



BASKİRESİM SANATININ MASA ÜSTÜ OYUN KÜLTÜRÜNE ETKİSİ

Yüksek Lisans Tezi

Erkin BARİN

Eskişehir 2024

BASKİRESİM SANATININ MASA ÜSTÜ OYUN KÜLTÜRÜNE ETKİSİ

Erkin BARİN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Baskı Sanatları Anasanat Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Uy. ÖZGÜR UĞUZ

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Temmuz 2024

JURİ VE ENSTİTÜ ONAYI



ÖZET

BASKİRESİM SANATININ MASA ÜSTÜ OYUN KÜLTÜRENE ETKİSİ

Erkin BARİN

Baskı Sanatları Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temmuz 2024

Danışman: Dr. Öğr. Uy. Özgür UĞUZ

Bu çalışma, baskıresimin gelişim sürecinde oyun kavramıyla olan ilişkisini ele almaktadır. Çalışma oyun ve sanat ilişkisini baskıresim üzerinden incelemektedir. Oyunların gelişimi üzerindeki baskıresim etkisi incelenmektedir.

Baskıresim Çin’de 700’lü yıllarda orta çıkmıştır. Bu ilk baskıların oyun amacıyla kullanılması ve oyun kartlarının basılması oldukça yakın zamanda gerçekleşmiştir. Oyun ve baskının popülerleşmesi Gutenberg’in 1440’lı yıllarda matbaayı keşfetmesi ile Avrupa’da da gerçekleşmiştir. Bu birliktelik her zaman iki kültürün gelişmesine olanak sağlamıştır. Baskıresim sayesinde oyunlar daha sofistike olmuş. Oyunlar sayesinde atölyeler gelir elde etmiştir. Uygun fiyatlara oyun kartları ya da oyun tahtaları satın almak halkın aynı zamanda oyun kartları aracılığıyla baskıresim eserlerine sahip olmasında ve koleksiyon alışkanlığının gelişmesinde yer oynamıştır.

Anahtar Sözcükler: Baskıresim, Atölyeler, Oyunlar, Oyun kartları, Oyun Tahtaları,

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PRINTMAKING ART ON TABLETOP GAME CULTURE

The Printmaking Art Major

Anadolu University Post Graduate School of Fine Arts, July 2024

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Özgür UĞUZ

This study examines the relationship between the concept of games and printmaking during its development process. The work investigates the relationship between games and art through the medium of printmaking. The impact of printmaking on the development of games is analysed.

Printmaking emerged in China in the 700s. The use of these early prints for gaming purposes and the printing of playing cards occurred quite recently. The popularization of both games and printing in Europe happened with Gutenberg's discovery of the printing press in the 1440s. This union has always facilitated the development of both cultures. Thanks to printmaking, games have become more sophisticated. Workshops have earned revenue through games. The ability to purchase playing cards or game boards at affordable prices has played a role in the public owning printmaking artworks through playing cards and in the development of collecting habits

Keywords: Printmaking, Workshops, Games, Playing Cards, Board Games,

ÖNSÖZ

Oyun ve sanat insanlık tarihinin başından beri insanın kendini ifade etmesinde önemli bir aracı olmuştur. Antik çağlardan modern çağa kadar uzanan bu tarih, günümüzün sofistike kültürünün ilk adımlarını atmış, çağdaş kültürün günümüzdeki haline gelmesini sağlamıştır.

“Baskıresim Sanatının Masa Üstü Oyun Kültürüne Etkisi” isimli bu tez çalışmamda katkılarından ve desteklerinden dolayı danışmanım Dr. Öğr. Uy. Özgür Uğuz’a ve bu süreçteki maddi ve manevi desteği için başta annem, babam, amcam ve babaannem olmak üzere tüm aileme teşekkürlerimi sunarım.

Erkin BARİN
Temmuz 2024

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNEMESİ



İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI	i
JURİ VE ENSTİTÜ ONAYI	v
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNEMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
BİRİNCİ BÖLÜM	1
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	2
1.2. Amaç	2
1.3. Önem	3
1.4. Kapsam ve Sınırlılıklar	4
İKİNCİ BÖLÜM	5
2. OYUN	5
2.1 Oyunun Tanımı	6
2.2. Masa üstünde oynanan oyunlar	10
2.2.1 Oyun Tahtaları	16
2.2.2. Oyun Kartları	22
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	28
3. OYUNLARDA BASKİRESİM	28
3.1. Oyun Tahtalarında Baskiresim (Kazıma ve Oyma)	32
3.1.1. Oyun Tahtalarından Masa Oyunlarına	44
3.1.2. Günümüz Masa Oyunları	63
3.2. Oyun Kartlarında Baskiresim.....	67
3.2.1. Günümüz Oyun Kartlarında Baskiresim Etkisi	100

3.2.2. Ticari Kartvizitlerden Koleksiyonluk Kart Oyunlarına.....	107
3.3. Oyunlarda Günümüze Kalan Baskıresim Mirası	113
SONUÇ	127
KAYNAKÇA.....	129
İNTERNET KAYNAKLARI.....	132



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1. El-göz koordinasyonu gerektiren masa oyunu örneği olarak Jenga.....	10
Görsel 2.2. Baskı, Guideppe Maria Mitelliexpand, Gravür, 17. yüzyıl, İtalya.....	11
Görsel 2.3. Satranç ve 9 taş oynamak için oyun masası, Anonim, 1735, Almanya.....	12
Görsel 2.4. Monopoly oyununda kullanılan kartlardan bazıları.....	12
Görsel 2.5. Roma zar oyunu, MÖ 1. Yüzyıl, 2004 yılında Rhone nehrinde bir Gallo-Roma gemisinde keşfedildi.....	13
Görsel 2.6. Scrabble Masa oyunu ve oyun taşları.....	14
Görsel 2.7. Amiral Battı Oyun Kutusu, 1967, Amerika, Milton Bradley Şirketi.....	15
Görsel 2.8. Oyun taşları, M.Ö. 3100-2900 yılları, Anonim, Başur Höyük Erken Tunç Çağı mezarları, Siirt, Türkiye.....	17
Görsel 2.9. Senet ve Ur Oyun Kutusu, MÖ 635-1458, Mısır, 25 x 6,7 x 5 cm, Metropolitan Sanat Müzesi.....	18
Görsel 2.10. İki ceylanın karşısında bir aslan (üstte) ve bir tazi karşısında bir aslan (altta), oyun kutusunun fildişi panellerine kazınmış süsleme.....	18
Görsel 2.11. Yaban domuzu avı, Anonim, 1486. Le Livre du Roy Modus Kitabından Gravür.....	20
Görsel 2.12. Uruk dönemine ait silindir mühür ve onun baskısı, yaklaşık M.Ö. 3100. Anonim, Louvre Müzesi.....	21
Görsel 2.13. Ahşap oyma kalıpları ve basılmış dört iskambil kâğıdı, Anonim, 1987, İngiliz Kart Deseni.....	22

Görsel 2.14. Buda damgalı ince kâğıt rulosunun bir parçası yaklaşık 1007-72, Anonim.....	24
Görsel 2.15. Memlük Oyun Kartları, 15. yüzyıl veya erken 16. Yüzyıl, Anonim, el çizimi ve el boyaması, Topkapı Sarayı, İstanbul.....	26
Görsel 2.16. Katalonya'daki Avrupa kartlarının şemaları, 15. yüzyılın başları. Anonim, Katalonya.....	27
Görsel 3.1. Kart Oyunu, elinde şahin taşıyan çağdaş kıyafetli bir adam, Anonim, Gravür, 1470-1480, British Museum, İngiltere.....	29
Görsel 3.2. Kart Oyunu, iki yüzü olan bir figür, Gravür, Anonim, 1470-1480, British Museum, İngiltere, 175mm'ye 92mm.....	30
Görsel 3.3. L'Encyclopedie de Diderot et d'Alembert'ten Kart Yapımcısı, Anonim, Paris, 1751.....	31
Görsel 3.4. Taşa oyulmuş bir masa oyunu, Anonim, Polonya, 16. Yüzyıl.....	33
Görsel 3.5. Pullar, zar ve sallama kabı içeren oyun tahtası. Anonim, 2.- 3.yüzyıl MS, Roma dönemi, English Heritage.....	34
Görsel 3.6. Kuzey Yorkshire'daki Wharram Percy Terkedilmiş Orta çağ Köyü'nde bulunan 13. yüzyıldan kalma bir 9 taş tahtası.....	35
Görsel 3.7. abanoz kaplamalı ve kemik oymalı, yıldızlı metal menteşeli ve kilitli ahşap oyun tahtası, Anonim, Almanya, 1582-1610.....	36
Görsel 3.8. Görsel 3.7'de tamamı gösterilen oyun tahtasından avlanma sahnesini gösteren detay.....	37

Görsel 3.9. Ayı Avı, Virgil Solis, Nuremberg, 1530-62; gravür, Almanya.....	38
Görsel 3.10. Görsel 3.7’de tamamı gösterilen oyun tahtasının dokuz taş oynanan bölümünden detay.....	38
Görsel 3.11. Oyun kartları: Aslan altılısı, Maymun ikilisi, Papağan yedilisi Virgil Solis, gravür 9.5 x 6.1 cm. Nürnberg Almanya.....	39
Görsel 3.12. "Papağan Üçlüsü" ve "Papağanların Kraliçesi", Gravür, Virgil Solis, Almanya, 1544.....	40
Görsel 3.13. Caxton ‘un “Game and Playe of the Chesse” kitabından bir baskıresim, Anonim, 1483, İngiltere.....	41
Görsel 3.14. Libro di Giuoco di Scacchi kitabındaki Satranç Baskısı, 1493-1494, İtalya.....	42
Görsel 3.15. Tavla oyunu, ahşap baskı, Peter Flötner, 16.yy, Almanya.....	43
Görsel 3.16. Kaz Oyunu, Masa oyunu, gravür 49.5cm 38.5cm Bilinmeyen Sanatçı, İtalya 1750.....	45
Görsel 3.17. Mehen (Yılan Tanrısı) oyunu, Anonim, MÖ 3000, Mısır.....	46
Görsel 3.18. Robert Sayer tarafından yayınlanan Kraliyet ve En Hoş Kaz Oyunu, Bakır Gravür, 1750, Londra, İngiltere.....	47
Görsel 3.19. İngiltere ve Galler için Yeni Kraliyet Coğrafi Eğlence Zamanı, Masa Oyunu, Robert Sayer, Gravür baskı üzerine el ile renklendirme.....	48
Görsel 3.20. 33 üçgen eğitici oyun kartından 32'sini içeren deste I F Volckart, Gravür, Fransa, 1790.....	49

Görsel 3.21. Kuşatma Oyunu, Masa Oyunu, Karton üzerine elle boyanmış gravür 1810-1820, Bilinmeyen Sanatçı, Almanya.....	50
Görsel 3.22. Rusya-Türkiye'nin Yeni Oyunu, Masa Oyunu, Litografi, Ja Reeves (yayıncı), 1853, İngiltere.....	51
Görsel 3.23. Kaz oyunu, masa üstü oyun, Barbara Sampson, 1983, Londra, İngiltere.....	52
Görsel 3.24. Mutluluk Köşkü, Masa Oyunu, Gravür, Robert Laurie and James Whittle, 1800, Londra, İngiltere.....	53
Görsel 3.25. Mutluluk Malikanesi, 1894. Parker Brothers Şirketi, New York Tarih Kurumu, Liman Koleksiyonu, New York, Amerika.....	54
Görsel 3.26. Parker Brothers'ın yayınladığı Mutluluk Malikanesi'nin kapağı 1894. Parker Brothers Şirketi, New York Tarih Kurumu.....	55
Görsel 3.27. 19. yüzyılda buharla çalışan bir matbaa, Anonim, The Illustrated London News, 1843, Londra, İngiltere.....	56
Görsel 3.28. Damalı Hayat Oyunu, 1860, Milton Bradley & Co. Tarafından yayınlandı, Springfield, Mass.Strong Ulusal Oyun Müzesi.....	57
Görsel 3.29. Masa oyunu, Damalı Hayat Oyunu, Milton Bradley Şirketi, 1910-1920, Amerika.....	58
Görsel 3.30. Masa Oyunu, Hayat Oyunu, 1960, Milton Bradley, Amerika.....	59
Görsel 3.31. Hayatın oyunu, Masa oyunu, 1984, M. B. Games, İrlanda.....	60
Görsel 3.32. Monopoly, Masa oyunu, John Waddington Ltd., 1936, İngiltere.....	61
Görsel 3.33. 1935 yılında 25 bin kopya üretilen Monopoly kutusu.....	62

Görsel 3.34. Cessolis Satrancı 1493-94, Jacobus de Cessolis'in Satranç Oyun	
Kitabı adlı eserinin ön yüzüne ait ahşap baskı. Floransa.....	63
Görsel 3.35. Modern Alman masa oyunu Catan, 30 dilde basılmış ve 2009	
yılına kadar 15 milyon adet satılmıştır.....	64
Görsel 3.36. Board Royale, Masa Oyunu, Arvis Games Şirketi, Türkiye, 2022.....	65
Görsel 3.37. Öyvind Fahlström. Dünya Ticaret Tekeli (Monopoly) Planı. 1970.....	66
Görsel 3.38. Kâğıttan yapılmış kart seti, mahjong setinin bir parçası, Anonim,	
Yapım yılı bilinmemektedir, Çin.....	67
Görsel 3.39. “A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and	
Gaming Catherine Perry Hargrave” kitabından alınmış bir görsel.....	69
Görsel 3.40. Valery Faucil, oyun kartları içeren üç kesilmemiş sayfa, Elle	
boyanmış gravür, 15. Yüzyılın Sonları, Fransa.....	71
Görsel 3.41. Duhamel de Monceau'nun Encyclopédie des Arts et Métiers'inden,	
Gravür, Anonim, 1760 yılında oyun kartlarının üretimi.....	73
Görsel 3.42. Oyun kartlarının baskısı için kullanılan ahşap kesim bloğundan	
birinin detayı. Maitre Jacques, 15.yy. Fransa.....	74
Görsel 3.43. 48 kartlı gotik dönem destesi ahşap baskı, el ile renklendirme,	
Anonim, muhtemelen Katalan kökenli, 1400-1420, İspanya.....	76
Görsel 3.44. Oyun Kartı, Zillerin 3'ü, elle boyanmış ahşap baskı, Anonim,	
Avrupa, 1450-1500.....	77

Görsel 3.45. Oyun Kartı, Tavukların 3'ü, Ahşap baskı, Master of the Berlin Passion, 1450-1500, Almanya, 89mm 68mm.....	78
Görsel 3.46. Oyun kartlarından "Üç Kuş" kartı, gravür, 1450, Oyun Kartları Ustası, Almanya.....	79
Görsel 3.47. The Playing Cards'tan, Master of the Playing Cards'ın Kraliçesi, Gravür, 1435-40, Almanya 13.5 x 8,9 cm.....	83
Görsel 3.48. Bandrol Ustası (Master of the Banderoles), kesilmemiş sekiz oyun kartı sayfası, yaklaşık 1470lı yıllar, 192 mm 270 mm.....	84
Görsel 3.49. Oyun Kâğıdı, Gravür, Vahşi Kadın ve Tek Boynuzlu, 15.yüzyıl, Master E.S. Almanya.....	85
Görsel 3.50. Kesilmemiş bir oyun kâğıdı parçası, baskı, 1490-1500, Gilles Savouré, Lyon, Fransa.....	86
Görsel 3.51. Oyun Kartları, Ahşap baskı üzerine şablon renklendirme, erken 16. Yüzyıl, Durand, F., Fransa 18.9cm'e 27.6cm.....	87
Görsel 3.52. Francesco Franco ,10 Adet Koz Kartı, Elle Boyanmış Ahşap Baskı, 1600, Fransa.....	88
Görsel 3.53. Francesco Franco, 10 Adet Koz Kartı (Siyah Beyaz), Ahşap Baskı, 1600, Fransa.....	88
Görsel 3.54. Oyun kartları için baskı bloğu Hamburg, fotoğraf 2012, Orijinal tarihi belirsiz, Anonim.....	89
Görsel 3.55. Oyun Kartı, Zillerin Valesi, Ahşap Oyma, Peter Flötner. 1535-40, 92mm'ye 56mm Almanya.....	90

Görsel 3.56. Peter Flötner'in Oyun Kartlarından Kupa Takımı, 1540, Almanya	
10.5 x 5,9 cm Almanya.....	91
Görsel 3.57. Hans Schäufelein, Oyun Kartları, Şablonla renklendirilmiş	
kâğıt üzerine ahşap oyma, Almanya 1535, 9.5 x 6 cm.....	92
Görsel 3.58. Jean Genevoy, Kart Oyunu Koz Kartları, Ahşap Baskı,	
1575-1600, 96mm 60mm, Fransa.....	93
Görsel 3.59. Zaunberger(?), Kupa Altılısı altında koşan bir köpek,	
Ahşap Oyma, 1590-1600, Almanya, 82mm 55mm.....	94
Görsel 3.60. Nicolas Marie Gatteaux, Oyun kartı, Sinek Papazı, Gravür	
üzerine elle boyama, 1813, Fransa, 82mm 54mm.....	95
Görsel 3.61. Nicolas Marie Gatteaux, Oyun kartı, Sinek Kızı, Gravür	
üzerine elle boyama, 1813, Fransa, 82mm 54mm.....	96
Görsel 3.62. Nicolas Marie Gatteaux 'un Tarzında, Oyun kartı, Sinek	
Valesi, Gravür üzerine elle boyama, 1813, Fransa, 82mm 54mm.....	97
Görsel 3.63. Paris'teki Place Dauphine'de oyun kâğıdı imalatı, 1680 civarı,	
Fransa, 17. Yüzyıl.....	98
Görsel 3.64. Chas Goodall & Son tarafından üretilen, Kraliçe Victoria'nın	
Elmas Jübile'sini anan "Viktorya dönemi" oyun kartları.....	99
Görsel 3.65. Günümüzde Türkiye'de Popüler bir Oyun Kâğıdı Destesi,	
Dijital baskı, üretim; 2000'ler sonrası, Türkiye.....	100
Görsel 3.66. Amerikan Tipi Günümüz Destesinden Oyun Kartları örneği.....	101

Görsel 3.67. Üst Sıra (soldan sağa): 1) On beşinci yüzyıl Fransız.	
2) Geç 15./erken 16. yüzyıl Anglo-Fransız.....	101
Görsel 3.68. Maça Kızı, Dali'nin Oyun Kartları Serisi, Salvador Dali,	
Litografi, 1972, 36.2 x 23.5cm.....	102
Görsel 3.69. Salvador Dali, Dali'nin oyun kartları, 1970'ler Salvador Dali,	
Litografi, 1972.....	103
Görsel 3.70. Cary Koleksiyonu'ndan tarot kartları, Anonim, Milan'da yaklaşık	
1500lü yıllarda basılmış. İtalya.....	104
Görsel 3.71. Jean-Baptiste Madenié, Tarot de Marseille, Dijon 18.yüzyılın	
başları, Fransa.....	105
Görsel 3.72. Günümüz, Türkiye'de popüler Tarot destesi, Asılan Adam	
kartı, Tasarım Pamela Colman Smith.....	106
Görsel 3.73. Murray & Lanman Florida Water Cologne'un reklamını yapan	
taş baskı, kromolitografi.....	107
Görsel 3.74. Aldermanbury'deki Altın Sandalyede Samuel Spencer'ın	
Ticari Kartı, Cain Sandalyeleri, Samuel Spencer.....	108
Görsel 3.75. Liebig koleksiyonu, Liebig Meat Extract Tanıtım kartları,	
kromolitografik süreci gösteriyor, 1880'li yıllar (1880 -1875)	109
Görsel 3.76. Boston Halk Kütüphanesi, Buffalo Forge Co. Kromolitografi,	
9x15cm. yaklaşık olarak 1870-1900, Amerika.....	110
Görsel 3.77. Pikachu, 'Gri Keçe Şapkalı Otoportre'den esinlenmiş Pokemon Kartı.....	111
Görsel 3.78. Yu-Gi-Oh! Mavi Gözlü Beyaz Ejder Kartı, Dijital Baskı.....	112

Görsel 3.79. Magic: The Gathering, Wizards of the Coast, Oyun Kartı.....	112
Görsel 3.80. Gloom Oyunda kullanılan Baskıresim Esinlenmeli Kutu Tasarımı.....	114
Görsel 3.81. Gloom Oyunundaki Kartlara Örnek.....	115
Görsel 3.82. Gloom Oyununun Dijital Versiyonu, Sky Ship Studios, 2018.....	115
Görsel 3.83. Pokemon Kartlarının Üretim Sürecinden Bir Fotoğraf.....	116
Görsel 3.84. Scythe Kutu Oyun, 2016, Oyunun Masa Üstüne Kurulmuş ve Oynamaya Hazır Bir Görüntüsü.....	117
Görsel 3.85. Pentiment, 2022, Obsidian Entertainment tarafından geliştirildi.....	118
Görsel 3.86. Pentiment Oyununda Dikkat Çeken Bir Baskı Presi ve Diyaloglar.....	119
Görsel 3.87. Pentiment Oyunundan Kart Oyunu Görselleri.....	120
Görsel 3.88. Pentiment Oyunundaki Kartların Detaylı Görselleri.....	121
Görsel 3.89. Ghost of Tsushima, 2020, Oyundaki Baskı Tılsımlardan Biri, Oyun İçi Görüntü.....	122
Görsel 3.90. ArcheAge, 2013, Oyundan Kâğıt Üretimi Aletleri ve Baskı Presi Ekran Görüntüsü.....	123
Görsel 3.91. The Bridge, Bilgisayar Oyunu, 2013, Ty Taylor tarafından Tasarlandı.....	124
Görsel 3.92. Maurits Cornelis Escher, Görelilik, taşbaskı, 1953, 27,7 cm × 29,2 cm, Hollanda.....	125
Görsel 3.93. Giovanni Battista Piranesi, Hayali Hapishaneler Serisinden The Gothic Arch, Gravür, 48.9 x 63,6 cm, 1761, İtalya.....	126

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ

Oyun kavramı ve sanat kavramı insanın var oluşundan bu yana insanoğlunun ebedi dostu olmuştur. İlginçtir ki insanlık tarihinde bu kadar eski olan iki kavramın ikisi için de ortaklaşmış bir tanıma varılamamıştır. İnsanın neden sanat yaptığı ya da neden oyun oynadığına dair bir cevap bulma çabası günümüze kadar süregelmıştır.

Bu çalışma, öncesinde yapılmış tanımlara yer vermekle birlikte oyun veya sanat adına yeni bir tanım ortaya koyma çabası gütmemektedir. Oyun ve sanat kavramının birbirine yaklaştığı noktalar bu çalışmada baskiresim sanatı çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu çalışma baskiresim tarihindeki önemli olaylar ile oyun kültürünün gelişmesi ve yayılmasındaki bağlantıyı incelemektedir. Baskiresim, sanat ve oyun ilişkisi içerisinde özel bir noktada yer alır. Baskiresim ustalarının oyun amacı olsun ya da olmasın ürettiği eserler, halk tarafından oyun amacıyla kullanılmış (MG Wynne, 1973). Oyun kartlarında ve kutsal kitaplarda bulunan desenlerinin ilk olarak hangisinde yer aldığı tartışma konusu olmuştur. (Hellmut 1966.)

Oyun kartlarının üretiminde baskiresim kullanılmadan önce, elle çizilen ve süslenen kartlar yalnızca kralların ve soyluların eğlencesiyken baskiresim halkın kartlara olan talebini karşılamıştır. (Singer, 1816) Baskiresim dünyada oldukça fazla sayıda kart oyununun halkın her kesimi tarafınca oynanmasını sağlamıştır. Günümüzde her türlü imgenin dijital ve toplu şekilde basılmasını sağlayan yöntemler olmasına rağmen, dünyada kullanılan en popüler kart destelerinin tasarımları baskiresim kökenlerini korumaktadır.

Baskiresim ve oyun kavramlarının karşılıklı ilişkisi, her iki kavramın da kendi sınırlarını genişletmesine imkân sağlamıştır. Bu çalışmada sadece baskiresim ile ilişkilenen oyun türlerine yer verilmektedir. Baskiresim ve oyunların ilişkisinin tarihsel bir süreçte nasıl geliştiği açıklanmaktadır.

1.1. Problem

Bu alıřmanın temel problemi, oyun ve sanat kavramlarının tarihsel ve kltrel baėlamda nasıl keřiřtiėini ve bu keřiřim noktasının baskıresim sanatı zerinden nasıl bir iliřki kurulduėunu arařtırmaktır. Baskıresim sanatının oyun kltr zerindeki etkileri ve bu iki kavramın birbirini nasıl etkilediėi konusundaki literatr eksikliėi, bu alıřmanın odak noktasıdır.

1.2. Ama

Baskıresim sanatının, zellikle oyun kartları ve diėer oyun materyalleri zerindeki roln anlamayı amalayan bu alıřma, sanat ve oyun kavramlarının tarihsel srete nasıl i ie getiėini anlama amacı aısından kritik bir alan sunmak amacıyla ele alınmıřtır. Oyun kartlarının bařlangıta sadece soyluların eėlencesi iin elle izilmesinden, baskıresim tekniklerinin kullanımıyla halk arasında yaygınlařmasına kadar olan sre, baskıresimin oyun kltrn nasıl dnřtrdėn gstermeyi amalamaktadır. Ancak, bu dnřmn detaylı ve sistematik bir řekilde incelenmemiř olması, literatrde nemli bir bořluk yaratmaktadır. Dolayısıyla, bu alıřma, baskıresim sanatının oyun kltr zerindeki etkilerini tarihsel baėlamda ele alarak, bu bořluėu doldurmak amacıyla yapılmıřtır.

1.3. nem

Bu alıřmanın nemi, oyun ve sanat kavramlarının tarihsel ve kltrel baėlamda keřiřim noktalarını belirleyerek, bu iki nemli insan faaliyetinin birbirine nasıl etki ettiėini ve birbirinden nasıl etkilendiėini ortaya koymasıdır. Oyun ve sanat, insanlık tarihi boyunca toplumların kltrel ve sosyal dinamiklerinde merkezi bir rol oynamıř, bireylerin yaratıcılıklarını ve sosyal etkileřimlerini řekillendirmiřtir. Bu nedenle, bu iki kavramın keřiřim noktasının incelenmesi hem sanat tarihi hem de oyun kltr alanında yeni perspektifler sunma potansiyeline sahiptir.

Ayrıca, bu alıřma, literatrdeki mevcut bořlukları doldurarak, baskıresim ve oyun kavramlarının tarihsel sreteki etkileřimlerini daha kapsamlı bir řekilde ele almayı hedeflemektedir. Bu doėrultuda, alıřmanın sonuları hem akademik evreler hem de sanat ve oyun kltrne ilgi duyan geniř bir kitle iin deėerli bilgiler sunacaktır. Sonu olarak, bu alıřmanın bulguları, baskıresim sanatı ve oyun kltr arasındaki iliřkileri daha iyi anlamamıza ve bu iki alanın birbirini nasıl dnřtrdėn grmemize yardımcı olacaktır.

1.4. Kapsam ve Sınırlılıklar

Bu çalışmanın kapsamı, baskıresim sanatının kart oyunları ve masa oyunları üzerindeki etkisini incelemekle sınırlıdır. Oyun kavramı geniş ve çok yönlü bir alanı kapsamakla birlikte, bu tezde oyunlar, kart oyunları ve masa oyunları olmak üzere iki ana kategoriye ayrılmıştır. Kart oyunları, iskambil ve tarot gibi standart destelerle oynanan çeşitli oyunları içerirken, masa oyunları satranç, tavla, Scrabble ve Monopoly gibi çeşitli tahtalar ve oyun parçaları ile oynanan oyunları kapsamaktadır.

Tezin kapsamı, baskıresim sanatının bu tür oyunlar üzerindeki tarihsel ve kültürel etkilerini araştırmakla sınırlıdır. Oyunların baskıresim ile ilişkisi incelenirken, özellikle kart oyunlarının üzerindeki görsel unsurların baskıresim sanatıyla nasıl bir yakınsama içinde olduğu üzerinde durulmuştur. Ayrıca, masa oyunlarının oyun zeminlerinin baskıresim teknikleriyle nasıl üretildiği ve bu üretim süreçlerinin oyun kültürü üzerindeki etkileri analiz edilmiştir.

Bu çalışma sadece kart oyunları ve masa oyunları gibi belirli masaüstü oyun türlerine odaklanmaktadır. Fiziksel aktivitelere dayalı oyunlar, karşılıklı konuşma veya şarkı söyleme gibi eylemlerle oynanan oyunlar bu çalışmanın kapsamına dahil edilmemiştir. Ayrıca, top, zar, kalem-kâğıt gibi araçlar içeren ve baskıresim sanatıyla doğrudan ilişkisi olmayan oyunlar da tez kapsamında yer almamaktadır. Endüstriyel baskı yöntemleri ile üretilen oyun materyalleri, baskıresim sanatı ile ilişkili olmadığından çalışma dışında bırakılmıştır. Dolayısıyla, baskıresim sanatı ile doğrudan bağlantısı olmayan veya bu bağlantıyı kurmanın dolambaçlı ve karmaşık yollar gerektirdiği örnekler ve oyunlar bu tezde ele alınmamaktadır. Bu sınırlamalar, çalışmanın odak noktasını netleştirerek, baskıresim sanatı ile masaüstünde oynanan oyunlar arasındaki ilişkiyi derinlemesine incelemeyi amaçlamaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

2. OYUN

Oyunlar, insan aktivitelerinin, eğlencelerinin ve vakit geçirme alışkanlıklarının önemli bir kısmını oluştururlar. Hoplayıp zıplamaktan, türlü tekerlemeler söylemeye, bilmece sorup cevaplamaya insanın yaptığı birçok aktiviteye oyun denmektedir. Fiziksel aktivitelere dayalı oyunlara ek olarak çeşitli oyun eşyaları gerektiren oyunlar da bulunmaktadır. Bunlardan bazılarına örnek olarak oyun kağıtlarıyla oynanan çok sayıda kart oyunu mevcuttur. İskambil, tarot, gibi standart destelerle birçok farklı oyun oynanmaktadır. Bu oyunları diğerlerinden ayırmak ve kategorize etmek için bu oyunlara kart oyunu denir. Oyun kağıtlarının üzerinde çeşitli semboller, resimler veya sayılar bulunduğundan kart oyunlarının baskıresimle ilişkisi diğer oyun türlerine kıyasla daha özeldir. Satranç ve tavla gibi oyunlarsa genellikle oyun parçalarının önceden hazırlanmış bir tahtaya yerleştirilmesi ve hareket ettirilmesi ile oynanır. Oynamak için farklı parçalara ve üzerinde çeşitli işaretlerin olduğu bir tahtaya ihtiyacımız olan oyunlara masa oyunları deriz. Satranç ve tavla gibi insanlık tarihinde daha köklü ve eski oyunlar ahşap veya mermer gibi malzemelerden hazırlanmıştır. Scrabble ve Monopoly gibi günümüze daha yakın tarihlerde üretilmiş ve popüler olmuş masa oyunları ise çoğunlukla kalın karton üzerine yapıştırılmış kağıtlar ile oyun alanlarını oluşturur. Scrabble ve Monopoly gibi masa oyunlarının ataları baskıresim ile üretilmiş oyun zeminlerine sahiptir. Baskıresim sanatının masa üstü oyun kültürüne etkisi isimli tezimde baskıresim ve oyun ilişkisi kart oyunları ve masa oyunları çerçevesinde yapılmıştır. Sadece koşuşturma, zıplama gibi insan aktiviteleri veya karşılıklı konuşma, şarkı söyleme gibi eylemlerle oynanan oyunların içinde bir baskıresim ilişkisi aranmamıştır. Top, zar hatta kalem kâğıt gibi araçlar içerseler bile içlerinde hiç ya da oldukça az görsel içeren oyun kategorileri baskıresim sanatına uzak olduğundan bu tezin içine alınmamıştır. Örneğin futbol gibi birçok spor oyununda oyuncuların formalarındaki numaralar, kulüplerin logoları ve benzeri içerikler formalara serigrafi ile basılmaktadır. Fakat bu baskıresim sanatıyla ilişkili değil baskının endüstriyel bir yönüyle alakalıdır. Dolayısıyla baskıresim sanatıyla ilişkisi olmayan veya bu ilişkiyi kurmanın dolambaçlı ve kafa karıştırıcı yollar gerektirdiği örnekler ve oyunlar bu tez içerisinde yer almamaktadır.

2.1 Oyunun Tanımı

Oyunun tanımlaması zor bir kavramdır. Başta belirli ve sınırları olan bir olguymuş gibi gözükse de tanımlamaya çalıştığımızda ele avuca sığmayan bir hal alır. Oyun insan olan her yerdedir, çocukluğumuzdan beri oyunlar oynarız. Dolayısıyla hemen hemen herkes tarafından bir aktivitenin oyun olup olmadığının anlaşılması görece kolaydır. Koşturmaca, tavlâ, futbol bunların hepsi oyundur. Fakat bu aktivitelerin hepsinin ortan yönlerini bulmak ve tanımlamak zordur.

“Hoş vakit geçirmek için karşılıklı yapılan ve hesap, dikkat, çeviklik veya rastlantılara dayanan eğlenceli yarış: Satranç, dama, bilardo, poker, tavlâ gibi tenis, futbol, cirit, esir almaca, çelik çomak da birer oyundur.”¹

Türkçedeki sözlükler oyun kelimesi için “Bir menfaat olmadan hoşça vakit geçirmek”² ya da “Eğlenmek, zevk almak”³ gibi tanımlar içerir. Fakat akademik bir anlamda oyunun tanımını yapmak daha zor ve herkesin ortak bir fikirde anlaşmadığı bir durumdur. O yüzden oyunun tanımı farklı kişilerce tartışılmıştır.

Oyun kelimesinin tanımıyla ilgilenen ilk akademik filozof muhtemelen Ludwig Wittgenstein’dir. Wittgenstein masa oyunları, kart oyunları, top oyunları, gibi çeşitli oyunları ele alarak bu oyunlar arasındaki ortaklığı bulmaya çalışmak yerine, “Çünkü bu oyunlara baktığınızda, hepsinde belirgin bir ortak öge bulamazsınız.”⁴ oyunların arasındaki bağın akrabalık ilişkilerine benzediğini söyler. Herkes akrabadır, birbirlerine benzerler ama herkesin saçы ya da gözleri aynı renk değildir. Oyunların da hepsi oyundur fakat bir kısmı topla oynanır, bir kısmı zarla. Bir kısmı daha farklı şekillerde oynanır. Oyunları ortak özellikleriyle değil benzerlikleriyle ele alma şekliyle daha kapsayıcı bir tanımlama oluşturur.

"Mesela 'oyunlar' dediğimiz etkinliklere dikkat edin. Yani masa oyunları, kart oyunları, top oyunları, Olimpiyat oyunları ve benzeri şeyler. Hepsi arasında ortak olan nedir? Demeyin ki: 'Muhakkak ki ortak bir şey olmalı, aksi takdirde onlara 'oyunlar' denmezdi' düşünmeyin sadece bakın. Hepsinde ortak bir şey olup olmadığına bakın. Çünkü onlara baktığınızda, hepsinde ortak bir şey görmeyeceksiniz. Ancak benzerlikler, ilişkiler ve bunların tümünden oluşan bir dizi

¹ Türk Tarih Kurumu. (1966). TDK sözlük: Oyun. Türk Tarih Kurumu Basımevi.

² Ayverdi, İ. (2020). Misalli Büyük Türkçe Sözlük: Oyun. Kubbealtı Neşriyatı.

³ Çağbayır, Y. (2007). Ötüken Türkçe Sözlük: Oyun. Ötüken Neşriyatı.

⁴ Wittgenstein, L. (1953). Philosophical Investigations (pp. 31-32). Blackwell.

göreceksiniz... Benzerliklerin nasıl ortaya çıktığını ve kaybolduğunu görebiliriz... Bu benzerlikleri karakterize etmek için "aile benzerliğinden daha iyi bir ifade bulamıyorum; çünkü bir ailenin üyeleri arasındaki çeşitli benzerlikler vardır: yapısal özellikler, göz rengi, yürüyüş tarzı, karakter, vb. vb. aynı şekilde (genetik çaprazlamada olduğu oyunda da) üst üste biner ve çaprazlanır. Ve diyebilirim ki: 'oyunlar' bu benzerlikleriyle bir aile oluşturur."⁵

Wittgenstein, oyunlar için kesin bir tanımın bulunmamasından rahatsızlık duymamıştır. Çünkü insanlar oyun terimini özellikle akademik çevreler dışında başarıyla kullanmaya devam etmektedirler. Wittgenstein oyunu bir teorik kavram değil, tarihsel ve halk dilinde bir terim olarak görmektedir. Amaç, katı bir tanım oluşturmak yerine anlamını açıklamaktır. Wittgenstein kesin bir tanım oluşturmanın, istemeden de olsa göz ardı edilmemesi gereken önemli olguları dışlayabileceğini öne sürmektedir. Bu bakış açısı, mevcut tanımlara bir eleştiri olarak hizmet etmekte olup, varlıklarını kabul ederken yeterliliklerini sorgulanmaktadır.

Jesper Juul'un tanımı, oyunların çeşitli yönlerini, kuralları, oyuncu çabasını, sonuçları, duygusal bağlanmayı ve sonuçların isteğe bağlı doğasını içerir.

"Oyun, değişken ve ölçülebilir bir sonuca sahip, kurallara dayalı bir formal sistemdir; farklı sonuçlar farklı değerlere atanır ve oyuncu, sonucu etkilemek için çaba sarf eder. Oyuncu, sonuca bağlılık hisseder ve etkinliğin sonuçları isteğe bağlıdır ve üzerinde tartışılabilir. Önerdiğim oyun tanımının 6 temel noktası var. 1. Kurallar: Oyunlar kurallara dayalıdır. 2. Değişken, ölçülebilir sonuç: Oyunların değişken, ölçülebilir sonuçları vardır. 3. Olası sonuçlara atanan değer: Oyunun farklı potansiyel sonuçlarına, bazıları olumlu, bazıları olumsuz olmak üzere farklı değerler atanır. 4. Oyuncu çabası: Oyuncunun sonucu etkilemek için çaba harcaması. (Yani oyunlar zorlayıcıdır.) 5. Sonuca bağlı oyuncu: Oyuncular, olumlu bir sonuç elde ederse kazanan ve "mutlu" olurken, olumsuz bir sonuç elde ederse kaybeden ve "mutsuz" olurlar. 6. Tartışılabilir sonuçlar: Aynı oyun (kurallar dizisi), gerçek hayatta etki eden sonuçları olacak ya da olmayacak şekilde oynanabilir."⁶

Bernard Suits'ın "The Grasshopper: Games, Life, and Utopia" (Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya) kitabına göre, oyunlar, karşılanabilir zorlukları aşmak için yapılan isteğe bağlı çabalardır. Oyun oynamak, işten farklı olarak kendiliğinden değerli olarak

⁵ Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations* (pp. 31-32). Blackwell.

⁶ Juul, J. (2003). The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level up: Digital games research conference proceedings* (pp. 30-45). Utrecht University.

görülür, iş ise daha çok bir araca yönelik bir değere sahiptir. Suits, ideal yaşamın tamamen oyunla geçen bir yaşam olduğunu savunur. Kitapta sunulan ütopya vizyonunda, oyun oynamak, aşk, dostluk ve iş gibi unsurları içeren bir yapıyı ortaya çıkararak temel oluşturur.⁷

Roger Caillois, 1961 tarihli “Les jeux et les hommes” (Oyunlar ve İnsanlar) adlı kitabında bir oyunu Eğlenceli olma, ayrı olma, belirsizlik, üretken olmama, kurallarla yönetilme, hayali olma özelliklerine sahip bir etkinlik olarak tanımlamıştır.⁸ Caillois'nin bu tanımı, oyun kavramını çeşitli yönleriyle ele almaktadır ve oyunların temel özelliklerini vurgulamaktadır. Roger Caillois oyunu şöyle tanımlar. "...özünde: özgür, zaman ve mekânda ayrı, belirsiz, üretken olmayan, kurallara tabi, taklit."⁹

Johan Huizinga oyunu, belirli sabit zaman ve yer sınırları içinde, özgürce kabul edilmiş ancak kesinlikle bağlayıcı kurallara göre gerçekleştirilen, gönüllü bir etkinlik veya uğraş olarak tanımlar. Huizinga'nın tanımı önemlidir çünkü sadece eğlence veya boş zaman etkinliği ötesinde, oyun ve oyunların kültür oluşumunda ve ifade edilmesindeki bütünsel rolünü vurgular. Çalışması, kültürel çalışmalar, sosyoloji ve oyun çalışmaları da dahil olmak üzere çeşitli alanlarda derin etkiler yaratmış, oyun ve oyunların kültürel ve toplumsal etkilerini anlama için teorik bir temel sunmuştur.

“Oyunun biçimsel özelliklerini özetleyecek olursak onu, ciddiyetsiz oluşuyla olağan yaşamın bilinçli olarak dışında duran, ama bir yandan da oyuncuyu muazzam bir yoğunlukta ve tamamen kendine çeken serbest bir faaliyet olarak adlandırabiliriz. Oyun maddi çıkarlar bağlantısı olmayan bir faaliyettir ve ondan herhangi bir kar elde edilemez. Zaman ve mekâna ilişkin kendi makul sınırları dahilinde, sabit kurallara göre ve düzenli bir şekilde ilerler.”¹⁰

Huizinga, oyun ve sanat arasındaki ilişkiye kitabında yer vermiştir. Fakat sanatın kökeninin oyun dürtüsü üzerinden açıklanamayacağını açıkça belirtmiştir.

⁷ Suits, B. (1978). The Grasshopper: Games, life and Utopia. University of Toronto Press.

⁸ Caillois, R. (1961). Man, play, and games (M. Barash, Trans.). Free Press of Glencoe.

⁹ Caillois, R. (1961). Man, play, and games (M. Barash, Trans.). Free Press of Glencoe. Sayfa: 10-11

¹⁰ Huizinga, J (1995). Homo Ludens, Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme (Çev: A. Önal)

Ayrıntı Yayınları

“Bu kitabın ana tezi, kültürel bir işlev olarak oyunun birincil önemi olsa da biz yine de sanatın kökeninin, doğuştan veya değil, bir oyun dürtüsüne referansla açıklanamayacağını savunuyoruz. Plastik formun zengin hazinesinden kimi örnekler üzerine kafa yordüğumuzda, düşsel bir oyun fikrini, bir başka deyişle zihnin ve elin oyuncu yaratıcılığı fikrini bastırmakta gerçekten zorlanıyoruz. İlkel halklarda gördüğümüz dans maskelerinin grotesk vahşiliği, totem direklerinde iç içe geçmiş korkutucu figürler, süsleme motiflerinin insanı büyüleyen labirenti, insan ve hayvan figürlerinin karikatürvari çarpıtılışı; tüm bunlar, sanatın gelişme noktasının oyun olduğunu sezdirir. Ancak sezirmek ile yetinmeli, daha öteye geçmemelidir.”¹¹

Oyun dürtüsüyle sanatın temellerinin açıklanamayacağını belirten Huizinga, zor bir beceriyi icra etmek için rakibe meydan okuma arzusunun oyun alanında olduğu kadar sanat alanında da etkili olduğuna değinir. Sanatçıların zor bir sanatsal beceriyi ortaya koymak için birbirlerine meydan okumalarını bu dürtüye bağlar. Arkaik dönemden beri tekniklerin gelişmesinde bu meydan okuma arzu olduğunu belirtir.¹² Bu dürtü, sanatçıların ve ustaların baskıresim tekniklerini geliştirmesinde etkili olduğu düşünülebilir. Günümüz şartlarının olmadığı ortamlarda bitki asitleri kullanılarak yapılan gravür zor, hatta görünüşte imkânsız bir sanatsal beceri gerektirdiği düşünülmüş, bu teknik ile çalışan baskıresim ustalarının büyük saygınlık kazanmasına yol açmıştır.

Eric Zimmerman’ın oyun tanımı “Bir oyun, oyuncuların kurallar tarafından belirlenmiş yapay bir çatışmada yer aldığı ve ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanan bir sistemdir.”¹³ Şeklinde olmuştur.

¹¹ Huizinga, J (1995). Homo Ludens, Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme (Çev: A. Önal) Ayrıntı Yayınları Sayfa: 224-225

¹² Huizinga, J (1995). Homo Ludens, Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme (Çev: A. Önal) Ayrıntı Yayınları Sayfa: 225-226

¹³ Salen, Katie; Zimmerman, Eric (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press Sayfa:

2.2. Masa üstünde oynanan oyunlar

Oyunlar daha iyi tanımlamalar yapılabilmesi ve incelenmelerinin kolay olması amacı ile belirli kategorilere ayrılmaktadır. Bu kategoriler genellikle oyunların nasıl oynandığına veya nerede oynandığına göre oluşturulur. Saklambaç, ebelemece gibi oyunlar belirli araçlar gerektirmezler bu sebeple oyun bahçesi oyunları, okul bahçesi oyunları ya da çocuk oyunları olarak adlandırılırlar.



Görsel 2.1 El-göz koordinasyonu gerektiren masa oyunu örneği olarak Jenga, Leslie Scott, Hasbro Şirketi, 1970'lerde Gana'da tasarlandı, 1982'de Londra'da Tanıtıldı, 1986 Kuzey Amerika'da Pazarlanmaya başlandı.¹⁴

Sportif aktiviteler içeren oyunlar özel ekipmanlar ve alanlar gerektirir. Genellikle oyunlara özel yapılmış sahalarda oynanırlar. Geniş alanlarda, dışarıda ya da çim sahada oynanan olduğu gibi oyuncuların bir masa başına toplanarak oynadıkları oyunlar da vardır. Masa üzerinde oynanan oyunlara bir örnek olarak Jenga oynayan bir grup insan Görsel 2.1'de gösterilmiştir. Dışarıda oynana oyunlara nazaran daha küçük bir alanla

¹⁴ <https://jenga.com/about.php>

sınırlı olan masa üstü oyunları genellikle oyun parçalarını, kağıtlarını hareket ettirmek gibi basit hareketlerle oynanmaktadır.



Görsel 2.2 Baskı, Guidoppe Maria Mitelliexpand, Gravür, 17. yüzyıl, İtalya 26.99 x 19,05 cm

Görsel 2.2’de Guidoppe Maria Mitelliexpand tarafından yapılmış bir gravür baskıda masa başında oturup kart oyunları oynayan iki kişi resmedilmiştir.

Masa başında oynanan ve oldukça popüler olan satranç, tavla ve dama gibi oyunlar kendilerine has oyun tahtaları gerektirdiğinden masa oyunu, olarak adlandırılmış. İskambil destesi gibi kartlarla oynanan oyunlar için masa üstüne ayrıca bir yüzey konulmaya ihtiyaç duymadığından bu oyunlar kart oyunları olarak adlandırılmıştır.



Görsel 2.3 Satranç ve 9 taş oynamak için oyun masası, Anonim, 1735, Almanya

Görsel 2.3'te Satranç, dama ve 9 taş gibi oyunlar oynamak için özel olarak üretilmiş bir oyun masası görülmektedir.



Görsel 2.4 Monopoly oyununda kullanılan kartlardan bazıları

Monopoly oyununun içindeki oyun kartlarına Görsel 2.4’de örnek verilmiştir. Monopoly gibi kart içeren masa oyunları kendi içlerinde oyun kartlarını kullansa da kart oyunu olarak geçmezler. Çünkü kart oyunlarında ana araç bir deste karttır. Masa oyunlarında ise ana araç masanın üzerine koyduğumuz kalın karton yüzeydir.



Görsel 2.5 Roma zar oyunu, MÖ 1. Yüzyıl, 2004 yılında Rhone nehrinde bir Gallo-Roma gemisinde keşfedildi

Masa oyunlarında kartlar yan bir araç olarak kullanıldığı gibi zarlar da masa oyunlarının bir parçası olabilmektedir. Ancak bir oyunun zar oyunu olarak adlandırılması için oyunun temel unsuru olarak zar kullanılması gerekmektedir. Zar oyununa bir örnek olarak barbut¹⁵ oyunu gösterilebilir.

¹⁵ <https://www.britannica.com/topic/barbooth>



Görsel 2.7 Amiral Battı Oyun Kutusu, 1967, Amerika, Milton Bradley Şirketi

Çocukların koşturmaca oyunlarından, yetişkinlerin spor oyunlarına birçok oyun türü vardır. Bilgisayarların hayatımıza girmesiyle video oyunları, bilgisayar oyunları ve bu oyunlarında alt kategorileri oluşmaktadır. Baskiresim sanatını tüm bu oyunlarla ilişkilendirmeye çalışmak zorlu bir çaba olacaktır. Aynı zamanda baskiresim ile oldukça iç içe olan kart oyunları ve masa oyunlarının da olan önemini azaltacağı düşünüldüğünden, bu çalışmada sadece baskiresim ile ilişkili olan masa oyunlarına, kart oyunlarına ve bunların türevlerine yer verilmiştir.

2.2.1 Oyun Tahtaları

Masa oyunları ve bu oyunların oynandığı oyun tahtaları antik çağlardan beri insanların sosyal yaşantısının bir parçası olmuştur. Eski zamanlarda yaşamış toplumların yaşam biçimlerini ve çeşitliliğini anlamamızda bize ışık tutarlar. Mısır ve Mezopotamya gibi uygarlıklarda oynanan Senet ve Kraliyet Oyunu Ur gibi oyunlar eğlence, siyaset ve dini bağlamda önemli rol oynamıştır. Antik çağlarda, oyunlar ayrıca sosyal hiyerarşi ve statüyü yansıtan araçlar olarak işlev görmüştür. Örneğin, Senet oyunu ölümden sonraki yaşama ilişkin inançları simgeler. Oyunlar sadece zihinsel ve fiziksel becerileri test etmekle kalmaz aynı zamanda manevi kavramlarla da iç içe geçmiştir. Masa oyunları ve oyun tahtaları, tarihsel süreçte sosyal ve kültürel yaşamın ayrılmaz bir parçası olmuştur. Oyunlar insanlık tarihinin en eski dönemlerinden itibaren toplumsal dinamikleri, inanç sistemlerini ve insan zekâsının evrimini yansıtan değerli kültürel miraslar olarak kabul edilir.

Oyunların ve oyun tahtalarının kökenlerine ulaşmak için, insanlık tarihinin en erken dönemlerine kadar uzanmamız gerekmektedir. İnsanlar, tarih boyunca eğlence ve sosyal etkileşim için çeşitli oyunlar geliştirmişlerdir. İlk oyun örnekleri, antik medeniyetlerde oynanan basit taş oyunlarından, karmaşık kurallara sahip strateji oyunlarına kadar geniş bir yelpazeye yayılmaktadır. Örneğin, antik Mısır'da M.Ö. 3100 yıllarında oynanan Senet oyunu veya Mezopotamya'da bulunan M.Ö. 3000 yıllarına ait Ur Kraliyet Oyunu, oyun kültürünün ne kadar derin köklere sahip olduğunu gösterir.

Arkeolojik kazılarda M.Ö 3000'li yıllara ait oyunlara ait parçalar bulunmuştur. Bulunan bu oyun parçalarından en eskilerinden biri olması muhtemel parçalar Başur Höyük Erken Tunç Çağı mezarlarında ortaya çıkmıştır. Kazı başkanlığını yürüten Haluk Sağlamtimur kazı çalışmalarında bulunan parçalar hakkında şunları söylemiştir.

“Bulunan küçük nesnelerin, karşılıklı oynanan bir tür oyuna ait oyun taşları olduğunu düşünmekteyiz. Bu oyun taşları, eldeki radyokarbon 14 sonuçlarına göre (MÖ 31002900/2800) Yakın Doğu'nun en eski figüratif oyun taşları olmaya adaydır. Bu oyun taşları, günümüzde bilinen gelişmiş zekâ oyunlarının ataları olabilir.”¹⁷

¹⁷ <https://web.archive.org/web/20240202135445/https://egeajans.ege.edu.tr/?p=13304>



Görsel 2.8 *Oyun taşları, M.Ö. 3100-2900 yılları, Anonim, Başur Höyük Erken Tunç Çağı mezarları, Siirt, Türkiye*

Kazıda çıkarılan oyun parçaları Görsel 2.8’de gösterilmektedir. Oyun taşlarının ortaya çıkarıldığı Başur Höyük kazısında oyun tahtasına ulaşamamış olsa da taşların Senet ve Ur oyunlarını oynamak için yapılmış olduğu düşünülmektedir. Kraliyet Oyunu Ur ile Senet oyunu oyun tahtaları başka kazılarda çıkarılan örneklerde arkalı önlü olarak iki oyununda oynanmasına elverişli şekilde üretildiği görülmektedir. Bu da bize Senet ve Ur oyununun döneminin iki popüler oyunu olduğu konusunda ipuçları verir. Kral ve Kraliçelerin süslenmiş oyun tahtaları varken, zengin olmayan Mısırlılar; yere çizilmiş, taşlara kazınmış basit yatay ve dikey çizgilerle bu oyunları oynamaktadır.¹⁸ Oyun tahtasına sahip olmak, dönemin şartlarında sıradan halkın karşılayamayacağı bir lükstür. Soylular ve zenginlerin oyunları oynamak için kullandıkları tahtaların yanı sıra, sonraki hayata inanan Mısırlılar için mezarların içine konulması amacıyla üretilmiş oyun tahtaları da yaygındır. Milattan önce 1635-1458 yıllarında bir Mısır mezarından çıkan fildişi oyun tahtasının üzerindeki dikkat çekici süslemeler hakkında şunlar söylenmiştir;

"Bu oyun tahtasının dikkat çekici bir özelliği, merkezi ızgara tarafından çerçevelenen uzun panellerdeki oyuk süslemelerdir. Bir panelde bir çömelmiş aslan ve iki ceylan görünürken, diğer

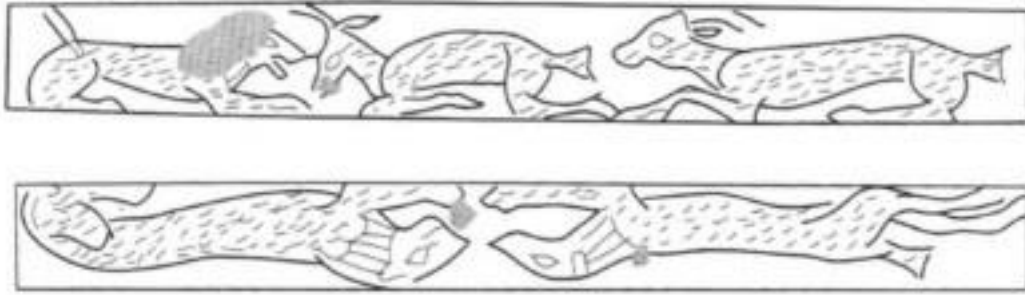
¹⁸ <https://www.metmuseum.org/articles/ancient-egypt-board-games>

tafta bir aslan, kulakları düşük bir tazı tarafından karşılanmaktadır. Bu benekli hayvanlar, uzatılmış duruşlarıyla, Hyksos dönemi boyunca geliştirilen stile özgüdür."¹⁹

Bu tür oyuk süslemeler, baskıresim ve oymacılık tekniklerinin oyun tahtaları üzerinde nasıl kullanıldığını göstermektedir. Oymacılık, baskıresmin temel taşlarından biri olup, aynı zamanda oyun tahtalarının dekoratif unsurlarını oluşturur. Bu teknik hem baskı bloklarının oluşturulmasında hem de oyun tahtalarının zenginleştirilmesinde kullanılmıştır.



Görsel 2.9 Senet ve Ur Oyun Kutusu, MÖ 635-1458, Mısır, 25 x 6,7 x 5 cm, Metropolitan Sanat Müzesi



Görsel 2.10. İki ceylanın karşısında bir aslan (üstte) ve bir tazı karşısında bir aslan (altta), oyun kutusunun fildişi panellerine kazınmış süsleme. Julia Jarrett'in çizimi. 2005.

¹⁹ Dreyfus, R. (2005). Hatshepsut: From queen to Pharaoh. In C. H. Roehrig, R. Dreyfus, & C. A. Keller (Eds.), Hatshepsut: From queen to Pharaoh (No. 189, pp. 255-256). The Metropolitan Museum of Art.

Senet ve Ur oyunu oyun taşları ve zar ile oynanan bir yarış oyunu olduğu bilinmektedir.²⁰ Koşma, kovalama, kaçma gibi temaların ve hızlı koşan hayvanların figürleriyle süslenmesi Senet ve diğer yarın oyunlarının tahtalarında karşımıza çıkan bir temadır. Fildişi üzerine kazılarak oluşturulan süslemeler, eğer baskı tekniklerini kazıma ve oyma olarak değerlendirirsek, günümüz gravür baskısıyla karşılaştırıldığında benzerlik göstermektedir. Tarihin ilerleyen zamanlarında seramik ve heykel işlerinde bu oyma teknikleri devam etmekle beraber benzer objelerin üzerine baskıresim ile süslemeler yapılmaya başlanmıştır. Bu tür dekoratif oymaların objeler üzerinde yapılması ya da oyun oyna amaçlı taşlar üzerine çizgiler çekilmesi, insanların oyun oynamak için kazıma yapmaya aşına olduklarını ve oyun tahtalarını süslemeyi sevdiklerini gösterir. Metal, papirüs, parşömen, taş gibi malzemeler üzerine yazı yazmak veya günlük kullanım eşyalarını süslemek amacıyla kullanılan oymacılık yöntemleri baskıresimden uzak gözükabilir. Ancak oyma tekniklerini giderek olgunlaşan bir disiplinin öncüleri olarak görmek ve günümüz baskıresimine evrimleştiği de düşünülmektedir. Ayrıca o dönemde papirüs veya parşömenlere alınmış olabilecek baskıların elimizde olmaması, günümüze ulaşmamış veya henüz bulunmamış olmasından dolayı olabilir. Çünkü baskıresim zaman içinde çeşitli teknikleri kullanarak gelişmiş ve özgün bir sanat dalı haline gelmiştir. Ahşap oyma ve gravür tekniği baskıresim sanatının oyma ve kazıma tekniğini bünyesine almasıyla ortaya çıkmaktadır.

“Şayet baskı tekniklerini kazıma ve oyma şekliyle algılayacaksak bu incelememizi Sümer çivi yazılarına ve mağara duvarlarına oyulmuş resimlere kadar da götürme şansımız olabilir. Nitekim ilk sanat örnekleri olarak da görülen bu kaya resimleri, bugün yapılan kazıma resimden oyulma yönüyle hiç de farklı değildir. Ve bu şekilde, mağara resimlerinin yanı sıra, üretilmiş çok sayıda kullanım eşyasına da rastlayabiliriz. Metal, kil, ağaç, taş gibi malzemelerle yapılan nesneler üzerinde süslemeye yönelik kazınarak yapılmış örnekler az değildir. Hemen her dönemde yaşamı pratik anlamda kolaylaştıran ve bu şekilde oyarak kazıyarak yapılan biçimlendirme, insanın imge yaratımında temel anlatım aracı olarak bugüne değil kullanılmaktadır.”²¹

Oyun tahtasının üzerindeki dikkat çekici süslemelerinde; çömelmiş aslan ve iki ceylan diğer tarafta ise bir aslan ve bir tazı tasvir edilmektedir. Bu hayvanlar, uzatılmış

²⁰ Finkel, I. L. (2007). On the rules for the Royal Game of Ur (p. 29). British Museum Press.

²¹ Esmer, H. (2014). Baskı sanatları tarihi ders notları. Sayfa: 1

duruşlarıyla, Hyksos dönemi boyunca geliştirilen stile özgüdür.²² Bu Hyksos dönemi geliştirilmiş stildeki uzatılmış duruşlu ve avcılık temasında birbirini kovalayan hayvanlar 1500’lu yılların baskıresminde karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 2.11 *Yaban domuzu avı*, Anonim, 1486. *Le Livre du Roy Modus* Kitabından Gravür;

"Görselin yüzeye oyulduğu veya tam tersi bir yöntemle görselin yüzeyde bırakılarak diğer kısımların yüzeyden atıldığı bir baskı kalıbı ile çoğaltımın ilk örnekleri M.Ö.3000 dolaylarında Sümer rulolarında rastlanmaktadır. Çukur Baskı ve Yüksek Baskı tekniklerinin ilk örnekleri arasında kabul edilen bu kalıplar; kilden silindir bir rulo şeklinde tasarlandığı gibi kimi zamanda mühür kalıbı şeklinde tasarlanmıştır. "²³

²² Dreyfus, R. (2005). Hatshepsut: From queen to Pharaoh. In C. H. Roehrig, R. Dreyfus, & C. A. Keller (Eds.), Hatshepsut: From queen to Pharaoh (No. 189, pp. 255-256). The Metropolitan Museum of Art.

²³ 20. Uğuz, Ö. (2022). Grafik üretim ve dijital çoğaltım teknikleri (p. 67). T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 4313. E-ISBN 978-975-06-4373-6. Sayfa:67



Görsel 2.12 Uruk dönemine ait silindir mühür ve onun baskısı, yaklaşık M.Ö. 3100. Anonim, Louvre Müzesi.

Görüntülerin yüzeylere oyma yoluyla geçirilmesi sırasında yapılan işlem, sonrasında baskı almak amacı ile yapılan oyma ve kabartmalardan farklıdır. Sonuç olarak bu süslemeler sırasında sonrasında yüzeye mürekkep vererek baskı kopyaları almak amacı güdülmemiştir. Fakat insanlar kimi zaman oyun oynamak için, kimi zaman oyun tahtalarını süslemek için oymalar yapmıştır. Geçmişte yapılan bu oymacılık baskıresim amacıyla yapılan oymacılığa yakındır. Kil rulolar ve mühürler, kâğıt olmadığı dönemde bile baskı yapmak için kullanılmıştır. Oyun oynamak amacıyla birçok obje üretmiş olan insanların taşlara veya toprağa oyunmuş oyun tahtalarından ahşap, parşömen ya da kil gibi başka materyallere baskı almış ve bu baskılar üzerinde oyunlar oynamış olabileceği günümüze kalmış örnekleri bulunmamış olsa dahi, olası bir ihtimaldir.

Zanaatkarlar oyun kutularını kullanım nesnelerini olarak süslemektedir. Ustalar aynı zamanda bronz, gümüş ve altın gibi metallerin levhalarını oyarak çeşitli formlar oluşturma yöntemleri de kullanmaktadırlar. Bu kullanımlar ve alandaki ilerlemelerin baskıresime önemli bir zemin hazırladığı gözden kaçmamalıdır. Çünkü gravür baskının ilk örneklerinin, metal levhaların üzerinde yaratılmış olan süslemelerin kâğıt üzerine nasıl

geçirileceği sorusunun yol açtığı uygulamalar olduğu düşüncesi yaygın olarak kabul gören bir düşüncedir.

2.2.2. Oyun Kartları

Baskıresim ile oldukça iç içe geçmiş bir başka oyun türü de kart oyunlarıdır. En çok bilinen oyun kartları İskambil destesidir. Temelinde 52 karttan oluşan deste 54 veya 36 karttan oluşabilir. İskambil destesi dışında Tarot kartları da çeşitli oyunlarda ve fal bakmakta kullanılır.



Görsel 2.13 Ahşap oyma kalıpları ve basılmış dört iskambil kâğıdı, Anonim, 1987, İngiliz Kart Deseni

“Büyük miktarlarda seri üretim mantığıyla basılan ilk kâğıt üzerine basılan ahşap baskılar oyun kartlarıydı. "Kartenmahler" veya "Kartenmacher" (sırasıyla "oyun kartı ressamı" veya "oyun kartı yapımcısı") terimi, 1402 tarihli bir Alman belgesinde geçmektedir ve 15. yüzyıl ortalarından itibaren İtalya ve Fransa'dan gelen belgeler, oyun kartlarını basmak için ahşap baskıların kullanıldığını belirtmektedir. En erken tarihli tahta baskı, 1418 yılına ait olan "Bir Bahçede Dört Bakire Azize ile Madonna" adlı eserdir.”²⁴

²⁴ <https://www.britannica.com/art/printmaking/History-of-printmaking>

Kart oyunlarının tarihinin Çin’de başladığı, oradan Hindistan’a ve Perslere yayıldığı düşünülür. “A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming Catherine Perry Hargrave” Kitabında Stewart Culin Oyun kartlarının Çin’de on ikinci yüzyılda veya öncesinde var olduğunu on üçüncü yüzyılda Çin’den Avrupa’ya tanıtıldığını ve Avrupa’dan uygar dünyaya hızla yayıldığını söyler.²⁵ Kâğıdın icadı ve ilk baskiresim örnekleri de Çin ve Japonya’ya dayanmaktadır. Kâğıt, M.S. 105 yılı civarında Çin’de ortaya çıkmıştır.²⁶ Kâğıdın icadı öncesi kumaş ve farklı yüzeylere yapılan baskılar kâğıdın icat edilmesi ve üzerine mürekkep ile işlem yapılmasına uygun hale gelmesiyle baskı tekniklerinin kâğıt üzerine basılması başlamıştır. Kâğıt ile birlikte üretimi ve ulaşılabilirliği oldukça artan baskiresim, görsel bir çağ başlatmıştır. Kart oyunları da bu görsel dünyada yerini alan ilk eserlerden olmuştur. Ne yazık ki ilk örneklerden bahsedilen yazılı kayıtlar bulunsa da ilk kart oyunu baskıların çoğu günümüze ulaşamamıştır.

Ahşap baskının icadı zamanında kazılar göstermektedir ki, tüm Çin Türkistan’da üretilen baskıya uygun kâğıdı kullanıyordu. Türkistan’da bulunan kâğıtlar, yazmayı kolaylaştırmak açısından belirli bir ilerleme göstermekteydi. ²⁷ En eski kâğıtlar, boyutlandırma yapılmamış liflerinden oluşuyordu. Kâğıdın mürekkebi daha kolay emmesini sağlamak için liflerin daha az zarar görmesini sağlayan ve daha güçlü bir kâğıt üreten daha iyi lif açma yöntemleri de kullanılmaya başlandı. Bu gelişmelerin tümü, icadın sekizinci yüzyılda Araplara aktarılmasından ve Çin’de ilk blok baskının başlamasından önce yapılmıştır.²⁸ Kâğıdın mürekkep ile yazmaya ve baskı yapmaya uygun hala gelmesi Türkistan’da yapılan gelişmeler sayesinde gerçekleşmiştir.

²⁵ Hargrave, C. P. (1930). A history of playing cards and a bibliography of cards and gaming. Houghton Mifflin Company. Sayfa:6

²⁶ <https://www.britannica.com/technology/paper>

²⁷ Carter, T. F. (1925). The invention of printing in China and its spread westward. Columbia University Press.sayfa:5-6

²⁸ Carter, T. F. (1925). The invention of printing in China and its spread westward. Columbia University Press.sayfa:5-6



Görsel 2.14 Buda damgalı ince kâğıt rulosunun bir parçası yaklaşık 1007-72, Anonim, Türkistan'ın çeşitli bölgelerinde büyük miktarlarda bulunmuştur (15,5 x 22 cm).

"Hem oyun kartlarının hem de domino oyununun Çin'de ortaya çıktığı ve her iki oyunun da belli başlı fal yöntemleri, kura çekme ve muhtemelen kâğıt para gibi etkenlerden etkilendiği konusunda pek az şüphe vardır. Oyun kartlarının gelişiminin, el yazması rulolardan kitaplara geçişle aynı dönemde gerçekleştiğine dair bazı işaretler bulunmaktadır. Baskının ortaya çıkması, kitapların sayfa şeklinde daha kolay üretilip kullanılmasını sağladığı gibi kartların üretimini de kolaylaştırdı. Bu 'yaprak-zar' olarak adlandırılan kartlar, Ou-yang Hsiu'ya göre Tang hanedanlığının sonlarına doğru yani 1007-72 yıllarına aittir. (Görsel 2.14'de gösterilmiştir)."²⁹

İlk baskı örneklerinin Çinliler tarafından yaklaşık 2. Yüzyılda yapıldığı düşünülmektedir. Tahta bloklardan yapılmış ilk baskıların ise MS 764 ile 770 yılları arasında yapılan Japon Budist tılsımları olduğu bilmektedir.³⁰ Oyun kartlarına ait o

²⁹ Carter, T. F. (1925). The invention of printing in China and its spread westward. Columbia University Press. Sayfa: 140

³⁰ <https://www.britannica.com/art/printmaking/History-of-printmaking>

dönemden kalmış bir buluntusu olmasa da var olduğuna dair referanslar 10. Yüzyıl Çin yazılı eserlerinde bulunur.³¹

Kuei T'ien Lu adlı kitap, 11. yüzyılda Ou-yang Hsiu tarafından yazılmış ve oyun kartlarının ilk kez T'ang Hanedanlığı döneminde (618-906) icat edildiğini belirtilmektedir. Ancak, bu döneme ait eski kaynaklarda bahsedilen oyun kartları (yeh tzu) aslında domino veya domino kartlarını ifade ediyordu. Domino kartlarını bugün bildiğimiz oyun kartlarının ilk örnekleri olarak kabul edebiliriz.³²

"Ahşap baskı ile ilgili bazı önemli örnekler şu şekildedir: Çin'de, bilinen ilk kitap, Wang Jie'nin emriyle Dunhuang'da bulunan Elmas Sutra'sıdır. 868 tarihli. Çin klasiklerinden oluşan 130 ciltlik bir koleksiyon, Çinli bir bakan olan Feng Dao'nun girişimiyle 932-53 yıllarında basılmıştır. Dunhuang'da bulunan yaklaşık 50 baskılı tılsım ve adak 947-83 yıllarında basılmıştır. Oyun kartlarının en erken bahsi 969 tarihlerinde yazılı kaynaklarda geçer. Zhejiang'da Budist Kanon olan Tripitaka'nın 130.000 sayfalık basımı 956-75 yılında gerçekleşmiştir. İlk kâğıt para basımı 10. Yüzyıl'ın sonlarına doğru gerçekleşmiştir. Büyük hanedan tarihlerinin basımı 994-1063 yıllarında olmuştur."³³

Kâğıdın 105 yılında Çin'de bulunuşu sonrasındaki ilk altı yüzyılı boyunca kâğıt yapımı Çin tekelinde kalmıştır. Sonrasında Çinli tutsaklar üzerinden Araplar kâğıt yapımını öğrenmiştir. Sonraki beş yüz yıl boyunca Batı'daki kâğıt yapımı bir Arap tekeline geçmiştir. Araplar sırayla İspanya'daki Hristiyanlara kâğıt üretimi öğretmiştir. 12. yüzyılın sonunda Fransa'da, 1276'da İtalya'nın Fabriano kentinde ve daha sonra 14. yüzyılın sonlarında Almanya'da kâğıt üretimi başladı. 15. yüzyılın sonunda İngiltere ve 16. yüzyılda Hollanda kâğıt üretimine katıldı. 15. yüzyılda, Almanya ve Fransa kâğıt üretiminde kendi kendine yeter hale geldi. Avrupa'nın farklı bölgeleri kâğıt ihtiyaçlarını çeşitli kaynaklardan karşıladı. Büyük miktarlarda kâğıt ancak 14. yüzyılın sonlarına doğru mevcut hale geldi ve bu, resim baskısının başlaması için önemli bir etken oldu.

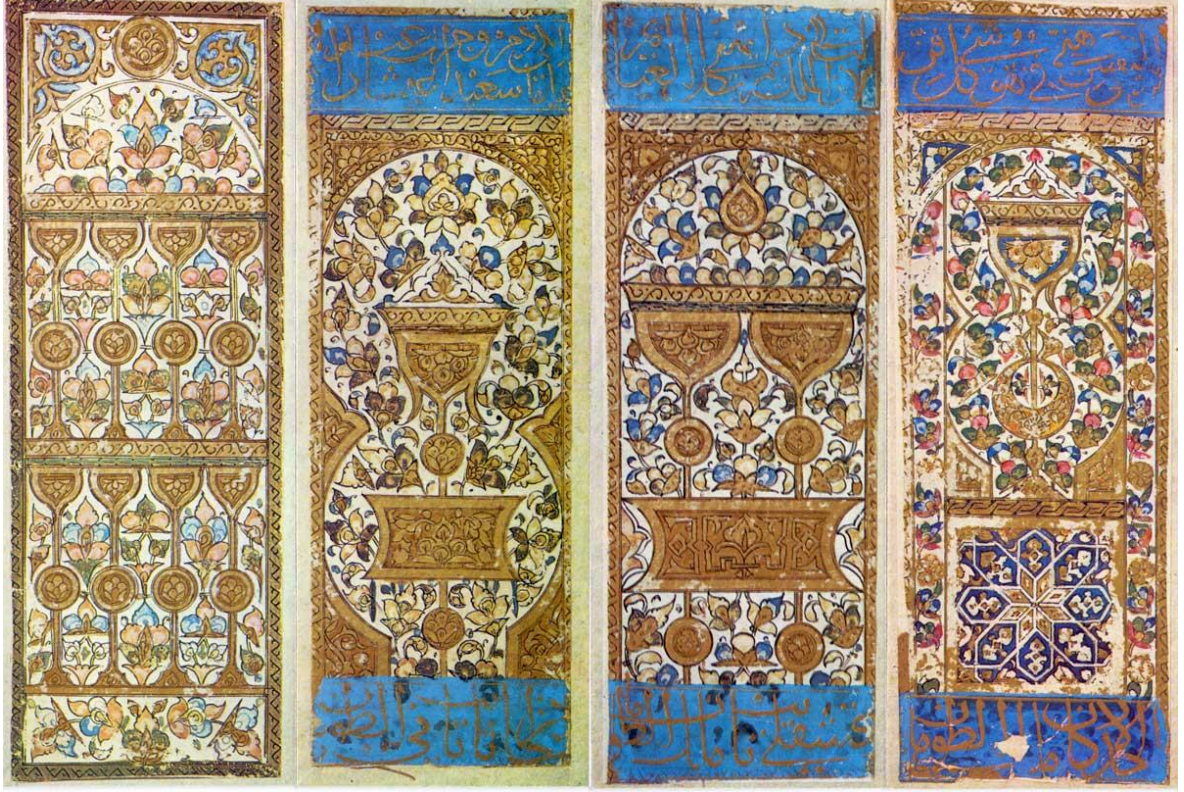
Oyun kartlarının kökeni Asya'da başlamıştır ve sonrasında bu kültür Avrupa'ya yayılmaktadır. Fakat bu geçişin tam olarak nasıl olduğu bilinmemektedir. Marjorie G. Wynne ve A. Hyatt Mayor'un yazdığı "The Art of the Playing Card" kitabında İstanbul'da

³¹ <https://www.britannica.com/topic/playing-card>

³² <https://www.wopc.co.uk/the-history-of-playing-cards/early-history-of-playing-cards#references>

³³ Gunaratne, S. A. (2001). Paper, Printing and the Printing Press: A Horizontally Integrative Macrohistory Analysis. Gazette (Leiden, Netherlands), 63(6), 459-479.

Topkapı Sarayı Köşkü'nün tuhaf bir köşesinde bulunan el yapımı 15. yüzyıl Türk kartları takımının tesadüfi keşfinden bahsedilmektedir. Günümüzdeki kart destelerine çok benzeyen bu kartların İstanbul'da bulunması, kartların Asya'dan Avrupa'ya Türkiye üzerinden geldiği iddialarını ortaya çıkarmıştır.



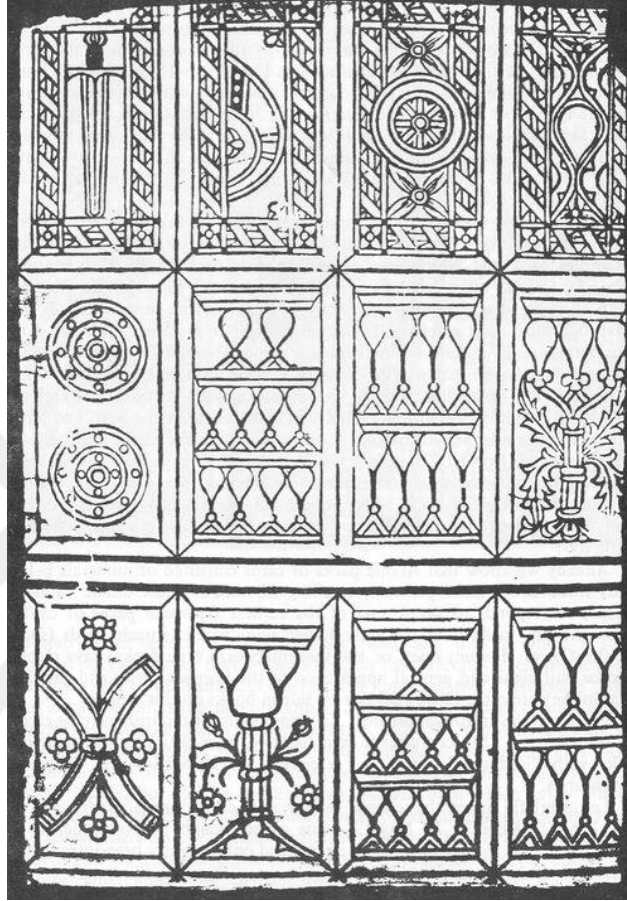
Görsel 2.15 Memlük Oyun Kartları, 15. yüzyıl veya erken 16. Yüzyıl, Anonim, el çizimi ve el boyaması, Topkapı Sarayı, İstanbul Türkiye

“Oyun Kartları tarihi meraklısı Simon Wintle, bunları (Görsel 2.16’de gösterilen Katalonya’daki Avrupa Kartlarından bahsetmektedir.) Barcelona’daki Institut Municipal d’Història’nın arşivlerinde buldu, kartlar onlarca yıldır bilinçsizce orada yatmaktaydı. Bu, Arap tasarımıyla yapılmış kartlar 15. yüzyılın başlarına aittir. Kart üreticisinin takım sembollerini kopyaladığı orijinal, muhtemelen sopalar yerine polo sopaları içeriyordu. Ancak, Hristiyan dünyasında polo'nun tanınmaması nedeniyle, kart üreticisi bunların gerçek anlamlarını fark etmediğinden onları sopa olarak yeniden çizmiştir.”³⁴

Simon Wintle tarafından ortaya çıkartılan Katalonya kartlarının Hristiyan bir üreticinin bazı Müslüman Memlük kartlarını taklit etmesiyle oluşturulmuştur olduğuna

³⁴ <https://solitaires-online.com/history-of-playing-cards/>

dair düşünceler vardır.³⁵ Katalonya'daki Kartların İstanbul'da Topkapı müzesindeki Memlûk kartlarıyla benzerliği bu düşünceleri ortaya çıkartmıştır.



Görsel 2.16 Katalonya'daki Avrupa kartlarının şemaları, 15. yüzyılın başları. Anonim, Katalonya

Batı Avrupa'daki kartların erken tarihi, Mısır'daki Memlûk Sultanlığı döneminde, İslami güçlerin Kuzey Afrika, İspanya ve Sicilya'yı işgali ile ilişkilendirilir. İspanya, Arap dünyası ile kültürel, askeri ve ticari etkileşimlerin yaşandığı temas noktasıdır. Kart oyunları, yaklaşık 1375 yılına kadar çoğu Batı Avrupa ülkesinde yaygınlaşmıştır. Ancak kısa bir süre sonra yetkililer tarafından yasaklanmıştır. Bu yasak kartların hızlı bir şekilde popüler hale geldiklerini iddiasını ortaya çıkartır.³⁶

³⁵ <https://www.wopc.co.uk/spain/moorish/moorish-playing-cards>

³⁶ Dummett, M., & Abu-Deeb, K. (1973). Some Remarks on Mamluk Playing Cards. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 36, 106–128.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. OYUNLARDA BASKİRESİM

Baskiresim insanlık tarihinde ilk defa bir görselin birebir kopyasının üretilmesini mümkün kılmıştır. Görsellerin birden fazla ve elle çizime oranla oldukça hızlı üretilmesi insanların büyük ilgisini çekmiştir. İnsanlar, tarih boyunca oyunlar oynamış ve oyunlar oynamak için eşyalar kullanmıştır. Taş veya toprağın üzerine kazınarak oluşturulmuş bir oyun tahtası, toplanan taş ve kemiklerin oyun pulu olarak kullanılması yaygın görülen örneklerdir. Oyun kartları öncesinde ahşap veya taşa kazılmış imgeler oyun oynamaya yarayan parçalar arasındadır. Baskiresmin keşfedilmesiyle oyun parçalarının üretimi büyük ölçüde baskiresim ile yapmaya başlamıştır. Baskının ortaya çıktığı Çin’de yapılan ilk baskiresimlerle yapılan ilk baskı oyun kartlarının tarihi bu sebeple birbirine oldukça yakındır. Baskiresim ve baskı oyun kartlarının üretimi arasındaki yakınlık, baskı Avrupa’ya yayıldığında da aynı şekilde sürmüştür. Baskiresim teknikleri sayesinde oyunlar yayıldıkları her kültürün kendi özelliklerini almıştır. Aynı zamanda geniş kitlelere hitap edebilen tasarımların yanı sıra kart oyunlarına yapılan baskiresimler sanatçıların kendilerini ifade edebilecekleri bir alan olmuştur.

Kart oyunları dini içerikli baskılardan farklı bir amaca yönelik üretilmektedir. Geniş bir kitleye oyun amacıyla üretilen bu kart oyunları, baskiresim sanatçılarına “Elinde şahin taşıyan çağdaş kıyafetli bir adam” veya “iki yüzü olan bir figür” gibi baskiresim eserleri kart oyunları aracılığıyla üretme imkânı sağlamıştır.



Görsel 3.1 Kart Oyunu, elinde şahin taşıyan çağdaş kıyafetli bir adam, Anonim, Gravür, 1470-1480, British Museum, İngiltere, 176mm'ye 94mm

“Bu baskı, geleneksel olarak 'Mantegna Tarocchi Kartları' olarak bilinen elli gravürlük bir grubun ikinci versiyonuna (S serisi olarak adlandırılır) aittir. Setin ilk grubunda yer alan ve "S" harfi ile işaretlenmiş on resimden biridir ve artan öneme göre 'İnsan Koşullarını' tasvir etmektedir.”³⁷

³⁷ https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1845-0825-274



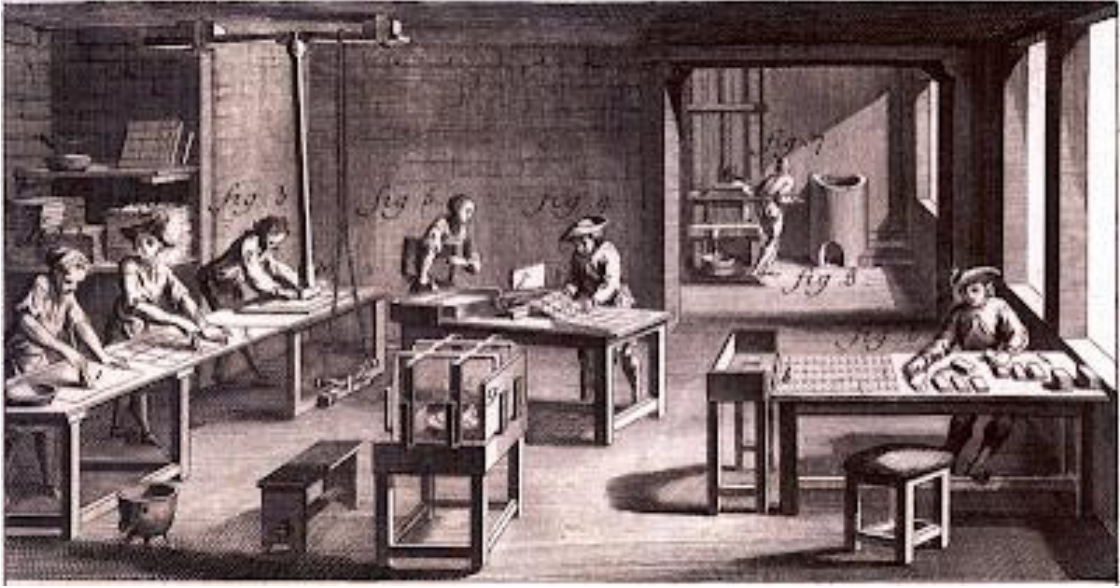
Görsel 3.2 Kart Oyunu, iki yüzü olan bir figür, Gravür, Anonim, 1470-1480, British Museum, İngiltere, 175mm'ye 92mm

İki yüzlü bir figürün tasvir edildiği oyun kartı, 'Mantegna'nın Tarocchi Kartları' olarak bilinen elli gravürün ikinci versiyonu olan S serisine aittir.³⁸ Bu seri kozmik olayların ve doğa üstü varlıkların işlendiği bir kart oyunu serisidir. Sağduyu, cesaret ve adalet gibi erdemlerin ele alındığı seri insanlara bazı öğütler vermeyi amaçlar.

Gutenberg tarafından 15. yüzyılda geliştirilen matbaa basılı eserlerin ve materyallerin üretiminde kökten bir değişime sebep olmuştur. El işçiliği ile sınırlı olan baskıresim üretimi matbaa ile yükselişe geçmiştir. Kart oyunlarında her usta ve sanatçı

³⁸ https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1845-0825-333

küçük sayılarda, kendi boyutlarına ve kendi tarzlarında üretim yaparken matbaanın seri üretimi kart oyunlarında bir standart oluşturma yoluna gidilmesini sağlamıştır. Her üreticinin farklı bir sistem kullanması yerine görece oturmuş bir sistem olması daha fazla insanın aynı kart oyununu oynayabilmesini sağlamıştır. Dolayısıyla matbaa kart oyunlarının popülaritesini arttırmış ve oyunların kültürel olarak yayılmasına katkıda bulunmuştur.



Görsel 3.3 *L'Encyclopedie de Diderot et d'Alembert'ten Kart Yapımcısı, Anonim, Paris, 1751*

Daha önce sınırlı sayıda üretilen gravür ve yüksek baskı eserleri, matbaa sayesinde daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Baskıresim eserlerinin daha geniş kitlelere ulaşması baskıresim eserlerinin ticari değerinin artmasını sağlamıştır. Matbaanın icadı öncesinde el ile çizilen ve el ile basılan kartların daha yüksek kalitede ve daha büyük miktarlarda üretilir hale gelmesini sağlamıştır. Matbaanın icadı sayesinde kart oyunları da daha büyük miktarlarda üretilir hale gelmiştir. Kart oyunları ve baskıresim gibi kültürel ürünlerin geniş kitlelere yayılması, matbaanın icadıyla gerçekleşmiştir.

3.1. Oyun Tahtalarında Baskıresim (Kazıma ve Oyma)

Baskıresimin ilk örnekleri doğrudan baskıresimler olmasa da çeşitli yüzeylere yapılmış kazımlar, oymalar veya şablon baskılardır. Mağara duvarlarına yapılmış resimler, Sümer çivi yazıları, taşlara oyulmuş imgeler baskıresimin başlangıcı olarak görülebilir.³⁹ Bugün yapılan baskıresim yöntemleri ile tarihte metal, ağaç, taş gibi malzemelerle üretilmiş eşyaların üzerine yapılan süslemeler baskı yoluyla görüntü alma amacı gütmemelerine rağmen, kullanılan teknik konusundan baskıresime yakındır. Oyun tahtaları ve diğer oyun materyallerinin üretimi için, oyma ve kazıma gibi teknikler kullanılmaktadır. Arkeolojik kazılar sonucu ortaya çıkarılan taş oyulmuş oyun tahtaları bu kullanıma önemli bir örnektir. Oyma yapılan taş, kemik, ahşap gibi dayanıklı malzemeler günümüze kadar ulaşmakta ve bize o dönemin oyun kültürünü yansıtmaktadır. Günümüze kalmış bu oyun tahtaları, daha farklı malzemelere yapılmış fakat zaman içindeki yıpranmalardan dolayı günümüze ulaşamamış ya da kazılarda ortaya henüz çıkarılmamış oyun tahtalarının varlığı ihtimalini ortaya koymaktadır. Bunun gibi birçok örnek insanların oyma becerilerini sadece süsleme için değil aynı zamanda oyun oynamak için de kullandıklarını gösterir.

“Olszacki, inşaat işçilerinin, işlerinden mola verdiklerinde eğlence veya kumar oynamak için oyun tahta kazabileceklerini öne sürdü. Ancak, oyunun sonradan çocuklar veya hizmetçiler tarafından da kazılmış olabileceğini belirtti.”⁴⁰

Tam kökenleri bilinmese de Görsel 3.4’de gözüken bu oyunun iki oyuncu arasında mücadele edilen Dokuz Taş oyunu olduğu düşünülmektedir. Oyunu oynamak için oyun tahtasına sahip olmayan kişilerin basit şekilleri, taş gibi zeminlere kazıyarak oyunu oynadığının bir göstergesidir.

³⁹ Esmer, H. (2014). Baskı sanatları tarihi ders notları. Sayfa:1

⁴⁰ <https://web.archive.org/web/20240214120026/https://arkeonews.net/500-year-old-board-game-discovered-carved-into-a-stone-slab-in-a-polish-castle/>



Görsel 3.4 taşa oyulmuş bir masa oyunu, Anonim, Polonya, 16. yüzyıl

“English Heritage koleksiyonunda, sadece Hadrian Duvarı boyunca bulunan kaleler ve kasabalardan gelen 689 oyun pulu ve 11 oyun tahtası bulunmaktadır. Bu keşiflerden, Roma askerlerinin, sivillerin ve ailelerin boş zamanlarını nasıl geçirdiklerine dair iyi bir fikir ediniyoruz. Oyun pulları birçok farklı biçimde olabilir: bazıları parlak camdan, diğerleri özenle işlenmiş kemik veya neredeyse daire şeklinde yuvarlatılmış çömlek parçalarından yapılmıştır. Oyun tahtalarının çoğu parçalanmış durumda, bu yüzden orijinal boyutlarını tam olarak bilemiyoruz. Orijinal boyutlarını tam olarak bilebilseydik bu bilgi oyun kurallarını daha iyi anlamamıza yardımcı olabilirdi. Ayrıca, oyunların yere veya binalara aceleyle kazınmış tahtalarda oynanmış olması da mümkündür.”⁴¹

⁴¹ <https://web.archive.org/web/20240214122926/https://www.english-heritage.org.uk/learn/histories/board-games/>



Görsel 3.5 Pullar, zar ve sallama kabı içeren oyun tahtası. Anonim, 2.- 3.yüzyıl MS, Roma dönemi, English Heritage

Askerler mola verdikleri zamanlarda ya da kamp kurmak için durduklarında zaman geçirmek için birçok oyun oynarlardı. Kart oyunları için desteleri yanlarında taşıırken, oyun tahtası gerektiren oyunlar için sadece pulları ve parçalar taşıırdı. Oyun oynamaya başlayacakları zaman bir taşın üzerine oyun tahtasını temsil eden kazımalar yapar, kazıdıkları şekiller üzerinde yanlarında getirdikleri pullarla oyunlar oynarlardı. Görsel 3.5’de taşın üzerine kazınmış bir oyun tahtası örnek gösterilmiştir.



Görsel 3.6 Kuzey Yorkshire'daki Wharram Percy Terkedilmiş Orta çağ Köyü'nde bulunan 13. yüzyıldan kalma bir 9 taş tahtası, Anonim, İngiltere

Taşlar üzerine oldukça kazınmış oyunlardan biri olan dokuz taş oyunu yaklaşık 5,000 yıl öncesi Akdeniz veya Ortadoğu'da ortaya çıkmıştır. Oyun Romalılar tarafından benimsenmiş ve Batı Avrupa'da popülerliğini sürdürerek günümüze kadar gelmiştir.⁴² Tahtalar, taş, ahşap veya toprak üzerine çizgiler kazınarak basitçe yapılabilmekteydi. Oyunun popülerliği, tahta ve pulların kolayca oluşturulabilir olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

⁴² <https://web.archive.org/web/20240214122926/https://www.english-heritage.org.uk/learn/histories/board-games/>

Londra'daki Victoria ve Albert Müzesi'nde bulunan, 16. yüzyılın sonlarından kalma güney Almanya oyun tahtası, abanoz ve oyulmuş kemikle kaplanmıştır. Oyun tahtaları üzerindeki süslemelerin, baskıresim eserlerinden kopyalandığı tespit edilmiştir. Bu durum, oyun tahtası üreticilerinin dönemin baskıresim sanatından etkilendiğini ve bu sanat eserlerini modellerine dahil ettiklerini göstermektedir.

“V&A panosundaki dekorasyonun çoğunda tasarım kaynağı olarak üç baskı ustasının baskıları kullanılıyor: Virgil Solis (1514-62), Hans Collaert (yaklaşık 1525-80) ve Heinrich Aldegrever (1502-55/61)”⁴³

Ayrıca, bu bulgu, baskıresim tekniklerinin yaygın kullanımının ve etkisinin sanatsal üretim süreçlerine nasıl nüfuz ettiğine dair önemli bir kanıt sunmaktadır. Oyun tahtasının süslemesi, oyunlar için uygun olan temaları yansıtmaktadır. Savaş sahneleri ve stratejiler satranç için uygulanmışken, av ve kovalama sahneleri tavla ve dama için uygulanmıştır.



Görsel 3.7 abanoz kaplamalı ve kemik oymalı, yıldızlı metal menteşeli ve kilitli ahşap oyun tahtası, Anonim, Almanya, 1582-1610

⁴³ <https://web.archive.org/web/20240218133536/http://www.vam.ac.uk/content/journals/research-journal/issue-no.-7-autumn-2015/printed-sources-for-a-south-german-games-board/>

“Tartışılan oyun tahtası siyah beyaz şeması açısından, gravürlü tasarımların bir beyaz yüzeyden (kâğıt) diğerine (fildişi veya kemik) geçirilmiş olmasında açık bir mantık vardır. Aslına bakılırsa, gravür tasarımının kâğıt üzerinden kopyalanarak fildişi veya kemik yüzeye geçirilmesi fikri, iyi ve gelişmiş bir baskı kültürü ve gravür endüstrisinin olduğu bir bölgede ortaya çıkmış olduğunu bize düşündürür. Gravür desenleri olan oyun tahtası, Güney Almanya'nın ünlü olduğu becerilerin bir ortamdan diğerine uygulanmasını gerektiriyordu. Ve bölgeye özgü iki teknolojiyi birleştirdi: gravür ve abanoz oymacılığı.”⁴⁴

Oyun tahtasının üzerindeki süslemeler incelendiğinde baskıresim ile işlemler arasında yüksek benzerlikler bulunmuş. Sonrasında süslemede kullanılan figürlerin baskıresim kaynaklı olduğu ortaya çıkarılmıştır. (Görsel 3.8 ile Görsel 3.9 arasındaki benzerlik.) Kullanılan kaynaklar sadece tek bir baskıyla sınırlı değildir. Virgil Solis tarafından yapılmış kart destelerinden maymunlar, aslanlar ve kuş figürleri oyun tahtasının süslenmesinde kullanılmıştır.

Görsel 3.8 1582-1610 yıllarında yapılmış oyun tahtasının üzerindeki abanoz işlemler ile süslenmiş detayları göstermektedir. Görsel 3.9 ise 1530-62 yılında Virgil Solis tarafından yapılmış bir baskıresimdir. Bu iki görsel tarih ve benzerlik olarak karşılaştırıldığından oyun tahtasının yapımında gravür eserlerden kaynak alınarak süslemeler yapıldığı ortaya çıkmıştır.



Görsel 3.8 Görsel 3.7’de tamamı gösterilen oyun tahtasından avlanma sahnesini gösteren detay.

⁴⁴ <https://web.archive.org/web/20240218133536/http://www.vam.ac.uk/content/journals/research-journal/issue-no.-7-autumn-2015/printed-sources-for-a-south-german-games-board/>



Görsel 3.9 *Ayl Avı, Virgil Solis, Nuremberg, 1530-62; gravür, Almanya, 3.3 x 17.4 cm.*

Süslemeler için baskıresim kaynaklarının kullanılması fikri, oyun tahtasının yapıldığı bölgenin gelişmiş bir baskı kültürüne sahip olduğu fikrini ortaya çıkartmaktadır. Ayrıca süslemeler için kaynak alınan baskılardan bazıları yine Virgil Solis tarafından yapılmış kart oyunlarının üzerindeki hayvan figürleridir.



Görsel 3.10 Görsel 3.7’de tamamı gösterilen oyun tahtasının dokuz taş oynanan bölümünden detay

Görsel 3.10' oyun tahtasının dokuz taş oynanan yüzeyindeki işlemleri, Görsel 3.11 işlemlerin kaynak alındığı oyun kartlarını göstermektedir. Oyun tahtasının dokuz taş oynanan yüzeyindeki kuş, aslan ve maymun figürleri 1560-1570 tarihleri arasında Virgil Solis tarafından tasarlanmış bir dizi kart oyunundan alınmıştır.



Görsel 3.11 Oyun kartları: Aslan altılısı, Maymun ikilisi, Papağan yedilisi Virgil Solis, gravür 9.5 x 6.1 cm. Nürnberg Almanya, Victoria ve Albert Müzesi

Görsellerde belirtilmiş süslemelerin dışında Victoria ve Albert Müzesinde bulunan tahtanın ve oyun pullarının üzerindeki süslemelerin çoğu Virgil Solis, Hans Collaert ve Heinrich Aldegrever baskı ustalarının eserlerinden kopyalanmıştır. Bu üç baskıresim ustasının eserleri doğrultusunda müze, oyun tahtasının yapım yılını yaklaşık olarak 1582 ile 1610 yılları arası olarak belirlemiştir. Bu tarih belirleme çalışmalarından yola çıkarak Victoria ve Albert müzesinde bulunan oyun tahtasının baskıresim ile ilişkisi dolayısıyla ele alınmıştır.⁴⁵

⁴⁵ <https://web.archive.org/web/20240218133536/http://www.vam.ac.uk/content/journals/research-journal/issue-no.-7-autumn-2015/printed-sources-for-a-south-german-games-board/>

"Papağan Üçlüsü" ve "Papağanların Kraliçesi", Virgil Solis (1514-1562) tarafından tasarlanmış kırk oymalı karttan oluşan bir deste içerisinde yer alır. Virgil Solis, Rönesans döneminde aktif bir Alman sanatçı ve gravür ustasıdır. Virgil Solis'in tasarladığı bu kartlar, detaylı oymaları ve karakteristik figürleri ile dikkat çeker. Virgil Solis tarafından tasarlanmış bu zarif destede aslanlar, maymunlar, papağanlar ve tavus kuşları takımları bulunmaktadır. Bu kartlar, aynı zamanda o dönemde sanat ve eğlencenin nasıl iç içe geçtiğinin de bir göstergesidir.⁴⁶

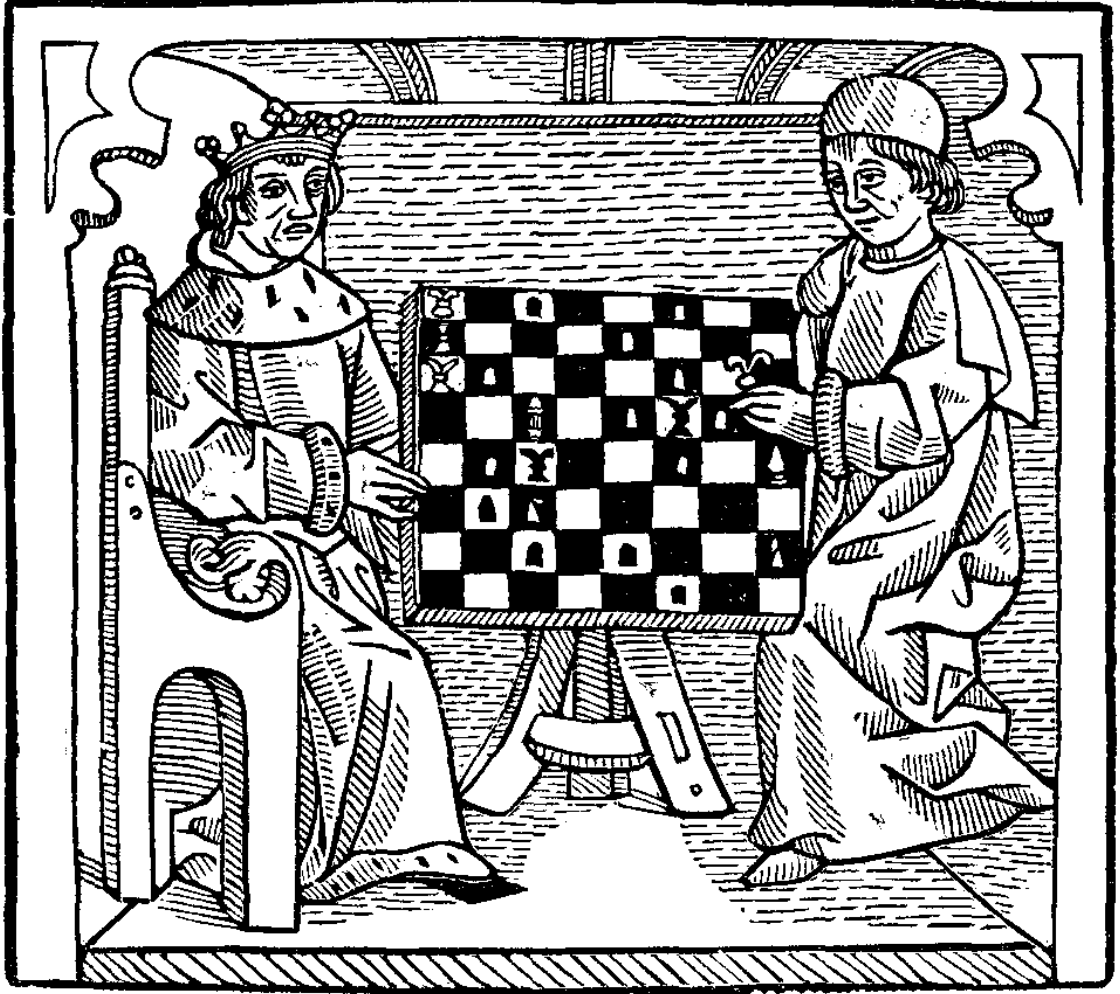


Görsel 3.12 "Papağan Üçlüsü" ve "Papağanların Kraliçesi", Gravür; Virgil Solis, Almanya, 1544

Satrancın ilkel hali 7. Yüzyılda Hindistan'da ortaya çıkmıştır. Satranç bugünkü modern halini 1500'lü yıllarda Avrupa'da almıştır.⁴⁷ Satranç oyununun Avrupa'da popülerleştiği bu yıllarda Almanya'da Johannes Gutenberg tarafından matbaa icat edilmişti. Satranç bu icat ile basılmış ilk kitaplardan birine konu olmuştur.

⁴⁶ 25. Wynne, M. G., & Mayor, A. H. (1973). The art of the playing card. The Yale University Library Gazette, 47(3), 97-109. Sayfa:11

⁴⁷ 26. Murray, H. J. R. (1913). A history of Chess. Oxford University Press.



Görsel 3.13 Caxton 'un "Game and Playe of the Chesse" kitabından bir baskiresim, Anonim, 1483, İngiltere

1470 yılında İngiliz matbaacı William Caxton tarafından Jacobus de Cessolis'in bir kitabına dayanan "Satranç Oyunu ve Oynanışı" kitabı İngilizce olarak yayınlanan ikinci kitaptır. İlk olarak 1474'te basılmış, ardından 1483'te ağaç baskılar eklenerek yeniden basılmıştır.⁴⁸ Kitapta satranç oyununun oynanışını anlatmaya ve satranç taşlarını betimleyen bölümlerde 24 farklı ağaç baskı bulunmaktadır. Caxton 'un Satranç Oyunu ve Oynanışı kitabı satranç alegorisi kullanılarak dönem siyaseti ve toplumsal olayları ele almaktadır.

⁴⁸ <https://d.lib.rochester.edu/teams/text/adams-caxton-game-and-play-of-the-chesse-introduction>

LIBRO DI GIOCO DI SCACCHI
intitolato de costumi deglihuomini & degli
offitii de nobili



Görsel 3.14 *Libro di Giocho di Scacchi* kitabındaki Satranç Baskısı, 1493-1494, İtalya

Görsel 3.14'te William Caxton'un esinlendiği Jacobus de Cessolis tarafından 13. Ve 14. Yüzyıllarda verilmiş vaazlardan oluşan “Libro di Giuoco di Scacchi”nin 1493 Floransa Baskısının ilk sayfalarında yine Satranç oynayan bir grup insan ve kralın onları izleyişini resmeden bir Ağaç baskı görülmektedir.⁴⁹

Peter Flötner Bir baskı sanatçısı olarak, diğer sanatçıların veya zanaatkarların kopyalaması için baskılar üretmiştir. Bu baskılar mobilya tasarımları, altın işçiliği ve süslemeler, kitap illüstrasyonları, oyun kartlarında kullanılmıştır. Görsel 3.15'teki ahşap baskı 16. Yüzyılda Almanya'da üretilmiştir.⁵⁰ Tavla oynamak için kullanılmış ya da tavla takımı işlenmesinde kopyalanmak üzere çeşitli atölyelerin kullanması amacıyla yapılmıştır.



Görsel 3.15 *Tavla oyunu, ahşap baskı, Peter Flötner; 16.yy, Almanya*

⁴⁹ Cessolis, J. de. (1493-1494). Chess. Florence, Italy. (Kitabın kapak baskısı)

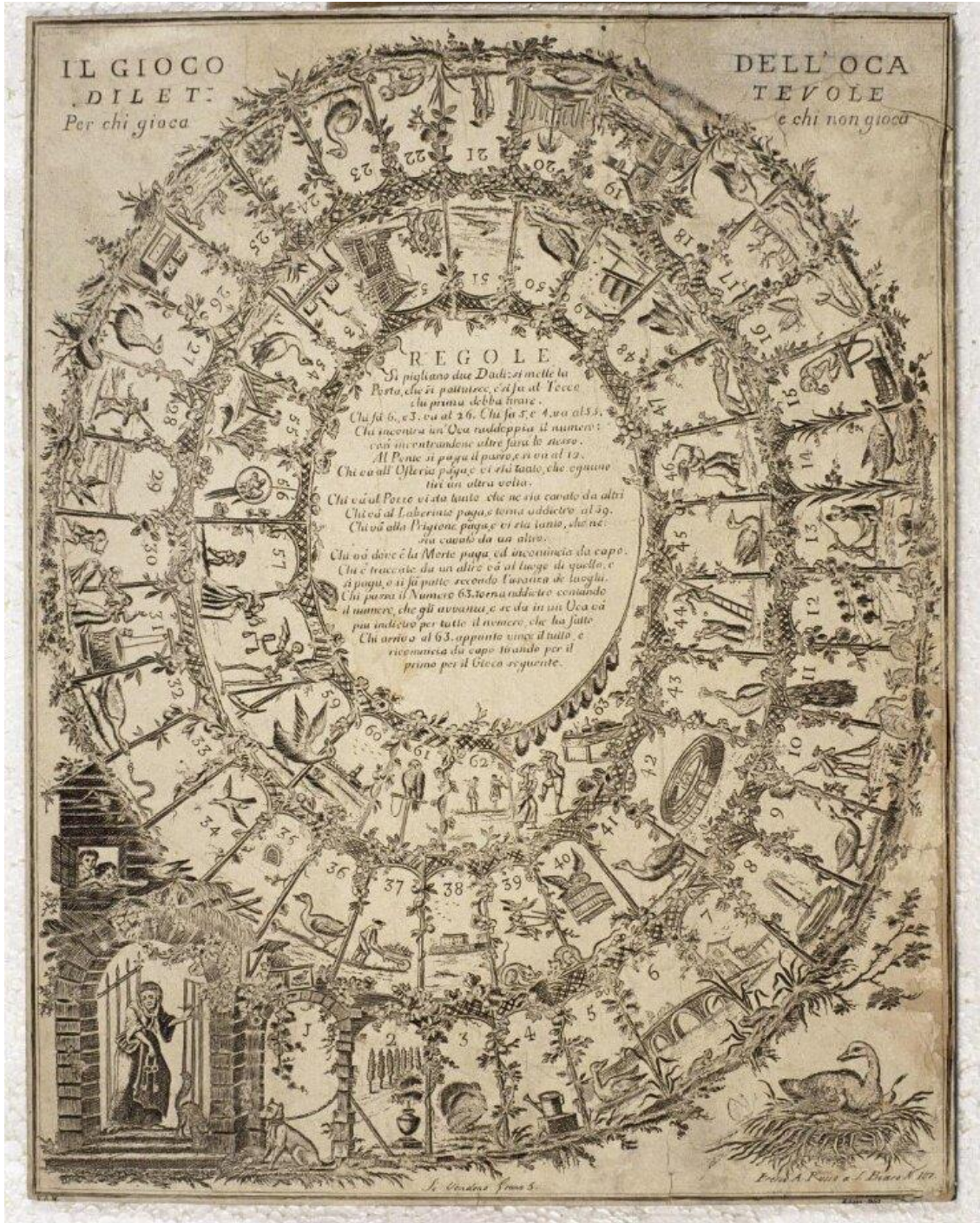
⁵⁰ <https://www.clevelandart.org/art/1923.400>

3.1.1. Oyun Tahtalarından Masa Oyunlarına

Günümüzde oynanan masa oyunları, birden fazla oyuncunun özel tasarlanmış oyun tahtaları ve oyun taşları ile oynanan strateji ve şans temelli aktivitelerdir. Yüzyıllardır popülerliğini koruyan bazı klasik masa oyunları arasında tavla, satranç ve dama yer alır. Monopoly, Tabu ve Scrabble gibi oyunlar ise daha modern zamanlarda popülerleşmiş masa oyunlarıdır.⁵¹ Daha eski oyunlardan olan tavla, dama satranç gibi oyunlar, toprak üzerine, taşlara çizilerek çeşitli kemikler, seramik parçalarla oynanırdı. Krallar ve soylular için ustalar, çeşitli madenler ahşap ve metaller kullanarak oyun tahtaları üretti. Modern oyunları, tavla satranç gibi masa oyunlarından ayıran ve ilk göze çarpan özellikleri, genellikle üzerine oyuna özel tasarlanmış baskıların yapıştırıldığı karton zeminlerde oynanmasıdır. Taşınması kolay, hafif ve üzerlerinde bakması keyifli birçok resim olan bu modern masa oyunları, baskıresimin gelişmesinin ve baskı sanatçılarının çalışmalarının birer sonucu olarak ortaya çıkmıştır.

Popülerliğini baskıresimin yükselişi ile kazanmış masa üstü oyunlardan biri Kaz oyunudur. Kaz oyunu zar atılarak ilerlenen bir yarış oyunudur. Spiral yol boyunca çeşitli tehlikelerle veya avantajlarla karşılaşılır. Spiralin merkezine ulaşan oyuncu oyunu kazanır. Dijital baskı ve toplu üretimin ortaya çıkışından önce, oyun tahtalarının üretimi gravür ve ahşap baskı gibi baskı teknikleriyle yapılmaktaydı. Görsel 3.16'da gravür ile basılmış bir Kaz oyunu örneği gösterilmektedir.

⁵¹ <https://kids.britannica.com/students/article/board-game/273264>



Görsel 3.16 Kaz Oyunu, Masa oyunu, gravür 49.5cm 38.5cm Bilinmeyen Sanatçı, İtalya 1750

Kaz oyunu genellikle baskıresim teknikleriyle yapılmış karmaşık tasarımlar, illüstrasyonlar ve estetik motifler içerir. Bu motifler aynı zamanda oyunun bir parçasıdır. Baskıresim teknikleri ile kâğıda basılan tasarımlar bir karton üzerine yapıştırılarak oyun tahtaları haline getirilmektedir. Oyun tasarımları doğrudan bir tahta veya sert bir zemin üzerine yapılmak yerine kağıtlara basılmaktaydı, bu sayede baskıresim ile kolayca

üretilebiliyordu. Oyunun baskıresim yoluyla toplu üretilmesi Avrupa'da yayılmasını kolaylaştırdı. Baskıresimin üretim imkanları farklı bölgelerin yerel kültürlerini, dillerini ve ahlaki derslerini yansıtan versiyonlar oluşturmaya olanak sağladı. Avrupa'da popülerleşmiş ve baskıresim ile üretilmiş birçok kopyasının bulunduğu kaz oyununun kökenlerinin antik Mısır ve Roma dönemi taşların üzerine kazınmış oyun tahtalarında oynanan ve oyuncuların yarıştığı masa oyunlarına dayandığına inanılmaktadır.⁵²



Görsel 3.17 *Mehen (Yılan Tanrısı) oyunu, Anonim, MÖ 3000, Mısır*

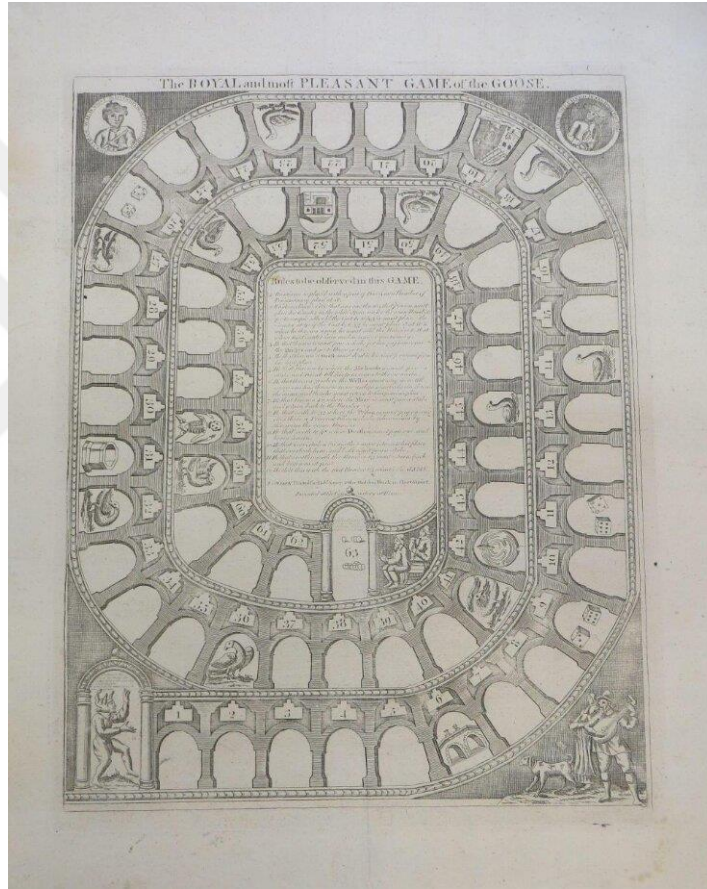
Görsel 3.17’de gösterilen Mehen, antik Mısır’da oynanan bir masa oyunudur. Oyun ismini antik Mısır dininde bir yılan tanrısı olan Mehen’den almıştır.⁵³

Kaz oyunu 16. Yüzyılda İtalya ve Fransa’da çoğunlukta olmak üzere Avrupa’da üretilmiş ve popüler olmuştur. Bazı Kaz Oyunu tahtaları ahşap ve taş ile

⁵² Seville, A. (2019). The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose: 400 years of Printed Board Games (J. Spear, Ed.). Amsterdam University Press.

⁵³ <https://otagomuseum.nz/athome/how-to-play-mehen>

yapılmış olsa da asıl olarak ahşap baskı, gravür ve litografi ile kâğıt üzerine basılmış olanlar oyunu popülerliğine kavuşmuştur. Bu oyunların baskıresim ile kâğıt üzerine basılması 16. yüzyılın sonlarından itibaren gelişmiştir.⁵⁴ 16. Yüzyılda baskıresim teknikleri ile yapılan baskılar, oyunları oynamak için daha uygun bir zemin oluşturması ve daha az yıpranması için sert karton bir zemine yapıştırılırdı. Günümüzde Monopoly, Scrabble gibi kutu oyunları da dijital olarak kâğıda basılmış baskıların, kartonlara yapılmasıyla üretilir. Bu açıdan baskı dijitalleşmiş olsa da masa oyunlarının üretimi benzer prensiplerle devam eder.



Görsel 3.18 Robert Sayer tarafından yayınlanan Kraliyet ve En Hoş Kaz Oyunu, Bakır Gravür, 1750, Londra, İngiltere

⁵⁴ O'Bryan, Robin (2019). "Introduction. A Passion for Games". In O'Bryan, Robin (ed.). Games and Game Playing in European Art and Literature, 16th-17th Centuries. Amsterdam University Press. Sayfa: 28.

Görsel 3.18'deki kaz oyunu versiyonunun basılması ve yayınlanmasını sağlayan Robert Sayer, 18. yüzyılda faaliyet gösteren bir İngiliz basım yayımcısıdır.⁵⁵ Robert Sayer 1748'de baskiresimler üretip bu baskıların satışlarını yapmaya başlamıştır. Sonraki yıllarda önemli bir baskiresim ve harita satıcısı haline gelmiştir. Sayer Kaz Oyunu dışında birkaç harita oyununun daha basılmasını ve yayınlanmasını sağlamıştır. Dönemin önde gelen sanatçıların yapıtlarının baskiresim reproduksiyonlarını üretmiştir. Sanatçıların eserlerinin baskiresim halleri halk tarafından alınabilir kılarak görsel tarihe önemli bir kültürel katkı sağlamıştır.⁵⁶



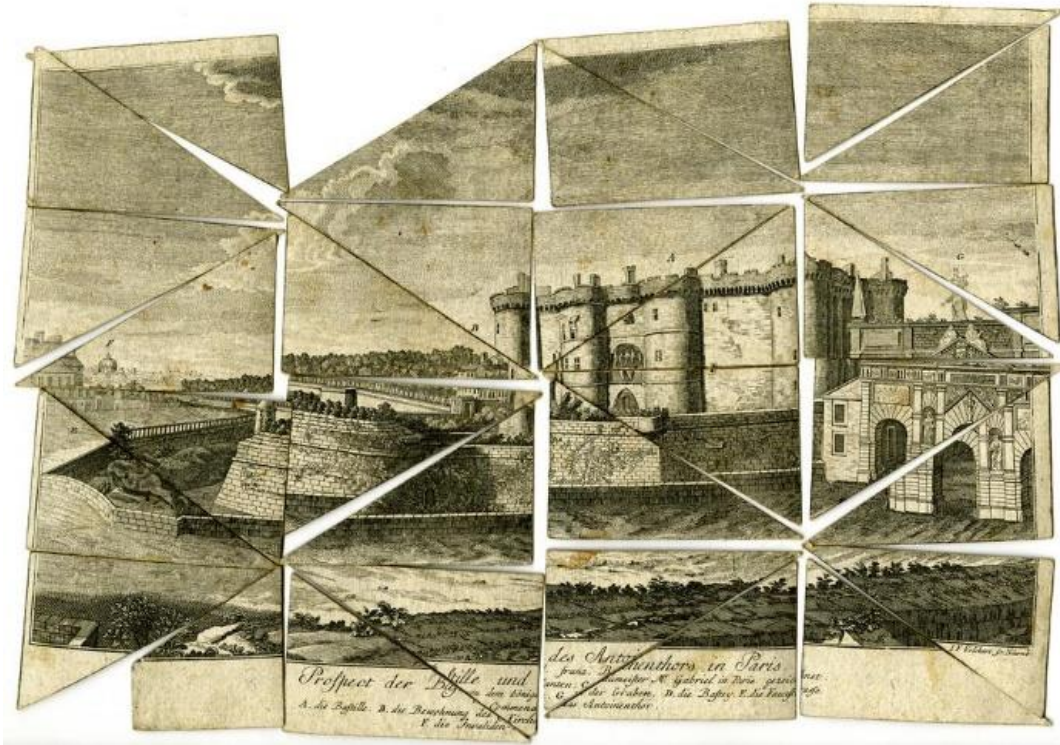
Görsel 3.19 İngiltere ve Galler için Yeni Kraliyet Coğrafi Eğlence Zamanı, Masa Oyunu, Robert Sayer, Gravür baskı üzerine el ile renklendirme, 1787 55cm'e 68cm, Londra, İngiltere

⁵⁵ <https://collections.vam.ac.uk/item/O26341/the-royal-and-most-pleasant-board-game-sayer-robert/>

⁵⁶ <https://www.britishmuseum.org/collection/term/BIOG45124>

Robert Sayer tarafından yayınlanmış İngiltere ve Galler harita oyunu, 55cm'e 68cm boylarında gravür baskıdır ve elle renklendirilmiştir.⁵⁷ Oyununda çizgilerle birbirine bağlanmış 169 ana ve il kasabası bulunmaktadır. Haritanın her iki yanındaki açıklamalar ve kurallar, her kasabayı ve yapılacak herhangi bir ödül veya cezayı listeler. Eğitici ve öğretici bir oyun olarak tasarlanmıştır. Malikaneleri, katedralleri, kiliseleri ve diğer kamu binalarını ziyaret etmeyi, tarihi olayları, halk hikayelerini, ticareti ve coğrafi özellikleri tanımlar.

Baskıresim teknikleri kullanılarak basılmış yapboz oyunları, sanatsal ve eğitsel amaçlarla üretilmiş önemli eserler arasında yer alır. Bu yapbozlar, genellikle gravür veya ağaç baskı teknikleriyle hazırlanmış olup, estetik açıdan zengin ve detaylı görseller sunmaktadır. Görsel 3.20'de gözüken Yapboz oyunu olarak gravür ile basılmış 33 üçgen parçadan oluşmaktadır.

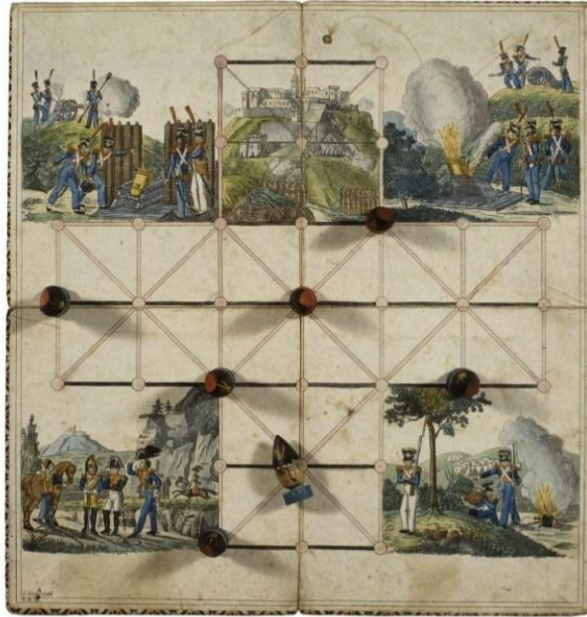


Görsel 3.20 33 üçgen eğitici oyun kartından 32'sini içeren deste I F Volckart, Gravür; Fransa, 1790

⁵⁷ <https://collections.vam.ac.uk/item/O26348/a-new-royal-geographical-pastime-board-game-robert-sayer/>

Oyuncunun yapbozu tamamlaması sağlamak için görselin yine gravür ile basılmış fakat parçalara ayrılmamış hali oyunun içinde yer almaktadır.⁵⁸ Bu sayede, oyunu satın alan kişi, istediği zaman yapboz oyununu oynayabilmekte ve dilediği zaman gravür ile basılmış eserin bozulmamış haline sahip olabilmektedir.

Oyun tahtalarında çeşitli görsellerin baskıresim teknikleriyle çoğaltılıp üretilmesi, basit kâğıt ve kalem çizimlerinden çok daha ilgi çekici olmuştur. Sıkça askerlerin oynadığı bilinen oyunlar, askeri görsellerle süslenmiştir. Aslında basit çizgilerle aynı işlevi gören süslü oyun baskıları, daha ilgi çekici hale gelmiştir. Görsel 3.21'de görülen ve Almanya'da basılmış olan bu oyun, dönemin popüler dokuz taş oyununun Alman askerlerini betimleyen çizimlerle bezenmiş bir versiyonudur. Çizimler gravürle basılmış ve elle renklendirilmiştir.



Görsel 3.21 Kuşatma Oyunu, Masa Oyunu, Karton üzerine elle boyanmış gravür 1810-1820, Bilinmeyen Sanatçı, Almanya

⁵⁸ https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1896-0501-439

Masa oyunları dünyasında askeri temalar ve savaş, birçok oyunun ilham kaynağı olarak öne çıkmıştır. Bu eğilim, 18. yüzyılın son çeyreğinde, kraliyet ve ulusal zaferlerin tahta oyunları aracılığıyla kutlanmasına dayanan bir geleneğin sonucu olarak gelişmiştir.⁵⁹ Askerler, boş zamanlarında kâğıt ve kalem kullanılarak oluşturulan oyun tahtaları üzerinde oyunlar oynamaktadırlar.



Görsel 3.22 Rusya-Türkiye'nin Yeni Oyunu, Masa Oyunu, Litografi, Ja Reeves (yayıncı), 1853, İngiltere

Rusya ve Türkiye'nin yeni oyunu, 1853–6 Kırım Savaşı'ndan ilham alınan ve litografi baskı ile yapılmış görseller içeren bir oyundur.⁶⁰ Oyun kâğıdı, litografi ile basılmış kâğıdın kartona yapıştırılmasıyla oluşturulmuştur. Ortadan katlanan karton savaşın iki tarafını gösterir. Sol tarafta Türkiye ve sağ tarafta Rusya yer alır. Her iki tarafın ortasında bir liman bulunur. Oyuncular, Türk veya Rus olarak başlar. Sonrasında kendi limanlarından düşman limana dolambaçlı ve tehlikelerle dolu bir rota üzerinden gitmek zorundadır. Oyunun dolambaçlı yapısı yılan oyununu hatırlatır. Oyun tahtası litografi baskı üzerine elle renklendirilerek yapılmıştır. Baskiresim ile yapılmış sanat eseri oyunların genellikle ön kapaklarında bulunmaktadır. Bu örnekte de litografi tekniği ile basılmış baskiresim yine ön kapakta görülmektedir.

⁵⁹ <https://collections.vam.ac.uk/item/O25924/the-game-of-besieging-board-game-unknown/>

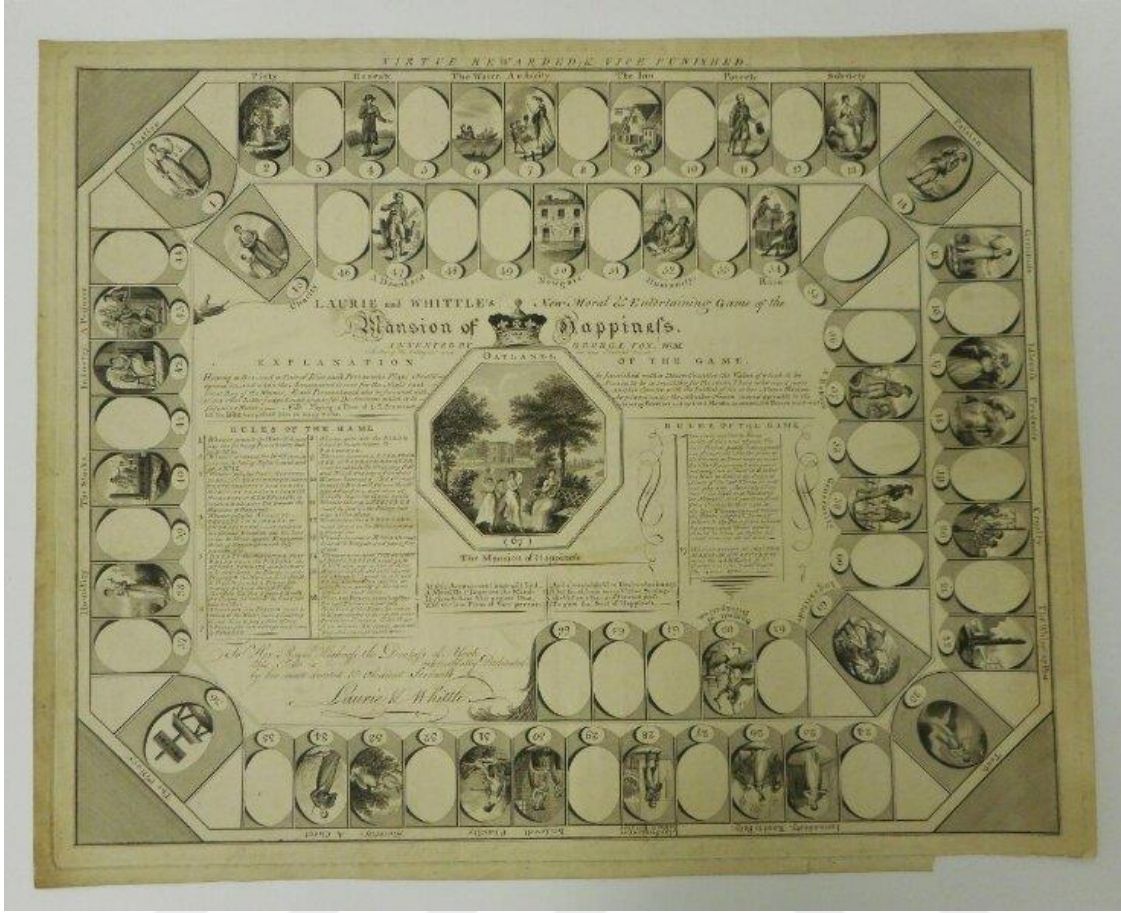
⁶⁰ <https://collections.vam.ac.uk/item/O26333/a-new-game-of-russia-board-game-j-a-reeves/>



Görsel 3.23 *Kaz oyunu, masa üstü oyun, Barbara Sampson, 1983, Londra, İngiltere*

Yıllar ilerledikçe baskı teknolojisi de gelişmiştir. Elle renklendirme yerini renkli litografi baskılara bırakmıştır. Barbara Sampson tarafından tasarlanmış ve kromolitografi ile basılmış 1983 basımı Kraliyet Kaz Oyunu çiçekler, yapraklar ve meşe palamutlarıyla işlenmiştir.⁶¹ Açık hali 48,8 cm'e 35,5 cm boyutlarında olan bu litografi baskı dönemin popüler bir masa oyunlarından biridir.

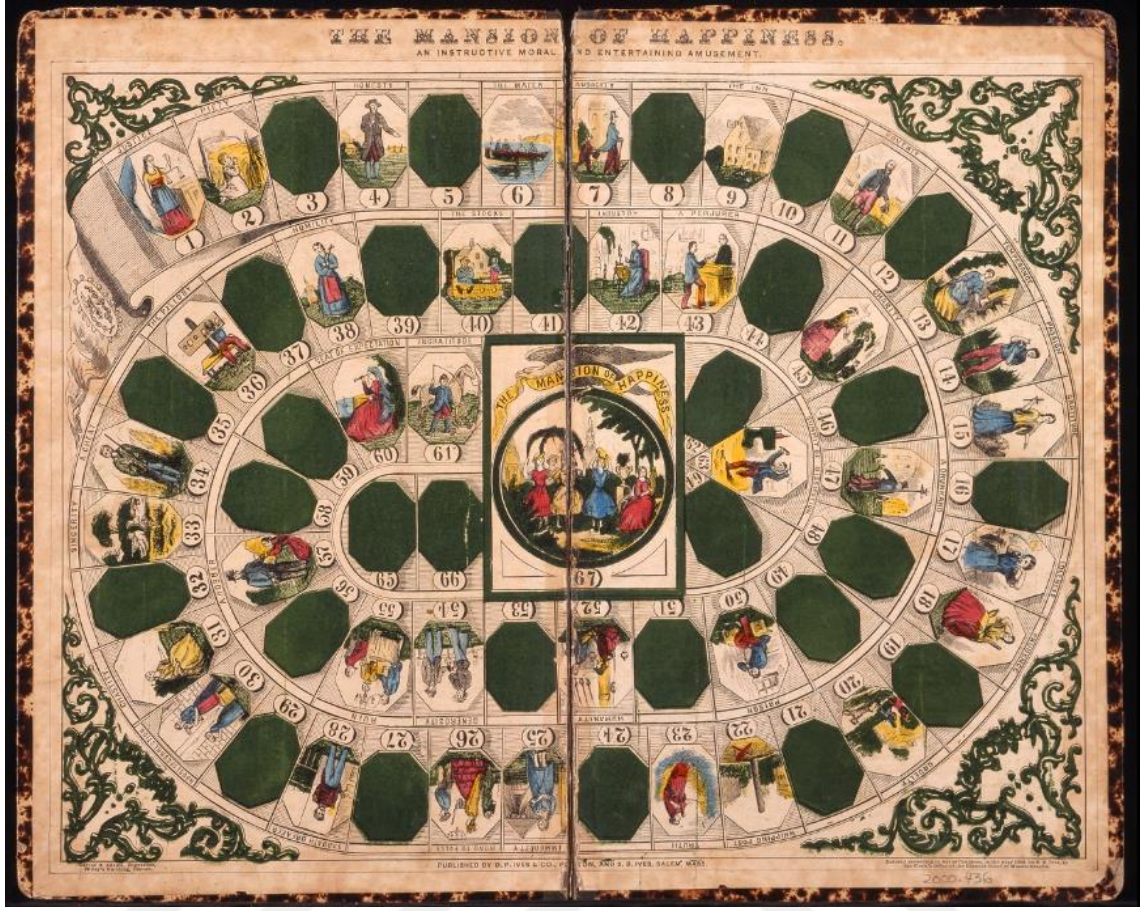
⁶¹ <https://collections.vam.ac.uk/item/O26342/the-royal-game-of-geese-board-game/>



Görsel 3.24 Mutluluk Köşkü, Masa Oyunu, Gravür, Robert Laurie and James Whittle, 1800, Londra, İngiltere

1800 yılında Londra’da basılmış Mutluluk Köşkü oyunu hakkında üzerinde şunlar belirtilmiştir. “Mutluluk malikanesi, Laurie ve Whittle’ın yeni ahlaki ve eğlenceli oyunu. Cottages’ın ve çeşitli şiirsel eserlerin yazarı George Fox, WM tarafından icat edilmiştir.”⁶² Oyun kareleri içinde gravür baskı ile yapılmış birçok görsel bulunmaktadır. Ayrıca oyunun göbeğinde görece daha büyük bir baskı Oakland Parkının bir tasviri bulunur.

⁶² <https://collections.vam.ac.uk/item/O26298/the-mansion-of-happiness-laurie-board-game/>



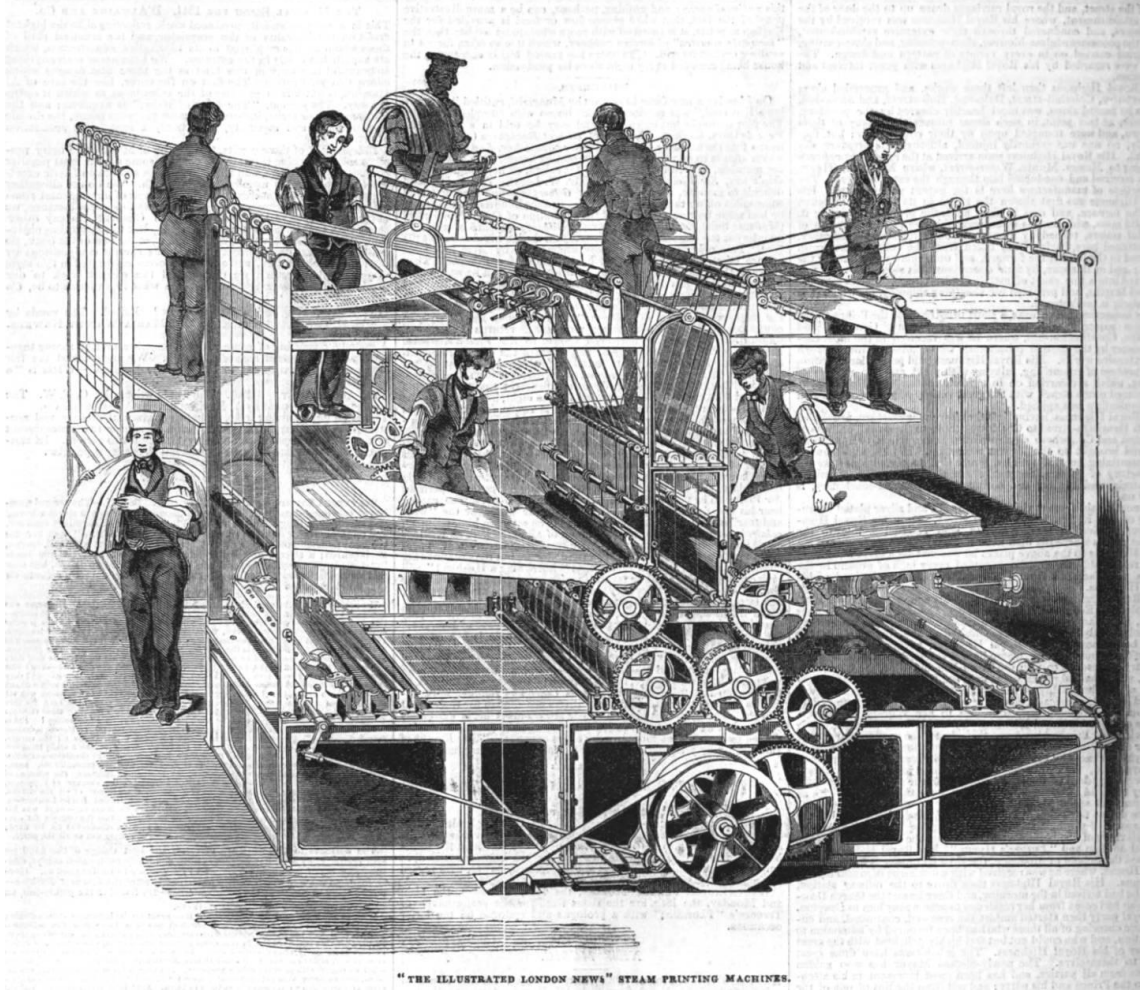
Görsel 3.25 Mutluluk Malikanesi, 1894. Parker Brothers Şirketi, New York Tarih Kurumu, Liman Koleksiyonu, New York, Amerika

Parker Brothers tarafından yayımlanan Mutluluk Malikanesi ahlaki değerlere dayanan bir masa oyunudur. 1894'te Parker Brothers'ın sunduğu sürüm, oyunun daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamış ve 20. yüzyılın başlarına kadar olan dönemde popülerliğini sürdürmüştür. Parker Brothers'ın bu oyunu, Amerikan aile yaşamında önemli bir yere sahip olmuş ve eğitici bir eğlence formu olarak kabul edilmiştir.



Görsel 3.26 Parker Brothers'ın yayınladığı Mutluluk Malikanesi'nin kapağı 1894. Parker Brothers Şirketi, New York Tarih Kurumu, Liman Koleksiyonu, New York, Amerika

Sanayi Devrimi, 1760'larda İngiltere'de başlamıştır. İşler makineler tarafından yapılmaktaydı ve insanlar eskisine kıyasla daha çok boş zamana sahip oluyordu. Ayrıca 1800'lerin ortasından sonra, baskı teknolojisindeki gelişmeler sayesinde yayın şirketleri daha ucuz fiyata daha çok oyun üretebilir hale geldi. Bu gelişmeler sayesinde doğan fırsatı litografi yayıncısı Milton Bradley, baskı sürecinde litografi tekniğini kullanarak renkli baskıların üretimini mümkün kıldı. Öncesinde basılan oyunlar genellikle baskı sonrasında el ile renklendiriliyordu.



Görsel 3.27 19. yüzyılda buharla çalışan bir matbaa, Anonim, *The Illustrated London News*, 1843, Londra, İngiltere

"İflasın eşiğinde ve İç Savaş'ın dedikodularıyla karşı karşıya kalan Milton'ın bir sonraki girişimi, bir başarı olması gerekiyordu ve bu başarı biraz şansla oldu. İlk yıl içinde 45,000 kopya satılarak *The Checkered Game of Life* anında bir başarı oldu ve girişimci matbaacıyı batmaktan kurtararak finanse etti."⁶³

⁶³ Wood, K. (2018). *A history of play in print: Board games from the Renaissance to Milton Bradley*. Penn State University Press.

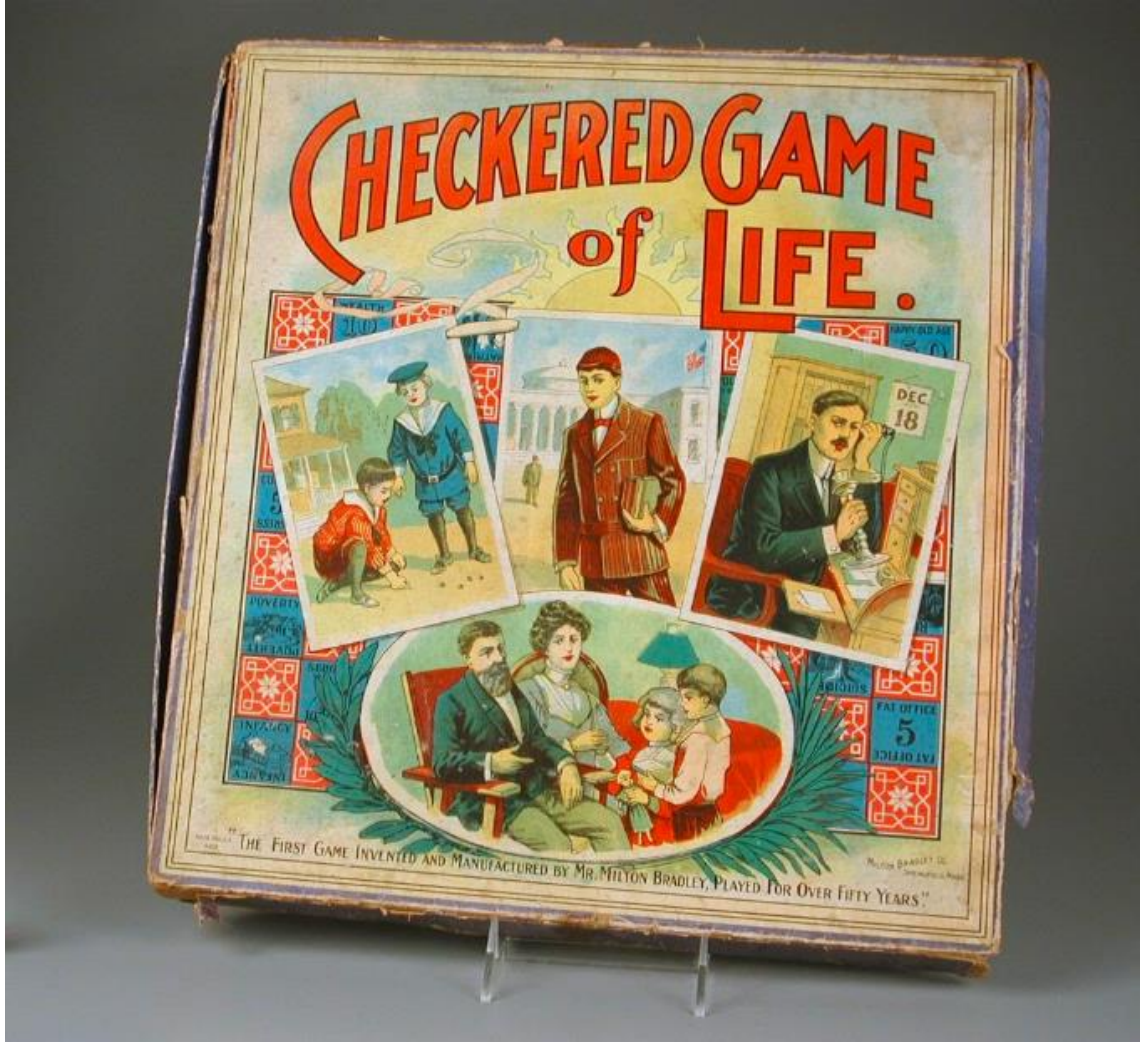
Mutluluk Köşkü Oyunu öncelikle İngiltere'de, ardından Amerika Birleşik Devletleri'nde olmak üzere birçok farklı formda litografi baskı tekniği kullanılarak basılmış ve yayımlanmıştır. Satranç, dama ve Go gibi masa tarihi masa oyunlarının sonrasında Amerika'da yayınlanan ilk masa oyunu olmuştur.⁶⁴



Görsel 3.28 Damalı Hayat Oyunu, 1860, Milton Bradley & Co. Tarafından yayınlandı, Springfield, Mass.Strong Ulusal Oyun Müzesi, Rochester, New York, Amerika

1860'yılında ilk kez litografi baskı ile üretilen ve sonrasında yapılmış birçok baskısında kutusu üzerinde litografi görselleri bulunan Damalı Hayat Oyunu 1960 yılında üretilen Hayat Oyunu'nun atasıdır. Litografi baskıdan oluşan oyun sahası günümüzde yerini dijital baskı ve bazı plastik parçalara bırakmıştır.

⁶⁴ Whitehill, B. (1999). American games: A historical perspective. Board Game Studies, 2(1), 116-14.

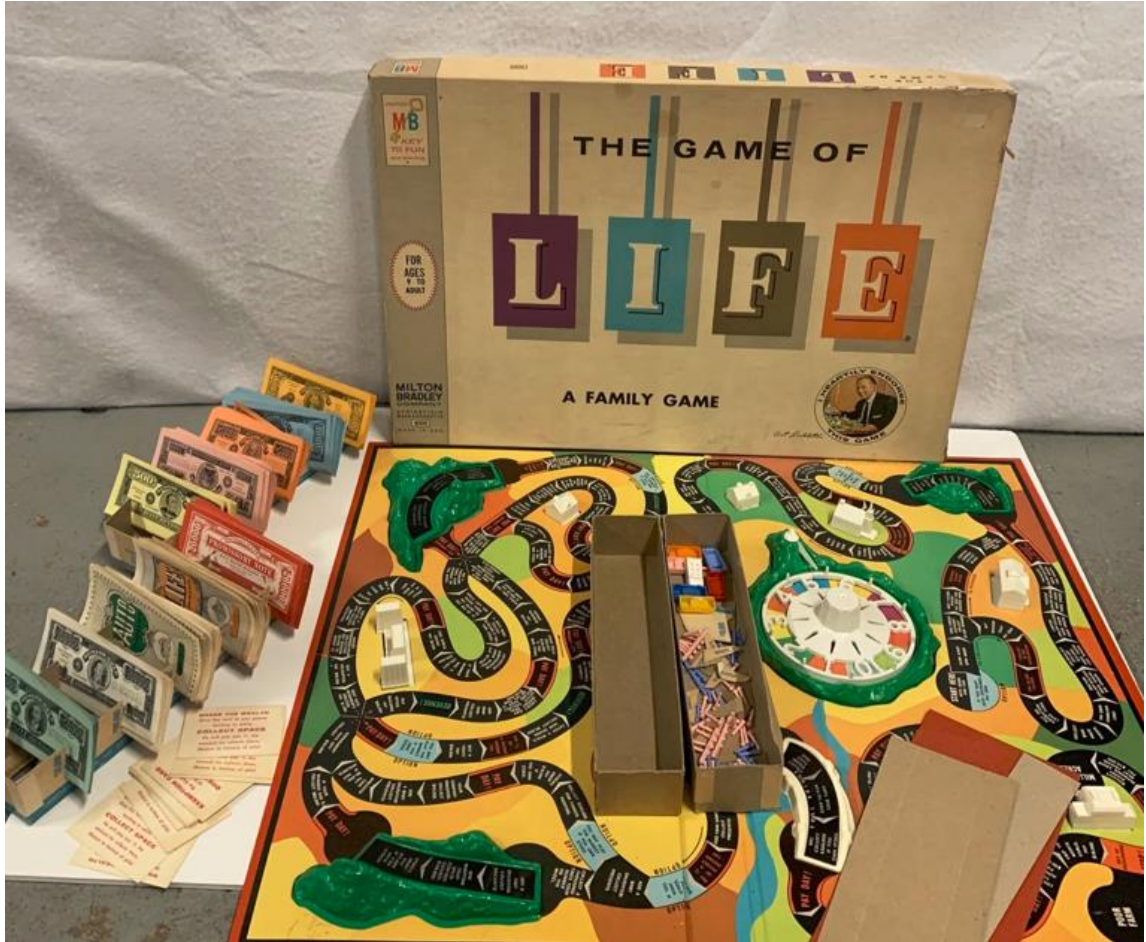


Görsel 3.29 Masa oyunu, Damalı Hayat Oyunu, Milton Bradley Şirketi, 1910-1920, Amerika

“1860 yılına gelindiğinde, baskıdaki yenilikler oyunların kitlesel üretimine olanak sağladı ve elde boyama sanatçısının işi neredeyse tamamen ortadan kalktı. Tahta oyunları, renkli bir litografinin bir karton parçasının üzerine yapıştırılmasıyla yapıldı. İlginç olan, 1870'lerde veya daha erken bir dönemde kullanılan 18" x 18" tahta boyutunun, bugün çoğu oyun tahtası için kullanılan boyut olması, baskı ve üretimde endüstri standardizasyonunun bir sonucudur.”⁶⁵

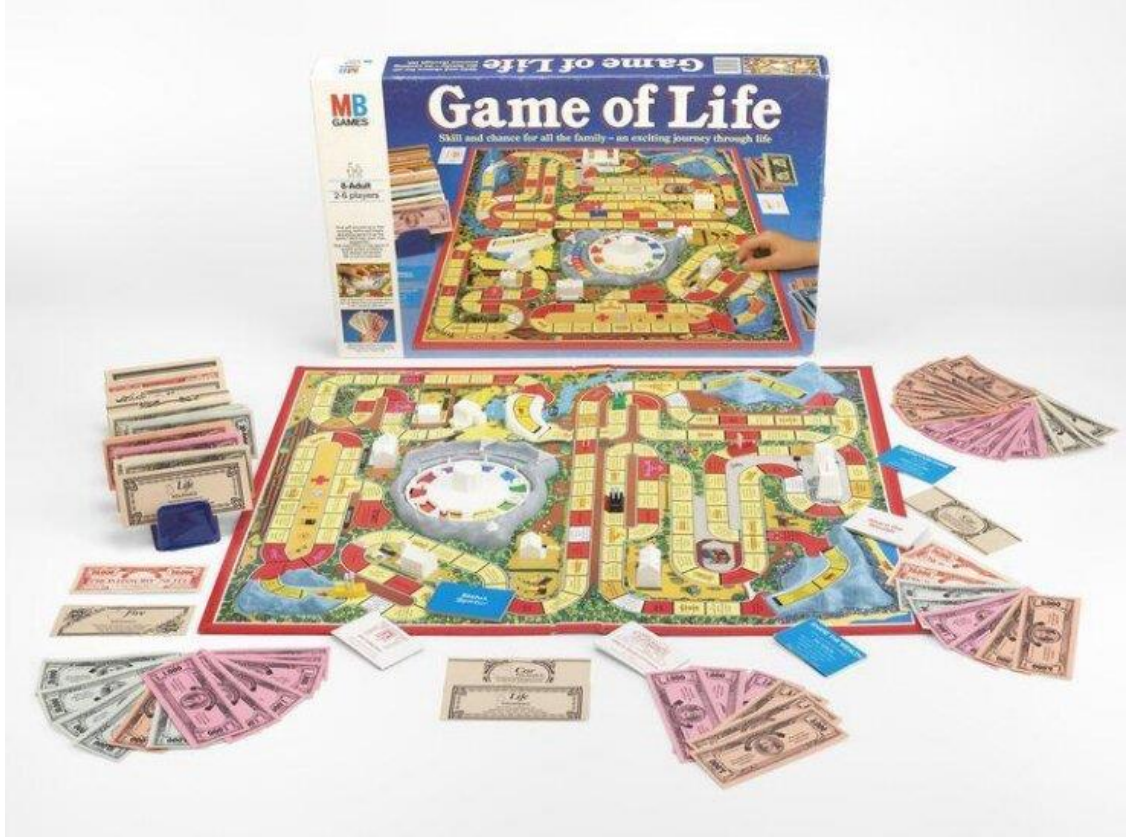
⁶⁵ Whitehill, B. (1999). American games: A historical perspective. *Board Game Studies*, 2(1), 116-14.

Yaşam Oyunu 1860 yılında Milton Bradley tarafından geliştirilen ve hayatın farklı aşamalarını temsil eden bir masa oyunudur. Oyunun gelişiminde ve üretiminde baskıresim teknikleri önemli bir rol oynamıştır. Oyunun tahtası ve kartları üzerindeki detaylı ve renkli görsellerin çoğaltılmasında baskıresim teknolojilerinden faydalanmıştır.



Görsel 3.30 Masa Oyunu, Hayat Oyunu, 1960, Milton Bradley, Amerika

Baskıresim, oyunun görsel çekiciliğini artırarak geniş kitlelere ulaşmasını sağlamış ve üretim sürecini hızlandırmıştır. Özellikle litografi gibi teknikler, oyunun yüksek kaliteli ve tutarlı görsellerle üretilmesine olanak tanımıştır. Baskıresim oyunun ticari başarısına önemli bir katkıda bulunmuştur.



Görsel 3.31 *Hayatın oyunu, Masa oyunu, 1984, M. B. Games, İrlanda*

Yaşam Oyunu'nun 1960 versiyonu Milton Bradley tarafından yayımlanmıştır. Oyun, şansa dayalı bir yarış oyunudur. Her oyuncu sayıların olduğu oyun çarkını çevirir ve gelen sayı kadar ilerler. Oynayanların üniversite hayatlarından emekliliklerine kadar geçen süreyi temsil eden oyunun amacı, emekliliğe ulaşıldığında en çok parayı biriktiren oyuncu olmaktır.⁶⁶

⁶⁶ <https://collections.vam.ac.uk/item/O1278213/game-of-life-board-game-m-b-games/>

Monopoly Charles B. Darrow'un konsepti 1935'te Parker Brothers'a satmasıyla Büyük Buhran sırasında Amerika Birleşik Devletleri'nde popülerlik kazanmıştır.⁶⁷ Görsel 2.31'deki Monopoly İngiltere'de Waddingtons tarafından Amerika'daki Parker Bros.'tan lisans alarak 1936'da üretildiği döneme ait nadir bir Monopoly setidir.⁶⁸

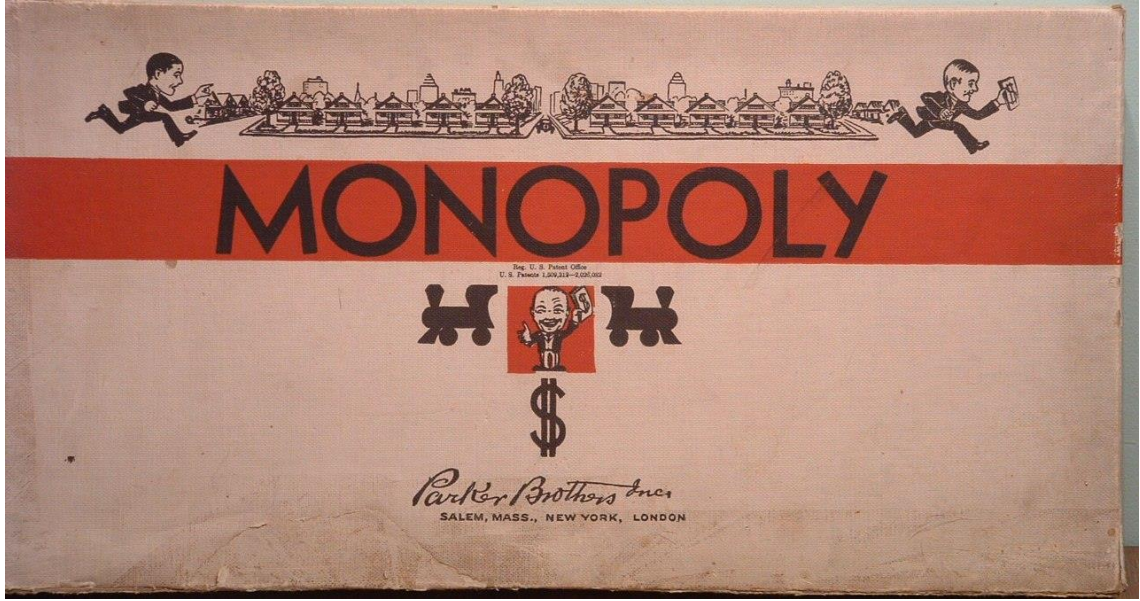


Görsel 3.32 Monopoly, Masa oyunu, John Waddington Ltd., 1936, İngiltere

⁶⁷ <https://www.britannica.com/sports/Monopoly-board-game>

⁶⁸ <https://collections.vam.ac.uk/item/O1242178/monopoly-board-game-john-waddington-ltd/>

Özellikle litografi ve ofset baskı gibi yöntemleri oyunun görsel unsurlarının net ve canlı bir şekilde çoğaltılmasını mümkün kılmıştır. Bu teknikler sayesinde oyunun her bir parçası, üretim hattından tutarlı bir kaliteyle çıkmıştır.



Görsel 3.33 1935 yılında 25 bin kopya üretilen Monopoly kutusu, Parker Brothers, İngiltere ve Amerika'da satışa sunuldu

Popüler masa oyunlarındaki baskıresim etkisi incelendiğinde baskıresim sanatı günümüz masa oyunları kültürünün gelişimine önemli katkılarda bulunmuştur. Özellikle 19. ve 20. yüzyıllarda, bu baskı tekniklerinin yaygınlaşmasıyla birlikte, masa oyunlarının üretimi ve tasarımı önemli ölçüde kolaylaşmış ve çeşitlenmiştir. Baskıresim sayesinde Oyun kartları ve tahtaları üzerindeki detaylı ve çeşitli tasarımların üretilmesi mümkün olmuştur. Özellikle litografi, renkli ve karmaşık tasarımların kâğıt üzerine aktarılmasını kolaylaştırmıştır. Erken dönemde ahşap baskı ve gravür teknikleri, oyun malzemelerinin hızlı ve maliyeti düşük bir şekilde olarak üretilmesine olanak tanımıştır. Bu sayede, kart oyunları ve masa oyunları daha geniş kitlelere ulaşabilir hale gelmiştir. Baskı tekniklerinin gelişimi sayesinde oyunlarda hikâye anlatımı ve görsel anlatım daha zengin bir hale gelmiştir. Baskıresim oyunlarının farklı kültürler arasında yayılmasını ve bu oyunların yerel temalarla uyarlanmasını kolaylaştırmıştır. Bu durum, oyunlarının dünyaya yayılmasında önemli bir rol oynamıştır. Baskıresim oyunlarının sanatsal ve

kültürel açıdan gelişimine katkıda bulunmuş ve bu oyunların daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlayarak günümüzdeki popülerliğinin temellerini atmıştır.

3.1.2. Günümüz Masa Oyunları

Baskiresim günümüz masa oyunlarının ortaya çıkışında olmazsa olmaz bir faktördür. 1700’lü yıllarda baskiresimin önemli bir etkisi kâğıda basılmış oyun alanlarının karton üzerine yapıştırılarak taşınması ve üretmesi kolay masa oyunları üretilmesidir. Öncesinde satranç, tavla gibi oyunları oynamak için ahşaptan ağır oyun tahtaları üretiliyordu. Kimi zaman oyun alanının masa şeklinde üretildiği ve taşınmaz bir mobilya olduğu da görülmüyordu.



Görsel 3.34 *Cessolis Satrancı 1493-94, Jacobus de Cessolis'in Satranç Oyun Kitabı adlı eserinin ön yüzüne ait ahşap baskı. Floransa, İtalya'da 1493-94*

Baskiresim sayesinde Kaz Oyunu, Hayat Oyunu ve Monopoly gibi masa oyunları üretildikçe masa oyunları, dünya çapında pek çok kişi için popüler bir eğlence biçimi haline gelmiştir. Endüstriyel devrim, hem kart oyunları ve masa oyunları gibi oyunların üretimini kolaylaştırmış hem de iş gücünü azaltarak işçi sınıfının çalışma saatlerinin azalmasını sağlamıştır. Azalan çalışma saatleri sayesinde boş zaman aktivitesi olarak oyunlar, ailelerin beraber zaman geçirme eğlenceleri olmuştur. 1980'ler ve 1990'larda masa üstü oyunlarında bir yeniden canlanma yaşandı. Dungeons & Dragons gibi rol

yapma oyunları oynayanların kendi hikayelerini ve karakterlerini yaratmalarını sağlayan bir dünya açtı. 2000’ler sonrasında masa oyunlarına oluşan ilgi büyük firmaların ve oyunların yanı sıra, sanatçıların ve oyun yapmaya hevesli insanların kendi oyunlarını geliştirmelerine olanak sundu.

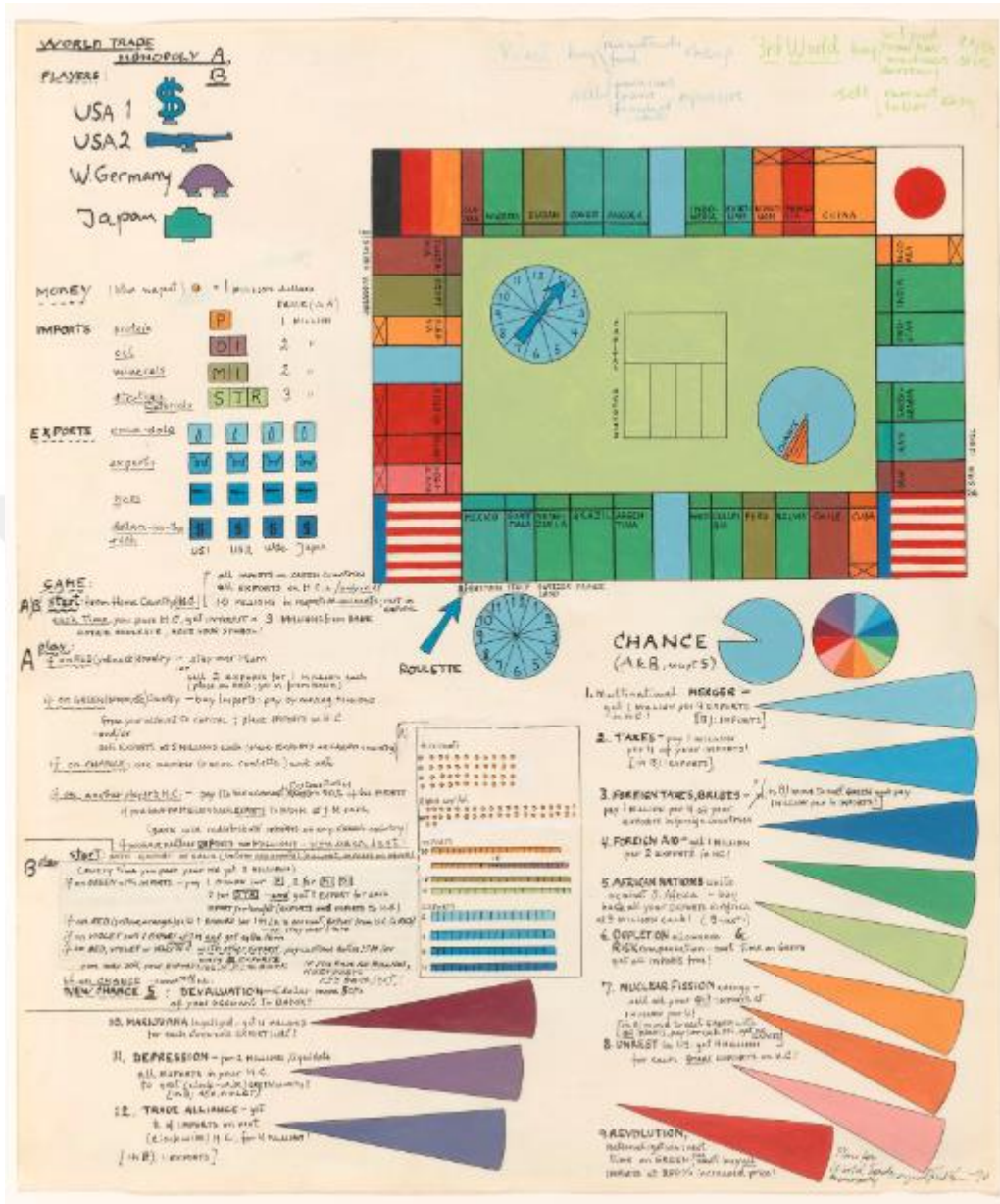


Görsel 3.35 *Modern Alman masa oyunu Catan, 30 dilde basılmış ve 2009 yılına kadar 15 milyon adet satılmıştır.*



Görsel 3.36 Board Royale, Masa Oyunu, Arvis Games Şirketi, Türkiye, 2022

Sanatçılar, masaüstü oyunlarını sıklıkla sanatsal temalar olarak kullanmışlardır ve bu oyunlar, sanat eserlerinde çeşitli şekillerde işlenmiştir. Bu eğilim, sanatın ve oyun kültürünün kesişim noktalarını keşfetmek amacıyla ortaya çıkmıştır. Masaüstü oyunları, tarih boyunca farklı kültürlerde eğlence, strateji geliştirme ve sosyal etkileşim araçları olarak önemli bir rol oynamıştır. Bu oyunlar, karmaşık sosyal ve politik temaları keşfetmek için bir araç haline gelmiştir. Ayrıca, sanatçılar masaüstü oyunlarının görsel ve yapısal unsurlarını kullanarak, izleyicilere tanıdık ve aynı zamanda düşündürücü deneyimler sunmayı amaçlamışlardır.



Görsel 3.37 Öyvind Fahlström. Dünya Ticaret Tekeli (Monopoly) Planı. 1970

“Fahlström”ün küresel politik düzenin güçlü çizelgeleri, 1960’ların antagonist politik aktivizminin katılımcı bir resmini sundu. Dünya Ticaret Monopoly (1970), uluslararası ticaret ilişkilerini ABD, Japonya ve Almanya arasında bir monopoly oyunu olarak tasvir eder. Oyuncular, tahtada ilerlerken, gelişmekte olan dünyadan varlıklar satın alırken, kendi ürünlerini ticaret ortaklarına satarlar. Dünya Haritası için Eskiz Bölüm 1 (1972), anekdotlar ve kıssalar aracılığıyla küresel

kapitalizmin ve ABD emperyalizminin Costa Rica, Şili, Tayvan ve Guatemala gibi ülkeler üzerindeki etkilerini belgeleyen, gevşek bir şekilde çizilmiş, neredeyse karikatürize bir atlasıdır.”⁶⁹

Fahlström eseri hakkında Monopoly’nin bir çeşidi olduğunu belirtmiştir.⁷⁰ Oyun bir Monopoly tahtası oluşturur ve benzer kurallarla oynanabilir. Karelerdeki semboller, dönemin sosyal ve politik gruplarını temsil eder. Oyunların neşeli ve renkli görünümünün arkasında bu sanat eseri finansal ve politik güçleri eleştiren sert konuları ele alır.⁷¹

3.2. Oyun Kartlarında Baskıresim

Günümüz oyun kartlarının ataları, Tang Hanedanlığı döneminde 9. yüzyılda Çin’de ortaya çıkmıştır.⁷² Baskıresimin kökenleri de Çin’e dayanmaktadır. Japon sanatçılar Çin’e yaptıkları ziyaretlerde Baskıresimi öğrenmiştir. Japon ustaların yaptığı baskılar da kart oyunları olarak kullanılmıştır.



Görsel 3.38 Kâğıttan yapılmış kart seti, mahjong setinin bir parçası, Anonim, Yapım yılı bilinmemektedir, Çin

“Japonya'daki Budist manastırlarında yedinci yüzyılda tahta blok baskıları yapılıyordu ve tapınaklara giden hacılar yolculuklarının anıları olarak küçük olanları veriliyordu. Yani, o harika erken dönem kağıdından parçalar, 'bir akarsu yüzeyindeki dalgalara benzer' gizemli işaretleri ile o

⁶⁹ <https://www.frieze.com/article/simon-evans-öyvind-fahlström>

⁷⁰ Duplaix, S. (Ed.). (2007). Extrait du catalogue Collection art contemporain: La collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne. Centre Pompidou.

⁷¹ <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cgzMLa>

⁷² Wilkinson, W. H. (1895). Chinese Origin of playing cards. The American Anthropologist, 8(1), 61-78.

zamanlar olduđu gibi şimdi de yüzyıllar boyunca değışmeden gelen oyunları oynamak için kullanılmış olabilir.”⁷³

Yedinci yüzyıl gibi erken tarihlerde Japonya'daki Budist manastırlarında tahta baskılar yapılmaktaydı ve tapınaklara giden hacılara yolculuklarının hatırası olarak küçük baskılar veriliyordu. Üzerinde tapınaklara ait mistik işaretler taşıyan bu hatıra baskılarının kart oyunları oynamak için kullanılmış olabileceđi de düşünölmektedir.

Moğolların Çin istilaları sonrası kart oyunları Avrupa'da görölmeye başlanmıştır. Bu sebepten kart oyunlarının Avrupa'ya Dođu'dan geldikleri düşünölr. Bu kart oyunları Avrupa'da baskıresimin ilk örneklerinden birini oluşturmuştur. 15. yüzyılın başında, Venedik ve güney Almanya'da oyun kartları üretimi büyük bir endüstri haline gelmiştir. Çin'den Avrupa'ya oyun kartlarıyla birlikte blok baskı teknolojisinin gelip gelmediđi kesin değildir. Ancak oyun kartlarının blok baskının Avrupa'ya yayılmasında önemli bir rol oynadıđı düşünölmektedir.

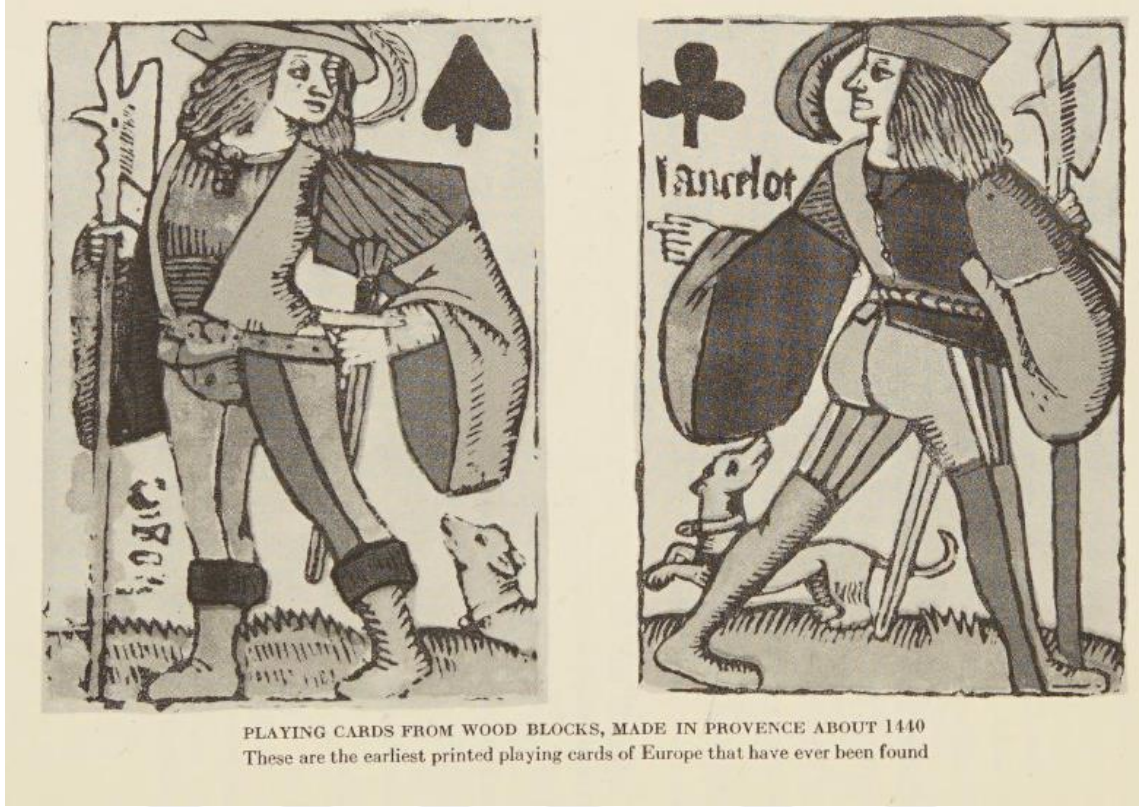
“Bilinen kesin gerçekler şunlardır: Çin'de basılmış oyun kartlarının Moğol istilasından önce yaygın olarak kullanıldıđı; Moğol döneminden hemen sonra kartların Avrupa'da ortaya çıkmaya başladıđı ve Dođu kökenli olarak tanındıđı; Oyun kartlarının Avrupa'da, eđer tam olarak ilk değilse bile, ahşap baskının ilk örnekleri arasında yer aldıđı ve oyun kartlarının 15. yüzyılın başlarındaki Venedik ve güney Almanya'da önemli bir endüstri oluşturduđudur. Çin'den Avrupa'ya gelen oyun kartlarının beraberinde blok baskıyı getirdiđini kesin bir şekilde söylemek güvenli değilse de kanıtlar, blok baskının Avrupa dünyasına girmiş olabileceđi olası yollar arasında, oyun kartlarının kullanımının önemli bir yer tuttuđunu öne sürmeye yeterlidir.”⁷⁴

Kart oyunlarının Asya'dan Avrupa'ya geçişinde bulunmuş en eski kartlarsa 1392 yılına aittir. 1392'de Fransa Kralı 6. Charles'in “Chambre des Comptes” kayıtlarında, kral ressamı olan Jacquemin Gringonneur'un üç oyun kartı için ödenen altın ve çeşitli renklerle süslenmiş kartlarının “kralımızın eğlencesi için” notu altında ödenen paraların kaydı bulunmaktadır. Öncesi ve sonrasına ait yakın tarihlerde de kart oyunları olduđuna dair bazı bilgiler bulunmaktadır.⁷⁵

⁷³ Hargrave, C. P. (1966). A history of playing cards and a bibliography of cards and gaming. Dover Publications. Sayfa:18

⁷⁴ Carter, T. F. (1925). The invention of printing in China and its spread westward. Columbia University Press. Sayfa: 144

⁷⁵ Singer, S. W. (1816) Researches Into the History of Playing Cards; With Illustrations of the Orgin of Printing and Engraving on Wood. London, printed by T. Bensley and son for Robert Triphook.



Görsel 3.39 “A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming Catherine Perry Hargrave” kitabından alınmış bir görsel. Görselin altında “Tahta bloklardan yapılmış oyun kartları, yaklaşık 1440 yılında yapılmıştır. Bunlar, Avrupa’da bulunan en eski baskılı oyun kartlarıdır.”

Belirtilmektedir. Anonim, Avrupa

15. yüzyıla gelindiğinde, baskıresim Avrupa’ya ulaşmış matbaa ile birlikte görsellerin ve kitapların üretimini devrim niteliğinde değiştirmiştir. Ahşap oyma baskıresimler, oyun kartlarının toplu üretimi için kullanılmış, bu da kart oyunlarını halka erişilebilir hale getirmiştir. Baskıresimin üretim hızı ve sanatsal yönü sayesinde Avrupa’da, kartların tasarımları sosyal, politik ve kültürel değişikliklerden etkilenerek çeşitli şekillerde evrimleşmiştir. Sanatçılar, kolayca çoğaltılabilecek detaylı ve düzgün tasarımları baskıresimin gelişmesi sayesinde oluşturabilmiştir. Detaylı tasarımlar hem görsel çekiciliği hem de oyun kartlarının pratikliğini artırmıştır. Aynı zamanda baskıresim desteleri daha ucuz ve daha yaygın hale getirerek kart oyunlarının popülerleşmesine katkıda bulunmuştur.

"Oyun kartlarının yayılma tarihlerinin, en eski dini blok baskıların tarihleri ile karşılaştırılması önemlidir. Genel olarak kabul gören görüş, en eski dini blok baskıların 14. yüzyılın son on yılına

tarikhlenmiş olduğudur. Daha gelişmiş bir sanat aşamasını gösteren en erken tarihli baskı, 1423 tarihli St. Christopher baskısıdır. Bu baskı kart oyunlarına karşı yapılan St. Bernard vaazı ile aynı döneme denk gelmektedir. Dolayısıyla, oyun kartlarının Avrupa'da yayıldığı dönem, tam olarak en eski dini baskıların dönemiyle örtüşmektedir." ⁷⁶

Oyun kartlarının ve dini baskıların aynı zamanda yayıldığını gösteren iyi bir örnek 1423 yılında yapılan St. Christopher baskısıdır. Bu baskı oyun kartlarının da popüler olduğu 14. Yüzyılın sonları ve 15. Yüzyılın başlarına ait bir örnektir. Bu, oyun kartlarının ve dini baskıların aynı zamanda yayıldığını gösterir.

“Avrupa oyun kartlarının ne kadar erken basılmaya başladığı sorusu çokça tartışılmıştır. Genel görüş, on beşinci yüzyılın başlarında veya hatta 1400'den önce ve muhtemelen ilk kez Avrupa'da kullanılmaya başlandıkları dönemden itibaren, en azından bazı kartların basıldığıdır. Kart basımı kısa sürede önemli bir endüstri haline gelmiştir. Venedik Konseyi'nin 1441 tarihli bir fermanı, o zamana kadar Venedik'te gelişmiş olan kart basım endüstrisinin dış rekabet tarafından zaten etkilendiğini göstermektedir. Kart yapımcılarının bahsi 1418 ile 1438 yılları arasında Augsburg ve Nuremberg şehir kayıtlarında beş kez geçmiştir ve aynı zamanda Almanya'nın Ulm şehri kayıtları da aynı dönemde kartların Sicilya'ya ve İtalya'ya varıl içinde gönderildiğini göstermektedir. Bazılarına göre, oyun kartlarının ilk basımı resim basımından önce gelmektedir, ancak iki baskı türünün yaklaşık olarak aynı zamanda geliştiği ve bazen aynı kişiler tarafından gerçekleştirildiği daha olası görünmektedir.”⁷⁷

Avrupa'da oyun kartlarının basılmaya başlanması 1400 yılından önce olduğu düşünülmektedir. Bazı insanlar oyun kartlarının basımının resimlerin basımından önce başladığını düşünür. Her iki baskı türünün aynı dönemde geliştiği ve bazen aynı kişiler tarafından yapıldığı daha muhtemeldir.

Yaklaşık 1400 yılında dini baskılar ve oyun kartları gibi kâğıt üzerine baskılarla basılmaya başlanmıştır. Oyun kartlarının en eski sağ kalan örnekleri yaklaşık 1420 yılına tarihlenmektedir. Basılı oyun kartları bazen el ile boyanırken, süreci hızlandırmak için

⁷⁶ Carter, T. F. (1925). The invention of printing in China and its spread westward. Columbia University Press.

⁷⁷ Carter, T. F. (1925). The invention of printing in China and its spread westward. Columbia University Press.

şablon baskı kullanılırdı. Görsel 3.40'da görülen düz çizgilerden taşmış renkler boyamanın el ile değil bir şablon aracılığıyla uygulandığını gösterir.⁷⁸

"Oyun kartlarına dair en erken referanslar genellikle üretim yöntemi konusunda net bir işaret vermez. Örneğin, 1392'de Fransa Kralı için üç destelik kart siparişi verilen belgede özellikle "resimci" kelimesi kullanılmasına rağmen, bu belge halkın kullandığı kartların türü konusunda hiçbir öneride bulunmaz, çünkü baskı başladıktan sonra bile resimli kartlar kraliyet tarafından uzun süre kullanılmıştır. Mevcut en eski kartlar (bazıları basılmış, bazıları resimli, bazıları ise kontur baskıyla yapılmış ve şablonla doldurulmuştur) soruya pek ışık tutmaz, çünkü tarihleri belirlenememektedir. Bu kartlar sadece kartların farklı yollarla yapılmasının bir göstergesidir. Resimlerin, metinlerin veya kartların baskısı, her zaman fakirin dostu olmuştur."⁷⁹



Görsel 3.40 Valery Faucil, oyun kartları içeren üç kesilmemiş sayfa, Elle boyanmış gravür, 15. Yüzyılın Sonları, Fransa

Oyun kartları hakkında en eski bilgiler genellikle nasıl yapıldıklarını açıkça belirtmezler. 1392'de Fransa Kralı için yapılan bir siparişte kartların "ressam" tarafından hazırlandığı yazmaktadır. Fakat kraliyet baskı teknikleri geliştikten sonra bile resimli kartları kullanmaya devam etmiştir. Dolayısıyla halkın o dönemde baskıresim tekniği ile yapılmış kartlardan mahrum olduğunu bu ifadeye dayanarak belirtemeyiz. Var olan en

⁷⁸ <https://collections.vam.ac.uk/item/O211484/playing-card-durand-f/>

⁷⁹ Carter, T. F. (1925). The invention of printing in China and its spread westward. Columbia University Press.

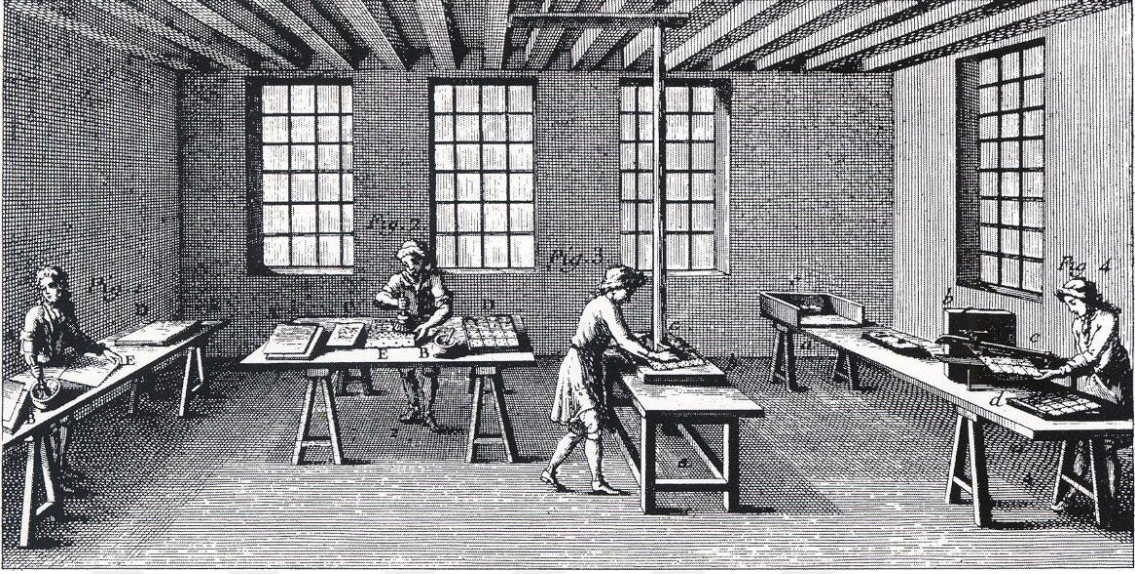
eski kartlar, basılı, elle boyanmış veya şablon kullanılarak yapılmış olsalar da üretim tarihleri kesin değildir. Bu kartlar, farklı üretim yöntemlerinin kalite ve fiyata bağlı olarak aynı dönemde kullanıldığını gösterir. Başlangıçta, baskı daha çok maliyeti düşük ürünler için tercih edilmiştir.

“1441 yılında Venedik Konseyi aşağıdaki kararı yayımladı:

"Madem ki Venedik'te kullanılan kart ve baskı yapma sanatı ve sırrı gerilemiş durumda ve bu durum, Venedik dışında yapılan çok sayıdaki baskı oyun kartları ve renkli figürlerden kaynaklanmaktadır, bu kötülüğe bir çözüm bulunması gerekmektedir, böylece söz konusu sanatı icra eden sanatçılar, ki aileler içinde bir hayli fazladır, yabancılara teşvik edilenden ziyade teşvik bulabilsinler: İşte bu nedenle, söz konusu ustaların dilekçe ile sunduğu şekliyle buyrulur ve tesis edilir ki bundan sonra, söz konusu sanatın kumaş veya kâğıda basılmış veya boyanmış olan eseri (yani, sunak tabloları, resimler, oyun kartları veya söz konusu sanat ile yapılabilecek diğer şeyler) ne boyanmış ne de basılmış olsun, bu şehre getirilmesine veya ithal edilmesine izin verilmeyecektir."⁸⁰

1441 yılında Venedik Konseyi tarafından yerel sanatçıları korumayı ve teşvik etmeyi amaçlayan bir karar yayımlandı. Karar şehirdeki kart ve baskiresim sanatının gerilemesine dikkat çekiyordu. Kararda bu durumun dışarıdan getirilen çok sayıda basılı oyun kartı ve renkli figürler yüzünden olduğu belirtilir. Sanatçıların ve ailelerinin teşvik edilmesi için Venedik dışından yapılan her türlü basılı veya boyalı sanat eserinin, özellikle sunak tabloları, resimler, oyun kartları gibi ürünlerin şehre getirilmesi veya ithal edilmesi yasaklanmıştır. Bu durum oyun kartlarının ve dini resimlerin basımının Venedik'te zaten başarılı bir endüstri olduğunu ve Almanya'dan gelen ürünlerin rekabete neden olduğunu göstermektedir. Aynı zamanda, oyun kartlarının ve dini resimlerin basımının birbirine yakın dönemlerde ve bazen aynı kişiler tarafından yapıldığına tekrardan işaret eder. Kayıtlar, oyun kartlarının basımının Avrupa'da erken dönemlerde başladığını ve bazı kartların basıldığını, bazılarının ise elle yapıldığını gösterir. Kartların ve dini resimlerin basımının aynı dönemlerde geliştiğini ve bu alanlarda çalışanların çoğu zaman aynı kişiler olduğunu düşünülmektedir. Ancak hangisinin önce başladığını kesin olarak söylemek mümkün değildir.

⁸⁰ Carter, T. F. (1925). The invention of printing in China and its spread westward. Columbia University Press. Sayfa: 246



Görsel 3.41 Duhamel de Monceau'nun *Encyclopédie des Arts et Métiers*'inden, Gravür, Anonim, 1760 yılında oyun kartlarının üretimi, Amsterdam, Hollanda

Tüm erken Avrupa oyun kartlarının, maliyetleri nedeniyle yalnızca kralların ve soyluların satın alabileceği düşünülmektedir. Halkın kartlara olan talebi, şablon ve ahşap baskı kalıplarıyla kart yapımının önünü açmıştır. 1423 yılında Uzun süre boyunca Avrupa'da baskının başlangıcı olarak kabul edilen Aziz Christopher'ın baskısından önce halkın kart oyunları oynadığı düşünülür. Halkın, krallar ve soylular için el boyamasıyla üretilen kartlara ulaşacak durumu olmadığı düşünüldüğünde ahşap baskının oyun kartları üretmek için kullanıldığı öne sürülmüştür.

Wynne, Marjorie G., ve A. Hyatt Mayor. Tarafından yazılmış “The Art of the Playing Card.” kitabının ilk sayfalarında bu olaya şöyle yer vermektedir.

"Matbaa ve baskı makinesi olan Gutenberg'den önce, Avrupa'da kart oyunları kutsal baskiresimlerle ilişkilendiriliyordu, çünkü ilk baskı sanatçıları Tanrı'ya ve Şeytan'a hizmet etmenin bir yolunu bulmuştu. Bir Floransalı envanter, 1430'da kartlar ve azizlerin resimleri için ahşap baskı bloklarını listeliyor; bu, şehre atfedebileceğimiz ilk ahşap kesimlerin 60 yıl önce yayınlanmaya başladığı illüstre kitaplarda görüldü. Erken baskıların neredeyse tamamen kaybolması, yalnızca zemin tahtaları arasına veya koronun arkasına bırakılmış birkaç kartın kaldığını bıraktı."⁸¹

⁸¹ 25. Wynne, M. G., & Mayor, A. H. (1973). The art of the playing card. The Yale University Library Gazette, 47(3), 97-109.



Görsel 3.42 *Oyun kartlarının baskısı için kullanılan ahşap kesim bloğundan birinin detayı. Maitre Jacques, 15.yy. Fransa*

Ahşap baskı sanatı Avrupa’da on beşinci yüzyılın başlarında ortaya çıktı. Oyun kartı üreticileri, birden fazla resme ihtiyaç duyduklarından dolayı ahşap baskı tekniğini ilk benimseyenler arasındaydı. Mevcut en eski Fransız ahşap kesim blokları, sadece Jacques olarak bilinen bir kart yapımcısı tarafından Lyon'daki kart merkezinde yapılmıştır.⁸²

Japon Budist tapınaklarında görülen, dini amaçlarla basılmış baskıresimlerin insanlar tarafından kart oyunları oynamakta kullanılmasının bir benzeri Avrupa’daki kutsal baskılar için 1430’lu yıllarda gerçekleştiği görülmektedir. Ve bu durum sanatçıların Tanrı’ya ve Şeytan’a aynı anda hizmet etmenin bir yolunu bulmuş olması şeklinde ifade edilmiştir.

⁸² Wynne, M. G., & Mayor, A. H. (1973). The art of the playing card. The Yale University Library Gazette, 47(3), 97-109. Sayfa: 8

Aşağıdaki yazılı belge, ahşap oyma ve kart oyunlarından bahseden Venedik Hükümeti'nin bir Fermanıdır. Ferman bölüm bölüm incelendiğinde bize oyun kartlarının baskısıyla ilgili bazı bilgiler vermektedir.

“M CCCC XLI (Roma rakamıyla 1441). 11 Ekim. "Venedik'te kullanılan kart ve baskılı figürlerin yapım sanatı ve sırrı tamamen çöküşe uğradığından ve bu, Venedik dışında basılmış büyük miktardaki oyun kartları ve renkli figürlerin etkisiyle olmuştur; bu kötülüğe bir çare bulunması gerekmektedir, böylece, ailelerinin büyük bir kısmını oluşturan söz konusu sanatçılar, yabancılar yerine teşvik bulabilirler...”⁸³

Bu fermanın en azından on beşinci yüzyılın başlangıcından itibaren Venedik'te ahşap oyma sanatının uygulandığına dair iyi bir kanıt olduğu savunulmaktadır. 1441 yılında yayınlanan bu ferman Venedik şehrine dışarıdan gelen baskılar ve yüksek miktardaki kart oyunundan dolayı Venedikli sanatçıların sıkıntıları çektiğinden bahsedilmektedir.

“...Söz konusu ustaların dileklerine göre, bundan sonra bu sanatla yapılmış, bez veya kâğıt üzerine basılmış bir işin bu şehre getirilmeye veya ithal edilmeye izin verilmeyeceğine dair emir ve düzenleme yapılmasına karar verilsin; aksi takdirde, bu getirilen işlerin iptal edilmesi ve xxx. lira ve xii. soldi (30 lira ve 12 soldi) cezası uygulanacaktır; cezanın üçte biri devlete, üçte biri işin sorumlu olduğu Signori Giustizieri Vecchi'ye ve üçte biri suçlayıcıya gidecektir. Ancak, bu şartla ki, bu şehirde söz konusu işleri yapan sanatçılar, yukarıda belirtilen ceza tehlikesi altında, söz konusu işleri kendi dükkanlarının dışında satışa sunamazlar, yalnızca S. Paolo'nun çarşamba günü ve S. Marco'nun cumartesi günü hariç tutulmuştur.”⁸⁴

⁸³ Ottley, W. Y. (1816). An Inquiry Into the Origin and Early History of Engraving (p. 47). J. and A. Arch.

⁸⁴ Ottley, W. Y. (1816). An Inquiry Into the Origin and Early History of Engraving (p. 47). J. and A. Arch.

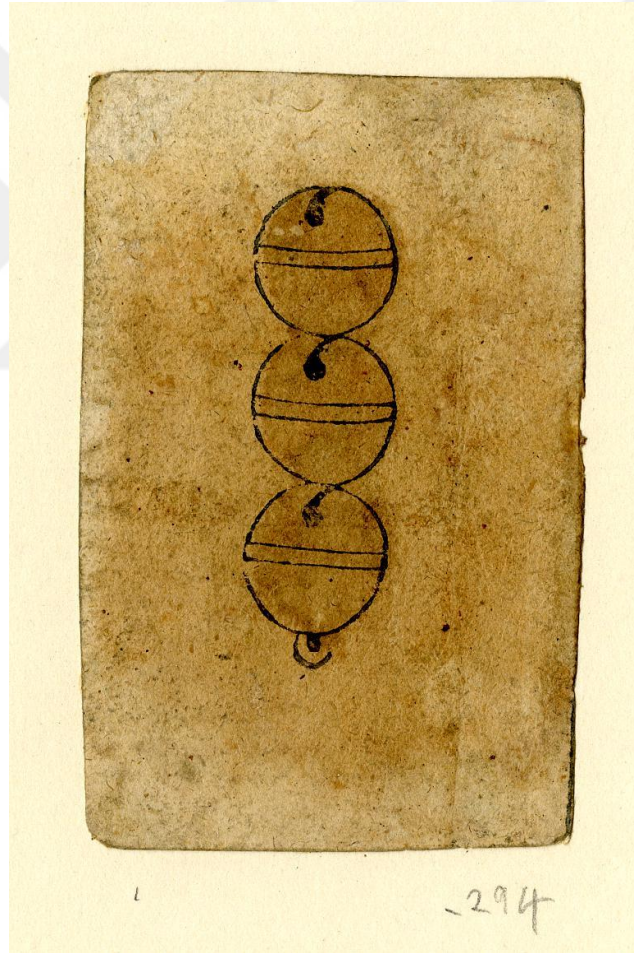
Kart oyunlarının üretimi çok sayıda zanaatkar ve sanatçıya geçim kaynağı olmuştur. Şikâyet fermanının 1441 yılında oluşmuş olduğu göz önüne alındığında Venedik şehrinde baskıresim ve kart oyunlarının üretilmesinin bu tarihten çok daha önce oturmuş bir baskı kültürü olduğu düşünülmektedir. Fermanda şehir dışından gelen baskıların şehirli baskıcıların işlerinin önüne geçtiği de belirtilmektedir. Bu nedenle, ahşap oyma sanatının 1400'den önce Venedik de dahil olmak üzere Avrupa'nın birçok yerinde uygulandığı muhtemeldir.



Görsel 3.43 48 kartlı gotik dönem destesi ahşap baskı, el ile renklendirme, Anonim, muhtemelen Katalan kökenli, 1400-1420, İspanya

Görsel 3.43'te bulunan oyun kartları, İspanya'daki Vitoria-Gasteiz'de Fournier Müzesi'nde bulunmaktadır. İlk başta İtalyan olarak kabul edilmişken, daha sonra kökeninin Katalan olduğu düşünülmüştür. Kartların tarihi yaklaşık olarak 1400-1420 arası olarak belirlenmiştir. Bu kartlar zengin soylular için değil, genel halka yönelik daha uygun fiyatlı olan basılı oyun kartlarıdır. Kartlar parmakların boyaya batırılıp kart üzerine

sürülmesi ile renklendirilmiştir. Kartların popülaritesi arttıkça, kart paketlerini daha ekonomik bir şekilde üretebilmek için yeni yöntemler keşfedildi. Kartlar, erken Arap kartlarından türetilen ve Memlük Sultanlığından başlayarak 15. yüzyıl boyunca Avrupa'nın çeşitli bölgelerine yayılan bir takım sistemine dair kalıcı kanıtlar gösterir. Görünüşe göre, orijinal 52 kartlık format, kartları toplu üretmek için ahşap blok baskı yöntemi benimsendiğinde pratik nedenlerle 48 karta düşürüldü. Kılıçların şövalyesi, o dönemde Müslüman işgali altındaki İspanya'da yaygın olan, ipek ve tüylerden yapılmış çift püsküllü bir Sarazen kalkanı tutmaktadır. Böylece sanatçı, gerçek hayatta görebileceği şeyleri kopyalamıştır.⁸⁵



Görsel 3.44 *Oyun Kartı, Zillerin 3'ü, elle boyanmış ahşap baskı, Anonim, Avrupa, 1450-1500*

⁸⁵ <https://www.wopc.co.uk/spain/baraja-morisca-early-xv-century-playing-cards>



Görsel 3.45 Oyun Kartı, Tavukların 3'ü, Ahşap baskı, Master of the Berlin Passion, 1450-1500, Almanya, 89mm 68mm

Max Lehrs, 1482 tarihli bir dua kitabında yer alan bir dizi baskıyı tanımlayarak ona Berlin Tutkusu Ustası adını vermiştir.⁸⁶ Berlin Tutkusu Ustası, kimliği belirsiz olsa da çalışmalarıyla sanat tarihine önemli bir etki bırakmış bir sanatçıdır. Gravür ve metal işçiliği konusunda dikkat çekici bir tarza sahip olup hem kuyumcu hem de gravür sanatçısı olarak aktif olabileceğini gösteren işler yapmıştır.

⁸⁶ <https://www.britishmuseum.org/collection/term/BIOG37600>



Görsel 3.46 Oyun kartlarından "Üç Kuş" kartı, gravür, 1450, Oyun Kartları Ustası, Almanya

Oyun Kartlarının Ustası, 1430-1450 döneminde baskılar yapmış Alman sanatçısıdır. Erken dönem baskıresim sanatçıları arasında en önemli ustalardan biridir. İsmi

bilinmeyen bu usta, oyma tekniğinin kullanım biçimi ile birlikte, çizgi kullanımının inceliği ve gerçekçi gözlemiyle ayırt edilen bir oyun kartları seti ile tanınır. En tanınan 60 eserinin oyun kartları olmasından dolayı Oyun Kartlarının Ustası olarak isimlendirilmiştir. Kullanılan bazı süsleme yöntemleri, matbaacı Johannes Gutenberg tarafından kullanılanlarla stilistik olarak ilişkilendirilmiştir.⁸⁷

“Bakır levha gravürleri üretmekle tanınan ve Batı matbaacılık tarihindeki "ilk kişilik" olarak kabul edilen "Master of the Playing Cards" ya da "Oyun Kartlarının Ustası," Güneybatı Almanya'da yaklaşık olarak 1435 ile 1455 arasında üretimini sürdürdü. Bu sanatçının yaklaşık 100 gravürü bilinmektedir ve gravürleri oyun kartları ile ilişkilendirilir çünkü gravürlerinin altmışı oyun kartlarından oluşur. Bu kartlar metal (intaglio) levhalardan basılan ilk kartlardır.”⁸⁸

Bu eserlerin altmış tanesi özellikle oyun kartları için tasarlanmıştır ve söz konusu kartlar, intaglio baskı tekniği kullanılarak basılan ilk kartlar olarak kayda geçmiştir.

"Bilinen herhangi bir metal (intaglio) gravüründeki en erken tarih 1446'dır ve Berlin Baskı Odası'nda Tutkular serisine ait olan bir dövüş sahnesinde bulunur. Bu tarihten en az birkaç yıl önce başkalarının olduğuna dair doğrudan kanıtlar bulunmaktadır. Tezhiplerdeki (Illuminated manuscript) kopyalar, Oyun Kartları Ustası olarak bilinen gravürünün, en erken 1446'da var olduğuna işaret etmektedir.”⁸⁹

1446 yılında yapılmış bir gravür, oyma baskı tekniğiyle yapılmış en eski örneklerden biridir. Bu eser benzer eserlerin daha önceden de var olduğuna dair kanıtlar sunar ve bir gravür ustasının çalışmalarını en az on yıl, belki daha da önceye dayandırabileceğimizi gösterir. Oyun Kartlarının Ustası olarak bilinen sanatçının eserlerinin en azından 1446 yılına dayandığını gösteren el yazmaları kopyaları bulunmaktadır.

“Öyle görünüyor ki, Oyun Kartlarının Ustası'nın gravürleri, bir kart oyunu için önceden yaratılmamış, minyatürlerin çoğaltılmasına yönelik teknik basamaklar olarak yaratılmıştır. Ancak

⁸⁷ <https://www.britannica.com/biography/Master-of-the-Playing-Cards>

⁸⁸ https://www.historyofinformation.com/index.php?str=playing%20cards#entry_283

⁸⁹ Hind, A. M. (1963). A history of engraving & etching from the 15th century to the year 1914; being the 3d and fully rev. ed. of A short history of engraving and etching. Dover Publications.

Gutenberg'in mali felaketler sebebiyle Mainz'deki atölyeyi kapattığında bu gravürler oyun kartlarının üretiminde ticari olarak kullanılmıştır.”⁹⁰

Oyun Kartlarının Ustası tarafından yapılan gravürler, başlangıçta bir kart oyunu için değil, minyatürlerin çoğaltılmasına yönelik tasarlanmıştı. Ancak Gutenberg, mali sorunlar nedeniyle atölyesini kapattığında, bu gravürleri oyun kartları üretiminde kullanılmaya başlandı.

“Oyun Kartları Ustası. Adını bilmiyoruz ve yüzden fazla nadir bakır gravür dışında günümüze hiçbir izi kalmamıştır. Ona ‘Meister der Spielkarten’ (Oyun Kartlarının Ustası) deniyor çünkü gravürlerinin yaklaşık altmışı oyun kartlarıdır ve metalden basılan ilk gravürlerdir. En yüksek düzeyde bir sanatçı ve parlak bir teknisyen olan bu adam, evrensel olarak bakır oyma sanatının en eski ustası olarak kabul edilir. Bir zamanlar sadece bir avuç uzman tarafından bilinen onun üstünlüğü artık tüm tarih kitaplarında, el kitaplarında ve sanat sözlüklerinde tanınmaktadır.”⁹¹

Oyun Kartlarının Ustası hem üstün bir sanatçı hem de yetenekli bir teknisyen olarak kabul edilen bir kişidir. Bakır oyma sanatının en eski ustalarından biri olarak evrensel bir kabul görmüştür. Bir zamanlar yalnızca sınırlı bir uzman grubu tarafından takdir edilen bu sanatçının yetkinliği, günümüzde tarih, referans kitapları ve sanat literatüründe geniş çapta tanınmaktadır.

“Oyun Kartları Ustasının gravürleri, Lehrs'in ilgilendiği ilk bakır gravürlerdir. Usta'nın çalışmaları için doğru bir tarih belirleme çabasında, Lehrs, gravürlerdeki figürlerle benzerlikler bulduğu on beşinci yüzyıl Avrupa el yazmalarındaki tüm minyatürleri listeledi (Mainz Devi Kutsal Kitap veya burada ilk kez ele alınan diğer birçok el yazması ve erken Mainz baskısı hakkında bilgi sahibi değildi). Her durumda, minyatürlerin bakır gravürlerden kopya olduğunu ilan etti. Bu sonuca varmasının nedeni, kartların tam setinin 1446 yılına kadar tamamlandığına inanmasıydı. Bu tarihi Brüksel Kraliyet Kütüphanesi'nde bulunan Hainaut Kroniği'nin üç ciltlik bir el yazmasının ilk cildinden yola çıkarak bulmuştu. İkinci cilt 1449'da tamamlandı, üçüncü muhtemelen 1455 civarında tamamlandı. Bu günlük olayların kaydedildiği kitabın ilk cildinde Lehrs, gravür kartlarda da bulunan bir çiçek deseni buldu ve bu zayıf kanıttan, kart setinin 1446 yılına kadar tamamlanmış olması gerektiği sonucuna vardı.”⁹²

⁹⁰ Lehmann-Haupt, H. (1966). Gutenberg and the Master of the Playing Cards. Yale University Press. Sayfa:3

⁹¹ Lehmann-Haupt, H. (1966). Gutenberg and the Master of the Playing Cards. Yale University Press. Sayfa:4

⁹² Lehmann-Haupt, H. (1966). Gutenberg and the Master of the Playing Cards. Yale University Press. Sayfa: 8

Max Lehrs'in yirmi beş yıllık detaylı çalışması, Kuzey Alpler'de bakır gravür sanatının erken dönemlerini belgelemektedir. 1882'de başlayan bu araştırma, Oyun Kartları Ustasının eserlerini inceleyerek, 15. yüzyıl Avrupa el yazmalarıyla gravürler arasındaki benzerlikleri ortaya koymuştur. Lehrs, Brüksel Kraliyet Kütüphanesi'nde bulunan Hainaut Kroniği'nin bir çiçek motifi üzerinden, Oyun Kartları Ustasının kart setinin 1446 yılına kadar tamamlanmış olabileceği sonucuna varmıştır.

“Dev İncil'deki minyatürlerin oyun kartlarından kopyalanamayacağı gözlemi, oyun kartlarının mutlaka İncil'den kopyalandığı anlamına gelmez. Hem Dev İncil'in tezhipçisi hem de ilk bakır oymacı tarafından ortak bir kaynağın kullanılmış olması çok daha olası görünüyor. Model kaynakları içeren kitapların on beşinci yüzyılda yaygın olarak kullanıldığı, Scheller'in son araştırmasının yaklaşık 1400 ile 1460 arasındaki yıllardan kalan en az on dört model kaynakları kitabı listelemesinden kolaylıkla görülebilir.”⁹³

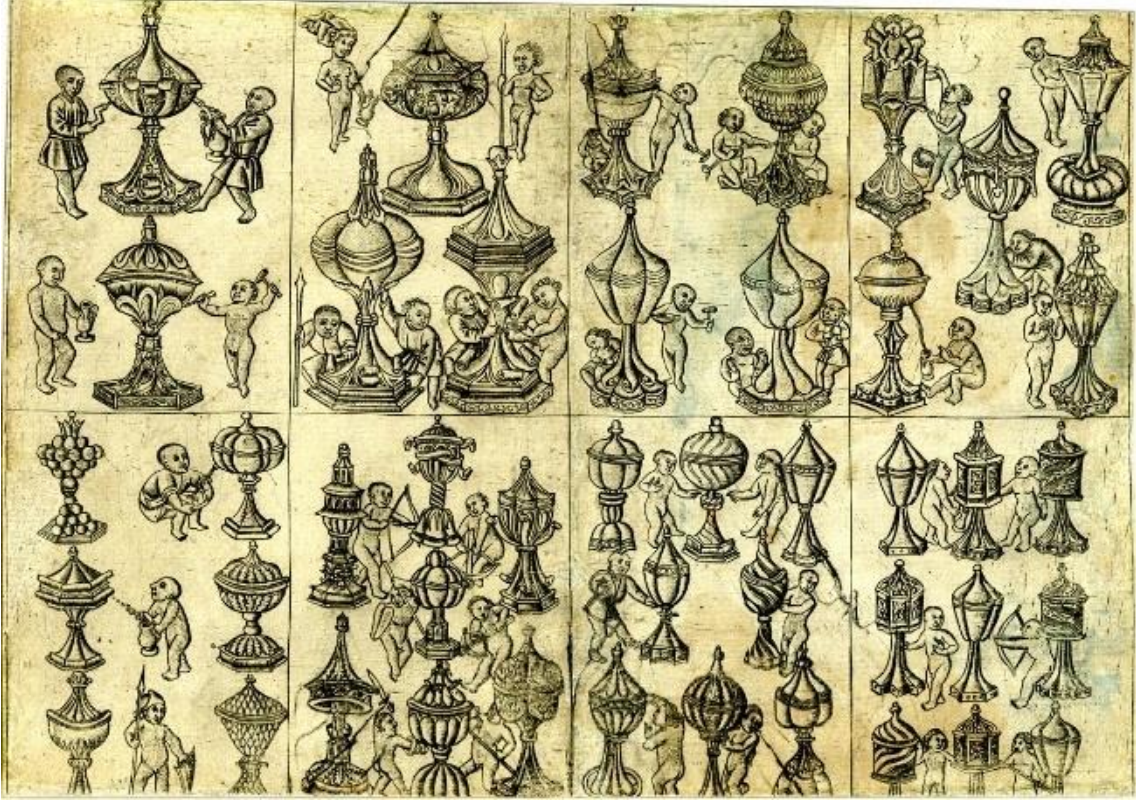
Dev İncil ile oyun kartları arasındaki görsel benzerlikler doğrudan kopyalama yerine ortak bir kaynak kullanımını işaret eder. Dönemin tezhip sanatçıları genellikle model kitaplarından yararlanırdı. Model kitapları 15. yüzyılda yaygın olarak kullanılırdı.

⁹³ Lehmann-Haupt, H. (1966). Gutenberg and the Master of the Playing Cards. Yale University Press.



Görsel 3.47 *The Playing Cards'tan, Master of the Playing Cards'ın Kraliçesi, Gravür, 1435-40, Almanya*
13.5 x 8,9 cm

Oyun Kartlarının Ustası olarak bilinen isimsiz sanatçı, elle boyanmış destelere göre çok daha az maliyetli bir alternatif olan bu gravür kartları üretti. Bunlar bilinen en eski gravür baskı oyun kartlarıdır ve oyulmuş bakır levhalardan yapılmıştır.⁹⁴



Görsel 3.48 *Bandrol Ustası (Master of the Banderoles), kesilmemiş sekiz oyun kartı sayfası, yaklaşık 1470'li yıllar, 192 mm 270 mm. British Museum, Londra, İngiltere*

“Erken Dönem Alman Baskıları konusunda uzman Dr. Max Lehrs'a göre, bu plaka muhtemelen Bandrol Ustası'nın eseridir. Bu sanatçının, yaklaşık 1470 yılında Aşağı Ren bölgesinde çalıştığı düşünülmektedir. Tasarımların genel karakteri İtalyan ilhamı aldığını öne sürüyor ve bu, İtalyan takım işaretlerinin kullanımını açıklayabilir. Verso'nun sol yarısında bir çizim bulunmaktadır.”⁹⁵

⁹⁴ <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/676607>

⁹⁵ https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1896-0501-1163

Bandrol Ustası birçok baskısında bulunan konuşma pankartları nedeniyle bu şekilde adlandırılmıştır.⁹⁶ Yaklaşık 1462-1500 yılları arasında Hollanda'nın doğusunda yaşamıştır. Erken dönem baskı sanatçılarından biridir. Üretimini çoğu, panolara yapıştırılmak veya kitaplara eklenmek üzere, gelişmekte olan baskı pazarı için tasarlanmış dini ve dekoratif görsellerden oluşmaktadır. Bandrol Ustası'nın çalışmaları, oyun kartlarının Avrupa'ya ilk ulaşmasının yakın bir döneminde gerçekleştiği için, bu kartlar onların başlangıç dönemine dair değerli bilgiler sunmaktadır.⁹⁷

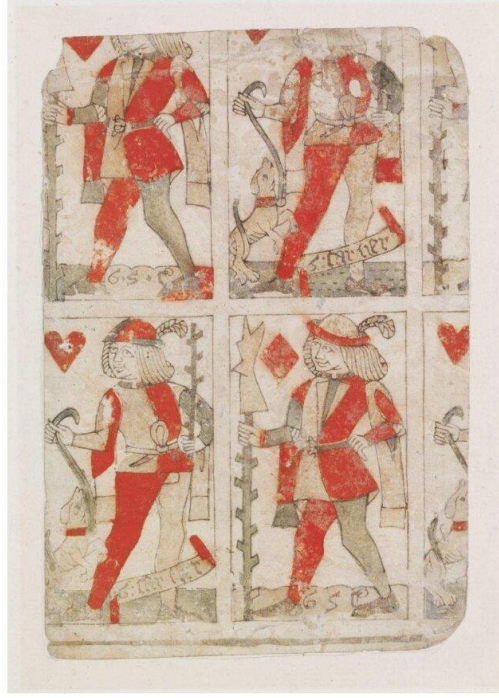


Görsel 3.49 *Oyun Kâğıdı, Gravür, Vahşi Kadın ve Tek Boynuzlu, 15.yüzyıl, Master E.S. Almanya*

⁹⁶ <https://www.britannica.com/biography/Master-of-the-Banderoles>

⁹⁷ <https://www.wopc.co.uk/netherlands/master-of-the-banderoles>

Oyun Kartlarının Ustası'nın ardından gelen bir başka baskiresim sanatçısı Usta E.S.'dir.⁹⁸ Usta E.S.'nin Oyun Kartlarının Ustası ile aynı bölge olan güneybatı Almanya'dan geldiği düşünülür. Oyun Kartlarının Ustası'nın eserlerinden açıkça etkilendiği düşünülmektedir. Çizgi oymaları, özellikle kesişen çizgiler kullanımı ve tonal etkinin inceliği ile bilinir. Oyun kartları ve dini konularda 300'den fazla baskı üretmiştir. Eserlerinin birçoğunu E.S. olarak imzaladığından Usta E.S. bilinir.⁹⁹



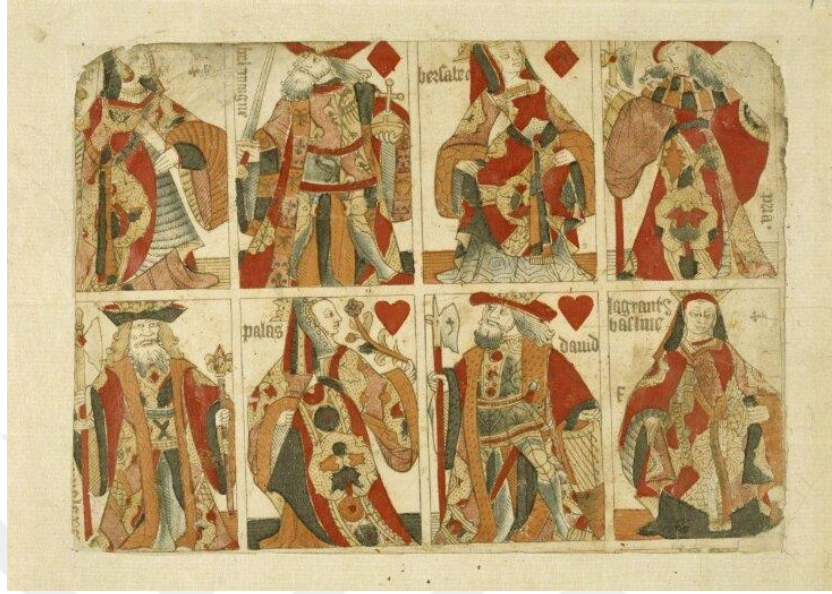
Görsel 3.50 Kesilmemiş bir oyun kâğıdı parçası, baskı, 1490-1500, Gilles Savouré, Lyon, Fransa

Görsel 3.50'deki oyun kartı, aynı zamanda Karo Valesi'nin üç resmi ve Kupa Valesi'nin üç resmi ile basılmış daha büyük bir kâğıdın parçasıdır. Oyun kartı üreticileri için birkaç kartı tek bir kâğıt üzerine basıp onları bir şablon aracılığıyla boyadıktan sonra kâğıdı kartlara kesmek, kartları tek tek basıp boyamaktan daha ucuzdu. 500 yıldan fazla bir süre öncesine ait olmasına rağmen, bu kart hala Karo Valesi ve Kupa Valesi olarak

⁹⁸ <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/697454>

⁹⁹ <https://www.britannica.com/biography/Master-E-S>

tanınabilir. Bu, tasarımın temel unsurlarının yüzyıllar boyunca ne kadar sabit kaldığını gösterir.¹⁰⁰



Görsel 3.51 Oyun Kartları, Ahşap baskı üzerine şablon renklendirme, erken 16. Yüzyıl, Durand, F., Fransa 18.9cm'e 27.6cm

¹⁰⁰ <https://collections.vam.ac.uk/item/O71945/part-of-an-uncut-sheet-print-savouré-gilles/part-of-an-uncut-sheet-print-savouré-gilles/>



Görsel 3.52 *Francesco Franco ,10 Adet Koz Kartı, Elle Boyanmış Ahşap Baskı, 1600, Fransa*



Görsel 3.53 *Francesco Franco, 10 Adet Koz Kartı (Siyah Beyaz), Ahşap Baskı, 1600, Fransa*

Kesilmemiş 10 adet koz kartının bulunduğu, ahşap baskı yapılmış iki kâğıtta benzer tasarımları içerir. Francesco Franco tarafından yapılmış iki ayrı kalıp birbirleriyle

aynı dönemde yapıldığı düşünülür.¹⁰¹ Vale Kartının üstünde FRBNSCE FRENC ifadesi yazıldığı okunabilir.



Görsel 3.54 Oyun kartları için baskı bloğu Hamburg, fotoğraf 2012, Orijinal tarihi belirsiz, Anonim

¹⁰¹ <https://www.britishmuseum.org/collection/image/848842001>



Görsel 3.55 *Oyun Kartı, Zillerin Valesi, Ahşap Oyma, Peter Flötner. 1535-40, 92mm'ye 56mm Almanya*

Oyun kartları dönemlerinin sanat akımlarının grafik yansımalarını taşırlar. Bu açıdan On altıncı yüzyıl maniyerizmi, Flötner'in oyun kartlarında kendine yer bulur. Bu kartların sanatsal olarak önemi bir oyun kartından çok küçük ahşap baskılar koleksiyonu olarak görülebilir.¹⁰²

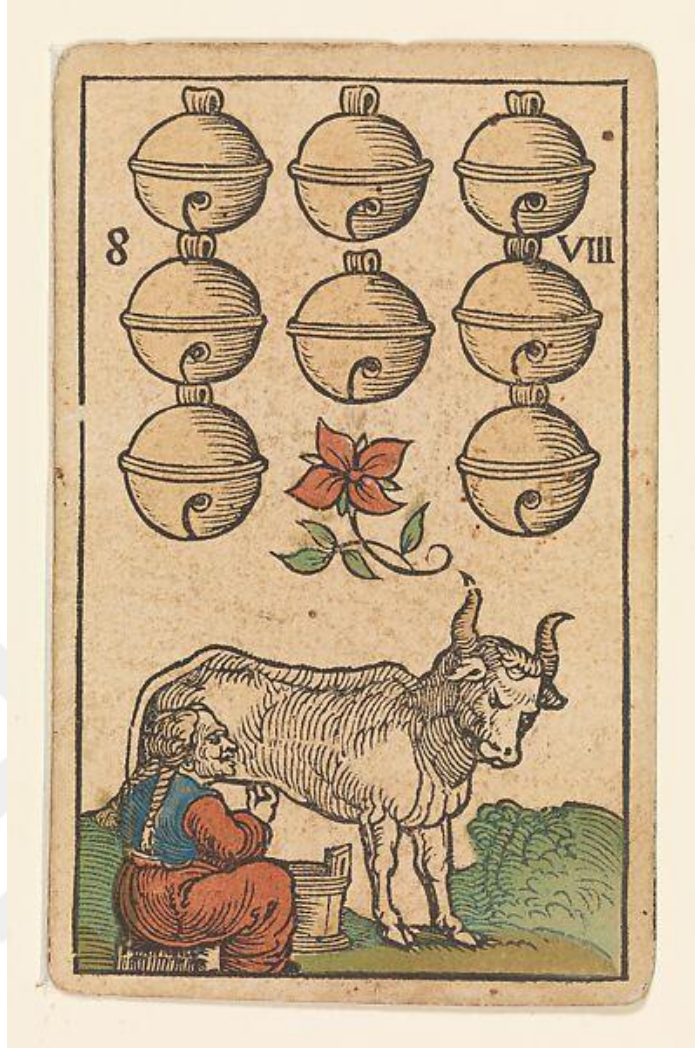
¹⁰² Wynne, M. G., & Mayor, A. H. (1973). The art of the playing card. The Yale University Library Gazette, 47(3), 97-109. Sayfa: 12



Görsel 3.56 Peter Flötner'in Oyun Kartlarından Kupa Takımı, 1540, Almanya 10.5 x 5,9 cm Almanya

Peter Flötner, çağdaşlarına kıyasla nispeten daha az sayıda ahşap baskı üretmiştir. Ancak bunlar arasında Reform Sonrası Almanya'da yapılmış en çarpıcı kart destesi de bulunmaktadır. Kartlar el ile boyanmış ve altınla süslenmiştir. Flötner oyun kartlarının görsel bir polemik olarak kavramını tam anlamıyla kullanarak dünya görüşünü aktarmıştır.¹⁰³

¹⁰³ <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/704742>



Görsel 3.57 Hans Schäufelein, *Oyun Kartları*, Şablonla renklendirilmiş kâğıt üzerine ahşap oyma, Almanya 1535, 9.5 x 6 cm

Hans Schäufelein, 1503 veya 1504'ten 1507'ye kadar Albrecht Dürer'in atölyesinde çalışmıştır. Schäufelein, iki yüzden fazla ahşap oyma gravür üretmiştir.¹⁰⁴ Dürer'in üç önemli öğrencisinden biri olan Schäufelein Dürer'in sanatsal mirasını sürdürdü.

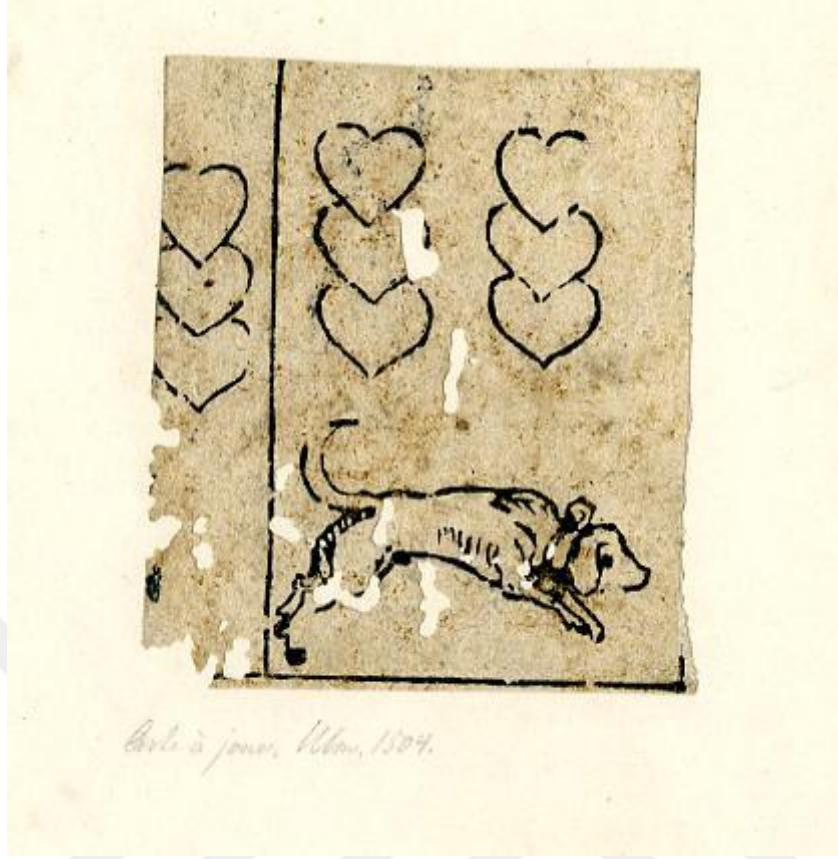
¹⁰⁴ <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/676604>



Görsel 3.58 Jean Genevov, *Kart Oyunu Koz Kartları*, Ahşap Baskı, 1575-1600, 96mm 60mm, Fransa

Her sıradaki merkezi figürde bir Vale kartı, "Jehan Genevov" adının yazılı olduğu bir parşömen taşır.¹⁰⁵ Bu sayede kartların kimin tarafından basıldığı bilinmektedir.

¹⁰⁵ <https://www.britishmuseum.org/collection/image/848931001>



ba

Görsel 3.59 Zaunberger(?), Kupa Altılısı altında koşan bir köpek, Ahşap Oyma, 1590-1600, Almanya, 82mm 55mm

Kart üretimi için kullanılan teknikler, ilk kitapların basımında kullanılanlarla benzerdir. Nemli kâğıt, lamba isinden yapılan ve nişasta ile karıştırılan bir mürekkeple hafifçe boyanan bir blok üzerine yerleştirilir. Kraliyet kartlarının renklendirilmesi için yağlı boylarla boyanmış ve çeşitli renklerin uygulanması için kesilmiş kâğıt şablonlar kullanılır.¹⁰⁶

¹⁰⁶ <https://www.wopc.co.uk/playing-cards/manufacture>



Görsel 3.60 *Nicolas Marie Gatteaux, Oyun kartı, Sinek Papazı, Gravür üzerine elle boyama, 1813, Fransa, 82mm 54mm*



Görsel 3.61 *Nicolas Marie Gatteaux, Oyun kartı, Sinek Kızı, Gravür üzerine elle boyama, 1813, Fransa, 82mm 54mm*



Görsel 3.62 *Nicolas Marie Gatteaux 'un Tarzında, Oyun kartı, Sinek Valesi, Gravyür üzerine elle boyama, 1813, Fransa, 82mm 54mm*

Bir madalya ustası olan Nicolas Marie Gatteaux 1781'de Krala Madalya Yapıcı olarak seçildi, Napolyon tarafından oyun kartları için klasik nitelikte yeni tasarımlar yapması için görevlendirildi. Bu tasarımlar iki yıl boyunca kullanıldı, daha sonra geleneksel desene daha yakın bir başka tasarım tanıtıldı.¹⁰⁷

¹⁰⁷ <https://www.britishmuseum.org/collection/term/BIOG28510>



Görsel 3.63 *Paris'teki Place Dauphine'de oyun kâğıdı imalatı, 1680 civarı, Fransa, 17. Yüzyıl*

Litografi, 1796 yılında Alman sanatçı Alois Senefelder tarafından icat edilen bir baskı yöntemidir. Bu yöntem, yağlı bir mürekkep ve suyun birbirini reddetme özelliğini kullanarak görüntülerin taş veya metal plakalar üzerine basılmasına dayanır. Litografi, özellikle renkli baskılar için oldukça uygun bir teknik olup, detaylı ve renkli sanat eserlerinin kopyalarını ekonomik bir şekilde üretmekte kullanılmıştır.¹⁰⁸ Litografi sayesinde oyun kartlarında detaylı renkler içeren tasarımlar basılmaya başlamıştır.

¹⁰⁸ <https://www.britannica.com/technology/lithography>



Görsel 3.64 Chas Goodall & Son tarafından üretilen, Kraliçe Victoria'nın Elmas Jübile'sini anan "Viktorya dönemi" oyun kartları, 1897. İngiltere

“Kraliçe Victoria'nın Elmas Jübilesi ve yeni bir yüzyılın başlangıcı, bir dizi güzel basılmış anma destesi ile denk geldi. Bu dönemde, Goodall & Son, özellikle kromolitografi kullanarak genellikle 12 ayrı renk kullanarak süslü ve renkli kartlar ve arka tasarımların önemli bir çıktısı üretiyordu. Eşit derecede renkli takvim ve almanak serileri ortaya çıktı, ayrıca Noel ve Yılbaşı tebrik kartları da vardı. Reklam desteleri de daha popüler hale geliyordu.”¹⁰⁹

Litografi ile basılmış kartların renklerinin örnek olarak Kraliçe Victoria'nın Elmas Jübilesi kart destesini ele alabiliriz.

¹⁰⁹ <https://www.wopc.co.uk/goodall/victoria-diamond-jubilee>

3.2.1. Günümüz Oyun Kartlarında Baskıresim Etkisi

Baskıresimin oyun kartlarının üzerindeki etkisi, baskıresimin kattığı estetik değerden, üretim tekniklerine kadar geniş bir yelpazede görülmektedir. Sanatçıların yaratıcılıklarını kart üretimi yoluyla kullanmaları sağlayan baskıresim kartların her birine özgün bir görünüm kazandırır. Ayrıca kart ustalarının sınırlı sayıda özel baskılar yapmasına veya belirli temalar etrafında koleksiyonlar oluşturmaya imkân verir. Bu da koleksiyonerler ve hobi sahipleri arasında kartların daha fazla ilgi görmesine ve değerlendirilmesine yol açar. Baskıresim sanatı oyun kartlarının başlangıcından itibaren etkili olmuştur. Bu etki sayesinde oluşan estetik ve kültürel değerler, dijital çağda da korunmaktadır. Bu durum, kart oyunlarının sadece oynanış biçimlerinin değil, aynı zamanda görsel sunumlarının da nasıl algılandığını ve değerlendirildiğini değiştirmektedir. Bu yüzden günümüzde oyun kartları hem sanatsal hem de kültürel bir obje olarak önemini korumaktadır.

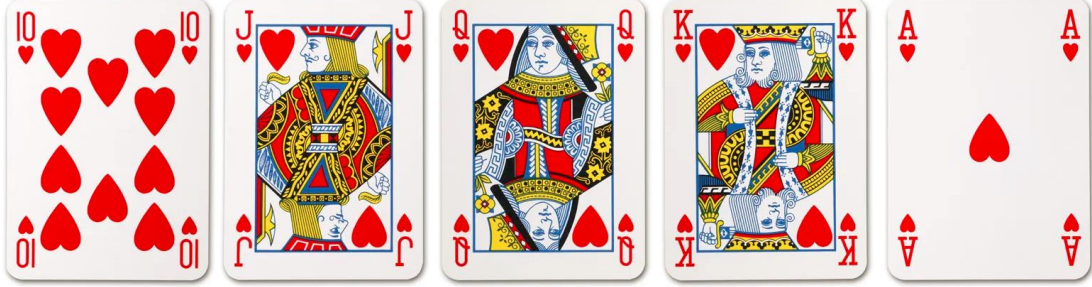


Görsel 3.65 Günümüzde Türkiye’de Popüler bir Oyun Kâğıdı Destesi, Dijital baskı, üretim; 2000’ler sonrası, Türkiye, Tasarım; Ceneviz Deseni, E. Pignalosa, Napoli, 1950 dolayları

Türkiye’de Anglo-Amerikan tipi kartlardan ziyade en çok kullanılan oyun kartları Belçika/Ceneviz tipi kartlardır.¹¹⁰ Bu Belçika/Ceneviz tipi oyun kartları, 19. yüzyılın sonlarında Grimaud tarafından üretilen Fransız Paris desenine dayanmaktadır, ancak alışlagelmiş mavinin yerini Türkiye’de yeşil almıştır. 2000’lerde Türkiye’de popüler olan

¹¹⁰ <https://www.wopc.co.uk/france/genoese-pattern>

Belçika/Ceneviz tipi kartlar, bugün yerini yavaş yavaş Anglo-Amerikan modeline bırakmaktadır.¹¹¹



Görsel 3.66 Amerikan Tipi Günümüz Destesinden Oyun Kartları örneği, Dijital Baskı, ABD Oyun Kartı Şirketi, 21.yy. Amerika



Görsel 3.67 Üst Sıra (soldan sağa): 1) On beşinci yüzyıl Fransız. 2) Geç 15./erken 16. yüzyıl Anglo-Fransız. 3) 16. yüzyıl İspanyol. 4) 17./18. yüzyıl Fransız

. Alt Sıra: 17. yüzyıldan- 19. yüzyıla kadar İngiliz kartları.

Çeşitli dönem ve yerlerden sekiz farklı Kupa Kralı versiyonu, modern standart oyun kartlarındaki Kupa Kralı'nın geç orta çağ tasarımından türetildiğini göstermektedir.¹¹²

¹¹¹ <https://www.wopc.co.uk/hungary/artex/artex-for-turkey>

¹¹² <https://www.wopc.co.uk/playing-cards/suicide-king>

Oyun kartlarındaki resimli figürler başlangıçta tam boy olarak çizilirdi. 19. Yüzyıldaki çift taraflı ve sadece üst kısmı görünen figürler ortaya çıktı. Figürlerin bu şekilde tasarlanmasının sebebi oyuncuların resimli figürlerden baş aşağı duranları içgüdüsel olarak çevirmelerinden dolayı rakiplerin ellerindeki kartları anlıyor olmasıydı. Yüksek puanlı kartların bu dezavantajı ortadan kaldırmak için çift taraflı kartlara geçildi. Ancak bazı tasarımlar hala estetik olarak tam boy figürleri tercih etmektedir.

19.yüzyılda eklenen başka bir önemli tasarımda kartların numaralarının ve şekillerinin üst köşeye basılmasıdır. Bu sayede oyuncular kartları ellerinde yelpaze gibi açarak, sıkı bir şekilde tutabiliyordu.¹¹³



Görsel 3.68 *Maça Kızı, Dali'nin Oyun Kartları Serisi, Salvador Dali, Litografi, 1972, 36.2 x 23.5cm*

¹¹³ <https://www.britannica.com/topic/playing-card/National-decks>



Görsel 3.69 Salvador Dali, Dali'nin oyun kartları, 1970'ler Salvador Dali, Litografi, 1972,

20. yüzyılın önde gelen sürrealist sanatçılarından Salvador Dali, 1972 yılında kart oyunları litografi serisini üretmiştir. Dali bu kart serisinde kendine has sürrealist üslubunu kullanmıştır. Kartlarda eriyen saat gibi Dali ile özleşmiş “Kort kartları Fransız 'Paris'

modeline dayanmaktadır.”¹¹⁴ birçok imge kullanılmıştır. Dali’nin bu eserlerinde geleneksel Fransız kart tasarımlarından ilham aldığı görülür. Ayrıca sanatçı desteyi oluşturan kartların litografi baskılarını 1972 yılında üretmiştir.

“1960’ların sonunda, etkili sürrealist sanatçı Salvador Dalí (İspanyol, 1904-1989), Fransız baskı firması Draeger Frères ile 17 tasarım üretmek üzere iş birliği yaptı ve bu tasarımlar sınırlı sayıda üretilen oyun kartları olarak piyasaya sürüldü. Kısa bir süre sonra, Dalí bu tasarımları vurgulayan litografiler oluşturdu.”¹¹⁵



Görsel 3.70 Cary Koleksiyonu’ndan tarot kartları, Anonim, Milan’da yaklaşık 1500lü yıllarda basılmış.
İtalya

Tarot kartları için en eski örneklerle bakacak olursak Rönesans dönemi gelişen dünya görüşünü içeren çizimler içerdiklerini görürüz. Resimli kartlar evrensel ilkeler üzerine benzetmelerden oluşuyordu. Çizimler desteden desteye değişiklik gösterebilmektedir çünkü kartın nasıl tasvir edildiği oyundaki değerini değiştirmiyordu. Kartların resmedilme biçimi genellikle ahlaki bir öğreti üzerinedir. Günümüzde fal

¹¹⁴ <https://www.wopc.co.uk/spain/salvador-dali>

¹¹⁵ <https://springfieldmuseums.org/exhibitions/card-tricks-salvador-dali-art-playing-cards/>

bakma yönüyle popülerleşen Tarot kartları, 18. Yüzyıla kadar fal bakma amacıyla popüler olarak kullanılmamış, iskambil destesi gibi kart oyunları oynamak amacı ön plandadır.



Görsel 3.71 Jean-Baptiste Madenié, Tarot de Marseille, Dijon 18.yüzyılın başları, Fransa

On sekizinci ve on dokuzuncu yüzyılda Tarot, büyü ve fal bakma amacıyla kullanılması yaygınlaştı ve günümüzde Tarot destesi ile bağlaşan fikirler bu tarihlerde oluştu. Fal bakmak amacıyla ilk deste 1789 yılında Etteilla tarafından oluşturuldu.¹¹⁶

Günümüzde Dünyada ve Türkiye’de popüler olarak kullanılan Tarot kartlarının illüstrasyonu ile Pamela Colman Smith tarafından 1909 yılında yapılmıştır.¹¹⁷ Bu tarot destenin üretimi için Litografi tekniği kullanılmıştır.¹¹⁸ Çeşitli sanatçılar tarafından dijital baskının imkanlarıyla da farklı tasarımlar yapılmakta ve insanlar tarafından kullanılmaktadır. Kartların tarihsel estetik evriminde büyük etkisi olan baskıresim günümüzde popüler tasarımlarda etkisini göstermektedir.

¹¹⁶ <https://www.museum-tarot.org/p/top-10-most-attractive-tarots-deck-in.html>

¹¹⁷ O'Connor, E. F. (2017). We Disgruntled Devils Don't Please Anybody: Pamela Colman Smith, The Green Sheaf, and Female Literary Networks. *Women's Writing*, 24(3), 278-293. Sayfa 78

¹¹⁸ <https://marykgreer.com/2011/07/13/how-tarot-decks-are-made/>



Görsel 3.72 *Günümüz, Türkiye’de popüler Tarot destesi, Asılan Adam kartı, Tasarım Pamela Colman Smith*

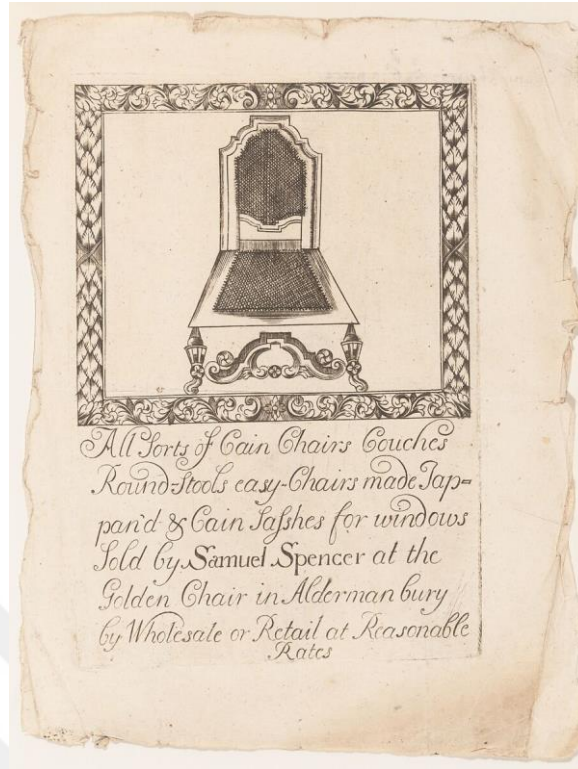
3.2.2. Ticari Kartvizitlerden Koleksiyonluk Kart Oyunlarına

Ticari kartlar tarihte işletmelerin hizmetlerini veya ürünlerini tanıtmak için kullandıkları kartlardır. 17. yüzyılda basılmaya başlanan ticari kartlar 18. ve 19. yüzyıllarda giderek daha popüler hale gelmiştir. Ticari kartlar sıklıkla çeşitli görseller ve tasarımlar içerirlerdi. Bu kartlardaki görseller yalnızca ticari şirketin tanıtılması amacıyla değil, aynı zamanda estetik bir amaca da hizmet ederdi. Bu estetik kaygı ticaret kartlarını zamanla koleksiyonluk eşyalar haline getirirdi. Bu kartlar insanların bir şeyi tamamlamaktan aldığı haz üzerine koleksiyonlar yapmasını sağladı. Birçok insan hobi olarak nadir veya özel takas kartlarını aramaya başladı. Bu arayış kişiler arasında bu kartların takasının yapılmasına sebep oldu. İnsanlar ellerinde olmayan ya da daha hoşlandıkları kartlar için ellerindeki kartları takas yaparlardı. Daha sonrasında (Trading Card) Koleksiyon Kart Oyunlarına evrilen bu kartlar. Kartların tasarlanışına göre içerdikleri belli kurallar ve özelliklerde oyunlar oynamak için kullanılmaktadır.



Görsel 3.73 Murray & Lanman Florida Water Cologne'un reklamını yapan taş baskı, kromolitografi

12 x 9 cm. ticari kart, 1881, Amerika



Görsel 3.74 Aldermanbury'deki Altın Sandalyede Samuel Spencer'in Ticari Kartı, Cain Sandalyeleri, Samuel Spencer (İngiliz, 17. yüzyılın sonları – 18. yüzyılın başları), Gravür, 23 × 17,2 cm¹¹⁹

Erken ticari baskılarda neredeyse sadece bakır plaka gravürleri kullanılmış, daha sonra kromolitograflar ticari kartlara renk katmıştır. Birçok kişi bu ticari kartların, gazeteler gibi büyük baskı makinelerinde basıldığını düşünse de küçük el presleri veya kart presleri işi daha hızlı ve ucuz hale getirmiştir. Bu durum ticari kartların kullanımını sadece zengin iş sahibi için değil aynı zamanda küçük işletme sahipleri için de uygun fiyatlı hale getirmiştir.¹²⁰

¹¹⁹ <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/382572>

¹²⁰ <https://www.americanantiquarian.org/tradecards.htm>



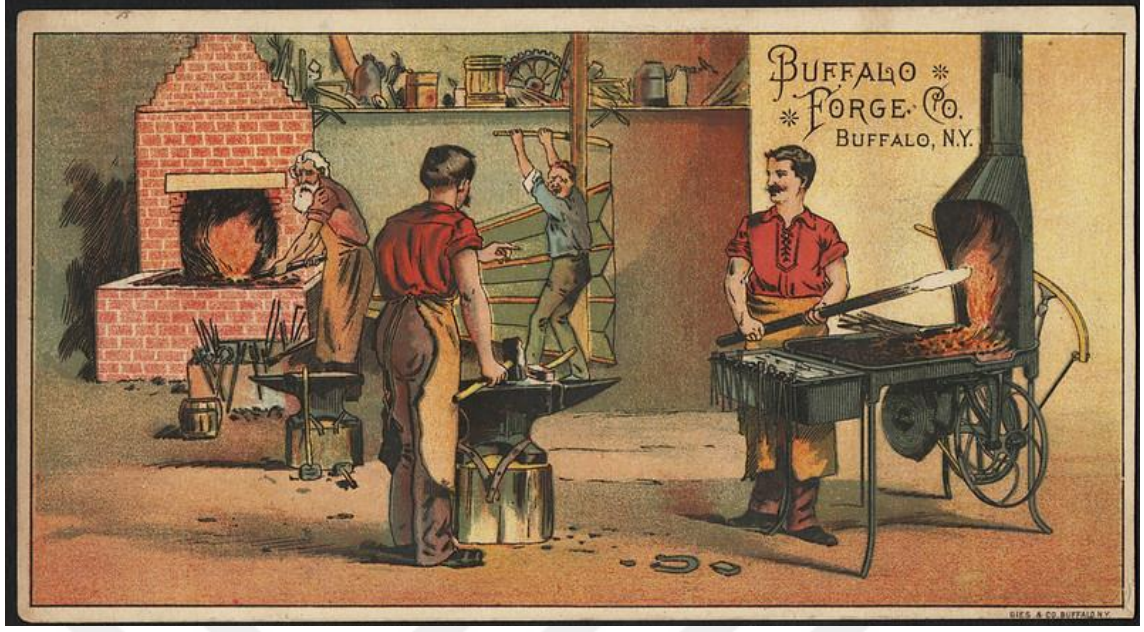
Görsel 3.75 Liebig koleksiyonu, *Liebig Meat Extract Tanıtım kartları*, kromolitografik süreci gösteriyor, 1880'li yıllar (1880 -1875) yeni seri 1990 – 2000'li yıllar arasında tekrar üretilmiştir; Amerika

Liebig koleksiyonu, gıda şirketi Justus von Liebig'i tarafından dağıtılan bir dizi kromolitografik baskıya atıfta bulunur. Bu baskılar ilk olarak 19. yüzyılın sonlarında tanıtılmış ve şirketin et ekstraktı ürünlerini tanıtmak amacıyla tasarlanmıştır. Liebig kartları, yüksek kaliteli kromolitografik baskıları ile ayırt edilir. Liebig koleksiyonu, en büyük ticari kart koleksiyonlarından biridir.¹²¹

Kromolitografik görüntüler, her rengin ayrı ayrı basılması ve ardından bu renklerin üst üste konularak tam renkli bir baskı oluşturulması ile üretilir. Görsel 2.6'daki Ticari Kart kromolitografik süreci göstermektedir.¹²²

¹²¹ <https://www.hobbytime.org/index.php/en/liebig-en-gb>

¹²² <https://rmc.library.cornell.edu/tradecards/exhibition/how/index.html#modalClosed>



Görsel 3.76 Boston Halk Kütüphanesi, Buffalo Forge Co. Kromolitografi, 9x15cm. yaklaşık olarak 1870-1900, Amerika

Renkli litografilerden oluşan Viktorya dönemi ticari kartlar, 19. yüzyılın sonlarında kullanılmaktaydı. Bu minyatür afişler, bir kartpostal boyutunda olup, geç Viktorya döneminde büyük sergilerde hatıra olarak dağıtılmıştır. Mağazalarda, satış tezgahlarına müşterilerin alması için konulmuş ve sokaklarda dağıtılmıştır. Boston Halk Kütüphanesi'nin Baskı Departmanı, bu Viktorya reklam ticari kartlarının neredeyse 4.000'ine ev sahipliği yapmaktadır.¹²³

¹²³ https://www.flickr.com/photos/boston_public_library/collections/72157631535721992



Görsel 3.77 *Pikachu, 'Gri Keçe Şapkalı Otoportre'den esinlenmiş Pokemon Kartı, Naoyo Kimura, The Pokémon Company International, ©2023 Pokémon / Nintendo / Creatures / GAME FREAK¹²⁴, Van Gogh Müzesi, Hollanda,*

Koleksiyon kart oyunları oyuncuların birbirleriyle yarıştıkları önceden belirlenmiş kurallarla oynanan kart oyunlarıdır. İskambil oyunlarından farklı olarak tek bir ortak destenin oyuncuları dağıtılmasıyla değil, oyuncuların kişisel desteleriyle oynanan bir kart oyunudur. Dolayısıyla oyun şans veya yeteneğin yanı sıra kimin daha uyumlu veya daha güçlü kartlara sahip olduğuyla da ilgilidir. Kimi zaman kartların değeri güçlerine göre değişirken, bazı güçsüz veya oynanmayan kartlar koleksiyon değerleri dolayısıyla oldukça değerli olabilir. Magic: The Gathering, Pokémon Kart Oyunu ve Yu-Gi-Oh! gibi oyunlar, popüler koleksiyonluk kart oyunları arasında yer alır.

¹²⁴ <https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/collaborate/van-gogh-museum-brand-licenses/collaboration-license-partners/van-gogh-museum-x-pokemon>



Görsel 3.78 Yu-Gi-Oh! Mavi Gözlü Beyaz Ejder Kartı, Dijital Baskı, Konami ,1998, Orijinal tasarım:
Japonya, İngilizce Baskı: Amerika



Görsel 3.79 Magic: The Gathering, Wizards of the Coast, Oyun Kartı, Dijital Baskı, 1995, Fransa,
Almanya ve Amerika’da üretildi.

“Oyuncular, oyun destelerini oluşturmak için kart koleksiyonlarını genişleterek şanslarını artırabilirler. Yetenekli bir oyuncu belirli bir stratejiyi tercih edebilir, ancak bu yaklaşımı destekleyen daha fazla kart, sonunda oyuncuya fayda sağlayacaktır. Adanmış oyuncular kart satın

aldıkça, kartları sakladıkça, kartları takas ettikçe ve daha fazla kart satın aldıkça, koleksiyonluk kart oyunu türü doğmuş oldu.”¹²⁵

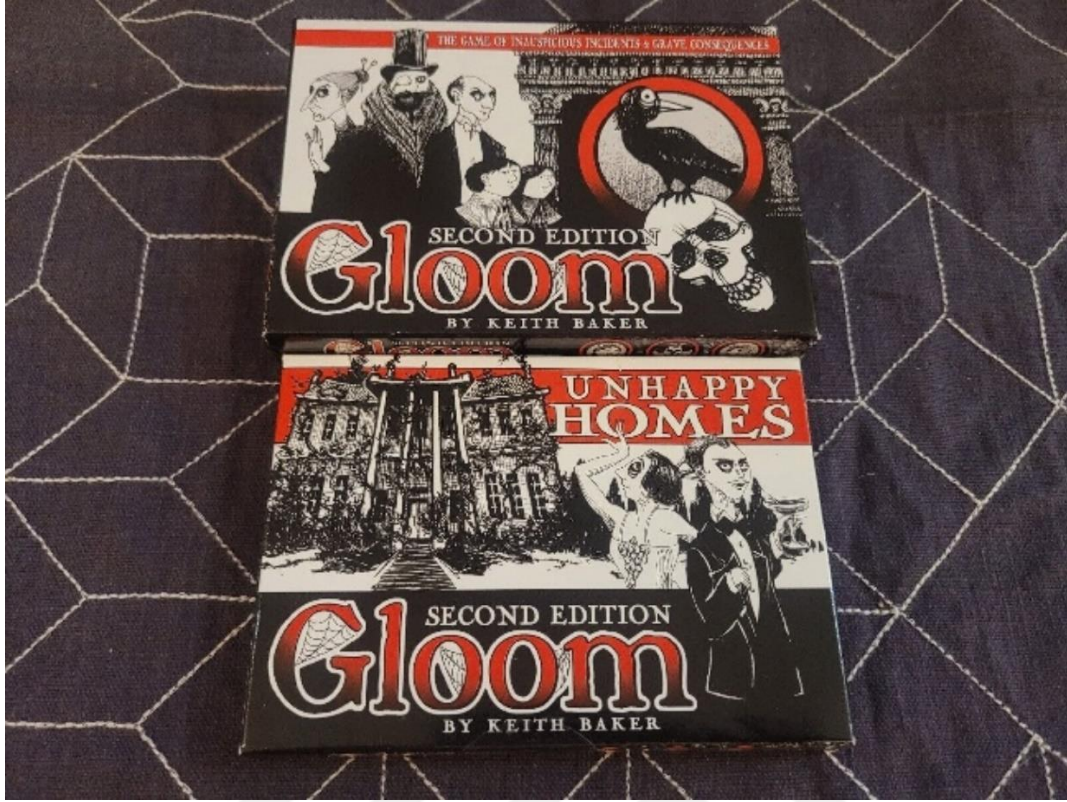
3.3. Oyunlarda Günümüze Kalan Baskıresim Mirası

Dijitalleşmenin hızla ilerlediği bu çağda, geleneksel el yapımı sanat formları oyun tasarımlarında eskisi kadar yaygın kullanılmamaktadır. Bu durum, baskıresim sanatının oyun endüstrisindeki rolünün azalmasına neden olmaktadır. Ancak, bu durumun baskıresim sanatının günümüz oyunlarında hiç yer almadığı anlamına gelmemektedir. Aksine, bu baskıresim hala oyunların görsel estetiğinde esin verici bir rol oynamaktadır.

Ahşap baskı, gravür ve litografi gibi baskıresim teknikleri birçok modern masaüstü oyununda görsel ilham kaynağı olmuştur. Ayrıntılı çizgiler ve kendine özgü estetikleriyle bilinen baskı eserlerin tarzına günümüz masaüstü oyunlarında rastlanmaktadır. Bu tarzlardan yararlanan oyunlar genellikle derinlik, tarih ve sanatsal zenginlik duygusu yaratmak için kullanılır.

Gloom isimli kutu oyununda 16. ve 17. yüzyıl Avrupa'sının karanlık ve gotik gravürlerini andıran bir estetikle tasarlanmıştır. Kartlarda ve oyun kutusunun üzerindeki çizimler, ince detaylar ve belirgin hatlarla karakterize edilen, yüksek kontrastlı siyah-beyaz grafikler kullanılarak oluşturulmuştur.

¹²⁵ <https://www.museumofplay.org/toys/magic-the-gathering/>



Görsel 3.80 *Gloom* Oyunda kullanılan Baskiresim Esinlenmeli Kutu Tasarımı, 2005, Tasarımcı: Keith Baker, Sanatçılar: Michelle Nephew, J. Scott Reeves, Todd Remick, Yayıncı firma: Atlas Games,

Gloom 2005 yılında Keith Baker tarafından tasarlanan ve Atlas Games tarafından yayımlanan bir masa üstü kutu oyunudur.¹²⁶

¹²⁶ <https://atlas-games.com/gloom/>



Görsel 3.81 *Gloom Oyunundaki Kartlara Örnek*

Gloom'un bilgisayar versiyonunda da oyunun orijinal masa üstü oyunundaki benzersiz görsel estetiği korunmuştur. Hem tarihsel baskıresim sanatının unsurlarını hem de Gloom'un ikonik stilini modern teknolojinin olanaklarıyla birleştirerek, oyun deneyiminin özgünlüğünü ve sanatsal bütünlüğünü korur.



Görsel 3.82 *Gloom Oyununun Dijital Versiyonu, Sky Ship Studios, 2018*

Modern masaüstü oyunlarının üretimi genellikle geleneksel baskıresim yöntemlerinden gelişen baskı süreçlerini içerir. Oyun tahtaları, kartlar ve jetonlar kökenlerini geleneksel baskı sanatına kadar uzanan gelişmiş baskı teknolojilerine dayandırır. Magic: The Gathering, Yu-Gi-Oh, Pokemon gibi kartlar, tarihi baskıresim sanatının titiz işçiliğinden gelen bir gelişmiş kültür ile günümüz baskı teknikleri kullanılarak üretilmektedir.

"Baskı tesislerinde, kartların renklerini kontrol etmek için bir prova sayfası basılır. Ayarlamalar yapıldıktan sonra, her renk için (sekiz renge kadar) ana plakalar oluşturulur. Bu plakalar, kartları basmak için mürekkebe batırılır. Kartlar, 36,5 milyon dolarlık ve 36,5 metre uzunluğundaki baskı makineleri kullanılarak basılır. Her baskı makinesi günde 26,62 milyon Pokemon kartı, yani 220.000 çift taraflı sayfa üretebilir. Kartlar, bir arada bir sayfa üzerine basılır, her sayfa, 11 x 11 karttan oluşur, yani toplamda 121 kart bulunur."¹²⁷



Görsel 3.83 *Pokemon Kartlarının Üretim Sürecinden Bir Fotoğraf*

Baskıresim sanatı, sınırlı sayıda edisyonlar ve sanatçı baskılarıyla uzun bir geçmişe sahiptir. Aynı şekilde, modern masaüstü oyunları da koleksiyonluk ve sınırlı sayıda üretimlere bazen yer verir. Bir kalıptan sınırlı sayıda baskı üretme geleneğini

¹²⁷ <https://www.pokebeach.com/2022/09/internal-tpci-video-showing-how-pokemon-cards-are-designed-and-printed>

yansıtarak, ürünün değerini ve ayrıcalığını artırılmaktadır. Böylece koleksiyoncular el işçiliği ve sanatsal değeri takdir ederek bu sınırlı sayıda üretilen sürümlere ilgi duymaları sağlanmaktadır. Scythe¹²⁸ ve Catan¹²⁹ gibi popüler oyunlar, koleksiyonculara hitap eden, geliştirilmiş sanat eserleri ve yüksek kaliteli malzemelerle donatılmış özel sürümler piyasaya sürmüştür.



Görsel 3.84 Scythe Kutu Oyun, 2016, Oyunun Masa Üstüne Kurulmuş ve Oynamaya Hazır Bir Görüntüsü, Tasarım; Jamey Stegmaier ve Morten Monrad Pedersen Sanatçı; Jakub Rozalski, Yayımcı; Stonemaier Games

Teknoloji geliştikçe oyunlar farklı ve çeşitli bir ortalarda karşımıza çıkmaya başlamıştır. Bilgisayar oyunlarının kökenleri ve gelişmeleri masa oyunlarının ilkelerinden ve mekaniğinden derinden etkilenecek ortaya çıkmıştır. Satranç ve damanın dijital versiyonları gibi ilk bilgisayar oyunları daha karmaşık ve yenilikçi bilgisayar oyunlarının geliştirilmesine zemin hazırlamıştır. Bilgisayar oyunları kendilerine özgü özellikleri ile ayrı bir medya olarak öne çıkarken, evrimleri geleneksel masa oyunlarının ilkelerine ve mekaniklerine derinlemesine kök salmıştır. Bu sebepten dolayı günümüz oyunlarında baskıresim estetiğini masa üstü oyunlarında olduğu gibi bilgisayar oyunlarında da görmekteyiz.

¹²⁸ <https://boardgamegeek.com/thread/1619003/a-look-in-the-box-scythe-collectors-edition>

¹²⁹ <https://boardgamegeek.com/image/98486/catan-3d-collectors-edition>

Örneğin Pentiment oyunu, özellikle 16. yüzyıl Avrupa'sının el yapımı kitap sanatından ve baskıresim tekniklerinden ilham almıştır. Baskıresim sanatının kullanımı, oyunun grafiklerinde ve kullanıcı arayüzünde kendini gösterir; özellikle, karakter portreleri, çevre tasarımları ve metin kutuları gibi öğelerde bu teknikler belirgin bir şekilde öne çıkar. Bu estetik tercih, oyunculara dönem atmosferini derinlemesine hissettirme amacı taşıırken, aynı zamanda oyunun hikayesinin tarihi doğruluğunu ve kültürel bağlamını güçlendirmektedir.



Görsel 3.85 *Pentiment, 2022, Obsidian Entertainment tarafından geliştirildi*

Pentiment, baskıresim sanatını sadece görsel bir unsur olarak değil, aynı zamanda oyuncuya dönemselsel bir deneyim sunan anlatısal bir araç olarak da kullanılmaktadır. Bu Oyunu oynayan bir oyuncu, oyunla ilgili yorumunda oyun sonrasında nasıl Ahşap baskı ve gravüre nasıl ilgi duymaya başladığını belirtmiştir.



Görsel 3.86 *Pentiment* Oyununda Dikkat Çeken Bir Baskı Presi ve Diyaloglar

“Oynadıktan sonra Ahşap Baskı/Gravür baskılara süper ilgi duyan başka biri var mı? Oyunu seviyorum ve iki gün önce aldığımdan beri düşünmeden edemiyorum. Hikâyeyi ve sanat tarzını seviyorum. Özellikle periyodik olarak sergilenen ahşap baskı/gravür baskıların sanatına karşı yeni bir takdirim var ve ona bir şans vermek istiyorum. Bu veya tezhipli el yazması sanat tarzıyla aynı arzuyu duyan başka biri var mıydı?”¹³⁰

Baskıresim sanatının oyunlarda daha az görünür olmasına rağmen, hala ilham verici bir unsur olarak yerini koruduğunu ve modern oyun estetiğine katkı sağladığını söylemek mümkündür. Dijitalleşme, baskıresim sanatının doğrudan kullanımını azaltsa da onun estetik ve duygusal etkilerini yeni ve yenilikçi yollarla oyunlara entegre etme fırsatları sunmaktadır. Böylece, baskıresim sanatı günümüzde farklı biçimlerde yaşamaya devam etmekte ve oyun dünyasında ilham kaynağı olmaktadır.

Oyunların içinde birçok kart oyunu görmekte mümkündür. 16. Yüzyıl Avrupa’sında geçen el yazması kitaplardan ve baskıresimden bahseden *Pentiment* dönemin önemli bir unsuru olan kart oyunlarını da es geçmemiştir. Oyuncular, dönemin

130

https://www.reddit.com/r/Pentiment/comments/14ahr4v/did_anyone_else_get_super_into_woodcut_prints

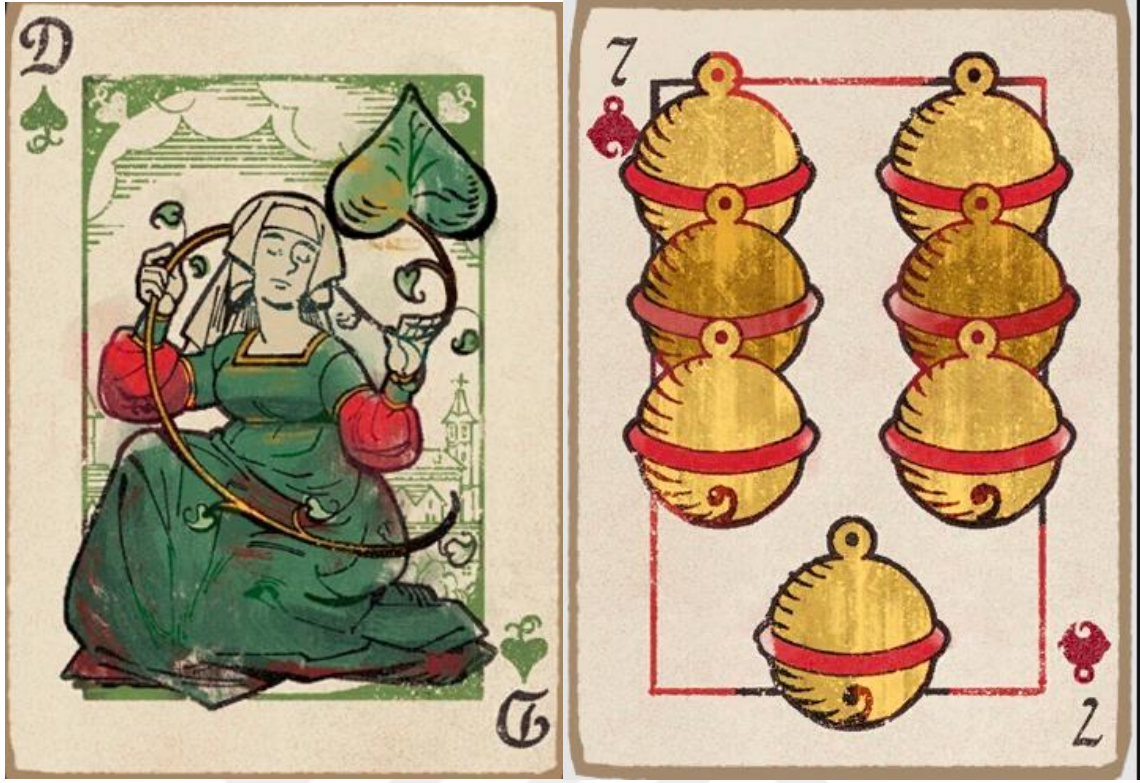
popüler kart oyunlarından ilham alan bu oyunla strateji ve rekabet gerektiren bir deneyim yaşarlar. Kartların sanatsal tasarımı ve oyunun kuralları¹³¹, tarihsel doğruluğa uygun olarak düzenlenmiştir.



Görsel 3.87 *Pentiment Oyunundan Kart Oyunu Görselleri*

Pentiment oyunundaki bu kartlar, dönemin el yapımı kitaplarında ve baskıresim sanatında görülen figürler, süslemeler ve sembolik motiflerle işlenmiştir. Tasarımlar ince işçilik ve dikkat çekici ayrıntılarla öne çıkan gotik ve erken rönesans üslubunu yansıtır.

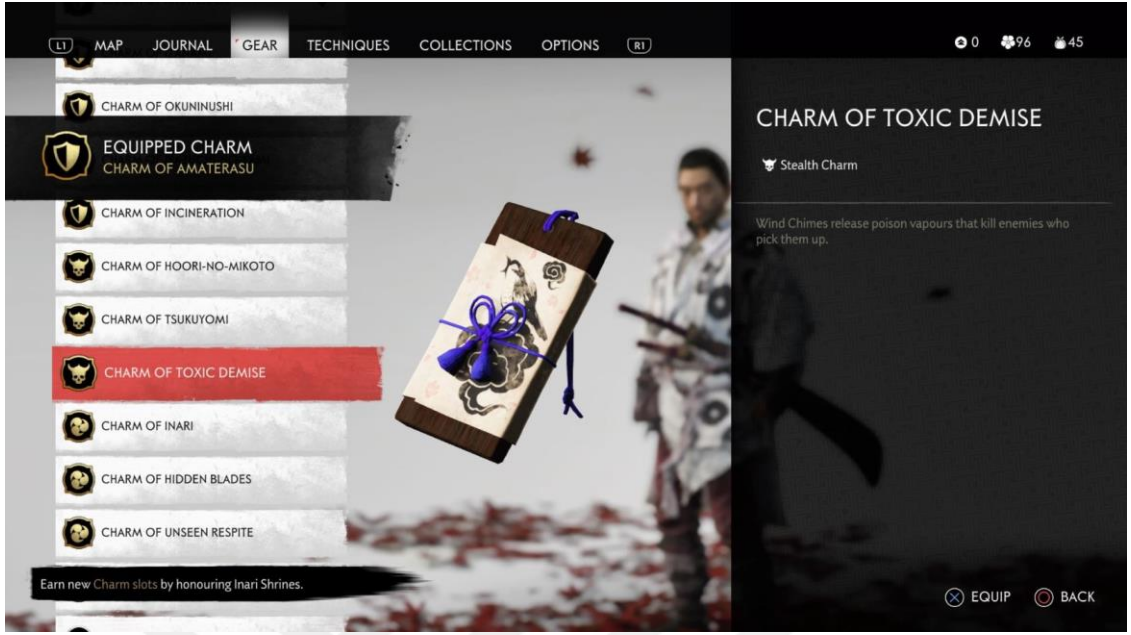
¹³¹ <https://pentiment.fandom.com/wiki/Lansquenet>



Görsel 3.88 *Pentiment Oyunundaki Kartların Detaylı Görselleri*

Özellikle bilgisayar oyunlarında sektörün büyümesi ve Sony gibi büyük firmaların büyük bütçelerle oyunlar üretmesiyle bilgisayar oyunları sinema görseelliğine ve hikâye anlatımına yaklaştı. Oyunların konuları her zaman baskıresim üzerine olmasa da baskıresimin kültürdeki yeri sebebiyle birçok baskıresim esere oyunlar içinde rastlayabiliyor olduk. Japonya’da geçen ve bir samurayı canlandırdığımız Ghost of Tsushima oyununda Japon baskıresim tarihi düşünüldüğünde Budist rahipler tarafından basılmış tılsımlara sürekli rastlıyor olmamız şaşırtıcı değildir.

Oyundaki tılsım sisteminde yer alan görsel ve sembolik unsurlar, Japon baskıresim kültüründen derinlemesine etkilenmiştir. Bu tılsımlar, geleneksel Japon sanatında sıkça görülen ve Ukiyo-e gibi baskıresim teknikleriyle ilişkilendirilen motifleri barındırır. Her bir tılsım, üzerinde bulunan detaylı desenler ve sembollerle, tıpkı baskıresim sanatında olduğu gibi hikâye anlatımı ve estetik ifade biçimi olarak kullanılır.



Görsel 3.89 *Ghost of Tsushima*, 2020, Oyundaki Baskı Tılsımlardan Biri, Oyun İçi Görüntü

Orta Çağ temalı oyunlarda baskı ve kâğıt üretimi görevleri, tarihsel bağlamın ve ekonomik süreçlerin oyuncular tarafından daha derinlemesine anlaşılmasına olanak tanır. ArcheAge oyunu, oyunculara tarım, ticaret ve zanaat odaklı çeşitli görevler sunar. Böylece, oyunculara hem dönemin üretim süreçleri hakkında bilgi edinme hem de bu süreçlerin sanal bir simülasyonunu yaşama imkânı tanınır.

"ArcheAge oyununda, baskı becerisi öncelikle Kitaplar, Yenileme Parşömenleri ve Büyü Kitapları üretmek için kullanılır. Bu beceride ustalaşmak, herhangi bir Kâğıt/Baskı Presinde üretim yaparak kazanılabilir."¹³²

¹³² <https://archeage.fandom.com/wiki/Printing>



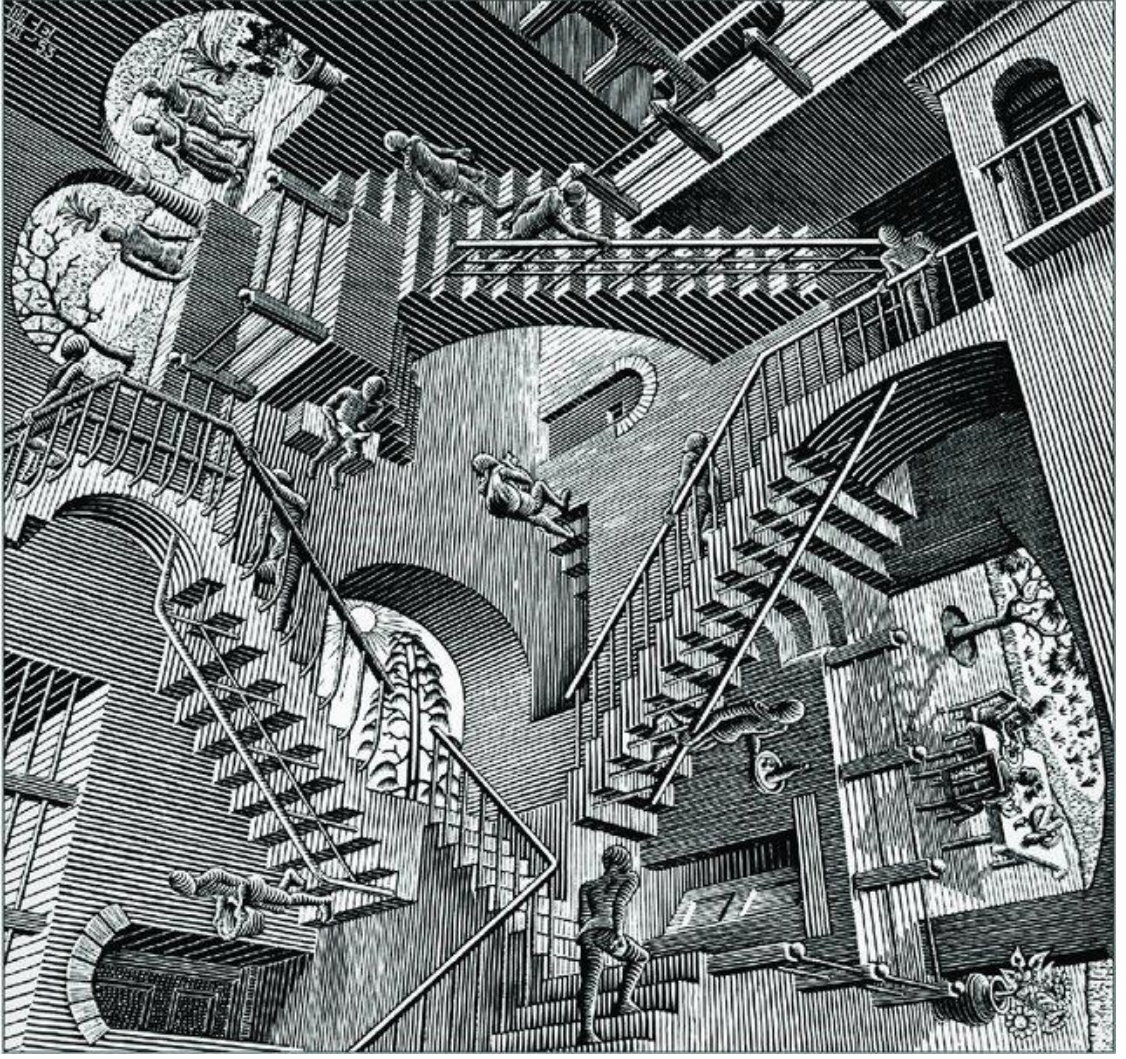
Görsel 3.90 ArcheAge, 2013, Oyundan Kâğıt Üretimi Aletleri ve Baskı Presi Ekran Görüntüsü

Bilgisayar oyunları, sanatçıların eserlerinden esinlenerek, onların benzersiz estetik ve kavramsal dünyalarını interaktif bir biçimde yeniden canlandıran bir mecra haline gelmiştir. Bu tür oyunlar, sanat tarihindeki ünlü eserleri ve stilleri modern teknolojinin imkanlarıyla birleştirir. Örneğin, M.C. Escher'in optik illüzyonları ve imkânsız geometrik yapıları "The Bridge" gibi oyunlarda yeniden yorumlanmaktadır.



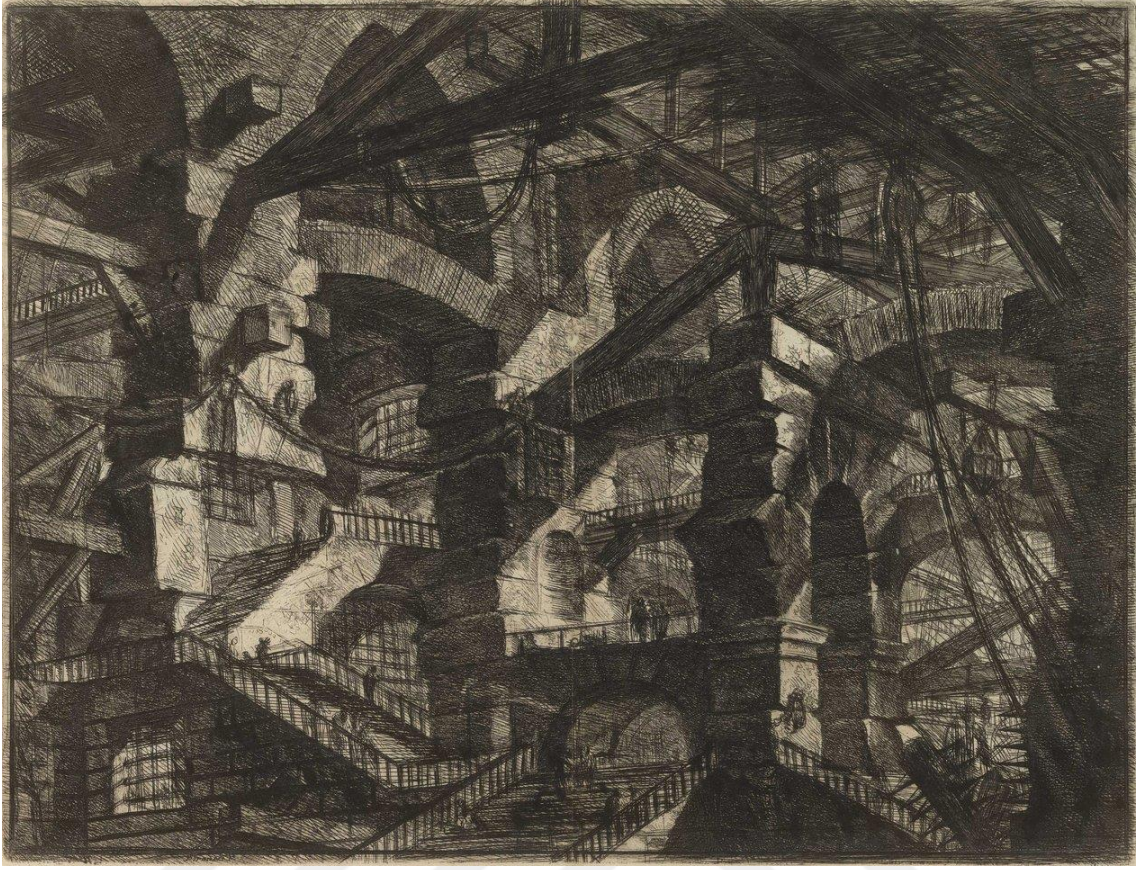
Görsel 3.91 *The Bridge*, Bilgisayar Oyunu, 2013, Ty Taylor tarafından tasarlandı

M.C. Escher'in gravürleri, matematiksel kesinlik ve sanatsal yaratıcılığın mükemmel bir sentezini sunan, görsel ve kavramsal açıdan karmaşık eserlerdir. Escher, özellikle 20. yüzyılın başında geliştirdiği bu teknikle, düzlemlerdeki mekânsal ilişkileri sorgulayan ve paradoksal yapıların yanıltıcı doğasını keşfeden benzersiz kompozisyonlar üretmiştir. Baskıresimlerinde sıkça görülen temalar arasında sonsuz döngüler, imkânsız geometriler ve perspektif oyunları yer almaktadır.



Görsel 3.92 *Maurits Cornelis Escher, Görelilik, taşbaskı, 1953, 27,7 cm × 29,2 cm, Hollanda*

Aynı zamanda Giovanni Battista Piranesi'nin Hayali Hapishaneler serisi, "The Bridge" oyununda görsel ve tematik olarak yankı bulur. Piranesi'nin hayal gücü ve sanatsal etkisi, oyunun atmosferinde ve mekânsal bulmacalarında güçlü bir şekilde hissedilir. Hayali Hapishaneler serisi karmaşık ve labirent hapishaneleri gösteren, gerçeküstü ve etkileyici gravürlerden oluşur. Piranesi'nin eserleri, The Bridge'in tasarımında önemli bir ilham kaynağı olarak hizmet eder.



Görsel 3.93 Giovanni Battista Piranesi, *Hayali Hapishaneler Serisinden The Gothic Arch*, Gravür, 48.9 x 63,6 cm, 1761, İtalya

Örneklerde verilen ve benzeri bilgisayar oyunları, geleneksel baskıresim sanatının çağdaş dijital oyunu tasarımını nasıl etkilemeye devam ettiğini göstermektedir. Baskıresim öğelerinin kullanımı modern interaktif eğlencenin içinde yer edinmektedir. Baskıresim sanatı oyun dünyasında modern estetik anlayışın bir parçası olarak varlığını sürdürmektedir.

Oyunların sanat eseri olarak değerlendirilmesi büyük bir iddiadır ve bu, tezin ana konusunun dışında kalmaktadır. Ancak, oyunların sanat eseri olup olmadığı tartışıldığında, eğer oyunlar sanat eseri olarak kabul edilecekse, baskıresim sanatına diğer sanat dallarından daha yakın olabileceği göz önüne alınmalıdır. Oyunlar, her biri aynı içerikleri barındıran kopyaların kâğıda, kartona, CD'ye basılarak veya dijital olarak satılmasıyla oyuncuya ulaşır. Dolayısıyla, oyunların biriciklik kavramı baskıresim sanatına benzer şekilde incelenmesi akademik anlamda daha doğru olacaktır.

SONUÇ

Bu çalışma sanat, oyun ve baskıresim ilişkisini baskıresimi merkeze koyan bir bakma şekliyle ele almıştır. Tarihi süreç içerisinde bu ilişkinin başlangıcına gidilmiştir. Araştırma sonucunda baskıresim ve oyunların ilişkisinin insanlığın baskı yöntemlerini keşfetmesi ve baskı araç gereçlerini icat etmesinden bu yana güçlü bir şekilde var olduğu görülmüştür. Başlangıcından itibaren baskıresim ile oyunların yakın ilişkisi örneklerle ortaya konulmuştur. Baskıresmin oyunlarla ne kadar yakın bir temas halinde olduğu görülmüştür. Baskıresmin sanatsal bağlamından kopmadan oyun kültürüyle yakından bir bağ içinde olmuştur. Çalışmada ele alınan baskıresim ve oyun ilişkisine ait örnekler bu ilişkinin baskıresmin çeşitli aşamalarında ve dünyanın çeşitli noktalarında ortaya çıktığını göstermektedir.

Baskıresim ve oyun; ortak baskı tekniklerini, ortak baskı atölyelerini ve üretim araçlarını kullanmış. Kimi zaman oyun kartları ve baskıresim eserleri Oyun Kartları Ustası (Master of the Playing Cards) gibi aynı sanatçının elinden çıkmıştır. Kâğıdın icadı, yüksek baskı tekniğinin gelişerek ihtiyaca hizmet etmesi, gravür ve litografi tekniğinin bulunması, matbaanın icadı gibi teknolojik gelişmelerle beraber baskıresmin ve oyunlarının gelişiminin birlikte incelenmesi gerektiği sonucuna varılmıştır.

Kâğıdın icadından önce, oyma, basma gibi birçok tekniğin hali hazırda kullanılmakta olmasıyla birlikte kâğıdın icadı ile birlikte baskıresmin tarihi Budist tapınaklarında basılan adak ve dua kartlarıyla başlamış ve bu süreç içinde basılan bu dua kartlarının oyun amacıyla oyun kartları gibi kullanılmasıyla oyun ve baskıresim ilişkisinin en başından itibaren başlamış olduğu görülmüştür. Baskıresim oyun ekipmanlarının üretimine ve oyun kültürünün yaygınlaşmasına olan etkisi bu tezin içerisinde ele alınmıştır. Baskıresimdeki gelişmelerin oyun ve oyun kültürüne katkı sunduğu tespit edilmiştir.

Baskıresim ve oyun arasındaki ilişkinin pek çok oyunda görüldüğüne değinilmiştir. Kâğıt oyunlarının baskıresimle oldukça yakın ilerleyen bir tarihi olduğu göz önüne çıktığı sonucuna varılmıştır. Oyun kartlarının üretimi zanaatçıların gelişmiş baskı tekniklerini kullandıkları bir üretim olmuştur. Bu oyun üretimi sanatçıların deneysel arayışlarına maddi destek sağlamıştır. Baskıresim oyun kültürünün yayılmasına katkı

sağlamıştır. Yayılan oyun kültürü baskiresim atölyelerinin gelişmesine maddi olarak sağlamıştır.

Tarihin birçok noktasında oyun ve baskiresim ortak yol kat etmiştir. Üretim, toplum tarafından satın alınabilirlik ve kişisel koleksiyon oluşturulması açısından baskılı oyun kartları ve baskiresim eserleri benzer yollardan geçmişlerdir. Oyun kartlarının koleksiyonları birçok insanın oyun oynamak amacıyla edindikleri materyallerin arkasında birikmiş bir görsel kültür olduğunu bize göstermektedir. Tarih içinde oyun ekipmanlarının üretiminde yer alan baskiresim tekniğinin etkisi güncel tasarımlarda hâlâ kendini göstermektedir.

Baskiresmin sahip olduğu olanaklar tarihin her alanında oyun üretiminde ve oyun kültüründe kullanılmıştır. Özellikle çoğaltım olanağı oyun kültürünün kitlelere yayılmasını sağlamıştır. İnsanlığın gördüğü her şeyde bir estetik arama arzusunun, oyun oynarken de tezahür ettiği tespit edilmiştir. Tarihsel süreçte oyun kültürünü ve oyun ile sanat arasındaki ilişkiyi bütünsel olarak ortaya koymayı hedefleyen bir çalışmanın baskiresime yer vermesinin gerekliliği bu tezin bulguları arasındadır.

KAYNAKÇA

1. Ayverdi, İ. (2020). *Misalli Büyük Türkçe Sözlük: Oyun*. Kubbealtı Neşriyatı.
2. Caillois, R. (1961). *Man, play, and games* (M. Barash, Trans.). Free Press of Glencoe.
3. Carter, T. F. (1925). *The invention of printing in China and its spread westward*. Columbia University Press.
4. Cessolis, J. de. (1493-1494). *Chess. Florence, Italy*. (Kitabın kapak baskısı)
5. Çağbayır, Y. (2007). *Ötüken Türkçe Sözlük: Oyun*. Ötüken Neşriyat.
6. Dreyfus, R. (2005). *Hatshepsut: From queen to Pharaoh*. The Metropolitan Museum of Art, (No. 189), 255-256.
7. Dummett, M., & Abu-Deeb, K. (1973). *Some Remarks on Mamluk Playing Cards*. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 36, 106–128.
8. Duplaix, S. (Ed.). (2007). *Extrait du catalogue Collection art contemporain: La collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne*. Centre Pompidou.
9. Esmer, H. (2014). *Baskı sanatları tarihi ders notları*.
10. Finkel, I. L. (2007). *On the Rules for the Royal Game of Ur* (p. 29). British Museum Press.
11. Gunaratne, S. A. (2001). *Paper, Printing and the Printing Press: A Horizontally Integrative Macrohistory Analysis*. *Gazette (Leiden, Netherlands)*, 63(6), 459-479.

12. Hargrave, C. P. (1930). *A history of playing cards and a bibliography of cards and gaming*. Houghton Mifflin Company.
13. Hind, A. M. (1963). *A history of engraving & etching from the 15th century to the year 1914; being the 3d and fully rev. ed. of A short history of engraving and etching*. Dover Publications.
14. Huizinga, J (1995). *Homo Ludens, K lt r n Oyun Unsuru  zerine Bir İnceleme* ( ev: A.  nal) Ayrıntı Yayınları.
15. Juul, J. (2003). *The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness*. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level up: Digital games research conference proceedings* (pp. 30-45). Utrecht University.
16. Lehmann-Haupt, H. (1966). *Gutenberg and the Master of the Playing Cards*. Yale University Press.
17. Murray, H. J. R. (1913). *A history of Chess*. Oxford University Press.
18. O'Bryan, Robin (2019). "Introduction. A Passion for Games". In O'Bryan, Robin (ed.). *Games and Game Playing in European Art and Literature, 16th-17th Centuries*. Amsterdam University Press.
19. O'Connor, E. F. (2017). *We Disgruntled Devils Don't Please Anybody: Pamela Colman Smith, The Green Sheaf, and Female Literary Networks*. *Women's Writing*, 24(3), 278-293.
20. Ottley, W. Y. (1816). *An Inquiry Into the Origin and Early History of Engraving* (p. 47). *J. and A. Arch.*
21. Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game Design Fundamentals* (p. 80). MIT Press.

22. Seville, A. (2019). *The Cultural Legacy of the Royal Game of the Goose: 400 years of Printed Board Games* (J. Spear, Ed.). Amsterdam University Press.
23. Singer, S. W. (1816). *Researches Into the History of Playing Cards; With Illustrations of the Orgin of Printing and Engraving on Wood*. London, printed by T. Bensley and son for Robert Triphook.
24. Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, life and Utopia*. University of Toronto Press.
25. Türk Tarih Kurumu. (1966). *TDK sözlük: Oyun*. Türk Tarih Kurumu Basımevi.
26. Uğuz, Ö. (2022). *Grafik üretim ve dijital çoğaltım teknikleri* (p. 67). T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 4313. E-ISBN 978-975-06-4373-6.
27. Whitehill, B. (1999). *American games: A historical perspective*. *Board Game Studies*, 2(1), 116-14.
28. Wilkinson, W. H. (1895). *Chinese Origin of playing cards*. *The American Anthropologist*, 8(1), 61-78.
29. Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations* Blackwell.
30. Wood, K. (2018). *A history of play in print: Board games from the Renaissance to Milton Bradley*. Penn State University Press.
31. Wynne, M. G., & Mayor, A. H. (1973). *The art of the playing card*. *The Yale University Library Gazette*, 47(3), 97-109.

İNTERNET KAYNAKLARI

1. <https://archeage.fandom.com/wiki/Printing> (Eriřim Tarihi: 7.06.2024)
2. <https://atlas-games.com/gloom/> (Eriřim Tarihi: 9.06.2024)
3. <https://boardgamegeek.com/image/98486/catan-3d-collectors-edition> (Eriřim Tarihi: 8.06.2024)
4. <https://boardgamegeek.com/thread/1619003/a-look-in-the-box-scythe-collectors-edition> (Eriřim Tarihi: 8.06.2024)
5. <https://collections.vam.ac.uk/item/O1242178/monopoly-board-game-john-waddington-ltd/> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
6. <https://collections.vam.ac.uk/item/O1278213/game-of-life-board-game-m-b-games/> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
7. <https://collections.vam.ac.uk/item/O211484/playing-card-durand-f/> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
8. <https://collections.vam.ac.uk/item/O25924/the-game-of-besieging-board-game-unknown/> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)

9. <https://collections.vam.ac.uk/item/O26298/the-mansion-of-happiness-laurie-board-game/> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
10. <https://collections.vam.ac.uk/item/O26333/a-new-game-of-russia-board-game-j-a-reeves/> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
11. <https://collections.vam.ac.uk/item/O26341/the-royal-and-most-pleasant-board-game-sayer-robert/> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
12. <https://collections.vam.ac.uk/item/O26342/the-royal-game-of-geese-board-game/> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
13. <https://collections.vam.ac.uk/item/O26348/a-new-royal-geographical-pastime-board-game-robert-sayer> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
14. <https://d.lib.rochester.edu/teams/text/adams-caxton-game-and-play-of-the-chesse-introduction> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
15. <https://kids.britannica.com/students/article/board-game/273264> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
16. <https://marykgreer.com/2011/07/13/how-tarot-decks-are-made/> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
17. <https://otagomuseum.nz/athome/how-to-play-mehen> (Eriřim Tarihi 14.07.2024)
18. <https://pentiment.fandom.com/wiki/Lansquenet> (Eriřim Tarihi: 7.06.2024)
19. <https://rmc.library.cornell.edu/tradecards/exhibition/how/index.html#modalClosed> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
20. <https://solitaires-online.com/history-of-playing-cards/> (Eriřim Tarihi 6.06.2024)

21. <https://springfieldmuseums.org/exhibitions/card-tricks-salvador-dali-art-playing-cards/> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
22. <https://web.archive.org/web/20240202135445/https://egeajans.ege.edu.tr/?p=13304> (Eriřim Tarihi: 02.02.2024)
23. <https://web.archive.org/web/20240214120026/https://arkeonews.net/500-year-old-board-game-discovered-carved-into-a-stone-slab-in-a-polish-castle/> (Eriřim Tarihi: 14.02.2024)
24. <https://web.archive.org/web/20240214122926/https://www.english-heritage.org.uk/learn/histories/board-games/> (Eriřim Tarihi: 14.02.2024)
25. <https://web.archive.org/web/20240218133536/http://www.vam.ac.uk/content/journals/research-journal/issue-no.-7-autumn-2015/printed-sources-for-a-south-german-games-board/> (Eriřim Tarihi: 18.02.2024)
26. <https://web.archive.org/web/20240218133536/http://www.vam.ac.uk/content/journals/research-journal/issue-no.-7-autumn-2015/printed-sources-for-a-south-german-games-board/> (Eriřim Tarihi: 18.02.2024)
27. <https://www.wopc.co.uk/the-history-of-playing-cards/early-history-of-playing-cards#references> (18.02.2024)
28. <https://www.americanantiquarian.org/tradecards.htm> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
29. <https://www.britannica.com/art/printmaking/History-of-printmaking> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
30. <https://www.britannica.com/biography/Master-E-S> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)

31. <https://www.britannica.com/biography/Master-of-the-Banderoles> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
32. <https://www.britannica.com/biography/Master-of-the-Playing-Cards> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
33. <https://www.britannica.com/sports/Monopoly-board-game> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
34. <https://www.britannica.com/topic/barbooth> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
35. <https://www.britannica.com/topic/mah-jongg> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
36. <https://www.britannica.com/topic/playing-card> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
37. <https://www.britannica.com/topic/playing-card/National-decks> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
38. <https://www.britannica.com/technology/lithography> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
39. <https://www.britannica.com/technology/paper> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
40. <https://www.britishmuseum.org/collection/image/848842001> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
41. <https://www.britishmuseum.org/collection/image/848931001> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
42. https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1845-0825-274 (Eriřim Tarihi: 6.06.2024)

43. https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1845-0825-333 (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
44. https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1896-0501-1163 (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
45. https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1896-0501-439 (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
46. <https://www.britishmuseum.org/collection/term/BIOG28510> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
47. <https://www.britishmuseum.org/collection/term/BIOG37600> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
48. <https://www.britishmuseum.org/collection/term/BIOG45124> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
49. <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cgzMLa> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
50. <https://www.clevelandart.org/art/1923.400> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
51. https://www.flickr.com/photos/boston_public_library/collections/72157631535721992 (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
52. <https://www.frieze.com/article/simon-evans-öyvind-fahlström> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
53. https://www.historyofinformation.com/index.php?str=playing%20cards#entry_283 (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)

54. <https://www.hobbytime.org/index.php/en/liebig-en-gb> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
55. <https://jenga.com/about.php>
56. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/382572> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
57. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/676604> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
58. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/676607> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
59. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/697454> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
60. <https://www.museum-tarot.org/p/top-10-most-attractive-tarots-deck-in.html> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
61. <https://www.museumofplay.org/toys/magic-the-gathering/> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
62. <https://www.pokebeach.com/2022/09/internal-tpci-video-showing-how-pokemon-cards-are-designed-and-printed> (Eriřim Tarihi: 9.06.2024)
63. https://www.reddit.com/r/Pentiment/comments/14ahr4v/did_anyone_else_get_super_into_woodcut_prints (Eriřim Tarihi: 7.06.2024)
64. <https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/collaborate/van-gogh-museum-brand-licenses/a-z/pokemon-x-van-gogh-museum> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)

65. <https://www.wopc.co.uk/france/genoese-pattern> (Eriřim Tarihi: 14.07.2024)
66. <https://www.wopc.co.uk/goodall/victoria-diamond-jubilee> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
67. <https://www.wopc.co.uk/hungary/artex/artex-for-turkey> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
68. <https://www.wopc.co.uk/netherlands/master-of-the-banderoles> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
69. <https://www.wopc.co.uk/playing-cards/manufacture> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
70. <https://www.wopc.co.uk/spain/baraja-morisca-early-xv-century-playing-cards> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)
71. <https://www.wopc.co.uk/spain/moorish/moorish-playing-cards> (Eriřim Tarihi: 6.06.2024)
72. <https://www.wopc.co.uk/spain/salvador-dali> (Eriřim Tarihi: 17.05.2024)