

**T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI**

**GÜNCEL SANATTA OYUN KURAMI VE OYUN
KAVRAMI**

SEMİN SİNEM CACHO DURAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Yrd. Doç. Ilgaz ÖZGEN TOPCUOĞLU

ANTALYA- 2016



T. C.

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

...../...../.....

Öğrencinin

Adı ve Soyadı

Semin Sinem CACHO DURAN

İmza



T. C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Semin Sinem CACHO DURAN

Semin Sinem CACHO DURAN tarafından hazırlanan “Güncel Sanatta Oyun Kuramı ve Oyun Kavramı” başlıklı bu çalışma 15/06/2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Yrd.Doç. Ilgaz ÖZGEN TOPCUOĞLU Danışman

Doç.Dr. Fatih BAŞBUĞ Üye

Doç.Dr. M. Cihan CAMCI Üye

ÖNSÖZ

Oyun olgusunu tez konusu olarak seçmemin nedeni oyun ve sanat arasındaki benzerliğin yanı sıra çok uzun süredir, oyunun bana göz kırpmasıdır. Yazmaya karar verme aşamasında yaptığım tek şey karşıma çıkan ipuçlarını takip etmek oldu. Oyun bana göre yanılısma ve realite arasındaki ince çizgide durur. Bu çizgide duran herkes özgürleşir. Evrenin başlangıcından bugüne bu şifre herşeyde sezilir. Rollerin, makamların, kültürlerin, dinlerin, mitolojinin, sanatın herşeyin içinde biraz oyun kokusu olması da bundandır. Hani Huizinga oyun için çok psişik, ne içgüdüyle ne de zihinle algılanabilen bir durum ötesidir diyor ya. Oyunu daha da öte bir yere yerleştiriyor. Bu özelliği çok basitçe, oyunun tutkulu oynanmasında ve oyuncunun kaptırmasında kendisini gösterir. Bu bir film izlerken, bir karakteri oynarken, bir şarkı dinlerken ya da söylerken, resim yaparken, işe giderken kendini gösterebilir. Ya edilgensindir ya da etken ama illa ki oyunun içindedir.

Oyun başlı başına araştırılmaya değer bir konu olmakla birlikte yaşamın, sanatın, doğanın kilit noktasıdır. Salt kurallara bağlı ve şematik değildir. Yaratıcı bir yönü vardır. Gerek oyun gerek sanat ancak özgür ortamlarda ortaya konulabilir. Oyunun kendi içinde kuralları olduğu gibi sanatta belli bir takım kurallar bulunmaktadır. Bu oyun kurucu veya sanatçının kendince koyduğu kurallar dizgesidir. Bu kurallar dışarıdan dikte edilmiş kurallar değildir. Bu özgür tavır oyundaki insanı ve onunla iletişime geçen herkesi özgürleştirir. Sanatçının kendisini ve onun eseri ve kendisiyle iletişime geçen herkesi özgürleştirdiği gibi. Sanatçı ve oyuncunun asıl amacı doyumdur. Beklentisiz oynanan oyunun ve icra edilen sanatın ereği yaratma erdemidir. Platonun erdemli kuklalarından öte bir doyum ve özgürlüktür bahis konusu.

Herşeyin içinde oyunun var olması olgusu, bırakmışlığı pes etmişliği akla getirebilir. Araştırırken oyunun o bambaşka ayak direyen, ciddiye alan, mücadelecı ve buna teşvik edici yüzüyle de karşılaştım. Bütün bunları –miş gibi yapmaların yanındaki ciddiyeti oyun bilinciyle sanata aktarmaya ve bunu anlatmaya çabaladım.

Oyun ve sanat olgusu üzerine çok fazla yazılı kaynağın bulunmaması güncel sanatın oyun ve sanat ilişkisine başka bir boyut getirmesi göz önünde bulundurulduğunda, 21.yy.' in bu oyunsal durumu yazılmalıydı. Konunun zorluğunu ve derinliğini iliklerime kadar duyarak yinede bu çekime kaygısız kalamadım.

Yolumu bulmam da emeği geçen tez danışmanım Yrd. Doç. Ilgaz ÖZGEN TOPCUOĞLU'na, ayrıca tüm çocukluğum boyunca hiç üşenmeden sabahları erkenden kalkıp, yumurtalarımı özenle boyayan anneme, içime oyun tohumu ektiği için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Semin Sinem Cacho Duran

Antalya, 2016



T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Semin Sinem Cacho Duran
	Numarası	20129518202
	Anasanat Dalı	Resim
	Danışmanı	Yrd. Doç. Ilgaz ÖZGEN TOPCUOĞLU
Tezin Adı		“Güncel Sanatta Oyun Kuramı ve Oyun Kavramı”

ÖZET

“Güncel Sanatta Oyun Kuramı ve Oyun Olgusu” başlıklı tez çalışmasında oyun olgusunu anlaşılır hale getirmek amacıyla, öncelikle oyun kavramı üzerine çalışmış düşünürlere yer verilmiştir. Oyun kavramı tarihsel, toplumsal, mitolojik, felsefî, sanatsal ve bireysel olmak üzere çeşitli açılardan kısaca ele alınmıştır.

Güncel sanatın, günümüzde kavramsal anlamda sürekli değişime uğrayan zemininde tanımlanmasının önem arz ettiği düşünülmüş; güncel sanata ve oluşum sürecine değinilmiştir.

Sanatsal bağlamda oyun kavramı ve günümüz sanatında oyunsal unsur incelenmiştir. Oyun ve Güncel Sanat’ın ortak noktaları ve benzerlikleri açıklanarak, bu bilgiler ışığında “Güncel Sanatta Oyun Kuramı ve Oyun Olgusu” başlıklı tez çalışması, oyun kavramından esinlenen ve oyun olgusunu kullanmaya eğilimli, 1960 sonrası güncel sanatçılarla desteklenmiştir.

Son olarak, tez yazarının konu ile bağlantılı olan alıřmalarından rnekler verilerek tez tamamlanmıřtır.

Bu tez alıřması aracılıęıyla gnmz sanatının olmazsa olmazı durumuna gelen ve yapıtta samimiyeti, varoluřu, yapıtın sanat yapıtı olmasını saęlayan unsurlardan en nemlisinin oyun olduęu sonucuna varılmıřtır. Oyunun teoride kavranması yanında uygulanabilirlik dzeyinde tespitlerde bulunulmuřtur. Bylece tez alıřmasının bařlıca hedeflerinden biri olan, geen sanatıları sanat alanındaki oyun kavramı ile tanıştırap, kendi sanatsal oyunlarını kurmalarında vizyon kazandırma hedefine ulařıldıęı dřnlmektedir.

Anahtar kelimeler: aędař sanat, Oyun olgusu, Sanatı



T.R.
AKDENİZ UNIVERSITY
Institute of Fine Arts



Student	Name Surname	Semin Sinem Cacho Duran
	Number	20129518202
	Department	Painting
	Advisor	Yrd. Doç. Ilgaz ÖZGEN TOPCUOĞLU
Thesis Name		The Play Concept in Comtemporany Art

SUMMARY

In order to make this thesis comprehensible, several philosophers who worked with the concept of 'play' in their works of art are focused upon. The 'play' element is briefly discussed from various angles, such as the historical, social, mythological, philosophical, artistic and personal viewpoints.

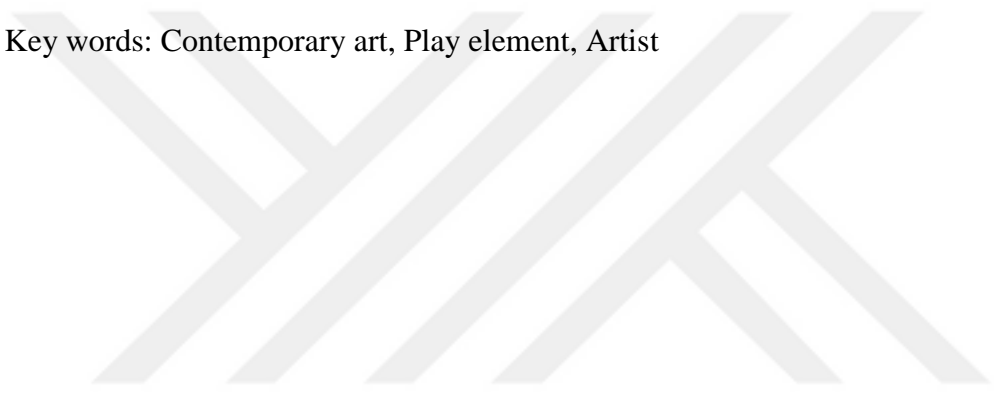
Contemporary art, which constantly changes the current definition of the basis of "conceptual meaning" is thought to have significance; It is attempted to be referred to in relation to contemporary art and the process of formation.

The research is about the element of 'play' in contemporary art. In support of this, the similarities of the notion of 'play' within the world of contemporary art will be analysed and discussed along with the artists who are inspired by the concept of 'play', and who tend to use the 'playful' element within their work. I will discuss the idea of 'play' and Contemporary Art with the objective to explain the things that they have in common, and then incorporate this information into the light of "The Play Concept in

Contemporary Art". Finally, the thesis dissertation is complemented by various examples of the artistic works associated with the author.

The aim of this thesis is to introduce the young artist to the concept of the element of 'play' within contemporary art in the hope of helping them to find their own voice in today's world of art.

Key words: Contemporary art, Play element, Artist



İÇİNDEKİLER

Bilimsel Etik Sayfası	i
Tez Kabul Formu	ii
Önsöz/Teşekkür	iii
Özet	v
Summary	vii
İçindekiler	ix
Şekiller Listesi	xi
Giriş	1
BİRİNCİ BÖLÜM- OYUN KURAMI VE OYUN OLGUSU	2
1.1. Oyun Kuramı	3
1.1.1. Heraklitos ve Platon	4
1.1.2. Nietzsche	5
1.1.3. Schiller	7
1.2. Oyun Olgusu	9
1.2.1. Huizinga	11
1.2.2. Heidegger	13
1.2.3. Gadamer	16
1.2.4. Derrida	18
1.3. Sosyal ve Kültürel Bir Olgu Olarak Oyun Kavramı	20
1.4. Mitolojik Bağlamda Oyun Kavramı	21
1.5. Bireysel (Öznel) Bir İhtiyaç Olarak Oyun Kavramı	24
1.6. Sanatsal Bir Olgu Olarak Oyun Kavramı	27

İKİNCİ BÖLÜM- GÜNCEL SANATTA OYUN KURAMI VE OYUN KAVRAMI	29
2.1. Güncel Sanat.....	29
2.1.1. Dadaizm.....	37
2.1.2. Kavramsal Sanat.....	38
2.1.3. Fluxus	41
2.1.4. Land Art (Yeryüzü Sanatı).....	41
2.1.5. Body Art (Vücut Sanatı).....	42
2.1.6. Performans Art (Gösteri Sanatı).....	43
2.1.7. Happening (Oluşumlar).....	44
2.1.8. Süreç Sanat	44
2.1.9. Kamusal Sanat.....	45
2.1.10.Yoksul Sanat.....	45
2.1.11. Enstalasyon (Yerleştirme)	45
2.1.12. Video Art (Video Sanatı)	47
2.2. Güncel Sanat ve Oyun Olgusunun İlişkisi	48
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM- OYUN NİTELİĞİ TAŞIYAN GÜNÜMÜZ SANATÇILARI VE YAPITLARINDAN ÖRNEKLER	54
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM- TEZ BAĞLAMINDA GERÇEKLEŞTİRİLEN ÇALIŞMALAR	73
Sonuç	113
Kaynakça	115
Özgeçmiş	119

ŒEKİLLER LİSTESİ

Fotoğraf 1 Van Gogh, Bir Çift Ayakkabı, 1886

<http://lebriz.com/pages/lsd.aspx?lang=TR§ionID=2&articleID=945&bhcp=1>,
19.06.2014

Fotoğraf 2 Marcel Duchamp, Çeşme (Fountain),1917

<http://www.tamsanat.net/yayinlar/makale.php?post=591>, 24.05.2016

Fotoğraf 3 Yayoi Kusama, Infinity Mirrored Room - The Souls of Millions of Light
Years Away

<http://www.thebroad.org/art/yayoi-kusama/infinity-mirrored-room-souls-millions-light-years-away>

Fotoğraf 4 Nam June Paik, TV Buddha, 1974

<https://switchtalk.wordpress.com/2010/01/01/tv-buddha-1974/>

Fotoğraf 5 Joseph Kosuth, “One and Three Chairs” (Bir ve Üç Sandalye)

<http://www.e-skop.com/skopbulten/tezler-sanat-hayat-baglaminda-nesnelerin-yeniden-okunmasi/2440>

Fotoğraf 6 Marina Abromoviç, The Lovers, 1999

<http://www.rasa.net/writings/dissertation.html>, 07.06.2016

Fotoğraf 7 Marina Abromoviç, The Artist is Present

<http://sanatkaravani.com/wp-content/uploads/2015/03/arton44.jpg>, 2016

Fotoğraf 8 Piero Manzoni, Artist's Shit (Merda d'artista),

1961 <http://www.tate.org.uk/art/artworks/manzoni-artists-shit-t07667>, 2016

Fotoğraf 9 Piero Manzoni, Base Magica, 60 x 79.5 x 79.5 cm, 1961

<https://contemporaryartnow.wordpress.com/2013/04/07/base-magica-scultura-vivente-magisk-sockkel-nr-2-piero-manzoni/>, 2016

Fotoğraf 10 Cindy Sherman, Doll Clothes,

1975 <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/cindysherman/gallery/11/#/0/doll-clothes-1975>, 2016

Fotoğraf 11 Felix Gonzales-Torres, Perfect Lovers, 1991

<http://matchcut.blogspot.com.tr/2012/12/the-work-of-felix-gonzales-torres-1957.html>, 2016

Fotoğraf 12 Felix Gonzales-Torres, Portrait of Ross

<http://f101emilypfister.tumblr.com/post/131460856570/ufansius-unti-tled-por-trait-of-ross-in-la>, 2016

Fotoğraf 13 Joseph Beuys, Fat Chair, 94.5x 41.6 cm, 1964

http://www.wikiart.org/en/joseph-beuys/fat-chair-1964-1?utm_source=returned&utm_medium=referral&utm_campaign=referral, 2016

Fotoğraf 14 Tracey Emin, My Bed, 79 x 211 x 234 cm, 1998

http://www.saatchigallery.com/artists/artpages/tracey_emin_my_bed.htm, 2016

Fotoğraf 15 Rirkrit Tiravanija, Untitled 2001 (the magnificent seven, spaghetti western)

<http://www.westkwoon.hk/en/mplus/explore-the-collection/untitled-2001-the-magnificent-seven-spaghetti-western-rirkrit-tiravanija-thai-born-argentina-1961-t-2014-22>, 2016

Fotoğraf 16 Ai Weiwei, Sunflower Seeds, 2012

<http://www.juxtapoz.com/news/ai-weiwei-sunflower-seeds-mary-boone-gallery-nyc/>, 2016

Fotoğraf 17 Ai Weiwei, Sunflower Seeds, 2012

<http://www.juxtapoz.com/news/ai-weiwei-sunflower-seeds-mary-boone-gallery-nyc/>, 2016

Fotoğraf 18 Louise Bourgeois, Maman

<http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/exam-help/themes/mother-and-child>, 2016

Fotoğraf 19 Yayoi Kusama, Dots Obsession

http://courses.washington.edu/femart/final_project/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/dot-11.jpg, 2016

Fotoğraf 20 Yayoi Kusama, Within Her Art, 2008

http://courses.washington.edu/femart/final_project/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/3.jpg, 2016

Fotoğraf 21 Semin Cacho, Profile Photo 1, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 22 Semin Cacho, Profile Photo 2, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 23 Semin Cacho, Profile Photo 3, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 24 Semin Cacho, Profile Photo 4, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 25 Semin Cacho, Profile Photo 5, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 26 Semin Cacho, Profile Photo 6, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 27 Semin Cacho, Profile Photo 7, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 28 Semin Cacho, Profile Photo 8, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 29 Semin Cacho, Profile Photo 9, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 30 Semin Cacho, Profile Photo 10, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 31 Semin Cacho, Profile Photo 11, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 32 Semin Cacho, Profile Photo 12, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 33 Semin Cacho, Profile Photo 13, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 34 Semin Cacho, Profile Photo 14, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 35 Semin Cacho, Profile Photo 15, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 36 Semin Cacho, Profile Photo 16, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 37 Semin Cacho, Profile Photo 17, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 38 Semin Cacho, Profile Photo 18, İllüstrasyon, 2014

Fotoğraf 39 Semin Cacho, Profile Photo 19, Karton Üzerine Yağlıboya, 50 x35 cm, 2015

Fotoğraf 40 Semin Cacho, Profile Photo 20, Tual Üzerine Karışık Teknik, 50 x 60 cm, 2015

Fotoğraf 41 Semin Cacho, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 1, Fotoğraf, 2014

- Fotoğraf 42 Semin Cacho**, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 2, Fotoğraf, 2014
- Fotoğraf 43 Semin Cacho**, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 3, Fotoğraf, 2014
- Fotoğraf 44 Semin Cacho**, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 4, Fotoğraf, 2014
- Fotoğraf 45 Semin Cacho**, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 5, Fotoğraf, 2014
- Fotoğraf 46 Semin Cacho**, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 6, Mukavva Üzerine Karışık Teknik, 29 x 35 cm, 2014
- Fotoğraf 47 Semin Cacho**, Goocy Egg 1, Fotoğraf, 2015
- Fotoğraf 48 Semin Cacho**, Goocy Egg 3, Fotoğraf, 2015
- Fotoğraf 49 Semin Cacho**, Goocy Egg 3, 2015
- Fotoğraf 50 Semin Cacho**, Goocy Egg 4, 2015
- Fotoğraf 51 Semin Cacho**, Iggy, İllüstrasyon, 2015
- Fotoğraf 52 Semin Cacho**, Iggy, İllüstrasyon, 2015
- Fotoğraf 53 Semin Cacho**, Iggy, Maskot, Heykel, 2015
- Fotoğraf 54 Semin Cacho**, Iggy, Maskot, 2015
- Fotoğraf 55 Semin Cacho**, Iggy, Maskot, 2015
- Fotoğraf 56 Semin Cacho**, Iggy, Maskot Tasarım, 2015
- Fotoğraf 57 Semin Cacho**, Öldü, Tual Üzerine Karışık Teknik, 90 x 96 cm, 2015
- Fotoğraf 58 Semin Cacho**, Kutsama, Tual Üzerine Yağlıboya, 92 x 96 cm, 2015
- Fotoğraf 59 Semin Cacho**, Galaktik Oyun, Kağıt Üzerine Yağlıboya, 65 x 94 cm, 2015
- Fotoğraf 60 Semin Cacho**, Saçılma, Mukavva Üzerine Karışık Teknik, 25 x 35 cm, 2015
- Fotoğraf 61 Semin Cacho**, Manzoni'ye Öykünme, 2015
- Fotoğraf 62 Semin Cacho**, Manzoni'ye Öykünme, 2015
- Fotoğraf 63 Semin Cacho**, Don Kişot, Mukavva Üzerine Yağlıboya, 20 x 23 cm, 2014
- Fotoğraf 64 Semin Cacho**, Atomik, Tual Üzerine Yağlıboya, 60 x 82 cm, 2015
- Fotoğraf 65 Semin Cacho**, Çekim Kanunu, Tual Üzerine Yağlıboya, 40 x 60 cm, 2015
- Fotoğraf 66 Semin Cacho**, Tabula Rasa, Tual Üzerine Yağlıboya, 89 x 116 cm, 2016
- Fotoğraf 67 Semin Cacho**, Tual Üzerine Yağlıboya, 65 x 80 cm, 2016

GİRİŞ

Bu tez oyun niteliđi taşıyan, güncel sanatı ve sanatçıları inceleyip oyunsal unsurları belirleyerek, yaratıcılık ve üretim aşamasında bu unsurlardan bir katolizer olarak yararlanma amacı güden bir çalışma olarak düşünölmüştür. Bu bağlamda oyunun ne olduđu, sanatsal, mitolojik, toplumsal niteliklerine ve güncel sanatta kullanımına değinilmiştir.

İlkelin büyülu, şamanik yanını, rafıneliđinin ve ruhaniliđinin güncel sanatla olan ilişkisi üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda; oyunsal unsuru anlamlandırmak bakımından mitoloji, sosyoloji ve felsefe gibi disiplinlerden de yararlanılmıştır.

Güncel sanatçılardan çeşitli örneklerle desteklenen tez çalışması, tez yazarının uygulamalarına da yer verilerek sonlandırılmıştır.

Oyun ve sanat yüzyıllardır kolkola yürüyen iki unsurdur. Onların birbirlerine yakınlığı ve oyunun yaratıcılık bağlamında ki etkisi yok sayılamaz. İlkel kabilelerden bu yana, üstelik hayvanlarda bile var olan oyun insanın ortaya çıkmasıyla bambaşka bir nitelik kazanmıştır.

Oyunun ve güncel sanatın amacı iletişim olan titreşimler, hareketler, görüngüler bütünü olarak ele alındığında toplumsal ve bireysel açıdan incelenmesinin önemi büyüktür. Evrenin kodlarına yakın bir sırrı bünyesinde taşıyan bu unsurlar, sanatçılara farklı boyutların kapısını aralamalarında yardımcı olur.

1.BÖLÜM: OYUN KURAMI VE OYUN OLGUSU

Sanatın ne olduğu ve neden yapıldığı soruları yüzyıllardır düşünürleri ilgilendirmiş ve cevap aramaya itmiştir. Bu ihtiyaç üzerine kuramlar geliştirilmiş, bu kuramlar genel olarak üç maddede ele alınmıştır.

Taklit Olarak Sanat

Platon'un (M.Ö. 427-347) öne sürdüğü görüşe göre; dünyadaki tüm varlıklar birer kopyadan ibarettir. Daha mükemmel hayal bile edilemeyecek olan başka bir dünya mevcuttur ama bizim görme duyumuz ne yazık ki Platonun 'idealar dünyası' diye adlandırdığı dünyayı görmeye yetmez. Bizim gördüklerimizin sadece bu idealar dünyasının yansımaları ya da kopyaları olduğu görüşünden yola çıkan Aristoteles (M.Ö. 384-322) ise: Sanatın görevinin, doğayı taklit etmek olduğu görüşündedir. Aristoteles'e göre ancak taklit aracılığıyla sanatçı sanat eserini oluşturabilir. Böylece sanatçı insanlara yaşattığı bu duygusal durum sayesinde, ruhun aranmasına ve ruha ulaşılmasına ön ayak olur. Bu nedenle sanatçının görevi kutsaldır. Platona göre ressam taklitçidir. Çünkü idealar dünyasının ulaşılmazlığından dolayı Tanrının ya da insanların yaptığı nesnelere taklit eder.

Yaratıcılık Olarak Sanat

Temsilcisi Benedetto Croce (1866-1952)'dur. Croce'ye göre; sanatçının ortaya yeni bir ürün getirmesi beklenir. Taklit dışlanır, gerçeğin taklit edilmesinin anlamsız olduğu düşünülür. Önemli olan güzeli taklit etmek değil, söz konusu olan onu yüceltmek, yaratmak, eksikliğinde de onu varetmektir. Ayrıca sanatçı, taklit ettiği zaman yaratma özelliğini kaybeder. Sanatçı gözlem ve izlenimlerini gerek birleştirerek gerekse eksilterek bir senteze ulaştırır. Bu sentezi oluştururken estetik sezgisini kullanır. Sanatçı yeteneklerini ve hayal gücünü kullanarak ürün verir.

Oyun Olarak Sanat

Temsilcisi Friderich Schiller (1759-1805)'dir. İnsanın oynadığı sürece insan olduğunu dile getiren düşünür, gerçek özgürlüğe ancak sanat yoluyla ulaşılabileceğini ve bu yolla ulaşılan halin tam bir varoluş hali olduğunu savunmaktadır. Ona göre; İnsanın duyumsal ve biçimsel olmak üzere iki temel dürtüsü bulunur. Biçimsel dürtü; değişimin reddi, güven ihtiyacı, istikrar, zamanı ortadan kaldırma eğilimlerini bünyesinde barındırırken, 'duyumsal dürtü' ile değişim, zamanın içeriğe sahip olması öngörüsü ve duyguların doyurulması devreye girer. Birbirlerine zıt bu iki duygu çatışma içindedirler. Biçimsel dürtünün bastırılması halinde duygular zarar görürken, duyumsal duygunun bastırılması toplumsal ve ahlaksal sorunlara yol açar. Schiller bu iki dürtünün dengelenmesini sağlayabilecek üçüncü bir dürtü olduğunu ve bunun da oyun dürtüsü olduğunu savunur. Zamanı zamanda ortadan kaldıran, oluşu mutlak varlıkla, değişimi özdeşlikle değiştirmeyi amaçlayan bir dürtüdür oyun dürtüsü. Zamanı zamanda ortadan kaldırmak yani sanki zaman hiç geçmiyormuş gibi yapmak, bir nevi simülasyondur ve oyunun özünü oluşturmaktadır. Söz konusu simülasyon, üç boyutlu objelerin iki boyutlu bir satır üzerinde göz oyunları ile, sanki üç boyutlu bir nesne izlenimi vermeye çalışması ile resim sanatında da görülmektedir. Bu bağlamda, sanatın kendisi simülasyon, yanılsama ve oyundan ibarettir. Aşağıda detaylı olarak Schiller ve oyun kuramından bahsedilmektedir.

1.1. Oyun Kuramı

Oyun kuramının temsilcisi her ne kadar Schiller gibi görünse de birçok düşünür Schiller'in oyun kuramının oluşmasına katkıda bulunmuştur. Bu bağlamda, düşünsel gelişimin izlenmesi açısından önemli düşünürlere yer vermenin yerinde olacağı düşünülmüştür.

Oyun kavramı, ilk defa batı felsefesinde, Sokrates öncesi dönemde dikkat çekmeye başlamıştır. Öte yandan oyun doğu felsefesinde, eski dinlerin yaratılış öykülerinde,

Hindu yaratılış ilahilerinde, canlı varlığın olduğu her yerde ve en başından beri var olmuştur.

1.1.1. Herakleitos (MÖ 535- 475) ve Platon (MÖ 427-MÖ 347)

Batı felsefesinde ‘oyun’ denildiğinde ilk olarak, Heraklitos’un “Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur.” ünlü özdeyişi ile karşılaşılmaktadır (Dursun, 2014, s.23). Yunanca olan bu deyiş üzerine Heraklitos sonrası düşünürler bir çok yorum yapmışlardır. David Miller “Zaman (Aion), bir oyun tahtasındaki taşları hareket ettirerek oynayan bir çocuktur. Krallık çocuğa aittir.” olarak yorumlarken, Heidegger “Varlığın kaderi/takdiri, oynayan bir çocuktur varolanların varlığı, kurucu zemini yöneten, arkhe. Varlığın kaderi: oynayan bir çocuk” şeklinde yorumlamaktadır. Nietzsche ise; “Heraklitos’a göre evren, Zeus’un bir oyunudur, yahut fiziğe uygun deyişle, ateşin kendisi ile oyunudur.” diye yorumlamaktadır (Nietzsche, 1985: 51).

Aion sözcüğü varolma tarzı, yaşam, zaman, yaşam ömrü, gibi farklı biçimlerde çevrilmektedir. Heidegger ise ‘Aion’ sözcüğünü, varlık ve temel nedenin birbirine ait olması anlamına gelen ‘logos’ olarak yorumlamaktadır. Aynı zamanda bu sözcüğü ‘dünya zamanı’ olarak da çevirmekte, “kosmos olarak onda zamanlaşan dünyevileşen dünyadır” yorumunu da ekleyerek ‘logos’, ‘physis’ ve “kosmos” gibi birçok sözcüğün de birleşimi şeklinde görmektedir (Heidegger, 1991:112-113). Yunancada ‘logos’ toplamak, biriktirmek anlamına gelir. Physis; bir şeyin kendinden hareketle ortaya çıkması “yaratma”, “toplanan, biriktirilen Physis ile kendinden dışarıya çıkma imkanı bulur” (Heidegger, 1998:51). “Gizini açan”, “gizlenen”, “böyle bir imkânı barındırandır, (olma imkanı sağlama)” (Dursun, 2014:28).

Heidegger, Aion’u varlığın kaderi olarak da çevirmekte ve onu oynayan bir çocuk olarak ifade etmektedir. Üstelik de bu en büyük muazzam çocuk insanların yaşamları boyunca buldukları özlerinin tehlikede olduğu (bu) oyunun gizemidir. Yalnızca bir oyun vardır, o da biriciktir. Bu oyunu da oynama yeteneği olan ‘muazzam bir çocuk’ oynar. Bu çocuk krallığa aittir.

Bu çocuğun neden oynadığını ise Heidegger şöyle açıklamaktadır. “O oynar, çünkü oynar. Çünkü oyuna batar. Oyunun, ‘niçin’siz olduğunu söyler ama aynı zamanda “Hiçbir şey, temel nedensiz değildir” demektir (Heidegger, 1991:112-113).

Nietzsche’ye göre “Saf ateş nasıl oluyor da saflıktan bu kadar uzak şekiller alıyor?” sorusunun yanıtı ‘oyun’ dur. Yine sorunun cevabını kendisi vermiştir. “Ancak ölümsüz ve saf ateşin oyunu iledir ki sayısız dönüşüm yerini buluyor ve oynayan kendini çoğaltıyor. Bir olan, işte ancak bu anlamda, aynı zamanda çok oluyor. Böylece hep yeni olarak uyanan oynama güdüsü başka başka dünyaları hayata geçiriyor. Bu güdüyle birlikte saf ateş kendini toprağa ve suya dönüştürüyor.” (Nietzsche, 1985:49).

Platon’un oyuna bakışı ele alındığında ‘taklit’ ve ‘kukla’ kavramları öne çıkmaktadır. Yunanca’da kukla sözcüğü oynamak sözcüğünün kökünden türetilmiştir. İnsan bir kukladır ama hiçbir şekilde iradesiz değildir. Tanrıların yarattığı kukla olan insan; akıl, irade ve duyguları ile erdem ve kötülük arasında seçimler yapma iradesine sahiptir. Yaptığı seçimlerden dolayı erdemli kuklalar olan insanlar bir nebze olsun mahkûm olmaktan kurtularak yaşamış olurlar.

Platon, eğitimin oyunsal olması gerektiğini savunarak, insanın kendi işini yapmasını da erdemle ilişkilendirmektedir. Platon için oyun, insanların doğuştan eğilim gösterdikleri alana doğru yönlendirme ve o alanda mükemmelliğe ulaşmasını sağlayacak bir biçimlendirme sürecidir. İnsanların yaptığı seçimlere göre Tanrıların oyununa katılması bile mümkün olabilmektedir.

Platon’a göre görüntüler dünyası tamamıyla bir oyundan ibarettir. Ona göre; yaşarken oynar gibi yaşamak gerekir. Herakleitos ise tüm evrenin bir oyuncaktan ibaret olduğunu söylemektedir. İnsanın tüm çabası oyun olmalıdır.

1.1.2. Nietzsche (1759 -1805)

Nietzsche’de tragedya kavramı ve oyun kavramı birbiriyle sürekli ilişki halindedir. Nietzsche oyunu, Sokrates öncesi düşüncede aramaktadır. Heraklitos’un “Aion, dama

oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur.” özdeyişini Nietzsche; “Herakleitos’a göre evren, Zeus’un bir oyunudur, yahut fiziğe uygun deyişimiyle, ateşin kendisi ile oyunudur.” (Dursun, 2014:23) şeklinde yorumlar. Nietzsche’nin gözünden bakıldığında Apolloncu ve Dionysoscu iki kuvvet vardır. Bu iki kuvvet birbirleri içerisinde karşıtlık gösterirler. Sürekli kavga halindedirler ve bu kavga hali bunların varoluşlarında mevcuttur. Tragedya ile bu iki kuvvet sanatın biçimleri şeklinde ifade bulurlar. Yunanlılar sanatı, yaşamın bunca çelişkilerine ve acısına rağmen oyun oynamanın bir biçimi şeklinde görmektedirler. Bu iki kuvvet hakkında inceleme yaparken ‘bireyselleştirme ilkesi’ ve ‘yeter sebep ilkesi’ nden bahsetmek gereklidir.

“Yeter sebep ilkesi; görünüşler dünyasının nedensel bir şekilde düzenlenmesine izin verir, böylece tek tek nesnelere birbirinden ayırarak kurar. Bireyselleştirme ilkesi, bağımsız nesnelere yaratmak için varoluş sürekliliğinin (flux) durağanlaşmasına izin verir” (Hinman, 1974:109). Bu iki ilke de nesnelere ayırıklaştırır, tekleştirir ve durağanlaştırır (Şöyle düşünelim flu bir arka planda net bir elma gibi). Bu ilkeye karşıt durum ise Dionysosçu bakış açısıdır. Dionysosçu bilinç, dinamizm, süreklilik kaynağıdır. “Barbar Dionysosçu sarhoş olma, zalimlik ve gaddarlık ile karakterize edilir.”(Dursun, 2014:42). “Dionysosçu oyunun barbarca formu, kademe kademe yaşamın yıkımına yöneldiğinden, üstesinden gelinmelidir.” (Hinman, 1974:110). Tam da bu noktada Apolloncu oyun devreye girer. Apolloncu kuvvet bu ilkenin zaman, mekân, nedensellik ve düzen verme kavramlarıyla anılması, Dionysoscu bakış açısının tamamıyla zıttı durumundadır. Apolloncu sanat akılcı, ölçüde son derece durağan, mümkün olduğunca sıkıcı bir karakter gösterirken bu hissi yaratan görsel anlamda görüntülerle oynama sanatıdır. Ana karakteri akılcılıktır. Bu da Nietzsche’ye göre bu iki kuvvetin ebedi oyunudur. Herakleitosun Aion ‘unun kendisiyle oyunudur. “Sils Maria” şiirinde, birdenbire birin iki olduğu şeklinde ifade ettiği iki karşıt durum, Nietzsche oyunu tragedya ve sanat üzerinden tanımlama biçiminin örneğidir.

Apolloncu kuvvet; durağanlığı yaratır, şeyleri tekilleştirir, ayırıklaştırır, bireyselleştirir, bu kuvvet akışını kesintiye uğratan bir kuvvettir. Dionysoscu kuvvet

Apolloncunun tersidir. Daima hareket halindedir. Yani bir elma resmini arkası flu şekilde resmedip bu resmin yanyana akıcı bir ritimle tamamıyla flulaşıncaya kadar yinelenmesi, araba tekerleğinin dönmesi ve tekerleğin hareketsiz hali gibi.

Dinamizm ve durağanlık ikiliği içindeki bu oyun zorunluluk mudur, “olumsal” bir oyun mudur? Sorusuna Nietzsche’nin cevabı ne tam zorunlu ne de tam olumsaldır.

1.1.3. F.Schiller (1770-1835)

F.Schiller (1770-1835), estetik kuramını aydınlanma çağının düşünürlerinden olan Kant’tan etkilenerek oluşturmuştur. Kuramın oluşturulmasındaki ana düşünce; insanoğlunu sosyal yaşamın “esaret” zincirlerinden kurtararak sıradan yaşamı “haz ve güzellik halkalarına” dönüştürme yolunu aranmasıdır. Buna göre; insanın kendi içindeki bütünlüğü oluşturmak, içinde yaşadığı gerçeğin fiziksel ve ahlaksal sınırlılıklarının kaldırılması ile mümkündür. ”Schiller’e göre gerçekler oyun içinde ciddiyetini kaybetmektedirler.” (Sevinç, 2004:39). Temel ihtiyaçlarını karşılayan insan, oyuna yöneldiğinde içsel bütünlüğünü geliştirip yaşamını değiştirebilmekte ve daha doyurucu bir yaşama biçimine geçebilmektedir. Buna göre; birbiri ile çelişen iki zıt dürtü mantık ve duygusallık ancak oyun ile doyurulabilmektedir. Oyun insanı yalnızlığa itmekte, aksine kendini ifade etmesine fırsat tanırken aynı zamanda eğlendirici, doyurucu, haz verici duyguları beraberinde getirmektedir (Sevinç, 2004:36).

“İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup” adlı eserinde Schiller’in oyun kavramı Platoncu oyun kavramının bir devamı niteliğindedir. Bu kitapta Fransız Devrimi’ni yaşamış olan yazar devrimin getirilerinden hoşnutsuzluğunu dile getirmektedir.

Fransız devriminden sonraki dönemin, faydanın ve ihtiyacın damgasını vurduğu pragmatik bir dönem olduğu görülmektedir. Bilim de dâhil olmak üzere birçok alanda bu kendini göstermektedir. Bu dönemde felsefi araştırmanın, sanatın ve bilimin sınırları daraltılmıştır. Bilim daha çok fizik bilimi olarak ağırlık kazanmış, doğa toplumu ve fizik başa baş derecede önem kazanmıştır. Artık insan doğa toplumunun bir parçasıdır.

Doğa toplumu; raslantılar ve fiziksel güçler tarafından yönlendirilmektedir. Doğa toplumuna taban tabana zıt olan, hatta onun ortadan kaldırılması gerektiğini savunan akıl toplumu; fiziksel ve gerçek insanı, sorunlu da olsa ahlaki insan haline getirme ve toplumu bu alanda örgütleme gerekliliğini savunur. Bu ilkeler koyan aklın bir özelliğidir. İnsan bir tarafı ile raslantısallıklar içindedir, diğer yandan ise kural koyucu, zorunluluğu temsil eden ilkeler belirleyen, akılcı bir yanı vardır. Her iki tarafında olası baskınlığı tehlikelidir.

Schiller bu durumu şu şekilde dile getirir: “İnsan ise iki tarzda kendine ters düşebilir: Ya vahşi biri olarak, duyuları ilkelerine egemen olursa; ya da barbar olarak, ilkeleri duyularını mahvederse. Vahşi, sanatı hor görür ve doğayı, kendinin sınırsız hâkimi olarak bilir; barbar, doğayla alay eder ve onun şerefini ayaklar altına alır, ama çoğu zaman kölenin kölesi olmaya vahşi insandan daha çok devam eder.” (Dursun, 2014:36). Vahşi ya da barbar olarak insanın kendine ters düşmesi ile karakter bütünlüğü bozulmaktadır. Aynı zamanda bu bütünlük, devlet mekanizmasının işleyişinden de kaynaklı sosyal ayrımlardan dolayı insanın doğasının iç birliği bozulabilmektedir. Schiller’in projesi, Fransız Devrimi’nden kaynaklanan yabancılaşma, parçalanma gibi birçok duygusal ve düşünsel duruma bir çözüm bulma çabasıdır. Aynı zamanda bu varoluş durumunun, modern toplum sorunları arasında olduğu da göz önünde bulundurulacak olursa Güncel sanat ve oyun kavramlarının ele alınışında Schiller, itinayla incelenmesi gereken bir mihenk taşıdır. Schiller, Fransız devriminden yola çıkarak sosyal bağların giderek zayıfladığını, insanın birliğinin yok olduğunu belirtir. Duyusal ve akılsal (biçimsel) güdülerin insanın bütünlüğünü tehdit edici etkilerinin sadece Fransız devrimi sonrası bir çözüm önerisi olmasının mümkün olmayacağını ve daha kapsamlı düşünülmesi gerektiğini belirtir.

Schiller oyununda öznel bir bakış söz konusudur. İnsanda duyusal ve akılsal güç olarak iki güdü mevcuttur. Biri duyusal güdü ya da maddi güdü, diğeri ise akli güdü ya da biçim güdüsüdür.

Duyusal (maddi) güdü; “İnsanın fizik varlığından ya da duyusal doğasından kaynaklanır ve onu zamanın sınırları içine koymaya ve maddeleştirmeye çalışır.” (Schiller, 2001:57).

Madde; ‘duyusal güdünün nesnesi’ durumundadır aynı zaman da hem değişim hem de gerçekliktir. Schiller bu güdünün zamanın bir içeriği olması açısından değişimi istediği görüşündedir Bunların tümü aynı zamanda duygudur ve varlığın kendisini tam olarak ortaya koyduğu şey tam da budur.

Biçim (Akli) güdüsü: “İnsanın mutlak varlığından kaynaklanır ve insanı özgürlüğe kavuşmaya, görüntüsünün çeşitliliğine uyum sağlamaya ve şartların her türlü değişiminde kişiliğini iddia etmesine çalışır.” (Schiller, 2001:57).

Bu güdü zamanın bütününe içine alma eğilimdedir bu da zamanı zamanda yok etmek demektir. Gerçek olan gerekli olanı yüceltir, ebedi olmasını ister. Hakikat ve hukuk bu güdünün eseridir. Schiller’in Kant’ın felsefesinden etkilendiği açıktır. Kant insanı “fenomen” ve “noumen” olarak görmektedir.

Akıl birlik isterken tabiat ise çeşitliliğe yönelmektedir. Aklın kanunu kandırılmayan bir şuur, tabiatın kanunu da tükenmeyen bir duygudur.

Duyusal güdü ahlaka, biçim güdüsü ise duygulara kast edebilir. Birey içindeki hayvanı ve insanı ancak oyun ile kontrol edebilir. Oyun da ancak sanatla oluşmaktadır. Sanat insanın temelindeki oyun etkinliğinin ta kendisidir.

1.2. Oyun Olgusu

Oyun sık sık ve birçok değişik alanda kullanılabilen bir kelimedir. Bu kelime akademisyenlerin de gözünden kaçmamış ve üzerine araştırma gereği duymuşlardır. Wittgenstein felsefe alanında oyun olgusunun anlaşılabilmesinin dil oyunları kavramının incelenmesi ile mümkün olacağı görüşündedir. Varolan bütün halklar oyun oynar ve bu oyunlar birbirlerine yakın unsurları bünyelerinde barındırmaktadırlar. Yine de ‘oyun’

kelimesi anlam bakımından kavramı tam olarak ifade etmekte farklılık göstermektedir. Farklı dillerde farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Bir dil kelimesinin kavramını diğer dillerden daha iyi bir araya getirmiş olabilir. Oyun kavramı tarihsel sürece ve dillere geç girmiş bir kavramdır. Hint-Avrupa dillerinde oyunu ifade eden bir kelimeye rastlanmadığı gibi, germanik dillerde oyunu belirten farklı terimler kullanılmıştır.

Yunanca'da –ında eki, çocuk oyunlarını belirten bir son ek olarak kullanılmaktadır. Bu ek tam bağımsız, indirgenemez ve çekimsizdir. Bu ekin bağımsız, özgürlükçü ve indirgenemez özelliği oyun kavramının niteliklerini oluşturması açısından önemlidir.

Japonca da 'asbase-kotoba'; 'saraylı dil' anlamına gelir ve yüksek mertebeden kişiler tarafından kullanılır. Tam kelime anlamı oyun dilidir. Bu görüşe göre üst sınıflar en küçük eylemlerinde bile oyun oynuyor sayılmaktadırlar. Günlük dilde "Tokyo'ya varıyorsunuz" cümlesinin saraylı dilde karşılığı "Tokyo'ya varışınızı oynuyorsunuz"dur (Huizinga, 2010:57). Bunun gibi sıradan bir eylemden tutunda ölüm gibi ciddi bir konudan bahsederken de "babanızın öldüğünü haber aldım" yerine "babanız bey efendinin ölümü oynadığını haber aldım" diye kullanılmaktadır (Huizinga, 2010:57).

Oyun; Hindu yaratılış ilahilerinin "Tanrının oyununun (sanskritçe'de lila deniyor) bir sonucudur."(Dursun, 2014:21). Oyun kelimesinin bir çok farklı alanda kullanılması bütün oyunlarda ortak bir unsurun, bir özün olup olmadığı sorusunu gündeme getirmiştir (Dursun, 2014:11). Wittgenstein; top oyunları, kâğıt oyunları, şans oyunları, sportif oyunlar gibi farklı alanlarda bir ortaklığın olmadığını savunur. Böyle bir benzerlik üzerine ısrar edilmesi durumunda, bu benzerlik ancak akrabaların birbirlerine benzerliği gibi olabilmektedir. Temellendirme aile benzerliği üzerine yapılmıştır şöyle ki; aile fertlerinin birbirlerine benzerliği ya da kaş şekli göz rengi gibi unsurların akrabalarda kimi bireylerde görülüp kimisinde kaybolduğu gözlemlenmiştir. Birçok farklı oyunda ortak özellikler, kimi oyunlarda devam ederken bazılarında görünmez veya tamamen yok olur. Yarışma, kaybetme, kazanma ya da sadece eğlence özellikleri gibi. Oyunların ortak noktası insan, hayvan ve bitkilerin ortak noktası gibidir. Saydıklarımın en önemli ortak noktası ruhtur. Oyun ise ruhu doyurmak içindir.

Oyunun insanlarda, hayvanlarda ve çocuklarda işlevini tanımlamak, araştırmak yararını gözlemlemek için psikolog ve fizyologlar halen çaba sarfetmektedirler. Buradaki amaç oyunun doğasının ve anlamının saptanması ve hayatımızda ki yerinin tam olarak belirlenmesidir.

1.2.1. Huizinga (1872 –1945)

Huizinga, Homo Sapiens (akıllı insan) teriminin insan uygarlığını anlatmak için biraz fazla olduğunun kesinleştiğini dile getirir. Bunun yerine önerilen Homo Faber (imalat yapan insan) teriminin sadece insanlar için geçerli olmadığına değinir. Bu durum oyun için de geçerlidir. Huizinga Homo Ludens (oynayan insan) teriminin ‘imal eden insan’ kadar esaslı bir işlev taşıdığını ve bu terimin Homo Faber terimi yanında durmayı hakettiğini savunur.

Huizinga’ya göre: “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.” (Huizinga, 2010:50).

Oyun kavramı kültürden daha eskidir. Kültür kavramının insan topluluğuna gereksinimi olmasına karşın, hayvanlar doğallıkla oyun oynarlar ve onların oyunları ile insanların oyunları temel karakter olarak hiç bir farklılık göstermez. Hayvanların oyunlarının yapılarını ve kurallarını en ilkel biçimde gözlemleriz. Yavru köpek arkadaşı ile oynarken onu inciltmeme kuralına uyar. Hareketleri tavır ve jestleri bir ritüeli andırır. “Buna göre oyun hiçbir akılsal ilişki ile bağdaştırılamaz bunun akla dayandırılması sadece insanla sınırlandırılacaktır.” Oyun hiçbir “uygarlık basamağıyla” ya da “evreni kavrayış” biçimiyle ilgili değildir (Huizinga, 2010:19).

Oynayan çocukta, hayvanda, insanda, maç seyreden bir adamda görülen bu hazzın kaynağında oyunun özü gizlidir. Bu tamamen kendinden geçme hali, haz, aşırı tahrik etme gücü oyunun kökeninde vardır ve araştırılmaya değerdir.

“Oyun, en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile, tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. Bizatihi oyun olarak, tamamen biyolojik veya en azından tamamen fiziksel bir faaliyetin sınırlarını aşmaktadır. Oyun anlam bakımından zengin bir işlemdir. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur “oynamaktadır”. Her oyun bir anlam taşır. Eğer oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu “kasıtlı” karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir.” (Huizinga, 2010:17).

Araştırmacılar oyunun “yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi”, doğuştan gelen bir taklit eğiliminden kaynaklı ya da gevşemek ihtiyacından dolayı bir etkinlik ya da gençlerin gelecekteki yaşama hazırlık süreci, insanın nefesine hâkim olması, zararlı eğilimlerden kurtulma gibi yaşamda ulaşılmaması olanaksız olanları bir “kurmaca” aracılığıyla telafi edilmesi ve böylece “benlik duygusunun” korunmasının sağlanması gibi bir çok farklı amacı olduğu düşüncesindedirler (Huizinga, 2010:17-18).

Bu yaklaşımların hepsini doğru olarak kabul edebiliriz ama bu tasvirlerle oyalanırken oyunun asıl özünü kaçırmış oluruz.

“Oyunun varlığı inkâr edilemez.” (Huizinga, 2010:19). “Hemen hemen bütün soyut bizatihilikleri-adalet, güzellik, hakikat, zihin, tanrı, -inkâr etmek mümkündür. Ciddiyet de inkar edilebilir, ama oyun asla” (Huizinga, 2010:20). Oyun mekanik değil irrasyonel bir olgudur.

Oyunu kabul etmek, ruhu kabul etmektir. Aslında oyunun madde olmaması bu durumu destekler niteliktedir. Hayvanların ve biz insanların oyun oynuyor olmamız bizlerin salt akıllı varlıklar olmadığımızı, hayvanların mekanik varlıklar olmadıklarını vurgular. Çünkü oyun daha önce de belirttiğimiz gibi, rasyonel değildir. Oyun bütünsel

ve ciddidir. Çocuklar oyun oynarken gayet ciddi olurlar, oyunları bitip yapacak birşey bulamadıklarında çocuksulaşırlar.

“Kutsal eylem her açıdan oyundur ve katılanları başka bir evrene götürdüğü ölçüde özü itibarıyla da oyundur.” (Huizinga, 2010:38) .

Oyun ‘arada’ karakterine sahiptir. İkilem onun en belirgin özelliklerindedir. Oyunun Varlık kavramı aradalılık ve ikilem üzerine kurulmuştur. Oyun varolma tarzı bakımından ikili bir karakter gösterir.

Zorunlulukla rastlantıyı bir potada eriten oyunun sloganı “ne o ne bu, hem o hem bu” şeklindedir (Dursun, 2014:39). Bu sloganı Shakeasperae’den de hatırlıyor olmalı insanoğlu.

1.2.2. Heidegger (1889-1976)

Heidegger “Varlık ve Zaman” (Sein und Zeit) kavramları üzerine ürünler vermiş bir düşünürdür. Oyun kavramı onun çalışmalarında çok belirgin bir yer kaplamıyor gibi görünse de temel kavramı oluşturur. Oyunu diğer birçok kavrama anlam kazandırmak için kullanır. Oyun kavramının dışında “Oyun alanı” (Speilraum) kavramını da sıkça kullanmıştır.

Heidegger’in sanat eseri yorumundan yola çıkarak oyun alanı kavramını anlamaya çalışmakta yarar var. Güzel sanatlar hakikati içerir ve kopyalanamaz niteliktedir. Mimari bir eser olan Yunan tapınağı kopyalamaz. Var oluşuyla Tanrı’yı bünyesinde barındırır. İnsanların yaşanmışlıklarına, yazgılarına ortak olur. Tüm ihtişamıyla ordadır. Tapınakta olduğu gibi bütün eserlerde aynı şey söz konusudur. Her eser başlı başına bir dünyadır. Yani buna göre sanat eserinin eser olması ancak bir dünya kurması ile mümkündür. Oyun olgusunun da bir dünya kurmayı gerektirmesi tesadüf değildir.

Ona göre; Van Gogh’un bir çift çiftçi ayakkabısını resmetmesi bir gerçeğin ortaya sunulması ve ifşasıdır. Eser eylemsel olarak bir hakikatin gerçekleşmesi unsurunu da

içinde barındırır. Bu da hakikatin “kendini esere koymasdır, yerleştirmesidir.” (Heidegger, 1971:36). İki şey söz konusudur.

Fotoğraf 1 Vincent Van Gogh, Bir Çift Ayakkabı, 37.5 x 45 cm, 1886



Kaynak: <http://lebriz.com>, 2014

1-Eserle birlikte varolan hakikatinin konulması, yerleştirilmesi,

2-“Nesnenin saklı kalmamışlığı içinde ortaya çıkılan, meydana gelen ve yerleştirilen yer.” (Dursun, 2014:56).

Dünya kurmak kısmına gelindiğinde çiftçi ayakkabısının “şikayetsiz ama tedirginliğine, ekmeğin güvencesine, bir kez daha sıkıntıya katlanmanın kifayetsiz hazzına, doğum sancısına ve ölümün diken diken eden kuşatıcılığına” değinerek bu duyguları izleyicinin dünyasına taşıdığından bahseder (Heidegger, 1971:34). Dünya kurmak; “eserdeki yorumlanabilirlik ve (buna ilişkin) açıklıktır. O asla önümüzde duran ve görülebilir bir nesne değildir.” (Heidegger, 1971:33-34). Sanat eseri bir dünyadır. Sanat eseri nesnenin hakikatini ortaya çıkarıyor derken bir ayakkabının onun çok ötesinde kullanmasının, ressam şahitliğinin hakikatı ortaya çıkaran kanıtıdır.

Ayakkabıdaki umudu, yorgunluğu, ruhu, naifliği yanındaki derin yüz çizgilerini, bir hayat biçimini ortaya koyar. Sanatçı çiftçi ayakkabısından yola çıkarak bambaşka bir hakikat oluşturur ve bir dünya kurar.

Şeyin şeyleşmesi; bir nesnenin herşeyi kendi üstünde toplayıp hepsini yansıtmayı, taşın kendisi üzerine çöken karanlık, gökyüzü, sabah çiği, rüzgârın onu değiştirmesi vs. gibi birçok şeyin bir nesnede birleşmesi olgusudur. Bu durumda Heidegger'in dünya kurmak dediği şey nesne ile ilişkilendirilen onunla birlikte o nesneninde dönüştürdüğü ve bağlantılı olduğu kendisinden ötede duran birçok şeyi bünyesinde birleştiriyor olmasıdır.

Dünya “yalnızca sayılabilir ya da sayılamaz, orada varolan bildik ya da bilmedik şeylerin salt bir toplamı değildir. Ne de böyle şeylerin toplamına bizim tasarımımızın eklediği salt bir çerçeve olarak hayal edilir.” (Dursun, 2014:57). Toparlayıcılığın erimi denebilir ve bu dünyanın sanat eserinde yansması ve eserle birlikte kurulması sanat eserini oluşturur.

“O halde dünya, sanat eserinde, eser üzerinden kendini yeryüzü üzerinde temellendirir (Heidegger, 1971:48-49). Tıpkı bir çiçeğin toprağı yarararak yeryüzü ile birlikte yükselmesi gibi. “Sanat eseri de eser olması bakımından bir “şey” olduğundan, o kendisini tekrar bu yeryüzüne geri yerleştiriyor.” (Dursun, 2014:59).

Heidegger yeryüzünü dünyanın bir zemini olarak görür. Sanatçının eseriyle yeni bir kapı açtığı ve yeryüzüne geri yerleştirdiği düşüncesi de göz önünde bulundurulursa; dünya, açan ortaya çıkaran yeryüzü ise, “kendini kapatan”, gizleyen, örten konumundadır. Dünya saklı kalan hiçbirşeye tahammül edemezken yeryüzü saklayandır ve “dünyayı kendine çekme ve orada tutma eğilimindedir.”(Heidegger, 1971:48-49).

Hakikat aydınlık ve gizleme/saklamanın temel çatışmasıdır. Aydınlık “varolanların arasında olan ve varolanları kuşatandır.” (Dursun, 2014:59). Oyun alanı mücadele ve hareket alanıdır. Bu oyun alanında Heraklitos'dan beri söylenen ve Nietzsche'nin de

sıkça deđindiđi akıřtır. Oyun alanında bir akıř vardır. Bu Herakleitos'dan miras kalmıř bir akıřtır.

Heidegger'e gre varlık insana en yakın ve en uzak olandır. Buna gre; varlık Tanrı deđildir, ancak kozmik bir dayanak da deđildir. "Varlık btn varolanlardan uzaktır, gene de insana her varolandan, bu ister bir kaya, bir canlı, bir sanat eseri, bir makine, ister bir melek veya Tanrı olsun, daha yakındır. Varlık en yakın olandır. Gene de bu yakın, insana en uzak kalır." (Dursun, 2014:68).

Oyun alanı ve varlık bađlantısı aısından bakıldıđında; Varlık kendi dođasından ve znden kaynaklı olarak oyun alanına daha nce yerleřtirilmiřtir. Hareket ise oyun alanındaki harekettir.

1.2.3. Gadamer (1900-2002)

Gadamer'in oyun anlayıřına yapısalcı oyun denilebilir. Ona gre iki eřit oyun vardır. Birincisi ynelimselliđi olan, bir Őeyi oynamak zere kurulu olan bir tr, diđerisi ise ocuklarda ve hayvanlarda hep var olmuř olan oyundur. ocuk iin oyun oynamak dođal bir sre iken, oyun oynayan kiři nce oyunu keřfetmek durumundadır, ardından renir ve oynar. İstediđi gibi oyuna girer ve ıkar.

Oyun oynayan kiřiyi, gerek dnyadan izole etmez. Aksine oyun, oyunda yer alan herkesi birbirine bađlar. zgr bir hareket olarak varoluřta kimlik kazanır. Oyuncuları oyuna dahil eden, oyuncunun ykn alan ve varoluřun anlamına varmasını sađlayan oyunun kendisidir. Bu ynyle uzak dođu retileri ve Zen Budizmine yakın durur.

Gadamer teknik ve sanat zerinde durur. Teknik de beklenen sonular yinelenirken, bir plan programa sadık kalınır. Sanatta –mıř gibi yapma, sembollerden yararlanma, sanat izleyicisini eserde temize ekme, eserde kendi ile yzleřmesini sađlama gibi niteliklere sahiptir. "Sanat eseri ıktıđı kaynađı ařar." (Dursun, 2014:117). Ayrıca Gadamer'e gre; sanat birŐeyi kasteder, ancak kastediđi Őey deđildir.

Oyunun öznesi kendisidir. Kendine has kapalı bir dünyada bir alan sınırları içerisinde oynanır. Sanat eseri ve izleyici arasındaki ilişki de böyledir. Bu tanımlama “oyun alanı” kavramını beraberinde getirir. “Her eser, onu belli bir oyun alanında yanıtlayan kişiye, içini kendinin dolduracağı bir alan bırakır.”(Gadamer, 1986:26). Oyun kendiliğinden düzenli bir hareketten oluşur. Bu hareketin düzenlenmesi oyunun amacıdır. Oyuna giren herkes bu düzene dâhil olur ve böylece özgürleşir.

İnsana ait oyun; Belirli şekilde gidip gelen bir hareket olarak, belirli konuşma tarzları, ışık oyunu, dalga oyunu gibi tanımlanır. “Bu oyunda sürekli bir oraya bir buraya gidiş geliş yani belirli bir amacı olmayan bir hareket söz konusudur.” (Gadamer, 2005:32). Böyle bir hareketin oyun alanına ait olduğu aşikârdır. Aristo’ya göre; her canlı kendi içerisinde bir hareket içgüdüsüne sahiptir. Buna öz hareket denir. Bütün canlıların temel karakterinde öz hareket vardır. Oyun amaç, neden gibi sonuçların dışında, öz hareket yerine kendi kendini tasvir eden canlı varlığı kasteden, hareketin hareketi olarak ortaya çıkar. Hareketin özgürlüğü, öz hareketin biçimine sahip olmak olgusuyla birebir ilintilidir.

Gadamer’e göre; sanat eseri ve oyunun varoluş nedeni sunumdur. Gadamer, sunumla; semboller kullanarak kendi olmayan bir şeyi temsil etmeyi kasteder. Bunu da Platon’un mimesis (taklit) kavramı ile ilişkilendirir. Mimesis, orjinalden bir kopye elde etmek olmadığını belirterek bu kavramı gösterme olgusuyla açıklar.

Gösterme eylemine takılıp kalan biri, gösterilen şeyi kaçırmır. Tıpkı işaret eden parmağa bakıp, aslı kaçırmak gibidir. Gösterilene baktığında daha önce hiç farketmediğin bir şeyi görebileceğin gibi, başka birinin aracılığıyla su yüzeyine çıkmamış gerçeği keşfedebilirsin. Bu nedenle Gadamer’e göre taklit gerçekten daha fazla gerçeklik taşır. Bu gösterme edimi sanat eserini evrenselleştirir.

Kendisi olmayan ama sembol aracılığıyla sunulanın, gösterme ve kastetme özelliklerinin evrensel anlamda kullanımı, izleyicinin oyuna katılımını sağlar. Bu oyunun kendi doğal hareketidir. Samimiyet ve kendiliğindenlik oyunun asıl kastetiğidir.

Oyun bu doğal hareketin bir sunumudur. Oyunun kendiliğinden hareketi oyunun amacıdır.

Oyunda iki türlü yönelim (kasıt) vardır. Oyunun kendi kastı, oyuna girenin kastettiği. İzleyicinin oyuncunun gösterdiğine yönelmesiyle ve bu oyunun tedbirli doğaçlamalar dışında tekrarlanabilir olmasıyla bir yapı oluşur. Oyun ise oyun alanında oynanan amacı kendi hareketi olan bir yapıdır. Başka bir deyişle amacı kendi içinde olan bir yapıdır. Oyunun bu kendiliğindenliği yapıyı doğursa da, her tekrar kendi içinde yenilenebilir, farklılıklar barındırır. Gadamer tekrarlanan oyunun monoton olmadığını, her tekrarlanan oyunun farklı yenilikler içerebileceğini festival örneği ile açıklar. Her sene kutlanan festivaller birbirlerinden farklıdır ve yenilikler içerir.

Gadamer için bulunuş; orada olmak, katılmak, dâhil olmak önemlidir. Oyunun kendi hareketi oyunun amacıdır demiştik, bu harekete katılıp kendi dışına çıkan herkes bu amaca ulaşmış olur. İzleyenin kendini unutma ve evrenselleşmesi özgürleşmesi oyundur. En basit anlamıyla tenis oynayan sporcular ve izleyiciler buna örnek gösterilebilir. İzleyenlerin ve oyuncuların ritmik hareketleri, kendilerini kaptırmaları ve harekete odaklanmaları örnek olarak gösterilebilir.

1.2.4 Derrida (15.07.1930- 8.10.2004)

Derridada oyun farkların oyunu olarak karşımıza çıkar. Klasik bir oyun anlayışına Derrida'da rastlanmaz. O kavramları başka kavramlarla açıklamayı tercih eder. Oyun kavramını “Differance” kavramı ile anlamlandırır (Dursun, 2014:94). “Her kavram, farkların (differences) sistematik oyunuyla diğerine, diğer kavramlara işaret eden bir sistem, bir zincir, içinde yazılıdır. Böyle bir oyun, differance, böylelikle basit bir şekilde kavramsal süreç ve sistemin olanaksızlığıdır.” şeklinde ifade eder Derrida (Dursun, 2014:95). Ona göre Diffarance; farklılıkların oyunu, durgun olmayan, anda olan, kavram olmayandır. Kavramlar bir nesneyi işaret ederler bu differance için geçerli değildir. Bir oluşu imlemekten çok uzaktır differance. Hem var olan hem var olmayan hem burada olan hem olmayandır. Differentia; latince differer fiilinin diference isim

halini deęiřtirerek, yani e harfini a yaparak tretmiřtir. Telifuzda e ya da a harfinin farkı verilemez dolayısıyla differance duyulmaz seste grnmez yoktur. Ama gene de bu iki szck arasında bir fark vardır. Ve bu farkın izini anlatımda ya da yazıda grebiliriz. Tretmeyle ok yakından ilgisi vardır. “Differancia nın tretmeyle yakından ilgisi olduęu sylenebilir. Differance da, tıpkı tretim szel olarak duyulmayıřında olduęu gibi esasen yoktur. Geri onun grlmesi fark edilmesi daha doęrusu grnme riskini alması sz konusudur. Derrida’ya gre grnme riskini alması ise ancak gzden kaybolması ile mmkn olacaktır.”(Dursun, 2014:97). “Bir kararsızlık, karar verememezlik” durumu mevcuttur. “-ance soneki [nin] aktif ve pasif arasındaki kararsızlıęı” vardır onda. Ne aktiftir ne de pasif. Derrida differance kelimesini ikiliklerle anlatmayı uygun grmřtir; “ne devadır, ne zehir, ne iyidir, ne ktdr, ne ieridedir, ne dıřarıda, ne szdr ne yazı, ne artıdır ne eksi, ne karıřımdır ne ayırım, ne zdeřliktir ne farktır, ne bekrettir ne bekreti bozuktur, ne gizli ne gizli olmayandır, ne dıřarıdır ne ieridir, ne gsterendir ne gsterge, ne uzamdır ne zaman. Ne o ne bu, yani aynı zamanda hem o hem bu” (Dursun, 2014:98).

Oyun denildięinde ima edilenin Derrida’ya gre “Tekrarlanan bir hareketin gidiř geliři sz konusu” olarak yorumlamıř buna rnek ise belirli konuřma tarzları, ıřık oyunu, dalga oyunu v.b. “Bu oyunda srekli bir oraya bir buraya gidiř geliři yani belirli bir amacı olmayan bir hareket sz konusu.” Ne bir ucun, ne de br ucun, onun sakinlięe kavuřtuęu amacının olmasıdır (Gadamer, 2005:32).

Basit bir sylemle; z hareket bireye zg var oluř biimidir. Bir kayanın kapladığı yer ylece duruřu, yaydıęı dingin, aęır duruřu, oluřumunda ki, ařımasında ki zaman kavramı hepsi onun z hareketini oluřturur. Uyuyuř řekli, seimleri, ifade řekli, konuřurken kirpiklerinin dudaklarıyla olan ahengi kiřinin z hareketidir. Sanatının yaptıęı alıřmaya yaklařımı, alıřması esnasındaki hareketleri, alıřması, dřnme sreci hepsi z harekete rnektir ve bu nedenle gncel sanat iin deęerlidir.

1.3. Sosyal ve Kültürel Bir Olgu Olarak Oyun

Oyun insandan önce de var olmuştur. Hayvanlar da doğallıkla oyun oynar. Onlar oyun oynamayı öğrenmek için insanın gelmesini beklememiştir. Yine de burada bahsedilen oyun insanın oyunudur. Oyun oynamak insan olmanın bir gereği, bir parçasıdır. “Arkeologların buluntuları bize bugün de oynanan ve yaygın olan oyunların çok eski çağlara uzandığını göstermektedir.” (And, 2005:42).

Oyun kültürün yapıtaşı ve temel ögesidir. Kültür; oyun çizgisi taşır ve oyun biçiminde doğan başlangıcından itibaren oynanan bir olgudur. Toplumsal hayat oyunlarla temsil edilir ve yüksek bir saygınlık verir. Topluluk oyunlar aracılığıyla hayatı ve dünyayı yorumlama becerisi kazanır. En doyurucu toplumsal ilişkiler oyunlar ve yakın ilişkiyledir. En önemli toplumsal ilişkiler oyun biçiminde karşımıza çıkar.

Oyun “İnsan kültürü oyun unsuru olmadan düşünülemez Dini ibadetler de oyun unsurunun varlığı öteden beri birçok düşünür tarafından vurgulanmıştır. (Gadamer, 2005:32). Kültür oyunsal unsuru zamanla geri plana iterek gizler. Yine de oyunsal dürtü kültür ne kadar evrimleşmiş olursa olsun oradadır. Kültür oluşturan oyunlar grup halinde oynanan oyunlardır. Bu tip oyunların karakterinde (gösteriler, müsabakalar v.b.); gerilim, başarı, tutku, belirsizlik duygular bulunur. Gerek çocuklukta gerekse üst kültür faaliyetlerinde insanın saygı görme, övülme isteği bireysel ve kolektif gelişmenin nedenleri arasındadır. İnsanların kendi kendilerini övmeleri, iltifatları, kendi yetkinliklerine uygun saygı arayışları, bir şeyi iyi yapmış olmanın tatminini içinde bulunma istekleri hep başkalarından daha üstün olduğunu göstermek istemelerinden kaynaklanır. Rekabet ve yarışma bu ihtiyacı karşılaması bakımından toplumsal kültürde önemli biyere sahiptir. Eski toplumlardan beri erdem soyut bir unsur değildir. Erdem toplumların ya da bir soyun yetkinlik ve yeteneğine göre belirlenir. Bu da demek oluyor ki, erdem, şan, şeref, soyluluk en başında beri müsabaka ile beslenir yani oyunun içinde yer alır.

Kimi oyunların zamanla oyun olmaktan çıktığını söylenebilir. İşin içine profesyonellik girdiği zaman kendiliğindenlik yitirilir. Buna sporu örnek olarak verebiliriz. Profesyonel olarak yapılan spor kaygıyı stresi ve rekabeti beraberinde getirir. Birçok grup halinde oynanan oyunun kültüre bir katkısı olmamakla birlikte, eğer oyun güzellik üretirse, bireyin veya grubun hayat kalitesini yükseltmeye yatkınsa (bu durum ruhani, ahlaki, entellektüel, fiziksel değerler için geçerli olabilir) kültür düzeyine yükselebilir.

Toplumun ilk büyük faaliyetleri oyunla birlikte ortaya çıkmıştır. Nesnelere ve insanlarla iletişim kurmak, tanımlamak, kavramlar oluşturmak v.b. birçok unsur için kullanılan dilin yaratıcısı zihin nesne, düşünülen şey arasında oyun oynayarak sürekli bir gidip gelme (hareket) ile oluşur. Simgeyle ifade edile soyut göz önünde bulundurulursa her simge bir kelime oyunu barındırır. Böylelikle insan ikinci bir evren varoluş ifadesi evrenini her oyun oynayışında yeniden yaratmaktadır. Gündelik dilin dışına çıkıldığında aynı durum mitoslarla karşımıza çıkar. Mitoslar gerçeğin dönüştürülmesini sağlarlar.

1.4. Mitolojik Bağlamda Oyun Kavramı

İnsanlık tarihine ve kültürlerin oluşumuna bakıldığında mitoloji ile karşılaşılır. Mitolojide karşımıza çıkan ritüelleri, oyunla ilgili toplu eylemler olarak değerlendirebiliriz. Oyunun ve ritüelin benzerliğinden dolayı ve bu iki ana unsurun mitolojinin temelini oluşturan unsurlardan ikisi olduğu göz önünde bulundurulursa, oyunu kavrayabilmek için mitolojiye değinmek gerekliliği vardır. Yaşamdaki güncel ritüelleri oyun diye nitelendirebileceğimiz gibi bunların kaynağına mitolojiyle ulaşılabileceği düşünülmüştür.

“İlkel insan mitosun yardımıyla dünyevi olguları açıklamaya çalışmakta ve insani şeylerin temelini tanrısaldaki aramaktadır. Mitosun gerçek görüntüsü verdiği değişken fantezilerin her birinde, ciddiyet ile şakacılığın sınırlarında yer alan yaratıcı bir zihin vardır.” (Huizinga, 2010:21).

İlkelerin ritüel ve şenliklerinde kullandıkları maskenin temsil ettiği mitolojik varlık o varlığın gerçek görüntüsü olarak algılanır ve aynı şekilde saygı görür. Toplulukta bulunan herkes maskenin insan elinden çıktığını bilir ama maskeyi kullanan kişi oyun boyunca Tanrı ile özdeşleştirilir. Maskenin gücü yalnızca temsili kalmakla kalmaz, maske Tanrı olur. Topluluk maskeyi kullananın topluluğun bir üyesi olduğunu bilir ancak oyuna maskenin onu çılgınlar gibi korkuttuğunu ifade eden mimik ve jestlerle katılır.

Çocukların dünyayı çözümlmek için sordukları birincil sorular mitolojinin kökenleri ile benzerlik gösterir. Dünyada ben merkezli bakış açısından bakıldığında yaratıma dair kendi çıkarımları ve hikâyeleri yüzyıllar öncesinin mitolojik bakış açısı ile aynı olması şaşırtıcıdır.

Mitolojide rastlanan aynı zamanda her yerde olma gibi doğüstü olaylarla bezelen varoluş hikâyelerine ancak çocuk ya da sanatçı gözü ile bakarsak yakınlaşabiliriz. Sanatçı ne de olsa çocuk kalmayı becerebilmiş yetişkindir.

İnsanoğlunun doğum, ergenlik gibi evreleri nasıl geçirdiği, sinir sistemi üzerinde doğrudan iz bırakan etkiler yaratır. Bütün bunlar da mitolojide ki imgelerin kökenini oluşturur. Bölgelere ve yörelere göre farklılık gösteren bu imge dizini dünyanın her noktasında “gizli enerji uyarıcıları ve yönlendiricileri ”durumundadırlar (Campbell, 2006:79).

Doğum ve bunun beraberinde gelen değişim süreci, güvenli alandan çıkıp güvensiz alana geçme durumu ve bununla birlikte yükselen kan basıncı ve öksürük krizleri bayılma gibi fiziksel etkilere yol açan korku hali, mitolojide ve dinde “yeniden doğum travması” olarak geçer ve üzerinde çok durulur (Campbell, 2006:79).

Ölümden sonraki yaşamın ya da “bilinmez öte dünyanın” tasvirinde ise “rahme dönüş” imgesi ile karşılaşırız (Campbell, 2006, s.80). Gizemli karanlık geçişler ve su imgesi bütün bunlarla birebir ilişkilidir. Ana rahminde suyun olması, yaşamı tehdit eden ve yaşam veren ikilikli bir anlam ifade eder aynen anne olgusu, doğum ve ölüm sularının

gizi gibidir. Miletli Thales (M.Ö. 640-549)'e göre su herşeyin özüdür. Mitolojinin temel yöntemi kişisel ve evrensel olanın mitolojik söylemde birleşmesidir.

Bebeğin ana rahminde ki durumu mutluluktur. Hani bizim hep aradığımız üzerine methiyeler düzdüğümüz mutluluk, ya cenettedir ya da ana rahmindedir. Yani hiç olmama olasılığı da mümkündür. Bu da cennet hayaline benzetilebilir. Öte dünya ya da ebediyete dönüş gibi kavramlar, ana rahmine dönüşe bir atıftır. Bu atıf bebek bilinçaltı simgeleriyle eğitilenler için anlaşılması kolay bir durumdur.

Karanlık benliğinin yutulması korkuları içerisinde olan, gün ışığına alışmaya zorlanan çocuk güvensizlik içindedir. Öte dünyaya geçiş serüveni ana rahminden dolayı spiraller ve labirentlerle tasvir edilir. Eski kral mezarlarında girişlerde labirent ve spiral kullanılması bundandır. Meme emen çocuk ile annenin ilişkisi onların tek bir beden olması, annenin bebeğin ihtiyaçlarını sezinlemesi önemlidir. Anne tavrıyla iyi, kötü gibi karşıt kavramlar oluşturur. Bütün bunların ışığında mitolojinin anlaşılması oyunu ve sanatı anlamlandırmak için elzemdir.

Oyun kavramı doğu felsefesinde eski dinlerin yaratılışı ile ilgili öykülere kadar uzanıyor. Hindu yaratılış ilahilerinde Oyun; Tanrının oyununun (Sanskritçe'de lila) bir sonucudur. İki dünyayı da güzel gören ve ikisine de sevgi duyan kapsayıcı bir yaklaşım var. Bu yaklaşım doğudaki adıyla “lila”; oyun olarak bilinir (Campbell, 2006:40). Lila yaklaşımına göre; dünyaya bir düşüş gibi bakılmaz. Dünya mahküm olduğun bir yer değildir. Dünyaya ruhun oynadığı bir oyun ya da ders olarak katılır.

“Ramakrişna gözlerini kapadı. “Hepsi bu mu?” dedi. “Tanrı yalnız gözler kapanınca var olup, açınca yok mu oluyor? Gözlerini açtı oyun sonsuzluğun sahibi olan Tanrı'ya aittir ve sonsuzluk oyununun sahibi olan Tanrı'ya aittir. Bazı insanlar binanın yedinci katına çıkarlar ve aşağı inmezler, fakat bazıları çıkar ve sonra istediği zaman alt katları da ziyaret ederler. Tek soru kalır o da şudur. “İnsan oyun duygusunu yitirmeden ne kadar aşağı yukarı gidebilir” (Huizinga, 2010:42).

“Ateşin çalmış, tufan, ölümler ülkesi, bakirenin doğurması ve dinlen kahraman gibi temalar bütün dünyaya yayılmıştır ve her yerde yeni yeni bileşimler içinde görünürler; oysaki kaleydoskop içindeki parçalar gibi, yalnızca belli sayıda ve hep aynıdır. Eğlence amacıyla anlatılan masallarda, açıkçası bir oyun ruhuyla hafife alınan bu tür mitsel konular, dinsel bağlamlarda da işlenmektedirler; ama buralarda yalnızca yaşanmış doğrular diye görülmeyip, kültürün bütününün canlı tanığı olduğu gerçekliklerin açıklanması olarak da anlaşılmaktadırlar. Dinler hem tinsel yetkesini hem de tensel güçlerini bunlardan türetirler. Bu tür mitolojik motifleri ayinlerinde yaşamayan; kahinleri, ozanları, tanrıbilimcileri ya da filozofları eliyle yorumlamayan; sanatında yansıtmayan; şarkılarında övmeyen ve yaşama güç katan düşlerinde coşku içerisinde denemeyen insan topluluğu yoktur (Campbell, 2006:11).

Oyun gibi ritüelinde insanoğlunda olduğu gibi diğer türlerde de; balıklar, kuşlar ve maymunğiller v.b. bulunduğu gözlenmiştir. Bunun üzerine “Bu yüzden, insanın, dünyasının öteki üyeleri gibi, türü tarafından kesinlikle belirlenmiş bir biçimde, çevresi ve kendi türü tarafından verilen belirli işaretlere karşı yanıt vermeye doğuştan eğilimli olup olmadığı da sorulmalıdır. “(Campbell, 2006:14). Bu daha önce bildiğimiz ama yaşam içinde umuttuğumuz sanatla, oyunla, mitolojiyle hatırlayabileceğimiz bir olgudur.

“Thomas Mann’ın dediği gibi, sanatçı gözü yaşamı mitosumsu gören bir bakışa sahiptir. Buna dayanarak, mitolojik dünyaya-tanrıların ve şeytanların dünyasına, maskelerin karnavalına ve yaşanan mitos şenliğinin zamanın bütün yasalarını ortadan kaldıran, ölümleri tekrar yaşama döndüren o garip “sanki oyunu”na ve “bir varmış bir yokmuş”un yaşanan an olduğu dünyaya- öncelikle sanatçının gözüyle yaklaşmalıyız ve değer vermeliyiz.” (Campbell, 2006:35).

1.5. Bireysel Bir İhtiyaç Olarak Oyun

Oyun amacı kendi içinde, belirli kuralları olan, haz verici, gönüllü, beklentisiz, oyuncuyu ve izleyiciyi içine alan bir eylem olmakla birlikte oynayan ve izleyeni

özgürleştirir. Oyuna katılan gündelik hayatın sıradanlığından kurtularak özgürleşir. Oyun varoluş bakımından yaşam yükünün arasında, insanoğlunun gözü gibi baktığı yeşil bahçesidir. Bu durum hayata geriden bakabilmeyi, yola devam edebilmek için soluklanmayı sağlar.

Schiller'in tanıttığı bir önceki bölümde, duyuşal ve biçimsel güdülerden bahsedildi. Bu iki güdünün dengelenmesi için Schiller'in oyun güdüsünü öne sürdüğü öğrenildi. Bu güdü ancak sanatta kendini bulabilir. İnsanın kendini ifade etme ihtiyacı olan bu duygu, sanatla giderilmelidir. Oyun oynamak yaratıcı bir deneyimdir. Çok oyunculu çevrimiçi oyunlar bile yığınları ekranlarla yaşamaya yöneltmiştir. The Sims video oyunu yaratıcısı Will Wright; Tanrı'yı bir oyuncuya ve bizleri de Sims karakterlerine benzetmesi tesadüf değildir. Burada kişiliklerin sanal karakterler üzerinden tatmini söz konusudur.

“Oyun; varlığın kendini betimlemesi için yaptığı hareketin hareketidir”. (Gadamer, 2005:33). Hayvanların ayini andıran oyunsal hareketi şeklinde yorumlanabilir. Bu da karakterle birebir ilintilidir. İnsanda oyun ise akıl unsurunda eklenmesiyle farklılıklar gösterir. Akıl ile oyunda kendince amaçlar belirlerken bu akli gölgelemesi, bu amaçların peşinden koşarken kendini adaması. İnsan oyununun çelişkili özelliklerinden bir kaçıdır. “İnsan oyununun insanı yönü, hareket oyununda onun öz hareketleri, kendi kendini öyle disiplin altına alır ve düzenler ki” Örneğin bir çocuğun futbol topunun kendisine gelmeden önce kaç defa yere düştüğünü sayması, sanki amaçmış gibi gelir.” (Gadamer, 2005:33). “Amaçsız bir davranış biçiminde kendi kendine kural koyan şey akıldır.” (Gadamer, 2005:33). “İnsan oyunundaki amaç taşımayan akıllık, bize yardım edecek olan olgudaki bir yöndür. Özellikle özdeşliğin kendilik kast ettiği şey olarak tekrar olgusunda bu kendini gösterir.” (Gadamer, 2005, s.33). “Hedeflenen amaç davranışları doğurur ve çaba sarfetmeyi beraberinde getirir. Aslında amaç ve hedeflerle kendini motive eder. Bu da insanın oyunudur. Oyunun kastettiğidir. Bu da insan iletişimi yönünde atılmış ciddi bir adımdır.” (Gadamer, 2005:33).

Antoine de Saint-Exupéry'e ait küçük prens kitabında da bu konuya değinilir. Bu çocuk kitabı bireysel bir ihtiyaç olarak oyuna bakış açımızı değitirecek niteliktedir. "İnsanın gerçekten oynaması için, oyun esnasında yeniden çocuk olması gerekir." (Huizinga, 2010:249).

Bilinmeyeni bilinen hala getireceksin, onu evcilleştireceksin. Küçük Prens'in karşılaştığı tilkinin, hevesle evcilleştirilmek istemesine şaşırarak prens; tilkiye evcilleştirmenin ne olduğunu sorar. Evcilleştirmeyi "bağlar kurmak" olarak açıklayan tilki, bağlar kurmayı da; karşılıklı iki canlının birbirleri için diğer yüzlerce canlıdan farksızken, evcilleştirilince birbirlerine gereksinim duyacak olan, birbirleri için biricik olacak olan canlılara dönüşürler diye açıklar (Saint-Exupéry, 2015:78). Bilgece: "Yalnız evcilleştirdiğin şeyleri tanıyabilirsin." der. Tilki, evcilleştirmek için çok sabırlı olunması gerektiğini öne sürerek. Bu süreci şöyle açıklar; Önce araya bir mesafe koyarak uzaktan inceleyeceksin, konuşmayacaksın bile "sözcükler yanlış anlama kaynağıdır". Hergün biraz daha yaklaşarak mesafeyi daraltacaksın. Bir ayın gibi her gün aynı saatte gelecek ve izleyeceksin. Mesela "öğleden sonra saat dörtte gelecek olsan ben saat üçte mutlu olmaya başlarım. Her geçen dakika mutluluğum artar. Saat dört dedi mi meraktan yerimde duramaz olurum. Ama gelişi güzel gelersen içimi sana hangi saatte hazırlayacağımı bilemem. Ayinsiz olmuyor."(Saint-Exupéry, 2015:80). Bunu evcilleşene ve evcilleştirene dek tekrar edeceksin. Ona göre; evcilleştirdiğin herşeyden sen sorumlusun.

Saint- Exupéry'nin Küçük Prens kitabındaki bakış açısı tamamiyle oyunsaldır. Oyunsallık salt bilinçten gelmediği için o en ilkele, o en ilksele hitap eder. Nedenini bilmeden bir resmi, bir çocuğu, bir kediyi, bir dokunuşu sevmek hep bundandır. Ağaç gövdelerine çıkıp yayılan dallarından uzanıp meyvelerini yemek oyunsaldır. Ellerini gövdelerinde gezdirmek, koca gövdelerine, cılız gövdelerine sarılmak, evrenle pür iletişime geçme halidir. Hem geçmiştesindir, hem o anda, hem olaylar evrilirken yanı başında duyarsın, hem de millerce uzakta olursun. Bu pür bağlantı kendini evcilleştirebilenlere sunulur.

Sanatta sahiplenmeye kısaca bir “yapıtın kodlarını kullanarak yeniden yapılandırma” diyebiliriz (Yılmaz, 2012:196). Sahiplenme, sanatta evcilleştirme olarak tekrar ele alınırsa ortaklık kurulabilir. Hiç bir şeyin sahibi olmadığımız bu dünyada sadece evcilleştirebiliriz. Sanatta evcilleştirme ancak işin kodlarını tanıma, onu benimseme ve kendine uyarlamayla olabilir. Bu günlük yaşam için de aynı şekildedir. En ciddi olunan zamanlarda bile bir bebek, bir kedi yavrusu ile karşılaşıldığında insanın içini ısıtması, salt evrenin o ilksel kodlarını bünyelerinde barındırıyor olmalarındandır. Bireysel anlamda, sanatsal anlamda, her ne açıdan bakılırsa bakılsın amaç hep bu bilinçle o kodlara ulaşmak onları tekrar anımsamaktır.

1.6. Sanatsal Bir Olgu Olarak Oyun

“Sanatçı gözü yaşamı mitosumsu gören bir bakışa sahiptir.” (Campbell, 2006:35) “Görme sözcüklerden önce gelir”, öyleyse oyunsal unsurun oluşumunda görme yetisinin yadsınamaz bir katkısı vardır (Berger, 2013:33). Sanattaki ruhani durum, oyunda da sezilir. Biriciklik teklik, haz alma, varolan dünyayı yorumlama ve bireysel bakış açısını yansıtmaya gibi unsurların benzeşimi sanatta ve oyunda mevcuttur. Sanat sadece sanat yapmayı amaç edinen ve bunun için hiç beklentisiz çalışan sanatçılarla doludur. Burada oyunda amacın kendi içinde olması durumuna gönderme yapılabilir. Geleneksel sanat, genel özellikleri ile oyunsal unsura yaklaşırken güncel sanat tam bir oyun olma durumunu desteklemiştir.

Oyun ve sanatın ortak özelliklerine kısaca değinmek gerekirse; Oyun oynayan çocuk için başka bir dünya yoktur. Kaygıdan ve endişeden uzak olan çocuk özgürleşir. Sanatçının yaratımı da bir çeşit oyundur. Tek amacı üzerinde çalıştığı eserdir öncesi ve sonrası yoktur ve özgürdür. Sanatçı ürettiklerinden dolayı yargılanamaz, çocuğun oyunundan dolayı yargılanamayacağı gibi. Oyun salt kurallara bağlı şematik değildir, sanatta olduğu gibi yaratıcı bir yönü vardır. Oyununda kuralları vardır ama bu kurallar oyunun kurucusunun kendince koyduğu kurallardır, dışarıdan dikte edilen kurallar değildir. Sanat ile oyunun benzerliklerinden biri de ikisinin özgür ortamlarda ortaya

konulabilir olmasıdır. Bu özgür tavır oynayan insanı ve onunla iletişime geçen herkesi özgürleştirir, sanatçının kendisini ve sanatıyla iletişime geçen herkesi özgürleştirir gibi. Freud'a göre bebeğin dışkısıyla ilişkisi yetişkinlikte sanat müzik mimariye gösterdiğimiz ilgiyle yansıtılır. Kendi dışkılama ile çocuk büyülür. Dışkılama tamamıyla yaratıcı bir eylemdir ve kendi dışkısı armağan etmeye degecek kadar önemlidir.

Schopenhauer'e göre ise sanat acı dolu yaşamdan kaçış için bir yoldur. Sanat nesnelere olan bağımlılığı değiştiren bir araçtır ve bu sayede zaman ve mekân, neden sonuç gibi kavramlardan arınarak derin düşüncelerden kurtulur ve doğayı basit, yalın bir şekilde algılarız. Ve bunu sağlayabilecek olan sanatçılar da deha olarak görülürler. Ona göre; deha yararlı olmak tutkusundan vazgeçmekle olur. İnsanoğlu bir grupta kendini ifade eder, diğerleri tarafından kabullenilmek ihtiyacı duyar. Sanat birey olmayı, kendi oyununu yaratmayı öngörür. Bu açıdan bakıldığında Bourriaud'un söylemi; “Sanatsal etkinlik, formları, tarzı ve işlevleri değişmez bir öze değil, çağlara ve toplumsal içeriklere göre evrilen bir oyundur.” söylemi yerinde olur (Bourriaud, 2005:17). Oyun kurucu olan sanatçı açısından kurulan her oyun yeni bir keşif yeni bir icat niteliği taşır.

Sanatın bir satranç tahtasında oynanan, ilişkisellik, aradalılık ve karşılıklı eylem olarak düşünen Bourriaud bunu şu sözlerle ifade etmiştir:“Her ne olursa olsun sanatın satranç tahtasında oynanan en hızlı parti, karşılıklı-eylem, bir aradalılık ve ilişkisellik kavramlarına bağlı olarak gelişiyor.” (Bourriaud, 2005:17).

Günlük hayatımızda ilkel uyarıcıları artık kullanmıyoruz, içgüdülerimiz hislerimiz, toprakla deneyimlerimiz yaşadığımız çağın bunlara ihtiyaç duymamıza engel olmasından dolayı geri plana itildi. Ancak “Doğada artık uyarıcılar olmadığından imgeler uyur, fakat sanatta ortaya çıkabilirler” (Campbell, 2006, s.50).

2.BÖLÜM: GÜNCEL SANATTA OYUN KURAMI VE OYUN KAVRAMI

2.1 Güncel sanat

Güncel sanatı anlamlandırmak için 1960 sonrası kültürel olaylar değerlendirilmelidir.

1959- New York 'Reuben Galeri'de ilk 'happening' gösterisi yapıldı.

1961'de John F. Kennedy Amerika Birleşik Devletleri başkanı olarak görev almıştır.

1961- Yuri Gagarin uzaya giden ilk insan oldu.

1961'de Berlin duvarı inşa edilmiştir.

1965-Amerikalı öğrenciler Vietnam'ın bombalanmasını protesto ettiler ve İngiltere'de ırk ayrımını yasaklayan ırklar arası ilişkiler yasası kabul edildi.

1966'da Çin'de kültür devrimi başladı.

1967- San Francisco'da aşk yazı başladı.

1968'de Martin Luther King öldürülür.

1968'de Samuel Becket Nobel Edebiyat ödülünün sahibi olur.

1968 'de ilk konserde uçuşu hayata geçer.

1968' de Harald Szeeman'ın küratörlüğünü yaptığı 'Tavırlar Şekil Aldığında' sergisi İsviçre'de düzenlenir.

1971'de Green Peace örgütü kurulur.

1973'de yılında Vietnam savaşı son bulur.

1975'de Microsoft kurulur.

1978'de İlk tüp bebek İngiltere'de doğar.

1980'de Irak-İran savaşı başlar.

1980'de Jean Paul Sartre ölür.

1982'de Joseph Beuys Kassel Documenta'da '7000 meşe projesi'ne başlar.

1983'de Jean Baudrillard 'Simullakr ve Simüasyonlar'ı yayınlanır. (Uçar, 2014, s.33)

1985'de Mihail Gorbaçov, Sovyetler Birliğine Devlet Başkanı olur.

1986'da Çernobil Nükleer faciası gerçekleşir.

1987'de Vincent Van Gogh "İrisler" adlı eserine 53,9 milyon Amerikan doları ödenmiştir.

1989'da Berlin duvarı yıkıldı.

1990'da telsiz telefonlar yayıldı.

1991'de Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği dağıldı.

1992'de Amerika Birleşik Devletleri başkanı Bill Clinton oldu.

1993 yılında Maastricht Sözleşmesi ile Avrupada ortak para birimi kabul edildi.

1995'de Japonya'da ilk dvd'ler piyasaya sürüldü.

1997 yılında Bilbao Guggenheim Müzesi İngiltere'de açıldı.

1998'de insan bedenine ilk mikroçip yerleştirildi.

2000'de Tate Modern açıldı.

2001'de USA'de George Bush dönemi başladı.

2001'de ikiz kuleler bombalandı.

2004'de Facebook icad edildi.

2006'da New York'ta ikiz kulelerin yerine inşa edilecek bağımsızlık kulesi yapımı başladı. (Uçar, 2014:32)

Bir döneme ait sanat akımı incelenirken o dönemdeki sosyal, kültürel, politik, teknolojik v.b. alanlardaki gelişmeler göz önünde bulundurulmalıdır. Böylece olayların neden sonuç ilişkileri daha açık ve anlaşılır olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda kavramların yer değiştirdiği, teknolojide büyük adımların atıldığı bir dönemde sanatta da bir sıçrama olması aşikârdır.

Antik dönemin bitişi ile sanat tanrısal özelliklerini yitirir ve 'meşrutiyet' gereksinimi duyulur. Hegel'in tabiriyle "sanatın geçmişte kalmışlık niteliği" içinde yer alan sanatçının kilise, topluluk, 'antik gelenek', 'hümanist karışım' gibi ortaklığı, Hristiyan sanatı diye bilinen sanattır (Gadamer, 2005:6). Sanatçı bir cemaat, topluluk içinde yer alırken, Hristiyan sanattan sonra, 19. yy ile birlikte, bu aidiyet hissinin getirdiği bir alt kimlik olmaktan çıkar. 19. yy'ın ikinci yarısında güzel sanatların temel koşullarından biri olan 'merkezi bakış açısı'nın geçerliliği tartışılmaya başlar. Hegel'e göre "Büyük sanatçılar kendilerini daha o zamanlar endüstri ve ticari bir toplumda mekânsız olarak görmeye başladılar; öyle ki, gezen insanların eski ve kötü ünlerini, bu sanatçılar kendi bohem yazgılarında onaylandığını fark ettiler." (Gadamer, 2005:7). Sanatçılar kendileri ve etrafındaki insanlar arasındaki iletişimin doğal olmadığını bilincindeydiler. 19. yy sanatçısı artık bir cemaat mensubu değildi. Kendi için bir cemaat yaratma çabasındaydı. Bu da yabancılaşmayı ve sanatçının mesihçi bilincini beraberinde getirdi.

Aydınlanma çağı, 19. yy'da sanayi devrimi ve modernizm, 20. yy'da postmodernizm süreçleri çağdaş sanatın gelişmesine etken olan süreçlerdir. Tüketici toplum bilincinin aşılması, tüketilen nesnenin metalaşması, tüketim kültürünün analiz edilen bir sürece ve sanat nesnesine dönüşmesi çağdaş sanatçıların nesne algılarını değiştirmiştir.

II. Dünya savaşı her açıdan olduğu gibi sanatta da bir dönüm noktası olmuştur. Toplumsal değişimler, endüstriyelleşme, kapitalizm, teknik alanlardaki ilerlemeler bunların yanısıra savaşın kalıcı izleri sonucunda toplumda oluşan bunalım, sanatçıların yeni anlatım biçimleri oluşturmaya, kaybettikleri değerleri yeniden kazanmaya, üretime ve kendilerini savaş kalıntıları gibi baştan yaratmaya yöneltmiştir.

1950’de özellikle radikal dönüşümler yaşamış olan sanatçıların, günümüzde hala toplumsal ve kültürel olarak var olan ötekileşme sorunu, 1960 yıllarında baş göstermiş, 1980’li yılların sonunda daha da belirginlik kazanmıştır. “Fineberg’e göre, kültür düzenlenmiş bir paket değil, düşüncede tortulaşan bir birikimi yansıtmaktadır. Bu olaylar örüntüsü, değerler ve benliğimizi oluşturan kimlik olgusuyla karşımıza çıkar ve hafızamıza kazınır. Belirginlik kazanmaya başlayan kimlikler ortak bir paylaşım alanı olan sanat yapıtında kendini göstermeye başlar. 1970’li yıllardan bu yana kültürle ilintili oluşturulan eserlerde kimlik problemi, ifade biçiminin en temel özelliğini oluşturmaktadır.” (Uçar, 2014:39)

1960’lardan sonra düşünce bazlı eserlerden birçoğu toplumsal, kültürel, bireysel değerler yeni bir plastik platformda tartışılmaya başlanmıştır. 1990’lı yıllardan günümüze kadar süren süreçte; kimlik, bellek, yabancılaşma, izolasyon, yokoluş, ölüm, varoluş, ötekilik, feminizm, tarih, mitoloji, çok kültürlülük, kavramları işlenmektedir.

20.yy başlarında bilim ve teknolojiye görülen bunalım, tıkanmışlık hissi, nesnelerin tek tek ele alınması ve parçadan bütüne gidilmesini ve nesnelerin öznenin dış dünya ile kurduğu bir ilişkiler bütünü olarak görülmesini beraberinde getirir. Buna göre; nesnelerin ortaya çıkması genel yasalardan bağımsızdır. Varlık ise tamamen rastlantısaldır. Çağdaş sanatta da aynı şekildedir. Parçadan bütüne gidilir ve anlaşılmaya çalışılır. Sezgiler, deneyimler, düşünsel yapı sanat yapıtını algılamaya giden yoldur ve bu sanat yapıtı bir nevi “bilginin depolandığı bir arşiv” özelliğine sahiptir (Uçar, 2014:9).

‘Contemporary Art’ın Türkiye’de Güncel Sanat olarak karşılık bulduğu ve bunun da çağdaş olma özelliğinin yanı sıra, çağıl olma özelliği taşımasının gerekliliğinden kaynaklandığı göz önünde bulundurularak, ‘Çağdaş’ kelimesinin tam anlamıyla bunu karşılamadığı görülmektedir. Günümüz sanatını ve oyun olgusunu ilişkilendirmeden önce, ‘Güncel Sanat’ kavramını açmakta yarar var. Güncel sanat batıda 80’ler de ‘Contemporary Art’ adı altında ortaya çıkmıştır. Türkçede ‘Contemporary’nin çevirisi için iki farklı kavram önerilmiştir; ‘Güncel Sanat’ ve ‘Çağdaş Sanat’. Buna göre Türkiyede çeviriden kaynaklanan bir anlam karmaşası yaşanıyor. Kimine göre bu iki ifade şekli, birbirinden tamamiyle farklıdır. Mehmet Yılmaz’a göre ikiside aslında aynı kavramın temsilidir. “Güncel Sanatta Oyun Kuramı ve Oyun Kavramı” konulu tez çalışmasında amaç ‘Güncel Sanat’ ya da ‘Çağdaş Sanat’ tartışmasına bir netlik kazandırmak değildir. Bu nedenle, bu tez çalışması kapsamında, Mehmet Yılmaz’ın görüşü ışığında iki kavram, anlam kargaşası yaratmaması açısından eş anlamlı kabul edilecektir. Çağdaş ya da güncel sanat tabirleri tezin içerisinde çok fazla kullanılacaktır. Bu nedenle, tartışma süre dursun, çağdaş ya da güncel sanat denildiğinde Contemporary Art denilmek istenildiği göz önünde bulundurulmalıdır. Bu bağlamda öncelikle güncel sanatın ne olduğu açıklanmalıdır.

Akay’a göre; Güncel sanat, akla gelebilecek her malzemenin alçak gönüllü, deneysel bir yaklaşımla kırılğanlığın üzerine giden, yepyeni bir sanat anlayışıdır. Bu deneysellik malzemeye ve malzemenin çeşitli kullanımı ile yansıtılır. Güncel sanat malzemeye düşünen bir düşünce biçimidir. Kavram, duygu algı gibi deneyimleri bir potada eriten bir yaklaşımdır.

Birçok disiplinden yararlanan güncel sanatçı, toplumun kimliklerini ve yaşamı analiz etme amacı güder. Özne nesne ayrımı, ben, beden, öteki, özne ve fenomenoloji kimliksel boyutta sorgulanır. Bu sorgulamalar ise disiplinler arası bir yaklaşımla yapılır. Güncel sanatın en önemli karakteristikleri; bugün yapılan, günümüz sanatı özelliği taşıyan, zamanımızı yansıtan sanat olmasıdır. Herhangi bir tür ortaklığı olmadığı gibi, bir konu ortaklığı da söz konusu değildir. Güncel sanatı modern sanattan ayıran özellik

modern sanatın saflığı ve kesinliği ilke edinmesine karşın güncel sanatın ‘melezlik’ ve ‘muğlâklık’ gibi kavramları ilke ediniyor olmasıdır (Yılmaz, 2012, s.52).

“Güncel sanata ilişkin en can alıcı saptamalardan biri, kuşkusuz, onun büyük harfle yazılan ‘sanat’ kavramını ti’ye alan, Kant’ın ‘yüce’ kategorisini dışlayan, alaycı, karikatürvari tutumudur. Tümöyle avangard etkinliğin halesine giren, sanatı/estetigi yıkmaya meyleden ve sanat-yaşam birlikteliğini sağlamaya yönelmiş bulunan, bu yüzden de bizi bir kez daha modernizmin kıyı sularına getiren bu tutum, güncel sanatı konumlandırmada bir eleştiri nesnesi olarak kullanılmaktadır.”(Yılmaz, 2012, s.60)

Güncel sanatın analizinde imge çok önemli bir unsurdur. İmge “dış dünyadan alınan ögerleri betimlemek, zihinlerde canlı tutmak, tanımlanan öge ile diğer ögeler arasında bağlantı kurmaktır.” (Uçar, 2014, s.15)

“Pentürden alışık olduğumuz görüntüler, çoğulcu imgelerin de kullanımıyla yeni bir temsil ortaya çıkarmıştır. Bu yeni eğilimler, yeni disiplinler, melez bir görünüme sahip olurken, alt yapısında sosyo-kültürel değerlerde sorgulanmıştır.”(Uçar, 2014, s. 9)

“Sanatta kullanılan imgeler sanatçının belirlediği nesnel ve öznelin organik olarak harmanlanmasıyla ortaya çıkar. Burada öznel imgeden kasıt sanatçının yaratıcı düşüncesiyle nesnel olan imge, olaylar karakterler kavramlar ve manevi evreni oluşturmaktadır. Sanat yapıtının özünde bu paralellikte kullanılan imgeler, öznel ya da nesnel olsun sanatçının kendi portresini yansıtır. Çünkü yaratılan ya da kullanılan imgeler bütünü yaratıcının varlığını temsil eder.” (Uçar, 2014, s.15)

Mekân, düzlem, bellek, doku anlamları kimi zaman bozan kimi zaman metafor olarak kullanan sanatçılar; kolaj, yansıtma, biçimlendirme, yeniden biçimlendirme, metafor gibi yeni stratejileri eserlerinde kullanmayı tercih ederler. Yeniden tanımlanan eserlere örnek olarak Marcel Duchamp’ın, 1917 yılında yaptığı ve R. Mutt adıyla imzalanan Çeşme (Fountain) adlı çalışması verilebilir. Duchamp burada kullanılmış bir nesneyi aniden dışlayarak sunar ve bu şekilde bir çeşit şok etkisi yaratır.

Fotoğraf 2 Marcel Duchamp, Çeşme, 1917



Kaynak: <http://www.tamsanat.net>, 2016

Duyumsamaların izlenimlerin imgelerin zihinde görüntüye dönüştürerek sanatçıların çağdaş sanatta kullandığı Albert Einstein “imgelemenin bilgiden bile üstün olduğu bilginin zenginlik olarak imgelemenin sınırsızlığına ve çok kapsamlı olduğuna vurgu yapmıştır.” (Uçar, 2014:16)

“Çağdaş sanatçılar bu yeni anlatım biçiminde belirledikleri imgeleri kimi zaman kendilerine malederek, kimi zaman anlamından saptırarak ya da yorumlayarak, bazen de diğer imgelerle ilişkilendirerek var olan modernist, avant-garde ve postmodernist kaideleri, söylemleri yeni bir yorumla, yeni bir basamak oluşturmak adına yeniden yaratırlar.” (Uçar,2014:16). Sanatçının yanında sanat izleyicisinin de plastik dilde yer

alan simgeleri ve kodları çözmek aynı zamanda eserle iletişim kurabilme yetisine sahip olmak gibi misyonları vardır. Deşifre edilemeyen sanat eseri eğer ona özgü dili bilinmiyorsa keşfedilmemiş bir dil gibi anlaşılabilir.

Sosyolog ve düşünür Jean Baudrillard'ın ön gördüğü kitle zihni, tüketim kültürü, simülasyon, gösterge bilimle birlikte yeni temsil ve anlatımlar gerçekleşir. Varolan yapıtları yeniden yorumlayan güncel sanatçı kendine çıkış yolu ya da yeni bir gerçek arar. Zaman zaman tam bir Nihilist tavır takınan kimi zamanda inadına açık sözlü bir yaklaşım içinde olabilir. Evreni anlamak evrenseli yakalamak isteyen sanatçı sürekli olarak yeniyi arar. "Sanat hayat boyu devam eden bir süreçtir."(Uçar, 2014:26)

Sanat eserinin biricikliği özgünlüğünün yerini kopya, yeniden üretme, simülasyon, -miş gibi yapmak, taklit, ironi ve parodi, gibi unsurlar postmodern sanatta önem kazanmış, çağdaş sanatta da sanatın biricikliğinin yüceltilmesinin aksine varolan gerçekler yeniden üretilir. Referanslarını, etkilendiği kaynakları da rahatça sunmaktan çekinmeyen sanatçı, bu sürecin de bir sanat ürünü olduğunun kanısındadır. Sanatçı eserler üretirken birçok disiplinden birden yararlanmaktan çekinmez.

Bilindiği gibi sanat akımları keskin çizgilerle birbirinden ayrılmazlar, birbirleri içinde kimi zaman eriyerek kimi zaman dönüşerek devam eder, evrilirler. Güncel sanatta ki durumda bunun aynısıdır. 1980'ler de ortaya çıkan güncel sanatın, 1960'lara dayanan bir oluşum süreci vardır. Güncel sanat birden çok akımı, eğilimi, çeşidi, türü içinde barındıran genel bir kavramdır. Heykel, Fotoğraf, Yerleştirme Minimalizm, Kavramsal Sanat, Fluxus, Arte Povera (Yoksul Sanatı), Performans Sanatı, Feminist Sanat, Yeryüzü Sanatı (Land Art) v.b. birçok alanı kapsar. Bütün bu sanat akımlarının hepsi şüphesiz çok önemlidir, konuyu dağıtmamak için kısaca, belli başlılarına yer verilecektir. Güncel sanatın tamamıyla melez bir sanat olduğunun altı çizilmelidir. Sınırsız bir özgürlük ile farklı disiplinlerin ve birden çok disiplinin bir arada kullanıldığını görmek mümkün.

2.1.1. Dadaizm

“Dada insanın mantıklı anlamsızlıklarını, mantıksız saçmalıklarla değiştirmeyi istemektedir.” (Yılmaz, 2012:61). I. Dünya savaşı sonrası ortaya çıkmış bir akımdır. 20. yy’daki ulaşım, iletişim alanlarındaki yeniliklerin sonsuzluk ve sınırsızlık kavramlarına getirdiği farklı bakış açısı algılarımızın değişmesine sebep olmuştur. Yüce ve güzel kavramlarına yeni bir bakış açısı getirme ihtiyacı da dönemin getirilerinden kaynaklanan bir ihtiyaçtan başka birşey değildir. 18.yy Kant felsefesi, yücelik kavramını yerle bir etme, kırma amacıyla olan Dada ile birlikte bambaşka bir bakış açısı ile karşı karşıya kalmıştır. Dada’nın sözcük oyunları, tantanalı gösterileri, buluntu nesnelere, sıradan insan eylemliliği, raslantısallık gibi unsurları baştaçı etmesi, yüceliği yıkma eğilimi modern sanat dönemi sanatçılarından biçim bozma ve karikatürel yaklaşımı ise Picasso’dan mirastır.

Dadaizmle başlayan kavramların, nesnelere, sanatçı varlığının sorgulanması, plastik sanatlarda kullanılan nesne algısı ve kullanımı da değişmeye uğramıştır. Dadaizmle birlikte kullanılan hazır nesne (ready-made) anlam kazanmış “Duchamp’ın tarafsız nesne yaklaşımı altüst edilirken, biçim çeşitliliği ve anlatım dili değişmeye uğramıştır.” (Uçar, 2014:5). Sanatçılar nesne manipülasyonları, nesnenin yeniden üretimleri, gündelik nesneye öznel yorum v.b. birçok yöntem izlemişlerdir.

Çağdaş sanatçılar, çağlarında gerçekleşen olayları sorgulayan, hem fikir olmadıkları alanlarda tepkilerini dile getiren, sanatlarında bir başkaldırı unsuru barındıranlardır. Bunun en güzel örneği Dadaizmdir. İlk kamusal sanat eylemi olarak kabul edilebilecek 1916’da Zürih ve Berlin’de Cabare Voltaire’deki etkinlikler ile adını duyuran dada hareketi, savaş yıllarında yaşayan şiddete başkaldıran eylem ve bildirgeleri ile öne çıkarlar. Bu bunalım ve isyan psikolojisi ile dadacılar, Satre’ın varoluşçuluk felsefesinden etkilenerek; yersiz, yurtsuz, köksüz kalmış, gelecek umudunu yitirmiş, yıkıcı ve vurdumduymaz bir tavır sergilerler. Radikal bir hareket olarak herşeye karşıdır dada. Kurum olarak sanata ve sanatın özerkliğine, biçimselliğine, burjuvaya, sanatın tecimsel ilişkilerine, kısaca kendi kendisine karşıdır. “Sanat öldü; yaşasın sanat!”

bidirgelerinin özeti gibidir (Yılmaz, 2012:83). Duchamp güncel sanatın başlamasında en önemli mihenk taşlarından biridir. Cauquelin onu hem “kırıcı” hem “dönüştürücü” diye adlandırır. “Duchamp resmin estetik uygulamasından ayrılır, kendini “sanat kırıcısı” olarak tanımlar. Ve böylece macera başlar” (Cauquelin, 2005:75) “Onun için sanat bir içerik sorunu değil, içeren sorundur.” (Cauquelin, 2005:75)

Duchamp’ın ‘kutu’ kavramı sanata bakış açısını açık etmektedir. Kutu başlı başına sanatta ‘içeren’e (içerikten önce gelene) gönderme yapmaktadır (Cauquelin, 2005:77). Sanatçıyı yok ederek onu bir çocuğun parmağının ucuyla işaret ettiği bir obje gibi gösteren ve sergileyen konumuna oturtur, bir nevi dönüştürür. Bu nesnelere işaretleyen de odur. Nesnelere gizliden gizliye işaretler.

“Eserin yaratıcısı sanatçı ressam olarak kaybolur, o, sadece gösterici, sergileyicidir. Bu işaretleme ve açıklama ona yeter. Var oluşunun tek belirtisi, nesneye eşlik eden imzadır ve bu sürekli olarak kendi kendini gizleyen bir belirtidir.” (Cauquelin, 2005:77).

“Sanatçı bütünsel bir sistemden ayrılan bambaşka bir unsur değil, eserin yaratıcısı ya da alıcısı değil, sadece kendi kendini kapsayan bir iletişim kanalıdır.” (Cauquelin, 2005:81).

Dada, bir çocuk oyuncağı olan ‘tahta at’ anlamına gelir. Dil oyunları ile çağrışımlar yapan kelimelerin anlam bütünlüğü aranmadan oluşturulan, anlık hissedilen ya da çağrışım yapan kelimelerle kurulan şiirlerle doludur. Dada bu yönleriyle tam bir oyunsallık taşır.

2.1.2. Kavramsal Sanat

Kavram: “Nesneler ya da olaylara verilen ortak bir addır.”(Uçar, 2014:14). Kavramların misyonu iletişim kurmaktır. İmgeler ve kavramlar kültürlerin eksiksiz ve doğru aktarımını sağlarlar. “Çoğunlukla soyut olan ve algılanan kavramlar, fikirleri, insanları, olayları ya da olguları tanımlamak için kullanılırlar. Sınıflandırılan kavramlar kendi içlerinde katagorize edilirler.” (Uçar, 2014:14). “Sanatçının belirlediği kavramlar

görsel imgeleri betimlemek ya da yeniden tanımlamak için de kullanılır.” (Uçar, 2014, s.14). Amaç kavramların anlaşılabilirlik kazanmasıdır bu şekilde iletişimde herhangi bir kopukluk olmaması sağlanır.

Kavram ve yöntemler sanata dâhil edilirler “teknoloji, bilimsel, toplumsal ve siyasal söylemlerle süreç ve kültürler arası görülen değer sistemi yeniden göz önüne alınır.”(Uçar, 2014:9). Toplum Simgesel düşünüşten kavramsal düşünüşe geçtiğinden bunun sancılarını yaşar.

1960’lı yıllarda kavramsal sanat yaygınlaşmaya başlamıştır. Eserde kavram anlam kazanarak biçimsel özellikler bir kenara bırakılmıştır. Sanat ürünü maddesizleştirilerek, bir eleştiri unsuru olarak kabul göremeye başlamıştır. Sanatçının imgeleri, belleğindeki izler, varlık amacı, kimliği onun kimi zaman eleştiri aracı olarak kavramlar ve konseptler oluşturmasını sağlar.

1961’de Henry Flynt malzemesi tamamiyle kavram olan bir sanattan bahsetmiş ve ‘Kavramsal Sanat’ terimini kullanmıştır. Aslında kavramın sanattaki önemi yeni değildir. Marcel Duchamp düşüncenin yapıta üstünlüğü görüşünü defalarca ifade etmiştir. Yinede 1960’lı yılların sonlarında ortaya çıkmaya başlayan kavramsal sanat bütün sanat dünyasını sarsmıştır. Özünde bu anlayış biçimsel yetkinliği arayan alışlagelmiş sanatın yerine; yeni bir yaşam biçimi, yeni bir bakış açısı önerisidir. Böylelikle sanat profesyonel sanatçının tekelden çıkararak sanatın demokratikleşme sürecini tamamladığı ve yaygınlık kazandığı günümüzün batı dünyasında insanın kendini ifade etme şeklinin nerelere kadar uzanabileceğinin mükemmel bir göstergesidir.

Kavramsal sanatçıların eleştirel bir yaklaşımla kendisini, çevresini ve yaşamı sürekli sorgulayan, çağın hızlı teknolojik değişimler altında ezilmemeye çalışan, bu teknolojiyi kullanan ya da ona başkaldıran, bu amaçla geleneksel sanatın sınırlarını aşarak sanatın boyutlarını değiştirme çabasında olan görüşleri çağdaş düşünceyle temellenmiş ve onunla bütünleşmiştir. Kavramsalcular sanat yapıtının alınıp satılmasını ve sanatın ulaşılmaz hale getirilmesini eleştirerek sanatçının yaratıcılık sürecinin

tamamiyle özgürleştiği, yeni bir bakış açısının doğduğu bir dönemin başlangıcına ön ayak olurlar. Bu nedenden, kavramsal sanatçıların yapıtlarının büyük bir çoğunluğu ticaret metası haline dönüştürülememektedir.

1960'lı yılların sonlarında bazı galeriler tablo ya da heykel sergilemek yerine sözlü, fotoğraflık, matematiksel öneriler, hatta çok çeşitli bilimlere göndermeler yapan sistemler sunmuşlardır. Kavramsal sanat yapıtı, gündelik yaşamdan alınmış hazır nesnelere, haritalar, filmler, sertifikalar, eskizler, gazete ilanları, ses kayıtları, planlar, numaralar ve akla gelebilecek birçok çeşitli biçimlerde olabilir. Kavramsal sanatın uygulayıcıları tual, fırça gibi geleneksel gereçlerden yararlandıkları gibi sanat dışı alanlara özgü gereçlerden de yararlanmaktadırlar. Sanat yapıtında malzeme ya da biçimsel özelliklere değil, yapıtın aktardığı anlam ve kavramla ilişkilidir. Kavramsal sanatçıların başlıca kaynağı sanat yapıtının biricikliğini yoksayan hazır nesnelere, varolan durumu farklı bir mecraya taşıyarak sorgulatan müdahaleler, dil bilimsel çözümler, bir durumun söylemi ya da kavramı gösteren yazılı ya da görsel belgelerdir.

Yapıtlarıyla kavramlar ve analizler öneren bu sanatçılar, izleyiciyi bunları anlamaya, çözmeye, kendi düşüncesiyle tamamlamaya çağırırlar. Nesnelere alışılmış estetik anlayışı yadsıyarak yepyeni bir estetik anlayışı ile izleyiciyi karşı karşıya bırakırlar bu hic de alışılmış bir anlayış olmamakla birlikte sanat tarihinde yerini alacaktır. Kavramsal sanatın bir program önerisi olarak ortaya çıkması, bitmiş sanatsal bir çabanın izlerini görmek isteyen seyirciye pek alışılmış gelmez. “Kavramsal sanatçılar sanatı dilbilimsel çözümler ve gösterge bilim kuramlarından yararlanarak çözümlenmeye çalışmışlardır.”(Atakan, 2008:46).

Kavramsal sanat, dil oyunları, kavramın önceliği, nesnenin sorgulanması, deneysellik gibi birçok unsurla birlikte oyunsallık kazanmıştır. Nesne, kavram, sanat, içerik, dilsel anlatım, işaretleme, benimseme, evcilleştirme, uyarılma, dönüştürme v.b. kavramları arasında oynanan bir oyundan ibarettir

2.1.3. Fluxus

Sürekli hareket, akma, akış anlamları taşır. Heraklitos'un herşeyin aktığı ve bir nehirde iki kere yıkanılmayacağı düşüncesi, Fluxus'un felsefi alt yapısını oluşturmuştur. İsim babası George Maciunas'dır. Maciunas ABD'li olup Avrupa'ya bir görev için gittiği sırada Nam June Paik; Karlheins Stockhausen, Mary Baumeister, Karl Erik Welin, Wolf Vostell, Pierre Wilhelm, Emmet Williams Avrupa ayağını oluşturur. ABD ayağını ise Dick Higgins öncülüğünde oluşturmuştur. Fluxus kendini, festivaller, olaylar, şenlikler şeklinde gösterir. Joseph Beuys, Yoko Ono, Nam June Paik v.b. birçok sanatçı bu akıma dâhil olmuştur. Fluxus dünyanın her yerine yayılmış bir akımdır. Akış gibi bir birinden kilometrelerce uzak birçok şehre ulaşmayı başarabilmiştir.

Fluxus'de taşkınlıklar, aşırılıklar, yeni denemeler, yıkımlar, disiplinler arası bir yaklaşım vardır. Bu aşırılıklar, spontan yaklaşım, günübürlük anında, beyin fırtınasına benzer sanat yapma eğilimi oyunsallığı da bütün dünyaya taşımıştır.

2.1.4. Land Art (Yeryüzü Sanatı)

1960 sonrasında Amerika Birleşik Devletlerinde ortaya çıkmıştır. Kısaca doğanın geniş alanlarında insan müdahalesi olarak açıklanabilir. Malzeme olarak akla gelebilecek her türlü doğal malzeme kullanılabilir.

Yeryüzü sanatının kurucusu ABD'li sanatçı Robert Smithson (1938-1978)'dir. Sanatçının zihinsel sürecinin değersizleştirilerek, sömürüldüğü düşüncesindedir. Smithson, sanatçının ticari değerini sorgular, müzeyi, galeriyi, küratörü aradan çıkararak, sanatçı ve izleyiciyi baş başa bırakır. Müzelerin eserleri izole ettiğini ve kutsallaştırdığını savunur. Galeri, sergi mekânı olarak doğanın kendisini kullanır. Sanat nesnesinin metalaşmasına karşıdır. Ona göre sanat doğrusal değildir, süreklilik arzeder. Doğa tüm kavramların temelidir. Sanatçı doğal güçlerle iletişim halinde olmalı ve bunu sanatına yansıtmalıdır. Yeryüzü sanatı, doğal güçlere kulak vermesi açısından bakıldığında oyunsaldır. Dış mekânda gerçekleştirilen çalışmalar izleyiciyi birinci

derecede etkiler, bu yönüyle izleyiciyi katılımcı pozisyonuna davet eder bu da oyunsal unsur için önemlidir. Yeryüzü sanatı alanında çalışma yapabilmek için doğanın, çalışma yapılacak mekânın, mevsimleri, iklimi, göz önünde bulundurulmalıdır. Bu da mekânı, doğayı içselleştirmek ile mümkündür. İlkele, en temel yapı taşlarımıza, doğaya döner sanatçı ve tam bu noktada oyuna bulaşır.

En önemli yapıtlarından biri “Spiral Dalgakıran” adını verdiği işi Utah’da Tuz Gölü (Salt Lake) yakınlarındadır. Adından da anlaşılacağı gibi spiral şeklinde bir dalga kıran olup, kayalar eklenerek yapılmıştır. Smithson bu çalışmasından bir kaç sene sonra genç yaşta hayatını kaybetmiştir. Yeryüzü sanatı ise hala günümüze kadar devam etmektedir.

2.1.5. Body Art (Vücut Sanatı)

1964 yılında sanatçıların kendi bedenlerini kullanma fikri üzerine Vücut Sanatı oluşmuştur. İfade aracı olarak sanatçı kendi bedenini ya da başkasının bedenini sanat nesnesi olarak kullanabilir. Bedeni bir malzeme olarak kullanmanın amacı sanatçıların kendi bedenlerinin sınırlarını zorlamak ve bu deneyim sayesinde kendini ifade etmek, kişiliğini biçimlendirmek, bambaşka bir bene ulaşmaktır. Bu tip beden sınırlarını zorlama durumu ilkel toplumlarda çok sık görülür. Bedenlerine takılar takan, kanatan, boyamalar yapan çeşitli hasarlar veren, hatta kalıcı deformasyona uğratan kabileler bunu güç gösterisi, üstünlük sağlama, ergenliğe ulaşmanın kanıtı, güzelliklerini sergileme unsuru, ilahi bir duruma ulaşma olarak görürler. Sanatta var olan en ilkele dönüş, kendini arama, evrenin koduna ulaşmaya çabalama evvelden beri vardır. Bu durum tamamiyle oyunsaldır. Güncel sanatla birlikte artık geleneksel sınırların tamamen kaybolduğu bir sürece ulaşılmıştır.

Herman Nitsch adında Avusturalya’lı bir sanatçı 1962 yılında ‘İlk Eylem’ adı altında ilk vücut sanatı örneklerinden birini vermiştir. Elleri bağlı bir platformun önünde duran sanatçının, yardımcıları bir koyunun bağırsaklarını çıkarıp, izleyenlerin önünde

kanının sanatçıya dökülmesi şeklinde gerçekleştirilmiştir. Bu eylemde ki amaç toplum ve ahlak tarafından bastırılan saldırganlıktan kurtulmaktır. Bruce Nauman ise sözcük oyunlarını görsel oyunlara dönüştürmüş ve kendi fotoğraflarından oluşan çeşme adını verdiği kendisi ile dalga geçen bir dizi fotoğraf sergilemiştir. Performans sanatına öncülük etmesi açısından ayrıca önem taşır.

Vücut sanatı, sanatçının kendini tanımasını, vücudunu sanatın nesnesi haline getirmesi, zaman zaman kendi sınırlarını zorlayarak sınırların ötesine ulaşmaya çalışması, sözcük oyunlarına yer vermesi bağlamında oyunsaldır.

2.1.6. Performans Art (Gösteri Sanatı)

Bu akımın öncüsü, ABD’li Allan Kaprow’dur. Kaprow Zen Budizminden, Duchamp’dan, Artaud’dan etkilenmiştir. İzleyicinin katılımını farklı disiplinlerde gözlemlemiş ve etkilenmiştir. Sanatın müze ve galerilerle sınırlı kalmasını geleneksel bulan sanatçı, küçük topluluklar halinde oluşturduğu happeninleri için jimnastik odaları, sınıf v.b. alternatif mekânlardan yararlanmıştır.

Bedenin gizemini sanat platformuna taşır. 1960’larda Sanat dışı nesne kavramı gündeme gelmiştir. “Sanatta sanat nesnesinin salt plastik bir transformasyondan öte düşünsel bir platformda da irdelenebileceğine dair gelişimi tetiklemiştir.” (Uçar, 2014:9).

Gösteri unsurlarını, müzik, dans, tiyatro, şiir, video, aklınıza gelebilecek gösteride kullanılabilecek her unsur içinde barındırabilir. Sanat nesnesine bağlı kalınmaksızın, disiplinler arası bir dil kullanılarak yeni bir sanatsal iletişim yöntemi oluşturur sanatçı. Happeninlerin daha çok anlık olması bakımından farklılık gösterir. Happeningler sponten olmakla birlikte sadece bir kez yapılabilir. Geleneksel alışkanlığın dışına çıkarak izleyiciyi katılımcı konumuna yerleştirir. Sanatla yaşam arasında ince bulanık bir çizgide durur. Sadece bu muğlâklık ve melezlik oyunsaldır.

1960 yılında Yves Klein boşluğa kendini bırakırken çekilmiş bir fotoğrafına “bosluğa sıçrayış” adını vererek ve bedenlerini maviye boyamış bir kaç çıplak modelin yere dizilmiş tualler üzerinde yuvarlanmaları “Mavi Dönemin Antropometreleri” gösteri sanatının ilk örneklerinden olması bakımından önemlidir.

2.1.7. Happening (Oluşumlar)

Bu akımın öncüsü, ABD’li Allan Kaprow’dur. Kaprow Zen Budizminden, Duchamp’dan, Artaud’dan etkilenmiştir. İzleyicinin katılımını farklı disiplinlerde gözlemlemiş ve etkilenmiştir. Sanatın müze ve galerilerle sınırlı kalmasını geleneksel bulan sanatçı, küçük topluluklar halinde oluşturduğu happeninleri için jimnastik odaları, sınıf v.b. alternatif mekânlardan yararlanmıştır.

Happeningler spontan olmakla birlikte sadece bir kez yapılabilir. Geleneksel alışkanlığın dışına çıkarak izleyiciyi katılımcı konumuna yerleştirir. Sanatla yaşam arasında ince bulanık bir çizgide durur.

Gösteri sanatı, vücut sanatında olduğu gibi izleyici katılımı, sanatın işaretleme, gösterme durumu ve uygulanış biçimi itibariyle oyunsal unsurlar taşır.

2.1.8. Süreç Sanat

Malzemeler süreç sanatında önemlidir. Tamamiyle organik (yağ, kauçuk, ahşap, buz, talaş v.b.) malzemelerin doğal güçlerin (rüzgâr, ısı, hava, yerçekimi, kar, yağmur, fırtına, şimşek v.b.) etkisine bırakılmasıyla yapılan bir sanat türüdür. Sanatın süreci, eserin oluşma aşması vurgulanır.

Eva Hesse (1936-1970) fiberglass, lateks, kauçuk, ip gibi yumuşak sentetik malzemelerin yerçekimi aracılığı ile etkileşime girerek biçimlenmesini sağlar. Yamulan, sarkan, esneyen malzeme süreç sanatına örnek teşkil eder.

Süreç sanatı, sanatın kalıcılığını önemsenmesi ve sanatı rastlantısallıkla harmanlaması bakımından düşünüldüğünde oyunsal motifler taşır. Ölümlü olanla, zamansal bir oyun kurma olarak açıklanabilir.

2.1.9. Kamusal Sanat

Kamusal Sanatın ana fikri sanatı kapalı alandan kamusal alana taşımak, galerilerden ve müzelerden dışarı çıkmasını sağlamaktır. İzleyicinin katılımı son derece önemlidir. Daha geniş bir kitleye ulaşma çabası güder.

Kamusal sanat, sanatsal bir devrimdir. Sanatın sokağa yürümesi, yoldan geçen, herhangi birinin izleyici hatta katılımcı olmasını sağlar. Kimi ilkel insanın ritüellerine benzerken, kimi sokakta kalıcı bir iz olarak yer alır. Ner ne olursa olsun bu özelliklerinden dolayı oyun unsuru içerir.

2.1.10. Yoksul sanat

İtalya'da 1967 yılında kurumlara ve endüstri'ye karşı çıkan Giovanni Anselmo, Aighiero boetti, Jannis Kovnellis, Mario Merz, Michelangelo Pistoletto, Emilio Prini ve Gilberto Zoria gibi çıkan sanatçıların bireysel sanatın ahlaksal (etik) olup olmadığı hakkında kafa yormaları üzerine ortaya çıkmıştır.

Sanatçıların doğanın bir parçası olduğunu, yalnızca gerçek olanın ortaya koyulması gerektiğini ve sanatın daha gerçek olan yaşama sanatını öğrenmek için deneysel bir araç olduğunu öne sürülür.

Minimalizm'in sloganı; "Az çoktur" şeklindedir (Uçar, 2014:8). Arte Povera malzemenin değerine ilişkin çözümler yaratır. Deneysellik ise oyunsallığı doğurur.

2.1.11. Enstalasyon (Yerleştirme) Sanatı

1960'larda oluşmaya başlayan ve günümüze kadar süren yerleştirme sanatı Marcel Duchamp'ın ready made hazır nesnelere kadar uzanır. Burada ana fikir sergi salonunu ya da sergilenecek mekânı eserin bir parçası olarak görme fikridir. Bu fikir bağlamında

sanat eseri mekândan bağımsız olamaz. Bu bir nevi mekânın farkındalığına varmak şeklinde ifade edilebilir. Zamanla mekân daha fazla öne çıkmıştır. İzleyici katılımı bu sanat akımı için son derece önemlidir. Güncel sanatın genelinde izleyici katılımı önemli bir yer tutar. Yerleştirme sanatında günlük yaşamın içine serpiştirilmiş sanat unsurları ile karşılaşabilmeniz muhtemeldir. İzleyici orada olmakla yoldan geçmekle bile dâhil edilebilir. Asıl amaç izleyiciye bir deneyim yaşatmaktır.

Yapılan yerleştirme her yerde olabilir eğer çalışma bir sergi salonunda ise izleyiciyi eser ve mekânla iletişim haline sokar.

Yerleştirme sanatı için iki önemli unsurdan bir mekân diğeri ise süreçtir. Sürecin yerleştirme sanatının deneyim odaklı olmasından kaynaklanan bir önemi vardır. Bunun için birçok malzeme kullanılabileceği gibi birçok farklı disiplin ve sanat çeşiti bir arada kullanılabilir. Performans sanatı, video sanatı, doğal malzemeler, müzik, dans v.b. dâhil edilebilir. Günümüze kadar sürmekte olan enstalasyon galerilerde, müzelerde, sokaklarda hayat bulmaktadır. Yayoi Kusama'nın yerleştirmelerinden biri olan Küp biçimindeki, ayna panelleri olan bir odada yüzlerce led ışıklarının farklı yüksekliklerde asılmasıyla bu etki yaratılıyor.

Fotoğraf 3 Yayoi Kusama, Infinity Mirrored Room, 287.66 x 415.29 x 415.29 cm, 2013



Kaynak: <http://www.thebroad.org/art>, 2016

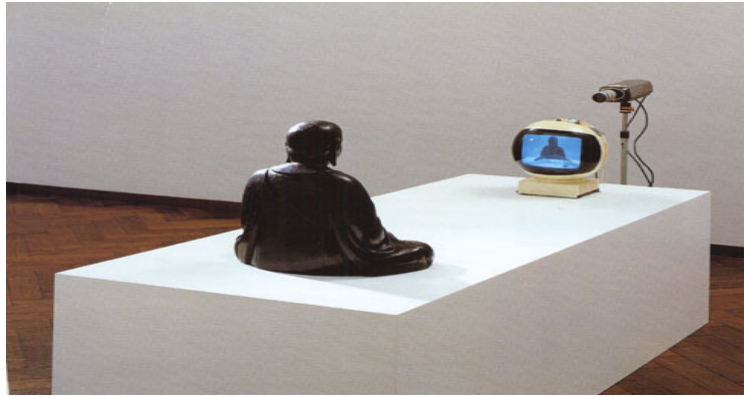
Yerleştirme sanatı farklı bir dünya yaratma, kendini kaptırma, aynı anda iki yerde birden olma v.b. gibi özelliklerinden dolayı oyun olgusunu içinde barındırır. Yayoi Kusama ise tam oyun niteliği taşıyan işleri bakımından daha sonra değinilecek olan önemli bir sanatçıdır.

2.1.12. Video Sanatı (Video Art)

Video Sanatı görüntü, ses, kamera, video, hareketli imgeler gibi malzemeler kullanılarak üretilen, sinemaya malzeme bakımından çok yakın, yalnız sinema da var olması gereken senaryo, kurgu, oyuncu, konu v.b. kuralların olmadığı bir disiplindir. Gelecek olan sahneyi tahmin etmek ya da sahneleri ard arda ilişkilendirmek video sanatında sözkonusu değildir. İzleyicilerin beklentilerine saldırıda bulunan video sanatı, izleyicinin algısını değiştirme ve beyin fırtınası yaratma amacı güder.

Nam June Paik video sanatının temsilcisidir. Video sanatını varolan geleneksel bilinci değiştirmek için ürün verir. 1965 yılında o zamanlar Sony şirketinin Portapak adında satışa sunduğu görüntü oynatma cihazı ile ilk video sanatı ürünlerini vermiştir. Paik tv izleyicilerinin şirketler tarafından kullanıldığı ve yönlendirildiği düşüncesiyle onları bu eğlence anlayışından ve kullanılmışlık hissinden kurtarmak için çabalamıştır. En güzel işlerinden biri 'TV Buddha' adlı çalışmasıdır.

Fotoğraf 4 Nam June Paik, TV Buddha, 1974



Kaynak: <https://switchtalk.wordpress.com>, 2016

Video sanatı, aynı anda her yerde olma, kavram kargaşası, rastlantısallık, özellikleriyle oyun unsuru taşır.

2.2. Güncel Sanat ve Oyun Olgusunun İlişkisi

İnsan, düşünmeye başlar başlamaz, önce kendini tanımaya çabalamış, iç gerçeklerini ve içgüdülerini açıklama çabası içine girmiştir. Bu biçimsel açıklama çabası, çocuğun oyun oynarken ki zihinsel faaliyetine benzer. İnsan oyunsal unsur aracılığıyla yarattığı kültürde kendi güdeleri, toplumun beklentileri ve kendi bireysel istekleri arasında dengeyi sanat ile kurar. Bu denge dönemin değişimine göre bozulur ve tekrar kurulması gerekir. Dönemin algısı oyunun kurallarını da değiştirir. Gadamer sanatın oyun unsurunu “amaç ilişkilerinin özgürlüğü” olarak değil “özgür bir tepki” olarak açıklar (Gadamer, 2005:32). Bu da “özdeşliğin kendilik kastettiği şey olarak tekrar olgusunda bu kendini gösterir.” (Gadamer, 2005:33).

Sanatçı nesneden bir hakikat yaratır ve izleyiciyi bu hakikate davet eder. Her insan bir hakikattir. Doğru hakikati, doğru tespit eder ve eserinden bir dünya yaratır, o dünyaya giren izleyiciye bildiklerini işaret eder. İzleyici bu işaretleri izlemeyi bilendir ya da daha sonra farkına varmak için o görüntüyü bilinçaltına atarak özgürleşendir. İşte bu nedenle bu birbirini özgürleştirme oyunu, iletişime dönüşme macerası, ressamın eylemden kendini ifade edişi, eserinden bir dünya kurması, izleyicinin o dünyaya adımını atması oyundur ve bu oyuna katılan herkes kendini dönüştürerek özgürleşir.

Picasso ve kübizmle güncel sanattaki oyuna bir temel atıldı diyebiliriz. Şöyle ki, bir kemanı kübist bir şekilde resminde işleyen sanatçı “tuvalindeki bir kaç düz parçadan, elle tutulabilir bir nesne fikrini oluşturduğu entellektüel oyunda kendine katılmaya çağırmıştır.”(Gombrich, 2007:575). Kübistler renkten taviz vererek hacimleme yöntemiyle bir nevi saklambaç oyunu oynamayı yeğlemişlerdir.

“21inci yüzyılda gerçekleşen dönüşüm ve değişimin hızı gündemin kaygan zemini sanal yaşamımızın bir parçası oluşu vs. gibi nedenlerle oyun düşüncesine yakın bir yüzyıl olduğu düşünülebilir.” (Dursun, 2015:11). Tarihsiz ve sınırsız bir sanat anlayışı

vardır. Kavramsal sanat, dada ve fluxus ile birlikte taşkınlık, anlatımda yeni yollar arama, mistisizm, ilkele dönüş gibi unsurlarla desteklenerek oyunsal bir yaratıcı güdü oluşturulmuştur. Bu da demek oluyor ki güncel sanat oyuna tam anlamıyla geri dönüş yapmıştır.

“Görme konuşmadan önce gelir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir. Ne var ki başka bir anlamda da görme sözcüklerden önce gelir. Bizi çevreleyen dünyada kendi yerimizi görerek buluruz. Bu dünyayı sözcüklerle anlatırız ama sözcükler dünyayla çevrelenmiş olmamızı hiçbir zaman değiştiremez. Her akşam güneşin batışını görürüz. Dünyanın güneşe arkasını dönmekte olduğunu biliriz. Ne var ki bu bilgi, bu açıklama gördüklerimize uymaz hiçbir zaman. (Berger, 2013:7)

“Gene de sözcüklerden önce gelen ve sözcüklerle tam olarak anlatılamayan görme, uyarıcılara karşı mekanik bir tepkide bulunup bulunmama sorunu değildir. Yalnızca baktığımız şeyleri görürüz. Bakmak bir seçme edimidir. Bu edimin sonucu olarak gördüğümüz nesne her zaman elimizle dokunabileceğimiz bir alana getirilmiş olur. İnsanın bir şeye dokunması demek, kendisini o şeyle ilişkili bir duruma sokması demektir (Gözlerinizi kapayın, odada dolaşın, dokunma duygusunun durağan, sınırlı bir görme biçimine dönüştüğüne dikkat edin.) (Berger, 2013:8). Eğer bir şeyi gördüğümüzü kabul ediyorsak, gördüğümüz yerden görüldüğümüzü de kabul etmeliyiz. Karşılıklı görüş, karşılıklı konuşmadan daha baskındır. Zaman zaman karşılıklı konuşma konuşan kişilerin birbirlerini görme çabasıdır. Başka bir deyişle sizin herşeyi nasıl gördüğünüzü anlatma ve onun herşeyi nasıl gördüğünü anlama çabanızdır.

Gerek dış, gerekse iç dünyadaki izlenim ve deneyimlerin zihinde görüntüye dönüşmesine imge denir. “Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümüdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan bir kaç dakika ya da birkaç yüzyıl için kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir. Her imgede bir görme biçimi yatar. Fotoğraflar çoğu zaman sanıldığı gibi mekanik kayıtlar değildir. Her bir fotoğrafa baktığımızda, ne denli az olursa olsun, fotoğrafçının görme biçimini, bez ya da kağıt üstüne yaptığı imgelerle yeniden canlandırılır. Her imgede bir görme

biçimi yatsa da bir imgeyi algılayışımız ya da değerlendirişimiz aynı zamanda görme biçimimize de bağlıdır.(Örneğin Sheila yirmi kişi arasında tek bir insandır; ama yalnız bizi ilgilendiren nedenlerle gözümüz ondan başkasını görmez.”(Berger, 2013:10).

“İmgeler başlangıçta orada bulunmayan şeyleri gözde canlandırmak amacıyla yapılmıştır. Zamanla imgenin canlandığı şeyden daha kalıcı olduğu anlaşıldı. Böyle olunca imge bir nesnenin ya da kişinin bir zamanlar nasıl görüldüğünü de anlatıyordu. Daha sonraları imgeyi yaratanın kendini engellendiğinde aslında bizim olan tarihten yoksun bırakılmış oluruz. Bu yoksunluktan kim yarar sağlar? Sonuçta geçmişin sanatı, mutlu azınlığın kendine bir tarih yaratma çabalamasından dolayı bulandırılmaktadır. Bu tarih, geriye bakıldığında yönetici sınıfların oynadığı tarihsel rolü haklı gösterebilir. Böyle bir haklı çıkarmanın çağdaş dilde hiçbir anlamı yoktur. Bundan ötürü ister istemez bulandırıcıdır.”(Berger, 2013:11).

İmge Y'nin X'i nasıl gördüğünü kaydeden bir şey oldu. Bu da, bireysellik bilincinin gittikçe artan bir tarih bilinciyle birlikte gelişmesi sonucunda olmuştur. Resimlerin çağlarının tanıkları olma özelliği buradan gelir. İçinde yaşadıkları tarihsel an orada, gözümüzün önündedir. Cezanne, buna benzer bir şeyi ressamın açısından söylemiştir: “Dünyanın yaşamından bir an geçer! O anı yaşamak, duyarlı bir levha olmak, zamanımızdan önce olan her şeyi unutarak gördüklerimizin imgesini yansıtmak...” (Berger, 2013:31).

İfade edemediklerini imgelerle, işaretlerle görselleştirme yolunu seçen insan sorunlarını oyun alanında çözmeye çabasıdır. Bu şekilde kendine bir ifade alanı oluşturur. Oyun bağlamında sanat tamamiyle varoluşsal olduğu gibi süreç tıpkı bir çocuğun ki gibi iç ve dış gerçeklerden yeni varoluş biçimleri yaratma çabasıdır.

Sanatçının bakış açısı yani bir objeyi bize göstermek istediği şekilde göstermesi bizde bambaşka bir kanalın açılmasını sağlar. Bu da bambaşka birinin gözlerinden bakmamıza, o gözlerinden baktığımız ötekine dönüşmemizi sağlar. Aynı anda sanatçının ya da onun bakış açısının, hem izleyici de hem de eserde olduğu duygusu,

tanrının birden fazla yerde olma durumu, maskenin ilkel rituelde kullanılış biçimi, kılık değiştirme, maskelere inandırma, sanki mantığı gibi oyunsallık taşır. Bambaşka bir ruha dokunan, evcilleşen, özgürleşen izleyici ve sanatçı oyunun bir parçası olur. Bunu ancak sanatçı anlayabilir ve mitosa en yakın düşünüş biçimi sanatçıda mevcuttur.

Güncel sanatta estetik ve güzele bakış açısının kökten değişimi daha çok Duchamp ile başlamıştır. Duchamp sanatçının rolünü tamamen değiştirir. Her olgunun spiralleşip birbirine bağlandığı ve ne çıkışın ne de girişin belli olmadığı bir estetikten söz eder. Ona göre estetik bu “iletişim oyununda” sadece basit bir bölümdür (Cauquelin, 2005:81).

Ne merkezde ne de sondadır “bir kıvrımdır”. Güncel sanat bir ağdır ve ağın çalışması sanatçının isteğine bağlı bir durum olmaktan çıkar ve o ağ sahiplerinin işidir (Yılmaz, 2012:82). Tanrının her an her yerde olabilme kavramını ağın her noktasının bir ötekini bir araya getirebileceği ve buna müdahale edebilen (sanatçı) aynı zamanda her yerde olabilir. Bunu internet ağı ve hacker ikilisi şeklinde düşünülebilir.

“Hakiki olanın kendi kendindeki açıklığıdır.” (Gadamer, 2005:36). Bu farklı ifadelendirme, onun kimliğinin birşeyi kavramakta, kast edilen veya söylenildiği şey olarak anlamakta yattığını açıklar. “Bu bekleyen eserden kaynaklanan isteklerden biridir.” İstek bu isteği benimseyen tarafından verilen yanıttır. Bu yanıt, onun kendisi tarafından yapılmış bir yanıt olmalıdır. Oyuncular oyuna aittir.” (Gadamer, 2005:37). Modern sanat eserle izleyici arasındaki mesafeyi kaldırma amacındadır. Bu zaman zaman eserin yok olması anlamına gelse de. Denemelerin yolunu açmıştır. (Gadamer, 2005:35).

Resimdeki ruhani durum, oyunda da sezilir. Biriciklik teklik, haz alma, varolan dünyayı yorumlama ve bireysel bakış açısını yansıtmaya gibi unsurların benzeşimi de sanatta ve oyunda mevcuttur. Resim sanatı sadece resim yapmayı amaç edinen ve bunun için hiç beklentisiz çalışan ressamlarla doludur. Oyunda amacın kendi içinde olması durumuna gönderme yapılabilir. Geleneksel sanatta resim sanatı genel özellikleri ile

oyunsal unsura yaklaşırken güncel sanatta tam bir oyun olma durumunu desteklemiştir, tıpkı oyunların kültürlerden önce geldiği gibi. Özgür ortamlarda ortaya çıkan sanat ve oyun, oyunun ve sanatın ortaya çıkardığı özgür ve yaratıcı bireyler sayesinde toplumlar ileri gider.

Formlar, tarzlar, işlevler çağlara ve toplumsal içeriklere göre evrilen bir oyundur. Sanat oynanan karşılıklı eylem, etkileşim, bir aradalık ve ilişkisellik kavramlarına bağlı olarak gelişir. Günümüzde herşey ticari hale gelmeye yönlendirilmiştir. Ticari hale gelemeyen yok olup gider. Tüketim toplumunun genel yapısı budur. İnsan ilişkileri bu genel ortamdan nasibini almıştır. Tıpkı bir hamster tekerleğinde dönüp duran ve tek tip beslenen bir toplum olmaya mahkûm edilir. Çağdaş insan ilişkileri simgesel bir şekilde değerlendirilirken, belli bir fiyat biçilmiş bir içkinin başında tartışan insanlardan ibarettir. “Kısaca hiç birşey genel şeyleşmeden gündelik ilişkiler alanı kadar etkilenmiyor. Bir takım ticari nesnelere simgelediği ya da yerini tuttuğu logolarla işaretlenen insanlararası ilişki, önceden tahmin edilebilir olanın hükümdarlığında yakasını kurtarmak istiyorsa gizli ya da yasak ya da uç formlara bürünmek zorunda.” (Bourriaud, 2005:12). “İnsan ilişkilerinin yöneticiler tarafından özel olarak düşünülmüş kanallara yönlendirilmesi ve kontrol edilebilir, yinelenen basit ilkeye göre hayata geçmesi önemlidir.” (Bourriaud, 2005:12,13). Bütün bu logoları, bilinçaltına itilen farkedilemeyen reklamların yan etkilerini dönüştürücü olarak kullanan sanatçılar, izleyiciye işaret ederler, iletişime geçerler ve size kendi gördüklerini göstermek isterler.

Sanatsal biçimlendirmelerin harika araçları vardır ve bu araçların yardımı ile insanı kendine mıknatıs gibi çeken de bir şimdinin sanatı vardır. Biz buna şimdilik güncel sanat diyoruz. Günümüzdeki deneysel sanat anlayışında, sanatçılar ancak geleneksel sanatın gereği olan temel insan deneyimlerine giderek ve onları yapıtlarında kullanarak sanata ve kendilerine birşeyler katabilirler. “Tekrarlanılmak istenenlerin kimliğinde, kendilerince belirlenmiş kuralların uyulmasındaki akıllığa ilişkin ilk deneyimleri bulunur.” (Gadamer, 2005:35). “Sanatçının amacı hayatın içeriğini

(algılanabilir ya da kavramsal dünyayla olan ilişkisini) kalıcı bir evrene dönüştürmektedir.” (Bourriaud, 2005:21). Sanatçı hareket halindeki dünyayı yakalar. “O kültürün bir kiracısıdır.” (Bourriaud, 2005:21). Görevi, yorumlamak, özümsemek ve saf bir varoluş haline getirmektir. Devamlılık ise eserin kalıcı olup olmayacağını belirleyicidir. Bu kalıcılık güncel sanatçının pek de umrunda değildir. Mühim olan o andır ve oyunun hareketini yakalamak esastır.

“Oyun, oyun hareketinin özünün sergilenmesidir.” (Gadamer, 2005:34). “Oyun hareketinin böyle kendiliğinden saf hareket buyruğu” bulunur (Gadamer, 2005:35). Sergilenen bir durum olursa katılımcıda oyunun içindedir. Yani o harekete katılır ve karşılaşır, evcilleşir. Tıpkı oyunda insanın kendi kendisiyle seyirci olarak karşılaşması gibidir. “Eğer gerçekten bir sanat deneyimi yaşanırsa dünya ışıltılar ve daha da hafifler.” (Gadamer, 2005:38). Her eser izleyici tarafından doldurulması gereken bir oyun alanı bırakır” (Gadamer, 2005:38). Katılımcı, sanatçı bir “sanat” deneyimi yaşayarak oyunun bir parçası olur. Oyun da herkes “eş oyuncu”dur. (Gadamer, 2005:41). “Çünkü burada sanatın kendisine has eser dokusu ile bu eser dokusu ile bu eser dokusundan öğrenilenler arasında bir ayırım yoktur.” (Gadamer, 2005:41). Eserin yok olması ve eserin birliğinden ödün verme pahasına, güncel sanatta izleyici ve eserleri arasındaki mesafenin yok edilme isteği mevcuttur.

Asıl olay akli kandırmaktır. Akıl amaçlara, hedeflere odaklanır ve yaşamı bunlarla doldurmak ister. Küçük hedefler koymalı insan tıpkı spor yaparken koyulan sayı hedefleri gibi. Hayvanlarda bu yoktur. Neden oynadıklarını bilmeden, sorgulamadan ciddiyetle oynarlar. “Biz birleştirmeli ve birçok şeyi toparlamalıyız bir yazıyı okur gibi bir resmi de okumalıyız. Bir metin gibi bir resim de çözümlenir.” (Gadamer, 2005:39).

“Dünyayı basma kalıp bir tarihsel evrim düşüncesine göre inşa etmeye çalışmak yerine dünya da daha iyi yaşamayı öğrenmek başka bir deyişle, yapıtlarda amaç artık hayali ya da ütöpik gerçekleri biçimlendirmek değil. Sanatçı tarafından seçilen ölçek ne olursa olsun varolan gerçekliğin içinde varoluş şekilleri ya da davranış modelleri kurmak olmalıdır.” (Bourriaud, 2005:20,21).

“Modern sanatın bize hitap ettiği ve bizi anlamlılık bilinciyle, göz önünde tuttuğumuz şeylerin harika anlamıyla bizi dolduran gönderimin belirsizliğidir.” (Gadamer, 2005:46). Bu belirsizlik insanı tumturaklı garanticilikten kurtarır. Oyunda yanlışlar yoktur. Asla yanılma riski barındırmaz. Oyunda başarı söz konusu değildir. Çünkü amaç başarı değildir. İnsanın başarı dediği şey ona sonradan uygun görülmüş bir madalya gibidir. Başkası yapımıdır. Sanatçı oynar ne kadar içtenlikle, ne kadar istikrarlı, ne kadar ciddiyetle oynarsa o kadar özgürleşir ve dokunduğunu da özgürleştirir.

Oyun kendi hareketinde tekrar tekrar ama başka eksenlerde inanılmaz bir istikrarla devam eden harekettir. Parçalayıp birleştirmek, tekrar parçalayıp, birleştirmek gibi birşeydir. Amacı kendi içinde olduğuna göre birçok kişinin ısrarla üzerinde durduğu başarı madalyaları yapılan samimi, doğal, ilkel eylemin sanatçı Abromoviç'in deęimiyle, yan etkisileridir.

3.BÖLÜM: OYUN NİTELİĞİ TAŞIYAN GÜNÜMÜZ SANATÇILARI VE YAPITLARINDAN ÖRNEKLER

Oyun niteliği taşıyan sanatçılardan yüzlerce örnek verilebilir. Bu bölümde belli başlıları ile kısaca örneklendirecektir. Bu şekilde düşünüş şeklinin belirtilmesi ile okuyucu örnekleri çeşitlendirebilir.

Joseph Kosuth

1945 yılında doğan sanatçı sanat tarihi, felsefe ve antropoloji alanlarında eğitim aldı. 1968 'de İngiltere'de, Art and Language (Sanat ve Dil) grubu kuruldu. 1969'da ise bizzat Joseph Kosuth'un editörü olduğu Art & Language (Sanat ve Dil) dergisi çıkmaya başladı. Sanat üzerine yapılan tartışmalar ve bunların bir kısmının dergide yayınlanması üzerine, bu dialogların başlı başına sanat olabileceği üzerine tartışmalar, manifestolar, makalelerle birlikte dergi de sanat da bambaşka bir boyut kazandı.

“Kosuth’a göre sanat bir totoloji ve herhangi bir olguyla ilgili bilgi aktarmaksızın yalnızca sanatçının niyetine ve sanat tanımını sunan çözümsel (analitik) önerme olarak var olur.”(Atakan, 2008:55). Bu grup İngiltere ve New York'ta etkin rol oynamıştır. Grup üyeleri arasına Terry Atkinson, Michael Baldwin, Charles Harrison gibi isimlere rastlanır. Kosuth bu grubun İngiltere ayağını oluşturmada öncülük eden Amerika ile paralel çalışmalar gerçekleştiren önemli bir sanatçıdır.

Kosuth sanat nesnesini bir aracı olarak görür. Onun için düşünce herşeyden daha önemlidir. İşlerini düşüncesinin bir modelinden başka birşey olmadığını söyler, asıl sanat eseri düşüncedir. 1965'te Kosuth “Üç Tabure” adlı yapıtını sergilemiştir. Bu yapıtta gerçek bir tabure, taburenin fotoğrafı ve tabure sözcüğünün sözlükten alınmış tanımını bulunmaktadır.

Kosuth'un linguistik alanındaki araştırması böyle başlamış ve sanatçı bundan sonra yavaş yavaş sanat dilinin analiziyle ilgilenmeye koyulmuştur. Kosuth için tüm sanat eserleri özünde sanatın bir tanımını, anlamını içerir ya da böyle bir tanımın sonucu sanattan başka bir şey olamaz.

Sanat alanını dil açısından araştırdıktan sonra Kosuth bugün kendisinin “antropolojik” diye adlandırdığı bir sanata yönelmiştir. Burada nesne linguistik tanımlamanın yerini alır ve dış dünya ile özel olarak önerilmiş kavramların yapamayacağı kadar çok sayıda ve doğrudan ilişki kurar.

Joseph Kosuth’un aşağıda yerverilen, 200 x 271 x 44 cm boyutlarında, katlanabilir ahşap bir sandalye, sandalyenin tanımı ve bir fotoğraftan oluşan çalışması en ünlü çalışmalarındandır.

Joseph Kosuth’un Bir ve Üç Sandalye adlı çalışmasından yola çıkarsak, günlük kullanım nesnesine bakışı değiştirmiş onu kendisinden öte üç bakış açısıyla sunmuştur. Sandalye ve temsilleri hangisinin temsil olduğu tartışılabilir niteliktedir. Tabii seçtiği sandalye sanatçının sandalye imgesidir. İzleyici de ki imgeleri değiştirebilecek niteliktedir. Bu yönleriyle oyunsal unsur taşır.

Fotoğraf 5 Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965



Kaynak: <http://www.e-skop.com>, 2016

Marina Abromoviç

Belgrad da dünyaya geldi. Güzel sanatlar akademisi mezunu sanatçı bedeninin sınırlarını zorlayan performansları ile tanındı. 1975 yılında Alman performans sanatçısı Ulay ile tanıştı, uzun yıllar sürecek sanatsal bir beraberliğe imza attılar. Birlikte son performanslarını Çin seddi üzerinde ortada buluşacak şekilde günlerce sürecek bir yürüyüş ile tamamladılar. Sekiz yıl boyunca bu performans için izin bekleyen sanatçılar ortada buluşup yaşamlarını sonsuza kadar birleştirme fikrindeydiler. Geçen sekiz yıl içinde çok şey değişti ve bu performans ile ilişkilerini bitirme kararı aldılar. Bundan sonra Abromoviç performanslarına tek başına devam etti.

Fotoğraf 6 Marina Abromoviç, The Lovers, 1999



Kaynak: <http://www.rasa.net>, 2016

Abromoviç kendini performansları aracılığıyla disipline etmiş ve sınamıştır. Açlık, uykusuzluk, hareketsizlik, şiddet v.b. performansın her nevini denemiştir. Ressamların kendi malzemelerini seçmelerini ve işlerinde yenilikleri denemelerini öğütleyen sanatçı, kendisini her seferinde korkularının üzerine giden, bu korkularıyla yüzleşirken değişen başkalaşan ve başarısızlıktan kormayan bir sanatçı olarak değerlendirir. Sanat bir ifade çeşididir. Sanatçı önce gerçekten sanatçı olup olmadığına karar vermeli sonrada kendini yakın hissettiği materyali seçmelidir.

New York'da Modern Sanatlar Müzesinde Marina Abromoviç tarafından gerçekleştirilen The Artist is Present adlı performans, sanatçının 3 ay boyunca hergün 7 saat izleyici ile gözlerinin içine bakması ile oluşturulmuştur. Abromoviç bu performansında kendisinin özel alanına girilmesine izin verirken o da izleyicinin özel alanına girmiştir. Zaman ve çekim gibi iki ayrı kavramı birden işinde yansıtır. İzleyici performansın bir parçasıdır. İsteddiği kadar sanatçının gözünün içine bakabilir. Bu deneyimi yaşayan izleyicilerin kimi ağlamış, kimi gülmüş, kimi tedirgin olmuştur ama

uzun süre sanatçının gözlerine bakmaya devam etmişlerdir. Bu deneyimin sonunda birçok katılımcı sanatçının beyin frekanslarını durağan bir noktaya indirmediği şeklinde olmuştur. Performans ile unutulmuş empati duygusunu hatırlama ve insan olmanın tadına varma gibi unutulmuş duyguları hatırlama söz konusudur.

Abromoviç sanat anlayışı bakımından ve yapıtları bakımından en ilkel olanı modern dünyaya taşıyan, insanoğlunun en temel duygularına dokunan, izleyiciyi katılımcı haline getiren bedenini ve izleyicileri sanatına dâhil eden bir sanatçı olarak oyun niteliği taşır.

Fotoğraf 7 Marina Abromoviç, The Artist is Present, 2010



Kaynak: <http://sanatkaravani.com>, 2016

Piero Manzoni

Piero Manzoni kavramsal sanata canlı heykelleri, konservelediği dışkı, bir dakikalığına sıradan insanları sanat yapıtına dönüştüren kaideleriyle insanoğlunun kendini ifade etme gücü karşısında izleyiciyi şaşkına çevirir.

Fotoğraf 8 Piero Manzoni, Artist's Shit, 48 x 65 x 65 mm, 0.1 kg, 1961



Kaynak: <http://www.tate.org.uk>, 2016

Yukarıdaki yapıt sanatçının dışkısı olarak adlandırılmış ve içindekiler son kullanma tarihi vb. Detaylar unutulmamıştır. Sanatçı dışkısını konservelediğinde sanat camiasının acımasız eleştirilerinden ve yargılamalarından nasibini almıştır. Birbirini izleyen yıllar bunun tersini kanıtlsa da ters tepkiler hız kazanmıştır. Adını duyuran sanatçının sanat olmadığını iddaa eden birçok kurum başta Tate Modern Müzesi olmak üzere; sanatçının eseri satın almışlardır. Manzoni'nin yakın bir arkadaşının açıklamasına göre konserve kutusunun içinde yalnızca alçı bulunmaktadır. Manzoni'nin ironisi, eşsizleştirilen sanat yapıtına tepkisi, müzelere bakış açısına bakılırsa Sanatçı'nın dışkısı yapıtı ulaşmak istediği noktaya ulaşmıştır.

Mazoni' nin diğer bir yapıtı ise büyülu kaide anlamına gelen "Base Magic"dir. Ahşap bir kaide üzerinde iki ayak izi bulunmaktadır, söz konusu kaidede ayaklarını taban bulunan kısımlara basmak suretiyle her birey bir dakikalık sanat eseri olabilecektir.

Manzoni'nin yaşama ve sanata espritüel, sarkastik, yaratıcı bakışı karşısında hayranlık duymamak ve onun yapıtlarında oyunun çizgilerini farketmemek elde değildir.

Fotoğraf 9 Piero Manzoni, Base Magica, 60 x 79.5 x 79.5 cm, 1961



Kaynak: <https://contemporaryartnow.wordpress.com>, 2016

Cindy Sherman

Amerikalı bir kadın sanatçı olan Cindy Sherman, fotoğraf dizileri şeklinde eserler verir. Kendini eserinin nesnesi olarak kullanan sanatçı, aynı tema üzerinde bir dizi fotoğraftan oluşan işleri ile tanınıyor. Amerikan toplumunda klişeleşmiş, dayatılmış kadın modellerini işlediği, İsimsiz Film Anları adlı 69 parçadan oluşan; fotoğraf dizisi New York Modern Sanatlar Müzesi tarafından satın alınmıştır.

Sanatçının örnek yapıtında (Fotoğraf 10) görüldüğü gibi, çocukların kağıttan yapılmış oyuncaklarını insan yaşamına uyarlamıştır. İronik bir dil kullanarak insanlara biçilmiş hayatların, medyanın topluma dikte ettiklerinin, yaşamın oyuna benzerliğinin altını çizmiştir.

Fotoğraf 10 Cindy Sherman, Doll Clothes, 1975



Kaynak: <http://www.moma.org>, 2016

Sanatçı kendinden yola çıkarak bambaşka karakterlere büründüğü ve fotoğraflarla da bedenden bedene geçme becerisi ile oyunsal bir unsur taşır.

Felix Gonzales-Tores (1957 1996)

Fotoğraf 11 Felix Gonzales-Torres, Perfect Lovers, 1991



Kaynak: <http://matchcut.blogspot.com.tr>, 2016

Torres'in sanatında ikilik olmasına karşın bu ikilik zıtlık barındırmaz. Uyumlu ve ikiliği kabullenmiş bir ikiliktir. İkilik çift olmuştur onun sanatında. Aynı zamanda durmuş iki saat, yeni kalkılmış gibi dağınık bir yatakta iki kişinin izleri ve iki yastık gibi bir çift varoluştan söz ediyoruz. Ona göre estetiğin temel birimi çifttir. Birlikte,

yanyana, omuz omuza, birbirini birey olarak kabul ederek, aşkla, uyumla, birlikte varolan bir çiftin öyküsünü çalışmalarında görürüz. Bir çiftin yanyana yaşamayı öğrenmelerini, yokluk, hastalık, tanışma, karşılaşma, tanıma, bilme, aşk bir çiftin geçirdiği tüm evreler metaforik olarak işlerinde karşımıza çıkar. Çalışmalarını bir nevi otobiyografi olarak görebiliriz.

Torres'in çalışmalarında ikiliğin yansıtılması, bu ikilik içinde var olan birlik duygusu, yaşantılarının sanat malzemesi olarak kullanılması bakımından eserlerinde bulunan samimiyet ve gerçeklik durumu, aynı zamanda eserin oluşturulmasında kullandığı üslup, şifreler, dolaylı anlatımlar, işaret etmeler bütün bunlar oyunsal özellik taşımasından dolayı bu tez çalışmasının bir parçası olmuştur.

Fotoğraf 12 Felix Gonzales-Torres, Portrait of Ross, 1991



Kaynak: <http://f101emilypfister.tumblr.com>, 2016

Torres erkek arkadaşı Ross'un Aids'den vefat etmesi üzerine onu, Şeker Parçaları (Candy Pieces) adlı çalışmasıyla onurlandırmıştır. Kimi zaman anıtsal bir anlatıma ulaşan kimi zaman da izleyicide yeni bir ahlak duygusu oluşturmayı başaran bir sanatçıdır Torres. İşlerinde simgeler, şifreler kullanır. Sanatına dokunan herkesi

değiştirir. Kendisi de Aids'den ölene dek varlığıyla, daha sonrasında bakış açısı ve sanatıyla insana dokunmaya devam ediyor.

Joseph Beuys

12 Mayıs 1921'de Almanya'nın Krefeld Kenti'nde doğdu. Rindern Kenti'nde öğrenim gördü. 2. Dünya Savaşı'nda pilot oldu ve uçağı Kırım'da düştü. 2. Dünya savaşında Alman Hava Kuvvetlerinde pilot olarak görev yapan Beuys'un uçağı Kırım'a düşer. Göçebe tatarlar tarafında ağır yaralı donmak üzere iken bulunur. Tatarlar Beuys'u kurtarmak için vücuduna yağ, bal karışımını sürüp onu keçeye sararlar. Bu olay onun hayatının dönüm noktası olur. Uçak kazasında başından aldığı yara aynı zamanda yaşadığı savaşla ilgili suçluluk duygusuna da bir metaforu olarak görülür. Yıllar sonra Beuys onu hayata döndüren üç maddeyi; 'yağ, keçe, bal' heykellerinde ana malzeme olarak kullanır.1947'de eğitimini Düsseldorfta sürdürdü. 1951 yılında sanat eğitimini tamamladı ve aynı kentte Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'ne öğretim üyesi oldu.

Geleneksel sanatın konu-malzeme, sanat eylemi, sanat ürünü gibi olguları birbirlerinden tamamen ayırır. Ürün resim yapma eyleminin bir sonucudur. Sanat eyleminden de sanatın kendisinden de bağımsız bir kalıcı varlık kazanır. Modern sanat bu konuda farklı anlayışlara ulaştığı halde temel ayrımları korur. Beuys ise bu ayrımları tamamiyle ortadan kaldırır. Aslında sanatın en eski anlamına; ilkel kültürlerde taşıdığı bütün bir insan topluluğunu kapsayan anlamına geri döner.

Beuys'un doğala, ilkele olan ilgisini yapıtlarında görürüz. Kimi zaman bir hiciv, kimi zaman bir özlem, kimi zaman bir eleştiri, kimi zaman bir isyan ama çoğunlukla bir şükran duygusuyla teknoloji ve doğa yerini yapıtlarda yerini alır.

Yapıt sanatçının yapıp ettikleridir. Eylem Beuys'un sanatında çok önemlidir. Ona göre insan ürettikleri ve yapıp ettikleri ile sanatçı ise eylemleriyle varolur. O eylemleriyle dönüştürücü görevi üstlenir. Bu haliyle Beuys, şaman liderlere benzer.

Hiçbir partiyi desteklemeyen sıkı bir politikacı, doğal güçlerin, hayvan ve bitkilerin sözcüsü, büyücü, profesör aynı zamanda anti akademisyen Beuys oyunun hem ilkel, hem ikili karakterini sanatında ve yaşamında barındırır. Birçok farklı alanda yetenekleri olan Beuys bu alanları aynı potada armoniyle eriterek tekrar tekrar birleştirir. Sanatının nesnesi hayatıdır ve sanatıyla hayatını yaratan bir filozoftur.

Fotoğraf 13 Joseph Beuys, Fat Chair, 94.5x 41,6 cm, 1964



Kaynak: <http://www.wikiart.org>, 2016

Beuys'un amacı insanın kaybolan birliğini kurmaktır. İnsanlığın yaralarının sanat yoluyla iyileştirilebileğine inanır. Kosmik bilgiye yani özgürlüğe ancak sanat yoluyla ulaşılabilir. Bu ütöpik inancı yüzünde aynı zamanda politiktir. Beuys aynı zamanda pek çok şey olduğu gibi aynı anda birçok yerededir. Beuys oyunun içine tamamen batmıştır.

Sanat için yalnızca görsel bir olgu diyemeyiz. Sanatın varlığını duyarak da kavrayabileceğini düşünen Beuys nesnelere bu yolla biçim vererek de hayat verilebileceğine inanır. Beuys her insanın bir sanatçı olduğunu söyleyerek, acaba o bir sanatçı mı sorularına cevabını vermiştir. Herkes bir sanatçı ise Beuys da herkes kadar sanatçıdır.

Beuys oyunla kurcalar, hayatla kurar. Ona göre sanat gerçeğe giden yol aynı zamanda bir terapidir. İnsan ancak sanatla kendini gerçekleştirir.

Tracey Emin 1963

Kıbrıs Türkü bir baba ile İngiliz bir anneden 1963’de dünyaya gelen Emin yaşamını eserlerine konu eder. 13 yaşında tecavüze uğraması, 18 yaşında kürtaj yaptırması, uyuşturucu bağımlılığı gibi kendi özel yaşamından yola çıkarak eserler verir.

Yakın dönem kavramsal sanat örneklerinden biri olan “My Bed” yatağım anlamına gelir. İngiliz sanatçı Tracey Emin’in kendi yatağını kullanılmış prezervatifler, kanlı kilotlar vs, sergilemesiyle hayat bulmuş bir yapıttır. Bu işi Turner Ödülüne aday gösterildi. 2007’de Kraliyet Akademisine üye olarak seçilir. İngiltere’nin en ünlü sanatçılarından biridir.

Emin resim sanatında yeterince iyi olmadığını düşünmüş ve kendine ait başka bir yol arayışına girmiştir. Kendisinin işlerinden daha iyi olduğunu düşündüğü dönemde sanatında kendini kullanmaya karar vermiştir.

Emin birçok güncel sanatçıda da görüldüğü gibi, yaşamını işinin ana malzemesi olarak kullanmıştır. Günlük sıradan yaşantılarını galeri alanına taşımış, özel alanını halka açmıştır. Sıradan yaşamı, kirli çamaşırlarını tıpkı Manzoni ve Duchamp’a benzer bir tavırla kutsamıştır. Kutsarken aslında ironik bir biçimde ‘biricik sanat eserini’ dışlamıştır.

Aşağıda görülen yapıt Emin'in kendi yatağıdır. İzleri, yastığının çukuru, bedeninin oluşturduğu izlerle, toparlanmamış yatağı şeklinde sergilenmiştir. Yatağın etrafında, ince çorap, sigara izmaritleri, kanlı külotlar, içki şişesi, çöpler, kâğıt parçaları, terlikler v.b bulunur.

Fotoğraf 14 Tracey Emin, My Bed, 79 x 211 x 234 cm, 1998



Kaynak: <http://www.saatchigallery.com>, 2016

Emin rastlantısallığı, günlük yaşamını, metaforları, samimiyeti barındırdığı yapıtları oyun unsuru taşır.

Riktrit Tiravanija

1961, Buenos Aires, Arjantin doğumlu sanatçı. Enstelasyon işleri yapan sanatçı genellikle yemek pişirme, okuma, müzik yapma, birlikte yemek yeme gibi konuları seçerek insanları bir araya getirir. Sanat onun için sosyal dil ve yaşamla özdeştir.

İnsanlar servis edilen yemeklerden yiyorlar ve diğerleriyle ilişki içerisine giriyor. Bu da bir nevi katılımlı performans sanat sayılır. Tiravanija, 1990 larda sanata farklı bir anlayış getirmiştir.

Fotoğraf 15 Untitled (the magnificent seven, spaghetti western), 2001



Kaynak: <http://www.westkwoon.hk>, 2016

Yukarıda ki fotoğraftan da görebileceğiniz evcilik oyununa benzer bir performans, yerleştirme melez bir dili olan insanın en ilkel yanından yola çıkar ve oyunsadır.

Ai Weiwei

Ai weiwei, 1957 yılında Çin'de dünyaya geldi. 1978'de henüz Pekin Film Akademisinde öğrenciyden Yıldızlar adlı bir grubun kurucularından biri oldu. 1981 yılında Amerika'ya yerleşti. 12 sene süren Amerika yaşamı sırasında güncel sanat alanında faaliyetlerde bulundu kaldı sanatsal faaliyetlerde bulundu. 1993 yılında ülkesine kesin dönüş yaptı. Hala sanatsal çalışmalarını Çin'de sürdürmeye devam ediyor.

Çin Komünist Partisi'nin yolsuzluklarını yapıtlarında işleyen sanatçı devlet tarafından birçok baskıcı, gerek sansür gerek tartaklanma ve tutuklanma gibi müdahelere maruz kaldı. Tartaklanma nedeniyle beyin kanaması geçiren, tutuklanıp ardından haber alınamayan sanatçıya dünya sanatçılarından destek geldi. Sanatın devlet ve siyasetteki etkin rolünü gözler önüne sermesi açısından güncel sanatta önemli bir yere sahiptir.

Fotoğraf 16 Ai Weiwei, Sunflower Seeds, 2012



Kaynak: <http://www.juxtapoz.com>, 2016

Fotoğraf 17 Ai Weiwei, Sunflower Seeds, 2012



Kaynak: <http://www.juxtapoz.com>, 2016

En önemli eserlerinden biri Ayçiçeği Çekirdekleri'dir. Tate Modern Sanatlar Müzesinde sergilenen eserde her biri elle boyanmış, yüz milyon porselen ayçiçeği bulunur. İzleyiciler bu çekirdeklerin üzerine basabiliyor, oyun oynayabiliyor, uzanabiliyorlar. Ai Weiwei'nin bu eseri Çin'in insan gücü, iktisadi sistemi ve Çin mitolojisinde çekirdek simgesine ironik bir göndermedir. Wei Wei, politikanın ve sanatın içinde kendi oyununu yaratmış bir dahidir.

Louis Bourgeois

25 Aralık 1911 yılında Paris'de doğdu. Matematik ve geometri okumak üzere başladığı eğitimini annesinin vefatından sonra resim olarak değiştirdi. Ressam Fernand

Leger'le tanışması ile heykel üzerine çalışmaya karar verdi. Robert Goldwater adlı Amerikalı bir sanat tarihçi ile evlenerek ABD'ye yerleşti.

Fotoğraf 18 Louise Bourgeois, Maman, 1999



Kaynak: <http://www.tate.org.uk>, 2016

Örümcek Bourgeois'ın sanatında önemlidir. Sanatçının ilk örümcek çizimleri 1947'ye dayanır. Onlar hakkında çizdi, yazdı ve üzerinde yıllarca çalıştı. Örümcek onun için üreten, ören, yaratan, koruyandır. Birçok konuşmasında annesini bir örümceğe benzetmiştir. İyi-kötü, tehlikeli-güvenli, güçlü-kırılgan tüm bu ikilikler hem kendi sanatı hemde annesi ile bağlantılıdır. Bu ikilikler, var olan durumu bir üst düzey yaratıcık

durumuna taşıma, en ilkele dönüş, insanın kendine dönüşü, tekrarlar, kapılma oyun özeliği taşır.

Kendisini heykel ile ifade eden sanatçı sembolik bir dil kullanarak, soyut formlar oluşturur. İroni, kadın cinselliği, beden konularını işlemiştir. Çocukluk döneminde yaşadığı kızgınlıkları eserlerinde sembollerle işler. Sanatını terapi olarak kullanan sanatçı, bunu kendini iyileştirmek ve eserlerinde kendisi ile yüzleşmek için yaptığını söyler. Bu nedenle eserlerinde ilkelik ve şamanizmi birleştirir ve seyirciye hissettirir. Anne isimli örümcek heykeli çok ünlüdür.

Yayoi Kusama

Fotoğraf 19 Yayoi Kusama, Dots Obsession, 2000



Kaynak: <http://courses.washington.edu>, 2016

22 Mart 1929 yılında Japonya’da doğdu. Birçok sanat disiplininde yapıtlar verdi. Sinema, edebiyat, plastik sanatlar, yerleştirme, happening, heykel, kolaj v.b. alanlarında çalışmaları mevcut. 1952 yılında ilk sergisini açtı. 1957 yılında ABD’ye göç etti. New York şehrine yerleşti. Burada sanat alanında çok çeşitli çalışmalar yaptı. 1973’de ülkesine döndü ve bir akıl hastanesine yerleşti.

Fotoğraf 20 Yayoi Kusama, Within Her Art, 2008



Kaynak: <http://courses.washington.edu>, 2016

Sanatçı küçüklüğünden beri sarmallar, ağlar, penekler ve puantiyeler çizmeyi takıntı haline getirmiştir. Bu da gördüğü halisünasyonlardan kaynaklanmıştır. Noktanın her versiyonunu tekrar tekrar oluşturmuştur. Bunu resimlerinde, yazılarında, yerleştirmelerinde kısacası bütün olasılıklarda denemiştir.

Kusama insanları bambaşka masalsi bir evrene taşır. Özellikle onun yerleştirmeleri katıksız bir hayal gücünün dürüst temsilcileridir. Varolan hayal gücünü ve halisünayonlarını, sanrılarını kendinden daha büyük bir sanatsal düzleme taşır. Bu da aslında onu, onun takıntılarını, sanrılarını izleyicinin yaşamasını, sanatçıyla birebir ilişkiye geçmesini sağlar. İzleyici aynı zamanda katılımcı pozisyonudadır. Dünyadan koparak bambaşka bir dünyanın, bambaşka bir yerçekiminin, bambaşka bir düzlemin içinde gibidir.

Kusama'nın işleri oyunsal unsurun izlerini taşır. Sanatçı bitmez, tükenmez bir istikrarla hala oyununu oynamaya devam eder. Başka bir deyişle, ona gösterilen oyunu izleyiciye açık eder ve onu mıknaş gibi içine çeker. Malzemeyle ilgilenmez. Birçok sanat alanını kullanır. Aynı anda hem şair, hem yazar, hem ressam, hem akıl hastasıdır. Aynı anda birden fazla kimlik taşır. Sanatı onun için çocukluğundan beri varolan takıntılarında yola çıkarak kurduğu bir oyun gibidir. Bu oyununa izleyiciyi de dâhil eder. İzleyicinin daha önce hiç bakmadığı bambaşka bir açıdan bakmasını sağlar. Bu durum başlı başına bir oyundur ve iletişime dâhil olan herkesi özgürleştirir.

Geceleri akıl hastanesinde kalan sanatçı, gündüzleri atölyesinde çalışmalarına devam etmektedir. Japonya'nın yaşayan en önemli sanatçısıdır. Aynı zamanda işleri dünyada çapında hayli yüksek meblağlara alıcı bulan sanatçılar arasındadır.

4.BÖLÜM: TEZ BAĞLAMINDA GERÇEKLEŞTİRİLEN ÇALIŞMALAR

'My-Face Book', bir dizi portreden oluşan ve herbirine 'Profile Photo' adı verilen bir seriden oluşur. Bu portreler, tez yazarı ile birebir ya da dolaylı olarak iletişime geçen insanların portreleridir. Kendi portresi dâhil olmak üzere herbirinin ismi 'Profile Photo' şeklindedir. Bu seri, yaşama eklenen teknoloji, bireylerin profil fotoğraflarına indirilmiş

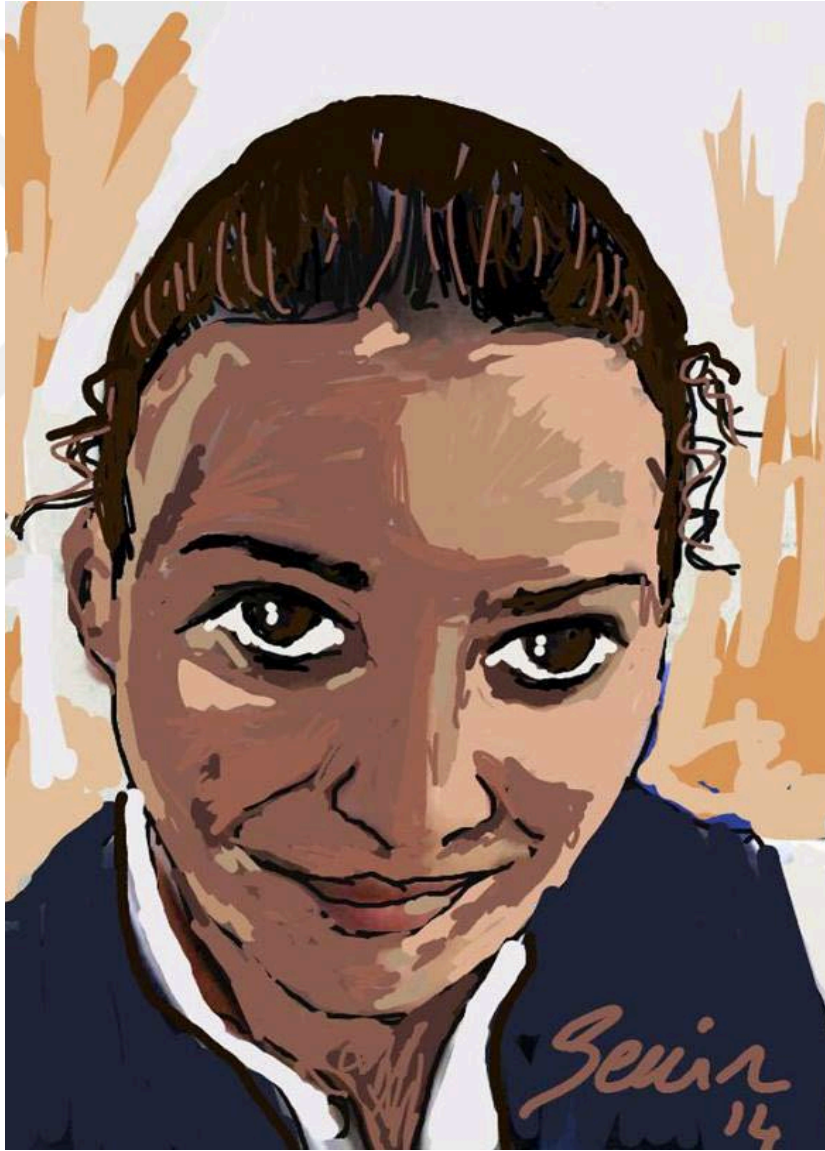
kişilik tasvirleri, iletişimin şekillendirdiği teknoloji bağlamında insan ele alınarak yapılmıştır. Biriktirilen yüzlerden oluşturulan 'My-Face Book' serisi aşağıdadır.

My-Face Book

Fotoğraf 21 Semin Cacho, Profile Photo1,İllüstrasyon, 2014



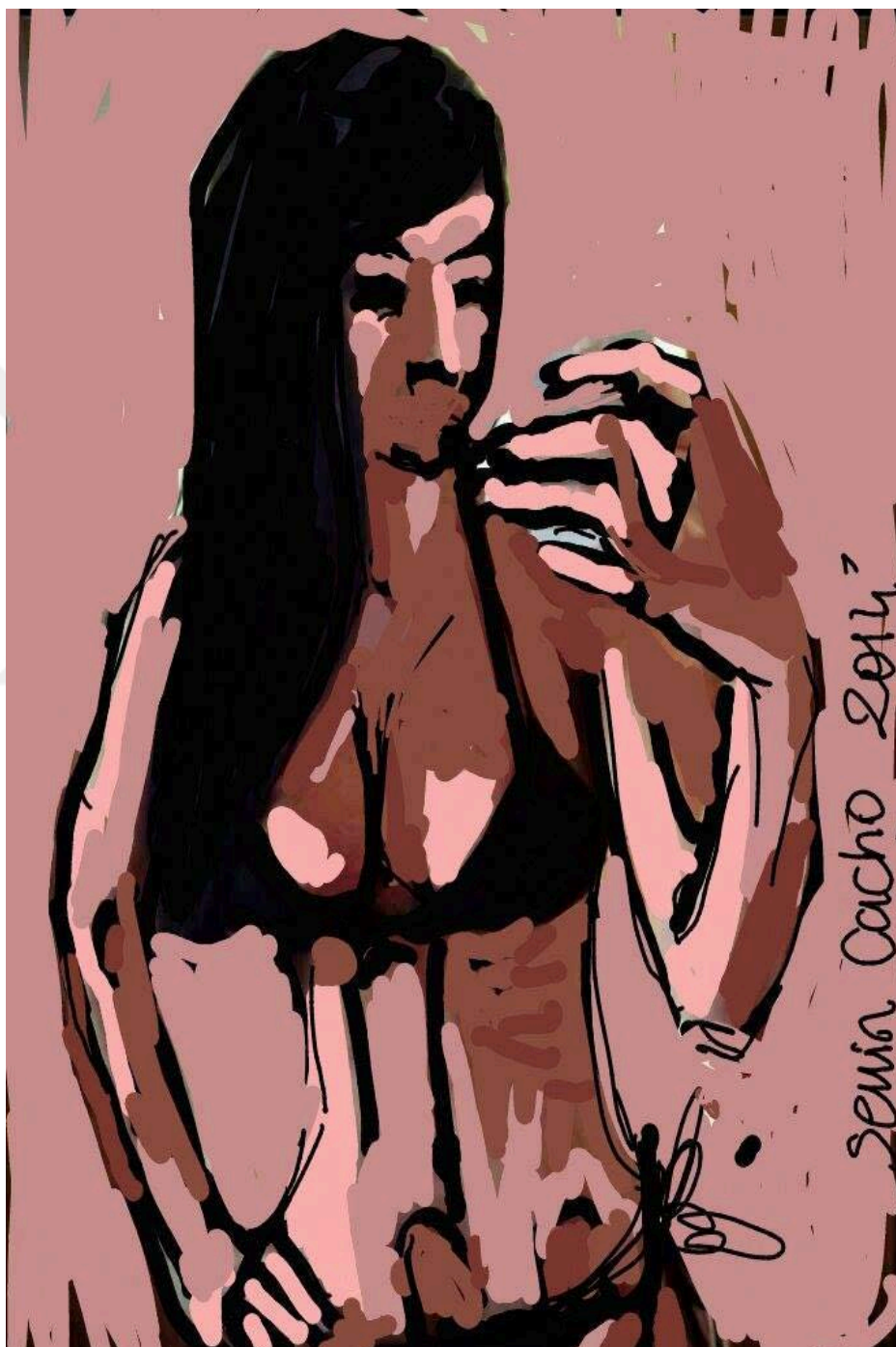
Fotoğraf 22 Semin Cacho, Profile Photo 2, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 30 Semin Cacho, Profile Photo 3, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 24 Semin Cacho, Profile Photo 4, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 25 Semin Cacho, Profile Photo5, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 26 Semin Cacho, Profile Photo 6, İllüstrasyon, 2014



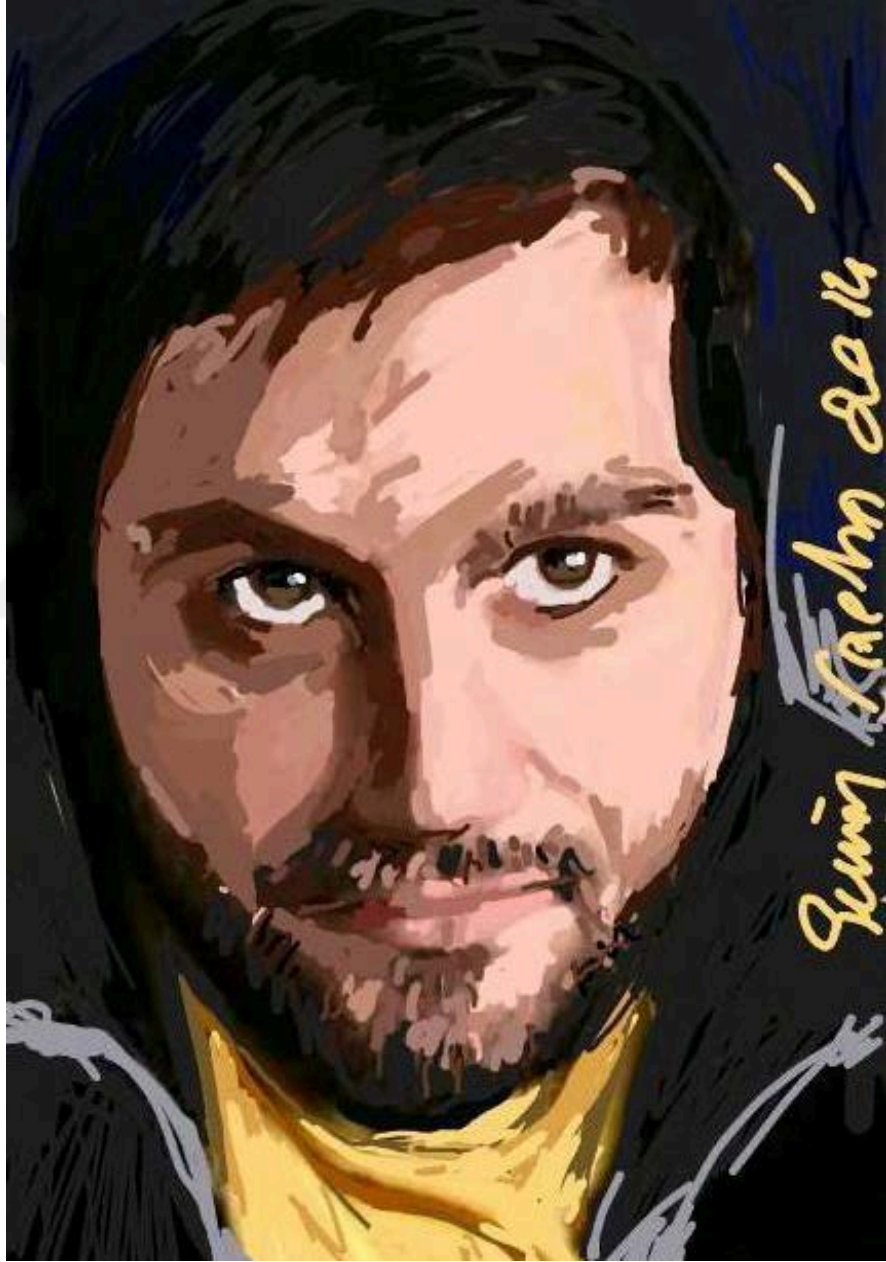
Fotoğraf 27 Semin Cacho, Profile Photo7, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 28 Semin Cacho, Profile Photo 8, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 29 Semin Cacho, Profile Photo 9, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 30 Semin Cacho, Profile Photo 10, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 31 Semin Cacho, Profile Photo 11, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 32 Semin Cacho, Profile Photo 12, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 33 Semin Cacho, Profile Photo13, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 34 Semin Cacho, Profile Photo 14, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 35 Semin Cacho, Profile Photo 15, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 36 Semin Cacho, Profile Photo 16, İllüstrasyon 2014



Fotoğraf 37 Semin Cacho, Profile Photo17, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 38 Semin Cacho, Profile Photo 18, İllüstrasyon, 2014



Fotoğraf 39 Semin Cacho, Profile Photo 19, Karton Üzerine Yağlıboya, 50 x 35 cm, 2015



Fotoğraf 40 Semin Cacho, Profile Photo 20, Tual Üzerine Karışık Teknik, 50 x 60 cm, 2015



Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun

Çocukluk anılarından yola çıkılarak tasarlanan bu proje kapsamında farklı malzemelerin kullanımı, fotoğraf, performans ve video sanatı gibi farklı disiplinlerden yararlanılmıştır. Projenin manifestosuna aşağıda yer verilmiştir.

Projenin Adı: Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun

Projenin Amacı: Güncel Sanat Uygulamaları okumalarının ve derslerinin ardından, öğrendiklerimizi deneyimlemek, klasik sanat çerçevesinin dışına çıkarak günümüz sanatında kendimizi ifade yöntemi bulmak.

Projenin Konusu: Sanat bağlamında oyun olgusunun plastik sanatlar bağlamında uygulanması anlamda uygulanması

Projenin Malzemesi: Atık malzemeler, strafor, video, fotoğraf, performans

Projenin Anlatısı: Projenin oluşum aşamasında çeşitli anahtar kelimeler belirlenmiş bunun üzerinden deneme oluşturulmuştur. Oluşturulan yazınsal denemenin ardından, kullanılacak kelimelere ve oluşturulan denemeye uygun görsel anlatım aracı ya da araçları seçilmiştir

Projenin anahtar kelimeleri “köpük”, “oyun”, “tırtık”, “deneyim” ve “dönüşüm”dür. Bu anahtar kelimelerden esinlenerek yazılan deneme ektedir.

Proje açık havada straforun tırtıklı alanlara sürülmesiyle insanda daha çok çocuktaki oyun oynama eylemine dem vurulmuştur. Bu oyun oynama eylemi oyun oynamayı çoktan unutmuş yetişkilere bir hatırlatmadır ki. Yaşam topyekün oyun üzerine kurulmuştur. Dilden ve dinlerden önce oyun oynayan insan vardı. Merakla ve ciddiyetle karşılık beklemeden oyun oynamayalı bir kaç yüzyıl olduğunu düşünürsek. Amaç oyunu insanların kollarına getirmek ve onlara en ilkel yanımızla öncelikle aşına olduğumuz oyunlardan behsetmek.

Fotoğraf 41 Semin Cacho, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 1, Fotoğraf, 2014



Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun

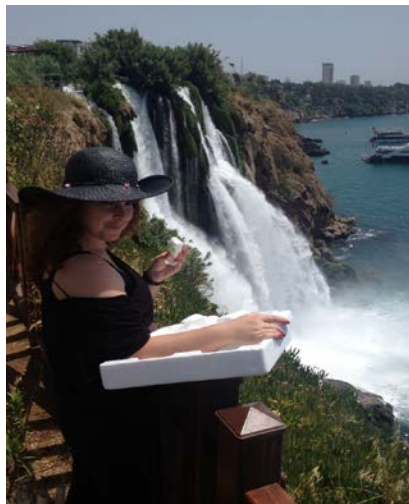
Proje, oyun olgusundan yola çıkılarak oluşturulmuştur. Proje Öyküsü:“Ben çocukken atari oyunları henüz her eve ulaşmamıştı. Biz yarım yamalak sıvanmış bahçe duvarlarının tırtıklı yüzeyine straforları sürterek ne çok eğlenir, oyunlar uydururduk. Yapılan eylemin iç gıcıklayıcı sesi kulağımıza müzik olur, köpük, köpük akan parçacıklar eteklerimize dolardı. Küçük kardan adamlara benzeyişimize kıkırdar, etrafımızda uçuşan küçük parçacıkların keyfine varırdık. Yoğun bir iş gününün ardından, yolda bulduğum bir strafor parçasını tırtıklı duvara bilinçsizce sürerken bulduğumda kendimi, o çocukluğumun eski sokak aralarında yarılamaştım bile yolumu. Tırtıklı duvar kenarları, çocukluk anılarım köpük köpük eteklerime birikti. Üstelik Akdeniz’in köpüklü denizlerine değip saçıma, başıma ellerime bulaştı. O çocuksu

gevrek gülümseme de cabası. En tırtıklı yanımla yıllardan sonra oyun oynamaya koyulmuş yanımın saçlarını okşadım. Düşüncem oyunlara karıştı, oysa hep oynarmışız yaşamda. Şimdi oyunuma seni de ekledim. Eee hoşgeldin.

Fotoğraf 42 Semin Cacho, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 2, Fotoğraf, 2014



Fotoğraf 43 Semin Cacho, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 3, Fotoğraf, 2014



Fotoğraf 44 Semin Cacho, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 4, Fotoğraf, 2014



Fotoğraf 45 Semin Cacho, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 5, Fotoğraf, 2014



Fotoğraf 46 Semin Cacho, Tırtıklı, Hayli Köpüklü Oyun 6, Mukavva Üzerine Karışık Teknik, 29 x 35 cm, 2014



Goocy Egg

Yumurta imgesini mistik yanından yola çıkılarak, onun içinde barındırdığı potansiyel ve buna rağmen tamamlanmamışlık hissi, kırılabilirliğinin yanısıra, sert kabuğunun keskin sertliği rengi dokusu pek çok unsuru bünyesinde taşıması, bir oluşuma gebe olması gibi özelliklerinin ilham verici olduğu düşünülmüştür. Dışının sert ve katı oluşu, içinin yumuşak ve akışkanlığı, renklerinin çekiciliği oyun olgusuna, varoluşsal düşünceye yakınlığı göz önünde bulundurulmuştur.

Fotoğraf 47 Semin Cacho, Goocy Egg 1, Fotoğraf, 2015



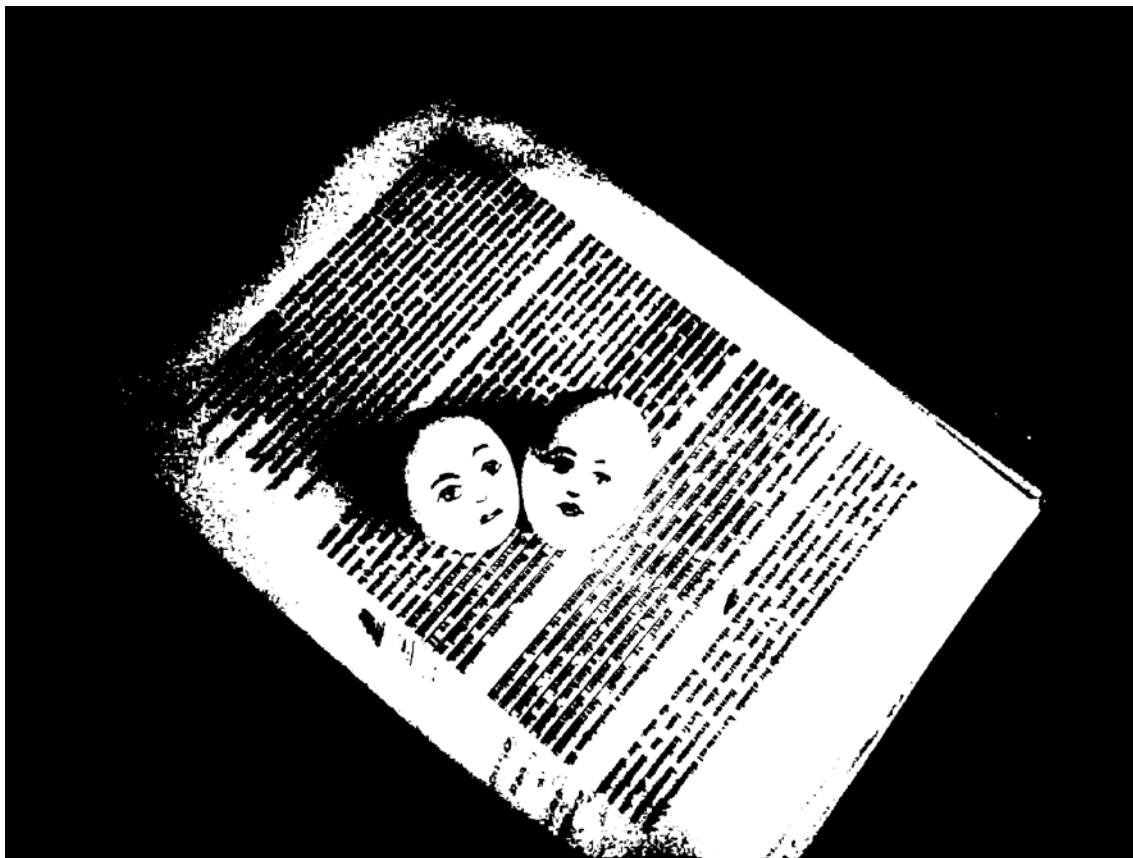
Fotoğraf 48 Semin Cacho, Goey Egg 3, Fotoğraf, 2015



Fotoğraf 49 Semin Cacho, Goocy Egg 3, 2015



Fotoğraf 50 Semin Cacho, Goocy Egg 4, 2015



Fotoğraf 51 Semin Cacho, Iggy, İllustrasyon, 2015



Fotoğraf 52 Semin Cacho, Iggy, İllüstrasyon,2015



Fotoğraf 53 Semin Cacho, Iggy, Maskot, Heykel, 2015



Fotoğraf 54 Semin Cacho, Iggy, Maskot, 2015



Fotoğraf 55 Semin Cacho, Iggy, Maskot, 2015



Fotoğraf 56 Semin Cacho, Iggy, Maskot Tasarım, 2015



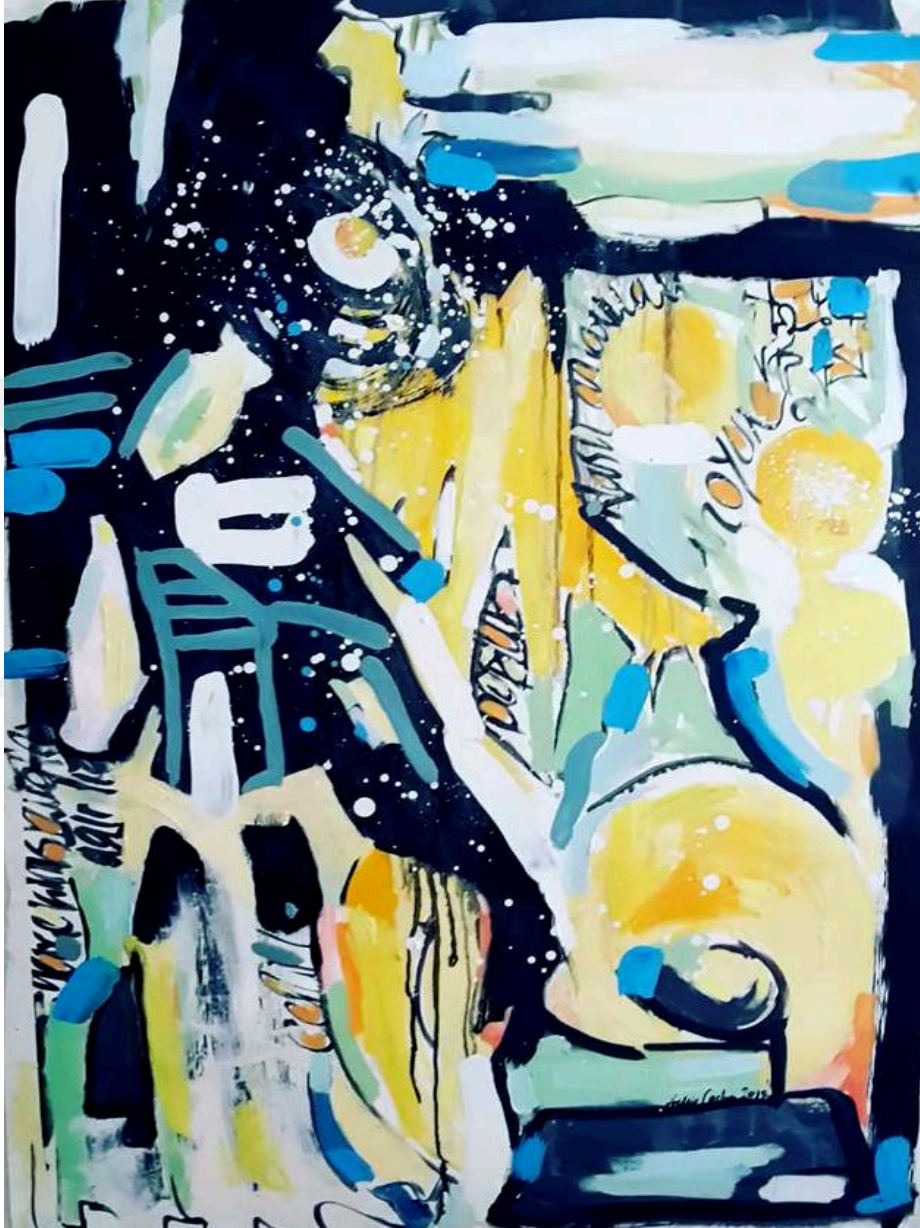
Fotoğraf 57 Semin Cacho, öldü, Tual Üzerine Karışık Teknik, 90 x 96 cm, 2015



Fotoğraf 58 Semin Cacho, Kutsama, Tual Üzerine Yağlıboya, 92 x 96 cm, 2015



Fotoğraf 59 Semin Cacho, Galaktik Oyun, Kağıt Üzerine Yağlıboya, 65 x 94 cm, 2015



Fotoğraf 60 Semin Cacho, Saçılma, Mukavva Üzerine Karışık Teknik, 25 x 35 cm, 2015



Artist's Shit, Manzoni'ye Öykünme

Bu çalışma günlük hayatımızda sanatın her yerde olduğunu vurgulamak adına yapılmış bir Manzoni'ye öykünmedir. Devlet hastanesindeki sıradan bir test Manzoni ile ilişkilendirilerek, anlam yüklenmiş yaratıcı bir bakış açısıyla desteklenmiştir.

Fotoğraf 61 Semin Cacho, Manzoni'ye Öykünme , 2015



Fotoğraf 62 Semin Cacho, Manzoni'ye Öykünme, 2015



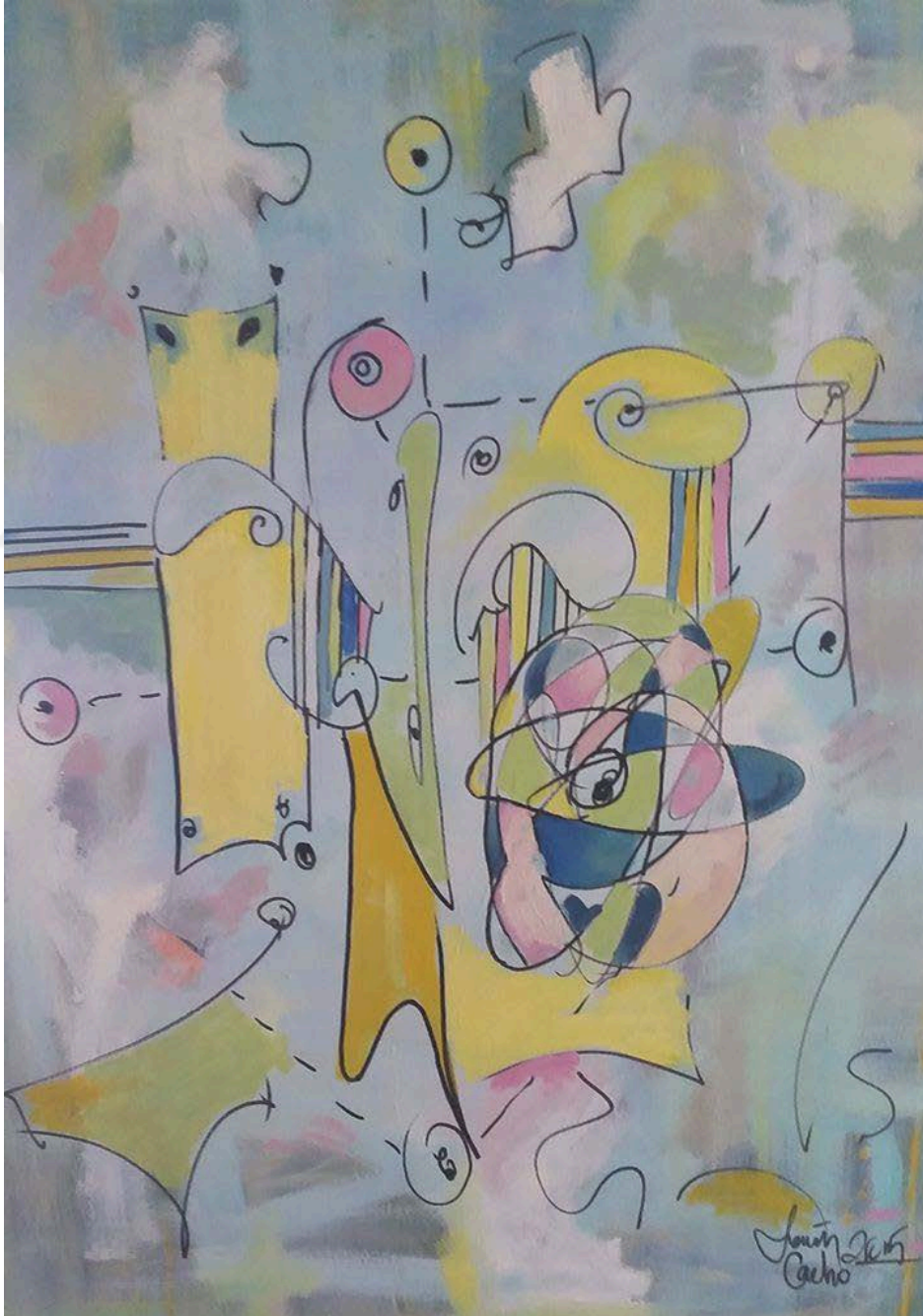
Cosmo Serisi

Cosmo serisi enerjisini cosmosun kodu göz önüne alınarak, raslantısallık ve içgüdüsellğe yer verilerek oluşturulmuştur. Evren tam anlamıyla bir esin kaynağıdır. Evrenin kendi ile oyunu ve insanda açığa çıkması üzerine çalışılmıştır.

Fotoğraf 63 Semin Cacho, Don Kişot, Mukavva Üzerine Yağlıboya, 20 x 23 cm, 2014



Fotoğraf 64 Semin Cacho, Atomik, Tual Üzerine Yağlıboya, 60 x 82 cm, 2015



Fotoğraf 65 Semin Cacho, *Çekim Kanunu*, Tual Üzerine Yağlıboya, 40 x 60 cm, 2015



Fotoğraf 66 Semin Cacho, Tabula Rasa, Tual Üzerine Yağlıboya, 89 x 116 cm, 2016



Fotoğraf 67 Semin Cacho, Koruma, Tual Üzerine Yağlıboya, 65 x 80 cm, 2016



SONUÇ

Güncel sanatta oyun kuramı ve oyun kavramı konulu tez çalışmasında oyun ve güncel sanat tanımlanmış, güncel sanatta oyun kavramının gerekliliğine zaman ve mekân sınırlılıkları içinde değinilmeye çalışılmıştır. Bunun ana nedeni önsözde de belirtildiği gibi oyun olgusunun farklı disiplinlerin temelinde yer aldığı gözlemlenmesinden kaynaklanmıştır. Çalışmalar ışığında gerek mitoloji, gerek sosyal yaşam, gerek sanatta ve farklı alanlarda bunun doğruluğu ıspatlanmaya çalışılmıştır. ‘Başarılı’ işini iyi yapan birçok sanatçının işlerinin temelinde oyun olduğu gözlemlenmiştir. Bu bağlantının raslantı olmadığı, asıl amacın oyun oynamak olduğunun, başarının da ardından doğallıkla geldiğinin ve bunun sadece oyunun bir yan etkisi olduğunun farkına varılmıştır.

Güncel sanatın ancak ilkelliği ve en temel insan duygularını şimdiye taşımayı, halisünasyonları, geçmişte yaşanan travmaları, varoluş biçimini bambaşka bir varoluş ile kendinden üstün bir yaratıcılık durumuna (varoluş biçimine) taşımayı gerçekleştirilebileceği takdirde icra edilebileceği sonucuna varılmıştır. Bu da ancak istikrar, samimiyet, risk almaktan korkmamak, akli bir kenara itmek, ciddiyetle oynayabilmek, şu andaki bilinçle tekrar çocuk olabilmek ya da o çocuğa kulak verebilmekle mümkün olabileceği düşünülmüştür.

Sanatçı kendini tanımasının ve yüksek sesle kendini (hatta en kırılgan yanlarını bile) ifade etmekten korkmamasının önemini dile getiren güncel sanatçıların rehberliğinde, beğenilen bir işin tekrar tekrar yapılması veya ona benzer başka işlerin rutin şeklinde yapılması durumunda çalışmaların klişeleşerek, değerinin yitmesinin önüne geçilemeyeceği sonucuna varılmıştır. Bu nedenle yanılmaktan, risk almaktan, yanlış yapmaktan, düşüp tekrar tekrar ayağa kalkmaktan korkmamanın yeni şeyler yaratmadaki önemi kavranmıştır. Belirli bir süre sonra yanlış yapılanların aslında yanlış

olmadığının farkına varılması evresinde bambaşka bir boyuta geçecek olan sanatçı bu öteki boyutta oyun boyutunda, yanlış diye bir şeyin olmadığının farkına varılacağı, bu deneyimi yaşamış sanatçılarla anlaşmıştır.

Öyleyse sanatla oyunu birleştirmek için istikrarlı bir şekilde, hiç durmadan, önce kendini tanıma adına çalışılmalıdır. Farklı malzemeler, farklı fikirler, farklı uygulamalar, farklı alanlarla bu çalışmaya devam edilmelidir. Bunlar tekrar tekrar denenmeli ve seçilen alanla ya da seçilen malzemeyle sonsuz türevlere ulaşılmalıdır. Ancak bunun yapılması gerekenler listesi olarak düşünülmesi yerine, haz, esrime ve kapılma hali olarak algılanmalıdır. Bu durum başka bir farkındalığın yolunu açacağından dolayı önemlidir. Son olarak tek amaç, oyunun tanımında da birçok kez değinildiği üzere; oyunun kendisi olmalıdır. Ancak bu şekilde yaratıcılık, bireysel farkındalık, evrensel farkındalık ve sanatsal farkındalık sağlanabilir. Ancak bu şekilde tam olarak özgürlüğe ulaşılabilir.

Bu tez çalışması tez yazarının kendi yolunu arama çabasına şahitlik etmeleri için, yolun başında kendini tedirgin ve yalnız hisseden genç sanatçılara yol göstermek umuduyla yazılmıştır.

KAYNAKÇA

- Akay, Ali (2013). Sanat Tarihi, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- And, Metin (2005). Oyun ve Bügü. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Artun, Ali (2011). Sanat Manifestoları. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atakan, Nancy (2008). Sanatta Alternatif Arayışlar. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Batur, Enis (2009). Modernizmin Serüveni. İstanbul: Alkım Yayınları.
- Berger, John (2013). Görme Biçimleri. İstanbul: Metis Yayınları.
- Bigalı, Şeref (1999). Resim Sanatı. Ankara:Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Bourriaud, Nicolas (2004). Relational Aesthetics. France: Les Presses Du Réel.
- Bourriaud, Nicolas (2005). İlişkisel Estetik. Ankara: Bağlam Yayıncılık.
- Campbell, Joseph (2006). İlkel Mitoloji. Ankara: İmge Kitabevi.
- Cauquelin, Anne (2005). Çağdaş Sanat. Ankara: Dost Yayınları.
- Chilvers, Ian (2005). Dictionary of Art & Artist. Kent: Grange Books.
- Duranay, Halil (2014). Dada Bakire Bir Mikroptur. Kocaeli: Kült Yayınları.
- Dursun, Yücel (2014). Oyunun Ontolojisi. Ankara: Doğubatı Yayınları.
- Fischer Ernst (2003). Sanatın Gerekliği. İstanbul: Payel Yayınları.
- Gadamer, Hans Georg (2005). Güzelin Güncelliği. Konya: Çizgi Kitabevi.
- Gadamer, Hans Georg (1986). The Relevance of the Beautiful. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gelb Michael J. (1999). Leonardo Da Vinci Gibi Düşünmek. İstanbul: Beyaz Yayınları.
- Germener Semra (1997). 1960 Sonrası Sanat, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Gombrich, Ernst Hans (2007). Sanatın Öyküsü. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Harris, Jonathan (2013). Yeni Sanat Tarihi, İstanbul: Sel Yayınları.
- Heidegger, Martin (1991). The Principle of Reason, USA:Indiana University Press.
- Heidegger, Martin (1998). On the Essence on Ground. UK: Cambridge University Press.

- Heidegger, Martin (1971). *The Origin of the Work Of Art, Poetry, Language, Thought*. New York: Harper & Row Publishers.
- Hinman, Lawrence (1974). Nietzsche's Philosophy of Play, *Philosophy Today*, 18, 106-124
- Huizinga, Johan (2010). *Homo Ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Klee, Paul (2005). *Günlükler*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Kuspit, Donald (2004). *Sanatın Sonu*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Nietzsche, Friedrich (2009). *Why I Am So Wise*. New York: Chartwell Books.
- Nietzsche, Friedrich (1985). *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*. İstanbul: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Özsezgin, Kaya. (2013). *The Sanat Çağı* İstanbul: Kaynak Yayınları.
- May, Rollo (1998). *Yaratma Cesareti*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Saint-Exupéry, Antoine (2015). *Küçük Prens*. İstanbul: Can yayınları.
- San, İnci (1985). *Sanat ve Eğitim*. Ankara: Ankara Üniveristesi Eğitim Bilimleri Üniversitesi Yayınları.
- Schiller, Friedrich (2001). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Sevinç, Müzeyyen (2004). *Oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Suits, Bernard (2012). *Çekirge- Oyun Yaşam ve Ütopya*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Su, Süreyya (2014). *Çağdaş Sanatın Felsefe Söylemi*. İstanbul: Profil Yayıncılık.
- Uçar, Alparslan (2014). *Çağdaş Sanatta Kimlik Süreç Yaratıcılık*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Yılmaz, Mehmet (2012). *Sanatın Günceli Güncelin Sanatı*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Winnicott, Donald, W. (2014). *Oyun ve Gerçeklik*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Lenoir, Beatrice (2003). *Sanat Yapıtı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Hara, Metin (2015). *Yol*. İstanbul: Destek Yayınları.

İnternet Kaynakları

- www.felsefe.4t.com/felsefe_sanat.htm, 18.01.2014
- <http://www.gutenberg.net/etext99/poetc10.txt>, 18.01.2014
- <http://www.felsefesinifi.com/?Bid=1462568>, 10.09.2014
- <http://www.dmy.info/oyun-teorisi-hayat-bir-oyun-mu/>, 10.09.2014
- <http://www.kuadgallery.com/tr/artist/allan-kaprow/>, 15.09.2014
- <http://www.egitim.aku.edu.tr/sanاتفelsefesi.pdf>, 15.09.2014
- <http://www.joaap.org/webonly/moore.htm>, 19.12.2014
- <http://www.universite-toplum.org/text.php3?id=317>, 19.12.2014
- http://www.felsefe.gen.tr/benedetto_croce_kimdir.asp, 13.12.2015
- <http://felsefe.konulari.org/sanat-felsefesinin-temel-sorulari.html>, 13.12.2015
- <http://blog.kavrakoglu.com/tag/metis-yayinlari/>, 13.12.2015
- <http://blog.kavrakoglu.com/cagdas-sanata-varis-92neo-dada-3-jasper-johns-allan-kaprow/>, 07.01.2016
- http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2338/mod_resource/content/0/ceit706/week2/MetinAnd_oyun_bugu.pdf, 07.01.2016
- <http://www.on-curating.org/index.php/issue-22-43/interview-with-rene-block.html#.VJNxjsgHA>, 24.07.2015
- <http://penultimate-press.blogspot.com.tr/2012/04/henning-christiansen-kreuzmusik-fluxid.html>, 13.05.2016
- <http://izlekler.com/louis-bourgeoisin-sanat-anlayisi-ve-enstalasyon-sanati-tugba-yilmaz/>, 13.05.2016
- <http://townsendgroups.berkeley.edu/sites/default/files/roger-caillois-man-play-and-games-1.pdf>, 07.05.2016
- <http://aydinmutlu.8m.com/ders/Konu/Felsefe/Sanat%20Felsefesi.HTM>, 11.05.2016
- <http://www.museumofconceptualart.com/songs/index.html>, 16.05.2016
- http://www.felsefeekibi.com/sanat/sanatakimlari/sanat_akimlari_kavramsal_sanat.html, 19.12.2014

<http://kavramsalsanat.com/>, 18.05.2016

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Kavramsalsanat>, 18.05.2016

http://en.wikipedia.org/wiki/Rirkrit_Tiravanija, 18.05.2016

http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/02/03/rirkrit-tiravanija-cooking-up-an-art-experience, 18.05.2016

<http://www.youtube.com/watch?v=uEf0GtVICzw><https://www.chatcity.cc/forum/topic.asp?id=3610>, 25.05.2016

<http://www.alasayvan.com/sanatcilarimiz/376415-joseph-beuys-hayati.html>, 27.05.2016

http://en.wikipedia.org/wiki/Philippe_Parreno, 01.06.2016

<http://www.youtube.com/watch?v=TkVFm0pvPmA>, 01.06.2016

<http://www.youtube.com/watch?v=L5IJ6B2dC2E>, 01.06.2016

<https://www.youtube.com/watch?v=JQgZsDbrhxA>, 01.06.2016

<http://youtu.be/-xNzr-fJHQw>, 05.06.2016



T. C.

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü

**ÖZGEÇMİŞ*****Kişisel Bilgiler***

Adı Soyadı	Semin Sinem Cacho Duran
Doğum Yeri	Geyve/ SAKARYA
Doğum Tarihi	07/06/1982

İletişim Bilgileri

Telefon	0553 296 7309
e-posta	seminsinemay@hotmail.com
Adres:	Güzeloba Mh. 2166 Sk. Simay Apt. 4/11 Muratpaşa/ ANTALYA

Eğitim Bilgileri

Lise	Yunus Emre Çok Programlı Lisesi- Eskişehir
Lisans	Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Öğretmenliği
Yüksek Lisans	Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı

Kariyer Bilgileri

İş Deneyimi	2004 yılında Anadolu Üniversitesi Resim-İş Öğretmenliği mezunudur. Üniversite bitiminde çeşitli şirketlerde resim, heykel, duvar resimleri v.b. gibi farklı alanlarda çalışmalarını sürdürmüştür. 2007-2011 yılları arasında İngiltere’de dil eğitimi ve desen eğitimi alır. Yine burada ressam olarak bireysel şirketini açıp çalışmalarını sürdürmüştür. 2012 yılında yurda dönüp, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Bölümünde, Yüksek Lisans eğitimine başlamış, tez aşamasında bulunmaktadır. Kendi atölyesinde
-------------	---

	çalışmalarına halen devam etmektedir.
Sergiler	<p>RESİM SERGİLERİ</p> <p>2000-2001 ANADOLU ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM FAKÜLTESİ SERGİ SALONU(ESKİŞEHİR)</p> <p>2002-2003 PALMIYE SERGİ SALONU (ESKİŞEHİR)</p> <p>2003-2004 ANADOLU ÜNİVERSİTESİ, EĞİTİM FAKÜLTESİ SERGİ SALONU(ESKİŞEHİR)</p> <p>2004-2005 ANADOLU ÜNİVERSİTESİ, EĞİTİM FAKÜLTESİ SERGİ SALONU (ESKİŞEHİR)</p> <p>2007-2008 RENKART SANAT MERKEZİ (LONDRA)</p> <p>2009-2010 ANADOLU ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM FAKÜLTESİ SERGİ SALONU (ESKİŞEHİR)</p> <p>2009-2010 RENKART SANAT MERKEZİ (LONDRA)</p> <p>2010-2011 MOSTRA CAFE (LONDRA)</p> <p>2010-2011 RENKART SANAT MERKEZİ (LONDRA)</p> <p>2010-2011 GARDEN CAFE-3 (LONDRA)</p> <p>2010/2011 OPEN STUDIO MEKSİKA</p>
Kurs-Sertifika	<p>Cambridge Üniversitesi- Esol İngilizce Kursları- Londra-2009</p> <p>Candid Art Trust- Desen Kursları- Londra- 2010</p>
Üyelikler	
İlgi Alanları	Resim, Heykel, Güncel Sanatlar, Seyahat, Farklı kültürleri tanıma, Farklı mutfak kültürleri, Yemek pişirme, Müzik, Şiir, Edebiyat, Sanatın her alanı.
	İmza

