

## Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Science

Yıl: 6, Sayı: 33, Ocak 2019, s. 54-68

Dr. Öğr. Üyesi Ünsal BAHTİYAR

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Eğitim Bölümü,  
unsalbahtiyar@gmail.com

### SANAT-OYUN, OYUNCAK-ESER İLİŞKİSİ KAPSAMINDA GÜZEL SANATLAR FAKÜLTELERİNDE OYUN VE OYUNCAK ATÖLYESİ ÖNERİSİ

#### Özet

Bu çalışma sanat-oyun, sanat eseri-oyuncak ilişkisi üzerinden birbirlerini besleyen ve de ayrık düştükleri noktalardan yola çıkarak sanat eğitimi kurumlarında oyun ve oyuncak atölyesi adı altında bir ortak alan önerisi oluşturmaktadır. Her ne kadar eğitimin ciddi bir alan, oyunun ise ciddiyetten uzak ve tanımlanmasının zor olduğunu düşünülse de; konuya sanat eğitiminde yaratıcılık, deneysellik ve estetik açıdan yaklaşılarak böyle bir alan önerilmektedir. Asıl hedef ise, gelecekte Güzel Sanatlar Fakültelerinde, hali hazırda var olan bölümler gibi, *Oyun ve Oyuncak Tasarımı Bölümü* oluşturulabileceğine işaret etmektir.

Oyun ve oyuncak atölyesi önerisine, Güzel Sanatlar Fakültelerinde bulunan bölümler ve öğrencileri açısından bakıldığında" oluşabilecek sonuçlar heyecan verici olacaktır. Örneğin; medyada gördüğümüz parkur oyunlarının tasarımına İç Mimarlık bölümü öğrencilerinin; süper kahraman oyuncaklarına Heykel bölümü öğrencilerinin yaklaşımı gibi...

Böyle bir önerinin hayata geçmesi için gereken şey ise sanat eğitimi kurumlarında bu konuya ortak bir yaklaşım şeklinin geliştirilmesidir. Bu yaklaşım sanat, oyun, sanat eseri, oyuncak, sanatçı, ve oyuncu özneleri arasındaki benzerlikler ve farklar üzerine kurulmalıdır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Sanat Eğitimi, Oyun, Oyuncak,

**THE GAME AND TOY STUDIO SUGGESTION FOR THE FACULTY OF FINE ARTS IN THE SCOPE OF ART-GAME AND ARTISTIC PRODUCT-TOY RELATIONS.**

**Abstract**

This study is based on relation art-play and artwork-toy relationship which it feeds on each other and also from the points they fall apart. In this way, this article provides a common area proposal under the name of play and toy workshop in art education institutions. Although it is thought that education is a serious area and the play is far from serious and difficult to define, such a field is proposed by approaching the subject from the point of view of creativity, experimentation and aesthetics in art education. The main goal is to point out that in the future, the Faculties of Fine Arts can create a Play and Toy Design Department, such as the existing departments.

When we look at the game and toy design workshop for the departments of fine art faculties and their students, the results will be exciting. For example; The approach of the students of the Department of Interior Design for the design of the track games we see in the media or the approach of the students of the Sculpture department to the superhero toys ...

In order to realize such a proposal, a common approach should be developed in art education institutions. And this approach should be based on the similarities and differences between art, play, artwork, toy, artist, and player subjects.

**Keywords:** Art, Art Education, Game, Toy,

**OYUN**

Her bireyin ve her alanın oyunla ilgili bir tanımı olduğunu bilmekle birlikte, oyun; insanlık tarihi kadar eski bir olgudur.

Gerek insan gerekse diğer canlılar doğduklarında korunmaya muhtaç ve dünyadan habersizdir. Hayvan yavruları görünürde zavallı ve bir hiç gibi olsalar da genlerinden gelen içgüdüsel davranışlara sahiptir ve bu avantajları sayesinde doğaya hemen uyum sağlayıp yaşama tutunurlar. İnsan yavruları ise içgüdüsel davranışlarla doğmadıkları için uzun bir öğrenme sürecinde hayata tutunurlar. Bu uzun öğrenme süreci önce anne sonra babaların çabaları ile başlar. Başlangıçta çocuklar ebeveynlerinin oyuncakları iken zaman geçtikçe bu durum tam tersine döner; artık ebeveynler çocukların oyuncağıdır. Böylelikle onların oyuna benzeyen davranışlarıyla öğrenmeye başlarlar.

Çocuklar hareketlenip merakla gözlemlerine başlayınca oyuncak olma hali anne ve babaya geçer ve bu şekilde isteklerini yaptırma, karınlarını doyurma ve zaman geçirip gülüp eğlenmek için ebeveynlerini kullanmaya başlarlar. Çocuklar yürümeye başlayıp konuşmaya başladıklarında yani kendilerini ifade etmeye başladıklarında anne ve babalarının oyuncak hali bitmek zorunda olur çünkü çocuklar merak ve öğrenme açlığı içine girerler. Böylelikle bu açlıklarını yatıştırabilmeleri hem öğrenip hem de hayata hazırlanabilmeleri için oyun ve oyuncaklar ortaya çıkar.

Oyun ve oyuncakların oynanıp temin edilmesi genellikle çocukların kendi başlarına vakit geçirmeleri ve sıkılmamaları için düşünülse de bu onlar için hiç de öyle olmaz. Gerek tek başlarına gerek anne, baba ve büyükleri ile gerekse akranları ile oynamaları onları düşünmeye zorlayıp kafalarında yeni fikirler geliştirmelerine yardımcı olmaya başlar. Dış çevrede görüp anlam veremedikleri bir sürü nesne veya olayı oyunlarının içine alıp hayal güçlerini de kullanarak çözmeye başlarlar.

Bu nedenle çocuklukta oyun, çocuğun hayatı ve hayattaki figürleri deneyimlediği, edindiği veriler dahilinde çevreye söz söylediği, kendini ve çevreyi öğrendiği, çevreyle iletişim kurduğu, kural kavramını ilk defa tecrübe ettiği, kısaca kendini oluşturduğu güvenli bir hayal kurma alanı olarak tarif edilebilir.

Yetişkinlerde ise hoş zaman geçirme, rekabet etme, ödül ve daha netleşmiş ortak kuralların kabulünde iletişim olarak düşünülebilir. Her iki durumda da ortak olan, oyunun akan zamana paralel bir zaman açmasıdır. Bu zaman aralığı, hayatın gerçekliğinden kaçıp saklanılan bir alan olarak da düşünülmektedir. Çünkü özellikle yetişkin oyunlarında birey, edilgen olduğu hayattan oyun sayesinde uzaklaşarak etken olduğu bir alana girmektedir.

Sayın Tosun Yalçınkaya, “Eğitici Oyun ve Oyuncak Yapımı” adlı kitabında şöyle belirtmektedir: “Çocuk oyunları büyüklerin oyunları gibi hem dünyanın fethi hem de dünyadan bir kaçıştır; yani çocuk, oyunları ile hem dünyayı fethetmek ister, hem de ondan kaçır. Böylece gerçek dünya ile zihinsel dünyasını birleştirebilir.” (Yalçın 1996:6).

Patrick Bateson ve Paul Martin tarafından hazırlanan “Oyun ve Oyunbozanlık, Yaratıcılık ve İnovasyon” isimli tez-kitaptan alıntılarla devam edelim “The Laws’da (yasalar) Platon, yetişkinlikteki becerilerin gelişiminde çocuklukta oyunbaz alıştırmaların önemli olduğunu öne sürmüştür. Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) doğal bir ortamdaki oyunun çocuğu uygarlaştırdığını düşünüyordu. Filozof Immanuel Kant (1724-1804), oyunun ruhu özgürleştirdiğini söyleyerek romantik bir bakış ortaya atmıştı. (Kant aynı zamanda oyun ve sanat arasındaki ilişkiyi tanımlayan ortaya atan düşünürlerdendir). Oyunun bastırılmış enerjiyi ortaya çıkardığına inanan şair Friedrich Schiller (1759-1805) de aynı görüşü savunuyordu. Ruh bilimci Karl Groos (1861-1946) da Platon gibi yetişkinlik becerilerinin çocukluk oyunlarında edinildiğini belirtmişti. Eğitim reformcusu John Dewey (1859-1952) Rousseau’dan etkilenip çocuğun gelişiminde oyunun yaşamsal enerji olduğunu kabul etmiştir. Sigmund Freud (1856-1939), bireyin sonraki davranışlarında oyunun önemini vurgulamış ve pek çok psikoanalist-psikoterapist onun yolundan yürümüştür (örn. Erikson, 1963). Bu yazarlardan hiçbiri oyunu yaratıcılıkla açıkça ilişkilendirmemiştir. Herbert Spencer bunu yapmıştır ama o da oyunun sanatsal yaratıcılığın kaynağı olduğunu savunmuştur (Spencer, 1872). 1930’larda yazan Rus ruhbilimci Lev Vygotsky edebi yeteneğin ve hayal gücünün, oyunlardaki eylemlerden beslendiğine inanıyordu.

Tarih bilimci John Huizinga (1955), oyunu çok geniş bir bakış açısıyla ele alarak insan kültürünün bütün yanlarının gelişiminde önemli olduğunu savunmuş ve şöyle söylemiştir; “Hakiki, saf oyun uygarlığın bel kemiklerinden biridir.” (Bateson, Martin 2014:18).

J. Huizinga’nın oyun konusunda yaklaşımı, çocuklarda veya yetişkinlerde oyunun sosyal, psikolojik vb. yanlarından ziyade oyunu insanoğlunun bilinen tarihinden çıkartıp bir tür doğa yasası olarak ele almasıdır (Kaos Teorisi’ndeki gibi). Oyunu hayvanları da kapsayan evrim süreçlerinde etken bir yapı olarak tanımlar. Bunun yanında Homo Ludens (oyun oynayan insan)

tanımını ortaya atan ve Homo Sapiens (düşünen insan) tanımının, düşünme yetisinin sadece insana ait olmayacağını ve edimsel olarak düşünme konusunda insanoğlunun o kadar da başarılı olmadığını savunan Huizinga, oyun üzerinden insanı, doğayı, hayatı ve kültürü tanımlar. “Önce oyun vardı..” sözüyle yeryüzünde insana ait her şeyin başlangıcında oyun olduğunu önerir Huizinga.

Oyunun, özellikle çocukluk oyunlarının hayal gücü ve bireysel verilerden kaynaklanması, tüm olup bitenin gerçeklikten bağımsız ve kendine özgü (tıpkı sanatsal üretim süreçleri gibi); oyun dediğimiz olgunun Kaos Teorisine benzerliğini hatırlatmaktadır. Kaos, düzen anlamına gelen Kosmos'un karşıtıdır. Teoride önerildiği gibi düzensizlik bir düzeni belirtir, karşıtı da doğrudur. Eğer oyun kaos ise, oyundan edinilen şey düzene ait şeylerdir (oyun bir şeyler öğretmez; biz ediniz). Oyunda amaç sadece oyunun kendisi-oyun oynamaktır.

Konuya Determinist bakışla yaklaşmak yetersizdir. Huizinga'nın da belirttiği gibi, oyunu bu yolla tanımlamaya çalışan bir sürü yaklaşım vardır. Ama bunların herbiri hakkında uzlaşsak bile; hiçbiri tek başına yeterli değildir. Oyunda da Kaos teorisine benzer bir durum vardır. Kaotik durum, pek çok başka kaotik durumun sonucundan etkilenebilir oluşur. Dolayısıyla tanımlaması zordur. Kaldı ki oyunu sadece birey üzerinden değilde toplumsal bir ürün olarak değerlendirdiğimizde ortak kabulleniş devreye girecektir.

P. Bateson ve P. Martin oyun ve oyunbazlığı şöyle tanımlar: “Çok yönlü kullanımını bir yana bırakırsak “oyun”, “ciddi” ve “iş” olmayan herhangi bir etkinliği belirten kapsamlı bir tanımdır ve bu nedenle genellikle yetişkinlik döneminden çok, çocukluk dönemi ile ilişkilendirilir. Biyologlar genel olarak oyunu, daha özel bir biçimde, oyuncuların davranışlarının sonuçlarından büyük ölçüde sorumlu tutulmadığı, güvenli bir ortamda gerçekleşen ve davranış motiflerini alışılmadık biçimlerde kullanan, doğası gereği ödüllendirici bir davranış olarak tanımlarlar. Biyolojide oyun kavramı fiziksel eylemlerin yanısıra düşünceler içinde geçerlidir. “Oyunbazlık”, kapsamlı biçimde tanımlanan oyunun alt kümesi olan “oyunbaz oyun”u kolaylaştıran ve ona eşlik eden pozitif bir duygu durumudur.

Bizim tezimiz şudur: Oyun, özellikle de oyunbaz oyun, yaratıcılığı kolaylaştırır; kimi zaman hemen kimi zaman da epey bir zaman sonra. Biz yaratıcılığı, yani özgün eylemler ve düşünceler üretmeyi, inovasyondan yani bir şeyleri yeni yollarla yapıp hayata geçirip bunların başkalarının da benimsenmesinden ayırıyoruz.” (Bateson, Martin 2014:20).

P. Bateson ve P. Martin “oyunbozanlık” tanımını ortaya koyduktan sonra Burghart (2005) ve Fagen (1981) gibi kimi psikolog ve biyologların ortaya koyduğu oyunun 5 adet ayırt edici özelliğine, altıncı bir özellik eklerler. Bu özellikler şunlardır :

1-) Oyun davranışı kendiliğindedir ve birey için ödüllendirilir; içsel güdülenme gerektirir ve oyunun amacı oyundur. Oyun “eğlenme”dir.

2-) Oyuncu, ciddi davranışların normal sonuçlarından bir yere kadar korunur. Oyun davranışı, doğrudan pratik bir yere kadar korunur. Oyun davranışı, doğrudan pratik bir amacı veya yararı yokmuş gibi görünür. Bu davranışın sosyal biçimlerinde, davranış anında veya öncesinde, davranışın ciddi olmadığını gösteren özel işaretler veya mimikler olur. Oyun “iş” veya “ciddi” davranışın karşıtıdır.

3-) Oyun davranışı, değişik bileşimlerde ifade edilen eylemlerden ve eğer insanlardan söz ediyorsak, düşüncelerden oluşur. Bu davranışın sosyal biçimlerinde, sosyal ilişkilerde rol

değiştirme gibi geçici değişiklikler ortaya çıkabilir. Örneğin baskın bir birey oyun oynarken geçici olarak ikincil biri olabilir ya da tam tersi. Çünkü oyun değişiklik üretir.

4-) Bireysel eylemler veya düşünceler defalarca yinelenir. (Ama yine de mahrumiyet koşullarında tutulan hayvanlarda görülen dairesel volta gibi kalıplaşmış davranışlara benzemez.) Ayrıca yetişkinlerde oyunbaz olmayan davranışlara göre tamamlanmış veya abartılı olabilir. Oyun farklı görünür.

5-) Oyun davranışı, hakim koşullara duyarlıdır ve ancak oyuncu, hasta ya da stresli değilse ortaya çıkar. Oyun zindeliğin göstergesidir.

6-) Oyunbaz oyuna (daha kapsamlı bir kategori olan biyolojik oyundan farklı olarak) bireyin kendiliğinden ve esnek bir şekilde davranmaya (insanlar söz konusu olduğunda düşünmeye) daha eğilimli olduğu özel; pozitif bir duygu durumu eşlik eder. (Bateson, Martin 2014: 23).

Oyun ve oyuncuğun en önemli özelliklerinde biri de toplumlar üzerindeki etkisidir. Özellikle toplumların geleceği olarak düşündüğümüz çocuklarla olan ilişkisi üzerinden kültür etkileşimlerine yol açmasıdır. Ekonomik ve kültürel anlamda gelişmiş toplumlardan daha az gelişmiş olanlara doğru akış, oyun ve oyuncaklar üzerinden de gözlemlenebilir. Fakat bu konu başka bir alan ve uzmanlık gerektirdiği için sadece vurgulamakla yetinebiliriz.

Oyun tanımlarını genel olarak bitirdikten sonra sırada oyun eşlikçisi diyebileceğimiz oyuncaktan bahsetmeliyiz.

## **OYUNCAK**

Temel olarak oyunun nesnelere sahiptirler.

Oyunu birey, bireyler (grup) ve nesnelere dünyası olarak elemanlara ayırırsak; birey dışında kalan nesnelere dünyasındaki her şeye oyuncak diyebiliriz. Bunlar nesne, düzlem, çeşitli doğal ya da yapay malzemeler olabileceği gibi; kelimeler, semboller ve imgeler de olabilir. Bunlar (oyuncaklar), oyuncunun hayalindeki oyunda çeşitli temsilcileridir.

Oyuncunun tasarladığı oyunun sembolik parçalarıdır. Daha geniş bir söylemle, insanın çevre algısına dair her şey oyuncak olabilir. Öte yandan gerçek nesnelere temsil eden nesnelere de oyuncak denilebilir. (Onlar gerçeğin sembolik objeleridir).

“Oyuncak”, çocuğun oyununu gerçekleştirmesi için her türlü araç şeklinde tanımlanabilir. Bunlar günlük hayatta kullandığımız eşyalardan, özel geliştirilmiş ve oyunda belli amaçlar için kullanılacak türlere kadar çok geniş bir çeşitlilik gösterir. Bu geniş boyut içinde çocuk, oyuncaklarını ya kendi gerçekleştirir ya da yetişkinlerin kendisi için yaptığı malzemeyi kullanır. (Yalçınkaya, T 1991:6)

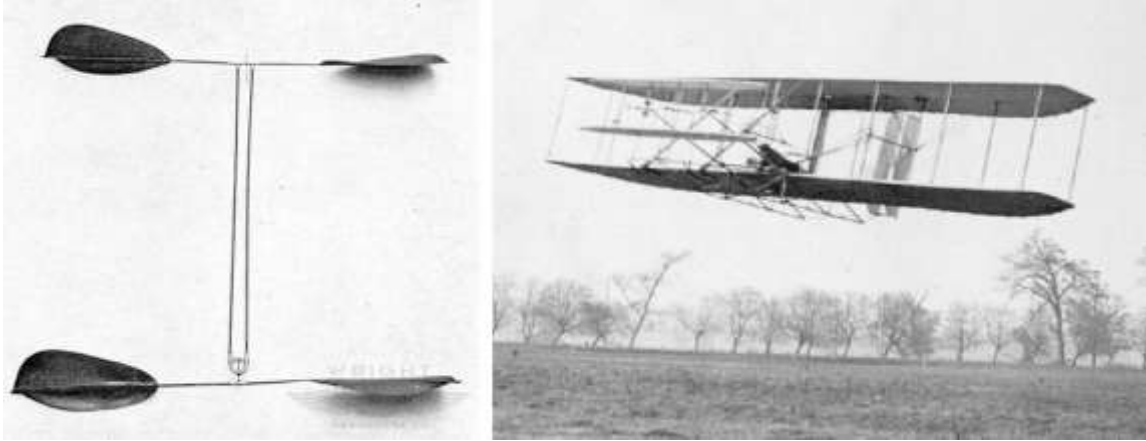
Bu konuda üzerinde durulması gereken bir nokta da şudur: oyuncak kelimesi, insan algısında hemen nesnelere olarak algılanır. Halbuki kimi oyunların nesnelere kelimelerdir, harflerdir, sayılardır. Kimi zaman ise yap-ınan oyunlarında olduğu gibi oyun, sadece taklide-yetişkin figürlerin taklidine dayanabilir. Bu nedenle oyuncu gözüyle (yetişkin-çocuk), çevreye ait her şey, doğrudan ya da dönüştürülerek oyuncaklaşabilir. Ve her türlü doğal ve insan yapısı araçtan faydalanabilir. Hayal gücüne bağlı olarak oyuncuğa özel bir anlam verebilir. Esas olarak

oyun materyali olarak düşünülmeyen pek çok şey, çocuklar tarafından uyarlanmış, çocuğun ve çocuğun seçimindeki potansiyeli fark eden yetişkinler tarafından da oyuncak olarak üretilmiştir.

Bu noktada, kurmuş olduğu oyuncak müzesi, edebiyat dünyamıza katkıları ve oyuncak konusundaki uzmanlığı nedeniyle Sayın Sunay Akın'ın, "Kırdığımız Oyuncaklar" isimli kitabında yer alan, "Oyuncaktan Bilime" isimli anlatısında, oyuncakların hayal gücüne katkısını örneklemektedir. (Akın 2010:149).

Her aracın önce kendisi üretilmiş, sonra oyuncacı yapılmıştır. Örneğin, trenden önce oyuncak tren yoktu ya da otomobil ortaya çıkmadan önce oyuncacı çocukların elinde görülmemiştir. Ama uçak konusunda durum daha karışıktır...

"Penaud" adlı bir Fransız'ın yaptığı ve kauçuğun hüneriyle uçan helikopter benzeri bir uçak, 1870'li yıllarda, rüyalarını süsler tüm çocukların. Wilbur ve Orville adlı iki kardeşe de babaları "Yarasa" denilen bu oyuncaktan bir tane satın alır. Uçan oyuncak, iki kardeşin düşlerinde öylesine yer eder ki, yıllar sonra 17 Aralık 1903'te yine aynı oyuncakla oynarken görürüz onları. Akıp giden zaman içinde yalnız bedenleri değil, oyuncakları da büyümüş ve gelişmiştir. Wright kardeşler o gün, "Flyer" adını verdikleri, 12 beygir gücünde bir motorla hareket eden ilk uçağı yerden iki metre yükseklikte, 40 metre uzağa uçurmayı başarırlar. İnsanlık tarihinin motorla uçuşu 12 saniyede gerçekleşir. Bu bilgiler ışığında, şu sorunun cevabını bulmak kolay olmasa gerek; uçağın önce kendi, sonra oyuncacı mı yoksa önce oyuncacı, sonra kendi mi yapıldı diyeceğiz? (Akın 2010:150).



[http://www.wright-brothers.org/History\\_Wing/History\\_of\\_the\\_Airplane/Doers\\_and\\_Dreamers/Doers\\_and\\_Dreamers\\_P.htm](http://www.wright-brothers.org/History_Wing/History_of_the_Airplane/Doers_and_Dreamers/Doers_and_Dreamers_P.htm)

Yine aynı kaynakta Sunay Akın, Richard Kline örneğini vermektedir. Leonardo Da Vinci'nin , uçuş konusundaki çalışmalarında kağıt modeller yaptığı bilinir. Ne var ki, kağıt uçak konusunda akıllara gelen ilk insan ünlü ressam değil; Richard Kline'dir.(Akın 2010:151).

1965 yılında Kline, çalıştığı reklam şirketinde yeni bir kampanya için düşünürken, kağıttan bir uçak yapar ve odayı paylaştığı arkadaşına doğru fırlatır. Kağıt uçak havada bir süre süzülür ve yere çakılır. Arkadaşı, kendisinin daha iyisini yapacağını söyleyerek başlar kağıt katlamaya... Öyle de olur... Klein, altta kalmamak için daha da özenir uçak yapımına... Evet, başarmıştır! Onun attığı uçak arkadaşınınkinden daha iyi bir uçuş yapmıştır... O da ne? Kendine doğru bir uçak gelmektedir, hem de bir kuğu gibi süzülerek! Odanın içi kısa sürede beyaz

kağıtlardan yapılmış uçaklarla dolar. Kim mi kazanır? Bu sorunun yanıtını veremeyiz; çünkü Kline ve arkadaşı uçuş tekniklerinin öylesine geliştirirler ki, yarışmak için, odalarından, daha uzun mesafeye sahip olan koridora çıkarlar...

Kline'in imzasını başarılı bir reklam kampanyasında göremeyiz; ama 1972'de alınan bir kanat patentinde, kağıt uçak sevdalısının adını okuruz: "Kline Fogleman"...

Her şey, kağıttan uçak yapmakla başlar ve Kline, pilot arkadaşı Floyd Fogleman ile birlikte geliştirdikleri kanat projesi ile adını havacılık tarihine yazdırmayı başarır.

Bürolarda yaşanan kağıt uçak yarışmaları, uluslararası arenaya taşınır, 1966 yılında... 12 Aralık 1966 tarihli The New York Times gazetesinin 37. sayfasında, bilim dergisi Scientific American'ın kağıt uçak yarışması düzenlediğinin ilanı yayımlanır. Ne gariptir ki, hemen arka sayfada Amerika'nın en büyük uçak şirketlerinden biri olan Lockheed'in, ses hızını aşan bir uçağın üzerinde çalışmalar yapıldığını içeren ilanı yer alır.

"Kağıt uçak, oyundan bilime doğru fırlatılan bir oyuncaktır. Uçak yaparken bir kağıdın katlanması gibi bilgilerini, deneyimlerini katlayabilen, onu insan emeği ile bütünleştirip üretime dönüştürebilen toplumlar uçarlar, özgür olurlar." (Akın 2010:151).



<https://www.instructables.com/id/KlineFogleman-Airfoil-1-Paper-Airplane/>

Yine üzerinde önemle düşünülmesi gereken bir durum da; oyun ve oyuncağın, çeşitli dillerde farklı şekilde ifade edildikleri gibi, aynı zamanda farklı kültürel altyapıları da ifade ettikleridir.

Bir çocuğun "bu ne" sorusuna cevap verir gibi, sanat alanlarında neye oyun denmiş diye baktığımızda; Sinema, Tiyatro ve hatta Bale'ye rahatlıkla oyun dendiğini görüyoruz ("Oyun nedir?" TDK Sözlüğü) Sanatçının sahnede olduğu bu alanlarda; soru soran çocuğa (-bu ne?), oyun oynuyorlar diyebiliriz, peki sanatçının sahne arkasında olduğu, resim-heykel ve tasarım alanlarında da sanatçıya oyun oynuyor diyebilir miyiz? Bence mümkün, hatta doğru olur.Örneğin Jackson Pollock resimlerinde olduğu gibi , bunun bir oyun olmadığını kim söyleyebilir?





Convergence.1952 by Jackson Pollock.

(<https://www.jackson-pollock.org/convergence.jsp>)

## **OYUN VE YARATICILIK**

Günümüzün yeni kelimelerinden biri de “inovasyon”dur, sık sık yaratıcılıkla karıştırılır. Bazı durumlarda yan yana gelseler de özde farklıdırlar. Yaratıcılık yeni bir düşünce veya davranış biçiminin üretilmesidir. İnovasyon ise halihazırda olan eylemleri yeniden organize ederek pratikliği ve verimliliği hedefler.

Yaratıcılık ve inovasyon, Patrick Bateson ve Paul Martin’in *Oyun, oyunbazlık, yaratıcılık ve inovasyon* isimli inceleme kitabında şöyle tanımlanır. “Biz, yaratıcılığı burada asıl olarak var olan eylem, düşünce ve tasarımları yeni biçimlerde bir araya getirerek veya bunları yeni durumlara uygulayarak yeni eylemler veya düşünceler üretme anlamında kullanıyoruz. Sözü edilen bu yeni davranış motiflerinin ve düşüncelerin kullanım açısından yararlı olup olmadığını, başkaları tarafından benimsenip benimsenmediğini, “inovasyon” başlığı altında ayrıca ele almayı tercih ediyoruz. Bize göre yaratıcılık sadece özgün bir şey üretmeyle ilgili olup inovasyonun öncülüğüdür.” (Bateson, Martin 2014:74).

Görüldüğü gibi, yaratıcılık, pratik bir fayda ya da benimsenme hedefini doğrudan amaçlamaz. Böyle yaklaşımlar daha çok inovasyon olarak görülmektedir. Fakat özellikle sanatsal yaratıcılık söz konusu olduğunda, yaratıcılık ve inovasyon arasında ayırım yapmak zorlaşır. Bir eser-tasarım, hem yaratıcı bir eylem hem de kullanım açısından yararlı ve benimsenebilir olabilir. Bu noktada J.P.Guilford’a kulak verelim.. “İnsan yaratıcılığının kriterleri J.P.Guilford’ın (1956) iraksak ve yakınsak diye tanımladığı iki düşünce tarzı arasındaki ayırmadan fazlasıyla etkilenmiştir. Iraksak düşünen bireyler yeni fikirlere daha açıktır; yakından düşünen bireysel ise daha eleştirel ve analitiktir. Bu iki bilişsel tarz arasındaki fark Alternatif Kullanım Görev testiyle ölçülür. Yakınsak düşünenlere söz gelimi “tuğla ile ne yapılır?” diye sorulduğunda; “duvar örülür” derler. Iraksak düşünenler ise, pek çok farklı kullanım sıralarlar: kapı eşiği olarak, çekiç olarak, pencere kırmada, bir saldırıyı püskürtmede, ufanıp, kırmızı hamur elde edilir” gibi... (Bateson, Martin 2014:75).



Sanat alanlarına bu gözle yeniden baktığımızda, özellikle plastik sanatlar alanında ıraksak düşüncenin yoğun kullanımını görürüz. Kaya parçasının heykelleştiği, boyayı resimleştirdiği vb. gibi. Aslında bu duruma çocukluk oyunlarında da rastlanır. Kibrit kutusu araba tel parçası direksiyon olur, ve böylece bu ıraksak düşünce tavrı yoğun kabulleniş ile birlikte bir atmosfere dönüşür. Tıpkı oyun parkları gibi.

Sanatçı doğası gereği oyunbazdır. Çevresinde olan tüm gerçeklik onun oyuncaklarıdır. Bu gerçeklik eğilip bükülebilir, (gerçekliğin deformasyonu) ve sanatçı elinde yeniden öznel bir gerçeğin ifadesine dönüşür. M.C.Escher (1989)'in, sanatıyla ilgili söyledikleri, bu durumun iyi bir örneğidir. "Aksi iddia edilemez kesinlikle kendimi alamıyorum. Örneğin, iki ve üç boyutluluğu, yüzeysel ve uzamsalı bilerek karıştırıp, yer çekimi ile dalga geçmek bir zevk..."Yine yaratıcı ve oyunbaz örneklerden biri de, "akıllamaz derecede yaratıcı bir kompozitör olarak evrensel çapta beğeni kazanmış olan Wolfgang Amadeus Mozart oyunbazlığı ile tanınır, hatta bu konuda adı çıkmış denilebilir. Bilim alanında da oyun ve oyunbazlığa ait pek çok örnek bulunabilir. Örneğin; "Penisilinin anti-bakteriyel özelliğini bulan Alexander Fleming: "Mikroplarla oynuyorum (...) kuralları çiğnemek ve daha önce kimsenin düşünmediği bir şeyi bulabilmek çok güzel bir şey" demiştir. (Maurois 1959). Moleküler biyolojinin temellerini atanlardan biri olan Max Delbruck, "sınırlı şapşallık" adını verdiği ilkesini formülleştirmiştir. Tavsiyesi şudur: "Beklenmedik bir şeyin olmasına izin verecek kadar şapşal ol ama ne olduğunu anlamayacak kadar değil". (Juolson, 198). (Bateson, Martin 2014:78).

Sanatçıların (ıraksak düşünürlerin) nesnelere dünyasına yaklaşımı çok farklıdır. Örnek verecek olursak, çekiç (araç) elbette tüm sembolik yaklaşımları ile birlikte bir kırma ya da çivi çakma aracıdır. Öncelikle bir formdur, ardından semiyotik olarak bir çok çağrışıma kapı açan bir sembol-gösteren ya da imdir. Oyunbaz (sanatçı) oyununda ona nasıl yer verecektir? İşte oyunun merakla beklenen anı... Nesnelere dünyasını düşündüğümüzde oyunbazın işi (sanat) çok keyiflidir.

Oyun ve sanat arasındaki ayrım belki de şu noktada belirginleşir. Oyunbaz oyuncunun amacı sadece oynamaktır. Sonunda tavlada kapanır, bir diğer oyuna dek. Oyunbaz sanatçı ise, oyunu belirleyeceği bir anda durdurur. Her şey donar. O an artık bir nehre bırakılmış kağıt kayık gibi, zamanın içinde salınır. Bizim sanat eseri dediğimiz şey budur.

### **OYUN OYNAMAK VE SANATSAL ÜRETİ İLİŞKİSİ (OYUNCAK-SANAT ESERİ)**

Sanatçı kendini özne olarak varetme sürecinde, çocuk gibi ona sunulan gerçekliği kendi ekseninde yeniden yorumlayarak kurgular. Böylece küreselleşmenin dikte ettiği tektipliğe dair ortak kavramları kullansa bile, aynı oyuncuğu farklı oyunlara DÖNÜŞTÜREREK özerkliğini vareden çocuk gibi, ortak kavramlarla, kendinden beslenen dönüşüm sürecinde varlığını oluşturur.

Sanattaki tektiplik ortak kavramları kullanarak özerklik yaratmaktan çok, kültürün ve çağın ona sunduğu ortak kavramlarla özgün varlığından feyz alan üretimler yapmaktır. Her ne kadar yaşantımızda yoğun olarak maruz kaldığımız baskın küresel dinamikler olsa da, büyürken elde ettiğimiz bireysel farklar bize benzersiz şekilde bir kaynak verecektir.

Aynı ailede büyümüş ikiz çocukların farklı karakterler, ilgiler ve hatta aynı olaylardan çıkardığı farklı yorum ve duygular olması da bariz şekilde özerkliğin kaynağına vurgu yapar.

Oyuncaklar aynı da olsa çocuk onları her defasında farklı kurgulayarak yeni ve benzersiz oyun/lar üretir.

Sanatçı için de ürün onun ifade ettiği cümleler olduğu kadar, ürününün içerdiği doneler de onun kelimeleri olur. Böylece uçuşan kelimeleri nasıl düzenlediğine bağlı olarak farklılaşan anlam gibi sanatsal doneleri bir araya getiriş (ve belki getirmeyiş- ayrıştırış ) biçimi de sanatçının ürününü benzersiz kılar.

Etrafta binlerce oyuncağın bulunması önemli değildir. Çocuk kendi oyununa uygun olarak anlam yüklediği oyuncağı, yine kendi kurgusunda oluşturduğu oyuna dahil ederek vareder. Tıpkı sanat eserleri gibi. Sanatçının eserindeki araçlar (medyumlar) da tıpkı oyundaki oyuncaklar gibi, eserin kurgusuna dahil olurlar.

Yukarıda anlatıldığı gibi Çocuk-Oyun-oyuncak ilişkisindeki özneler, Sanatçı-Sanat-Sanatsal medium özneleri ile yer değiştirdiğinde, bütün anlatı metni sanki sanat alanı için hazırlanmışçasına tutarlı olmaktadır. Sanatçının öznel çevre algısı, kendi kaosunda yeniden şekillendirilerek, bilindik medyumlara yeni- (kişisel bir varoluş) bir hikaye yükleyişi; çocuk ve oyun ilişkisi ile paralel görünmektedir.

Bu iki kavram arasındaki benzerlik, günümüz sanatının içinde yaşadığı bazı sorunlara cevap verebilir mi? Örneğin Modernizm'de çok tartışılmaya başlanan ve günümüzde de tartışılmaya devam eden; sanatın, sermaye, sosyal politikalar, hamasi yaklaşımlar, kültürel tekelleşme gibi baskın sorunlar ile yönlendirilmesi- dönüştürülmesi gibi. Ya da 1920'li yıllarda sanatsal bir başkaldırı olarak ortaya çıkan ve insanlığın anlamsız anlamlılığı yerine doğadaki anlamsızlığı öneren DADA hareketinin isminin **oyuncak tahta at'**dan gelmesi ve bu hareketin sanatın faydacılıktan, yüceltilmeden, ifadede tüm akılsal kurgulardan ve bilindik mediumlarda uzaklaşması gerektiğini vurgulaması gibi.Yerine ise doğadaki sebepsizliği akılsızlığı, kendindenliği önermesi gibi.

Erkler ile ilişkisinde fayda ve kar havuzuna oturtulmuş bir sanat alanına nefes aldırarak olan yaklaşım, onun özünde oyun olduğu ve ne çocuğun ne de oyuncağın bu kar ve fayda havuzuna girmeyeceğidir. (Oyuncak deyince aklıma hep kibrit kutusunun oyun içinde araba olma hali geliyor.)

Oyun ve Sanat arasındaki farklara ilişkin genel vurgu, sanatın bilinçli bir yorumlama (bilinçli bir eylem) oyunun ise bilinçten ziyade çocuğun hayatı öğrenme yolunda deneyimler yarattığı yönündedir.Kanımca bu durum tamda doğru sayılmaz.Çünkü çevreden edinilen algının azlığı yada çokluğu (yetişkinlerde); bilincin ne kadar katmanlanmış olup olmadığı, sanat mı yada oyun mu olduğu kararını özde belirtemez. Çünkü bu yaklaşım, sonucu sadece çevreyi algılama ve profesyonelce ele alıp yorumlama ve de paylaşma becerisine indirger. Kısaca algıyı-aklı, yorumlama ve ifade becerisini öne çekmektedir. Sanatçı ve sanatı öne çeken kendine özgülük, kuralsızlık yada kendi kurallarını oluşturma gibi özelleşmeye dair belirtileri yadsımak olur.Kaldı ki bir durumun "Sanat mı?" ya da "Oyun mu?" olduğunu belirleyenler, ne o eseri yapan sanatçı ne de o oyunu oynayan oyuncudur. Onu izleyendir.Koca bir sanat tarihi böyle oluşmamış mıdır?

Aksine, sanatın özünde bir oyun olduğu ve sebebi kendine özgü ve hatta sebepsiz olabileceği algısı, daha nefes aldırıcı bir durum değil midir? Eserin, bir oyuncaktan öte bir şey

olmadığı ya da bir oyuncağın, kar ve fayda ilişkisine takılmaksızın bir eser olabileceği fikri daha rahatlatıcı değil midir?

Sanırım artık insanlara sadece bir alanda uzmanlaşmayı öneren çağımızın( zira sistemin çarklara ihtiyacı var) tavsiyeleri yerine, nasıl oyun oynadıysak , o keyif ve istekle hayata bakıp alanlar oluşturmalıyız.

## **SANAT EĞİTİMİNDE OYUN**

(Sevil Görür Ropörtaj)

Huizinga'nın Homo Ludens önermesine uygun en önemli örneklerden biriside sanatçılardır. Önlerine sürülen bazen güzel, bazen acı, kimi zaman şiirsel ve çoğu zaman yavan gerçeklik onların oyuncaklarıdır. Sadece nesnelere değil rakamların, kelimelerin, seslerin, kavramların ve rollerin oyuncak olabileceğini belirtmiştik. İşte sanatçılar (büyük çocuklar) bunlara im ve imgeleri eklerler. İlk bakışta bir ressam için boyalar fırçalar tualler yâda şair için kâğıt kalem ve kelimeler gibi görünse de gerçekte çevreye ait tüm algıları, imler ve imgelerdir onların oyuncakları. Sanatın özgünlük sorunu ise sanatçının bu oyuncaklarla oynayıp biçimi üzerine şekillenir.

İnsanoğlunu tek bir figür olarak düşünürsek şüphesiz onun en oyuncu ve çocuksu yanındır sanatçılar. Peki, sanat eğitiminde oyunun yeri nedir? Bu soru ile ilgili olarak M.Ü.G.S. Fakültesi Temel Sanat Eğitimi Bölümünden Dr.Öğr.Üyesi Sevil Görür 'ün görüşleri şöyledir.

" Eğitim veren okullardaki sanat dersleri, her çocuk ve insanda var olan biçimlendirici yaratma gücüne yönelik olmalıdır. Görme duygusu form bilinci ve el becerisi geliştirilmeli, bu işlem oyun biçiminde fark ettirilmeden bilinçli işe yönelten bir tarz ile icat etmek, deneyler yapma şeklinde sağlanmalıdır. Ayrıca serbest biçimlendirme alışkanlığı kazandırılmalı ve teknik bilgi de verilmelidir"(Gropius, 1965: 28).

Ü.B.- Gerek kurumumuzun eğitim modeli olarak Bauhaus ekol 'ünden gelmesi, gerekse oyun ve sanat eğitimi ilişkisi nedeniyle röportajımıza W. Gropius'un, bauhaus eğitim modeli üzerine bir sözü ile başlamak istedim. Sanat eğitiminde oyunun yeri hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

S.G.- Temel Sanat Eğitiminde Karl Schilaminger'in temel sanat eğitimini bir oyun biçiminde verme yöntemleri, fakülteleşmenin ardından gerçekleşti; hem olanaksızlıklar hem de temel sanat eğitiminin bir programa oturmasından dolayı. Tabii ki daha öncesinde de program vardı. Ama bu program daha çok deneysel bir programdı. Yani atölyelerde daha çok oyunlar oynayarak, hatta tekniklerin üzerinde oynayarak. Bugün çağdaş sanatta Happening dediğimiz sanat türünün öncülerini temel sanat atölyelerinde yaptıklarını biliyoruz. Bizim hocalarımız, Alman hocaların eğitiminde öyle bir ekolden yetişmişler. Fakat biz malesef bunları uygulama alanını, üniversiteleştikten sonra pek bulamadık. Schlaminger yüzlerce pinpon topunu öğrencilerin önünde, masanın üzerine çıkıp boşluğa bırakması, düşen ve seken topların oluşturduğu ritmi ve kareleri öğrencinin izlenimlemesini sağlamıştır. Ondan sonra nokta-çizgi işi yaptırmıştır. Bu şekilde oyunla happening karışımı, bir temel sanat eğitimi olduğunu hocalarımızdan çok dinledik. Ayrıca var olan atölyelerde, teknikleri zorlama kısmında oyun olarak meseleye yaklaşmıştır. Örneğin, o zamanlar temel sanat eğitiminin kullandığı, karanlık odanın olduğunu biliyoruz. Çektikleri fotoğrafları bu karanlık odada pozlandırırken, onun üzerinde birtakım çizgi ve nokta müdahaleleri ile işin daha mutfağında ve sonuçlarını bilmeden

mesela, bu anlamda teknikleri de oyunun içine kattıklarını biliyoruz. Yani fotoğraf çekmek değildi dertleri. Amaç burada önemli. Fotoğraf burada araçtır. Temel Sanat Eğitimi, kendi bütünlüğü içinde diğer bütün disiplinlerin tekniklerini bir araç olarak kullanıp, soy ürün yaratmak yerine, öğrencide bir formasyon yaratmayı hedeflemiştir. Kendi disiplinlerine gittiklerinde kullanabilecekleri bir formasyon (yaratıcılıklarını kamçılayacak bir formasyon) kazandırma —

[Ü.B. Doğrudan anlatım en başarılı halinde dahi kendi kopyalarını üretir. Bunun yerine öğrenci tarafında; her gelen iletinin ya da medyumun bir oyuncuğa dönüşmesi?]

Dolayısıyla okulun tüm atölyelerini hoş kullanmış, ama dediğim gibi, bir oyun gibi onların kendi disiplinlerindeki soy ürün çıkarma kaygısına aykırı gelecek şekilde, bir deneysel atölye olarak kullanmış, ya da deneysel birer malzeme olarak kullanmış hepsini. Ki bugün günümüzde disiplinlerin iç içe yetiştiği ve yeniden belki seramikçi, ressam, heykeltıraş değil de, sanatçı formasyonu kazanma, ya da sanatçı kimliği altında her türlü disiplini kullanmayı hedefleyen sanatçı içinde ciddi bir altyapı oluşturmuş.

Oyun kurallıdır. Yaratıcılık kural dahilinde olur. Kurallıdır. R.May'ın yaratma cesaretinde bahsettiği gibi, eğer küçük bir sandalı okyanusa salar ve eline pusula vermezseniz kaybolur gider, oysa pusula verirseniz hedefine gider. İşte bizdeki oyunda bunun gibidir. Dolayısıyla bizde de böyledir. Kuralları belirlenmiş alandaki arayışlar esas yaratıcılığı körüklüyor.

Diğer türlü serbestsiniz demek asla bir oyun ya da deney durumunu oluşturmuyor. Hiçbir şeye ayındır her şey. Serbestsiniz de onun gibi. Burada rastlantıyı işin içine katma k belki de en önemlisi. Rastlantı. Hatta rastlantıları tekrarlayarak, rastlantı olmaktan çıkarıp, yaratıcılık süreçlerinde sistemli olarak kullanmak belki de.

Rastlantıyı arayan Deney

Deney = Oyun

## **OYUN VE OYUNCAK ATÖLYESİ ÖNERİSİ**

Ülkemizde ve dünyada üniversitelerin oyun ve oyuncuğa çeşitli yaklaşımları bulunmaktadır. Örneğin; Türkiyedeki okullar incelediğinde, konuya farklı disiplinlerden yaklaşımların olduğu görülmektedir..Bazıları tasarım kısmıyla ilgilenirken bazıları ise ilk çağdan itibaren oyun ve oyuncuğun gelişimini ele alıp irdeleme yolunu seçmişler.Yada oyun ve oyuncuğa yaklaşım çocuk gelişimdeki yeri üzerinedir. Daha ayrıntılı bir şekilde konu hakkında çalışma yapan üniversiteleri incelersek;

-Marmara Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü eğitimde araç ve oyuncak yapımı adlı dersin amacını şu şekilde belirtmiş: İlköğretim çocuklarının bilişsel gelişimlerini destekleyecek farklı malzemeler deneyerek ve yeni tasarımlar oluşturarak materyal geliştirme becerisi kazanırlar.

(<http://lp.marmara.edu.tr/Ders/egitimde-arac-ve-oyuncak-yapimi/egt3011-53288-3086>)

-Selçuk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi El Sanatları ve Tasarımı Bölümü'de dersin amacı şu şekilde belirtilmiştir: Bu derste öğrencilere, günümüzün bilim dünyasında çocuk kültürü, çocukluğun tarihi, çocuk gelişimi, oyun, oyuncak gibi kavramlar

kronolojik olarak dünya ve Türkiye ölçeğinde görsellerle desteklenerek açıklanacaktır. Tarih Öncesi ve İlk Çağ Uygarlıkları, Bizans, Ortaçağ ve XVI.-XX. Yy. Avrupa, Asya, Afrika kıtası ülkelerde kullanılan oyuncakların toplumsal tarihi, malzemeler, teknikler, üslup ve sanatsal özellikleri incelenecektir.

([http://www.selcuk.edu.tr/iktisadi\\_ve\\_idari\\_bilimler/el\\_sanatlari\\_tasarimi\\_ve\\_uretimi/bolum\\_derisleri/3401528/tr](http://www.selcuk.edu.tr/iktisadi_ve_idari_bilimler/el_sanatlari_tasarimi_ve_uretimi/bolum_derisleri/3401528/tr))

-Eskişehir Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık bölümünde Oyun ve oyuncak tasarımı dersi verilmektedir. (<https://www.eskisehir.edu.tr/akademik/fakulteler/ders/124698/oyun-ve-oyuncak-tasarimi/ders-tanitim>)

-Ankara Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümünde Oyun ve Oyun Materyalleri dersi verilmektedir. (<https://acikders.ankara.edu.tr/course/view.php?id=411>)

-İstanbul Kültür Üniversitesinde Oyun ve Oyuncak Tasarımı dersi verilmekte ve öğrenciler 1 Bavul 10 Oyun 100 Lego Dili isimli proje kapsamında kendi tasarladıkları oyun ve oyuncakları sergilemektedirler. (<https://legacy.iku.edu.tr/tumhaberler.php?master1=1082>)

-Doğu Akdeniz Üniversitesi Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Lisans Programı kapsamında oyuncak tasarımı dersi verilmektedir. (<https://www.emu.edu.tr/tr/programlar/gorsel-sanatlar-ve-gorsel-iletisim-tasarimi-lisans-programi/878?tab=ders-programi>)

- Anadolu Üniversitesinde Oyun ve Oyuncak Tasarımı dersi verilmektedir. (<https://www.anadolu.edu.tr/akademik/fakulteler/ders/84367/oyun-ve-oyuncak-tasarimi/ders-tanitim>)

Dünyada iki tane üniversite oyuncak tasarım bölümü barındırıyor. Bunlar Moda Enstitüsü - New York Eyalet Üniversitesi ve Otis Koleji. Her iki üniversitenin de tanıtım videolarında öğrenciler analitik düşüncelerinin geliştiğini ve farklı bakış açıları kazandıklarını bölümlerinin kendilerini pozitif yönde geliştirdiğini belirttiklerini fark edilmekte. Türkiyeden farklı olarak yurt dışı programlarda oyuncak tasarımının mühendislik gibi bölümlerde de pilot uygulamalarla başladığını görebiliyoruz. Öğrencilerin kavramsal tasarım ve düşüncede eksik oldukları yönlerinin ve yaratıcılıklarının oyuncak tasarım kurslarıyla sağlanabileceği düşüncesinden yola çıkmaktalar.

<http://www.fitnyc.edu/toy-design/faculty.php>

<https://www.otis.edu/toy-design>

Oyun ve oyuncakın üniversitelerde bölüm olarak ele alınması örneklerde de görüldüğü üzere, hem ülkemiz hemde dünyada oldukça yeni bir konudur. Bununla birlikte ister eğitimde yaratıcılığa getireceği faydalar açısından olsun, istersede bir özerk bölüm olarak üreteceği potansiyel nedeniyle gerekliliği ortadadır.

Girişte de bahsettiğim gibi oyun ve oyuncak atölyesi önerisine, Güzel Sanatlar Fakültelerinde bulunan bölümler ve öğrencileri açısından bakıldığında, oluşabilecek sonuçlar heyecan verici olacaktır. Böyle bir önerinin hayata geçmesi için gereken şey ise, sanat eğitimi kurumlarında bu konuya ortak bir yaklaşım şekli geliştirmektir. Bu yaklaşım sanat, oyun, sanat

eseri, oyuncak, sanatçı, ve oyuncu özneleri arasındaki benzerlikler ve farklar üzerine kurulmalıdır.

Oyun ve Oyuncak Atölyesi, Güzel Sanatlar Fakültelerinde tasarım bölümlerine, özellikle de Endüstri Ürünleri Tasarımı- bölümüne yakın görünse de, fakültelerin tüm bölümlerin ortak altyapıları gereği; başta resim ve heykel olmak üzere tüm disiplinlerden konuya yaklaşılabilir, beslenebilir. Başta belirttiğim gibi oyun-oyuncak, sanat- sanat eseri benzeşmeleri, bizi bu alanda özgün tasarımlara götürebilir. Burada, bakış açımız oyuncuğun eser (biricik) olması ve talebe açık bir şekilde çoğaltılabilir — (oyun eşlikçisi) — bir tasarım olmasıdır.

Oyun ve Oyuncak atölyesi, yukarıda anlatıldığı gibi, çeşitli yapısal ihtiyaçları da getirecektir. Bunları teorik ve teknik olarak ikiye ayırırsak, bu alanda uzmanlara, seri üretim uzmanlarına, çocuk gelişimi uzmanları vb. gibilere ihtiyaç olacaktır. Yanısıra elbette teknik ihtiyaçlar sınırsızdır. Fakat teknik ihtiyaçları başlangıçta eldeki imkanlar dahilinde tutmak, gelecekteki proje talepleri doğrultusunda bunları zenginleştirmek daha doğrudur.

Aşağıda oluşum şemasında belirteceğim üzere, teknik altyapı halihazırda G.S.F'lerde mevcuttur. Burada gerekli olan, adı Oyun ve Oyuncak Atölyesi olan bir merkez istasyon oluşturmak ve onun tüm disiplinlerden beslenen ve her bir disipline servis veren halini kurulamaktır. Bu bir innovative yaklaşımdır.



Halihazırda teknik altyapı ihtiyacının çoğunu karşılayacak olan metal, ahşap bilgisayar atölyeleri bulunmaktadır. Bu atölyelerin prototipleme konusunda yeniden ele alıp eksiklerini gidermek mümkündür. Böylece sadece tasarım bölümleri değil, diğer tüm bölümlerden gelen öğrenci ve öğretim görevlilerine servis verilebilecek bir atölye oluşturulabilir.

Atölyenin ismi ile ilgili olarak şu tartışmaları da size aktarmanın tarifte faydalı olacağını düşünmekteyim. Prototip atölyesi, form atölyesi, ilk form atölyesi, biricik model atölyesi gibi isimler; başlangıçta vurguladığımız ve aradaki ilişkiyi savunduğumuz SANAT-OYUN ESER-OYUNCAK konularını ve getirdiği ortamı dışlamaktadır. Bu isimlerin önerdiği yön, son derece dar bir şekilde tasarımsal ve endüstriyel alandır. Elbette hedefler içerisinde bu alanlara ürün önermek olmakla birlikte, öncül hedefimiz asla bu değildi. Oluşturulacak bu alanın, hali hazırda var olan sanat alanının içine, OYUN alanlarının getirdiği serbest, deneysel ve estetik atmosferin

oluşmasını daha önemlidir. Bu nedenle isim OYUN VE OYUNCAK ATÖLYESİ şeklinde oluşmuştur. Bu isimle birlikte bu alan, sonraki süreçleri öteleyen bir şekle döndürülmüştür.

#### KAYNAKLAR

- Akın, S.,(2010), Kırdığımız Oyuncaklar.ISBN 978-9944-88-758-8
- Bateson, P., Martin, P.(2014),Oyun ve Oyunbozanlık, Yaratıcılık ve İnovasyon. ISBN 978-975-539-962-1
- Convergence.1952 by Jackson Pollock. (<https://www.jackson-pollock.org/convergence.jsp>)
- Huizinga, J.( 1995), Homo Ludens -Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. ISBN 975-539-099-5
- Dr.Öğr.Üyesi Sevil Görür Ropörtajı (2017-Kasım).M.Ü.G.S. Fakültesi Temel Eğitim Bölümü.
- Gropius, W. (1965). Die neue Archtecture und das Bauhaus. Berlin.
- Yalçınkaya, T. (1996), Eğitici Oyun ve Oyuncak Yapımı. ISBN 9755002385
- [http://www.wright-brothers.org/History\\_Wing/History\\_of\\_the\\_Airplane/Doers\\_and\\_Dreamers/Doers\\_and\\_Dreamers\\_P.htm](http://www.wright-brothers.org/History_Wing/History_of_the_Airplane/Doers_and_Dreamers/Doers_and_Dreamers_P.htm)
- <https://www.instructables.com/id/KlineFogleman-Airfoil-1-Paper-Airplane/>
- <http://lp.marmara.edu.tr/Ders/egitimde-arac-ve-oyuncak-yapimi/egt3011-53288-3086>
- [http://www.selcuk.edu.tr/iktisadi\\_ve\\_idari\\_bilimler/el\\_sanatlari\\_tasarimi\\_ve\\_uretimi/bolum\\_der\\_sleri/3401528/tr](http://www.selcuk.edu.tr/iktisadi_ve_idari_bilimler/el_sanatlari_tasarimi_ve_uretimi/bolum_der_sleri/3401528/tr)
- <https://www.eskisehir.edu.tr/akademik/fakulteler/ders/124698/oyun-ve-oyuncak-tasarimi/ders-tanitim>
- <https://acikders.ankara.edu.tr/course/view.php?id=411>
- <https://legacy.iku.edu.tr/tumhaberler.php?master1=1082>
- <https://www.emu.edu.tr/tr/programlar/gorsel-sanatlar-ve-gorsel-iletisim-tasarimi-lisans-programi/878?tab=ders-programi>
- <https://www.anadolu.edu.tr/akademik/fakulteler/ders/84367/oyun-ve-oyuncak-tasarimi/ders-tanitim>
- <http://www.fitnyc.edu/toy-design/faculty.php>
- <https://www.otis.edu/toy-design>