



**Önder YAĞMUR<sup>1</sup>**

**Serap BULAT<sup>2</sup>**

**Barıř AYDIN<sup>3</sup>**

**GÜNCELLENEN BELLEK  
“ÇOCUKLUK DÜřLERİ” HEYKEL YAPIT OKUMASI**

**Özet**

Bilgisayarın ve dijital yařamın günümüzdeki kadar kültürel baskınlığının olmadığı dönemlerde çocukların hatta yetişkinlerin sosyal yařamlarında çelik çomak, misket (saklambaç, çukur, karıř, üçgen) gibi sokak oyunları çok önemli bir yer tutmaktaydı. Betonlařan yařam alanlarıyla birlikte bu sokak oyunları git gide alt belleklere kayarak adeta bir maziye dönüşmektedir. Elbette ki her dönemin kendine ait kořulları bağlamında oyunları olmaktadır. Bu çalışmada oyunların sosyolojik ve psikolojik etkilerini tartıřmaktan ziyade günümüz dijital oyun anlayıřından dolayı daha sosyal ortamlarda oynanan çocuk oyunlarının günümüzde daha az oynanmasına yönelik sanat-sanatçı duygularını göstermektir. Heykel sanatçısı Mustafa BULAT yapmıř olduđu heykel çalışmaları ile sokak oyunlarının bellek güncellemesini, modern heykel yapıtlarında konu edinmektedir. Bu çalışmada sanatçının “Çocukluk Düşü” olarak isimlendirdiđi bazı çalışmaları üzerinden betimleme yöntemiyle okumalar yapılarak, bir anlamda sanatın toplumsal iliřkisinin anlaşılmasına katkı sunması sađlanacaktır.

**Anahtar kelimeler:** Heykel, Bellek, Sanat

**UPDATED MEMORY**

**"CHILDHOOD DREAMS" READING SCULPTURE ARTWORK**

**Abstract**

Computers and digital life until today when there were cultural dominance of the social lives of children and even adults skittles, marbles (hide and seek, hollow, confused, triangle) was an important part of the street like a lot of games. Concretion with the living area of this street go to games, moving to lower memory is almost a return to the past . Of course, in the context of each term of its

<sup>1</sup> Yrd. Doç. Dr. Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, oyagmur@atauni.edu.tr

<sup>2</sup> Arř. Gör. Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, serapbulat69@gmail.com

<sup>3</sup> Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Erzurum, barisaydin@mynet.com

own conditions are games. This study discusses the effects of games rather than sociological and psychological understanding of today's digital games more social situations because of the kids played games less played today is to show their feelings towards art and artists. Sculpture artist Mustafa Bulat street with sculptural works that have made the game update the memory, it has been focused in modern sculptures. In this study, the artist's "Childhood Dream " as she called out some work done reading the description method, in a sense, to contribute to the understanding of the social relations of art will be provided.

**Key words:** Sculpture, Memory, Art

## GİRİŞ

Oyun, çocuğun imgeleme yetisini geliştirmektedir. Oyun çocuklara zihinlerini nasıl şeylerin üstüne çıkaracağını, yine o şeyler olarak, o şeylerin hatırı için yoğunlaştırmaktadır. Oyunlar, çocukların imgeleme yetileriyle dünyaya açılan pencereleri olmaktadır. İnsan oyunda sevgiyi ve güzeli özgürce oynamakta, buradan da özgürce imgelemesini yaparak yaratıcılığa geçmektedir (Turgut, 1991:613).

Oyun her canlı için hayata hazırlanma sürecinde en gerekli davranışlardan biridir. Canlılar ister insan isterse hayvan olsun oyun sayesinde dış dünyanın gerçekliklerinin bir yansımaları yaratarak hayata hazırlanırlar. Çocuklar çevrelerindeki kopya ederek onları yaşar ve bu sayede geleceğe yönelik tavırlar oluştururlar. Kendilerine, evcilik, doktorculuk, öğretmencilik gibi küçültme ekleri kullanarak imitasyon çevreler hazırlayarak çocuklar gerçekliğin bir kopyasını yaşarlar. Oyunun özelliklerinden birisi de kurallara bağlı şematik olmaması yaratıcı bir yönü bulunmasıdır. Oyun ile sanat arasındaki en önemli benzerlik ise ikisinin de özgür ortamlarda ortaya konulabilmesidir (Altınkaş, 2007:8).

Günümüzde hızla dijitalleşen, sanal ve betonlaşan bir dünya, çevre hatta aile, arkadaşlıklar ve iletişimler söz konusu olmaktadır. Şehirleşmenin, özellikle çarpık yapılaşmanın getirdiği boş ve yeşil alanların hızlı yok oluşu, çocukların açık alandaki özgürlüklerini de büyük ölçüde kısıtlamıştır.

Çocukluğun yok oluşundan duyulan endişeyi etkili bir biçimde ifade eden Postman (1995)'ın “Çocukluğun Yokoluşu” adlı eserinin ana teması, çocukluk fikrinin hızla yitildiği gözlemine dayanmaktadır. Bu gözlem, çocuklara özgü oyun, yiyecek, şarkı, tutum, giysi gibi öğelerin ortadan kalkmasına, çocukların suç istatistiklerinde daha fazla yer almaları gibi faktörlere dayanmakta ve çocuklar ile yetişkinlerin aynılaştığına işaret etmektedir (Sormaz ve Yüksel, 2012: 996).

Plânlı ve düzenli yapılaşmanın olduğu yerlerde ise oyun alanları sınırlarla belirlenmiştir. Sanal dünyanın hızla gelişimi, sunduğu oyun alternatifleri, çocukları bu sınırlandırılmış oyun alanlarından da uzaklaştırıp kapalı mekânlara çekmiştir. Birlikte oyun oynama alışkanlıkları doğal olarak yerini bireysel oyunlara bırakmıştır. Geleneksel çocuk oyunlarındaki paylaşım dayalı takım oyunları neredeyse unutulmaya yüz tutmuştur. Bu oyunlarda kullanılan oyuncaklar da yerini sanayi ürünü, tüketim ürünü oyuncaklara bırakmıştır (Özbakır, 2009: 148).

Vygotsky (1978) , çocukların sosyal gelişimlerinin her zaman onların toplu hareketlerinin bir sonucu olduğuna ve bu hareketlerin toplum içinde gerçekleştiğine inanır. Vygotsky'nin görüşünün temel prensibi, bireyin kültürü içselleştirmesi veya benimsemesidir. Bu işlemin önemli bir yanı ise hem kültürü kodlayan hem de kültür içinde yer almamızı sağlayan dildir. Böylece çocuklar, dili öğrenerek ve kullanarak nesillerin tüm bilgilerini içeren

bir kültür oluşturma yoluna giderler. Psikolojik ve sosyal becerilerimizin tümü başkalarıyla olan iletişimimizden kazanılır. Biz böyle becerileri, bireysel düzeyde içselleştirmeden önce kişiler arası düzeyde geliştirir ve kullanırız (Sormaz ve Yüksel, 2012; 988).

Oyuncak, “oynayıp eğlenmeye yarayan her şey” (Türkçe Sözlük, 2005: Oyuncak maddesi) in adıdır. Oyuncak toplumsal-kültürel bir ürün ve tarih içinde gelişmiştir (Onur, 1992: 10). Oyuncak sanayinin özellikle 18. ve 19. yüzyıldaki gelişimi, şüphesiz çok farklı oyuncakları çocukların dünyasına kazandırmıştır. Arkeolojik kazılarda elde edilen ve İ.Ö. 2600, İ.Ö. 1600, İ.Ö. 1400, İ.Ö. 1000, İ.Ö. 500’lü yıllara kadar tarihlendirilen Sümer, Mezopotamya, Eski Mısır (Foto 1), Yunan ve Roma medeniyetlerine ait pişmiş topraktan, seramikten, papirüsten, deriden yapılmış oyuncaklardan (Foto 2) sanayi ürünü oyuncaklara kadar çok yol alınmıştır (And, 1974: 31-33). O zamanın izlerini taşıyan oyuncaklar bugün modern teknolojiyle daha sağlam, daha gerçekçi ve düzgün olarak çocuklara sunulsa da, yapıldıkları hammaddeler (toprak, ağaç gibi) ve oynanmadıkları için yitip gitmiş, şekil değiştirmiş birçok oyuncak da bulunmaktadır (Özbakır, 2009: 148).



Foto 1: Brooklyn Müzesi'ndeki Senet oyun tahtası, [http://tr.wikipedia.org/wiki/Senet\\_\(Antik\\_M%C4%B1s%C4%B1r\\_oyunu\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Senet_(Antik_M%C4%B1s%C4%B1r_oyunu)), Erişim Tarihi: 09.06.2013



Foto 2: Çağatay Tavşanoğlu, “Go”nun Tarihi, <http://yunus.hacettepe.edu.tr/~ctavsan/SBR156/Gonun%20tarihi.pptx>, Erişim Tarihi: 09.06.2013

Duygu ve tutkuların taşkınlığı ile Rousseau'da, dışlaştırıcı "expressive" güçlü duyguların kendiliğinden olan "sanat"; Freud'da taklit yoluyla oyun ve tören içinde duyguların ifadesine dönüşmesi, sanat ve oyunu aynı kaynaktan birbirine bağlamaktadır. Nietzsche'ye göre yaşayan ve yaşatan insan "varlığı" taklit ederek görünür kılmaktadır. Oyun da sanat gibi içinde özgürlüğü taşımaktadır. Çünkü, sanatın özgür oluşu, yaratıcısının özgürlüğü ile ilişkili olmaktadır. Dışarıdan konulan kurallar ise, bu özgürlüğü ortadan kaldırmaktadır. Sanat ve oyunda ortaya çıkan bu özgür tavır, yalnız sanatçıyı ve oyundaki insanı değil, onunla iletişim kurabilen bütün insanları da özgürleştirebilecektir. Çünkü, Clive Bell'e göre; oyun da sanat gibi, "ereği kendi içinde olan (Auto-Telos) bir davranıştır (Karayağmurlar, 1990:197).

Oyun ve oyuncaklar çocukların ve her yaşta bireyin yaşamında önemli bir yere sahip olmuştur. Oyun, geçmişten günümüze kadar süreklilik göstererek çocukların çok yönlü gelişmelerini, çevrelerini tanımalarını, keşfetmelerini, çevreleriyle etkileşim kurmalarını sağlamıştır. Bu yönüyle oyun ve oyuncaklar çocuklara çeşitli deneyimler kazandırarak çocukların yeteneklerini ortaya çıkarmış ve eğitim süreçlerini desteklemiştir. Ayrıca oyun yetişkinlik döneminde de hoş vakit geçirme ve psikolojik rahatlama olanakları sunmuştur (Eroğlu, 2009:287).



Foto 3: Mustafa BULAT, Çocukluk Düşü I, 1999, 78x35x20 cm, Alüminyum, Andezit

Sanat eleştirisinde çeşitli yöntemler kullanılmaktadır. Betimlemede bunlardan birisidir. Bu yöntemle bir eseri görme, biçimsel olarak irdeleyebilme, anlam verebilme ve değer biçebilme yeteneği kazandırılmaya çalışılmaktadır. Bu araştırma yazısında Çağdaş heykel sanatçısı Mustafa BULAT'ın "Çocukluk Düşü" adını verdiği çalışmalarını üzerinde betimsel yapıt okuma yöntemiyle incelemelerde bulunulacaktır.

Son dönem heykel sanatçılarından Mustafa BULAT, geçmiş dönemlerde oynanan çocuk oyunlarını, sanatsal çalışmalarına konu edinerek bellekleri güncellemektedir. Freud sanatı, zevklenmek için türetilen bir güç olarak betimlemektedir. Freud'a göre sanat, çocukluk devresindeki oyunların bir devamı olmaktadır (Yavuz, 1989:54). Çocukluk Düşü I (Foto 3) adlı çalışmasında çocukların belki de en sevdiği oyunlardan biri olan misket oyununun "çukur" ve "üçgen" çeşitlerini işlemektedir.

İnternet ansiklopedisi wikipedia misket oyununun çukur ve üçgen çeşitlerini şöyle tanımlamaktadır: Çukur oyununda oyuncular çukura misketlerini koyarlar. Oyun başladıktan sonra çukura ilk misketini sokan oyuncu tüm misketleri alır ve oyun yeniden kurulur. Bir diğer adı mors olan üçgen oyununda genelde iki ve daha fazla oyuncuyla daha çok toprak zeminde oynanan bu oyunda yere bir üçgen çizilir. Misketler, üçgenin köşelerine birer adet koyulur. Artan misketlerde üçgenin içerisine gelişigüzel koyulur. Üçgenden 3-4 m uzağa atış çizgisi çizilir. Üçgenin olduğu bölgeden atış çizgisine doğru oyuncular atışlarını yaparlar. Atış çizgisine en yakın olan oyuncu ilk atış hakkını kazanır. Sıralama çizgiye yakınlığa göre belirlenir. Amaç oyuncunun misketleri üçgenin içerisinden çıkararak bilye hazinesini arttırmasıdır(<http://tr.wikipedia.org/wiki/Misket>, Erişim Tarihi: 31.05.2013).

Bulat bu çalışmasında, hem üçgen hem de çukur oyunlarına göndermede bulunmaktadır. Andezit taş türünün doğal yüzeyini olduğu gibi bırakarak misket oyununun oynandığı toprak

zemine göndermede bulunup heykel diliyle betimlemiştir. Yüzeyle çizgisel bir üçgen ve bir de çukur açarak kompozisyonda her iki oyun imgelemiş, taş blok yan yüzeylerden dokulandırılarak modern bir plastik algı kazandırılmıştır. Çalışmanın üst kısmında alüminyum malzemeden dökülmüş, yüzeyine karartma yapılarak dokulandırılmış, bilekle dirsek arasında orta bir noktadan kesilmiş iki el figürü durmaktadır. Sağ ve sol olmak üzere iki el avuç içlerinde küp formunda masketleri tutmaktadır. Sağ el dikey olarak konumlandırılmış ve oyuna başlayacakmış gibi sol el ise yatay konumda kurgulanarak, oyun sırasının kendisine gelmesini beklemektedir izlenimi vermektedir. Kompozisyonu oluşturan her iki el çocuk eli oranından daha çok, olgun bir erkek eli oranındadır ve avuç içlerinde tutmakta oldukları küp şeklindeki masketler realiteden ziyade bir hayalin anlatımına sahiptirler. Çalışmanın genelinden algılanan ise yetişkin birinin düşlediği çocukluk günleri ve günümüz teknolojisinde, insanın doğaya ve kendisine yabancılaştığı ortamda oynamasının zor olduğu çocukluk oyunlarıdır.

Oyun, ait olduğu toplumun değerlerini anlatan kültürel bir ifade şeklidir. Bu nedenle antropologlar, kültür yaygınlaşmalarını ve göç yollarını incelerken temel olarak oyun faaliyetlerinden yararlanmışlar ve oyunların yardımı ile göç yollarını ve bir kültürün, uygarlığın imgelerini ortaya koymaya çalışmışlardır (Poyraz, 1999: 6).



Foto 4: Mustafa BULAT, Çocuk Düşü II, 1998, 250x40x20 cm, Ahşap, Polyester, Pirinç

Heykel sanatçısı BULAT, antropolog bir yaklaşım ve bakış açısı ile ortaya koymuş olduğu “Çocukluk Düşü II” (Foto 4) isimli çalışması ile, aynı zamanda sanat tarihi bilgisinin de olduğunu göstermektedir. BULAT’ın çalışmasında ahşap malzeme üzerinde, merkez noktada üçgen oyununa göndermede bulunan çizgi şeklinde bir biçim, ortasında çukur bulunan bir üçgen formuyla kurgulayarak kompozisyonunu yerleştirmiştir. Ahşapın her iki ucunda çizgisel olarak iki kare ve bu karelerin içinde birer çift yetişkin erkek eli bulunmaktadır. Karşılıklı duran ellerden biri oyunu oynayacak gibi rahat bir pozisyonda duruyorken (Foto 5), diğeri daha zor bir pozisyon duruşunda betimlenmiştir.



Foto 5: Misket Oyunu, <http://www.bizimgazete.bg/biz-%C3%A7ocuklar/misket-oyunu#>. Uaidm 9JM\_6I, Er. Tar. 31.05.13

Ahşap kahverengi olarak boyanarak geçmişe ait bir geri bildirimde bulunmaktadır. Ahşap şerit üzerinde her iki uçlarda kare bir çizgi içerisinde yer alan karşılıklı birer çift yetişkin elinin avuç içindeki teknolojik oyun materyali ile farklı duruşu ve çalışmanın ahşap üzerinde oluşu, farklı kültürleri düşündürmektedir.

Çocuk oyunları toplumların geleneksel kültürü, kültür yaşamı ve birikiminden etkilenmektedir (Akandere, 2003: 2). Toplumsal kültürün gelişiminde çocuk oyunları önemli bir yer tutmaktadır. Aynı zamanda oyunlar, halk hikâyeleri ve efsaneler gibi kolayca yayılarak, dil, yer ve zaman sınırlarını aşip evrensel bilinci artırmaktadırlar. Evrensel bilince ulaşmak ise tüm ulusların insanlarını ulaştırmayı düşündükleri bir düzey olarak karşımıza çıkmaktadır (Pehlivan, 2005: 5).

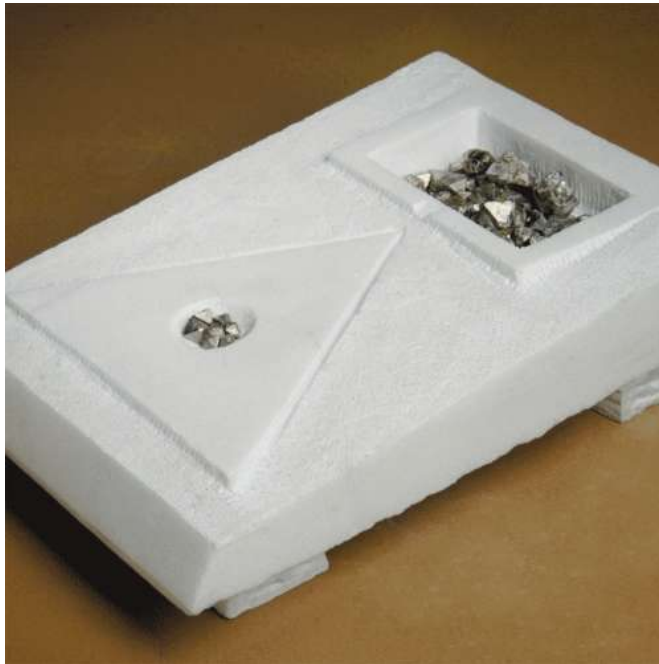


Foto 6: Mustafa BULAT, Çocuk Düşü III, 2008, 30x44x13 cm, Mermer

Bulat’ın “çocukluk düşü III” (Foto 6) adlı çalışması yine, içinde küçük bir oyuk bulunan büyük bir üçgen ve gayet muntazam olarak yontulmuş, içinde kristal yapıda pirit madenin doğada bulunan şekliyle gelişi güzel parçaların kurgulandığı dikdörtgen bir çukur bulunan yatay eğimli formda mermer malzemeden oluşmaktadır.

### SONUÇ

Sanat, toplumun diğer alanlarındaki yaratılarıyla birlikte gelişmekte, onları etkilemekte ve onlardan etkilenmektedir. Yeni toplumun sanatçısı, yeni duygu ve düşüncelerini biçimlendirmede dilini yaratmada, yeni teknik ve malzemelerden yararlanmaktadır. Bu yeni teknik ve malzemeler sanatçıyı yeni plastik dil yaratmaya itmekte ve sanatta iki yanlı bu alışveriş ve etkilenme hep devam etmektedir.

Sanatçının çocuk oyunlarına özlem duyan duyarlılığını yansıtan çalışmasında, hızlı şehirleşme ve betonlaşmanın çocukların oyun hakkını elinden aldığına göndermede bulunmaktadır. Sanatçının çalışmasının sınırları, misket oyununun sınırları ile birleşmektedir. Daralan bu sınırlar içerisinde misket oyununu oynamanın zor olmaya başladığını anlatan teknolojik yapıdaki kristal yapı pirit malzemeler ile ifade bulunmaktadır.

Sanatın toplumların önünde duyarlı ve tepkili misyonu vaz geçilmez donesidir. Toplumsal duyarlılık ve sorumluluk ile modern heykel anlayışının birleştirildiği “çocukluk düşü” çalışmaları gerek plastik değerler gerekse vermiş olduğu sosyal mesajlar açısından oldukça anlamlı okumalara sahip olmaktadır.

Mustafa BULAT’ın çağdaş sanat eserleri, eski dönemlerin estetik prensiplerinden biraz daha farklıdır. Onlar önceki tarihsel dönemlerde meydana gelmiş sanat abidelerine nazaran insanın his ve heyecanlarına daha çok hitap etmektedir. Bu bakımdan çağdaş modern akımlar, bu sırada soyut heykel sanatı bir bakıma enstrümantal müziğe (senfoni, konçerto, sonat, piyes vs.), daha doğrusu onun oluşturduğu emosyonel, duygular, heyecanlar alemine çok yaklaşıyor. Sanatçı yapıtlarında kullandığı malzemelerin estetik özelliklerine (rengi, yumuşaklığı, sertliği, ışınları yansıtma özellikleri vs.) titizlikle yaklaşıyor, eserin esas ideası ve sanatsallığının yüze çıkarılmasında, onların sınırsız potansiyel-estetik imkanlara sahip olmasını istemektedir. Sanatçı malzemeyi kendi sanatsal isteğine uygun olarak kullanabilmektedir. Bunu onun her zaman yeni sanatsal-tasvir araçlarına ve konulara olan ilgisinde izlemek mümkündür

### KAYNAKÇA

- AKANDERE, Mehibe (2003). “Eğitici Okul Oyunları”. Nobel Yayın Dağıtım, Syf; 2, Ankara.
- ALTINKAŞ, Canan Birsoy (Haziran 2007). “Sanat ve Oyun”. Bilim, Eğitim ve Düşünce Dergisi, Cilt; 7, Sayı; 2. <http://www.universite-toplum.org/text.php3?id=317>
- AND, Metin (1974). “Oyun ve Bugü”. İş Bankası Kültür Yayınları, Syf; 31-33, İstanbul.
- EROĞLU, Gültekin (2009). “Geçmişteki Çocukluk Oyunları ve Oyuncakları Üzerine Nitel Araştırma (Malatya-Sürgü Kasabası Örneği)”. Hikmet



Yurdu Düşünce – Yorum Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi ISSN: 1308-6944, Yıl: 2, S.3, Syf; 287 – 315.

KARAYAĞMURLAR, Bedri (1990). “Sanatta Yaratıcılık ve Eğitim”. Yüksek Lisans Tezi,D.E.Ü.BucaEğitim Fak. İzmir, Syf; 197).

ONUR, Bekir (1992). “Oyuncaklı Dünya”. V Yayınları, Syf; 10, Ankara.

ÖZBAKIR, İbrahim (2009). “Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Doğal Oyuncaklar Ve Oyuncak Olmuş Hayvanlar”. ZfWTZeitschriftfürdieWelt der Türken Journal of World of Turks, vol.1, no.1, Syf; 148.

PEHLİVAN, Hülya (2005). “Oyun ve Öğrenme”. Anı Yayıncılık, Syf; 5, Ankara.

POYRAZ, Hatice (1996). “Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak”. Anı Yayıncılık, Syf; 6, Ankara.

SORMAZ, F., YÜKSEL, H. (2012). “Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyunağın Endüstrileşmesi ve

Tüketim Kültürü”. Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2012 11(3), ISSN: 1303-0094, Syf; 996.

TURGUT, İhsan (Kasım 1991). “Felsefe Tavrılı Öğretmen”. I. Eğitim Kongresi Bildirileri, D.E.Ü. Buca Eğt. Fak. Yayınları, Syf; 613, İzmir.

Türkçe Sözlük, (2005). “Oyuncak maddesi”. TDK Yayınları, 10. Baskı, Ankara.

YAVUZ, Halide S. (1989). “Yaratıcılık”. Boğaziçi Üniversitesi, İ.İ.B.F., B.Ü. Matbaası, Syf;54, İstanbul.

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Misket>, Erişim Tarihi: 31.05.2013

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Senet\\_\(Antik\\_M%C4%B1s%C4%B1r\\_oyunu\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Senet_(Antik_M%C4%B1s%C4%B1r_oyunu)), Erişim Tarihi: 09.06.2013, (Brooklyn Müzesi'ndeki Senet oyun tahtası).

<http://yunus.hacettepe.edu.tr/~ctavsan/SBR156/Gonun%20tarihi.pptx>, Erişim Tarihi: 09.06.2013,

(Çağatay Tavşanoğlu, “Go”nun Tarihi).

[http://www.bizimgazete.bg/biz-%C3%A7ocuklar/misket-oyunu#.Uaidm9JM\\_6I](http://www.bizimgazete.bg/biz-%C3%A7ocuklar/misket-oyunu#.Uaidm9JM_6I), Er. Tar. 31.05.13