



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Heykel Anasanat Dalı

ÇOCUKLUK ÇAĞINDA OYUN, SANATTA OYUN

Pelin YILDIZ

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2019



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Heykel Anasanat Dalı

ÇOCUKLUK ÇAĞINDA OYUN, SANATTA OYUN

Pelin YILDIZ

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2019

Kabul ve Onay

Pelin YILDIZ tarafından hazırlanan "Çocukluk Çağında Oyun, Sanatta Oyun" başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Heykel Anasanat Dalı'nda Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı

Dr. Öğr. Üyesi Ece AKAY ŞUMNU

Jüri Üyesi (Danışman)

Prof. Mümtaz DEMİRKALP

Jüri Üyesi

Dr. Öğr. Üyesi Seval ŞENER

Bu çalışma, Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Prof. Dr. Pelin YILDIZ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÇOCUKLUK ÇAĞINDA OYUN, SANATTA OYUN

Danışman: Prof. Mümtaz Demirkalp

Yazar: Pelin YILDIZ

ÖZ

“Çocukluk Çağında Oyun, Sanatta Oyun” başlıklı bu raporda sanatta oyun ve oyuncak ele alınırken insanoğlunun hayatındaki yeri ve işlevselliği sorgulanarak, çocukluğa doğru giden bir yol izlenmiştir. Çocukluk bizi derinden etkileyen duygularla dolu bir sürecin olgusudur. Bu süreç içerisinde oyun ve oyuncak, çocukların hissettiklerini tanımlama, öğrenme ve yaşantıyı anlayabilmeye aracı olmaktadır. Aynı zamanda çağın kültürel, ekonomik ve toplumsal özelliklerini yansıtır. Oyun aslında bir iletişim yöntemidir. İletişim ise, insanoğlunun ilk toplumsal becerileri arasında oluşuyla oyunun yapı taşlarından biridir ve bizim gibi sosyal canlılar için vazgeçilemez bir şey olduğundan, oyun hayatımızda fark edemediğimiz şekilde yer kaplar. Çocukluğumuz ise oyunu en yoğun şekilde yaşantımızda barındırdığımız dönemdir. Bütün bu iletişim ağı ele alınırken, oyunun nasıl ortaya çıktığı ve geçmişten günümüze nasıl benzerlik veya farklılıkların olduğu araştırılmış, yaşamda oyunun ve oyuncakın ne derece etkisi olduğu sorgulanmıştır. Bununla beraber felsefe, sosyoloji, psikoloji gibi farklı disiplinlerde de oyun kavramı araştırılmıştır. Oyun kavramı birçok disiplinde konu olduğu gibi, sanat akımlarına ve sanatçılara da ilham kaynağı olmuştur. Raporda, geçmişten günümüze doğru sanatçıların oyun dürtüsüyle eserlerini nasıl ürettiği üzerinden örnekler verilmiştir. Oyun ve oyuncak, yaşantıda nasıl bir iletişim aracı olarak ele alınıyorsa sanatta da sanatçının kullandığı bir iletişim yöntemi olması üzerinde durulmuştur.

Bu raporda oyun, kişisel çalışmalarla desteklenmiş ve sanatta yeni kişisel arayışlar, yeni anlatım olanakları, yeni bağlamlar bulunması üzerinde durulmuştur. Uygulamalarda oyunun, herkesin kendiyi ve birbiriyle kurabileceği iletişim aracı olduğu yönünde bir bakış açısıyla günümüz sanatına kişisel katkılar sunulmaya çalışılmıştır.

Anahtar sözcükler: Oyun, Oyuncak, Çocukluk, İletişim, Bellek, Sanat

PLAY IN THE CHILDHOOD, PLAY IN ART

Supervisor: Prof. Mümtaz DEMİRKALP

Author: Pelin YILDIZ

ABSTRACT

In this report titled “*Play in the Childhood, Play in Art*”, while treating the role of play and toy in art, it is taken a way that leading us to childhood by investigating the place and functionality of them in human life. The Childhood is a period of time, full of the emotions that have deeply affected us. For the children, play and toy is an occasion for describing their feelings, for learning and understanding the life. It also reflects the cultural, economic and social characteristics of the era. Play is in fact a communication method. The communication, on the other hand, by the reason of being among the first social skills of human, is one of the constituents of play and even though we do not realize that, it keeps an indispensable place in playing process for social creatures like us. As for our childhood, it is a period during which we intensively conserve play. While treating all this communication network, it is investigated how play emerged and it is also searched the similarities or differences of play from the past to the present and the effect of the game and toy in life. In addition, the concept of play has been investigated in different disciplines such as philosophy, sociology and psychology. As with many disciplines, the concept of play has inspired art movements and artists. This report gives examples of how artists, with the urge to play, produced their works from the past to the present. Play and toy, as a means of communication in life, are considered also by the artist as a communication method in art.

In this report, play is supported by personal studies and it is emphasized the finding of new personal searches, new expression possibilities and new contexts in art. In the applications chapter, it is tried to make personal contributions to the art of today with a view that play is the communication tool that everyone can establish with themselves and with each other.

Keywords: Play, Toys, Childhood, Communication, Memory, Art

*Arařtırmalarımnda ve atölye alıřmalarımnda desteęini esirgemeyen
danıřman hocam Prof. Mümtaz DEMİRKALP'e
Savunma sınavı tez jürim Dr. Öğretim Üyesi Ece AKAY ŞUMNU'ya ve
Dr. Öğretim Üyesi Seval ŞENER'e
Her türlü koşulda bana inanan canım aileme ve Koray ÖZKAN'a
Desteklerinden ve katkılarından dolayı sonsuz teşekkür ederim...*

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	iv
GÖRSEL DİZİNİ.....	v
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM:	2
1.1. Bir İletişim Aracı Olarak Oyun	2
1.2. Bir İletişim Aracı Olarak Oyuncak	7
2. BÖLÜM:	14
2.1. Sanatta Oyun.....	14
2.2. Uygulamalar Aşamasında Kişisel Arayışlar	32
SONUÇ.....	46
KAYNAKLAR.....	47
ETİK BEYANI.....	50
YÜKSEK LİSANS SANAT ÇALIŞMASI RAPORU ORJİNALLİK RAPORU.....	51
MATER'S ART WORK REPORT ORIGINALITY REPORT.....	52
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	53
ÖZGEÇMİŞ.....	54

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Çocukluk fotoğrafı, 1994.....	1
Görsel 2. M.Ö 420-400.....	4
Görsel 3. Terracotta ve ahşaptan yapılmış figür	7
Görsel 4. MÖ 1450-1300'lere ait seramik figür, salıncakta sallanan kadın betimlemesi.....	8
Görsel 5. Mardin'in Kızıltepe İlçesi'nde yüzey araştırmaları sırasında bulunan 7.500 yıllık oyuncak araba.....	9
Görsel 6. MÖ 950-900'e ait bir mezarda bulunmuş Antik Yunan oyuncuğu	9
Görsel 7. Hayvan biçimindeki çingiraklar (Köpek, ayı, horoz).....	10
Görsel 8. Şema, 2019.....	12
Görsel 9. Pieter Bruegel, 1560, Çocuk Oyunları / Children's Games.....	14
Görsel 10. Tristan Tzara.....	16
Görsel 11. Hugo Ball, 1916, Karavan / Karawane.....	16
Görsel 12. Kurt Schwitters, 1923'ler, Merz-sütunu / Merzsäule.....	17
Görsel 13. Salvador Dali, 1943, Yeni İnsanın Doğuşunu İzleyen Jeopolitik Çocuk / Geopolitical Child Watching the Birth of the New Man.....	19
Görsel 14. Joan Miró, Kadın & Kuş / Mujer y Pájaro.....	20
Görsel 15. Pablo Picasso, 1949, Işık Desenleri / Light Drawings.....	21
Görsel 16. Pablo Picasso, 1949, Işık Desenleri / Light Drawings.....	21
Görsel 17. Pablo Picasso, 1949, Işık Desenleri / Light Drawings.....	21
Görsel 18. Pablo Picasso, 1961, Kadın Başı / Head Of A Woman.....	21
Görsel 19. Paul Klee, 1916-25, Klee'nin oğlu için yaptığı el kuklaları / Puppets For Felix Klee.....	22
Görsel 20. Jean Tinguely, 1987, Grosse Meta Maxi-Maxi Ütopya / Grosse Meta Maxi- Maxi Utopia.....	24
Görsel 21. Jeff Koons, 1992, Köpek Yavrusu / Puppy.....	25
Görsel 22. Jeff Koons, 1994-2000, Balon Köpek / Balloon Dog.....	25
Görsel 23. Anish Kapoor, 2006, Bulut Geçidi / Cloud Gate.....	26
Görsel 24. Daniel Buren, 2014, Çocuk Oyunu Gibi / Like Child's Play	27
Görsel 25. Daniel Buren, 2014, Çocuk Oyunu Gibi / Like Child's Play	27
Görsel 26. Clyfford Still, 1957, 1957-D No. 1.....	28

Görsel 27. Liz Miller, 2012, İtaatsiz Mimesis / Recalcitrant Mimesis.....	28
Görsel 28. Alexander Calder. 1960, Maripose.....	28
Görsel 29. Alexander Calder, 1969'lar, Çiçekler / Les Fleurs II.....	29
Görsel 30. Hiroshi Fuji, Oyuncak Enstalasyonu / Hiroshi Fuji's Toy installation.....	30
Görsel 31. Hiroshi Fuji, Oyuncak Enstalasyonu / Hiroshi Fuji's Toy installation.....	30
Görsel 32. Hiroshi Fuji, Oyuncak Enstalasyonu / Hiroshi Fuji's Toy installation.....	30
Görsel 33. Hiroshi Fuji, Oyuncak Enstalasyonu / Hiroshi Fuji's Toy installation.....	30
Görsel 34. Nazan Azeri, 1993, Oyun Enstalasyonu.....	31
Görsel 35. Nazan Azeri, 1993, Oyun Enstalasyonu.....	31
Görsel 36. Nazan Azeri, 1993, Asamblajlar.....	31
Görsel 37. Pelin Yıldız, 2017, Mazi / Bygone	32
Görsel 38. Pelin Yıldız, 2017, Anımsa / Remember.....	33
Görsel 39. Pelin Yıldız, 2017, Anımsa / Remember.....	33
Görsel 40. Pelin Yıldız, 2017, -mış gibi / -as if.....	34
Görsel 41. Pelin Yıldız, 2019, Yakala / Catch.....	35
Görsel 42. Pelin Yıldız, 2017, Düş koridoru / Dream corridor.....	36
Görsel 43. Pelin Yıldız, 2017, Düş koridoru / Dream corridor.....	36
Görsel 44. Pelin Yıldız, 2017, Düş koridoru / Dream corridor.....	36
Görsel 45. Pelin Yıldız, 2017, Düş koridoru / Dream corridor.....	37
Görsel 46. Pelin Yıldız, 2017, Düş koridoru / Dream corridor.....	37
Görsel 47. Pelin Yıldız, 2017, Düş koridoru / Dream corridor.....	37
Görsel 48. Pelin Yıldız, 2017, Düş koridoru / Dream corridor.....	37
Görsel 49. Pelin Yıldız, 2019, Yolculuk / Journey.....	38
Görsel 50. Pelin Yıldız, 2019, Yolculuk / Journey.....	39
Görsel 51. Pelin Yıldız, 2019, Yolculuk / Journey.....	39
Görsel 52. Pelin Yıldız, 2019, Yolculuk / Journey.....	39
Görsel 53. Pelin Yıldız, 2019, Yolculuk / Journey.....	39
Görsel 54. Pelin Yıldız, 2019, İz / Trail.....	40
Görsel 55. Pelin Yıldız, 2019, Çocukluğun İnşası / Construction of Childhood.....	42
Görsel 56. Pelin Yıldız, 2019, Çocukluğun İnşası / Construction of Childhood.....	42
Görsel 57. Pelin Yıldız, 2019, Çocukluğun İnşası / Construction of Childhood.....	42

Görsel 58. Pelin Yıldız, 2019, Çocukluğun İnşası / Construction of Childhood.....	43
Görsel 59. Pelin Yıldız, 2019, Çocukluğun İnşası / Construction of Childhood.....	43
Görsel 60. Pelin Yıldız, 2019, Çocukluğun İnşası / Construction of Childhood.....	43
Görsel 61. Pelin Yıldız, 2019, Çocukluğun İnşası / Construction of Childhood.....	43
Görsel 62. Pelin Yıldız, 2019, Bakış / View.....	44
Görsel 63. Pelin Yıldız, 2019, Bakış / View.....	45
Görsel 64. Pelin Yıldız, 2019, Bakış / View.....	45
Görsel 65. Pelin Yıldız, 2019, Bakış / View.....	45
Görsel 66. Pelin Yıldız, 2019, Bakış / View.....	45

GİRİŞ

Çocukluğum...



Görsel 1. Çocukluk fotoğrafı, 1994

Bütün serüvenim bu fotoğrafla (Görsel 1) ve fotoğraftaki elbiseyle karşılaşmamla başladı. O benim çocukluğumdu ama şuan ki ben değildim. Çünkü ne hissettiğimi bile hatırlayamayacak yaşıyordum. Şimdi çekindiğimiz binlerce fotoğrafta en çok incelediğimiz kendimizken, çocukluk fotoğraflarımızda kendimizden çok bize giydirdikleri elbiseler, tattıkları tokalar ilgimizi çekmiştir. Bütün bunları düşünüp sadece kendime baktığımda farklı bir şeyler hissettim. O çocukluk bana aitti... O fotoğrafta gördüğüm bir zamanlar ki kendimdim... Peki bu ne demektir? Çocukluk? Nasıl bir geçmişti bu, herkesin kendinden bir şeyler bulabildiği, herkese ait olan ama herkeste farklı olan? Çocukluk dediğimiz, coğrafyayla, aile kültürüyle bağlantılı, bizim asla bırakamayacağımız, unutamayacağımız ve değiştiremeyeceğimiz bizi bugünkü biz yapan şeydi. O zaman kendimi anlamamın yolu da kendi çocukluğuma yapacağım yolculuktan geçiyordu. Bu yolculuğun evrensel dili de oyundu.

1. BÖLÜM:

1.1. Bir İletişim Aracı Olarak Oyun

“...insan, kelimenin tam anlamıyla ancak insan olduğu zaman oynar ve ancak oynadığı zaman tam bir insandır.” (Schiller, 1999, s. 61).

Bir yandan oyunla dünyayı öğrenirken diğer yandan da oyuncaklarla dünyanın bir tür minyatürü gerçeğini sınırlar. Huizinga'nın bakış açısına göre oyun gerçeğin özüdür ve her şey oyun oynayarak gelişir. Bu düşüncesini tanımlarken insanı sınıflandırır: Homo Faber'den (yapan insan), Homo Sapiens'e (düşünen insan), oradan da Homo Ludens'e (oynayan insan) (Huizinga, 1995, s. 13).

Huizinga, oyun kavramından yola çıkarak, oyunun diğer anlamıyla kurgunun toplumsal yaşamın sonucu olarak değil, aksine toplumsal yaşamın ya da sadece kendi haliyle, yaşamın nedeni olduğunu savunur. Ona göre oyun, kültürden öncedir, farklı kültürlerden çıkma değil tersine farklı kültür biçimlerinin doğuşunda da başlıca etkidir. Huizinga oyunu, isteyerek ve kurallı olarak belli bir zamanda ve mekanda yapılan faaliyetler olarak da tanımlamaktadır (Huizinga, 1995, s. 16-17).

Ayrıca oyun için, bazı eserlerden yararlanılarak kapsamlı bir tanım yapılmıştır. Bu tanım şöyle der;

Oyun; günlük yaşamdan yer ve zamanca ayrılan, gerçekle olan ilişkisini koparmayan, gerilim, denge, denklik, karşıtlık, çeşitleme, çözümleme, 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 (Göğüş, 2011).

Huizinga, “Taş devrine ait mağara resimleri oyunsal bir güdünün ürünü müdür?” sorusunu sormuştur (Huizinga, 1995, s. 214). Oyunun kendisi, insanın tarihi kadar eski olduğu gibi, oyun hakkındaki düşünceler de insan düşüncesinin başlangıcına dek uzanmaktadır. Şaman törenlerinde oyun görüldüğü gibi, Mısır ve Yunan'da da oyuna rastlanılır. Orta Krallık Dönemi'nde Eski Mısır'da duvar resimleri üzerinde oyun tahtası betimlenirken sıçrama

oyunları görülmüştür. Mısır'da, İ.Ö. 2600'lü yıllarda Ak-hor mezarında bir duvar resmi bulunmuş ve üzerindeki kız figürü el vuruşma oyunu oynarken gösterilmiştir. Yunan idesinde ilk kez Herakleitos'ta oyun kavramı felsefi olarak ifadelendirilmiştir: “Zaman, dama taşlarını bir o yana bir bu yana sürerek oynayan bir çocuktur: çocuk hükümlüğü” (Diels, 1922, s. 88). İnsanoğlu yüzyıllardır çevresinde olan biten her şeyi anlamlandırmaya çalışmıştır. Bunu yaparken de gördüğü şeyleri hareketleriyle taklit ederek çevresindekilere anlatmaya çalışmıştır. Yaşadıkları şeyler karşısında yaptıkları bu hareketleri ve eylemleri bir nevi oyun olarak ve onların iletişimsel, bağ kurma yöntemleri olarak görülebilir. Örneğin, mitos ve ritüeller oyundan doğmuştur. İlk topluluklarda avlanmak bir ritüel gibi yapılmaktadır. Av sahnelerini topluluklarına anlatmak için yaptıkları hareketler ve eylemler, bir nevi bizim günümüzde oynadığımız sessiz sinema gibi düşünülebilir. Bu tarz görsel anlatımlar en çok çocuklar için önemlidir. Çünkü büyükler nasıl avladıklarını çocuklara anlatırken bu sahneleri hikaye anlatır gibi yeniden canlandırmış, çocuklarda onların, elindeki mızraklarını, taşlarını avına nasıl attığını günlük yaşamlarında taklit etmişlerdir. Bütün bu yaşantının aktarımı aslında bir tür oyundur. Herkes bunu nesilden nesile aktarmış ve oyunun bugünkü şeklini belirlemiştir.

Orta Asya'daki Yakut Türkleri törenlerinin şamanlarına “oyun” adını vermişlerdir. Şamanizm inancına göre, insan, tanrı ve doğa arasında kopmaksızın bir bağ olduğuna inanılır. Şaman, ruhlarla insanlar arasında bir aracıdır. Yaptığı taklitler, eylemler ve danslarla çevresindekileri bu oyunun içine alan bir tür aracı, oyun oynayan bir oyuncudur.

Şaman tedavi seansında inandırıcılığı sağlamak adına mutlaka seyredeni bu yanılsama içine çekmek zorundadır. Tıpkı tiyatrodaki gibi yanılsaması olmayan bir gösteri düşünülemez. Bu sayededir ki; seyirci gerçek zaman-mekandan kopar, başka bir zaman-mekani ve olayı o an yaşıyor gibi kabullenir. Bu tanıklıktır tiyatroyu var eden. Şaman, gösterisini gündüz ya da gece loş bir ışık altında yapar. Tanrılar ve ruhlarla ilişkiye girme esnasında sihri kullanır. Gökyüzüne yükselme, ruhların sesini taklit etme, onlarla pazarlığa girişme ve diyaloglar hepsi teatral atmosfer yaratılarak elde edilebilir. Kendinden geçerek yaratılan coşkunluk durumu, hayvan hareketlerinden oluşan dans figürleri teatral öğelerdir. Davulu ve şarkısı ile eşlik ettiği ayininde o hem ozan, hem de oyuncudur (Akın, 2010).

İnsanlar için özellikle geceleri şiddetli yağmur, gök gürültüsü, kasırga oldukça korkutucu olmuş, insanlar kasırga, yağmur ve gök gürültüsünün hemen son bulmasını istemişler ve bunun sonucunda bilinçsizce eylemler yapmaya başlamışlardır. Oyun bu eylemleri

sayesinde kültürel bir öge olarak kalmıştır çünkü zamanla bu eylemler bilinçli bir şekilde yapılan büyü içerikli törenlere evrilmiştir.

Felsefe, sosyoloji, psikoloji gibi farklı disiplinler oyunla ilgili düşünce ve sentezleri aracılığıyla hem birbirlerine pek çok anlam katmış hem de ifade zenginliğine neden olmuştur. Örneğin Amerikalı filozof ve eğitim kuramcısı John Dewey'e göre oyun sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlar olarak nitelendirilir. Çünkü ona göre öğrenme ancak yaparak ve yaşayarak olur. Oyun da becerilerimizi geliştirmemize yardımcı olan ve gerçekliği anlamamızı sağlayan bir araçtır. Başka bir deyişle, çocukların olaylara bakışları ve davranışları oyunla gerçeklik kazanmaktadır (Blakely, 1994). Huizinga'ya göre ise oyun;

[...] özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayat'tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir (Huizinga, 1995, s. 48).



Görsel 2. M.Ö 420-400, British Museum. Erişim: 04.12.2018.

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

Tarihte oyun hakkında birçok araştırma yapılmıştır, oyunun temelde içgüdüsel tepisi ve dürtülere dayandığı da düşünülmüştür, oyunun çocuklukta bir içgüdü mü, bir eğilim mi

veya başka bir şey mi olduğu henüz çözümlenememiştir (Görsel 2). Patrick'in¹ tanımlanmasında ise oyun, özgürce ve kendiliğinden yapılan bir faaliyettir. (Ergün, 1980, s. 102-119). Oyun temelinde, kişinin kendini bütünüyle kaptırdığı çok ciddi bir etkinliktir. Bir başkası istendiği için oynanmaz ancak çocuk oyuna zorlandığında sadece oynuyormuş gibi yapar. Gerçek oyunda ise çocuk kendisini özgür hisseder ve zevk aldığı sürece bu etkinliği sürdürür. İçten güdümlüdür. Bir tür ritüeldir gibidir. Oyunun kendi içindeki yoğunluğu onun bütünleyici bir anlam kazanmasını sağlar. Herhangi bir bedensel, biyolojik ihtiyacı, isteği ve arzuyu doğrudan tatmin etme yolu değildir.

Oyun ele alındığında bellek de onun yardımcı elemanlarından biridir. Ancak belleğin taşıyıcısı olan anımsamalar da anılar da geçmişin kendisi değildir. Araya zaman ve öznellik girmiş; yaşandığı haliyle olanı deforme etmiştir. O yüzden şimdi elimizde olan, büyük ölçüde etkilenmiş, değişip dönüşmüş bir geçmiş imgesi, geçmiş temsilidir. Dolayısıyla geçmiş, bellek aracılığıyla yeniden inşa edilmiştir (Terdiman, 1993, s. 7). Geçmişin asla düzeltilememesi, zamanın en belirgin özelliğinden kaynaklanır. Bu özellik zamanın uçuculuğudur. Zamanın bu uçuculuğu içinde bir şeyleri tanımlamak ancak; bellek ve oyun aracılığıyla gerçekleştirilebilir. Zihnimiz oyun oynayarak bu anıları şimdide inşa etmeye çalışır. Geçmiş hakkında konuşabilmek için daima geç kalınmıştır çünkü her şey çoktan yaşanmış ve bitmiştir. Belleğimizdekileri anımsamak ve anlaşılır kılmak bu yüzden epey zor olmuştur.

İletişim, insanoğlunun ilk toplumsal becerileri arasında oluşuyla, oyunun yapı taşlarından biridir. İnsan zihin aracılığıyla çevresindekileri, ayırarak, tanımlayarak ve adlandırarak oyun oynar. Bunun aracılığıyla bilinç, durum veya madde arasında gidip gelir. İnsan zihni bu sırada hayal gücünü kullanarak yoğun bir şekilde çalışır. Bu kurguyu anlayabilmek için oyunun niteliklerini düşünebiliriz. İnsan, kurgu dünyasında var olabilmek için bilinçli bir şekilde hakiki yaşantısından uzaklaşmıştır ve bu kurgu dünyasına katılımı tamamen çıkarsız olmuştur. Her simge soyut olanla arasında bir zihin oyunu içermektedir. İmge ve simgeler yalnızca sanata ilişkin de değildir. Her şey imge ve simgeye taşıyıcı olabilir ve bakan açısından da içgüdüyü ayaklandırır, harekete geçirir.

¹ George Thomas White Patrick (1857–1949), Amerikalı felsefe profesörü ve yazar.

Oyunun kendine ait zamansallığı olduğu gibi, kendine özgü bir ciddiyeti ve gerçekliği de vardır. Bununla beraber başarısı da ciddiyetiyle doğru orantılıdır. “Çocuk ve hayvan oynamaktadır, çünkü oynamaktan zevk almaktadırlar; işte özgürlükleri tam da bu noktadadır.” (Huizinga, 1995). Oyunun içinde olmak isteyenler, kendi özgür iradeleriyle, oyunun kurallarını kabul ederler. Çünkü bu kurallar aynı zamanda oyunun devamlılığını da sağlamaktadır. Bu yüzden oynayan kişi oyunu sürdürmek istiyorsa, bu kurallara uyması gerektiğini önce fark eder, daha sonrasında ise içgüdüsel olarak devam ettirir. Oyuncu, kabiliyetlerinin ve hayal gücünün yettiği büyüklükte kendine ait bir özgürlük alanı yaratır. Oyun süresince; yani başlangıcından bitimine kadar olan süreçte, kişi gerilim, kaygı, heyecan, paylaşım, özgürlük, ciddiyet, düzen, kabullenme veya karşısında durma ve tüm bunlar sonucunda kendi içinde haz alma gibi birçok duygusal ve fiziksel durum mevzu bahistir. Oyuncu, oyunun sonunda kendini tüm benliğiyle iyi ya da kötü bir doyuma ulaştırır.

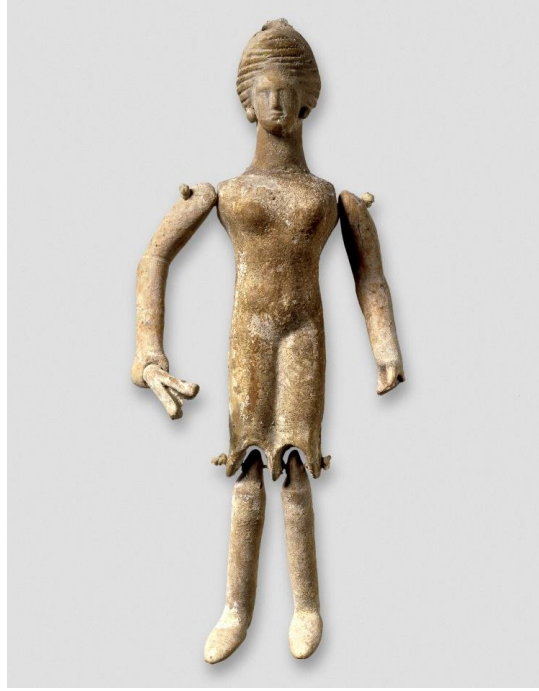
Fink’in düşüncesine göre ise;

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 varoluşun başka olaylarına bırakmak üzere, yaşamın merkezinden yavaş yavaş çıkarıldığı bir süreç olarak yorumlanır (Fink, 1994).

Çocuklar dünyalarında, “Gelecek kimliklerini şimdiki zamana dönüştürerek kendi geleceklerinin imgeleriyle oynarlar; çocuklar gelecek kimliklerini şimdiki toplumsal ilişkilerini denetlemek ve tartışmak için kullanırlar” (Onur, 2005). Oyun ve oyuncaklar, çocuğun dünyasındaki gerçekliğin yansımasıdır ve aynı zamanda yetişkinlerin dünyasını algılamak için de bir taklit araçlarıdır. Bu sayede çocuklar yetişkinlerin dünyasına uyum sağlamayı içselleştirerek öğrenir. Bu nedenle de oyuncaklar yetişkinler dünyasının minyatür bir modelidir.

1.2. Bir İletişim Aracı Olarak Oyuncak

Oyuncak sözlüklerde, kendisiyle oynanıp eğlenmeye yarayan her türlü şey olarak tanımlanmaktadır. Oyuncak, oyunun somut bir nesnesidir, aynı zamanda sadece kendisi olarak da var olabilir, kültürel bir değere sahiptir ve kültürel, coğrafi, ekonomik başkalıkları yansıtarak bulunduğu yüzyılın da aynasıdır. Oyuncak bu özellikleriyle beraber oldukça kişisel olmasına rağmen daima evrensel bir dile sahip olmuştur.



Görsel 3. Terracotta ve ahşaptan yapılmış figür, Rodos Adası'nda M.Ö. 450 yılında bulunmuştur, British Museum. Erişim: 18.12.2018. <http://arkeopolis.com/antik-dunyadan-oyuncaklar/>

Oyuncak, en geniş tanımıyla ait olduğu çağın tanığıdır. Gerek zanaat gerektiren el yapımı olarak, gerekse teknolojinin işin içine girdiği sanayi ürünü olarak, üretildiği çağın kültürel, ekonomik ve toplumsal özelliklerini yansıtır. Bu yüzden oyuncaklar, çağın tanığı olarak bütünüyle kültürün, sosyal yapının ve tarihin kayıtları olarak düşünülebilir. Rodos Adası'nda bulunan bebek eklem yerlerinin hareketli olabilmesi açısından oldukça gerçekçi ve enteresandır (Görsel 3). Görsel 4'te ki figür, Hagia Triada'da bulunmuştur. Bir Minos yerleşimi olan Girit'tedir. Antik Yunan'da oynanan bu oyunun adı "ip" anlamına gelen aiora ya da seira'dır.



Görsel 4. MÖ 1450-1300'lere ait seramik figür, salıncakta sallanan kadın betimlemesi. Erişim: 15.12.2018.

<http://arkeofili.com/antik-dunyadan-gunumuze-ulasmis-19-oyuncak/>

Ekonomik durumu üst seviyede olan kesim, pahalı ve değerli oyuncaklar alabiliyorken, sahip oldukları oyuncaklarla oynayabilmek için boş zamanı da bulabilmişlerdir; ekonomik durumu alt seviyede olan kesimdeki çocuklarsa, günlük ihtiyaçlarını devam ettirebilmek için aileleriyle çalışarak onlara yardımcı olmak zorunda kalmışlardır. Bu yüzden ne oyuncakları alabilmek için yeterli paraları olmuş, ne de onlarla oynayabilmek için zamanları olmuştur. Tarih öncesinde günlük yaşantılarını avcılık ve toplayıcılıkla devam ettiren ebeveynlerin dünyasında çocuk, kendi kendine oyunlar üretmiş ve bunun için çevresinde bulduğu kemikler, bitkiler, çamur, taş veya su gibi materyalleri değerlendirmiştir. Bu sayede çocuk oyun yoluyla anne ve babasının gerçek yaşantısına dahil olur. Her koşulda onları taklit ve takip eder, bu şekilde onlardan biri olur ve büyür. Kendi malzemelerini kendi seçtiğinden içinde yaşadığı dünyasını da kendi üretimiyle oluşturur. “Oyuncak değişmektedir. Çünkü çocuklar ve çocukluk anlayışı değişmektedir.” (Kay, 1993). Dolayısıyla böyle ortamların, o zaman diliminde yaşamış çocuklara, sahip olmaktan çok var olma ve yaratma becerisini kazandırdığı söylenebilir.



Görsel 5. Mardin'in Kızıltepe İlçesi'nde yüzey arařtırmaları sırasında bulunan 7.500 yıllık oyuncak araba.

Eriřim: 15.12.2018. <http://arkeofili.com/antik-dunyadan-gunumuze-ulasmis-19-oyuncak/>

Oyuncaklar buldukları kültürün niteliklerini yansıtır, bu nedenle toplumun kimlik kartı gibidirler. Oyunun da oyuncağın da toplumun özünü, içyapısını, değerlerini yansıtabilme özelliği vardır. Toplum gelişir ve dönüşürken oyuncakta onunla beraber dönüşür. Bu yüzden Ortaçağda oyuncaklar nasıl atlarla veya şövalyelerle ilgiliyse, bugün de robotlar, astronotlar, uzay mekikleri ile ilgili olması enteresan bir durum değildir. Bir kültürü veya toplumu anlayabilmek istiyorsak, oyuncaklara derinlemesine bakıldığında çok şey anlatacaklardır (Niemann, 1991).



Görsel 6. MÖ 950-900'e ait bir mezarda bulunmuş Antik Yunan oyuncak. Eriřim: 16.12.2018.

<http://arkeofili.com/antik-dunyadan-gunumuze-ulasmis-19-oyuncak/>

Oyuncakların ekonomik ve toplumsal koşulları yansıtabiliyor olması sadece biçimi ve içeriğiyle ilgili değildir. O oyuncakın nasıl bir süreç içinde üretildiği ve hangi malzemenin kullanıldığı da büyük bir etkidir;

En eski oyuncaklar taştan, kemikten, kilden ve tahtadandı. Sonradan bunlara kumaşlar da eklendi. Dövülmüş demirden oyuncak hayvanlar bize Ortaçağdan geldi. 1820 dolaylarında bebekler ilk kez porselenden yapıldı. Sanayi devrimi çağında metal levhalardan oyuncakların üretim için gerekli olan şeyler elde edildi. Plastik oyuncakların yüksek oranı üretim araçlarımızın ve malzemelerimizin gelişimini yansıtmaktadır (Niemann, 1991, s.58).

Oyuncak üzerinde mühim etkisi olan şeylerden biri de, yaşanan yerin barındırdığı doğal ve sosyal özelliklerdir. Mesela çömlekle uğraşanların yoğunluklu olduğu yerlerde beyaz kilden yapılmış, ufak boyutlardaki şövalye figürlerine oldukça sık rastlanır. Nuremberg gibi ormanların yoğunlukta olduğu kesimlerdeyse neredeyse her şey ahşaptan yapılmıştır (Onur, 1982, 367) (Görsel 5, 6).

Antik dönemden bu zamana kadar her dönemde yaşamış çocuklarca; hareket eden hayvan figürleri, eklemli ve eklemsiz bebekler, günlük araç-gereçler, çingiraklar, çamur, taş, ağaç veya kuru meyvelerden elde edilen bilyelerle oynanmış ve üretim tekniklerinin farklılaşmış olması yaşanan hazları değiştirmemiştir.



Görsel 7. Hayvan biçimindeki çingiraklar (Köpek, ayı, horoz), M.S. 3.-4. yy.'lar. Erişim: 30.12.2018. <http://acikerisim.deu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/12345/9627/331900.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

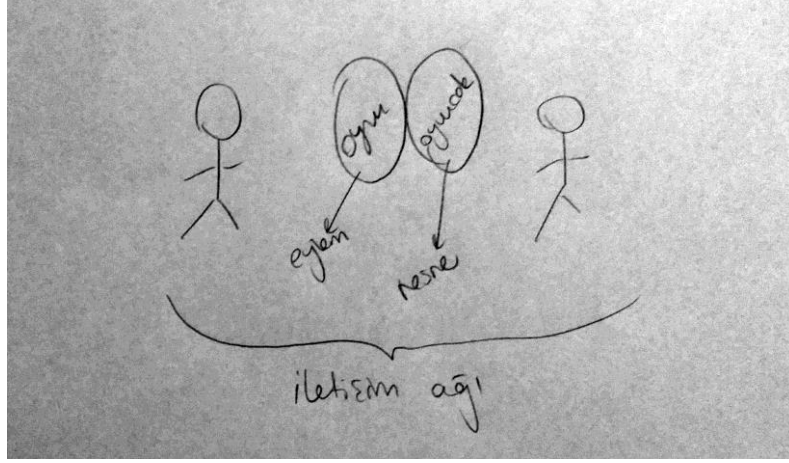
Antik dönemde ıngıraklar ilk oyuncaklardan biridir. Sadece ocuęu oyalamak iin deęil aynı zamanda kt ruhları kovmak iin de kullanılmıřtır (Grsel 7). Anadolu'da birok kazı yapılmıř ve bu kazılardan elde edilen antik oyuncaklar sınıflandırılarak mzelerle yerleřtirilmiřtir. Bu oyuncaklar Bronz aęı (M.. 3300 - 1200), Roma (M.. 27 - M.S. 395) dnemlerinden gelmekte ve beř ayrı blmde gruplandırılmaktadır;

- a- Bebeklik aęı oyuncakları: ıngırak, oturak, bebek, kukla.
- b- Minyatr ev eřyası: Masa, kap kacak, testi.
- c- Oyuncak hayvanlar: Kuř, tavuk, horoz, ayı, domuz, aslan, boęa, at, kz.
- d- Ulařım araları: Araba, teker.
- e- Oyun nesneleri: Ařık zar, topa (Arslan, 2013, s. 5).

Btn aęlarda hayvan biimindeki oyuncakların zel bir yeri vardır. Eski dnemlerde ocukların evcil hayvanlarla etkileřim iinde bydkleri ve insan hayatında dost olarak da var oldukları sylenebilmektedir.

Byk olasılıkla, hayvanların kk boyutlarla temsili yalnızca bir oyuncak zellięi tařımıyordu. oęu zaman oyunları da gsteren minyatr heykeller tapınma amacıyla kullanılabilir. Kuřkusuz, insanın kendi imgesiyle uęrařmasından ok nceleri de insan imgesi ocuęun oyuncaęını etkiledi. İlk bilinli insan imgeleri doęadan kopye edilen bebek-gibi figrlerdi. Sanatsal heykellerle karřılařtırıldıęında bunların zel bir konumu vardır. ocukların ellerine gemeden nce bunlar byk olasılıkla tapınma nesneleri hizmetini gryordu (Niemann, 1991, s.56).

Oyun ve oyuncak sentezlenerek ele alındıęında, kiřiler arası veya kiřinin kendisiyle iletiřiminde bir kpr vazifesi grmektedir (Grsel 8).



Görsel 8. Şema, 2019, Çizim: Pelin Yıldız

Bu iletişimsel durum oyun eylemiyle nesnelleşir. Hem çocuklar arasında hem de insanın kendisiyle olan bu iletişimi yaşantıda oldukça büyük bir yer tutar. Oyun ve oyuncak sayesinde çocuklar, toplumun yaşam biçimlerini öğrenirler. Oyuncak, materyali, büründüğü karakteri ve diğer özellikleriyle özgü olduğu toplumsal yapıyı ve beraberinde ait olduğu zamanı da yansıtır. Yani oyuncak bir bakıma kültürün çocuk dünyasındaki bedenidir. Sunay Akın, Kızılderili kabilesinden Charles Alexander Eastman'ın kitabından oyunun ve oyuncakın durumunu bu sözleriyle aktarır: “Oyunlarımız halkımıza özgü yaşam biçimi ve adetlere göre şekilleniyordu; aslında büyüdüğümüzde bizden beklenenlerin alıştırmalarını yapıyorduk” (Akın, 2002, s. 144). Zamanın ilerlemesiyle oyun ve oyuncaklar değişime uğramışlardır. Zanaat ve teknolojinin ayrımıyla kuklalar ve el arabaları gibi el üretimi olan oyuncaklar yerini fabrika üretimi plastik oyuncaklara bırakmıştır. Bu durum oyuncakta yabancılaşmaya sebebiyet vermektedir. Çünkü el üretimi olanlar bireyin kişiselliğini de yansıtırken makineleşmeyle olanlar bireyden uzaklaşmıştır. Tarihte çocukluğun önemi birçok kişi tarafından vurgulanmaktadır. Düşüncelerin çocuklarla birlikte büyüdüğünü düşünen Hitler'de bunlardan biridir. Çocuklarla kuracağı bu iletişimi de oyun ve oyuncaklarla sağlamaya çalışmış ve 1932 yılında fabrikalara, Nazi askerlerinin oyun setini ürettirmiştir. Sunay Akın bu durumu şu sözlerle ifadelendirir; tarihçilerin 2. Dünya Savaşı'nın 1939'da Alman ordularının Polonya'yı işgaliyle başladığını söylerken bunun yanlış olduğunu belirtir. Ve 2. Dünya Savaşı'nın fiilen 1933'de çocukların hayallerini ve oyunlarını işgaliyle başladığını söyler.

Tarihte oyun ve oyuncak insanların hayatında büyük bir yer kaplamış ve bir iletişim ağı olmuştur. Çağlar boyu her ne değişirse değişsin, günümüzde olan dijital çağda dahil olmak üzere, çocuk hala çocukluk çağını yaşamaktadır. Tabletle, bebekle ya da bir sopayla olsun, olanaklar ve enstrümanlar sürekli olarak değişmiştir ama çocukluk çağı her zaman aynı kalmıştır ve bu durum geçerliliğini daima korumaktadır.

2. BÖLÜM:

2.1. Sanatta Oyun

Bedri Rahmi Eyübođlu Sanatı, “tarif etmek zorunda olsam, oyundur derim” şeklinde belirtiyor (Sunay, 2013).

Oyunun tanımı sanat çerçevesinden incelendiğinde, kelime anlamından ve yüzeysel tanımlamalardan fazlasına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ihtiyaç, oyunun sözlük anlamıyla birlikte kavramsal anlamıyla da ilgilenilmesinin ne kadar gerekli olduğunu göstermiştir. Bunun başlıca sebebi, oyunun; boş zaman işi, çocuksu bir eylem, ciddiyetsiz bir durum gibi tanımlarla pek çok kişi tarafından özdeşleştirilmiş olması yüzündendir. Yaygın kabulün aksine oyun, ciddi ve kendi içinde düzene sahip bir eylemdir.

İngiliz filozof ve sosyolog Herbert Spencer’ın düşüncesine göre sanatın kaynağında oyun vardır. İkisi de gönüllü olarak yapılan çikarsız işlerdir. Sanat, çocuk oyununun bir uzantısı olarak da düşünülebilir. Sanatı doğuran da bu oyunların evrimidir (Baran, 2006).



Görsel 9. Pieter Bruegel, 1560, Çocuk Oyunları / Children's Games. Erişim: 05.06.2017.

[https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87ocuk_Oyunlar%C4%B1_\(tablo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87ocuk_Oyunlar%C4%B1_(tablo))

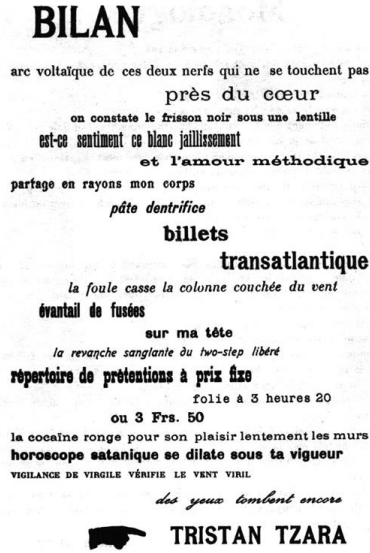
Örneğın, Bruegel’in “Çocuk Oyunları” resminin içeriğı ile ilgili çok fazla söylem vardır. Resimde odaklanılan konular gerçek yaşam içinde önemli kabul edilen olayları işaret

etmektedir. Bununla beraber resimdeki figürlerin büyük bir çoğunluğu çocuk olmasına rağmen hikâyelerin hepsi yetişkinler dünyasına aittir. Dolayısıyla “Çocuk Oyunları” adıyla ilk bakışta resmin hikâyesini saklasa da aslında, dönemin inançları ve gelenekleri üzerinden okunduğunda göndermesini tamamen yetişkinler dünyasına yapmaktadır. Bruegel, böylece inandığı gerçeklikleri oyun aracılığıyla ifadelendirmiştir (Görsel 9).

Sanatta oyun yaklaşımına göre sanat ile oyun arasında; yarar amacı güdülmeden yapılmaları, insanı kaygılardan ve günlük yaşam zorluklarından uzaklaştırarak, insanın neredeyse kendisini unutmamasını sağlamaları gibi bir takım benzerlikler vardır. Hayal gücüne dayanırlar; bu yüzden dış dünyaya, oradan da insanın mutlak özgürlüğe eriştiği hayal dünyasına yönelme olur. Sanat ve oyun insanı gündelik problemlerden kurtarıırken insana kendisini özgür hissettirir. Sanatı oyun olarak tanımlayan düşünürlerden Schiller'e göre “İnsan, [...] ancak oynadığı sürece tam bir insandır.” (Schiller, 1999, s. 61). Burada oyun derken Schiller, oyunun da sanatın da ortak yönünü belirtmiştir. Her ikisinin de ortak yönü içinde özgürlüğü barındırmalarıdır. Derinlemesine bakıldığında serbestlik ve çıkar gözetmeme özellikleri en çok sanatta gerçekleşebilmektedir (Tunalı, 1979, s.139-141). Yani insanı gerçek özgürlüğe ancak sanat kavuşturabilir. “Sanatta ve oyunda 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, 1990). Oyun oynayan çocuk sadece oyunun doyunluğuna erişmek ister, yani oyunun onu geleceğe hazırladığının bilincinde değildir. Sanatçı da yarattığı eserlerini sunarken, eserin ona ne kadar kazandıracığını ya da insanların beğenisini alıp alamayacağını düşünmez. Sanatçının asıl tatmini yaratma eyleminden geçer. Oyun oynayan ve sanat yapan kişilerde benzer fiziksel ve ruhsal değişimler görülmektedir. Rollo May sanatçının, yaratma sürecindeyken yoğun ve olağan dışı bir süreç içinde olduğunu kabul eder. Kan basıncı ve kalp atışları değişkenlik gösterirken, yemek, içmek gibi fiziksel gereksinimleri unuttur, çevreyle ilişkisi kesilir ve ara vermeden yaptığı şeyi sürdürür. Sanatçı eserini yaratma sürecindeyken, korku veya kaygı duygusuyla değil de, haz veya mutluluk kavramlarının onda ki karşılığı olan coşkuyla ürettiğini söyler.

Oyun aracılığıyla kendimizden geçer ve çocukluğun o saf dünyasının içinde yer alırız. Bu, insan belleğindeki anıları ve duyguları anımsatan bir olgudur. Ancak ve ancak oyunu sanatın içinde görebilsek, sanatın varlığını da hayatın içinde hissedebiliriz.

Rus yazar Anton Çehov, sanatçının yaratma sürecinde bir sorunun olması gerektiğini ve bunu bilinçli bir plan içinde yapmak zorunda olduğunu, yaratıcılığın ortaya çıkması için “çarpılacak bir duvar olması” gerektiğini söyleyerek, aslında var olan problemlerin yaratıcılığı tetiklediğinden bahsetmiştir (Şahiner, 1999).



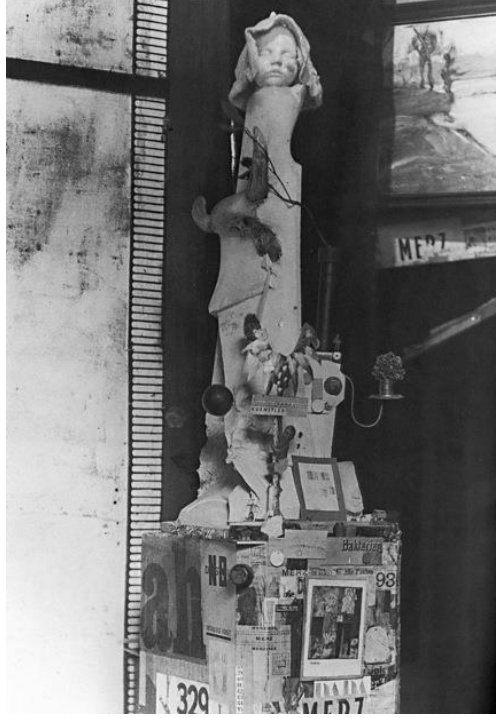
Görsel 10. Tristan Tzara. Erişim: 24.06.2019.
<https://etilen.net/dadaist-bir-siir-yapmak-icin/>



Görsel 11. Hugo Ball, 1916, Karawane /
Karavan. Erişim: 24.06.2019.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/41/Hugo_ball_karawane.png

Oyun kavramı, tarihte felsefe, eğitim, edebiyat gibi bir çok farklı alanda kendini gösterdiği gibi, sanat alanında da bazı akımlar tarafından benimsenmiştir. İçinde oyun düşüncesi barındıran akımlardan biri Dadaizm'dir. Dada 1. Dünya Savaşı sırasında ortaya çıkmış sanatsal ve kültürel bir akımdır. İnsana yapılabilen muamelenin idrak edilmesinin ardından barbarlığa, dünyaya, sanatta ve günlük hayatta olan entelektüel katılığa, akıla ve insanlığa karşı bir protesto olmuş, bütün bunlara olan inancını kaybetmiş sanatçılar tarafından ortaya çıkarılmıştır. Dada'nın yapı taşı hali hazırda olan sanatsal kuralların reddi ve mantıksızlıktır. Sanatı raslantı ve ciddiyetle oynanan bir oyun olarak görürler. Eserlerinde alışılan estetiğe karşı çıkmışlardır, dünya üzerindeki hiçbir şeyin sağlam ve sürekli olduğuna inancı olmayan bir felsefeden etkilenmişlerdir. Dada'cılar sözlükten rasgele bir sayfa açmışlar ve karşılarına çıkan fransızcada çocuk dilinde oyuncak tahta at anlamına gelen kelimeyle karşılaşmışlardır ve bu akıma Dadaizm demişlerdir. Dada kelime anlamıyla da oyuncak ve oyunla bağlantılı olması bakımından önemlidir. Dada'nın

kurucularından olan Tristan Tzara², şiirlerini tamamen rastlantısal bir yöntemle yaratarak aslında bir tür oyun oynamıştır. Bu yöntemde, gazetelerden bir metin seçilerek beğenilen kısımlardaki kelimeler makasla kesilir. Bu kelimeler bir torbaya konularak karıştırıldıktan sonra, torbadan çekilmeye başlanır ve çekilen bu kelimeler düz bir şekilde sırayla kağıda geçirilir. Bu yöntemle oluşturulan şiirler, tamamen rastlantısal, tekrar edilemez ve özgün şiirler olarak da yorumlanabilir (Görsel 10, 11).



Görsel 12. Kurt Schwitters, 1923'ler, Merz-sütunu / Merzsäule. Erişim: 16.03.2019. <http://www.e-skop.com/images/UserFiles/images/Editor/dada100/mim2.jpg>

Oyunbozan, her şeyi inkar eden bir rol üslenen Dadacılar bu rollerini de oyun oynayarak ifade etmektedirler. Bu akımda, alaya almak, ciddiyet, saçmalamak, şaka, oyun, eleştiri ve eğlence gibi her türlü kavram birbirine karışmaktadır. Örneğin, Kurt Schwitters tipografi, edebiyat, resim ve heykelle uğraşmış Alman bir sanatçı olarak, döküntü ve işe yaramayan hurdalardan çok etkilenmiştir. Etiketler, kırık tahta parçaları, gazete ilanları, otobüs biletleri gibi atık malzemelerden kolajlar ve konstrüksiyonlar oluşturmuştur. Eserlerinde sanki oynarken o anda oluşmuş etkisi vardır. Verdiği isimler bile bu oyunun bir parçasını oluşturmaktadır. Schwitters eserlerine, gelişmiş güzel bir hece olan “Merz” adını vermiştir.

² Rumen asıllı Fransız şair.

Merz sütunu günden güne değişim halinde olmuş ve sürekli olarak yeni parçalar eklenirken, her gün yapı ve şekil değiştirmiştir. Hayatı süresince Schwitters'i meşgul eden bu yapıt, imgeleri ve simgeleri, şaka ve oyunla karışık buluşlarıyla, ne zaman başlayıp ne zaman biteceği belli olmayan bu belirsiz sürecini gözler önüne sermektedir (Görsel 12). Bu döneme kadar göz önünde gösteri yapanları, halk panayırında görmeye alışmıştı. Şimdi ise yaratıcı bir sanatçı bu rolde görülmektedir (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1991, s. 100-104).

...imgeler ve sembollerle donatmıştı Merz sütunununu Schwitters. Gittikçe üreyen ve büyüyen bu dev yapı, nerede ve nasıl biteceği belli olmayan bir oluşumun somut belgesi idi. Merz sütunu yapıldığı zaman sanat çevrelerinde şaşkınlık uyandırmış, eleştirilere ve sert tepkilere yol açmıştı. Schwitters bu yapıtla ne söylemek istiyordu? Yaratıcı düşünmenin özgür yaratıcılık ortamında doğan bu yapıt, sanatın sonunun geldiğini mi haber veriyordu, yoksa yeni bir başlangıcı mı? (İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1991, s. 104).

Dadaist kökleri bulunan Avrupa'da 1. ve 2. Dünya savaşı sürecinde ortaya çıkan Sürrealizm de oyun tavrı gösteren sanat akımlarından biridir. Bu akım Andre Breton'un 1924'te yayınladığı "Manifeste du Surrealisme"³ aracılığıyla başlamıştır. Breton, Sigmund Freud'un teorilerinden oldukça etkilenmişti. Ona göre düş gücünün ana kaynağı bilinçdışıdır, bilinçdışı dünyaya girebilme yeteneğide deha olmaktan geçiyordu. Sürrealistler için, çocukluğa dönüş ve çocukluk çağına duydukları özlem onların en temel özelliğidir. Çünkü insanın hayatında en özgür, en serbest ve en gerçek olduğu dönem çocukluktur. Breton, çocukluk dönemiyle ilgili hislerini bu şekilde ifadelendirmiştir;

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 hazır (Erişim: 16.03.2019. https://www.turkedebiyati.org/edebiyat_akimlari/surrealizm.html)

³ Sürrealizm Manifestosu.



Görsel 13. Salvador Dali, 1943, Yeni İnsanın Doğuşunu İzleyen Jeopolitik Çocuk / Geopolitical Child Watching the Birth of the New Man. Erişim: 05.06.2017. <https://www.arthipo.com/salvador-dali-yeni-insanin-dogusunu-izleyen-jeopolitik-cocuk.html>

Bilinçaltının keşfedilmesi Sürrealizm akımında oyun olarak sergilenir. Gerçeküstüçülük, Modernizm düşüncesinin büyük bir kırılmaya doğru gittiği bir dönemde oldukça önemli bir hareket olma özelliğini barındırmaktadır. Bu akım, kendisine karşı olan her şeyi kendi parçası haline getiren bu insanlık sisteminin karşısında gerçeklik yanılsamasının bilinçdışında arandığı bir üslupla yansıtılmıştır. Savaşın etkileri, o dönemi yaşamış diğer sanatçılarda olduğu gibi Dali'de de kendisini hissettirmektedir. Dali'nin 2. Dünya Savaşı sırasında yaptığı kahve tonlarının hakim olduğu bu eser, savaşın boğucu atmosferini oldukça yansıtılmıştır. Savaşın getirdiği insanlık dışı etkiler eserde metafor olmaktan çıkmış ve gerçeğe dönüşmüştür (Görsel 13).

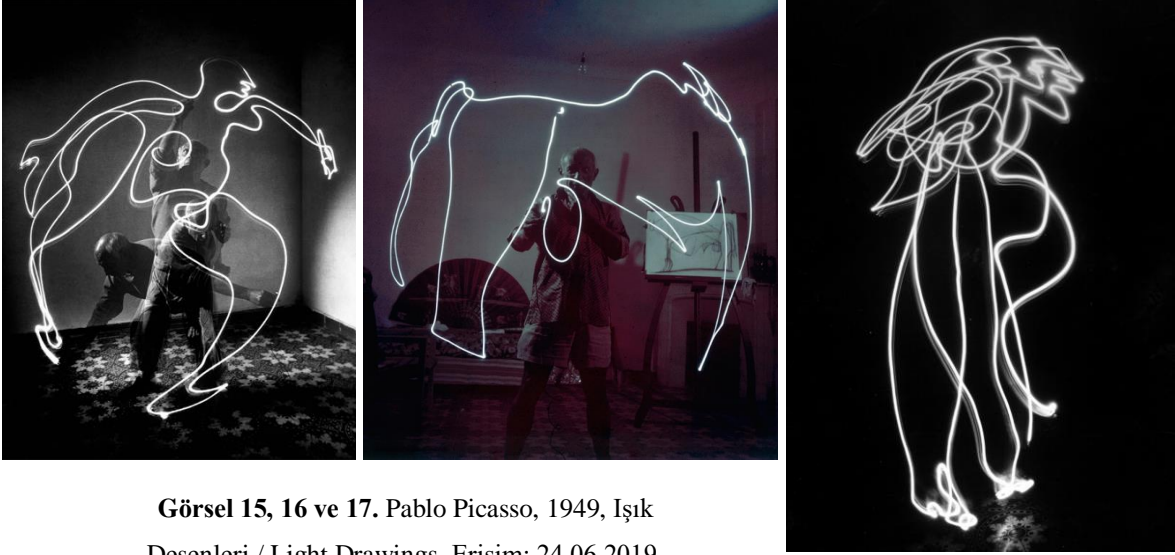


Görsel 14. Joan Miró, Kadın & Kuş / Mujer y Pájaro. Erişim: 16.03.2019.

<https://tr.pinterest.com/pin/80649624574111489/>

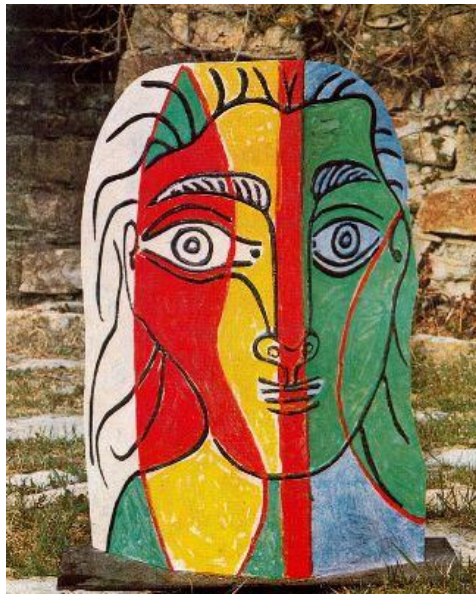
Büyüklerin içinde olduğu dünya, Sürrealistler için hiç de hoş olmayan bir dünyadır. Bu nedenle yaşanan dünya aşağılanırken; çocuğun dünyasına, bilinçaltına, en saf olan duruma geri gitmek ve oradan, akıl ve içgüdülerin dengelendiği olası dünya tasarımı çıkarma amaçlanmaktadır (Azəri, 2000, 90). Dokunmak bir çocuğun dünyayı tanıma, algılama, öğrenme biçimlerinden biridir. Joan Miró'da nesnelere tanımlamak için bakmaktan ziyade, onlara dokunarak tanımayı seçen bir sanatçıdır. Bu bakış açısı Miró'nun heykelle ilgilenmesine sebep olmuştur. Miró eserlerinde kadın, kuş ve yıldız gibi unsurlara yer verir ve bütün bunları çocuksu bir halle eserlerine işlemektedir (Görsel 14). Çalışırken tuvalin içinde olduğu kadar dışında da olmuştur, yeni keşifler bulup tekrar geri döner. Onun için bütün bu süreç bir oyundur.

Sürrealistlerin kullandıkları yöntemler; rüyalar, akıl hastalıkları, çocukluk anıları dil ile oyunlar gibi akılcı metafiziğin küçük sınırlarını ihlal edebilmiştir. Bu olağanüstü yaratıcı, şairane işlerden oluşan sanat akımı, birey olma, düşsel ütopya, akılcılık ve akıl dışılık ikilemleri ile özünde Modernist olan ancak sözünde modern karşıtı duruşuyla kendisine özgü bir estetik dile sahip olmuştur.



Görsel 15, 16 ve 17. Pablo Picasso, 1949, Işık Desenleri / Light Drawings. Erişim: 24.06.2019.
<https://www.designboom.com/art/pablo-picassos-light-drawings-from-1949/>

Sanat tarihinde en oyuncu sanatçılardan biri olarak görülebilen Picasso, görsel sanatların hiç bir dalından geri kalmamış, her dalına da oyuncu kişiliğini sergilemiştir. Picasso, ışığı kullanarak boğalar, at başlı insanlar gibi resimlerinde de kullandığı imgeler çizmiştir. Picasso'nun ışıkla olan bu desenleri 1949'da Arnavut fotoğrafçı Gjon Mili tarafından çekilmiştir. Kamerada uzun pozlama sayesinde yakalanan bu ışık çizgileri oldukça enteresandır. Bu çizgiler, anlık dönüşümleri sayesinde sürekli yeni olasılıklar sunabilmesiyle oyunla benzeştirilebilir (Görsel 15, 16, 17).



Görsel 18. Pablo Picasso, 1961, Kadın Başı / Head Of A Woman, Erişim: 17.03.2019. http://www.all-art.org/art_20th_century/picasso14b.html

Picasso, 1960'ların başında yeni teknikler üzerine bir dizi çalışma yapmıştır. İlk başta katlanmış kağıt ve karton kullanarak küçük modeller üretmiş bunları daha güçlü hale getirmek için metal sac kullanmıştır. Sonrasında metalin yüzeyini sanki bir tuvalmiş gibi kullanarak resim ve heykel karışımı bu eseri üretmiştir (Görsel 18). Picasso atölyesini “laboratuvar”, resmini ise “ruhun oyunu” olarak görüyordu (Güner, 2002, s. 21). Picasso, politik bir bilince sahiptir, sanatı ve hayatı ciddiyetle karşılar. Onun çağdaşı olan çok az sanatçı bu özelliklere sahiptir. Kendisine gelinceye kadar hiçbir sanatçının cesaret edemediği biçim değişikliklerini gerçekleştirirken oyundan ve eğlenmekten hiç geri kalmamıştır (Ozan, 2004, s. 98).



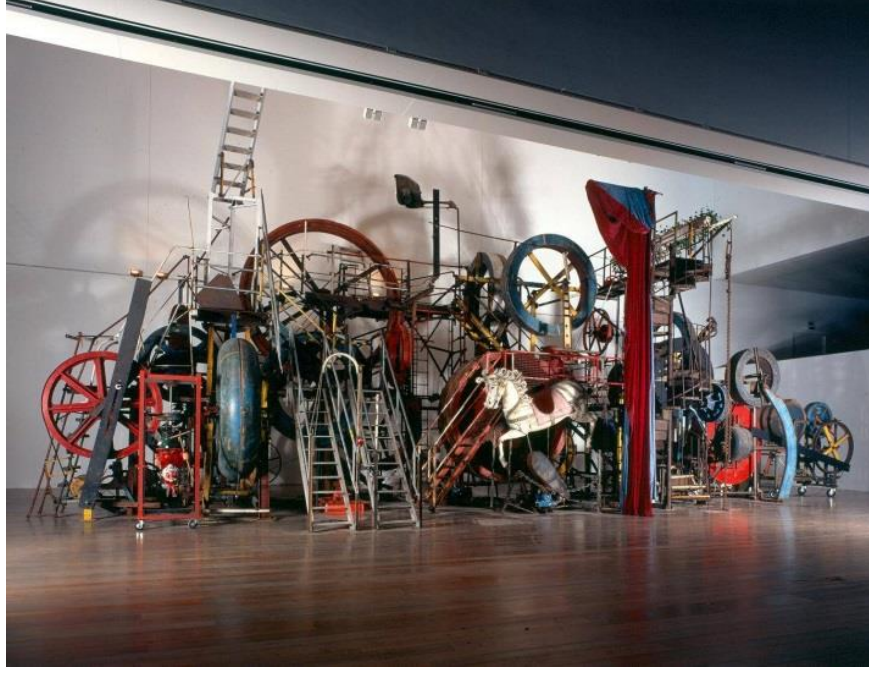
Görsel 19. Paul Klee, 1916-25, Klee'nin oğlu için yaptığı el kuklaları / Puppets For Felix Klee. Erişim: 17.03.2019. <http://happybluemondays.blogspot.com/2013/10/paul-kleenin-kuklalar.html>

Bauhaus okulunda eğitmenlik vermiş sanatçılardan olan Paul Klee'nin, ilkel derecede bir özgünlüğü vardır. Sanatında, çocuksuluk ve oyun barındıran, kendine özgü bir dünya yaratmıştır. Çalışmalarının çoğunda çocuksu perspektifini yansıtan Klee, uzun yıllar oğlu Felix için de kuklalar tasarlamıştır (Görsel 19). İngiliz şair ve eleştirmen Herbert Read, Klee'nin resimlerini yorumlarken çocuk resimleriyle bile karıştırılabileceğinden söz eder. İnce ve duygulu dokunuşları, sadeliği, anlamlı bir parçanın beklenmedik bir özenle ön plana çıkarılması bakımından çocuk resimlerini hatırlatırlar. Resimlerinde harf, kelime, çizgi gibi şeyler kullanarak bilmeceler oluşturmuş ve izleyiciyi de bu oyuna dahil etmek istemiştir. Klee, Bauhaus'ta verdiği derslerden birinde şunları söylemiştir;

Bir yapıtın oluşmasında parçalardan bütüne yönelen biçimlendirme deneyimlerimi size iletirken, hoca olarak bana düşen görevi daha açık görüyorum. Bu deneyimi size kısmen sentez kısmen de analiz olarak iletıyorum. Yani yapıtlarımı olduğu gibi ya da ana parçalarına bölerek önünüze koyuyorum. Bunları oyuncak diye, oynamanız için elinize veriyorum. Nasıl yapıldıklarını anlamak için bunları bozarsanız, size kızmam, hak veririm” (aktaran, İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1991).

Sanat ve hayatın iç içeliğini tekrar sağlama arayışları, 2. Dünya savaşı sonrası, 1957’de Sitüasyonist Enternasyonel Hareketiyle kendini göstermiştir. İnsan, emek ve ürünün sömürülmesine karşı çıkan bir harekettir. Sanatları çocuk resmi ve oyun üzerine inşa edilmiştir. Sanat eserlerinde ki metalaşmanın ve onun toplumdaki ayrıştırılmasının tamamen karşısında durmuşlardır. Sanatın günlük yaşamın içinde var olabildiğini savunmuşlardır. Böylelikle gündelik hayatı bilinçli bir oyun haline getirmişlerdir.

Fluxus ise ilk olarak 1960’larda oluşmaya başlamış avangart bir akımdır. Temelleri Litvan-Amerikalı sanatçı George Maciunas tarafından atılmıştır. Maciunas, sanatta yenilikçi bir gelgit oluşturmak ve bunu yaymak istemiştir. Sanatlarının anlaşılıp, yayılabilmesi için, oyunu bir araç olarak görmüşlerdir. Yüksek sanatın ağırbaşlılığı, akıma dahil olan sanatçılar tarafınca kritik konudur. Bu yönden Dada’yla bağlantılı olabilmektedir.



Görsel 20. Jean Tinguely, 1987, Grosse Meta Maxi-Maxi Ütopya / Grosse Meta Maxi-Maxi Utopia. Erişim: 05.06.2017. <http://www.huma3.com/event/super-meta-maxi-jean-tinguely-at-museum-kunstpalaast/>

Deneysel sanatçı Jean Tinguely'in heykelleri robota benzeyen düzeneklerden oluşur. Heykellerinde teller ve metal levhalar kullanır. Bu düzeneklerin her parçası ayrı ayrı hareket eder veya her biri ayrı hızda döner. Tinguely'in eserleri izleyiciyi içine alır, malzemenin birikim tarafını gündeme getirir. Ve bütün bu unsurlar kendi evrenini oluşturmaya yardımcı olur. Birleştirdiği parçalarla dünyalar oluşturur ve insanlara zorlu ama huzurlu ve sakin birliktelik alanları sunar (Görsel 20). Dokunularak harekete geçirilen heykelleri aynı zamanda oyun içeriklidir.

Postmodernizm de içinde oyun tavrı barındıran akımlardan biridir. Postmodernistler genellikle eserlerinde çarpıcı ve hayret verici renkler kullanırlar. Nesnenin elverişliliğinden çok taşıdığı manaya değinmişlerdir. Git gide gündelik nesnelere oyuncaklara benzetmeye çalışmışlar ve hem kültürel hem düşünsel hem de maddi niteliklerin verdiği olanakları kullanmışlardır.



Görsel 21. Jeff Koons, 1992, Köpek Yavrusu /
Puppy. Erişim: 19.02.2019.
<https://www.skyscanner.net/trip/bilbao-spain/things-to-do/puppy-by-jeff-koons>



Görsel 22. Jeff Koons, 1994-2000, Balon Köpek / Balloon Dog. Erişim: 19.02.2019.
<http://www.jeffkoons.com/artwork/celebration/balloon-dog-0>

Örneğin Jeff Koons, 1990'lı yıllarda yaptığı heykellerle gündemde yerini almıştır. Heykellerinin neredeyse hepsi popüler kültür imgeleri üzerinedir. İşlediği konularla oyuncakları anımsatan heykellerini kendi tasarlar ve daha sonra heykeltıraşlar tarafından üretilir. Paslanmaz çelik kullanarak ürettiği hayvanları ve sanat üslubuyla küçük olgusunu gündeme getiren sanatçılardan biridir. Sanatçının “sürekli büyümekte olan yavru bir köpek” düşüncesi hayli enteresan bir fikirdir. Dev heykel 1996 yılında sergilenmiştir. Konstrüksiyonunda paslanmaz çelik kullanılırken dış kısmı tamamen canlı bitki ve çiçeklerle oluşturulmuştur. Koons, bu heykelin tasarımında 18. Yüzyıl'ın bahçe mimarisinden yararlanırken bugünün bilgisayar teknolojisinden de yararlanır. Heykelin büyüklüğü 12 metredir ancak heykelde kullanılan bitkiler canlı olduğu ve sürekli büyüdükleri için onların gelişimine bağlı olarak heykelde sürekli büyüme halindedir. Eski binaların etrafında görülmeye alışıldık olan heykellerin yerini Koons'un yavru köpeği almıştır (Huntürk, 2011, s. 341-342) (Görsel 21, 22).



Görsel 23. Anish Kapoor, 2006, Bulut Geçidi / Cloud Gate. Erişim: 11.04.2019.

<https://theculturetrip.com/north-america/usa/illinois/articles/20-must-visit-attractions-in-chicago/>

Bulut Geçidi, Hintli heykeltıraş Anish Kapoor imzalıdır. 2004-2006 yılları arasında inşa edilen heykel, şekli nedeniyle Bean (fasulye) adıyla anımsanmaktadır. Birbirine kaynaklanmış 168 paslanmaz çelik levhadan yapılmıştır ve inanılmaz derecede cilalı bir görüntüye sahiptir. Dış yüzeyinde görünür dikiş yoktur. Heykelin pürüzsüz yüzeyi bir yandan kentin silüetini yansırken bir yandan da silüeti deforme etmektedir. İzleyiciler dev heykelin etrafında ve altında yürürken, kendi yansımalarını da görürler. Yansımaların insanlarda yarattığı etki ve insanların bu dev aynaya karşı hareketleri bir nevi oyunsal bir deneyim gibide görülebilir. Bu oyunsal güdü, izleyiciler için bir eğlence evi aynası gibidir. Heykelin dış yüzeyinin dörtte üçü gökyüzünü yansıtılmaktadır. Bu nedenle heykel, felsefi açıdan, gökyüzüyle izleyici arasındaki boşluğu doldurmaya yardımcı olan bir geçit gibi de yorumlanmıştır (Görsel 23). Koons ve Kapoor gibi sanatçılar, dönemin getirdiği olanakları kullanmışlardır. Örneklerdeki heykellerde göze çarpan ilk şeylerden biri teknolojinin kullanımınıdır. Sanatçıların tasarımları üzerine üretilen bu eserler, artık sanatçının düşünsel derinliği ya da estetiğinden çıkmış, teknolojinin estetiğiyle var olmuşlardır.



Görsel 24. Daniel Buren, 2014, Çocuk Oyunu Gibi / Like Child's Play. Erişim: 17.03.2019. <https://www.abc.net.au/radionational/programs/the-art-show/daniel-buren:-like-childs-play/10003282>



Görsel 25. Daniel Buren, 2014, Çocuk Oyunu Gibi / Like Child's Play. Erişim: 01.06.2017. <http://www.knstrct.com/art-blog/2015/5/12/childs-play-daniel-burens-blocky-art-installation-debuts-at-museo-madre>

Kontrast renkli çizgileriyle tanınan Daniel Buren bu müdahalesiyle gerçek boyutlu yapılar oluşturmuş ve bu ölçekli yapıları gerçek bir oyuna sahip bir oyun alanına dönüştürmüştür. Oluşturduğu bu mekan adeta bir anaokulu gibidir. Burası gerçek bir şehir gibi görünen, minyatür bir şehirdir. Oyunun bilişsel potansiyelini yükseltmek, çocukların katılımcı ruhunun, topluluk tarafından keşfedilmesine teşvik etmek üzerine tasarlamıştır. Ziyaretçiler kendilerini çevreleyen dünyayı şaşkınlık ve çocuksu hayret duygusu ile yeniden keşfetmelerini sağlayan potansiyel bir gerçeğe kapılmış bulmaktadırlar. Bloklardaki küreler, küpler, silindireler oyunun ve dilin bilişsel potansiyelini uyandırır ve çocukların sanatsal bir enstalasyonla sanki kendi topluluklarıyla etkileşime girmiş gibi etkileşimde bulunmalarına olanak tanır (Görsel 24, 25).

Miller, Amerikalı soyut dışavurumcu ressam Clyfford Still'in (Görsel 26) cesur ve renkli soyut resimlerini bir çıkış noktası olarak görür ve kendi başına sağlam bir şekilde ayakta duran nefes kesici bir kurulum yaratır (Görsel 27). Cesur renk aralıkları, karmaşık yarıklara ve oyuklara gerilmiş ve katlanmış dev kesme keçesi parçalarından oluşan Miller'in kurulumunu, galerinin bir duvarının uzunluğunu tavandan zemine yayar ve kaotik enerjiyle titreşen sürükleyici bir ortam oluşturur.

Sanatçı, her zaman bu yıkım ve yeniden doğuş döngüsünde, bu yap-boz oyununda, bu varoluşsal oyunda, acılarını sağaltmış; temsili olarak evrenler kurup yıkmış; bu oyunla evrenleri görsel kılarak "gerçek" de kılmıştır (Azeri, 2000).



Görsel 26. Clyfford Still, 1957, 1957-D No. 1.
Erişim:18.03.2019.
<https://www.wikiart.org/en/clyfford-still/1957-d-no-1-1957>



Görsel 27. Liz Miller, 2012, İtaatsız Mimesis / Recalcitrant Mimesis. Erişim: 03.06.2017.
http://www.huffingtonpost.com/2012/01/26/liz-miller-expands-on-stills-vocabulary_n_1235383.html

Alexander Calder, sanatçı bir aileden gelmektedir. Babasının heykel için 4 yaşındayken modellik yapmıştır ve o yaşlarda kendi kilden heykeller yapmaya başlamıştır. Annesine armağan etmek için yaptığı hayvan (ördek, köpek) heykellerini pirinç levhalardan yapmıştır. 1926'da Paris'e yerleşmiş, Sırp kökenli bir oyuncak tüccarının fikriyle, oyuncak tasarımları yapmaya başlamıştır. 1927 yılındaysa Amerika'ya geri dönmüş ve küçük çocuklara göre oyuncaklar tasarlamıştır. Ahşap olan bu oyuncaklar itilip çekilebilen hareketli oyuncaklardır.



Görsel 28. Alexander Calder. 1960, Maripose. Erişim: 18.03.2019.
<https://www.bonhams.com/auctions/21021/lot/111/>



Görsel 29. Alexander Calder, 1969'lar, Çiçekler / Les Fleurs II. Erişim: 17.03.2019.

https://www.artspace.com/alexander_calder/untitled-from-the-calder-magie-eolienne-portfolio

Calder'in düşüncesine göre çevredeki hiçbir şeyin durağan olmadığı bu evrende, çevredeki her şey kendine özgü bir hareket ve düzen içerir. Bu sebepten ötürü, denge üzerine çalışma kararı almıştır. Haliyle bu oyun Calder'i hareket edebilen şeylere yani kuklalara, sirk figürlerine ve mobil heykellere götürmüştür. En sevdiği malzemelerden biri tel olmuştur, teli tam anlamıyla havada bir eskiz oluşturmak için kullanır. Bunu yaparken adeta oyun oynar. Oyun ve hareket onun sanatının temel unsurları olmuştur. Mühendislik okuması hareket düşüncesini canlandırmasında bir etken oldu. Calder başlangıçta, çalışmalarını ilerletmek için motorları kullandı, ancak kısa sürede bu yöntemi bıraktı ve sadece hava akımlarını kullanmaya başladı (Görsel 28, 29).

Japon sanatçı Hiroshi Fuji, çalışmalarında farklı farklı materyallerden gerçek oyuncaklar kullanır. Biriktirdiği oyuncakları özgün halleriyle kullanırken onları birleştirerek farklı biçimlerde yapılar ve düzenlemeler gerçekleştirmektedir. Sanatçı malzeme olarak oyuncacı seçer. Eserlerinde toplumu ve çocukluk imgelerini konu etmenin yanında, kullandığı malzemelerin geri dönüşüm nesnelere olduğunu da vurgular. Hayata geçirmiş olduğu projelerinde, bunları yapmasındaki nedenin bir takım değerler olduğunu belirtmektedir. Bu inanılmaz manzarayı yaratmak için çok sayıda oyuncak türlerine ve renklerine göre

ayrılmıştır. Çocuklar için ve yetişkinler için bir rüya ülkesidir. Fuji, 50.000'den fazla sayıdaki bu oyuncakları birleştirerek kuşlar ve dinazorlar yaratır ve bu rüya alanına somut bir şekilde yerleştirerek bu inanılmaz oyun dünyasını yaratır. Onun fikri olmadan bir süre sonra zaten bu oyuncaklar atık maddeye dönüşeceklerdir (Görsel 30, 31, 32, 33).



Görsel 30. Hiroshi Fuji, Oyuncak Enstalasyonu
/ Hiroshi Fuji's Toy installation Erişim:
19.03.2019.

<https://www.pinterest.at/pin/504895808201289901/>



Görsel 31. Hiroshi Fuji, Oyuncak Enstalasyonu
/ Hiroshi Fuji's Toy installation Erişim:
19.03.2019.

http://www.repubblica.it/persona/2012/09/06/fo-to/la_seconda_vita_dei_giocattoli_dall_immondizia_al_museo-42055780/8



Görsel 32. Hiroshi Fuji, Oyuncak Enstalasyonu
/ Hiroshi Fuji's Toy installation Erişim:
19.03.2019. <https://inhabitat.com/hiroshi-fuji-makes-a-dazzling-art-installation-in-tokyo-using-50000-recycled-toys/>



Görsel 33. Hiroshi Fuji, Oyuncak Enstalasyonu
/ Hiroshi Fuji's Toy installation Erişim:
19.03.2019.
<https://geyserofawesome.com/post/131178365216/today-the-department-of-extraordinary-upcycling-is>

Nazan Azeri, çalışmalarına resimle başlamış daha sonra asamblaj, kurgusal fotoğraf, video sanatıyla sürdürmeye devam etmiştir. Çalışmalarının temeline giysi, giyinmek, örtme eylemi, kadınlık, sahte mutluluk, masum tekinsiz bebekler, yabancılaşmayı anımsatan nesnelere koymaktadır. İçsel ve dışsal çatışmaları, kişisel ve toplumsal belleğin anılarıyla metaforlara dönüştürerek aktarır. Çok fazla çalışmasında oyun ögesi barınırken, aynı zamanda oyuncaklar da çalışmalarının önemli bir kısmını oluşturmaktadır (Görsel 34, 35, 36).



Görsel 34 ve 35. Nazan Azeri, 1993, Oyun Enstalasyonu. Erişim: 26.02.2019.

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



Görsel 36. Nazan Azeri, 1993, Asamblajlar. Erişim: 26.02.2019. [http://www.nazanazeri.com.tr/tum-](http://www.nazanazeri.com.tr/tum-calismalar.aspx?t=g&id=34&lang=0)

[calismalar.aspx?t=g&id=34&lang=0](http://www.nazanazeri.com.tr/tum-calismalar.aspx?t=g&id=34&lang=0)

2.2. Uygulamalar Aşamasında Kişisel Arayışlar

“Sanat, çocukluk tecrübelerinin büyüklüğe aktarılmasıdır.” (Freud, 2014, s. 42).

Çocukluk bizi derinden etkileyen duygularla dolu bir sürecin olgusudur. Bu süreç içerisinde oyun, çocukların hissettiklerini tanımlama, öğrenme ve yaşantıyı anlayabilmeye aracı olmaktadır. Oyun aslında bir iletişim yöntemidir. İletişim, bizim gibi sosyal canlılar için vazgeçilemez bir şey olduğundan, oyun hayatımızda fark edemediğimiz şekilde yer kaplar ve “çocukluğumuz” dediğimiz şey aslında benliğimizin özünü oluşturur. “Mazi” adlı çalışmada elbise, fotoğrafla bir aradayken can bulmaktadır. Çünkü bir zamanlar çocuğa ait olan bu elbise zamanla kullanılmaz ve uyuşamaz hale gelmiş artık aidiyetini yitirmiştir. Fotoğraf, nesnenin izini sürmemize ve onu anlamamıza yol gösterici bir hal alır. Bu iz sürme serüveni bir süre sonra çocukluğun izine dönüşecektir (Görsel 37).



Görsel 37. Pelin Yıldız, 2017, Mazi / Bygone, fotoğraf ve elbise yerleştirme

Oyun ve sanat arasında daimi bir birlik olduğu düşünülebilir. Oyun oynayan bir çocuk kendi kurduğu dünyası içinde var olur bu yüzden de başka bir ereği yoktur sadece oynamak istediği için oynar. Oyun içinde kaygılardan ve endişelerden arındırılmış kendi özgürlüğünü yaratan çocuk nasıl oynuyorsa, sanatçı da sanatını yaratırken; oyun oynayarak kendi özgürlüğünü yaratır. Bu sayede kaygıdan ve endişeden uzaklaşıp özgürleşir. Sanatçının tek isteği çevresindeki her şeyden uzaklaşıp, düşlediği dünyasında eserini

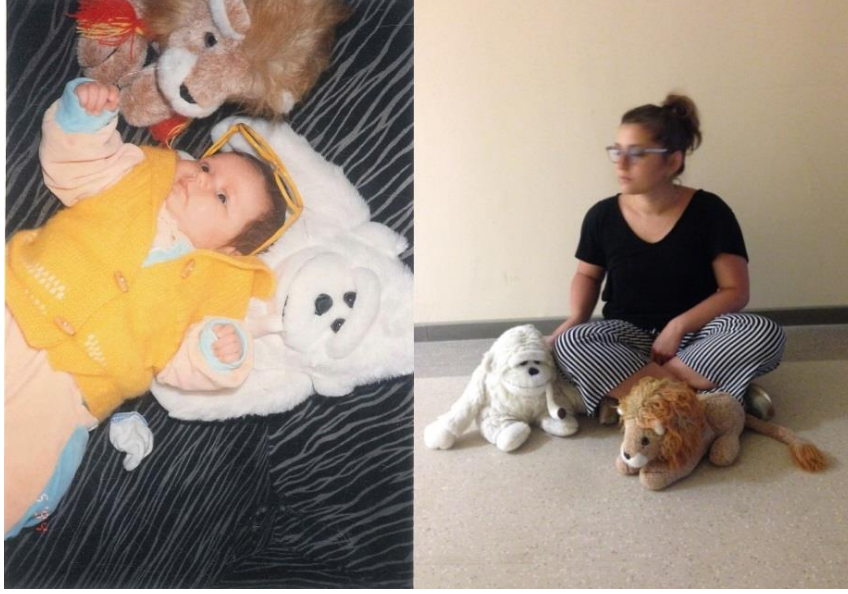
oluşturmaktır. “Anımsa” adlı çalışmada çocukluk çizimleri kullanılarak çizimlerdeki ev tekrar boyutlandırılmıştır. Bir çocuğun yaptığı kumdan kaleyi yıkıp, tekrar tekrar yapması gibi, bu evde aynı özgürlük halinde bir tür yeniden inşadır (Görsel 38, 39).



Görsel 38 ve 39. Pelin Yıldız, 2017, Anımsa / Remember, çocukluk çizimleriyle karşık teknik

Oyun, taklit etme niteliğiyle sanatın mühim kaynaklarından biridir. Aristoteles ve Platon sanatı bir taklit olarak ele almışlardır. Çocuk oyun oynarken düşleminde bir tahta parçasını at olarak kullanabilir ya da düşleminde bir mekan yaratabilir. Bu kullanım, çocukların “-miş gibi” olan eylemlerinden bir tanesidir. Bu düşünceden yola çıkılarak fotoğraftaki oyuncaklarla etkileşime geçilmiş düşsel bir oyun söz konusudur. Bu -miş gibi olan oyun, düşteki mekanın veya eylemin objelerden değil de fikirlerden doğduğunu anlatmaktadır (Görsel 40). Çocuğa göre bir sopa aynı anda hem bir sopa, hem de bir attr. Oyun, hayal gücünü geliştirerek düş gelişimine katkı sağlamasıyla çocuğa soyut düşünebilme kabiliyeti katar. Böylelikle insanın reel dünyası, sınırları olmayan bir düş dünyasına dönüşür. Oyundakiler kendilerini artık reel dünyadan uzaklaşarak geçici bir oyun alanının içinde bulurlar. Çocuğun oluşturduğu bu oyun alanı ne kadar gerçeklikten uzak da olsa, bulundurduğu nesnelere onun yine gerçek dünyadan edindiği objelerle oluşur. Tüm bunların gelişimiyle çocuk dışsal gerçekliği özümseyebilmektedir. Böylelikle oyunu açıklayan tek şey çocuğun kendi zihinsel yapısıdır. Nesne kuramcısı Winnicott’a göre 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.

Yetişkinlerin bakış açısına göre geçiş nesnesi dış dünyaya aittir, fakat çocuğun bakış açısıyla bu nesne ne dış dünyaya ne de tamamen iç dünyaya aittir (Winnicott, 2010). Bu bağlantılardan yararlanılarak, geçmişten bulunan çocukluk nesnelere, bir tür dokümantasyon yoluyla dönüştürülerek düşsel bir ortam yaratılır.



Görsel 40. Pelin Yıldız, 2017, -miş gibi / -as if, çocukluk oyuncakları-fotoğraf

Oyun-sanat ilişkisi yalnızca estetik düzlemde değildir. Sanatçı bazen kendine konu olarak oyunu veya oyuncuğu seçerken, bazen de oyun oynama hali, sanatçının üretim sürecine yansır. Fotoğraflar da gezinirken, kıyıda köşede ve farklı zaman dilimlerinde göze çarpan bu oyuncaklar zamanın içinde hep var olmuşlardır. Görsel 41’de ki “Yakala” adlı çalışmada desenler üretilirken bu oyuncak imgeleri kağıt üzerinde yeni bir uzamda yorumlanmıştır.



Görsel 41. Pelin Yıldız, 2019, Yakala / Catch, desen

“Düş koridoru” çalışmasında mekandaki bütün pencereler kartonlarla kaplanarak düşsel bir ortam yaratılmaya çalışılmıştır. Bu düşsel ortam içinde dışarıyı yalnızca boşluklardan görülebilir bir gerçekliğe sahiptir. Koridor, gerçekliğin yanı sıra simgesel olarak da, yaşantıda kullanımı açısından geçiş alanlarını sembolize eder. Kartonlarda görülen şekiller ve semboller çocukluğa açılan bir haritadır. Bir çeşit kolaj gibi de yorumlanabilir. Her şey iç içe geçmiştir ancak pencerelerden bakıldığında izleyici kendi kadrājına sahiptir. Tıpkı çocukluk gibi herkese ait olan ama herkeste farklı olan bir tür yolculuğa çıkılmaktadır. Burada oyun oynarken yeni pencereler aralanmak amaçlanmıştır (Görsel 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48).



Görsel 42. Pelin Yıldız, 2017, Düş koridoru / Dream corridor, renkli karton yerleştirme, ENSA Bourges, Fransa



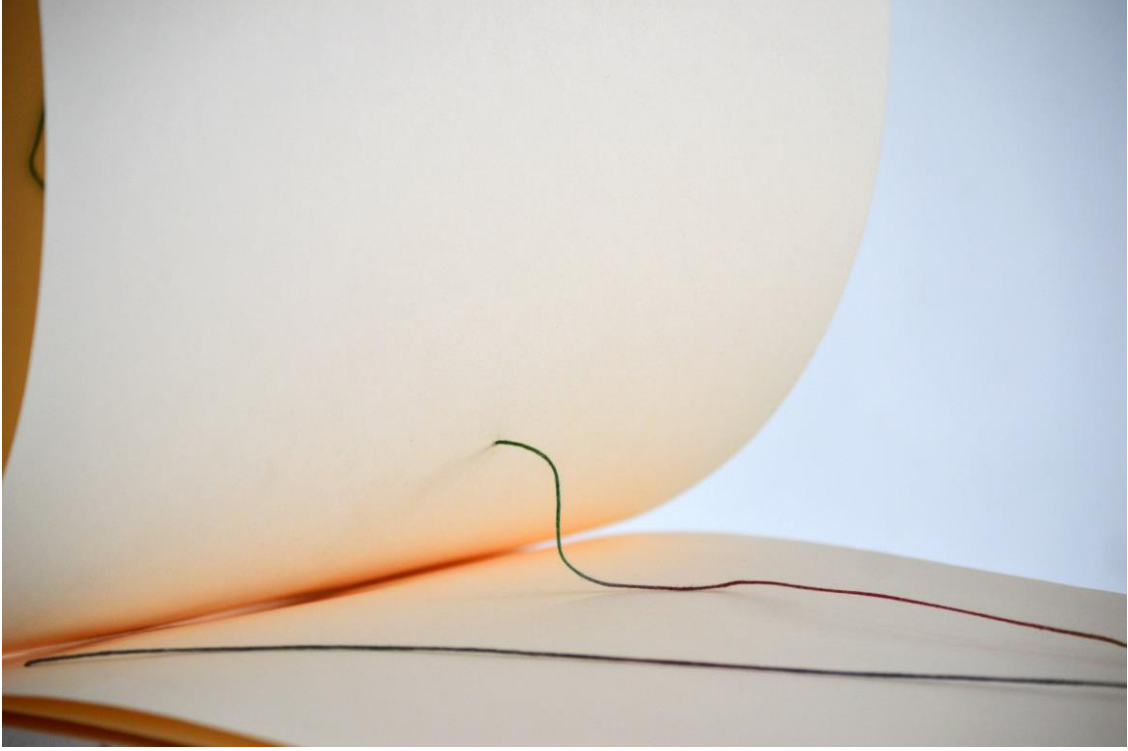
Görsel 43 ve 44. Pelin Yıldız, 2017, Düş koridoru / Dream corridor, renkli karton yerleştirme, ENSA Bourges, Fransa



Görsel 45 ve 46. Pelin Yıldız, 2017, Düş koridoru / Dream corridor, renkli karton yerleştirme, ENSA
Bourges, Fransa

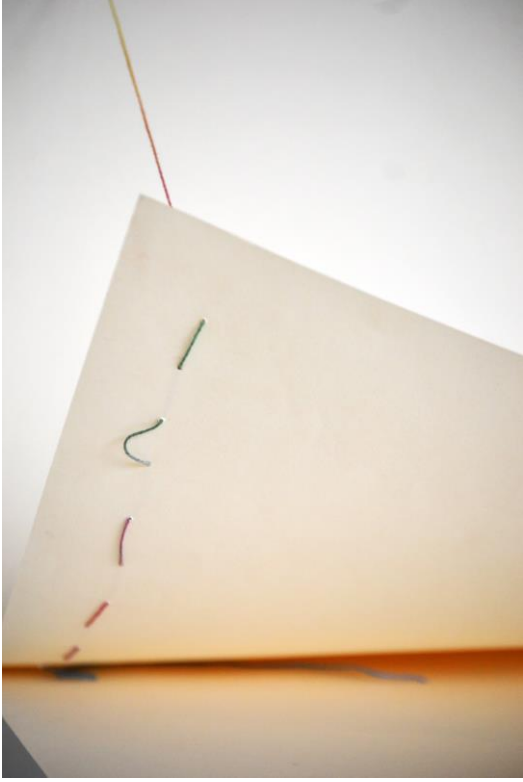


Görsel 47 ve 48. Pelin Yıldız, 2017, Düş koridoru / Dream corridor, renkli karton yerleştirme, ENSA
Bourges, Fransa

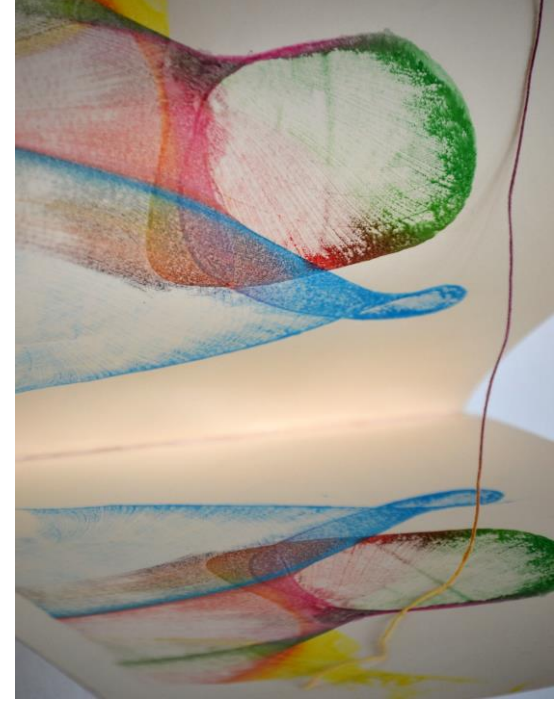
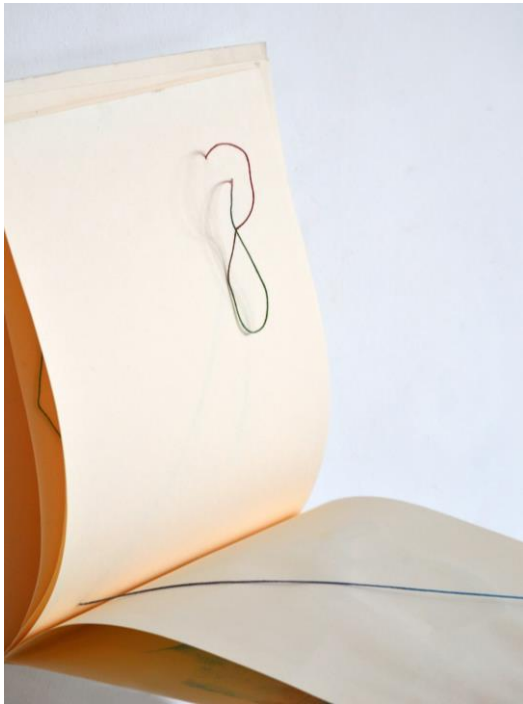


Görsel 49. Pelin Yıldız, 2019, Yolculuk / Journey, ip-kağıt karışık teknik

“Yolculuk” adlı çalışmada izleyicide devreye girerek, defterin içinden geçerek giden ve nereye gittiği bilinmeyen bir ipin serüvenine eşlik eder. İpler çekilerek oynanabilir bir durumdadır. İz sürer gibi ipin serüveni takip edilebilmektedir. Tarihe bakıldığında ip, pratik kullanımda olduğu gibi düşsel anlamda da bağlayıcı bir öneme sahip olmuştur. Bu yolculuğu yaparken, izini sürdüğümüz şey aslında kendi çocukluğumuzdur (Görsel 49, 50, 51, 52, 53).



Görsel 50 ve 51. Pelin Yıldız, 2019, Yolculuk / Journey, ip-kağıt karışık teknik



Görsel 52 ve 53. Pelin Yıldız, 2019, Yolculuk / Journey, ip-kağıt karışık teknik



Görsel 54. Pelin Yıldız, 2019, İz / Trail, kağıt üzeri pastel boya

İnsanoğlu sosyal ilişkiler kurmaya başladığından beri kendine bir amaç edinin, hayata dahil olabilmek için yaşama sebebini arayıp durmuştur. Günden güne bu sebepler toplumlarla beraber değişip dönüşmüş, ancak hayatımıza anlam yükleme arayışımız hiç değişmemiştir. Çünkü yaşantılardan alınan tatminkarlık bu durumla doğru orantılıdır. Oyun oynama haliyse sanıldığı gibi aksine var olma ve yaşama sebebimizi arayıp bulmamızı sağlayarak bizi hayatın içine sokar. Bu sorgulamada geçmişimizi, geleceğimizi ya da bulunduğumuz anı özgürce anlayabilme ve anlamlandırabilmemize olanak tanır. Ruhumuzu özgürleşmesine imkan veren bu durum sanat yapan kişi içinde geçerlidir (Görsel 54). Süreç içerisinde oyun, çocukluk, nesnelere ya da fotoğraflar sanata giden yolda araçlardır. Buradaki kazıma eylemi aslında bir tür arkeolojidir. Toprağı kazıp altından arkeolojik bir nesnenin çıkartılmasıyla benzeştirilebilir. Bu türden bir kazıma geçmişin derinliğini içinde barındırır.

İnsan içindeki “değişken olan gerçeklik” ve “hiç değişmeyen ben” daima beraber bulunmaktadır. İnsan her ne kadar değişip dönüşse de, çocukluğundan gelen öz hep bir yerlerde yaşamını sürdürür. İnsan;

yalnızca dünya olmamak için maddeye biçim verecektir; yalnızca biçim olmamak için de, içinde taşıdığı güce gerçeklik verecektir. O zamanı yaratmakla, değişmeyenin karşısına değişeni, benliğinin her zaman ki birliği karşısına da dünyanın çeşitliliğini çıkartmakla, biçimi gerçekleştirir. Zamanı kaldırmakla, değişende değişmezliği göstermekle, dünyanın çeşitliliğini, benliğinin birliğine boyun eğdirmekle de, maddeyi biçimlendirir (Schiller, 1965, s. 52).

Böylelikle insan ortaya çıkan bu iki zıt arzuyla karşılaşır. İnsan “içte olan her şeyi dışa versin, dışta olan her şeyi de biçimlendirsin” (Schiller, 1965, s. 53). Bu anlatım, evren yaratımını biçimlerle çeşitlendirirken, aynı zamanda da içindekileri bir uyum içine sokmak için evreni küçültmek olarak düşünülebilir. “Schiller, insanın ikili bir doğaya sahip olduğunu; onun bir yandan sürekli değişme içindeki maddi dünya içinde yaşarken, diğer yandan da algıya bağlı duyuşsal içerikleri yasaya uygun olarak düzene sokan içsel bir özbenliği koruduğunu öne sürer” (Cevizci, 2008, s. 470). “Çocukluğun inşası” adlı çalışmada fotoğraflar kullanılarak bir puzzle yaratılmıştır. Çocukluğun değişmeyen hali içinde fotoğrafların parçalanmış olması izleyiciyi fotoğrafı tamamlamaya iter. Fotoğraflar, çerçevelerin içindeyken genellikle değiştirilemez algısı oluştururken izleyici iplerle oynayarak aslında var olan çocukluğu yeniden kendi elleriyle inşa eder (Görsel 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61).



Görsel 55. Pelin Yıldız, 2019, Çocukluğun İnşası / Construction of Childhood, Karışık teknik



Görsel 56 ve 57. Pelin Yıldız, 2019, Çocukluğun İnşası / Construction of Childhood, Karışık teknik



Görsel 58, 59, 60 ve 61. Pelin Yıldız, 2019, Çocukluğun İnşası / Construction of Childhood, Karışık teknik



Görsel 62. Pelin Yıldız, 2019, Bakış / View, Karışık teknik

Oyun ve oyuncaklarla ilgili imgeler düşünülürken geçmişle bağ kurmamak neredeyse imkansız olarak yorumlanabilir. Geçmişimiz ya da kendimizle kurduğumuz iletişimde oyun ve oyuncaklar bu bağlara giden birer anahtardır. Fotoğraflar, çizimler, nesnelere ya da diğer kullanılan elemanlar, geçmişle bağı olsa dahi aslında şu ana açılan birer penceredir. Her pencere aslında başka bir bakışa açılan birer yolculuktur. Geçmişe yapılan bu yolculuk, geçmişle bugün arasında oluşan köprünün gerçekliğini ortaya koyar. Kurulan bu bağ oyunun gücünü gün yüzüne çıkarır (Görsel 62, 63, 64, 65, 66).



Görsel 63, 64, 65 ve 66. Pelin Yıldız, 2019, Bakış / View, Karışık teknik

SONUÇ

“Çocukluk Çağında Oyun, Sanatta Oyun” başlıklı bu raporda çocuk psikolojisinden yararlanılarak, oyunun çocuk yaşantısındaki yeri araştırılmıştır. Oyunun, insanı özgürleştirici ayrıcalığı, dışsal veya tinsel düş alanlarına etkileri temelinde bellek ve dönemsel nesnelere aracılığıyla plastik sanatlarda oyuna yeni yorumlar getirilmeye çalışılmıştır. Çalışma sürecinde çocukluk dönemindeki anılar, fotoğraflar, çizimler oyunsal bir dille yeniden yorumlanmıştır. Oyuncak ve oyunun aracılığıyla sanatı anlayabilmenin ve yorumlayabilmenin mümkün olabileceği üzerine düşünülmüştür.

Sanat ve oyun ilişkisinin; sanat tarihi, oyunun insan yaşamına etkisi ve eski ritüellerden nasıl çıktığı incelenerek ve oyunun çocuklukta etkileri baz alınarak buradaki yeri irdelenirken, belirlenen araştırma konusu çerçevesinde gerekli kaynaklar incelenmiştir. Konu bağlamında çalışma üreten sanatçılar araştırmaya dahil edilmiş, araştırma konusu doğrultusunda oluşturulan çalışmalar ele alınmıştır. Çalışma aşaması sürecinde, ortaya çıkabilecek yeni oluşumlara, yöntemlere ve düşüncelere açık olunmuş ve sürecin sonucunda içerisinde oyun unsurunun barınabileceği gözlemlenmiştir. Süreç içerisinde çocukluk çağı sorgulanırken insanın gelecekteki hayatına etkisi olduğu gözlemlenmiş, benliğimizin ve kişiliğimizin de özünü oluşturduğu düşünülmüştür. Çalışmalarda, çocukluk üzerinden bir sorgulama yapılmış ve çocukluk çağının, herkesin kendinden bir şeyler bulabildiği, herkese ait olan ama herkeste farklı olan bir dönem olmasıyla izleyicinin de bu oyuna dahil olması düşünülmüştür.

Oyunun, içinde barındırdığı özgürlük duygusuyla, insanın kendi iç dünyasına dönmesine aracı olduğunu söylemek mümkündür. Sanatçı ise iç dünyasındaki bu imgeleri kendi diliyle görselleştirir. Saf oluş, “oyunun kuralı”dır. Sanatçı da çocuğun oyun oynarken yaptığı gibi, kendi iç ve dış gerçeklerinden yeni varoluş biçimleri yaratır (Azeri, 2000). Çalışmalar üretilmeye başlanırken yeni heyecanlar ve yeni duygular sürece dahil edilmiştir. Sanat üretimi de kendi içinde kalıcı oluşu, yeniliği ve gerçekliğiyle bir tür oyundur. Böylelikle sanatçının üretim süreci de oyunla benzeştirilebilir.

KAYNAKLAR

Akın, Banu, Ayten. (2010). Türklerde Şamanizm Ve Oyun İlişkisi, *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 0 / 25.

Akın, Sunay. (2002). *Onlar Hep Oradaydı*, İstanbul: Çınar Yayınları.

Alanistanbul. Erişim: 20.11.2018. <http://alanistanbul.com/turkce/wp-content/uploads/2010/08/184.pdf>

Arslan, Ebru. (2013). *Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. İzmir.

Azeri, Nazan. (2000). *Görsel Sanatlarda Oyunsallık: Rönesans-Dada-Sürrealizm*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

Benjamin, Walter. (2001). *Çocuklar, Gençlik ve Eğitim Üzerine* (M. Tüzel, Çev.). Ankara: Dost Kitap Evi Yayınları

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

Blakely, Kim, Susan. (1994) Parents' Conceptions of Social Dangers to Children in the Urban Environment, *Children's Environments 11*, no:1, s. 16-25.

Cevizci, Ahmet. (2008). *Felsefe*. Bursa: Sentez Yayınları.

Çolakoğlu, Hilal. (2015). Schiller'de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı. *Atatürk Üniveritesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 34, s. 82-89.

Diels, Hermann, Alexander. (1922). Die Fragmente der Vorsokratiker, Herakieitos, B. Fragmente, *Waidmannsche Buchhandlung*, Berlin.

Eceturkmut. Erişim: 13.12.2018. <https://eceturkmut.com/2015/11/12/sahne-sanatlari-2/>

Ergün, Mustafa. (1980). Oyun ve Oyuncak Üzerine-1, *Milli Eğitim Dergisi*, 1, s. 102-119. Ankara: MEB Yayınları.

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

- Fischer, Ernst. (1995). *Sanatın Gerekliliği* (C. Çapan, Çev.). İstanbul: Payel yayınları.
- Freud, Sigmund. (2014). *Mutlu Olma İhtimalimiz* (M. Fırat, Çev.). İstanbul: Zeplin Kitap.
- Göğüş, Ceren. (2011). *Çocuk Oyunları ve Demokrasi VIII*. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Basılmamış Bildiri Metni.
- Güner, Yıldız. (2002). *Türkiye’de Tarih Öncesinden Bu Yana Oyun-Sanat-Oyuncak İlişkisi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Huntürk, Özi. (2011). *Heykel ve Sanat Kuramları*. İstanbul: Kitapevi Yayınları.
- Huzinga, Johan. (1995). *Homo Ludens* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İpşiroğlu, Mazhar, Şevket., İpşiroğlu, Nazan. (1991). *Sanatta Devrim*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Karayağmurlar, Bedri. (1990). *Sanatta Yaratıcılık ve Eğitim*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi. İzmir, s.195-197
- Kay, Hilary. (1993). *Geçmişte ve Günümüzde Oyuncaklar* (M. Artar, Çev.). Eğitim ve Bilim. 17, s. 65-70.
- Lynton, Nobert. (2015). *Modern Sanatın Öyküsü* (S. Öziş /C. Çapan, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi
- May, Rollo. (1994). *Yaratma Cesareti*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Niemann, Helmut. (1991). *Oyuncağın Gelişim Tarihi* (B. Onur, Çev.). Erişim: 15.12.2018. dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/506/6128.pdf
- Onedio. Erişim: 25.12.2018. <https://onedio.com/haber/sunay-akin-dunya-uzerinde-bunu-yapabilen-tek-yer-oyuncak-muzeleri--553070>
- Onur, Bekir. (2005). *Türkiye’de Çocukluğun Tarihi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Ozan, Yunus. (2004). Picasso’nun Çocukları. *P Dergisi*, 34, s. 98- 107.
- Schiller, Friedrich. (1999). *Estetik Üzerine* (M. Özgü, Çev.). Kaknüs Yayınları.

Smith, Edward, Lucie. (1987). *Sculpture Since 1945*. London: Phaidon Press

Soykan, Ömer, Naci. (2015). Sanatın Kaynağı Sorunu Oyun ve Dans. *Felsefe Dünyası Dergisi*, 2, İstanbul: Pinhan Yayıncılık, s. 39-54.

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

Şahiner, Rifat. (1999). Yaratıcı Bir Cesaret Üzerine. *Cumhuriyet Dergi*.

Schiller, Friedrich. (1965). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. (M. Özgü, Çev.). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

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

Terdiman, Richard. (1993). *Present Past: Modernity and the Memory Crisis*. London: Cornell University Press, s. 7.

Tunalı, İsmail. (1979). *Estetik*. İstanbul: Cem Yayınları, s.139-141.

Turkedebiyati.

Erişim:

16.03.2019.

https://www.turkedebiyati.org/edebiyat_akimlari/surrealizm.html

Tüfekçi, Işıl. (2013). *Sanatta Oyun Nesneleri*. Yüksek Lisans Raporu, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. Ankara.

Winnicott, Donald, Woods. (2010). *Oyun ve gerçeklik*. İstanbul: Metis Yayınları.

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Sanat Çalışması Raporunda,

- ▮ Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- ▮ görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- ▮ başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- ▮ atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- ▮ kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- ▮ bu Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.



25/06/2019

Pelin YILDIZ

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Sanat Çalışması Raporu Başlığı: Çocukluk Çağında Oyun, Sanatta Oyun


Yukarıda başlığı verilen Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
08.07.2019	54	58,272	25.06.2019	%13	1150090167

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. 08/07/2019

 Pelin YILDIZ

Öğrenci No.: N16129978

Anasanat Dalı: Heykel

Program:

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
*			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Mümtaz DEMİRKALP



Master's Art Work Report Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title: Play in the Childhood, Play in Art


The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
08.07.2019	54	58,272	25.06.2019	%13	1150090167

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. 08/07/2019

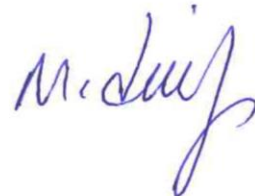
 Pelin YILDIZ

Student No.: N16129978
Department: Sculpture
Program/Degree:

Master's	Proficiencyin Art	PhD	Joint Phd
*			

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED
Prof. Mümtaz DEMİRKALP



YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü raporunun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporunun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve sanat çalışması raporunun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

25/06/2019

Pelin YILDIZ

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internette paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.
- Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Pelin YILDIZ

Doğum Yeri ve Tarihi: Ankara / 1994

Email: plnyldz@hotmail.com

Eğitim

- **Yüksek Lisans:** Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Anasanat Dalı, 2019
- **Yüksek Lisans:** École Nationale Supérieure d'Art de Bourges, Fransa, 2017-2018 (Erasmus+)
- **Lisans:** Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Anasanat Dalı, 2016 (Bölüm Birinciliği)
- Batıkent Lisesi, 2012
- Refika Aksoy İlköğretim Okulu, 2008

Yabancı Dil

- İngilizce

Etkinlikler

- Yerdeniz Kamp Heykel Çalıştayı, Muğla, 2016 (Katılımcı)
- Hacettepe Üniversitesi, **ÜNİ 101 Üniversite Yaşamına Giriş Dersi**, Eylül 2015 (Görevli)
- Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi 11. Ulusal Sanat Sempozyumu, **“Sanatın Değişkenleri Bağlamında Kentsel Adalet”**, Ankara, 6-8 Nisan 2015 (Görevli)

Kişisel Sergiler

- **Çocukluğum**, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü **“AÇIK”** Sergi Alanı, Ankara, 2019
- **Bağ**, Haymatlos, Ankara, 2016

Karma Sergiler

- **Göç Yolculuk**, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü Galerisi, Ankara, 2019
- **Uğultular / 2**, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü Galerisi, Ankara, 2017
- **Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Mezuniyet Sergisi**, Çağdaş Sanatlar Merkezi, Ankara, 2016
- **Hacettepe Üniversitesi Ankara Devlet Konservatuvarı 80. Yıl etkinlikleri kapsamında GSF Öğrenci Sergisi**, Ankara, 2016
- **Kapalı Kent “ANKARA” Mimarlık Haftası Atölye Sergisi**, TMMOB Mimarlar Odası, Ankara Şubesi, 2015
- **Tasarım Haftası**, Gallery Foyart, Ankara, 2015

