



Hacettepe Üniversitesi Gzel Sanatlar Enstits

Seramik Anasanat Dalı

## **Sanatta Oyun Nesneleri**

Işıl Tfekci

Yksek Lisans Sanat Eseri alıřma Raporu

Ankara, 2013

Sanatta Oyun Nesneleri

Işıl Tüfekci

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Seramik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2013

## KABUL VE ONAY

Işıl Tüfekci tarafından hazırlanan “Sanatta Oyun Nesneleri” başlıklı bu çalışma, 12.07.2013 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından yüksek lisans sanat çalışması raporu olarak kabul edilmiştir.

---

Prof. Dr. Candan Terviel (Başkan)

---

Prof. Nazan Sönmez (Danışman)

---

Prof. Refa Emrali

---

Doç. Tuğrul Emre Feyzoğlu

---

Yrd. Doç. Hüseyin Özçelik

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Enstitü Müdürü

Prof. Dr. Türev Berki

## BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun 2 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

12.07..2013

---

Işıl Tüfekci

## TEŞEKKÜR

Çalışmalarım süresince bana olan güveni için danışmanım sayın Prof. Nazan Sönmez'e, ikinci danışmanım diyebileceğim, ilgisini ve desteğini esirgemeyen değerli hocam sayın Prof. Dr. Candan Terviel'e, sağladığı çalışma ortamıyla ve imkanlarından dolayı H.Ü. G.S. F. Seramik Bölümüne, değerli hocalarıma ve tüm öğretim elemanlarına, her motivasyon düşüklüğümde devreye girip güzel enerjisi ve bilgisini paylaşan, iyi bir hoca iyi bir arkadaş olan sevgili Funda Susamoğlu'na, yüksek lisans eğitimim boyunca bana yol arkadaşlığı yapan her konuda hep yanımda olan sevgili arkadaşım Mehtap Morkoç'a, ayrı şehirlerde serüvenlerimize devam ettiğimiz ama maddi manevi her daim yanımda olan dostum Nihan Okçuoğlu Aşık'a, bu aşamalara gelirken tecrübelerini benimle paylaşan hep arkamda olan dostlarım Funda Özkan'a, Tuğba Ülker'e (Atölye Çamurdan'a), tüm bilgi birikimi, kaynakları ve deneyimlerini, ayrıca profesyonel anlamda yapmış olduğu oyuncak koleksiyonunu benimle paylaşip çalışmalarına yön veren sevgili Ceren Göğüş'e, her konuda beni destekleyip her yaptığıma sahip çıkan değerli dostum Başak Seyran Karacan'a, manevi desteği ve tüm yardımları için sevgili kuzenim Elif Sirt Çıplak'a, değerli bilgilerini, malzemelerini ve desteğini esirgemeyen arkadaşım Melda Genç 'e, bu çalışma raporunun konusunu belirlememde saatler hatta günler süren sohbetlerimizde sabırla beni dinleyen ve yardımcı olmaya çalışan arkadaşlarım Selim Eralp ve Deniz Eralp'e, sürekli dayanışma halinde olduğumuz aynı atölyeyi paylaştığımız tüm yüksek lisans ve sanatta yeterlik atölyesi arkadaşlarıma, son olarak da bana inanan ve bu günlere gelmemdeki en büyük paya sahibi olan güzel ailem Barbaros, Serpil ve İrem Tüfekci'ye sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

## ÖZET

TÜFEKÇİ, Işıl. Sanatta Oyun Nesneleri, Yüksek Lisans Eseri Çalışma Raporu, Ankara, 2013.

Bu çalışma raporunda insanoğlunun yaşam gereksinimlerinden birisi olan oyun ve oyuna dahil olan nesnelere ve oyuncaklar; tarihsel, genel bir çerçevede ele alınmıştır.

Bir kültür nesnesi olan oyuncakın gelişim tarihi incelenmiş, özellikle Modernizm sonrası değişen sanat nesnesi kavramıyla, oyuncak ve oyun nesnelere bağlamında ilişkiler kurmanın olası durumu irdelenmiştir.

Oyun, zorlamasız yaşanan bir faaliyet olup, içinde gerilim, sevinç, karışıklık, haz gibi duyguları barındıran günlük hayattan kopma eylemidir. Oyun, oyuncak ve oyun nesnesi kavramları tarih boyunca pek çok düşünürün de ele aldığı kavramlar olmuştur. Farklı disiplinlere konu olan oyun ve nesnelere birçok sanatçı ve akıma ilham kaynağı olmuştur.

Çalışma sürecinde oyun ve oyun nesnelere etkisiyle sanatı anlamının ve yorumlamanın mümkün olabilirdiği üzerinde durulup, kişisel uygulamaların üretim sürecinin ve ortaya çıkan sonucunun da içinde oyun unsurunu barındırabileceği gözlemlenmiştir. Ayrıca pek çok oyun nesnesi tasarlanıp yorumlanmış ve kimi kavramlarla ilişkilendirilmeye çalışılmıştır.

### **Anahtar Sözcükler**

Oyun, Oyuncak, Oyun Nesnesi, Seramik, Sanat Nesnesi .

## **ABSTRACT**

TÜFEKÇİ, Işıl. The Game Objects in Art, Master of Arts Thesis, Ankara, 2013.

In this study, one of the necessities of humankind, “game” and “objects and toys” that are included in play were studied within a general historical framework.

As a cultural object, the advancement of toy throughout history was researched and the possibility of making correlation was examined in the context of toy and toy objects especially with the concept of art object changed after modernism.

Being developed spontaneously, game is an activity consisting of several feelings as happiness, stress and pleasure that breaks people from daily life. Many philosophers also have been considered the concepts of game, game object and toy throughout history. Game and game objects, as a matter of different disciplines, have been provided inspiration for many artists and movements.

During the study the possibility to understand and interpret of art with the effect of game and game objects was investigated and it was observed that both production process of personal work and result can include game notion. Moreover, many game objects were designed, interpreted, and tried to be correlated with some concepts.

### **Key Words**

Game , Toy, Toy Object, Ceramics, Art Object.

## İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY.....	i
BİLDİRİM.....	ii
TEŞEKKÜR .....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
RESİM DİZİNİ.....	vii
GİRİŞ .....	10
1.BÖLÜM : OYUN/ OYUNCAK /OYUN NESNESİ .....	12
1.1. Oyun, Oyuncak ve Oyun Nesnesi Kavramları .....	12
1.2. Oyun, Oyunağın Tarihsel Süreci.....	15
1.3. Kimi Kuramcı, Psikanalist ve Düşünürlerce Oyun ve Oyun Nesneleri Yorumu.....	21
2. BÖLÜM : OYUN NESNELERİ İLE SANAT ARASINDAKİ İLİŞKİ.....	24
2.1. Sanatın Nesnesi.....	24
2.2. Sanat- Oyun/ Oyun Nesnesi İlişkisi.....	25
2.3 Sanatçılardan Örnekler.....	29
2.3.1 Hiroshi Fuji.....	29
2.3.2. Jenifer J. Renzel.....	31
2.3.3 Hans Bellmer.....	33
2.3.3. Nazan Azeri.....	34
2.3.4. Koray Arış .....	36



### 3. BÖLÜM: KİŞİSEL UYGULAMALAR

3.1. Kağıt Bebekler.....	38
3.2. Silahsız Askerler.....	39
3.3. Işıl Barbie'ye karşı.....	41
3.4. Algı Oyun Kutusu.....	43
3.5. Amigurumi.....	44
3.6. Huzur Evi.....	47
3.7. "Topaç Uyudu".....	49
3.8. Pembesin   Mavisin.....	51
3.9. Yine Oradayım.....	53
3.10. Gülümseyim!.....	54
SONUÇ.....	55
KAYNAKÇA.....	57
ÖZGEÇMİŞ.....	62

## RESİM DİZİNİ

**Resim 1.1:** Peter Bruegel *Çocuk Oyunları*

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Pieter\\_Bruegel\\_d.\\_%C3%84.\\_041b.jpg](http://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Pieter_Bruegel_d._%C3%84._041b.jpg)

**Resim 1.2:** Goya “pelele” ,

[http://es.wikipedia.org/wiki/El\\_pelele](http://es.wikipedia.org/wiki/El_pelele)

**Resim 1. 3:** Dick Osseman,

[http://www.pbase.com/dosseman/ankara\\_museum\\_turkey](http://www.pbase.com/dosseman/ankara_museum_turkey)

**Resim 1. 4:** M.Ö. 450 Ahşap ve terrakota, Rodos Adası Buluntusu,

British Müzesi. <http://aysegulgungoren.wordpress.com/?s=oyun>

**Resim 1. 5:** Çenesi oynayan kedi, Mısır, M.Ö 1300

<http://aysegulgungoren.wordpress.com/?s=oyun>

**Resim 1. 6:** Aşık oynayan kızlar M.Ö 330 civari, terracotta Campania, İtalya, British Museum, <http://aysegulgungoren.wordpress.com/?s=oyun>

**Resim 1.7:** Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi.

<http://kubraengin.blogcu.com/ankara-universitesi-egitim-bilimleri-fakultesi-oyuncak-muzesi/10252327>

## 2.BÖLÜM :

**Resim 2.1:** Photo by Kim Kyung-Hoon for Reuters

<http://www.spoon-tamago.com/2012/09/13/hiroshi-fuji-creates-installation-from-50000-recycled-toys/>

**Resim 2. 2 :**photos by Kim Kyung-Hoon for Reuters

<http://www.spoon-tamago.com/2012/09/13/hiroshi-fuji-creates-installation-from-50000-recycled-toys/>

**Resim 2. 3 :**Jenifer Renzel <http://bugatha1.deviantart.com/>

**Resim 2. 4 :**Jenifer Renzel <http://bugatha1.deviantart.com/>

**Resim 2. 5:** Jenifer Renzel <http://bugatha1.deviantart.com/>

**Resim 2.6:** “*The Doll*”, Centre George Pompidou, Musée National d'Art Moderne, Paris  
Installation View, International Center of Photography.

**Resim 2.7** “*The Doll*”, 1936. Renklendirilmiş gümüş jelatin baskılı, Herbert Lust  
Gallery, New York.

**Resim 2. 8:** Nazan Azeri “asamblajlar”

<http://www.nazanazeri.com.tr/tum-calismalar.aspx?lang=0>

**Resim 2. 9:** Nazan Azeri “asamblajlar”

<http://www.nazanazeri.com.tr/tum-calismalar.aspx?lang=0>

**Resim 2. 10:** Nazan Azeri “*oyun enstelasyonu*” <http://www.nazanazeri.com.tr/tum-calismalar.aspx?t=g&id=35&lang=0>

**Resim 2. 11:** Nazan Azeri “*oyun enstelasyonu*” 1993

<http://www.nazanazeri.com.tr/tum-calismalar.aspx?t=g&id=35&lang=0>

**Resim 2.12:** Nazan Azeri “*oyun enstelasyonu*” 1993

<http://www.nazanazeri.com.tr/tum-calismalar.aspx?t=g&id=35&lang=0>

**Resim 2. 13:** Nazan Azeri “*oyun enstelasyonu*” 1993

<http://www.nazanazeri.com.tr/tum-calismalar.aspx?t=g&id=35&lang=0>

**Resim 2. 14:** Koray Aris, “*Devinim ve Denge*”, 100x65x140 cm. Ahsap ve kösele,  
1996–98

**Resim 2. 15:** Koray Arış

[http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=34&l=2&modPainters\\_artistDetailID=567](http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=34&l=2&modPainters_artistDetailID=567)

**Resim 2. 16:** Koray Arış

[http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=34&l=2&modPainters\\_artistDetailID=567](http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=34&l=2&modPainters_artistDetailID=567)

### 3. BÖLÜM

**Resim 3. 1:** “*isimsiz*” 2013 (Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

**Resim 3. 2:** İstanbul Oyuncak Müzesi. Hitler Oyuncakları bölümünden detay,  
Fotoğraf: Ege Dünder.

**Resim 3. 3:** İstanbul Oyuncak Müzesi. Hitler Oyuncakları bölümünden detay, Fotoğraf: Ege Dünder.

**Resim 3.4:** “Askerler” 2013. (Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

**Resim 3. 5:** “barbie”

[http://www.emel.com/article?id=69&a\\_id=1913](http://www.emel.com/article?id=69&a_id=1913)

**Resim 3. 6:** ”barbie”

<http://www.nytimes.com/2005/09/22/international/middleeast/22doll.html>

**Resim 3. 7:** “algı küp” 2013. (Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

**Resim 3. 8:** “Amigurumi”

<http://enyenifikirlerim.blogspot.com/2012/11/amigurumi-bebekler-hakknda.html>

**Resim 3. 9:** “Amigurumi”

[http://www.geeksofdoom.com/2010/11/21/the-exorcist-crochet-amigurumi-playset-complete-with-green-vomit/2010-11-21-amigurumi\\_exorcist](http://www.geeksofdoom.com/2010/11/21/the-exorcist-crochet-amigurumi-playset-complete-with-green-vomit/2010-11-21-amigurumi_exorcist)

**Resim 3.10:** Japon amigurumi örneği

<http://www.iheartjapan.ca/2009/10/cute-things-from-japan-amigurumi/>

**Resim 3.11:** Fatma Sırt “Amigurumi” oyuncak koleksiyonu, Fotoğraf : Ayşe Güniz Sırt ,2013.

**Resim 3.12:** Işıl Tüfekci Amigurumi Oyuncak Koleksiyonu

**Resim 3.13** “Amigurumi” 2013. (Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

**Resim 3.14:** “Amigurumi” 2013. (Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

**Resim 3.15** “porselen bebek” Almanya 1900 civarı,

[http://en.wikipedia.org/wiki/Bisque\\_doll](http://en.wikipedia.org/wiki/Bisque_doll)

**Resim 3.16:** : “Porselen bebek”, Fransa

(19yysonrası)[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Antique\\_French\\_Jumeau\\_doll.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Antique_French_Jumeau_doll.jpg)

**Resim 3.17:** Huzur” evi 2013. (Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

**Resim 3.18:** DanielChodowiecki'ye ait bir çizim, 1774.

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Chodowiecki\\_Basedow\\_Tafel\\_6\\_c.jpg](http://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Chodowiecki_Basedow_Tafel_6_c.jpg)

**Resim 3.19 :** “*Topaç Uyudu* “detay, 2013. (Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

**Resim 3. 20:** “*Topaç Uyudu* “ video 2013 (Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

**Resim 3. 21: :** “*Topaç Uyudu* “ 2013 (Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

**Resim 3. 22:** “*Pembeysen | Maviysen*” 2013. (Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

**Resim 3. 23:** “*Yine oradayım*” Fotoğraf Montaj,2013. (Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

**Resim 3. 24:** “*Gülümseyim!*” Fotoğraf montaj. ,2013.(Işıl Tüfekci fotoğraf arşivi)

## GİRİŞ

*Taş devrine ait mağara resimleri oyunsal bir güdünün ürünü müdür? (Huizinga 2010)*

İnsanlık tarihi kadar eski iki kavram, sanat ve oyun... Her ikisi de aklını kullanan insanın (homo sapiens) çağlar boyu, yakın ilişkide olduğu ortak konular olmuştur. Bu görüş, konuyla ilgili en yetkin kişilerden olan, Hollandalı tarihçi Huizinga'nın, "Oynayan İnsan"ın da (Homo Ludens) çarpıcı örneklerle karşımıza çıkar. "Oyunun kendisi insanlık kadar eskidir ve oyun üzerine düşünceler de insan düşüncesinin başlangıcına kadar gider. İnsanın kozmosla bütünleşme konusunda sahip olduğu bilinç, kendine özgü bir nitelik olarak, en yüksek ve en kutsal ifadesini biçimin ve oyun işlevinin içinde bulmaktadır (Huizinga, 1995)".

Yüklenen sıfatları ne olursa olsun insan, *oyun* oynamaktadır. Yaptığı tüm eylemler, oyunun bir parçası olduğu ya da oyunun buna araç olduğuna dair düşünceleri akla getirmiştir. Oyun tıpkı sanat gibi özgürleştiricidir ve kişi oyunu seçtiği andan itibaren gerçek dünyadan ayrılıp, sadece oyunun kurallarının geçerli olduğu bambaşka bir dünyaya girmektedir. Tıpkı kendi kurallarının konduğu sanat eylemi ve sonucu olan ürünlerin yaratmış olduğu dünya gibi.

Sanatla oyunun pek çok bakımdan ortak özellikleri vardır. Bunlar arasında, yaratıcılık, özgürlük ve özgünlük, gerçek yaşama ara verişler ve hatta kişinin kendini anlatma özelliğidir. Bu tür benzerliklerle, eylemi gerçekleştiren kişinin sanatı oyuna yaklaştırmış olması doğal sonucunu doğurur. Sanat eyleminde bulunan kişi bazen bu eylemin oyuncusu, bazen o oyunun nesnesinin yaratıcısı konumuna gelebilmektedir.

Bu bağlamda günümüz sanatında, sanat eylemini gerçekleştiren kişilerin peşine düştüğü kavramlar açısından; sanatın oyunu konu edinmesi, oyunun sanata dönüşmesi gibi örnekler dikkat çekicidir. Kuşkusuz bu doğrultuda gerçekleşen eylem sürecinde, konu edilen oyunlar ile üretilen nesnelere, hem oyun hem sanat nesnesi olma özelliğini taşıyabilmektedirler.

Ünlü düşünür Kant bu ilişkiyi destekler nitelikte şöyle der: "Oyun ve sanat birbirine benzer şekilde bizi heyecanlandırır, zevk verir ve mutlu eder. Oyun etkinliği sanatçıda en yüksek noktaya varır. O, doğanın ve tarihin, gerekliliğin ve imkânın, bu dünyanın ve öbür dünyanın, bu arada hatta 'bilgisel güçlerin, kurgucu gücün ve algının' tüm içerikleriyle oynar". Bu sayede, sanat eylemini gerçekleştiren kişinin eylem sırasındaki

heyecanını yaşadığı keyfin oyun eylemlerinin yaşattıklarının benzerliğiyle ilişki kurabileceğimizi savunur.

Ülkemizin önemli heykel sanatçılarından Mehmet Aksoy da bunu şu sözüyle özetlemiş olacak ki; bir heykelinin açılışında şöyle söylemiştir; “ Çocukken sırtüstü yatar bulutlardan heykeller yapardım. Şimdi mermerle oynuyorum; bu bir oyun...”bu örnekte de belirtildiği gibi sanatçı işini oyun gibi görmektedir, yetkin olduğu alanda özgürce hareket edip içine girdiği dünyadan zevk almaktadır.

Bu çalışmada oyunu, oyun nesnelere ve oyuncakları birbirinden ayırarak sanatla yaklaştıkları noktaları inceleyip plastik sanatlar bağlamında ve çoğunlukla seramik sanatı özelinde, oyun, oyun nesnelere ve de oyuncaklar ile kendi kişisel tarihimiz içinde yer alış biçimiyle sorgulanıp başkalaştırılarak yeni bir anlatım biçimi olması amaçlanmıştır.

## 1.BÖLÜM: OYUN OYUNCAK

### 1.1. Oyun, Oyuncak ve Oyun Nesnesi

Oyun nedir? sorusuna, yanıt olarak tek bir tanımının olmadığıyla söze başlamak mümkündür. Farklı disiplinler oyunla ilgili düşünce ve sentezleri aracılığıyla hem birbirlerine pek çok anlam katmış hem de ifade zenginliğine neden olmuştur. Örneğin John Dewey'e göre oyun sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlar olarak nitelenirken, Huizinga bunu; isteyerek ve kurallı olarak belli bir zamanda ve mekanda yapılan faaliyetler olarak tanımlamaktadır. Patrick ise tanımlamasında şöyle der: "Oyun, özgürce ve kendiliğinden yapılan bir faaliyettir" (Ergün,1980).



**Resim 1.1** Peter Bruegel *Çocuk Oyunları*

Ünlü psikanalist Piaget'e göre oyun, dışarıdan gözlemlenebilen yollarla diğer davranışlardan açık bir biçimde ayrılan, farklı, daha çok bir dizi etkinlikte ifadesini bulabilen, davranışla ilgili özel bir *yönelim*dir. (Ank. Üni. Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 2005)

"Oyun; günlük yaşamdan yer ve zamanca ayrılan, gerçekle olan ilişkisini koparmayan, gerilim, denge, denklik, karşıtlık, çeşitleme, çözümlenme, karar verme gibi öğeleri bünyesinde barındıran, araç-gereç ve müzikten de zaman zaman yararlanan, kimi zaman gizli, törensel nitelikler taşıyan, buna bağlı olarak bağlayıcı kuralları olan ve ciddi de kapsayan isteğe bağlı, gönüllü ve özgür bir eylemdir."Bu tanım Huizinga'nın Homo Ludens, And'ın Oyun ve Bögü, Suits'in Çekirge –Oyun-Yaşam-Ütopya adlı



eserlerinden yararlanılarak ve bazı eklemeler yapılarak geliştirilmiş bir tanımdır. (Göğüş, 2011)

Oyun kavramı, genel bir kanıyla gündelik hayatımızda bir “eğlence ya da boş vakit geçirme aracı” olarak düşünülse de, oyun konusunda çok ciddi araştırmalar yapılmış; insanların neden oyun oynama ihtiyacı duyduklarından, oyunun tarihsel izleklerine; oyunun insan hayatındaki öneminden kültürel ve toplumsal değerine; oyunun insan için ne derece yararlı bir alan olduğundan belli hastalıkların tedavisinde oyunun kullanılmasına kadar bir yığın bilgi ve donanım sağlanmıştır. Oyun faaliyet süresi boyunca gerçek hayattan kendini yer ve süre bakımından ayırır ve bu amaçla oluşturulan özel alanlarda oynanır (arena, oyun masası, kutsal alan, daire, vs.). Bu alanların kendi kuralları olup, zaman ve mekân sınırı içinde başlayıp ve bitme özelliğiyle kendine ait bir sürecinin olduğunu düşündürür.

“Çocuk ve hayvan oynamaktadır, çünkü oynamaktan zevk almaktadırlar; işte özgürlükleri tam da bu noktadadır”.(Huizinga,1995). Oynayan kişi oyunun kurallarını bilerek ve isteyerek oyuna katıldığı için bu yine özgürce bir yaklaşımdır. Kişi oyunu ister sürdürür, ister bırakır; oynarken kendi hayal gücü ve yetenekleriyle kendine ait olan alanı yani özgürlük alanını yaratır. Oyuncunun, oynamaya başladığında, oyuna katıldığı andan itibaren oyunun kuralları içinde yaşadığı bir özgürlük, ciddiyet, kaygı, gerilim, heyecan, paylaşım, düzen, karşı olma, haz duyma gibi fiziksel ya da duygusal pek çok değişken durum söz konusudur. Sanatçının üretim sürecide tıpkı bir oyun gibidir. Her yeni başlangıç yeni kurallarını ve eserin bitişine kadar sürececek olan heyecanları içinde taşır. Her yeni sanat üretimi, gerçek yeni ve kalıcı bir oyundur.



**Resim1.2** Goya “pelele”

Oyunun kendine ait zamansallığı olduğu gibi, kendine özgü bir ciddiyeti ve gerçekliği de vardır. Oyun büyük bir ciddiyetle oynanır ve başarısı ciddiyete bağlıdır. Fink'e göre "Oyunun kendisi kesinlikle ciddiye alınmaz. Gerçi çocuğun yaşamında önemli, hatta temel bir işlevi olduğu, yaşamın merkezini oluşturduğu kabul edilir ama genç insanın büyümesi, oyunun, yerini var oluşun başka olaylarına bırakmak üzere, yaşamın merkezinden yavaş yavaş çıkarıldığı bir süreç olarak yorumlanır (Fink, 1994)."

Onur'a göre çocuklar özelinde "gelecek kimliklerini şimdiki zamana dönüştürerek kendi geleceklerinin imgeleriyle oynarlar; çocuklar gelecek kimliklerini şimdiki toplumsal ilişkilerini denetlemek ve tartışmak için kullanırlar" (Onur, 2005). Bu anlamda oyuncaklar aslında yetişkin dünyasının bir prototipidir. Oyuncak ve oyun aynı zamanda bireysel ve toplumsal anlamda gerçekliğin çocuk dünyasındaki yansımasıdır. Çocuk için oyuncaklar ve oyun aynı zamanda yetişkin dünyasını taklit araçlarıdır. Onlar sayesinde çocuk bir anlamda yetişkin dünyasına uyum sağlamayı da içselleştirerek öğrenir.

Oyun alanının kendine özgü bir düzeni de vardır. Hayatın karmaşası içinde oyundaki düzenin nitelikleri (gerilim, denge, salınım, zıtlık, çeşitleme, birbirinin yerine geçme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm) estetik ve biçim yaratma kaygısıyla doludur. Aynı şeyleri sanat yapıtları içinde söylemek mümkündür. Sanat yapıtlarının da oyunda olduğu gibi kendilerine özgü düzenleri vardır.

Oynayıp eğlenmeye yarayan her şey olarak tanımlanan oyuncak, aslında sadece bir oyun nesnesi değildir. Oyundan bağımsız olarak da var olabilir ve kişiseldir. Kültürel değer taşıyıp, yaşadığı dönemin aynası olma niteliğinin yanı sıra, coğrafi, kültürel ve ekonomik farklılıkları da beraberinde getirir. Ancak ne kadar farklı olursa olsun oyuncağın dili evrenseldir.

İçinde buldukları kültürün, çeşitli özelliklerini yansıtma açısından *oyuncaklar*, toplumun bir çeşit kimlik kartı gibidirler; çünkü oyun gibi oyuncak da toplumun içyapısını yansıtmaya özelliği gösterir. Oyuncağın gelişiminden toplumsal ve ekonomik koşulları ve bunların değişimini bir dereceye kadar öğrenilebilir; çünkü oyuncaklar ilgili oldukları çağın ve çevresinin aynasıdır. Dolayısıyla, Ortaçağda oyuncakların şövalyelerle ve atlarla, bugün de astronotlarla ve roketlerle ilgili olması hiç de şaşırtıcı değildir. Bu nedenle, insanların ve içinde yaşadıkları çevrelerin özelliklerini, söylencelerini ve geleneklerini dikkate almak gerekir. Oyuncaklar bütün bunlara işaret eder ve döneminin, kültürünün, coğrafyasının tipik damgasını basar; böylece Rus ya da Çin oyuncağı ayırt edilir. (Niemann, t.y.)

## **1.2.Oyun ve Oyuncağın Tarihsel Süreci:**

İnsanoğlu, çevresinde gördüğü şeyleri taklit ederek, yaptığı eylemleri hareketlerle birbirine anlatarak farkında olmadan oyunu yaratmış günümüze aktarmıştır. Avlayan insan nasıl avladığını, hem kendisinin hem de avının yaptığı hareketleri taklitlerle diğer insanlara anlatmıştır. Daha sonraki dönemlerde sırrını çözemedikleri doğal olaylar karşısında da çeşitli eylemlerde bulunmuşlardır. Gündüzlerin ardından gelen gece, şiddetli yağmur, gök gürültüsü, kasırga onları korkutmuş, gündüzün çabucak gelmesi, yağmurun, gök gürültüsünün ve kasırganın bir an önce son bulması için bilinçsiz hareketler yapmışlardır. Bu hareketler zamanla bilinçli yapılan büyüsel törenlere dönüşmüş ve oyun bu aşamada kültürel bir özellik kazanmıştır.

Büyüklerin nasıl avladıklarını anlatırken onları izleyen çocuklar, onların, elindeki sopasını, taşını, avına nasıl attığını günlük yaşamlarında taklit etmişler ve büyüklerine özenerek benzer hareketleri yapmaya başlamışlardır. Bu tür oyunlar çocuklar tarafından nesilden nesile geliştirilerek aktarılmış ve oyun bugünkü şeklini almıştır

Örneğin, Mitos ve ritüeller oyundan doğmuştur. Orta Asya'daki şaman törenlerinin adı "oy-un"dur. Mısır, Eski Uzak-Doğu ve Yunan düşüncesinde de oyun kavramıyla karşılaşırız. Aynı şekilde hukuk, ticaret, endüstri, bilim gibi alanların oluşmasında yine

oyun etken olmuştur. Bu faaliyetler yaşantımızı düzenlemek ve dünyadaki yerimizi belirlemek için oluşturulmuşlardır ve sınırlandırılmış alanlara ihtiyaç duyarlar. Aslında oyun iç güdüsel olarak en başından beri ve kendiliğinden mevcuttur. İnsanlar gibi hayvanlar da kendiliğinden oyun oynamaktadırlar. (Huizinga, 1995)

Çocuk oyunlarına bakıldığında taşla, aşıklık kemiği ile oynanan oyunlar genelde en eski oyunlar olarak kabul edilmektedir. Arkeologlar, yaptıkları çeşitli araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartmalar ve mağara resimleri bulmuşlardır. British Museum'da bulunan topraktan bir heykel iki kız aşıklık oynarken göstermektedir. Heykelin yapılış tarihi İ.Ö. 800 yılını göstermektedir. Eski Mısır'da bulunan Orta krallık dönemi duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, yine İ.Ö. 2600 yılında Mısır'da Ak-hor mezarında bulunan duvar resminde bir kız, el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer bir oyuna rastlanmıştır. Ayrıca aşıklık, sopayla çember sürme, topaç ve top oyunları oynandığına dair resimler bulunmuştur. Komşu uygarlıklardaki bu örnekleri çoğaltmak mümkündür. Anadolu'da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezar stellerinde de çocuk yaşantısıyla ve oyunlarıyla ilgili bilgiler bulunmaktadır. Geç Hitit döneminde Maraş'ta bulunan ortostadlarda aşıklık kemiği ve topaçla oynayan çocuk resimlerine de rastlanmaktadır.



**Resim 1. 3** Bazalt, M.Ö. 8 yy'ın ikinci yarısı, Kargamış.

Özgün biçimleriyle hala yaşayan topacın, günümüze en yakın örneği yukarıdaki rölyefte belgelenmiştir. Topaç İ.Ö 1400'lerde Mısırlılarda üretilen bir oyuncak olarak karşımıza çıkmaktadır ve onlar topacı parmaklarıyla çeviriyorlarken, Çinlilerin kamçıyla çevirmeyi keşfettiği bilgisine ulaşılmıştır. Bizans dönemine ait mozaiklerde çember çeviren çocuk, dama, dokuztaş oyunu çizimleri bulunmaktadır.

Türklerdeki çocuk oyunlarıyla ilgili yazılı bilgilere Dede Korkut hikâyelerinde, “ Divanü Lügat-it Türk'te ise oyun ve oyunla ilgili terimlere rastlanmaktadır.

“Bazı sanayi öncesi toplumlarda minyatür figürler önce yetişkinlere dinsel törenlerde hizmet görür, sonra oynamaları için çocuklara verilir” (Cross 1997). Pek çok araştırmacı tarafından oyuncakla dinsel inanç arasında bir bağ olduğu düşünülmüştür. Pagan geleneğinden Hıristiyan halklara kadar gözlemlenmiş oyuncakların adak olarak sunulmasının yanında, ölü gömme adetlerinin oyuncaklarla birlikte yapıldığı görülmektedir. Hatta çoğu araştırma sonucunda antik çağlara ait nesnelere oyuncak mı yoksa tapınma aracını olduğu tartışması hala devam etmektedir. Ayrıca, eski çocuk oyuncaklarını ve bebeklerin tanrıların gücünü temsil etmek ve bedenleştirmek için tasarlanmış ikonlardan ya da yaşamdan sonra ölüme eşlik etmesi istenmiş nesnelere ayırt etmek hala güçtür.



**Resim 1. 4.** M.Ö. 450 Ahşap ve Terracotta, Rodos Adası Buluntusu, British Museum.

Oyuncak, en geniş anlamda çağının tanığıdır. Oyuncak, gerek basit halk ürünü gerekse gelişmiş sanayi ürünü olarak, yapıldığı dönemin ekonomik, toplumsal, kültürel

özelliklerini yansıtmaktadır. Oyuncak tarihi uzmanı Hilary Kay' e göre "Oyuncak değişmektedir. Çünkü çocuklar ve çocukluk anlayışı değişmektedir".(Kay,1993)

Tarih öncesinde yaşamlarını avcılık ve toplayıcılıkla sürdüren anne ve babanın dünyasında çocuk; çevresinde ele geçirdiği taş, bitki, hayvan kemikleri, su, toprak ve çamurla, oyunlar kurmuş olmalıdır. Çünkü çocuk, kendi anne ve babasının yaşam olanaklarına tutunarak ve her koşulda onları takip ederek oynayarak onlara katılır ve büyür. İçinde yaşadığı doğasında kendi malzemelerini kendisi seçer ve üretir.



**Resim 1.5** Ahşap, Çenesi Oynayan Kedi, Mısır, M.Ö 1300

Oyuncak ister gelişmiş ister az gelişmiş ülkelerde olsun, kuşkusuz her coğrafyanın çocuğunun, oynayacağı bir oyuncacı vardır. Bu bize, gelişmiş ülkede refah düzeyinin etkisiyle sahip olunan oyuncacı işaret etse de, az gelişmiş bölgelerin çocuklarının da kendi oyuncacını kendisinin yaptığını, dolayısıyla da bu koşuldaki çocuklara sahip olmaktan çok var olma ve yaratma becerisini kazandırdığını gösterir.

Oyun nesnelere ve oyuncaklarla yapılan incelemelerle oyuncağın evrensel olma özelliği ortaya çıkmıştır. Farklı çağlarda farklı coğrafyalarda farklı kültürlerden oyuncaklar incelendiğinde çok büyük farklılıkların olmadığı gibi, pek çok ortak noktalarının olması dikkat çekmiştir.

Oyuncaklar çağlarıyla içinde değerlendirildiğinde, oyuncağa getirilecek yorum ve eleştiriler de o döneme ilişkin yargıları, düşünceleri oluşturmaktadır.



**Resim 1.6** :Terracotta, Astragalos (Aşık) Oyunu Helenistik Dönem, MÖ. 300-330, British Museum.

'Yaratıcılık', meydana getirmek, oluşturmak, ortaya çıkarmak, yapmak anlamlarına gelen, 'yaratmak' kelimesinden türemiştir. II. Dünya Savaşı sonrası yıllarının simgesi ve ayırt edici özelliği olan 'yaratma' ve 'yaratıcılık' kavramları sadece oyuncak endüstrisinin yapısında değil psikoloji, eğitim, sanat gibi alanların araştırmalarında da önem taşımıştır.

Tüm bunların yanında tarihsel-toplumsal-kültürel bir ürün olan oyuncacı korumakla yükümlü kuruluşların varlığından bahsetmek gerekir. Oyun nesneleri ve oyuncaklar üretilir ve evrensel hale gelir ancak sonrasında yıllar geçtikçe kaybolmaya elverişli hale gelir. Oysa bu nesnelere kültür tarihinin belgeleri niteliğindedir. Bunu önlemek amacıyla hem oyuncak ve oyun nesnelere korunduğu hem de araştırma merkezleri olan müzeler kurulmuştur. (Onur, 2002) İngiltere, Fransa, İtalya, Almanya, Belçika, Hollanda, ABD, Japonya ve Rusya sayısız oyuncak ve çocuk müzeleriyle uzun yıllardır, kültürlerini yaşatmakta ve eşsiz arşivler oluşturmaktadır. Ülkemizde ilk oyuncak müzesinin 1920'de kurulan Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi'ne bağlı oyuncak müzesinin kurulduğunu görmekteyiz. Bekir Onur önderliğinde kurulan müzenin temel işlevi hızlı toplumsal değişim içinde kaybolmakta olan oyuncakları korumak, aynı zamanda da bir araştırma ve eğitim merkezi olarak da hizmet vermektir.



**Resim 1.7.** Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi.



### 1.3. Kimi Kuramcı, Psikanalist ve Düşünürlerce Oyun ve Oyun Nesneleri Yorumu:

Oyunun anlamını ve hayattaki yerini belirlemeye yönelik çeşitli araştırmalar yapılmış ve ortaya farklı sonuçlar çıkmıştır. Son yıllarda çocuk oyunlarının ve oyunun çocuk gelişimdeki rolüyle ilgili çalışmalara, özellikle gelişim psikolojisindeki araştırmalarla da artan bir ilginin olduğu görülmektedir. Bilişsel gelişim alanında çığır açıcı çalışmalar yapmış olan Piaget, oyunu; "dışarıdan gözlemlenebilen yollarla diğer davranışlardan açık bir biçimde ayrılan, farklı, daha çok bir dizi etkinliğe ya da çok ifadesini bulabilen, davranışa doğru özel bir yönelimdir" diye tanımlamıştır. Ayrıca Piaget sistemlere ayırdığı oyun evrimini üç başlıkla açıklar: Birinci bölüme "alıştırma oyunları" der ve bu dönem bebeğin doğumundan iki yaşına kadar geçen süredir. Yavaş yavaş hareket etmeye başlayan bebek çevresini sınıflandırmaya başlar. İkinci bölüm "simgesel oyunlar" bölümüdür. Bu dönem iki ile sekiz yaş arasındadır. Çocuk bu dönemde bir tahta ya da plastik parçayla atıcılık vs. gibi oyunlar oynar. Sonraki bölüme de "kurallı oyunlar" demiştir. Sekiz yaş ve üstüdür ve bundan itibaren çocuk kendini büyüklerin yerine koymaya başlar. Bu dönem, çocuğun sosyalleşmesini ve sağlıklı ilişkiler kurmasını sağlar.

Sembolik oyun, yaşamın ikinci yılı boyunca tasarımlama ve dilin doğuşuyla birlikte görülmektedir. Piaget'e göre "-mış gibi oyun", başlangıçta doğuştan gelen/ bireye özgü oyun sembollerinin (idiosyncratic ludic symbols) kullanımını içeren yalnız bir sembolik etkinliktir. Ortak sembollerin kullanıldığı sembolik oyun, yaşamın üçüncü yılının son dönemlerine kadar ortaya çıkmamaktadır.

Çocukların "-mış gibi eylemleri" oyun etkinliğinde bir tahta parçasının bebek yerine geçmesiyle olan eylemlerdir. Bu -mış gibi oyun, imgelemde eylemlerin nesnelere değil düşüncelerden doğduğunu anlatmaktadır. Oyun; imgelem gelişimini sağladığı için çocuğu soyut düşünebilmeye hazırlar. Oyun etkinliğindekiler gerçek yaşamdan geçici bir etkinlik alanına geçerler. Çocuğun gerçeğinden ayırdığı bu dünyası, onun yine gerçeklerden aldığı nesnelere oluşur. Tüm bunların gelişimiyle çocuk dışsal gerçekliği özümleyebilmektedir. Oyun, çocuğun zihinsel yapısından kaynaklanır ve ancak bu yapı tarafından açıklanabilir.

Nesne kuramcısı Winnicott'a göre ise oyun, bir geçiş alanıdır. Dış dünyadan seçtiği nesnelere çocuk bu alanda kullanır, onlara iç dünyasından roller verir. Bu nesnelere hem iç dünya hem dış dünya ile bağlantıları vardır.

Bir başka düşünür Walter BENJAMİN, 1928’de yazdığı “Oyuncağın Kültür Tarihi” başlıklı makalesinde şöyle demektedir: “Oyuncağın genel tarihine toplu olarak bakıldığında, oyuncağın boyutlarının ilkin tahmin edilenden daha büyük bir öneme sahip olduğu görülür. Çünkü 19. yüzyılın ikinci yarısında bu nesnelere kalıcı bir biçimde yozlaşmaya başladığında oyun nesnelere büyümeye başladığı, sadeliklerinin, ufaklıklarının, oyunbazlıklarının yavaş yavaş azaldığı görülür”. (Benjamin, 2001: 65-66)

Oyun ve sanat teorisi üzerine en önemli kuramsal yaklaşımı Alman felsefeci Friedrich Schiller yapmıştır. Schiller ‘*İnsanların Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar*’ ın da, kargaşa olmadan özgürlüğü sağlayacak şeyin siyasal devrim değil, güzel sanat deneyimi olduğunu ileri sürer. Schiller’e göre sanat, bireyin iç dünyasındaki bölünmeleri iyileştirerek, ahlaki ve siyasi eylemleri insana dayatılan bir görev olma durumundan kurtarıp, bireyin kendiliğinden bir ifadesi haline getirecekti. Schiller, modern insanın kendinden koptuğu fikrini ilk ortaya atan felsefecilerden biridir. Ona göre insanın bu yabancılaşmasının önüne ancak sanatla geçilebilir. İnsanda duyuşsal ve biçimsel dürtü olmak üzere iki temel dürtü olduğundan bahseder. Bunlardan duyuşsal dürtü her zaman değişim yönünde baskı yapar, diğeryse birlik ve devamlılık üzerine ısrar eder. Bu dürtülerin de sınırlandırılması gereklidir. Sınırlandırmanın bir duygu ve duyuş bolluğuyula olması gerekmektedir. Yani üçüncü bir dürtü gereklidir. “Oyun” dürtüsüyle hem ahlâki hem de fiziksel bir kısıtlama getirilmiş olur.

“Schiller’e göre hakiki güzel, sanat eserlerinde, özgürlük ile zorunluluk, görev ile eğilim, “tinsel dürtü” ile “bedensel dürtü” arasında zaten bir uyum vardır ve kendisi bu bütünlüğe “oyun” adını verir. Sanatçı – dâhi, oyun olarak sanat eserindeki hayata dair aşkın, hakikatin cisimleşmiş halidir; fakat bu hakikat özgül bir içerik değildir, buna karşın yalnızca sanat eserinin biçimine ait bir şeydir (Shiner, 2010).”

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

Freud “Yaratıcı Yazarlar ve Gündüz-Düşleri” adlı önemli bir yazısında imgelemi, yaratıcılığı ve oyunu ilişkilendirerek kendi dünyalarını yaratan çocuk ve yazar arasındaki paralellikten bahseder. Oyunun zıt anlamlısı ciddi olan değil gerçek olandır, bu yüzden bu dünya ciddiye alınmalıdır. Freud oyunun gerçeğe tamamiyle bağlantısız olmadığını, eğer aksi olsaydı bizlerin yalnızca bir fanteziye sahip olacağımızı savunur. Buradan yola çıkarak hem çocuğun oyunlarında hem de sanatçının yaratımında, gerçek dünyanın özelliklerinin yeniden düzenlendiği şekilde bir varsayıma gidebiliriz. Denenmeye başlanan nesnenin, imgeleme konuşmasına izin vererek, estetik nesnenin olabileceği olası şeylerle oyun oynayarak kavramsal katılıktan kaçınmaktadır (Örneğin; Dada gibi). Freud sanatçının da tıpkı çocuk gibi davrandığını; pek ciddiye alarak yarattığı kendine ait hayal dünyasını, zengin bir duygu bolluğuyla donatarak realiteden (gerçeklikten) ayırdığını söyler.

## 2.BÖLÜM: OYUN NESNELERİ İLE SANAT ARASINDAKİ İLİŞKİ

### 2.1.Sanat Nesnesi

Bugün, geniş bir perspektiften bakıldığında sanat, salt kendine özgü araçlarla gerçekleştirilen bir edim olmanın ötesinde, farklı disiplinlerden beslenen çoğul bir anlam arayışına dönüşmüş durumda. "Görsel sanatlar (resim, üç boyutlu yapıtlar, fotoğraf, video, grafik, sanal ortam imgeleri), yazın, drama, dans, müzik, film gibi alanlarla kaçınılmaz bir ilgi içine girdiği gibi, siyaset ve ekonomi bilimleri, toplumbilim ve felsefe v.b. ile de ilişkilene eğilimi içinde..." (Madra, 2002)

Modernizm sonrası süreç, çoklu düşünme düzeneklerini, farklı ve çoğul araçlarla gerçekleştirip, bunları birbiri içerisinde toplayıp, bir araya getiren ya da bunlarla eleştirel bir evren yaratan, şaşırtıcılık, gülünçlük, egzotiklik ve tuhafliklarla dolu bir bilinemezliği görselleştirme kaygısına giren yeni bir estetiğin ya da yeni bir sanatsal stratejinin tanınmasına yardımcı olmaktadır.

Ana disiplinler yerine disiplinlerarasılık, geleneksel sergileme biçimleri yerine ise; yerleştirme, oluşumlar (happenings) gibi 1960 sonrası sanatında giderek başat bir rol üstlenen yeni anlamlandırma, yorumlama ve sergileme yöntemlerinin bir sonucu olarak görülebilecek bir dizi farklılığı algılamaktayız. Ya da BodyArt, Mail Art, Video Art ve Kavramsal Sanat içerisinde gösterilebilecek birçok performans için öngörülmuş kaydetme ve belgeleme düşüncesinin günümüz sanat yapma ediminde belirleyici bir rol oynadığını görebiliyoruz.

Benette Groce "Sanat bir anlatım aracıdır. Ve temeli sezgiye dayanır" der. Tolstoy ise "sanat sanatçının duygularını dile getirmesidir" diye tarif eder.

Ayrıca, sanat eseri yapıldığı dönemin maddi ve manevi durumuna göre değerlendirilir.

1

Günümüz sanatı adına sunulan nesnelere anlamının eskiye göre farklılaştığının, en azından dönemi açısından değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamak yanlış olmaz. Sanatın; sanatçı, sanat yapıtı ve sanat alılmayıcısı üçgenindeki bağın tek başına bir anlam ifade etmediği ve bunları bütün olarak almanın şart olduğu bilinmektedir.

---

<sup>1</sup> [perweb.firat.edu.tr/personel/yayinlar/fua\\_155/155\\_58998.doc](http://perweb.firat.edu.tr/personel/yayinlar/fua_155/155_58998.doc)

Bu bağlamda 20yy. ilk çeyreğinden başlayan başkalaşım, sanatın ifade gücünü güçlendirmiştir.

“Artık, nesne her şeydir, düşüncedir, tekniktir, belgedir”(Kaplanoğlu 2008). Sanat nesnesinin anlamı genişlemiş, kavramlara, değişik etkinliklere ve hareketlere dönüşmüştür. Sanatçının tarih içinde geçirmiş olduğu bu büyük değişim karşısında, nesnenin ve alımlayıcısının da değişime uğraması söz konusudur. Zamanla sanat dışı eylemler sanat nesnesine dönüşmüş, kalıplaşmış bütün sistemleri, kuralları, gelenekleri reddeden bir tavır geçerli olmaya başlamıştır.

Ortaya konan yapıtlar, en basit ifadeyle algıyı çarpıtmaya ve kırılmaya uğratarak, çağrışımlar aracılığıyla gerçek dolaylı yollardan anlatılmaya başlamıştır. Günümüzün sanatçısı, artık bir şey üretmekten çok tasarlayabilen ve belki de bu sürece yaratıcı bir beyin olarak eklenmesi beklenen bir özneye dönüşmüştür. Sanat ise, güzel bir resim ya da heykel yapmanın çok ötesinde, her şeyden önce farklı bir düşünce düzleminde çalışma, sanat sorunsallarını özgün biçimde çözümüleme, küresel ve kültürel olguları kavrama becerisinin somut/soyut bir sonucu olarak ortaya çıkar.

## 2.2. Sanat- Oyun İlişkisi

“*Sanatı tarif etmek zorunda olsam, oyundur derim*”. Bedri Rahmi Eyüboğlu (Sunay, 2013)

“Oyun” daha genel bir ifade ile içgüdüsel isteklerin tatmini için dünyayı kullanma aktivitesi dediğimiz çalışmalara ek olarak, insanoğlunun dünyaya karşı geliştirdiği veya rastgele ulaştığı başka aktiviteler ve tutumların adıdır. İnsanların özgürlüğün keyfini çıkaracakları ve isteklerin tatmininin asla veremeyeceği aydınlanmış olma durumlarını içinde yaşayacağına inandırdıkları aktiviteler bu aktivitelerdir. Bunu yapan da Homo Ludens'tir (Oynayan İnsan). Oyun ve sanat birbirine benzer şekilde bizi heyecanlandırır, zevk verir ve mutlu eder.

Sanat ve oyunun kültürel önemi hakkındaki düşünceler dört temel başlıkta toplanabilir:

1. Artık enerji ve boş zaman kültürü teorisi; sanat ve oyunu temel gereksinimlerin karşılanmasından sonra oluşan fazlalığın ürünleri olarak görür,

2. Deneyim kuramı; sanat ve oyunu, insanın katlanılamaz, acımasız gerçeklerle zararsız bir şekilde karşılaşabileceği etkinlikler olarak algılar. Her ikisini de taklit ve başkasının yaşantısına katıldığını düşünme olarak tanımlar.

3. Metafizik kuramlar; bir şekilde epistemolojiye (bilgi kuramı) ve bilime uzanan hem sanatta hem de oyunda -miş gibi'lik unsurunu çıkış noktası gösterip bu ikisini eşitlemeye çalışır,

4. 'Yetişkin içindeki çocuk' kuramları; gelişmiş hiper-gerçekliğin tersine naif ve bilinçsizce yapılarına dikkat çeker.

“Sanatta ve oyunda ortaya çıkan özgür tavır, yalnız sanatçıyı ve oyundaki insanı değil, onunla iletişim kurabilen bütün insanları da özgürleştirir. Çünkü oyun da sanat gibi, ereği kendi içinde olan (Auto-Telos) bir davranıştır” (Karayağmurlar). Ne oyunda ne de sanatta bir çıkar amacı yoktur. Çocuk oyunu geleceğe hazırlanmak amacı ile bilinçli bir şekilde oynamaz. Onun için yeterli olan oyunun onu doyurmasıdır. Sanatçı da eserini sunarken onun beğenilip beğenilmeyeceğini ya da ondan ne kadar para kazanacağını düşünmez. Sanat eserini ortaya koymak yani yaratma eylemi sanatçının asıl amacıdır.

Sanat ve oyun bağlamı, birçok sanatçıyı etkilemiştir. Özellikle, yirminci yüzyılda giderek sınırsız yaratım olanaklarına sahip olan sanatçı kendini oyun oynamakta özgür bırakmıştır.

Çağlar boyu oynadığımız bu -miş gibi oyunu, bizi dinsel baskılardan ve mantık kıstaslarından kurtarır, rahatlatır. Var olma ve yaşama sebebimizi ve gücümüzü arayıp bulmamız, hep bu “oyun oynama” durumundan kaynaklanır ve sanıldığı aksine bu durum bizi gerçeğe, hayatın içine sokar. Ruhumuzu özgürleştiren bu durum sanat yapan kişi içinde geçerlidir.

Oyun-sanat ilişkisi yalnızca estetik düzlemde kalmaz. Sanatçı bazen kendine konu olarak oyunu ve oyuncağı seçerken, bazen de oyuncak sanatçının ürettiği sanat nesnesine dönüşebilir. Oyun ile sanat ahlaksal değerlendirmelerin dışındadır. Oyuncu, yani çocuk ve sanatçı benzer bir şekilde masumdur; bir başka deyişle sorumlulukları yoktur. Bu da sanatçıyı oyuna yaklaştırır.

Sanatla bağıntısı içinde oyun kuramı, ilk kez Schiller tarafından kapsamlı bir biçimde ele alınmıştır. Schiller'e göre insan, tam anlamıyla insan olduğu yerde yalnızca oynar ve o, oynadığı yerde ancak tam insandır. Yani insan toplumsal bir süreç içerisinde

vardır ve de sadece orada üretir ve ürettiği kadar insandır. Schiller'in hareket noktası sanatın oylumsal bir etkinlik olduğu yani bir oyun olduğudur.

Sanat ile oyun arasında daima bir benzerlik görülmüştür. Oyun oynayan bir çocuk için başka bir amaç, başka bir dünya yoktur, çocuk oynamak için oynar. O halde nasıl ki sanat da kaygı, endişe yoksa tam tersine olabildiğine özgürlük varsa sanatçı da sanatını yaratırken bir anlamda oyun oynar. Kaygıdan, endişeden uzaklaşıp özgürleşir. Tek amacı sanat yapmaktır. Her şeyden sıyrılıp hayalinde yarattığı bir dünyada eserini oluşturur. Yarar amacından öte sanatçı stresten ve gerçek dünyadan uzaklaşmaya çalışır. Böylece en gerçek en yalın ve en güzel eserini ortaya koyacağını düşünür. Ve hiçbir zaman sanatçı yaptığı eser hakkında yargılanamaz ve ceza verilmez. Nasıl ki bir çocuğa yaptığı kumdan kaleyi yıktığı için kızılabilir ise, sanatçı da yaptığı eseri istediği doğrultuda yapabilir ve bitirebilir.

Huizinga'ya göre plastik sanatlarda oyun unsuru diğer sanat dalları (örn. müzik) kadar derin yer almamaktadır. Bunun başlıca nedeni malzemeye olan bağlılık ve malzemenin dayattığı biçimsel olanakların sınırlılığı nedeniyle bir şiir ve müzik kadar oyun oynanması özgür olmayan sanat dallarıdır. Ancak bu oyun unsurunun tamamen saf dışı edildiği anlamına gelmemektedir. Bu alanda sanat eseri yaratma sürecince oyun; kimi zaman tören, hoşça vakit geçirme gibi anlamlar yüklendiğinde mümkün olabilmektedir. Bu bağlamda gerçekleştirilen sanatsal eylemlerde plastik beceri, cesaret, yarışma kavramlarını içerisinde barındırdığı düşünülürse zihin ile elin oyunsal yaratisi varlığını da kabul etmek doğru olur. (Huizinga, 1995)

Mimar, heykeltıraş, ressam, çömlekçi veya bezeme sanatçısı, estetik güdüsünü özenli, sabırlı bir çalışmayla malzemenin içine yerleştirmektedir. Bu sanatçının yaratisi uzun ömürlüdür ve sürekli olarak görülebilir niteliktedir. Eser bir kere meydana getirildikten sonra eseri izleyecek insanlar olduğu sürece, eserin etkisi değişmeden ve sessiz bir şekilde devam eder.

İngiliz düşünür Spencer'a göre sanatın kaynağında oyun vardır. Her ikisi de çıkarısız ve gönüllü yapılan işlerdir. Sanat, çocuk oyunlarının bir uzantısıdır ve bu oyunların evrimi sanatı doğurmuştur.(Baran,2006)

Oyun tavrı gösteren sanat akım ve hareketleri de bulunmaktadır. Sürrealistler -de dikkati çeken çocukluğa dönüş, çocukluk dönemine özlem bu tavrın en önemli örneği sayılabilir. Zira çocukluk, insan hayatının en hür, en serbest, en gerçekçi dönemidir. Breton bu konuda şunları söyler: "Yaşama ne kadar inanırsak inanalım, sonunda

gerçek yaşam kendini ortaya kor ve inancımız da kaybolur. Yaşamdan payına düşen şöyle böyle, sıradan bir ömürdür. Düş kırıklığı içinde insan avuntuyu mutlu çocukluk günlerinde bulur. Böylece birçok yaşamı birlikte sürdürme olanağı bulur. Bu hayal içinde tüm güçlükler ortadan kalkar. Öyle ya, çocuklar her sabah kaygıdan, tasadan uzak evlerinden çıkarlar. Her şey hazırdır."Bunun ötesinde sürrealistlere göre sanat, bir nevi oyundur. Tabii ki büyüklerin oynadığı oyun. Nasıl çocuk, oyuncakları ile her türlü kayıttan azade muhayyilesindeki dünyayı kurar ve onun içinde yaşarsa, sanatkâr da bastırdığı arzu, istek ve hayallerini, sanatın imkânları içinde yaşar ve tatmin olur.<sup>2</sup>

Sanat ve hayat birlikteliğini yeniden kurma çabaları, 1950'li yılların sonunda sanatlarının temeline çocuk resmi ve oyunu yerleştirmiş Cobra Grubu üyeleri ve Guy Debord'un katılımıyla kurulan Situasyonist Enternasyonal Hareketiyle ve sonrasında sanatlarının anlaşılması ve yaygınlaşması için oyunu bir araç olarak gören Fluxus akımıyla sürmüştür. İkinci Dünya Savaşı sonrasında Belçika, Danimarka ve Hollandalı bir sanatçı topluluğunun Paris'te kurduğu Cobra grubu sanatçıları ise, savaşın sergilediği Batının akılcı kültürünü reddedip, sanatlarını Batı'dan uzak olan kaynaklardan beslerler: ilkel insanlara ait totemler, tılsımlar, Doğu kaligrafisi, çocukların ve akıl hastalarının yaratıcılıkları yanı sıra insanların bilinçaltılarında gizlenmiş olan fantezilerine ait imgeler ararlar. Cobra'nın ve sonraki 'akla karşı' tüm avangardın çağdaş düşünsel kaynakları arasında Johan Huizinga'nın sanatsal yaratıcılıkla oyun oynamanın ilişkisini inceleyen Homo Ludens'i (1938) önemli bir yer tutar.

---

<sup>2</sup> <http://www.ozlemcalmaz.wordpress.com/edebiyat>



### 2.3. Sanatçılardan Örnekler:

#### Hiroshi Fuji

Çalışmalarında farklı malzemelerden gerçek oyuncaklar kullanan Japon sanatçı, topladığı oyuncakları özgün hallerinden farklı biçimlerde yapılar ve düzenlemeler halinde gerçekleştirmektedir. Materyal olarak oyuncağı seçen sanatçı eserlerinde toplumu ve çocukluk imgelerini konu etmenin yanında, kullandığı malzemelerin geri dönüşüm nesnelere olduğunu da vurgular niteliktedir. Hayata geçirmiş olduğu projelerinde, bunları yapmasındaki nedenin bir takım değerler olduğunu belirtmektedir.



Resim 2.1 Hiroshi Fuji



Resim 2.2 Hiroshi Fuji Düzenlemeler (t.y)

## Jenifer J. Renzel

Amerikalı sanatçının çalışmaları arasında özellikle hayranı olduğu Victoria dönemini anımsatan eski ya da eski görünümlü nesnelere, oyuncak bebek vb. parçalardan oluşan asamblajlar bulunmaktadır. Kendisine yakın olanın Dada hareketi ve yazı tarzının olduğunu, çalışmalarında da bunların etkisinde kaldığına dikkat çekmektedir. İzleyeni birbirleriyle pek de alakalı olmadığını düşündüren parçaları bir araya getirdiği mistik, tuhaf, karamsar düzenlemeler yapmaktadır. Sanatçı kırık, bozuk ve antika parçaları deneme yanılma yoluyla kurgular, çalışma sürecinde ve mekanda nesnelere bir araya gelme hikayesini, önemsizmiş gibi duran hallerinden çıkarıp cazibesine kapıldığı nesnelere haline dönüştürmektedir. Oluşturduğu düzenlemeler birer sahne ve küçük dünyalardır.



Resim 2.3 J. Renzel (t.y)



**Resim 2.4** J. Renzel (t.y)



**Resim 2.5** J. Renzel (t.y)

## Hans Bellmer

1902-1975 yılları arasında yaşamış olan Almanya doğumlu Hans Bellmer, sanat dünyasında “sürrealist fotoğrafçı” olarak anılmaktadır. En ünlü çalışması olan “bebek projesi”, 1933 yılında yükselişe geçen Nazi Partisi'ne karşı Bellmer'in bir tepkisi olarak ortaya çıkmıştır. Bebek projesini oluşturan fotoğraflardaki alışılmışın dışında pozlar ve deforme edilmiş vücutlar, sanatçının Almanya'da, o dönemde yaygınlaşan “mükemmel vücut ve ırk” anlayışına attığı bir taş niteliğindedir.

Bellmer'in çalışmalarında hırpalanmış, hatta neredeyse tecavüze uğramış gibi görünen, kolu ya da bacağı olmayan kadın figürlerine rastlanmaktadır. Fotoğraflarda görüldüğü gibi merdiven kenarına tutunmuş ya da sehpanın yanına uzanmış bebeklerde olduğu gibi, zaman zaman erotik duruşlara sahip, iki çift bacağın birbirine bağlandığı gövdesiz bebeklerin fotoğrafları, öyküsel bir biçimde sunulmaktadır. Bebeklerin en baskın özelliklerinden biri de “rahatsız edici” olmalarıdır.

Hans Bellmer, kendi döneminde insanları şok eden ve aslında günümüzde de sıra dışılığını yitirmemiş olan çalışmalarıyla elbette dünyanın dört bir yanındaki pek çok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur.



**Resim2.6** “The Doll”, Centre George Pompidou, Musée National d'Art Moderne, Paris Installation View, International Center of Photography.



**Resim 2.7** “The Doll”, 1936. Renklendirilmiş gümüş jelatin baskılı, Herbert Lust Gallery, New York

### **Nazan Azeri**

Sanatçı, resim ile başladığı çalışmalarını asamblaj, kurgusal fotoğraf, video art ile sürdürmekte ve işlerinin merkezine giysi, giyinmek, örtme eylemi, kadınlık, sahte mutluluk, masum tekinsiz bebekler, bitmeyen ev yemeği ve yabancılaşmayı davet eden nesnelere koymaktadır. İçsel ve dışsal çatışmaları, kişisel ve toplumsal hafızanın anıları ile metaforlara dönüştürerek aktarır.



**Resim2. 8** “asamblajlar“ Nazan Azeri1993

Azeri'nin pek çok çalışmasında, oyun unsurunun bulunmakta ve oyuncaklar da önemli yer tutmaktadır. Çok yakınımızdaki insanlık durumlarında dolaştırıp onun deyimleriyle “dil ötesini”, ancak fırça ve malzemenin izlerini hissettirebileceğini düşünüp hayata geçirmektedir.



**Resim 2. 9** "asamblajlar" Nazan Azeri 1993



**Resim 2. 10** "oyun enstelasyonu", 93



**Resim 2. 11** "oyun enstelasyonu", 93



**Resim 2. 12** "oyun enstelasyonu", 93



**Resim 2. 13** "oyun enstelasyonu", 93

## Koray Arif

İlk dönemlerinde malzemesi deri olan insan gövdesi soyutlamaları yapan sanatçı, son dönem çalışmalarında yalınlaştırılmış ve insana dokunma hissi veren formlar yaratmıştır. Koray Arif' in masalsı ve tarihsel hatırlatmaları olan dengeli bir hareketliliğe sahip bu heykelleri, hem izleyeni oyuna çağırmakta hem de hareketli olmaları bakımından oyunu çağrıştırmaktadır.



**Resim 2. 14** Koray Arif, “Devinim ve Denge”, 100x65x140 cm. Ahşap ve kösele, 1996–98



Genellikle alıřmaları arasında, 90'lı yıllarda adından söz ettirmeye bařlayan uzuvları olmayan ktrm bedenler olmuřtur. Materyali deri olan insan soyutlaması eserler ve son dnemde izleyicisinin dokunmasıyla sallanan haciyatmaz benzeri form alıřmaları bulunmaktadır. Kullandığı malzeme ile tercih ettiđi biimler arasında organik bir iliřki arayan sanatı, ilerleyen yıllarda sabit, hareket etmeyen heykeller yerine ufak bir ivmeyle devinen yalın formlar gerekleřtirmeye bařlar. Bu alıřmalar oyun dnyasının hareketli nesnelere hatırlatmaktadır. Tm ayrıntıların ortadan kaldırıldıđı, heykeli oluřturan formun alabildiđine yalınlařtırıldıđı bu biimlerde, modern bir dřnř ile hayatın buluřabileceđi noktalara iřaret edilmektedir. Masalsi ve tarihsel ađrıřımları olan bu heykeller, izleyicisini oyuncu bir duyguya davet ediyor.



**Resim 2.15** (1996-98 )



**Resim 2. 16** (1996-98 )

### 3.KİŞİSEL UYGULAMALAR

#### 3.1. Kağıt Bebekler

Kağıt bebeklerin bu çalışmaya kaynaklık etmesi, seramikte kağıt çamuru kullanımının malzemeyi destekler nitelikte olmasında katkısı büyüktür. İfade yolunu kolaylaştıran kağıt bünyeli çamurun karton/kağıt bebekler gibi şekillendirip primitif şablon bir görüntü sağlanmak istenmişti. Bu çalışmaya kaynaklık eden alışılmış kağıt bebeklerde, var olan interaktif olma özellikleri (yani istendiği takdirde çıkarılıp değişebilen) ya da yaygın olan güzel ve eğlenceli kıyafetlerin giydirilmesinin aksine bir oyunda ve oyun nesnesinde olumsuz olanı-olmaması gerekeni aktarmaktır. Şirin, sevimli oyun nesnelere olmaları beklenen bu nesnelere dikkatle incelendiğinde, bize başka his ve hikayeleri anımsatma eğilimindedirler. Resmedilen kavramlar, konular günceldir, istenmeyendir.



**Resim 3.1** “İsimsiz”, karışık teknik, Kağıt Katkılı Seramik, Foto-transfer baskı 1040C, 2013

### 3.2. Silahsız Askerler

Çocuk ve şiddet kuşkusuz yan yana gelmemesi beklenen ve istenen iki olgudur. Şiddet içeren hiçbir oyuncağın, çocuklar özelinde özendirme duygusunun unutulması, çoğu uzman ve aile tarafından karşısında durulan ve eleştirilen gerçeklerdir. Bu çalışma ile uzun süredir üretilen ve pek çok çocuğa oyun nesnesi olmuş askerlere, eleştirel bir dille farklı açıdan bakmak, hassasiyeti vurgulamak amaç edinilmiştir. Asker figürü oyun nesnesine dönüştüğü noktada gerçeğine uygun biçimlenen, hatta rol modele dönüşebilecek ciddiyet ve gerçeklikte üretimi sürmektedir.



**Resim3. 2** İstanbul Oyuncak Müzesi. Hitler Oyuncakları bölümünden detay, Fotoğraf : Ege Dünder.

Burada asıl büyük eleştiri belki de incelenen tarihsel süreçte Hitler döneminde üretilmiş oyuncakların varlığı olmuştur. “Kavgam” adlı kitabında belirtmiş olduğu gibi “Kim gençliğe sahip olursa, geleceği kazanır” demiş, çocuklara ulaşmak ve onları etkilemek için oyuncakları kullanmış, onları Nazi ideolojisine ve savaşa, daha küçük yaştan hazırlamayı amaçlamıştır. Bu çalışma bir bakıma Hitler özelinde, tüm şiddet yanlısı oyuncak olmaması gereken nesnelere bir gönderme niteliğindedir.



**Resim 3.3** İstanbul Oyuncak Müzesi. Hitler Oyuncakları bölümünden detay, Fotoğraf :Ege Dünder



**Resim 3. 4** "isimsiz" 2013

### 3.3. Işıl Barbie' ye karşı!

*İdeal Barbie değildir!*

Ortaya çıkışı, üretimi ve gelişimiyle önemli bir pazarı olan bu oyuncak, pek çok uzman tarafından yine eleştiri konusu olmuştur. Eleştirilerdeki ortak nokta gelişim dönemindeki çocukların Barbie markası özelinde bu tarz oyuncakların rol model olmalarındaki ve zayıflık ideali gibi konularda etkisi altında kalmaları olmuştur. Çocukların bu oyuncaklar ile kafalarında oluşan imajın yetişkinler tarafından belirlendiği ve oluşabilecek "Barbie bebek sendromu" olarak nitelendirilen mükemmel görünme takıntısını doğurmaya zemin hazırlamış ve hala da hazırlamaktadır.



**Resim 3.5**



**Resim 3.6**

Üretildiği ilk günden beri Barbie'nin, bizi güzellik kavramını sorgulamaya yöneltmesinin yanında, kimi ideolojik fikirlerin ve farklı kültürlerin özelliğini gösterme amacı da izlenir. Özgür ifade önemlidir elbette, ancak bu kadar geniş çocuk kitlesine ulaşan küresel bir oyuncakın ne tür zararlarının olabileceği düşünülmemektedir. Burada eleştiri yine çocuklar özelindedir ve göndermeler o ideal vurgusu üzerinedir. Tüm gerçek dışı görünümüne karşı, biraz da kinayeli kendi görüntüyü anımsatan bir figür ile karşı karşıya getirmek ve bu figürün meydan okuma anını izleyene hissettirmek hedeflenmiştir.



**Resim 3.7** “ıřıl vs barbie” Hazır nesne, Seramik 1040C, 2013

### 3.4. Algı Oyunu:



**Resim 3. 7** “Algı Küpü 2013

Algı oyunu, tüm çalışmaların hem başlangıcı hem de sonucunu kapsar nitelikte bir çalışmadır. Üretilen oyun-sanat nesnelerini yine bir oyun aracıyla başka bir boyutta tekrar sanat nesnesine dönüşebilirliği simgelenmek istenir. Kişisel algının bir belgeleme aracı olarak hikayeci ve sürece yönelik bir sunum olmuştur. Küp-algı oyunu doğru nesnelerin doğru boşluktan geçmesiyle başarı sağlar. Sanat nesnesine yaklaştığı noktada biçimlenen oyun nesnelerinin, benzer rolü üstlendiklerini düşündürmeyi hedefler. Yapan kişi - nesnelere -algı üçgeninde, sürecin de bir oyun olduğu vurgusu doğal olarak ortaya çıkmıştır.

### 3.5. Amigurumi

Örgü günlük hayatta, kullanım alanı oldukça geniş bir iştir. Oyuncaklarda da örgü yeri önemlidir. En az tekstil, giyim ve farklı kullanım alanlarında olduğu kadar oyuncak dünyasında da büyük ve eskidir. Özellikle Japonya da uygulanan *Amigurumi* örgü oyuncak tekniği, tüm dünyada da popüler ve yaygındır. Bu teknik ile istenilen boyutlarda nesnelere çoğunluğu tiğ ve ip kullanılarak üstelik çocuklar için güvenliği yüksek olan ürünler tasarlanarak, oyuncak dünyasındaki yeri gelişerek almaktadır.



**Resim3. 8** Amigurumi oyuncaklar

Türk el sanatlarında da sık rastlanan bu teknik, çalışmanın da esin kaynağı olmuştur. Seramikle örgünün taban tabana zıtlığının birlikteliği gözlemlenmek istenmiş ve önceden tasarlanıp örgü teknikleriyle biçimlendirilen nesnelere seramik formlara dönüştürülmüştür. Bu dönüşüm alçı kalıp ile sağlanmıştır. Kalıbı alınan nesnelere tıpkı örgü nesnelere gibi biçim kazanan oyuncaklar olmuştur. Sert, kırılabilir nesnelere olmaları hali ve hissi, örgünün verdiği sıcak duyguyu yok etmeden seramik nesnelere, izleyene geçmesi amaçlanmıştır.





**Resim 3.9**



**Resim 3. 10**



**Resim 3.11** Fatma Sirt, Amigurumi Oyuncak Koleksiyonu,

Fotoğraf: Ayşe Güniz Sirt, 2013.



**Resim 3.12** Işıl Tüfekci, Amigurumi Oyuncak Koleksiyonu

Malzemenin doğasına aykırı bu çalışmada güvenli ve uzun ömürlü örgü (amigurumi) oyun nesnelere, tezat olan seramik malzeme seçimiyle kendi içinde uyum sağlayan sanat nesnelere dönüştürülmüştür.



**Resim 3.13** “Amigurumi” Seramik, Karışık malzeme 1040, 2013



**Resim 3.14** “Amigurumi” Seramik, Karışık malzeme 1040, 2013

### 3.6. “Huzur” evi

Porselen bebek üretimi 1860 ve 1900’ lü yıllarda Fransa ve Almanya’da doruğa ulaşmış, sırsız, gerçekçi ve mat porselen bebek üretimi oldukça popüler hale gelmiştir. Porselenin sırsız oluşu ve mat görüntüsü o bebekleri gerçek ten duygusuna yaklaştırmıştır. Oyuncak bebek gerçek bebeğe benzemeliydi duygusuyla başlayan bebek oyuncak anlayışı bebekten çok yetişkin bir kadına benzeyen bir değişime uğramıştır.



**Resim 3.15** Sırsız (bisküvi) Porselen Bebek Almanya,1900 civarı.



**Resim 3. 16** Fransa, 19yy sonrası “jumeau “marka porselen bebek

Porselen bebeğin serüveni daha sonraları yerini malzeme olarak selüloz ve plastiğe bıraksa da önemli bir pazarının olduğu ve ciddi koleksiyonlarının yapıldığı bir oyun nesnesi olmuştur.

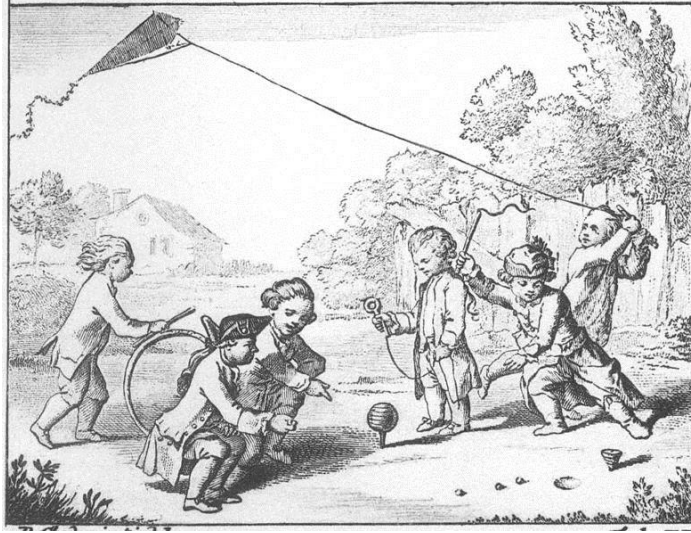


**Resim 3.17** “Huzur”evi, Seramik, Karışık Malzeme,1040C, 2013

“Huzur” evi isimli çalışmada hem ilk porselen oyuncak bebeklere günümüzden bir saygı duruşu oluşunun yanında, üretilen bu tarz bebekler içinde yaşlılık üzerine düşündürülmüş bir çalışma olmamasının payı büyüktür. İlk bakışta biraz kasvetli ve hoş olmayan bir izlenim yaratsa da bebek olma halinden farklı olarak yaşlanıldığında da sanki bir döngüye girmişçesine bebekleşen canlı olan insanın, insani bir yanına dikkat çekmek istenmiştir.

### 3.7. Topaç Uyudu

Topaç, dünyanın hemen her ülkesinde ilk çağlardan bu yana çocukların oynadığı bir oyuncaktır. Kaynaklar, eski Roma'da ünlü devlet adamı Cato'nun anne babalara ilginç öğüdünü yazar. "Ey anne ve babalar, eğer çocuklarınız konusunda dertlerden kurtulmak istiyorsanız onlara birer topaç alın. Böylece çocuklarınız kötü alışkanlıklardan kurtulur, iyi birer vatandaş olma yolunu bulurlar."



**Resim 3.18** Daniel Chodowiecki'ye ait bir çizim, 1774.

Ele geçen belgeler incelendiğinde topacın 14. yüzyılda özellikle İngiltere'de çok yaygın olduğu ortaya çıkmaktadır. Bunun, kilise ayinleriyle ilgisi açık bir biçimde anlaşılıp, yine bu belgelerden papazların boş zamanlarında aralarında topaç yarışmaları yaptıkları tahmin edilmektedir.

Topaçla ilgili en göze çarpan noktalardan biri de, dönmeyen veya istenilen hıza ulaşmayan topaca "Uyuyor" denmesi oldukça eski ve pek çok kültürden kalmadır. "Topaç gibi uyumak" deyiminin ülkemizde pek kullanılmamasına karşın Avrupa da halen kullanıldığı bilinmektedir. Ortadoğu'da da yaygın olan topacın çok değişik modelleri ve oynama şekli bulunmaktadır.

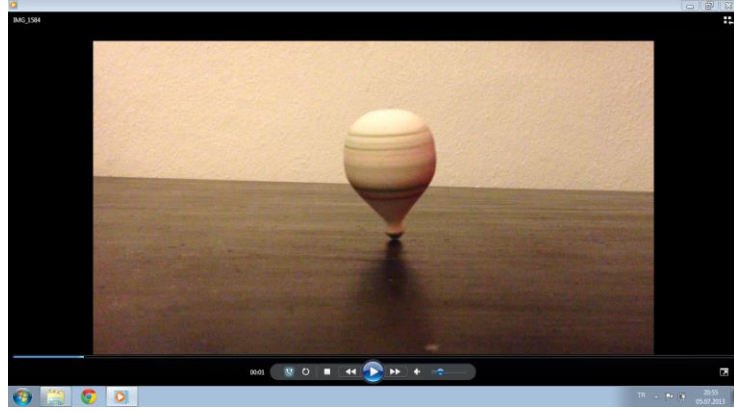
Islık ve gürültü çıkaranından, her türlü malzemeden üretilmişine varan çeşitlilikte, oldukça köklü oyun nesnelere olmuştur.

Çalışmada, “topaç uyudu” söylemini oyun nesnesinin gerçek biçiminden çok uzaklaşmadan seramiğe dönüşümü yapıp, izleyenin bu söylemi sorgulaması hedeflenmiştir. Söz, topaç hızlı dönüyorsa ya da dönmede başarısızsa söylenmektedir. Topacı çevirenler bilir ki dönmesini sağlayan ip, kamçılıya kamçılıya oldukça yüksek hıza ulaşır. Bu hızla hareketsiz hale gelmiş gibi görünen topaç üzerine söylenen bu söz, pek çok toplumsal ve siyasal konuyla ilişkilendirmeye iyi bir örnek olması düşünülmüştür.



**Resim 3.19.** “topaç uyudu “detay

Seramik, Kalıpla şekillendirme, 1040C, 2013.



**Resim 3.20** “topaç uyudu” video 2013



**Resim 3.21** “Topaç uyudu”

### **3.8. Pembeysen | Maviysen**

Kimi kaynaklara göre Nazi öncesi dönemde pembe-mavi anlamının bugünkünün tersine olduğu ve Nazilerle birlikte anlamda değişimin gerçekleştiği belirtilmiştir. Aynı zamanda antik dönemde erkek bebek sahibi olmanın iyi şansla ilintili olduğu, bu nedenle mavinin erkek bebeklere yakıştırıldığı da söylenmiştir. Mavi gökyüzünün rengi olduğu için doğrudan tanrılarla bağlantılı kabul edilmiştir. Antik Çin’de ise kırmızı boya ucuz, mavi boya ise daha nadir ve pahalı olduğundan, pahalı olan rengi evin oğluna

layık görmek de daha uygun kabul edilmekteydi. İkinci Dünya Savaşı yıllarında Naziler, tıpkı Musevileri damgaladıkları gibi eşcinselleri de benzer biçimde fişlemiş, pembe ve mavi renkleri kendilerince uyguladıkları yöntemlerle ayırım aracı olarak kullanmışlardır.

Günümüze yaklaştığımızda benzer ayırımın oyuncaklarda kız oyuncağı ve erkek oyuncağı (ya da oyunu) gibi yönlendirmeye dayanarak yapıldığı, oyuncak endüstrisinin cinsiyet ayrımını desteklediğini, basmakalıp cinsiyet rollerini çocukluktan başlayarak aşılamaya çalışıldığını görmekteyiz. Ama oyuncaklar, iki cinsin de oynayabileceği (unisex), bir cinsin diğerinin üzerine çıkamayacağı nitelikte olmasının sağlıklı olabileceği yerinde bir söylemdir. Bu sayede her çocuğun oynayabileceği atıklar, kutular, çamur, kâğıt, kumaş gibi biçimlenmemiş 'yaratıcı oyuncak' terimi altında sınıflandırılmış nesnelere eşitlik mantığını barındırmak mümkün olacaktır. Bu pencereden bakıldığında çocuk özgürce birey olma yolunda ayırısız başladığı yolculuğunda sağlıklı temel atmış olacaktır.



**3.21.** “Pembeysen / Maviysen” karışık teknik. (Polyester, Balsa ) 2013.

Bu değerlendirme ışığında uygulamanın temelini oluşturan önemli unsurun *eşitlik* üzerinden olduğu, renk ve sınıflama ile kız erkek oyun nesnelere ayırımı ilişkisi kurulduğunun vurgusu yapılmak istenmiştir. Yapanın deneyimlerinden gelen bir tavırla kişisel anlamda bunun mümkün olmadığı vurgusu küçük ayrıntıyla izleyene aktarımı denenmiştir.



### 3.9. Yine oradayım



3.23."Yine oradayım " 2013. Foto-montaj.

Oyun ve oyuncaklar ile ilgili çalışmalara karar verirken geçmişle bağ kurmamak düşünülemezdi. Oyun ve oyuncaklarla ilişki kurmak kuşkusuz onlarla doyusıya kurulmuş bağların da bir hatırlamasıydı. Sanki yaşamımın şu anıyla ilişki kurarcasına kurgulanmış anı deposuna yolculuk. Çoğu an unutulur ancak fotoğraflananlar unutulmuş olsa dahi anlatılan hikayelerle dün gibi taze kalabilmektedir. O günkü heyecanın ve bugünde sanat-oyun nesnelere yaratım sürecince hissedilmesi tesadüf olmasa gerek...

Geriye dönük yapılan yolculuk, bugün ile kurulan köprünün kanıtıymış gibi çalışılan fotoğraf, oyun nesnelere gücünü göstermeye davet eder niteliktedir.

### 3.10. Gülümseyim!



Resim 3. 24 “Gülümseyim!”,2013, Foto-montaj

“Yine Oradayım” isimli çalışmanın devamı olan bu çalışmada da “o” zamana yapılan yolculuğun etkisiyle, geçen bu sürecin, oyunsal tavra göndermeler yapması ve aynı oyun nesnelere olan obsesif bağlılığın, aynı zaman diliminde buluşarak yeniden belgelenmek istenmiştir.

## SONUÇ

Oyun, eski çağlardan beri kültürü oluşturan bir unsurdur. Çocuk olmanın en önemli işlevidir. Çocuk, iç dünyasını dış dünyanın varlık nesnelere benzetir, onları kaynaştırır ve oynar. Yetişkinler de tıpkı çocuk gibi dış dünyayı içselliğinden gelen bir eylemle imgeleştirir ve simgeleştirir. Aslında oyun, çocuklarla olmanın yanı sıra genel olarak insan için de önemlidir. Bu dürtülerle oynadığımız “-miş gibi oyunu”, haz alarak kendimizi tatmin ettiğimiz dünya içinde başka bir oyuna “sanat” oyununa götürür. Bu durumda oyun, sanatı da yaratmakta etkili olmuştur.

Oyun, tıpkı sanat gibi, özgürleştiricidir. Tıpkı sanatta olduğu gibi kural belirleyicidir. Ve tamamen gönüllü olarak kabul edildiği için özgürleştirici özelliği ile çelişmez. Oyun, sanat eseri ve izleyici arasındaki ilişki gibi katılmayı başka bir dünyaya yani –miş gibiler dünyasına götürür. Tüm ciddiyeti ile oyuna katılan oyuncuyu (ya da izleyiciyi) artık gerçek dünyanın nesnelere değil imgelemin ürünleri kuşatır. Örneğin rapordaki uygulamalardan biri olan “topaç uyudu” isimli çalışma –miş gibi etkisini izleyiciye geçmesi amacıyla yapılmıştır. Seramikten üretilen topaçlar hareketsiz biçimde yerde dururken, yanı başlarındaki son yılların yeni oyun nesnesi olan “tablette” oynatılan video yıllara meydan okuyan topaçla oynanan bir oyuna dönüşmüştür. Nesne alışılmışın dışında yöntemle oynanmış gibi orada dönmektedir, üstelik söylemiyle de bir bakıma uyumlu biçimde hızla dönmektedir yani uyumaktadır. Bunun yanında fiziksel olarak hareket etmeyen seramik topaçlar da “söylemce” uyumaktadırlar. İşte –miş gibi bir ifade, oyun nesnelere dünyasından sanat nesnesine yaklaşılabilişliği bu sunum ile ifade edilmek istenmiştir.

Yani denilebilir ki oyun ve oyuncak estetik beğeniye yansır. Estetik beğeni için kullanılan ifadeler oyun ve oyuncak için de geçerlidir. Çünkü insanlara yaşattıkları duygularla oyuncaklar, birçok tasarım ögesi gibi estetik endişe taşırlar. Buna bağlı olarak sanat ile oyunu; oyun nesnesi ile sanat nesnesini ilişkilendirmek -miş gibi olan dünyalarını ortak görmek kaçınılmaz olur.

Aynı zamanda oyuncakları, oyun nesnelere ve oyunu, oynadıkları toplumdan bağımsız düşünmek de yanlış olacaktır. Nasıl ki aynı görüş sanat nesnesi için de geçerliyse, tüm oyuncaklarda da üretildikleri toplumun yaşayışı hakkında izler yakalamak mümkündür. Örneğin Britanya’daki Victoria dönemi bebekleriyle, Nazi Almanya’ sının savaş oyuncakları, dönemlerini ve karakterlerini simgelemişlerdir.

Başka bir bakımdan sanat nesnesi politiktir. Yaratıcısının dünya görüşüne sahip estetik beğenisini oluştururken çevresinden beslenir. Bu durum oyuncak için de geçerli olmaktadır. Oyunağın estetik beğenisinin yanında yaşadığı sosyal çevreden dünya görüşüne kadar belirleyici haldedir. Dolayısıyla oyun nesnelere, oyunlar buldukları toplum ve kültürden bağımsız düşünülemez. Yapılan uygulamaları arasında da eleştirilerin, toplum-kültür ilişkisinden de beslendiğini ve hoş olmayan pek çok olayın ilham kaynağı olduğunu belirtmek gerekir. (bknz. kağıt bebekler s.37)

Sanat yapma eyleminin oyun ile buluştuğu noktada, sanat nesnesinin de oyuncak ve oyun nesnelere yaklaşmasıyla ilişkilendirmek doğru olur. Sanat nesnesinin biçiminin ardında nasıl ki kültürün izleri varsa, oyun nesnelere için de aynı durum söz konusu olabilmektedir.

Sanatçı oyun oynar; heyecanlanır, zorlanır, zorlar, karşı çıkar; sonuç olan nesnelere, buna kayıtsız nesnelere olamaz. Her birey, kendi yaşamında çocukluk döneminden başlayarak oyun oynayarak deneyimledikleriyle ve sonrasında da kendini şekillendiren bir etken olarak oyun ve oyuncaklarla var olmaktadır. Hem bizde bıraktıkları izler anılar, hem de çağın sosyo-ekonomik bir göstergesi anlayışı olmasının yanında, sanat söz konusu olduğunda başlı başına anlatım biçimi olabilmektedirler. İnsana ait her konuda olduğu gibi oyun ve sanat ilişkisi sanatçı için sonsuz açılımlara olanak sağlamakta, sanatın her alanında bu konu başka başka yollarla yeniden ele alınabilmektedir.

Bu çalışma öznel bir birikimin seramik teknik ve malzemeleriyle oluşturulmuş sonuçlarını içermektedir. Uygulamalar ve bu uygulamalara esas olan düşünsel alt yapı insan yaşadığı sürece zenginleşip derinleşecektir.

## KANAKÇA

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

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

Baran, Derya. (2006) *Heykel Üretiminde Oyun Olgusu ve Bir Sergi*. Yüksek Lisans Tezi Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

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

Boratav, Pertev Naili, (1973), *Türk Halkbilimi II-100 Soruda Türk Folkloru*, Gerçek Yayınevi, 1.Baskı, İstanbul.

Ergün, Mustafa (1980), "Oyun ve Oyuncak Üzerine-1", Milli Eğitim Dergisi, Yıl:1, Sayı:1, Haziran, MEB Yay., Ankara, ss. 102-119.

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

Foster Hal. (2009) *Gerçeğin Geri Dönüşü* Yüzyılın Sonunda Avangard. Ayrıntı Yayınları

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

Göğüş, Ceren. (2011), *Çocuk Oyunları ve Demokrasi VIII*. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Basılmamış Bildiri Metni

Güngören, Ayşegül. (2012) *Oyun ve Oyunağın Tarihsel Serüveni*,  
<http://aysegulgungoren.wordpress.com/?s=oyun>

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

Kaplanoğlu, Lütfü. (Mart-2008), *20. yüzyılın başında, Sanatçı, Sanat Eseri ve Nesnenin Başkalaşımı*. Artist Modern.

Karayağmurlar, Bedri. *Yüksek Lisans Tezi*, sy: 197.

Kay, Hilary. (1993). *Geçmişte ve Günümüzde Oyuncaklar*. Çev. M. Artar) Eğitim ve Bilim. 17(65-70)

Kılıçbay, Mehmet Ali. (1996). *Felsefesiz Sanat Oyunsuz Tarih*. Imge Kitabevi:  
Ankara.

MADRA, Beral. 24.06.2002 “*Yenilenemeyen Okullar*”, Radikal Gazetesi

Niemann, Helmut. *Oyunağın Gelişim Tarihi*. Çev Bekir Coşkun,  
[dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/506/6128.pdf](http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/506/6128.pdf)

Onur, Bekir.(2001), *Dünyada ve Türkiye’de Değişen Çocukluk*, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 9 (III. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri 16-18 Ekim 2001)

Onur, Bekir. (2002) *Oyuncaklı Dünya*. 2. Basım. Dost Yayınları: Ankara.

Onur, Bekir. (2005), *Türkiye’de Çocukluğun Tarihi*, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.

Onur, B. (2002), *Oyuncaklı Dünya*, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

*Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası*(2005) Çev. M.Türkan Bağlı, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi Cilt:37- Sayı:2 Ayrı Baskı, Ankara Üniversitesi Basımevi: Ankara

\*Özhan, Mevlüt (2005), “Çocuk Folkloru”, *Kebikeç*, Sayı: 19, Ankara, ss. 225-243.

Schiller, Von Freiedrich. (1999). *Estetik Üzerine*. Kaknüs Yayınları: İstanbul.

Shiner, Larry. (2010). *Sanatın İcadı*. Ayrıntı Yayınları: İstanbul.

Suits, Bernard. (1995). *Çekirge-Oyun, Yaşam Ve Ütopya*. Ayrıntı Yayınları: İstanbul.

Sunay, Simla. (2013). *Sanat Bir Oyundur*. Final Kültür Sanat Yayınları: Sayı:52 İstanbul.

### **İnternet Kaynakları**

Şahiner, Rifat.*Yeni Bir Binyılın Eşiğinde Sanat ve Yaratıcılık Eğitimi Üzerine*  
<http://www.rifatsahiner.com/makaleler/yenibin.pdf>

Altınkaş, Canan Birsoy .*Sanat ve Oyun*

<http://www.universite-toplum.org/text.php3?id=317>

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

<http://www.ircforumlari.net/sanat-ve-felsefe/192547-oyun-olarak-sanat.html>

<http://bedrantekin.blogspot.com/2008/05/eitim-sanat-ve-oyun-ilikisi.html>

<http://www.universite-toplum.org/text.php3?id=317>

<http://aysegulgungoren.wordpress.com/2012/05/23/oyunun-ve-oyunc-3/>

<http://lisefelsefe.blogspot.com/2009/02/oyun-olarak-sanat.html>

<http://www.nazanazeri.com.tr/tum-calismalar.aspx?t=g&id=31&lang=0>

<http://collabcubed.com/2012/09/12/hiroshi-fuji-kaeru/>

<http://www.azito-art.com/hiroshi-fuji/>

<http://the-art-of-collage.deviantart.com/journal/Interview-with-Jenifer-Renzel-221623355>

<http://the-art-of-collage.deviantart.com/journal/Interview-with-Jenifer-Renzel-221623355>

<http://www.kaleidgallery.com/category/artist/jenifer-renzel/>

<http://www.litnimage.com/renzelinterview.htm>

<http://www.forum.bbs.tr/kitap-ozetleri/26520-sanatin-nesnesi-nedir.html>



<http://e-dergi.atauni.edu.tr/index.php/SBED/article/viewFile/315/310>

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Topa%C3%A7>

[http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=34&l=1&modPainters\\_artistDetailID=2396](http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=34&l=1&modPainters_artistDetailID=2396)

<http://www.cafrande.org/?p=34041>

[http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=34&l=1&modPainters\\_artistDetailID=567](http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=34&l=1&modPainters_artistDetailID=567)

<http://www.issanat.com.tr/tr/etkinlik/sergi/20120426/koray-aris/>

[http://www.emel.com/article?id=69&a\\_id=1913](http://www.emel.com/article?id=69&a_id=1913)

<http://www.nytimes.com/2005/09/22/international/middleeast/22doll.html>

[http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight\\_objects/gr/t/group\\_of\\_knucklebone\\_players.aspx](http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/gr/t/group_of_knucklebone_players.aspx)

[http://www.perweb.firat.edu.tr/personel/yayinlar/fua\\_155/155\\_58998.doc](http://www.perweb.firat.edu.tr/personel/yayinlar/fua_155/155_58998.doc)

<http://www.ozlemcalmaz.wordpress.com/edebiyat>

<http://kubraengin.blogcu.com/ankara-universitesi-egitim-bilimleri-fakultesi-oyuncak-muzesi/10252327>

<http://www.iyikitap.net/post.php?id=782> (sayı 52, Haziran 2013)

<http://moleschino.org/> Kasım, 2005

<http://museum.icp.org/museum/exhibitions/bellmer/intro1.html>

## ÖZGEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Işıl Tüfekci  
Doğum yeri ve Tarihi : Ankara, 1982

### Eğitim durumu

Lisans : Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü

Yabancı Diller : İngilizce

Bilimsel Faaliyetler : Yurt içinde karma sergilere katılmış ve sempozyumlarda görev almıştır.

### İş Deneyimi

Stajlar : Atölye Çamurdan Seramik Atölyesi.

Projeler :

Çalıştığı Kurumlar : Ankara Üniversitesi Başkent Meslek Yüksekokulu Eser Koruma Programı.

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seçmeli Dersler Birimi.

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü Araştırma Görevlisi.  
(Halen)