meaning of his own person and surroundings. Man, who began to use nature through the potentialities of life, encountered the play while he was trying to tag along his demands. As a result, he began to feel less pain and be more human as he fulfil his requirements and expectations.

In the first part of the study titled “Play-Player-Child, The Culture of Play and Play in History”, play concept has been described, then the place of play in child’s life and the relationship of play and child in history have been digged out, and man’s approach to play throughout the history has been tried to reveal. Play is an activity experienced without compelling. It is a rupture from everyday life, including such feelings as tension, joy, contrast and pleasure. When we talk about the play phenomenon, play usually reminds us our childhood and children plays. However, the place of the play in human life is not short that much. There is a play on the origin of all kinds of human activities; rites, fests, dances, rules of society, religious services and wars, knowledge and sports all the were created with the feeling of the play. Therefore, culture is composed of the play. Man exists in nature and enjoy the life by an experience of comprehending it and himself.

As for the second part of the study, titled “Art and Play”, by approaching to art from the play and checking up the thinkers and philophers who remarked their opinions on the subject throughout history, the art movements and artists that produced work of arts accompanied by play effect. In the third part of the study, an exhibition has been aranged, by departing from the premise that one of the ways of understanding and interpreting of art is play. Materials of everyday life and outside of the convetional sculpture materials are used in the exhibition. In the production process, the process itself was observed to be a game, and the works created through this sense of game was displayed.

Ç NDEK LER

HEYKEL ÜRET M NDE OYUN OLGUSU VE B R SERG

YEM N METN	ii
TUTANAK.....	iii
Y.Ö.K. DÖKÜMANTASYON MERKEZ TEZ VER FORMU	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vi
Ç NDEK LER.....	vii
RES ML STES	ix
ÖNSÖZ.....	xi
G R	xii

B R NC BÖLÜM

OYUN-OYUNCU-ÇOCUK, OYUN KÜLTÜRÜ VE TAR HTE OYUN

1. 1. Oyunun Tanımı Ve Anlamı.....	1
1. 2. Oyun Ve Çocuk.....	5
1. 3. Oyun Kültürü.....	8
1. 4. Tarihte Oyun.....	10

K NC BÖLÜM

SANAT VE OYUN

2. 1. Sanat Ve Oyun li kisinde Tarihsel Arka Plan.....	19
2. 1. 1. Platon.....	20
2. 1. 2. Aristoteles.....	21
2. 1. 3. Uzak Geçmi teki Görü ler.....	22
2. 1. 4. Kant.....	23
2. 1. 5. Schiller.....	25
2. 1. 6. Yakın Geçmi ve Günümüzdeki Görü ler.....	26
2. 1. 7. Freud.....	27
2. 1. 8. Gadamer.....	29
2. 2. Oyun Tavrı Göstermi Sanat Akımları	30
2. 2. 1. Dada.....	31

2. 2. 2. Sürrealizm.....	32
2. 2. 3. Bauhaus Okulu.....	33
2. 2. 4. Cobra Grubu.....	34
2. 2. 5. Situasyonist Enternasyonal Hareketi.....	34
2. 2. 6. Fluxus.....	35
2. 3. Oyun Tavrı Göstermi Sanatçılar.....	36
2. 3. 1. Joan Miró.....	37
2. 3. 2. Paul Klee.....	38
2. 3. 3. Pablo Picasso.....	39
2. 3. 4. Alexander Calder.....	40
2. 3. 5. Constant Nieuwenhuys	40
2. 3. 6. Fikret Muallâ Saygı.....	41
2. 3. 7. İhan Koman.....	42
2. 3. 8. Cihat Burak.....	42
2. 3. 9. Koray Ari	43
2. 3. 10. Selma Gürbüz.....	43

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SERG (DERYA BARAN)

3. 1. Sergideki Çalı malar Üzerine.....	44
3. 1. 1. Multi-Medya ler.....	45
3. 1. 2. Kâ it ler.....	47
SONUÇ.....	50
KAYNAKÇA.....	52
RES ML STES	58

KISALTMALAR.....	82
------------------	----

RESİMLER

- Resim 1:** Joan Miró, “Kâğıt Yapı Tırma” (Papier collé),
107x107 cm., Kâğıt, ahşap, kumaş, 1929, Özel Koleksiyon s. 59
- Resim 2:** Joan Miró, “Kuş Sevgisi” (The Carees of a Bird), 311x111x138 cm.,
Boyalı bronz, 1967, Miró Vakfı, Barcelona s. 60
- Resim 3:** Paul Klee, “Minik Cücenin Minik Masalı”, 1925, Özel Derleme s. 61
- Resim 4:** Paul Klee, “Kuklalar”, 1919–25,
Bern Güzel Sanatlar Müzesi, İsviçre s. 62
- Resim 5:** Pablo Picasso, “Boğa Başı” (Head of a Bull), 33.5x43.5x19cm.,
1942, Picasso Müzesi, Paris s. 63
- Resim 6:** Pablo Picasso, “Maymun ve Yavrusu” (Baboon and Young),
56x34x71cm., Oyuncak araba, seramik eşya, metal, 1951,
Picasso Müzesi, Paris s. 63
- Resim 7:** Pablo Picasso, “Ayakta Duran Üç Kadın” (Three Standing Women),
44x26.5 cm., Kesilmiş ve katlanmış kağıt,
1961, Özel Koleksiyon s. 64
- Resim 8:** Alexander Calder, “Biçimlendirilmiş Üzüm Asması” (Shaped Vine),
250.2x175.3 cm., Sac plaka,
1946, Rita ve Toby Schreiber Koleksiyonu s. 65
- Resim 9:** Alexander Calder, “Mantar” (Champingnon),
Yükseklik: 30 cm., Boyalı metal, 1956 s. 65
- Resim 10:** Constant Nieuwenhuys, “Yeni Babil” (New Babylon),
Maket, 1960, Gemeente Müzesi, Den Haag s. 66
- Resim 11:** Fikret Muallâ Saygı, “Karga”, 12x12 cm.,
Kâğıt üzerine guaj, 1951 s. 67
- Resim 12:** İhan Koman, “Simsiz”, 13x13x40 cm.,
Duralit, ip, 1980–1985, Stockholm s. 68
- Resim 13:** İhan Koman, “Hiperform”, 60x60x145 cm.,
Paslanmaz çelik, 1978, Stockholm s. 68
- Resim 14:** Cihat Burak, “Eylemlerimiz”, 140x140 cm.,
Tuval üzerine yağlı boya,
Tarihsiz, Ankara Resim-Heykel Müzesi s. 69
- Resim 15:** Koray Ari, “Devinim ve Denge”,
100x65x140 cm., Ahşap ve kösele, 1996-98 s. 70

Resim 16: Selma Gürbüz, "Kuyruklu Oyun", 127x90.5x26 cm., Boyalı sac, 1998	s. 70
SERG DEK ÇALI MALAR	s. 71
Resim 17, : "Günce I", deneme	s. 72
Resim 18, 19: "Günce I", Yerle tirme, Multi-medya 2004, zmir	s. 73
Resim 20, 21, 22: "Günce II", deneme	s. 74
Resim 23, 24: "Günce II", 70x70x48 cm., Multi-medya 2005, zmir	s. 75
Resim 25, 26: "simsiz IV", Yerle tirme, Multi-medya, 2006, zmir	s. 76
Resim 27: "simsiz I", deneme	s. 77
Resim 28: "simsiz I", 3.5x4 m., Kâ it malzeme 2004, zmir	s. 77
Resim 29: "simsiz II", 80x114 cm., Kâ it malzeme, 2004, zmir	s. 78
Resim 30: "simsiz II", 79x114 cm., Kâ it malzeme, 2004, zmir	s. 79
Resim 31: "simsiz II", 73x58 cm., Kâ it malzeme, 2004, zmir	s. 79
Resim 32, 33: "simsiz III", deneme	s. 80
Resim 34: "simsiz III", 55x98x40 cm., Kâ it malzeme, 2005, zmir	s. 81

ÖNSÖZ

“Heykel Üretiminde Oyun Olgusu Ve Bir Sergi” adı altında yapılan bu çalı mada lisans ö rencili imin ilk yıllarından beri ilgimi çeken, ya amın ve sanatın kayna ında oldu una inandı m oyun olgusu temel alınarak oyun ve sanat ili kisi incelenmi tir.

Her ne kadar, oyun ve sanatı bu ba lamda birle tiren kaynak sayısı sınırlı olsa da, gerek Türkçe gerekse yabancı kaynaklardan olu an metinler incelenmi , ara tırmanın yapılması sırasında çok geni bir alanı kapsadı ı fark edilmi ve insandaki, dolayısıyla sanat ve sanatçıda ki oyun dürtüsünün neden ve nasıl kaynaklandı ı üzerinde durulmaya çalı ılarak oyun ve sanat birlikteli i irdelenmi tir.

Bu çalı manın olu um süreci boyunca bana yardımcı olan tez danı manım ve Bölüm Ba kanım Sayın Yrd. Doç. Sevgi AVCI'ya, Bölüm hocalarım Sayın Prof. Cengiz ÇEK L'e, Sayın Yrd. Doç. Gökçen ERGÜR'e, Sayın Yrd. Doç. Arzu Atıl'a, çevirileriyle benden deste ini esirgemeyen ngilizce hocam Sayın Ümit UMAÇ'a ve bölüm arkada larıma te ekkürlerimi sunarım.

Derya BARAN, Temmuz 2006, ZM R

G R

Oyun oynayarak gündelik olandan farklı, gerçek hayatın dışında başka bir dünya yaratır ve mutlu oluruz. Bu noktada da özgürle iriz. Hayatımızdaki boşlukları doldurmada ve rahatlamada oyun bize yardımcı olur. Sanatta da, oyunda da zorlama yoktur, hayatımıza girmeseler de ya ama edimimiz sürer. Huizinga'nın belirttiği gibi buyruk üzerine oynanan oyun artık oyun değildir, olsa olsa zoraki bir oyun taklididir.

İnsan doğanın bir parçasıdır: doğadaki tüm varlıklarla birlikte o da hareket eder, gelişir, gelir ve yok olur. Fakat insanı diğer varlıklardan ayıran önemli bir nokta vardır ki; o da onun bir "Homo Sapiens", yani aklını kullanan insan olmasıdır. Bu sayede insan diğerlerinden ayrılır. Burada ki "akıl" dünyayı yalnızca ihtiyaçların karşılanacağı bir yer olarak kabullenmek değil aynı zamanda doğanın karşılamadığı ihtiyaçları araştırmak, bulmak, ayırmak, kullanmak ve icat etmek yetisi ve eğilimi anlamına da gelmektedir. Bu da dünya ile ilişkimizin ne olacağını ya da ne olması gerektiğini seçme ve belirleme işidir. Böylece yaşanan süreçte ihtiyaçların yerini istek almaktadır. İhtiyaçlar sınırlıdır, isteklerse sınırsız ve sabit olmayan şeylerle ilişkili olduklarından bitip tükenmezdirler. Gerçekten de "akıllı" olmak demek yalnızca ihtiyaçları olan bir varlık olmak değil, hayal edilen, seçilen ve kovalanan istekleri olan bir varlık olmak demektir.

O halde, insanı istekleri olan bir varlık olarak tanımlayabiliriz. İnsanı diğer varlıklardan, şeyler yapma, imal etme ve alet kullanma gibi özellikleri ayırır. Dünyaya karşı özel tutumuyla gelişen isteklere sahip bir varlık olduğu da ayırt edici diğer bir özelliğidir. Böyle bir konumda ki insan için içinde yaşadığı dünya onun hem isteklerini karşılayabileceği hem de bu doğrultuda ona hükmedebileceği bir yerdir. Doğal olarak insan bu noktaya hemen gelmemiştir. Eski zamanlarda, dünyaya günümüzden çok daha mistik bir şekilde bakılıyordu. Dokunulmazlığı olan ve kullanılmayan varlıkları vardı (ağaçlar ve hayvanlar gibi) ve örneğin; antik Roma'nın, dünyaya, onu zapt edilmesi gereken bir düman olarak gören antik Yunan'dan çok daha fazla saygısı vardı. Yine de insan ırkı dünyayı isteklerinin doyumunu için bir materyal olarak görme anlayışını giderek daha fazla benimsemeye başladı.

Bu girişime öteden beri gelen bazı sınırlamalar da mevcuttu. Ahlâk dediğimiz şey, kısmen bu tutumun diğer insanlara karşı alınmasının ve onları basit bir materyal olarak görmenin bir reddidir aslında. Dünyayı yönetmek ve onu isteklerimizin doyumunu için kullanmayı öğrenmek çok zamanımızı aldı. İnsanın yaratıcı imgelem gücü dünya kaynaklarını sömürmek için aletler ve makineler

yapımı , do al materyallerin bile imi dı ında bizzat kendisi tarafından üretilen materyaller tasarlamı ve gerçekle tirmi tir. Tüm bu bilgi ve elde edilen yetenekler uygun bir e itim (yani isteklerimizin tatmini için do ayı kullanmamızı sa layan faydalı bilgilerin olu turdu u bir e itim) anlayı ıyla ku aktan ku a a geçirilmi tir. İhtiyaçlar alanından istekler alanına yani yalın arzulamadan daha iyi ya amayı arzulayan ya amaya do ru alan de i tirdikten sonra ve nasıl ula ıla ca ını iyi bilmedi imiz eylere kalkı ma e ilimini kazandıktan sonra en iyi enerjiler böyle bir giri im için kullanılmaya ba lanmı tır. Bu giri im içinde tatmin edilen her istek bir sonrakine köprü olu turacaktır. Bu sürecin önüne ancak isteklere bir son vererek ya da tatmin olmamak için seçti imiz isteklere sahip olarak geçilebilir. Fakat birçok iste in tatmini bitmez ve onların daha iyi ve daha kolay nasıl tatmin edilece i hakkında dü ünmenin önüne geçemeyiz.

Öyleyse, insan isteklerinin tatmininden olu an bu mutluluk türüne ula ma çabasını “büyük ya am u ra ı ve mesaisi” olarak de erlendirip, ona “**çalı ma**” adını verebiliriz.

İstekler tarafından yönetilen varlıklar için çalı ma, devamlılı ı olan, yorucu ve kaçınılmaz bir aktivitedir. Do al dünya bu isteklerin tatmini için yaratılmı tır. (Hayvanların muaf tutuldu u ve ihtiyaçları için ya ayan varlıklarca bilinmeyen bir e ydir bu.) Çalı ma insan türü için ayırt edici bir özelliktir. “Homo Sapiens”, akıllı insan artık “Homo Laborans” yani çalı an insan olmu tur.

İnsan ırkının kendi do al çevresi üzerindeki hâkimiyetinin hızlı ilerleyen dönemleri oldu u gibi gerileyen ve dünya hakkındaki yararlı bilginin unutuldu u dönemler de olmu tur. Bu sürecin son derece hızlandı ı bir ça da ya ıyoruz. O zamandan imdiye kadar bizi etkileyen iki inançtan bahsetmek mümkündür:

Birincisi; insan isteklerinin tatmini için do al dünya kaynaklarını sömürme faaliyeti ve buna uygun dü en bir dünya anlayı ı olarak görülen “çalı ma”nın insanlı ın yalnızca belirgin bir özelli i olmadı ı ayrıca insanın uygun tutum ve u ra ısı oldu una da inanılmaya ba lanmasıdır. Çalı manın kendi dı ındaki di er faaliyetlerin hepsini ikincil bırakması gereken seçkin bir tutum ve me guliyet olması gerekti ine inanılmaktadır. Kutsal kitaplarda Tanrı'nın do al dünyayı ve onun içindeki her e yi insanlı a verdi i söylenir. İnsan isteklerinin tatmini için bu dünyanın sömürülmesine herhangi bir sınırlama getirilmemi tir. İnsana bu arma anı kullanma emredilmi tir. Âdem'in günahı bu durumun de i mesine yol açmı ve tüm isteklerimizin do a tarafından kar ılanması yerine insan “çalı ma”, “yorulma” ve “acı çekmeyle” cezalandırılmı tır. Bu yüzden uygun insan ya amı modeli ilahi bir

arma andan, ilahi bir emirden ve ilahi bir cezadan kaynaklanan bir bile im olarak anlaşılmı tır. Bu ahlâki inanç daha sonra do al dünyanın insan istekleri için kullanılması giri imine engin bir iyimserlikle e le tirilmi tir. E er belirli bir tarzda yola koyulursak, tüm enerjimizi ve aklımızı buna verirsek, çabalarımız gev emezse insan isteklerinin tatmininden do acak mutluluk türüne ula abilece i söylenmi tir.

stekler artabilir, fakat insan e er çok ve akıllı bir ekilde çalı ırsa bunların hepsini tatmin edebilecektir. Do al dünya kaynaklarını sömürme u ra ısında i siz olma, çalı madan geri durma, etkin olamama durumları ahlâki tutum açısından günahkâr bir eylem olarak sayılabilece i gibi aynı zamanda büyük bir aptallıktır da.

steklerin tatmin olması durumu içinde insanı hala tatmin etmeyen bir eyler bulunmaktadır. Tamamiyle isteklerden olu mu ve dünyayı sadece bu isteklerin tatmini için bir araç olarak gören insan endi eler varlı ı haline gelmi tir. Her ba arı yeni isteklere neden olaca ından dolayı geçici ve kısa bir tatmin ya ayacak olan insan hayal kırıklıklarıyla ya amak zorunda kalacaktır. Sonsuz bir ekilde elde etme ve harcama, imal etme ve tüketme aktivitesi öldürücü bir eydir. Bu nedenle istekler varlı ı olan insanın ya amı öteden beri hayal kırıcı ve kendisini memnun etmeyen bir ya am olarak kabul edilir.

“Çalı ma” ve “isteklerin tatmini”, insanlı ın dikkatinin büyük bölümünü me gul etse de insana has “çalı ma”ya ve “isteklerin tatmini”ne özgü kusurları barındırmayan bu nedenle de acı vermeyen ba ka bir aktivite biçimi vardır: “**oyun**”.

nsan do asının gerçek özelli i, ancak, akıllı insana (Homo Sapiens), eyleri yapan insan (Homo Faber), çalı an insan (Homo Laborans) ve oynayan insanın (Homo Ludens) eklenmesiyle anlaşılabilecektir.

Kendine uygun bir karakter içinde oyun açığı vurulmamı , gizli bir amacı ve hedefledi i daha ileri bir sonucu olmayan kendi içinde ba layıp biten bir zevk deneyimidir. Buradan da anlaşıla ca ı gibi oyun serbest bir aktivite olarak gözükme ktedir. Oyunun kendi kuralları olabilir ama güç ve çaba gerektirse de ciddilikten, amaçtan, isteklerin tatmini ve çalı ma için öne sürülen önemden özgür bırakılmı tır.

Oyun ne çalı ma ne de dinlenmeye kar ılık gelen bir aktivitedir. steklerin tatminini kovalamaz. Bu sebeple Aristoteles oyuna “emek gerektirmeyen, yorucu olmayan, zahmetli olmayan aktivite” demi tir. Oyun bir “bo zaman” aktivitesidir. Böyle olmasının nedeni çalı madan hariç tuttu umuz durumlarda yer alması ve uygun bir zamanda, yava yava , isteklerin tatminine ait endi eleri ta ımaması anlamında acele etmeksizin geçekle mesidir. Dünyayı anlamaya ve açıklamaya

çalı mak, dünyaya kar ı onu isteklerin tatmini için kullanılabilir bir yer olarak görmeyecek bir tutumu gerektirir.

Çalı manın amacı dünyayı de i tirmek, onu kullanmak iken, açıklamanın amacı dünyayı aydınlatmak, onu neyse o olarak görmek ve anlamaktır. Çalı manın amacı dü man dünyaya güç sarf etmek, onu kontrol altına almak ve ondan isteklerinin tatmini için yararlı olabilecek eyleri seçip çıkartmak iken, anlamanın amacı dünyanın anlaşılabilirli inin farkına varmaktır. Çalı manın amacı dünyanın bazı bile enlerinin aklına bazı geçici insani amaçlar sokmak iken, açıklamanın amacı dünyayı sadece insani istekleri tatmin etme potansiyeli açısından de il onu oldu u gibi açıklı a kavu turmaktır. Bu ba lamda “oyun”la da isteklerin tatminine yönelmedi i, dünyaya kar ı bir tutum gerektirmeyen, ondan bir ey elde etmeye çalı mayan ve sonucunda hayal kırıklı ı yaratmayan tatminler öneren aktiviteler olarak bahsedilmektedir. “Çalı ma” ve “oyun”u iki büyük ve farklı dünya deneyimi ve her birini di erinin eksik olanını gideren olarak görmek yerine, onu daha çok bitti inde bizi daha iyi çalı acak hale getiren bir tatil ya da sadece ba ka bir “çalı ma” olarak görmeye do ru yönlendiriliriz.

Oyun alanının kendine özgü bir düzeni vardır. Hayatın karma ası içinde oyundaki düzenin nitelikleri (gerilim, denge, salınım, zıtlık, çe itleme, birbirinin yerine geçme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm) estetik ve biçim yaratma kaygısıyla doludur. Aynı ekilde sanat yapıtları da düzen gerektirir. Düzen içermeyen hiçbir sanat yapıtı yoktur. Örne in; bir müzikte ritim ve armoniyle düzen bozulur, tekrarlama ve tamamlamalar yapılır. Bunun sonucu müzi e kar ı beklentilerimiz düzene girer. Bu nitelikler içinde belki de en önemli olanı gerilimdir. Gerilim sonuca varmak için yapılan u ra ıdır ve oyuncunun gücünü belirler. Sonucun belirsiz olması ve devreye ans faktörlerinin girmesi gerilimi ortaya çıkarır.

air açısından dünya, isteklerin tatmini için kullanılacak bir materyal de ildir; üzerinde dikkatle dü ünülmesi, seyredilmesi ve derinlemesine dü ünülecek bir yerdir. airler dünyaya onun kendi etraflarında neyse o oldu undan farklıla tıracak herhangi bir müdahalede bulunmaksızın kendisini biçimlemesine izin verirler. iirsel imgelem bir eye ba lamanın öncülü de ildir, kendinde bir amacı vardır. “Çalı ma” de il “oyun”dur.

“Oyun” daha genel bir ifade ile isteklerin tatmini için dünyayı kullanma aktivitesi dedi imiz “çalı ma”ya ilaveten, insanonun dünyaya kar ı geli tirdi i ve ya rasgele ula tı ı ba ka aktiviteler ve tutumların adıdır. nsanların özgürlü ün keyfini çıkaracakları ve isteklerin tatmininin asla veremeyece i aydınlanmı olma

durumlarını içinde ya ayaca ına inandırdıkları aktiviteler bu aktivitelerdir. Bunu yapan da Homo Ludens'tir.

Oyun ve sanat birbirine benzer şekilde bizi heyecanlandırır, zevk verir ve mutlu eder. "Oyun etkinliği sanatçıda en yüksek noktaya varır. O, doğanın ve tarihin, gerekli olan ve imkânın, bu dünyanın ve öbür dünyanın, bu arada hatta 'bilgisel güçlerin, kurgucu gücün ve anlamlının' tüm içerikleriyle oynar (Kant). Ya da Schiller'in dediği gibi, maddeye ve forma ilişkin her şeyle oynar. Bu bağlamda buyruk çaba, tını sahip olduğu tüm etkinlik ve içerikleri de serbestçe etkiler (Özlem, 2001, 407)."

Üç bölümden oluşan "Heykel Üretiminde Oyun Olgusu ve Bir Sergi" isimli bu çalışmada, sanat-oyun ilişkisi ekseninde, genelde sanat hakkında söylenenleri özelde heykel hakkında söylenenler olarak kabul edip, sanat-oyun ilişkisini daha geniş bir bakış açısıyla kavramaya çalıştım. Bu bağlamda, heykel sanatı özelindeki sanat-oyun ilişkisini de, gerek bu alanda eserler üretmiş sanatçılar ve gerekse kendileri üzerimden açıklamaya yöneldim. Çalışmanın birinci bölümü, "Oyun-Oyuncu-Çocuk, Oyun Kültürü ve Tarihte Oyun" başlığı altında oyunun tanımından, oyun ve çocuk ilişkisinden, oyunun kültürde ve insan hayatındaki yerinden söz edilmiştir. "Sanat ve Oyun" adlı ikinci bölümde sanat ve oyun ilişkisi ele alınmış, oyuna yer vermiş sanat akımlarından ve sanatçılardan, üçüncü bölümde ise bu konudaki kişisel deneyimlerden bahsedilmiştir.

B R NC BÖLÜM

OYUN - OYUNCU - ÇOCUK, OYUN KÜLTÜRÜ VE TAR HTE OYUN

1.1. Oyunun Tanımı Ve Anlamı

Türkçede oyunun sahip oldu u tanımlara göz attı ımızda birden fazla seçenikle kar ıla ırız. Bu di er dillerde de böyledir ve genel olarak tüm yapıp etmelerimizde kullandı ımız bir kavramdır. Oyun kelimesinin sahip oldu u anlam zenginli i, kendi içinde ta ıdı ı çe itlilikle ilgilidir.

Türk Dil Kurumunun hazırladı ı Türkçe sözlük “oyun” sözcü ünü öyle tanımlamaktadır: “ **oyun**’: **1.** Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan e lence: Tenis, tavlâ, dama, çelik çomak, bale oyundur. **2.** Kumar: “Bazıları oyunun ba ından kalkar kalkmaz her eyi unuturlar.” –P.Safa. **3.** a kınlık uyandırıcı hüner: Hokkabazın oyunu. Cambazın oyunu. **4.** Tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü uyarlama biçimi. **5.** Müzik e li inde yapılan hareketlerin bütünü: Zeybek oyunu. “Büyük annem yeni dansları eski kabakçı Arapların oyunu kadar bile güzel bulmuyor.” –H. E. Adivar. **6.** Sahne veya mikrofonda oynamak için ayarlanmı eser, temsil, piyes: “Onun oyuncularını bir iki haftada çırpı tırdı ına inanırımı .” – S. Birsel. **7.** Bedence ve kafaca yetenekleri geli tirmek amacıyla yapılan, çevikli e dayanan her türlü yarım a: Olimpiyat oyunları, Akdeniz oyunları. **8.** Hile, düzen, desise, entrika:”Atatürk hiçbir zaman onların oyununa kanmı de ildir.” –H.Taner. **9.** sp. (güre te) Hasımını yenmek için yapılan türlü biçimlerde a ırtıcı hareket. **10.** sp. (teniste) Taraflardan birinin dört sayı kazanmasıyla birlikte elde edilen sonuç. **Oyun almak** oyunda kazanmak, sayı sahibi olmak. **Oyun ba lamak** sp. Güre te rakibe bir oyun uygulayıp onu sonuçlandırmadan beklemek. **Oyun bozmak** 1) tasarlanmı bir i i yersiz ve vakitsiz olarak karı tırmak, plânları alt üst etmek: “Ömer de bizimle idi, ama oyunumu bozaca ı için sana yüzünü göstermemi tim.” –R.H. Karay. **2)** mızıkçılık etmek. **oyun çıkarmak** sp. Ba arılı oyun oynamak: Milli takım güzel bir oyun çıkardı. **(birine) oyun etmek** kurnazlıkla birini aldatmak: “Kendisine oyun ettim diye, benden ku kulandı ı hâlde gene bana ba vuruyor.” —O.C. Kaygılı. **Oyun kurmak** sp. Bir yarım ayı kazanmak için belli bir taktik uygulamak. **Oyun oynamak** birini aldatmak, kandırmak:”Üç aydan itibaren bana mütemadiyen aynı oyunu oynuyorsunuz.” —Y.K. Karaosmano lu. **Oyun vermek** oyunda kaybetmek. **Oyun yapmak** sp. Güre te rakibe oyun uygulamak. **Oyuna çıkmak** oyun için sahneye çıkmak: “Ben ilk defa oyuna çıkıyorum, beyefendi de gelmi burada allık

puvra sürü türüyor.” – T. Bu ra. **Oyuna gelmek** aldatılmak: “Kadından para esirgemem; lâkin oyuna gelmeyi de istemem.” –R.H. Karay. “Bir oyuna geldin, onuruna yediremiyorsun.” – H. Taner. **Oyuna getirmek birini** tuza a dü ürmek, aldatmak: “Orada da Arif denilen hergele bizi oyuna getirdi.” – M. . Esendal. **Oyuna kurban gitmek** bir hile, düzen sonunda zarara, iftiraya u ramak: “Yakalanan bir kom unun garazına yahut bir el birli ine yahut da bir oyununa kurban gitmi tir.” – S.F. Abasıyanık. **Oyunu almak** oyunu kazanmak. “ (Türkçe Sözlük, Türk Dil Kurumu, 1998, 1712).”

Türkçede ve tüm dünya dillerinde kullanılan oyunun bu anlamları, aslında, oyun kavramının tarihsel geli iminde kendisine verilen önemle yakından ilgilidir. Oyun aktivitesinin önemsendi i ve hor görüldü ü dönemlerde kendisine yüklenen anlam katmanları bu zenginli in kayna ıdır.

Oyunun kendisi insanlık kadar eskidir ve oyun üzerine dü ünceler de insan dü üncesinin ba langıcına kadar gider. “nsanın kozmosla bütünle me konusunda sahip oldu u bilinç, kendine özgü bir nitelik olarak, en yüksek ve en kutsal ifadesini biçimin ve oyun i levinin içinde bulmaktadır (Huizinga, 1995, 36).”

Do aya kar ı duydu u korku, onunla ba edebilme ve kendi varlı ını garantiye alma istenci insano lunu oyun oynamaya itmi tir. İkel insanın tüm faaliyetlerinin kökeninde oyun vardır. Örne in; insan dili sayesinde nesnelere tanımlama ve adlandırma tir. Bunu da zihni ve madde arasında oyun oynayarak sa lamı tir. Huizinga ayin, büyü, dinsel tören ve kutsamaların oyun kapsamında oldu unu söyler. Mitos ve ritüeller de oyundan do mu tur. Orta Asya'daki aman törenlerinin adı “oy-un”dur. Mısır, Eski Uzak-Do u ve Yunan dü üncesinde de oyun kavramıyla kar ıla ırız. Aynı ekilde hukuk, ticaret, endüstri, bilim gibi alanların olu masında yine oyun etken olmu tur. Bu faaliyetler ya antımızı düzenlemek ve dünyadaki yerimizi belirlemek için olu turulmu lardır ve sınırlandırılmı alanlara ihtiyaç duyarlar.

Oyun kendili inden mevcuttur, insano lu oyun kavramına herhangi bir katkıda bulunmamı tir. Çünkü insanlar gibi hayvanlarda kendili inden oyun oynamaktadırlar. Huizinga, “Oyun kültürden daha eskidir” demektedir. Arkaik ça dan itibaren oyundan kültüre do ru bir dönü üm izlenmi tir. Huizinga, oyun kavramını öyle tanımlar: “Oyun; özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile 'alı ılmı hayattan'

kopma ve 'ba ka türlü olmak' bilincinin e lik etti i, iradi bir eylem veya faaliyettir (Huizinga, 1995, 48).”

Her oyunun kuralları vardır. Bunlar yaratılan geçici dünyada olu an kesin kurallardır. “Oyun her türlü maddi çıkar ve yarardan arınımı bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmı bir zaman ve mekânda tanımlanmakta, belirli kurallara uygun olarak düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alı ılmı dünyaya yabancı olduklarını kılık de i tirerek vurgulayan grup ili kilerini do urmaktadır (Huizinga, 1995, 31).”

Oyunun anlamını ve hayattaki yerini belirlemeye yönelik çe itli ara tırmalar yapılmı ve kar ıla ılan sonuçlar farklı farklı olmu tur. Bu teoriler kısaca a a ıdaki gibi sıralanabilir:

1. Oyun; ya am sevinci fazlalı ından (enerji) kurtulmanın bir yoludur.
2. Oyunun temelinde egemenlik kurma arzusu ve yarı ma hali vardır.
3. Oyun; taklitle iç içedir.
4. Oyun; zararlı e ilimlerden kurtulma istencidir.
5. Oyun; canlıların hayatlarındaki ciddi faaliyetlere kar ı yaptı ı bir hazırlıktır.

Tüm bu sonuçlara ra men oyunun varlı ı tam olarak açıklanamaz. Çünkü oyun, oyun olmayan bir ekilde, heyecan, sevinç ve ne eyle ortaya çıkar. Oyun maddi bir ey de ildir, zihinsel bir kavramdır, irrasyoneldir. Oyun tamamiyle kendi bütünlü ü içinde kavranmalıdır ve bu ekilde çözümlenmek zorundadır.

Oyun faaliyet süresi boyunca gerçek hayattan kendini yer ve süre bakımından ayırır. Bu amaçla olu turulan özel alanlarda oynanır (arena, oyun masası, kutsal alan, daire, vs.). Bu alanların kendi kuralları vardır, zaman ve mekân sınırı içinde faaliyet ba lar ve biter. Oyunun kendine ait bir zamansallı ı vardır. Gadamer buna ‘sonlu sonsuzluk’ adını verir. Oyun hem sonlu hem sonsuzdur; sonludur çünkü kendine has kuralları, alanı ve sınırları vardır, sonsuzdur çünkü kendini sürekli yineler. Ancak bu her defasında de i en bir yinelemedir, bir bitim noktası yoktur. Birçok ans faktörü oyuna etki yapar ve bu etki sonsuz sayıda oyun yaratır. Oyuncu bunu bilerek oyuna katılır ve kendini sınar.

Oyuncunun, oynamaya ba ladı ında onları görmezden gelemeyece i bir takım kavramlar vardır. Bunlar özgürlük, ciddiyet, gerilim, düzen, payla ma ve haz duyma kavramlarıdır. Sanat üretiminde de bu kavramlardan uzak de ilizdir.

Özgürlük: oyun özgür güdümleri olan bir alandır. ste e ba lı bir eylemdir, bir zorlama de ildir. Ritüel, töre, tören ve dinsel olu umlar gibi bir takım

düzenlemeler artık oyun olmaktan çıkmı lardır ama olu um nedenleri oyundur. Oyunun özgür olu u ona “farklılık” özelli ini ekler. Oyun yer ve süre açısından günlük ya amdan ayrılır. Her oyunun kendi zamanı ve mekânı vardır; ya amın güç ko ullarında nefes aldı mız, bir ara verdi imiz noktadır. Oyunun ‘-mı gibi yapma’ özelli i oyuna de ersiz, e lence, komik gibi nitelikler yüklese de bu oyunun kendi kadar temel bir duygudur. “Her oyun, oyuncuyu, her an tümüyle içine alabilir. Oyun-ciddiyet zıtlı ı her an de i ebilir. Oyunun de erinin azalması ciddiyetin de erinin artmasına denk dü er. Oyun ciddiyete döner, ciddiyet oyuna. Oyun güzelli in ve kutsallı ın zirvelerine kadar çıkararak ciddi olanı arkasında bırakabilir (Huizinga, 1995, 25).” Görev mantı ı oyundan çok uzaktır. Ki inin katılmak zorunda hissetti i ey artık oyun olmaktan çıkmı tır. nsan oyun yoluyla imdiye dek ‘gerçeklik’ diye bildi imiz her eyi özgür bir yakla ımla, yani güzel olanla, estetik olanla imgelem dünyasını yeniden in a eder ve bu yolla özgürle ir. “Herbert Marcuse, bu oyun kuramının özgürle me olana ı sa ladı ının altını çizer. Ona göre, oyun itkisi ve imgelemin egemen olaca ı bir uygarlık, nesnel ve öznel dünyada iddet, baskı ve yoklu u ortadan kaldıracak bir tasarıdır. Marcuse, bu kuramın Freud vari bir yorumunu yapmı ve böyle bir uygarlıkta ‘haz’ ilkesinin özgürlü ünden söz edilebilece ini, oyun itkisinin, haz ve gerçeklik ilkeleri arasında bir uzmanla ma getirece ini belirtmi tir. Kısacası, oyun, olgun uygarlı ın akılcılı ı ile imgelemin ve fantazyanın estetik hazla yüklü birli idir (Nutku, 1998,29).”

Oyun istenilen bir zamanda ve istenildi i kadar sürdürülen bir olgudur. Oynayan ki i oyunun kurallarını bilerek ve isteyerek oyuna katıldı ı için bu yine özgürce bir yakla ımdır. Ki i oyunu ister sürdürür, ister bırakır; oynarken kendi hayal gücü ve yetenekleriyle kendine ait olan alanı, özgür alanını yaratır. “Çocuk ve hayvan oynamaktadır, çünkü oynamaktan zevk almaktadırlar; i te özgürlükleri tam da bu noktadadır (Huizinga, 1995, 24).” Oyun her zaman iptal edilebilir, ertelenebilir. Serbestçe ya anan bir aktivitedir.

Gerilim: oyunun tüm etkinliklerinde bu duyguyla kar ı kar ıya kalırız. Satranç oynayan bir kimse, oyunca ına uzanan bir çocuk ya da eseriyle ilgilenen bir sanatçı hepsi bu gerilimi ya ar. Oynayan ki i etkinlik sırasında zekâ ve becerisiyle buna neden olur. Belli bir sonuca ula mada veya ba arma duygusunu tatmak istedi imizde belli bir çaba harcarız. Gerilim oyun etkinli ine etik bir içerik katar ve oyuncu ki inin fiziksel güç, cesaret, dayanıklılık, beceri ve tahammül gücünü sınar. te gerilim budur.

Düzen: oyun düzen içinde geli en bir olaydır. Herhangi gereksiz bir durum oyunun bozulmasına neden olur ve amacını yok eder. Oyunda düzen günlük olandan farklı ekilde belirli bir zaman ve mekânda oynanan kendi gerçekli ini yaratan bir etkinliktir. Oyunun düzeni onun masalsı, büyüsel olmasıyla da alakalıdır. Her oyuna belli bir alan saptanmı ve belli bir zaman ayrılmı tır. Bunun dı ına çıkmak da oyunu bozacaktır. “Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın mükemmel olmaması ve hayatın karı ıklı ı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır (Huizinga, 1995, 27).”

Paylaşma: oyun sayesinde paylaşmayı öğreniriz. Paylaşma oyunun içinde beraberlik duygusuyla gelişir ve ortak bir yaratıcılığa ulaılır. Takım ruhunun ne olduğunu bu sayede öğreniriz. Kişiler paylaşım göstermeden de oynayabilir ancak bu oyunun gerçekli ini başarılarıyla paylaşıyor anlamına gelebilir.

Haz duyma: oyun insana doğrudan haz veren bir eylemdir. Oyunun temelinde bu dürtü vardır. Haz duygusuyla kamçılanır ve yeni oyunlara itiliriz. Keyifli olduğu müddetçe geçerlidir, oyundan zevk alma bitti inde kendili inden oyun bırakılır.

Ciddiyet: Oyunun kar ısında ciddiyet de il, gerçek vardır. Fakat oyun büyük bir ciddiyetle oynanır ve başarısı ciddiyete bağlıdır. “Oyunun kendisi kesinlikle ciddiye alınmaz. Gerçi çocuğun yaşamında önemli, hatta temel bir işlevi olduğu, o yaşamın merkezini oluşturduğu kabul edilir ama genç insanın büyümesi, oyunun, yerini var olmasının başka olaylarına bırakmak üzere, yaşamın merkezinden yavaş yavaş çıkarıldığı bir süreç olarak yorumlanır (Fink, 1994, 26).”

1.2. Oyun Ve Çocuk

Büyük olma oyunları oynayan çocuk, oyununda yetkinlere dair gözlemlerine öykünür. Freud, çocukların yaşamlarında iz bırakan eylemleri oyunlarında yinelediklerinden ve böylelikle izlenime olan tepkilerini bo altıp duruma egemen olduklarından bahseder. Örneğin; annesinin yanında olmaması durumunu yaşamayan çocuk oyuncakını önce gözden kaybeder sonra yeniden bulur. Tekrarlanan bu kaybetme ve yeniden bulma oyununda, çocuk annesinin yanında olmaması durumunun yaşamattığı duygudan uzaklaşıp kendi zararını azaltır.

Oyunun içinde yaşamayan eylem, çocuğun yaşamının her anında yaşanır. Çocuk sürekli olarak çevresindeki kişilerin davranışlarını (özellikle kendini kontrol eden kişilerin davranışlarını) örnek alır. Öncelikli olarak bu sürece uygun işlevleri kazanır. Bireysel oyundan (play) gerçek oyuna (game) geçer. Çocuk oyunu

oynamak zorundadır. Oyunun ruhu çocu u etrafındaki her eyden daha çok ele geçirir. Oyunun ruhu çocuk üzerinde ailesinden ve içinde ya ad ı toplumdaki daha fazla etkilidir. çine girdi i oyunlarda bazılarının geçici, bazılarının ise sürekli oldu u bir tür sosyal organizasyon vardır. Böylece bu sürecin sonunda çocuk düzenli bir bütün içinde var olabilecek hale gelir. Ki ili in olu umu böyle bir süreç sonucu ortaya çıkar.

Winnicott'a göre oyun bir geçi alanıdır. Dı dünyadan seçti i nesnelere çocuk bu alanda kullanır, onlara iç dünyasından roller verir. Bu nesnelere hem iç dünya hem dı dünya ile ba lantıları vardır. Çocuk önce kendine bir geçi nesnesi seçer daha sonra oynamaya ba lar, oynamadan ba kalılarıyla birlikte oynamaya, buradanda ya amsal ve kültürel deneyimlere kadar vardırı oyun oynamayı.

Piaget oyunu üç bölüme ayırır: Birinci bölüme "alı tırma oyunları" demi tir. Bu dönem bebe in do umundan iki ya ına kadar geçen süredir. Yava yava hareket etmeye ba layan bebek çevresini sınıflandırmaya ba lar. kinci bölüm "simgesel oyunlar" bölümüdür. Bu dönem iki ile sekiz ya arasındadır. Çocuk bu dönemde bir tahta ya da plastik parçayla atçılık vs. gibi oyunlar oynar. Sonraki bölüme de "kurallı oyunlar" demi tir. Sekiz ya ve üstüdür ve bundan itibaren çocuk kendini büyüklerin yerine koymaya ba lar. Bu dönem çocu un sosyalle mesini ve sa lıklı ili kiler kurmasını sa lar.

Çocukların "-mı gibi eylemleri" oyun etkinli inde bir tahta parçasının bebek yerine geçmesiyle olan eylemlerdir. Bu -mı gibi oyun, imgelemde eylemlerin nesnelere de il dü üncelerden do du unu anlatmaktadır. Oyun; imgelem geli imini sa ladı ı için çocu u soyut dü ünebilmeye hazırlar. Oyun etkinli indekiler gerçek ya amdan geçici bir etkinlik alanına geçerler. Çocu un gerçe inden ayırdı ı bu dünyası, onun yine gerçeklerden aldı ı nesnelere olu ur.

Yeti kinlerin yo unla ma durumunu çocukların oyunlarına benzetebiliriz. Birçok uzman oyun oynayan çocuklar için söylediklerini yeti kinler içinde söylemi lerdir. Oyun oynamak evrensel bir olgudur ve ki inin sa lı ının bir göstergesidir. Yani; oyun oynama büyümeye katkı sa ladı ı için ki inin sa lıklı bir insan olmasını sa lar, insanların ileti im yeteneklerinin geli mesine neden olur. Oyunun özünde ki isel ruhsal gerçeklikle gerçek nesnelere denetlenmesi deneyimi arasındaki etkile imin dengesizli iyatar.

Oyun oynamanın ne oldu unu kavramak için çocu un oyun oynama tarzının de i meyen özelli i olan 'takıntı' yı incelemek gereklidir. Oyunun içeri inin önemi yoktur, önemli olan hem çocukların hem yeti kinlerin yo unla ması dedi imiz

dı dünyadan çekilme durumudur. Çocuk dı müdahalelere açık ve kolayca terk edilmeyen bir alandır. Bu alan için ne içtedir ne de dı tadır diyebiliriz. Çünkü oyun alanı iç ruhsal gerçeklik de ildir, bireyin dı ndadır ama dı dünyada de ildir. Çocuk, ki i, sanatçı bu alanı içsel ve ki isel gerçekli ine destek olacak dı gerçeklikten nesnelere ta ıyarak besler, onlara yeni bir anlam ve duygu yükler. Buradan geçi olgularıyla (anneden sonra onun yerini alan bir materyal, oyuncak ayı mesela) ba ladı ı süreci oynamaya, ba kalarıyla oynamaya ve kültürel deneyimlere kadar götürür. Oyun oynama bir güven alanıdır ve daha anneden süt emme ile ba ladı ımız inkâr edilemez bir deneyimimizdir.

Güvenli bir alan olan oyun alanında deneyimleyerek kazanılan gev eme, rahatlama, yine burada ortaya çıkan yaratıcı, fiziksel ve zihinsel faaliyet toplanarak bir kendilik duygusunun temelini olu tururlar. “ nşanın deneyimsel varolu unun tamamı oyun oynama temeli üzerinde in a edilir. Orada artık ya içedönük ya da dı adönük olma durumunda de ilizdir. Hayatı geçi olguları alanında, öznellik ile nesnel gözlemin kesi ti i heyecan verici noktada, bireyin iç gerçekli i ile bireylerin dı nda kalan ortak gerçeklik arasındaki ara bölgede ya arız (Winnicott,1998,87).”

Sosyoloji profesörü Allison James, oyunu çocuk sosyolojisi açısından ele alır ve onu öncelikli olarak çocukların bir etkinli i sayar. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren çocuklukta oyun-i ayrımının kısmen çökü üne tanık olundu. Çocukların oyunu i e benzemeye ba ladı ve okul çalı ması çocuklara oyun aracılı ıyla sunulur oldu. James'e göre “çocukluk” çocukları yeti kin dünyasından ayırıyor, kendilerini dı lanmı hissediyorlar. Çocuklu un kavramla tırılmasında kar ıla tı ımız bu ayrı dünya oyunun kavramla tırılmasında da görülür. Sonuç olarak çocu u ve oyunu ayıran bili sel bir sistem mevcuttur. Fakat gündelik ya am bundan farklıdır. Günlük hayatta yeti kinlerin oyuna, çocukların da toplumsal ya ama (dünyaya) katıldıkları görülür. Aslında çocuk ve yeti kin ya amın birbiri içine girmesi ve bütünle mesi kaçınılmazdır. “James bu kuramsal bölünmeyi birle tiren bir köprü olarak dönü üm (transformasyon) kavramını öneriyor. Çocukların oyunları çocuklara özgüdür, ama aynı zamanda oyun zamanları, nesnelere ve alanları yeti kinlerce belirlenir. Dolayısıyla çocukların oyunları hala gözaltındadır; özellikle tehlikeli görünen oyunlar ve oyunun biti zamanı yeti kin denetimindedir. (Onur, 2005, 37).” Çocuk oynayarak çevresini ve kendi kimli ini ke feder ve yeni kimlikler kazanır. Kısaca unu söyleyebiliriz: oyun yeti kin dünyası hakkındadır. Oyun; simgesel bir deneyim sürecinde gerçe i yeniden kurar. Bu süreçte toplumsal gerçeklik yeniden üretildi i gibi, tersine de dönebilir. “Sonuç olarak James (1993) iki önemli noktayı belirliyor:

Çocuklar gelecek kimliklerini imdiki zamana dönü türerek kendi geleceklerinin imgeleriyle oynarlar; çocuklar gelecek kimliklerini imdiki toplumsal iliklerini denetlemek ve tartı mak için kullanırlar (Onur, 2005, 37).”

Oyun ya anan deneyimdir. Bebek-anne, çocuk-aile, birey-toplum ya da dünya arasındaki potansiyel mekân -ki yaratıcı ya amayı burada deneyimledi inden dolayı birey için kutsaldır- güvene yol açan deneyime ba lıdır. Biz bu potansiyel mekânı yaratıcı bir biçimde oyunla doldururuz. çinde oyunu ve kültürel deneyimi barındıran bu mekânın varlı ı ya am deneyimlerine ba lıdır.

Baudelaire'e göre zamana ve mekâna hükmetmek, do ayı süslemek ve yeniden yaratmak için sarho olmak lazımdır. Onun bu ça rısına uymanın tek yolu hayal kurmaktır. Bu ekilde do aya, zamana ve mekâna hükmeden insan kendinden geçer ve sarho olur.”Sürekli sarho olan biri varsa, o da çocuktur.” Çocuk her eyi yeni diye görür; hep sarho tur. Çocu un renkleri ve formları önemserken duydu u sevinçle kar ıla tırdı ında, esin dedi imiz eye bu kadar benzeyen ba ka hiçbir ey yoktur.” Çocu un imgelemi henüz somut gerçeklik tarafından tutuklanmamı tır; alabildi ine soyuttur, fantezidir, sonsuzdur. Bilincinin baskısını hissetmez, çıkar, yarar gözetmez, kayıtsızdır, cüretkârdır. Merakı sınır tanımaz; en azından izler, i aretler aniden merakını uyandırabilir. Karalamaları otomatik ve içtendir, do ayı de il kendi do asını ve dü âlemini yansıtır. Bu âlemde her ey oyuna dönü ür. Çocuk bu masumiyeti ve naifli i sayesinde Baudelaire'in gözünde bir dahidir. Zaten “deha, çocuklu un yeniden ele geçirilmesinden ba ka bir ey de ildir- kendini ifade etmek için yeti kin gücüne ve gayri iradi biriktirdi i malzemeyi düzene sokmasını sa layan çözümleyici zihne sahip bir çocukluk...” (Baudelaire, 2004, 59).”

1.3. Oyun Kültürü

Ünlü tarihçi Philippe Ariès'e göre oyun bir toplumun gelenek ve göreneklerinden arta kalanlardı. Çünkü 18. yüzyıldan önce çocuklar yeti kinlerle aynı yerlerde dola abiliyorlardı, gerçek hayatın içindeydiler. 17. yüzyılda soylu ailelerde ba layan “çocukluk” fikri tüm tabakalara yayıldı ve çocuklar evlere kapandılar. Çocukların uzakla tırılmasıyla bu törenler ve oyunlar yeti kinlere ait de ilmi gibi oldu ve anlamını yitirdi. Mesela “hulahup” oyunu eskiden yeti kinlerin dini bayramlarda yaptıkları bir aktiviteydi.

Huizinga ise Ariès'e bir antitez üreterek, oyunun geli erek toplumun gelenek ve görenekleri ile dinsel etkinliklerine dönü tü ünü savunuyordu. Bazı oyunlar de i erek ve geli erek yeti kinlere ait gelenek ve görenekleri olu turuyorlardı. nsanların yarattı ı hukuk, felsefe, sanat, din ve efsaneler gibi.

Huizinga'nın oyunu tanımlarken kullandığı biçimsel kurallara karşın, biçimsel olmayan kuralların da kullanılmasını savunan Amerikalı eğitim bilimci Brain Sutton-Smith henüz oyun kavramının yeterli bir kesinliğe ulaşamadığını öne sürmektedir. Ona göre oyun; bulanık bir kavramdır ve rüyaları, gündüz düşlerini, fanteziyi, imgelemi, yalnız oyunu, kurallı oyunları, sporları, festivalleri, karnavalları, televizyonu, video oyunlarını, sanal gerçekliği vb. de içine alan geniş kavramlardır ve kültürle göre de farklılık göstermektedir. Oyun kavramına bir açıklık kazandırmak aynı zamanda gerçekliği ve kültüre de açıklık kazandırmak demektir. Oyun konusunda ne kuralsız bir oyun olduğu söylenmekte, ne de düşsel durumun söz konusu olmadığı kurallı bir oyundan bahsedilmektedir. Tarih boyunca oyun her zaman çocukluk anlayışıyla düşünülmüştür.

Hem çocuk hem de oyun anlayışında 17. yüzyıl bir dönüm noktası olmuştur. Bu yüzyılda çocuklar kendilerine ait oyunlara, oyuncaklara, giysilere ve öykülere sahip olmuşturlardır. Fransa'nın bu yüzyılın başlarında oyun konusunda oldukça olumlu bir tutum gösterdiği söylenir. Din ve oyunun birbirinden farklı olduğu unun ayırılmasına varılmasıyla eğitim yetiştirme alanında, oyunun çocuğun yaş amındaki haklı yerini aldı. 17. ve 18. yüzyıl İngiltere'sinde ise çocuğun yetiştirilmeinden ayrı olduğu görüşü etkinlik kazanıyordu ama bu yine de çocuk yaş amına yansımıyordu. O dönemde İngiltere'de bir çocuk için en az bir yetiştirme kadar önemliydi. Buna din ve zamanın felsefi görüşleri de yardım ediyordu. Oyun değersiz sayılıyordu. Katolikler inancı zorunlu kılarken, Protestanlar buna çalışmaya, disiplin ve maddi başarıyı da ekliyordu. Bu durumda oyun günahtı. İngiliz felsefecisi Locke'da çocuktaki doğallıkların düzeltilmesi gerektiğini düşünüyordu. Çocuğun gelişim merkezine akılcılığı, çalışmaya ve disiplini yerleştiriyordu. "Hughes'in dediği gibi, on sekizinci yüzyılın ortasında ve sonunda İngiltere'de oyun ortadan kalktı; hatta birçok kent, sokaklarda bazı oyunları oynamayı yasaklayan yasalar çıkaracak kadar ileriye gitmişti (Onur, 2005, 35)." Çocukların disiplin ve eğitime ihtiyacı olduğuna inanan ve dinsel bir reform grubu olan. 17. yüzyılda İngiltere'den Amerika'ya göç eden Püritenlere göre oyun kötü bir şey de idi ama eğitimden alıkoyar diye çocuğu oyun oynamaya özendiriyorlardı. Amerikalılar Püritenlerin çocuğa olan bu tutumlarından uzun süre etkilendiler. 18. yüzyıla gelindiğinde din ve oyun arasındaki belirsizlik hala devam ediyordu. Ama çocuğa bakıldığında önceki yüzyıla göre değişim vardı. "Locke'nin çevreci görüşleri ile Rousseau'nun doğallık görüşlerinin bir bileşimine ulaşılmıştı. On dokuzuncu yüzyılda, koloni çağından beri gelen bu yaklaşım temelde İngiliz (eğitim, disiplini, ahlâkı vurgulama) ve Fransız (çocukluğun

do allı ını, oyunu vurgulama) etkilerinin karı ımıydı. Dönemin oyun etkinlikleri aslında bir tarım toplumunun zorunlu günlük i leriyle do rudan ba lantılı e ylerdi (ahır yapmak, yorgan dikmek gibi) (Onur, 2005, 35).”

19. yüzyıla gelindi inde de çocu a kar ı bu ikircil tutum sürer. Oyun sayesinde hem çocu un çevreye hâkim olması destekleniyor hem de aile otoritesi vurgulanıyordu. Bu dönemde oyuncaklarda karma ık hale gelmi ti ve rekabet duygusu kazandıracak oyuncaklar üreilmeye ba lanmı tı (oyuncak tren ve masa oyunları gibi)

20.yüzyılda, psikolog John Broadus Watson'ın, oyunun toplumsal davranı ları ö renmede bir araç olması ve çocuk e itiminde anne-babanın etkin ve güçlü olması gerekti i görü lerinden etkilenen Amerika toplumu II. Dünya Sava ından sonra bu tutumu bırakıp çocuklara daha önce hiç görülmemi bir özgürlük ve özerklik verme yolunu izlediler. Bunların sonucunda oyun çocu un geli iminde haklı bir yer kazandı ve çocu un oynaması gerekti i kabul edildi.

Sutton-Smith hepimizin bir ekilde oyun oynadı ımızı, oyunun ne oldu unu bildi imizi ama bunu kuramsalla tırırken kafamızın karı tı ından bahseder. Dolayısıyla bu oyun konusunda farklı söylemler yaratmamızı sa lamı tır: güç olarak oyun, benlik olarak oyun, e lence olarak oyun, sanat olarak oyun gibi. Günümüzde okullarda idealle tirilmi oyunların ye lenmesi ve anaokullarında oyunun belli sınırlar içinde ders olarak kullanılması sonucu, önceki devirlere göre da da-bayırda, bahçede özgürce, zamanı ve yeri belli olmayan çocuk oyunlarının daha az görünmesiyle imdiki çocuk nesli edilgin bir ekilde ya amaya alı ıyor. “Sutton-Smith’e (1986) göre, modern dünyada oyun “ e ylerle oynama” anlamına geliyor; oysa tarih boyunca oyun e ylerle oynamaktan çok “ba kalarıyla oynamak” anlamını ta ıyordu. De i imin yönü “toplumsal oyuncu” dan tek ba ına “oyun tüketicisine” do rudur. Sutton-Smith günümüzün çocuklarının e ylere yönelik bu a ır ı ilgisinin arkasında ana babaların a ır ı satın alma e ilimini görüyor (Onur, 2005, 39).”

1.4. Tarihte Oyun

Tüm insanlı ın ilk ko ullarına en yakın oldukları için lkellere bu isim verilmi tir. Aslında ‘ilkellik’ bir kafa yapısıdır ve tüm kültürlerde bulunur. Onlar için kendilerini koruyan bir kulübe yapmak, karınlarını doyurmak için ava çıkmak ve bir heykel yapmak açısından bir fark yoktu. Aslında lkellerin bir tür kader oyunu oynadıklarını söylemek mümkündür. Onlar hem insan hem hayvan olabilen bir dü dünyasında ya adıklarına inanıyorlardı. Ku , ayı ve avlayacakları hayvanın

kılı na giriyorlardı. Bu çocuk oyununun bir benzeriydi. Tek fark onları gerçek ya ama dönmeye zorlayan faktörler olmuyordu. Yani bu yanılısama bozulmuyordu. Çünkü tüm kabile üyeleri bu oyunun, yanılısamanın içinde son derece gerçek bir ekilde var oluyorlardı. Sanatın olu masında da bu inanı ların katkısı büyüktür.

İkel insan içinde ya adı ı do a kar ısında edilgin durumdaydı. Her türlü ko ul için hayatta kalmaya çalı ırken bu edilgin durumu kendi lehine çevirmi , örne in kendine av teknikleri geli tirmi ve bu sistemleri sonraki ku aklara aktarmayı ba armı tır. Bunun sonucu olarak da büyü yoluyla dü ünmeye ba lamı lardır. Dü üncelerini olaylar ve bunların sistemle tirilmi sonuçlarına dayanarak düzenli davranı larla geli tirmi ler ve buna büyü demi lerdir. Antropologlar ve Prehistoryacılar da çe itli ara tırmalar sonucu insan topluluklarının ilk dü ünü biçimlerinin büyü yoluyla dü ünü oldu unu ortaya çıkarmı lardır.

Dü ünçe; di dünyanın imajlar yardımıyla insan zihninde çizilmesiyle ba lar. Edilgin dü ünçe bu imajlarla yeterince donandıktan sonra etkinle mektedir. Bu esnada gerek edilgin gerek etkin akıl benzetmecidir. Kant, dünyayı, var olu u ve iç belirlenimi sanki en yüksek varlıktan kaynaklanıyormu gibi dü ündü ümüzü söyler. Bu nedenle bizim kesinli e dair tüm söylemlerimizin benzetmeci olaca ından bahsetmi tir. Benzetmeci dü ünü büyü yoluyla dü ünü ün en çok kar ıla ılan biçimidir. Do a kar ısında çıplak olan insan kadar uygar topluma geçi dönemindeki insanda büyü yoluyla dü ünü e sahiptir. Bu etki (insan-do a ili kisinin bir yansıması olan büyü yoluyla dü ünü) tarım ve sanayi toplumunda da mevcuttur. "Gerçekten, tarımsal üretim düzeninde dinsel, sanayi üretimi düzeninde bilimsel dü ünü ün egemen olmasına kar ın bu dönemlerde insanın denetim altına alamadı ı do al ve toplumsal alanlarda, ölüm olgusunda, avlanmada, ilkel balıkçılıkta, sava ta, sanatta, büyü yoluyla dü ünü ün yan ve katı dü ünü biçimleri olarak varlı nı sürdürmesi bunun bir i aretidir (enel, 2001, 100)."

Araç yapımı ile birlikte dü ünçe sahibi olan insan, birlikte avcılık ve toplayıcılık yaparken ileti im sistemi geli mi , i bölümü ortaya çıkmı , konu ma ile dü ünceler aktarılmaya ba lanmı , çıkarsamalar yaratılmı , büyü kullanılarak do ayı dü üncelerle etkileme yoluna gidilmi tir. Büyü yoluyla dü ünçe deneyimlerle olu turulmu ve ya lılar tarafından genç ku aklara aktarılmı kolektif bir dü ünçe sistemidir.

Geçen yüzyıllar boyunca insanın do aya kar ı bildikleri giderek artmı , kendi ellerine ve gözlerine daha çok inanmaya ba lamı ve büyüye olan ihtiyacı azalmı tır. Büyünün kullanımı kutsal oyunlara, dans ve türkülere kalmı tır.

Yunanlıların Dionisos için düzenledikleri oyunlar bunlardandır. Arkılar söylenir, Dionisos dirilir ve doğa uyanırdı. Sonra büyü tamamen ortadan kalktı ve yalnızca dans ve eğlence kaldı.

Huizinga ilkel kültür denilen dünyayı oyun dünyası olarak kabul eder. Böylece psikolojik ve toplumbilimsel yaklaşımlardan daha genel ve doğrudan biçimde konuya yaklaşılabileceğinden bahseder. İkel insanın yaptığı dans ile kilisede dua eden bir inananın arasında herhangi bir fark yoktur. Her iki noktada da kutsal bir kapılma ve inanç vardır. İnsan Tanrı'nın bu oyununu oynarken, kutsal bir mekânda bulunurken kendine sahip çıkma mantığından sıyrılır, büyülenir ve kendinden başka biri olur. "İnsan oyun duygusunu nasıl kazanmıştır?" diye bir soru sorduğumuzda bunun cevabını bulmak için ırkımızın uzun tarih öncesi geçmine inmemiz gereklidir. En eski uygarlıkların altında ilkel avcının bin yılları, ondan daha ilkel olan bitki ve böcek toplayıcısının yarım milyon yıldan fazlası ve daha da öncesi mevcuttur.

İkellerin etkinliklerinde kullandıkları maske, herkesin bunu bir insanın yaptığı ve taktığını bilse de yine de saygı görür ve maskenin kullanıldığı oyun boyunca taktığı Tanrıyla özdeşleştirilir. O esnada Tanrı yalnızca temsil edilmemektedir, onu taktığı aynı zamanda Tanrıdır da. Görüntünün maskeden, insandan ve mitolojik bir varlığı temsil etmesinden oluşan gerçek unutulur ve olayın hiçbir uyarıcı olmadan hem izleyici hem de aktörün duygularını etkilemesi sağlanır. Böylece doğal duyu etkinliklerinden, eylemlerin farklı olduğu tiyatrosu ve oyunumsu evrene, eylemlerin canlı varlıklar gibi yaşadığı, inandırma ve sanki mantığının gerçek mantık sayıldığı bir evrene geçilir. "Aslında hepimiz, bu saymacayı biliyoruz! Bu çocukluğun temel, kendiliğinden olan, büyüsel bir oyundur; dünya bu yolla sıradanlıktan bir çırpıda büyüye dönüşür. Ve çocuklukta bunun kaçınılmaz olması, hepimizi bir aile olarak birleştirilen insanın evrensel özelliklerinden biridir (Campbell, 1995, 29)."

Aslında çocukların da 'ilkel kafa' yapısına sahip olduklarını söylememiz yanlış olmaz. Çocukluğun gizemsel bir tarafı olduğunu söyleyebiliriz. Ne zaman ne yapacağını bilmeyen çocuk, her an her şekilde davranabilir. Büyükler için fantezi sayılabilecek herhangi bir şeyi çok ciddi bir şekilde dönüştürebilir. Çünkü çocuk fantezi ve gerçeği birbirinden ayırmaz. İkel insanda çocuk gibi var olduğu andan itibaren doğaya karşı deneyimlerini ve deneyimsizliklerini, edindiği gerçekleri ve düşüncelerini aynı düzeyde yaşıyordu. Aynı şekilde çocukların dünyasında da ikellerin ki kadar bir

hayal, bir mit dünyası mevcuttur. Bu yüzden çocukların dü üncelerinde canlanmı ki iliklerle kar ıla ılır.

Herhangi bir materyalle oynayan çocuk bir süre sonra oynadı ı iyi ba ka isimle betimleyebilir. Örne in; bir tahta parçacı ını silah, at, vs. yapabilir. Bu anda ya anan süreç son derece yaratıcıdır. Buradan hareketle var olma a amasının duygular düzeyinde fakat varlık a amasının bilinç düzeyinde ya andı ını söyleyebiliriz. Huizinga oyunla ilgili ünlü kitabında oyunu kültürün temeline, kültürden de önceye yerle tirir. Burada demek istedi i ba langıçta önemli olan nokta oyunun kendinden geçip kapılınan bir süreç de il, bir e lence oldu udur. “Mitolojinin bütün vah i imgeleminde, hayal pe inde ko an bir ruhun rol ve içtenlik çizgisinin sınırındaki oyunu vardır (Campbell, 1995, 31).” Ayrıca Huizinga İkel dinlerde önemli bir yakla ım olan ‘inandırma’ ö esinden de bahseder. ”Vah i, oyundaki çocuk gibi, kendisini rolüne veren iyi bir aktördür; aynı zamanda, ‘gerçek’ bir aslan olmadı ını çok iyi bildi i bir eyin kükremesinden ödü kopan iyi bir izleyicidir (Campbell, 1995, 31).”

nanç ya da inanç oyunu da böyle bir kapılımadır. Eski ça larda, günümüze kadar gerçekleştirilen enlikler, hatırlanan kutsal günler ve dinsel ayinler dünyanın alı ıldık kaygılarından geçici olarak sıyrılarak ba ka bir ekilde davranmayı gerektirir. Bunun için dinsel etkinin hep sürdü ü kutsal mekânlarda, tapınak, katedral ve camilerde gerçe in devreye girip bu büyüyü bozmasına izin verilmez. “Oyunda yer almayacak ya da alamayacak olan putperest, oyunbozan, dünyalı oyuna sokulmamalıdır. Kutsal yerlerin giri lerinde iki yanda aslanlar, bo alar, silahlarını kaldırmı korkutucu sava çıların beklemesi de bu yüzdendir. Oyunbozan, A’ yı asla B olarak kabul etmeyenleri, aktörü hiçbir zaman unutmayanları, maskenin, imgenin, kutsanmı ekmek, a aç ya da hayvanın kendileri için hiçbir zaman Tanrı olamayaca ını, yalnızca temsil eden eyler olaca ını dü ünen kimseleri uzak tutmak gerekir. (Campbell, 1995, 33).”

“Dünya insanının (Homo Sapiens) konumunda bunun anlamı, bir oyun inancına uyum göstererek, e lence, ne e ve vecde götürülen kurallarıyla enli in oyun dünyasına girmemiz gerekti idir. Ya amın zaman ve mekândaki yasaları – ekonomi, siyaset ve hatta ahlak- böylelikle önemsizle ecektir. Bununla, dü ü ten önceki cennete, iyilik ve kötülü ün, yanlı ve do runun, gerçek ve uydurmanın, inanç ve inançsızlı ın bilinmesinin öncesine dönerek ihya olur ve oyuncu insanın (Homo Ludens) ruhunu ve bakı açısını ya ama geçirmi oluruz; aynı, ya amın kıt olanaklarının sundu u basit gerçekliklerden yılmayan çocukların oyunu gibi

(Campbell, 1995, 36).” Böylece kendini oyun ruhuna kaptıran kişi tıpkı çocuk gibi kendiliğinden inin gücüne sahip olacaktır.

Çağlar boyu oynadığımız bu –mı gibi oyunu bizi dinsel baskılardan ve mantık kıstaslarından kurtarır, rahatlatır. Var olma ve ya ama sebebimizi ve gücümüzü arayıp bulmamız hep bu “oyun oynama” durumundan kaynaklanır ve sanıldığının aksine bu durum bizi gerçeğe, hayatın içine sokar. Ruhumuzu özgürleştiren bu şey, ya inanılan bir mitos, ya da etkilenilmi, üretilmiş bir sanat eseridir. Bu da kendiliğinden ortaya çıkan bir edim olan oyundur.

İkellerde ben bilinci geliştiren çünkü onların eylemlerine bilinçaltı ve içgüdüler egemendir. Jung ilkel insanda “herkes benim gibi” der anlayışının hâkim olduğu için insanları, hayvanları, bitkileri, dağları, denizleri, ırmakları vb. de bu kategoriye yerleştirir. İkellere özgü bu düşünce kökensel bilinçaltısından kaynaklanarak hala içimizde kendini karışındakine dayatma biçiminde yayılmaktadır. Jung günümüz insanının düşlelerinde bilinçaltısında kalan tüm noktalarının açığa çıktığını söylemektedir. Düşünce, bilinçaltının tamamlayıcı etkinliktir. “İkeli sanatta usta kılan, bilinçaltının sesine kulak vermesidir (Jung, 1999, 71).” İkeli insan kendi iç gerçekleri ve içgüdüleriyle doğada yer almıştır. Güçlü doğada karışında var olmak insan için yüzyıllar boyunca hiç de kolay olmamış, bir bilinmezlik içinde yayılmaya çalışmış insan kendi arketiplerini yaratmıştır. “İlk örnekler bir tür gestalt’tır, yani içgüdü’nün görünümü, biçimi ve imgesidir (Jung, 1999, 14).” İnsan bu oyunla maske takmış, çeşitli tapınaklar yapmış, ekmek ve araba kutsamış, ayinler tertiplemiş, müminleşmiş, bir –mı gibi oyunuyla kendini kurtulmuş, huzura, bir kaçışa da ilbilakis gerçeğe doğru meylettirmiştir.

Huizinga kitabında müzik ve dansın saf oyun olarak ortaya çıktığını, iirin oyundan doğduğunu, ibadetin kutsal oyun içinde geliştini, hukukun toplumsal oyundan çıktığını, bilgelik ve bilim ifadelerinin kutsal yarışma oyunlarında bulunduğunu, silahlı çatışmaların ve aristokrasinin kurallarının oyunsal biçimlerle temellendiğini söylemektedir. Kısaca kültür oyun olarak oynanmış, oyunun içinde ve oyun olarak gelişmiştir.

ayet Huizinga’nın kitabındaki bazı dönemlerin oyunsal unsurları kısaca incelenecek olursa:

Yunanlılar için tüm hayat bir oyundur. Yunanlılar rekabet duygusunun neden olduğu çok sayıda yarışmalar düzenlemişlerdir. Bayramlar arasında erkekler arası güzellik yarışmaları yaparlardı. Arkı söyleme, bilmece sorma, uyanık kalma ve içme yarışmaları da bunlardandı. Atletizm oyunları bile dine sıkı sıkıya bağlıydı.

Müsabakalar Yunanlılar için çok alı ılmı bir kültürel i lev haline gelmi ti, oyun olarak hissedilen bir ey olmaktan çıkmı tı. Yunanlılarda hukuk ve oyun arasındaki münasebeti anlayabilece imiz davalar bir yarı ma niteli indeydi, sabit kuralların oldu u bir ortamda iki rakibin bir hakem e li inde ettikleri mücadeleydi.

Roma kendinden önceki kültür mirası sayesinde bir dünya imparatorlu u olmu tur. Büyük bir ihti am bu uygarlı ın tümünü sarmı tır. Büyük yapılar, sütunlar, zafer takları, din, sanat, edebiyat, ismine 'oyunlar' dedikleri çok sayıda bayramlar her eyin iyisine layık Romalılar için yapılan güç gösterileriydi. Edebiyatta debdebeli övgülerle yapılan söylevler, mimaride a ırlı ı gizleyen bir süsleme mevcuttur. Hipodrom Romalılar için önemli bir yerdir. Burası toplumsal hayatın odak noktasıydı. Büyük yarı lara ve kanlı gösterilere tanık olan hipodromda bazen zafer toplantıları yapılmakta ve mahkemeler toplanmaktaydı. " an ve eref u runa rakibi gölgede bırakmak ve yenmek için cömert gözükmek... te bütün bunlar Roma uygarlı ının eski agonal ve kutsal temelinden kaynaklanmaktadır (Huizinga, 1995, 216)." Romalılardaki oyunsu unsurun çok belirgin bir örne i daha "ekmek ve sirk" sloganıydı. siz halkın bu ekilde ayaklanmaları, kötülü e sapmalarına engel olunuyordu. Romalılar oyun olmadan ya ayamazlardı.

Ortaça ılıgın halk oyunları, övalye oyunları, ilâni a k oyunları, katıksız e lence ekline dönü en putperestlik ö eleriyle ve di er birçok oyun biçimiyle doludur. Fakat ortaça ıir ve ibadeti, bilgelik ve bilimi, siyaset ve sava ı antik kültürden almı oldu u için bu oyunların kültür yaratıcı bir i levi olmamı tır. Ortaça ın kendine has kültür yaratan oyun faktörünü Kelt-Germen ve daha eskilere giden yerli kültüründe aramak lazımdır. övalyelik ve genel feodal biçimler böyledir. övalyenin kılıç ku anması, yurtluk verilmesi, turnuvalar, armalar, yeminler, övalye tarikatları vb. gibi durumlarda oyunsal faktör ortaya çıkmaktadır. Adalet ve yargı sisteminde, loncalarda ve okullarda da bu oyunsal etki fazlalıkla hissedilmekteydi.

Rönesans ve Hümanizma dönemlerinde insanlar hayatı temsili bir mükemmellik oyunu olarak algılamı lardır. Rönesans'ın bakı açısı uçarılıktan uzaktı. "Plastik yaratıcılık ve entelektüel ke if idealine ba lılık o zamana kadar e i görülmedik bir yo unluk, derinlik ve katıksızlı a sahip hale gelmi ti. Leonardo ve Michalengelo'dan daha ciddi ki iler dü ünme olanaksızdı. Ancak Rönesansın bütün manevi tutumu gene de oyunsal bir tutum olmu tur... (Huizinga, 1995, 218)." Ortaça da öbür dünyayı ve insanı ezen Tanrı olgusunun bariz bir ekilde kullanılmasına kar ılıklı Rönesans gözlerini içinde bulunulan ça a ve insanın içinde ya adı ı dünyaya çevirmi tir. Rönesansın getirdi i kendilik bilinci ve ke if ölküsüyle

ara tırma ve ortaya çıkarma arzusu ve çabası olu mu tur. Böylece yeni olanın önü açılmış , arayış lar artmış tır. Perspektifin keşfi, anatomi üzerine yapılan ara tırmalar, plastik anlatının yeni yollarının aranması, sfumato (görüntüyü arkaya doğru flula tırarak uzakla tırmak ve derinli ini arttırmak yoluyla, hava perspektifi yaratmak) tekni inin bulunması hep oynanan bu mükemmellik oyununa bir basamak tekil etmiş lerdir. “Soylu ve güzel biçime yönelik hem incelikli, hem yeni, hem de güçlü istek, oyun oynanan kültür alanında yer almaktadır (Huizinga, 1995, 218).” Huizinga kitabında Rönesansın ideal ve fantastik bir geçmiş in izlerine bürünmüş ne eli ve maskeli bir balo oldu undan bahseder.

Rönesans için bahsedilen oyunsu unsur Hümanizma için de geçerlidir. “Hümanizma, Rönesans’tan daha geniş ölçekte, konunun sınırlarına vakıf ve anlayış lı kişiler in olu turdukları kapalı bir çemberin içinde yer almaktadır. Hümanistler, katı bir şekilde formüle edilmiş bir hayat ve zihniyet idealine sahiplerdi. Antik ve putaper tapar figürleri ve klasik dilleri sayesinde, sahip oldukları Hıristiyan imanını açıklayabiliş lerdir; ama bunu yaparken, bu imana yapay bir vurgu yüklemiş lerdir ve böylece inançlarının derinli i azalmış tır. Hümanizma dilinin titreşimleri hiçbir zaman tam Hıristiyan’ca olmamış tır. Calvin ve Luther, hümanist Erasmus’un kutsal konuları ele alırken kullandığı üsluba tahammül edememiş lerdir. Erasmus’un tüm var oluş u oyunsal ortamın damgasını taşı maktadır (Huizinga, 1995, 219).”

Barok dönemin oyunsal içeri i çok genel bir üslup özelli i olarak yalnızca mimari, heykel, resim ve tiyatrda değil, dönemin felsefe, siyaset ve hukuk alanını da etkilemiş tir. Barok tarz gerçekdışı bir bakış açısına sahip olarak bilinçli bir abartma yolunu kullanmış tır. Huizinga Barok biçimlerin tam anlamıyla sanatsal biçimler oldu unu ve bunların yapılırken dinsel duygulardan daha çok dönemin modası olan estetik anlayış a sahip olduklarını, ona özgü bu ta kınlık ihtiyacının ancak yaratıcı güdünün oyunsal bir yapıda olmasıyla iliş kilendirileceğ inden bahseder.

Hayatın, dü şüncenin ve tutumun oyuncu bir tavırla yaşamın içine sokulması en etkili şekilde Barok giyim tarzında görülür. Kıyafet aksesuarları ağırlıkta ve biçimde abartılarak ve de iktidarlara tabi tutularak kullanılmış tır. Bu yüzyılda takılmaya baş lanan *peruka* Avrupa’daki kültürün oyunsal estetiğini yansıtan bir unsurdur. Baş langıçta peruka doğanın bir taklidi olarak yani saç fazla gösteren bir aksesuar olarak ortaya çıkmış sonra kıyafetin ayrılmaz bir parçası olarak kullanılmış tır. Doğabilimlerinin geli şmesi, Decartes’ın, Pascal’in, Spinoza’nın ya da Newton’un, deniz yolculuklarının artması yüzyıl zıtlıklarıyla dolu bir şekilde peruka dönemini ortaya çıkarmış tır.

Huizinga *Rokoko döneminde* de oyuncu unsurun oldu unu yazar. Oyunda ritim, armoni, kar itlık, tekrar, nakarat ve uyum vardır. Bir üslupta da bu eyler mevcuttur. Huizinga üslup ve moda kavramlarını birbirine çok benzetir. Bir üslupta güzellik iste i ön plandadır, bir moda üzerinde konu uldu unda ise ho a gitme ve güzellik iste i, tutkular ve duyguların iç içe oldu u görülür. Hiçbir dönemde üslup, moda ve oyun, sanatla Rokoko'da oldu u kadar yakınla mamı tır. Bu dönemin siyaseti entrika ve macera doludur. Rekabet ve gizlilik bu ça a damgasını vurmu tur. Bu unsurlara tartı malı edebiyat ve bilim kulüplerinin kurulmasında, koleksiyonculu un geli mesinde, siyasette, gizli derneklerin ço almasında rastlanmaktadır. Ça ın insanları ilgi ve meraklarını oyunsal bir tutumla dı a vurmu lardır. Bu dönemin müzi in de oyunsal içerikle estetik taraf çok güzel kayna tırılmı tır. Bu üslupçu tarz bir süs oyunu içinde bilinçli ekilde do aya geri dönü ü aramı tır.

XIX. yüzyılda özellikle do makta olan *Klasisizm* ve *Romantizm*de koyu bir ciddiyet, hüzün ve gözya ı egemendir ama yine de oyun unsuruyla kar ıla ılır. “Romantizmi XVIII. Yüzyılda ortaya çıktı ı biçimiyle ele alacak olursak, sanatsal ve duygusal hayatı, figürlerin açıkça belirlenmek yerine gizem ve deh etle yüklü hale getirildikleri hayali bir geçmi in alanına aktarma ihtiyacı olarak tanımlanabilir. Oyunsal e ilim, daha imdiden ideal bir mekânın böylesine soyutlanmasıyla ifade edilmektedir (Huizinga, 1995, 227).” Heyecan duygusu ve imgelem gücü ön plandadır, duygular serbestçe ifade edilmı tır. Burjuva unsuru olu maya ba lamı tır. Toplumsal ve pedagojik dü ünceler bu toplulu a egemendir. Ki isel hayatın tüm duyguları sanatsal biçimle verilmekteydi. Her ey a k ve evlilik etrafında dönüyordu ama di er ya am ko ulları da bu olu umu etkiliyordu.

Endüstri Devrimiyle Huizinga'nın dedi i gibi çalı ma ve üretim bir ideal, kısa bir süre sonra da bir ibadet unsuru haline gelmi tir. Bu yüzyıldaki dü ünce akımları oyun unsurunun kar ısında kalmı lardır. Üst bir hayat idealini arayan toplumsal ya am biçimleri bu yüzyılda de i mi ve çok az oynamı lardır. Oyunsal unsurun terki kendini bu seferde yine kıyafette göstermi tir. “Toplum, çıkarları ve çabaları konusunda fazlasıyla bilinçli hale gelmi tir. Kendine ili kin olarak çok yüksek bir fikre sahip olmu tur. Dünyevi rahatlı na yönelik bilimsel hedeflerle çalı maktadır. Çalı ma, e itim ve demokrasi idealleri, yüzyıllık oyun ilkesine hiç yer bırakmamı tır (Huizinga, 1995, 232).”

“Tarihsel açıdan konu ursak, oyun bir yandan geli imini sürdürüp de i irken, di er yandan eskiyip tükenmi olanların izlerini bize gösteriyor. Oyunu ya ayan bir

ey olarak görmekte bir sakınca bulmuyorum. Ona bakarsanız vücutlarımız da bazı açılardan geli irken, bazı açılardan yıpranıyor. Aynı şekilde, zihnimizin bazı bölümleri güçlenirken, bazı bölümleri a nımaya ba lıyor. Dünya bir yandan geli irken, bir yandan paramparça oluyor. Bu süreçlerin hepsi aynı anda ya anıyor. Oyun, bize yitip gitmi uygarlıklardan geliyor. Aynı zamanda uygarla mamıza yardımcı oluyor. Oyun de i im gösteriyor, çünkü canlı bir ey. te bu canlılı ı bize hayat veriyor (Terr, 2000, 207).”

K NC BÖLÜM SANAT VE OYUN

2.1. Sanat Ve Oyun İlişkinde Tarihsel Arka Plan

Günümüze kadar sanat ve oyun arasında yapılan örneklemeler, kurulan benzetmeler ve karşılaştırmalar çeşitli şekillerde ileri sürülmüştür, kanıtlanmaya çalışılmıştır. Bunlar içinde en açık olanı sanat ve oyunu, çalışmanın, “ciddi olan”ın, ahlaki, politik, ekonomik, psikolojik ve genetik olan bir tür zorlama altında gerçekleştirilen aktivitelerin karşıtı olarak değerlendirilen karşıtıdır. Böyle bir oyun – sanat ilişkisi sanatın ciddi olduğu konusunda ısrar edenlerce sık sık çürütülürken, sanatı hedonistik (hazcı) ve eğlence tarafından görenlerce de kabul edilmiştir. Sanat ve oyunun kültürel önemi hakkındaki düşünceler dört temel başlıkta toplanabilir:

1. Artık enerji ve boş zaman kültürü teorisi; sanat ve oyunu temel gereksinimlerin karşılanmasıyla ilgili olarak son zamanlarda artan fazlalığın ürünleri olarak görür,
2. Deneyim kuramı; sanat ve oyunu, insanın katlanılamaz, acımasız gerçeklerle zararsız bir şekilde karşılaştırmaya olan eğilimleri olarak algılar. Her ikisini de taklit ve benzerinin yaratılmasına katkıda bulunma olarak tanımlar.
3. Metafizik kuramlar; bir şekilde epistemolojiye (bilgi kuramı) ve bilime uzanan hem sanatta hem de oyunda -mı gibilik unsurunu çıkartma noktası gösterip bu ikisini ilişkilendirmeye çalışır,
4. ‘Yetkin içindeki çocuk’ kuramları; gelişimi hipergerçekliğin tersine naif ve bilinçsizce yapılandırma dikkat çeker.

Antik dünyada sanat ve oyun ilişkisine ender rastlanmaktadır. Rastlanıldığında da sanata daha yüksek bir seviye yüklenmişinden dolayı, oyunun küçümsenerek karşılanıldığını görülür. Çünkü oyuna hayvanların ve çocukların bir faaliyeti olarak bakılıyor, bunlara duygusal olmayan bir tavırla yaklaşıyor, bu yüzden de oyun oldukça düşük bir statüde ele alınıyordu. Oyun, amacı olmayan, saçma, gereksiz, zamanı boş harcayan, bilimsel olmayan ve hedonistik bir şeydi. Tüm zamanlarda olduğu gibi Antik dünyada da sanata zevk, rahatlama, eğlence ve hoşlanma açısından en yüksek dereceleri verenler vardı ama onlar da sanat ve oyun karşılaştırmalarını, sanatı övmekten çok oyunu lanetlemek için yapıyorlardı. Baştan itibaren böyle umutsuz bir durum olsa da daha sonraki sanat ve oyun

kuramlarının gelişiminde son derece önemli temeller yaratan düşünürlerle de karışılmıdır.

Sanatın içinde bahsedilen oyunu, taklit, çocuksu eylemler, insan doğası ve psikolojisi, baskının yağıntısına katıldığını hayal ederek duyulan deneyim, boz zaman kültür teorisi, yaratıcılık ve metafizik gibi birbirine bağlı birçok faktörden ayırmak oldukça zordur. Örneğin; Platon'un oyun üzerine yaptığı göndermeler yukarıda saydığımız faktörler göz önüne alındığında oldukça karışıklık göstermektedir. Küçük çocuklar açısından oyuna zararsız bir gözle bakılır ama çocukların büyümesi halinde oyun, mantığa ve gerçeğe uymayı olarak görülür ki buna da ancak eğitim çare bulabilir. Oyun istenen doğrultulara sevk edildiğinde tahammül edilebilendir. Bir diğer örnekteyse; baskının yağıntısına katıldığını hayal ederek yaşanan deneyim olarak oyun hem Platon hem Aristoteles için önemlidir. Platon sanat ve oyunun eğitimle birleştirilmesini vurgulamaktadır, bu açıdan sanattaki oyunu diğer alanlardaki oyun bahislerinden ayırmak zorlanmaktadır. Aristoteles ise oyunu da sanat gibi bir katarsis olarak görmektedir (evrensel olarak oyun ve sanat kavramının içindeki iki özellik: yükselme ve boşalma olarak). Huizinga, oyun kavramının en bilinçli çözümlemesiyle karşımıza çıkmaktadır. Bu konuda zamanımıza kadar oldukça fazla tartışmalar yapılmıştır. İmdi kısaca bunlar üzerinde duralım.

2. 1. 1. Platon

Platon'un bakış açısı oldukça açıktır: 'erkek çocuklar askercilik oynarlar' diyerek çocukların oyun oynarken kendilerinden büyük kişiler gibi olmak istediklerinden, onlar gibi davrandıklarından bahseder. Ozan kendi destanında kahramanlarının sözlerini ve eylemlerini taklit eder, aktör bunu doğrudan yapan kişidir, airse kendisine ilham veren esin perisini taklit eder. Taklit, Platon'un eğitim psikolojisinde son derece önemlidir. Çocukların zorlamayla değil, eğitim ve ahlaki gelişimlerini sağlamaya hizmet edecek bir oyun anlayışıyla ders çalıştırılması gerektiğini söylemektedir.

Platon'a göre insan 'oyun dışında olanı hariç' kendisine yarar getirmeyen bir şeyi taklit etmek istemez. Platon oyunun ancak eğitim amaçlı kullanıldığında yararlı olacağını savunur ve bunun dışındaki durumlarda kullanılmaması gerektiğini söyler. Sanatla ilgili olsun ya da olmasın oyun, eğlence, zevk ve keyif sorunları ne zaman ortaya atılsa, Platon, bunların amaçları, ancak oyuncuların yaşlarına ve zihinsel gelişmelerine uygun olması durumunda belli bir cazibesinin olacağını

savunur. Kısaca daha ya lı ve akıllı kafalar bu noktayı daha ba arılı bir ekilde de erlendirebileceklerinden, büyüklerin oyun oynayabilece ini söylemektedir.

Platon için öz önemlidir, biçim de il. O bir ideler dünyası yaratmış ve bunun dı ndakilerin gerçek olmadığını söylemiştir. Platon ideal olarak isteneni, gerçekten uygulanabilir olandan ısrarla ayırmaktadır. Böyle diyerek bir yanılısama olu turmakta ve aslında kendi kendine oyun oynamaktadır.

2. 1. 2. Aristoteles

Aristoteles, Platon tarafından oyuna yapılan göndermeleri daha anlaşılır hale getirmiştir. Taklit ve insan Aristoteles'in temel hareket noktaları olmuştur. Takliti 'gerçeğin' sınırları içinde zorlanmasını diyetim ve insanın varlığını korumak için 'keyif' (zevk) kavramını ortaya atmıştır.

Poetika'da bize, sanatın yalnızca olanı değil, "olması gerekeni" ve "olabilecek olanı" da taklit ettiğini anlatılır. Bu son ikisi, Platonik teoriyi, onun saldırgan dogmatizminden ve harfi harfine riayet etme dü üncesinden kurtarır. Ahlâki açıdan "olması gereken şey" ideali temsil etmektedir ve burada bizi çok ilgilendirmemektedir. Fakat "olabilecek olan şey" bizimle doğrudan ilgilidir. İmgelem, gerçek olan tarafından sınırlandırılmaz, fakat olanaklı ve makul olana ulaşma da özgürdür. Aristoteles zihnin, canavarlar ve başka hayal ürünü varlıklar ve ortamlar yaratmak için deneyimden alınan imgeleri tamamen farklı bir şekilde yan yana koyma yetisine bel bağlar; tıpkı sanatçının ve oyun oynayan çocuğun yaptığı gibi. Bu yeti bazen çocukları korkutmak gibi durumlarda da kullanılmaktadır. Aristoteles "öretilemeyen tek şey"e, deha göstergesi olan metaforlar yaratma gücüne dikkat çeker.

Bu durum Kantçı özgür imgelem oyunu dü üncesinden farklı değildir. Ayrıca daha sonraki dü ünceye çok önemli bir katkıyı önceler. Bu da olgusal (mantıksal-makul-gerçeklere dayanan) olan ile estetik gerçek arasındaki dengedir. Olgusal gerçek "nesnel" ve ciddidir; estetik gerçek "öznel" ve oyunsu bir bağa deyişle oyunsaldır. Ancak estetik gerçeğin saçmalık ve çocukluktan kurtulması gerekiyorsa, olgusal gerçekle olan bağların sürdürülmesi gerekebilir.

Oyun ve sanat arasındaki karışıklılığı ki, bağkasının ya antısına katıldığını hayal ederek duyulan deneyimin iki anlayışıyla kavranabilir: birincisi bir bağkasına neler olduğundan ne öğrenebilirim, ikincisi ise herhangi verili bir duruma karışık gelecek hayal edilebilir seçeneklerden neler öğrenebilir. Sanat, bilgiye dolaylı hizmet etmekte ve karışık gelecek durumlara bireysel çareler

üretmektedir. Böyle olu uyla da çocu un oyun, yeti kinin agon haklarını gerekçelendirmeye hazırlık çalı ması olarak görülebilir.

Aristoteles, kültürün temeli olarak bo zamanı yaratıcı olarak gören ve hakkında fikir belirten ilk ki i olmu tur. *Politika II'* de oldukça uzun ama bahsedilmesi de gerekli olan bir tartı ma mevcuttur. Birey, ancak, kendine ait tüm potansiyellerini gerçekle tirebilece i bir çevrede var olmayı ba arabilirse gerçek insan do asına ula abilir. Fakat ya amak için kar ılamak zorunda oldu u bir takım gereksinimleri de sürdürmek zorundadır. Yani birey yalnızca ya amak için ya amasını sa layan sınırlı aktivitelere maruz kalacaktır. Burada kar ıla ılan i bölümü iki noktada yardımcı olur: birincisi birey yapabilece i en iyi aktiviteyi bulabilir, ikincisi de bireye bir bo zaman anı yaratılabilir. Böyle bir olu um da toplum geli mesine büyük fayda sa lar.

Aristoteles'te bir insan do ası tipolojisi vardır. Bazı insanlar uygulamalı ve üretici aktivitelerle u ra maktan mutlu olur. Bu insanlar için sanatın ve oyunun anlamı yeniden yaratım ve e lencededir; yeniden yaratım ve e lence, bir yandan i te, çalı ırken yorularak harcanmı enerjii restore etmekte, öte yandan, amaçlı bir etkinli e ihtiyaç duyulmayan anlardaki enerji fazlasının tüketimini sa lamaktadır. Bu ekilde bir enerji restorasyonuyla bir yenilenme olu acak ve dinçle me gerçekle ecektir. Ayrıca di er taraftan da enerji fazlalı ından kurtulmu olunacaktır. Bu gruba Aristoteles "sıradan insanlar" adını verir. Di er bir grup insanlar içinse daha üst yapıda bir takım gereksinimler mevcuttur (kuramsal ve mitsel gibi). "Aradaki insanlar" dedi i bu grubu, hiyerar ik düzeninde Aristoteles "sıradan insanlar" ın üstünde ve "tanrılar" ın altında gösterir. Bunlar için daha dü ük olan aktiviteler tefekkür (dü ünme) için gerekli olan bo zamanı ve kendilerine uygun yaratım tarzını hem do anın bir parçası olarak hem de onu i leyerek sa lamaktır. Ona göre aktivelere daha yüksek amaçlara ula ma da araçsal bir takım özellikleri vardır. Aristoteles'e göre insanların faaliyetleri iyi ve tatmin edici bir hayat için olu turulur. Aristoteles "ciddi olabilmek için oyun oynayın" demektedir.

nsan yetkin bir varlık olmadı ı için ciddi ve verimli faaliyetler içinde sürekli bulunamaz. Dinlenmeye, e lenceye ve oyuna da ihtiyaç duyar. nsanlar hayatın zorlukları içinde didinip dururken e lence ve oyunla geçen bir hayatın ne kadar keyifli oldu u gibi bir yanılsama içine dü ebilir. Aslında hiçbir ey bundan daha sıkıcı olamaz.

2. 1. 3. Uzak Geçmi teki Görü ler

Antikitenin daha sonraki dönemlerinde bu dü üncelerin geli imini ara tırmak bo unadır. Bunun sebepleri Aristotelesçi ekolün özgünlü ünü yitirmesi

ve konunun ihmale u ramasıdır. Aralarında Lucian, Horace, Pliny; Plutarch ve Çiçero gibi dü ünürlerin de oldu u birçok felsefeci yapıtlarında sanat ve oyun ili kisi üzerine, çocuk oyunları, ruh sa lı ı ve haz ile ilgili göndermelerde bulunmu lardır.

Grek gerilemesi, Roma mparatorlu unun çökü ü ve Hıristiyan sofulu u dönemlerinde ne e ve haz göze batmı ve akıl ya amından çıkarılmı tır. Kilise ileri gelenleri tarafından ele tiriye maruz kalmı tır. Bunda amaç insan do asını yönetme teorilerini de i tirecek ve bu ciddi kurtulu arayı larının de erini azaltacak eylemlere iddetle kar ı gelmektir.

Birçok dü ünür oyuna uzun süre çok az önem vermi lerdir. Bunu üç farklı bakı açısıyla açıklayabiliriz. Birinci görü sanatın bazı formlarını de ersiz buldu u için bunlardan bahsetmez. Bu görü ü payla anlar sanat-oyun ili kisinde sanatı çocuksu, kaba, zaman öldürücü e lence olarak görüp, entelektüel çalı malar için uygun olmadı ını savunur.

Di er iki görü sanatın bilgi ve ahlak içerd i ama oyunda bunların olmadı ına dair görü lerdir. Bu gruptakiler sanatı pozitif bilgi öngörüsü içine yerle tirirler. Estetik bakı açısı dünyadaki gerçekli i dört dereceli algılayı mızın birincisi olarak küçük algıları ortaya çıkarır. Zihin tamamen rasyonel bilgiye do ru ilerlerken daha altta bulunanlar onun yerini almaktadır. Leibniz bu grupta yer almaktadır. Bu görü sanatın bu nedenle kendine özgü bir de ere sahip olmadı ı varsayımının ve pozitif bilginin artmasıyla sanatın öneminin azaldı ının öne sürülmesiyle ele tirilmi tir.

Üçüncü grupta da zevk kavramı ve onun e itilebilirli iyle ilgili dü üncelerle kar ıla ırız. Bu alanda zevk bir çokbilmi lik ve engin deneyim fonksiyonu olarak dü ünülmekte ve bu nedenle de oyun teorisiyle ba da tırılmamaktadır. Biçimsel kusursuzluk sanatın tek hedefi sayıldı ı müddetçe bu durum sanatın oyunla ileti imini imkânsız kılmaktadır. Çünkü biçimsel kusursuzlu un dı ına çıkmak rasyonel dünyanın dı ına çıkmak demektir. Sanat hali hazırda bilinen eyin ötesini ke fetmek de il, daha çok felsefi olarak ispatı mümkün olan bir onaylamadır. Hume, Burke, Vico, Leissing ve Herder bu görü ü savunmaktadırlar. Yukarıda bahsedilen bu üç görü oyunun kültürel rolünü arka plana itmi lerdir.

2. 1. 4. Kant

Kant “Yargı Gücünün Ele tirisi” adlı eserinde oyun konusunda do rudan olmasa da oyun, sanat ve özgürlük üzerine görü lerini aktarmaktadır.

Estetik yargılar ne olgu ne de aklın doası tarafından sınırlandırılmazlar. Çünkü ne deneyime baalı kavramlara ulaşımı sağlayan bir gidimleri vardır, ne de tüm rasyonel zihinlerle bir örnekli i. Estetik yargılar zorunlu olarak sübjektiftirler (öznel). Bu da onlara özgürlü ü getirir. Güzeldeki memnuniyet hem kavram (bili , idrak) ve ahlaktan hem de kendi baskısını sürdürme e iliminde olan duyusal zevkten (acı ve keyif) ayırt edilmek zorundadır. Tüm bu yargı ve duygulara yol açan nesnenin varlığına bir ilgimiz olur, ancak estetik yargı kayıtsız kalır ve bir derin dü ünme (tefekkür) içine girer. Bir ba ka deyi le, ister olgu ister akıl ister acı ve zevk tarafından zorlansın, bir yargıda bulunmak için kendini tutar ve bunda özgürdür. Temsilin ilgili kavramsal (bili sel) güçleri imdi özgür oyun içindedirler, zira onları tanımlı bir kavrama kuralıyla sınırlandıracak herhangi bir tanımlı kavram bulunmamaktadır.

“Yücenin Çözümlemesi”nde Kant oyun olarak sanat kuramını ele tirenlere deste ini belirtir. Kant bir yandan sanat ile do a, bilim ve el sanatı arasındaki farklılıkları belirtmekte, di er yandan özgür sanat üretmenin en iyi yolunun onu tüm sınırlandırmalardan kurtarıp ve böylece onu çalı ma olmaktan yalnızca oyun olmaya do ru de i tirmek oldu una inanan birçok modern e itimciye kar ı uyarılarda bulunmaktadır. Sanatta imgelem, oyun oynadı ı fikirlerin anlayı na ve aklın be enisine sahip olmak zorundadır.

“Kant için estetik deneyim, imgelemimiz (algılar) ve idrakimizin (kavramlar) oynadıkları “uyumlu özgür bir oyun”dur. Gerçek bir estetik deneyimde, imgelem ve idrak, sınıflandırmada ya da sonuçlandırmada oldu u gibi sıradan bir düzene girmeyip, bunun yerine ho bir uyum içinde serbestçe dönüp durmaktadırlar. te bu estetik kipte kaldıkları sürece idrak ve imgelemin yaptıkları tek ey derin dü üncelerle (tefekkür) dünyayı ke fe çıkmak ve bu ke fin tadını çıkarmaktır (Shiner, 2004, 229).”

Ayrıca Kant modern sanat sisteminde yer alan estetik ve amaç, sanatçı ve zanaatçı, güzel sanat ve zanaat kar ılıklarını da irdelemi tir. “Kant’a göre, zanaat eseri (Handwerk) sırf emektir, yalnızca ücret kar ılı nda üretilen bir eydir; hâlbuki güzel sanat üretmek bizatihi kendi içinde zevkli bir faaliyettir, bir tür “oyun”dur. Sanatçı, özgül bir kavramı takip eden zanaatçının tersine, imgelemine ve idrakine özgür bir oyun oynatarak kendi dehasını “estetik biçimde” kullanır (Shiner, 2004, 229).”

2. 1. 5. Schiller

Oyun ve sanat teorisi üzerine en önemli kuramsal yaklaşımı Alman felsefeci Friedrich Schiller yapmıştır. Kant'ın '*Yargı Gücünün Eleştirisi*' adlı eseri Fransız Devriminin ertesini yayınlamıştır. Schiller '*İnsanların Estetik Eleştirisi Üzerine Mektuplar*'ında kargaşa olmadan özgürlüğü sağlayacak bir siyasi devrim değil, güzel sanat deneyimi olduğunu ileri sürer. Schiller'e göre sanat bireyin iç dünyasındaki bölünmeleri iyileştirerek, ahlaki ve siyasi eylemleri insana dayatılan bir görev olmamasından kurtarıp bireyin kendiliğinden bir ifade haline getirecektir.

Modern insanın kendinden kopmuş fikrini ilk ortaya atan felsefecilerden biridir. Ona göre insanın bu yabancılaşmasının önüne ancak sanatla geçilebilir. İnsanda duyuşsal ve biçimsel dürtü olmak üzere iki temel dürtü olduğundan bahseder. Bunlardan duyuşsal dürtü her zaman değil im yönünde baskı yapar, diğeri ise birlik ve devamlılık üzerine ısrar eder. Bu dürtülerin de sınırlandırılması gereklidir. Sınırlandırmanın bir duyuş ve duyuş bolluğuna olması gerekmektedir. Yani üçüncü bir dürtü gereklidir. "Oyun" dürtüsüyle hem ahlâki hem de fiziksel bir kısıtlama getirilmelidir.

"Schiller'e göre hakiki güzel, sanat eserlerinde özgürlükle zorunluluk, görev ile eğilim, "tinsel dürtü" ile "bedensel dürtü" arasında zaten bir uyum vardır ve kendisi bu bütünlüğü "oyun" adını verir. Sanatçı – dâhi, oyun olarak sanat eserindeki hayata dair sınırlı hakikatin cisimleşmiş halidir; fakat bu hakikat özgül bir içerik değildir, buna karşın yalnızca sanat eserinin biçimine ait bir şeydir (Shiner, 2004, 232)."

Schiller oyun dürtüsünün sanatta ortaya çıktığını söyler. Oyun dürtüsünün nesnesi "yabancılık" yani güzelliştir. Güzel, Schiller'e göre, ne arzunun ne de ahlâksal istencinin nesnesi olabilir, çünkü estetik yabancılıkta oyun dürtüsü her şeyden baskındır. Duyuşsal dürtü biçimsel dürtüyle ancak oyun-sanat ilişkisinde meydana gelir.

Schiller, '*İnsanın Estetik Eleştirisi Üstüne Mektuplar*' adlı temel eserinde estetik itkinin ahlâksal ve toplumsal gelişimimiz için çok önemli olduğunu bahseder. Oyun itkisini de estetik bir itki olarak görür. Sanat ile güzel, insanın zarar görmüş tüm duygularını onarır ve ahlâksal açıdan daha yetkin bir duruma gelmesini sağlar.

Ona göre sanatçı kendi illüzyonları (yanılsamaları) konusunda özgürdür, yaratımlarında gerçeklik ve karşı bir iddiada bulunmaz. Çoğullukla kendisi olurdu.

görünümlerle oynar; öne sürdüğü şey ontolojik bağımlıdır; olgu ve mantığın sınırlayıcı koşulları içinde olduğu kadar kendi kuralları içinde de iyleyen bir oyundur. Estetik yaratıma uygun olduğu için derin düşünme (tefekkür) içindedir ve tarafsızdır. Ancak, aynı zamanda, bir oyuna uygun olduğundan dolayı da, kendisi için gerçekleştirilmektedir. Schiller ayrıca oyunun ciddi aktivite için bir hazırlık olduğundan ve emelin güç kaybının yeniden yaratılmasında mevcut olduğundan bahseder.

“İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğunda yerde oynar ve ancak oynadığı yerde tam bir insandır... İnsan hiçbir zaman oyun oynadığı andaki kadar ciddi değildir (Schiller, 1999, 61).” Oyun kuramında insan ve hayvan oyunları yan yana incelenmiştir. Fakat bu görüşü tamamiyle Schiller’e aykırıdır. Ona göre bu genel organik bir faaliyet değil yalnızca insana özgü bir şeydir. “İnsan ve hayvan oyunları veya insansal alanda sanatın oyunu ile görüntü oyunları denilen şey arasında bir benzerim ya da yalnızca benzerlikten söz etmek, Schiller’in kuramına çok yabancıdır (Cassirer, 1980, 157).”

Rousseau’nun öğrencisi olan Schiller çocuk dünyasının bir idealizasyon ve yücelme süreci geçirdiğini söyleyerek oyun ve sanatı bağdaştırmıştır. Schiller’e göre çocuğun oyununda derin bir anlam vardır. Schiller güzelliği, yaşıyan biçim olarak tanımlar. Yaşıyan biçimlerin bilincine varmak insanı özgürlüğe götüren bir yoldur.

Schopenhauer ve Nietzsche, Schiller’den oldukça fazla etkilenmişlerdir. Özellikle Schopenhauer tek kurtuluşu sanatta bulur. Ona göre, illüzyon zararsızdır; aslında hepimiz bir oyun oynadığımız farkındayızdır ve hepimiz platonik idelerin düşüncesi içindeyizdir

2. 1. 6. Yakın Geçmişteki Ve Günümüzdeki Görüşler

1900’lerin başından itibaren oyun-sanat ilişkisinde yeniden bir canlanma oldu. Örneğin; Karl Groos’un iki kitabı temel olarak, öğrenme ve toplumsal süreçte taklit, empati (duygu sezisi) ve eğitim rolüne önem veriyordu. Groos’a göre oyun daha zor görevleri kolaylaştırarak eylemlerden çıkar, çünkü başarıda haz duygusunu bir amaca yönelik kazanım üretebilir.

Groos’u yakından takip eden Lange imgelem egzersizi denilen kendiliğinden maruz kalınan kuralların yapısına dikkat çeker. Zeyicinin edilgenliğine yaratıcının etkinliğiyle son vermek ister ve bir sanat eserinin yaratımı esnasında geliştirilen başlama iareti ederek tezini oyundan sanata doğru genişletir.

Son yıllarda çocuksu niteliklerin bir takım cazip sanat özelliklerine benzetildiği bir alan daha vardır. Temeli Platon'a kadar uzanan bu alan özellikle yaratımın bilinçsiz doğasını vurgular. Birçok yazar yirminci yüzyılın çocuk yüzyılı olduğunu savunur. Çocuğun amaçsız bir şekilde davranması, naifliği, kendiliğindenliği, bilinçsizliği ve çocuk aktivitelerinin öz-emiliminden bahsedilir. Bunlar yetkinin amaçlı davranışlarına yetkin tutulmuştur. Çocuğun bakış açısı bilimsel ve ahlaki değerler tarafından engellenmemiştir, masum ve taze bir yapıdadır. Sanatçı da (örneğin; Klee) hem içerik hem de biçimsel modeller ayarlama zorunluluklarından muaf tutulmuştur.

2. 1. 7. Freud

Freud "Yaratıcı Yazarlar ve Gündüz-Düğüleri" adlı önemli bir yazısında imgelemi, yaratıcılığı ve oyunu ilişkilendirerek kendi dünyalarını yaratan çocuk ve yazar arasındaki paralellikten bahseder. Oyunun zıt anlamlısı ciddi olan gerçek olandır, bu yüzden bu dünya ciddiye alınmalıdır. Freud oyunun gerçekle tamamiyle bağlantısız olmadığını, eğer aksi olsaydı bizlerin yalnızca bir fanteziye sahip olacağımızı savunur. Buradan hem çocuğun oyunlarında hem de sanatçının da yaratımında gerçek dünyanın özelliklerinin yeniden düzenlendiği şeklinde bir varsayım gidebiliriz. Freud yaratıcı bir yazının bir rüya gibi, bir zamanlar çocukluk oyunu ne ise onun yerine geçen ya da devam eden bir yaratım olduğunu bahseder.

Denenmeye başlanan nesnenin, imgeleme konusmasına izin vererek, estetik nesnenin olabileceği olası şeylerle oyun oynayarak kavramsal katılıktan kaçınmaktadır (Örneğin; Dada gibi). Oyunun "yüksek ciddilik"i ve estetik dalma (tefekkür) birçok düşünürün bu fenomeni açıklamaya çalıştıkları yollardan biridir ve sanatın doğrudan kendinde bir amaç olması ama dolaylı olarak ilgisiz veya görünüşte karışık amaçlar için bir araç olması gibi ikili kapasitesinden türemektedir.

Her insanın sanatçı bir tarafının olduğunu bahsedenler aslında sanatçılar ve diğer insanlar arasındaki mesafeyi azaltmak istemektedirler. Böylelikle insan soyu tükenmedikçe, sanatın bitmeyeceğini savunurlar. Freud sanatsal etkinliğin ilk davranışlarının çocuklukta var olduğunu bahseder. Çocuğun en çok hoşlandığı şey oyundur ve oynarken kendine özgü bir dünya yaratır. Aslında, ya da dünyanın nesnelere kendi istediğine göre düzenlediği dünyasına yerleştirir. Bu yaratımla tıpkı bir sanatçı gibi davranır. Böyle bir durum bize çocuğun ya da dünyayı pek ciddiye almadığına dair bir etki yapsa da, çocuk oyunu çok ciddiye almaktadır. Çocuğun, tam anlamıyla yetkin bir duygu donanımına olmamasına

ra men, oyun dünyasını gerçek dünyasından (içinde ya ad ı dünyadan) yine de ayırabilmektedir. Çocukların oyununun dü lemeden (fantazyadan) ayrıldı ı tek nokta; çocu un hayal dünyasına dayanak yaptı ı nesne ve durumların gerçek dünyada kar ıla tı ımız somut nesnelere olmas ıdır. “Oyunun kar ıtı ciddilik de il, gerçektir (Freud, 2004, 104)”.

Freud sanatçının da tıpkı çocuk gibi davrandı ını; pek ciddiye alarak yarattı ı kendine ait hayal dünyasını zengin bir duygu bollu uyla donatarak realiteden (gerçeklikten) ayırdı ını söyler.

Oyun oynayarak gerçeklikle özde le ti ımız çocukluktan yeti kinli e geçi ımız sıkıntılı olabilir. Artık, eri kin ya amımızdaki ciddi u ra lar, çocukken oynadı ımız ciddi oyunların yerini almı tır. Böylelikle yeti kin hayatın a ırlı ını üzerimizden atarak ya amımıza alı ık oldu u o haz kayna ını yeniden yerle tiririz. Aslında büyüdü ümüzde oyun oynamaktan vazgeçti imizi sanırız ama de i en tek ey çocukken yaslanmaya alı tı ımız gerçek nesnelere kullanmayı bırakmaktan ba ka bir ey de ildir. Artık “oynamayı” bırakıp “dü lemeye” ba lamı ızdır. Her insan hayal kurar, Freud’un “gündüz dü leri” diye bahsetti i bu durumdur. Yeti kin oldu umuzda da, gerçek ya amda bir ey yaparken, hep o haz alma duygusuyla hareket ederiz. Yeterince doyuma ula amamı ki ilerin daha çok dü kurduklarını söyleyebiliriz. Aslında her dü doyurulmamı bir gerçekli i de i tirme çabası ve belli bir iste e ula ma iste idir. Daha çok haz elde etmek isteyen bu duygular sanatla u ra anlar açısından da bir itici güç niteli indedirler. Hep bir sonrakini dü ünerek ve yaratarak daha çok haz elde etmek pe indeyizdir. Sanatçı “ben”ini gözlemler ve ruhundaki çatı maları ortaya koyar.

Rönesans döneminin ünlü sanatçısı Leonardo’nun (1452–1519) da “oyuncu” bir karakter özelli i vardır. “Zaten büyük Leonardo, ömür boyu kimi bakımdan çocuksallı ını korumu tur. Bütün büyük adamların ya amlarında çocuksu bir tarafın varlı ını ister istemez sürdürdü ü söylenir. Leonardo eri kinlik döneminde de çocuklu un oynasal etkinli ini elden bırakmamı , bu yüzden ça da larınca kendisine bazen tekin olmayan anla ılmaz biri gözüyle bakılmı tır. Leonardo, ça da ları tarafından çok gizemli ve oldukça tuhaf biri sayılıyordu. Sanatının temelini kesintisiz bir ara tırma etkinli ine oturtan büyük usta kendisini meraklandıran her konunun üstüne e iliyordu. Do ayı gözlemliyor, kadvralar kesiyor, uçan bir makine yapmak için ku ve böcekleri inceliyordu. Prensler ve komutanlar için sava makineleri tasarlıyor, saraydaki enlikler ve kimi

resmikabuller için ustalık eseri e lence araçları yapıyordu. Ondaki bu oyun içgüdüğü daha sonraki yıllarında bir ara tırma etkinli ine dönü mü tür.

2. 1. 8. Gadamer

Gadamer'e göre, sanatı anlamak ve onu yorumlamanın ko ullarını oyun olgusunda buluruz. Sanat tüm gerçekli ini oyunda gösterir. Gadamer'in oyun olgusunun iki özelli i vardır: Birincisi; oynayan ki i bir oyunda kendi ba kalı ından vazgeçer oyunun canlılı ı ve hareketlili i içinde kaybolur. Oyuncunun oyundan önceki tasarımları bir süreli ine askıya alınmı olur, yalnız bu, süreç içinde ortaya çıkan do al bir eydir. kinci özellik ise oyuncu olmadan oyunun oynanmayaca ıdır. Her oyun öncekinden farklıdır

Gadamer, insanın oyun olgusunun sanatta gerçek yetkinli ini buldu unu söylemi tir. Oyunun kendine özgü bir yapıya sahip olması bu yetkinlik sebebidir. te bu yapıya dönü ümün kendisi sanattır. Sanat oyun olgusunun bir idealidir. Oyunun ideali, estetik deneyimde kendini bulmaktadır. Bir sanatçının, kendi eseriyle veya izleyicinin, sanat eseriyle olan ili kisinde, önceden tasarlanmı amaçların askıya alındı ı bir oyunun içine sürüklenmesi, bu sürece kendini kaptırması bu anlamda bir estetik deneyimdir. Sanat eseri de bu durumda, sanatçının sürekli olarak müdahale edebilece i bir nesne de ildir artık. Hem sanatçının hem de izleyenin bu yeni durumu, kendini kaptırdı ı bu oyun, her iki tarafı da de i tiren bir süreçtir. Kısaca, estetik deneyim bunu ya ayanları de i tiren bir eydir. Sanattaki bu oyunun çekicili i, onun kendi yasa koyuculu undan kaynaklanmaktadır. Fakat bu özerk alan sınırsız bir özgürlük de ildir. Onun da belli sınırları vardır. Bir oyunda oldu u gibi onun da bir yer ve zaman sınırı vardır. Fakat sanatçı bu sınırları kesin bir eilde bilemez ama süreç içinde birçok yolu deneyerek sınırları a abilir ve yeni oyun imkânları yaratabilir.

“ nsana has nitelikler olan oyunun ve aklın, kendisine amaçlar belirlemesi, bunların pe inden ko abilmesi, kendini buna adaması ve amaç belirleyen aklı gölgeleyebilmesi insan oyununun özelli idir (Gadamer, 2005, 33).”

“Modern sanatın temel niteliklerinden biri, izleyici kitlesinin veya tüketicilerin esere ili kin sahip oldukları mesafeyi ortadan kaldırmak iste idir (Gadamer, 2005, 35).”

2.2. Oyun Tavrı Göstermi Sanat Akımları

İngiliz düşünür Spencer'a göre sanatın kaynağında oyun vardır. Her ikisi de çıkarıcı ve gönüllü yapılanlardır. Sanat çocuk oyunlarının bir uzantısıdır ve bu oyunların evrimi sanatı doğurmuştur.

Doğaya hükmetme işini başarıyla tamamlayan insan kendi içinde birtakım sınıflar yaratma çabasına girişti, kapitalist Burjuva toplumu oluştu ve Endüstri Devrimleriyle Avrupa sanatında değişimler ortaya çıkmıştır. Bundan sonra sömürü ve egemenlik alanlarının oluşması, insanı ve doğayı tahribe yönelen ve giderek insanı kısıtlayan bir sanayi oluşumu başlatmıştır. Bunun sonucu olarak toplumsal kölelikteki düzen bozulmuş, gittikçe artan iş bölümü ve uzmanlaşmanın bireyin yalnızca masasına neden olduğunu göstermiştir. 19. yüzyıl modern düşüncenin doğduğu, 20. yüzyıl ise bu sürecin tüm dünyaya yayıldığı, düşüncenin geliştiği, sanat ve felsefenin birbiriyle ilişkili kurduğunu, üretimin ve hayat temposunun hızlandığını, ardı ardına savaşların ve toplumsal değişimlerin yaşandığı dönemler olmuştur. Bu çağ aynı zamanda iletişim ve haberleşme olanaklarının geliştiği, tüm dünyanın birbirinden haberdar olduğu, insanın aya çıktığı, gezegenler arası ilişkilerin kurulduğu bir 'teknoloji' dolayısıyla 'hız' çağıdır. Ancak insanın kendi eliyle, kendi yararına oluşturduğu, tadını çıkardığı bu güç; hızla ve büyük bir tekdüzelilikle insana ve doğaya karşı bir tehdit oluşturmaya başlamış ve onu adeta bunları tutsağı durumuna getirmiştir.

Modern sanattaki en önemli değişim sanat yapısının gerçekliğinin değişimidir. Onun için artık farklı olan dünyada var olmaya çalışan sanatçının, değişimle birlikte yeni görüntü ve nesne olanaklarını farklı üslup, teknik ve malzeme ile ortaya çıkarması hiç de kaçınılmaz değildir. Kübizm'le birlikte sanatçı, nesneyi; bakış açısındaki ve toplum yapısındaki değişimlerle algılamakta, onu çözümlenmeye çalışmaktadır. Bunun için de nesneyi parçalara ayırmayı tercih etmiştir. Bu dönemde değişim en öznenesne ilişkisi başlangıcında alışılmış sanat malzemelerinin dışındaki farklı malzemelerin kullanım sahasının oluşmasını görmekteyiz. Picasso'nun bazı çalışmaları buna örnek teşkil etmektedir. Böylece sanata *asamblaj*, *kolaj*, *montaj*, *ready – made* gibi yeni alanlar eklenmiş oluyordu. Gece ve betimleme kalıplarından kurtulmuş olan nesne, kendi gerçekliğiyle hesaplaşma sürecine girmiştir. Nesne 'fetiş' hale getirilmiştir. Bu süreçte Duchamp; nesneye yeni anlamlar yükleyerek, örneğin; bir pisuarı imzalayarak, Kandinsky ise çizginin bir nesne olduğunu söyleyerek tinsel bir yaklaşımda bulunmuşlardır. "Sanatın gerçek niteliğinin değişiminin kavranması 20. yüzyılın sanatsal olaylarını kavrayabilmenin tek yoludur.

Duchamp'ın ready – made' leriyle ortaya koydu u gerçeklik bugünkü sanatında temelini olu turur (Beykal, 2004, 48) ."

20. yüzyılda oyun, oyuncak, masal, fantezi ve karalamalar ba ta Sürrealistler olmak üzere birçok sanatçıya esin kayna ı olmu tur. Yeni arayı lar pe inde ko an modern sanatçı "oyun" duygusuna daha yakındır Çünkü onun klasik dönemdeki gibi kılavuzluk edebilecek gelenekleri yoktu ve seçimleri bakımından sınırsız olana a sahipti. Artık sanatçı nerede ve nasıl duraca ını bilmeden sınırsızca oynayabilir, her olana ı deneyimi içine alabilirdi. te bu nedenle de modern sanatçının i i hem zor hem de fazlasıyla özgüdü. Özgürce oynayabilirdi. Bu özgür oyun kavrayı ını kendilerine çıkı noktası olarak alan akım ve sanatçılar öyle sıralanabilir:

2.2.1. Dada

Dadaizm, I. Dünya Sava ı ertesinde ortaya çıkan, sonrasında Sürrealizmi etkileyen bir akımdır. Bu sava ta bizzat sava mı ve cephelerde insanın insana yaptı ı en akıl almaz muamele ve davranı lara bizzat ahit olmu bazı sanatçıların, gördükleri bu olaylar sonucu gerçekli e, dünyaya, akıla, insanlı a ve sanata olan güvenleri temelden sarsılmı tır. Bu güvensizlik ve inançsızlık, onları her eyin anlamı konusunda üphecî hale getirmi ve anlamsızlı ı yücelten bir tavrı benimsemelerine yol açmı tır. Onlara göre, insanlı ın ula tı ı hiç bir ey de erli de ildir; sanat bile. Böylece Dadaizm sava ın barbarlı ına kar ı bir protesto hareketi olarak kendini göstermeye ba ladı. Yaratımın temelini yalnızca ans ve tesadüflerin biçimlendirdi i bir sanat anlayı ı yaratmı lardır. Temsilcileri arasında Hans Arp, Marcel Duchamp, Francis Picabia, Man Ray ve Kurt Schwitters sayılabilir. Dadaistler, hem sanatta hem de toplumda baskıcı entelektüel bir katılı a inanıyorlardı. Dadaist i ler kasıtlı bir irrasyonellik ve yaygın sanat standartlarının reddi anlayı ı ile karakterize edilebilir.

Farklı bir dünya görü üyle ortaya çıkan Dada' cılar geleneksel de erlerle hesapla ma yolundaydılar. Dadaistlerle ba layan nesnenin gerçekli i ve çok anlamlılık süreci sonunda sanatın yeni bir dili olu mu tur. Yeni sanatın 'seçim ve anlam ' olarak iki temel ö esi vardı. Bu iki kavram geleneksel sanatın 'bulu ve kompozisyon' de erlerinin yerini almı tır. Seçim ve anlam bir araya gelerek yeni bir dü ünçe olu turmu lardır. Bu anlamda sanatçı rastlantısal bir alana da girmi bulunmaktadır. Bu andan itibaren sanatın; rastlantı ve ciddiyet boyutunda oynanan bir oyun oldu u söylenebilir belki de.

Dadacılar kendilerine ö retildiği tüm sanatsal ve kültürel anlamları yıkmaya yönelmişlerdir. Dada bir yıkım sanatıdır. Yıkım duygusunu ifade etmek için sözcükleri rasgele seçilmiş ve bir araya getirildiklerinde hiçbir anlam taşımayan şiirler yazmışlardır. Sanatın temsil ettiği her şey için Dada o şeyin bir karıtını bulur. Öyleyse sanat üstü kapalı veya saklı bir mesaj vermekse, Dada anlamsızlığı vermeye çalışır ve yorumu tamamen izleyiciye bırakır. Öyleyse sanat duyumlara hitap etmese, Dada duyumlara saldırıyı seçer. Dadacılar, bu yıkan, her şeyi inkâr eden yapılarının arkasında, yeni ve daha güzel bir oyunun kurulması için oyunbozan rolünü seçmiş olmalarına rağmen oyunun içinde ve oynayarak kendilerini ifade etmişlerdir.

2. 2. 2. Sürrealizm

Sürrealizm, Fransız şair Andre Breton'un 1924'deki Sürrealizm Manifestosundan sonra bir estetik akım olarak anılmaya başlamıştır. Bu kitabında Breton, rasyonel düşüncenin yaratıcılık imgelem gücüne karşı baskıcı, sınırlayıcı olduğunu ve bu yüzden sanatsal ifade açısından zararlı olduğunu belirtmektedir. Bir Freud ve onun bilinçaltı kavramının hayranı olan Breton, zihnin bu saklı bölümüyle irtibata geçmenin, şiirsel gerçekliği üretebileceğine inanmaktadır. Dada hareketi gibi, akıldan, gerçeklik adına öğrendiğimiz her şeyden ve nesnel dünyasından kaçışı ve yeniden çocuk yalınlığına dönüşüyle gerçekle çalmışlardır. Bilinçaltı kaynaklar, düşümler ve hayaller onları etkileyen ve sanatlarında kullandıkları unsurlardır.

Sürrealistler insanın saf dünyası olduğuna inandıkları fantezi, düşünce ve imgelemi açmıyarak, sanatı tüm kısıtlı ve düzenli kurallarından kurtarmayı amaçmışlardır. Dolayısıyla onlar da Dadacılar gibi sanat adına o ana kadar yapılmış ve söylenmiş her şeyi gereksiz buluyor, karşı çıkıyorlar ve rasgele seçilmiş sözcükleri bir araya getirerek anlam üretme yollarına gidiyorlardı. Amaçları, izleyeni anlam aramaya yönlendirip onun katılımını sağlamaktı. İnsanları ölçülmüş ve planlanmış (rasyonel) davranışlardan kurtarmak için, bu anlamda öne sürülmüş tüm kuralları kötülerken, akılcılık dışı düşüncenin konusu göstermeye çalışıyorlardı. Bu amaçla bilinçaltı dünyasına rahatça girebilmek adına uyuşturucu maddeleri ve hipnozu (yapay uyutma) bile denediler. "Bilinçaltının özgür kılınmasıyla, görünür dünyanın nesnelere o güne kadar hiç yan yana gelmedikleri biçimiyle yan yana getirilmekte ve yeni objeler, yeni olasılıklar, çocuğun oyun içindeki fantastik tavrıyla denenmektedir. Sürrealistler için, o günkü biçimiyle görünen dünya, büyüklerin dünyası hiç de hoş değildir. Ya antılanan dünya aşılanırken, çocukluğun dünyasına, bilinçaltı alanına, en saf olan duruma geri gitmek ve oradan, akıl ve

içgüdülerin dengelendiği olası dünya tasarımı çıkarmak istenci Picabia'nın H.R.Lenormand'a mektubunda yansıtılır. 'Ve biz bu aracı tırıya çocukluğa dönü yapılacak bir bilgiye ulaşmak için girdik. Çocuklar bilgiye bizden daha yakındırlar ve bilgi hiçten ibarettir .' (Azeri, 2000, 90)."

Sürrealistler beslendikleri fantezilerden, bilinçaltı dünyasından ve dülerden gözle görünen ve görünmeyen bir dünya yaratma oyununa girmişlerdir. "Öyle bir çarıştı ki; ilk kez böylesine güç ve cesaretle, her yerde yankılar uyandırıyor. Bize kötü görünen herşeye verdi imiz mücadelede, az rastlanır bir kararlı çıkış, güçlü bir direnmeyle varlığını sürdürüyor ve oyun tadı veriyordu (Azeri, 2000, 90)."

Hayal gücünü iç ve dış baskılardan, davranışları uygar toplumun kısıtlamalarından kurtarmak istemişlerdir. Sanat ve evreni kaynaştırmaya yönelik akımın katılımcıları arasında André Breton, Max Ernst, Jean Arp, Yves Tanguy, René Magritte, Salvador Dali ve Joan Miro gibi sanatçılar sayılabilir.

Sürrealist eserler içinde barındırdıkları dü, bilinçaltı, coşku, sarhoşluk, alırtıcılık ve bilmeceyle bir oyunusal alan yaratmaktadırlar. Oyun oynayan bir çocuğun dışarıda gerçek bir dünya olduğunu bilmesi ama yine de kendi isteğine göre oynaması gibi Sürrealistler de kendilerine göre dönüştürdükleri gerçek nesnelere dünyayı deşitireceklerine inanarak oyunlarını oynamışlardır.

2.2.3.Bauhaus Okulu

İlk tasarım okullarından biri olan Bauhaus, Walter Gropius tarafından 1919'da kurulmuş ve 1933'de Naziler tarafından kapatılmıştır. Yirminci yüzyıl kültür ve görsel sanatlar alanında önemli bir yere sahip olan Bauhaus, yenilikçi eğitim metodlarını benimsemiş ve birçok uluslararası ünlü mimar ve sanatçıyı bünyesinde toplamıştır.

Sanat ve teknolojinin birliğini savunan Bauhaus atölyelerinin öğretim programı hem estetik hem de iş gören işler üretmek üzere düzenlenmiştir. 1923'de açılan ilk büyük sergi sanat ve teknolojinin Bauhaus'un anlayışıyla gözden geçirilmiş yeni birlikteliğini ortaya koymuştur. Bauhaus sanat eğitiminin bir oyun atmosferinde gerçekleşmesi mesinin önemine vurgu yapmıştır. Bu anlayışı "oyun partiye, parti esere, eser oyuna dönüştür" sloganıyla eğitim programında uygulamıştır. Bauhaus'un amacı Dada, Sürrealizm ve Konstrüktivizm gibi sanatla gündelik hayatın ayrımını sağlamaktı. Bu ideal ve pratiğinin ana noktasına teknolojiyi yerleştirmişti. Gündelik hayatta kullanılan eşyaları tasarlarken modernizmi ve işlevselciliği bir arada düşünmüşler ve sanatla gündelik hayatı birleştirmeye çalışmışlardır.

1920 lerin ba ndan beri Nazi Partisi ve di er fa ist gruplar Bauhaus'a kar ı muhalefet yapmaktaydılar. Özellikle Rus sanatçı Vassily Kandinsky'nin Bauhaus'a katılmasından sonra burayı komünistlerin bir cephesi olarak görmeye ba lamı lardır. Birkaç ehir de i tiren okul daha sonra kapatıldı ve birçok öncüsü sürgüne gönderildi

2. 2. 4. Cobra Grubu

Danimarkalı ressam Asger Jorn, Hollandalı ressamlar Constant Nieuwenhuys, Karel Appel, Belçikalı air Christian Dotremont, Belçikalı ressamlar Pierre Alechinsky, Corneille ve Danimarkalı ressam Carl-Henning Pedersen'dan olu an Cobra Grubu 1948'de kurulmu tur.

Grup Amsterdam, Paris ve Liège'de sergiler düzenlemi , Danimarka'da da aynı isimle bir dergi çıkarmı lardır. 1952'de da ılmalarına ra men etkisi sürmü tür. François Jean – Michel Atlan'ın da bulundu u birçok sanatçı, "Cobra üslubu" diye adlandırılan canlı yapısı ve çarpıcı renkleriyle bu etkinli i sürdürürler. Çocuk resmini ve masumiyetini çalı malarına konu edinen Cobra Grubu'nun figüratif resimleri ço unlukla tarihöncesi, primitif ve popüler sanatlardan etkilenmi lerdir. Soyut dı avurumculuk, Art Brut ve nformel sanatla birlikte II. Dünya Sava ı sonrası beyinsel sanata kar ı giri len uluslararası saldırıya katılmı lardır. Cobra Grubu, Dadacıların I. Dünya Sava ına gösterdikleri tepki gibi II. Dünya Sava ı'nın bilimsel akılcı i rençliklerine kar ı duygusal bir tepki göstermi lerdir. Grup elemanları daha sonra Armando, Ton Alberts ve yazar, sinemacı Guy Debord'la birlikte1957'de Sitüasyonist Enternasyonal'i kurmu lar ve sanatlarının merkezine "oyun"u koymu lardır.

2.2.5.Situasyonist Enternasyonal Hareketi

'Situasyonist' (durumcu): durum kurma teorisi veya prati iyle ilgili olan ki idir. 'Kurulmu Durum' ise olaylardan olu an bir oyunun ve birle tirici bir iklimin ortakla a örgütlenmesiyle, bilinçli ve somut olarak kurulmu bir hayat anı demektir. Situasyonistler bireysel çalı malara, toplumdaki nüfuzlu kurumlarca desteklenmi ortak bir ya am ekline ve sanat eserinin meta haline getirilmesiyle toplumdan koparılmasına kar ı çıkmı lardır. Onlar sanatı günlük hayatın içinde görmek istemi lerdir. Gündelik hayatı sanatsal ve günlük (pratik) eylemlerle bilinçli "oyun" durumuna getirmi lerdir. Ya anılan ehir ise, buna co rafi çevre de diyebiliriz, sanatsal olanla izleyiciyi bir arada tutan ve birle tiren bir oyun alanı olmu tur. Kent artık bir oyun parkıdır. Onlara göre sanatın ve tekni in (teknolojinin) uyumlu bir

birliktelikle bütüncül bir toplumsal çevre olu turması gerekir. Situasyonistler, etraflarını saran sıkıcı perspektiflerden kurtulmak için çevrelerindeki kentsel dünyayı yeniden hayal etme yoluna gittiler. Derivé adını verdikleri durum 'hızla de i en ortamların etkisiyle dı dünyadan tutkulu bir biçimde kopu ' olarak tanımladıkları bir durumdur. Kısaca, ehirde kaybolma sanatı da denilebilecek bu durum, fiziksel hareketin ötesinde ruhsal (psi ik) bir yolculuktur. Bu süreç oyuncu bir ruh hali içinde gerçekle erek oyun özgürlü ünü savunuyor, fakat bazen ho olmayan sonuçlarla da kar ıla ılıyordu. Örne in, 1954 yılında gerçekle en bir Derivé esnasında, Debord ve Ghtcheglov ehir sokaklarında dola ırken takip edildiklerini hissederler ve kaçmaya ba larlar. Normal ba ladıkları i günü gangster filmlerindeki bir kovalamacaya dönü mü tü. Burada 'takip ediliyorum' fantezisiyle ki inin dünyaya ve onun gerçekli ine ba lı kalmayı reddedi ve dünyayı kendi isteklerine ve hayallerine göre ekillendirme iste inin önemli bir payı vardır. Psiko-co rafya: co rafi çevrenin– bilinçli olarak örgütlenmi olsun ya da olmasın- bireylerin duygu ve davranı ları üzerindeki özgün etkilerini inceleyen kavramdır. Bu yöntemde, ehirin psiko-co rafya'sının farkında olmak lazımdır. Kentin mimarisi ve co rafyasının yarattı ı psikolojiyle ancak kendimizi mekânın duysal etkilerine açık bıraktı ımızda kar ıla abiliriz. Derivé durumunu ya ayan ki i, kendini o ana ve o an içinde ya anan eylem ve kar ıla malara kaptırır.

2. 2. 6. Fluxus

Fluxus, 1960'ların ba ında Almanya, Fransa, New York, Japonya, Kaliforniya ayrıca birçok Avrupa kentinde çe itli etkinliklerle kendini göstermi tir. Yaratım ve yok olu u, genel anlamda geçici olanı ön plan çıkararak ya amın akı na gönderme yapmak istemi lerdir. Fluxusçular için toplumsal kaygılar estetik kaygılardan önde gelir. Bir Fluxus hareketi kesinlikle önceden kararla tırılmı de ildir ve bunda rastlantının çok büyük ölçüde payı vardır. İlk Fluxus hareketleri sokak gösterileridir. George Maciunas, Joseph Beuys, Ken Friedman, Ray Johnson, Nam June Paik, Fluxus akımında belirleyici rol oynamı larıdır.

Fluxus sanatçıları, yüksek sanatın ciddili ini yıkmak ve katılımcıları dura an sanat nesnelere yerine günlük olu umları öne çıkarmaları için yüreklendirmek üzere oyunlar yaratmı larıdır. Kar ı oldukları ciddi sanat anlayı ını zayıflattı ı, bazen fiziksel katılım gerektirdi i ve kendilerine mizah olana ı tanıdı ı için oyun, Fluxus sanatçıları açısından kendi sanat anlayı larını ke fetmek ve yaygınla tırmak ba lamında çok önemli bir araçtı.

Numaralandırılmı ve üzerinde oyun talimatları y azılmı kutular, de i tirilmı oyun kâ ıdı desteleri, müdahale edilmi satranç setleri bu oyunlar için sayılabilecek araçlardan bir kaçıdır. Fluxus, Dada, Duchamp'ın ready-made i leri, Sürrealizm, Fütürizm ve John Cage'in müzi i gibi sanat deneyiminin ya am deneyimine üstün oldu u inancına kar ı duru hareketlerinin bir bile imi olarak görülebilir.

Fluxus oyunları basit görünömlüdüdür. Oyunun bile enleri ve talimatları indirgenmi tir, dolaysızdır ve yalıdır. Ancak bu basit görünüm tam da biz oynamaya kalktı tı ımızda bozulur ve bizi a ırtır. Bu oyunlar adil, dürüst oyunlar de ildir ve verilen talimatlar do rultusunda bu oyunları tamamlamak ço u zaman mümkün de ildir. Absürddür. Bu oynanamazlıkları sıradan bir sansürden öte bir eydir aslında. Fluxus oyunları, sanatın yapmanın, satmanın, satın almanın ve onları kanunla tırmanın üzerine yorumda bulunmakta ve kendilerini sanatın bizzat kendisi üzerine daha kapsamlı bir ele tiriye dönü türmektedirler.

2.3. Oyun Tavrı Göstermi Sanatçılar

Freud, bir yazarında tıpkı çocuk gibi gerçek hayattan ayrı fakat ciddi bir fantezi dünyası yarattı ını söyler. Fantezi oyundaki nesne ve durumların gerçek dünya ile ba lantılı olması açısından oyundan ayrılır. Çocuk büyümü tür ve artık zevk aldı ı bir ey olan oyunu oynayamaz ve fantezi kurmaya ba lar. Sanat da oyun gibi gerçeklikten bir kaçı tır Freud'a göre. Oysa her ikiside bundan daha öte bir eydir. Sanatın kaynaklarından biri de oyundur. Dolayısıyla sanat üretimi oyun niteli i ta ıyabilir.

Gadamer'e göre ise sanat tüm gerçekli ini oyunda gösterir. Sanatı anlamının ve yorumlamanın yollarından biriside oyundur. Her oyun de i kendir, birbirine benzemez ve her oyun için oyuncu (katılımcı) gereklidir. Oyunun süresi boyunca oyuncu kendinden vazgeçer. Burada güçlü olan oyun oldu u için oyuncuyu kendi içine alır.

Sanatçı da oyun oynayarak kendi sınırlarını koydu u, kurallarını olu turdu u kendine ait bir alanda özgürce ruhunu oynatır, mutlu olur. Ancak bu özgürlük alanının da sınırları mevcuttur. Sanatçı oyun sahasının sınırları içinde yaratmakta özgürdür. Oyunda ki bilinmezlik sanatta da vardır ve sanatçı bir bilinmezlik içinde üretir. Bu anda hata yapabilir fakat bu hata onu yeni ve farklı oyun alanlarına ta ıyabilir. Gadamer sanatın bir sanat eseri ile onu yaratanın, içinde kendi varlıklarını yitirdikleri bir ileti im süreci oldu unu söyler. Sanatçı ve izleyiciyi içine alan bu süreç her ikisinde de de i iklikler yaratan bir süreçtir. Bu süreç içinde

kendimizi bulur, ya antımızı deneyimler, ki ili imizi ortaya koyarız. Bir oyunu tanımlayan, onu di er oyunlardan farklı kılan, oyunun hakkını veren ve oyuncuyu belirleyen temeli olu turan ve oyun alanı ile gerçek alan arasındaki farklılıkları belirleyen o oyunun kurallarıdır. Kurallar, o oyun alanını i aretleyip oynandı ı anda oyunu gerçek yapandır. Bu bakı açısıyla kendilerini oyun içinde kaybedip, deneyimleriyle bu ba lamda ki iliklerini ortaya koyan ön plandaki sanatçıları öyle sıralayabiliriz: Joan Miró, Paul Klee, Pablo Picasso, Alexander Calder, Constant Nieuwenhuys, Fikret Mualla Saygı, Ihan Koman, Cihat Burak, Koray Ari , Selma Gürbüz.

2.3.1. Joan Miró

Bir kuyumcunun o lu olan Miró (1893–1983), Empresyonizm, Fovizm ve Kübist evrelerden geçmi ve heykel, seramik, örtü desenleri, sahne dekoru ve kostüm gibi sanatın birçok koluyla ilgilenmi tir. Miró'yu Sürrealistler, resimlerinin çabuk yapılmı resimler gibi görünmesi ve bilinçaltının do rudan resme aktarılma halinden etkilenirler ve aralarına davet ederler. Gaudi mimarisine hayran olan Miró Andre Bréton'a göre "ki ili i çocukluk evresinden ileri geçmemi olan, bu nedenlerle ayrıntılardan, e it olmayı tan ve oyundan korunamayan biriydi (Passeron, 1996, 210)." Eserlerinde her zaman canlı hayatın izlerini ta ıyan i aretler, biçimler ve renkler kullanmı tır. Kendisinin Sürrealist sanatçılar içine yerle mesini sa layan çalı ma yöntemini u ekilde anlatmı tır: "Resmin temel maddesi oldu una inandı ı bir duygu ö esinden ba layarak sanatçı kendini kontrolsüz spontaneite'ye (kendili indenlik) bırakmaktadır. Daha sonra bu ilk uyarılara pes etmekte, onları törpülemekte ve unutmaktadır. Bir gün tuvalin dı ına çıkmakta, onu yeniden ke fetmekte ve "tuval üzerinde bir resim i çisi gibi çalı maktadır" (Passeron, 1996, 213)." Miró bu süreci bir oyuna benzetmektedir, i lerini üretirken bu oyuna katılıp, ara sıra çıkıp, kendini yeniden oyuna davet eden bir yaratım tarzı vardır.

Bilinçaltını, mantıksal denetimin olmadı ı, önceden herhangi bir estetik ya da moral hazırlık yapılmaksızın dü ünçe yönetimi olan otomatizm yöntemiyle resimlerine aktaran sanatçı, sözcük, renk ve simgelerden olu an bir dil kullanmı tır. Çalı malarının ba langıç a amalarında ne zihinsel bir çaba, ne duygu, dü ünçe ne de heyecan ya amaktadır. Yalnızca bedeninden gelip geçen bir enerji vardır. Onun için en önemli eylerden biri yerde yatan beyaz bir kâ ıttır. Ayrıca üzeri lekeli atık bir mukavva da bo bir kâ it kadar çekici gelir Miró'ya. Lekeler ona bir ba langıç noktası sa lamakta ve çalı maya rastlantılarla bo u arak ba lamaktadır (Resim 1).

Joan Miró, bitmi i lerinden rahatsız olur ve onlara olup bitmi bir ey gözüyle bakar. Bir yapıtın bitmesi ona rahatsızlık veren eyin bitmesi demektir. Miró'nun yapıtlarında bir biçim bir sonrakine gebedir. Kendisi bunu hiç durmayan bir dönü üm olarak yorumlamaktadır. "Adımlarımı a ırla tıran her eyi, yani önceden edinilmi dü ünceleri, yerle ik dü ünceleri terk etti imde yapabildim bunu (Raillard, 2005, 144)." Onun resimleri kendili inden ortaya çıkmı resimler gibi görünse de Miró, resimleri üzerinde çok uzun süre çalı ırdı ve hatta yıllar sonra dönüp düzeltmeler yapardı.

Miró, heykellerinin yeni kolaj çalı maları oldu unu söylemektedir. Küçük boyutlu heykellerdense büyüklerini yapmayı tercih eder. Rasgele topladı ı nesnelerin, onlarla ilk kar ıla tı ında kendisinde uyandırdı ı etkilere önem verir. Bu nesneleri kolaj tekni iyle bir araya getirmeye karar verdi inde, bu etkilerin zincirleme etkilerini kullanır. Onları oyuna davet eder ve sonuçta eserini yaratır. 1967'de yaptı ı "Ku Sevgisi" (Caress of a Bird) isimli eseri böyle bir sürecin ürünüdür (Resim 2). Topladı ı buluntu nesnelere seçimini yaptıktan sonra onların renk ve biçimlerine çe itli müdahalelerde bulunur. Masa üstü levhasını üçgen ekilde kesip ortasına bir delik açmı , kırmızıya boyamı ve bu parçayı bir kadın vücudunun gö üs kısmı olarak kullanmı tır. Kırmızıya boyanmı bir kaplumba a kabu u kadının cinsel organı olmu tur. Küçük mavi bir bo a heykeliyle taçlandırılmı hasır apkayı heykelin kafa kısmına yerle tirmi tir. "Ma ara devrinden beri dü ü ya ıyor resim (Raillard, 2005, 136)." diyen sanatçı o ilkel bakı a dönmek gereklili inden bahseder.

2.3.2. Paul Klee

Müzik e itimi alan Klee, ressam olmaya karar vermi ve Empresyonizm, Ekspresyonizm ve Kübizm'den etkilenmi tir. Klee'nin (1879–1940) çalı malarında kullandı ı i aretler, görüntüler ve fantastik ö eler belirli bir otomatizmin özellikleridir (Resim 3). Çizgiyi kullanarak dü sel durumları yansıtmayı ve ruhsal bir durum yaratmayı deneyimleyen sanatçının 1912'de Paris'te Braque, Picasso ve Delaunay ile tanı ması ve bundan iki yıl sonra Tunus'a yaptı ı yolculuk onun renge giderek daha çok önem vermesini sa lamı tır. Klee'nin sanatında oyun kavram olarak mevcuttur. 1916 ve 1918 yılları arasında Çin iirinden etkilenerek harflerle resimler yapmı ve tuval üzerinde çizgileri, renkleri, harfleri ve kelimeleri birbirinden ayıramadı ımız bilmecece olurmu , böylelikle izleyeni çözümlenmeye zorlayarak, onu o andan kurtarıp bir oyun alanına sokmu tur. Çizgiler, gölgeler ve renklerle oynayarak resimde denge duygumunu elde etmeye çalı mı tır.

“Klee una inanıyordu: Bu imge yaratma yöntemi, aslına edilgince ba lı her kopyadan, “gerçe e daha ba lıdır”, çünkü do a bile sanatçı aracılı ıyla yaratır; tarih öncesi hayvanların büyü büçimlerini ve denizaltı hayvanlarının masalsı dünyasını olu turan o gizemli güç, sanatçının kafasında, yaratılarını dı a vurabilmesi için, hâlâ dipdiri durmaktadır (Gombrich, 1992, 459).” Biçimlerle bu özgür oyunu onu bulu a götürmü ve bu yolla, tıpkı Picasso gibi, çok sayıda imge üretmi tir.

“ nsan bitmemi tir, geli im içinde kalmalı, açık olmalı, ya amında da Yaratılı ın ve Yaratanın seçkin çocu u olabilmeli (p iro lu, 1993, 64).” diyen Klee, do al yaratıklardan ayrılan sanat yapıtları, görüneni, bilineni de il, henüz do mamı olanı, bilinmeyen, olabilirli i olan dünyaları göstermelidir diye dü ünmektedir. O lu Félix için yaptı ı kuklalarla da sanat dünyasında ünlenen Klee, Gropius tarafından Bauhaus’a ders vermek üzere davet edilm i ve burada dersler vermi tir (Resim 4).

2. 3. 3. Pablo Picasso

Picasso (1881- 1973), ku kusuz 20. yüzyıl sanatının en tanınmı sanatçısıdır. Sanat hayatında çok üretken olmasının yanı sıra onun kadar sınır tanımayan ba ka bir sanatçı olmaması onu ünlü kılmı tır. Sanatın “dahi çocu u” Picasso için söylenmi bir lakaptır. Plastik sanatların birçok dalında i üretmi , sanatı oyun olarak algılamı tır. Çocuklu unda ba layan sanat hayatı bir çocu un oyun oynaması gibi, huzurlu, keyifli ve özgürce sürmü tür.

Do ayı izleyerek ve do ayla birlikte çalı tı ını söyleyen Picasso için John Berger onun çalı malarındaki büyüsel havadan bahseder. “Elbette bir oyun bu. Ama oyunla büyü pekâlâ ba da tırılabilir... Picasso nesnelere dönü türme oyununa 1930’ların ilk yıllarında ba ladı ve bunu günümüze kadar sürdürdü (Berger, 1999, 109).” Buluntu objeler, hurda metaller ve tahta parçalarıyla heykeller yapmı , nesnelere canlı bir varlı a dönü türerek oyuncu tavrını ortaya koymu tur. Metamorfoz sanatın özüdür diyen sanatçı bisiklet selesi ve gidonlarından bir bo a ba ı yapmı , oyuncak bir arabayı maymun yüzüne çevirmi tir (Resim 5, 6).

Picasso metal, karton ve i lenmemi tahta parçalarını bir araya getirmek için ellerini kullanırdı. Tüm ya amı boyunca i ine yarayacak olan kazanmı oldu u el i çili i deneyimini 1896 kı nda bir süre ya adı ı küçük bir Katalan köyündeki çetin ya am ko ulları sayesinde elde etmi ti.

“Arkada ı Jaime Sabartès’e ilk nesnelere olan kolaj ve assemblajlarından söz ederken öyle der Picasso: “Bu konstrüksiyonları yapmaya koyuldu umuzda, üretti imiz ey bence saf hakikatti. ddiasız ve yapmacıksız bir biçimde çalı ıyorduk.

Yenilikler getiriyorduk; bu, hiçbir zaman yapılmamı tı, ama kaygısızca yapıyorduk bu i i. E er bu yapıtlar de erliyse, onlardan yarar sa lamaya çalı mamı oldu umuz için de erlidirler. Tanımadı ımız, en iyisi ya da en yararlı olmasa da, de erli bir yönünü buldu umuz malzemelerle gerçekli i temsil etmeye çalı ıyorduk. Kendimizi ruhen ve bedenen yaptı ımız i e vererek co ku içinde çalı ıyorduk. Gerçektende yarattıklarımız ça ın akımlarından ve tarzından uzaktı. Bu yüzden de, kendi kendimize, tecimsel kaygılar ta ıdı ımız yönünde suçlamalara u ramayaca ız, diyorduk.” (Quinn, 2002, 182).” (Resim7)

2. 3. 4. Alexander Calder

1926 ve1932 yıllarında teneke kutulardan, tellerden, yün ve tahta parçalarından yaptı ı küçük figürlerden “Le Cirque” adını verdi i çalı masını yapan Calder’i (1898–1976) mobil (hareketli) heykelleriyle tanırız. Calder, heykeltıra bir baba ve ressam bir annenin o luydu. Çocuklu unda bir eskici gibi çöp kutusundaki metal vb. i e yarar malzemeleri toplar ve ipe dizerdi. 1926 da Paris’e ta ındıktan kısa bir süre sonra, Calder “Parçalara ayrılabilen oyuncaklar” yapıp satmaya ba ladı. Calder makine mühendisiydi ve Mondrian’dan çok etkilenmi ti. Matematiksel yasalar etrafında olu an bir tavır sergilemek istemi , daha sonra bu tarz ona çok katı ve dura an gelmi ti. çinde ya adı ımız evreninin kendine has bir düzeni ve hareketi vardı. Hiçbir ey dura an de ildi. Denge unsuru üzerinde çalı maya karar verdi ve bu oyun onu kuklalara, sirk figürlerine ve mobil heykellere götürdü. Calder’in küçük bir hava akımında bile hareketlenen dengeli mobilleri oyun ve hareket arasındaki ili kiyle ilgilidir. Oyun olarak hareket ve hareket olarak oyun dü üncesindedir (Resim 8, 9).

2. 3. 5. Constant Nieuwenhuys

Cobra Grubu üyesi ve Hollandalı ressam Constant Nieuwenhuys (1920–2005) sanatın ana görevini, yaratıcı e ilime destek olarak görür. nsanların ya amını de i tirecek, yeni bir toplum organizasyonu yaratmaya çalı mı tır. Kendisi Yeni Babil projesi üzerinde çalı mı tır. “ Constant, Yeni Babil için «Yeni ve de i ik bir kültürün temellerin olu turacak bir deneysel dü ünce ve oyun modelidir » diyor. Oyun (Yeni Babil) un insanı, kendine bir çevre yaratan Homo Ludens’tir. Homo Ludens’e, oynayan insana yol gösteren sanatçıdır. Teknik ça ın kalıplarından kurtulup yeteneklerini, özgür aklını ve hayalini i leterek rahatça geli ece i ve ya ayaca ı çevreyi kurmak için homo ludens’in özgürlü ü gerekir (Ögel, 1977, 118).”

Constant, ya adını Londra ve Paris'te şehir mekânının yoğun etkisini hissetmesiyle böyle bir fikre kapılmıştır. Şehirlerden insanların gözden kaybolduğunu, teknolojik gelişmelerin şehirleri ele geçirdiğini gözlemlemiştir, sanatçıların buna sessiz kaldıklarını söylemiştir. Şehirler onu sanatsal ifade aracı olarak ilgilendirmeye başlamış ve 1953'den sonra Yeni Babil (oyun) için arayışlara girmiştir. Maketlerinde demir teller, alüminyum, plexiglas ve bazen de ahşap parçaları kullanmıştır. Çalışmanın temelinde ortak bir yaratma alanı oluşturma isteği vardır. Yeni Babil insanı belli bir yere bağlı değildir, bir göçebedir. Günümüzün olanaklı kıldığı hareket özgürlüğü tüm dünyanın bir yaratma alanı olmasını sağlayacaktır. Bu yeni şehirde giderek kaybolan doğal çevre yerine bir keşif zenginliği ve macera kaynağı olacak bir teknik çevre oluşturulur. Constant'ın burada maceradan kastı fonksiyonel şehrin kuru, hesaplı, mekanik düzeni yerine devamlı bir deşimdir. Yeni Babil deşime sürekli açık olacaktır, kesin ve kalıcı bir niteliğe sahip değildir. Böyle bir toplumsal mekân yaratıcı eylemlerle doludur. Ufak bir rastlantı bile yaratma zincirine neden olabilir. Yeni Babil projesinde her yöne devamlı bir deşim olabilir, sınır ve engeller yoktur. Yapı birimleri, yapı birimlerinin bölümleri yeryüzünü bir ağı gibi kaplarlar, her yer herkese açıktır.

Burada yaayan insanlar ve çevre arasında bir bağ olacaktır. Bir zincirleme yaratma eylemi (kişisel yaratma insiyatifi) karşılıklı hareket uyandıracak şekilde ortak yaşam alanıyla bağlantılı olacak ve bir gerilim noktası yaratacaktır. Bu noktaya gelindiğinde sanat eseri tamamlanmış demektir. Olayların oluşması ve kaybolması arasındaki ritim Yeni Babil'in zaman ve mekân ilişkisini (ölçüsünü) (değerini) yaratacaktır. Sanat ona göre alımlı statik objeler değil, yaratılan bir olaylar zinciridir (Resim 10).

2. 3. 6. Fikret Muallâ Saygı

1903'de İstanbul'da doğan hayatının büyük bölümünü Fransa'da geçiren Fikret Muallâ Saygı 1967'de Fransa'da öldü. Ailesinin kız çocuk beklentisinden dolayı Muallâ adının konması, futbol topunun peşinde koşarken ayağından sakatlanması, annesini kaybetmesi ve ardından babasının ikinci evliliği gibi onun psikolojisini bozan nedenleri unutmak istemesi resimle ilgilenmesine neden olmuştur. Toulouse-Lautrec ve Van Gogh'dan etkilenen ressam konularını Paris yaşamının içinden ve gündelik hayattan almıştır. Kahveler, sirkler, sokaklar ve masada yemek yiyen insanlar gibi konuları resmetmiş, resmin kuramsal sorunlarıyla ilgilenmemiş, dış etkilere kapalı kalmış ve çağdaş akımlara katılmamıştır.

Dü ledi i ba ka bir hayatı, istedi ini yapmak gibi entelektüel bir zorlama yerine yapabildi ini yaparak yani içgüdüleriyle hareket edip zorlamasız ortaya koymu tur. Fikret Muallâ ço unlukla guaj ve pastel gibi malzemeleri kullanmı , çok sayıda resim ve desen üretmi tir. Yaratımlarında kendili indenli i renk zenginli i ve çizgilerinin kıvraklı ıyla hızlı bir ekilde ifade etmi tir. Sanatçı hayal gücünün derinliklerinden gelen mutlu günlerine dönme dü ünü fazla kurgulamadan, o an içinden geldi i gibi resimleyerek bir mutluluk oyunu oynamı ve gerçek dünyanın nesnelileriyle doldurdu u resim yüzeyini bu mutluluk (haz) alanına ta ıyarak “insanların kendisini sevmesi iste ini ve mutluluk” takıntısını oyunlarının ana unsurları yapmı tır (Resim 11).

2. 3. 7. İhan Koman

İhan Koman (1921–1986), çocuklu unda akranları gibi bilye ve topla oynamak yerine karton, kâ it, vida ve civatarlarla oynamayı tercih eden Koman, 1947’de Paris’te Julian Akademisine burslu olarak girmeye hak kazanır, fakat klasik ve alı ılımlı yöntemlerle verilen dersler ilgisini çekmez.

Koman u ra tı ı her parçanın onu yeni serüvenlere götürmesinden ho lanır. “Cenin” olarak adlandırdı ı bu parçalar, aynı türün daha ba ka örneklerini türetmede bir öncüdürler. Koman sıradanlıktan ancak bu ekilde kurtulunabilece ini söylemi tir. Paris’e gitti i yıllarda Brancusi ve Picasso etkilendi i sanatçılar olmu tur. Alçı, bakır levha, çivi vb. de i ik malzemelerle çalı mı , kilden insanlar ve hayvanlar yapmı tır. Küçük boyutlarda olan bu çalı malar oyun vari bir yakla ımla yapılmı , bir dinlenme anının eserleri gibidirler. Demir heykellerinden ba ka tek parça metal ve ah ap levhalarla, ah ap parçalarından olu mu uçurtma kuyru u yapımından ba layan ve birçok türevi olan heykeller üretmi tir (Resim12). Matematik kurallarının oyunları ile olu turdu u çok sayıda heykeli vardır. Koman çalı malarında kâ it, karton, effaf plastik ve boncuk gibi farklı malzemeleri de kullanmı tır. Esnek tahta parçalarından olu an ve süpürgeye benzeyen bu heykeller, aynı zamanda hareketli olmalarıyla insanı a ırtır. “Hiperform” adını verdi i çalı malarıyla sabit formlara hareketlilik kazandırmak istemi tir (Resim13).

Parçaların bütüne giden ili kisinde ara tırmacı, icatçı ve oyuncu diyebilece imiz Koman için sanat has, öz ve gerçek olmalıydı. Onun için sanat hiçbir eyden bir ey yapmaktı.

2. 3. 8. Cihat Burak

Mimarlık e itimi alan Cihat Burak (1915–1994), 1953’de Paris’e gidip resim ve gravür üstüne çalı tı. Ya anan kent gerçeklerini ve kalabalıkları fantastik

bir ekilde resmetmi tir. Edinilmi tüm bilgilerini unutup, içinde bulundu u ana yeniden tanık olmak ister. nce bir ta lama sezilen çalı malarında masalsı bir tad yakalamı tır. Resimlerinde zaman zaman oyunu sanatının konusu yaparak, zaman zamansa oyunsu üslupla eserler üreten sanatçının seramiklerinde de aynı tad hissedilmektedir (Resim14).

2. 3. 9. Koray Ari

İk dönemlerinde malzemesi deri olan insan gövdesi soyutlamaları yapan sanatçı son dönem çalı malarında yalınla tırlımı ve insana dokunma hissi veren formlar yaratmı tır. Bu heykeller çocuk dünyasının formlarını ça rı tırmaktadır. Koray Ari ' in (1944) masalsı ve tarihsel hatırlatmaları olan dengeli bir hareketlili e sahip bu heykelleri hem izleyeni oyuna ça ırmaktadır hem de hareketli olmaları bakımından oyunu ça rı tırmaktadır (Resim 15).

2. 3. 10. Selma Gürbüz

"Ciddi bir sanatçı olamadım hiçbir zaman. Projem gerçekle ti inde ciddile meye ba larım ve ne yaptı ımı o zaman sorgularım kendi kendime. Ama üretim a amasında figürümle aramda gidip gelen bir oyundur bütün yaptı ım... (Öktülmü , 1999)." diyen sanatçı Selma Gürbüz (1960) siyah ve kırmızı renkte metal heykellerinde engin dü dünyası içinde rastladı ı mitolojik canlıları, masalsı hayvanları, canlanan gölgeleri, cinleri, perileri ve kedileriyle oyuncu tavrını sergileyen Türk sanatçılardandır (Resim 16).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SERG (DERYA BARAN)

3. 1. Sergideki Çalı malar Üzerine

Sergideki i lerin malzemeleri geleneksel heykel malzemelerinden farklıdır. Çalı malarda endüstri üretimi olan plastik malzemeler (top, pipet), toplu i ne ve aydinger kâ ıdı kullanılmı tır. Bu malzemelerin kendilerinin üretilirken içinden geçtikleri endüstriyel, toplu üretim süreçlerine bir kar ıtlık olarak çalı malarda kullanımları sırasında her biri tek tek bir i leme tabi tutulmu lardır.

Sanatçıların farklı malzeme ve anlatım olanakları aray ına girmeleri plastik sanatlarda disiplinleri yakınlı tırma yönelimlerini de beraberinde getirmi tir. Bu yönelimlere bir örnek Picasso'dur. Ba langıçta bir ressam olan Picasso geleneksel heykel malzemeleri yerine eline geçirdi i her eyle heykel yapabilen biriydi. Resimde resimle ilgili olmayan malzeme kullanımı, her türlü malzeme ile heykel yapma dü ünçesini de geli tirmi ve Konstrüktivist heykel gelene inin ba langıç noktası olmu tur. Konstrüktivistler yalın geometrik biçimler ve endüstriyel malzemelerden yararlanarak heykeller yapmaya ba lamı lardır.

Bu yüzyılın ya ayı tarzı ve teknik ilerlemeler sanatta geleneksel malzemelerin yanında teknolojik malzemelerin kullanım olanaklarını yaratmı ve sanatçıyı sınırsız bir alana (ki bunu bir oyun alanına benzetebiliriz) itmi tir. Sanatçı, sanata bu yeni bakı açısıyla, sonsuz malzeme olanaklarıyla kar ı kar ıyadır artık. Malzemedeki bu çe itlilik ve özgürlük ile sanatçıya gerçeklik yolu açılmı ve sanatçının hegemonyasıyla, sanat eserini biricikli inin yıkılması süreci ilerleme kazanmı tır. Gündelik hayatta kullanılan bir e ya, yeni bir isim ve bakı açısıyla yorumlanmı , günlük ba lamlarından koparılmı ve e yaya yeni bir dü ünçe yüklenmi tir.

Kübistler 1910'dan sonra resimlerinde deneysel çalı malara girmi lerdir ve gerçek hayattan malzemelerini eklemi lerdir resimlerine. Kübizmin iki büyük ustası Braque ve Picasso tanı tıktan be yıl sonra, 1912 yazı boyunca birlikte çalı ırlar ve Braque ilk yapı tırma kâ ıtlarını bu dönemde yapar (üretir) ve bunu öyle anlatır: "Kâ ıt heykeller yapıyordum, sonra bu heykelleri bir tuvalin üzerine yapı tırdım. Böylece yapı tırma kâ ıtlar do mu oldu (Quinn, 2002, 181)." Picasso Paris'e dönünce bu tekni i dener ve kübist resimlerinin içine gazete kâ ıdı parçaları, duvar kâ ıdı atıkları gibi gerçek malzemeleri ekler.

Henri Matisse'in (1869–1954) kâ ıt kesimlerinden olu turdu u kolâjları, çizgi ve renk bire imi (sentezi) aray ı larıdır. Sanat tarihi literatüründe 'Papier

decoupees' denilen, bizim ise 'Makas çizimleri' diyebileceğimiz bu yapıtların kökeni, Matisse'in 1919'da bir bale için hazırladığı dekor çalımlarına dayanır. Sanatçı makas kullanarak kâğıttan formlar oluşturmuş ve daha sonraki yıllarda boyama resimde tıkanıp dönemlerde yine bu çalımlarına yönelmiştir. Bu şekilde ürettiği büyük boyutlu duvar süsleri, kitap kapakları, vitraylar ve afişler vardır. Çizmek ve kesmek konusunda bir ilki kurmuş ve bu teknik sayesinde resim yapabilmiş ve kendisini özgür hissetmiştir. Henri Matisse, 1944–1947 yılları arasında "jazz" adını verdiği içinde kendi el yazısıyla yazılmış bir metin bulunan ve renkli kâğıtlarla hazırlanmış süslü resimlerden oluşan bir kitap üzerinde çalımlarıdır. Bu onun kâğıtlarla yapacağı çalımların ilki olmuştur.

Matisse *Jazz* isimli bu kitabında '*Makasla Çizim*' adını verdiği bir bölümde şöyle yazmıştır. "Doğrudan doğruya renkli kâğıdı kesmek bana taşıyan heykeltçinin dolaysız eylemini hatırlatıyor (Lynton, 1991, 212)." Henri Matisse'in bu yapıtlarıyla yaratma serüveninden kopmadığını, sanatıyla yaşamı paylaşması ve sevinci iletmesi bakımından modern sanatın önemli bir noktasını vurguladığını söylemek mümkündür.

Sergide yer alan çalımlarda seçilen günlük nesnelere ve çoğumuzun içinde, derinlerinde bir noktada (örneğin; çocukluğumuzda) karşılaşmış olduğumuz malzemelerdir. Onların, çalımlarımızda kullanılmasında, bu malzemeleri deiktirmekten çok, bir araya toplamak ve bu anlamda günlük hayatta karşılaşmış olduğumuz her şeyin plastikten yapılmasına, endüstriyel mesine dipten dibe bir tepkinin eliinde, günlük-olan olanda estetik bir bakış açısı yaratmaya çalımların payı vardır. Ayrıca ağıdaki çalımların oluşturulmasında örnek olarak, şişelerin plastik top üzerine batırılmasında, pipetlerin mukavva silindirik parçalarının üzerine yapıştırılmasında ve yine kâğıt parçalarının makasla kesimi ve yapıştırılmasında, bu yapma işlemleri için pratik bir yöntem bulunması dikkat çekicidir, her şey en sıradan haliyle birleştirilmeye ve parçalanmaya çalımlarıdır. Bu yapıp işlemler - deneyimler sırasında, elin bilinçli bir yetkinlik kazanmasına rağmen dikkatin kaybolması, öncesini ve sonrasını düşünmeyip tamamiyle o anı yaşamak, arınmak ve otomatiklemiş bir eylemin tekrarı mevcuttur. Olagelen bu tekrarlamalar bir nevi oyuna dönüşmekte, oluşturduğumuz bu tekrar etkinliğiyle bir tekrar oyunu oynanmaktadır.

3. 1. 1. Multi – Medya İşlemleri

Günce I; Plastik top, farklı malzeme arayışları içinde bulunan bir süreç sonunda karşılaşılacak nesnelere biridir. Aynı tür topların farklı ebatlarını bulmak

için piyasa ara tırması yapılmı tır. Çalı ma çe itli ebatlardan ve renklerden olu an 270 plastik toptan olu maktadır. Topların üzerine 15 kg. toplu i ne batırılmı tır. Batırma i lemi topun en üst noktasından ba lanarak dairesel bir ekilde sonlandırılmı , topun tüm alanı kaplanmı tır. Batırma i leminde i neler birer birer önce parmak yardımıyla daha sonra bir karga burun vasıtasıyla gerçekte tirilmı tır. nelenerek kaplanan topun renkli yüzeyi i ne ba larının yarattı ı düz yüzeyin altından görölmektedir. Toplu i neler, topun yüzeyinde bir nevi dı çeper olu turmu lardır. Topun üzerinde yaratılan bu yeni zar renkli toplara ula ımda çit görevi görmü , çocuklu umuzdan beri alı ık oldu umuz ve renkleriyle bizi çeken bildik bir nesneyi görmek ona dokunmak iste i ile gerginlik etkisi olu turulmaya çalı ılmı tır.

İlk denemelerde toplar önce yere dizilmı ve etkisi gözlenmi tir (Resim 17). Sonra misinaya ba lanıp tavandan sarkıtılmı tır. Bu denemede rüzgâr etkisinde kalan topların kendi etraflarında döndükleri gözlemlenmi tir. Zaten çok renkli duran topların kendi etraflarındaki hareketlerinin gereksiz oldu u görölmü ve ba ka bir yol denenmeye ba lanmı tır. Topların üzerine siyah tel sarılmı ve bununla tavandan sarkıtılmı tır. Sergilendi i çatı katı mekânında ah ap kalaslara ve tavana yine telle asılmı lardır (Resim 18). Topların bo luktaki hareketsizli i ve bekleme hallerine, sergi mekânının tavan arası olu unun kattı ı saklama, gizleme duygusu eklenerek onların çocukluk oyunlarımızdaki vazgeçilmezli i ve hareketlili ine, endüstrile menin, kentle menin onları ya amımızdan zorunlu çıkarı na gönderme yapılmı tır (Resim 19).

Günce II; farklı malzeme aray ında denenmi ba ka bir yoldur. Pipet günlük ya amda bize daha rahat bir içim olana ı sunan ama onsuz da o eylemi gerçekte tirebilece imiz bir malzemedir. Günümüzde her eyin plastikten yapılmaya ba lanmasıyla birlikte, önceki zamanlarda kâ ıttan yapılan pipetler de artık plastikten üretilir oldu. Bu çalı mada çe itli stillerde üretilmi pipetlerden düz renkli olanlar farklı denemelerden sonra kullanılmak üzere seçilmı lerdir. İlk anda 4 ve 5 cm.' lik parçalar kesilmı ve bunlar bir misinaya karı ık renklerle dizilmı , karton üzerine yapı tırılmı lardır (Resim 20, 21,22). Daha sonra karı ık renk kullanımından vazgeçilmı , pipetlerin kendi renkleri içinde de erlendirilmesine karar verilmi tir.

Günce II, 70 cm. x 70 cm. kare bir stant üzerinde sergilenmi tir (Resim 23, 24). Yine önceki yıllarda kullanılan iplik kartonları bulunmu ve bunların üzerine farklı ebatlarda kesilmı pipetler, sıcak silikon ile silindir kartonlara yapı tırılmı tır. Çalı mada 26 adet silidir karton sarı, pembe, turuncu ve ye il renkli pipetlerle

kaplanmı tır. Renkli pipet gruplarından her biri kendi içinde irili ufaklı gruplardan olu maktadır. Çalı ma stant üzerinde birbiriyle denge yaratacak ekilde sıralanmı tır. Böyle bir deneyimleme için, gerçeklikle daha idealle tirilmi bir güzellik elde etmek de il de, oyun oynamı olmak için oynamak anlamında yeni anlatım yolları aramanın bir yolu du denilebilir.

simsiz IV; 182 adet kâ it kutunun bir araya getirilmesiyle olu turulmu tur. Ya anan biriktirme süreci sonunda farklı ekil, renk ve ebatlarda olan kutuların üzeri siyah renkle boyanmı tır. Kutuların boyanmasında spre y boya ve ya lı boya kullanılmı tır. Boyama i lemi sonunda tüm yüzeyleri siyah renk ile kaplanan kutular kendi kimliklerini kaybetmi ler ve hepsi bir bütün içinde toplanmı lardır. ekil ve ebatları nedeniyle farklı bir birliktelik meydana getiren kutuların bir arada sergilenmesi için çe itli yollar denenmi tir. Bunlar içinde en uygun olanının hepsinin mevcut dik durumlarında yerle tirilmeleri oldu una karar verilmi tir. En küçü kten en büyü e do ru boy hizası gözetilerek yerle tirilen kutular, aralarındaki boy farkını gösterecek ekilde aralıklı dairesel bir dö ngü etrafında sergilenmi lerdir. Bu çalı manın yerle tirilmesinde sergi mekânı kullanılmı tır (Resim 25, 26).

3. 1. 2. Kâ it ler

simsiz I; Geometrik ekillerden yola çıkılarak ve duvar yüzeyinin bir 'heykel sergileme mekânı' olarak görü lmesiyle ortaya çı kmı bir çalı madır. Malzeme olarak parlak yüzeyli, saydam bir kâ it olan 'aydınger' tercih edilmi tir. Kâ it malzeme ilk kez denemi tir (Resim 27). Üçgen, daire, dikdörtgen, vs. çok bildik ve tanı dık geometrik biçimlerdir. Bu biçimlerin ayrı ayrı kullanılması yerine birbiri içine geçirilmesiyle, bir anlamda tek bir parça (bütün) olu turulmaya çalı ılmı tır. Birbirinden kopuk olmaları yerine birle tirilerek yerle tirilmeleri izleyeni bir bütünden yola çıkarak kendi anlamlandırmasını bulmaya sevk etme yolunda atılmı bir adımdır. Aydınger parçaların içi oyulmu ve çizgisel bir etki yakalanmak istenmi tir (Resim 28). Duvarın kendi rengiyle bütünle en içi kesilmi parçalar dairenin içinden çıkan dü z çizgi ile hareketlendirilmeye çalı ılmı tır. Duvar yüzeyinde çizgisel bir oyun yaratılarak, kâ itla çizgisel bir biçim yaratılmaya çalı ılmı tır. Klasik heykel yapma yöntemleri dı na çı kmak adına deneyimlenmi yeni arayı lar olarak yorumlanabilirler. Bu anlamda bir esneklik ya anmak istenmi tir. Kütteden arındırılmı lardır ve içi bo altılarak kullanılmı kâ it parçalarının duvarla bütünle mesi sa lanarak, ona yeniden farklı bir hacimsel etki verilmeye çalı ılmı tır.

simsiz II; Sergi mekânına uygun olarak mevcut camlara göre yedi parça çalı ma olarak gerçekleştirilmiştir. Sergi mekânı her gün, birçok insanın yemek yedi i, e lendi i, kentin gürültüsünden ve yo unlu undan kurtuldu u bir cafe-restorandır.

Mekân camlarının kullanılmasına karar verilmesinin nedeni, sergi boyunca mekânın aktivitesine devam edece i ve i i sergilemek için en uygun dü en yerin camların kullanılması oldu u dü üncesidir. Sergi zamanından önce birçok kez gidilip (hem gündüz, hem gece) mekân gözlemlenmi ve ortamdaki insanların foto rafları çekilmi tir. Buraya gelip gidenlerden bir silüet bırakmak amacıyla böyle bir çalı ma yapılmı tır. Foto raflar, bilgisayar programı kullanılarak negatif hale getirilmi lerdir. Daha sonra ozalit çekim ile yine aydıngeçirici kullanılarak büyütülmü , makas ve kesici aparatlar kullanılarak resimlerin içi bo altılmı tır. Böylece foto raftaki nesnelere ba lı oldukları alandan kopararak, nesnelere tekrar müdahale edilmi , foto raflardan figürlerin içinde bulundu u geni mekân parçaları çıkartılmı , mekânı ve ki ileri hissettirecek bazı bölümler bırakılmı ve kâ ıtlar cam yüzeylere yapı tırılmı lardır. Camın saydamlı ı ve effaf aydıngeçirici yüzey sayesinde çalı malara, her iki taraftan da görölme olana ı tanınarak yeniden bir nesne – mekân ili kisi kazandırılmaya çalı ılmı tır (Resim 29, 30, 31).

Daha önce foto rafları çekilen ki iler, aynı mekânda hem gerçeklikleriyle hem de foto raflarıyla gerçekten o anda orada olup olmadıklarını dü ündürmek oyununa davet edilmi tir.

simsiz III; Daha önce kullanılmı koyu ve açık renkli atık aydıngeçirici parçaları cetvelle ölçülerek birbirine e it kare parçalara bölünmü , sonra üzerlerine pergel yardımıyla çe itli ebatlarda daireler çizilmi ve makas yardımıyla kesilmi tir. Daire parçalarla ba ka bir i üretilmi tir. Ortada kalan içi bo dairelerin oldu u kare parçalardan bu çalı ma olu turulmu tur. Kalın siyah renkli ve deri görünümlü kartondan çe itli boylarda ve çaplarda be adet silindir yapılmı tır. Silindirlerin ebatlarına ve sayısına çalı ma esnasında karar verilmi tir. Silindirlerin üzerine, ortası daire biçiminde bo altılmı atık kâ ıt parçaları tek tek tutkalla yapı tırılmı tır. Çalı manın önce duvara asılması, sonra kaide üzerinde sergilenmesi dü ünülmü daha sonra sergi mekânının tabanına yapı tırılarak yerle tirilmesi uygun görülmü tür (Resim 32, 33, 34). Alttaki siyah fona uygun bir ekilde yapı tırılan açık ve koyu renkli kâ ıt parçalarının birbirleriyle etkile imi sa lanmı , bazı yerlerinde alttaki fon vurgulanmak istenmi tir. Silindir yüzeye yapı tırılmı kâ ıt parçaların aralarında ancak yakından bakıldı ında anla ılacak ekilde bo luklar bırakılmı tır. Yüzeyden

ıkan ve kenarları bo lukta duran kâ it paraların bu bo luklarda birle erek buraları doldurmaları planlanmı tır. Ayrıca silindir in kesin izgileri yapı tırma yöntemiyle saklanmı tır. Yüzeydeki kâ it paraları ile hem renk hem de sivri kenarları birbiri içine geçen biçimlerin bir örtü, bir yı ın, kendi içlerinde birli i olan bir bütünlük olu turmasına gayret edilmi tir.

SONUÇ

Sanatın kaynaklarından birinin oyun oldu u sanat tarihinde uzun zaman tartışılmı bir görü tür. Oyun kelimesinin çağırıldıkça, ne e vs. gibi duygular bu görü ü çürütmü ve sanatın de erini dü ürmek, onu basitle tirmek gibi bir yaklaşı m sundu u öne sürülmü tür. Tarihte oyun olgusuyla ilk kez Ariès'te karşılaşırız. Ona göre toplumun yarattığı gelenek ve görenekler oyunu do urmu tur. Huizinga ise oyun konusunda en kapsamlı çalışmayı yapmış ki idir ve oyunun de ği şip geli erek toplumun gelenek-görenekleriyle, dinsel yapısını olu turdu unu söylemi tir.

İnsan var oldu u andan itibaren kendini mutlu ve huzurlu hissetmek için do ğaya karşı isteklerinin tatminini sağlayayan bir yer gözüyle bakmıştır. Fakat bu durum sonucu hem çevresine hem de kendine zarar veren bir noktaya gelmiştir. Aradığını isteklerinin acı vermeden bir tatminini yaratan “oyun” da bulmu tur.

Oyun eski çağlardan beri kültür olu turan bir unsurdur. Çocuk olmanın en önemli i levidir. Çocuk iç dünyasını dış dünyanın varlık nesnelere benzetir, onları kayna tırır ve oynar. Yetkinler de tıpkı çocuk gibi dış dünyayı içsellikinden gelen bir eylemle imgele tirir ve simgele tirir. Aslında oyun, çocuk olmanın yanı sıra insan olmanın da en önemli unsurudur. Bu dürtülerle oynadığımız “- mı gibi oyunu” bizi bu dünyada haz alarak kendimizi tatmin etti imiz başka bir oyuna “sanat” oyununa götürür.

Oyun sanatı da yaratmıştır. Özgürlük, ciddiyet, gerilim, düzen, paylaşma, haz duyma ve kar ıtlık gibi oyunda, oyuna katılanın görmezden gelemeyece ği bir takım kavramlar mevcuttur. Sanat üretirken de bu kavramlarla yarar, onlarla hesaplar ve üretiriz.

Çağlar boyu oynadığımız bu – mı gibi oyunu bizi rahatlatır. Var olma ve yaşama edimimiz olan bu oyun oynama durumuyla gerçekli ğimizi buluruz. Yarattığımız bir mitos, bir inanlık veya bir sanat eseri ruhumuzu özgürle tirir. Sanatçının ve sanat eseri izleyicisinin amaçsızca kendini oyuna kaptırması durumu yaşayan bir estetik deneyimdir. Sanat eseri de artık müdahale edilemez bir e ydir. Her iki tarafın da kapıldığı bu oyun onları de ği şirmi tir. Gadamer'e göre insanın sahip oldu u bu akıl ve oyun duygusu kendine amaçlar belirler ve bunun peşinden gider. Bu duygunun içindeyken belirleyici olan akıldan kurtulmak, oyuna katılan insana ait bir özelliktir. Oyun sayesinde kendimizden geçer, kurtulur ve çocuklu ğun o el de memi topraklarına geri döneriz. Sanatı hayatın içinde görmenin yolu oyunu sanatın içinde görmekten geçmektedir adeta.

Bu ba lamda sanat ve hayat ayrımını a ma çabası yirminci yüzyılda Dada hareketiyle ba lar. I. Dünya Sava ını ya amı , her eye kar ı inançları zayıflamı ki ilerce olu turulan akım sonrasında Sürrealizmi etkisi altında bırakmı tır. Sürrealistler de rasyonel dü ünceden ve nesnelere dünyasından kaç ın yolunu çocuk safl ında görmü lerdir. Sanat ve hayat birlikteli ini yeniden kurma çabaları, 1950'li yılların sonunda sanatlarının temelini çocuk resmi ve oyunu yerle tirmi Cobra Grubu üyeleri ve Guy Debord'un katılımıyla kurulan Situasyonist Enternasyonal Hareketiyle ve sonrasında sanatlarının anla ılması ve yaygınla ması için oyunu bir araç olarak gören Fluxus akımıyla sürmü tür.

Sanat ve oyun ba lamı, birçok sanatçıyı da etkilemi tir. Tüm ça lar içinde, yirminci yüzyıl kadar sanatçının oyun oynamasını isteyen bir dönem daha olmamı tır. Giderek sınırsız yaratım olanaklarına sahip olan sanatçı kendini oyun oynamakta özgür bırakmı tır.

Bir sergi düzenlenerek sanat ve oyun ili kisi heykel üretiminde tecrübe edilmeye çalı ılmı tır. Ortaya çıkan çalı maların görünü te de il, fakat olu um sürecinde bir oyun duygusunu barındırdı ı dü ünülebilir. Sergide yer alan çalı maların ço unda kullanılan her malzeme ile birebir temas vardır. Plastik topa toplu i nelerin sırayla batırılması, her kâ it parçasının tek tek yapı tırılması gibi... Bu ili ki dı tan bakıldı ında çok uzun ve zahmetli görünmesine ra men, bu yava yava ilerleyi isteklerin tatmininde haz verici bir noktaya ula mı tır. Böyle bir olu ta ba layan ve devam eden bu sürecin ya anması oyun olgusunu tanımlamı tır.

Çocu un gerçek hayatla oyun sayesinde kurdu u bu ileti im sanatla u ra an biri içinde yol gösterici olabilir. Sanatında ba tan karar verilmi bir duruma uymak zorunda hissetmeden tüm olasılıklara açık olmayı, tüm yapıp etmelerle o süreci ya amayı ve bu anlamda kendini bulmak adına daha do ru adımlar atmayı deneyimleyebilir.

Çocuk, yeti kin ya da sanatçının çevresiyle ya adı ı bu ili ki hem ya amın hem de kendinin bir çözümlenmesidir. Bu yüzden insan tarih boyunca oynama faaliyeti göstermi tir. Oyun ister çocuk oyunu, ister ilkel insanın dansı ya da bir sanatçının ürünü olsun önemli olan bu edimlerin yapıldı ı zamandır. Oyun, ya anan süreçtir.

KAYNAKÇA

And, Metin. (2003). **Oyun ve Būgū**. Yapı Kredi Yayınları: stanbul.

Azeri, Nazan. (2000). **Görsel Sanatlarda Oyunsallık**. Yayınlanmamı Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, stanbul.

Aries 4, Mart-Nisan-Mayıs 2003, Mas Matbaacılık: stanbul.

Art-ist. Güncel Sanat Dergisi. (2004). Mas Matbaacılık: stanbul.

Aster, Ernst von. (2000). **İkça ve Ortaça Felsefe Tarihi**. m Yayınları: stanbul.

Benjamin, Walter. (2001). **Çocuklar, Gençlik ve E itim Üzerine**. Dost Kitabevi Yayınları: Ankara.

Baudelaire, Charles. (2004). **Modern Hayatın Ressamı**. leti im Yayınları: stanbul.

Berger, John. (1999). **Picasso'nun Ba arısı Ve Ba arısızlı ı**. Metis Yayınları: stanbul.

Beykal, Canan. (2004) **Duchamp Sonrası Sanat**. *Artist (plastik sanatlar dergisi)*,17.

Cevizci, Ahmet. (2002). **Felsefe Tarihine Giri** . Paradigma Yayınları: stanbul.

Campbell, Joseph. (1995). **İkel Mitoloji-Tanrının Maskeleri**. mge Kitabevi: Ankara.

Cuviller. Armand. (2003). **Felsefe Yazarlarından Seçilmi Metinler**. Doruk Yayımcılık: stanbul.

Cassirer, Ernst. (1980). **nsan Üstüne Bir Deneme**. Remzi Kitabevi Yayınları: stanbul.

Droste, Magdalena. (2002). **Bauhaus**. Taschen. Köln.

Erben, Walter. (2004). **Miró**. Taschen. Köln.

Erasmus. (2002). **Delili e Övgü**. Kabalıcı Yayınevi: stanbul.

Ergüden, Akın. (1990). **Gadamer'de Estetik Deneyim Kavramı**. *Felsefe ve Sanat*. Ara Yayıncılık: stanbul.

Eco, Umberto. (2001). **Açık Yapıt**. Can Yayınları: stanbul.

Freud, Sigmund. (2004). **Sanat ve Sanatçılar Üzerine**. Yapı Kredi Yayınları: stanbul.

Fromm, Erich. (1997). **Psikanaliz ve Zen Budizm**. Yol Yayınları: stanbul.

Fink, Eugen. (1994). **Felsefeye Lâıyk ve Uygun Olarak Bir Konu Olarak Oyun**. Sanat Dünyamız, sayı: 55, Yapı Kredi Yayınları: stanbul.

Gombrich, Ernst Hans. (1992). **Sanatın Öyküsü**. Remzi Kitabevi Yayınları: Ankara.

Gadamer, Hans-Georg. (2005). **Güzelin Güncelli i**. Çizgi Kitabevi: Konya.

Güçlü, Abdülbâki. - Uzun, Erkan. - Uzun, Serkan. - Yolsal, Ümit Hüsrev., (2003). **"Felsefe Sözlü ü"**. Bilim ve Sanat Yayınları: Ankara.

Hesse, Hermann. (2004). **Boncuk Oyunu**. Yapı Kredi Yayınları: stanbul.

Huizinga, Johan. (1995). **Homo Ludens**. Ayrıntı Yayınları: stanbul.

Hyams, Joe. (1995). **Zen ve Sava Sanatları**. Yol Yayınları: stanbul.

Herrigel, Eugene. (1995). **Zen Budizmi Yolu**. Optimal Matbaacılık: stanbul.

- lin Mikail.-Segal Elena. (2001). **nsan Nasıl nsan Oldu**. Say Yayınları: Ankara.
- p iro lu, Nazan-Mazhar. (1993). **Sanatta Devrim**. Remzi Kitabevi: stanbul.
- Ihan Koman. (2005). “**Retrospektif**”. Yapı Kredi Yayınları: stanbul.
- Jung, Carl Gustav. (2003). **nsan Ruhuna Yöneli** . Say Yayınları: stanbul.
- Jung, Carl Gustav. (1999). **Bilinç ve Bilinçaltının İlevi**. Say Yayınları: stanbul.
- Kılıçbay, Mehmet Ali. (1996). **Felsefesiz Sanat Oyunsuz Tarih**. mge Kitabevi: Ankara.
- Lynton, Norbert. (1991). **Modern Sanatın Öyküsü**. Remzi Kitabevi: stanbul.
- Laertios, Diogenes. (2003). **Ünlü Filozofların Ya amları Ve Ö retileri**. Yapı Kredi Yayınları: stanbul.
- Megill, Allan. (1998). **A ırılı ın Peygamberleri**. Bilim ve Sanat Yayınları: Ankara.
- Mor Köpük Be -Altı. (1985). “**Oyun**”. Sanat-Felsefe Dergisi.
- Nutku, Özdemir. (1998). **Oyun Çocuk Tiyatro**. Özgür Yayınları: stanbul.
- Nietzsche, Friedrich. (1992). **Yunanlıların Trajik Ça ında Felsefe**. Kabalcı Yayınları: stanbul.
- Onur, Bekir. (2005). **Türkiye’de Çocuklu un Tarihi**. mge Kitabevi Yayınları: Ankara.
- Özlem, Do an. (2001). **Günümüzde Felsefe Disiplinleri**. nkılâp Kitabevi: stanbul.

Ögel, Semra. (1977). **Çevresel Sanat**. T.Ü. Mühendislik- Mimarlık Fakültesi Yayınları: stanbul.

Özsezgin, Kaya. **Cumhuriyetin 75. yılında Türk Resmi**. Türkiye Bankası Kültür Yayınları.

Özdoğan, Berka. (2000). **Çocuk ve Oyun**. Anı Yayıncılık: Ankara.

Passeron, René. (1996). **Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi**. Remzi Kitabevi: stanbul.

Raillard, Georges. (2005). **Dü lerimin Rengi Bu**. Yapı Kredi Yayınları: stanbul.

Sennett, Richard. (2002). **Kamusal nsanın Çökü ü**. Ayrıntı Yayınları: stanbul.

Shiner, Larry. (2004). **Sanatın cadı**. Ayrıntı Yayınları: stanbul.

Schiller, Von Friederich. (1999). **Estetik Üzerine**. Kaknüs yayınları: stanbul.

Storr, Anthony. (1992). **Yaratma Dürtüsü**. Yayınevi yayıncılık: stanbul.

Suits, Bernard. (2995). **Çekirge-Oyun, Ya am Ve Ütopya**. Ayrıntı Yayınları: stanbul.

Soykan, Ömer Naci. (1991). **Sanatın Kayna ı Sorunu Oyun Ve Dans**. *Felsefe Dünyası*, 2.

Sanat Dünyamız, (2002). **“Picasso: Matador ve Bo a”**. sayı: 83, Yapı Kredi Yayınları: stanbul.

Sanat Dünyamız, (1996). **“Avant-garde 1945–1995”**. sayı: 59, Yapı Kredi Yayınları: stanbul.

Sanat dünyamız. (1994). **“Oyun Kültürü”**. sayı: 55, Yapı Kredi Yayınları: stanbul.

Suzuki, Shunryu. (2001). **Zen Zihni Ba langıç Zihnidir.** Dharma Yayınları: stanbul.

Sarıkartal, Zekiye. (2000). **Ça da Bir Tutum Olarak Enstalasyon (Yerle tirme) Ve Bir Sergi.** Yayınlanmamı Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, zmir.

enel, Alâeddin. (2001). **İkel Topluluktan Uygur Topluma.** Bilim Ve Sanat Yayınları: Ankara.

Terr, Lenore. (2000). **Oyun Yeti kinler çin Neden htiyaçtır?.** Literatür Yayıncılık: stanbul.

Tansu , Sezer. (1999). **Ça da Türk Sanatı.** Remzi Kitabevi: stanbul.

Tansu , Sezer. (1995). **Türk Resminde Yeni Dönem.** Remzi Kitabevi: stanbul.

Türk Dil Kurumu. (1998). **“Türkçe Sözlük”.** Türk Tarih Kurumu basım Evi: Ankara.

Winnicott, Donald Woods. (1998). **Oyun ve Gerçeklik.** Metis Yayınları: stanbul.

Watts, Alan. (1996). **Denemeler Taoculuk Zen ve Batı Kültürü.** Yol Yayınları: stanbul.

Alexander Calder, Eri im: 23.06.2006,
http://www.sfmoma.org/espace/calder/photo_lg_vine.html.

Constant Nieuwenhuys, Eri im: 23.06.2006,
http://images.google.com.tr/imgres?imgurl=http://www.8weekly.nl/images/art/060105_constant.

Eczacıba ı Sanal Müzesi, Eri im: 25.06.2006,
<http://www.sanalmuze.org/index.php>.

Elias, Julius A.. **Art and Play,** Eri im: 10.09.2004, <http://etext.virginia.edu/cgi-local/DHI/dhi.cgi?id=dv1-17>.

Oakeshott, M. (1995), **Work and Play,** Eri im: 06.12.2005,
<http://www.firstthings.com/ftissues/ft9506/oake.html>.

Öktülmü , B. (1999), **So uk Demirin Sıcak Dü leri**, Eri im: 21.06.2006,
<http://www.radikal.com.tr/1999/02/23/kultur/index.html>
Pablo Picasso, Eri im: 23.06.2006, <http://csdll.cs.tamu.edu:8080/picasso/>.

RES M L STES



Resim 1: Joan Miró, "Kâ it Yapı tırma" (Papier collé), 107x107 cm. Kâ it, ah ap, kuma , 1929, Özel koleksiyon



Resim 2: Joan Miró, "Ku Sevgisi" (The Caress of a Bird), 311x111x138 cm. Boyalı bronz, 1967, Miro Vakfı, Barcelona



Resim 3: Paul Klee, "Minik Cücenin Minik Masalı", 1925, Özel Derleme



Resim 4: Paul Klee, "Kuklalar", 1919–25, Bern Gzel Sanatlar Mzesi, svire



Resim 5: Pablo Picasso, "Bo a Ba 1" (Head of a Bull), 33,5x 43,5x19 cm. 1942, Picasso Müzesi, Paris



Resim 6: Pablo Picasso, "Maymun ve Yavrusu" (Baboon and Young), 56x 34x 71 cm. oyuncak araba, seramik e ya, metal, 1951, Picasso Müzesi, Paris



Resim 7: Pablo Picasso, "Ayakta Duran Üç Kadın" (Three Standing Women), 44x26,5 cm.
Kesilmi ve katlanmı kâ it, 1961, Özel Koleksiyon



Resim 8: Alexander Calder, “Biçimlendirilmi Üzüm Asması” (Shaped Vine), 250,2x175,3 cm. Sac plaka, 1946, Rita ve Toby Schreiber Koleksiyonu



Resim 9: Alexander Calder, “Mantar”(Champingnon), Yükseklik: 30 cm. Boyalı metal, 1956



Resim 10: Constant Nieuwenhuys, "Yeni Babil" (New Babylon), Maket, 1960, Gemeente Müzesi, Den Haag



Resim 11: Fikret Muallâ Saygı, "Karga", 12x12 cm. Kâ it üzerine guaj, 1951



Resim 12: Ihan Koman, "simsiz", 13x13x40 cm. Duralit, ip, 1980–85, Stockholm



Resim 13: Ihan Koman, "Hiperform", 60x60x145 cm. Paslanmaz çelik, 1978, Stockholm



Resim 14: Cihat Burak, "Eylemlerimiz", 140x140 cm. Tuval üzerine ya lı boya, Tarihsiz, Ankara Resim-Heykel Müzesi



Resim 15: Koray Ari , "Devinim ve Denge", 100x65x140 cm. Ah ap ve kösele, 1996–98

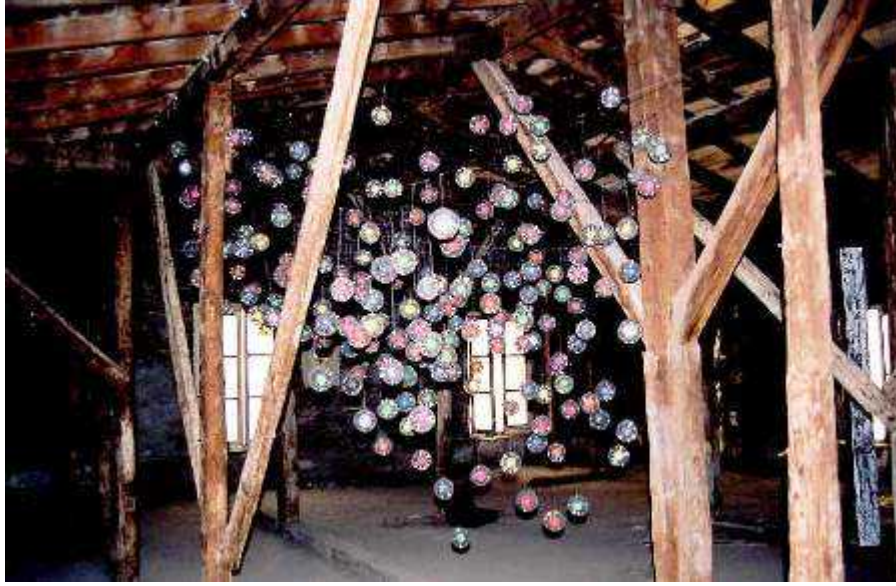


Resim 16: Selma Gürbüz, "Kuyruklu Oyun", 127x90,5x26 cm. Boyalı sac, 1998

SERG DEK ALI MALAR



Resim 17: "Günce I", deneme



Resim 18: "Günce I", Yerle tirme, Multi-medya, 2004, zmir



Resim 19: "Günce I", ayrıntı



Resim 20: "Günce II", deneme



Resim 21: "Günce II", deneme



Resim 22: "Günce II", deneme



Resim 23: "Günce II", 70x70x48 cm. Multi-medya, 2005, zmir



Resim 24: "Günce II", ayrıntı



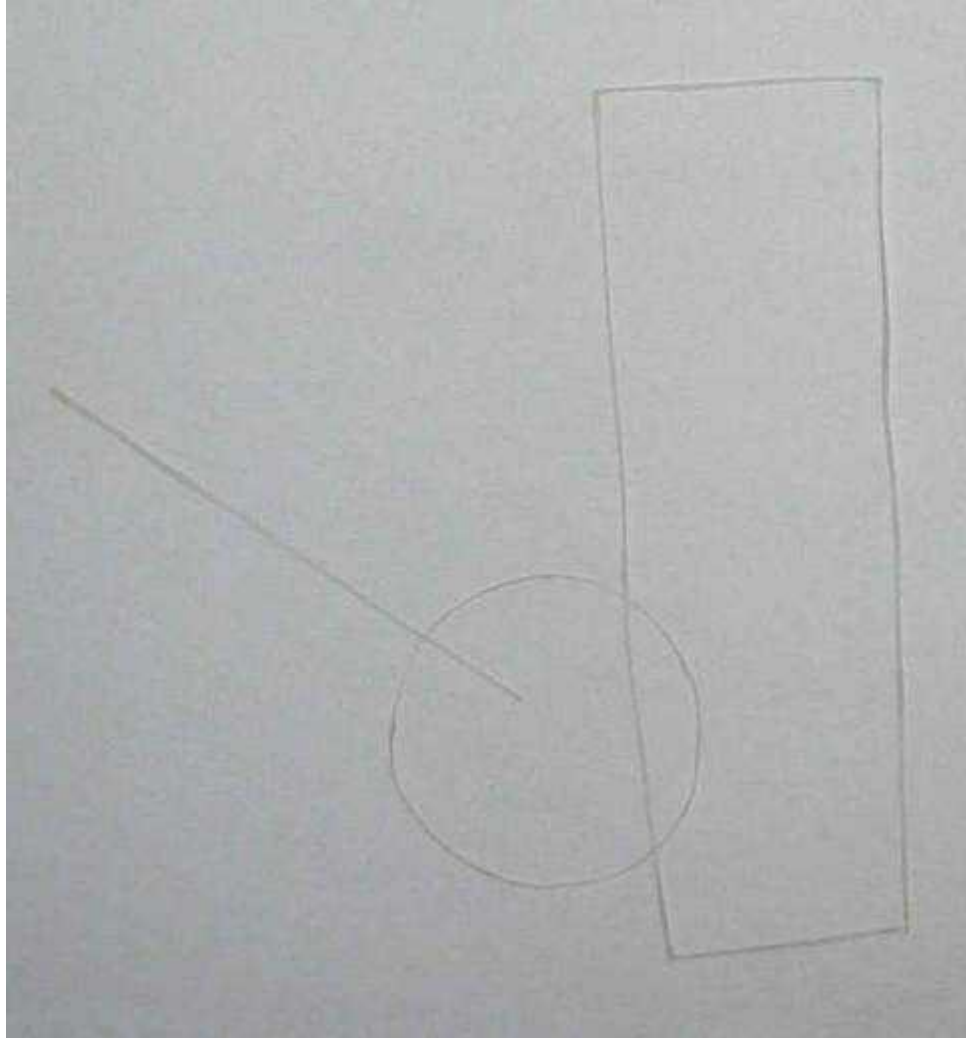
Resim 25: "simsiz IV", Yerle tirme, Multi-medya, 2006, zmir



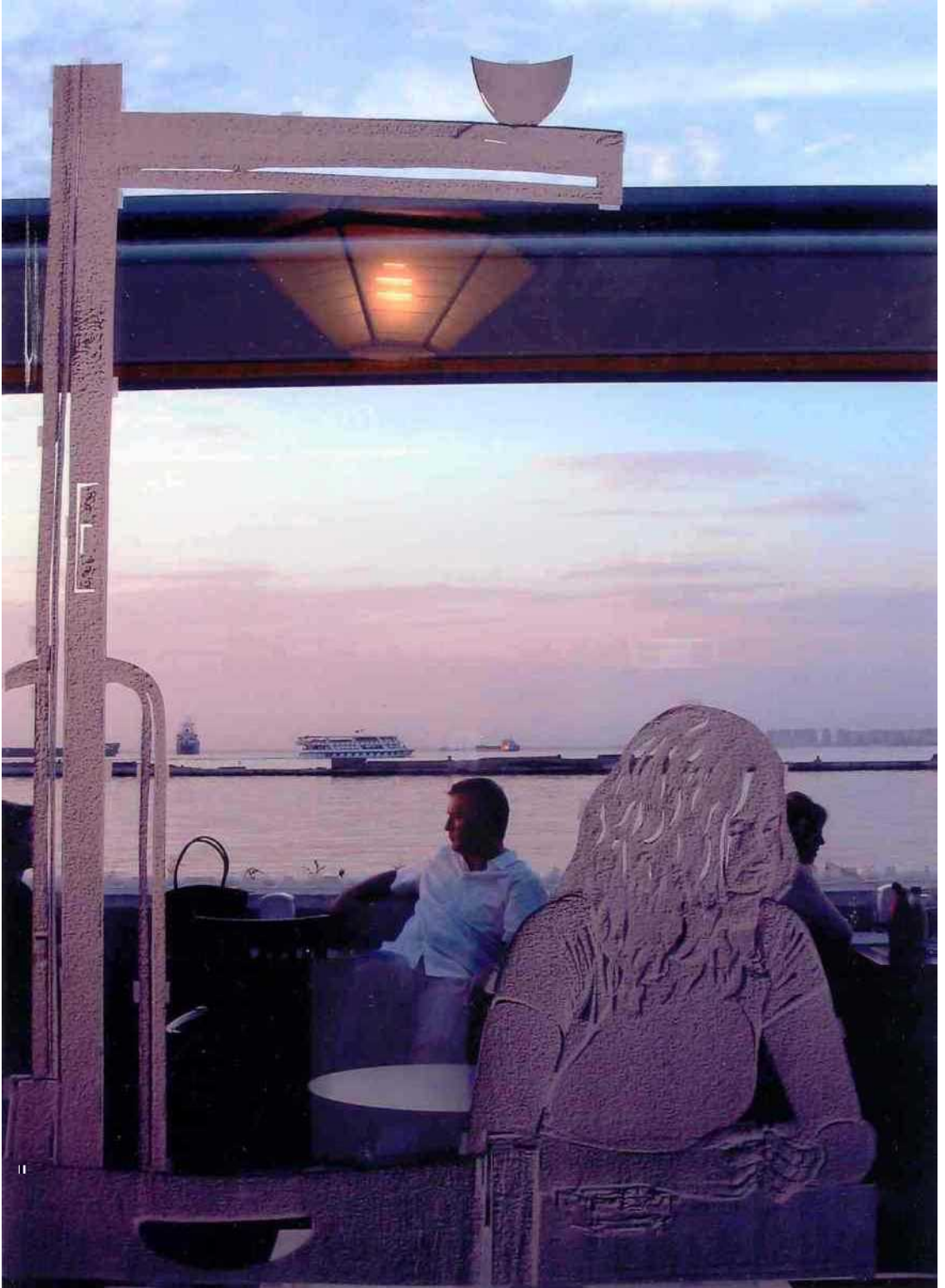
Resim 26: "simsiz IV", Yerle tirme, Multi-medya, 2006, zmir



Resim 27: "simsiz I", deneme



Resim 28: "simsiz I", 3,5x4 m. Kâğıt malzeme, 2004, zmir



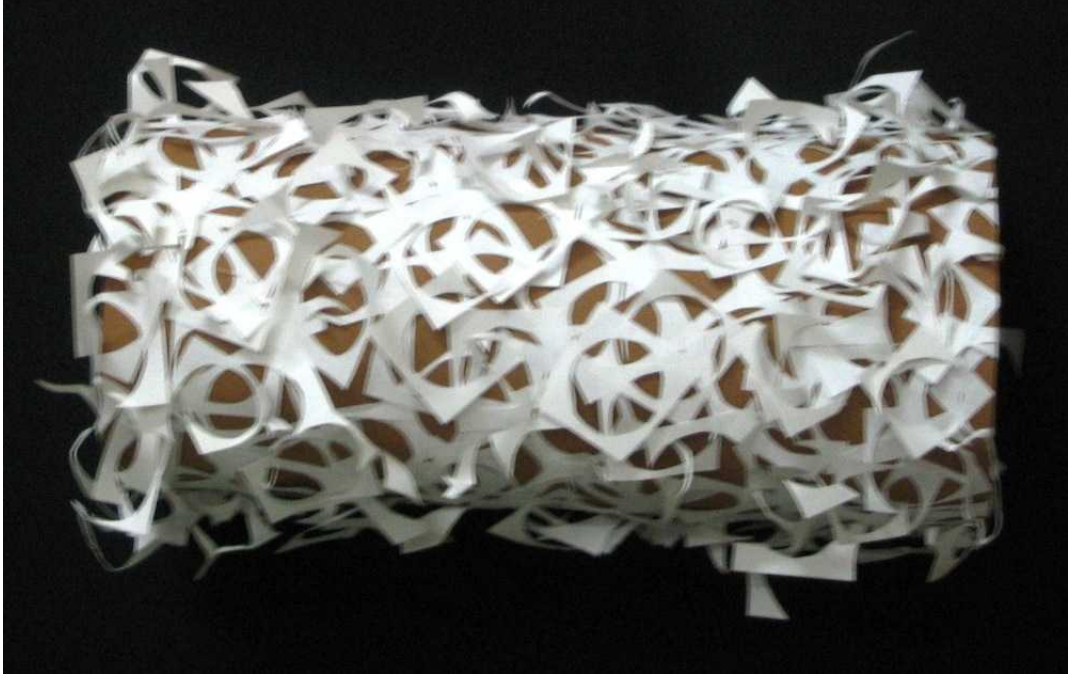
Resim 29: "simsiz II", 80x114 cm. Kâğıt malzeme, 2004, zmir



Resim 30: "simsiz II", 79x114 cm. Kâ it malzeme, 2004, zmir



Resim 31: "simsiz II", 73x58 cm. Kâ it malzeme, 2004, zmir



Resim 32: "simsiz III", deneme



Resim 33: "simsiz III", deneme



Resim 34: "simsiz III", 55x98x40 cm. Kâ it malzeme, 2005, zmir

KISALTMALAR

vs. : Vesaire
s. : Sayfa No