

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
HEYKEL ANASANAT DALI
HEYKEL PROGRAMI

OYUN VE KİNETİK HEYKEL SANATI

(Yüksek Lisans Eser Metni)

Hazırlayan
20142302003 Ürün ÜNAL

Danışman
Prof. Neslihan PALA

İSTANBUL 2018

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
HEYKEL ANASANAT DALI
HEYKEL PROGRAMI

OYUN VE KİNETİK HEYKEL SANATI

(Yüksek Lisans Eser Metni)

Hazırlayan
20142302003 Ürün ÜNAL

Danışman
Prof. Neslihan PALA

İSTANBUL 2018

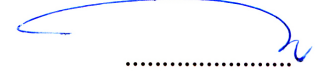
Ürün ÜNAL tarafından hazırlanan **Oyun ve Kinetik Heykel Sanatı** adlı bu çalışma aşağıda adları yazılı jüri üyelerince Oybirliğiyle / Oyçokluğuyla Yüksek Lisans Eser Metni olarak Kabul Edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi : 28 / 06 / 2018

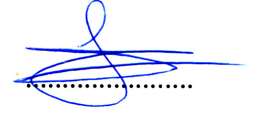
(Jüri Üyesinin Ünvanı , Adı , Soyadı ve Kurumu) :

İmzası :

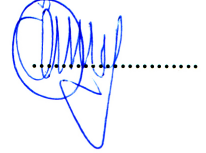
Jüri Üyesi : Prof. Neslihan PALA (Danışman)



Jüri Üyesi : Prof. Şeyma ÜSTÜNER UZUNÖZ (M.Ü.)



Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Ömer Emre YAVUZ



İÇİNDEKİLER

Sayfa no.

ÖNSÖZ	III
ÖZET	IV
ABSTRACT	V
RESİMLER LİSTESİ	VI
1.GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Amacı	1
1.2. Çalışmanın Kapsamı	1
1.3. Çalışmanın Yöntemi	1
2. OYUN KAVRAMI	2
2.1. Oyunun Tarihsel Süreci	8
2.2. Oyun, Oynamak ve Oyun Nesnesi İlişkisi	23
3. HEYKEL SANATI VE OYUN	40
3.1. Heykelin Oyun Ve Oyun Nesnesi İle İlişkisi	43
3.2. Heykel Uygulama Sürecinde Eylem Olarak Oyunun Dahil Edilmesi	46
4. OYUN BAĞLAMINDA KİNETİK HEYKEL SANATI	50
4.1. Kinetik Heykel Sanatı	50
4.1.1. Kinetik Heykelde İzleyicinin Heykele Dahil Edilmesi	52
4.2. Kinetik Heykel Üreten Sanatçılar ve Eserleri.....	55
4.2.1. Naum Gabo	55
4.2.2. Alexander Calder	56
4.2.3. Victor Vasarely.....	57
4.2.4. Nicolas Schöffer	58
4.2.5. İlhan Koman	60
4.2.6. Jean Tinguely	62
4.2.7. Theo Jansen	64
4.2.8. Daniel Rozin	66

4.2.9. Janet Echelman	67
4.2.10 Reuben Margolin	69
4.2.11. Server Demirtaş	71
5. SONUÇ	73
6. KAYNAKLAR	75
7. PROJE	84
8. ÖZ GEÇMİŞ	91

ÖNSÖZ

‘Oyun, eğlenceden daha fazlasıdır; hayati önem taşır.’

Stuart Brown, 2008

Stuart Brown’ın bu sözü, beni oyun hakkında tekrar sorgulamaya itti. Geriye dönük düşündüğümde (ki oyunu salt çocuklukta arıyor olmak da tartışmalı bir konu olsa gerek), oyun oynarken yalnızca eğlendiğimi hatırlıyorum. Merak ettiğim şey, hayati önem bunun neresinde olabilirdi?

Gerçekleştirilen bu çalışma sayesinde ortaya çıkan yeni bir bakış açısıyla şöyle düşündüm: Bugün, oyunu yalnızca çocuklara indirgediğimiz için, hatta başkalarının oyunlarını oynamaya mecbur bırakıldığımız için, acaba birşeyler mi kaybediyoruz potansiyellerimizden, kendimize(insana) dair olandan!

‘Oyun ve Kinetik Heykel’ konulu eser/metin çalışması, Prof. Neslihan PALA danışmanlığında gerçekleştirilmiştir. Çalışma süresince, doğrudan doğruya yansıttığı sevgisi ve verimli fikir alışverişi için çok değerli danışmanıma; her zaman yanımda olan çok değerli aileme; her türlü katkıları için sevgili kardeşim Başak ÜNAL’a, arkadaşlarım Ali SOMAY ve Kerem SOYÖZ’e; heykel uygulama sürecinde atölye destekleri için Erhan ALABAŞ’a ve Seda ÇOBANER’e teşekkür ederim.

Ürün ÜNAL

Nisan 2018

ÖZET

Oyun, tarihi süreç içinde kavram olarak incelendiğinde, insan hayatındaki yeri ve önemi bakımından oldukça ilgi çekicidir. İnsanın tarihinden çok daha eskiye dayanan oyun olgusu, çalışmanın birinci bölümünde insanlık tarihi üzerinden iz sürülerek irdelenmiştir. Günümüzde, çoğunlukla çocuk etkinliği olarak nitelenen oyun, esasen insanın zihinsel ve fiziksel gelişimine katkısı bakımından yetişkinlik döneminde de işlevseldir. İçerisinde eğlenceyi barındıran ve gönüllü bir eylem olarak gerçekleştirilen oyun, kelime kökeni bakımından yarış kavramına dayanmaktadır. Tarihten bu yana, hayatı anlamlandırmak ve yaşamını sürdürebilmek için doğayı ve çevresini 'taklit' etmiş olan insanoğlunun, hayati yarış esnasında sergilediği davranışlar ve oluşturduğu sistemler, kültürün temelini oluşturmakta ve insanın doğrudan oyuncu karakterine işaret etmektedir.

Günümüzde kapitalist sistemin egemenliğinde baskılanan insanın, oyun kurma potansiyelini kullanmadığına ve kendisine dayatılan oyunları oynamaya mecbur bırakıldığına şahit olmaktayız. Oysa ki toplumların ilerlemesini sağlayan teknoloji, bilim, sanat gibi temel alanlardaki inovatif yaklaşımlar, insanın oyun güdüsü ve merak duygusunun uzantısı olan yaratımlardan ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada teknoloji ve sanat ilişkisi, oyun temelinde ele alınmıştır. Endüstri Devrimi dahilinde ortaya çıkan sanat akımlarını incelediğimizde, oyun, bilim ve teknoloji ilişkisi özellikle kinetik sanatta açıkça gözlemlenmektedir. Çalışmada, 20. ve 21. yüzyılları kapsayan kinetik heykel örnekleri oyun bağlamında irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyun Nesnesi, Sanat, Heykel, Kinetik Heykel

ABSTRACT

If explored as a concept in history, game is a highly attractive subject due to its position and importance in human life. Origins of game is older than the existence of humankind. The first chapter of this study focuses on the notion of game in human history. Game, defined mostly as an activity of children in our present day, is substantially functional in terms of the physical and mental progress of a person in adulthood. Concept of game contains amusement and is realized as a volunteer act, also is entomologically based on competition. In the competition of life through the history, the demonstrated behavior and constructed systems of humans by imitating the nature and their environment in order to survive and discover the meaning of life, creates the foundation of culture and refers directly to the playful character of human.

We are witnessing that the human's potential of inventing games becomes idle in relation to the forced obligation to play the games which are imposed on them, under the pressure of the sovereignty of the capitalist system today. Whereas the innovative approaches in fundamental areas which drives the progress of societies, such as science, technology and art, emerge from the creations formed by human's motive of playing and sense of wonder. In this work, the relationship between the technology and art is addressed in the context of game. When we study the art forms appeared through the industrial revolution, the relation between game, science and technology can be evidently observed in kinetic art. In this study examples of kinetic sculpture in the 20th and 21st century examined in the context of game.

Key Words: Game, Game Object, Art, Sculpture, Kinetic Sculpture

RESİMLER LİSTESİ

Sayfa no.**2. OYUN KAVRAMI**

2.1.1. El Castillo Mağarasındaki El İzleri	10
2.1.2. Şaman Ayini	11
2.1.3. İskenderiye Kütüphanesi İllüstrasyonu	16
2.2.1. Children's Games	23
2.2.2. İnsan evrimine dair bir illüstrasyon	28
2.2.3. Dünyanın en eski oyuncak arabası	29
2.2.4. Oyuncak hayvan	29
2.2.5. Antik dönem vazosu	30
2.2.6. Antik dönem vazosu	30
2.2.7. Antik dönem pişmiş topraktan topaç	30
2.2.8. Antik dönem vazosu	30
2.2.9. Ağzı oynayan kedi	31
2.2.10. Pişmiş topraktan kedi	31
2.2.11. Buğday öğüten adam	31
2.2.12. At şeklinde araba	31
2.2.13. Mangala Oyunu	32
2.2.14. Eyüp İmalatı Dönme Dolap	33
2.2.15. Eyüp İmalatı Cambaz	33
2.2.16. Fatoş Oyuncakları	33
2.2.17. Savaş Oyuncak Seti	34
2.2.18. Savaş Oyuncak Seti	34
2.2.19. Savaş Oyuncak Seti	34
2.2.20. Savaş Oyuncak Seti	34
2.2.21. Oyuncak Giyotin	35
2.2.22. Apollo 11 Oyuncağı	36
2.2.23. Astronot Oyuncağı	36

2.2.24. Ay Ayakkabısı Oyunağı	36
2.2.25. Akış Tablosu	38

3. OYUN VE HEYKEL SANATI

3.1.1. Girls at play	43
3.1.2. Helenistik Döneme Ait Oyuncak Çıngırak	44
3.1.3. Kemikten Yapılma Eklemli Bacaklı Oyuncak	45
3.2.1. Lego Oyuncak Seti	48
3.2.2. Stairway	48
3.2.3. Lego Oyuncak Seti, Kinetik Serisi	49

4. OYUN BAĞLAMINDA KİNETİK HEYKEL SANATI

4.1. Boşlukta İlerleyen Tekil Süreklilik Biçimleri	50
4.2.1. Linear Construction No. 2	55
4.2.2. Antennae with Red and Blue Dots	56
4.2.3. Sign Sculpture	57
4.2.4. Chronos 10	59
4.2.5. Akdeniz Heykeli	60
4.2.6. Derviş	61
4.2.7. Gismo	62
4.2.8. Gismo	63
4.2.9. Animaris Umerus	64
4.2.10. Animaris Rhinoceros	65
4.2.11. Wooden Mirror	66
4.2.12. Pom Pom Mirror	66
4.2.13. 1.26	67
4.2.15. 2010 Şili Depreminin Dijital Görseli	68
4.2.15. Connected	69
4.2.16. Düşünen Kadın	71

4.2.17. Eriyen Hatıralar	72
--------------------------------	----

7. PROJE

7.1. Kinematik1	85
7.2. Kinematik1	86
7.3. Kinematik1	87
7.4. Kinematik1	88
7.5. Kinematik1	89
7.6. Kinematik1	89
7.7. Kinematik1	90
7.8. Kinematik1	90

1.GİRİŞ

1.1. Çalışmanın Amacı

Çalışmanın amacı, oyun kavramını tarihi süreç içinde ele alarak kinetik heykel sanatında yer alan oyun unsurlarını araştırmaktır. Elde edilen bulgularla, 20. ve 21. y.y.'ları kapsayan heykel örnekleri üzerinden yorumlar geliştirmek ve günümüz kinetik heykel sanatının oyuna yaklaşım biçimlerini kavramsal açıdan değerlendirmektir.

1.2. Çalışmanın Kapsamı

Kaynak araştırmaları ile başlayacak olan çalışmada, araştırılan dökümanların yardımıyla tarihten günümüze oyun kavramının karşımıza çıkış biçimlerine örnekler gösterilerek yorumlar geliştirilecektir. Kinetik heykel örnekleri belirlenerek, kronolojik sıra içerisinde oyunun unsurları bakımından irdelenecektir. Çalışmanın sonucunda, günümüzde kinetik heykel sanatında yer alan oyun unsurları değerlendirilecektir. Heykel projesi ile desteklenecek olan eser metin çalışması, sergi sunumu ile tamamlanacaktır.

1.3. Çalışmanın Yöntemi

1. Kaynak araştırmaları (kitap ve dergi okumaları, internet araştırması/taraması)
2. Kavramların açıklanması
3. İncelenecek örneklerin belirlenmesi
4. Elde edilen bulguların değerlendirilmesi ve tez çalışmasının sonuçlandırılması
5. Atölye uygulamaları ile eser metin çalışmasının desteklenmesi

2. OYUN KAVRAMI

Oyunu, kelime kökeni bakımından ele aldığımızda öz türkçe bir sözcük olduğunun bilgisine ulaşmaktayız. “Bilinen en eski yazılı kaynaklara bakıldığında oyun sözcüğü, Uygurca metinlerde karşımıza çıkmaktadır. Köken olarak, yarış sözcüğünden evrilmiştir. Yarış sözcüğü ise, bir sınav sonucunda verilen karar olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca Divan-ı Lügat-i Türk’te, hoşça vakit geçirmek, oyun oynamak, oyalanmak anlamlarına gelen ‘oyunmak’ sözcüğüne de rastlanmıştır.”¹

Oyun sözcüğü, eski kaynaklarda, anlam bakımından dikkat çekici iki önemli eylemi kapsamaktadır. Bunlardan birincisi yarışmak, diğeri ise karar vermek eylemleridir. Yarış, belirli sınırlar ve kurallar çerçevesinde, bazen ödül kazanmak amacıyla bazen ise ödül amacı güdülmeyen, en az iki organizmanın arasında süren mücadele olarak açıklayabiliriz. Yarış olgusu, ilk bakışta insan eylemi üzerinden bağdaştırılsa da, doğada barınan tüm canlı organizmaların varlığını sürdürebilme etkinliğinde de yer almaktadır. İnsanın, doğada kendisine hükmeden güç unsurlarına karşı geliştirdiği yöntemler, hayati bir faaliyetin göstergesidir. Kısacası, insanın, içerisinde yer aldığı hayati yarış esnasında verdiği kararlar, türünü ilerletmesine ve hayatını şekillendirmesine etki eden temel faktörlerden bir tanesidir. İnsanın karar mekanizması, çevresel olarak gelen sinyallere karşı beyin hücrelerinin verdiği ortaklaşa tepkiden doğmuştur ve beyninin önceden verdiği tepkileri saklaması sonucu hafıza olgusu ortaya çıkmıştır. Böylece, insan, tecrübelerinden ders çıkartabilmiş ve zamanla doğadaki varlığını akıllı bir tür olarak sürdürebilmiştir.

Tarihten bugüne, aldığı kararlar ile aklını üst seviyelere taşımış olan insanoğlunun hayatı anlama etkinliği, doğayı taklit etmesiyle başlamıştır. Taklitlerinden sonuçlar çıkartarak yargılara varmıştır ki böylece insan, deneme yanılmalarla elde ettiği

¹ Sevan NİŞANYAN, **Sözlerin Soyağacı: Çağdaş Türkçenin Etimolojik Sözlüğü**
Alıntı, sözlüğe ait kitap ve internet kaynağında yer alan bilgilerin birleştirilmesi ile oluşturulmuştur.

bilgileri kullanarak doğada hükmünü sürdürebilmeyi başarmıştır. Doğada, güçlü olanın hayatta kaldığı ve güçsüz olana hükmettiği gerçeğini ele alırsak, doğanın bir yarış sistemi üzerine kurulu olduğunu netleştirebiliriz. İnsan ve diğer canlı varlıklar, herbiri, kendi habitatlarında ancak bu sistemin kurallarına uyarak yarışa devam edebilmişlerdir. Sonuç olarak, yarışı yaşamın temeline koyduğumuzda, karar verme eyleminin, insan yaşamında yer alan hayati bir eylem olduğunu söylersek aşırıya kaçmış olmayız. Burada, evrildiği köken olarak yarış kavramını esas aldığımızda, oyunun direkt olarak hayatın tabanında yer alan bir kavram olduğunun izlenimini yakalamaktayız.

Türk Dil Kurumu, birinci anlam olarak oyunu, “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”² şeklinde tanımlamaktadır. Türkçe’de, oyun sözcüğüne yüklenen anlamlar oldukça çeşitlidir. Metin And, bu anlam çeşitliliğine dikkat çekmiştir ve kullanım şekillerini şöyle belirtmiştir:

“Çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kağıt zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemler hep oyun sözcüğü ile belirtilir. Tanzimat’ta Batı tiyatrosunun Türkiye’ye girmesiyle, Namık Kemal gibi yazarlar, oyun sözcüğünü yazılı tiyatro metni anlamında kullandılar. Bunun yanı sıra başka anlamları da vardır: Oyun almak, birine oyun etmek, oyun havası, oyun kağıdı, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek gibi. Farsça ‘-baz’ ekiyle yapılan oyunbaz, hem güzel oyunlar oynayan, hem düzenci, hilekar anlamındadır. Fiil olarak da kurcalamak, tehlikeye koymak, değişiklik göstermek anlamları yüklenir. ‘Oynaya oynaya’ derken sevine sevine, hoşnutlukla anlamı amaçlanır. Oynaşmak, hem biriyle oynamak hem de biriyle sevişmek anlamlarına gelir. Oynamak, eskiden Türkçe’de müzik anlamını da taşırdı. Diğer yandan Orta Asya şamanının türlü adları arasında, örneğin Yakutların kullandığı ad türkçe bir sözcük olan ‘oyun’du. Kadın şamana Moğolca’dan gelen ‘uduhan’, orta şamana ‘orta-oyun’, yüce şamana ‘uluhan-oyun’ deniliyordu. Daha da önemlisi oyun sözcüğü, Türkistan’da şaman töreninin tümüne de deniliyordu.”³

² TDK, **Büyük Türkçe Sözlük**

³ Metin AND, **Oyun ve Bügü**, 36

Türkçe’de oyun sözcüğünün, gündelik yaşantıya dair birçok eylemi kapsamı ve anlam bakımından bu kadar çeşitlilik göstermesi oyunun kültüre etkisini sorgulatmaktadır. Öncelikli olarak kültür ve dil ilişkisinden yola çıktığımızda, dilin kültürü yansıtan yapısından söz edecek olursak, oyun sözcüğünü daha kapsamlı inceleyebilmek adına dünya dilleri içerisindeki anlamlarına da eğilmek gerekir.

Örneğin, latin dillerinde oyun sözcüğü iki farklı kullanımla ayrılır. Bunlar *iocus* ve *ludus*’tur. *Iocus*, sözcük oyunu anlamında kullanılırken *ludus*, daha çok bedensel faaliyet gerektiren oyunlar için kullanılmaktadır. Germen dillerinde karşımıza *plegan* fiili çıkmaktadır, Anglosaksonca idman etmek, egzersiz yapmak, fiziksel becerilerini geliştirmek anlamına gelmektedir. Hintçe çocukların, yetişkinlerin ve hatta hayvanların oyununu bütün olarak niteleyen *kridati* kelimesi kullanılmaktadır. Sanskritçe oyun, yarış üzerinden ilişkilendirilmemiştir fakat eski Hindistan’da yaygın olarak çeşitli karşılaşma biçimleri olduğu da bilinmektedir. Yunanlıların oyuna yaklaşım biçimlerini incelediğimizde ise, öncelikle, yunan hayatında müsabakaların öneminin büyük olduğunu ve çok eski tarihlerden beri yunan kültürünün önemli bir parçası olduğunu belirtmeliyiz. Dolayısıyla, yunan toplumunda, neredeyse bir gündelik hayat unsuru olarak benimsenmiş olan müsabaka olgusunun niteliği -oyunun bütün biçimsel özelliklerini taşımasına rağmen- kavram bakımından doğrudan doğruya oyun ile belirtilmemiştir. Bu noktada yunanca *agon* sözcüğü ile karşılaşmaktayız. Agon, müsabakaların yapıldığı alan ve mücadele anlamlarına gelir. Agonda gerçekleştirilen faaliyetler, esasen, içerisinde kendiliğinden ciddi bir durumu barındırır da oyunu tanımlama şekli olarak, ciddiyet üzerinden de bir ayrıma gidilmemiştir. Yunanlılar, genel anlamda oyunu karşılayan *paidia* terimini kullandıkları gibi *-inda* ekini kullanarak çocukların oyununa dair bir ayrıma giderler. Çince’de, oyun kavramını araştırdığımızda, çocukların oyunu ve yarış üzerinden oluşturulmuş ikilik ile karşılaşmaktayız. Müsabaka ile ilişkili olan durumlar için *çeng* kelimesi kullanılırken, sonucunda ödül elde edilmesi için düzenlenen müsabakalar için *sai* kelimesi kullanılmaktadır. Çocukların oyununu belirtmek için ise *wan* sözcüğünü kullandıklarını görmekteyiz. *Wan*, bir şeyle meşgul olmak, eğlenmek, şaka yapmak gibi anlamları karşılarken aynı zamanda koku almak,

kullanmak, ufak tefek el işi yapmak, incelemek, mehtabın hoşluğu gibi anlamları belirtmek için de kullanılmaktadır. Huizinga, Çince’de karşılaştığımız bu çeşitliliğin anlambilimsel hareket noktasını şöyle açıklamaktadır: “Bir işe oyuncu dikkatiyle kalkışmak, bir faaliyete kaygsızca girişmek.”⁴

Oyunun ilgi çekici diğer bir kullanım şekli Japonca’da karşımıza çıkmaktadır. Oyun için, ciddiyetin zıttını ifade eden *asobi* ismi ve *asobu* fiili kullanılmaktadır. Gevşeme, gezinti, boş zaman, aylaklık, teneffüs, zaman geçirme, işsiz olmak gibi anlamları karşılamaktadır. Ayrıca birşeyi temsil etmek, taklit etmek anlamlarını da taşımaktadır. Diğer yandan Japonca’da oyun kavramının, ciddiyetin zıttı olarak da anlamlandırıldığına işaret eden *majime* kelimesi yer almaktadır. Bu sözcük, vurgulu bir şekilde, ciddiyeti ve oyun olmayanı belirtmektedir. Japonya’da yüksek mertebeli kişiler kendi aralarında, kelime anlamı *oyun dili* olan *asobase-kotoba* dilini kullanmaktadırlar. Öyle ki “ Üst sınıflar, en küçük eylemlerinde bile oyun oynuyor sayılırlar. Örneğin ‘Tokyo’ya varıyorsunuz’ ifadesinin saraylı biçimi, ‘Tokyo’ya varışınızı oynuyorsunuz’ olmaktadır. Aynı şekilde, ‘Babanızın öldüğünü haber aldım’; ‘Babanız beyefendinin ölümünü oynadığımı haber aldım’ haline gelmektedir.”⁵ Burada şöyle bir çelişik durum ortaya çıkmaktadır: Soyluluğun kendiliğinden süregelen ciddiyet olgusu ile soylunun davranışı arasındaki ilişki üzerine kurulmuş oyuna dair bir faaliyet ortaya çıkmaktadır. Özetle, japon kültürünün daha derinlerinde yatan, hayata yaklaşımın bir felsefesi belirginleşmektedir: “Japon yaşama idealinin aşırı ciddiyeti, bütün bunların oyundan başka bir şey olmadığı kurmacasının altında gizlenmektedir.”⁶

Oyuna yüklenen anlamların, genel anlamda ‘eğlence’ ve ‘yarış’ olguları üzerinden ilişkilendirildiğini görmekteyiz. Farklı dillerin oyuna yaklaşım biçimlerine değindikten sonra bir yorum getirmek gerekirse, ilk olarak, farklı coğrafyalarda yer alan insan topluluklarının, oyun sözcüğüne yükledikleri anlam çeşitliliği göze çarpmaktadır. Aynı zamanda, farklı coğrafyaların, oyun kavramına benzer şekilde

⁴ Johan HUIZINGA, *Homo Ludens*, 54

⁵ Johan HUIZINGA, *A.g.k.*, 57

⁶ *A.g.k.*, 57 (Oyunun farklı dillerdeki anlamlarının açıklanışı, çoğu kaynağın işaret ettiği tarihçi Johan HUIZINGA’nın araştırmasından yapılan alıntılara yorum katılarak gerçekleştirilmiştir.)

yaklaşımlarının da bulunması, kültürün mü oyunu var ettiği yoksa oyunun mu kültürü oluşturduğu sorgusunu ortaya çıkartmaktadır. Elbette ki coğrafyaların farklılık göstermesi, toplulukların yaşam formlarına etki etmektedir ve diyebiliriz ki benzer coğrafyalara ait insanların, kültürel anlamda sahip oldukları benzerlikler, şaşırtıcı bir durum değildir. Fakat burada aydınlatıcı olan daha belirgin bir noktadır: Öncelikle kültürden bahsedebilmemiz için, temel öge olarak, bir insan toplumunun varlığı söz konusu olmalıdır. Doğa kapsamında, yalnızca insan olgusunu değil hayvanları da ele almalıyız. Bu bakımdan, tarihi insanınkinden çok daha eskiye dayanan hayvanları incelediğimizde, onların da varoluşlarının en vahşi biçimlerinde bile kendi kendilerine oyun oynadıklarına şahit oluruz. Açıkça görülür ki bu durum, oyunun kültürden çok daha eskiye dayandığını kanıtlar niteliktedir. Bu bağlamda oyunun, kültürün temelinde yer aldığı söylemi pek yanlış sayılmaz.

Farklı kültürler içerisinde evrildiği kökenler bakımından incelediğimiz oyun kavramının, işlev açısından, insan hayatındaki yerinin oldukça önemli ve irdelemeye değer olduğunu görmekteyiz. Tam olarak bu aşamada, oyunun unsurlarını belirginleştirmek gerekir.

Oyunun kültürden önce geliyor oluşu, bizleri, hayatın genelinin bir oyun olduğu yargısına vardtırmamalıdır. Burada, gündelik hayat ile oyun arasındaki ayrımlardan söz edebiliriz. İlk olarak belirtmeliyiz ki oyun, gönüllü gerçekleştirilen bir faaliyettir. Böylece oyunun temelinde yatan eğlenmek ve buna bağlı yaşanan mutluluk olguları açıkça ortadadır. Hayati ihtiyaçların karşılandığı durumlar, mecburiyeti kıldığından oyun alanından ayrılırlar. Zorla oynamak ya da maddi yarar fikri, oyunun yapısına aykırı bir durumdur. Oyun, kendi alanını kendisi yaratır ve böylece en temelde zaman ve mekan olarak gündelik yaşantıdan ayrılır. Hangi biçimde olursa olsun, kuralları ve sınırları olan bir yapıdır. Oyunda oluşturulan kurallar, ancak kendi sınırları içerisinde oyuncuyu özgür kılar. Yani kurallar gündelik yaşantıda geçerliliğini kaybeder. Oyun, merak ve heyecan uyandıran belirsiz bir yapıyı kapsamaktadır ve gerçekleştiği esnada süre ve sınırlar bakımından oyuncuyu oyuna dahil etmektedir, bu özelliği sayesinde dinamik bir süreci içermektedir ve ilgi çekicidir. “Nasıl geçeceği önceden belli olan, hiçbir hata ya da sürpriz ihtimali taşımayan, açık bir şekilde kaçınılmaz bir sonuca

götüren süreç, oyunun doğasıyla bağdaşmayan bir şeydir.”⁷

Diğer yandan oyun, özellikle yarışma niteliği kazandığında önemini daha da artırmış olur. Yarışma niteliği taşıyan oyun türlerinde sonuç, kazanana içsel bir mutluluk yaşatacaktır veya bir ödül sunarak gurur yaşatacaktır. Dolayısıyla, bu tür oyunlarda, oyun esnasında rekabet ve gerilim barınabilir. Ancak, bunun yanında, kazanmanın önemli olmadığı, yalnızca oyundan alınan hazzın oyuncu için öncelikli ve tatmin edici olduğu durumlar da yer almaktadır. Yani bir oyun, aynı anda ciddi ve eğlenceli ya da gerilimli ve zevk verici olabilir. Oyunun önemli unsurlarından bir diğeri ise başlatılan oyunun, amaca ulaşıldığı zaman ya da istenildiği zaman bitirilebilir ve tekrarlanabilir oluşudur. Ancak bu durum, oyunun önemsizliğini, değersizliğini ya da gereksizliğini vurgulamaz. Tam tersi, Schiller, oyunun niteliğini insanın varoluşu üzerinden ilişkilendirerek açıklar: “İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, oyun oynadığı yerde tam insandır.”⁸ Bu söylem, insanın ve oyunun, bir bütünlüğe ait simgeler olduklarına işaret etmektedir. Bu bütünlüğü doğaya indirgersek yanılmış oluruz. Eğer ki ‘gerçeğin’ yaşam olduğunu savunursak; yaşam, doğa ile insan bütünüdür. Bu aşamada, yaşam ve oyun ikiliğindeki bir noktayı aydınlayabiliriz: Tüm yaşamın oyun olduğunu söyleyemeyiz fakat insanın, yaşamı açıklama çabası olarak, taklit etmek ve uydurmak gibi yöntemlerle yaşamı oyuna dair bir faaliyete dönüştürdüğünden bahsedebiliriz.

Sonuç olarak; tarihten günümüze, çok çeşitli anlamları kapsamış olan oyun kavramına, genel geçer, tek bir tanım getirmek olanaksızdır. Ancak unsurlarını açık ederek oyunun tanımını daraltabilmekteyiz. Oyun kavramı üzerinden geliştirilen yorumlar sonucunda; insan-yaşam-oyun üçlüsünün ilişkisinden iki türlü yargı ortaya çıkmaktadır. Birincisi, gündelik hayatın temelinde yer alan yaşamsal faaliyetlerin dahi, zaman ve mekan bakımından, sınırların ve kuralların içerisinde bağlam kazandığıdır. Yani, insan, hayatı anlamaya çalışırken, doğuştan gelen taklit eğilimi dahilinde kendisini oyun sistemiyle örtüşen davranışların ve kurguların içerisine itmektedir. İkincisi ise, doğanın içerisinde yer alan sistematik oluşumların, oyunun biçimsel

⁷ Roger CAILLOIS, *Man, Play and Games*, 7

⁸ Friedrich SCHILLER, *On the Aesthetic Education of Man*, 80

yapısıyla örtüştüğü gerçeğidir. Kısacası temelde oyunu, bir bütünün döngüsel olguları olarak, doğanın içerisinde kendiliğinden var olan oyuna ilişkin sistemler ve insanın oluşturduğu oyunlar şeklinde iki kategoriye ayırabiliriz. Bu ayrımın devamında ise insanlık tarihinden çok daha eski olan oyunun, kültürler içerisinde yer alışı dönem ve biçim bakımından incelememiz gerekir.

2.1. Oyunun Tarihsel Süreci

İnsanların da hayvanların da yaşamlarını sürdürebilmek için bazı fizyolojik ihtiyaçları vardır. Bu ihtiyaçların hayati temelde olanları dahil hepsi, karşılanması bakımından değişen çevre koşullarına göre şekillenmektedir. Dış dünyadan gelen uyarılara karşı fiziken gerçekleştirilen davranışlar, hayvanlarda çoğunlukla fizyolojik güdeler olarak ortaya çıkarken, insanlarda sosyal güdüler de bu duruma eklenir. Bu bakımdan, insanın, evriminde ayakları üzerine yükselmesi, fiziken görüş açısını değiştirmiş ve çevresini algılayışını etkilemiştir. Böylece insan, adım adım doğada gizlenmiş olan oyuna dair sistemleri anlamaya çalışırken doğayı taklit etmiş, ellerini kullanmış, doğanın yasalarını incelemiş, nesnelere yeni formlar yaratmış ve tüm bunlarla anlam dizgeleri oluşturmuştur. Bu esnada tam olarak oynadığının bilincinde olmasa bile, kendisi de zamanla bilinçli olarak oynamış ve oyunlar oluşturmaya başlamıştır. Bu durumda, insan için oyunun başlangıcını, fizyolojik ve biyolojik gelişimi dahilinde düşünce üretmeye başladığı zamana sabitlersek yanlış olmaz.

“Bir şeyi gördükten sonra, aynı zamanda kendimizin görülebileceğini de fark ederiz. Karşımızdakinin gözleri bizimkilerle birleşerek görünenler dünyasının bir parçası olduğumuza bütünüyle inandırır bizi. Tek bir nesneye değil, nesnelere aramızdaki ilişkiye bakarız her zaman.”⁹

Görmek eylemi konuşmadan önce gerçekleşmiştir. Böylece, insan ilk olarak, doğadaki nesnelere görsel(somut) dünya üzerinden kurduğu ilişkiler sonucu anlamlar

⁹ John BERGER, *Görme Biçimleri*, 9

çıkartmış ve yaşam biçimini bu yönde evrilmeye devam etmiştir. Taklit etme özelliğiyle insan, deneme yanılmaya yönelmiştir ve tıpkı oyunda olduğu gibi nesnelere olan ilişkisinden çıkarttığı anlamları tekrar deneyimlemek ve kavramak için zaman-mekan bakımından kendisine alanlar yaratmıştır.

Bir topluluğun varlığı sayesinde ortaya çıkan konuşma eyleminin, henüz gerçekleşmediği zamanlarda bile, ‘insanları bir araya getiren’ en önemli unsurlardan bir tanesi ateştir. İnsan, ateş etrafında toplanmış ve bu toplantılar esnasında muhtemelen birbirine birşeyler anlatma isteği duymuştur ki “topluluğun kültürel evriminin yanısıra biyolojik evriminin de sürmesi, insan beyninde çağrışım ve konuşma bölgelerinin gelişmesi, işaret ve sembol dili yanısıra konuşmanın da başlamış olması ancak bu sayede mümkün olmuştur.”¹⁰ Konuşmanın öncesinde insanların, gün içerisinde karşılaştıkları olayları birbirlerine aktarma biçimi olarak; örneğin, hareket ve ses üzerinden bir hayvanı taklit etmeleri, diğer insanların taklit edeni izlemek için bir araya gelmeleri, rutin hayat dışında gerçekleştirilen ve kendi alanını yaratan etkinlik olarak oyunun biçimiyle benzeşmektedir.

Toplumların, evrilme süreçleri, edindikleri bilgiler ve deneyimler, zaman ve mekan bakımından farklılık göstermiştir fakat her zaman daim olan şey, çevre koşulları değişkenlik gösterse dahi bilinenler ile görünenlerin arasında kurulan ilişkinin sürekliliğidir. Bunun gerekçesi ise bilginin dinamik yapısına dayalı olarak, insanın, hangi gelişmişlik seviyesinde olursa olsun, bilgiye olan ihtiyacıdır.

“İnsan çok yönlü bir varlıktır. Bu durum insanın birbirinden farklı soyut ve somut varlıklarla ilişki kurmasını sağlar. Dolayısıyla insan için tek bir bilgi türünden değil birçok bilgi türünden söz etmek gerekir. Bunu şöyle açıklamak mümkündür: İnsan, varlığı üzerinde düşünmek ve yaşamının amacını anlayabilmek için felsefe bilgisine; yaşadığı dünyayı ve toplumu anlayabilmek için bilimsel bilgiye; doğada var olan nesnelere araç gerece dönüştürebilmek için teknik bilgiye; kendisindeki güzellik ve beğeni duygusunu geliştirebilmek için sanat bilgisine ve arınmak için dini bilgiye gereksinim duymuştur. Bunların her biri farklı bilgi türleridir. Bu

¹⁰ Rosalind COWARD ve John ELLIS, *Dil ve Maddecilik*, 49

bilgi türlerinin belki de tek ortak noktaları özne ile nesne arasında kurulan ilişki sonucu ortaya çıkmış olmalarıdır. ”¹¹

Hayatı öncelikli olarak somut dünya üzerinden algılayan insanoğlunun soyut düşüncelerini aktardığı bulgulara, belki de insana ait ilk sanat eserleri sayılabilecek olan mağara resimlerinde rastlamaktayız. Ağırlıklı olarak hayvan figürlerinin bulunduğu mağara resimlerinde avcılık hikayelerinin anlatıldığını görmekteyiz. Bu resimleri yapmalarının amacı belki korku, belki dini inanç, belki de eğlence kaynaklıydı.



Resim 2.1.1. El İzleri, El Castillo Mağarası, İspanya, 37.000 yıl öncesi

Ancak, örneğin (Resim 2.1.1.)’de gözlemlediğimiz gibi, insanların orada bulduklarına ve sembol kullandıklarına dair somut yargılara varabiliriz. Buradaki önemli nokta, zihinlerindeki birşeyi başka birşey ile temsil etmeye çalıştıklarıdır. Gerçekleştirilmesi çaba ve zaman gerektiren mağara resimlerine, insanların üretici

¹¹ Ömer YILDIRIM, Atatürk Üniversitesi Sosyoloji Bölümü 1. Sınıf "Felsefeye Giriş" ve "Sosyolojiye Giriş" Ders Notları

olmadıkları, toplayıcı ve tüketici oldukları Paleolitik Çağ'da rastlamak ilginçtir. Bu resimler, diğer bir anlamda, bir çocuğun imgelemindeki bir şeyi oyunda somutlaştırdığı türden bir etkinliği çağrıştırmaktadır.



Resim 2.1.2. Şaman Ayini

İlkel toplumları incelediğimizde, insanın oyunla ilgili faaliyetlerinin belirgin bir şekilde dini ritüeller ve şenlikler gibi toplu gerçekleştirilen eylemlerin üzerinden yansıdığını görürüz. Örneğin; (Resim 2.1.2.)’de olduğu gibi şaman ayininin, biçim olarak belirli bir düzen içerisinde gerçekleştirildiği görülmektedir. Önde duran Kam, ayini yöneten ve ruhlarla insanlar arasında aracılık yaparak toplumun huzurunu sağlayan kişi rolünü üstlenmektedir. Bu ayin, onlar için gerçeğin göstergesi olarak derin bir inanıştır. Kam’ın önde durması ve kollarını açması, diğerlerinin arkada yer alması, form olarak sembolik bir nizamı yansıtmaktadır. Sıralı bir düzen içerisinde gerçekleştirilen ayinlerin, oyunda olduğu gibi kurallarına sadık kalınması gereken sistematik bir yapısı olduğunu görmekteyiz.

“Vahşi, oyundaki çocuk gibi, kendisini rolüne veren iyi bir aktördür; aynı zamanda, ‘gerçek’ bir aslan olmadığını çok iyi bildiği bir şeyin kükremesinden ödü kopan iyi bir izleyicidir.”¹²

Rutin hayatın etkinliklerinden ayrılması, tekrarlanıyor olması ve kurallarının olması bakımından “oyun ve oynayan insan kavramlarıyla ve insanın oynama isteğiyle örtüşen toplu eylemlerdir denilebilir ritüellere.”¹³

İnsanın taklit etmesi ile düşünmesinin birleşiminde ortaya çıkan ve içerisinde oyuna dair izler taşıyan diğer bir gelişme, konuşmanın gerçekleşmesi ve yazının ortaya çıkmasıdır. Öncelikle dile getirmek gerekir ki bilinçli olarak geçmişi belgeleyen tek canlı, insandır. Bu belgeler, ilk başta resimsel veya üçboyutlu aktarımlar olarak gözlemlenmektedir. Fakat sonrasında insanın doğal olarak sahip olduğu dilyetisi sebebiyle simgeler, yazı olgusu üzerinden belgeleme eylemine katılmaktadır. Konuşmanın yazmadan önce geliyor oluşuna dayanarak dilin, gösterge ile ilişkisine değinmek gerekir. Saussure, “kavramla işitim imgesinin birleşimine gösterge”¹⁴ demektedir. Nesne dünyasını anlamlandırmış ve işittiklerini taklit etmiş olan insanoğlunun bu davranışı, ortaya çıkan işitsel imgelerle kavramların bir araya gelmesinde etken olmuştur, yani gösterge dünyasını oluşturmuştur. Bir bakış açısı olarak, konuşma eylemi ve dil olgusu, insanın taklit ve anlama isteğinden ortaya çıkan, oyuna dair bir etkinlik olarak değerlendirilebilir. Ya da ‘dil’ olgusuna, insanın, doğada içkin olan göstergelere¹⁵ oyun nesnelere şeklinde yaklaşması sonucunda ortaya çıkarttığı bir oyun sistematığı olarak da yaklaşabiliriz. Veya insanın, dili, belki de ‘kavram’ olgusunu belirginleştirmenin (somutlaştırmanın) uygun yolu olarak gördüğü ve buna bağlı olarak dilin göstergesi olan yazıyı ve konuşmayı, hayatı temellendirme aracı olarak kullandığı şeklinde de yorumlanabilir.

“Anlağı ve toplumsal niteliğiyle insan, böyle bir iletişim biçimini oluştururken, uyarıcı olabilecek bir dizi dış gerçeklikler ile bedensel

¹² Joseph CAMPBELL, *İlkel Mitoloji-Tanrının Maskeleri*, 31

¹³ Nurhan TEKEREK, "Oyundan Dramaya Dramadan Dramatik Eğitime", Ankara Üniversitesi D. T. C. F. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 56

¹⁴ Ferdinand De SAUSSURE, *Genel Dilbilim Dersleri*, 111

¹⁵ Burada ‘gösterge’nin doğada içkin oluşu, insanın, tamamen evrimine bağlı olarak, hayatı anlamlandırma yönteminden ortaya çıkan olgu anlamında kullanılmıştır.

yetilerini kullanır. Örneğin ses; kendisini kolayca kesitlendiren, eklemleyen, inceltip kalınlaştıran, alçaltıp yükselten, uzatıp kısaltan, sınırsızcasına değişik birleşimlere sokan, fiziksel olarak başka bireylere ileten ses örgenliğimiz yardımıyla kolayca işlenebilirliğinden, bir iletişim dizgesinde kullanılmaya son derece elverişlidir. Bu denli esnek bir nesne ile onu bu denli kolayca işleyebilen bedensel düzeneğin bu eksiksiz uyumu, dil dediğimiz son derece işlek bir iletişim dizgesini ortaya koymuştur.¹⁶

Her dil, kendine özgü kurallara sahiptir ve dil, gerek yazı olarak gerek konuşma olarak gündelik hayatın merkezinde yer alan canlı bir olgudur. ‘Felsefi Soruşturmalar’ çalışması ile, tam anlamıyla söylemek gerekirse ‘dil’i oyun olarak tanımlayan Wittgenstein şöyle bir örnek vermektedir:

“Kural, oyunu öğretmede yardımcı olabilir. Öğrenene bu kural söylenir ve uygulanır. Ya da o, oyunun kendisinin aletidir. Veya ne öğretmede ne de oyunun kendisinde bir kural kullanılır; ne de o, bir kurallar listesi halinde not edilir. Kişi oyunu, başkalarının oyununu gözlemleyerek öğrenir. Ancak oyunun filan kurala göre oynandığını zira bir gözlemenin bu kuralları oyunun pratiğinden çıkarabildiğini söyleriz-tıpkı oyunu yöneten bir doğal yasa gibi. Ama gözlemci bu durumda oyuncunun hataları ile doğru oyunu nasıl ayırır? Oyuncunun davranışında bunun niteliksel işaretleri vardır. Bir dil sürçmesini doğrulama tipik davranışını düşünün. Birinin, hatta onun dilini bilmeksizin bile böyle yapıyor olduğunu bilmek olanaklıdır.”¹⁷

Dilin, rutin hayattaki kullanımından sıyrıldığı durumlara örnekler göstererek oyuna dair ilişkisini belirginleştirebiliriz. Tiyatro, sinema, müzik vb. gibi sesli veya görsel anlatım özelliği taşıyan sanat etkinliklerinin içerisinde yer alan dil; kendine özgü zaman ve mekanda, kullanım şekli bakımından çeşitlilik kazanmaktadır. Örneğin, tiyatro, sinema gibi alanlarda hikayeler, ‘başka role girilerek’ çoğunlukla dil aracılığıyla anlatılır. Sistematik bir yapıya sahip olan müzik olgusunu düşünelim. Var olan bir şarkının söz dizilimlerinin, kendi nota dizgelerine (kendi sınırlarını oluşturan öğelerine) uygun bir şekilde icra edilebilmesi; maddi yarar düşüncesi olmaksızın ya da bir emire bağlı kalmaksızın, özgürce ve içten gelerek gerçekleştirilen bir eylem olarak oyun niteliği taşır. Oyun, aynı zamanda müziğin oluşturulma sürecinde; ses

¹⁶ Pierre GUIRAUD, *Göstergebilim*, 9

¹⁷ Ludwig WITTGENSTEIN, *Felsefi Soruşturmalar*, 42

olarak estetiği yakalama ya da istenilen duyguya ulaşabilme amacıyla, deneme yanılmayla veya doğaçlama yöntemiyle nota dizgelerinin yanyana getirilme eyleminde de ortaya çıkar. Veya bir şiiri ele aldığımızda, şairin kendi anlatım biçimi ve kurgusuyla biçimlenen şiir, günlük konuşma dilinin dışına çıkmaktadır. Şairin, işitsel ve görsel dizgeler bakımından sözcükleri, deneyerek ve dönüştürerek kendi yaklaşım biçimine göre uyarlama etkinliği, oyun oynama eylemiyle örtüşmektedir. Şiirin duygulanım sonucu ortaya çıkan, zorlama ile oluşturulamayacak bir olgu oluşuna vurgu yaparak, sözcükler vasıtasıyla yansıtılan soyut ya da somut anlamların, tamamen şairin kendi iç dünyasına daldığı bir alanda anlam kazandığını belirtmek gerekir. Bu sebepten şiir zaman, mekan ve biçim bakımından özgündür. Şair, hayattan gelen dürtülerin sınırlarını zorlayarak, soyut ve somut kavramların simgesi olarak kelimelerle oynamaktadır. Şiirin oluşturulma sürecinde yakaladığımız oyun yaklaşımı, okuyucunun şiiri anlama çabasında da yer almaktadır. Okuyanın kurduğu duygusal bağ çerçevesinde kelimeler anlam kazanmaktadır. Yani kelimelerin ve cümlelerin biraraya getirilmesiyle oluşturulan anlam dizgelerinin, okuyucu tarafından anlamlandırılma etkinliği de insanın oyun faaliyetiyle birleştirilebilir niteliktedir. Özetle söylemek gerekirse, tarihte karşımıza çıkan mağara resimlerinden sonra ‘‘insanın ‘şey’leri soyutlamasının en temel örneği ‘dil’ dir. Maddeyle, düşünülen şey arasında sürekli gidip gelen süreçte ortaya çıkan ‘dil, soyutun bir ifadesi olan simgeler aracılığıyla, sesler ve sözcüklerle ifade edilen, insanın oynadığı bir başka ‘oyun’dur.’’’¹⁸

Yerleşik hayata geçen insanoğlunun ticareti ortaya çıkartması ve buna bağlı olarak parayı keşfetmiş olması, tarihte insanlığın yeni bir oyun girişimini ortaya sermektedir. Toplumların ticari faaliyetleri karşılığında kullandıkları paranın, zamanla şehir devletlerinde veya diğer topluluklarda egemenlik ve güç sembolü olarak yer edinmesi, devletler arasındaki ilişkileri, içerisinde rekabeti barından bir oyuna dönüştürmüştür. Öyle ki, bugün devletler arasında süren güç savaşlarının tabanında yer alan ekonomiye dayalı rekabet faaliyetleri, oyun sözcüğünün etrafında sıfatlaştırılan siyasal terimlerle açıklanmaktadır.

¹⁸ Nurhan TEKEREK, a.g.m., 51

Kentleşmiş yaşam kültüründe, hayatın yaşanışı ve algılanışı bakımından, bireysel düşüncenin ve rasyonalitenin ön plana çıktığını söyleyebiliriz. Tarihte, dönem düşünürlerinin aktardıklarından, döneme ait kalıntılardan ve eski yazınlardan ortaya çıkarttığımız bu fikri belirginleştirmek adına, özellikle felsefenin altın çağını yaşadığı antik dönemi vurgulamak gerekir. Örneğin, dönemin düşünürlerinden Platon, ideal olanı ortaya koyduğu Devlet’inde eğitimin önemine dikkat çekmiştir.¹⁹ Çocukların oynadıkları oyunların, eğitimdeki önemini vurgulamıştır. Çocuğu toplumun temeline alarak şöyle belirtmiştir:

“...sözgeleş, iyi bir çiftçi ya da iyi bir duvarcı olmak istiyorsa, duvarcı oyuncak evlerle oynamalıdır, çiftçi de bunun için yapmalıdır, bunları yetiştiren kişi de her birinin eline aslının aynı küçük araçlar vermeli, örneğin marangozun cetvel ve çekül kullanması, savaşçının oynarken ata binmesi gibi önceden öğrenilmesi gereken ne kadar bilgi varsa, bunları öğretmeli, oyun aracılığı ile çocukların hazlarını ve tutkularını büyüdüklerinde hedef olarak seçecekleri yere yöneltmelidir.”²⁰

Antik dönemde, insanların, şekillendirdikleri hayatın ihtiyaçlarına ve gerekliliklerine göre veya ideal olana göre oyunlar oluşturma bilincine sahip olduklarını görmekteyiz. Nitekim, bu dönemde yalnızca davranışlar üzerinden yansıyan oyuna dair yaklaşımlarla değil, insanın bilinçli olarak oluşturduğu oyun ve oyun nesnelere ile de karşılaşmaktayız. Eski çağlarda, insanlar, elde ettikleri bilgileri yazıya aktararak saklamayı becerebilmiş ve kentlerinde bilimsel kurumlar oluşturmuşlardır. Doğanın devingenliği ve barındırdığı bilgi zenginliği sebebiyle, insan hep yeniye yönelmiş ve dolayısıyla bilgi bakımından ileriye gitmiştir. Biriktirilen bilgilerin bir araya getirilmesiyle ortaya çıkan ‘yeniye’ deneyimlemekten kaçınmayan insanlığın, bu noktadaki cesaretinden bahsetmek gerekir.

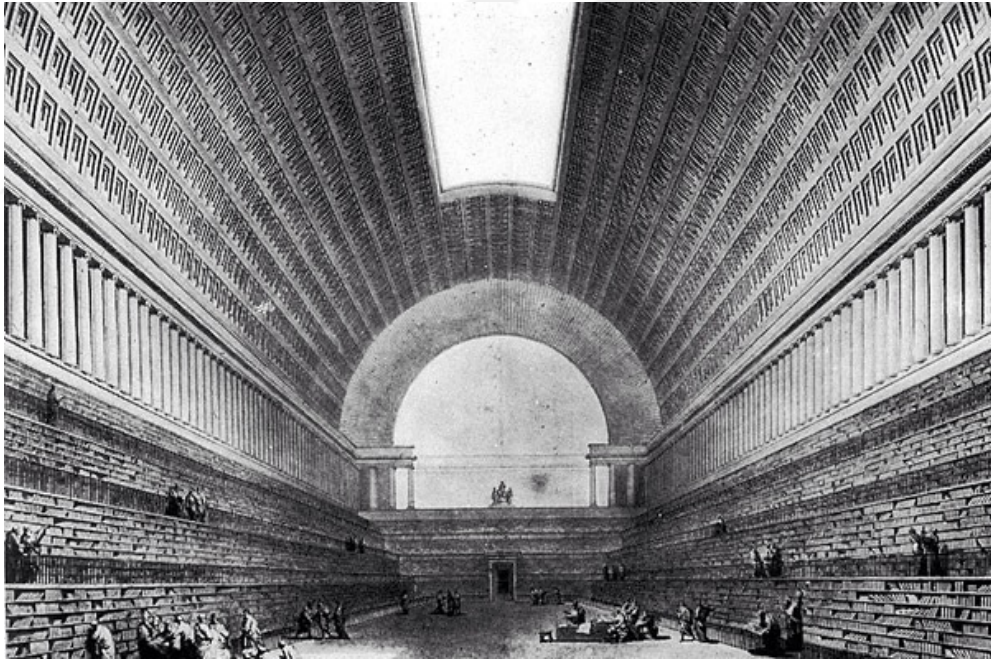
“Yeni birşeyler yapmaya çağırıyoruz, ayak basılmamış bir toprakla yüzleşmeye, kimsenin gidip de bize yol göstermek için dönmediği bir ormana dalmaya çağırıyoruz. Bu, varoluşçuların hiçliğin kaygısı dedikleri şey. Geleceğe doğru yaşamak bilinmeyene sızramak demektir; bu da,

¹⁹“Eğitim, ruhun gücünü iyiden yana çevirme ve bunun için en kolay, en şaşmaz yolu bulma sanatıdır. Yoksa ruha görme gücünü vermek değil, çünkü güç, onda kendiliğinden vardır; ama kötü yöne çevrildir. Bakılmayacak yana bakmaktadır. Eğitim onu yalnız iyi yana yöneltir.” (Platon, **Devlet**, 518d).

²⁰ Platon, **Yasalar**, 643c, 74

halihazırda emsali olmayan ve pek az kişinin kavradığı dereceden bir cesareti gerektirir.²¹

Oynamanın, insanın cesaretlenmesinde önemli bir etken olduğunu söyleyebiliriz. Oyunun tekrarlanabilir yapısı, bilgiye deneme yanılma yoluyla ulaşma yönteminin tabanındaki sistemle birebir örtüşür. Bu bağlamda, cesaretin uzantısı olarak, antik dönemde kurulmuş en önemli oluşumların başında Mısır’da bulunan İskenderiye Kütüphanesi yer almaktadır. Kütüphanenin, kültürü oluşturan ve kültürü yansıtan bilgilerin biraraya getirildiği mekan olduğunu vurgulamak gerekir. O halde, kütüphaneyi yok etmek isteyenlerin kültürü yok etme eğiliminde olduklarını söyleyebiliriz. Huizinga’nın belirttiği gibi ‘kültürü bozan, oyunbozandır’.



Resim 2.1.3. İskenderiye Kütüphanesi İllüstrasyonu, Mısır

Öyle ki, yaşamında, bilincinin karşılaştığı şeylerin tümü ile hayat akışında geleceğe doğru yön bulmaya çalışan insanın, içerisinde yer aldığı oyunların birçoğu cesaret gerektiren oyunlardır. “Gücü, hakikati isteyen bilge insan sürekli tehlikeye sokar

²¹ Rollo MAY, *Yaratma Cesareti*, 40

kendini tehlikeli bir oyun oynar.”²² Burada bir benzetme yapmak gerekirse, doğaya bir oyun platformu olarak; doğanın içerisindeki varlıklara ve keşfedilmeyi bekleyen bilgilere oyun nesnelere olarak ; insanların, toplu bir amaçla ve uğraşla yazıya döktükleri bilgileri biraraya getirme ve tam anlamıyla söylemek gerekirse cesurca yeni bilgilere ulaşma eylemine veya sistematığıne oyun olarak yaklaşırsak; İskenderiye Kütüphanesi'nin yakılışını, tarihte karşımıza çıkan en büyük oyunbozanlıklardan bir tanesi olarak gösterebiliriz.

Oyunun işlevsel yapısı bakımından tekrarlanabilirliğine vurgu yapmak gerekirse, akıl ve mantığın etkili olduğu yaşayış biçimlerinde, bilimsel bilgi ekseninde bir gelecek oluşturma yöneliminin, deneyerek elde edilen bilginin yaşattığı keşfetme hazzı ve merak duygusu ile ilişkisi vardır. Daha en başında doğanın boyunduruğunda, vahşi bir hayatın içerisine doğmuş olan insanın yaşam mücadelesinin en temelinde yatan, tehtidin barınmadığı ve mutluluğun hakim olduğu bir hayata ulaşma isteği olması mümkündür. Bu arayışın içerisinde, nesnelere ve soyut varlıklara tapınan insanın, kaosun, korkunun, açlığın, bilinmezliğin içerisinde, güzel olanın yolundan²³ gitmeyi tercih etmesine sebep olan en belirgin özelliği, yaratma cesaretidir. İnsana ait içsel bir güç ile yeni form ve sembolleri dolaysız bir şekilde ortaya çıkartanların sanatçılar olduğunu vurgulayan Rollo May, şöyle belirtmektedir:

“Sanatçılar genellikle kendi iç imgeleri ve hülyalarına dalmış yumuşak huylu insanlardır. Ama tam da bu onları baskıcı bir toplum için korkulu kılar. Çünkü sanatçılar, insanoğlunun süregelen kafa tutma gücünün taşıyıcılarıdır. Kendilerini, Tanrı'nın Yaradılış'ta kaostan biçimi yaratması gibi, kaosun içine ona biçim vermek için gömmeyi severler. Gündelik, duygusuz, alışlageldik olandan hiçbir zaman hazzetmeyerek devamlı yeni dünyalara doğru ileri atılırlar. Böylece 'soyunun yaratılmamış vicdanı'nın²⁴ yaratıcıları olurlar.”²⁵

²² Bülent SAYAK (Friedrich Nietzsche'den aktaran), **Oyun Kavramı Etrafında Postmodernizm ve Roman**, 23

²³ “Simonides, yurttaşlarına yaşamı bir oyun gibi görmelerini salık vermişti; ciddiyeti acı olarak çok iyi biliyorlardı (insanların sefaleti, tanrının şarkılarda dinlemekten çok hoşlandıkları bir konudur) ve sadece sanat aracılığıyla, sefaletin bile bir haza dönüşebileceğini biliyorlardı.” (Friedrich NIETZSCHE, **İnsanca, Pek İnsanca 1**, 146)

²⁴ Rollo MAY'in; James JOYCE'un, bir gencin sanatçı olabilmek için, hayal gücünü ve yaratıcılığını baskılayan kiliseye, okula ve topluma başkaldırma hikayesini anlattığı kitabından alıntılıdığı kısım: “Hoşgeldin, ey hayat! Milyonuncu keredir yola çıkıyorum yaşantının gerçekliğiyle karşılaşmak ve ruhumun nabantında ırkımın yaratılmamış vicdanını dövmek için.”(James JOYCE, **Sanatçının Bir Genç Adam Olarak Portresi**, 239)

²⁵ Rollo MAY, **A.g.k.**, 57

Kendinin farkındalığıyla kabiliyetlerinin sınırları çerçevesinde bilinmeyene doğru yol almak olan vicdanın getirisi davranışlar, insanda sorumluluk hissiyatını hakim kılmaktadır. İnsanın, oyun temelli bir hayata gelişini tekrar belirtmek gerekirse; buradaki vicdanın, oynamak eyleminin tetikleyicisi olduğunu söyleyebiliriz. Vicdan ve yaratım birlikteliğinde ortaya çıkan olgular, ciddiyetle gerçekleştirilen bir eylemden doğanı değil, oynama eyleminin sonucunda ortaya çıkan varlığın ciddiyetini(ölçülü oluşunu) yansıtır.

“Vicdan, kendi özümüzün, bize karşı olan bir tepkisi ve bir yöneliştir. Gerçek yüzümüzün, içimizin sesidir ve bize sürekli olarak ‘olmamız gerektiği gibi olmak’ yönünde uyarıda bulunur. Yani bizden üretici bir biçimde yaşamamızı, kendi özümüzü geliştirmemizi, içsel bütünselliğe ulaşmamızı ve bütün evren ile bir uyum içine girmemizi ister. Kısaca vicdan, bizim bütünselliğimizin bekçisi gibidir.”²⁶

Devlet yönetimlerinde din adamlarının hüküm sürdüğü ortaçağda, ‘vicdanın yaratıcıları’ baskılanmıştır. Şu demek oluyor ki bu dönemde, gücün bir tek kişide toplanmasına ve insanların metalaştırılmasına bağlı olarak özgür düşünce ortamı kısıtlanmıştır. Daha açık bir anlamda diyebiliriz ki insanın bizatihi oynama yetisi baskılanmıştır. Belki de, tabiatta ‘güçlünün güçsüze hükmettiği’ gerçekliğinin, insan algısında baskın bir şekilde yer edindiğini ve böylece insanın eğitimsiz kalmış bir yanının totaliter gücün esiri olduğunu söyleyebiliriz. Halkın, rekabet ortamında ortaya çıkartması mümkün olan yararlı edimlerinin baskılanması ya da tam anlamıyla, halkın direkt olarak pragmatik rekabet ortamından ekarte edilmesi; insanın, kendi oyunlarını oluşturduğu alandan veya kendine özgü olan yaratıcılığını deneyimleyebilmesi için gerekli olan oyun alanından mahrum bırakılması ile aynı anlama gelmektedir.

Antik dönemde, devletlerin kültürel gelişimleri topluma yönelik faydacılık üzerinden ilerlerken, orta çağda toplumların katı din baskısı altındaki ilerleyişi; bilimin ve güzel olanın yolunu tercih etmiş olan insanoğlunun aydınlıkçı yaklaşıma duyduğu ‘sevgi’den yoksun bir şekilde devam etmiştir. Buradaki sevgiden kasıt, ‘bir kişinin

²⁶ Erich FROMM, *Yaşama Sanatı*, 35

kendi benliği dışına taşarak, bir başka insan ya da bir şeyle bir olması ve bütünleşmesidir. Ama bu bir oluşun tek bir şartı vardır, o da bu iki ayrı varlığın kendi bütünlük ve benliklerinin korunması, yani ortadan yok olmamasıdır.²⁷ Sevmek, gönüllü bir eylemdir ve bunu toplu oynama etkinliği üzerinden açıklamak gerekirse; birlik fikri ya da toplumun yararı fikri ve vicdanın varlığı gibi durumlar ortadan kaldırıldığında, tıpkı bugün psikoloji biliminde işaret edilgi gibi -nasıl ki oyun oynamaktan mahrum bırakılan bir çocuğun davranışlarında ölçsüzlük gözlemlenmektedir- ortaçağda da durum böyle olmuştur.

Oyunu, kültürel işlevi bakımından incelediğimizde, uygarlığın oyundan gelen özünün tümü kültürü yaratmaktadır. Bu bakımdan, aklın, hümanizmanın, inancın bütünlüğü içerisindeki oyun, 'hakiki oyundur'. Başka bir düşünceyi benimsetmek amacıyla baskılanan bireyin, oyunun ruhunu hissetmesi olanaksızdır. Hakiki oyun, tam anlamıyla bu tip yaklaşımların tamamen dışında kalan bir zaman ve mekanda, özgür bir şekilde gerçekleştirilen fiziksel ve zihinsel dışavurumla var olabilir.

'İnsan, bölünemeyen ve parçalara ayrılması mümkün olmayan bir bütünlüktür. Düşüncesini, duygularını ve hayat biçimini birbirinden ayırmak imkansızdır. Duygusal açıdan özgür olmayan birisinin, sağlıklı ve bağımsız olarak düşünmesini bekleyemeyiz. Hayat biçimi sosyal ve ekonomik yönlerden bağımlı olan ve yönlendirilen bir insanın ise, duygusal açıdan özgür ve mutlu olması mümkün değildir.'²⁸

İnsanın zihinsel gelişimi ile birlikte paralel ilerleyen yaratıcı edimlerinin kısıtlandığı ortaçağdan sonra, insanlığın baskılanan yaratıcı zihni, rönesansla birlikte adeta bir basınç etkisiyle oyunun kültür yaratıcı hemen her alanına sıçramıştır. Kısacası, 'Yeniden doğuş' anlamına gelen Rönesans ile birlikte tekrar aydınlanma sürecine giren insan, bilimin ve sanatın sınırlarını zorlamış ve yeniden geleceğe dönük yaşam ideolojine hakim olmuştur. Daha açık bir söylemle insan, tekrar oynama özgürlüğüne ve bilincine ulaşmıştır. İnsanın; kendi potansiyelinin farkına varması, hristiyanlığın dayattığı öbür dünya zihniyetinin tersine, tam olarak yaşadığı

²⁷ Erich FROMM, A.g.k., 110

²⁸ Erich FROMM, A.g.k., 44

bu dünyayı(yeryüzünü) incelenmeye değer görmesi, ‘‘kendini soyutlamak isteyen bir seçkinler grubunun, temsil edilen bir mükemmellik oyunu biçiminde hayatı ele almaya kalkışması’’²⁹ bu dönemde gerçekleşmiştir. Rönesansta, asil ve güzel olana karşı yeniden duyulan içten ve güçlü istek, hümanizmanın ve bilgeliğin ön planda tutulması ile birlikte bilim ve teknoloji, sanat, tarih, edebiyat, arkeoloji gibi oyunun kültürel işlev kazandığı alanlarda kendisini ortaya çıkartmıştır. Rönesans’ta özellikle sanattan ‘zevk’ alan bir insan kitlesi belirginleşmiştir. ‘‘İnsanın güzel şeylerden, sanat yapıtlarından zevk alması, onlardan hoşlanması işlevini yerine getiren bu içtepi ‘Oyun İçtepsi’dir.’’³⁰

‘‘Hoşlanmak, insan için karakteristiktir. Sanat eserleri karşısındaki yaşantılarımız bunu kanıtlar. Çünkü, gerçeklikte hoşlanmayarak baktığımız bir nesneye özellikle tamamlanmış bir resim haline geldiğinde, bu kez hoşlanarak bakarız; örneğin tiksinti uyandıran hayvanların ve cesetlerin resimlerinde olduğu gibi. Bunun nedeni, öğrenmenin verdiği derin bir hoşlanmadır; bu hoşlanma, yalnızca flozoflara değil, tüm insanlara özgüdür.’’³¹

Öğrenmenin verdiği haz, oyun eyleminde ortaya çıkan hazla benzerdir. İkisinde de bilinmeyene ulaşmanın heyecanı ve merakı söz konusudur. 17. ve 18. yüzyılda Avrupa’da başlayan, akılcılık akımının ortaya çıkmasıyla bilim ve felsefe konusunda büyük gelişmelerin yaşandığı Aydınlanma Çağı’nda, dünyanın gidişatına yön veren buluşlar, insanın, doğanın kendisinde olanı gerçek(referans) olarak kabul ettiği ve bu gerçeğin gözlemcisi olmayı kendisine amaç edindiği bilinç düzleminde ortaya çıkmıştır. Bu da tamamen insanın oyun içtepsinin, hayat pratiğine yansımalarının getirisidir. İnsan, doğa gerçeğini sistemleştirmiştir ya da başka bir söylemle sistematik bir yapıya sahip olan doğayı, bilgi türleri bakımından alanlara ayırmıştır. Böylece insan, bilinçli olarak doğadaki nesnelere ile oynamaya başlamıştır diyebiliriz. Bu oyun edimlerinin göstergelerinden bir tanesi olarak ortaya çıkan Kopernik teorisi ile düşünce tarihinde bir dönüm noktası yaşanmıştır. Kopernik’ten sonra insanın, evren içerisindeki yerini saptayabilme bilincine varması ve rasyonalist yaklaşımla tamamen yaşadığı yerkabuğuna indirgediği hayatı anlamlandırma etkinliği, astronomik anlamda

²⁹ Johan HUIZINGA. **A.g.k.**, 227

³⁰ Hilal ÇOLAKOĞLU (İsmail Tunalı’dan aktaran), **Shiller’de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı**, 86

³¹ Aristoteles, **Poetika**, 16

boyut kazanmıştır. Buna bağlı olarak insanın oyun alanı, imgesel ve fiziksel anlamda genişlemiştir. 18. ve 19. yüzyıllarda ideal olanın arayışı içerisinde gerçekleşen fizik dalındaki ilerleyişler, insanın fiziksel gücüne dayalı ekonomik faaliyetlerinin yerini makinalara bırakmasını sağlamıştır. Böylelikle insanoğlunun yeni oyuncakları makinalar olmuştur.

Sanayi Devrimi ile birlikte, üretimde makinelerin yaygınlaşmış olması, iş olgusunu parçalamış ve toplumsal sınıfları ortaya çıkartmıştır. Burada insan yapısını, hükmeden ve hükmedilen, yönetici ve yönetilen, patron ve işçi, oyun kurucu ve oynayan vb. şeklinde ikilikler yaratarak açıklarsak; hükmedilen, yönetilen veya oynayan insan topluluğu, içerisinde yer aldığı oyunu ve rolünü tanımlayabilmesi için gerekli olan özgür deneyimden ve söz sahibi olmaktan uzaklaş(tırıl)mıştır. Böylece oyunun dinamiği, formu ve niteliği güç sahibi yönetimlerin eylemlerine bağlı kalmıştır. Belki de diyebiliriz ki, 19. yüzyıl filozofu Karl Marx, Komünist Manifesto'da tüm işçi sınıfını, yöneticilerin (oyunu yönetenlerin) sahip olduğu iktidarı, onlardan geri almaları için birleşmeye (yeni bir oyun kurmaya) ve mücadele etmeye (oynamaya) çağırmıştır.

“19. yüzyıl, bireyi ‘tek irade’ olarak tanımlayan ve onun ontolojik yapısı üzerine inşa edilen, Aydınlanma rasyonalitesinin iflası anlamına gelir. Daha açık bir söyleyişle 19. yüzyıl, insanın tüm yetilerini (elbette bu sırada estetiği de) içinde toplayan doğa kavramından alır ve bu ‘tek irade’yi, üretim biçimlerinin koşullarına verir. Kant, insanın doğallığı adına ‘*Öyle davran ki eyleminin maksimi doğanın evrensel yasında bulunsun. İnsan kişiliğine her zaman bir amaç olarak bak, ama ona hiçbir zaman bir araç olarak davranma*’ diye yazmıştı.”³²

Doğadan kopartılan insanın ideallerinin, teknolojinin ve bilimin, ve hatta sanatın, insanın saf ve faydalı üretkenliğini kısırlaştırarak kapitalist sistemin egemenliğine geçmesi, insanlığı umutsuzluğa ve distopik bir yaşantıya sürüklemiştir. Artık devletlerin değil, özel kurumların elinde tuttuğu teknolojik gelişmeler oyun içeriğine bir katman daha eklemiştir. Geline son noktada, bu katmanı, dijital devrim üzerinden belirginleştirebiliriz. Günümüzde bilişim teknolojilerine hız katan ve insan yaşamını

³² Emre ZEYTİNOĞLU, *Saraydan Sokağa Oyun*, (Derleyen: Fatma Akyürek, Gül Özturanlı), 130

biçimlendiren eylemleri tümünden kapsamaya doğru ilerleyen dijitalleşmeyi; insanın düşünce ve akıl ekseninde ortaya çıkan, artık durdurulması mümkün görünmeyen bir oyun olarak değerlendirebiliriz.

Şöyle ki, insan, 18. yüzyılın sonunda, su ve buhar enerjili mekanik üretimler ile birinci endüstri devriminin; 20. yüzyılın başlangıcında, elektrik enerjili kitlesel üretimler ile ikinci endüstri devriminin; 1970'lerin başında, imalatın otomasyonunu ileri safhalara taşımayı başaran elektronik ve bilgi teknolojilerinin devreye girmesi ile üçüncü endüstri devriminin; bugün, siber-fiziksel sistemlere dayalı üretimin devreye girmesi ile dördüncü sanayi devriminin tanığı konumundadır. Huizinga'nın insana atfettiği 'oyuncu' sıfatı, içkinliğini gümüzün ulaştığı bilim ve teknoloji üzerinden açıkça yansıtmaktadır. İnsanın taklit eğilimiyle başlayan ve bir içtepiye dönüşen oyunun, çağdaş bilim ve teknolojiye etkisi açısından, günümüze evrildiği biçimini ve içeriğini özetleyen tarihçi Yuval Noah Harari'nin sözleri bu noktada bütünlüyci olacaktır:

'(...)Bizler muhtemelen Homo Sapiens türünün son kuşaklarından biriyiz. (...)Gelecek nesillerde bedenlerin, beyinlerin ve zihinlerin mühendisliğini öğreneceğiz. Bunlar 21. yüzyıl ekonomisinin ana ürünleri olacaklar. (...)Bugün veriler dünyanın en önemli aktif varlığıdır. (...)Antik Çağ'da arazi en önemli varlıktı. Eğer çok fazla toprak, çok az sayıda insanın elinde toplanırsa, insanlık aristokratlar ve halk tabakası arasında bölünür. Son iki yüzyılda, modern çağda makineler en önemli ekonomik varlık olarak arazinin yerini aldı ve eğer çok fazla sayıda makine çok az sayıda insanın elinde toplanırsa; insanlık sınıflar arasında, kapitalistler ve emekçi sınıfı arasında bölünür. Artık veriler en önemli varlık olarak makinelerin yerini alıyor. Ve eğer çok fazla veri çok az elde toplanırsa, insanlar sınıflara bölünmeyecek. İnsanlık türler arasında, farklı türler arasında bölünecek. (...)İki eş zamanlı devrim yüzünden bir yandan, bilgisayardaki gelişmeler, bilim ve özellikle makine öğrenimi ve yapay zekanın yükselişi bize gerekli bilişim gücünü veriyor. Aynı zamanda biyolojideki ilerlemeler ve özellikle beyin bilimi alanındaki gelişmeler, bize gerekli biyolojik anlayışı da vermektedir. Gerçekten, Charles Darwin'den bu yana biyolojik araştırmanın yüz elli yılını şu üç kelime ile özetleyebilirsin: 'Organizmalar algoritmalarından ibarettir.' Bu da modern yaşam bilimlerinin en büyük kavrayışıdır. Biz bu algoritmaların şifrelerini nasıl çözeceğimizi öğreniyoruz. Şimdiki iki devrim birleştiğinde; bilgi teknolojisi devrimi, biyoteknoloji devrimiyle birleştiğinde elde ettiğiniz şey, insanlığı hekleme yeteneği olacak. Belki de info teknoloji ve biyoteknolojinin birleşmesi ile ilgili en önemli buluş, beyindeki ve vücuttaki biyokimyasal süreçleri bir bilgisayarın saklayabileceği ve analiz edebileceği

elektronik sinyallere dönüştüren bir biyometrik sensördür. Ve bu yeterli biyometrik bilgilere ve yeterli bilgi işlem gücüne eriştikten sonra bizi bizden daha iyi tanıyan algoritmalar oluşturabilirsiniz.”³³

2.2. Oyun, Oynamak ve Oyun Nesnesi İlişkisi



Resim 2.2.1. Pieter Bruegel, **Children's Games**, Ahşap Üzerine Yağlıboya, 1560

(Resim 2.2.1.)’de, 16. y.y. Hollandası’ nı betimleyen, hem mekana hem de oynanan oyunlara dair bilgiler veren Bruegel’in tablosunda, 124 farklı oyunun yer almasının yanında dikkat çekici noktalardan bir tanesi, yalnızca küçük çocukların değil, yetişkinlerin de oynarken resmedilmiş olmasıdır. Huizinga’nın belirttiği gibi, oyun, kendinden başka hiçbir şeye indirgenemeyecek bir olgudur. Oyunu, yalnızca çocuk ya da hayvan davranışlarının kısıtlı bir alanında değerlendirmek yanlış olur.

³³ Yuval Noah HARARİ, **Will the Future Be Human?**

“Oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur ‘ oynamaktadır.’”³⁴

Günümüzü incelediğimizde, oyun, tam anlamıyla yaşamdan kopartılmamışsa da anlamı daraltılmış bir şekilde, çoğunlukla çocuğa yöneltilmiş bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü genel olarak günümüzde, bir yetişkin tipolojisi, ciddiyet ve ağırbaşlılık ile eşdeğerde tutulmaktadır. Oysa ki ciddiyet olgusu, oyunu kendi kapsamından tereddütsüzce saf dışı ederken; oyun daha kapsamlı bir kavram olarak ciddiyeti içerisinde barındırabilmektedir.

“Oyun ciddi bir iştir; yani Freud’un dediği gibi, ‘oyunun zıddı olan şey ciddilik değildir.’ Gerçek dışı bir şey de değildir; üstelik tam da gerçeğin kendisidir. Oyun kendi gerçekliğini, egemenlerin(ya da egemen olan mantığın ve bilgi kuramlarının) dayattığı sistemin dışında arar bulur. Her zaman o egemen sistemin tahakkümünden çıkma, ona alternatifler oluşturma eğilimindedir ve bu yüzden sistem tutsakları tarafından ‘ciddiyetsizlik’ ile itham edilir.”³⁵

Oynama eylemine yüklenen diğer bir zıtlığa açıklık getiren Dr. Stuart Brown, oyun oynamanın tersinin çalışmak değil, depresyon olduğunu belirtmektedir. Oyunun, eğlenceden daha fazlası olduğunu ve hatta hayati önem taşıdığını vurgulayarak; oynama eylemini, insanın zihinsel ve biyolojik gelişimine etkisi üzerinden açıklamaktadır.

“Beyni oyun kadar harekete geçiren başka bir şey yok. Üç boyutlu oyunlar beyinciği ateşler, beyni yöneten ön loba çok sayıda uyarı gönderir, bağlamsal hafızanın gelişmesine yardımcı olur ve daha niceleri...”³⁶

Aynı zamanda Ulusal Oyun Enstitüsü’nün de kurucusu olan psikiyatrist Stuart Brown, “Teksas Kulesi katili Charles Whitman üzerine yaptıkları ekip araştırmasının

³⁴ Johan HUIZINGA, *Homo Ludens*, 17

³⁵ Emre ZEYTİNOĞLU, *Saraydan Sokağa Oyun*, (Derleyen: Fatma Akyürek, Gül Özturanlı), 127

³⁶ Dr. Stuart BROWN, *Oyun, Eğlenceden Daha Fazlasıdır; Hayati Önem Taşır*, Ted Platformu

sonucunda, Whitman'ın yaşamı boyunca oyundan uzak kaldığını tespit ettiklerini belirtmiştir. Bu oyun yoksunluğunun getirisi olarak, güven ortamında yetiştirilmiş bir çocukta kendiliğinden ortaya çıkan, rahatça akan bir hayal gücünde bulunan çoklu seçeneklerin, Whitman'ın deneyimlerinde mevcut olmadığına dikkat çekmektedir.³⁷ Brown, meslek hayatının içerisinde gerçekleştirdiği klinik çalışmalar ile trajik katliamlara sebep olan katillerin, çocukluklarına inmeye çalışmış ve çocukluk dönemlerinde oyun ile ilişkilerini incelemiştir. Yaptığı çalışmaların sonucunda, bu insanların çocukluklarında ağır oyun yoksunluğuna mağruz kaldıklarını keşfetmiştir. Bu sebepten oyunun, insanın şekillenmesinde tahmin etmeyeceğimiz kadar önemli olduğunu vurgulamaktadır.

Çocuk, oyun ve oyun nesnesi ilişkisini, 19. yüzyıl itibarıyla, oyun üzerinden geliştirilen kuramlarla açıklayabiliriz. Bu kuramları, çocukların oyun oynama nedenlerini açıklamaya çalışan klasik kuramlar ile çocukların oynama biçimlerini açıklamaya çalışan çağdaş kuramlar olarak iki kategoride inceleyebiliriz.

Klasik kuramlar çerçevesinde ilk olarak, Friedrich Schiller ve Herbert Spencer'in ortaya koyduğu 'fazla enerji' kuramını incelediğimizde, oynamak eylemine, oynayan canlının fizyolojik gereksinimi üzerinden açıklık getirdiklerini görmekteyiz. Bu kuramda, çocuğun metabolik enerjisinin arta kalanını oyun oynayarak boşalttığı vurgulanır. Oyun türlerinin önemi yoktur, önemli olan çocukların fazla enerjilerinden kurtulmaları ve buna bağlı olarak sağlık dengelerini korumalarıdır. Amerikalı psikolog Stanley Hall, 'özünü bulma/tekrarlama' kuramında, çocuğun oyun oynarken atalarından kendisine geçen kalıtsal özelliklerini tekrarladığını belirtir. Yani oynamak eylemi, çocuğun gelecekteki davranışlarına ilişkin değildir. Örneğin, çocuğun oyun oynarken sergilediği koşma, vurma, savaşıma vb. davranışları atalarının davranışlarının tekrarıdır. Bu davranışların oyun vasıtasıyla gerçekleştirilmesi, çocuğun, çağdaş yaşamda topluma sıkıntı yaşatabilecek davranışlarının önüne geçmektedir. Moritz Lazarus'un geliştirdiği, 'dinlenme ve rahatlama' kuramına göre, çocuk, gün içerisinde harcadığı enerjisini geri kazanmak için, zihinsel olarak kendisini

³⁷ Dr. Stuart BROWN, **Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination and Invigorates the Soul**, 94-96

yoran etkenlerden uzaklaşma yöntemi olarak, rutin hayattan ayrılan oyun etkinliğine yönelmektedir. Çocuk, bedensel ve ruhsal gerginliğini, oyun oynayarak üzerinden atmaktadır. Karl Gross tarafından ortaya koyulan ‘içgüdü eylem’ kuramında ise oyunun, gerçek yaşama alışma egzersizi olduğu, geçmişte edinilen içgüdüsel alışkanlıkların, gelecekte edinilecek olan içgüdüsel alışkanlıkların oluşumunda rol oynadığı belirtilir.

“Oyuncak bebeğiyle oynayan kız çocuğu ve kovboy taklidi yapan ağabeyi de kendi yaşantılarının sınırlarını genişletir, bir süreliğine farklı ve daha güçlü birer insan olur. Aynı zamanda da toplumlarındaki yetişkinlerin cinsiyet rollerini öğrenirler.”³⁸

Çağdaş kuramlar çerçevesinde; Freud’un geliştirdiği ‘psikanalitik’ kuramda, çocuk, iç dünyasını oyun oynayarak yansıtır. (Bu iç dünyayı duygu dünyası olarak da tanımlayabiliriz.) Çocuğun, yaşadığı olumsuz veya travmatik olaylara ya da isteklerine hakim olmasını sağlayacak en iyi ortam oyun alanıdır. Bu durum çocukta gelişen ego ve mantıklı düşünme ile son bulur. Erik Erikson’un ortaya koyduğu ‘psiko-sosyal’ kuram, ‘psikanalitik’ kuramla benzerdir. Erikson, çocuğun sosyal davranışları bakımından oyunu ele alır. Çocuk oyun vasıtasıyla, çevresini tanır ve karşılaşabileceği stress durumlarıyla baş eder. Jean Piaget, ‘bilişsel gelişim’ kuramı ile çocuğun, edindiği bilgileri oyun ile deneyimlediğini belirtir. Yani oyun oynamak, çocuğun deneyimlerini bir sisteme oturtarak, gerçek hayata uyumlanmasının davranış biçimidir. Çocuğun çevresiyle etkileşime geçmesini sağlayan oyunun zihinsel bir etkinlik olduğunu ve çocuğun bu etkinlikte öğrenmeyi gerçekleştirebileceğini belirten Piaget, oyunu üç döneme ayırmaktadır: Alıştırmalı Oyun (0-2 yaş), Sembolik Oyun (2-7 yaş), Kurallı Oyun (7-12 yaş).³⁹

Kuramlar, insanın modern hayata uyumlanma durumuna, oyun oynamanın nedenleri ve sonuçları üzerinden ilişkiler yaratarak çözümler aramaktadır. Burada hayat, toplumu simgelemektedir. Yani çocuğun topluma uyumlanması bakımından

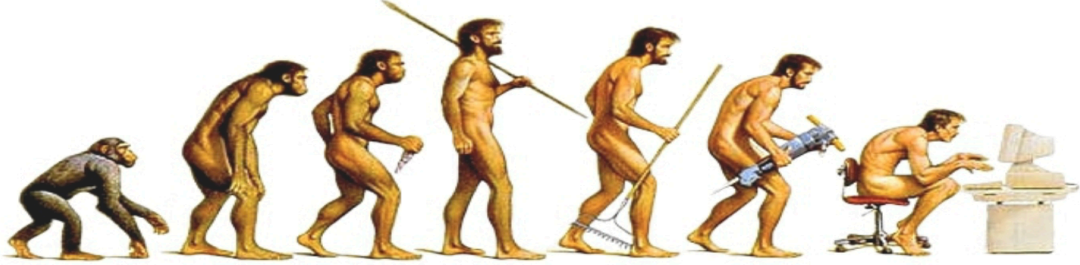
³⁸ Mihaly CSIKSZENTMIHALYI, **Akış**, 88

³⁹ Kuramlar, Ankara Üniversitesinin yayınladığı, Doç. Dr. Ender Durualp’in hazırladığı Açık Ders kaynağından alıntılanmıştır. Kimi cümleler doğrudan aktarıldığı gibi, kimi cümleler yorum katılarak yazıya eklenmiştir.

hayvani dürtülerinin eğitilmesi, hem topluma faydalı olması ve saldırganlığının törpülenmesi açısından hem de cinsiyet görevini ve yetisini anlaması bakımından önemlidir. Bu nedendir ki kuramlar, oyunu insan organizmasının şekillenmeye başladığı çocukluk döneminde irdelemektedir. Kuramların toplamında, hem çocuğun iç dünyasının anlaşılması hedeflenir, hem de buna bağlı olarak modern yaşama ait çocuğun, gelecekte karşılaşacağı gerçek hayat içerisinde sağlıklı ve dengeli birey olması adına çözümler aranır. Kısaca oyun, çocuğun kişisel gelişim alanı olarak görülür. Çocuğun gelişimsel yapısı ve davranışsal eğilimleri üzerine oldukça kapsamlı çalışmalar gerçekleştiren ve oyunu, çocuk eğitiminin yetişkinler ile ilişkisi üzerinden de inceleyen, aynı zamanda uygulamalı yöntemler geliştiren kişi olarak Maria Montessori'yi gösterebiliriz. Bugün, dünya üzerinde Montessori eğitimini benimseyen ve uygulayan birçok eğitim kurumu yer almaktadır.

İnsanın, oyun ile olan ilişkisinin derinliğini, yalnızca oyuna dair davranışlarından değil, bu fikri tamamlayıcı bir unsur olarak, oyun oynamak için ürettiği oyun nesnelere ve oyuncaklardan da ortaya çıkartabiliriz. İnsanın doğadaki nesnelere dönüştürerek aletler yapmış olması, insanlık tarihinde başlı başına bir kırılma noktasıdır. Buna bağlı olarak, aletlerin toplumların ihtiyaçlarına göre form kazanması, toplumların yaşamlarını biçimlendiren, yani kültürleri çeşitlendiren bir etken olmuştur. Bu bağlamda, geçmişten günümüze karşımıza çıkan belli başlı oyuncakları kültürü yansıtan yapısı üzerinden inceleyebiliriz.

Oyuncakları yalnızca oyun nesnesi olarak değerlendirmek, dar bir bakış açısı olur. Oyunlar, oyuncaksız oynanabildikleri gibi, örneğin bir çocuğun eline aldığı herhangi bir nesneyi onu adeta bir köpekmişçesine havlatarak hareket ettirmesi ya da kollarının arasında boşluk bırakarak hayali bir bebeği uyutması gibi; oyuncuğun da oyuna dahil olmadığı durumlarda başka bir özelliği daha vardır. Oyuncak bu özelliği ile, döneminin sosyal-ekonomik yapısını, teknolojilerini, yaşama biçimlerini, coğrafyasını, kısacası kültürel yapısını yansıtan nesne olarak varlığını sürdürür.



Resim 2.2.2. İnsan evrimine dair bir illüstrasyon

İnsanın evrim sürecinde, teknolojik geçişlerin içerisinde yer alan araçlar, bir nevi dönemlerinin sahip oldukları oyuncaklara yönelik referans niteliğindedir. Resim 2.2.2.’de görüldüğü gibi, avlanmak için yapılmış oklar, tarımcılığın gerektirdiği tırpan, taştan yapılmış keskin objeler yakın geçmişte yerini makinalara, robotlara ve günümüzde dominant varlıklar olarak yapay zeka ürünlerine bırakmıştır. Bu araç gereçlerin kapsamında ortaya çıkan üretime de oyun nesnelere olarak bakabiliriz.

Arkaik kültürlerde oyun formunda karşımıza çıkan kutsal dans, taklit, şenlik, dini ritüel gibi etkinliklerde yer alan ateş, çiçek, odun vb. gibi doğadaki nesnelere, oyun nesnesi niteliği taşımaktadır. Diğer yandan, eski çağlarda oyuncakların bir çoğu pişmiş toprak, kemik, deri, ahşap gibi malzemelerden yapılmaktadır. Doğa ile direkt olarak iç içe olan insanoğlunun ürettiği oyuncaklar, doğal olarak çoğunlukla çocukların ilgisini çeken formlar olan hayvan figürlerini barındırmaktadır.

“Sonneberg Alman Oyuncak Müzesi’nde bulunan ve ziyaretçilerin her zaman hayranlığını uyandıran İ.Ö. 5. yüzyıla ait Mısır’dan gelme bir tahta at bunun en güzel örneğidir. O çağın çocuklarının evcil hayvanla meşgul oldukları ve insanın en önemli yoldaşı olarak ona saygı gösterdikleri düşünülebilir”⁴⁰

⁴⁰ H. Nurgül BEGİÇ (Helmut Niemann’dan aktaran), **Anadolu’da Yaşatılmaya Çalışılan Ahşap Oyuncak Üretimine Bir Örnek; Dedemin Oyuncakları Atölyesi**, 17



Resim 2.2.3. Oyuncak Araba,
Mardin-Kızıltepe, M.Ö. 5500-3000



Resim 2.2.4. Ahşap hayvan, M.Ö.8. y.y.
Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara

Antik dönemde oyun ve oyuncak çeşitliliği oldukça fazladır. Çoğunlukla pişmiş topraktan, ahşaptan, bronzdan ve kurşundan yapılmış topaçlara, üzerinde hayvan figürleri bulunan ipli veya saplı çingiraklara, yoyolara, çemberlere, hayvan figürlü düdüklere rastlanmaktadır. Antik dönemde fiziksel aktivitelere dayanan oyun betimlemelerine, vazoların üzerinde yer alan resimlerde rastlamaktayız:



Resim 2.2.5. Antikensammlung,
Berlin, M.Ö. 440



Resim 2.2.6. Cratère en cloche attique à
figures rouges, M.Ö. 500-490 Louvre Müzesi



Resim 2.2.7. Pişmiş topraktan topaç,
M.Ö. 5. y. y. Antik Yunan, National
Archaeological Museum of the Athens



Resim 2.2.8. Topun peşinden emekleyen
çocuk tasviri, M.Ö. 420-400, British Museum



Resim 2.2.9. Ağzı oynayan kedi,
Antik Çağ, Mısır, 1550-1070



Resim 2.2.10. Pişmiş topraktan kedi,
Antik Çağ, Meksika

Eski çağlarda karşımıza çıkan oyuncaklar, çeşitlilik ve nitelik bakımından incelendiğinde, insanların, o zamanlarda da oyun ve oyuncağın çocuk üzerinde yarattığı faydalı etkinin bilincinde olduklarını göstermektedir.



Resim 2.2.11. Buğday öğüten adam,
Antik Mısır, M.Ö. 1300-1200,
National Museum of Antiquities, Leiden



Resim 2.2.12. At Şeklinde Araba, M.Ö. 6.y.y.
Kıbrıs, The Metropolitan Museum of Art



Resim 2.2.13. Johann Samuel Mock, Mangala Oyunu,

Tuval Üstüne Yağlıboya, 18. Yüzyılın İlk Yarısı, Varşova Kraliyet Şatosu

“Bu sahnenin, günlük yaşamın koşuşturmasından uzaklığı, üzerinde 12 yuvarlak “kale” olan bir oyun tahtasına taşların ya da deniz kabuklarının belirli mantık kuralları uyarınca yerleştirildiği mangala (Arapça mankala) oyunu şeklinde sunulan bir zihinsel etkinlikle birleştirilmiş. Mangala, Avrupa’da 1740’lı yıllarda Giovanni Antonio Guardi (*Haremde Mangala Oynayan İki Odalık*, şimdi Düsseldorf Museum Kunstpalast’ta) gibi sanatçıların kompozisyonlarında ve Jean-Etienne Liotard’ın İstanbul’da yaşadığı dönemde yaptığı çizimlerde (örneğin *Halıda Oturan ve Mangala Oynayan Türk Kıyafetli İki Avrupalı Kadın*, British Museum) görülüyor. Bu resimler Doğu’nun duyusal heyecan, dinlenme ve bitimsiz haz dünyası olarak idealleştirilmiş imgesiyle gayet uyumluydu.”⁴¹

“Dünyanın farklı ülkelerinde mankala oyunları oynanmaktadır ancak Mangala’yı diğer mankala oyunlarından ayıran kimi özellikler vardır. Diğer mankala türlerinde taşlar genelde “tohum” adını almakta, taşları hareket ettirme ise “tohum saçma” olarak ifade edilmektedir. Bu da o kültürlerin ziraatçı bir toplum olduklarını göstermektedir. Oysa Türk Mangala’sında taşlar “asker” olarak görülmektedir; bu da oyunun bir çiftçilik oyunu değil, savaş oyunu olduğunu ortaya koymaktadır.”⁴²

Endüstri devrimi ile beraber üretimde makineleşmenin yaygınlaşması, oyuncaklara da etki etmiştir. Sanayi ile seri üretimin artması, siyaset ve ekonomiye dayalı olarak teknolojinin ilerlemesi ve buna bağlı olarak yaşanan küreselleşme; oyuncakların aynılışmasına sebep olmuş ve geleneksel el yapımı oyuncakların üretimine ket

⁴¹ Mangala Oyunu, Pera Müzesi, <http://blog.peramuzesi.org.tr/haftanin-eseri/mangala-oyunu/>

⁴² Mangala Oyunu, <https://mangala.com.tr/nedir-ne-demek-mangala/>

vurmuştur. Diğer taraftan, endüstri devrimi dahilinde baş gösteren savaş yönelimleri, seri üretimin de etkisi ile oyuncaklar üzerinden çocuklara da yansımıştır. İki örnekle bu fikri belirginleştirebiliriz. İlk olarak, atık malzemelerden yapılan orjinal el yapımı oyuncaklara örnek olarak Tarihi Eyüp Oyuncakları'nı ve Fatoş Oyuncakları'nı örnek gösterebiliriz.



Resim 2.2.14. Eyüp İmalatı Dönme Dolap,
20. y.y. başı, İBB Şehir Müzesi, İstanbul



Resim 2.2.15. Eyüp İmalatı Cambaz,
20. y.y. başı, İBB Şehir Müzesi, İstanbul

Bu tip oyuncakların, çocuğun yaşadığı kültüre özgünlüğünün korunmasından, hem oyunun hala kültürel işlevinin önemsendiği hem de oyuncakların, çocukların hayal gücüne katkı sağlayan nitelikte oldukları anlamını çıkartabiliriz.



Resim 2.2.16. Fatoş Oyuncakları, 1980, Oyuncak Müzesi, İstanbul

İkinci örnek olarak, çocukların içselleştirdikleri, sıkı bağ kurdukları oyuncakların, Nazi Almanyası’nda çocukların bilinçlerine nasıl saldırıda bulunduğuna örnek gösterebiliriz. İkinci Dünya Savaşı’ndan tam altı yıl önce piyasaya sürülen oyuncak seti şöyledir:



Resim 2.2.17. Savaş Oyuncak Seti,
Nazi Almanyası



Resim 2.2.18. Savaş Oyuncak Seti,
Nazi Almanyası



Resim 2.2.19. Savaş Oyuncak Seti,
Nazi Almanyası



Resim 2.2.20. Savaş Oyuncak Seti,
Nazi Almanyası

İnsanın gündelik davranışlarının, bir savaş sahnesi içerisinde normalleştirilerek betimlendiği bu oyuncak setinin yer aldığı müzede, açıklama bölümünde yazan yazı etkilidir:

“Tarihçiler 2. Dünya Savaşı’nın 1 Eylül 1933 tarihinde Alman ordularının Polonya’ya girmesiyle başladığını söylerler. Oysa ki Hitler ilk önce bu oyuncaklarla çocukların düşlerini işgal etmiştir. Oyuncak askerlerle oynayan çocuklar 2. Dünya Savaşı’nda bu oyuncakların yerine geçtiler...”⁴³

⁴³ Oyuncak Müzesi, Kadıköy, İstanbul

“Fransız Devrimi sonrası çocuklara oynamaları (bebeklerinin kafalarını uçurmaları) için oyuncak giyotinler verilmiş, Nazi Almanya’sında da oyuncak işkence aletleri...”⁴⁴



Resim 2.2.21. Oyuncak Giyotin, Paris, 1794

Oyuncaklar üzerinden gözlemlediğimiz bu olumsuz yaklaşımların yanında, insanın hayal gücüne olumlu anlamda etkisini gözlemlediğimiz oyuncaklar da göze çarpmaktadır.

İnsanın fiziksel ve zihinsel gelişimine katkı sağlayan oyun, yaratıcı eylemleri tetiklemektedir. Bu bağlamda, insan merak ettiği ve hayal edebildiği için, bugün bilim ve teknoloji alanında oldukça ileri gidebilmiştir. Resim 2.2.22.’deki ‘Apollo 11’ oyuncuğu 1927’de üretilmiştir. Ve Apollo 11, belki de oyuncaklara yansıyan bu hayali kurgu sayesinde 1969’da aya inişinin temellerini atmıştır.

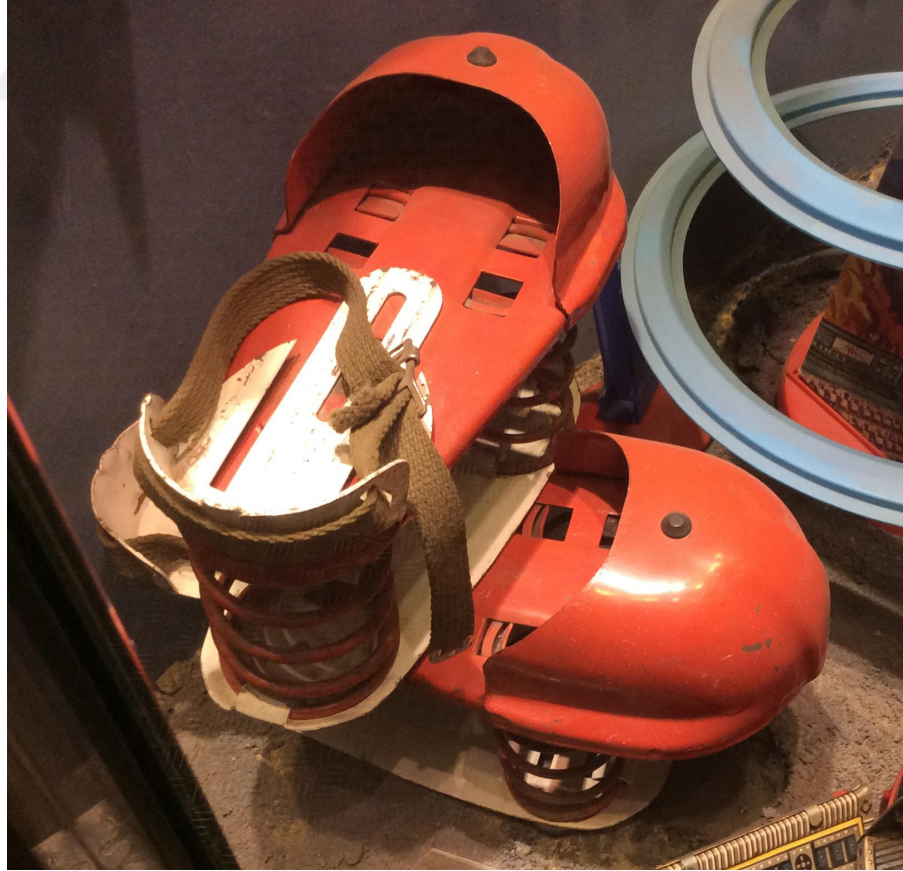
⁴⁴ Yıldız GÜNER (Arnold ARNOLD’dan aktaran), **Türkiye’de Tarih Öncesinden Bu Yana Oyun-Sanat Oyuncak İlişkisi**, 66-67



Resim 2.2.22. Apollo 11 Uzay Oyunağı,
1927, ABD



Resim 2.2.23. Astronot Oyunağı,
1927, ABD



Resim 2.2.24. Oyuncak Ay Ayakkabısı, 1960, ABD

Tarihi incelediğimizde oyuncakların geçmişinin çok eski tarihlere konumlandığını görmekteyiz. İnsanın, oyuncakları bu kadar içselleştiriyor olmasına, oyunun içerisinde rutin hayattan kopma durumuna ve bir kendini kaybetme duygusunu yaşamasına Mihaly Csikszentmihalyi, Akış Kuramı'nda açıklık getirmektedir.

“Felsefe somut gerçeklikten yola çıkmalı ve sonra tekrar somut gerçekliğe dönmelidir. Felsefenin hareket noktası öyle bir nokta olmalıdır ki, kişi bu noktadan başka bir noktadan başlayamasın. Başka hiçbir şeyden değil de yalnız ondan başlamamızı zorunlu kılan, kendini kayıtsız şartsız üstümüze dayatan bu nokta, acıdır. Acı, ondan yola çıkmamızı gerektiren somut noktadır. Ve, acının karşısında aradığımız da mutluluktan başka bir şey değildir. Tüm düşünce, acı ve mutluluğun somut kutupları arasında kuşatılmıştır.”⁴⁵

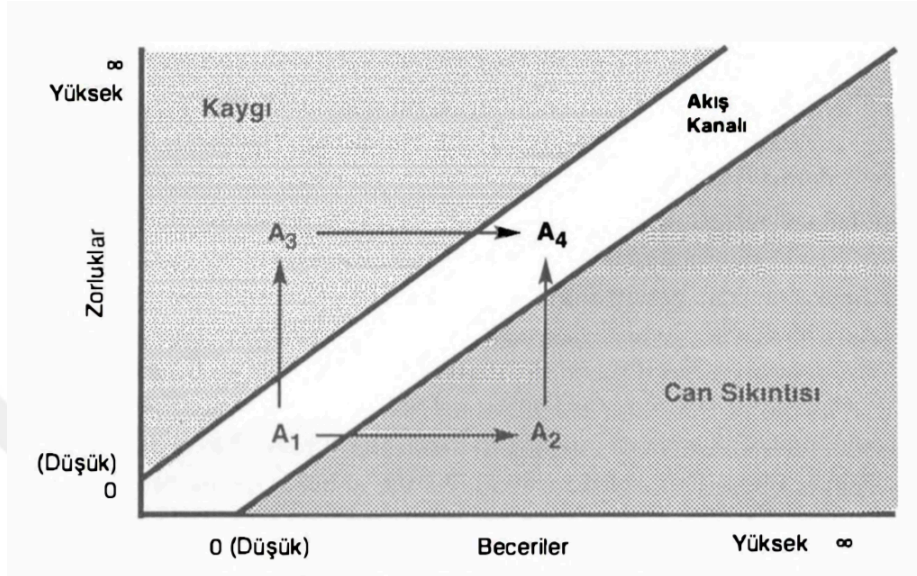
İkinci Dünya Savaşı'na on yaşındayken yakalanan Mihaly Csikszentmihalyi'nin, insanların üzerinden yansıyan savaşın olumsuz etkilerini izlemesi, o dönemde, kendisine ‘yaşamaya değer hayatın’ nasıl mümkün olacağını sorgulatmıştır. Bu hayat deneyiminden gelen bir kişi olarak ileriki yaşlarında felsefe ve psikoloji ile ilgilenerek mutluluk bilimini araştırmıştır ve bunların sonucunda Akış Kuramı'nı ortaya koymuştur. Kısacası Akış Kuramı'nın temelinde mutluluğun arayışı vardır.

AKIŞIN UNSURLARI:

1. Kişinin yaptığı iş ile tamamen bütünleşmiş, konsantre olmuş olması
2. Gündelik hayattan soyutlanmış olması
3. Kişinin durum ya da etkinlik üzerinde bir kontrole sahip olduğunu hissetmesi
4. Zamansal deneyimin bozulması; kişinin öznel zaman deneyiminin değişmesi
5. Etkinlik deneyiminin içsel bir şekilde ödüllendirici olması, huzur vermesi
6. Kişinin başarılı olmak için gereken potansiyele sahip olduğunu hissetmesi

⁴⁵ Rene Le SENNE, La Decouverte de dieu, Rollo MAY'in (2008) Metis Yayınları tarafından basılan Yaratma Cesareti kitabının İkinci Basım Sunuş sayfasından alıntılanmıştır.

Genel anlamıyla Akış kuramında yer alan unsurlar, insanın oyun oynarken hissettikleriyle hemen hemen aynıdır. Akış haz duygusu, sıkılma ve gerginlik arasında yer alır.



Resim 2.2.25. Akış Tablosu

Akış, kişinin, kabiliyetleri ile yaptığı işin zorluğu arasında yakaladığı dengenin temsil ettiği bir zaman dilimidir. Mihaly Csikszentmihalyi, kendisiyle anket yaptığı bir fabrika işçisi olan ve Akış'ı deneyimleyen, aynı zamanda oyunun zıddının çalışmak olmadığına işaret eden Rico Medellin'den şöyle bahsetmektedir:

“Kendi istasyonunun önünden geçen her bir birim üzerinde yapması gereken işlem, kırk üç saniye sürmektedir ve Rico bir iş gününde tam olarak aynı işlemi neredeyse altı yüz kez yapmaktadır. Çoğu insan böyle bir işten çabucak sıkılacaktır. Ama Rico söz konusu işi beş yıldan daha uzun bir süredir yapmakta ve hala yaptığı işten zevk almaktadır. Bunun nedeni, işine yaklaşımının bir Olimpiyat sporcusunun yarışmaya yaklaşımı gibi olmasıdır: Rekorumu nasıl kırabilirim? Koşu pistinde en iyi derecesinden bir, iki saniye daha hızlı koşmak için yıllarca kendini eğiten bir koşucu gibi, Rico da montaj hattında daha iyi bir zaman yapmak için kendini eğitmektedir. Son derece özenle çalışan bir cerrah gibi Rico da aletlerini nasıl kullanacağına, hareketlerini nasıl yapacağına ilişkin kendine özel bir düzen geliştirmiştir. Beş yılın ardından, günlük en iyi ortalaması birim başına yirmi sekiz saniyedir.”⁴⁶

⁴⁶ Mihaly CSIKSZENTMIHALYI, Akış, 47

Çalıştığı fabrikada, tam da iş yaptığı esnada kendi kendisine bir oyun sistemi kurarak kendi rekoruyla yarışan Rico Medellin'in bu davranışı, kişinin oyun oynarken kabiliyetlerinin sınırlarını zorlayarak fiziksel ve zihinsel gelişimine katkı sağladığı etkinlik biçimiyle aynı niteliktedir. Belki de Kant'ın, Aydınlanma nedir? sorusuna verdiği yanıt, akışta ulaşılan kendini tanıma/bilme olgusu ile aynı anlam kümesinde kesişmektedir: ‘‘Aydınlanma, insanın kendi suçu ile düşmüş olduğu bir ergin olamama durumundan kurtulmasıdır. Bu ergin olmayış durumu ise, insanın kendi aklını bir başkasının klavuzluğuna başvurmaksızın kullanamayışıdır. İşte bu ergin olmayışa insan kendi suçu ile düşmüştür; bunun nedenini de aklın kendisinde değil, fakat aklını başkasının klavuzluğu ve yardımı olmaksızın kullanmak kararlılığını ve yürekliliğini göstermeyen insanda aramalıdır.’’⁴⁷

Psikolojide akış, kişinin, etkinliğini gerçekleştirirken motivasyonunun ve odağının tam olduğu, bu süreçte keyif aldığı hissini düşünebildiği durumdur. Akışın içerisindeki kişi, odaklanmasının kuvveti sebebiyle hemen yanibaşındaki çok kuvvetli bir sese karşı bile kendisini, uğraşının dışındaki dünyaya kapatmaktadır. Albert Einstein'ın oğluna yazdığı mektup, bu açıklamayı destekleyici bir örnektir:

‘‘Piyano çalmayı sevmene memnun oldum. Bence piyano çalmak ve marangozluk senin yaşında birisi için en iyi uğraşlar, okuldan bile iyiler. Çünkü bunlar tam senin gibi genç insanlara göre. Piyanoda esas olarak, hoşuna giden şeyleri çal, öğretmenin sana onları çalman için ödev vermese bile. En iyi böyle öğrenilir, hoşlandığın bir şeyi yaparken zamanın nasıl geçtiğini anlamazsın bile. Ben bazen kendimi çalışmaya öyle kaptırıyorum ki öğle yemeğini unutuyorum.’’⁴⁸

Sevdiğimiz, bizi meraklandıran, bize haz veren şeylere odaklanırsak kendimizden geçtiğimiz akış alanını buluruz ve uzmanlaşmaya başlarız, endişelenmeye ya da kaygı duymaya vakit bulamayız. Böylelikle, kültür oluşumunda başat bir olgu olan oyunun içerisinde yaşanan ‘akış’ın, toplumsal işlevini faydacılık üzerinden sorguladığımızda, üst düzey yaşantının gerekliliği olduğunu söyleyebiliriz.

⁴⁷ İmmanuel KANT, (Derleyen: Prof. Dr. Nejat BOZKURT), **Kant**, 263

⁴⁸ Dorie McCullough LAWSON, **Posterity: Letters of Great Americans to Their Children**, 12

3.HEYKEL SANATI VE OYUN

Oyun ve sanatın ilişkisi, çoğunlukla, sanatın kökeninin ne olduğu hakkında görüşler ortaya koyan filozoflarca sorgulanmıştır. Felsefi olarak sanat taklit, yaratım ve oyun bağlamında irdelenmiştir.

Oyun ve sanat, unsurları bakımından benzerliklere sahiptir. Bu benzerlikleri kuram üzerinden açıklayan Friedrich SCHILLER, İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar'ında, modern insanın iç dünyasındaki bölünmüşlüğüne dikkat çeker ve insanın iki yanı ile ilgilenir. Bunların bir tanesi duyuşal yanı diğeri de ussal yanındır. Bu iki yanın birleşimindeki ahenge estetik demektir ve estetiğı, güzel kavramını irdeleyerek belirginleştirmektedir. Güzel, hoş ve iyinin duyguyla harmanlanıp akıl tarafından sentezlenmesidir. Bunu yapan insanın, yani estetik insanın estetikliğı ancak özgür olduğu alanda ortaya çıkabilir, hatta bireyin estetik olması için devletlerin de estetik olması gerekir. Schiller'e göre insan, gerçek özgürlüğe ancak sanat sayesinde ulaşabilir ve insanın sanatla uğraşmasını sağlayan şey ise oyun dürtüsüdür. Tıpkı oyunda olduğu gibi insan, sanat ile uğraşırken, dış dünyadan gelerek kendisini baskılayabilecek olan ya da kendisine kimlik yaratan tüm faktörlerden uzaklaşır ve kendi iç dünyasında gerçek anlamıyla özgürlüğü hisseder. Böylece katıksız olana, gerçek olana ulaşır. Bu bağlamda, Schiller'e göre, oyun yalnızca sanatın kaynağı değildir, tam anlamıyla, yaratıcılığın ve özgürlüğün gerçekleştiğı alan olarak sanat, oyundur. Bazı filozoflar oyun ve hazzı sanatın kaynağı olarak görürken, bazıları sanatın aracı olarak görmüştür.

Sanat ve oyun arasında kurulan analogiden ortaya çıkan en belirgin nokta, iki olgunun da ereğinin kendinde bulunmasıdır.

“Bir diğeri estetik hedonizm biçimi oyun teorisidir. Oyun kavramı, kimi zaman ifadenin aktif doğasının tanınmasına yardımcı olmuştur: insan (söylendiğine göre) oynamaya başlayana kadar (spritüel yaratıcılığıyla, kendini doğal ve mekanik olarak ortaya çıkan şeylerin akışından koparana kadar) aslında insan değildir; ve insanın oynadığı ilk oyun sanattır. Fakat ‘oyun’ kelimesi, aynı zamanda, organizmanın dalgalanan enerjisinin birden boşalmasından (başka bir deyişle, pratik bir ihtiyaçtan) doğan o

zevke de işaret ettiği için, bu teori bir anlamda, ya estetik olarak adlandırılan herhangi bir oyun ya da bir oyunun parçasını oluşturabildiği ölçüde oyun olarak sanat düşüncesidir, diğer bir çok şeyde olduğu gibi, hatta bilim de bile.’’⁴⁹

Benedetto CROCE’ a göre; sanat, bir oyun değildir ancak oyuna benzer bir faaliyettir ve fakat sanat-oyun arasındaki değişmez benzerlik öncelikli olarak ‘haz’ dır. ‘‘Oyun, nasıl oyundan duyulan haz ile açıklanmak isteniyorsa, aynı şekilde oyuna benzetilerek ve oyuna geri götürülerek açıklanmak istenen sanat da, doğurduğu haz fenomeni ile açıklanır.’’⁵⁰

Gerçek olanın idealar dünyası olduğunu savunan Platon, gerçeğin kopyaları olan nesnelere taklit ettiği için taklidin taklitçileri olarak gördüğü sanatçıları ve ürettikleri sanatları gereksiz ve faydasız bulur. Platon, sanatçının duyularıyla taklit ederek dönüştürdüğü nesnelere gerçek olmadığını ve zaten gerçek olana ancak akıl yoluyla ulaşılabilineceğini savunur. Doğruluktan uzak ve faydasız bulduğu sanatı taklit olarak gören Platon, oyundaki taklit olgusunu akla katkısı olması bakımından eğitim adına faydalı bulmaktadır. Fakat ortak yönleri olmasına karşın, sanatı yorumladığı sanatı, oyundan ayrı tutmaktadır.

Nietzsche, direkt olarak oyun ve sanat olarak belirtmemişse de, sanatçının bir yönüyle gelişkin olmayışına eleştiri yapar: ‘‘Kendi başına sanatçı zaten geride kalan bir varlıktır, çünkü gençliğe ve çocukluğa ait olan oyunda takılıp kalır: dahası, yavaş yavaş başka zamanlara gerilemektedir. Böylece sonunda, kendisiyle, kendi dönemindeki yaşıtı insanlar arasında keskin bir uzlaşmaz çelişki ve hazin bir son çıkar ortaya; eskilerin anlattıklarına göre, Homeros’un ve Aishyklos’un, sonunda melankoli içinde yaşamaları ve ölmeleri gibi.’’⁵¹

Esasen sanatçı, özgürlük ve özgünlük gibi kavramların etrafında sanatını icra

⁴⁹ Benedetto CROCE, *The Aesthetic as the Science of Expression and of the Linguistic in General*, 92

⁵⁰ İsmail TUNALI, *B. Croce Estetik’ine Giriş*, 45

⁵¹ Friedrich NIETZSCHE, *İnsanca, Pek İnsanca* 1,149

ederken, oyuncu gibidir. Tıpkı, bir çocuğun, gerçekte olmayan fakat hayal gücüyle kurguladığı bir dünya içerisinde yarattığı oyun nesnesi gibi, sanatçı da kendi kendisine koyduğu sınırlar içerisinde mutlak özgürlüğü yaşayarak oluşturduğu sanat nesnesi ile oynar ve yaratıcı eylemde bulunur.

“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.”⁵²

Sözün kısası, bir sanat eserinin hem üretim hem de sunum sürecini düşündüğümüzde; sanatçının, eserini üretirken gündelik hayatın dışına çıkıyor olması⁵³ (fakat aynı zamanda iki dünyanın da farkında olarak), yaşamın sıkıntılarında kendisini kurtardığı bir alanda ve fikir üretiminin baskılanmadığı başka bir dünyanın da varlığından haberdar olduğu bir bilinçle, ‘yeni’ olanı veya dayatılanın aksine bir ‘gerçekliği’ yaratıyor olması, hatırlatıcı bir öge olarak sanat eserini izleyenin zihninde de benzer bir etki yaratmaktadır. Sanatçı, bir çocuğun imgelemin dışında kalan dünyaya başkaldırmasına çok benzer bir şekilde, yani baskı ile kendisine öğretileni değil, tamamen kendi imgeleminden elde ettiği çıkarımları oyun ile somut dünyaya uyarlaması gibi, sanatçı da dış dünyanın dayatmalarına sanat ile başkaldırır ve imge dünyasındaki kurgularını sanat eseriyle somutlaştırır. Sanatçı, çocuğun yaptığı gibi, gerçek duygulanıma ve özgünlüğe ancak kendiliğinden oluşan bir zamanda ve mekanda, özgürce kullandığı aklı ile ulaşabileceğinin fikrini, içten gelen bir güdü ile yazılı veya sözlü belirtilmemiş bir oyun kuralı olarak onaylamalıdır. Bu durumda, sanatın bir oyun olduğunu söyleyemeyiz fakat her ikisinde de mekanın ve eylemin var olabilmesi için gerekli olan ortak unsurun çok benzer bir güdü olduğunu söyleyebiliriz.

⁵² Işıl TÜFEKÇİ (Kant’tan Aktaran), **Sanatta Oyun Nesneleri**, 10

⁵³ Aynı zamanda bu durumun, sanatçının rutinini temsil ettiğini de söyleyebiliriz. Bu fikir bir çelişki gibi görünse de burada amaç, ayırt edici bir özellik olarak sanatçının hayata karşı tutumundaki bir farkı ortaya koymaktır. Joseph BEUYS’un vurguladığı gibi, ‘herkesin içinde dünyayı yeniden şekillendirici bir enerji vardır, yani herkes sanatçı olabilir.’ Fakat bu enerjisini eyleme geçirmeyen diğer insanlara göre sanatçı, gündelik hayatın dışına daha sık çıkmaktadır, böylece çoğunlukla gündelik hayatın dışında yoğunlaştığı bir süreklilik içerisinde.

“İnsanın içgüdüsel varlığı, içinde yalnız yaşama içgüdüsunü değil, denge uyum arayışını da barındırır. İnsan sanat aracılığıyla bu gerginliği de çözümlenmektedir. Sanat aracılığıyla, gerginlik sanatın temsili düzleminde paylaşılıp sağaltılırken, yaşama gücü kazanılır ve yaşama felsefesi geliştirilir.”⁵⁴

3.1. Heykelin Oyun Ve Oyun Nesnesi İle İlişkisi

Heykel, oyun ve oyun nesnesi ilişkisi, yalnızca sanatçının heykel üretim sürecindeki davranış biçiminden değil, aynı zamanda oyun nesnesi olarak, özellikle eski çağlarda gözlemlediğimiz çocuk oyuncaklarından da ortaya çıkmaktadır. “Anadolu’da kukla için çeşitli deyimler vardır. Örneğin Korçak ve Hemeçik gibi. Korçak Bayburt (Gümüşhane) da bebek, heykel anlamına gelir.”⁵⁵

Oyunların üretilen heykeller aracılığıyla betimlenmesi, heykel ve oyun ilişkisinde ortaya çıkan diğer bir bulgudur. Örneğin Resim 3.2.1.’de gördüğümüz, aşık oyunu oynayan kızların sahnelendiği heykel, bir kültürel belge olarak, fotoğrafla belgeleme türüne benzer bir nitelik taşımaktadır. Bu heykelde gördüğümüz şey, oyuncanın kendisinden çok oyuncanın oynanma şeklinin tasviridir.



Resim 3.1.1. Girls at Play, M.Ö. 4. y.y., Antik Yunan, British Museum

⁵⁴ Nazan AZERİ, *Görsel Sanatlarda Oyunsallık Rönesans-Dada-Sürrealizm*

⁵⁵ Metin AND, *Oyun ve Bugü*, 255

Döneminin kültürüne göre biçim bakımından farklılıklar gösterse de, oyuncaklar her zaman var olmuşlardır. Çocukların her zaman sıkı bağ kurdukları nesnelere olmalarının yanında oyuncaklar, yetişkinlerin de oyuncak üretme konusundaki becerilerini ve düşüncelerini yansıtmaktadırlar. Kolay şekillendirilebilir olan kil, deri, ahşap vb. malzemelerden oluşturulan el yapımı oyuncaklar, döneminin zanaatçılığını ve estetik algısını da yansıtmaktadır. Özellikle eski zamanlarda gözlemlediğimiz oyuncakların biçim bakımından soyut ve sembolik betimlemelerle üretilmesi bu fikre ışık tutmaktadır.



Resim 3.1.2. Oyuncak Çingirak, Helenistik Dönem, Terakota, M.Ö. 3-1 y.y.

Metropolitan Sanat Müzesi, New York

Resim 3.1.2.'de gördüğümüz terakotadan yapılmış oyuncak çingirağın, biçimlendirilme üslubuna baktığımızda; bir heykelin üretim sürecinde sanatçının formu yaratırken duyduğu estetik kaygıya benzer bir kaygıyla, domuz figürünün temsili bir biçimde oluşturulduğunu söyleyebiliriz. Oyuncak çingirağın heykelden farkını işlevi bakımından irdelerek ayırt edebiliriz. Oyuncak çingirağın da heykelin de sahip oldukları ortak bir öğe olarak, kendisiyle ilgilenen özneye verdiği haz aşıkardır. Fakat daha belirgin bir nokta şu ki gördüğümüz çingirak, görsel anlamda heykelin

özelliklerini taşıyan bir oyun nesnesi iken, bir heykel üretmek amacıyla oluşturulan formlar(nesnelere), işlev olarak oyun nesnesi görevini üstlenmemektedir. Ancak bu yaklaşım, eski toplumlar için tam olarak geçerli değildir. Resimde gördüğümüz oyuncanın üretim malzemesine odaklanacak olursak; heykel üreten sanatçının, form arayışı esnasında kilin kendisine sunduğu şekillendirme özgürlüğünü kullanması gibi; burada da oyuncanın üretenin form üzerinde düşündüğünün ya da heykel üretircesine bir süreç yaşadığının izlenimini edinmekteyiz. Bu bağlamda, domuz figürlü çingırağın, çağının kültürünü ve estetik anlayışını yansıtan nesne olarak heykel niteliği taşıdığını söylemek pek yanlış sayılmaz. Diğer yandan, eski toplumlara ait çocuk mezarlarından çıkartılan, çoğunluğu bebekler olan oyuncaklarla da karşılaşmaktayız. Arkeolog Ahmet YARAŞ, oyuncakla adak heykelciğinin ayrımını şöyle belirtmektedir:

“Arkeolojik kazılarda bulunan bebek heykelciklerinin çocuk oyuncakı sayılabilmesi için dini anlamlar taşımamaları gerekmektedir. Günümüze kadar adak heykelcikleri ile oyuncak bebekler birbirine karıştırılmaktadır. Birçok araştırmacı, oyuncak bebeklerin yalnızca oynar eklemliler olanlarından emin olunabileceği görüşündedir. Hareketli ve ergonomik olan bu bebekler, çocukların onlarla daha rahat oynamasını sağlar. Mezar buluntusu olan bebekler, mutlaka oyuncak statüsünde değerlendirilmelidir.”⁵⁶



Resim 3.1.3. Eklemliler Bacaklı Oyuncak, Helenistik Dönem,
Metropolitan Sanat Müzesi, M.Ö. 4.-3. y.y. New York

⁵⁶ Ahmet YARAŞ, Canan YARAŞ, “Antik Çağ’da Oyuncaklar ve Günümüze Yansıması” **Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu-Bildiriler Kitabı**, 64-65

Günümüzde, heykelin bir sanat olarak oyuncağa nazaran daha yüce görülmesinden dolayı, ya da daha açık bir şekilde söylemek gerekirse; kapitalist sistemin egemenliğinde yer alan tüketici toplumlarda oyuncağın, daha çok ticari kaygı bakımından önemsenen bir nesne haline dönüşmesinden dolayı ve sanatın, kültürün temelinden ayrıştırılarak toplumsal sınıflara göre biçimlendirilme politikalarından dolayı, oyun ve heykel benzeşmesinde aranan ortak öğeler yüzeysel bir bakış açısına bağımlı kalınarak sınırlı bir şekilde açıklanmaktadır. Oysa ki eski toplumlarda, verilen değerlerin niceliği ve niteliği bakımından açıklamak gerekirse, kültür yaratıcı ve yansıtıcı bir öğe olan heykelin de oyuncağın da benzer bir algı çerçevesinde ortaya çıkartıldığını gözlemleyebiliriz. Hatta, insanların, oyuncak üretirken, oyuncaklar üzerinden yansıyan estetik algının, toplumun ve çocuğun estetik algısına katkı sağlayacağını bilincinde olduklarını da söyleyebiliriz. Ya da zanaatkarların, geleceğin ve çağının sanatçılarına (ya da insanlarına), oyuncaklar yoluyla estetik bilinç bakımından köprü oluşturduklarını düşünebiliriz. Diğer bir bakış açısıyla, insanın oyuncak üretirkenki eylemini oyuna dair bir etkinliğe benzetebiliriz ve sanatçının, 'sanat' kavramına sınırlama getirmeden, işlevi bakımından tanımlanmış olan 'oyuncak' üzerinden dahi sanatın icra edilebilirliğini yansıttığını gözlemleyebiliriz. Yani, bu tip oyuncaklardan yola çıkışla geliştirilen bir fikir olarak, eski toplumların sahip olduğu 'sanat ile yaşama' bilincini, Schiller'in ya da Kant'ın estetiği toplumun temelini koyarak tanımladıkları yaşam biçimiyle aynı anlam kümesine koyabiliriz.

3.2. Heykel Uygulama Sürecinde Oyunun Heykele Dahil Edilmesi

Diğer sanatlara kıyasla, oyun ve heykel birlikteliğinin farklı olan yanı, ikisinin de üç boyutlu nesne ile olan ilişkisinde ortaya çıkar. Oyunun heykele dahil oluşunu, sanatçı ile oyuncunun davranış biçiminin ve heykel üretim nesnelere ile oyun nesnelere kesişimlerinden yola çıkarak belirginleştirebiliriz.

Heykel sanatçısının malzemeye şekil verirkenki davranışının kaynağını, arkaik bir davranış biçiminde arayabiliriz. Arkaik insanın, hayatta kalma mücadelesinden ortaya

çıkan bir yönelim olarak, taşı yontması ve taştan geniş sivri uçlu araçlar yapması, kendisine maddeye form verebilme potansiyelini deneyimlemiştir. Heykel üreten sanatçı, atalarından gelen bu yetisini, çağının teknolojik imkanlarına ve malzeme çeşitliliğine göre kullanmaktadır. Bu bağlamda, eski çağlarda karşımıza çıkan taş yontusu araçların devamı olarak, günümüze süregelen araç gereçleri, hatta diğer birçok şey gibi oyuncakları ve sanat eserlerini de gösterebiliriz. Burada dikkat çekilmek istenilen ve belirginleştirici bir nokta, heykeltıraşın heykel üretirken ortaya koyduğu davranış biçiminin, oynayan insanın oyun nesnesiyle olan ilişkisinde ortaya koyduğu davranış biçimiyle olan benzerliğidir. Örnek olarak çocuğun, fiziksel ve özellikle zihinsel gelişimini sürdürürken üç boyutlu nesnelere ilgilenmesi gibi, heykeltıraş da içten gelen bir güdüyle, çocukluğunda deneyimlediği bu davranışı, heykel üretirken form üzerindeki algısını geliştirmek, yenilemek veya üretkenliğini sürdürebilmek için tekrarlar. Heykeltıraşın da çocuğun da bu davranışına sebep olan ortak unsur, oyun güdüsüdür. Sanatçının çocuktan ayrılan gelişkin bir özelliği şudur: İmgelemindekileri somutlaştırarak oluşturduğu sanat eserlerinin evrensel dili ve kendisinin bizatihi sahip olduğu potansiyel sayesinde topluma faydası vardır. Bu bağlamda, soyut dünyanın çeşitliliklerini ve olasılıklarını somutlaştırarak, toplumun algısında hayata dair yeni bakış açıları oluşturur.

Diğer yandan heykel üretim malzemeleri ile oyun nesnelere, karakter ve işlev bakımından bazı benzerlikleri vardır. Günümüzde karşımıza çıkan iki oyuncak türünü örnek göstererek bu benzerlikleri belirginleştirebiliriz. Heykeltıraşın form oluşturmak için kullandığı kil malzemesinin, yapısı bakımından oyun dünyasında denk düştüğü nesne olarak oyun hamurunu gösterebiliriz. Heykeltıraş, form oluşturma kabiliyetini oyun hamuru ile eğlenerek geliştiren çocuk gibi, artık yetkinleştiği bu kabiliyet üzerinden, sanat alanında görsel olarak kavramsal ya da dışavurumsal aktarımlar yapar. Bu noktada, toprağın şekillendirildiği kültürden gelen insanın bugünkü yansıması olarak, heykel dalında sanatçının maddeyi şekillendirme kültürünü devam ettirdiği sonucu çıkartılabilir. Hatta öyle ki bugün, küçük çocuklara oyun hamurundan heykeller yapmaları için atölyeler kurulmaktadır. Bu etkinlik yalnızca oyun olarak görülmemekle beraber sanat çatısı altında gerçekleştirilmektedir. Belki de artık günümüzde, oyunun ve sanatın unsurlarındaki kesişimler, kendiliğinden oluşmuş bir

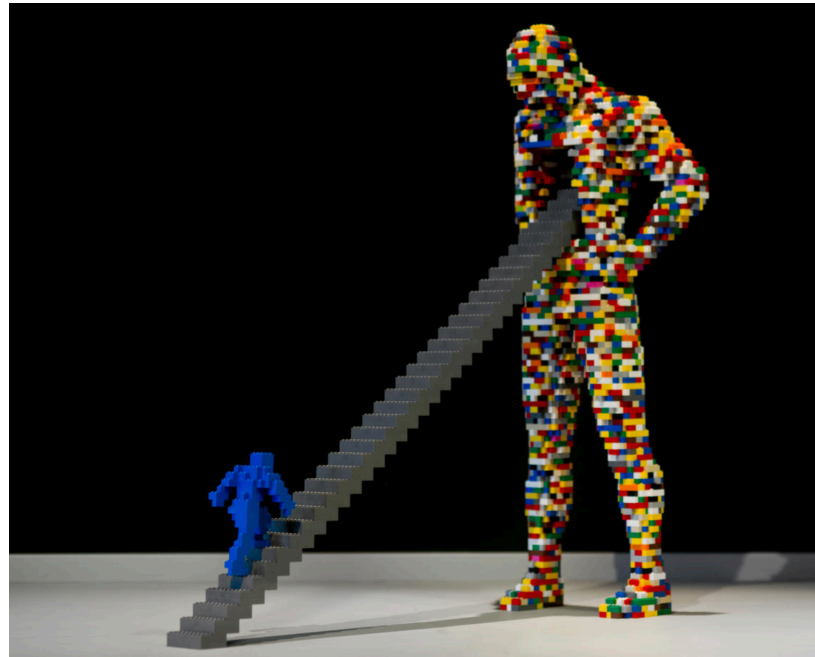
bilinç olarak insan algısında yer edinmektedir ve oyun ile sanat birlikteliği eyleme kendiliğinden yansımaktadır.

Heykel üretiminde oyunun dahil edilmesine oyuncak üzerinden verilebilecek diğer bir örnek olarak Lego oyuncakları göze çarpmaktadır.



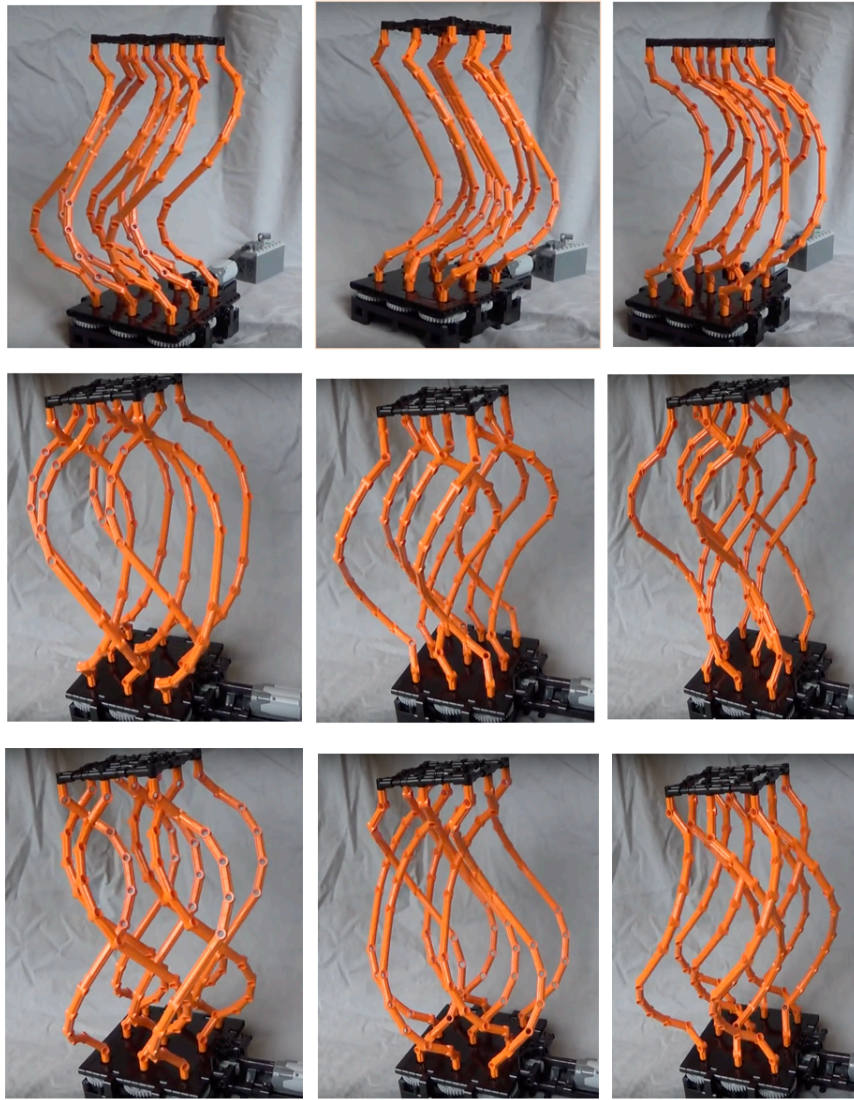
Resim 3.2.1. Lego Oyuncak Seti

Çeşitli geometrik formlara sahip birimlerden oluşan Lego oyuncak seti, çocuğun hayal gücüne katkı sağlayan önemli oyuncaklardan bir tanesidir. Heykeltıraşın form arayışı esnasında malzeme ile kurduğu ilişki bakımından, yaşadığı deneme ve tekrarlama özgürlüğünü, Lego oyuncakları da oynayana benzer bir şekilde sağlamaktadır.



Resim 3.2.2. Nathan Sawaya, Stairway, Chapin Art Museum, Birleşik Krallık, 2016

Elbette her türlü malzemeden heykel üretilebilir fakat burada dikkat çekici nokta, çocuk oyuncağının heykel üretiminde kullanılmasından çok, lego oyuncağının oynanma biçiminde yer alan tavrın heykel üretimindeki tavıra benzerliğidir. Heykel üretim sürecinde yer alan, ekleyerek form oluşturma yöntemine benzer bir tekniği olan Lego oyuncağı, Resim 3.2.2.'de gördüğümüz gibi heykel sanatında kendisine yer edinmiştir. Diğer yandan, endüstri alanında elektronik aletlerin gelişimi birçok oyuncak gibi Lego oyuncaklarına da yansımıştır ve hatta, bugün, set halinde hazırlanmış Lego Teknikleri Kinetik Serisi ile heykeller oluşturulmaktadır.



Resim 3.2.3. Lego Oyuncak Seti, Kinetik Serisi

4. OYUN BAĞLAMINDA KİNETİK HEYKEL SANATI

4.1. Kinetik Heykel Sanatı



Resim 4.1. Umberto Boccioni, **Boşlukta İlerleyen Tekil Süreklilik Biçimleri**,
Bronz, 1913, Tate Modern, Londra

“Umberto Boccioni’nin 1912-14 yılları arasında gerçekleştirdiği heykeller, nesnelere ve figürleri belli bir dinamizm içinde yansıtmayı amaçlamış, Fütürizmin hıza ve harekete yönelik ilgisini adeta görünür kılmıştır. Sanatçının soyutlamanın derecelerini giderek artırdığı dört heykellik bir dizinin son aşaması olan ‘Boşlukta İlerleyen Tekil Süreklilik Biçimleri’, hareket yanılması yaratmak adına figürle mekanın kaynaştığı bir bütünlük içinde kurgulanmış, ‘gelecek’ duygusunun sanatsal olarak nasıl tahayyül edildiğine ilişkin önemli bir ipucu oluşturmuştur.”⁵⁷

⁵⁷ Ahu ANTMEN, 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, 64

Sanayi Devrimi'nin etkin duruma getirdiği algılayış biçimlerinden yeni sanat akımları doğmuştur. Sanayileşmenin gündelik yaşamın içerisine dahil olması, sanat alanına etkisi bakımından bilimin ve teknolojinin yüceltiildiği, tamamen yenilikçi ve uzgörüye dayalı anlayışla, bir takım yaklaşımları ortaya çıkmıştır. Bu dönemde, sanatın geleneksel yapısının ve işlevinin yönü değiştirilmiştir, ve buna bağlı olarak bilim-teknoloji birlikteliğine dayanan anlayış ile sanatın daha çok toplumun zemininde yer alması fikri belirginleşmiştir.

İtalya'da ortaya çıkan fütürizmin, geçmişin estetik anlayışını ve geleneksel bakış açısını reddetmesi ve geleceğin 'modernlik' üzerine kurulu olması gerektiğini savunması, aynı şekilde, 1914'te Rusya'da ortaya çıkan konstrüktivizmin geçmişten gelen geleneksel yaklaşımları tamamen reddetmesi ile birlikte sanatçı, endüstriyel malzeme kullanımına yönelmiştir, hızı ve makineleşmeyi toplumsal hayatın zeminine koymayı hedeflemiştir. Yani bir sanat eseri oluşturulurken, yöntem bakımından, malzemeye form vermek yerine, direkt olarak malzemenin kendisinin kullanılması fikri hakim olmuştur. Boccioni, Fütürist Manifesto'da belirttiği düşünce ile, sanat eserinde, zamanın devingenliğinin vurgulanmasına yönelik algıyı belirginleştirmiştir:

“Her şey hareket eder, her şey bir kovalamaca halinde hızla döner. Önümüzdeki figürler bir görünüp bir yok olurlar. Retina üzerinde görüntülerin etkisi, titreşimler halinde algılanır. koşan bir atın dört ayağı değil, yirmi ayağı var gibi görünür ve o görüntü birden üçgenimsi bir biçim kazanır.”⁵⁸

İlk kez sanatta 'kinetik' kavramı, sanatçının bilim ve teknoloji temelinde üretim yapması gerektiğine inanılan konstrüktivizm akımında ortaya atılmıştır. Bu döneme ait kimi yaklaşımlarda, Einstein'ın görelilik teorisinin etkisi ile, zaman ve mekan adına yeni bir algılayışın hakim olduğu belirtilmektedir. 'Zaman' dördüncü boyut olarak ele alınarak, form üzerinde zamanın değişimini ve dönüşümünü göstermek amaçlanmıştır. Buna göre, heykel alanında, örneğin Rönesans'taki gibi kütlenin kapladığı alan algısının yerine, boşluğun da enerjisinin ve kütlesinin olduğu ve böylece heykelin, kendisinin dışında kalan boşluk ile beraber değerlendirildiği bir düşünce biçimi oluşmuştur.

⁵⁸ Ahu ANTMEN (Umberto BOCCIONI'den aktaran), **20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**, 67

Naum GABO ve Anton PEVSNER'in yayınladığı 'Gerçekçi Manifesto'da, zamanın devingenliğine ve mekan algısının dönüşümüne dikkat çekilerek, yalnızca yaşamın ve yasalarının gerçek olduğu vurgulanmaktadır, ve sanatın temellerinin yaşamın gerçek yasalarına uygun oluşturulması gerektiği belirtilmektedir.

“Heykelde heykelsi bir ögenin kütesini kabul etmiyoruz. Her mühendis, somut bir cismin statik gücünün ve maddi gücünün kütenin niceliğine bağlı olmadığını bilir... örneğin bir ray, bir giriş gibi. Ama siz bütün eğilimlerin ve meyillerin heykeltraşları, hacmi küteden kurtarmayacağını sanarak bin yıllık önyargıları tekrar etmekteyiz. Burada(sergide) biz dört düzlem olarak, onlarla dört ton kütleymiş gibi bir hacim inşa ediyoruz. Böylece biz heykelde çizgiyi bir yön olarak görüyor ve derinliği yegane mekansal biçim olarak ele alıyoruz. Statik ritimleri plastik ve resimsel sanatların yegane öğeleri olarak kabul eden bin yıllık sanatsal yanılgıyı kabul etmiyoruz. Biz sanatımızda yeni bir öge olarak kinetik ritmi, gerçek zamanın algılanmasındaki en temel öge olarak ele alıyoruz.”⁵⁹

Kısaca değinmek gerekirse, kinetik heykel oluşturulurken, görünen nesnenin gerçekte öyle olmamasına rağmen, gerçek zannedilmesine neden olan optik yanılsamalar oluşturmak; hava, su vb. gibi doğal faktörleri kullanarak hareket yaratmak; görünenin hareketini, izleyicinin katılımını sağlayarak oluşturmak; ışık ve ses kullanarak hareket oluşturmak ve makine sayesinde bir enerji türünü başka bir enerjiye dönüştürerek hareket elde etmek gibi yöntemler kullanılmaktadır.

4.1.1. Kinetik Heykelde İzleyicinin Heykele Dahil Edilmesi

Hareket eden heykellerin, durağan heykellere nazaran görünür olan bir farkı, izleyiciye hızlı ve çoklu bir değişkenlik sunmasıdır. Daha açık belirtmek gerekirse, durağan bir heykeli inceleyen izleyici, her bir açısını görebilmek adına, heykelin etrafında dönmektedir. Fakat örneğin, kütle olarak durağan olsa bile, optik yanılsama ile gerçekleştirilen bir heykel, izleyicinin kendisinin etrafında dönmeye başlamasını

⁵⁹ Ahu ANTMEN, (Gerçekçi Manifesto'dan alıntı) 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, 116

beklemeden, küçük hareketlere karşılık olarak, görsel anlamda insanın zihnine çeşitli imajlar sunar ve böylece izleyici, formlar arasındaki bağlantıları kurabilmek için uğraş verir. Bu durumda, izleyici, oyun alanındaki kişinin belirsiz bir yapı karşısında gösterdiği davranışı sergiler. Merak, heyecan gibi duyguların etrafında, tahrik olmuş zihninde oluşan imgeler ile kendi hayal dünyasında yoğunlaşarak, zaman-mekan bakımından gündelik hayat akışından bir süreliğine ayrılır. Elbette, durağan heykel de, izleyiciyi bir süreliğine farklı zaman ve mekan algısına süreklemektedir ve hatta bu durum, izleyicinin, heykelin yalnızca tek bir açısına odaklanmasıyla dahi gerçekleşebilir. Fakat, kinetik heykelde, oyun bağlamında vurgulanmak istenilen nokta, hareket dahilinde, zaman ve mekan bakımından dinamik bir yapının oluşmasıdır. Böylelikle, tıpkı oyunda gerçekleşen yapı gibi, heykel de izleyicinin ilgisini kendisine çekmektedir, zihinsel ve fiziksel anlamda kişiyi, hem hareketlendirmektedir hem de kişide oyun güdüsünü tetiklemektedir. Doğal unsurların kullanılması ile formun hareketlendirildiği heykeller ya da elektrik, ışık veya ses ile oluşturulan heykeller de aynı etkiyi yaratmaktadır. Bu durum, tam anlamıyla, hareketli heykel ile izleyicinin arasındaki oyuna dair bir ilişkiye işaret etmese bile; hareketli heykelin, izleyiciyi, bizatihi yapısından gelen görsel çeşitliliği ve bilinmezlikleri ile oynamaya davet eder bir niteliği olduğunu söyleyebiliriz. Bu durumda, sanatçının heykel üretim sürecinde gösterdiği oyuna dair davranışlarından rahatlıkla bahsebilirken, ortaya çıkarttığı kinetik heykelin başka bir ereğinin olup olmadığı sorgusu ortaya çıkmaktadır.

Öncelikle varılan genel bir yargı olarak belirtmeliyiz ki, kinetik heykelleri incelediğimizde, karşımıza çıkan ve hemen hepsinde görünür olan ortak unsur, izleyicinin konumunun ve hareketinin önceden hesaplanmasıdır. Özellikle bu hesaplayış, kinetik heykel interaktif olduğunda açıkça görülmektedir. Bu bakımdan açıklamak gerekirse, heykeltıraşın, heykelin hareketini izleyicinin varlığına dayalı oluşturmasının iki türlü yöntemi bulunmaktadır. Bir tanesi izleyicinin kendi kuvvetiyle heykeli hareket ettirmesi ('kuvvet' ile kastedilen şey, kişinin kütleli ağırlığı veya varlığı, sesi, yarattığı hava akımı ya da titreşim gibi öğelerdir), diğeri ise elektronik ve dijital teknolojilerin kullanımı ile izleyicinin heykele etki etmesini sağlamaktır. Her iki yöntemin de ortak noktası, mekan ve işlev bağlamında ortaya çıkmaktadır. Yani,

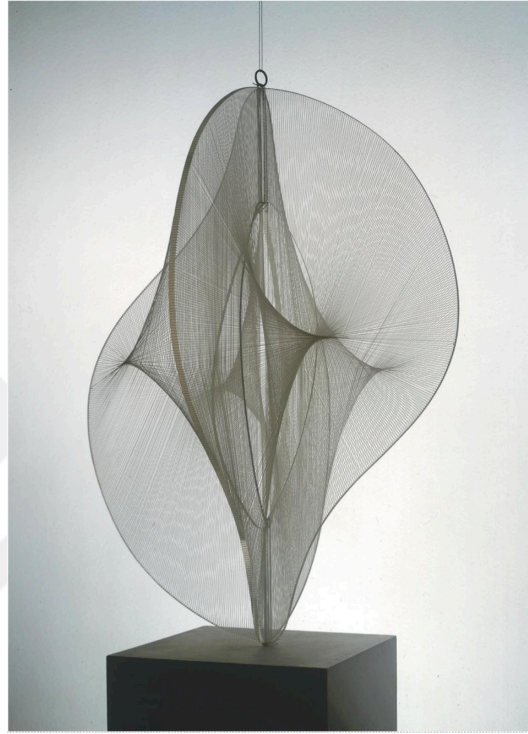
heykelin sunum alanı ile oyun alanının ve heykelin kendisi ile oyun nesnesinin arasında benzerlik bulunmaktadır. İkisi de belirli bir mekanda, kendisine ait bir zaman yaratarak gerçekleşmekte ve ikisi de gönüllü ve dinamik bir eylemi, bilinmeyen sürecini kapsamaktadır. İlk çıkarım olarak, sanatçının, heykel uygulama sürecinde yaşadığı oyuna dair eylemi, ortaya çıkarttığı heykel üzerinden izleyiciye de deneyimletme isteği duyduğundan bahsedebiliriz. Bu duruma sebep olan etkenleri ise örnekler üzerinden açıklayabiliriz. Endüstriyel malzemeden üretilen heykeller ile özellikle Rönesans'ta karşımıza çıkan ağır görünümlü ve ölçek olarak büyük boyutlu, mermerden ya da bronzdan yapılmış heykeller arasındaki bir ayrımdan bahsedecek olursak; endüstriyel malzemelerin herkes tarafından ulaşılabilirliği, izleyicinin heykelle olan etkileşimini mesafe bakımından etkilemiştir, örneğin dokunma isteği gibi. Bu isteği yalnızca, heykelin, ulaşılabilirliği kolay malzemeden yapılışına dayandıramayız. Burada sanatçının, 'sanat, sanat içindir' fikrinden uzaklaştığı da görülmektedir. Kısaca şöyle özetleyebiliriz: Öncelikle belirtmeliyiz ki sanatçı, ortaya koyduğu sanat eserleri ile yalnızca sanatsal görüşlerini ifade etmez, aynı zamanda, sosyal hayatın da bir parçası olarak, toplumsal olaylara farklı bakış açısı geliştirir ve bunu sanat eserleri ile görünür kılarak, sınıf ayırt etmeksizin toplumla iletişime geçer. Yani, sanat eserine yansıttığı şeyler toplumsal yapıdan kopuk değildir. Bu bağlamda, izleyicinin heykele dahil edilmesinin diğer bir nedeni, sanatçının, burjuvazi zeminine kayan sanat anlayışına karşı duruşu olarak da belirtilebilir. Bu duruşa sebep olan ise, 'oyun'un kültür yaratıcı özelliğinin toplum içerisinde dar bir çerçevede ele alınması ve kısıtlı bir alanda tanımlanması şeklinde açıklanabilir.

“Dönemlere göre değişiklikler olsa da, yaşamın kuralları oyunsal biçimler üzerinde temellenmiştir. Fakat oyunun biçimi belli ölçüde varlığını korurken, uygarlığın ilerleyen aşamalarında toplumsal yapının ve faaliyetin içindeki, kültür yaratıcı işlevini yitirmeye başlamıştır: Kültür malzemesinin daha karmaşık, dağınık ve geniş hale gelmesi ve toplumsal, bireysel ve kolektif hayat ile üretim tekniğinin daha incelmış bir örgütlenmeyi bilir hale gelmesiyle birlikte, bir uygarlığın temeli, oyunla muhtemelen bütün temasını kaybetmiş olan kavram, kavrayış, doktrin, ölçü, yapaylık ve örflerin istilasına uğrar. Kültür giderek daha ciddi hale gelir ve oyuna artık yalnızca ikincil bir yer verir.”⁶⁰

⁶⁰ Burak ÜZÜMKESİCİ, *Oyunun Tanımı ve Toplum Yaşantısındaki Yeri*

4.2. Kinetik Heykel Üreten Sanatçılar ve Eserleri

4.2.1. NAUM GABO (1890-1977, Bryansk, Rusya):



Resim 4.2.1. Naum GABO, **Linear Construction No. 2**, 1970, Londra

Kinetik Sanat'ın kurucularından Naum GABO, genel olarak heykellerinde çizgisel formlar yaratarak, hem formun kendisinin içerisinde oluşan transparan etkinin yarattığı görsel değişimle zamana vurgu yapar, hem de oluşturduğu formun dışında kalan boşluğun da kütlesinin varlığını ifade eder. Gabo'nun heykellerinde, oluşturduğu formun durağanlığına rağmen, direkt olarak izleyicinin göz yanılmasına yönelik etki gözlemlenir. İzleyici, form üzerindeki yanılmaya tek bir açıdan kapılsa dahi, heykel izleyiciyi hareket etmeye de yöneltmektedir. Böylelikle, izleyici, heykelin kendisine sunduğu form çeşitliliklerini takip ederek, hem heykele dahil olur hem de heykelin kendisine sunduğu özgün bir alan ve zaman içerisinde, merak duygusuyla bilinmeyene ulaşma etkinliğinin içerisinde yer alarak, ve bunu tekrarlayarak, oyuna dair bir davranışta bulunur ve heykelin tamamlayıcısı niteliği taşır.

4.2.2. ALEXANDER CALDER (1898-1976, Pensilvanya, ABD):



Resim 4.2.2. Alexander CALDER, **Antennae with Red and Blue Dots**, 1953, Londra

Sanatçı kimliğinin öncesinde, mühendislik eğitimi alan ve iple çekilerek ya da itirilerek hareket eden çocuk oyuncakları tasarlayan Calder'in ürettiği kinetik heykeller, genel olarak hava akımının ya da dokunmanın etkisiyle dengede kalabilen tasarımlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Calder'in durağan olan tel heykellerinde de gözlemlediğimiz şey, boşluğun kütesini çizgilerle sınırlandırdığıdır. Bu fikrinin devamı olarak, yine boşlukta çizgiler oluşturarak, hem tasarımının formuna hem de boşluğa yönelik çift algı yarattığı mobil heykelleri ile karşılaşmaktayız. Bunu, boşlukta kütleler oluşturmak yerine, iki boyutlu malzemeyle planlar oluşturarak gerçekleştirmektedir. Calder'in mobil heykellerinde, doğal formları anımsatan renkli ve yumuşak hatlı geometrik şekillerin oluşturduğu bütünlüğün hareketi vardır. Bu heykellerin her bir parçasının ayrı ayrı ve rahatça salınarak hareket etmesi, renk ve form ile birleşerek heykellere şiirsel bir anlatım kazandırmaktadır. Diğer yandan, hareket ve denge unsurları bakımından, oyuncak üretimindeki yaklaşımını incelediğimizde, Calder'in, insanın oynama isteğiyle örtüşen ve oyunun sanata etkisini yansıtan heykeller ürettiğinden bahsetmek mümkündür. Tasarladığı oyun ve

oyuncaklar içerisinde, oyun-sanat birlikteliğine işaret eden belirgin bir yaratımı, tasarladığı sirkte. Sirk ile kendi oyununu yaratmıştır ve oyunun içerisinde hem oyuncu rolünü deneyimlemiş hem de sirkte yer alan oyuncaklar ile denge ve hareket ilişkisini ön plana çıkartmıştır. Diğer yandan belirtmek gerekir ki, oyuncakların, eğlencenin yanında öğretici niteliği de bulunmaktadır, bu bağlamda Calder'in oyuncaklarında, işlevin zenginliği ve formların sadeliği göze çarpar. Burada, Calder'in kinetik heykellerinde gözlemlediğimiz sadelik ve denge unsuru, oyun ve oyuncak üretirkenki deneyiminin yansıması olarak ve aynı zamanda heykellerinde de izleyiyle bu anlamda bütünleşmek istediği şeklinde yorumlanabilir.

4.2.3. VICTOR VASARELY (1906-1997, Pecs, Macaristan):



Resim 4.2.3. Victor VASARELY, **Sign Sculpture**, 1977, Macaristan

Op Art'ın kurucu olarak bilinen Victor VASARELY, renk kullanarak, geometrik formlar üzerinden görsel yanılsamalar yaratmaktadır. İzleyicinin konumunun büyük önem taşıdığı Optik Sanat'tın odaklandığı en önemli nokta, renk ile çizginin kullanımını bilimsel yöntemlere dayandırmasıdır. Bu bağlamda, optik sanat üreten sanatçılar, doğaçlama ya da anlatımcı bir tavırdan öte, önceden hesapladıkları bir tasarım üzerinde yoğunlaşırlar. Vasarely'nin çoğunlukla resim alanında sunduğu, optik yaklaşımlarının bir heykel örneği olan Sign Sculpture, ışığın görünür kıldığı formun renk öğesinin optik kurgusu sayesinde, gerçekte düz bir yüzeyde oluşturulmuş bu formu, üç boyutluymuş gibi yansıtarak, izleyicide görsel yanılsama yaratır.

Diğer yandan, heykel, farklı düzlemlerde yer alan çizgi ve rengin ortaya çıkarttığı biçimleri takip eden izleyiciyi, çeşitli yüzey algılarına maruz bırakarak, görselin bütününe algılamaya iter. Vasarely'nin, Sign Sculpture'ı bilinçli olarak, izleyiciyi hareket ettirmeye yönelik oluşturduğunu söyleyebiliriz. Heykeli ile Vasarely, zaman ve mekan bakımından dış dünyadan ayrılan bir alan yaratarak, izleyiciye form üzerinde değişen görsel algıları keşfetmesi için imkan sağlamaktadır. Bu bağlamda, resimde gördüğümüz heykelin, kendiliğinden oyun kurucu bir etkiye sahip olduğunu belirtmek gerekir. Bu fikir, heykelin, oyuncak niteliğinde olduğunu değil; heykelin, kişinin oyun güdüsünü tetikleyen nitelikte olduğunu vurgulamayı amaçlamaktadır. Heykeli, işlev ve biçim bakımından, oyunun ve sanatın ortak unsurları olan, 'gönüllü eylem olması, kendi alan ve zamanını yaratması ya da kişide merak duygusu yaratarak bilinmeyene ulaşma isteği uyandırması' gibi unsurları barındıran bir oyun nesnesi şeklinde değerlendirebiliriz.

4.2.4. NICOLAS SCHÖFFER (1912-1992, Kalocsa, Macaristan):

Nicolas SCHÖFFER, dokunma, hava akımı, özellikle elektronik sistemler gibi etkenlerle heykellere hareket kazandırmaktadır. Schöffer, döneminin sunduğu teknolojiyi kullanarak ve bilimsel gelişmeleri takip ederek, edindiği bilgileri sanata yansıtmayı hedeflemiş bir sanatçıdır.



Resim 4.2.4. Nicolas SCHÖFFER, **Chronos 10**, Metal ve Ayna, 1971

Schöffer'in, parlak metallere oluşan strüktürel formun üzerine, yuvarlak biçimli aynalar yerleştirerek tamamladığı Chronos 10 heykeli, yapıldığı malzemenin yansıtıcı özelliği sayesinde, ışık etkeniyle yeni formlar oluşturması üzerine tasarlanmıştır. Heykel, tabanında yer alan elektrik düzeneğin yardımıyla hareket etmektedir. Schöffer'in, heykellerine yalnızca kütle ve hareket ilişkisini değil, farklı alanların tekniklerini de uyguladığını görmekteyiz. Chronos 10'nun üzerine tutulan renkli ışıklar sayesinde yüzeylerde oluşan yansımaların, heykelin kendisi ve gölgesiyle birleşiminde, çeşitli ve üst üste binmiş boyutlu görüntüler ortaya çıkmaktadır. Açık alanda sergilendiğinde de uzay-zaman birlikteliğinin devingenliğini temsil etmektedir. Genel olarak söylemek gerekirse, Schöffer, mekanik veya elektronik yöntemler kullanarak hareket kazandırdığı formlara, ses, ışık, renk gibi etkenlerle,

mühendis ve sanatçı beraberliğinde ortaya çıkabilecek eserler üretmeyi benimsemiştir. Chronos 10 üzerinden açıklamak gerekirse, Shöffer, her an değişen görüntüler oluşturmaya olanaklı bir heykel tasarlayarak, aynı zamanda, oyun alanı yaratmıştır diyebiliriz. İzleyicinin gönüllü katılımını, eğlenmesini, heyecanlanmasını, meraklanmasını sağlayan dinamik yapıdaki heykelin, izleyicinin davranışında yarattığı etki ve zaman-mekan bakımından oyun ile benzerliği vardır. Modern sanatta, sanat eserinin, geleneksel yapısının terk edilip, işlevine yönelik düşüncelerin hakim olması, bu heykelden çıkartılan oyuna dair yorumları desteklemektedir. Diğer yandan, Schöffler'in, heykelini dans sanatı ile birleştirmesi de, açık bir şekilde, oyun yaklaşımını ortaya koymaktadır.

4.2.5. İLHAN KOMAN (1921-1986, Edirne, Türkiye):



Resim 4.2.5. İlhan KOMAN, Akdeniz Heykeli, Metal, 1980, İstanbul

Sevgi ve kucaklaşmayı anlatan Akdeniz heykeli, durağan olmasına rağmen izleyicinin hareketine karşılık olarak, görsel yanılsama yaratmaktadır. Türk Modern ve Çağdaş sanatının önemli figürlerinden olan İlhan KOMAN'ın eserlerinde, geleneksel yaklaşımların dışında kalan, hareketi vurgulayan soyut formlarla karşılaşmaktayız. Bu formlarda karşımıza çıkan karakteristik bir özellik, çoğu zaman, hemen hemen aynı birimlerin, bir mühendis zanaatçılığıyla bir araya getirilerek

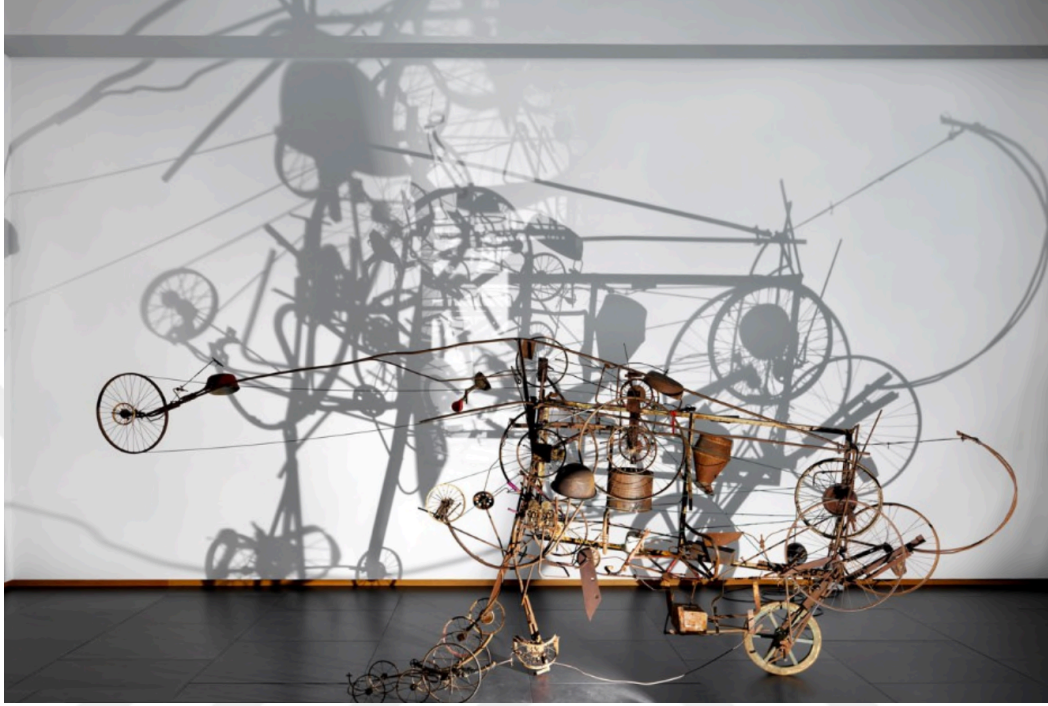
tekrarlanmasıyla yaratılan devinimdir. Yani, Koman'ın eserlerinde, fizik alanında önceden üzerinde çalışılmış matematiksel hesaplar ile sanatsal alanda önceden belirlenmiş estetik anlayışın birlikteliği göze çarpmaktadır.



Resim 4.2.6. İlhan KOMAN, **Derviş**, Ahşap, 1970, İstanbul

Koman'ın Derviş isimli kinetik heykelinin hareketinin devamlılığı, heykelin hareketine göre yön değiştiren bir alt mekanizma ile sağlanmaktadır. Bu eser, aynı zamanda, izleyicinin katılımıyla düz zemin üzerinde itirilerek de hareket ettirilmektedir. İnteraktif özelliği ile, izleyicinin itme kuvvetine göre farklı dinamikler oluşturan heykel, tam anlamıyla, fizik ve matematik kurallarınca hesaplanmış ve tasarlanmış bir formu göstermektedir. Aynı zamanda, izleyicinin etken olmasıyla hareket eden özelliği ile Derviş heykeli, toplu oynama etkinliğine olanak sağlan tasarım olarak, (sanat eseri olmasının dışında) oyun nesnesi özelliği taşımaktadır.

4.2.6. JEAN TINGUELY (1925-1991, Fribourg, İsviçre):



Resim 4.2.7. Jean TINGUELY, **Gismo**, Metal, 1960, Hollanda

“DADA devrimci proletaryanın taraftarıdır/ Artık özgür bırakın kafalarınızı/ Çağımızın gerekleri için bağımsız kılın onu/ Yıkılsın sanat/ Yıkılsın burjuva entellektüelliği/ Sanat öldü/ Yaşasın Tatlin’in makine sanatı/ DADA burjuva fikirler evreninin gönüllü yıkımıdır”

DADA sloganları, Berlin, 1919⁶¹

Endüstrileşmeden bağımsız olmayan ve yıkıcılığın en yüksek seviyede yaşandığı Birinci Dünya Savaşı’nı, benimsenen burjuvazi ideolojisine bağlayan Dadacılar; toplumsal değerlerin, insanın erdemlerinin yokoluşunu ifade etme yolu olarak seçtikleri sanat alanında, fütüristler ya da konstrüktivistler gibi sanatın yönünü değiştirmeye değil, tam anlamıyla, mevcut olan sanatı yok etmeye yönelmiştir.

⁶¹ Ahu ANTMEN, **A.g.k.**, 121

Dada fikrinin taşıyıcılarından Jean TINGUELY'in, endüstriyel malzemeleri, atık metalleri, karmaşık bir biçimde bir araya getirerek kurguladığı, ilk bakışta anlaşılması zor olan, bir bisikleti anımsatan heykeli Gismo'nun kelime anlamı (işlevi olmayan nesne anlamına gelmektedir); yeni sanat anlayışı bakımından, işlevciliği reddeden, dönüşüme açık, kural bozucu, yıkıcı, yadsıyıcı ve rastlantısal anlayışı benimseyen dada fikrini temsilen manidardır.



Resim 4.2.8. Jean TINGUELY, **Gismo**, Metal, 1960, Hollanda

Tinguely'in Gismo heykelinde (ya da makinasında) hareket, elektrik enerjisi etkiyle gerçekleşmektedir. Tinguely, oyun ve deneysel yaklaşımları ile tanınmış bir heykeltıraştır. Resim 4.2.8.'de gördüğümüz heykel, makinanın çizim yapması için tasarlanmıştır. Tinguely, otomatik çizim yapan makinalarıyla, çağdaş sanat anlayışlarına tepki gösterirken, aynı zamanda, teknolojik gelişmelere ve insanların makinaya olan bağımlılıklarına da eleştiri getirmektedir. Yıkıma olan hayranlığını, sonuna kadar görünür kılan Tinguely'in, diğer yandan, yapmak-bozmak-yıkma gibi kavramlar etrafında deneyselciliğinin temeline oyuna olan inancını koyabiliriz. Hatta, Tinguely'in, direkt olarak insanları oynamaya yönlendiren ya da oyun kurgusuna davet eden, renkli, geleneksel etkilerden tamamen uzak, eğlence ve özgürlük gibi kavramları izleyiciye sunan heykelleriyle de karşılaşmaktayız.

4.2.8. THEO JANSEN (1948, Lahey, Hollanda):



Resim 4.2.10. Theo JANSEN, Animaris Umerus, 2009, Hollanda

Theo JANSEN'in sahil hayvanları olarak adlandırdığı hareketli heykeller, üretim yönetimi olarak, tam anlamıyla, bilim ve teknoloji bağlamında mühendislik uygulamasını gerektirmektedir. Elektrik tüplerini eklemeyerek oluşturduğu strüktürel formlar, hava akımı sayesinde hareket etmektedir. Animaris serisi ile yeni yaşam formları oluşturduğunu söyleyen Jansen, heykellerinin (yani, sahil hayvanlarının), çevre koşullarına göre kendi kendilerini koruyabilmelerini amaçlamaktadır.

Heykellerdeki devinim, pet şişelere depolanmış hava ile sağlanmaktadır. Heykellerin, denize doğru yönelmemeleri için ise Jansen, adeta mekanik bir beyin oluşturmuştur ve bu beyin, tamamen su ve havanın yasalarına göre icat edilmiştir. Yani, heykeller, denize yaklaştığında ilerlememesi gerektiğini bilmektedirler. Kuvvetli bir rüzgara karşı ise heykel, kendisini sabitleyebilmek için kuma çivi çakmaktadır.



Resim 4.2.9. Theo JANSEN, **Animaris Rhinoceros**, 2004, Hollanda

Tam olarak 3.2 ton ağırlığında olan Animaris Rhinoceros, kendi kensine rüzgar sayesinde hareket edebilmektedir. Hem geleceğe dönük hisler yaratan hem de insan aklının bir görseli olarak bahsedebileceğimiz, tamamen doğal yollarla hareket eden ve basit mekanizmalarla oluşturulmuş bu heykeller; bir izlenim olarak, Leonardo da Vincinin mekanik çalışmalarının günümüzde hala etki yaratması gibi, bilim ve sanata bağlılığını gösteren Jansen tarafından geleceğe bırakılmış bir etkiyi yansıtmaktadır.

Hem boyut olarak hem de biçim olarak oldukça etkileyici olan bu heykellerden yapılabilecek diğer bir çıkarım, Jansen'in fiziksel ve zihinsel anlamda el kabiliyetini kullanmayı tercih etmesidir. Jansen, röportajlarında, heykellerine duyduğu yakınlığı, onlara karşı duyduğu sevgiyi açıkça göstermektedir. Kompleks yapılara sahip bu heykelleri oluşturmak için öncelikle gönüllük gerekmektedir. Jansen'in bu heykelleri yaparken, onlarla vakit geçirmekten hoşlanması, keşfetmeye dayalı duyduğu heyecan ve hazla onları daha çok geliştirmeye yönelmesi, kısacası heykellerine ciddiyetle yaklaşması, yaşadığı itki bakımından, tam anlamıyla, oyun güdüsüne bağlanabilir.

4.2.9.DANIEL ROZIN (1961, Kudüs, İsrail):



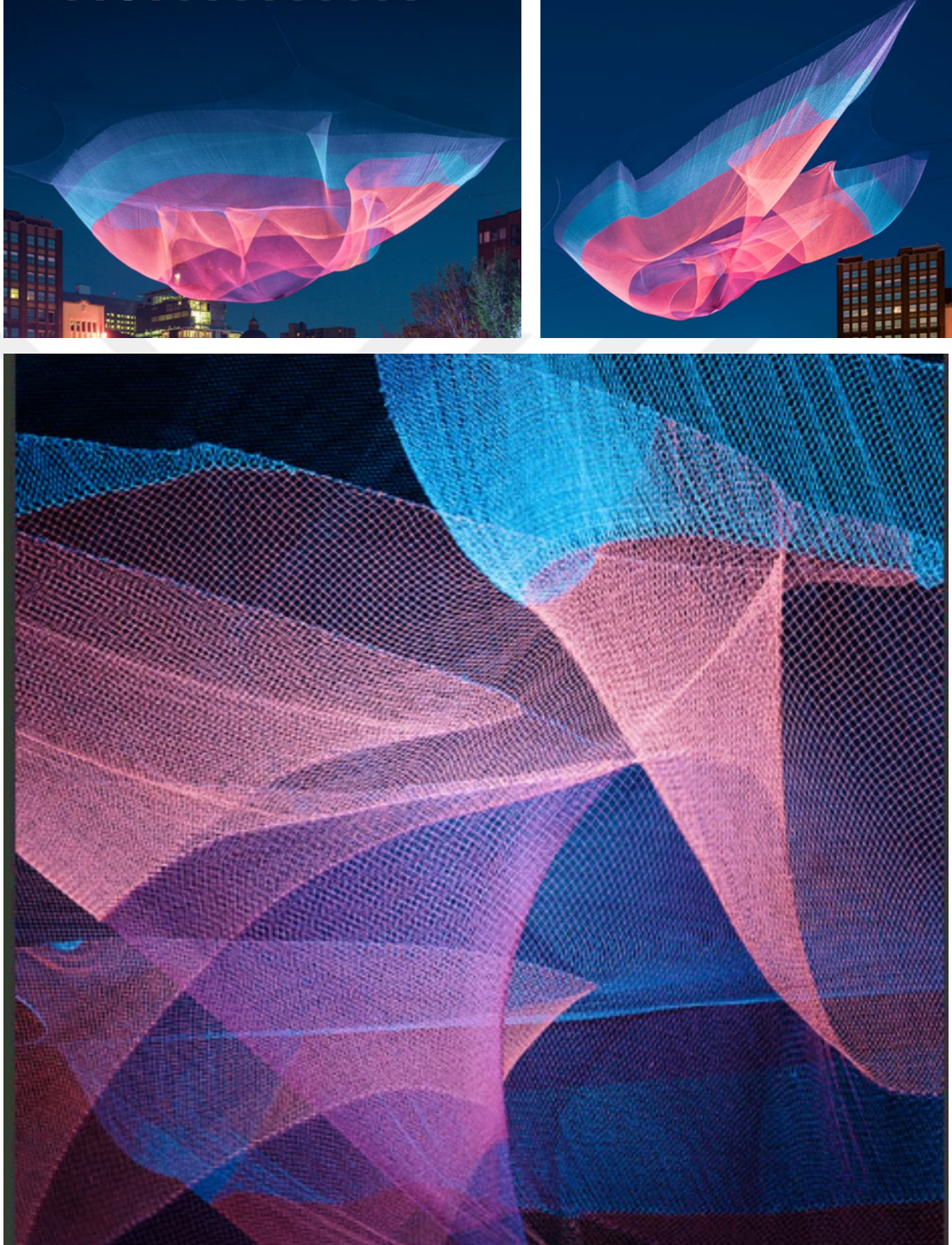
Resim 4.2.10. Daniel Rozin, **Wooden Mirror**,
2014, New York, ABD



Resim 4.2.11. Daniel Rozin, **PomPom Mirror**,
2015, New York, ABD

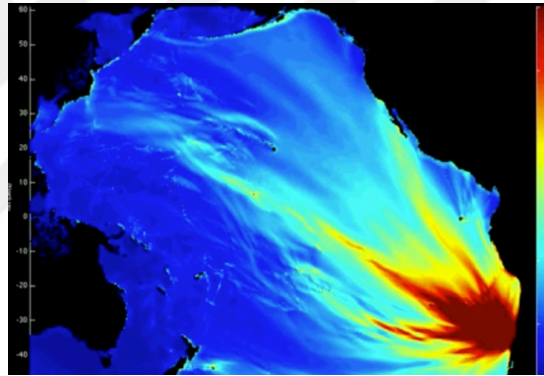
Döneminin teknolojik gelişmelerini, takip eden ve heykel uygulama yöntemine dahil eden Daniel ROZIN, heykellerini çeşitli malzemelerden oluşturmaktadır. Resimlerden de inceleyebildiğimiz ayna serilerinin hareketi, izleyicinin etkileşimi ile gerçekleşmektedir ve izleyicinin konumu önceden hesaplanmıştır. Rozin'in aynalarını oluşturan her bir birim aynı ölçeklidir ve her biri, arkasında yer alan motorlar ile bağımsız bir şekilde farklı yönlere dönebilmektedir. Birimlerin arkasına gizlenmiş bir kamerayla izleyicinin görüntüsü dijital ortama aktarılarak, önceden yazılmış kod sistemi sayesinde, izleyicinin hareketine ya da görüntüsüne göre heykelde hareket gerçekleşmektedir. Rozin'in interaktif heykellerinde, mutlaka izleyicinin katılımı gerekmektedir ve görüntüler, kişilerin hareket ve biçimlerine göre şekillendiğinden, her zaman farklı ve çeşitli görüntüler ortaya çıkmaktadır. Ayna serileri, direkt olarak izleyiciyi, gönüllü bir şekilde hareket etmeye davet eden ve izleyiciye çeşitli görüntüler oluşturmaları için olanak sağlayan yapıları sebebiyle, insanın oynama güdüsünü tetikleyen oyun nesnesi ve oyun kurucu niteliği taşır.

JANET ECHELMAN (1966, Florida, ABD):



Resim 4.2.13. Janet ECHELMAN, 1.26, 2015

Janet ECHELMAN, ilk olarak balık ağından oluşturduğu, daha sonra hava ve çevre koşullarına dayanıklı olması için polyester örgülü iplerden gerçekleştirdiği heykellerinden bahsederken, bu projenin, hayal gücünü ciddiye almakla ilgili olduğundan bahsetmektedir. Hindistan’da, sahilde, uzun süreler balıkçıları izlemesi, kendisini balık ağından heykel yapmaya yöneltmiştir. Echelman’a göre, rüzgar ve balık ağı, dolgun şekilleri, katı maddeler kullanmadan gerçekleştirmenin bir yöntemidir. Bu hareketli heykeller, boşlukta asılı bırakılarak, hava akımı sayesinde hareket etmektedir. 1.26 heykeli ismini, dünyanın eksenini kaydırarak, kendi etrafında dönme hızını 1.26 mikrosaniye kısaltan 2010 Şili depreminden almaktadır. Echelman, 1.26’yı, Ulusal Okyanus ve Atmosfer Dairesi’nden aldığı, görsel dijital verileri, yine dijital ortamda 3D modelleyerek oluşturmuştur.



Resim 4.2.14. 2010 Şili Depreminin Dijital Görseli

Anıtsal nitelikteki bu heykelin, rüzgarın etkisiyle oluşan yumuşak salınımı, çevredeki şehir mimarisinin sert yüzeyleri ile bir kontrast oluşturmaktadır. Echelman’ın, hiç yetkin olmadığı bir konuda (kendisi heykel, mimari ya da mühendislik alanında eğitim almadığını vurgulamaktadır), öğrenmeye duyduğu heyecanla başladığı bu heykel projesi, uzun bir süreçte projeye yoğunlaşmayı gerektirmiştir ve kendisinin farklı disiplinlerle bir araya gelmesini, toplu bir şekilde insanlarla çalışmasını sağlamıştır. Echelman, projesinden bahsederken; tıpkı, kuralları oluşturulmuş fakat nasıl oynanacağı bilinmeyen bir oyunun, hedeflendiği noktaya, bir ekiple, toplu bir şekilde çözümler aranarak ulaşıldığına işaret eden bir anlatımda bulunmaktadır. Oluşturduğu transparan formlar sayesinde rüzgarın biçimini gösteren heykelleri ile hedeflediği şey ise, bakıldığı halde gözden kaçan oluşumları

izleyiciye görünür kılmaktır. Ve heykellerini yerleştirdiği şehir yapısının içerisinde, insanlara eğlence katabilecek, onları bir an için şehrin ya da dış dünyanın sıkıntılarından uzaklaştırabilecek bir alan yaratmaktır. Echelman'ın kendisinden aktarmak gerekirse:

“Phoenix'deki bir arkadaşımın bir telefon geldi. Ofisindeki bir avukat, sanata hiç ilgisi olmayan hiç sanat müzesine gitmemiş birisi. Binadaki herkesi toplamış ve dışardaki heykelin altında uzanmalarını söylemiş. İş kıyafetleri içinde, çimenlerin üstüne uzanıp, rüzgarın değişen şekillerini fark edip, hiç tanımadıkları kişilerin yanında, hayal etmeyi yeniden keşfettiler.”⁶²

REUBEN MARGOLIN (1970, Kaliforniya, ABD):



Resim 4.2.15. Reuben MARGOLIN, **Connected**, 2011, Kaliforniya

⁶² Janet ECHELMAN, **Hayal Gücünü Ciddiye Almak**, Ted Platformu

Reuben MARGOLIN'in heykelleri, mekanik yollarla hareket etmektedir. Genel olarak, heykel formlarını, aynı birimleri bir araya getirerek oluşturmaktadır. Bu birimler, ahşap, kamış vb. gibi işlenmemiş ham malzelerin yanında, plastik kola şişeleri, alüminyum kutular, bisiklet reflektörü, çelik ipler vb. gibi endüstriyel malzemelerden oluşabilmektedir. Margolin'in gerçekleştirdiği heykellerin ortak noktası, dalga hareketini göstermektir.

“Daha derine bakma ihtiyacı ile dünyanın güzelliği arasındaki bu gerilim, öyle ki daha derine baktığınızda, aslında aradığınız şeyi kaçırmış oluyorsunuz, işte bu gerginlik bu yontmaları hareket ettirir. Ve benim için bu iki uç nokta arasındaki yol bir dalga şeklini alır.”⁶³

Mekanik konusunda sahip olduğu teknik bilgilerle, özgün formlar ortaya çıkartan Margolin, etkilendiği doğanın güzelliğini ve doğanın biçimsel yapısında irdelediği matematiği heykellerine aktarmaktadır. Örneğin, yağmurun bir su yüzeyine düşmesindeki hareketi gözlemleyerek, yüzeyde oluşan dalgaların matematik hesaplarını çözümlenmektedir ve yağmur damlarının bir biriminin ölçeğini büyütürük forma uygulamaktadır ve hareket yaratmaktadır. Margolin'in heykellerinde dikkat çekici olan, hem sunulan dalga hareketlerinin estetik yanısırdır hem de izleyicide rahatlatıcı ve tanıdık(içsel) bir his uyandıran hareketin, gerçek doğadan referans alınan bilgilerle meydana getirilmesidir.

Connected heykeli, iplerle birbirine bağlı birimlerden oluşan formun, başka bir veri ile birleşiminde ortaya çıkan devinimi yansıtmaktadır. Margolin, bu projesinde, dansçıların heykel ile etkileşimini sağlayarak form üzerinde dalgalanma yaratmaktadır. Heykelin durağan konumunu x , dansçının her bir hareketini y olarak ele alırsak, dansçının her hareketi, x sabitini yeniden konumlandırarak, zaman ve mekanda devinim yaratmakta ve nesne üzerinde dalga oluşturmaktadır. Margolin'in bilim ve sanat birlikteliğinde ortaya çıkartmış olduğu heykeli Connected, aynı zamanda dans gibi bir alanla birleşerek, oyun-sanat-bilim ilişkisinin etkileşimini de yansıtmaktadır.

⁶³ Reuben MARGOLIN, **Tahtada ve Zamanda Dalgalar Yontmak**, Ted Platformu

SERVER DEMİRTAŞ (1957, İstanbul, Türkiye):



Resim 4.2.16. Server DEMİRTAŞ, **Düşünen Kadın**, 2014, İstanbul

Server DEMİRTAŞ, mekanik heykellerini oluştururken, bisiklet freni, araba cam sileceği vb. gibi hazır malzemelerden faydalandığını belirtmektedir. Heykeller, oluşturulan makine sistemleri ile motorlar ve çarklar sayesinde hareket etmektedir. Düşünen Kadın heykelinin formu, bilim-kurgu tasarımı bir robotu anımsatmaktadır. Demirtaş'ın, insan bedenini ve insani duyguları, makina estetiği ile birleştirerek yansıtmayı hedeflediğini belirttiği bu heykel, aynı zamanda günümüzde heykel sanatına yönelik doğan yeni algılara ışık tutmaktadır. Demirtaş'ın, Düşünen Kadın heykelini incelediğimizde; heykelin, figüratif anlamda, geleneksel ya da modern estetik algısını yansıtmamasından çok, günümüzün ve geleceğin teknolojilerinin, insan hayatına ve insani değerlerin değişimine etki edişine yönelik bir sorgu yaratmaktadır. Her dönemde olduğu gibi, bugün de teknolojik gelişmeler, sanatın algılanış biçimi bakımından, değişim ve dönüşümlere yol açmaktadır. Ürettiği kinetik heykellerine hareket vermek için, elektronik sistemler kullanmadığını özellikle belirten Demirtaş'ın, teknik bilgiye ve el üretimine olan bağlılığını görmekteyiz. Belki de

robotsu görünen heykeli ile anlatmak istediği ve yöntem bakımından görünür kılmak istediği şey, teknolojik imkanların karakteristiğinden çok, teknolojinin insan hayatını biçimlendiren etkisine yönelik bir bakış açısı sunmaktır.

Bir yorum getirmek gerekirse, günümüzde yaşanan dijitalleşmenin, insanın gündelik hayatının çoğu alanına girmiş olması, endüstriyel anlamda tüketim etkisinin sınır ötesine geçmesi; insanın, fiziksel ve zihinsel yapısıyla bağlantılı olarak duygu dünyasına etki etmektedir. Bu duygu dünyasında, zenginlik yaratan ve devinim kazandıran etkenler olarak, gündelik yaşamın içerisinde yer alan türlü nesnelere ele alırsak, dijitalleşmenin getirisi olarak tektipleşmeye ve elektronikleşmeye başlayan bu nesnelere, insanın hayal dünyasını yansıtan, yaratıcılığını tetikleyen el yapımı nesnelere göre ruhsuzdur. Demirtaş'ın, böyle bir dünya kurgusunun içerisinde, insanın insani duygularını, ruhsuz bir makinanın içerisine ekleme isteğini bir heykel üzerinden aktarışını, aynı zamanda, sanatçının duygularını ve düşüncelerini besleyen dış dünyanın nesnelere donukluğuna ve soğukluğuna kattığı distopik bir anlatım olarak bakabiliriz.



Resim 4.2.17. Refik ANADOL, **Eriyen Hatıralar**, 2018, İstanbul

Diğer yandan, günümüzde, dijital teknolojilerin gelişimine bağlı olarak, genel anlamıyla görsel sanatlarda, özel olarak heykel sanatında, verilerin dijital ortamda işlenmesiyle gerçekleştirilen üretimlerle karşılaşmaktayız. Örnek olarak, Refik ANADOL'un Eriyen Hatıralar serisinde, dijital olarak hazırladığı görüntüler, video alanındaki teknik gelişmelerle birleşerek, izleyicide gerçekçi bir üç boyut algısı yaratmaktadır. 'Data resimleme' olarak kendi dalını yaratan bu teknik, insanın direkt olarak duygularına hitap eden diğer teknolojilerle birleştiğinde (örneğin, sanal gerçeklik ve türevleri gibi), özellikle kinetik heykel sanatının, ileriki yıllarda dönüşüm gösterebileceği bir alan olarak karşımıza çıkabilir.

5. SONUÇ

Çalışmanın birinci bölümünde, oyun, tarihsel süreç içerisinde kavram olarak incelenmiştir. Günümüz insanının kısıtlı bir şekilde tanımladığı oyunun, aslında insan yaşantısına dair çok daha kapsamlı bir kavram olduğu ortaya çıkartılmıştır. Eğlence unsurunun yanında, insanın merak duygusunu ve öğrenme isteğini, hatta hayatta kalma mücadelesi içerisindeki davranış biçimlerini kapsayan oyun kavramı, kültür yaratıcı ve yansıtıcı öge olarak tespit edilmiştir. Oyunun, unsurları incelenerek, sanat olgusu ile olan benzerlikleri ortaya çıkartılmıştır. Bu bağlamda, oyun-sanat ilişkisi irdelenmiştir ve oynayan insan davranışının uzantısı olarak, insanın sanat üretme ereğinin, bizatihi sahip olduğu oyun güdüsü olduğu saptanmıştır.

İnsanın keşfetme ve merak duygularının temelinde ortaya çıkan ve toplumların kültürel gelişimini yansıtan temel bir öge olarak teknolojinin, doğrudan oynayan insan temelinde ortaya çıktığı belirlenmiştir. Kinetik kavramının, sanatta yer almaya başladığı dönemi incelediğimizde, Endüstri Devrimi'nin etkisi ortaya çıkmıştır. Artık, üretimde insan gücünün yerini makinaların aldığı, hız ve zaman kavramının hayatın temeline koyulmak istendiği bu dönemde, teknolojik gelişmeler sanat alanına da etki etmiştir. Zaman kavramını hareket üzerinden yansıtmayı hedefleyen 20. ve 21. yüzyılları kapsayan kinetik heykel sanatı içerisinde, oyun yaklaşımları ortaya çıkmıştır.

Kinetik sanatın oluřtuđu dönemde, sanatçının bilmsel ve mühendislik bilgiler ışığında üretime yönelmesi adına bir algı ortaya çıkmıştır. Günümüzde, dijital teknolojilerin, hayatımızın hemen her alanına hızla giriyor olması, sanatta dijital üretimlerin gerçekleştirilmesine etki etmiştir. Özellikle, kinetik heykel sanatında, tasarım sürecinin bilgisayar teknolojileri ile birleşmesi, üretim sürecine hız katmaktadır. Başka bir yönden, sanatçının, bu teknolojilerle hayal gücünü hızla görsele aktarabiliyor olması, tasarımlarının biçim ve çeşitliliğinin gelişimine de hız katmaktadır. Günümüzün dijital teknolojilerinin, sanat alanına olumsuz etkisi üzerine bir yorum geliřtirmek gerekirse; sanatçının, hayal gücü ile oluřturduđu tasarımını, kendi zanaatçılığı ile gerçekleřtirmesi, hata payı olmadan dijital ortamda önceden hesaplanmış ve hatta makinalar tarafından üretilmiş eserlere nazaran, daha özgün yaklaşımları barındırmaktadır. Burada olumsuzluk yaratan ve vurgulanmak istenilen durum, toplumların teknolojilerine hakim olan kapitalist egemenlerin tutumlarıdır. Özellikle dijital dünyada, hızla gelişen teknolojilere adapte olmaya çalışan ve üretimlerini bu alanda gerçekleřtirmeye yönelik insanların zihinlerine her an saldırıda bulunan sistemler, içerisinde yaşadığımız dünyanın özgürlük problemlerinin sömürücü ve kontrolcü yapısıyla örtüşmektedir. Bu durum, ileride karşımıza çıkacak olan sanat üretimlerinin özgünlük ve samimiyet yönlerini sorgulatmaktadır. İnsan, tükettiği gibi üretim yapmayı başarabilmiş bir varlıktır. Materyaller, alanlar ve zaman ne olursa olsun, sistemin dayatmalarının dışında, özgürce üretim yapabilmenin en belirgin yolu, tekrar kendi oyun alanlarımızı yaratmak ve oyuncu karakterimizi ele almaktan geçmektedir.

“İnsan dıştan yaratılmıştır, hiçbir zaman kendi olmayıp insanlar arasında dođan bir biçim tarafından tanımlanmış olduğundan kendi özünde bile sahtedir. Ebedi ve ezeli oyuncudur kuřkusuz, ama dođal oyuncudur; çünkü yapaylığı dođustandır, hatta bu onun insanlık durumunun özelliklerinden biridir... İnsan olmak oyuncu olmak demektir, insan olmak insan taklidi yapmaktır, özünde insan olunmadığı halde bir insan gibi davranmaktır, insanlığı papađan gibi tekrarlamaktır... İnsana maskesini çıkarmasını öğütlemiyorum (bu maskenin ardında yüz yok), ondan istenebilecek şey, durumundaki yapaylığın bilincine varması ve bunu itiraf etmesidir. Yapaylığa mahkumsam... Eğer kendim olmama hiç izin verilmediyse...”⁶⁴

Witold Marian GOMBROWICZ

⁶⁴ Aktaran: Emre ZEYTİNOĐLU, Derleyen: Fatma Akyürek, Gül Özturanlı, **Saraydan Sokađa Oyun**, 132

6. KAYNAKLAR

And, M., (2003). Oyun ve Būgü, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

Antmen, A., (2008) 20. Yūzyıl Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, İstanbul

Aristoteles, (1976) Poetika, çev. İsmail TUNALI, Remzi Kitapevi, İstanbul

Berger, J., (2017) Görme Biçimleri, çev. Yurdanur SALMAN, Metis Yayınları, İstanbul

Brown, S., Vaughan, C., (2009) Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination and Invigorates the Soul, Avery Publishing, New York

Calliois, R., (2001) Man, Play and Games, ingilizceye çeviren-Meyer BARASH, University of Illinois Press, U.S.A.

Campbell, J., (1995) İlkel Mitoloji, çev. Kudret EMİROĞLU, İmge Kitabevi, İstanbul

Coward, R. and Ellis, J., (1985) Dil ve Maddecilik, çev. Esen TARIM, İletişim Yayıncılık, İstanbul

Csikszentmihalyi, M., (2005) Akış, çev. Semra Kunt AKBAŞ, HYB Yayıncılık, Ankara

Ferdinand De Saussure, (1998) Genel Dilbilim Dersleri, çev. Berke VARDAR, Multilingual Yayınları, İstanbul

Fromm, E., (1997) Yaşama Sanatı, çev. Aydın ARITAN, Arıtan Yayınevi, İstanbul

Huizinga, J., (2013). Homo Ludens:Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, çev. Mehmet Ali KILIÇBAY, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

Joyce, J., (1983) Sanatçının Bir Genç Adam Olarak Portresi, çev. Murat BELGE, Birikim Yayınları, İstanbul

Kant, İ., (2008) Kant, çev. Prof. Dr. Nejat BOZKURT, Say Yayınları, İstanbul

Lawson, D. M., (2004) Posterity: Letters of Great Americans to Their Children, Knopf Doubleday Publishing, U.S.A.

May, R., (2008) Yaratma Cesareti, çev. Alper OYSAL, Metis Yayınları, İstanbul

Nişanyan, S., (2007). Sözlerin Soyağacı Çağdaş Türkçenin Etimolojik Sözlüğü, Adam Yayıncılık, İstanbul

Nietzsche F., (2007) İnsanca, Pek İnsanca 1, çev. Mustafa TÜZEL, İthaki Yayınları, İstanbul

Platon, (2006) Devlet, Sabahattin EYÜBOĞLU- M. Ali CİMCOZ, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul

Platon, (2007) Yasalar, çev. Candan ŞENTUNA-Saffet BABÜR, Kabalcı Yayınevi, İstanbul

Schiller, F., (2004) On the Aesthetic Education of Man, Dover Publications, U.S.A.

Tunalı, İ., (1973) B. Groce Estetik'ine Giriş, İ.Ü. Edebiyat Fakültesi yayınları, İstanbul

Guiraud, P., (1994) Göstergibilim, çev. Mehmet YALÇIN, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara

Zetyinoğlu, E., (2014) (Derleyen Fatma AKYÜREK, Gül ÖZTURANLI), Saraydan Sokağa Oyun, Kabalcı Yayınevi, İstanbul

Wittgenstein, L., (2006) Felsefi Soruşturmalar, çev. Deniz KANIT, Totem Yayıncılık, İstanbul

İnternet Kaynakları

Azeri, N.,

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Brown, S., (2008) Güncel Giriş tarihi: 08.04.2018

https://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital?language=tr

Croce, B.,

https://books.google.com.tr/books?id=1n-mV7SgutQC&pg=PA92&lpg=PA92&dq=benedetto+croce+art+is+not+a+game+but+it%27s+like+kind+of+game&source=bl&ots=Q2uzVsoIzs&sig=onNSqzm-c9elwQSoj9XTkAGGQJ4&hl=tr&sa=X&ved=0ahUKEwirzvuB_MvaAhVIDewKH SVkBmcQ6AEIVjAF#v=onepage&q=benedetto%20croce%20art%20is%20not%20a%20game%20but%20it%27s%20like%20kind%20of%20game&f=false

Echelman, J.,

https://www.ted.com/talks/janet_echelman/transcript?language=tr#t-442517

Harari, Y. N., 2018 Dünya Ekonomi Forumu Konuşması, Güncel Giriş Tarihi: 08.04.2018

<http://www.ynharari.com/wef2018/>

Margolin, R.,

https://www.ted.com/talks/reuben_margolin_sculpting_waves_in_wood_and_tie

TDK, Büyük Türkçe Sözlük

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5abcedf24be521.00065709

Üzümkesici, B.,

<http://www.mimesis-dergi.org/2011/05/oyunun-tanimi-ve-toplum-yasantisindaki-yeri/>

Yaraş, A., Yaraş, C.,

[https://www.academia.edu/2777912/YARAŞ A. - YARAŞ C. Antik Çağ da Oyuncaklar ve Günümüze Yansıması Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu 9-10 Aralık 2010 Ankara 2011 61-74. ISBN 978-975-17-3524-9](https://www.academia.edu/2777912/YARAŞ_A._-YARAŞ_C._Antik_Çağ_da_Oyuncaklar_ve_Günümüze_Yansıması_Günümüzde_Cocuk_Oyunlarında_ve_Oyuncaklarında_Yaşanan_Değişimler_Sempozyumu_9-10_Aralık_2010_Ankara_2011_61-74._ISBN_978-975-17-3524-9)

Yıldırım, Ö.,

http://www.felsefe.gen.tr/felsefeye_giris/bilgi_turleri_nelerdir_bilginin_turleri.asp

Sürelî Yayınlar

Begiç, H. N., (2017) Motif Akademi Halk Bilimi Dergisi, Cilt:10, 19. Sayı, İstanbul
<http://dergipark.gov.tr/download/article-file/402373>

Çolakoğlu, H., (2015) Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 34. Sayı, Erzurum
<http://e-dergi.atauni.edu.tr/ataunigsed/article/view/5000139839/5000128138>

Tekerek, N., (2006) Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 22. Sayı, Ankara
<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/194/1536.pdf>

Yararlanılan Tezler

Sayak, B., (2016) Oyun Kavramı Etrafında Postmodernizm ve Roman, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi

Güner, Y., (2002) Türkiye’de Tarih Öncesinden Bu Yana Oyun-Sanat-Oyuncak İlişkisi, Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Heykel Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi

Tüfekci, I., (2013) Sanatta Oyun Nesneleri, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışma Raporu, Ankara

Resim Kaynakları

Resim 1.

<https://news.nationalgeographic.com/news/2012/06/120614-neanderthal-cave-paintings-spain-science-pike/>

Resim 2.

<https://eightgatesinternalarts.wordpress.com/2013/07/06/so-you-wanna-be-a-shaman/>

Resim 3.

<http://habereylul.deu.edu.tr/bilginin-olduruldugu-yer-iskenderiye-kutuphanesi/>

Resim 4.

<https://artsandculture.google.com/asset/children'sgames/CQEeZWQPOI2Yjg?hl=tr>

Resim 5.

http://www.tonyparadiso.it/crbst_16.html

Resim 6.

<http://www.orionuforesearch.com/?pnum=100&pt=Arkeolojik%20Kanıtlar>

Resim 7.

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

Resim 8.

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

Resim 9.

<https://www.louvre.fr/routes/jeux-et-jouets>

Resim 10.

http://www.namuseum.gr/object-month/2011/jun/jun11_1-en.html

Resim 11.

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

Resim 12.

http://www.britishmuseum.org/visiting/galleries/ancient_egypt/room_61_tomb-chapel_nebamun/room_61_life.aspx

Resim 13.

<https://momotabasco.wordpress.com/2016/01/05/juguetes-y-juegos-prehispanicos/>

Resim 14.

<https://www.ancient.eu/image/6493/>

Resim 15.

<http://arkeopolis.com/antik-dunyadan-oyuncaklar/>

Resim 16.

<http://blog.peramuzesi.org.tr/haftanin-eseri/mangala-oyunu/>

Resim 17.

https://www.academia.edu/25132783/Osmanlı_İstanbulunda_Çocuk_Olmak_Büyük_İstanbul_Tarihi

Resim 18.

https://www.academia.edu/25132783/Osmanlı_İstanbulunda_Çocuk_Olmak_Büyük_İstanbul_Tarihi

Resim 19.

Oyuncak Müzesi, Ömerpaşa Caddesi, Dr. Zeki Zeren Sokağı No:17 Göztepe/ İstanbul
Fotoğraf: Ürün ÜNAL, 2017

Resim 20.

Oyuncak Müzesi, Ömerpaşa Caddesi, Dr. Zeki Zeren Sokağı No:17 Göztepe/ İstanbul
Fotoğraf: Ürün ÜNAL, 2017

Resim 21.

Oyuncak Müzesi, Ömerpaşa Caddesi, Dr. Zeki Zeren Sokağı No:17 Göztepe/ İstanbul
Fotoğraf: Ürün ÜNAL, 2017

Resim 22.

Oyuncak Müzesi, Ömerpaşa Caddesi, Dr. Zeki Zeren Sokağı No:17 Göztepe/ İstanbul
Fotoğraf: Ürün ÜNAL, 2017

Resim 23.

Oyuncak Müzesi, Ömerpaşa Caddesi, Dr. Zeki Zeren Sokağı No:17 Göztepe/ İstanbul
Fotoğraf: Ürün ÜNAL, 2017

Resim 24.

<https://www.vectis.co.uk/new-hope-design-and-historex-inch-the-terror-inch-paris-1794-comprising-a-small-diorama-containing-inch-madame-la-guillotine-inch-the-executioner-and-assistant-a-garde-national-swills-away-the-blood-with-a-bucket-of-water-another-carries-away-the-heads-of>

Resim 25.

Oyuncak Müzesi, Ömerpaşa Caddesi, Dr. Zeki Zeren Sokağı No:17 Göztepe/ İstanbul
Fotoğraf: Ürün ÜNAL, 2017

Resim 26.

Oyuncak Müzesi, Ömerpaşa Caddesi, Dr. Zeki Zeren Sokağı No:17 Göztepe/ İstanbul
Fotoğraf: Ürün ÜNAL, 2017

Resim 27.

Oyuncak Müzesi, Ömerpaşa Caddesi, Dr. Zeki Zeren Sokağı No:17 Göztepe/ İstanbul
Fotoğraf: Ürün ÜNAL, 2017

Resim 28.

(2005) Mihaly Csikszentmihalyi, Akış, çev. Semra Kunt AKBAŞ, HYB Yayıncılık, Ankara, s. 88

Resim 29.

<http://chnm.gmu.edu/cyh/primary-sources/381>

Resim 30.

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

Resim 31.

<https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/11.212.43/>

Resim 32.

<https://richmondfreelibraryvt.org/legobricks/>

Resim 33.

http://mediad.publicbroadcasting.net/p/whqr/files/styles/x_large/public/201607/stairway11x14.jpg

Resim 34.

<https://www.youtube.com/watch?v=aca2P3navVg>

Resim 35.

<http://www.arte.it/guida-arte/milano/da-vedere/opera/forme-uniche-nella-continuità-dello-spazio-1602>

Resim 36.

<http://www.tate.org.uk/art/artworks/gabo-linear-construction-no-2-t01105>

Resim 37.

<http://www.tate.org.uk/art/art-terms/k/kinetic-art>

Resim 38.

<https://www.britannica.com/art/Op-art>

Resim 39.

<https://www.mutualart.com/Artist/Nicolas-Schoffer/2B746A5FFA446B1D>

Resim 40.

<https://m.bianet.org/bianet/sanat/189947-akdeniz-heykeli-denizden-uzakta-ama-en-azindan-guvende>

Resim 41.

<https://universes.art/nafas/articles/2007/santralistanbul/santralistanbul-modernity-and-beyond/05/>

Resim 42.

https://www.domusweb.it/en/news/2016/11/30/jean_tinguely_machine_spectacle.html

Resim 43.

https://www.domusweb.it/en/news/2016/11/30/jean_tinguely_machine_spectacle.html

Resim 44.

<http://www.sanatblog.com/kinetik-heykeller/>

Resim 45.

<http://www.sanatblog.com/kinetik-heykeller/>

Resim 46.

<https://www.arthaps.com/show/daniel-rozin-in-conversation-with-christine-frohnert-1>

Resim 47.

<https://www.artsy.net/show/bitforms-gallery-daniel-rozin-descent-with-modification>

Resim 48.

<http://www.echelman.com/project/1-26-montreal/>

Resim 49.

https://www.ted.com/talks/janet_echelman/transcript?language=tr#t-398861

Resim 50.

<https://www.reubenmargolin.com/waves/connected/>

Resim 51.

<http://www.artfulliving.com.tr/gundem/makine-ve-insan-arasindaki-siirsel-diyalog-i-3497>

Resim 52.

<http://www.artjaws.com/en/melting-memories-intersection-between-technology-and-contemporary-art-with-refik-anadol-at-the-pilevneli-gallery-in-istanbul/>

7. PROJE

Eser/metin çalışması kapsamında gerçekleştirilmiş olan ‘Kinematik1’ isimli kinetik heykel projesinin hareketi, izleyicinin heykel ile etkileşimi sayesinde gerçekleşmektedir. Kinematik1’e dahil edilen ses ögesi, heykelin tamamlayıcısıdır. Heykel sunum sırasında, heykelin hareketli parçalarının birbirlerine çarpmasıyla ortaya çıkan sesler, mikrofon eklentisi sayesinde, zenginleştirilebilmektedir. Böylece heykeli hareket ettiren izleyici, ortaya çıkan seslerle özgürce oynayarak, heykeli farklı ritim ve form kazandırmış olacaktır. Bu proje ile, izleyicinin eğlenmesi ve etkileşimde bulunarak heykelle bağ kurması hedeflenmiştir. Başka bir deyişle, izleyici, heykeli dahil olduğu sırada sesin kendisine yaşattığı (soyut)duyguyu, fiziksel hareket aracılığıyla heykel formu üzerinden görsel bir veriye dönüştürmüş olacaktır.

Evrende varolan herşey devimseldir. Devinimi en açık şekilde belirten kavram ise zamandır. Somut dünyada, durağan görünen varlıkları gerçekmiş gibi algılarız. Oysa ki varlığın durağanlığında da her an değişim ve devinim vardır. Varlığın gerçekliğini gösteren tüm öğeler, aslında devinim sırasında oluşmaktadır. Tıpkı tarih olgusu gibi. Tarih, zamanı her ne kadar rakamlarla belirtiyor olsa da esas olan, zamanın akışında gerçekleşen oluşlardır. Diğer bir bakış açısı olarak, örneğin, denizi seyrettiğimiz bir anda, zaman içerisinde durumu değişen küçük bir dalgayı düşünelim. Bir daha hiç bir zaman aynı kombinasyonda oluşamayacak olan dalganın gerçekliği ve biçimi, tam olarak denizin devinimi esnasında belirlemektir. Böylece bir kerelik oluşan gerçeklik, izleyici tarafından farklı bir bilinç düzleminde deneyimlenmiş olur. Çoğu zaman, tanımlanan varlıklar, planlanan anda ve biçimde otomatik olarak algılandığından, zamanın içerisine gizlenmiş birçok olasılık gerçekleşmeden akış içerisinde kaybolur. Sanatçının farkındalığı bu noktada gelişmiştir. Oyun kurucu yanı sayesinde, oyun nesnesi arayışında olan sanatçının algısı, durağanlığıyla gerçekliği tespit edilmiş varlıkların devinimlerinde ortaya çıkan değişimlere ve dönüşümlere yönelik açıktır. Böylece, sanatçı, hareketten aldığı ilhamı, imgeleminde devindirerek, üretimiyle tekrar gerçekliğe aktarmaktadır.

Kinematik1 heykel projesinin diđer bir amacı; sınırlı hareket çeřitliliđi olan heykel formunun kendisinden ortaya çıkan ses zenginliđi ile izleyiciye, rutin hayatın dıřında bir alan yaratarak –bir nevi izleyiciyi oyuna dahil ederek- zamanın ierisindeki hareketin ve geređin farklı olasılıklarını deneyimletmektir.



Resim 7.1. Kinematik1



Resim 7.2. Kinematik1



Resim 7.3. Kinematik1



Resim 7.4. Kinematik1



Resim 7.5. Kinematik1



Resim 7.6. Kinematik1



Resim 7.7. Kinematik1



Resim 7.8. Kinematik1

Projenin video kaydı, aşağıdaki linkte yer almaktadır:

<https://www.instagram.com/p/Bk2Xm5MhiU0/?taken-by=urununal>

8. ÖZGEÇMİŞ

Ürün ÜNAL

1987, Amasya

EĞİTİM

(2006-2011) MÜGSF, Heykel Bölümü, Lisans

(2014-2018) MSGSÜ, Heykel Bölümü, Yüksek Lisans

ETKİNLİKLER

(2011) FETHİYE - Kabak Ahşap Heykel Sempozyumu

(2012) İSTANBUL - Tarlabası Division Unfolded Sergisi

(2013) İSTANBUL - Academie Leon, Karma Sergi

(2013) ANKARA - 3. Uluslararası Çankaya Ahşap Heykel Sempozyumu

(2014) TAİPEİ - Uluslararası Taipei Üniversitesi İşbirliğiyle Kamu Heykel Çalışması

(2015) YALOVA - Koru 1. Genç Ahşap Heykel Sempozyumu

(2017) KOCAELİ - 24. Değirmendere Zühtü Müridoğlu Ahşap Heykel Sempozyumu

İLETİŞİM

urununal@gmail.com