

T.C.  
MİMAR SİNAN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
HEYKEL ANASANAT DALI  
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

121798

TÜRKİYE'DE TARİH ÖNCESİNDEN BU YANA  
OYUN-SANAT-OYUNCAK  
İLİŞKİSİ

(Yüksek Lisans Tezi)

Hazırlayan  
99600190 Yıldız GÜNER

Danışman  
Prof.Meriç HIZAL

TC YÜKSEKÖĞRETİM KURULU  
DOKÜMANTASYON MERKEZİ

121798

İSTANBUL - 2002

Yıldız GÜNER

tarafından hazırlanan

Türkiye'de Tarih Öncesinden Bu Yana Sanat-Oyun-Oyuncuk

İlişkisi

adlı bu çalışma jürimizce

Yüksek Lisans



Tezi



Eser Metni

olarak kabul edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi : ..... / ..... / .....

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

İmzası :

Jüri Üyesi Prof.Ferit ÖZŞEN

Jüri Üyesi Prof.Merîç HIZAL (D)

Jüri Üyesi Prof.Vedat SOMAY

Jüri Üyesi Prof.Rahmi AKSUNGUR

Jüri Üyesi Doç.Nilüfer ERGİN (Mar.Ünv.)

Handwritten signatures and stamps of the jury members. The signatures are in black ink and are written over a large, light pink watermark that reads 'YILDIZ GÜNER' in a stylized font. The signatures are: Prof. Ferit Özşen, Prof. Meriç Hizal, Prof. Vedat Somay, Prof. Rahmi Aksungur, and Doç. Nilüfer Ergin. There is also a stamp that says 'Prof. RAHMI AKSUNGUR' and a signature that appears to be 'Nilüfer'.

## İÇİNDEKİLER

I

Sayfa no.

TEŞEKKÜR .....	II
ÖZET .....	III
SUMMARY .....	IV
RESİMLER LİSTESİ .....	V
GİRİŞ .....	VI
1.1. Çalışmanın Amacı .....	1
1.2. Çalışmanın Kapsamı .....	1
1.3. Çalışmanın Yöntemi .....	1
2. BULGULAR VE YORUM .....	2
2.1. Oyun .....	2
2.1.1. Estetik Bilimi İçerisinde Oyun-Sanat İlişkisi .....	10
2.1.2. 20.Yüzyıl Batı Sanatından Örneklerle, Sanatçının Oyuncu Tavrı ..	16
2.1.3. 20.Yüzyıl Türk Sanatından Örneklerle, Sanatçının Oyuncu Tavrı ..	24
2.2. Oyuncak .....	31
2.2.1. İnsanlığın Ortak Değerleri; Evrensel Oyuncaklar .....	34
2.2.1.1. Çıngırak .....	36
2.2.1.2. Salıncak .....	42
2.2.1.3. Uçurtma .....	51
2.2.2. Kültürel Hegemonyanın Hayatımıza Katkısı; Küresel Oyuncaklar .....	63
2.2.2.1. Yo-yo .....	64
2.2.2.2. Barbie .....	73
2.2.3. Ulusal Oyuncaklar .....	82
2.2.3.1. Eyüp Oyuncakları .....	83
2.2.3.2. Karagöz .....	88
3. SONUÇ .....	98
4. KAYNAKLAR .....	100
5. ÖZGEÇMİŞ .....	107

## TEŞEKKÜR

Çalışmaları ile ufukumuzu genişletip hayatımızı zenginleştiren, bu metin için en çok başvurulan kaynakların yazarı Prof.Metin And'a;

Oyun kültürü ve oyuncak konusunda yapmış olduğu son derece özgün, zengin, özverili çalışmalarından yararlandığım ve kurduğu oyuncak müzesi ile gelecek için umudumu tazeleyen Prof.Bekir Onur'a;

Bu çalışmaya başlarken ne kadar dipsiz bir kuyuya ip attığımı bilememiştim. Umutsuzluğa kapılıp kaybolduğum zamanlarda bana sonsuz sabır göstererek, güven veren, yol gösteren değerli danışmanım Prof.Meriç Hızal'a;

Merakıma ortak olup, doküman toplamama, karşılaştığım teknik zorlukları yenmeme yardım eden tüm arkadaşlarıma;

Teşekkür ederim.

Araştırmalarım sırasında çok eğlendiğimi, itiraf etmeliyim. Umarım ki bulgular size de aynı duyguları yaşatır.



## ÖZET

Oyun; özgürlük duygusu, amacının kendinden oluşu, alışılmış hayattan farklılığı, kurallarıyla, kültürün bir ögesi oluşuyla, sanatla benzerlik taşır.

Oyunda estetik değerler bulunur. Estetik beğeni için kullanılan ifadelerin çoğu, oyun için de kullanılır: Ritm, armoni, gerilim, zıtlık, denge....

Oyunun ne olduğu, oyuncuya göre belirlenir. İşlerini zevk alarak yapan insanlar için işleri birer oyundur.

Sanatçıların oyunla ilişkisi, kimi zaman eserlerine konu olarak seçmelerinde, kimi zaman işlerini oyun olarak görmelerinde, kimi zaman da oyuncakları tasarlamalarında mevcuttur.

Hayatımızdaki tüm objeler gibi, oyuncaklar da, biçimlerinin ardında, buldukları dönemlere ait izler taşırlar. Kültürler arası alışverişin nesnesi olan oyuncak, piyasa ekonomisi içinde ticari bir ürüne, küreselleşme ile birlikte kültür hegemonyasının bir parçası haline gelir.

Kültürel hegemonyanın dayatmalarına karşı durabilmek için, kendi kültürümüzden yararlanmak, çağdaş sentez geliştirmeye çalışan sanatçıya, yol gösterici olabilir.

## **SUMMARY**

Game resembles art for its being different from the usual life, having rules and being a part of culture.

Game has aesthetic values. Art and game have common expressions like rhythm, harmony, tension, contrast, balance...

It is the player to tell what the game is. For those who enjoy their work, it is possible to call their job a game.

Artists sometimes approach to game by choosing game as a subject of art piece or acting like a player when performing their art. And sometimes they are the creators of toys...

Just like any object, toys have significant values of their era. While they are a part of the intercultural relationships; they may turn in to the symbols of cultural hegemonia.

To resist to the cultural hegemonia we have to form a national and modern synthesis. For it, 'Karagöz' can still give us ideas.

## RESİMLER LİSTESİ

Resim 1	Peter Bruegel, “Çocuk Oyunları”
Resim 2	Goya, “Gigantillas”
Resim 3	Goya, “Pelele”
Resim 4	Siyahkalem’den “Şaman Dansı”
Resim 5	Rahmi Aksungur
Resim 6	Mehmet Aksoy , “Sevdalı Bulut”
Resim 7, 8, 9	A.Calder, Oyuncaklar
Resim 10	Panemerenko, “Uçak”
Resim 11	Constantin Brancusi
Resim 12, 13	Bauhaus Oyuncaklarından Örnekler
Resim 14	Mehmet Güleryüz
Resim 15	Cihat Burak
Resim 16	İlhan Koman
Resim 17	Şekip Davaz
Resim 18, 19	Selma Gürbüz
Resim 20	Berkant Aksoy, Fındık ve Ceviz Kabuklarından Tekneler
Resim 21	Berkant Aksoy, Mekanik Balık
Resim 22	Berkant Aksoy, Çocuk Parkı Maketi
Resim 23	Hayri Karay
Resim 24, 25	Koray Arış
Resim 26, 27, 28, 29	Saim Bugay
Resim 30, 31	Meriç Hızal
Resim 32	Rahmi Aksungur
Resim 33	Niülüfer Ergin
Resim 34	Selim Turan, “Sarıköz”
Resim 35	Eski Mısırdan Oyuncak Bebek
Resim 36	Uzakdoğu Asya’da bulunan bu oyuncuğın bir benzeri de Ankara’daki Oyuncak Müzesinde bulunmaktadır.
Resim 37	İlk Oyuncuğı Çıngırakla Oynayan Bir Bebek
Resim 38	Büyüsel Obje Olarak Çıngırak

<b>Resim 39</b>	<b>Anadolu Medeniyetleri Müzesinde bulunan Sistrum</b>
<b>Resim 40, 41</b>	<b>Ankara Oyuncak Müzesinde bulunan bir çingırağın bilgisayarda modellenmiş resmi</b>
<b>Resim 42</b>	<b>Anadolu Medeniyetleri Müzesinde bulunan testi formunda çingırak</b>
<b>Resim 43, 44</b>	<b>Anadolu Medeniyetleri Müzesinde bulunan hayvan formunda çingıraklar</b>
<b>Resim 45</b>	<b>Mustafa Kemal Atatürk</b>
<b>Resim 46</b>	<b>Nahl</b>
<b>Resim 47</b>	<b>Osmanlı Şenliklerinde Geçit Töreni</b>
<b>Resim 48</b>	<b>Osmanlı Şenliklerinde Dev Kuklalar ve Dekorlar</b>
<b>Resim 49, 50, 51</b>	<b>Osmanlı Şenliklerinde büyük oyuncaklar</b>
<b>Resim 52, 53</b>	<b>Osmanlı Şenliklerinde salıncaklar</b>
<b>Resim 54</b>	<b>Anadolu'da Nevruz kutlamaları için kurulmuş salıncaklar</b>
<b>Resim 55</b>	<b>Marc Chagall, "Akrobat"</b>
<b>Resim 56</b>	<b>Leonardo Da Vinci Kanat Çizimleri</b>
<b>Resim 57</b>	<b>Alaattin Aksoy</b>
<b>Resim 58</b>	<b>Nagasaki Hatalar</b>
<b>Resim 59</b>	<b>Edo</b>
<b>Resim 60</b>	<b>Polinesia Balıkçı Uçurtması</b>
<b>Resim 61</b>	<b>Chula</b>
<b>Resim 62</b>	<b>Pakpao</b>
<b>Resim 63</b>	<b>Benjamin Franklin</b>
<b>Resim 64, 65</b>	<b>Wright Kardeşler Uçuş Denemelerinde</b>
<b>Resim 66, 67</b>	<b>İnsan Uçurabilen Uçurtmalar</b>
<b>Resim 68</b>	<b>Uçurtmalarla Çekilen Bir Araç</b>
<b>Resim 69</b>	<b>Çekme Uçurtması</b>
<b>Resim 70</b>	<b>Kutu Uçurtmalar</b>
<b>Resim 71</b>	<b>Uçurtma Şenliği Sırasında Bir Öğrenci</b>
<b>Resim 72</b>	<b>Osman Hamdi Bey salonunda Dev Kutu Uçurtma Yapan Öğrenciler</b>
<b>Resim 73</b>	<b>Çin Uçurtması</b>

<b>Resim 74</b>	<b>Uçurtma Bayramı</b>
<b>Resim 75</b>	<b>Yo-yo</b>
<b>Resim 76</b>	<b>Afgan Çocuklarının ‘Oyuncağı’ Mayın</b>
<b>Resim 77, 78</b>	<b>Elektrikli İskemleye Bağlı Marv</b>
<b>Resim 79</b>	<b>Beyoğlu Fotoğrafçılarında Çemberleri ile Poz Veren Çocuklar</b>
<b>Resim 80, 81</b>	<b>İşkence Gören Ruhlar</b>
<b>Resim 82</b>	<b>Minyatür Dikiş Makinesi</b>
<b>Resim 83</b>	<b>İstanbul Arkeoloji Eserleri Müzesinden Pişmiş Toprak Arabacık</b>
<b>Resim 84, 85, 86, 87</b>	<b>Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesinden Ahşap Gordion Oyuncakları</b>
<b>Resim 88, 89, 90</b>	<b>İznik Yapımı Hayvancıklar</b>
<b>Resim 91, 92, 93</b>	<b>Ayıcıklar</b>
<b>Resim 94, 95</b>	<b>Winnie the Pooh</b>
<b>Resim 96</b>	<b>Virginia Dönemine ait bir Bebek</b>
<b>Resim 97</b>	<b>Anadolu’dan Bebek</b>
<b>Resim 98</b>	<b>Japonya’dan Bebek</b>
<b>Resim 99</b>	<b>60’lı Yıllarda Barbie</b>
<b>Resim 100</b>	<b>‘Aşk ve Güzellik Tanrıçası’ Barbie</b>
<b>Resim 101</b>	<b>Ölçüleriyle Barbie</b>
<b>Resim 102</b>	<b>50’li Yıllarda Barbie</b>
<b>Resim 103</b>	<b>Sahte Barbie Operasyonu</b>
<b>Resim 104</b>	<b>Eyüp Oyuncaklarından Testi</b>
<b>Resim 105</b>	<b>Batıdan Ahşap Mekanik Oyuncak Örneği</b>
<b>Resim 106</b>	<b>Eyüp’ten Ahşap Oyuncak Örneği</b>
<b>Resim 107</b>	<b>Bilgisayarda modellenmiş bir Laklak</b>
<b>Resim 108</b>	<b>Eyüp Oyuncaklarından Araba</b>
<b>Resim 109</b>	<b>Eyüp Oyuncaklarından Beşik</b>
<b>Resim 110</b>	<b>Eyüp Oyuncaklarından Sandalye</b>
<b>Resim 111</b>	<b>Eyüp Oyuncaklarından Dönmedolap</b>
<b>Resim 112</b>	<b>Karagöz Tasvirlerinden Cin</b>
<b>Resim 113</b>	<b>Osmanlı Şenliklerinden Dev Kukla</b>
<b>Resim 114</b>	<b>Kuştüyü Esnafının Ürettiği Mekanik Devekuşu</b>

<b>Resim 115</b>	<b>Canlı Hedef</b>
<b>Resim 116</b>	<b>Karagöz</b>
<b>Resim 117</b>	<b>Hacivat</b>
<b>Resim 118</b>	<b>Karagöz’de Yer Alan Tipler</b>
<b>Resim 119, 120</b>	<b>Zekerli Karagözler</b>
<b>Resim 121</b>	<b>Karagöz Gazetesinin Başlığı</b>
<b>Resim 122</b>	<b>Nişan Berberyan Tarafından Çizilmiş Karagöz</b>
<b>Resim 123</b>	<b>Karagöz Gazetesinden Bir Karikatür</b>
<b>Resim 124, 125</b>	<b>Yurdaer Altıntaş’ın Karagöz Yorumları</b>
<b>Resim 126</b>	<b>Levent Arşiray</b>



## GİRİŞ

İnsan neden sanat yapar? Bu soru tüm sanatçı adaylarının aklını kurcalar ve herkes zaman içinde kendi cevabını geliştirir. Bu sorunun peşine düştüğünde ulaşılan kaynaklar, insana hep başka bir şeyler işaret eder.

Bu ipuçlarından bir tanesi de oyundur. Bir çok estetikçi sanatın kökenini oyunda ararken, günümüz sanatında sanatın yalnızca bir oyun olduğunu söylemek imkansızlaşır. Yine de sanat ve oyunun birbirlerine 'temas' ettikleri noktalar vardır. Bunlar; özgürlük, yaratıcılık, bizatihilik (amacın sadece kendisinde oluşu) gibi kavramlardır.

Sanat, oyunla yakınlaşırken; sanatçı bir oyuncuya dönüşür. Sanatçı, bazen eserlerine konu olarak oyunu seçer, bazen üretimini oyun oynarcasına gerçekleştirir, bazen de oyuncakçılığa soyunur. Bu metnin sahibinin amacı oyuncak ve heykelin temas ettiği noktaları yakalayabilmektir. Bu yüzden ağırlıklı olarak oyuncak üzerinde durulmuştur.

Hayatımızdaki her nesne bir amaca hizmet etmek üzere şekillenmiştir. Diğer bir deyişle amaç biçimi belirler. Amaç politik de olabilir, ekonomik de, estetik de. Bu durum oyuncaklar için de geçerlidir. Oyuncakların sonsuz evrenine daldığımızda arkalarında bir çok anlamlar taşıdığını fark ettik ve bu anlamların peşine düştük.

Kaynakları tararken, özellikle son zamanlarda, oyunla ilgili kitapların sıkça basılması dikkat çekicidir. Yazılı doküman temininde ulaşabildiğimiz çeşitlilik, ne yazık ki görsel doküman temininde sınırlıdır. Müzelerimizdeki koleksiyonlara çeşitli nedenlerle ulaşamazken, basılmış eserler ve internetteki resimler, oyuncaklarımızı yeterince tanıtabilecek nitelikte değildir. Geleneksel oyuncakların üretimi ise, yalnızca kırsal bölgelerde ya da turistik eşya düzeyinde gerçekleşmektedir. Artan kitaplarla birlikte, bu oyuncaklara talebin de gelişeceğini, daha iyi şartlarda oyuncak müzelerine kavuşmayı ve geleneksel oyuncakçılığın da yaşatılacağını umut ediyoruz.

### **1.1. Çalışmanın Amacı**

Bu çalışmanın amacı;

1. Oyun-Sanat ilişkisini irdeleyerek, neden sanat yaptığımız sorusu için bir yaklaşım getirebilmek;
2. Hayatımıza eşlik eden oyuncakları irdeleyerek, heykel çalışmaları için birikim oluşturmak;
3. Toplumun görsel ve duygusal belleğinin bir parçası olan ve ne yazık ki yok olma noktasına gelen oyuncak kültürüne dikkat çekmektir.

### **1.2. Çalışmanın Kapsamı**

Bu çalışma iki temel bölümden oluşmuştur. Birinci bölümde oyun kavramını ve oyun-sanat ilişkisini incelemektedir. İkinci bölümde ise oyuncaklara ait değerler, sembolik değerleri için seçilmiş oyuncaklar aracılığı ile sorgulanmaktadır.

### **1.3. Çalışmanın Yöntemi**

Çalışmayı gerçekleştirirken yazılı kaynaklar ve inter-netten yararlanılmıştır. Uzun bir süreye yayılan okumalara eş zamanlı olarak heykel çalışmaları eşlik etmiştir.

Heykeltraş olarak konuya baktığımız zaman görsellik önem kazanmaktadır. Ancak var olan iki oyuncak müzemizde de, çeşitli endişelerle, oyuncaklara ulaşmakla ilgili problem yaşandığı için görsel dokümanlarda basılı eserler ve internetle yetinilmiştir.



## 2.1. Oyun



Resim 1

İnsanlar her yaşta oynar, tüm hayvanlar gibi, oyundan zevk alır. İnsanı insan yapan özelliklerinin başında, onun bir *homo-ridens* (gülen insan) ve *homo-ludens* (oyuncu insan) oluşu gelir. “Onun gülünecek haline ağlaması, ağlanacak haline gülmesi de sadece bir oyundur. Yalnız dinlence/eğlence değil, en ciddi ölüm ve kalım sorunları da bir oyun konusu olabilir... Oyun insan varlığının bir aynasıdır.”<sup>1</sup> Peki nedir oyun? Yoksa sanat dediğimiz şey sevdiğimiz oyunların bir devamı mı?

Oyun tanımını bu konuda en yetkin isim sayılabileceği için Hollandalı araştırmacı J.Huizinga’dan almak doğru olacaktır: “Oyun, özgürce razı olunan, ama, tamamen emredici kurallara uygun olarak, belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi (kendinden) bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç

<sup>1</sup> Bozkurt GÜVENÇ, Çocuk Kültürü, 1.Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, Haz.Bekir Onur, 25

duygusu ile 'alışılmış hayattan' farklı, 'başka türlü olmak' bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir."<sup>2</sup>



Resim 2



Resim 3

Oyun, tıpkı sanat gibi, özgürleştiricidir. İnsan oyunu seçerken keyfe keder davranır. Ama oyunu seçtiği andan itibaren gerçek dünyadan ayrılır ve sadece oyunun kurallarının geçerli olduğu bambaşka bir dünyaya girer. Oyun şekliyle tanımlanır ve oyunun şeklini kuralları belirler. Kural, oyunun tanımlayıcı kısmıdır. Kural yoksa oyun da yoktur ya da kural değiştiğinde oyun da değişir. Oyuncu, kuralların kısıtlamasını gönüllü olarak kabul eder. Anadolu'da oyunun kurallarını çiğneyenler için kullanılan kelimeler çok zengindir: oyunbozan, mızıkçı, cılcık, cillik, cırmaz, gırnakçı, holdara, kacara, karacalık, karacı, kırnak, zillik.<sup>3</sup> Oyunbozanlık ayıplanır ve genelde oyundan atılarak cezalandırılır. Ama kurallar, günlük hayattan farklı olarak, oyun zamanı veya mekanı içinde sınırlandırılmıştır. Oyunun kurallarının gönüllü olarak kabul edilmiş olması özellikle önemlidir. Böylece, özgürlük kavramı ile kuralcılık birbirleri ile çelişmezler.

Oyun ve kültür arsında çok yakın bir ilişki vardır. J.Huizinga, kültür kavramının mutlaka bir insan topluluğu gerektirdiğine, oysa, hayvanların oyun

<sup>2</sup> Johan HUIZINGA, *Homo-Ludens*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 48

<sup>3</sup> AND, Metin, *Oyun ve Bûgü*, 15



oyunlamak için insan ögesine gereksinim duymadıklarına işaret ederek tarihsel önceliği oyuna verir. Huizinga'ya göre kutsal eylemler de oyundur. Ayin, büyü, dinsel tören, kutsama, esrar, oyun kapsamındadırlar. Mekan olarak gündelik hayattan ayrılmanın yanı sıra katılımcıyı başka bir evrene götürmeleriyle de oyunla benzerlik gösterir.<sup>4</sup> “Oyundaki esrar havası içinde oyuncu, istisnai bir kimliğe bürünür.”<sup>5</sup> Başkalaşır, günlük hayattakinden farklı davranır. Maskeli balolar, insanlara, taktıkları maskelerin ardına saklanarak, günlük yaşamdan farklı davranabilme şansı verir ve bu yüzden maskelerin esrarlı kimlikleri vardır. Gertrude Stein’in Picasso’yu Afrika dükkanına götürmüş ve Afrika maskeleri göstermiş olduğu bilinir. Kübizmin başlangıcı sayılan ‘Avignon’lu Kadınlar’ resminde bu maskelerin etkisini görebiliriz.

Tarih boyunca ritüel, oyun, sanat birlikte ilerlemiştir. İlk sanat eserleri sanat endişesiyle değil büyü için yapılmışlardır. İnançlar oyun üzerinde günümüzde de etkisini korumaktadır. Ankara köylerinde yıl boyunca çocuklar ne oynarsa onun olacağına inanılır: kuyu kazarak oynarlarsa, bolluk olacak ekin kuyuları kazılacak demekmiş; ev yaparak oynarlarsa yapı çok olacak demektir.<sup>6</sup>

Oyun ve kültür arasındaki yakın ilişkiyi geleneksel halk danslarımızda gözlemleyebiliriz. Oynamak fiili batı dillerinin çoğunda, müzik aleti çalmak anlamına gelirken (İngilizce to play, Almanca spielen, Fransızca jouer), Türkçe’de dans etmek için kullanılır.

Oyunun ilk kez müzik ile birlikte ortaya çıktığı kabul edilir. İnsanlar kendini müziğin ritmine bırakır, hiçbir kurala uymadan dans ederlerdi. Müziğin ahengine uyan insan toplulukları bazen coşar, tepinir, garip sesler çıkarır, bazen de yumuşak hareketlerle kıpırdanır, sallanır, böylece kendilerini tanrılarına yakın görürlerdi.<sup>7</sup>

Halk danslarının ya da oyunlarının çoğu tarım ritüelleri kökenlidir. ‘Halikarnas Balıkçısı’, Cevat Şakir Kabaağaçlı’ya göre Ege Bölgesinin meşhur

<sup>4</sup> HUIZINGA, Johan, *Homo-Ludens*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 22

<sup>5</sup> HUIZINGA, Johan, *Homo-Ludens*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 38

<sup>6</sup> AND, Metin, *Oyun ve Bugün*

<sup>7</sup> [www.bilgi@interaktif\\_egitim.com](mailto:www.bilgi@interaktif_egitim.com)



Resim 4

“Zeybek” dansı tarımsal hareketlerin sembolize edilmesidir. “Efe” kollarını kaldırarak üzüm topluyor, eğilip yere koyuyor ve zıplayıp üzümü şarap yapmak üzere eziyor.<sup>8</sup> Türkçe’de oyun kelimesi oy (çukur) kökünden türemiştir<sup>9</sup>. Orta Asya Türklerinden Yakutlar şamana oyun adını verirlerken, Türkmenistan’da ise şaman töreninin tümüne oyun adı veriliyor. Yani oyun kelimesi günümüz Türkçe’sine Orta Asya Şamanizm’inden kalmış bir kelimedir. Oy-un, gerçek anlamı çukur açmak olduğu halde, zamanla “vakit geçirmeye yarayan ve belli kuralları olan eğlence”<sup>10</sup> anlamını kazanmıştır.

*Contemplation* kavramı oyun ve sanatın birbirlerine en çok yakınlaştıkları noktadır. *Contemplation*, estetikte, beğenin her hangi bir yarardan uzak olması anlamına gelir. *Süje*, izleyicidir ve onun kendini dahil etmesi ile birlikte “-miş gibi” yapma oyunu başlar. Oyun gerçek hayattan tamamen farklı, kendine özel kuralların geçerli olduğu bir “-miş gibi”ler dünyasıdır. “Küçük bir çocuk bile “sadece –miş

<sup>8</sup> Ödemişli tarihçi, yazar Behiç Galip YAVUZ, Mimar Sinan Üniversitesi’nin 2001 yılında, Birgi’de düzenlediği Yaz Okulundaki söyleşi.

<sup>9</sup> İsmet Zeki EYUBOĞLU, *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü*, 520

<sup>10</sup> Orhan HANÇERLİOĞLU, *Türk Dili Sözlüğü*, 374

gibi yaptığı”, “yalnızca gülmek için davrandığı” konusunda tam bir bilince sahiptir.”\*<sup>11</sup> “-miş gibi” bilinci oyundaki taklit unsurundan kaynaklanır. Taklit, insan oyunlarının temel özelliklerinden biridir.<sup>12</sup> Gerçek yaşam olmadığı halde gerçekmiş gibi davranış, oyuna inandırıcılık katar. Tıpkı sanatçının yarattığı imgenin karşısındaki izleyici gibi, oyuncu “-miş gibi” yaptığıının bilincindeyken de oyunu ciddiye alır, gerçek olduğuna kendini inandırır.

Oyun ciddi bir iştir. Ciddiyet kavramının zıttı gibi görünse de, oyun ciddiyeti kapsar. Çocuk oyunu öyle ciddiye alır ki, “...en güzel oyunlarını en derin ciddiyet ifadesiyle oynar.”<sup>13</sup> Yetişkinler için de benzer bir durum vardır. Futbol maçına kendini kaptırmış bir taraftar; tavla, satranç gibi bir oyunun gerilimini yaşayan bir oyuncu için; kısaca oyuncunun kendini kaptırabildiği ve oyunun onu, başka alemlere sürükleyebildiği oranda ciddiyetten söz edebiliriz.

Sanatın icrasında karşılaştığımız, kendini verme, kendinden geçme ya da konsantrasyon olarak tanımladığımız ciddiyet kisvesi de, oyuna tam anlamıyla dahil olma durumunu hatırlatır.

Gerilim, oyuncuyu oyuna, izleyiciyi yapıta dahil eden önemli bir unsurdur. Sonucun belirsizliği ve şans faktörleri gerilimi yaratır. Sportif faaliyetlerde ve şans oyunlarında gerilim doruk noktasına çıkar. Futbol oyunundaki penaltı cezasında, gerilimin, adeta cisimleştiğine tanık oluruz. Herkes soluğunu tutar ve hedefe kilitlenir. Ölüm-kalım meselesi gibi sonucu beklerler. Nazım Hikmet, Kemal Tahir’e mektuplarında, edebiyata ve sinemaya gerilim katan entrikanın roman için nasıl vazgeçilmez olduğunu



Şekil 5

<sup>11</sup> Johan HUIZINGA, *Homo-Ludens*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 25

<sup>12</sup> Encyclopedia of World Art, “Games and Toys” maddesi

<sup>13</sup> Sosyal yayınlar Pedagoji sözlüğü, oyun maddesi

anlatır.<sup>14</sup> Plastik sanatlarda gerilimin en güzel örneklerinden biri de Rahmi Aksungur heykellerinde görülür. Sanatçı, detayları izleyicinin hayal gücüne bıraktığı figüratif kompozisyonlarına gerilim duygusunu da katarak, izleyiciyi oyuna davet eder.

İnsanların neden oynadıklarına dair çeşitli teoriler öne sürülmüştür: Bu teoriler, çoğunlukla, zevk alma dürtüsünü atlayıp, oyunu farklı nedenlere dayandırmışlardır.

Artan enerji teorisinde oyun, bir istim boşalması, fazla enerjinin harcanması iken; içgüdü teorisinde oyun, içgüdülerin açığa çıkması için; tekrarlama teorisinde gelenekleri devam ettirmek için; eğlence teorisinde ise oyun, hayatın yoruculuğundan ve sıkıcılığından kurtulmak ve eğlenmek için bir yoldur. Bu teorilerin hepsinin doğruluk payı vardır, çünkü tümü, oyunun farklı yönlerini açıklarlar. Ancak oyun kavramının bütününe kavrayamadıkları için oyunu açıklamakta yetersiz kalırlar. Oyunu en geniş tanımlayan ve geçerli olan teori hayat faaliyeti olarak oyun teorisidir. Bu teoriye göre insan öncelikle zevk aldığı için oynar ve oyun insanların hayatlarını zenginleştirir.

Oyunun sadece boş zaman faaliyeti olduğunu düşünmek, tıpkı oyun ve ciddiyet gibi oyun ve iş arasında zıtlık olduğu yanlışlamasından kaynaklanır. Bunun nedeni de insanların çoğunlukla, yaptıkları işlere yabancılaşmasıdır. Tabi ki hayatta yapılması gereken, hiç de zevkli olmayan işler vardır ve bulunduğumuz sistem içinde herkesin işini seçme şansı yoktur. Bu durum da iş dışında kalan zamanlardaki hobilerle hafifletilir. Oysa oyun ve iş arasında bir zıtlık yoktur. Bir eylemin oyun veya iş olduğunu belirleyen şey, o eylemin ne olduğu değil, o eylemi yapan kişinin aldığı tavidir. Örneğin, Metin And, kendini mutlu bir insan olarak tanımlar, çünkü işini oyun, oyunu işi olarak görür.<sup>15</sup> Ya da Ödemişli tarihçi Behiç Galip Yavuz: “Eğer tarihi oyun olarak görüp de zevk almasaydım, bu yaşımda, bu güneşin altında, bunca tepelere tırmanacak gücü kendimde bulabilir miydim?” Yoksa sanatçı da çocukluğunun en sevdiği oyununu oynamaya mı devam ediyor?

<sup>14</sup> Nazım HİKMET, Kemal Tahir’e Mapusane’den Mektuplar

<sup>15</sup> Mehmet Ali KILIÇBAY, Felsefesiz Sanat Oyunsuz Tarih, 88



Mehmet Aksoy “Kibele eşmesi” heykelinin açılışında şöyle demişti:  
“Çocukken sırtüstü yatar, bulutlarla heykel yapardım. Şimdi mermerle oynuyorum...  
Bu bir oyun.”<sup>16</sup>



Resim 6

Sanatçı işini oyun gibi görür. Sınırlarını kendi belirlediği, yetkin olduğu bir alanda özgürce hareket eder ve mutlaka keyif alır. İşine büyük bir ‘ciddiyetle’ yaklaşır, sanat oyun değil, ciddi bir iştir diyenler bile, oyunun ciddiyeti kapsayabileceğini unutup, oyunlarını ciddi ifadelerle oynuyorlardır. “Çoğunlukla, yetişkinler kendilerine yeni oyun alanları bulsalar da, bazılarımız çocukluğumuzda

<sup>16</sup> 15, Haziran, 2001, İş Bankası Kuleleri, İstanbul

en çok oynadığımız oyunları yeniden şekillendirip, şimdiki yaşantımıza uyduruyoruz.”<sup>17</sup>

"Burjuva anlayışları, Oyun ile çalışmayı, Oyun ile ciddiyeti, Oyun ile yaşamı, diyalektik olmayan bir biçimde ele alırlar. Bunun nedeni, kapitalist üretim ilişkileri içinde insansal ilişkilerin, yaşamda, çalışma ve boş zaman alanlarında uyumlu bir işlevsellik içinde bulunmayışıdır. Oysa insanın kişiliğini ve yeteneklerini geliştirmede çalışmayla boş zamanın uyum içinde bir arada yürümesi gerekir."<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Leonore TERR, *Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır*, Çev. Murat Köseoğlu, 38

<sup>18</sup> *Ansiklopedik Kültür Sözlüğü*, Altın Kitaplar Yayınevi, 1983, İstanbul, 315



### 2.1.1. Estetik Bilimi İçinde Oyun-Sanat İlişkisi

Sanatın ve oyunun ortak özelliklerinin başında, karşılıksız, ödül beklemeden yapılmaları gelir. Sonuçları ne kadar faydalı olursa olsun, oyuncu öncelikle zevk aldığı için oynar.

Oyun, mekanıyla, kurallarıyla tamamen kendine özel bir *düzen* yaratır. Estetik alanda oyuna büyük pay ayrılmasının en büyük nedeni budur.

Estetiğin konusu güzeldir.<sup>1</sup> Ancak bu güzellik, günlük hayatta kullanıldığı anlamda güzelden bahsetmez. Gündelik hayattaki 'çirkin', sanatın konusu olduğunda güzel olabilir. Görkemli savaş resimleri aslında şiddetten bahsediyordu, ama, güzeldir. Güzellik aslında oyuna ait bir nitelik değildir, ama oyun, bütün güzellik unsurlarıyla birleşme eğilimi gösterir. Coşku ve zarafet oyuna çoğunlukla dahildir. Hareket halindeki insan vücudunun güzelliği en çok oyunda hissedilir.<sup>2</sup> Birçok insan tarafından 'kaba' olarak nitelendirilmesine karşın, futbol, boks severler bu oyunları estetik bulurlar.

Oyunun unsurlarını belirtmek için kullanılan terimlerin büyük bölümü estetik alanda da yer almaktadır. Gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine geçme, zıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma, çözüm; aynı zamanda güzellik izlenimlerini ifade etmekte kullanılan sözcüklerdir. "... (oyun) insanların nesnelere gözlemleyebildiği ve hatta ifade edebildiği şu en yücesinden soylu iki nitelikle dopdoludur: ritim ve armoni."<sup>3</sup> Bu niteliklerin çoğunu spor karşılaştırmaları, hatta masa başı oyunlarının değerlendirilmesinde bile duyabiliriz.

Oyunun özgürlükçü işlevi estetikçilerin oyun-sanat ilişkisinde, üzerinde ısrarla durdukları bir noktadır. "Hiç şüphe yok ki oyun liberaldir. San'at gibi o da

<sup>1</sup> İsmail TUNALI, *Estetik*, 15

<sup>2</sup> Lonore TERR, *Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler için Neden İhtiyaçtır*

<sup>3</sup> Johan HUIZINGA, *Homo-Ludens*, 27

şeniyetten (*çirkinlikten*) kurtarıcı ve azatlayıcıdır. San'at gibi yaratma ve derin temayüllerin tahakkukudur. Ve başlıca hizmeti fiil ve tahayyül ile azatlaktır.”<sup>4</sup>

Çeşitli sanat dallarının oyunla ilişkisini kurmak mümkündür.

Örneğin şiir, oyunsal bir eylemdir. “Zihnin oyunsal bir mekanında, zihnin kendi kendine yarattığı özgün bir evrende, şeylerin gündelik hayattakinden farklı bir görünüme büründükleri ve mantık bağlarından farklı bağlarla birbirlerine bağlandıkları bir alanda yer almaktadır. Eğer ciddiyet, sadece aklı başında hayat terimleri içinde ifade edilen şey olarak kavranırsa, şiir, bu durumda asla tamamen ciddi olamaz. Ciddiyetin ötesinde; çocuğa, hayvana, vahşiye ve kaçığa özgü ilk alanda; düş, coşku, sarhoşluk ve gülme alanında yer almaktadır.”<sup>5</sup>

Müziğin düşünülmesi, icra edilmesi, oyunun hemen bütün özelliklerini içerir. Mozart'ın müzik şakası, Bregoviç'in hareketli film müzikleri ya da sırf virtüözlük isteyen bestelerin icrası, içinde bir muziplik saklar gibidir. Improvisation (doğaçlama) müzikle oyun oynanmasıdır. Müzisyen 'doğaçlama takıldığında' notalar arasında dans ediyordur. Caz konserlerinde cazcıların bu işi sırf eğlenmek için yaptıklarını düşünürüz. Diğer sanat dallarından farklı olarak müzikte 'dahi çocuk' olgusu vardır. Dahi çocuklar için küçük yaşta tanıştıkları enstrümanları oyuncak gibidirler. Profesyonel olmasalar bile birçok yetişkin için müzik, cazip bir oyun alanıdır.

Bazı dillerde, oynamak ve müzik aleti çalmak aynı kelimelerle ifade edilir: Fransızca, jouer; İngilizce, play. Türkçe'de oyun şaman inancından kalma bir kelimedir. Çalgı çalmak değil de dans etmek anlamında kullanılır. Zaten şaman töreninin tümüne de oyun adı verilmiştir.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Henri DELACROIX, *Oyun Dünyası- Oyun ve San'at*, çev: Mustafa Şekip, 33

<sup>5</sup> Johan HUIZINGA, *Homo-Ludens*

<sup>6</sup> Metin AND, *Oyun ve Bûgü*

Plastik sanatlar, diğer sanatlara göre biraz daha kısıtlayıcı olduğundan dolayı oyunla ilişkisini kurmak daha güç gözükebilir. Özellikle heykelde, teknik sorunlar, malzeme zorluğu, anıtlar ya da büyük projeler göz önüne alındığında oyuncu kimlik ve anlıksallık (spontaneité) yok gibidir. Halbuki, tamamen modele sadık kalınarak ya da belli oranda gerçekleştirilmiş maketi büyüterek yapılan bir heykelde bile, malzeme uygulamasıyla değişebilecek 'sürpriz' sonuç ihtimali vardır. Son dakikaya kadar muhayyile faaldir. Katlamalı tüm zorluklar, malzemeye mücadele, oyunu oynayan birinin gönüllü olarak özgürlüğünden vazgeçmesi, 'cezalandırılmayı' bile göze alması gibidir.

Worringer'e<sup>7</sup> göre sanat ve oyun küçük plastik estetiğinde birbirlerine yaklaşırlar. Küçük plastik, özü gereği daha çok bir taklit etme ve sembolden hoşlanan bir oyun dürtüsünün tatminine hizmet eder.<sup>8</sup>

Sanat ve oyun arasındaki ilişkiye ilk kez 18.yüzyıl sonlarında I.Kant işaret etmişti. Kant, oyunu sanat olarak görüyordu, sanat, ciddi oynanan bir oyundu.Sanatta, tıpkı oyunda olduğu gibi sonucun belirsiz olduğu bir faaliyette insanın meşgul olması ve tatmine ulaşması söz konusudur.

İzleyicinin sanat eseri karşısında aldığı tavır birkaç türlü olabilir: bilgisel-düşünsel, pratik-maddi, pratik- dinsel, v.s. Bunlardan başka bir de salt estetik tavır vardır ki seyirci sırf seyretmek için seyrederek, bundan zevk alır. Estetik yargıyı da nitelik yönünden belirleyen ilke hoşlanmanın yarardan ve çıkardan uzak olmasıdır. Estetik hoşlanma, güzel denilen nesneden hiç bir karşılık beklemeden, onun karşısında duyulan hazdır. Kant'a göre estetik yaratının özünü, pratik çıkarlar, ahlaki yargı ve kuramsal çözümleri içermeyen 'contemplation' oluşturur; yani bundan zevk almak.<sup>9</sup> Tıpkı oyuncunun sadece oynamak için oynaması gibi.

<sup>7</sup> \* Worringer sanatta nihai amacın soyutlama olduğunu düşünür. Heykel iki boyutlu tasvire uzak olduğu için asıl sanata, yani soyutlamaya aykırıdır. Bu yüzden küçük plastik ve süsleme elemanları üzerinde durur. Bunları sanatın asıl amacına daha uygun bulur. Tabi dikkat edilmesi gereken nokta Worringer'in heykelle anıtsal yapıtları kastetmesidir

<sup>8</sup> W. WORRINGER, Soyutlama ve Özdeşleşim

<sup>9</sup> İsmail TUNALI, Estetik

Kant'ın düşünceleri, Schiller tarafından takip edilmiş ve oyun-sanat ilişkisi daha da ileri götürülmüştür. Schiller'e göre sanatın temeli oyundur ve güzellik bu oyunun amacıdır. Artistik tat ve oyundan alınan zevk arasında daima bir paralellik vardır. "İnsan, ancak, sözcüğün tam anlamıyla insan olduğu yerde oynar ve ancak o zaman, tümüyle insandır."<sup>10</sup>

G.Lukacs, Schiller'in bu yaklaşımını onun hümanizmine bağlar ve yaşadığı çağda kapitalizmin, sanatı olumsuz etkilemesinden kaynaklandığını söyler. Lukacs'a göre, bu romantik tutum sanatsal yaratma ve estetik özü açıklamakta yetersiz kalır ve yanlış sonuçlara gider.<sup>11</sup>

Materyalist dünya görüşüne sahip estetikçiler, oyun-sanat ilişkisini kurcalayan öncü estetikçilerin, sanatın özünü açıklamaya çalışırkenki, sanatsal yaratının deliliğe yakıştırılıp, algılarla açıklama yerine mistik diyebileceğimiz yaklaşımla yetinmelerine karşı çıkmışlardır. Onun yerine oyun-sanat ilişkisinde auto-telos (ereği kendinde olma) kavramını öne çıkarmışlardır. Sanatın ve oyunun birbirine en çok yaklaştıkları nokta da budur.

Amerikalı estetikçi Santayana, eleştirel gerçekçiliğin önde gelen temsilcilerindendir. "Güzellik, yargı olmadan önce algıdır, bu da onun her şeyden önce bir haz, bir zevk olduğunu açıklar". Sanatın kökenini oyunda gören Santaya'nın bu 'hedonist' sanat anlayışı Schiller'in kuramlarıyla birleşir. Estetik değerde irrasyonel tercihin söz konusu olması da, estetik değerde oyun fikrinin egemen oluşuyla ilişkilendirilebilir.<sup>12</sup>

Huizinga'ya göre oyun, tıpkı sanat gibi, dünyanın mükemmel olmayışı ve karmaşıklığı içinde, geçici ve sınırlı mükemmellik yaratır, düzen oluşturur. Huizinga

<sup>10</sup> Friedrich SCHILLER , *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar*

<sup>11</sup> Georg LUKAKS, *Estetik*, cilt: 1

<sup>12</sup> Nejat BOZKURT, *Sanat ve Estetik Kuramları*, 182

sadece sanatın değil, yasalar, ritüeller gibi kültürü oluşturan tüm öğelerin kaynağını oyunda görür.<sup>13</sup>

Frankfurt Ekolü filozoflarından Adorno'ya göre ise sanat; yanlış ve kötü olan burjuva toplumu içinde bir sığınaktır. Oyunun günlük hayattan ayrılan niteliklerine uygun olduğu için bu tanımda oyun sanat kavramları birbirlerine yakınlaşmaktadır. Ayrıca yine Adorno'ya göre "Her sanatsal ilerleme ancak özgür olması halinde yaşamda kalıcı bir nitelik kazanır". Bu durum da oyundaki özgürlük ilkesine benzerlik taşır.<sup>14</sup>

Sartre'a göre, sanat yapıtı, gerçek olmayan bir şeydir. Bir yapıtı sanatsal kılan, evrenden soyutlanmış (isole d'univers) oluşudur. Bu tanımlar yine sanatın günlük hayattan soyutlanması nedeniyle oyunla benzerlik gösterdiğini ortaya koyar.<sup>15</sup> Sartre'ın sanat felsefesi, Huizinga'nın oyun tanımına yakındır.

Gadamer için sanatı anlamının ve yorumlamanın koşullarını ortaya çıkarabilmenin en önemli yollarından birisi onu oyun içinde betimlemektir. Oyun kavramını Heidegger'den alıp geliştirir. "Sanat tüm gerçekliğini oyunda gösterir" ve "insandaki oyun olgusu sanatta gerçek yetkinliğini bulur."<sup>16</sup> Yani sanat, oyuna benzemenin ötesinde, oyun olgusunun bir idealidir.

Sanat, oyun gibi oyuncularla, yer ve zamanla sınırlıdır. Sanatçı oyun sahasının sınırları içinde yaratmakta özgürdür. Ama oyuncu gibi, sanatçı da, bu sınırları önceden kesin bir şekilde bilemez. Bu nedenle bu sınırları zorlayabilir, hatta aşabilir. "Hata" yapabilir. Belki de bu tür hata ve oyun ihlalleriyedir ki henüz keşfedilmemiş, yeni oyun imkanlarının ortaya çıkarılması mümkün olur.

Gadamer'e göre sanat, bir sanat eseri ile bir süjenin kendi varlıklarını içine bırakıp kaynaştıkları bir oyun süreci, bir iletişim sürecidir. Bu iletişim sürecinde süje

<sup>13</sup> Johan HUIZINGA, *Homo-Ludens*

<sup>14</sup> Nejat BOZKURT, *Sanat ve Estetik Kuramları*, 196

<sup>15</sup> A.g.e.

<sup>16</sup> Kenan GÜRSOY, *Felsefe ve Edebiyat*

sanat eserinden kopuk bir gözlemci değil, bir iletişim tarafıdır. Sanatçının ve sanat severin kendini içine kaptırdığı oyun, sanatçıyı da, sanat severi de değiştiren bir süreçtir.

“...san’at oyundan daha mudil (*karmaşık*), daha sağlam bir faaliyet ifade eder. Oyunun bu faaliyete yardım etmesi mümkündür. Çünkü oyunda liberal bir şey vardır; oynayanlar ister çocuk, ister büyük, ister hayvan olsun birinci derecedeki zaruretlerden kurtulmuşlardır. Bununla beraber oyun ancak spiritüel bir vücutta ve bunun da en yüksek şahikasında san’at olur.”<sup>17</sup>

Sanatın oyuna birbirlerine çok yaklaştıkları anlar vardır. Hatta iç içe geçerler. Yine de oyuna tümünden sanat demek yanlış olur. Oyun, *ancak*, oynayan sanatçı olduğunda sanattır.

---

<sup>17</sup> Henri DELACROIX, *Oyun Dünyası- Oyun ve San’at*, 35

### 2.1.2. 20.Yüzyıl Batı Sanatından Örneklerle; Sanatçının ‘Oyuncu’ Tavrı

“Estetik Bilimi Açısından Oyun-Sanat İlişkisi” bölümünde de görülebileceği üzere, sanatın kaynağını oyunda görmek, estetikçiler arasında yaygın bir tutumdur.

Avrupa sanatında, özellikle 20.yüzyılın ilk yarısında, hızla gelişen akımlar, kişisel çıkışlar, manifestolar oyunla benzerlik gösterir.

Modern sanatın başlangıcı<sup>1</sup> olarak nitelendirilen *Impressionism* (İzlenimcilik) akımı içinde resim, bir ışık oyununa dönüştü.

Şehirlerden kaçarak, doğaya, ilkelerin arasına sığınan Gauguin için sanatın özü ‘basitlikte’ idi. Gauguin sanatı için basitlik; doğallık, masumiyet gibi, sanayileşmenin sıkıntısını ile karşılaşmamış ilkelerin yaşamında bulabildiği temel insani değerlerdi. “Bana göre sanatım geriye doğru gidiyor, ama Parthenon atlarından çok, çocukluğumun tahta atlarına doğru...”<sup>2</sup>

Oyun-sanat ilişkisi, yalnızca estetik düzleminde kalmaz. Sanatçı bazen kendine konu olarak oyunu ya da oyuncuğu seçerken bazen de oyuncak, sanatçının ürettiği sanat objesine dönüşür.

Lautrec resmi oyunla sirklerde buluşur. Oyunun sanatla en fazla temas ettiği mekan sirklerdir. Sirklerin büyüleyici görselliği sanatçıları içine çekmiştir. Konu olarak sirkleri en fazla çalışmış sanatçılardan biri de Calder’dir. Sirkleri gözlemlemekle kalmayıp sirk tasarımları da yapan sanatçı, sıklere olan ilgisini: “Nesnelerin hareketini, boşluğu ve spot ışığını seviyorum. Şeylerin bir birlerine bağlanma şekli beni büyülüyor.”<sup>3</sup> Diyerek açıklamıştır. Onun sirk gözlemleri, bebeklerin başucuna asılan oyuncaklarla benzerlik taşıyan, en ufak titreşimle

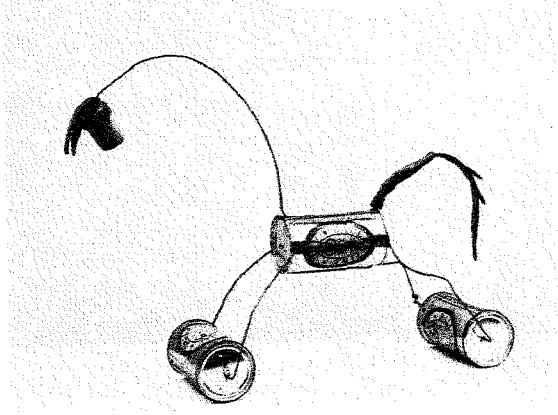
<sup>1</sup> TUNALI, İsmail, *Felsefenin Işığında Modern Resim*, 15

<sup>2</sup> James HALL, *The World as Sculpture*, 253

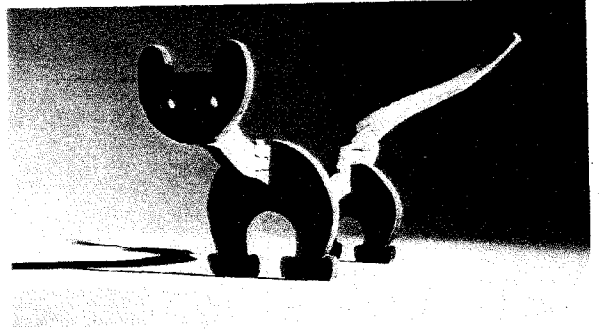
<sup>3</sup> Jean LIPMAN, *Calder’s Universe*, 57



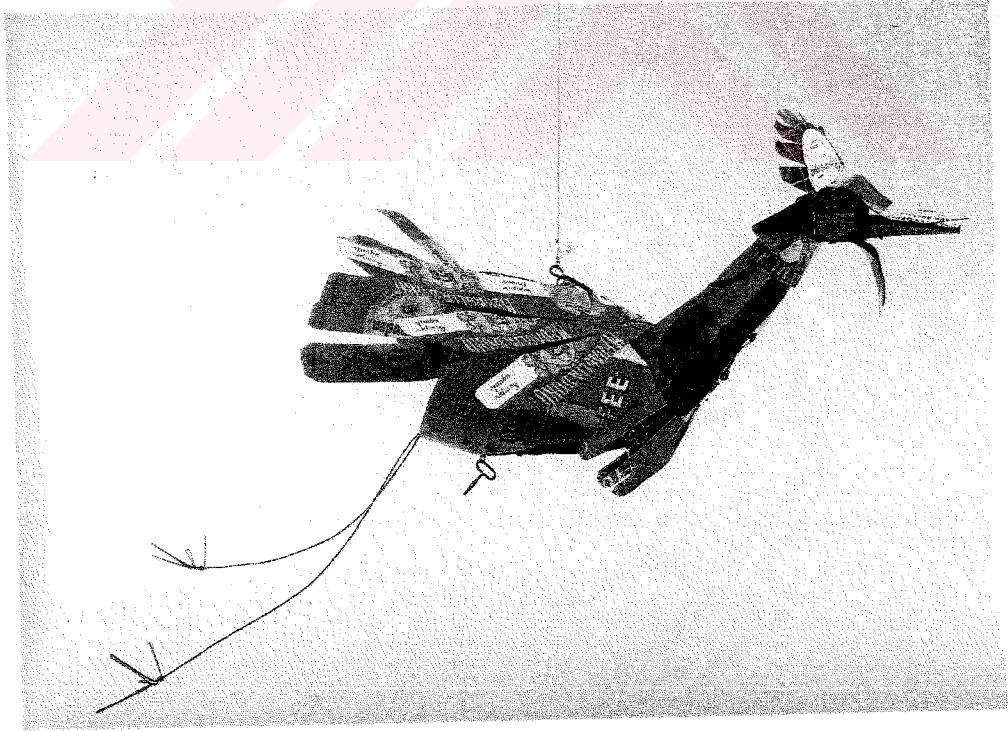
harekete geçen dengeli kompozisyonlarında ve oyuncak tasarımlarında kendini gösterir.



Resim 7



Resim 8



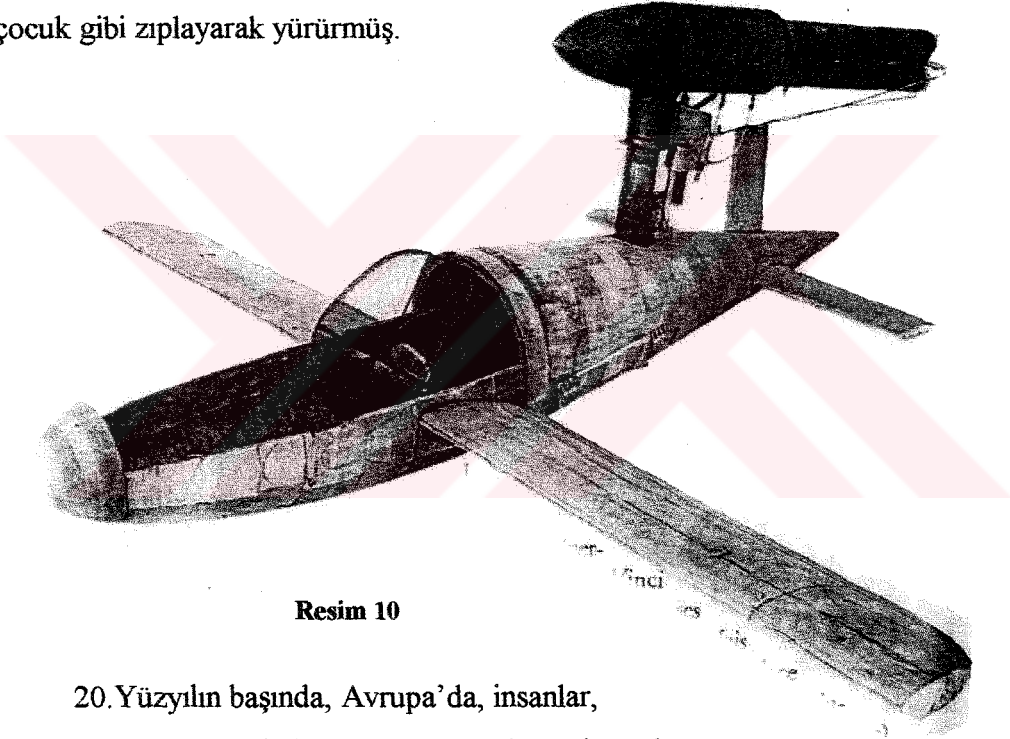
Resim 9

Sürrealist resim bilinçaltının özgürce ifade edildiği bir oyundur. Otomatizm yöntemi ile sanatçı bilinçaltıyla oluşturduğu imgenin peşinden gider.



Sanatı ve hayatı bir bütün olarak yaşayan Dali için hayatın kendisi oyuna dönüşmüştü.

Batıda 1960'lerden itibaren çağdaş sanat eserlerini oyuncaklarla karşılaştırmak yaygınlaşmıştır. Ancak bu analogi dikkatli bir bakışla daha gerilere götürüldüğünde, 20.y.y. boyunca sanatçının, *homofaberden*, *homoludense* (yapıcı insandan, oyuncu insana); sanatçını atölyesinin ise bir *work-shop* (atölye) ve *playroom* (oyun odası) bileşiğine dönüştüğünü söyleyebiliriz.<sup>4</sup> Picasso, atölyesinde çocuk gibi zıplayarak yürürmüş.



Resim 10

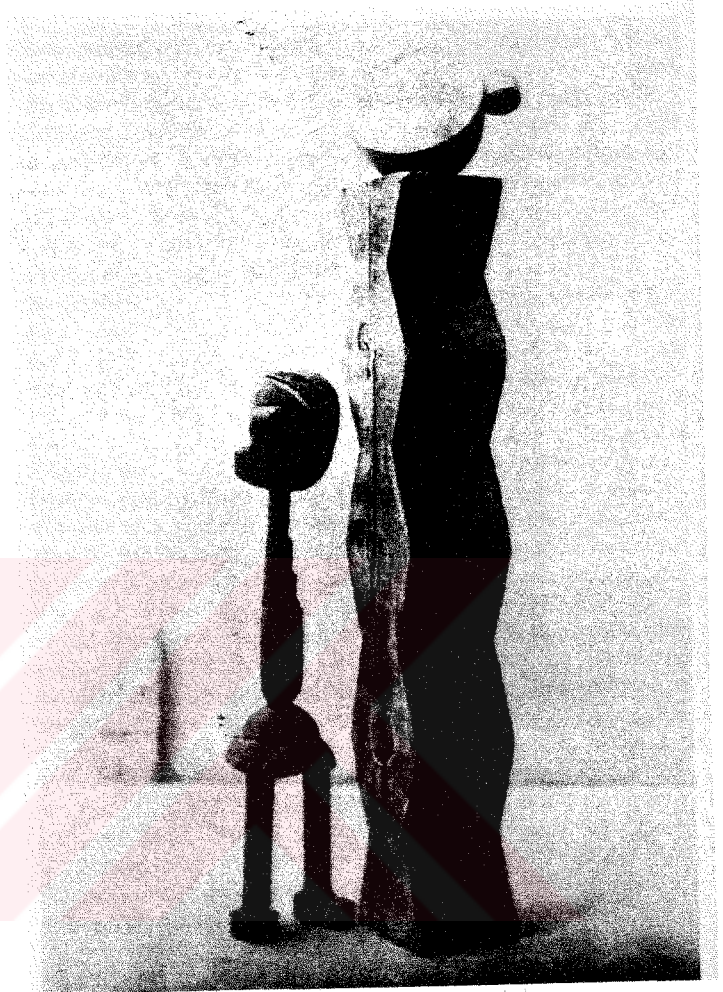
20. Yüzyılın başında, Avrupa'da, insanlar, sanayileşmenin getirdiği yalnızlaşma korkusuyla, dokunmaya önem vermeye başladılar. Yine aynı zamanlarda, eğitimde temasa dayalı eğitimin öne çıktığı Montessori<sup>5</sup> yöntemi uygulamıyordu. O zamana kadar insanlar için görsellik daha ön plandaydı.

<sup>4</sup> James HALL, *The World as Sculpture*, 253

<sup>5</sup> 19.yüzyıl sonlarında yaşamış, çocukların okuma yazma eğitiminden önce, duyu eğitimi almaları gerektiği görüşünü savunan İtalyan eğitimci. Montessori yöntemiyle eğitim veren okullarda, el işi ve fiziksel egzersizler merkezleştiriliyor ve çocuklar yaparak öğrenmeye teşvik ediliyordu. Dersler için üretilmiş oyuncaklar iş ve oyun arasındaki engeli ortadan kaldırmayı amaçlıyordu. Doktrin "en iyi öğretmenler şeylerdir" şeklinde özetlenmişti. Montessori Froebel anlayışını takip etmişti. Froebel oyuncakları çocukların yan yana getirerek, ya da, üst üste koyarak şekiller oluşturabildikleri ahşap bloklardı. Froebel çocuk eğitiminde grup aktivitelerinin önemini ilk olarak vurgulayan kişiydi ve bu

Brancusi'nin heykeli kadar, dokunma duyusunu tahrik eden şey az bulunur. Onun kullandığı 'parlak' yüzeyler ancak dokunulmaktan parlamış dini objelerle karşılaştırılabilir. Bir gün atölyesine gelen bir ziyaretçiye, o sırada çalışmakta olduğu işe bakmamasını, sadece dokunulması için yaptığını söylemiş.<sup>6</sup>

Brancusi, Romanya'da sanat ve zanaat eğitimi almıştı. Paris'teki atölye evinin tüm mobilyalarını kendi yapmıştı ve buraya kabul ettiği misafirlerini, kıyafetlerinin ve tavırlarının



Resim 11

sadeliğiyle büyülerdi. 1920lerden sonra heykellerini kesip

parlatmakta kullandığı makinelerini, misafirlerinden büyük bir özenle saklardı. Tüm bunlar onun, oyunu andıran ritüelleriydi.

Brancusi'nin kontrast geometrik formlara müdahalesi, Froebel oyuncaklarını hatırlatır. Froebel oyuncaklarının soyut doğası, çocuğun hayal gücünü harekete geçirerek, karşılaştırma, karar verme, düşünme kapasitelerini canlandırma amacına hizmet ediyordu.

görüşünü bu güne kadar devam eden kinder-gartenlerle uyguladı. Montessori Froebel uygulamasına dokuyu katarak devrim yaptı. Çocuklardan, bakmadan, dokunarak nesnelere tanımlamaya çalışmaları ve yaşadıkları çevreye farklı duyarlılıkla bakmaları bekleniyordu.

<sup>6</sup> James HALL, *The World as Sculpture*, 265

Farklı malzemeleri yan yana getirmiş ve ürettiği formları sıklıkla başka anlamlarda kullanmıştır. Örneğin sonsuz sütun adındaki heykeli, daha önceden kullandığı bir heykel kaidesinin formundaydı.

Miro, nesnelere bakarak değil dokunarak tanımayı severdi. Bu deneyim, onu, sonraki yıllarda, heykel çalışmaya yönlendirmiştir. Bu eğilimini: “Bu gün bile dokunarak çizim deneyimi ilgimi, heykelle yönlendiriyor: ellerimle şekillendirme ihtiyacı- bir çocuk gibi, ıslak bir top çamuru alıp sıkmak, çizim ya da resimden alamayacağım bir fiziksel doyum sağlıyor.”<sup>7</sup> diyerek ifade etmektedir.

Braque da, sanatın dokunma niteliğiyle ilgileniyordu. Bir nesneyi sadece görmenin yetmeyeceğini, dokunmak gerektiğini düşünüyordu.<sup>8</sup>

Kübizm’de, adeta, çocuğun dünyayı üç boyutlu araştırma ihtiyacını görüyoruz. Kübist kolajlarda kullanılan dokulu malzemeler, izleyiciyi, dokunmaya teşvik eder. Kübist resimlere yapıştırılan kum, talaş, metal kırpıntıları ve *papier-collé* nin kullanımı dokulu malzemeye örneklerdir.

Kübist sanatçılar, çalışmalarını, atölyelerinde yerlerde ya da mobilyaların üzerinde sergilediler. Sanat yapıtının kaideden kurtulup, erişilebilir hale gelmesi, sergilendikleri mekanı ‘oyun’ alanına dönüştürür. İzleyici, bazen eğilerek çevresinde döner, dokunur ve böylece kendi hayatına dahil eder. Bu oyun, sanat izleyicisini pasivize olmaktan kurtarır ve sanata dahil eder.

Müzik aletlerinin, Kübist çalışmalara sıkça konu olması da, dokunmaya teşvik etme isteğiyle ilişkilendirilebilir.<sup>9</sup>

<sup>7</sup> James HALL, *The World as Sculpture*, 268

<sup>8</sup> James HALL, *The World as Sculpture*, 271

<sup>9</sup> James HALL, *The World as Sculpture*

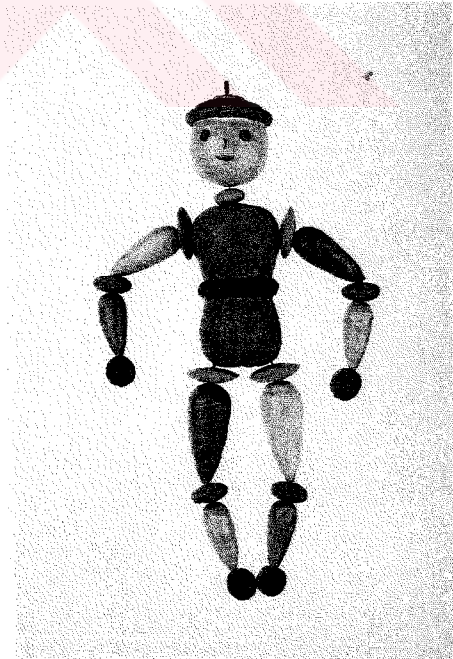
Sanat tarihinin en oyuncu adamlarından biri Picasso'dur demek, pek de yanlış olmaz. Picasso atölyesini "laboratuvar", resmi ise "ruhun oyunu" olarak görüyordu. Plastik sanatların hemen her dalına el atmış ve hepsinde de oyuncu kimliğini sergilemiştir. Meşhur körlük takıntısı, onun, kübist uygulamalarda dokunma hissini en çok abartan sanatçı olmasına neden olmuştur. Şöyle demiştir: "Ressam için sadece konuyu sevmek gibi bir gerçek vardır ve ressamın gözlerini, daha iyi ötsün diye kör edilen kuşun gözleri gibi çıkarmak gerekir."<sup>10</sup>

John Berger, Picasso'nun çalışmalarının büyüsel bir oyuna dönüştüğünü yazar: "Elbette bir oyun bu. Ama oyunla büyü pekala bağdaştırılabilir. (Bütün çocuklar, dünyanın istek ya da iradeyle yönetildiğine inandıkları bir evreden geçerler.)...Picasso nesnelere birbirine dönüştürme oyununa 1930'ların ilk yıllarında başladı ve bunu günümüze kadar aralıklarla sürdürdü. Bir nesneyi alıp canlı bir varlığa çeviriyordu. Bir bisiklet selesiyle gidonlarını boğa başına çevirmiştir. Bir oyuncak arabayı maymun yüzüne, tahta parçalarını insan figürüne çevirmiştir."<sup>11</sup>

Bauhaus'da çeşitli endüstriyel üretimler yanı sıra oyuncak tasarımları da yapılmıştır. Bu oyuncakların bir kısmı, Froebel oyuncaklarını anımsatan yapısal oyuncaklar, bir kısmı da teatral maskeler ya da kuklalar şeklindeydi. Tabii büyüklere yönelik satranç takımı gibi objeler de bu oyuncaklara dahil edilebilir.

Bauhaus ekolüne bağlı sanatçılar, çocuğun aklını bulandırdıklarını düşündükleri

peri masallarına alternatif olarak, basit, net oyuncaklar önerdiler. Oyuncaklarda kullanılan



Resim 12

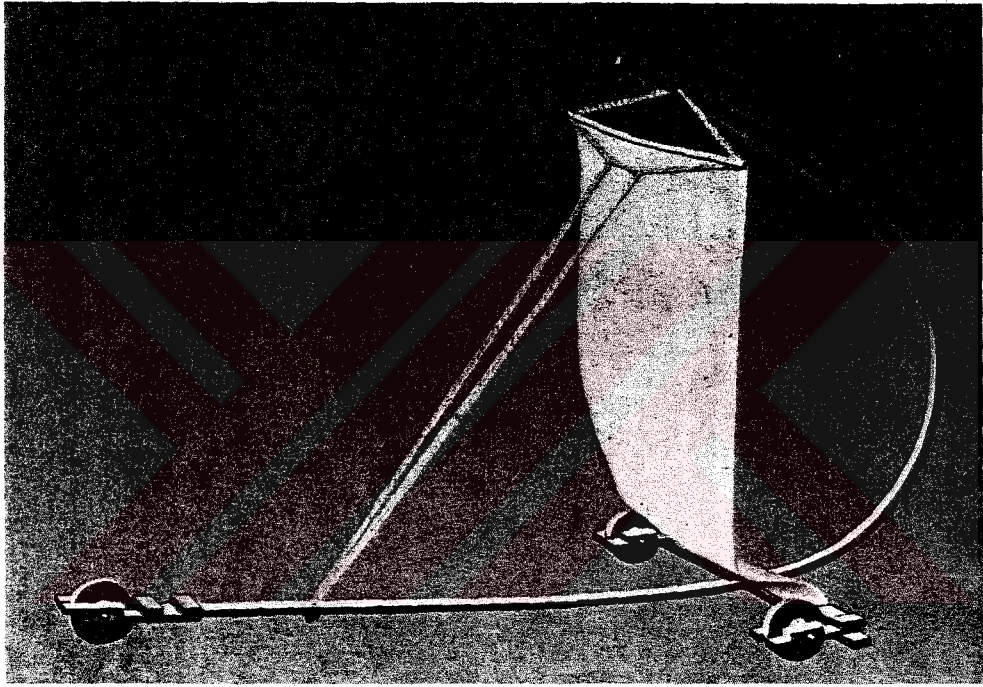
<sup>10</sup> James HALL, *The World as Sculpture*

<sup>11</sup> John BERGER, *Picasso'nun Başarısı ve Başarısızlığı*, 108



oranlar, mümkün olduğunca uyumlu olmalıydı. Beyaz dahil, temel renkler, çocukların neşeyle algılayabilecekleri renkler kullanılmalıydı. Bu şekilde çocukların zevk seviyesini yükseltmeyi amaçlıyorlardı.

Bauhaus ekolünde eğitimin oyuna dönüşmesi çok önemliydi. Öğrenciler, böylece kendilerini ifade etmenin en uygun yollarını bulabiliyorlardı. Düsturları şöyleydi: “oyun partiye, parti işe, iş ise oyuna dönüşmelidir.” Gropius, oyun ve iş



Resim 13

arasındaki ilişkiyi, Bauhaus manifestosunda şu şekilde belirtmişti: “Tiyatro, konferans, şiir, müzik, kostüm balosu; bunların hepsini bir araya getiren gösteriler yaratmak.”<sup>12</sup> Tıpkı şenlikler gibi...

20. Yüzyıl solarına doğru, Avrupa kıtasının ortasında bir Şaman ortaya çıktı: Joseph Beuys... Maceralı yaşamı ve Şaman Kültürü ile tanışması onu 'Public Art'a yönlendirdi. Tıpkı şamanın oyunu gibi eylemleri ile toplumu iyileştirmeye çalıştı.

<sup>12</sup> Magdalena DROSTE, Bauhaus, 39

“New York, dünyanın en masum şehri. Çocukların oyun bloklarından yapılmış gibi.”<sup>13</sup> İfadesi ile Beuys, döneminin sanatındaki ‘çocuksu’ duyarlılığı ortaya koyar.

Yunanistanlı heykeltıraş Alexiadis Sakis heykel yapmaya nasıl başladığını şöyle anlatıyor: “Çok fakir bir köyde, çok fakir bir ailenin çocuğu olarak doğdum. Çocukken misketlerimiz mermerdendi ve ben geceleri küçük mermer parçalarını zımparalayarak misket yapardım. O zaman mermerin kokusuna aşık oldum ve bir ustanın yanına girdim.” Sakis hala maske takmadan, büyük aşkla tutulduğu mermerden, büyük aşkla hayal ettiği peri kızlarını yontmaktadır.

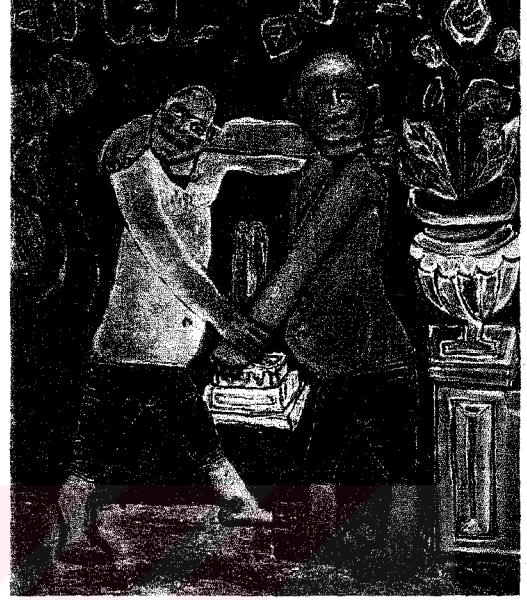
---

<sup>13</sup> James HALL, *The World as Sculpture*, 253

### 2.1.3. 20.Yüzyıl Türk Sanatından Örneklerle; Sanatçının 'Oyuncu' Tavrı



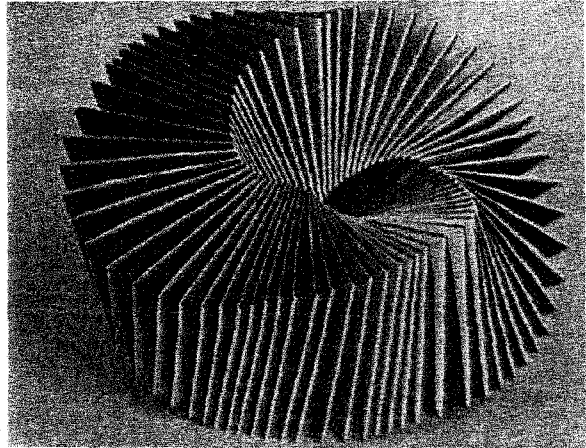
Resim 14



Resim 15

Türk Sanatına baktığımızda da bir çok sanatçının eserlerinde 'oyuncu' ruha rastlayabilmek mümkündür. Bu 'oyuncu' ruh, Fikret Mualla'nın, Cihat Burak'ın, Alaattin Aksoy'un, Mehmet Güteryüz'ün, Komet'in resimlerinde, kimi zaman üslubunun oyunculuğu olarak karşımıza çıkarken , kimi zaman da oyun sanat eserinin konusu haline gelir.

Mermeri yontarken,  
çocukluğunda bulutlarla oynadığı  
oyuna devam ettiğini söyleyen  
Mehmet Aksoy'un,  
kompozisyonlarını matematikle  
kurgulayan İlhan Koman'ın  
heykellerinde, yine bu oyuncu ruh  
takip edilebilir.

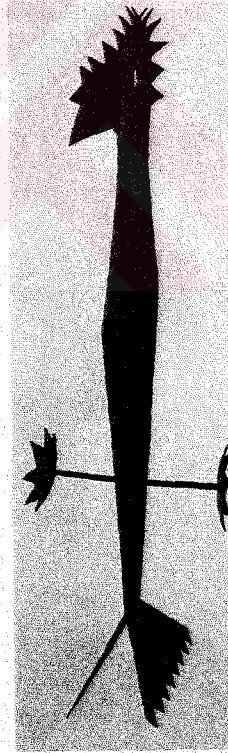
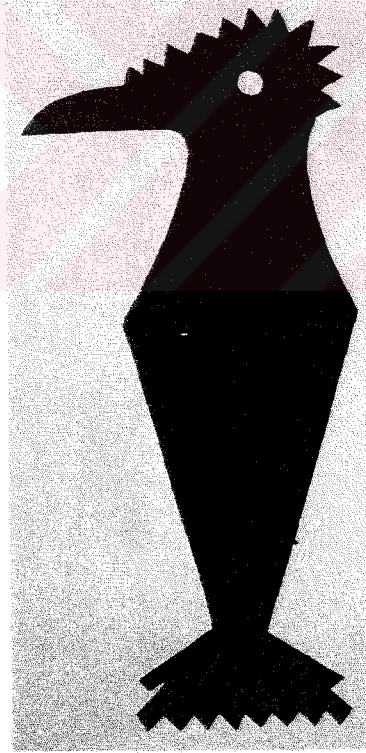


Resim 16



Resim 17

Levent Arşiray'ın resminde ve Selma Gürbüz'ün tasarımlarında gölge oyununun izlerini sürerken, yenilerde Kezban Arca Batıbeki'nin 'Oyun' sergisinin Osmanlı Şenliklerini anımsatması, Neşe Baydar'ın 'Kooperatif' sergisindeki 'Rüzgar Gülleri' ve gene Osmanlı Şenliklerini yeniden yaratan Şekip Yalaz'ın heykelleri... Örnekleri çoğaltmak mümkün.

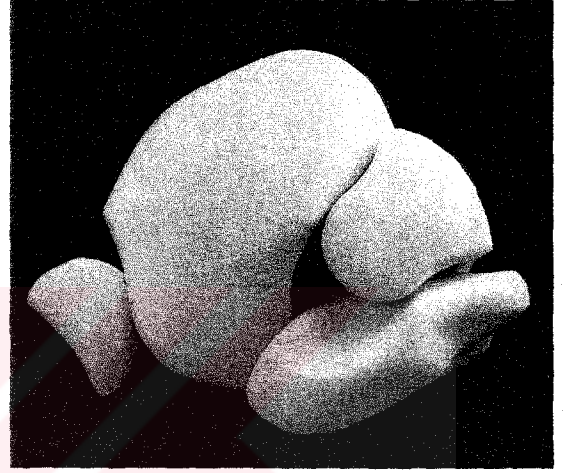
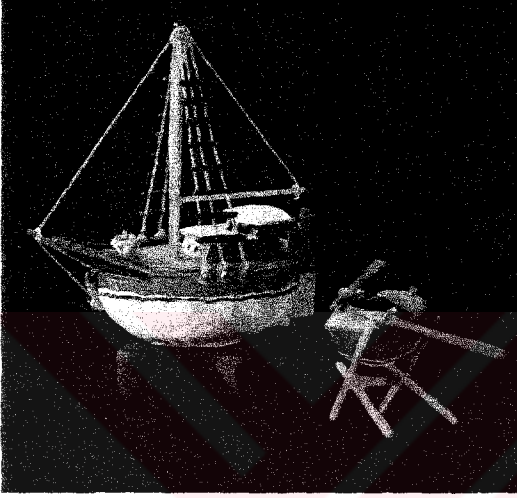


Resim 18,19

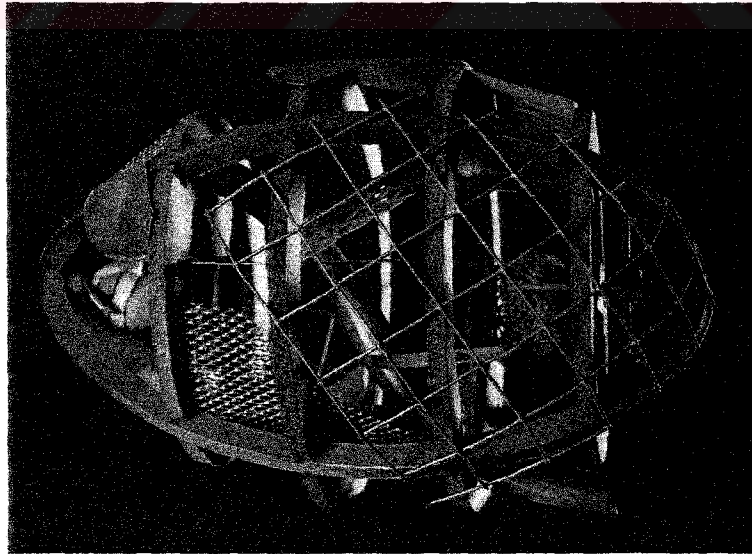


Talihsizce kaybettiğimiz Berkant Aksoy'un heykellerinde de, oyunla ve oyuncakla temas göze çarpar. Fındık ve ceviz tekneleri, başlı başına bir heykel olan çocuk parkı tasarımı ya da hareketli mermerleri....

Birer oyuncak olmamakla birlikte, bu heykeller, izleyiciyi oyun aleminin içine çekerler.



Resim 20, 21



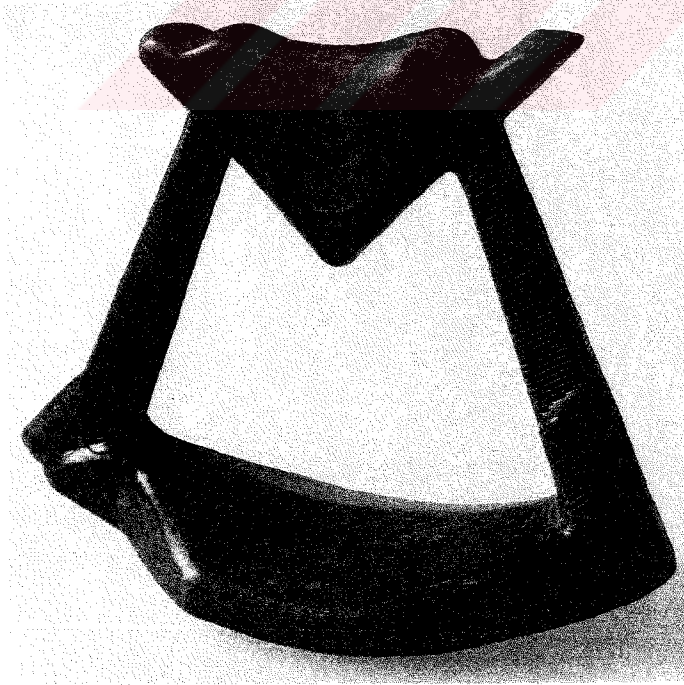
Resim 22

Türk heykeltıraşların oyunla en fazla temas ettikleri nokta hareket unsurudur. Hareket, fiziksel teması da sağlayarak, izleyicinin katılımını en üst düzeye çıkararak, izleyici ve sanat yapıtı ilişkisini tam bir oyuna dönüştürür. Hayri Karay'ın Resim 22'de gördüğümüz çalışması, çok sevilen bir oyuncak olan tahterevalliye anımsatır.



Resim 23

Koray Ariş'in keskin titizlikle hazırladığı, denge oyunlu formları ise izleyiciyi 'çocukluğunun sallanan atlarına' götürür.

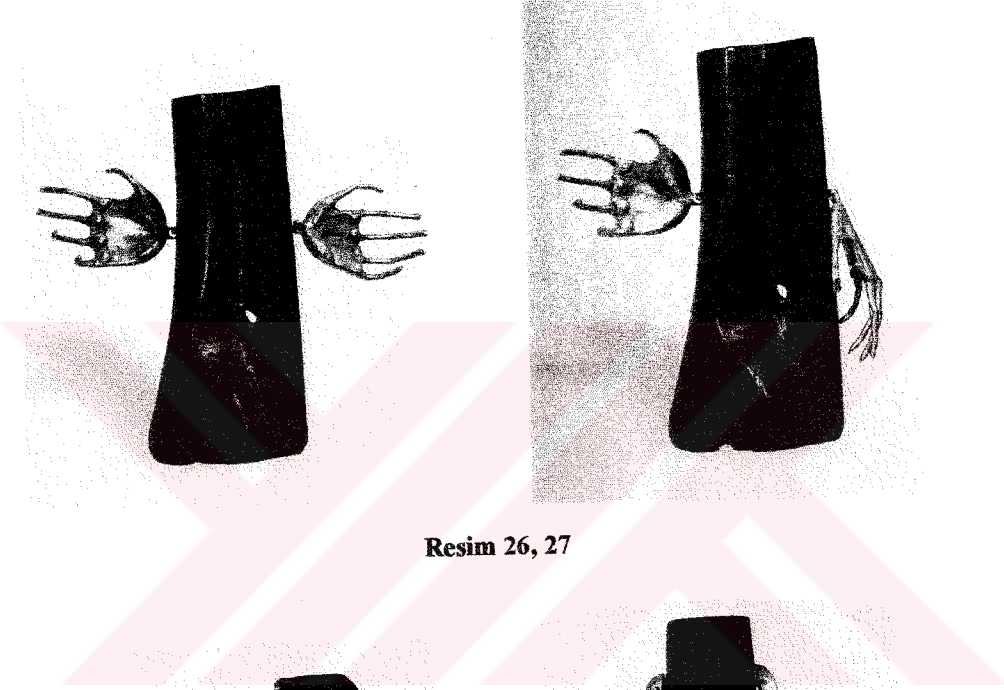


Resim 24

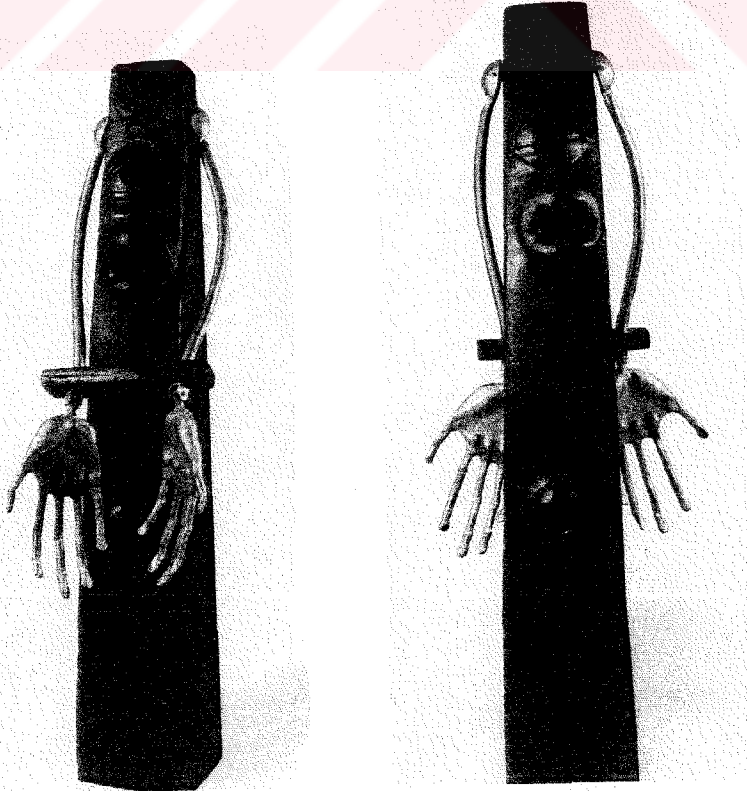


Resim 25

Saim Bugay heykellerindeki hareket unsuru; izleyiciyi, sanatçının hazırladığı muzip oyuna davet eder gibidir. Üniversitemizde kuklacılık dersleri de vermekte olan sanatçı, biçimlerine kattığı hareketlerle, oyuna en fazla yaklaşan heykeltraşımızdır.



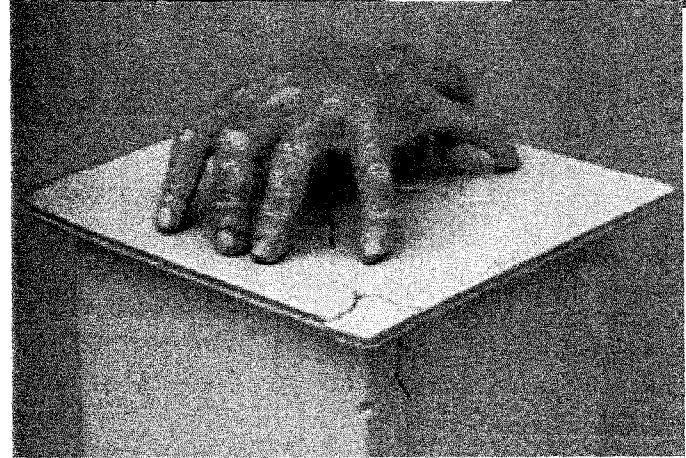
Resim 26, 27



Resim 28, 29

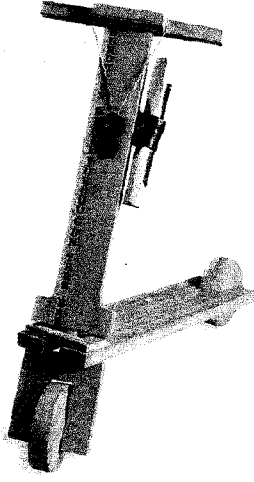


İzleyicinin fiziksel katılımını teşvik eden sanatçılarımızdan biri de Meriç Hızal'dır. Özellikle "Güneş Saati" çalışmalarında, üzerine oturulabilir boyutlar ve ergonomik formlar izleyiciyi yapıtın bir parçası haline getirirken; parlak yüzeyler ve dokunun yarattığı kontrast, Brancusi heykelinde olduğu gibi, dokunma duygusunu tahrik eder niteliktedir.



Hareket Rahmi Aksungur'un mobil heykellerinde dokunma duygusunu harekete geçirmek amacıyla uzaklaşmaya başlar. "El"indeki hareket izleyiciyi şaşırtır ve merakını uyandırır.

Resim 30, 31, 32



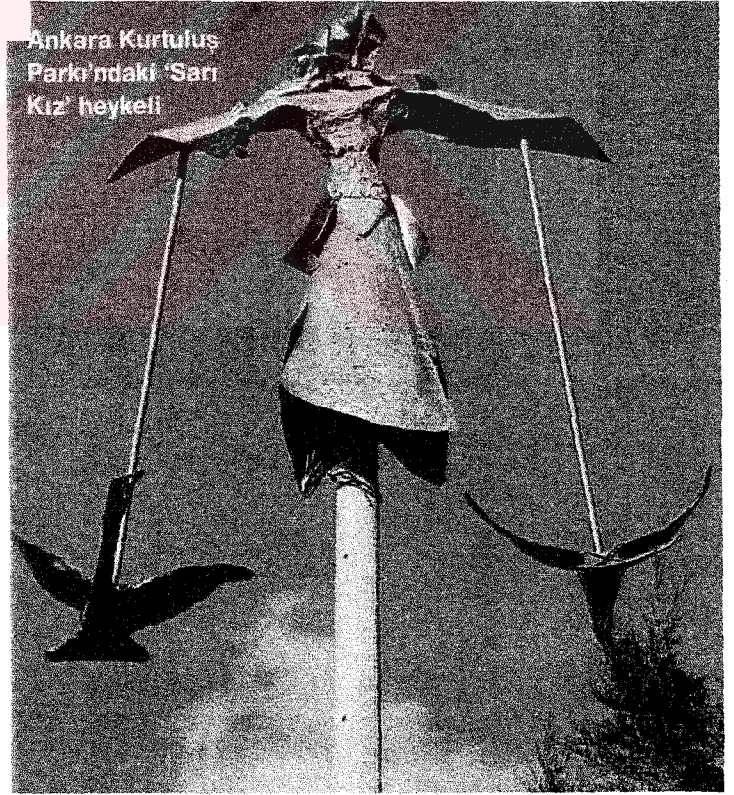
Resim 33

Osmanlı Şenliklerinin sevilen  
oyuncağı canlı hedefleri  
anımsatır.

“Çoğunlukla, yetişkinler  
kendilerine yeni oyun alanları  
bulsalar da, bazılarımız  
çocukluğumuzda en çok  
oynadığımız oyunları yeniden  
şekillendirip, şimdiki  
yaşantımıza uyduruyoruz.”<sup>14</sup>  
Sanatçılar için de en sevdikleri  
oyunu oynadıklarını söylemek  
herhalde yanlış olmaz.

Nilüfer Ergin, “Çoğaltmalar” da  
sergilenen *troinette*'in, 7-14 yaş arası  
çocukları hedeflediğini, ancak yetişkinlerin,  
çocukları değil kendileri için satın aldıklarını  
anlatır. İzleyici oyuncak-heykelle  
karşılaştığında kendi çocukluğuna döner.

Selim Turan'ın “Sarı Kız” heykeli, açık  
alandaki uygulanmış en ‘oyuncu’  
heykelimizdir. Ekseni etrafında hareket  
ederken elindeki kuşları uçuran “Sarı Kız”,



Resim 34

<sup>14</sup> Lenore TERR, *Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden Bir İhtiyaçtır*, 38



## 2.2. OYUNCAK

Oyuncak, tarihin tüm dönemlerinde, dünyanın bütün coğrafyalarında ve insanın her yaşında insana eşlik eder.

“Uygarlığın bilim, sanat, mimari giysi gibi her alandaki gelişmesi çocuk oyunlarına ve oyuncaklarına da yansımıştır. Köylü, kentli, zengin, yoksul her çocuk bulunduğu yerin ve zamanın etkisi altında oyun oynamıştır. Mısır’da İran’da yapılan kazılarda türlü oyuncaklar bulunmuş, eski Girit Uygarlığı’nın kalıntılarında çok güzel bebeklere, oyuncak ev eşyalarına rastlanmıştır. Eski Mısır’da tahta bebeklerle tahtadan yapılmış timsahlarla oynarlardı. Romalı çocuklar çember çevirmeyi, arabayı ve top oyunlarını çok severlerdi.”<sup>1</sup>



Resim 35

“Oynayıp, eğlenmeye yarayan her şey”<sup>2</sup> olarak tanımlanan oyuncak aslında sadece bir oyun nesnesi değildir. Oyundan bağımsız olarak da var olabilir ve kişiseldir. Bu metinde seçili oyuncaklar, yalnızca oyun aracı olarak değil, kültürel değer taşıyan sembolik nesnelere olarak yer alır.

<sup>1</sup> Encyclopedia of World Art, Games and Toys maddesi

<sup>2</sup> Orhan HANÇERLİOĞLU, Türk Dili Sözlüğü, 374

Oyuncaklar buldukları dönemin ve kültürün estetik beğenisini yansıtır. Victoria Dönemi oyuncaklarının sunduğu ahlakçı yapı ile Barbie arasında çarpıcı benzerlikler varken, Anadolu’da ya da Uzak Doğuda üretilen oyuncak bebekler bir birlerinden tamamen farklıdır. Türkiye’de ahşap oyuncak üretiminde deneyimli isimlerden biri, Yaşar Kaynar: “Tahta oyuncakta şu Almandır, bu İtalyandır demek mümkün. Mesela renkten ayırmak mümkün. Kuzeye çıktıkça renk daha az, şekil daha çok önemli; güneye indikçe renk çoğalıyor, şeklin önemi azalıyor”<sup>3</sup> diyerek oyuncak seçiminde estetik beğenin, nasıl coğrafyaya bağlı olarak değiştiğini anlatır.

Coğrafi, kültürel, ekonomik farklılıklar gösterse de, oyuncağın dili evrenseldir. Tüm bebekler çevrelerini oyuncaklarla tanımaya başlarlar ve oyuncaklarla büyürler. Her bebek salladığında ses çıkaran çingirakla ilk keşfini yapar; her çocuk uçurtmanın peşinden koşarken kendini kuşlarla özdeşleştirir ve her yetişkin salıncakta volan vururken gerçek dünyadan kopup hayal dünyasına dalar. Oyun her kültürde neşedir.

Oyun ve oyuncak, genellikle çocuklukla birlikte anılsa da insanı her yaşta ilgilendiren kavramlardır. Yaşlı nüfusun büyük oranda mevcut olduğu, Japonya gibi sanayileşmiş ülkelerde, oyuncak üreticilerinin yeni hedefi yaşlılardır. “Oyuncaklar yaşlıları eğlendiriyor, zihinlerini uyanık tutuyor ve nostaljik duygular yaşatıp yalnızlıklarını unutturuyorlar.”<sup>4</sup>

İnsan çevresinden aldığı bilgileri kendi deneyimleri ile birleştirerek yorumlar. Oyuncaklar da insanın kişiliği doğrultusunda kimlik kazanır ve sahibinin duygularını ifade eder. Kişilerin bastırılmış duyguları bazen oyuncaklar yardımı ile dışa vurulur. Oyuncak toplamak estetik ya da duygusal nedenli olabilir, oyuncaklar insana bazen çocukluğunu anımsatır bazen de çocukluk özlemlerini canlandırır. Oyuncakların hayatımızdaki yeri, nostaljik duygular yaşatmaktan öteye geçer: “Oyuncaklar bize

<sup>3</sup> Bekir ONUR, *Oyuncaklı Dünya*, 283

<sup>4</sup> Cumhuriyet Gazetesi, Bilim ve Teknik Eki, Sayı 751, 11.8.2001

bir kltrn ve uygarlıđın pek az keřfedilmiř bir imgesini sunmaktadır”<sup>5</sup> ve bu yzden de gn getike dnyadaki oyuncak mzelerinin sayısı artmaktadır.

Bu metni hazırlarkenki amacımız da insanın estetik beđenisinin oluřmasında katkı sađlayan bu nesnelerin sunduđu imgeleri, seilmiř oyuncaklar aracılıđı ile sorgulamaktır.

---

<sup>5</sup> Bekir ONUR, *Oyuncaklı Dnya*, 24



### 2.2.1. İnsanlığın Ortak Değerleri; Evrensel Oyuncaklar



Resim 36

Yukarıdaki resimde, Uzak Doğuda bir köyün çocuklarını, muhtemelen kendi üretimleri olan 'araba'larla oynarken görmekteyiz. Bu oyuncağın bir benzeri de Ankara'daki Oyuncak Müzesinde bulunmaktadır. Anadolu'da yaşayan çocuk farkında olmasa da, çok uzaktaki akranları ile aynı oyunu paylaşmaktadır. Her coğrafyada oynanması ve herkese benzer duygular yaşatması nedeniyle, oyuncaklar evrenseldir.

Oyuncaklar var olduğundan itibaren insana eşlik etmişlerdir. İnsan oyuncaklar yardımı ile çevresini tanır ve oyunlarla hayatı öğrenir. Her çocuk oyuncağa gereksinim duyar.

Oyuncak kltr iletim aracıdır. Çocuklar atalarının oyuncakları ile oynarken, farkında olmasa da onların davranışlarını tekrarlıyordur. Üretim teknikleri deęişse de tüm bebekler atalarının ritel araçları olan çingirakla oynarlar.

İnsanlar oyunlarla sosyalleşir. Hayatı, toplum yaşantısını oyunlarla öğrenen insan yetişkinliğinde de oynamaya devam eder. Yetişkin oyuncaklarının en sevilenlerinden biri de salıncaklardır. Salıncaklar ya da dięer büyük oyuncaklar insanların hep beraber oynadıkları, sosyal oyuncaklardır.

Çoęu oyuncak, etnik, kltrel, ulusal fark dinlemeksizin farklı coęrafyalara yayılır. Bu oyuncaklara en güzel örnek uçurtmadır. Doęudan Batıya gç ederken her ulus kendi uçurtmasını oluşturmuş, hep farklı anlamlar yüklemiştir. Toplumlara göre anlamı (bilimsel ya da dinsel) deęişse de, uçurtma uçurmanın insanlara yaşattığı ortak bir duygu vardır: özgrlk.



### 2.2.1.1. Çingirak

Tüm hayvanlar gibi insan da oynamaktan hoşlanır. “Amacının kendinden olması yani oyuncunun yalnızca oynamak için oynamasına rağmen oyunun sonuçlarının yararlı olduğu şüphesizdir. İnsanın muhayyilesini harekete geçirerek, olaylara farklı açılardan bakabilmesini ve yaratıcı çözümler üretebilmesini sağlar.”<sup>1</sup>



Resim 37

Oyun, çoğunlukla çocuklukla birlikte anılır. Bunun nedeni insanın en uzun çocukluk dönemine sahip canlı olmasıdır. Çocukların hayatındaki en önemli şey oyundur. Çocuk oyunu iş yapmanın ciddiyetiyle oynar.<sup>2</sup>

Oyuncaklar, insan kişiliğinin oluşmasına yardımcı olur: “Oyun, bebek için anne ile paylaştığı ortak bir alandır. İç dünya ile dış gerçeğin dışında üçüncü bir alandır, bir yanılsama (illüzyon) alanıdır. Zamanla önce bebek, daha sonra çocuk bu alan içinde bağımsızlığını kazanmaya başlar. Burada çocuğa özerkliği sağlayan oyuncaklar geçiş nesnesi olarak isimlendirilir. Geçiş nesnesi peluştan yapılmış oyuncaklar, çarşaf ya da yastık olabilmektedir. Bu geçiş nesneleri yetişkinlerin geriye dönüp baktığında “ilk oynadığım oyuncuğım” şeklinde tanımladığı nesnelere dir. Bu geçiş nesneleri her toplumda izlenen, evrensel bir oyuncaktır, ancak basit bir oyuncak olarak değerlendirilmemelidir. Otistik ve psikotik çocukların yaklaşık üçte birinde bu geçiş nesnesi hemen hemen hiç kullanılmamaktadır. Çocuğun geçiş nesnesini doyurucu bir biçimde kullanması, olumlu insan ilişkilerinin oluşturulabilmesi için önemlidir.”<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Lenore TERR, Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır

<sup>2</sup> Sosyal Yayınlar Pedagoji Sözlüğü

<sup>3</sup> www.saglik.tr.net/cocuk\_ve\_oyun

Oyun oynarken kurdukları hayaller çocukları geleceğe, yetişkin hayatına hazırlar. Lenore Terr<sup>4</sup>, çocukken oynadıkları oyunları meslek haline getiren mutlu insanlardan bahseder. Toplumla tanışmaları ve çevrelerini öğrenmeleri hep oyun sayesinde gerçekleşir. Renkleri temel renklerde, ilgi çekici oyuncaklarla; konuşmayı büyüklerini taklit yoluyla öğrenirler. Arkadaşlarıyla birlikte oynadıkları oyunlar ilk sosyal denemeleridir.

Psikoloji ve pedagojide oyunun faydalı kullanımına rastlarız. Oyuncu yine zevk almak içinde oynasa da eğitimciler, pedagoglar, psikologlar oyunu, kendi amacının dışında, eğitime yardımcı olmak, çocuğun ilgi ve eğilimlerini saptamak, çocuğun ya da yetişkinlerin karşılaştıkları güçlükleri yenmekte kullanabilirler.<sup>5</sup> Örneğin annesinden tokat yiyen bir çocuk sıkıntısını bebeğini tokatlayarak dışa vurabilir; ya da arkadaşlarıyla oynarken başarısız olan bir çocuk, tek başına oynadığı oyunlarda kendini lider olarak tanımlayabilir.

Çocukla sorunlarını direkt konuşmak yerine kuklalarla veya bebeklerle canlandırma yolunu seçmek, çocuğu rahatlatıp daha kolay yanıt vermesini sağlar.<sup>6</sup> Günümüzde pedagoglar da, psikologlar da, hastalarının rahat hissedebilmelerini sağlayabilmek için muayenehanelerinde oyuncaklar bulundururlar.<sup>7</sup>

19. Yüzyılın sonlarından itibaren eğitimde oyuna önemli bir yer ayrılmıştır. İş ve eğlence arasındaki zıtlık ortadan kalkınca çocuğun severek öğrenmesi sağlanır. Özgür oyun mekanlarında, zevkle katılabildikleri oyunlar aracılığıyla daha başarılı öğrenebilirler. Özellikle okul öncesi eğitimde çocukların öğrenmeleri gereken her şey onlara, oyun halinde sunulur. Oyun çocuğun eğitimine yardım eder ve öğrenme sürecini kolaylaştırır.

<sup>4</sup> Lenore TERR, *Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır*

<sup>5</sup> *Meydan Larousse Ansiklopedisi*

<sup>6</sup> Muhittin SEVİLEN, *Karagöz Kitabı*, 184

<sup>7</sup> Bu çalışmadaki en önemli kaynaklardan birinin yazarı olan Lenore Terr, çocuk psikolojisi uzmanıdır. Seanslarının çoğunlukla oyun saatleri şeklinde geçtiğini ve muayenehanesinde zengin bir oyuncak koleksiyonu olduğunu anlatır.

Sanat eğitimi için de oyun önemlidir. Bauhaus Eğitiminde oyunun öne çıktığını görürüz. Öğrencilerin hayal gücünü zorlayıp, katılımlarını arttırmak için eğitimin tamamını bir oyun haline getirmişlerdi.<sup>8</sup>

Şekillendirilebilir her malzeme çocuk için oyuncaktır. Islak kum, çamur, kar, oyun hamuru çocuğun yaratıcılığını harekete geçirir. "Çocuğun malzemeyle özgür bırakıldığı özgür mekanlarda çocuk sanatının oyun ve oyunun sanat olduğunu gözlemleriz."<sup>9</sup> Çocukların basit heykeller, resimler yapmaları ya da sanatçıların işlerini görmeleri onların yaşadıkları çevreye daha duyarlı yaklaşmalarını sağlar.

Boyut çocuk hayatında belirleyicidir. Oyuncaklar, çocuk mobilyaları, oyun parkları üretilirken çocuk ölçüleri göz önüne alınır. Çocuklar nesnelere yetişkinlerin gözüyle görmezler. Yemek masası onlar için gizemli bir mağara olabilir.

Oyuncak; "Çocuğun beş duyusunu ve duygularını uyaran, değerlendirme ve uygulama yetilerini geliştiren, hayal gücünü zenginleştiren, bedensel ve sosyal gelişimini hızlandıran bir oyun aracıdır."<sup>10</sup> Oyunun ilk ortaya çıkışının müziğin etkisiyle olduğunu belirtmiştik. Yine ilk oyuncuğumuz da ses çıkaran çingiraklardır. Çingiraklar, hareket etmesi ve ses çıkarması nedeni ile bütün bebeklerin ilgisini çeker.

İnsanın her yaş döneminde farklı oyun davranışları ve farklı oyuncak ihtiyaçları vardır. 0-2 yaş dönemindeki çocuklar için bedenlerini tanımak, nesnelere ve fonksiyonlarını öğrenmek, birer oyundur, hareket eden ve ses çıkaran nesnelere takip etmeyi severler.<sup>11</sup>

<sup>8</sup> Magdalena DROSTE, **Bauhaus**

<sup>9</sup>LINDSTONE, J. – BUNCH, C., **Working Big, A Teachers' Guide To Environmental Sculpture**, 10

<sup>10</sup> [www.saglik.tr.net/cocuk\\_ve\\_oyun](http://www.saglik.tr.net/cocuk_ve_oyun)

<sup>11</sup> [www.saglik.tr.net/cocuk\\_ve\\_oyun](http://www.saglik.tr.net/cocuk_ve_oyun)

Henüz sadece büyük kas gruplarını kullanabilen çocuk için bir objeyi tutmak, sallamak ve ses çıkardığını keşfedince sallamayı tekrarlamak heyecan vericidir. Çingirak çocuk için bir deneydir.

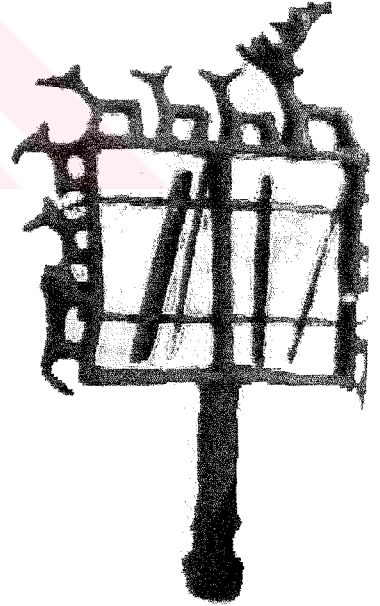


Resim 38

Ses çıkaran bir oyuncak olarak kullanılan çingirakların geçmişi oldukça eskilere dayanır. 3000 yıldan fazla geçmişi ile Eski Yunanlılarda ve Mısırlılarda oynandığı bilinmektedir. Büyüsel değere sahip bir obje olarak ortaya çıkmıştır. Bir görüşe göre çingirak bir oyun aracı olarak değil, kötü ruhları korkutup kaçırmak için kullanılmıştır.<sup>12</sup>

Türkçe’de çingirak hayvanların boynuna asılan zillere verilen genel isimdir. Bu ziller ses çıkararak hayvanların kaybolmalarını engeller.

Geçmişinde büyüsel anlamlar taşıdığını söylemek pek yanlış olmaz. Çöl develerinin sırtında seyahat eden Müslüman Arapların hayatında bu sesin zengin çağrışımları olması da doğaldır. İddia edilir ki Hz. Muhammed’e vahiy çingirak sesi şeklinde gelmiş. “Meleğin çingirak sesine benzer bir sesle hitap etmesi suretiyle vahiy gelişi ki, Hz. Peygamber’e gelen en ağır vahyin bu olduğu beyan edilir.”<sup>13</sup> Daha da geçmişe gittiğimizde Şamanın davuluna eşlik eden ilahi zillerle karşılaşırız, ya da neolitik çağda, Anadolu’da büyücünün ses çıkaran iyileştirme aracı sistrumla...



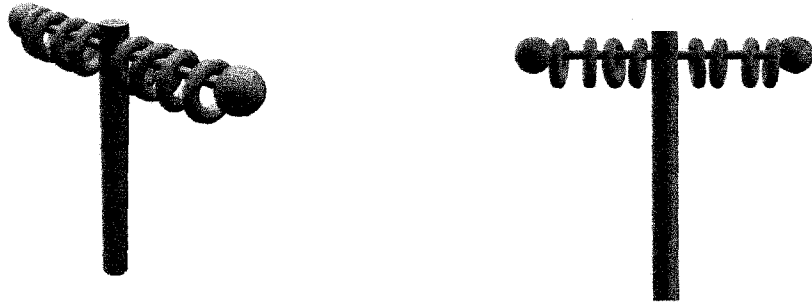
Resim 39

Sistrumun bir benzeri olan bir çingirak türü, yakın zamanlara kadar Anadolu’da ahşap malzemeden üretilmekteydi ve bugün bir örneği de Ankara

<sup>12</sup> www.interaktif\_egitim.com

<sup>13</sup> www.bayzan.com

Üniversitesi'ndeki Oyuncak Müzesinde sergilenmektedir. Ancak müzede fotoğraf çekmekle ilgili bazı çekinceler olduğu için buraya, bilgisayarda modellenen resmini koyabilmekteyiz. Yüksekliği 20 santimetre olan bu oyuncak, ahşaptan üretilmiştir ve halkaların, sallandığında birbirlerine çarparak ses çıkarmasından ibarettir.



Resim 40, 41

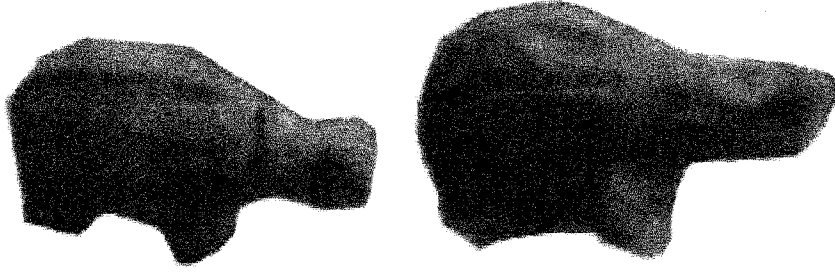
Günümüzde oynanan çingırağın geçmişi çok eskilere dayanır. Eski Mısırda da bebekler çingırakla oynarlardı. Ancak bunlar plastik değil, "...kuş, domuz, ayı biçiminde yapılmış, sivri uçları yumuşatılmış ve kumaşla kaplanmışlardır".<sup>14</sup> Aynı dönemlerde Anadolu'da çocukların oynadıkları çingırakları Anadolu Medeniyetleri Müzesinde görüyoruz. Çeşitli hayvan ve testi formlarındaki bu küçük pişmiş toprak nesnelerin içi, pişirilmeden önce içine küçük taşlar doldurulmuş ve hava çıkışı sağlamak amacıyla küçük delikler bırakılarak ağzı kapatılmıştır. Pişirildikten sonra da taşlar formun içinde kaldığı için sallandığında ses çıkarır.



Resim 42

<sup>14</sup> Kudret EMİROĞLU, *Gündelik Hayatımızın Tarihi*, 515





**Resim 43, 44**

Oyuncaklar çeşitli coğrafyalarda kullanımı ile benzerlik gösterse de, özellikle malzemeleri ile coğrafi, kültürel, sosyal, ekonomik farklılıkları yansıtır. Louvre Müzesinde bulunan 16.yüzyıla ait çingraklarda malzeme olarak fildişi, kristal, gümüş kullanılırken; Avustralya yerlilerinin bebeklerine verdikleri çingraklar kurutulmuş, tohumlu bitkilerdir.<sup>15</sup>

Dinsel inançlardan sıyrılarak, malzemesi ve formu ile değişen zamanlara ayak uyduran çingraklar; oyuncakların nasıl kültürler ve kuşaklar arası alışverişin araçları olduğunu en iyi anlatan örneklerden biridir.

<sup>15</sup> Kudret EMİROĞLU, *Gündelik Hayatımızın Tarihi*, 515

### 2.2.1.2. Salmcak



Resim 45

Oyun toplumların hayatında da bireyin hayatında olduğu kadar önem taşır; kişilerin hayatını renklendirmenin yanı sıra, manevi ve toplumsal bağlar yaratarak toplumsal kültüre katkıda bulunur; insanlar arasında birlik duygusunu güçlendirir.

Bayramlar, şenlikler, festivaller, toplumun gündelik hayatın dışına çıkabildiği büyük oyunlar olarak nitelendirilebilir. Bayramlarda gündelik hayat devre dışı bırakılır ve genel bir sevinç duygusu hakim olur. Katı kuralcılık ortadan kalkar. Yasakların çiğnenmesine ve taşkınlıklara

göz yumulur. Osmanlı İmparatorluğunun görkemli şenliklerinde yasakların hafifletildiği, bu şekilde toplumda bir neşe havasının hakim olduğu bilinir.<sup>1</sup>

Şenlikler törenlerden farklı olarak sadece seyirlik değildir. İzleyicinin katılımı gerekir.<sup>2</sup> Toplu halde yaşanan taşkınlık, savurganlık, başıboşluk; toplumda boşalma, rahatlama sağlar. Dolayısı ile şenlikler sağaltıcı nitelik taşır.<sup>3</sup>

Şenliklerin üç önemli işlevi vardır:<sup>4</sup>

1- Ekonomik işlev: İnsanlar üretici olmayan harcama ile üstünlük, güçlülük duygusu yaşar. Şenlikler de savurganlığı körükleyerek harcamayı hızlandırır. Böylece ekonomi hareketlenir.

<sup>1</sup> Metin AND, *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*

<sup>2</sup> Metin AND, *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*, 1

<sup>3</sup> Metin AND, *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*, 1

<sup>4</sup> Metin AND, *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*, 2,3

### 2.2.1.2. Salmcak



Resim 45

Oyun toplumların hayatında da bireyin hayatında olduğu kadar önem taşır; kişilerin hayatını renklendirmenin yanı sıra, manevi ve toplumsal bağlar yaratarak toplumsal kültüre katkıda bulunur; insanlar arasında birlik duygusunu güçlendirir.

Bayramlar, şenlikler, festivaller, toplumun gündelik hayatın dışına çıkabildiği büyük oyunlar olarak nitelendirilebilir. Bayramlarda gündelik hayat devre dışı bırakılır ve genel bir sevinç duygusu hakim olur. Katı kuralcılık ortadan kalkar. Yasakların çiğnenmesine ve taşkınlıklara

göz yumulur. Osmanlı İmparatorluğunun görkemli şenliklerinde yasakların hafifletildiği, bu şekilde toplumda bir neşe havasının hakim olduğu bilinir.<sup>1</sup>

Şenlikler törenlerden farklı olarak sadece seyirlik değillerdir. İzleyicinin katılımı gerekir.<sup>2</sup> Toplu halde yaşanan taşkınlık, savurganlık, başıboşluk; toplumda boşalma, rahatlama sağlar. Dolayısı ile şenlikler sağaltıcı nitelik taşır.<sup>3</sup>

Şenliklerin üç önemli işlevi vardır:<sup>4</sup>

1- Ekonomik işlev: İnsanlar üretici olmayan harcama ile üstünlük, güçlülük duygusu yaşar. Şenlikler de savurganlığı körükleyerek harcamayı hızlandırır. Böylece ekonomi hareketlenir.

<sup>1</sup> Metin AND, **Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları**

<sup>2</sup> Metin AND, **Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları**, 1

<sup>3</sup> Metin AND, **Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları**, 1

<sup>4</sup> Metin AND, **Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları**, 2,3

2- Dinamik İşlev: günlük hayatın dışına çıkılan özgür oyun alanı içinde şenlikler topluma mutluluk, canlanma sağlar.

3- Toplumsal bütünleşme işlevi: insanlar taşkınlıktan sonra yatıştır. Birlikte eğelenen insanlar arasında yakınlaşma yaşanır. Bu şekilde toplumda bütünleşme yaşanır. Osm. Padişahları yenilgiden sonra da şenlik düzenleyerek toplumun moralini yükseltmeyi hedeflerlerdi.

Şenliklerin kökenine baktığımızda tarım ritüelleri ile karşılaşırız, öyle ki en eski şenlikler, baharın gelişi, ekinlerin toplanması gibi nedenlerle doğa takvimine bağlı olarak yapılırlardı.<sup>5</sup>

Şenlikler Anadolu kültüründe var olan Apollon-Dionisos karşıtlığını dengeler: Apollon, aklı, düzeni, dınginliği simgelerken, Dionisos sınırsız hayal gücünü, coşkuyu, neşeyi simgeler.<sup>6</sup> Yani şenlikler özünü Dionisos ruhundan alır.

Şenlikler estetik görünüme sahiptir ve seyircinin de katılımı ile sanata dönüşür. “Şenliklerin yapısı bile bir şiirin yapısı gibidir. Renkler, imgeler, simgelerle örülmüştür. Tüm sanatlar bir araya gelerek ses, renk, görüntü cümbüşü oluşturur.”<sup>7</sup>

Tarih boyunca bir çok önemli sanatçının şenliklerin renkli yapısına katkıda bulduklarını görürüz. Leonardo da Vinci ve Rubens şenlikler için dekor yapan ünlü sanatçılar arasındadır. Zafer takları Avrupa’da şenlikler için gerçekleştirilmiş kalıcı mimari yapılara örnektir.<sup>8</sup> Osmanlı şenliklerinde de dönemin ünlü sanatçıları yer alırdı: Levni, Matrakçı Nasuh, Nakkaş Osman bu şenlikleri minyatürleri ile belgelenenin yanı sıra dekorları ile görselliğin oluşmasına katkıda bulunmuşlardır.<sup>9</sup>

<sup>5</sup> Metin AND, **Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları**, 1

<sup>6</sup> Metin AND, **Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları**, 1

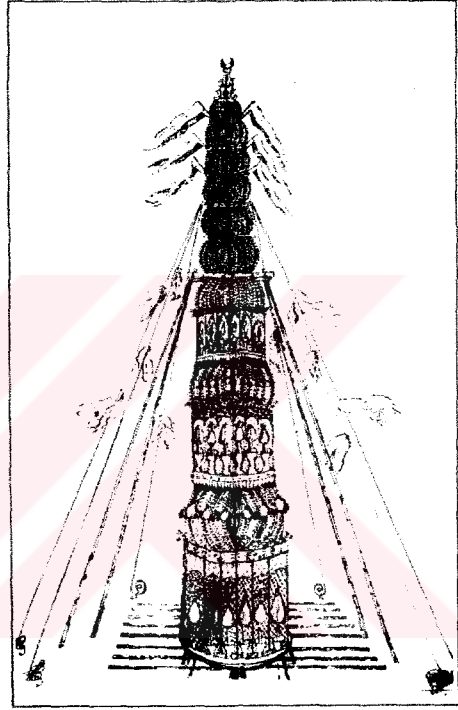
<sup>7</sup> Metin AND, **Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları**, 61

<sup>8</sup> Metin AND, **Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları**, 7

<sup>9</sup> Metin AND, **Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları**, 68

Bilindiği gibi İslam dini üç boyutlu tasviri, put sayılacağından dolayı yasaklamıştır. Buna karşın Osmanlı şenliklerinde kağıt, mum, bez gibi geçici malzeme ile oluşturulmuş üç boyutlu tasvirler ya da heykeller çok yaygındı. Bunların arasında en ilginç, rengarenk şekerlerden yapılan, çoğunlukla hayvan ya da meyve biçiminde yapılan heykellerdir. Çeşitli boyutlarda yapılan bu heykeller sergilendikten sonra izleyiciler tarafından tüketiliyordu.<sup>10</sup>

Osmanlı şenliklerinin görsel elemanlarının başında, gerçeğe çok uygun dekorlar, fişekler ve mumlarla yapılan ışık gösterileri ve *nahıllar* yer alır. Eski Anadolu medeniyetleri ve Roma'da da var olan, şenlik dışında düğünler için de hazırlanan nahıl, mum gibi düğünle ilintili bir semboldür<sup>11</sup>, Anadolu ritüellerinin temel konusu olan bolluk, güç ve çoğalmayı simgeleyen *phallic* süslerin bir uzantısıdır<sup>12</sup>. Kucakta tek kişinin taşıyabileceği küçüklükten, 24 metreyi aşan uzunluğa kadar çeşitli ölçülerde olur. Şekerden yapılmış hayvanlar veya meyvelerle, yaptırının maddi durumuna göre değerli taşlarla süslenirler.



Resim 46

Osmanlı şenliklerinin en önemli gösterilerinden biri geçit törenleridir. “Bu gösterilerin bir bölümü kaynağını ritüellerden alırken, bir bölümü dinsel törelerden, bir başka bölümü de Anadolu Selçuklularına değin uzanan esnaf örgütlenmesinden alır.”<sup>13</sup> Her meslekten insanların marifetlerini sergiledikleri esnaf gösterileri halkın büyük beğenisini toplardı. Bu gösterilerde örneğin fırıncılar, araba üzerine

<sup>10</sup> Metin AND, *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*, 91

<sup>11</sup> Metin AND, *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*, 216

<sup>12</sup> Özdemir NUTKU, *IV.Mehmet'in Edirne Şenliği*

<sup>13</sup> Özdemir NUTKU, *IV.Mehmet'in Edirne Şenliği*, 65



yerleştirilmiş fırınlarda çörek yaparken, berberler birbirlerinin saçını keserlerdi. Kürkçüler, üzerlerine değişik hayvan postları (leopar, aslan, kaplan, ayı, kurt, tilki, vaşak, sansar, samur, gelincik, tavşan, sincap, kedi, köpek) giyinmiş geçerken; nakkaşlar, tahtadan yapılp renkli boyanmış maket köşkleri gezdirirlerdi. Esnaf loncaları gösterilerini yapıp, padişaha hediyelerini sunduktan sonra, kendilerine ayrılan yerde padişahın ikramı olan yemeği yerlerdi.<sup>14</sup>



Resim 47



Resim 48

Bu gösteriler, dekorları ve gösteri elemanları ile, döneminin plastik yaratıcılığını yansıtır. 19.Yüzyıl sonlarına doğru II.Mahmut'un düzenlettirdiği sünnet töreninde, kuştüyü esnafının hazırladığı, doğal büyüklükte yapılmış ve kuş tüyleriyle süslenmiş kuşlar, özel bir mekanizmayla hareket ettirilerek sergilenmiş.<sup>15</sup> Ya da 1836 şenliğinde, Yahudilerin geçidi sonunda, büyük boy ejderlerin, kaplumbağaların ve doğa-üstü yaratık tasvirlerinin geçmesi bize bu dönemin estetik beğenisi ile ilgili bilgi verir.

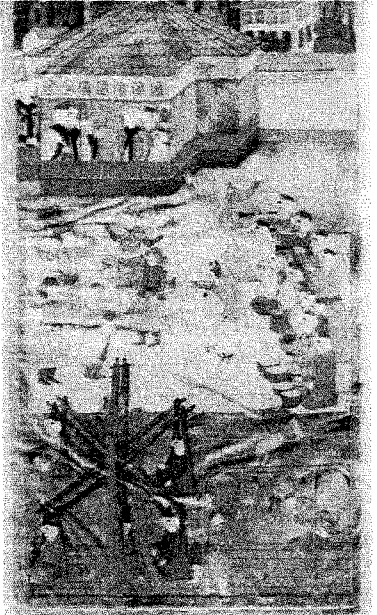
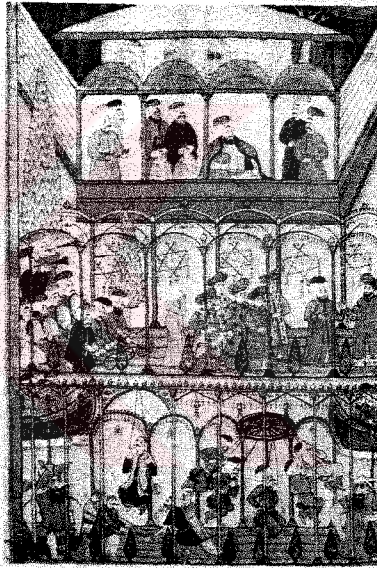
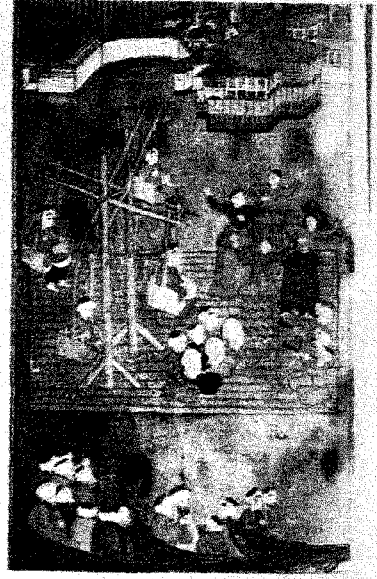
<sup>14</sup> Özdemir NUTKU, IV.Mehmet'in Edirne Şenliği, 73-76

<sup>15</sup> Özdemir NUTKU, IV.Mehmet'in Edirne Şenliği, 75

Şenlikler, daha önce de belirttiğimiz gibi toplumsal baskıların hafiflediği zamanlardır. Toplumda genel bir hoşgörü ve neşe duygusu hakimdir. Böyle zamanlarda sanatsal yaratıcılığın öne çıktığı objelerin yapılması, hem Osmanlı'da yaşanan İslamiyet baskıcılığına nefes alma boşluğu yaratma dürtüsüne, hem de kalıcı eserden çok taşınabilir eserlerin yaratıldığı göçebe kültürüne yakın bir tutumdur.

Ülkemizin en köklü sanat kurumu, Mimar Sinan Üniversitesi tarafından, her yıl geleneksel olarak düzenlenen "Bahar Şenlikleri" ya da "Kıyafet Balosu", Osmanlı Şenliklerinin sanatı bunca dahil eden yapısından kaynaklanan bir gelenek olarak da görülebilir.

Büyük oyuncaklar şenliklerin vazgeçilmez elemanlarıdır. Bunlar bugünün lunaparklarındakilere benzer, hem seyredenlere, hem de bunlara binerek oynayanlara keyif veren devinimli oyuncaklardır.<sup>16</sup> Bu oyuncaklara örnek olarak salıncak, dönme dolap, atlı karınca, tahteravalli sayılabilir. Şenlikler için hepsi çok süslü hazırlanıyor ve bu şekilde şenliğin görselliğine katkıda bulunuyorlardı. Hareketleri şenlik için çok önemli olan devingenliğe katkıda bulunurken, yükseklikleri ile oynayan kişinin

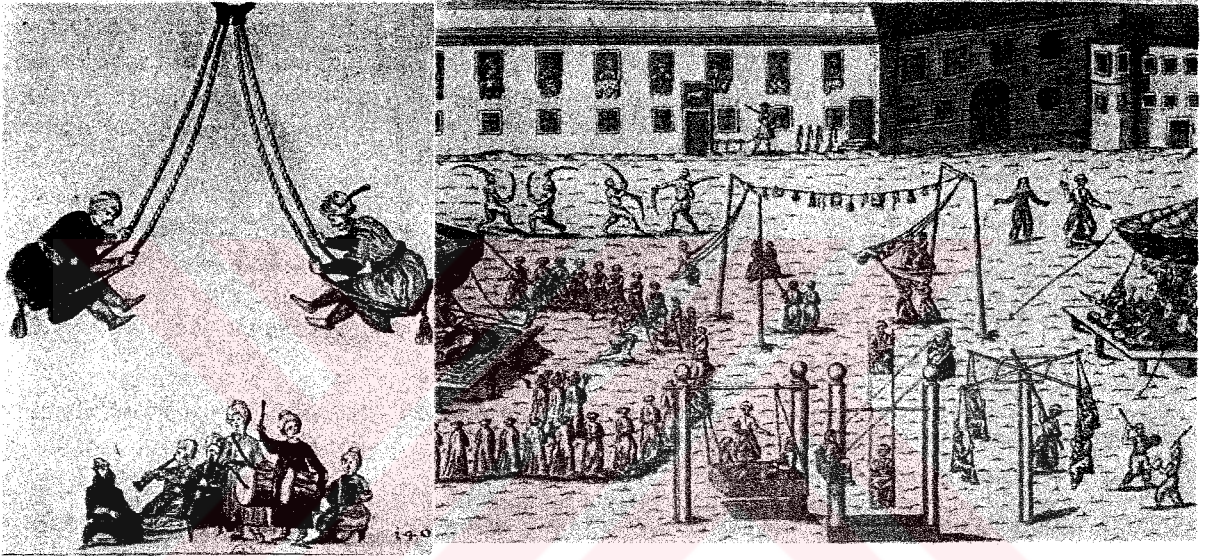


<sup>16</sup>Metin AND, Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları, 8



etrafta olan biten diğer eğlenceleri de görebilmelerini sağlıyorlardı.<sup>17</sup>

Büyük oyuncaklara en ilginç örneklerden biri de şenliklerde rastlamasak da Anadolu'da çok sevilen bir oyuncak olan çıkıncak, çingirdak.<sup>18</sup> Bu, hem tahterevalli gibi aşağı yukarı, hem de dönme dolap gibi kendi ekseni etrafında dairesel dönebilen bir oyuncaktır.<sup>19</sup>



Resim 52, 53

Osmanlı şenliklerinde en sevilen oyuncakların başında salıncak gelirdi. Şenlikleri izleyen yabancıları da büyüleyen salıncak oyunları, müzik eşliğinde gerçekleştirilirdi. İnsanlar kendilerini para karşılığında sallatır, bazen de daha yükseklere çıkabilmek için dört adam tutarlardı. Harem eğlencelerinde de oynanan bir salıncak oyununda ise yarışmacılar yükseğe asılmış olan meyveleri koparıp yemeğe çalışırlar ve en çok meyve yiyen yarışmayı kazanırdı.<sup>20</sup>

<sup>17</sup> Metin AND, *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*, 46

<sup>18</sup> Metin AND, *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*, 46

<sup>19</sup> Metin AND, *Oyun ve Büğü*

<sup>20</sup> Özdemir NUTKU, *IV. Mehmet'in Edirne Şenliği*, 28,29

**Osmanlı şenliklerinde salıncak, dönme dolap gibisinden büyük oyuncakların ayrılmaz iki ögesi vardı: Bunlardan biri, bu dönmelere, sallanmalara eşlik yapan bir çalgıcı topluluğu, öteki ise para karşılığında onlara güzel kokular püskürtenler .<sup>21</sup>**

Bugün de piknik alanlarının ve çocuk parklarının vazgeçilmez oyun elemanı **salıncak, çocuklar kadar büyükler tarafından da sevilen bir oyuncaktır. Salıncığın tarihi çok eski zamanlara uzanır.**



**Resim 54**

Birçok oyuncak gibi salıncığın kökeninde de dini işlevler vardır. Oyunların henüz dinsel anlamlar taşıdığı zamanlarda salıncak, yer ve gök arasında ilişki kurmak için, din adamları tarafından kullanılırdı.<sup>22</sup>

Günümüzde bile Balıkesir çevresindeki köylerde salıncığa dair ritüel yaşamaktadır. Salıncakta oturan kadın, eğer salıncak kendi kendine sallanırsa çocuğunun olacağına inanır.<sup>23</sup>

**Salıncakla ilgili büyüsel anlamların başında kötü ruhları kovmak, hasta sağaltmak ve üründe bolluk sağlamak gelir.**

**“Kuzey Afrika’da kayıpların büyümesi için gün-tün eşitliğinde salıncakta sallanılır. Thailand’da Brahmanlar büyük salıncaklarda sallanırlar; salıncakta sıkı durulursa kötücül ruhlar üzerinde zafer kazanılacağına inanılıyor, böylece bolluk sağlanıyordu. Letonya’da salıncakta ne kadar yüksekse bolluk de o denli bol olur. Sebebes Adaları’nda genç kızlar ürün devşirme sırasında salıncakta sallanırlar. Nepal’de pirinç ürünü devşirildikten sonra salıncakta sallanılır. Savarak’ta ürün bozulmasın diye salıncakta sallanılır. Hindistan’da rahipler, kötülüğü kovmak için, Tanrı Krişna adına düzenledikleri salıncak festivalinde sallanırlar. Estonya’da yaz**

<sup>21</sup> Metin AND, **Çocuk Kültürü**, Haz. Bekir Onur, 156

<sup>22</sup> Metin AND, **Oyun ve Büyü**

<sup>23</sup> [www.taner.balikesir.edu.tr](http://www.taner.balikesir.edu.tr)



gün dönümünde kızlar güneşi hareket ettirmek için, Kuzey Borneo'da ise hekim büyücüler hastanın evi önünde onu iyileştirmek için salıncakta sallanırlar. Malezya'da hastanın evinin önüne salıncak kurulur. Orta Avustralya'da serseri ruhları mezarlarına göndermek için salıncağa baş vurulur."<sup>24</sup>

Salıncağa özel oyunlar Anadolu'da hala mevcuttur. Silopi civarına özel salıncak oyunu *Dörteun*'da, ağacın sağlam bir dalına kurulan salıncağa, iki kişi oturur. Üçüncü bir oyuncu salıncağı sallar ve bu hareketle birlikte salıncaktaki oyuncular, iplere tutunarak ayağa kalkıp, daha hızlı sallanmaya çalışırlar.<sup>25</sup>

En başta da belirttiğimiz gibi oyun, ritüel, kültür, kolay kolay ayrıştırılamayacak şekilde iç içe geçmiş kavramlardır. İzmir'in Torbalı ilçesi Doğancılar köyünde en az üç kadın tarafından oynanan oyunda, salıncağın ya da kolan vuranın ritmine göre çalınan tef eşliğinde sallanılır ve şarkılar söylenir.<sup>26</sup>

Salıncak estetik değeri yüksek bir oyuncaktır. Sallanan kişi bir an için gerçek dünyadan kopup, hayal dünyasında gezinmeye başlar. Alaattin'in sihirli halısına binmiş, uçuyor gibidir. Sallananların yüzündeki çocuksu mutluluk ifadesi, salıncağı sanat eserlerinde sıklıkla kullanılan bir obje haline getirmiştir. Rokoko dönemi Fransız sanatçısı Fragonard'ın 'Salıncak' adlı yapıtında bir park köşesinde çapkınca eğlenen bir çift görülmektedir: "Hanımın fırlayan pabucu, açılan eteği bu dedikodulu yaşama ince bir nükte katmaktadır."<sup>27</sup>

Türk sinemasında salıncağa romantik değer yüklenmiştir. Türk filmlerinin masum *flirt* sahneleri, yüksek ağaç dallarına kurulmuş salıncakta mutluluk ifadesiyle sallanan güzel genç kız ve onu hayranlıkla seyrederek sallayan sevgilisi... Aslında bu romantizmin geçmişi çok eskilere dayanır. Mesela İstanbul türkülerinde de salıncak şu dizelerle yer alır:

<sup>24</sup> AND, Metin (1993), *Toplumsal Tarihte Çocuk*, Der. Bekir Onur, 155,156

<sup>25</sup> Dr.Mithat ATABAY, *Adım Adım Silopi*, inter-net

<sup>26</sup> Türk Halk Oyunları Kataloğu, www.kulturbakanligi.net.tr

<sup>27</sup> Ünsal Yücel, 18. ve 19. Yüzyıl Batı Sanatı, www.istanbul.edu.tr

*“Bahçeye indim ki asma salıncak,  
yarım gelip sallanacak”*

Salıncığın rüyalara girmesi de böyle yorumlanır: “Rüyasında salıncığa bindiğini gören gönül eğlendirir. Kısa süreli ilişkilere girebilir. Salıncakta sallanmak evli veya bekar için kritik bir döneme girdiğini haber verir.”<sup>28</sup>

Günümüzde, hala çok sevildiği için her çocuk parkına konan salıncığın en büyük ‘düşmanı’, büyüklerdir! Belediyeler, salıncakları daha dayanıklı üretmek yerine, büyüklere yasaklayarak korumaya çalışırlar.<sup>29</sup> Hal böyle olunca, bu oyuncuların salıncak sırası, ancak geceleri gelir.



Marc Chagall, "Akrobat"

**Resim 55**

<sup>28</sup> www.yorumcu.com

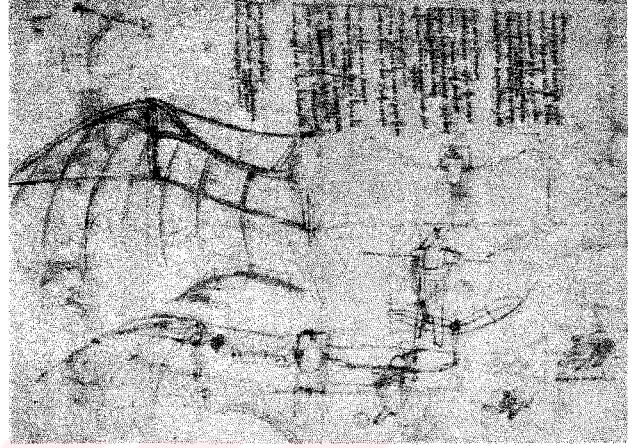
<sup>29</sup> Cumhuriyet Gazetesi, 19.7.2001



### 2.2.1.3. Uçurtma

Uçurtma uçurmak, günümüzde, diğer birçok oyun gibi dini anlamlarını geride bırakarak spora dönüşmüştür. Uçurtmanın tarihi; inanç, oyun, sanat, bilim gibi kavramlar ile örülüdür.

Uçurtmalar havacılığın başlangıcıdır. Uçmak insanın hayallerini süsler, mutluluk ve heyecan vericidir. İnsanlar uçmayı hep istemiştir ve kuşlara özenmiştir. Doğuda kuşların iyi hayat getireceğine inanılır. İlk uçurtma formları kuşlardır, zaten birçok dilde de uçurtmalar isimlerini kuşlardan ya da benzer şeylerden alır.



Resim 56



Resim 57

Uçurtma ismi Türkçe'de uçuş eyleminden gelirken diğer dillerin çoğunda kuş isimleriyle benzerlik taşır. İngilizce'de 'kite' aynı zamanda bir şahin türüdür. Maori dilinde 'kahu' hem şahin hem de uçurtma demektir. Yunanca'da ise 'aetos' kartal anlamına geliyor. Çinliler uçurtmaya rüzgar kuşu anlamına gelen 'feng-ckeng' ismini vermişler. Fransızca 'cerf-volant' uçan geyik, Almanca 'drache' ise ejderha anlamına gelir. Bazı kaynaklara göre uçurtmanın İngilizce'deki karşılığı olan kite kelimesinin kökeni diamond, elmadır. Yani isim, uçurtmanın biçimine göre konmuştur. Uçurtma İspanyolca adını kuyruklu yıldızdan alır: Cometa.<sup>1</sup>

Anadolu'nun çeşitli yerlerinde baharın gelişini kutlamak için uçurtma bayramları düzenlenir. Uçurtmanın, Anadolu'nun farklı yerlerinde, farklı isimler aldığı görülür. Çelken, cergen, cerken, kalkan, kayrak, kuş, okleli, okleyli, puçuk, tahtalı kuş, uçurak, yelleme, altı köşe, dolap, tayyare, sallabaş, balon, sıçan, galaygan; bu isimlere örnektir.<sup>2</sup>

Bahar ayları gelince büyük küçük herkes uçurtma uçurmayı sever. Küçük gazete parçalarından yapılan ve yorgan ipiyle uçurulan şeytan uçurtmasını küçükler genellikle kendileri yaparlar. Eski İstanbul çocuklarının yaptıkları uçurtmalar çok çeşitlidir:

“Uçurtma deyip de geçme, daha ne marifetleri var?”

Terazisi yanpıri getirilenlerden sağa sola başvuranlar, kuyruğu kısa tutulanlardan çarkıfelek gibi dönenler, değirmi değirmi (yuvarlak) kesilmiş renkli kağıtları ipe salanlar, arka arkaya yukarı yollayanlar.

Sonra uçurtma muharebesi... Faraza ta nereden bir tanesi yükselmiş. Kıvrıkcık, ebrulu, boydan boya kuyruklu; para tuttan (zengin) konak küçük beylerinden birinin.”<sup>3</sup>

<sup>1</sup> David PELHAM, Kites

<sup>2</sup> Metin AND, Oyun ve Büğü

<sup>3</sup> Sermet Muhtar Alus, Eski Günlerde, 74

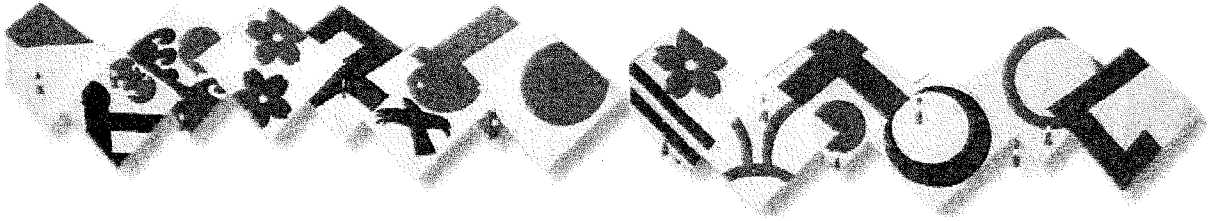


Antik Yunan'da uçurtmanın varlığından söz edilir ama sonra unutulmuştur. Mo-ti'nin çağdaşı ve Platon'un arkadaşı olan Architas'ın birçok icadının yanında uçurtma yaptığı biliniyor. Bu "Tarentum Güvercini" adında bir uçan objeydi.<sup>4</sup> Ayrıca balmumu kanatlarıyla güneşe uçmaya çalışan İkarus efsanesi de insanın uçuş tutkusunu sembolize ettiği için uçurtmayla ilişkilendirilir.

Konu insanların uçuşması olunca Hazerfen Ahmet Çelebi'den bahsetmemek olmaz. 17.y.y. ilk yarısında 4.Sultan Murat döneminde yaşayan Hazerfen (bin fenli, bin bilen) yaptığı kanat biçimindeki bir aletle Galata Kulesinden uçarak Üsküdar'a inmişti. Öncesinde yine bir Türk bilgini İsmail Cevheri'nin de uçuş denemelerinde bulunduğu biliniyor.

İnsanlar göç ederken oyunlarını yanlarında taşırlar. Göçler, ticaret; oyunun ve oyuncakların kültürler arası yolculuğunu sağlayan etmenlerdir. Uçurtma da bu şekilde anavatanı Çin'den tüm dünyaya yayılmıştır. Uzak doğuda bazı ülkeler uçurtmayı başka hiçbir kültürden etkilenmeden bağımsız olarak geliştirdiklerini iddia etseler de, uçurtmanın kaynağı Çin olarak kabul edilir. Hepsinin kaynağı aynı olsa bile her bölge zaman içinde kendi özel uçurtmasını ve efsanesini yaratmıştır.

Tarihte kayıtlı ilk uçurtma Çinli bilgin Mo Di tarafından ahşaptan bir kuş olarak yapılmış. Ancak yapımına üç yıl boyunca uğraştığı uçurtma, bütün bir gün uçuktan sonra parçalanmıştır.<sup>5</sup> Bazılarına göre de ilk uçurtma denizcilerin yelkenlerinden esinlenerek üretilmiştir.



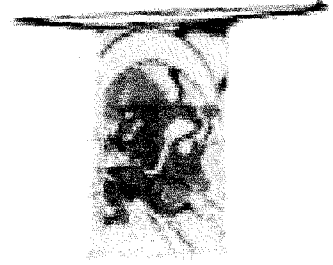
Resim 58

<sup>4</sup> David PELHAM, Kites

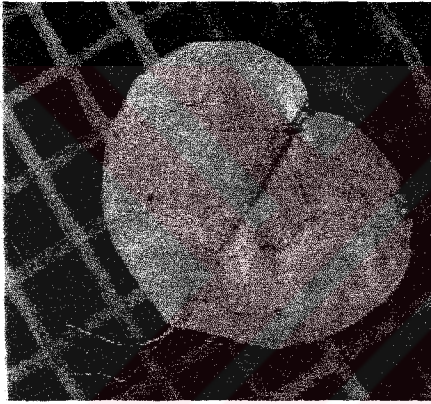
<sup>5</sup> David PELHAM, Kites

Japonların uçurtmayla tanışmasının 7.y.y.'da daha sonra Hindistan'dan gelen Budist rahipler ve sonrasında 16.y.y.da batılı işadamları aracılığıyla olduğu düşünülüyor. Nagasaki-hata (hata: bayrak) Hint ritüelleriyle çok benzerlik taşıyan bir kutlamadır. Nagasaki-hata'lar (Resim 58), dev

edo'larla (Resim 59) karşılaştırıldığında 30 cm'lik ölçüleriyle küçüktür ve biçimleriyle dövüşçü Hint uçurtmalarını andırır. Japonya'da her ada kendi özel uçurtma geleneğini geliştirmiştir. Japonlar inşaatlarda binaların tepesine malzeme çıkarırken uçurtmalardan yararlanmışlar.<sup>6</sup>



Resim 59

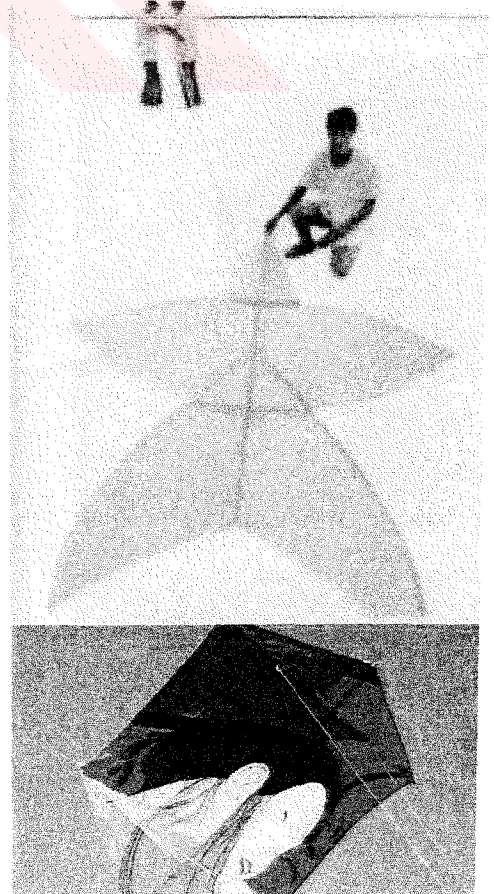


Resim 60

Polinesia ve Yeni Zelanda'da uçurtmalarla balıkçılık yapılır. Bu küçük balıkçı uçurtmalar<sup>7</sup>, sığ sularda balıkları ürkütmeden avlanmayı sağladığından, bu gün hala kullanılmaktadır ve bir yaprak boyundan biraz daha büyüktür. Genellikle ağaç dalları, otlar ve yapraklardan oluşturulur. Bu

uçurtmalar aynı zamanda çok büyük sosyal öneme sahip törensel objelerdir. Kimi zamanlarda da rahiplerin kehanette bulunmalarına yardım eder.

Uçurtma dövüşleri popüler bir alternatif spordur. Uçurtma dövüşlerinde amaç; rakibin uçurtmasının ipini kesmektir. Bunun için uçurtmanın kuyruğuna pirinç ve yumurta akıyla yapılan bir macunla cam veya porselen kırıkları yapıştırılır. Uçurtma dövüşleri büyük boyutlu uçurtmalarla ve



Resim 61. 62

<sup>6</sup> David PELHAM, Kites

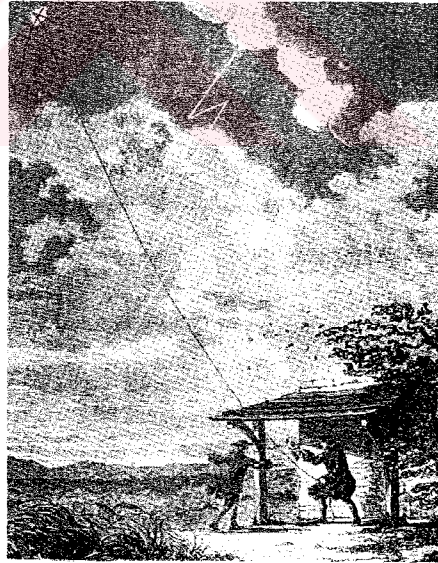
<sup>7</sup> David PELHAM, Kites

takım halinde de yapılabilir. Tayland'da dövüşçü uçurtmaların büyük yıldız biçimli olanı erkek uçurtmadır ve adı *chuladır*, daha küçük boydaki dişi uçurtmanın adı *pakpao*'dur. Dişi uçurtmanın küçük boyutuyla daha hareketli oluşu ona avantaj sağlar. Japonya'daki dövüşçü uçurtmalar altıgen biçimindeki *rokaku*'lardır.<sup>8</sup>

Avrupa uçurtmayla 13.y.y.da Marco Polonun uzak doğudan İtalya'ya dönmesinden sonra tanışmıştır, ancak gerçek anlamda tanışması 16.y.y.dan itibaren tüccarlarla doğudan gelen uçurtmalar sayesinde olmuştur.<sup>9</sup> Tabi Avrupa'dan da yeni kıta Amerika'ya geçti.

Batıda tanınmasından önce doğuda uçurtmanın tasarımı ve performansı çok gelişmişti. Avrupa'nın tercih ettiği uçurtma tipi, kolay uçabilir özelliğinden dolayı, iki çatalı olandır.

Uçurtma doğudan batıya geçtiğinde mistik özelliklerini, simgesel anlamlarını doğuda bıraktı ve 'faydalı' anlam kazandı. Avrupa'da 18.y.y.uçmanın ve uçurtmanın popülerleşmeye başladığı zamandır. Ama hala çocukların oynaması yasaktı. Daha çok bilimsel araştırmalar için kullanılırdı. Atmosferdeki ısı farklılıkları, elektrik ölçümü, uçurtmanın taşıma kapasitesi ilgi çeken deney konularıydı. Benjamin Franklin uçurtmanın kuyruğuna taktığı metal parçalarla yıldırımları inceledi. 19.yy.başında Sir George Carey'in



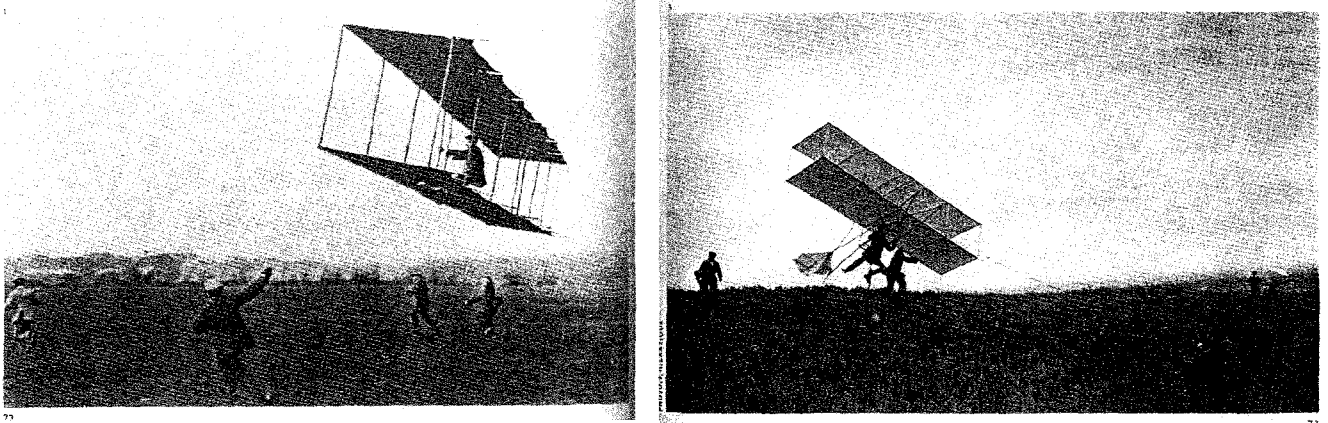
Resim 63

<sup>8</sup> David PELHAM, *Kites*

<sup>9</sup> David PELHAM, *Kites*



tasarladığı insan taşıyabilen uçurtmalar uçakların atası sayılır. Wright kardeşler de uçuş denemeleri için uçurtma ve insan taşıyabilir yelkenler kullanmış ve bu denemeler sonradan planöre dönüşmüştür.<sup>10</sup>



Resim 64, 65

İngilterede POCOcks “Charvolant” adını verdiği uçurtmalarla çekilen, saatte 20km’ye çıkabilen, atsız arabalar icat etti. Bunların en büyük sıkıntıları telgraf telleri ve demiryolu köprüleri olmuş. O zamanlarda İngilizler motorlu araçlardan vergi alırlarmış. Bu aracın en büyük avantajı vergiden muaf oluşuymuş. POCOcks ayrıca kendi kızını bağladığı sandalyeyi uçurtmalarla 90m.’ye kadar çıkarmış. 18 temmuz 1828’de arkadaşlarıyla birlikte uçurtmaların çektiği bir tekneyle Merseyi geçti. Marconi ise tarihi radyo bağlantısını kurabilmek için uçurtmalardan yararlandı.<sup>11</sup>

POCOcks’un icadı araç çekebilen uçurtmalar, şimdilerde taşıyıcı özellikleriyle, yelken yerine kullanılan “traction kites”in öncüsüdür. Aslında öncesinde de uçurtmalar araç çekme ve taşıma amacı ile kullanılıyordu. Mesela Samoahılar kanolarını bir adadan diğerine uçurtmalarla çekerlermiş.<sup>12</sup>

Uçurtmanın muhtemelen ilk pratik kullanımı M.Ö.200 civarında General Han Hsin tarafından karşı tarafa kazılacak tünelin uzunluğunun uçurtmanın ipi

<sup>10</sup> David PELHAM, Kites

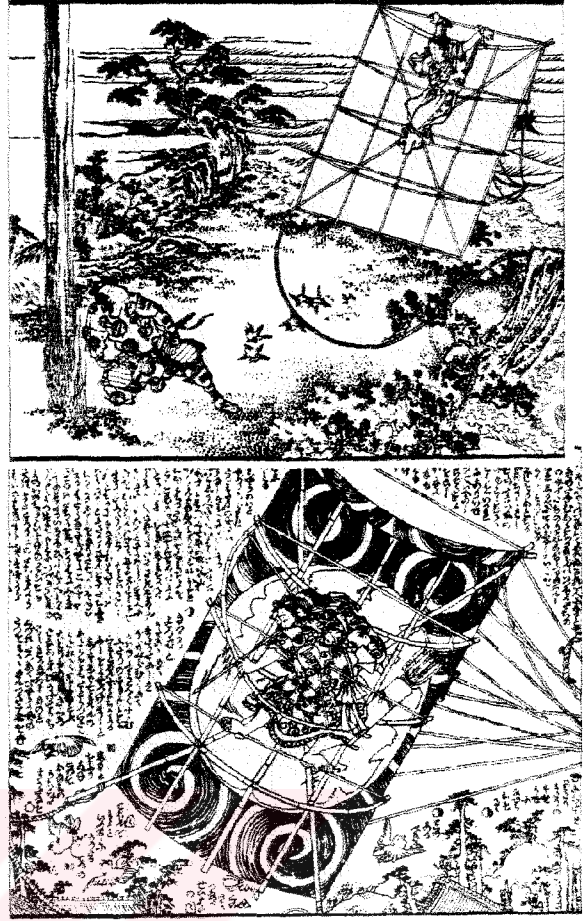
<sup>11</sup> David PELHAM, Kites

<sup>12</sup> David PELHAM, Kites



yardımıyla ölçülmesidir. Ayrıca elinde ok ve yayla uçurtmaya bağlanmış savaşçı çizimleri bulunmaktadır. Çin’de başka askeri amaçlarla da uçurtmalar kullanılmıştır. Uçurtmayla karşı tarafın üstüne yolladıkları barutu yine kendi icatları olan fişeklerle patlattıkları biliniyor.<sup>13</sup>

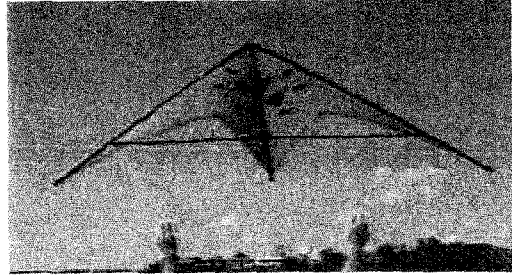
Marco Polo 1282’de Çinli denizciler tarafından insan bağlanmış uçurtmaların uçurulduğunu anlatır. Bunlar “edo-kite” denen dikdörtgen planlı uçurtmalardır. Birçok eski Japon baskılarında da uçurtmalara bağlanmış adamlar resmedilmiştir.



Resim 66, 67

Windsurf yelkeni güç üretmek için rüzgara ihtiyaç duyarken, traksiyon (çekme) uçurtmasının sadece havalanmak için rüzgara ihtiyacı vardır. Uçtukça rüzgardan daha güçlü hale gelir ve ustasının elinde karda, buzda, suda, karada araç çekebilir. Bu işlerde kullanılan uçurtmalar, bildiğimiz anlamda olanlardan farklıdır. Bunlar, kendi kendine havalanabilen, daha aerodinamik formlardır.

Çekme uçurtmalarının gelişmesiyle birlikte *kitesurf*, *kiteski* gibi alternatif sporların popülariteleri gittikçe artmaktadır.



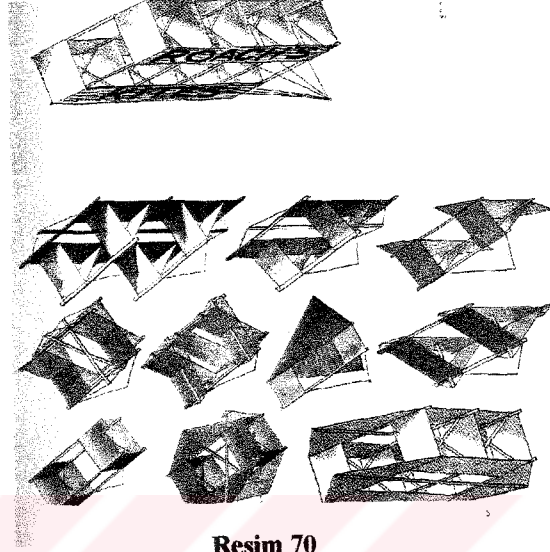
Resim 68, 69

<sup>13</sup> David PELHAM, Kites

*Box-kites*, kutu uçurtmalar ise 2.dünya savaşı sırasında kablosuz antenleri yükselterek iletişim sağlamakta kullanıldı. Bu tip uçurtmaların yükselebilmesi için çok güçlü rüzgara ihtiyaç yoktur.

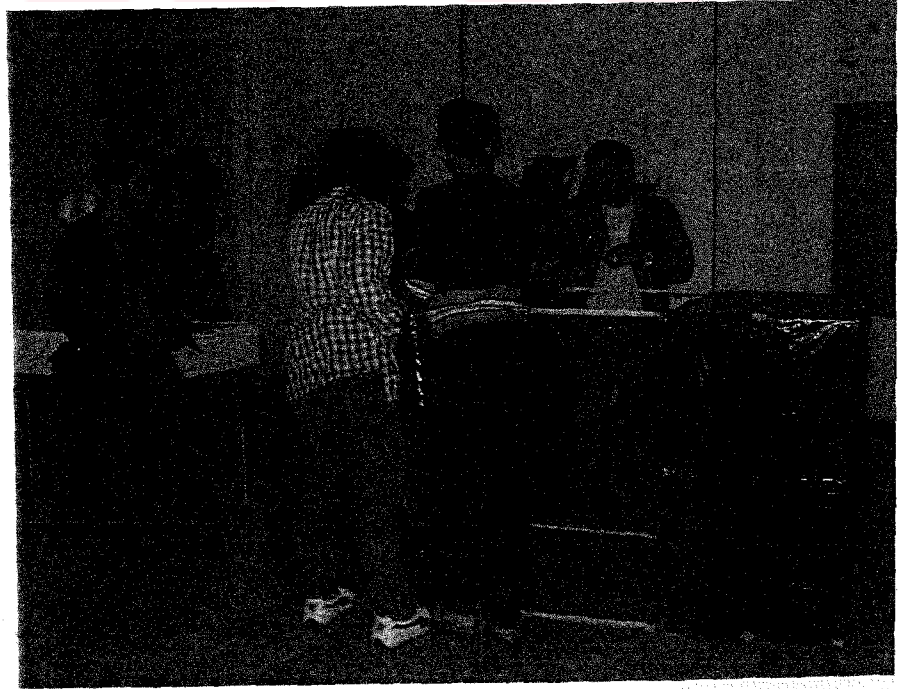


Resim 71



Resim 70

2001 Mayısında Mimar Sinan Üniversitesi Geleneksel Bahar Şenliği kapsamında gerçekleştirdiğimiz “Uçurtma Etkinliği”nde Heykel Bölümü öğrencileri tarafından da kutu uçurtmalar uçurulmuştur.



Resim 72

Uçurtmanın kökenleriyle ilgili rivayet çeşitlidir. İşte bazıları,<sup>14</sup>

Köylünün biri rüzgarda uçan şapkasına hakim olabilmek için ip bağlamış, sonra bu durum hoşuna gitmiş, zevk için uçurmaya başlamış...

Güney Çin'de insanlar uçan yaprakları izlemeyi o kadar çok severlermiş ki, sonunda yapraklara ip bağlayıp kendileri uçurmuşlar ve bunlar ilk uçurtmalar olmuş;

Bazı öğretilere göre uçurtma ruhu temsil eder. Şöyle denir; Bir gün bir denizcinin yelkeni fırtınada uçar gider. Bu adamın ölüm kalm meselesidir. Yelken tekneye incecik bir iplikle tutuludur. Ruhun hayatla ilişkisi de bu duruma benzetilir. Uçurtma hayatla ölüm arasındaki ilişkiyi simgeleştirir.

İmparator Wen Hsuan Ti zevk için tutukluları uçurtmaya bağlatıp yüksek kulelerden atlatır ve olur da kurtulurlarsa kaçmalarına izin verirmiş.

Denizciler işlerinin iyi gidip gitmeyeceğini uçurtmalarla tahmin etmeye çalışırlarmış.

Japonya'da insan taşıyabilen uçurtma yapmak yasakmış. Bu şekilde yapılabilecek kötülüklerden çekinirlermiş. Zaten uçurtmanın en ilgi çekici hikayelerinden biri Japon bir hırsıza dairdir. Söylentiye göre bu hırsız, Kakinoi Kinsuke, uçurtma yardımıyla yüksek bir binanın tepesindeki altın heykelleri çalmış ama sonra yakalanıp tüm ailesiyle birlikte cezalandırılmış. 1700'lerde cezalar da biraz ağırmış, yağda kızartılmışlar.

Yine bir Japon efsanesine göre ıssız bir adaya oğluyla birlikte sürülen bir samuray oğlunun kalan hayatını bu şekilde geçirmesini istememiş ve yaptığı kocaman uçurtmayla onu karaya uçurmuş.

---

<sup>14</sup> David PELHAM, Kites



Kore'de yıldız kayması uğursuzluk sayılmış. Bu uğursuzluğu engellemek için uçurtmayla uçurdukları toprakla yıldızları vurup onları cennete göndermeye, çalışmış.

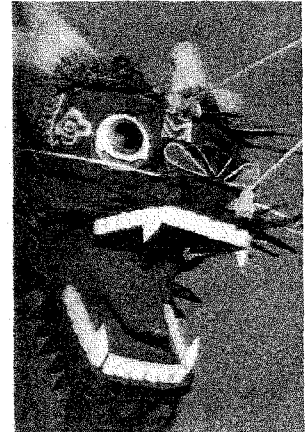
Konya'da çocukların uçurtma uçurması günah sayılmış. Uçurtma yağmur yağmamasına neden olur, uğursuzdur derlermiş.<sup>15</sup>

Malezya'daki inanişe göre uçurtmanın doğuşu şöyle olmuştur: Rüzgar tanrısı elindeki palmye dallarını aşağı yukarı sallayarak dalgaları yaparmış. İnsanlar da bambu çubukların üzerine dikilen yapraklarla kurdukları uçurtmaları rüzgar tanrısına sunarak onun sakinleşmesini ve denizleri rahat bırakmasını sağladılar.

Tayland'da da uçurtmalar yalnız eğlence amaçlı değildir, aynı zamanda folklorün de büyüsel bir parçasıdır. Taylandlılar muson zamanları rüzgarı sert ve uzun süre esmemesi, yağmuru ekinlere zarar vermemesi için uçurtmalarla ikna etmeye çalışırlar.

Çin'de yüz yıllardır her yıl, 9. ayın 9. gününde yükseklerle çıkıp uçurtma uçurulur. Bu kutlamanın çıkışı şu söylencedir: Günlerden bir gün, bir adam, ailesinin başına bir felaket geleceğinden korkmuş ve ailesini alıp yüksek bir yerlere çıkmış. Orada iyi vakit geçirmek için bütün gün uçurtma uçurmuşlar. Akşam eve döndüklerinde bu bilge adamın korktuklarının gerçekleştiğini görmüşler. Eğer dağa çıkmasalardı tüm aile orada gömülü olacakmış ve bu basit uçurtma keyfinin onları felaketten koruduğuna inanmışlar. İşte o günden beri her 9. ayın 9. gününde insanlar uçurtma uçurmaya çıkarılmış.

En az 2500 yıllık geçmişiyle uçurtmalar Çin ulusal sanatlarının bir parçası haline gelmiştir. Çin'de 1989'dan beri



Resim 73

<sup>15</sup> Metin AND, Oyun ve Bügü



uluslararası uçurtma sergileri açılmaktadır. Japonya'da her yıl geleneksel uçurtma yarışmaları düzenleniyor geleneksel heykel formları ve renkleri kullanılıyor.

Zamana göre değişerek popülerliğini hiç yitirmeden, varlığını her dönem sürdüren uçurtma gelişen oyuncak pazarına hemen adapte olmuştur. Bugün mağazalardan ve internetten, çeşitli ülkelere ait hazır uçurtmalar satın alınabilir. Ancak bu seri üretilenleri saymazsak, uçurtma; yapımcısına, uçurana ve izleyene verdiği keyifle; her seferinde özgün tasarlanabilir oluşuyla; sembolik anlamları ve zengin hikayeleriyle, bir sanattır.



Resim 74

### 2.2.2. Kültürel Hegemonyanın Hayatımıza Katkısı; Küresel Oyuncaklar

Daha önce de belirttiğimiz gibi tüm oyuncaklar evrenselidir. Ama bazıları küreseldir. Bu metinde evrensel kelimesi ortak kültürü, ortak davranışları belirtirken; küresel, emperyalizm ve küreselleşme ile tanık olduğumuz kültürel hegemonyayı belirtmek için kullanılmıştır.

Bazı oyuncaklar modalar aracılığıyla insanların hayatına girerler ve modalar geçicidir. Modalar insanlar arasında, moda olan nesneye sahip olma arzusu uyandırır ve moda oyuncakların oyuncuları tüketicilerdir. Tüketim nesnesi haline geldiği zaman oyuncak, saflığından bir şeyler kaybetmeye başlar. Artık o, pazarın bir parçasıdır.

Oyuncak toplumun yaşadığı her değişimi yansıtır ve şiddet olgusu oyuncaklarda yansımaları bulur: Tabancalar, tanklar, tüfekler ve hatta işkence oyuncakları... Pazar için ahlaki endişeler söz konusu değildir. Önemli olan silahla oynayan bir çocuğun iyi birey olarak yetişmesi değil, yeni çıkmış modeller için iyi bir alıcı olmasıdır.

Çocukların talepleri, ailelerin tüketimini belirler. Televizyon reklamlarının çoğu, çocukları hedefler. Çocuklar aynı zamanda geleceğin tüketicileridir. Fransa'daki bir oyuncak müzesi olan 'Musée du Jouet'in tanıtım broşüründe Citroen firmasının, ilk oyuncak arabalarını ürettiği zaman, gelecekteki müşterisi potansiyelini oluşturmayı hedeflediği yazılıdır.

Moda oyuncaklar ve oyuncakta şiddet unsuru, bu metinde, yo-yo örneği ile anlatılmıştır.

Oyuncağın kültürel hegemonyanın bir aracı oluşunun simgesi ise Barbie olarak seçilmiştir.

### 2.2.2.1. Yo-yo

İnsanlar sadece zevk almak için oynasa da, oyunun yararlı sonuçları vardır. İnsanın muhayyilesini harekete geçirerek, olaylara farklı açılardan bakabilmesini ve yaratıcı çözümler üretebilmesini sağlar.

Aslında oyunun kendisi kültür iletim aracıdır. Oyunu açıklamaya çalışan teorilerden biri de tekrarlama teorisidir. Tekrarlama teorisine göre çocuk, ırkının kendinden önceki davranış biçimlerine kalıtımsal olarak sahiptir ve oynarken bu davranışları tekrarlar. Örneğin okçuluk oynayan bir çocuk, atalarının avlanma eğilimini tekrar ediyordur. Oyun sadece nesiller arası kültür iletişimini sağlamaz. Farklı coğrafyalarda, aynı oyuncaklarla oynanması oyunun kültür iletim işlevinin nesiller arasında kalmayıp, toplumlar arası bir işlevi de olduğunu gösterir.

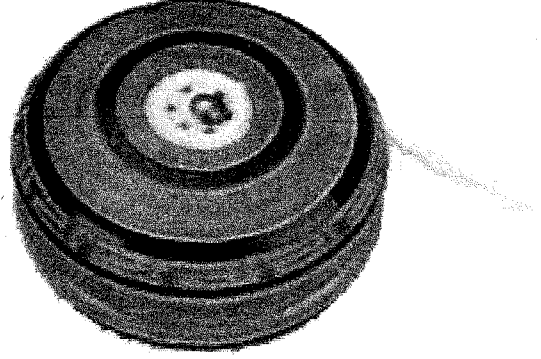
Bazı oyunlar neşe, mutluluk dışavurumu iken, bazı oyunlar da insanların, hatta toplumların içindeki saldırganlığı ya da yaşam mücadelesini dışa vurur: Çocukların itişip kakışarak oynadıkları oyunlar, boks gibi sporlar bu tip oyunlara örnek sayılabilirler. Anadolu’da yetişkinler arasında bile birbirlerine taş atma ‘oyun’u oynanır.<sup>1</sup> *Sala* oyununda iki mahalle çocukları bir birlerine taş atarak acımasızca savaşırlar.<sup>2</sup> Sapan çocuk oyuncakları arasında en sevilenlerden biridir. Savaş oyunları da oyunun popüler bir şeklidir. Yetişkinlerin de çok severek oynadıkları satranç, “Age of Empires” gibi strateji oyunları birer savaş simülasyonu sayılabilirler. Bu gün askerler, savaş stratejilerini, simülasyon merkezlerinde savaş oyunları oynayarak öğrenirler. Boğa güreşleri, horoz dövüşleri içerdiği tüm şiddete rağmen kitleleşmiş oyunlardır. Ok, cirit gibi günümüzde oyun araçlarına dönüşmüş savaş malzemeleri vardır. Oyuncak tabancalar, tüfekler, şimdilerde televizyonla yaygınlaşan “power rangers”, “pokemon”, “digimon” gibi oyuncaklarda ‘saldırgan’ oyunlara örnek sayılabilir.

<sup>1</sup> Metin AND, *Oyun ve Bugün*, 84

<sup>2</sup> Balıkhane Nazırı Ali Rıza Bey, *Eski Zamanlarda İstanbul Hayatı*, Haz: Ali Şükrü Çoruk, 14

Kökene oyunla avlanmak ile ilgili olan oyuncaklardan biri de, aşağıda anlatılan, bin yıllardır oynana gelen bir oyuncak olan yo-yodur. Yo-yo tarih boyunca karşımıza çıkan oyuncaklardan biridir.

Eski Yunanistan'da ve Çin'de oynandığı biliniyor.<sup>3</sup> Zaman ve mekana göre değişen -tahta, taş, fildişi, maden, kil ya da plastik gibi- malzemesine rağmen, ele oturan büyüklüğü ve basit bir fizik yasasından aldığı hareket imkanı ile hep aynı



Resim 75

kalmıştır. Bu basit ama eğlenceli mekanizma, etrafına açılmış oluğa ip yerleştirilmiş olan küçük bir diskin, hafif bir itme ile başlayan hareketinde, inerken kazandığı enerji ile tekrar yukarı çıkabilmesinden ibarettir. 70'lerde İstanbul'da oynanan yo-yo, parlak ve hafif kağıttan yapılmış bir top şeklinde idi. Etrafına da lastik geçirilirdi ve lastiğin elastikiyetiyle devinirdi.<sup>4</sup>

Yo-yo kelimesi kökeni hakkındaki rivayet de muhtelifdir. Filipinlilerin dilinde gel-gel karşılığı ya da İngiltere'de ilk tanındığı yıllarda (19.yüzyıl) aldığı isim *Joujou de Normandie*'nin zamanla dönüşmesi ile oluşmuş bir kelimedir.<sup>5</sup>

Filipinliler dünyanın en usta yo-yo oyuncularını olarak biliniyor. Üstelik onların ustalığı bu masum oyuncuğun biraz daha büyüğünü bir av silahı olarak kullanmalarından kaynaklanıyor. Ava çarpan yo-yo onu düşürüyor, çarpamazsa da geri dönüyor.<sup>6</sup> 20.Yüzyılda tüm dünyaya, yayılan yo-yo modasının kaynağı olan Amerika Birleşik Devletleri'ndeki ilk yo-yo firması da, 1928 yılında cebinde oyuncuğu ile çalışmaya gelen göçmen bir Filipinli tarafından kurulmuştur.<sup>7</sup>

<sup>3</sup> Meydan Larousse Ansiklopedisi, 824

<sup>4</sup> Ayfer Tunç, *Bir Maniniz Yoksa Annemler Size Gelecek*, 36

<sup>5</sup> Emel ERATLI, "O Geri Döner", Cumhuriyet Gazetesi Bilim ve Teknik Eki, 12 Mayıs 2001, 24

<sup>6</sup> Emel ERATLI, "O Geri Döner", Cumhuriyet Gazetesi Bilim ve Teknik Eki, 12 Mayıs 2001, 24

<sup>7</sup> Emel ERATLI, "O Geri Döner", Cumhuriyet Gazetesi Bilim ve Teknik Eki, 12 Mayıs 2001, 24



İlk yo-yo salgını Türkiye'ye ilk olarak 1932'de Çarliston müzikle birlikte gelmiştir:

“Almışlar ellerine  
Atarlar seni döne döne  
Yo-yo  
Oynasam elli sene  
Usanmam senden yine  
Bu delilik değil de ne?  
Yo-yo”<sup>8</sup>

İkinci Dünya savaşı sonrasında, 1948'den itibaren tüm dünyayı yine bir yo-yo çılgınlığı sardı. Bu salgınla ülkemizde de tekrar keşfedilen yo-yo, aslında Anadolu'da bilinen bir oyuncaktır: “Anadolu köy çocukları kendi oyuncaklarını kendileri yaparlar.... Bunların en ilginç Gaziantep'te görülen *çıkşsa* (çıkşağı)'dır. Bu eski Yunanlılardan beri bilinen, bir ara salgın gibi bütün dünyaya yayılmış olan yo-yo'dan başkası değildir. Gaziantep çıkşası tornacıların ağaçtan yaptıkları, ele sığacak yassıca bir tahta parçasıdır, çevresindeki oluğa ip sarılır, aşağı bırakılınca inişten aldığı güçle yeniden yukarı çıkar.”<sup>9</sup>

Oyuncağı ve çocukların oyunlarını buldukları toplumun koşullarından bağımsız düşünemeyiz. Topraklarında yıllardır savaşın dehşetini yaşayan Afganistanlı çocukların en çok sevdikleri oyuncaklardan biri 'kelebek' adı verilen yeşil, sevimli mayınlardır. Yıllar boyunca çeşitli ülkelerin bu topraklara yerleştirdiği ve henüz patlamamış mayınlar, zaten silahlara aşına olan çocuklar için bir oyun malzemesine dönüşmüştür.<sup>10</sup>

Dönemin politik eğilimleri de çocuk oyunlarını ve oyuncaklarını etkileyen bir faktör olarak karşımıza çıkabilir. Fransız Devrimi sırasında çocuklara oynamaları

<sup>8</sup> Kudret EMİROĞLU, *Gündelik Hayatımızın Tarihi*, 522,523

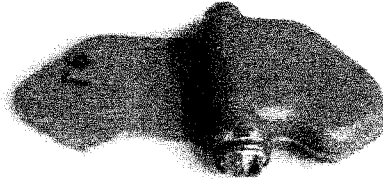
<sup>9</sup> Metin AND, *Oyun ve Bugün*, 144

<sup>10</sup> [www.benetton.com/colors](http://www.benetton.com/colors)

(bebeklerinin kafalarını uçurmaları) için oyuncak giyotinler verilmiş, Nazi Almanya'sında da oyuncak işkence aletleri...<sup>11</sup>



Attack



Russian-made PFM-1 antipersonnel mine: Eight US dollars

#### Resim 76

Saldırganlığın, oyunda olduğu gibi sanatta da karşılığı vardır. Dünyanın kana bulandığı dönemlerde savaş, sanatın konusu haline gelirken, ideal güzellik ifadesini güçte bulur. Güçlü askerler, doğurgan sağlıklı kadınlar Nazi Almanya'sı plastiğinin estetik temellerini oluşturur. Oyun da sanat da siyasal, sosyal koşullardan, modadan etkilenir.

Fütürist akım, geleneğe, var olana karşı çıkarak, her konuda olduğu gibi oyuncak ve buna bağlı olarak çocuk eğitimi konusunda da yeni öneriler getirdi. Balla ve Depero'nun birlikte kaleme aldıkları "Futurist Reconstruction of the Universe" başlıklı manifestoda<sup>12</sup> mevcut oyuncakların (küçük trenler, arabalar, taşınmaz objeler ya da ev eşyalarının grotesk taklitleri), 'aptal' karikatürlerden başka bir şey olmadıklarını; bunların hareketsizliğe, monotonluğa, sıkılganlığa neden olduklarını ve sadece çocukları aşağılamaya yaradıklarını iddia etmişlerdir.

Çocuklar için düşündükleri 'ideal' oyunların nitelikleri şöyle özetlenebilir:

<sup>11</sup> Arnold ARNOLD, *Çocuğunuz ve Oyun*

<sup>12</sup> Umbro APOLLONIO, *Futurist Manifestos*, 199

-Abartılı, komik hilelerle spontane kahkaha sağlayabilecek;

-Mermi atma, kamçılama, iğne batırma gibi eylemlerden kaçınmayan, maksimum düzeyde elastikiyet gerektirecek;

-Ancak büyüteçle bakılabilecek fantastik oyuncaklar, gece açılıp 'pyrotechnic' mucizeler anlatacak kutular, dönüşen aygıtlar gibi objelerle çocuğun hayal gücünü geliştirecek;

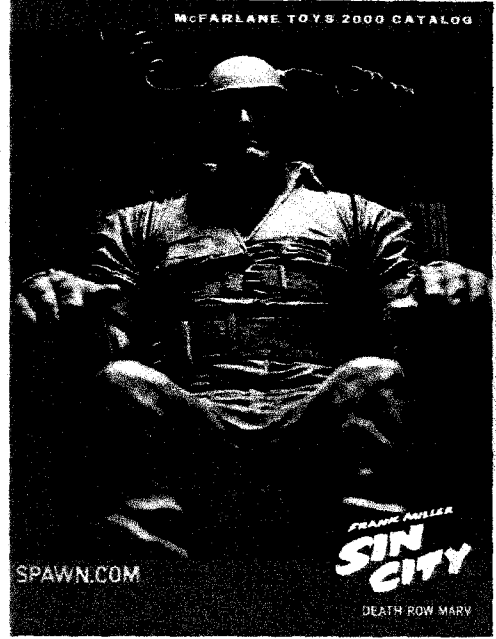
-En keskin ve heyecan verici seslerin, kokuların, renklerin sınırsız ülkesinde, hassasiyetin sonsuz canlandırılmasını sağlayabilecek;

-Dış mekanlar için tasarlanmış korkunç, tehlikeli ve saldırgan oyuncaklarla çocuklara kavga ve savaş için gerekli fiziki cesareti aşılayabilecek.

Fütürist oyuncuğun, yetişkinler için de faydalı olabileceğini düşünüyorlardı. Bu oyunlar insanları genç, duygulu, coşkulu, her an her şeye hazır, dinç, içgüdülerine ve sezgilerine güvenir hale getirecekti.

Saldırgan olarak niteleyebileceğimiz oyuncaklardan en dikkat çekici olanı; son zamanlarda Amerika Birleşik Devletlerinde çok popüler olan *infaz makinesidir*. Bu makine 'Sin City' isimli çizgi romanın baş kahramanı olan Marv figürünün elektrikli sandalyeye bağlanmış halidir. "... adamın kafasına miğferi geçiriyor ve şalteri indirip dev vücuda yüzlerce voltluk elektrik basıyorsunuz. Marv adlı dev kasılıyor, elleri titremeye başlıyor, gözlerinden kırmızı ışıklar fişkırıyor, dişleri kenetleniyor ve dudaklarından son sözleri dökülüyor: 'Elinizden gelen bu kadar mı, muhallebi çocukları sizi?'"<sup>13</sup>

<sup>13</sup> www.radikal.com.tr



Resim 77, 78

Marv'ın talipleri yalnızca çocuklar değil. Bu oyuncuğa 25 Amerikan Doları ödeyerek sahip olmak isteyenler arasında yetişkinler de var.

Moda olgusu, oyunları yönlendiren toplumsal etmenlerden biridir. Hula-hoop, tıpkı yo-yo gibi çok eski zamanlardan beri bilindiği halde, başarılı bir satış stratejisi ile dünya piyasası ile eş zamanlı olarak bizde de moda olmuş oyuncaklardandır. 1958'de başlayan salgında ABD'de altı ay içinde 20 milyon hulahop satılmıştır.<sup>14</sup> Eski Mısır ve Yunanistan'da kurutulmuş dallardan yapılan bu oyuncak daha sonraları ahşap ve metalden üretilmiş ve bu haliyle ülkemizde de, hula-hoop modasından önce çember adıyla oynanmıştır.



Çocuklar hula-hoop, 1958, Amerika

Resim 79

<sup>14</sup> Kudret EMİROĞLU, *Gündelik Hayatımızın Tarihi*, 523



Modalar yetişkinleri de etkiler. Yo-yo çılgınlığı sırasında, Beyoğlu beylerinin; freeze-bee modasında, tatilcilerin; hula-hop modasında, kadınların; en yakın zamanlarda, otobüslerde, kahvelerde yetişkinlerin tetris oynadığı görülmüştür. Hele uzaktan kumandalı arabalar... Çok baba vardır ki uzaktan kumandalı arabalarla çocuğundan çok kendi oynar. 21.yy'da son dönemlerde ilgi gören oyuncaklar arasında ise özellikle çizgi film karakterlerinin oyuncakları yer almaktadır. Televizyonlarda gösterilen çizgi filmler başta oyuncak olmak üzere çizgi film karakterlerinin çeşitli eşyalarının (giysi, aksesuar, çanta v.b.) üretilmesine yol açmaktadır. Tüm dünyada büyük ilgi gören bu akım oyuncak ticaretini de olumlu etkilemektedir. Ancak bağımlılık derecesinde beğeni toplayan çizgi film karakterlerinin bazı güçler ve gerçek üstü yeteneklere sahip olmaları çocukların psikolojisini olumsuz yönde etkilemektedir.<sup>15</sup>

Yukarıda bahsettiğimiz infaz oyuncuğu Marv'ı, pazarlayan şirketin kurucuları çizgi roman piyasasından yetişmiş insanlar. Kısa bir sürede bu sektörün devi Marvel Comics'e rakip olmuşlar. Schrek, Spawn gibi popüler filmlerin kahramanlarının ve Pop Starların biblolarının yanı sıra fantastik korkunç biblolar üretiminde oldukça iddialılar.<sup>16</sup>



Resim 80, 81

<sup>15</sup> www.interaktif\_egitim.com

<sup>16</sup> www.spawn.com

Buraya kadar bazı oyuncaklar ile simgeleştirmeye çalıştığımız şiddet olgusu sanatta da karşılığını bulur. Sanat asla bulunduğu toplumdan bağımsız üretilmez. Nazi Almanya'sı ya da Stalin Rusya'sı gibi totaliter rejimlerde 'resmi' sanat görüşünün, güçlü (asker) erkek ve sağlıklı (doğurgan) kadın tiplerinin ideal olarak sunulduğu estetik değerlerden oluştuğunu söyleyebiliriz. Toplumsal yapı, toplumun ideolojisi, ekonomisi; ahlaki ve estetik yapıyı; bu da sanat eseri ve oyuncak üretimini doğrudan etkiler. Tüketim toplumunun sanatı Pop Art, varoşların estetiği Kitch ya da Arabesk iken çocukların oyuncakları, sevgiyle hazırlanmış tahta atlar ya da ev yapımı bebekler değil, ucuz (ve çoğunlukla toksik) plastikten, fabrikasyon nesnelerdir.

Bazı psikologlar şiddet içeren oyuncakların, çocuklara insanları incitmenin eğlenceli bir şey olduğunu öğrettiğini savunurlar. Artık ülkemiz çocuklarına da eş zamanlı olarak ulaşan Power-Rangers ya da Counter-Strike gibi bilgisayar oyunları çocukların şiddeti benimsemesine ve zaman zaman toplu katliama bile kalkışan çocuk suçluların yaygınlaşmasına neden olmaktadır.

Şiddet içeren 'oyunlar' bütün korkutucu görünümüyle, toplumun yaşadığı gerçekliği yansıtır. 90'larda yaşanan 'Körfez Savaşı' tüm dünyaya naklen yayınlanmıştı. Evlerimizde, televizyon karşısında olmanın güveni içinde oturup 'Noel ağacı gibi yapıp sönen' Bağdat'ı izlemiştik. Ya da suçlu çocuklar... Şiddetin televizyon aracılığı ile günlük hayatımızın 'baş köşesine' oturduğu zamanımızda kedi düşmanı satanist çocuklar, arkadaşlarını makineli tüfeklerle tarayanlar artık neredeyse kanıksadığımız haberlerdir. Modernizmin karşıtı<sup>17</sup> olarak değerlendirilen Tolkien ve akabinde gelişen fantastik edebiyat türü, 90'lardan itibaren, "Magic: The Gathering" (Büyü: Bir araya getirme) gibi fantastik oyun kartları ile eş zamanlı olarak popüler olmuştur. Bu tür oyunlar maddesel değil büyüsel ortamları ile çocukları bilimsel değil mistik düşünceye yönlendirmektedir.

Peki oyuncakları mı suçlamalı? Ya da yasaklamalı?

<sup>17</sup> Hürriyet Gösteri Dergisi, Ocak 2002

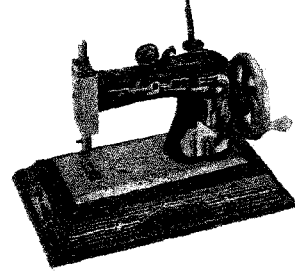
Toplum genelinde şiddetin artışı ve çocuk suçluların artışı duyarlı ebeveynler arasında çocuklara yasaklama getirmeye kadar varan bir korku yayılmasına neden olmuştur. Ancak oyunun toplumun saldırganlık dürtüsünü denetleme işlevi vardır. Bu oyunlar insanlara, oturdukları yerden, güvenle, ölüm-kalım mücadelesi yaşama şansı verir. Oyuncu, oyun sırasında “-miş gibi” yaptığının bilincinde olduğu sürece, şiddeti kendini bir şeyin yerine koyarak güvenle yaşar. Gişe rekorları kıran aksiyon filmlerinin sırrı da burada yatar. İzleyici risk almadığı bir tehlikeyi kendini kahramanın yerine koyarak yaşar ve bundan zevk alır.<sup>18</sup> Saldırgan olarak niteleyebileceğimiz tabanca tüfek gibi oyuncaklardan mahrumiyetin de çocuğun ileriki yaşlarda sorun yaşamasına neden olabileceğini göz ardı etmemek gerekir. Oyuncaklar içlerinde kötülüğü taşısa da toplumsal değerleri yansıtır. Suçluların önemli bir kısmı çocukken yanlış oyun oynamış değil, hiç oynamamış insanlardır.<sup>19</sup>

<sup>18</sup> Lenore TERR, *Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır*, 57

<sup>19</sup> Lenore TERR, *Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır*

### 2.2.2.2. Barbie

Roland Barthes Fransız oyuncasını “yaratıcı değil, kullanıcı” çocuklar yetiştirmek isteyen “öykünü oyuncası” olarak tanımlar.<sup>1</sup> Taklit, çocuk oyunlarının temel özelliklerinden biridir. Çocuklar bebek, minyatür ev eşyası, otomobil gibi oyuncaklarla düşsel oyunlar kurup, yetişkinlerin dünyasını taklit eder ve bu şekilde geleceğe hazırlanırlar.



Resim 82

Minyatür oyuncaklar özellikle koleksiyon meraklısı yetişkinler için de ilgi odağıdır. Çocukları toplumsal yaşama hazırlayan bu oyuncaklar; toplumsal yapıyı ve büyüklerin çocuklardan beklentisini (aslında kendi beklentilerini) en iyi yansıtan araçlardır. Ancak oyuncakta bu derece gerçekliğin yaratıcılıkla bir ilişkisinin olmadığını kabul etmek gerekir.

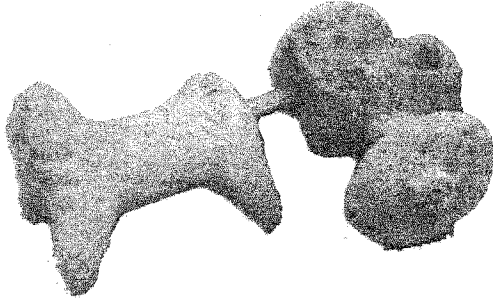
Toplumun ahlak anlayışı oyunlara ve oyuncaklara yansır. Amerika'da, bir dönem piyasaya sürülen ‘pipili’ erkek bebekler, muhafazakar kesimin tepkileriyle karşılaşmıştır.<sup>2</sup> Bazı toplumlarda erkek çocukların evcilik oynaması hoş görülmez. Kızlara süslü giysiler, oyuncak bebek; erkeklere komando giysisi, savaş oyuncakları yakıştırılır. Çocuklara cinsiyetleri empoze edilir.

Oyun tercihinde sosyal statünün de etkisi vardır. Bazı oyunlar ayrıcalıklı bir kesime hitap eder. Hatta bu tip oyunlar insanda sınıf atlama yanılsaması yaratabilir. Maddî durumu düzelmiş, yeni çevre edinmiş insanların kırkıncıdan sonra tenis, golf kulüplerine üye olmalarının nedeni çoğunlukla, bu tip oyunların kendilerini ait hissettikleri kültürel üst yapıda yer almaları ve bu oyunların aracılığı ile sosyal statülerini perçinleyebilecekleri düşüncesidir.

<sup>1</sup> Bekir ONUR, *Oyuncaklı Dünya*, 18

<sup>2</sup> Arnold ARNOLD, *Çocuğunuz ve Oyun*

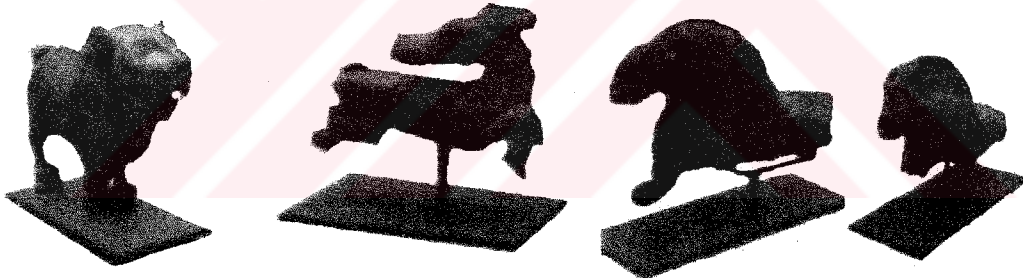




Resim 83

Minyatür oyuncakları günlük nesnelerin küçültülmüşü olarak niteleyebiliriz. Anadolu Medeniyetleri Müzemizde bulunan Gordion oyuncakları ya da pişmiş toprak arabacıklar, gerçekçilikleri ile minyatür oyuncak olarak değerlendirilebilir. 18. yüzyıl Avrupa'sında yaygınlık kazanan ve Viktoria Döneminde

zirvesine ulaşan minyatür oyuncakların, en başta gelen özelliği gerçeğin tıpatıp aynısı oluşlarıydı. Bu evlerde tüm aksesuarlar mermer, porselen, tahta, fildişi ve gümüş gibi orijinal malzemelerden, ustaları tarafından büyük bir incelikle işlenerek sergilenmişlerdir. Sadece çok zenginlerin sahip olabildikleri bu bebek evleri kılı kırk yaran detayları ile yapıldıkları dönemi araştırmacılara tüm verileri ile anlatırlar.”<sup>3</sup>



Resim 84, 85, 86, 87

18.Yüzyılda Avrupa'da minyatür süs eşyalarını sergilemek amacıyla oyuncak süs evler imalatına başlanmıştır. Gündelik yaşamdan esinlenen oyuncak yapımı 20.yüzyılda büyük bir çeşitlilik ve gelişme göstererek başlıca sanayi kolları arasına girmiştir. 1900'e kadar zemberekli mekanizmalarla ve buharla çalıştırılan mekanik oyuncaklar bu tarihten sonra elektrikle çalıştırılmaya başlanmıştır. Rayları, tünelleri ,uyarı ışıkları, lokomotifleri ve vagonlarıyla gerçek trenin aynısı minyatür elektrikli trenler çocuklar kadar büyüklerin de ilgisini kazanmıştır. <sup>4</sup>

<sup>3</sup>Nuray BİLGİN, *Folklorik Yapma Bebekçilik*, 24, 25, 26

<sup>4</sup> [www.saglik.tr.net/cocuk\\_ve\\_oyun](http://www.saglik.tr.net/cocuk_ve_oyun)

Minyatür oyuncaklarla benzerlik kurabileceğimiz diğer oyuncaklar, bebekler ve oyuncak hayvanlardır. Oyuncak hayvanlar hem kız, hem erkek çocuklar, hem de yetişkinler tarafından sevilir. Bunlar, modern toplumlarda, adeta ilkelerin büyü objelerinin yerini tutarlar. “Oyuncak hayvanlar kimi zaman ebeveynleri, kimi zaman da bebekleri temsil edebiliyorlar. Bu gün Amerika’da, ergenlik çağına gelmiş bir genç kız üniversiteye yanında birkaç oyuncak bebeğiyle gidebilir. Aynı, oyuncak bebeğini sırtında taşıyan Afrikalı bir kadının kendini güvende hissetmesi gibi, yanında getirdiği bebeklerin ruhani gücünün kendisini (ebeveynlerinin yaptığı gibi) koruyacağına inanabilir.”<sup>5</sup>

Yenilerde robot köpekler, tüylüler, tüsüzler, kumaştan, yünden, evde yapılanlar, hazır alınanlar, seramik, ahşap, çeşitli malzemelerden hayvanlar tarih boyunca insanlara arkadaşlık etmişlerdir.



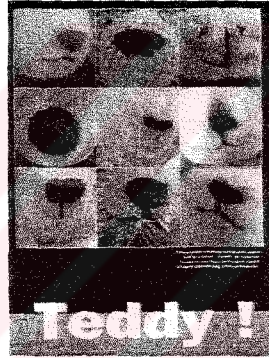
**Resim 88, 89, 90**

Bu hayvanların en çok sevileni kuşkusuz ki ‘ayıcıklar’dır. Oyuncak ayılar, her kültür için sempati kaynağıdır. Zaman içinde kafasının gövdesine oranı artan, kolları, bacakları kısalarak kalınlaşan ve bu şekilde ölçüleri ile giderek insansılaşan bu oyuncaklar, insanlar arası iletişimin, merhametin, iyi kalpliliğin, pozitif duyguların, ütöpk bir dünya özleminin ve sevginin sembolleridir.

“James Dean’in kaza yaparak öldüğü Porsche marka otomobilinin içinde bir de eski oyuncak ayı bulundu. I. Dünya Savaşı’nda hayatını kaybeden birçok Alman

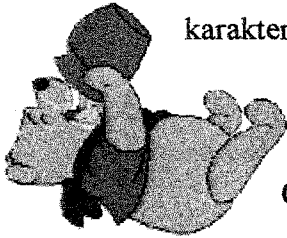
<sup>5</sup> Lenore TERR, Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır, 217

askerin üzerinde de oyuncak ayılar bulundu. Savaş günlerinde pelüş bulunamadığı için eski mantolardan yapılan ayıcıklar düşmana saldırırken de, geriye çekilirken de askere eşlik etmişlerdi. ABD ve Avrupa'daki birçok ülkede, ambulansların neredeyse standart bir parçası olan ayıcıkları artık polis arabaları ve karakollarda da görmek mümkün... Örneğin Los Angeles Polis Teşkilatının arabalarında, psikolojik sarsıntı yaşayan çocukları sakinleştirebilmek için oyuncak ayı bulunduruluyor. Ayrıca "Memphis Cinsel Saldırıya Uğrayan Çocukları İyileştirme Merkezi"nde, mahkemede şahitlik yapacak çocukları hazırlamak için oyuncak ayılar kullanılıyor. Hakim tokmağı, masası ve sıralardan oluşturulan bu minyatür mahkemelerin mankenleri de oyuncak ayılar..."<sup>6</sup>



Resim 91, 92, 93

Ve bu ayıların en ünlüsü ise: *Winnie the Pooh!* Walt Disney animasyon filmiyle yeniden tanınan *Winnie the Pooh*



Resim 94

karakteri aslında 1930'larda A.A.Milne<sup>7</sup> tarafından İngiltere'de yaratılmış ve çok sevilmiş bir çocuk kitabı karakteridir. Oyuncak ayıların bu gün de yaygın olan, tombul, biraz aptal ama mutlaka çok



Resim 95

<sup>6</sup> www.interaktif\_egitim.com

<sup>7</sup> A.A.Milne: 20. Yüzyılın başlarında İngiltere'de yaşamış yazar. En büyük başarısı yarattığı Winnie the Pooh karakteridir. Winnie, kendisi gibi oyuncak hayvanlarla 100 Meşe Ormanında yaşar. Tüm bu oyuncaklar ve mekanlar, Christopher Robin adında bir çocuğun hayal dünyasına aittir. Milne'nin başarısının nedeni Christopher Robin kimliği ile çocukların hayal dünyasını anlatmasıdır.



iyi kalpli karakterini *Winnie the Pooh* verir.<sup>8</sup>

Tıpkı ayıcıklar gibi oyuncak bebekler de çocuklar ve yetişkinler için çeşitli duygusal anlamlar taşır. Küçük çocuklar bebekleri anneleri ya da kendileri ile özdeşleştirebilirler. Ya da yetişkinler hayatlarındaki duygusal boşlukları doldurabilmek için bebeklerin dünyasına sığınabilirler.

Kimi büyüsel amaçlı, kimi oyuncak, bebekler insana tarih boyunca eşlik etmişlerdir. “Müzelerimizde bulunan küçük heykelciklerin ve figürinlerin bir kısmı ana tanrıça kültürü ile ilişkili iken diğer bir kısmı da oyuncak bebek olarak kullanılmıştır.”<sup>9</sup>

Bebeklerin büyüsel değerleri olduğuna inanılır. “Eski Yunan ve Roma medeniyetlerinde evlenme çağına gelen kızlar, o zamana kadar oynadıkları bebeklerini, çocukluktan

kurtulduklarını bildirmek üzere Artemis (Roma’da Diana) tapınaklarına bırakırlardı.”<sup>10</sup> Sahipleri ile özdeşleştirilen bebekler voodoo büyülerinin nesnesi haline gelir. “Şamanlık inancında tabiattaki tüm olayları kontrol eden koruyucu ruhlar, oyuncak bebekler halinde putlaştırılırdı.”<sup>11</sup> “Eskişehir’de çocuğu olmasını arzu eden kadın bezden yapılmış bir bebeği



Resim 96, 97, 98

<sup>8</sup> D.W. Winnicot, *Oyun ve Gerçeklik*

<sup>9</sup>Nuray BİLGİN, *Folklorik Yapma Bebekçilik*, 4

<sup>10</sup>Nuray BİLGİN, *Folklorik Yapma Bebekçilik*, 6

<sup>11</sup>Nuray BİLGİN, *Folklorik Yapma Bebekçilik*,41



sargı ile göbeğinin üzerine bağlar.”<sup>12</sup> “Gelin arabalarının önüne konan plastik bebekler, yeni evli çiftin kısa zamanda sağlıklı çocuk sahibi olmasını dileğini simgeler.”<sup>13</sup>

Bebeklerin görünüşlerine bakarak toplumsal eğilimleri anlayabilmek mümkün olabilir. Anadolu çocukları yakın zamanlara kadar evde artiklarla yapılmış bebeklerle oynadılar. Bu bebeklere giydirilen kostümler yine yöresel özellikler taşıyor.

Oyuncak bebekler de zamanla otantik özelliklerini turizme bırakarak, piyasanın yoğun talebini karşılamak üzere fabrikasyon üretilmeye başlanmıştır. Bu haliyle büyüsel anlamlarını geride bıraksa da simgesel değerini korumaktadır.

Çocuk ve oyuncak arasında empati (özdeşleşim) yaşanır. Sanatta da karşımıza çıkan kavramlardan biridir, empati. Kişi kendini karşısındakinin yerine koyarak, onun gibi hisseder. Aksiyon filmi izlerken heyecanlanan ya da duygusal film izlerken ağlayan yetişkinler, çocuk ve oyuncak arasında yaşanan ilişkinin benzerini yaşarlar. Çocuk, kendini oyuncakın yerine koyar, büyükler tarafından çocuklara sunulan oyuncakların yönlendirici etkisi burada başlar. Yetişkinler kendi hayallerini, ideallerini çocuklara yansıtır.

Türkiye’de oyuncak bebek fabrikasını ilk olarak kuran Fatoş İnhan’dır. Fatoş Hanım piyasada mevcut oyuncakları beğenmez ve oğlu için oyuncaklar dikmeye başlar; köpek, fil, ayı, maymun...<sup>14</sup> Bunlar Fatoş oyuncaklarının ilk örnekleridir. Fatoş İnhan oyuncak seçimiyle ilgili olarak şu gözlemini aktarmıştır: “Kız çocuklarda bebeğin kendine benzemesi eğilimi egemendir. Çocuk kumral, ana



Resim 99

<sup>12</sup>Nuray BİLGİN, *Folklorik Yapma Bebekçilik*, 42

<sup>13</sup>Nuray BİLGİN, *Folklorik Yapma Bebekçilik*, 44

<sup>14</sup>Kudret EMİROĞLU, *Gündelik Hayatımızın Tarihi*, 517

babası ise sarışın bebeği seçmeye yönelir genellikle.”<sup>15</sup>

Oyuncak bebeklerin en meşhuru Amerika’dan tüm dünyaya yayılan ve kız çocukların idolu haline gelen Barbie’dır. Barbie bebekler çocuklara sunulan ideallerin simgesidir. Bu idealler küreselleşmeyle birlikte tüm dünyaya empoze edilen orta sınıf Amerikan ailesi idealleridir.

Tüm oyuncakların evrensel olduğunu belirtmiştik ancak Barbie bu idealleri simgelediğinden küreseldir.

*Barbie* bebekler idealize edilmiş fiziksel özellikleri ve sahip oldukları ‘zengin’ aksesuarlarla, ‘en iyi’ tüketici sınıfa dahildirler. *Barbie* bebekler önemli toplumsal göstergelere sahiptir:

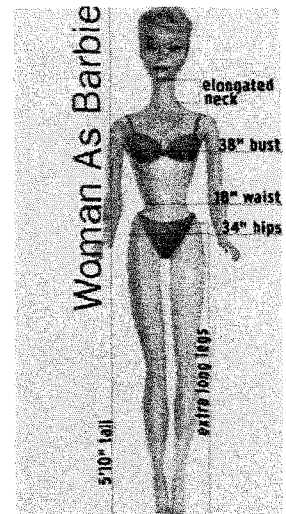
Güzel, masum, zengin...



Resim 100

Plastikten de üretilmiş olsa Barbie’nin Victoria Dönemi şaasını aratmayacak çeşitlikte aksesuarları vardır. Giysiler, parfümler, arabalar, evler ve tabii arkadaşlar. Barbie’nin gerçekten kıskanılacak bir hayatı vardır.

Barbie 1950’lerde, Alman çizgi bant karakteri *Lilli*’den esinlenerek yaratıldı. Yaratıcısı Ruth Handler, *Lilli*’nin kötü kız karakterini, iyi kız imajıyla değiştirdi ve yeni karaktere kendi kızının adını verdi.<sup>16</sup> Ten renginde, toksik plastikten, insan üstü ölçüleriyle, yepyeni bir tanrıça; bir idol.

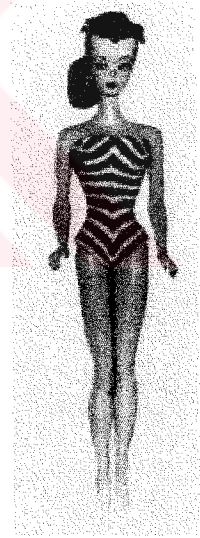


Resim 101

<sup>15</sup> Bekir ONUR, *Oyuncaklı Dünya*, 233

Barbie'ler bir çok eleştiride –özellikle feministler tarafından yapılan eleştirilerde- Hellenistik heykeller ile karşılaştırılır. Bu karşılaştırma boşuna değildir. Barbie'nin taşıdığı ölçüler bizi güzellik kavramını sorgulamaya yöneltir. Makyajlı yüzü, upuzun bacakları, imkansız ince beli ve şişkin göğüsleri ile Barbie, çocukların dünyasına yalnızca maddi olarak değil, fiziksel olarak da mümkün olmayan bir ideali sunar. Her kültürün, her dönemin kendi güzellik ideali vardır. Feodal toplumlarda bronz ten açık havada çalışan aşağı tabakayı simgelerken; bu gün eğlence için vakit ve para ayırabilen varlıklı simgeler. Örnekleri çoğaltmak mümkündür. Burada önemli olan Barbie'nin kültürler arası bir güzellik simgesi olarak yer alışdır. Küreselleşme ile birlikte yaşadığımız kültürel hegemonya bizlere tüketim toplumunun yaşam şeklini ve ideallerini empoze eder.

*Barbie* imajı piyasaya ayak uydurur, yani tüketicinin talepleriyle şekillenir. 50'li yılların Barbie'si, o yılların idolü Jackie Onasis ile özdeşleşirken, kuzeni olarak üretilen Francie ile bikinili, moda sadık, modern imaj piyasaya sürülmüştür. 60'lı yılların Barbie'si, marjinalikten uzak, 'özgür aşk' söylemlerinden ve protesto gösterilerinden uzak durarak Amerikan ailesine güvenirken; 60'ların sonlarına doğru zencilerin özgürlük hareketinin tutulmaya başlaması ile birlikte dükkanlarda ilk zenci Barbie'ler görünmeye başladı. Ancak, tüketicilerin çocuklarının bir zenci ile oynamasından hoşlanmaması ve kendilerine benzemediği için benimsememelerinden dolayı kısa süre içinde üretimi durduruldu.



Resim 102

Kalıcı zenci Barbie'ler ancak ve ancak siyahların hareketinin başarıya ulaşmasından sonra sürekli olarak üretilmiştir. 70'lerin Barbie'si dönemin popüler filmi 'Charlie'nin Melekleri'nden etkilenmiş ve geniş gülümsemesi ve dalgalı saçları ile Farah Fawcett görünümüne bürünmüştür. 80'lerde Barbie aksesuarları ile gittikçe



zenginleşip, tüm dünyaya yayılırken; 90'larda Barbie'nin topukları ilk defa yere basarak abartılı göğüs, bel, kalça orantısı gerçek ölçülere yaklaştırılmıştır.<sup>17</sup>

Pazarlamakta sınır tanımayan Barbie üreticisi, İran pazarına girerken Barbie'yi tesettüre sokarken; Barbie üreticisine o kadar çok kazandırır ki, sahteleri bile yapılır.



Resim 103

Barbie 1993'te Paris Balmumu Müzesine de alınır ve "Amerika'nın Kültürel İkonu" oluşu böylece tescil edilir. Umalım ki gelecek nesiller Barbie ideallerinden uzak kalabilsinler.

<sup>17</sup> www.people.virginia.edu



### 2.2.3. Ulusal Oyuncaklar

Geçtiğimiz yüzyılda yaşanan savaşlarla, sömürgeciliğin faturasının ağır olduğuna hepimiz tanık olduk. Türkiye Cumhuriyeti, anti-emperyalist Kurtuluş Savaşımız sonucunda kurulabildi. Ancak, Nato, IMF, Avrupa Birliği derken Türkiye, sömürgeciliğin yeni adı olan küreselleşme ile tanışmış ve kültürel hegemonya etkisine girmiştir. Çocuklar Mac Donalds'ların kendileri için hazırladığı mönüleri yerken, televizyonda Pokemon, Ninja Turtles, Spider Man filmleri ve dükkanlarda bunların oyuncaklarıyla baş başadır. Popüler kültür, müzik kanallarında, Amerikan lehçeli Türkçe yaratırken, 'şanslı' çocuklar henüz ilkokul öncesi eğitimde 'evrensel' dil İngilizce ile tanışmaktadır.

Yaşanan bu kültürel erozyon oyuncaklarda karşılığını bulur. Kültürel hegemonya dediğimiz dayatmalara direnebilmenin yolu ulusal kültüre sahip çıkmaktır. "...Dünya üzerinde her büyük kültür kendi döneminde evrensel, hiçbir kültürün ötekine üstünlüğü ileri sürülemez, kültürler eşittir..."<sup>1</sup>

Anadolu'nun kültürel zenginliği oyunlarına ve oyuncaklarına yansır. Çeşitliliği bu metin kapsamında tamamen yansıtabilmek mümkün değildir. Bu yüzden geleneksel oyuncaklarımız hakkında fikir verebilmek üzere Eyüp Oyuncakları seçilmiştir. Yalnızca Eyüp Oyuncakları bile, yeniden üretiltikleri takdirde, çocuklara kendi kültürlerinin cazibesini anlatabilecek niteliktedir.

Oyuncaklar evrensel de olsa, her kültür kendi oyuncağını yaratır. Dışarıdan aldığı, zamanla, kendi kültürüne mal eder. Karagöz, yaygın olarak Mısır'dan alınmış olduğu kabul edilse de, bu topraklarda kazandığı özellikleri ile, Türk kültür tarihinin bir parçası haline gelmiştir. Karagöz'ün macerası bizlere yol gösterebilecek niteliktedir.

<sup>1</sup> Attila İLHAN, *Ulusal Kültür Savaşı*, 66

### 2.2.3.1. Eyüp Oyuncakları

Anadolu’da çocuklar genellikle kendi oyuncaklarını kendileri yaparlar. İstanbul’da ise Eyüp semti yüz yıllar boyunca oyuncakçıları ile birlikte anılmıştır.

Eyüp oyuncaklarında malzeme olarak pişmiş toprak, tahta, deri ve mukavva kullanılmıştır. Aşı boyası veya sulu boya ile renklendirilen bu oyuncaklar çoğunlukla kırmızı renkte olurdu. Kullanılan diğer renkler; mavi, yeşil ve sarı gibi temel renklerdir. Bezemeleri ise geometrik, çiçekli ve aynalıydı.<sup>1</sup>



Resim 104

#### Balikhane Nazırı Ali Rıza Bey Eyüp oyuncakçı

dükkanlarında: “Kırmızı tüylü koyun, kuzu, ağaç parçalarından içleri oyulmak suretiyle vücuda getirilmiş ve üzerlerine al ve yeşil kaba saba boyalar sürülmüş, sandallar hünkar kayıkları, boyalı aynalar, beşikler, fırıldaklar, ikişer, üçer şerefeli camisiz minareler, tahta kılıçlar, kamış tüfekler, davullar, tefler, düdüklü fırıldaklar, çekirgeler, hacıyatmazlar, kaynana zırtlıları, aynalı toprak testiler, bardaklar gibi şeyler” teşhir olduğunu yazar.<sup>2</sup> Araba, salıncak, çember, tahta hayvanlar, tereyağı yayığı, topaç, kursak düdüğü, kartondan yapılmış karagöz de bunlara eklenebilir.

Ahmet Hamdi Tanpınar’ın roman kahramanı Hayri İrdal, bu ilginç oyuncaklardan birinden, minareden bahseder: “...Yine dayımın hediyesi mukavvadan iki şerefeli minarem –kendi çocuklarına başka türlü, isterseniz bugünkü tabiriyle modern ve laik hediyeler seçen dayım, belki de babamın kayyum olması ve evimizin Mihrimah Camii’nin yanı başında olmasından, bana bu cins hediyeler verirdi-...”<sup>3</sup>

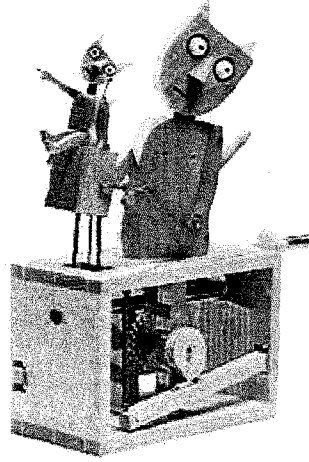
<sup>1</sup> Füsün KILIÇ, *Toplumsal Tarihte Çocuk*, Haz: Bekir Onur, 133

<sup>2</sup> Balikhane Nazırı Ali Rıza Bey, *Eski Zamanlarda İstanbul Hayatı*, Haz. Ali Şükrü Çoluk, 104,105

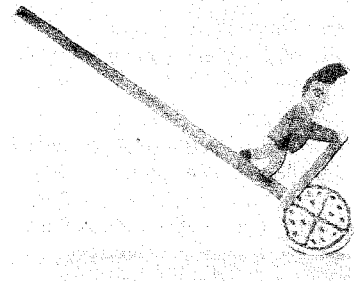
<sup>3</sup> Ahmet Hamdi Tanpınar, *Saatleri Ayarlama Enstitüsü*, 26,27

Kocakarı Zırlıtısı da denen kaynana zırlıtısını satan seyyar oyuncakçı, oyuncakını methetmek için: “-Vay babam vay kaynanam mısın hey mübarek” diye bağırır.<sup>4</sup>

Oyuncak kültürler arası alış-verişin unsurlarından biridir. Zaman zaman oyuncakın kökeninin, hangi coğrafyaya ait olduğunun izleri kaybolur, o



Resim 105



Resim 106

artık bulunduğu yerin niteliklerine sahiptir ve oraya

aittir. “Mesela Karagöz’le Hacivat bir yel değirmeninin çıkırığına yapışmışlar. Rüzgarla döndü mü sakallılar çeviriyormuş gibi, kamburlarını çıkara çıkara boyuna eğrilip doğrulmadalar.”<sup>5</sup> Sermet Muhtar Alus’un bu satırlarda anlattığı oyuncak Avrupa ve Amerika kıtalarında yaygın olarak görülen mekanik oyuncakların bir benzeridir. Ancak kökenlerinin ne olduğunu düşündürmeksizin üretilen coğrafyanın kimliğine bürünmüştür.

Eyüp semtinde üretilen mekanik oyuncakların bir örneği de, Eyüp oyuncakçılığının son zamanlarında popüler olan son derece ilginç bir oyuncaktır. 50 kelimeye kadar yazabilen, mekanik bir “yazar”...<sup>6</sup>

“Doğası itibarıyla, oyunun içeriği, bazı etmenlere bağımlı olarak değişime uğramaktadır. Oyun, toplumsal bir dünyanın içine doğmuştur ve bu yüzden toplumsaldır. Dolayısıyla “toplumsal olan”ın maruz kaldığı her değişime oyun da maruz kalmaktadır.”<sup>7</sup> “Toplumsal bir dünyanın içine doğan” oyunun ürünü

<sup>4</sup> Sermet Muhtar Alus, *Eski Günlerde*, 67

<sup>5</sup> Sermet Muhtar ALUS, *Eski Günlerde*, 69

<sup>6</sup> [www.tr-ito.com](http://www.tr-ito.com)

<sup>7</sup> Melike Turan BAĞLI, *Televizyonla İltimli Çocuk Oyunları Üzerine Bir Araştırma*, Cumhuriyet ve Çocuk; 2.Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, Haz.Bekir Onur, 133

oyuncaktır ve oyuncak da “toplumsal olanın maruz kaldığı her değişime” maruz kalmaktadır.

Eyüp oyuncakları yukarıda da bahsettiğimiz gibi *doğal* malzemelerden yapılırdı ve tamamı el yapımıydı ve zamanla gelişen ihtiyaçlara yanıt verebilecek duruma getirilememişti. Sanayileşme ile birlikte yerlerini *fabrikasyon* üretime bırakmışlardır. Sanayileşme ürünü plastik oyuncaklar arasında, bazen eskilerinin neredeyse aynuları olabilen oyuncaklara raslarız:

Tıpkı kaynana zırlıtısının benzeri, 80’lerde moda olan plastik *lak lak* gibi. Parmağa geçirilen ya da çubuğun ucuna takılı olan kiraz biçiminde bir oyuncaktır.

Parmağın ya da çubuğun küçük bir hareketi ile bu

kiraz topları birbirlerine çarparak güçlü bir ses

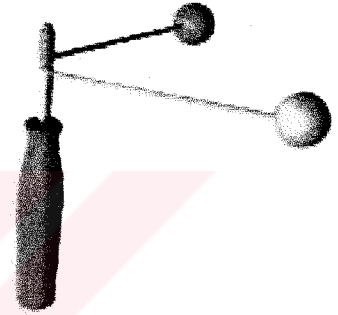
çıkırırlar. Genellikle büyük futbol takımlarının renklerinde üretilirdi; siyah-beyaz, sarı-lacivert, sarı-

kırmızı... Oyuncuyu eğlendirmesine rağmen,

çıkardığı sesle çevredekilere rahatsızlık veren lak lak

modası “Neysel ki fazla uzun sürmedi, bir yaz

boyunca mucidine tonla para kazandırdıktan sonra, geçti, gitti ve sadece bizim kuşağın anılarında kaldı.”<sup>8</sup>



Resim 107

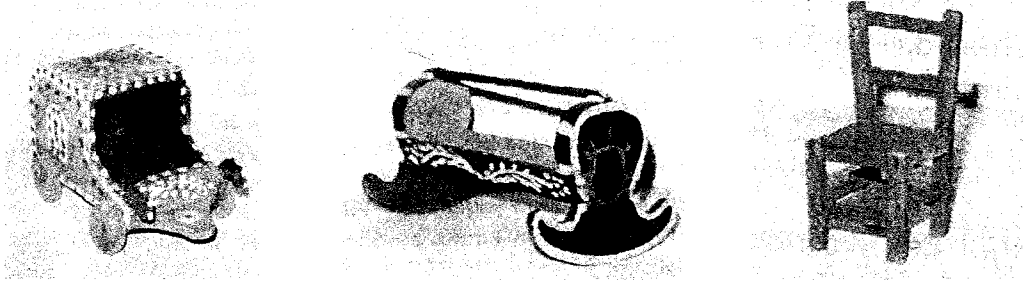
“Bir zamanlar Eyüp Oyuncakçılara rakip olarak Üsküdar’da açılan oyuncakçılar; kontrplaktan imal ettikleri oyuncaklara mekanik devingenlik katarak Eyüp’teki meslektaşlarının bir adım önüne geçmeyi başarmışlardır.”<sup>9</sup> Bu belki de Eyüp semtinin oyuncakçılıkta ‘geri’ adım atışının başlangıcıdır. Sonrasında yabancı oyuncaklarla tanışma ve seri üretim yerli oyuncaklar gelir.

<sup>8</sup> Ayfer TUNÇ, *Bir Maniniz Yoksa Annemler Size Gelecek*, 36

<sup>9</sup> Özdemir NUTKU, *Toplumsal Tarihte Çocuk*, Haz: Bekir Onur, 57



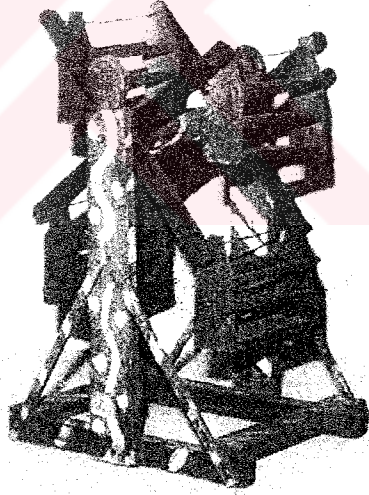
Eyüp Oyuncakçıları çoğunlukla marangozduklar ve oyuncakçılık babadan gördüklerini uyguladıkları bir gelenek şeklinde devam ederdi. Bu gelenek 16.yüzyıldan 20.yüzyıl başlarına kadar süregelmiştir.<sup>10</sup>



Resim 108, 109, 110

Eyüp Oyuncakçıları sanatlarında ilerleme gösterip de Avrupa'dan gelen oyuncaklarla rekabet edemedikleri için 'cümleten perişan'<sup>11</sup> olmuşlardır.

Osmanlı saraylarında yaşayan çocuklar Avrupa imalatı oyuncakları tanıyorlardı. İstanbul halkının yabancı oyuncaklarla tanışması ise, ilk kez 19.yüzyılda, Beyoğlu'ndaki mağazalarda olmuştur. Beyoğlu Bonmarşesi ve Japon Mağazası vitrinlerinde Eyüp oyuncaklarının yanı sıra ağırlıklı olarak sergilenen yabancı oyuncaklar İstanbul çocuklarını büyüler; "Taş bebekler, oyuncak ayılar, tahta evler, desenli küpler, kağıt fenerler, tırtıllar...



Resim 111

Arada Eyüp yapımı yerli oyuncaklar; tekerlekli, bir değnekle itilen, kanatlarını çırpan, tenekeden dev kelebekler, hacıyatmaz, topaç, Eyüp işi cambazlar... Savaş yıllarında ise; Bayrak taşıyan, yere uzanmış ateş eden, el bombası atan, makineli tüfek kullanan figürler; kaleler, kamyon, tank, motosikletler..."<sup>12</sup>

<sup>10</sup> Özdemir NUTKU, *Toplumsal Tarihte Çocuk*, Haz: Bekir Onur, 57

<sup>11</sup> Balıkhane Nazırı Ali Rıza Bey, *Eski Zamanlarda İstanbul Hayatı*, Haz: Ali Şükrü Çoluk, 105

<sup>12</sup> Giovanni SCOGNOMİLLO, *Toplumsal Tarihte Çocuk*, Haz: Bekir Onur, 139-141

Türkiye’de Eyüp Oyuncaklarını bünyesinde bulunduran iki Müze bulunmaktadır: Biri Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi bünyesinde, çocuk kültürünün araştırılması konusunda büyük emekleri olan, Prof.Bekir Onur’un kurmuş olduğu ‘Oyuncak Müzesi’; diğeri de Eyüp Oyuncakları koleksiyonuna sahip ‘İstanbul Şehir Müzesi’dir. Ancak bu koleksiyonlarda modern müzecilik anlayışında sergileme söz konusu değildir. Şehir Müzesinin oyuncakları ‘yeterince fotoğraflandı’ anlayışı ile depoya kaldırılmış, Oyuncak Müzesinin oyuncakları ise ‘piyasaya yayılma’ endişesi ile fotoğraflanamaz olmuştur. Oysa toplumsal belleğin bir parçası olan oyuncaklar için Batıda da oyuncak müzeleri kurulmuş ve tanıtımı için afişler ve broşürler hazırlanmıştır. Fransa’daki oyuncak müzelerinden birinin tanıtım sloganı şöyledir: “Çocukluğunuzu keşfedin”. Çocukluğunun keşfi peşindeki Türk oyuncak izleyicisi de çocukluğunun oyuncakları ile oynayıp, kendi çocuklarına, kendi çocukluğunu aktarmak üzere bu oyuncaklara sahip olmamalı mıdır?

Geleneksel oyuncağın, değişen toplum yapısı içinde beliren ihtiyaçları karşılamakta yetersiz kalacağı açıktır. Zamane çocuğu televizyona rakip olarak elbette Karagözü görmeyecektir. Ama unutmak, kültürel yabancılaşmaya neden olur ve bunun gelecek nesiller için bir faydasının olmadığı da açıktır.

### 2.2.3.2. Karagöz

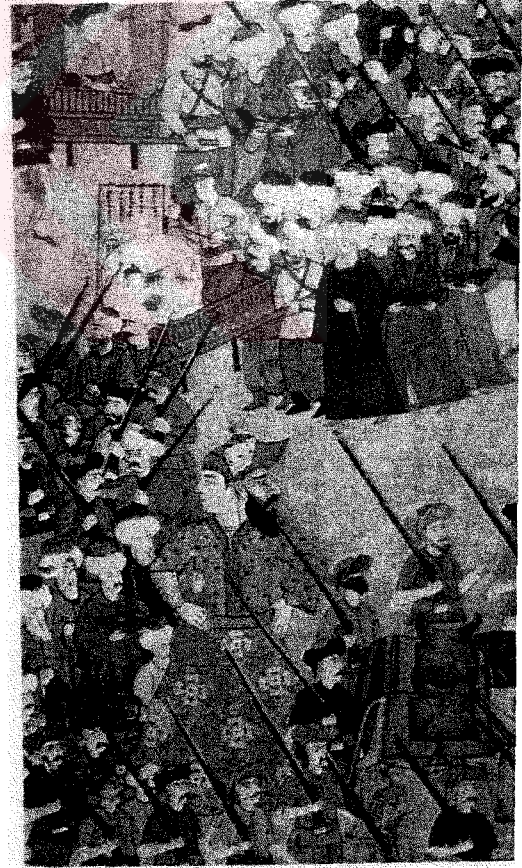


Resim 112

Gösteri elemanı olmakla birlikte *kukla* tek başına oyuncak olarak da var olabilen hareketli, sevimli, genellikle karikatürize edilmiş figürlere verilen isimdir. Kukla gösterileri ışık, renk ve ses faktörleri ile insanın hayal gücünü harekete geçiren, estetik haz veren gösterilerdir.

Çocukların psikolojik tedavisinde kullanılan araçlardan biri de kuklalardır. Çocuk sorunlarını direkt konuşmak yerine kuklalar aracılığı ile canlandırmayı tercih eder. Kendini hareketlendirdiği figürün yerine koyar.

Osmanlı'da kukla türleri de çok yaygındır. Şenliklerde içinde adam olan dev kuklalar, eteklerini dans ettirerek çeşitlerde yer alıyorlardı.<sup>1</sup> Genellikle iki yüzlü yaratıklar olarak yapılan bu kuklalar gerçek ya da mitolojik hayvan biçiminde, bazen de içten aydınlatmalı olurlardı.



Resim 113

<sup>1</sup> Metin AND, Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları, 95



Mekanik devinimli araçlar olarak tanımlayabileceğimiz *otomatlar* da kuklalar arasında sayılabilir. Minyatürlerden tanıklık ettiğimiz Osmanlı şenliklerinin geçitlerinde bu otomatlar da yer alır. Resimde gösterilen 'Kukla Arabası' hareket ettikçe içindeki kuklalar oynar. Bundan başka olarak yürüyen bir devekuşundan da bahsedilir.<sup>2</sup> Aslında otomatlar İslam dünyası içinde 12.yüzyıldan beri var. El-Cezeri adlı bir bilgin 50 tane kadar otomat tasarımını kitaplaştırmıştı. Otomatların belki de en eğlenceli olanı Boğazda yüzdürülen dev timsahtır. Bir saat gibi uzun bir süre boyunca suyun altında kalan bu denizaltı, yarım



Resim 114

saatliğine su üstüne çıktığı zaman içinden dört çengi çıkararak üzerinde oynardı.<sup>3</sup>

Yine kukla olarak tanımlayabileceğimiz insan biçiminde *canlı hedefler* kendi ekseni etrafında dönme özelliğinden dolayı bu ismi almıştır. Atlı oyuncular ellerindeki mızrakları eğer



Resim 115

hedefin tam merkezine vuramazlarsa, figür kendi

<sup>2</sup> Metin AND, *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*, 96

<sup>3</sup> Metin AND, *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*, 97



ekseninde dönme özelliğinden yararlanarak, elindeki kalkan ve gürz ile saldıran oyuncuya vuruyor. Bu oyuncaklar Avrupa'da da kullanılmıştır. Bu oyuncak hakkındaki en dikkat çekici durum Avrupa'daki örnekleri Türk kılıklı iken, Osmanlı'daki örneklerinin Avrupalı kılıklı oluşudur.<sup>4</sup>

Anadolu köylerinde yağmur yağdırmak için 'çömçe gelin' adı verilen bir figürü gezdirmek adeti vardır. Bu figür dev bir kuklayı andırır. Yine çeşitli köy eğlencelerinde gördüğümüz hayvan kılığına girme şeklindeki eğlenceler kukla ile ilişkilendirilebilir.<sup>5</sup>

Kukla oyunun en ilginç türlerinden biri *gölge oyunudur*. M.Ö.2.Yüzyılda, Çin İmparatoru Vu, sevgilisini kaybetmiş ve büyük bir yasa girmiş. O zamanlarda Çin'de, pencerelere cam yerine ışık geçiren kağıt takarlarmış. İmparatorlarının acısını hafifletmek için, geceleri beyaz kağıtların arkasından sevgilisinin hayalini göstermişler<sup>6</sup>. Rivayet olunur ki, gölge oyunu böylece başlamıştır.

Gölge oyunu, Doğu kaynaklıdır, Çin'de ortaya çıktığı kabul edilir. Asya'da, özellikle Çin, Japonya, Hindistan, Malezya'da yüzyıllardır oynanıyor ve mistik anlamlar taşıyor. Gölge oyununun Türklerde 16.y.y.'dan beri bilindiği ve Mısır'dan geldiği tahmin ediliyor.<sup>7</sup> Türkler, gölge oyununu kendi kültürlerine adapte etmişler ve tamamen özgün bir forma dönüştürerek, Karagöz'ü yaratmışlardır. Mısır tasvirlerinden farklı olarak karagözde şeffaf malzeme ve renk kullanılır.

Gölge oyunu, Osmanlıda *hayal* adını alır. Oynatana *hayali* ya da *hayalbaz*, patiskadan beyaz perdeye *hayal perdesi* ya da *ayna*, şekillere ise *tasvir* denir. Tasvirler, hareketli ve hareketsiz figürlerden başka, sabit dekorları ve *göstermelikleri* içerir. Göstermelik, oyun başlamadan önce, izleyicileri oyalamak için, çoğunlukla oyunun içeriğinden farklı, sabit biçimlere verilen isimdir. Gemi, denizkızı, vazo gibi çeşitli şekillerde olabilir ve tüm diğer hayal elemanları gibi geçirgen, renkli ve

<sup>4</sup> Metin AND, *Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları*, 97

<sup>5</sup> Metin AND, *Oyun ve Bugü*,

<sup>6</sup> Darüşşehvar DUYURAN, *Karagöz*, 13

<sup>7</sup> Metin AND, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*

deliklidir. Tasvirler için, özel işlemlerden geçirilerek şeffaflaştırılmış, sığır, dana, manda, deve derileri kullanılır. Tasvirler perdeye, 50-60 cm. uzunluğunda, ucu sivriltilmiş gürgen değneklerle uzatılır. Sabit tasvirlerin değnekleri, *hayal ağacı* adı verilen, 'Y' biçimindeki çubuklara tutturulur. Gölge oyununun en önemli estetik özelliklerinden biri, tasvirlerin üzerine açılmış deliklerdir. İnce işçilik göstergesi bu deliklere *nevrekân* adı verilir.<sup>8</sup> Işık için, genellikle, kalın fitilli, büyük kandiller kullanılmıştır. Renk ve ajurlardan süzülen titrek kandil ışığı, *hayal* estetiğini yaratan temel unsurlardır.



Resim 116, 117

Karagözde yer alan temel tipler Karagöz ve Hacivat'tır. Olaylar ikisinin çevresinde gelişir. Hacivat, yarım yamalak bilgisini satmayı seven bir yarı aydın, Karagöz ise cahil bir halk adamıdır. Karagöz, Hacivat'ın konuştuklarını anlayamadığı için diyaloglar yanlış anlama üzerine kurulur. Halk arasında Karagöz ve Hacivat'ın yaşadığına inanılır. Hatta Bursa'da Karagöz'ün mezarı vardır. İnanışa

<sup>8</sup> Muhittin SEVİLEN, *Karagöz Kitabı*

göre bunlar Bursa'da cami inşaatında çalışan iki işçiymiş. Çalışırken aralarında yüksek sesle konuşurlarmış. Konuşma öylesine komikmiş ki, çevrelerindeki herkes işini bırakıp bunları dinlemiş. İnşaatın yavaşlamasına kızan Padişah, bunları cezalandırmak için idam ettirmiş, ama sonra pişman olmuş. Hayal oyununun mucidi sayılan Şeyh Küşteri de Padişahın vicdan azabını hafifletmek için bu tipleri hayal perdesine taşımış. O gün bu gündür karagöz oynatıcıları, perdede, oyunun geçtiği meydana, ustalarına saygılarını sunarak, “Şeyh Küşteri Meydanı” derler.

Hayali Küçük Ali Şeyh Küşteri'nin bir Nakşi Şeyhi olduğunu anlatır:

“...(hazret) başındaki sarığı çıkarıp bir köşeye dört ucundan mihlayarak germiş ve şöyle söylemiş: “Bu dünyaya örnektir.” Arkasına bir ışık yakıp elini perdeye yapıştırarak: “Bu da cism-i ademdir. Bu yanan ışık da ruhtur, bu ruh insanların içinde oldukça bu dünyada gezerler, (ışığı söndürerek) ışık sönünce ceset de kaybolur yalnız perde yani dünya kalır.” der.”<sup>9</sup> Karagöz ya da gölge oyununun Tasavvuf felsefesiyle ilişkisinde, oyun ve inancın yine birbirlerine yaklaştıklarına tanık oluyoruz. Ancak burada, öncekilerden farklı olarak, inanç, oyuna kaynaklık etmez. Muhtemeldir ki, mutasavvıflar, ibret verici hayal oyunu ile kendi inanışları arasında ilişki kurmuşlardır.

Karagözde, sıkça yer alan diğer tipler Osmanlı topraklarında yaşayan azınlıklardır: Laz, Yahudi, Ermeni, Frenk, Arnavut, Kayserili, Kürt, Arap, ve diğerlerinin şiveli konuşmaları oyununun komiklik unsurlarındandır (Anadolu'da da İstanbul Türkçe'sine gülünürmüş). Bu tipler Karagözü diğer toplumların gölge oyunlarından ayıran özelliklerdendir.

Karagöz, kent oyunudur. Kırsal kesimlerde de sıkça izlenmesine karşın konularını kent yaşamından, özellikle Osmanlının kozmopolit başkenti İstanbul'dan alır. Dekorlarıyla, kahramanlarının yaşam biçimleriyle kentlidir.

<sup>9</sup> Muhittin SEVİLEN, *Karagöz Kitabı*, 22,23



Resim 118

Karagöz, açık saçaktır. İstanbul'u ziyaret eden batılilar, içinde eşcinsellik olan Karagöz oyunlarını<sup>10</sup> ve özellikle *phallus*lu Karagöz tiplerini –bu tiplere Toramanlı veya Zekerli Karagöz denilirmiş<sup>11</sup>-, hele bunların çocuklara açık yerlerde oynatıldığını görünce hayrete düşmüşlerdir.<sup>12</sup> Ahlaksızlık olarak nitelendirilen bu durumlar, hayal perdesi sınırları içinde olağandı. Bu serbestlik İslam tutuculuğu ile çelişki içindeymiş gibi görünse de, Osmanlı şeyhülislamlarından biri: "...hayal oyununun gerçek olmadığı ve ibret verici olabildiği için izlenmesinin caiz olacağı"<sup>13</sup> şeklinde fetva vermiştir.

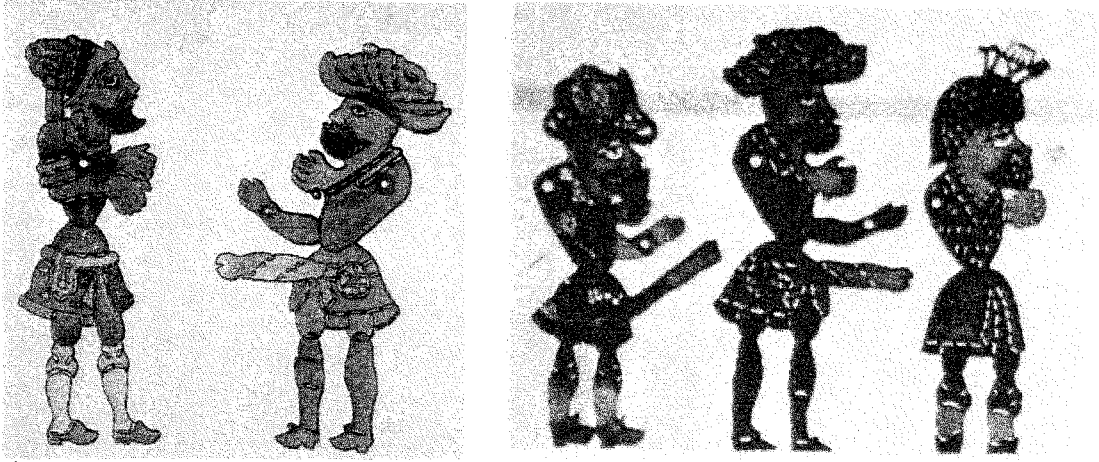
<sup>10</sup> Cevdet KUDRET, *Karagöz*. Bu kitapta bulunan, "Hamam" isimli oyun metni, eşcinsel ilişkilerin Karagöz oyunlarında, nasıl abartısız, doğal bir biçimde işlendiğini gösterir.

<sup>11</sup> Metin AND, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*

<sup>12</sup> Muhittin SEVİLEN, *Karagöz Kitabı*

<sup>13</sup> Metin AND, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*





Resim 119, 120

Politiktir. İstanbul'u ziyaret eden yabancılar Karagöz'ün yalnızca müstehcenliğinden değil, politik eleştirilerindeki sertlikten ve bu özgürlüğünden de etkilendiklerini anlatırlar. Gerard de Nerval anılarında Karagözün politik gazete gibi eleştirel bir fonksiyonu olduğuna değinir. Ona göre Karagözün sahip olduğu politik eleştiri özgürlüğü 19.yüzyıl Fransa'sında her hangi bir gazetenin sahip olduğu özgürlükten fazlaymış.<sup>14</sup>



Resim 121

Karagöz, ulusal kimliği ile anti- emperyalisttir. Metin And, lafını esirgmeden, acımasızca eleştiren Karagözün ve diğer ulusların gölge oyununun sömürgeci devletlere karşı bir direniş silaıı gibi kullanıldığını yazar.<sup>15</sup> Ve çağdaş Batı tiyatrosunun, doğunun geleneksel tiyatrosuna yönelmesine rağmen, doğu

<sup>14</sup> Metin AND, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*

<sup>15</sup> Metin AND, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*, 7

tiyatrosunun, kültür emperyalizminin etkisiyle, kendi geleneğinden uzaklaşarak batıya öykündüğünü vurgular. “...Ama Asya’nın genç tiyatrocuları -ki bunlar çoğunlukla devrimci ve Marksist- çağdaş tiyatroyu kendi öz kültür birikimlerinin, halk kültürünün derinliğinden çıkarmayı bilmişlerdir.”<sup>16</sup> 20. yüzyıl başında İstanbul’da yayınlanan “Karagöz” isimli bir mizah dergisi Metin And’ın savını destekler niteliktedir. İşgal İstanbul’unda Anadolu Kurtuluş Hareketini destekleyen bu dergideki karikatürler, buraya aldığımız örneklerde de görülebileceği üzere, işgal kuvvetlerini yerer ve Mustafa Kemal’i yüceltir.



– Resim 1  
Nişan G. Berberyan  
Hayal, 1873.

**Resim 122**

Ashında Karagöz’ün Türk karikatürü ile ilk tanışması, 1873 yılında yayın hayatına başlayan “hayal” dergisi vesilesiyledir.

Dergiyi çıkaran Teodor Kasap, Türk tiyatrosu için Batıdan aynen aktarım yerine, “Karagöz-Hacivat ve ortaoyunu gibi geleneksel seyirlik oyunlarından da yararlanarak bize özgü planı yaratmak”<sup>17</sup> endişesi taşır. Bu endişeyle çıkardığı “Hayal” dergisinde başyazıları *muhavere*<sup>18</sup> şeklinde yazarken, karikatürleri Nişan G.Berberyan çizer.

Nişan Berberyan’ın çizimleriyle birlikte Türk karikatüründe yeni bir çağ açılır. Artık karikatür resimsel çizgiden

kurtulmuş ve (Karagöz’ün doğal karikatürel form yapısı sayesinde) karikatür çizgisine kavuşur.<sup>19</sup> Kasap-Berberyan birlikteliği, Türk karikatürüne, daha başından siyasi içerik yüklenmesini sağlamıştır. Günümüzde de karikatür genel olarak muhalif yapıdadır.

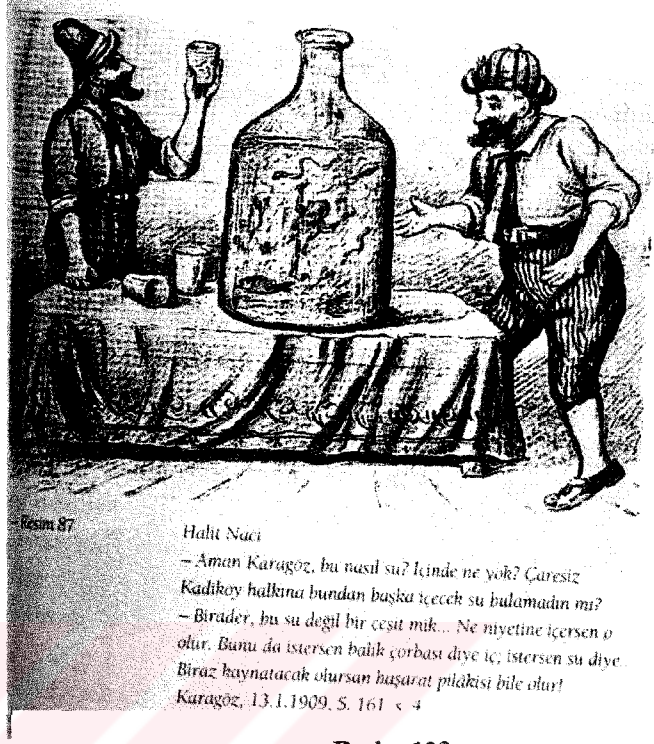
<sup>16</sup> Metin AND, *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*, 9

<sup>17</sup> Turgut ÇEVİKER, *Karikatür Üzerine Yazılar*, 1

<sup>18</sup> Karagöz oyununda Karagöz ve Hacivat’ın karşılıklı konuşmalarına muhavere denir.

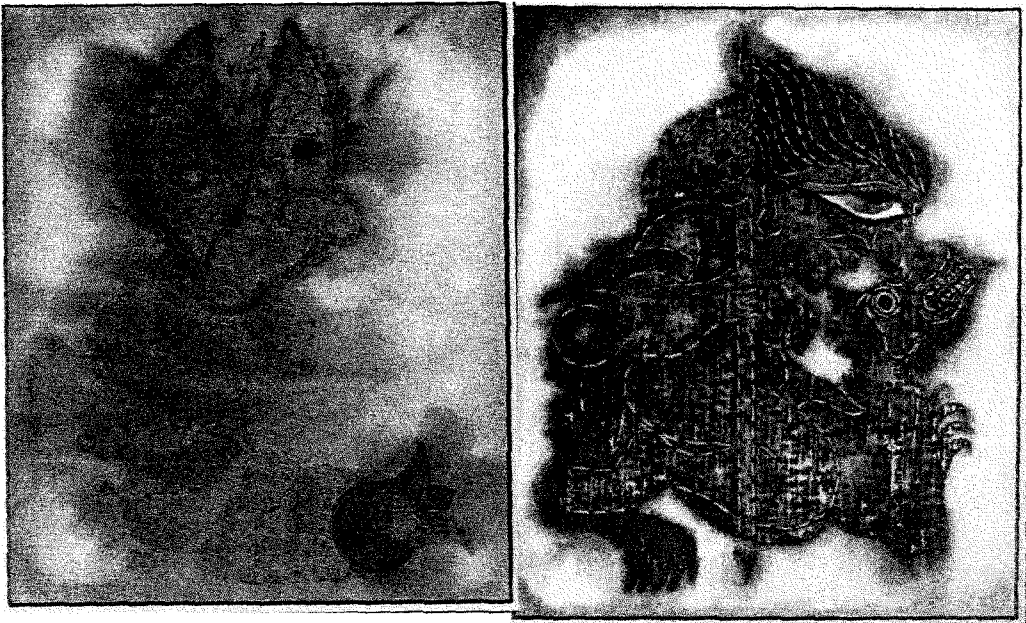
<sup>19</sup> Turgut ÇEVİKER, *Karikatür Üzerine Yazılar*, 4

“Karagöz” dergisi yayın hayatına ilk Türk karikatürcüsü olarak bilinen Ali Fuat Bey ile birlikte 1908 yılında başlar. En ünlü çizeri Halit Naci’dir. “Hayal” dergisinin yarattığı çizgiyi takip eder. Başyazı yine muhavere şeklinde kaleme alınırken, karikatür başyazıyla (gündemle) ilişkili olmakla birlikte vinyet (yazı içi resmi) özelliğinden kurtulup bağımsızlaşmıştır.



Resim 123

Gölge oyununun estetiği, günümüz plastik sanatında Levent Arşiray’ın resimleri ve Yurdaer Altıntaş’ın Karagöz tasvirlerini yorumladığı grafik çalışmaları ile yansımaları bulmuştur.



Resim 124, 125





Resim 126

Karagöz ulusal kimliği, muhalif ve özgür yapısı ile kendi sanatını yaratmaya çalışan genç sanatçıya, daha uzun bir süre, kaynaklık edeceğe benzer...



## SONUÇ

Oyun ve sanat ortak noktalara sahip kavramlardır.

Oyun, tıpkı sanat gibi, özgürleştiricidir. Tıpkı sanatta olduğu gibi, kurallar belirleyicidir ve tamamen gönüllü olarak kabul edildiği için, özgürleştirici özelliği ile çelişmez.

Huizinga'dan beri oyun olarak nitelenen ve kültürün yapı taşları olan kutsal ayin ve törenlerdeki maskeler, zamanla sanat eserine dönüşürken; törenlerin çalgıları çingıraklara dönüşmüştür.

Oyun, sanat eseri ve izleyici arasındaki ilişki gibi, katılımcıyı başka bir dünyaya götürür; -miş gibiler dünyasına... Tüm ciddiyeti ile oyuna katılan oyuncuyu (ya da izleyiciyi) artık gerçek dünyanın nesnelere değil, imgelemin ürünleri kuşatır.

Tüm yaratıklar için hayat faaliyeti olarak nitelendirilen oyun, sanatta olduğu gibi, oynandığı toplumun yaşadığı gerçeklikle örtüşür.

Oyun ve oyuncak estetik beğeniyi yansıtır. Estetik beğeni için kullanılan ifadeler oyun için de geçerlidir. İnsanlara yaşattıkları duygularla oyuncaklar, bir çok tasarım objesi gibi estetik endişe taşırlar.

Her sanat eseri politiktir. Yaratıcısının dünya görüşüne sahiptir. Sanatçı estetik beğenisini oluştururken çevresinden aldıklarını kişisel süzgecinden geçirir. Bu durum oyuncaklar için de geçerlidir. Oyuncak seçiminde estetik beğeni kadar dünya görüşü de belirleyicidir.

Oyuncaklar, oynandıkları toplumdan bağımsız düşünülemez. Tüm oyuncaklarda, üretildikleri toplumun yaşayışı hakkında izler yakalamak mümkündür.

Özellikle, Victoria Dönemi bebekleri gibi bazı oyuncaklar, toplumun aynası niteliğini kazanmış, adeta simgeleşmiştir.

Barbie örneğinde oyuncakların nasıl duygusal ihtiyaçların nesnesi olmaktan çıkıp, küreselleşme ve beraberinde getirdiği kültürel hegemonyanın, kültür emperyalizminin nesnesi olabileceğini göstermeye çalıştık. Oyuncaklar aracılığı ile yaşadığımız gerçekliği çözmeye çalışırken, Karagöz'ün evrensel olanı nasıl ulusal bileşime dönüştürdüğüne tanıklık ettik.

Türkiye Cumhuriyeti bir ulus devlettir ve kuruluşundan itibaren ulusal kültür yaratmak endişesi taşır, kurucusunun ifadesi ile; "...doğudan ve batıdan gelen tüm tesirlerden uzak"<sup>1</sup>. Bu söylem, sanatçısına, sorumluluk yükler: ulusal sentez için çıkarımda bulunmak. Bu sentezi hedefleyen her sanatçı kendi metodunu seçecektir.

Bu metnin yazarı, kendi sentezini yaratmak üzere, oyuncakları seçmiştir. Oyunla sanatın buluştukları yerde oyuncak, sanat objesine yaklaşır.

Teodor Kasap, Karagöz Gazetesinde anti-emperyalist Kurtuluş Savaşını desteklerken, "bize özgü olanı"<sup>2</sup> yaratmak için geleneksel olana başvuruyordu. Bu çaba küreselleşmenin yaşattığı kültür emperyalizmine direnenlere ışık tutacak niteliktedir.

---

<sup>1</sup> Attila İLHAN, *Ulusal Kültür Savaşı*, 40

<sup>2</sup> Turgut ÇEVİKER, *Karikatür Üzerine Yazılar*, 1

## KAYNAKLAR

ALUS, Sermet Muhtar (2001), **Eski Günlerde**, İletişim Yayınevi, İstanbul.

AND, Metin, (1974), **Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

AND, Metin, (1977), **Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara.

AND, Metin (1985), **Geleneksel Türk Tiyatrosu**, İnkılap Kitabevi, İstanbul.

AND, Metin (1982), **Osmanlı Şenliklerinde Türk Sanatları**, Kültür Bakanlığı Yayınları.

AND, Metin (1997), “Geleneksel Kültürlerde Çocuğun Yeri ve Anlamı”, Haz. Bekir Onur, **Çocuk Kültürü**, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara.

AND, Metin (1993), “Kültürler Kavşağında Oyun ve Oyun Nesnelерinin Tarihi”, Der. Bekir Onur, **Toplumsal Tarihte Çocuk**, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul.

BAĞLI, Melike Turan (1999), “Televizyonla İllintili Çocuk Oyunları Üzerine Bir Araştırma”, **Cumhuriyet ve Çocuk; 2.Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi**, Haz.Bekir Onur, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara.

BALLA,G. / DEPERO,F. (1987), “Futurist Reconstruction of the Universe”, Haz. Umbro Apollomo, **Futurist Manifestos**, Thames and Hudson, İtalya.

ARNOLD, Arnold, (1979), **Çocuğunuz ve Oyun**, Ece Yayınları, İstanbul.

Balkhane Nazırı Ali Rıza Bey (2001), **Eski Zamanlarda İstanbul Hayatı**,  
Hazırlayan: Ali Şükrü Çoluk, Kitabevi, İstanbul.

BERGER, John (1985), **Picasso'nun Başarısı ve Başarısızlığı**, Çev.  
Metis Yayınevi, İstanbul.

BİLGİN, Nuray (1990), **Folklorik Yapma Bebekçilik**, Kültür Bakanlığı Yayınları,  
Ankara

BOZKURT, Nejat (1992), **Sanat ve Estetik Kuramları**, Ara Yayıncılık, İstanbul.

ÇEVİKER, Turgut (1997), **Karikatür Üzerine Yazılar**, İris Yayıncılık, İstanbul.

DELACROIX, Henri, (1933), **Oyun Dünyası- Oyun ve San'at**, çev: Mustafa Şekip,  
Muallim Halit Kitaphanesi, İstanbul.

DROSTE, Magdalena (1990s), **Bauhaus**, Tashen, Berlin.

DUYURAN, Darüşşehvar, (2000), **Karagöz**, Arkeoloji ve Sanat Yayınları, İstanbul.

EMİROĞLU, Sermet Kudret (2001), **Gündelik Hayatımızın Tarihi**, Dost Kitabevi,  
Ankara.

EYÜBOĞLU, İsmet Zeki (1999), **Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü**, Bilgi  
Yayınevi, Ankara.

GÜRSOY, Kenan (1984), **Felsefe ve Edebiyat**, Ara Yayıncılık, İstanbul.

GÜVENÇ, Bozkurt (1997), "Çocuk ve Kültür", Haz.Bekir Onur, **Çocuk Kültürü**,  
1.Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma  
ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara.



HALL, James (2000), **The World As Sculpture**, Pimlico, London.

HANÇERLİOĞLU, Orhan (1975), **Türk Dili Sözlüğü**, Remzi Kitapevi, İstanbul.

HUIZINGA, Johan, **Homo-Ludens**, çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınevi, İstanbul.

İLHAN, Attila (1998), **Ulusal Kültür Savaşı**, Bilgi Yayınevi, Ankara.

J.LINDSTONE/ C.BUNCH, **Working Big, A Teachers' Guide To Environmental Sculpture**

LIPMAN, Jean (1989), **Calder's Universe**, Runnig Press Book Publishers, Pennsylvania.

KILIÇ, Füsün(1993), "Eyüp Oyuncakları ve İstanbul Büyükşehir Belediyesinin Eyüp Oyuncakları Koleksiyonu", Haz: Bekir Onur, **Toplumsal Tarihte Çocuk**, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul.

KILIÇBAY, Mehmet Ali (1996), **Felsefesiz Sanat Oyunsuz Tarih**, İmge Kitabevi, İstanbul.

KUDRET, Cevdet (1969), **Karagöz**, Bilgi Yayınevi, Ankara.

LUKACS, Georg (1999), **Estetik**, Çev. Ahmet Cemal, Payel Yayınları, İstanbul.

NUTKU, Özdemir (1972), **IV. Mehmet'in Edirne Şenliği**, Türk Tarih Kurumu Yayınları, Ankara.

NUTKU, Özdemir (1993), "Eyüp Oyuncakçılığı", Haz. Bekir Onur, **Toplumsal Tarihte Çocuk**, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul.

ONUR, Bekir (1992), **Oyuncaklı Dünya**, V Yayınları, Ankara.

PELHAM, David (1979), **Kites**, Penguin Books, İngiltere.

RAN, Nazım Hikmet (1975), **Kemal Tahir'e Mapushane'den Mektuplar**, Bilgi Yayınevi, Ankara.

SCHILLER, Friedrich (1990), **İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup**, çev: Melahat Özgü, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul.

SCOGNOMİLLO, Giovanni (1993), "Beyoğlu Oyuncakçılığı", Haz. Bekir Onur, **Toplumsal Tarihte Çocuk**, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul.

SEVİLEN, Muhittin (1986), **Karagöz Kitabı**, Yayınevi, İstanbul.

TANPINAR, Ahmet Hamdi (2001), **Saatleri Ayarlama Enstitüsü**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

TERR, Lenore (2000), **Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır**, çev: Murat Köseoğlu, Litaratür Yayıncılık, İstanbul.

TUNALI, İsmail (1998), **Estetik**, Remzi Yayınevi, İstanbul.

TUNALI, İsmail (1992), **Felsefenin Işığında Modern Resim**, Remzi Yayınevi, İstanbul.

TUNÇ, Ayfer (2001), **Bir Maniniz Yoksa Anneler Size Gelecek- 70'li Yıllarda Hayatımız**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

WINNICOT, D.W. (1998), **Oyun ve Gerçeklik**, çev: Tuncay Birkan, Metis Yayınları, İstanbul.

**WORRINGER, Wilhelm (1985), Soyutlama ve Özdeşleyim, çev: İsmail Tunalı, Remzi Yayınevi, İstanbul.**

[www.abcnews.go.com](http://www.abcnews.go.com)

[www.bayzan.com](http://www.bayzan.com)

[www.colors.com](http://www.colors.com)

[www.interaktif\\_egitim.com](http://www.interaktif_egitim.com)

[www.istanbul.edu.tr](http://www.istanbul.edu.tr)

[www.kulturbakanligi.net.tr](http://www.kulturbakanligi.net.tr)

[www.people.virginia.edu](http://www.people.virginia.edu)

[www.saglik.tr.net/cocuk\\_ve\\_oyun](http://www.saglik.tr.net/cocuk_ve_oyun)

[www.taner.balikesir.edu.tr](http://www.taner.balikesir.edu.tr)

[www.tr-ito.com](http://www.tr-ito.com)

[www.museum.upenn.edu](http://www.museum.upenn.edu)

[www.yorumcu.com](http://www.yorumcu.com)

**Ansiklopedik Kültür Sözlüğü, Altın Kitaplar Yayınevi, 1983, İstanbul**

Encyclopedia of World Art

Meydan Larousse Ansiklopedisi

Sosyal Yayınlar Pedagoji Sözlüğü

Cumhuriyet Gazetesi, 19.7.2001

Cumhuriyet Gazetesi, Bilim ve Teknik Eki, Sayı 751, 11.8.2001

Emel ERATLI, "O Geri Döner", Cumhuriyet Gazetesi Bilim ve Teknik Eki, 12 Mayıs 2001, 24

## **ÖZGEÇMİŞ**

Yıldız Güner

[yguner@msu.edu.tr](mailto:yguner@msu.edu.tr)

1972, İstanbul'da doğdu.

### **Eğitim:**

1990-1993 M.S.Ü.G.S.F. Heykel Bölümü

1994-1997 M.S.Ü.G.S.F. Seramik Bölümü

1997-2000 M.S.Ü.G.S.F. Heykel Bölümü

2000- M.S.Ü.G.S.F. Heykel Bölümü (Yüksek Lisans)

2000- M.S.Ü.G.S.F. Heykel Bölümü Araştırma Görevlisi



### **Katıldığı Sergiler ve Diğer Sanatsal Etkinlikler:**

- 2002 M.S.Ü.G.S.F. Münster sanat Etkinliği, “İstanbul’un Kolyeleri” Projesi
- 2002 Kemer, “Ali Baba ve Kırk Haramiler” Uygulaması
- 2002 Değirmendere, Zühtü Müridoğlu 10.Ahşap Heykel Sempozyumu
- 2002 Yunanistan, Drama, “Artistic May” Mermer Heykel Sempozyumu
- 2002 İstanbul, Bükreş, “Monolog” M.S.Ü.G.S.F. Araştırma Görevlileri Sergisi
- 2001 Heykeltıraşlar Derneği “Buluşma” Sergisi
- 2001 Birgi Yaz Okulu
- 2001 “Uçurtma” Semineri ve Bahar Şenlikleri Kapsamında “Uçurtma Şenliği”
- 2001 C.A.M. Sanat Galerisi “-miş gibi” Sergisi
- 2000 Eskişehir Belediyesi, “At Kılığına Girmiş Adam” Uygulaması
- 2000 Türkiye Jokey Kulübü Heykel Yarışması Sergileri
- 2000 Devlet Heykel Sergisi
- 2000 Milas, Mermer Heykel Sempozyumu
- 2000 Ankara Merkez Bankası Sanat Galerisi, “Ahşap Yontudan Dört Açı” Sergisi
- 1999 Değirmendere, Zühtü Müridoğlu 7.Ahşap Heykel Sempozyumu
- 1999 Almelek Sanat Galerisi Karma Öğrenci Sergisi
- 1998 Kemancı Kültür Merkezi Karma Öğrenci Sergisi
- 1998 Mine Sanat Galerisi, “7+1 Ben” Sergisi
- 1997 Tüyap “Genç Etkinlik”
- 1996 Şişli, “Art World” Karma Sergi
- 1998, 1999, 2000 Fındıklı Parkı Öğrenci Sergileri