

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ**  
**ANKARA ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**ANTROPOLOJİ ANABİLİM DALI**  
**SOSYAL ANTROPOLOJİ BİLİM DALI**

**LUNAPARKLARDA OYUNSALLIK ÜZERİNE BİR İNCELEME:**  
**ANKARA-GENÇLİK PARKI ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Ümmühan Berna KÜÇÜKOĞLU

Ankara, 2019

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ**  
**ANKARA ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**ANTROPOLOJİ ANABİLİM DALI**  
**SOSYAL ANTROPOLOJİ BİLİM DALI**

**LUNAPARKLARDA OYUNSALLIK ÜZERİNE BİR İNCELEME:**  
**ANKARA-GENÇLİK PARKI ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Ümmühan Berna KÜÇÜKOĞLU

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Aslı YAZICI YAKIN

Ankara, 2019

**T.C.**

**ANKARA ÜNİVERSİTESİ**

**Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,**

Prof. Dr. Aslı Yazıcı Yakın danışmanlığında hazırladığım “Lunaparklarda Oyunsallık Üzerine Bir İnceleme: Ankara-Gençlik Parkı Örneği (Ankara, 2019)” adlı yüksek lisans tezimdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallarına uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul edeceğimi beyan ederim.

Tarih:

.../.../2019

Adı-Soyadı ve İmza

Ümmühan Berna KÜÇÜKOĞLU

## İÇİNDEKİLER TABLOSU

<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	i
<b>TEŞEKKÜRLER</b> .....	iii
<b>GİRİŞ</b> .....	1
1.1. Sorunsal .....	1
1.2. Araştırmanın Konusu Kapsamı ve Amacı .....	15
1.3. Etnografik Alan Araştırması ve Alan Deneyimine Dair.....	16

### BİRİNCİ BÖLÜM

1. OYUN ZAMANI.....	22
1.1. Lunapark Tarihi .....	22
1.2. Cumhuriyet'in Şehir Parkları: Lunaparkların İlk Ev Sahipleri.....	33
1.3. Lunapark Zamanları.....	40
1.3.1. Aile Zamanı.....	43
1.3.2. Oyuncakların Zamanı.....	45

### İKİNCİ BÖLÜM

2. OYUN UZAMI .....	51
2.1. Lunapark Oyunu, İmgesi ve Nitelikleri .....	66
2.1.1. Lunapark Oyunu.....	69
2.1.2. Materyal, Renk ve Yüzey.....	75
2.1.3. Devinim ve Ritim.....	82
2.2. OYUNCAKLAR .....	88
2.2.1. Korku Tüneli: Korkutucu Olanın Temsili.....	88
2.2.1.1. Folklerden Popüler Kültüre Korkutucu Figürler .....	95
2.2.1.2. Kapalı Kalma: Deliler ve Lunatikler .....	98

2.2.1.3. Sevimli ve Sevimsiz Hayvanlar .....	100
2.2.1.4. Popüler Kùltür Yazınında Eğlence Parkları .....	103
2.2.1.5. Romantizmin Bir Durağı Olarak Korku Tùneli.....	105
2.2.2. Dönme Dolap: Seyir, Korku, Keyif .....	107
2.2.3. Labirent: Efsanelerden Mitlere, Panayırlardan Lunaparklara Dolambaçlı Bir Yolculuğun Hikâyesi.....	114

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. OYUNCULAR .....	120
3.1. Oyun İçinde Oyun: Doktorluk.....	121
3.2. Lunaparkta Toplumsal Cinsiyet Performanslarının Gündelik Görünümleri..	124
<b>SONUÇ</b> .....	134
<b>KAYNAKÇA</b> .....	140
<b>ÖZET</b> .....	154
<b>ABSTRACT</b> .....	155

## TEŞEKKÜRLER

Danışmanlığı ile bu çalışmanın yapılmasını mümkün kılan saygıdeğer hocam Prof. Dr. Aslı Yazıcı Yakın'a gün saat ayırt etmeden verdiği destek için en içten teşekkürlerimi sunarım. Yazılı kaynak konusundaki yönlendirmelerinin yanı sıra, görsel materyal desteği de bu tezin zenginleşmesine büyük oranda katkıda bulunmuştur. Bundan dolayı kendisine müteşekkirim.

Alan araştırması ve tez yazım sürecindeki katkı ve yardımlarından ötürü değerli arkadaşlarım Meriç Kükrer ve Deniz Ulusoy'a,

Tez sürecinde verdiği destekten dolayı çalışma arkadaşım Fatma Tunçer'e,

Neşeleriyle beni motive eden ev arkadaşlarım Ece Kocamaz ve Sarp Zencirci'ye,

Her ihtiyacım olduğunda elimden tutarak bana güven aşıl原因 ve bu süreci benim için kolaylaştıran sevgili Ümitcan Öngören'e,

Her koşulda yanımda olan ve bana güvenen kıymetli aileme; annem Zeynep Küçüköğlü, babam Mehmet Küçüköğlü ve ablam Beril Küçüköğlü'na,

En içten teşekkürlerimi sunarım.

# GİRİŞ

## 1.1. Sorunsal

Bir akşam sofrasında salyangoz yemeyi reddedip ağaca çıkmaya karar verdiğinde on iki yaşında olan Cosimo (Calvino: 2018), bütün hayatını ağaçların üzerinde geçirdi; yere adımını atmadı ve yaşlılığında dahi verdiği söze ihanet etmeyerek ağaçların üzerinden kaybolarak gözden yitti. Cosimo ağaca çıkarak mı çocukluk etti yoksa ağaçtan hiç inmeyerek mi? Herkes gibi eğitimini tamamlayan, üzüntülerini, meraklarını, aşklarını yaşayan, bir köpeği sahiplenen, kişisel ihtiyaçlarını gideren, öz bakımını ihmal etmeyen, hatta kimi zaman insanlara önderlik eden Cosimo'nun, hayatlarını "normal" bir şekilde sürdüren çocuklardan ve yetişkinlerden ne farkı var? Mutsuz olduğunda, azar işittiğinde, kabahat işlediğinde ya da safi eğlenmek için ağaca çıkan, komşunun bahçesine dadanan, meyve çalan, ağaçtan inmemek için inatçılık eden, akşam yemeğine sofraya tok oturmamaları için çok fazla meyve, yemiş tüketmemeleri tembihlenen çocuklar vakti geldiğinde öyle ya da böyle ağaçtan inerler ve günün birinde bir daha ağaca çıkmaz olurlar. Ancak o vakit ne zaman gelir? Ağaca çıkmanın bir yaşı olduğu gibi inmenin de bir yaşı var mıdır? Cosimo'nun hikâyesi çocuklara mı yoksa yetişkinlere mi hitap eder? Cosimo'nun hikâyesinde yetişkinlik ve çocukluk kavramları muğlaklaşır, bu iki kavram yaş üzerinden tanımlanamaz hale gelir. Bu iki kavramın muğlaklaştığı, edebiyatın dışında kalan gerçek bir alan daha var: Lunaparklar<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Metin boyunca lunaparktan iki anlamda ve biçimde bahsettim. Alan araştırmamı

yürüttüğüm Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkı kastettiğim yerlerde kelimeye özel isim gibi

Lunaparklar oyun teması etrafında bir yandan çocuk olmaya dair anlamları üretir, diğer yandan yetişkinlerin “çocukça” davranışlarının mazur görülmesini sağlayarak bu muğlaklığı yaratır.

Birey; hukukun, tıbbın, dinin, aile ve nüfuz planlamasının, nihayetinde toplumsal kurumların söylemsel alanı içinde şekillendiği için bulunulan yaş grubu her tarihte ve her toplumda/kültürde bir takım pratiklere, sınırlandırmalara, yasaklara, izinlere tâbi olmuştur. Kişinin yaşı toplumsal statüyü belirlemiş; aileden devlete kadar uzanan bir takım görevler ve beklentiler silsilesini beraberinde getirmiştir. “Ortaçağ boyunca çocukluğun, insan yaşamının kendine özgü bir dönemi olarak görülmeyip, bebeklikten çıkan çocuğun minyatür bir yetişkin olarak kabul edildiği” (Onur, 2005: 99) göz önüne alındığında, her çağda ve toplumda çocuklardan ve yetişkinlerden beklenenlerin ve bağlı kalmaları istenilen pratiklerin de süreklilik göstermeyeceği aşikârdır. Margaret Mead (1930: 126) çocuk eğitimi konusundaki karşılaştırmaya dayalı etnografisinde, günümüzde pedagojik olarak karşı çıkılamayacak bir tutum sayılan yatmadan önce çocuklara masal okumanın ya da hikâye dinlemeyi seven çocuk mitinin Manus halkı için hiçbir şey ifade etmediğini belirtir: “Efsaneler yetişkinler içindir”. Başka bir örneği Malinowski’nin Malenezya adalarında Trobiand yerlileri arasında gerçekleştirdiği alan çalışmasından bulmak mümkün. Malinowski (1992: 57-61) çocukların, ana babaların vesayetinden küçük yaşta kurtulduklarını; dört beş yaşından itibaren kendiliğinden dâhil oldukları ve ergenliğe kadar içinde kaldıkları bağımsız bir grup oluşturduklarını; cinsel hayatlarının görece erken denilebilecek yaşta bu özerk alanda başladığını yazar. Kısaca, çocukluk ve yetişkinlik yukarıda değinildiği gibi tarihsel ve söylemsel bir alanda inşa olup; geleneklerce ve kurumlarca şekillenir; o büyük harfle başlamaya özen gösterdim. Herhangi bir lunaparkı kastettiğim yerlerde ise kelimeye küçük harfle başladım.

toplumun ve çağın izini taşır. Ancak çocukluk aynı zamanda bir anlatıdır da. Zamansal bir önceye göndermede bulunduğu gibi kendi başına hafızada bir yerdir. Buna en iyi psikiyatrinin popülerize edilmiş ve içi boşaltılmış “çocukluğuna dön” telkini işaret eder. Ancak dönülecek bir yer olmadığından çocukluğa dair en yaygın anlatı naif bir romantizmin eşlik ettiği nostalji ile yüklüdür.

Svetlana Boym (2009: 16) “ilk bakışta bir mekân özlemi olan nostaljinin aslında farklı bir zamana duyulan hasret; modern zaman fikrine, tarih ve ilerlemenin zamanına karşı bir isyan olduğunu” yazar. Ayfer Tunç, 70’li yıllarda çocukluğunu yaşayanların, tüketim kültürü ve bolluk içinde büyüdüğünü varsaydığı günümüz çocuklarından daha özgür olduğunu ima eder. Tunç (2015: 22-29) mahalle sokaklarının; terk edilmiş, sahipsiz, yanmış arsaların; komşu bahçenin meyve ağaçlarının kolektif bir şekilde oyun alanı haline getirildiğini anlatırken aynı zamanda yokluk ve serbestlik üzerinden oyun oynayan özgür çocuk anlatısını pekiştirir. Akşam olduğunda yemek vakti eve güç bela üstü başı kir pas içinde getirtilen çocuklar, sokakta oyun oynanan uzak bir geçmişin neredeyse soyu tükenmiş bir türü ya da fantastik karakterleri gibi toplumsal hafızada yer ederler. Kuşkusuz tek çocukluk anlatısı bu değildir. Zaten çocuk olmanın ya da çocukluluğun bu denli masum, temiz ve kirletilmemiş kayıp bir zaman olarak kurgulanması da kendi başına bir takım soru işaretlerini barındırır. Örneğin bu anlamda yine Türkiye coğrafyasına özgü farklı ve uç bir çocukluk anlatısına Kemalettin Tuğcu romanlarında rastlanır. Onun romanlarında, yerleşmiş kanının aksine gülme ve oyunun söğrulduğu bir çocukluğa ve oyun oynamaya zamanı olmayan, başıboş bırakılmaması, disipline edilmesi gereken çocuklara yer vardır (Yakın, 2005). Çocukların oyun oynadığı Ayfer Tunç’un sokaklarında Kemalettin Tuğcu’nun romanlarındaki çocuklar hayatın gerçekleri ile yüzleşmek zorunda kalan yetişkinler konumundadırlar.

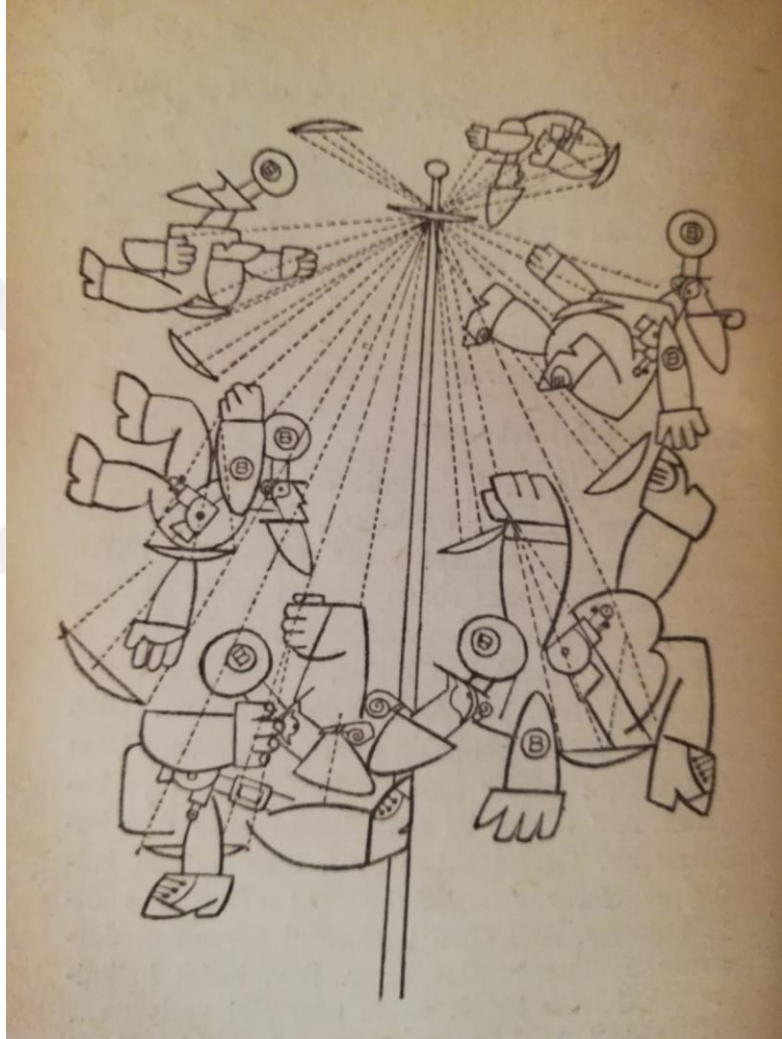
2017 yılında Hacettepe Üniversitesi Çeviri Topluluğu tarafından düzenlenen çocuk edebiyatı konulu konferansa katılan Doç. Dr. Necdet Neydim'in yönelttiği “çocuk nedir” sorusuna verilen cevaplar “çocuk, bir filozoftur; oyun oynayandır; masum ve tertemizdir” minvalinde uzayıp gidiyordu. Nitekim belki de burada sorulması gereken çatışan, rekabet eden birçok çocukluk anlatısı mevcutken, olumsuzlukların, incinmelerin, hayal kırıklıklarının, kayıpların paranteze alınarak işi oyun oynamak olan, mutlu, gülen, masum ve kaygılardan uzak olarak kurgulanan çocukluğun nasıl bu kadar yaygınlaştığı ve kabul gördüğüdür. Bunun bir sebebi yaşamın olumsuz taraflarının, gelecek endişesinin yani kısaca hayat gairesinin büyümekle ve kurumsal ilişkilere sıkı sıkıya tabi olan yetişkinlerle ilişkilendirilmesidir. Diğer sebebi ise buna bağlı bir şekilde çocukluğun, geri döndürülemeyecek bir zamanın güzellemesi olarak kolektif hafızanın stokunda hazır olması ve günümüz ile her daim karşıtlık içinde bulunan ve bilgisini her zaman geçmişten alan nostaljik tutum için, çocukluktan daha iyi kendini besleyecek bir yer/bir anlatı olmamasıdır. Güçlü bir ilişki ile birbirine bağlı olan nostalji ve mekân bu anlatının yerleşmesine katkıda bulunur. Çünkü Gaston Bachelard'ın (1996: 36) belirttiği gibi “mekân, peteklerin binlerce gözünde zamanı sıkıştırılmış olarak tutar”. Ayfer Tunç'un satırlarında çocuk olmak, evin dışında olmakla, sokakta oyun oynamakla, özgürlükle özdeşleşir; aynı sokaklarda Kemalletin Tuğcu'nun karakterleri hayatın gerçekleri ile yüzleşirler; Cosimo'nun inmemek için yemin edip tüm hayatını üzerinde geçirdiği ağaçları vardır.

Her ne kadar internet lunaparkta kaza geçirip hayatını kaybeden ya da ağır yaralanan çocuk haberleri ile doluyorsa da, lunapark yine de olumlu çocukluk anlatılarının üretildiği, bu anlatılara iştirak eden bir mekândır. Lunapark eğlencesi, toplumsal ve kişisel hafıza yoluyla çocukluğa kadar uzanan bir anlatıya dönüşür. Çocuklukla ilişkilendirilen oyun oynamak ve oyuna eşlik eden kahkaha ve gülme sokaklardan

lunaparklara taşar. Chandler (2007: 47-48) gülümseme ve kahkaha kadar dinamik başka hiçbir analog gösterge olmadığını; dokunuş, mimik ve jestler, görsel imgeler, tatlar, kokular gibi analog göstergelerin ayrıcalığının, romantik ideolojideki rasyonellik muhalefetiyle bağlantılı olabileceğini belirtir. Bu anlamda lunaparkın analog göstergelerle dolup taşan uzamı serbest, özgür, keyfe keder bir şekilde oyun oynayan çocukluk imgesi üzerinden romantik ideolojiyi besler.

Tatillerde, hafta sonlarında, doğum günlerinde, bayramlarda, okul çıkışlarında ya da okul asıldığında lunaparka gidilir; mahallenin değil lunaparkın sokaklarında oyun oynanır. Neredeyse herkesin iyi ya da kötü biten bir lunapark anısı, popüler ve ya “hayatta binmem” dediği bir lunapark oyuncağı vardır. Lunaparklar kolektif hafızada çocukluk nostaljisini besleyen bereketli bir uzam sunmasıyla yer eder. Söz konusu lunaparklar olduğunda, bir anlatının ayrıştırılamaz unsurları olan zaman, mekân ve kişi birliğinde mekân ön plana çıkar. Lunaparklarda zaman, mekân dolayımı ile anlamlı gibidir. Lunapark anlatıları o gün, o Çarşamba, o hafta sonundan daha uzak, belirsiz bir geçmişe, çocukluğa referans verir. Çocukluğa, çocuk olmaya dair bu referans lunaparkı kişilerin gözünde neredeyse mitsel bir zamanın taşıyıcısı ve koruyucusu haline getirir. Ancak lunaparklar yetişkinlere hitap eden oyuncaklar ve eğlence araçları ile de doludur. Belli bir yaştan sonra insanlar ağaca çıkmayı bıraksalar da, lunaparklar her yaşa uygun oyuncakları ile bu kısıtlamayı telafi eder gibidir. Burada çoğu zaman yetişkinlerin çocuklardan daha çok eğlendiğine tanık olunur. Kimi yetişkinler çocukça hareketleri yüzünden ayıplanır; lunapark çalışanları tarafından yetişkinlerin lunaparka rağbet etmesi “salakça” bulunur. Aziz Nesin’in (1971) hikâyesinde, üstlerinde resmi devlet uniformalarıyla “bıyıklarından utanacak yaşta” altı bekçi bütün ayıplanma ve yakalanma ihtimallerine karşın bir akşam lunapark kapandıktan sonra gizlice atlıkarıncaya binmeye birbirlerini ikna ederler. Bekçiler; önce gülmekten kırılırlar; sonra

oyuncak hızlandıkça ve yükseldikçe sersemlemeye başlarlar ve baygınlık geçirir, hastanelik olurlar (Resim-1). Lunaparkların aslen kime, hangi yaş grubuna hitap ettiği muğlaklaşır. Bir oyuncaktan diğerine koşturan kalabalıktan, ağaçların üzerinde daldan dala geçen Cosimo'nun "Bir daha aşağıya inmeyeceğim" diyen sesi işitilir (Calvino, 2018: 18).



Resim-1 Aziz Nesin (1971:154) "Altı Bekçi Atlı Karıncada"  
Çizim, Çetin Yalçın.

Lunapark, oyun oynamak üzerinden sosyal ilişkilerin kurulduğu; ancak öte yandan personel için iş yerinden daha fazlasını ifade etmeyen bir işletmedir – Atlıkarıncaya<sup>2</sup> binen altı bekçi hariç. Ama lunaparkı eğlence ve oyun sektörü kapsamındaki diğer örneklerden ayıran, lunaparkın oyun materyali, nesnelere (artefact) olarak oyuncaklarıdır. Bu oyuncaklar yığını Lunaparkın sunduğu eğlencenin maddi temelini, yani lunaparkın oyun biçimini oluşturur. Konunun daha iyi anlaşılabilmesi için şöyle bir karşılaştırma uygun görünüyor: Örneğin kahvehanelerde mahalle erkeklerini bir araya getiren unsurlardan biri masa oyunlarıdır. Kahvehaneler de bu anlamda oyun pratikleri bağlamında araştırma konusu olabilirler. Ama bu mekânlara özgü oyun pratikleri ile lunaparklarda ya da benzeri eğlence merkezlerine özgü oyun pratikleri aynı değildir. Gençlik Parkı'ndaki Lunapark gibi mütevazı veya Disneyland gibi iddialı olup olmasından bağımsız, eğlence parklarının oyun ve eğlence temeli, kendi başına bir maddi kültür alanı olan oyuncaklar ve eğlence araçlarıdır. Bu anlamda bu çalışma Lunaparkın oyun biçimini oluşturan eğlence araçları olarak oyuncaklar, bu oyuncaklar vesilesiyle kurulan oyunsal pratikler ve sosyal ilişkiler hakkındadır.

Bu çalışmanın ilk bölümü zaman kavramı ile ilgili. Zaman kavramını üç ayrı bağlamda ele aldım. İlk olarak eğlence parklarını, içinden geldikleri Batı coğrafyası ve kültüründeki tarihleri üzerinden inceledim. Böylece sirklerden ucube sergilerine, dünya fuarlarından eğlence parklarına kadar 19. yüzyıl eğlence endüstrisinin genel bir resmini sundum. Diğer yandan, alan araştırmamı yürüttüğüm Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkın tarihsel olarak izini sürmek ona ev sahipliği yapan şehir parklarının izini sürmekle mümkündür. Bu yüzden Lunaparkı, Cumhuriyet'in şehir parkları ve modernizasyon süreci üzerinden okudum. Bu okuma, Lunaparkın Türkiye bağlamını ve konunun ikinci

---

<sup>2</sup> Karışıklığa sebebiyet vermemek ve bir metafor gibi anlaşılmasının önüne geçmek adına metin boyunca lunapark oyuncaklarının isimlerini özel isim gibi kullandım.

kısmını oluřturdu. Bugün Türkiye'deki eğlence parklarının ya da yaygın kullanılan isimleriyle lunaparkların tarihi hakkında bildiklerimizi kartpostallara, gazete kupürlerine, fotoğraflara, kişisel ve kolektif belleğimize ve bu konuya yönelmiş az sayıdaki yayına borçluyuz. Türkiye'deki lunaparklar kendilerine ev sahipliği yapan parklar kadar rağbet görüp bir araştırmanın ana konusu haline gelmedi; daha ziyade birincil bir çalışmanın tali bir konusu olarak kaldılar. Türkiye'deki lunaparkların genel anlamda eğlence bağlamı ve bu bağlamdaki tarihine ilişkin çalışmalar hayli sınırlı. Alan arařtırmamı yürüttüğüm Ankara Gençlik Parkı'ndaki Lunapark da benzer şekilde Gençlik Parkı hakkında mimarlık, tarih ve sosyoloji alanında hazırlanan arařtırmalar dolayısıyla gündeme geldi. Oysa lunapark gibi mütevazı örneklerden şirket kimliğine bürünen tema parklara kadar eğlence merkezlerinin, dünya genelindeki yayınlara eğlence ve tüketim bağlamında konu olduđu görülüyor. Ve bu yayınlar retrospektif bir biçimde toplumsal deęişim ile başa baş giden eğlence, tüketim ve teknoloji alanındaki dönüşümleri ve eğilimleri gözler önüne seriyor. Diđer yandan, oyuncaklar gibi eğlence merkezlerinin içeriğini oluřturan maddi kültür enstrümanlarının tarihlerine de katkıda bulunuyor. Bu yüzden mevcut bilgilere dayanarak Türkiye'deki lunaparkları a) hâlâ kendilerine ev sahipliği yapan şehir parklarının ortaya çıkış bağlamı içinde b) eğlence parklarının dünyadaki ortaya çıkış bağlamı içinde ele almanın, onlara tarihsel bir perspektif kazandıracığı görüşündeyim. Eğlence parklarının dünya genelindeki tarihine bakıldığında, eğlence ve oyun üzerine kurulu mekânların farklı isimlendirildiklerini ve bunun bir sebebinin 1955 yılında açılan Disneyland olduđu görülür. Walt Disney'in dünyası ile beraber eğlence ve tema parkı ayrımı ortaya atıldı ve bu ayrım yeni bir çalışma konusu olageldi. Ancak lunapark/tema parkı/eğlence parkı gibi ayrımlar bir kenara bırakıldığında genel anlamıyla bu eğlence merkezlerinin, çalışan sınıfın ancak kapitalizmde anlamlı olabilecek çelişkinin dile getiren üç temel bağlamda ele alındığını gördüm: tüketim kültürü, boş zaman ve gündelik hayattan kaçış. Çünkü oyun ve iş

kavramları çoğunlukla birbirlerini dışlayacak şekilde düşünülür; karşı karşıya konumlandırılır. Huizinga, Fink, Caillois gibi oyun teorisyenleri de farklı tonlarda olsa da bu ayrımı benimserler. Lunaparkta geçirdiğim süre boyunca orada gündelik olandan başka bir şey görmedim: Eşitsizlik, adaletsizlik, yoksulluk, göç olgusu, bakış yollu gerçekleştirilen taciz, flört, küfür, siyaset, muhafazakârlaşma, rekabet eden erkeklik halleri, kadının istihdamı anlamında Lunaparkın kadına “uygun” bir yer olmayışı... Kısaca bir eğlence mekânı olarak Lunapark benim nazarımda, gündelik hayattan kopuşun gerçekleştiği bir yer değil, gündelik hayat içinde açılan alanlardan biri, “gündelik olanın yakalandığı bir yer” (Yazıcı Yakın, 2015: 39) olma özelliği taşıyor. Bu bağlamda Lunaparkta geçirilen zamanın değerini boş zaman, iş, oyun, oyun-olmayan gibi ayrımlar üzerinden tartışmaya açtım. Oyun pratiği ile ilgili olan ve lunaparkta geçirilen zamana işaret eden bu konu, çalışmanın üçüncü ve son bağlamını oluşturdu. Bu konuyu ayrıca oyuncakların zaman kavramıyla bağını kurarak genişlettim. Lunapark ziyaretçilerinin önemli bir kısmını çocuklu aileler oluşturduğu için lunaparkın, bir yandan aile zamanı denilen özel bir anı imlediğini ileri sürdüm. Bu anlamda zaman kavramını çalışmama dâhil ederek Lunaparkı hem tarihsel hem de öznel düzeyde okuyabileceğim bir alan oluşturdum.

Lunaparkın eğlence araçları ve oyuncakları uzamda yer kaplarlar; durağan olduklarında ve olmadıklarında binaların örneğin gökdelenlerin sunduğundan daha farklı bir şehir silueti çizerler. Hepsi teknolojik aletlerdir ve her bir oyuncak birer makinedir. Oynayana, diğer oyun biçimlerinden farklı bir deneyim sunarlar. Bu anlamda dünyaya yukarıdan bakma, baş aşağı tepetaklak durma, ayakların yere değmemesi, yerçekimine meydan okuma gibi fizik ötesi deneyimlerin teknoloji ve fizik kuralları sayesinde mümkün kılındığı bir eğlence uzamıdır lunapark. Bu yüzden mekânı ve lunapark oyun biçimini, mahsus oyuncaklar üzerinden düşünmek gerekiyordu. İlk

olarak “Oyun Uzamı” başlığı altında lunaparkı temalandırma prensibi üzerinden ele aldım. 1955 yılında Disneyland’ın açılmasıyla beraber ortaya atılan ve tema parkı/eğlence parkı ayırımına işaret eden bu prensip bir mekânın mimari, görsel, işitsel ve performatif öğelerin desteği ile bir anlatı oluşturacak şekilde düzenlenmesi olarak bilinir. Temalandırma, kültürel anlatılardan edebiyat janrlarına, kolektif hafızada yer eden arketiplerden sinema ikonlarına kadar yayılan çeşitlilikte örnekler veren bir temsil biçimidir. Bu temsil biçiminin kullanım biçimleri üzerinde durarak Lunaparkı tasvir etmeye çalıştım. İkinci olarak devinim, renkler, sesler, ritim gibi lunaparkın ayırt edici niteliklerini teker teker ama birbirleriyle olan bağlantılarını göstererek inceledim ve lunaparka özgü insan-oyuncak ilişkisini ele aldım. Son olarak ise alanda sadece antropolog olarak değil aynı zamanda oyuncu olarak bulunduğum için bu bölümde kendi oyun deneyimlerimi anlattım. Bunu benim için erişilebilir olan oyuncakları merceğe alarak yaptım. Fenomenolojik yaklaşım, Dönme Dolabı beden-uzam eksenleri üzerinden okumamı sağladı. Labirent oyunu için tarihsel bir okumaya başvurdum. Labirent arketipi ile oyun olarak Labirent arasında gözlemlenecek sürekliliklerin ve kopuşların izini sürmeye çalıştım. Korkutucu olduğu varsayılan göstergeler zinciri üzerinden bir temsil sistemi oluşturan Korku Tünelini ise bir metin olarak ele almaya çalıştım.

Tezin üçüncü ve son bölümü, Lunaparkın eski çalışanları ile yaptığım görüşmelere dayanıyor. Bu bölümde personelin, oyun oynanan bir yerde çalışıyor olmaya hangi anlamlar yüklediği ve bu anlamların hangi kavramlarla örüldüğü hakkında bir tartışma yürüttüm. Lunapark, çalışanların gözünden kuşkusuz bambaşka bir yerdi ve birçok yönüyle Raymond Queneau’nun (1991) *Dostum Pierrot* adlı romanındaki eğlence parkını –Unipark andırıyordu. İki parkta da çalışanların müşterilerin vakıf olmadığı kendilerine ait bir dili vardı. Lunaparkta, müşteri kızıştıran personele “doktor”; kadın

oyuncuları, Unipark'ın Kahkaha Sarayı'ndaki engelleri geçerken dikizlemeye gelenlere "filozoflar" deniyordu. Personeller, kendi mesleğini ve Lunaparka gelen oyuncu ve müşterilerin hal ve hareketlerini toplumsal cinsiyetli bir bakış açısıyla yorumluyordu. Personel ve müşterilerin karşı karşıya geldikleri noktalarda cereyan eden olaylar kimi zaman oyunsu bir hal alıyordu. Bu bölümde personelin Lunapark anlatıları üzerinden lunaparkın gündelik akışına karışan ilişki biçimlerini toplumsal cinsiyet, performans ve oyun kavramları üzerinden ele alıyorum.

Lunapark, ilişkilerin oyunsal bir karaktere büründüğü; eğlence, korku, heyecan, haz, gerilim, oyun, oyuncak, ciddiyet, nostalji, çocukluk, yetişkinlik, mutluluk, aile, kent, boş zaman, iş gibi bir çok kavramın bu ilişkiler yoluyla dolaşıma girip anlam kazandığı çok sesli, çok renkli bir alandır. Bu çoklu ilişkiler ağı hem sosyal antropoloji hem de maddi kültür çalışmalarının nesnesine dönüşebilme vaadi taşıyor. Her ne kadar maddi kültür çalışmaları disiplinler üstü (undisciplined) bir alan ise de (Tilley, 2006: 1), maddi kültür çalışmalarının ve sosyal antropolojinin paradigma olarak ortak bir ön kabulü paylaştığını düşünüyorum: Dünyayı ve yaşamı anlamlandırma süreci, insanın sadece insanlarla kurduğu bir ilişkiyi ifade etmez; aynı zamanda çevresini saran maddi dünya ile kurduğu ilişki ile mümkündür. Bu konudaki en radikal görüşlerden biri Fransız antropolog Bruno Latour tarafından ileri sürüldü. Latour'un (2014) ismiyle beraber anılan aktör-ağ teorisinin (actor network theory) mantıksal bir sonucu da şeylere, nesnelere fail olma özelliği atfedilebileceğiydi. Bu durumda antropolojinin nesnesi salt insan toplulukları olmaktan çıkar. Böylece hem sosyal antropolojik alanın mahiyeti yeni tartışmalar dolayısıyla güncellenmiş hem de etnografik alan çalışmasının kapsamı genişlemiş olur. Ben de alan araştırmam ve tez yazım sürecinde benzer bir yerde konumlandım. Maddi dünyayı ilk başta verili ve sabitmiş gibi kabul etmemize yol açan sağduyuyu bir kenara bırakmaya özen göstererek, maddi dünyayı nesnelere ve

insanlar arasında etkin karşılışmaların gerçekleştiği yaşayan bir çevre olarak ele aldım. Nesnelere atfedilen faillik bir yana, algı edimi insanı “epistemolojik bir Özneden” (Özlem, 2004: 16) daha fazlası kılıyor. Nesnelere, sadece o nesne oldukları için barındırdıkları özelliklerden dolayı bizim üzerimizde etki bırakır ve karşılığında bizim tarafımızdan değerler ve anlamlarla yüklenir. Merleau-Ponty’nin (2014: 30) ifadesiyle şeyler “karşısında düşünüp taşınacağımız yalın ve tarafsız *nesnelere*” olmaktan ziyade “bizim için bir tutumu sergiler, bir tutumu anımsatır”. Bu çalışmanın temeli aynı zamanda bu ön kabule dayanıyor. Bu nokta göz ardı edildiği müddetçe, şöyle bir soru akla gelebilir: Lunapark araştırmacıya nasıl bir sorunsal sunabilir? Bu sorunun kaynağı, hem sosyal/kültürel antropoloji geleneği ile ilgilidir, hem de insan-nesne ilişkisinin tek yönlü bir ilişki biçimi olarak varsayılmasından kaynaklanmaktadır, yani maddi kültür kavramından ne anlaşıldığı ile ilgilidir. Disiplinin ortaya çıkma sürecinde sosyal antropologlar gittikleri yerlerin yabancıları oldular. Bu anlamda hem kültürel hem de mesafe bağlamında “uzak”, sosyal antropoloji geleneğinin ve kuruluş paradigmasının bir parçası olagelmıştır. Ana akım antropolojide bu gelenek hâlâ devam etse de, günümüzde antropologlar içinde doğup yetiştikleri coğrafyadaki ve kültürdeki farklılaşan pratiklere ve yaşamlara, bir bakıma kendi coğrafyalarındaki “uzak” ile ilgileniyorlar. Sokakta, evde cereyan eden, erişebilme anlamında gündelik olan ne varsa araştırmacının sorunsalı içinde yer ediniyor. Bahsedildiği gibi uzak bir coğrafyada ücre bir noktada uzun süreli konaklama artık etnografik alan araştırmasının yegâne biçimi olarak kabul görmediği gibi, sosyal ve kültürel antropoloji altında farklılaşan alt disiplinler “alan” kavramının dönüştüğünü gösteriyor. Örneğin çok-yerli (multi-sided) etnografinin alan araştırmasına getirdiği antropoloğun “insanları, bağlantıları, kurumları ve ilişkileri tek bir lokasyon yerine mekânsal olarak dağınık alanlarda hareket ederek takip etmesi” (Falzon, 2009: 1-2) yaklaşımı da bu dönüşümün bir parçası. Benim konumumda ise Lunaparkı uzakta ya da yakında görmek mümkündür. Oyuncakların

hızı, gürültüsü, çalan müzikleri ve kalabalığı, korku kavramına yüklediği anlamları, Sihirli Aynalarda biçim değiştiren bedenimin görüntüsü, yükseklik korkum ve bir yandan sevgililerini “korkma yanında ben varım” diyerek Kamikazeye bindiren, diğer yandan Adrenalinde “anani s...yim” diye bağırarak erkekleri ile bana hayli uzak bir yerdi ama bir o kadar da tanıdık.

Şüphenin diğer kaynağı ise maddi kültür kavramından ne anlaşıldığı ile ilgilidir. İfadeyi oluşturan terimlerin belirsizliği ve çok anlamlılığı bir yana, hem tarihsel hem de teorik manada maddi kültür araştırmaları büyük bir çeşitlilik ve değişim gösterdi. Özerk bir araştırma alanı olarak ortaya çıkışının evrimci antropoloji, arkeoloji ve müzecilik faaliyetleri ile kökten bir bağı olsa da (Tilley, 2006: 1-2) maddi kültürün tarihsel olarak hâkim düşünce akımlarından ve disiplinler içi tartışmalardan tekrardan tanımlanan ve konumlanan bir araştırma alanı olageldiği rahatlıkla söylenebilir. Tilley, bu konuda dikkat edilmesi gereken dört eksene işaret eder. Bu konuda maddi kültür çalışmalarının “kurulu disiplinlerin sınırları içinde yer almayı sistematik olarak reddederek (...) bir çalışma alanı oluşturması” (Tilley, 1990: vii) önem arz ediyor. ‘Sosyolojik’, ‘antropolojik’, ‘felsefi’, ‘arkeolojik’, ‘psikolojik’ ya da ‘edebi’ konular/nesnelere (matter) arasındaki ayrımın sabit ve kullanışlı olmadığı; felsefi ve teorik soruları araştırmanın pratik işinden ayrı tutulamayacağı; araştırmacının araştırılandan özenle ayrılabilmesi özne-nesne dikatomisinden bahsedilemeyeceği ve bir şekilde tekrardan birbirlerine bağlanan analiz kategorilerinin, politika, ekonomi, ideoloji ya da daha özel olarak sanat, edebiyat gibi alanlara ayrıştırılamayacağı ilkelerinin (Tilley, 1990: vii) maddi kültür çalışmalarının hem kapsamını hem de diğer disiplinlere göre aldığı epistemolojik konumu belirlediğini söyleyebiliriz. Kısaca, herhangi bir disiplinin çalışma konusuna mâl olmadığı, özne-nesne, teori-pratik ayrımına ve simgesel alanların ayrıştırılmasına dayanmadığı göz önünde bulundurulduğunda maddi kültür çalışmaları

adına tek bir doğru yöntemsel yaklaşımdan bahsedilmesi de mümkün görünmemekte. İoanna Kuçuradi (2010: 22) yaklaşım ile metot arasındaki farka değinerek ilkinin bir fenomene bakma yolu; ikincisinin fenomeni açıklamaya çalışırken yürünen yol anlamına geldiğini belirtir. Bu anlamda bu tez bir maddi kültür çalışması olarak sosyal/kültürel antropolojinin etnografik alan araştırması yöntemine dayanıyor. Malinowski'den itibaren antropoloğun meşhur katılımcı gözlemci konumundan “düzeni oluşturan günlük rutine” (Emerson, Fretz ve Shaw, 2015: 1) katılarak ve “araştırmacı tarafından yaratılmış koşullar yerine insan eylemlerini gündelik bağlamda” (Hammersley ve Atkinson, 2007: 3) çalışarak alanda kurulan ilişkilere vakıf olması anlaşılır. Yorumsamacı paradigma içinden konuştuğumuzda, “yoğun betimlemeyi olanaklı kılmak” (Geertz, 2010: 42) etnografik alan araştırmasının yöntemsel farklılığına işaret eder. Bu araştırma özelinde Lunaparkı, oyun, eğlence, korku, nostalji, çocukluk, aile, performans ve metinde üzerinde konuşulan tüm kavramların ve ilişkilerin maddi kültür nesnelere olan Lunapark oyuncakları ile anlam kazanıp dolaşıma girdiği bir maddi kültür alanı olarak ele aldım. Ve bu alanı yorumlarken başvurduğum yöntemlerden birisi fenomenolojinin araştırmacıya sunduğu “deneyime kulak ver” ve “nesnelere geri dön” çağrısıydı. Salınan salıncaklar, çarpışan otomobiller, dönen dönme dolaplar gibi her biri kendine has devinim ve hareket mekanizmasına sahip olan bu oyuncaklar her şeyden önce bir maddi kültür nesnesidirler; insanın düş gücünün ve imkân dâhilindeki teknolojilerin ürünüdürler. İkinci olarak bu nesnelere birbirlerinden apayrı mekânlarda değil, ortak özelliği oyun ve eğlence olan belirli mekânlarda, birlikte bulunsunlar diye tasarlandılar. Ve bu mekânlarda farklı toplumsal ilişkiler tesis edilir, şekillenir ve değişime uğrar. Bu çalışma için Lunaparka gitme amacım ise kendine has görsel, işitsel ve maddi çocukluk alanı olarak Lunaparktaki oyuncaklar ve eğlence araçları yoluyla kurulan oyun pratiklerini ve çoklu ilişki biçimlerini tanımlamak ve anlamlandırmaktı.

## 1.2. Araştırmanın Konusu Kapsamı ve Amacı

Bu araştırmanın konusunu, kendine özgü bir oyun alanı olarak kabul ettiğim Ankara Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkın oyun ve eğlence pratikleri oluşturuyor. Daha özelde, Lunapark eğlencesini mümkün kılan Lunapark oyuncakları, bu oyuncaklar yoluyla kurulan farklı ilişki biçimleri ve deneyimler ve son olarak oyunun nasıl kavramsallaştırıldığı çalışmamda yer vermek istediğim temel konular.

Çalışmanın kapsamını, belirttiğim üzere, oyun kavramı üzerinden sınırladım. Lunapark gibi eğlence parklarının tarihinden Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkın Türkiye'deki tarihine; Lunaparkın kendine özgü oyun biçiminden, ziyaretçileri ve personeli arasındaki oyunsal ilişkilere değin oyun kavramıyla ilişkilendirdiğim unsurlar bu çalışmanın kapsamını ifade ediyor.

Bu çerçeve içine yerleştirdiğim çalışmamın amacı ise bir önceki bölümde bahsettiğim gibi insan-nesne ilişkisi üzerinden ziyaretçilerin Lunaparka ve oyunlarına yükledikleri anlamları ortaya çıkarmak, Lunaparkta kurulan ilişki biçimlerini çözümlmek ve tüm bu unsurlar üzerinden Lunapark eğlence kültürünü betimleyip, açığa çıkarmak.

Bu tez, Türkiye'deki Lunapark kültürü ve tarihi hakkındaki sayılı birkaç çalışmanın yanında yer alıyor. Tezin antropoloji literatürüne katkısı, bugüne kadar ulus/mimari/tarihi/kent bağlamlarında yer verilen lunaparkların, Christopher Tilley'in ön kabulleri üzerinden maddi kültür ve oyun bağlamında ve fenomenolojik bir yaklaşımla hazırlanan ilk çalışma olmasından kaynaklanıyor. İkinci olarak, oyun ve

gündelik yaşam birbirlerini dışlamak yerine birbirlerinin içinden geçen alanlar olarak kabul edildiği için, bu çalışma oyun teorilerine getirilen bir eleştiriyi de içeriyor. Son olarak antropologların maddi kültür çalışmalarına ilgi duyup yönelmelerini temenni ediyorum. Böylelikle literatüre hem canlılık geleceğini hem de akademik alanın güncel kalacağına inanıyorum.

### **1.3. Etnografik Alan Araştırması ve Alan Deneyimine Dair**

2016 senesinde bir yüksek lisans dersi kapsamında gerçekleştirdiğimiz Lunapark ziyareti ve o güne sığın birkaç saatlik kısa alan deneyimi bu çalışmanın ortaya çıkmasına vesile oldu. Sonbahar mevsimiydi, hava kararmıştı ve yağmur yağıyordu. Lunapark kalabalık değildi. Gül satıcısı, çalışan az sayıda oyuncağın operatörü ve birkaç sevgili haricinde Lunaparkın o günkü ziyaretçileri bizdik. Ancak dersin katılımcıları olarak oyuncaklara binmekten imtina ediyor, daha ziyade Lunaparkın sokaklarında turlayıp rengârenk oyuncakları izliyor, not tutuyor ve fotoğraf çekiyorduk. Mavi yağmurluğum, mor plastik botlarım, turuncu berem ve pembe çantam ile akşam karanlığında çalışan tek tük oyuncağın neon ışıkları ile yer yer aydınlanan Lunaparkın bir parçası gibi hissettiğimi hatırlıyorum. Bu hissiyatı yabancılaşma ya da özdeşleşme olarak mı yorumlamalıydım? Hayatımda ilk defa lunaparka gitmiyordum, oranın yabancıysa değildim. Herkes gibi, bayramlar, panayırlar, tatiller, pamuk şeker, dönme dolap, balerin, atlıkarınca vb. imgeleriyle hafızama yerleşmiş belirli bir lunapark imgesine ve anılarına sahiptim. Öte yandan yabancılaşma zaten var olan, kurulu bir ilişkiyi varsayar. Neticede bu hissiyatın alanı gözlemlerken, Lunaparkta kurulan ilişkileri kategorize ederken ve alanı anlamlandırmaya çalışırken bana farklı bir görme

biçimi kazandırdığı kanaatindeyim. Kuşkusuz bir araştırmacının çok iyi bildiği, tanıdığı, içinden geldiği bir alana yönelmesi de mümkün. Ancak, genelde bir sorunsala işaret eden sorular merak ve ilgiden beslenir. Lunapark her ne kadar çocukluğumdan aşına olduğum bir yere de aynı zamanda tuhaf, belirsiz ve alışılmışın dışındaydı. Belirsizdi, çünkü her ne kadar çocuklukla, çocuk olmakla ilişkilendirilse de ve onlara hitap ettiği varsayılsa da, yetişkinler burada daha çok eğleniyordu. Alışılmışın dışındaydı çünkü burası Gulliver'in seyahati sırasında mahsur kaldığı cüceler ülkesinden sonra düştüğü devler ülkesine benziyordu: Yine çocukluğumdan aşına olduğum genellikle küçük oyuncaklarla dolu oyun uzamının oransal olarak tersine çevrilmiş haliydi. Lunapark işte bu yüzden tuhaftı: Daha önce olduğu gibi kabul ettiğim bu yer artık gözüme hiç de normal görünmüyordu. Fenomenolojik manada bu tavrı “uzamda yaşayan canlı ve cansız şeyleri algının gözünden görüp, onları ‘gayet doğal’ bulmamızı sağlayan o pek uzun tanışıklığı unutup onlara naif bir deneyimde göründükleri gibi bakmak” (Merleau-Ponty, 2014: 47) anlamına geliyordu.

Her ne kadar nihai metin olan etnografiden ya da monografiden ayrı tutulsa da alan tecrübesi; alana erişim, alanda kabul görme, benimsenme, toplumsal cinsiyet ilişkileri gibi araştırmanın gidişatını etkileyebilecek değişkenleri ifade eder. Alana erişim konusunda en meşhur örnek Geertz'in Bali'deki horoz dövüşü sahnesidir: Geertz (2010, 446-451), “*Balililerin Horoz Dövüşü Üzerine Notlar*” adlı metninde bir polis baskını sırasında yerliler gibi kaçıp, köydeki evlerden birine sığınmaları sonrasında yerlilerin nezdinde birer hayalet olmaktan çıktıklarını; bu vesile ile Balililerin anlam dünyasına nihayet dâhil olabilmelerini sağlayan eşiği geçtiklerini anlatır. Ben ise alana erişimimi tam da alana erişemediğimi düşündüğüm, yıldırıcı bir süreçten sonra sağladım: Tezim başlangıçta Lunapark hakkındaydı. Buradaki oyun kavramı etrafında kurulan ilişkileri araştırmayı düşünüyordum. Lunaparkı bir maddi kültür alanı olarak,

Lunapark oyuncaklarını da maddi kültür nesneleri olarak okumak bir sürecin ürünüydü. Gençlik Parkı Lunaparkına vardığımda derhal birileriyle tanışmak ve kendime bir *gate-keeper* (kaynak kişi) bulmak zorunda olduğumu zannediyordum. Teoride, Lunapark çalışanları ile iletişim kurarak orada kurulan ilişkilere doğrudan “katılıp”, ilişkileri doğrudan “gözlemleyecektim”. Ancak gördüm ki, sosyal antropolojik bir araştırmada, alanını kurmak her şeyden önce erişim meselesini gündeme getiriyordu. Kimi zaman “araştırmacı” vasfı muhatapta şüphe uyandırırken kimi zaman kapıların ardına kadar açılmasını sağlıyordu. Araştırmacı içeriye davet edilebilmek için kendince taktikler kullanabiliyor; kapıyı defalarca çalabiliyor; ilk denemede içeri buyrulsa dâhi şansı her zaman yaver gitmeyebiliyordu.

Alana erişmek ya da alanı kurmak yaş, toplumsal cinsiyet, daha önceki alan tecrübeleri gibi birçok değişkene bağlıydı. Davet edilmiş olmak, görmezden gelinmeyeceğiniz anlamını taşıyordu. Sonuçta alana erişmek biraz ısrar biraz rıza meselesiydi ve antropolog da bu süreçte kendi sınırlarını görme, sınama ve tartma şansını yakalıyordu. Benim, alanı kurmamda yaş ve toplumsal cinsiyet kategorileri belirleyici oldu. Uzaklığın, dilini, âdetini bilmediğim ücra bir coğrafyaya gitmekle alakası olmadığını o zaman fark ettim. Örneğin, Lunaparkta bir tezgâhtar olarak işe başlamam da mümkündü. Ancak Lunapark, birkaç kadın çalışanın haricinde personelin erkek olduğu bir yerdi. Lunaparka gitmeye devam ettiğim süre boyunca çalışanlar değişse de, çalışanların çoğunluğunun erkek oluşu ve hâkim erkeklik hali değişmedi. Türkiye’ye özgü hegemonik erkekliğin sürdürüldüğü bir alanda bir kadın araştırmacı olarak rahat çalışamayacağımı ve tatsız olaylara şahit olacağımı düşündüğüm için tezgâhtarlık gibi devamlılık gerektiren bir işe girmeyi tercih etmemiştim. Lunaparkta geçirdiğim sürede kendilerine saha patronu denilen birçok orta yaşlı erkeğin idare ve işletme konularında yetkili olduğunu öğrendim. Kimisi asayıştan sorumlu emekli

polisti, kimisi Lunaparktaki yiyecek stantlarının sahibi bir turizmciydi, kimisi kasadan sorumlu eski bir öğretmendi. Bu mevkilerin ve kişilerin sabit olmadığını gördüm. Ancak ilk anda herhangi bir yetkiyle donatılmış olmaktan ziyade, Lunaparkta öylece zaman öldüren kimselere benziyorlardı. Bu yüzden Lunaparka bir *gate-keeper* bulma umuduyla gittiğim gün, kimin yetkili olduğunu anlamam mümkün olmamıştı ve kendimi mısır satıcısı ile konuşurken bulmuştum. Kendimi öğrenci olarak tanıtip, Lunaparkta araştırma yapmak istediğimi söyledim. Mısır satıcısı kısa bir sohbetten sonra beni orada en eğitilmiş olduğunu düşündüğü kişiye, emekli öğretmen Aydın Bey'e yönlendirdi. Alana erişim aynı zamanda bir güvenlik meselesi olduğundan, Aydın Bey'in yaşının onun güvenilirliğini arttıracaklarını varsaydım. Nihayetinde antropolog da kendi varsayımlarını, düşüncelerini ve beklentilerini alana taşıyan kişi değil miydi? Ancak Aydın Bey benimle konuşmaya hevesli görünse de, eski mesleğinden, öğretmenlik anılarından, öğrencilerinden, okul müdürlüğü yaptığı yıllardan, okuldaki popülaritesinden, adına ekşi sözlükte *entry* açılmasından bahsetmeyi tercih ediyordu. Öte yandan Aydın Bey dolaylı da olsa diğer saha patronları ile görüşmeme engel oluyordu. Lunaparka gelmeden önce haber vermeme, o yoksa gitmememi tembihliyor; Lunaparkta olduğum zamanlarda ise kaş göz işareti yapıp artık gitmem gerektiğini ima eden davranışlarda bulunuyordu. Lunaparka kadın arkadaşlarımla gittiğimde farklı, erkek arkadaşım ile gittiğimde farklı davranıyordu. Belki yaş farkından dolayı "babacan, güvenilir, zararsız" olarak görülmeyi istiyor ya da böyle olduğunu düşünüyordu ama öte yandan bu "korumacı" davranışları bende kuşku uyandırıyor. Bir yandan yaş, iktidar kurmanın araçlarından birine dönüşebiliyordu, öte yandan gündelik hayatları içinde ansızın beliren kadın bir etnografin yönelttiği sorular kendilerini diğerlerine göre daha görünür kıldığı için değerli hissettiriyordu. Aydın Bey yaşı dolayısıyla bir iktidar alanı oluşturdu: Hem öğretmenlik anılarıyla hayatının Lunaparktan ibaret olmadığını gösteriyor, hem de ne zaman gelip gideceğimi söyleyerek benim hareket alanıma

müdahale ediyordu. İktidar alanı oluşturmak muhtemelen Lunaparktaki sınırları, iş tanımını belli olmayan yetkinin bir avuç erkeğe dağıtılması ile alakalıydı. Bir araştırmacının birçok kişi arasından yalnızca bir tek kişiyi muhatap alıyor görünmesi, görüşmeceye bir çeşit itibar kazandırabiliyordu. Nitekim her alan kendi iktidar ilişkileri ile örülüydü ve antropoloğun bu ilişkilerin bir parçası haline gelmesi kaçınılmazdı.

2017 yılının sonbaharında başladığım alan çalışmam kış mevsiminin gelmesi ve Lunaparkın kapanmasıyla ara verdim. 2018 yılının baharında Lunaparka adımımı attığımda gül satıcısı haricinde tanıdık herhangi bir yüzle karşılaşmadım. Çok da verimli sonuçlanmadığımı düşündüğüm alan araştırmam sonrasında, o gün aslında bir müşteri olarak Lunaparkın kapılarının bana zaten tamamen açık olduğunu; tek yapmam gerekenin elli kuruşluk bileti almaktan ibaret olduğunu fark ettim. Ne de olsa burası, bir parktı; park içinde başka bir parktı; herkese açık kamusal bir alandı. Tüm Lunapark önümdeydi: Korku Tüneli, Atlıkarınca, Dönme Dolap, çay bahçesi, dinlenme bankları... Lunapark bir oyun alanıydı ve orada kurulan bütün ilişkiler oyunsaldı. O güne kadar aldığım alan notlarım, nesnelerin, müşterilerin sınıflandırılması; korku, heyecan, hız gibi fenomenlerin nasıl kavramsallaştırıldığı ile ilgiliydi, bir de Aydın Bey'in bana Lunapark hakkında olmayan anlattıklarıyla... Eğer katılımcı gözlemci terimi bir tarafla gündelik rutine dâhil olmak, olan bitene uyum sağlamak anlamına geliyorsa, ben de herkes gibi oyuncakların sırasına girdim, yükseklik korkum nedeniyle Adrenalin gibi bazı oyunculara gibi binecek cesareti toplayamadım. Kimisi için Dönme Dolap “rüzgarı yüzünde hissetmenin ve Ankara’ya yukarıdan bakmanın” bir vesilesi iken benim gibiler için yükseklik korkusunun hortladığı tekinsiz bir balkondur. Kısaca, bilgi edinme yolum değiştikçe sorduğum sorular ve dolayısıyla alan da değişiyordu. Eğer alan araştırmam en başta umduğum yönde ilerleseydi kuşkusuz şu an Lunaparkı bambaşka bir yönüyle betimliyor ve anlatıyor olurum. Eğlenen insanların sesleri,

Ankara oyun havaları, havada farklı açılarla kat edilen mesafeler, dengesi korkutan oyuncaklar, poligonlarda yapılan şansına atışlar... Hepsi Lunaparkın uzamını oluşturuyordu. Alan ise araştırmacının sorduğu sorularla; işittiğini, gördüğünü, alanda tespit ettiği ilişkileri ve merakını cezbedenleri anlamlandırmak çabası içinde yorumladıkça, araştırmacının vasıtası ile inşa ediliyordu. Diğer yandan Lunapark eğlencesi, toplumsal ve kişisel hafıza yoluyla çocukluğa kadar uzanan bir çocukluk anlatısına da dönüşüyordu. Bu bağlamda, nitel araştırmada empirik alanın sorularla, hafızayla, katılım ve gözlemlerle nasıl şekillendiğini görmek, teorik olarak “antropolojik alanın” mahiyetini kavramamı da sağlamıştı.

Oyuncaklar, bu oyuncakların materyalleri ve renkleri; Korku Tünellerindeki ve duvarlardaki görseller ile lunapark ancak fotoğraflar ile desteklenerek anlatılabilirdi. Bu çalışmada kendi çektiğim fotoğrafların yanı sıra, tez danışmanım Prof. Dr. Aslı Yazıcı Yakın'ın alan araştırmam esnasında bana eşlik ettiği zamanlarda çektiği fotoğraflardan yararlandım. 12,14,15,16,20,21,22,23,26,27,28,29,30,32,33,34,35,36,37,42,43,44,51, 52,53,54 ve 55 numaralı resimler Aslı Yazıcı Yakın'a aittir. Bana arşivini açarak bu çalışmanın zenginleşmesini sağlayan danışmanıma ayrıca teşekkür ederim.

# BİRİNCİ BÖLÜM

## 1. OYUN ZAMANI

### 1.1. Lunapark Tarihi

19. yüzyılda Amerika ve Avrupa'da birbiri ardına çoğalan dünya fuarları Batı'nın kolonyalizm ve endüstrileşme tarihinin hem simgesi hem de aracı oldular. Parezo ve Fowler (2007: 4) fuar pavyonlarında endüstri makineleri, madencilik teknolojisi, zirai ve ticari ürünlerin sergilendiğini; bağışlar ve fuar şirketleri tarafından ayrılan fonlarla kamu kuruluşlarının inşa edildiğini<sup>3</sup>; şirketlerin hükümet ödenekleriyle finanse edilmesi sonucunda dönemin geçerli ideolojilerini destekleyen kültürel bir mirasın oluşmasına doğrudan katkı sağlayan sergilerin açıldığını belirtirler<sup>4</sup>. Bunlara ek

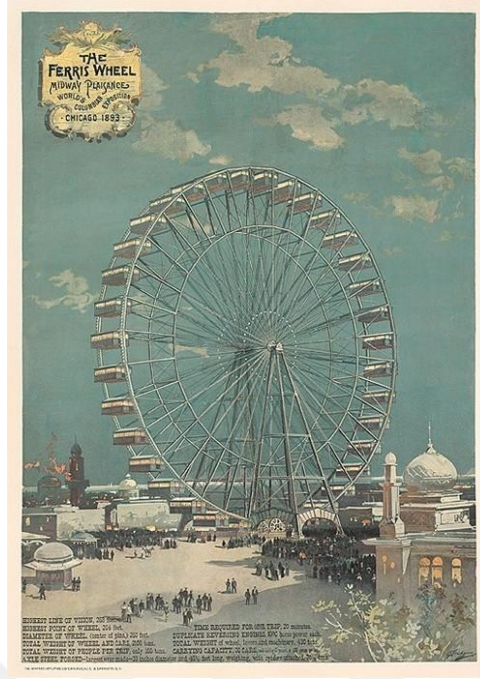
---

<sup>3</sup> 1876 Philadelphia Fuarı sonucunda inşa edilen Memorial Hall ve U.S. National Museum; 1893 Columbia Fuarı için inşa edilen Field Columbian Museum yazarlar tarafından verilen örneklerdir (Parezo ve Fowler, 2007: 4).

<sup>4</sup> Yazarlar, antropoloji için en büyük ödeneğin 1893 Columbia Fuarı için ayrıldığını; fuar şirketinin ayrı ve büyük bir antropoloji bölümünü finanse ettiğini ve Frederic Ward Putnam ve Franz Boas'ın yönetimindeki bu bölümün tecrübesiz antropologları Amerika'nın çeşitli bölgelerine koleksiyon seferleri için yolladığını; bu koleksiyonların sonradan Field Columbian Museum'ın parçası olduğunu belirtirler. Avrupa hükümetlerinin arkeolojik ve etnografik koleksiyonları bir araya getiren seferler için önemli miktarda ödenek harcadığı da ayrıca belirtiliyor (Parezo ve Fowler, 2007: 4).

olarak hem Amerika'daki hem de Avrupa'daki fuarlar, kolonilerden derlenen arkeolojik ve etnografik materyalin yanı sıra belirli bir tarihten itibaren sömürgelerdeki yerlileri de sergilemek amacıyla fuar alanında “yaşayan” yerleşkelere yer vermişlerdir (Parezo ve Fowler, 2007: 6). 19. yüzyıl dünya fuarları bu anlamda yüzyıl tarihinin bir kesitini sunar. Siyasi sonuçlarının meşruiyetini bilimsellik iddiasından alan hâkim evrimci-ilerlemeci-batı-merkezci düşünce geleneği ve bu gelenekten ayrıştırılamayacak kolonyal deneyimin fuarlara farklı veçhelerde aksettiği görülüyor. Fuarlar da dâhil olmak üzere 19. yüzyıl eğlence endüstrisi bir yönüyle, ırkçılığın eşlik ettiği kolonyal deneyimin, bu deneyimden beslenen eğitici tıbbi söylemin ve kurumsallaşma aşamasındaki antropolojik bilginin izinin sürülebileceği tarihin bir parçasıydı. Konunun antropoloji tarihi ve dünya fuarları ilişkisi “Oyun Uzamı” adlı bölümde tartışmaya açıldı.

Her ne kadar birbirinden yalıtılmak mümkün değilse de, fuarlar ticaret, endüstri ve kolonyalizm ile olan bağlantılarının yanı sıra kamusal eğlence merkezleri olarak iş görüyor ve ziyaretçiler için büyük bir çeşitlilik arz ediyordu. Parezo ve Fowler (2007: 5) fuarların, sirk çalışanlarından müzisyenlere, aktörlerden seks işçilerine, dolandırıcılardan yemek tedarikçilerine kadar bir çok eksantrik kişi ya da grubun yer aldığı bir eğlence dünyası olduğunu belirtirler. Bu eğlence dünyasına sonradan eğlence parkları da dâhil olacaktır. Orijinal adını tasarımcısının soyadından alan *Ferris Wheel*, yani Dönme Dolap ilk defa 1893 Columbia Fuarı'nda *Midway Plaisance*'da sergilendi. Lukas (2014: 402) sanki oradaymışçasına, yapının yüksekliği ya da eşsizliğinin yanı sıra döngüsel hareketi ile ön planda olduğunu ve Dönme Dolap'ın her ziyaretçiyi fuar uzamına bakmaya ve sonunda onda bir yolculuğa çıkarmaya davet ettiğini yazar (Resim-2).



Resim-2 1893 Columbian Fuarı, Midway Plaisance ve meşhur Ferris Wheel.

1893 Columbia Fuarı'na kadar Dönme Dolap gibi sürüş-oyunlarının izole objeler olduğu söylenir (Aktaran: Lukas, 2014: 402). Sonradan Coney Ada'sındaki eğlence parklarından biri olan *Luna* 'ya taşınacak *A Trip To the Moon* adlı korku tüneline andıran oyuncak 1901 Pan-American Fuarı'nda sergilendiğinde büyük bir başarı kazanmıştı (Lukas, 2014: 403). 1876 Philadelphia Fuarı'nda (Philadelphia Centennial Exposition) sergilenen, asansörü buhar gücüyle çalışan gözlem kulesi de daha sonra Coney Ada'sındaki eğlence parklarından birinde yer alacaktı (Aktaran:Lukas, 1998: 51). Dönme Dolap gibi eğlenceyi yukarıya taşıyan görkemli bir oyun ve yolculuk formunun, Ay'a seyahat temalı oyuncağın ya da sonradan eğlence parkında yer alacak bir gözlem kulesinin fuarlarda tanıtılmış olması rastlantı değil. Fuarlar Batı coğrafyasının teknoloji, endüstri ve bilim alanındaki üstünlük söylemini kurmasına aracı olurken, sonradan eğlence ve tema parklarını karakterize edecek eğlencenin

teknolojiden beslenen ve ona bağı olan oyun formunun sinyalin de veriyordu. Yukarıda sayılanlara ek olarak fuarlar, ziyaretçilerine çeşitli kültürel performanslar üzerinden “yeni bir turizm” (Çelik, 1992: 2) biçimi de sunuyordu. Örneğin, 1893 Columbia Sergisi’nde, eski Viyana’dan Kahire Sokaklarına, İstanbul sokaklarından Japon pazarına, Alman köyünden Tunus sarayına kadar dünyanın her yerinden birçok coğrafyayı temsil eden “egzotik” kültürün performatif bir şekilde sahnelendiği pavyonların (*pavilion*) yer aldığı kaynaklarda geçer (Lukas, 2014; Parenzo ve Fowler, 2007). Bu tasvir biçimi sonradan eğlence parklarına ve tema parklarına nüfuz edecektir ve bir rekreasyon unsuru olarak temalandırma diye adlandırılacaktır. Kültürel performanslara, egzotik coğrafyaların mimari öğelerle desteklenmiş tasvirlerine, kapsamı ve içeriği detaylıca bilinmemekle beraber eğlence parkı gibi oyun alanlarına dünya fuarlarından önce de rastlanıyordu. İngiltere ve Kıta Avrupası’nda haz bahçeleri olarak adlandırılan açık alanların yukarıda bahsedilen farklı özellikleri taşıdığı biliniyor. Deborah Philips (2012: 10-17) aristokrat bahçelerinde, piramitler, Japon köprüleri, Çin Pagodaları ve Gotik kalıntıları ile kombine edilen yapıların bir arada bulunduğunu; 1843 yılında Kopenhag’da açılan Tivoli Garden’ın pazar yerinden pantomim sinemasına, atlıkarıncadan hız trenine, oryantal yapılardan haz bahçesine kadar birçok farklı özelliği barındırdığını yazar. Matthew White (2009), 18. yüzyılda Londra’daki eğlence sektörünün çeşitliliğini vurgular: Farklı gösterilerin yer aldığı tiyatrolar, haz bahçeleri ve yerel panayırların yanında Bedham (Bethlehem) Akıl Hastanesi’ndeki hastaların, egzotik hayvanların, ucube olarak adlandırılan kişilerin ve yerlilerin sergilenmesi yaygın bir 18. yüzyıl olgusudur. Bunlar arasında Londra Bartholomew Panayırı en çok bilinen örnektir. Bartholomew Panayırının 1721 yılına ait görselinde (Resim-3) Dönme Dolabın ilk örneği olabilecek bir oyun mekanizması görünüyor. Bu resimdeki Dönme Dolap ile 1952 yılında Gençlik Parkı’na kurulan Dönme Dolap (Resim-4) arasındaki oturma yerlerinin benzerliği özellikle dikkat çekici.



Resim-3 Bartholomew Panayırı



Resim -4 Gençlik Parkı (22 Ağustos 1952 Ulus Gazetesi)

Panayırın genel bir görünümünü veren 1808 yılına ait görselde (Resim-5) ise sahnenin sağında daha gelişmiş bir mekanizmaya sahip ve günümüzdeki örneklere daha yakın bir Dönme Dolap; sahnenin sağ önünde yine günümüzdeki gondol adlı oyuncacı andıran salıncaklar göze çarpıyor.



Resim-5 Bartholomew Panayırı 1808

Dünya fuarları, haz bahçeleri, Steeplechase gibi yeni ortaya çıkmaya başlayan eğlence parklarının yanı sıra ucube gösterileri (*freaks show*) olarak da bilinen sergiler ve sirkler 19. ve 20. yüzyıl eğlence endüstrisinin birer parçalarıydılar. Modern sirklerin ortaya çıkışı 18. yüzyılda gerçekleşse de, kabiliyetleriyle ve yetenekleriyle ya da bedensel farklılıklarıyla farklı ve eksantrik kişiler tarih boyunca ilgi görmüş, merak

edilmiş, bir arada ya da bireysel olarak faaliyetlerini sürdürmüş, kimi zaman yasaklara tabi olmuşlardır (Simon, 2014). Diğer yandan 19. yüzyılda yeni gelişmeye başlayan eğitici tıp söyleminin de önemli bir parçası haline gelen olağandışı bedenlerin sahnelenmesi münferit olaylar olmaktan ziyade, oldukça yaygın hadiselerdi (Ancet, 2010). Amerika’da 20. yüzyılın ortalarına kadar fiziksel engelli kişilerin ya da ucube bedenlerin müzelerde, sirklerde, karnavallarda, dünya fuarlarında, eğlence parklarında ve küçük gösterilerde (*sideshow*s) sergilendiği biliniyor (Bogdan, Elks ve Knoll, 2012: 7).

Deniz aşırı örneklerin yanı sıra Kıta Avrupası’na odaklanan çalışmalar da ucubeliğin, eğlence parkları, panayırlar (funfairs), varyete tiyatroları, sirkler ve insanların sergilendiği “hayvanat bahçeleri” gibi kitleleri kendisine çeken gösterilerin yerleşik bir parçası olduğunu gösteriyor (Kêrchy ve Zittlau, 2012: 4). İlk defa 1904 Lousiana Purchase Exposition’da eksik halka etiketiyle sergilenen Oto Benga (Kêrchy ve Zittlau,2012: 7-8), “dünya’nın en çirkin kadını” Miss Julia Pastrana ve nâm-ı diğer Hottentot Venüs’ü Sara Bartmaan (Garland-Thomson, 1997: 71) “ucubeleştirmenin” (Garland-Thomson, 1996: 10) aynı zamanda kolonyal bir tarihe sahip olduğunu gösteren en meşhur örnekler. Bedensel engelli birine bakmak bize her ne kadar dayanılmaz gelse de, durumun her zaman böyle olduğu düşünülmemeli. 20. yüzyılın ortalarına kadar devam eden gösterilerde/sergilerde yer alan ucubenin görüntüsü, kaygı ya da korku uyandırmaz. Pierre Ancet (2010: 51-56) algının kültürden ve tarihten bağımsız ayrı bir edim olmadığını belirterek, ucube gösterilerinin “bakışın tekrar tekrar talep ettiği bir arzu nesnesi” olduğunu belirtir. Avrupa ve Amerika’da 19. yüzyıl boyunca, dünya fuarlarının, sirklerin, ucube gösterilerinin mekânsal ve zamansal olarak yan yana barındığı bir eğlence endüstrisi gelişti. Bazı formlar 20. yüzyılda da insanları eğlendirmeye, cezbetmeye devam etti, bazıları ise zamanla ortadan kalktı. Ucube

sergileri aşamalı olarak ortadan kalkmasına rağmen deformasyona uğramış ucube bedenlerin eğlence parklarında sihirli ya da hileli aynalarda üretilen imgesine bakılmaya devam ediliyor (Resim-6-7). Bununla basitçe ucube gösterilerinin yerini hileli aynalara bıraktığını söylemiyorum; daha ziyade bedene bakışın kendine özgü tarihindeki süreklilikleri okumak için sihirli/hileli aynaların bir medya olabileceğini söylüyorum.



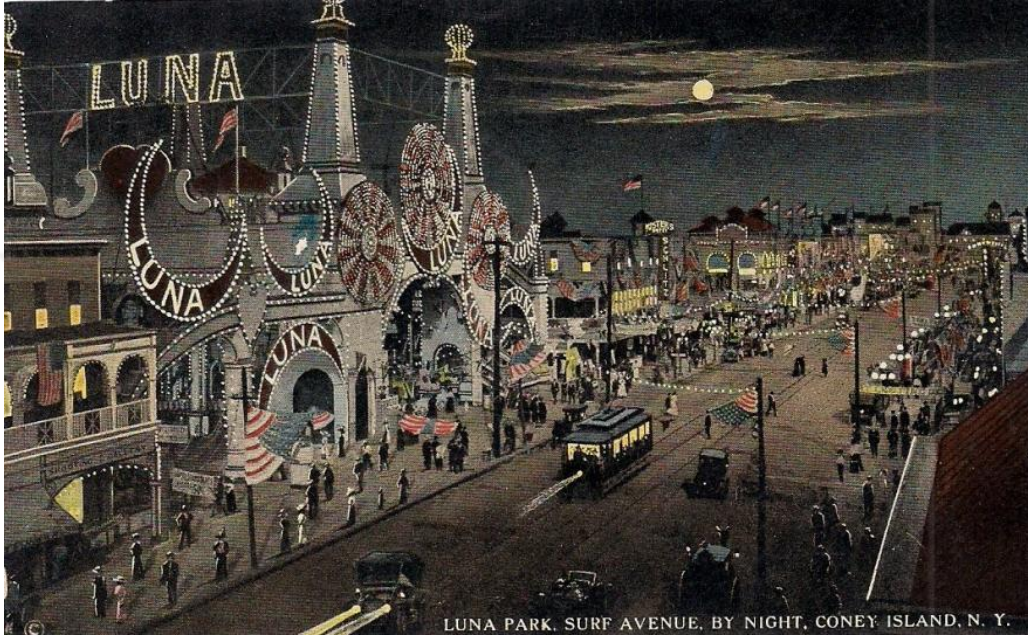
Resim-6



Resim-7

Bilinen ilk *Luna* isimli eğlence parkı 1903 yılında New York'ta Coney Ada'sında açıldı (Lukas, 2008: 49). Fotoğraflarda da açık ki *Luna*, kubbeli, minareli mimarisi, ay teması ve ışıklandırması ile ne çağdaşı diğer parklara benziyor ne de gündelik hayatın aktığı evrene dâhil edilebilir görünüyor (Resim-8). “*A Trip To the Moon*” adlı oyuncak (*attraction*) döneminin ve sonradan *Luna*'nın en önemli

ikonlarından biri olurken, Ay referansı da parkın kimliğinin bir parçası haline geldi. Çağdaşı olan diğer parkların – Sea Lion Park, Steeplechase ve Dreamland- değil de *Luna*'nın adını gelecek yüzyıla devretmesinin sebebi, mimarisi ve oyuncakları ile lunatik bir dünyaya atıfta bulunmasıdır.



Resim-8 Lunapark, Coney Island

*Luna*, “akıl hastası” ve “aptal ya da tehlikeli bir şekilde davranan kişi” anlamına gelen *lunatic* kelimesinin köküdür. Hatta *lunatic* kelimesinin Orta Çağ’da Ay’ın döngüleri esnasında değişim geçirdiği düşünülen kişilere atfen kullanıldığı ve kelimenin akıl hastası anlamını buradan aldığı da sözlüklerde geçer. *Luna*'nın da dünyanın her yerindeki lunaparkların ziyaretçilerinin de, başka bir dünyaya dâhil olup, lunatik bir deneyim yaşayarak dönüşüm geçirdiklerini söyleyemez miyiz? Bu yüzden lunapark Türkiye’de aynı deneyimin yeri ve adıdır. Ancak benim ima ettiğim lunatik kişi, işleyen aklına ket vurulmuş ya da var olan hayatın dışına çıkmış biri değil. Hâlâ gündelik yaşamın ve rutinin içinde yer alan ve ona karışan birisi. Diğer türlü lunatik olamazdı.

George Ritzer (2000), 20. yüzyılda yeni tüketim araçlarının ortaya çıktığını ve bu araçların, tüketim anlayışında ve tüketim araçlarının örgütlenmesinde değişiklik yarattığını söyler. 20. yüzyılın tüketim araçlarını öncüllerinden ayıran en önemli unsur akılcılaştırma nosyonunun devreye girmesidir. Ritzer (2000: 107) akılcılaştırmanın beş unsur üzerinden işlediğini yazar: Verimlilik, hesaplanabilirlik, öngörülebilirlik, insansız teknoloji ile denetim sağlama ve akılcılığın akıldışılığı. Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkı bu beş unsur üzerinden ele almak, Lunaparkı günümüz tüketim araçları arasında konumlandırmamızı sağlayacak.

Ritzer (2000: 107) verimliliği bir amaç için en optimum araçları seçmek olarak tanımlar. Örneğin makineleşme ya da online satış gibi emek gücüne ihtiyaç duyulmayan hizmetler organizasyon için bir verimlilik unsurudur. Müşteri için otoparkın, mağazaların, ATM'lerin bir arada bulunması bir verimlilik örneğidir. Yaz sezonunda çalışan personel sayısının üç yüz kişiyi bulabildiği Lunaparkta verimlilik unsuru bu şekilde işlemiyor. Daha ziyade Çarpışan Arabaların operatörünün, mesleği motor ustası olan birinden seçilmesi gibi maliyeti düşürecek stratejiler üzerinden işleyen bir verimlilik anlayışının olduğu söylenebilir. Diğer bir akılcılaştırma unsuru olan hesaplanabilirlik, sayılabilir, nicelleştirilebilir şeylere vurgu yapar (Ritzer, 2000: 111). Nitelik, nicel verilerle desteklenir. Herhalde bu unsurun lunaparktaki karşılığı oyuncakların kaç metre yükseğe çıktığı, kaç kilometre hızda hareket ettiği, bir saniyede kaç tur attığı gibi harekete yönelen veriler olurdu. Bunlar gibi Lunaparkta herhangi bir hizmetin niceliğine vurgu yapıldığına rastlamadım. Lunaparkta karşılığı olmayan diğer akılcılaştırma unsuru öngörülebilirlikti. Örneğin mısır tezgâhlarının sahibi Naci Bey'in, bir sonraki haftanın hava durumuna bakmaya gerek duymadığından fazladan mısır stoku yapmasından dolayı hava şartlarının kötü gitmesi sebebiyle tonca mısır elde kalabiliyordu. Diğer yandan lunapark kazaları oldukça yaygın hadiselerdir ve Makine

Mühendisleri Odası her kaza sonrasında lunaparkların denetimsizliğine dikkat çeker. Gençlik Parkı Lunaparkı da bu genellemenin dışında kalmıyor. Ritzer (2000: 115) akılcı bir toplumda tüketicilerin tüm ortam ve zamanlarda neyle karşılaşacaklarını bilmek istediklerini söyler. Lunapark ise bu anlamda sürprizlerle dolu bir yer. Dördüncü akılcılaştırma unsuru “insansız teknolojiyle denetim sağlama” Lunaparkta çok az şey ifade ediyor. Lunapark oyuncaklarının her biri teknolojik aletlerse de, denetim bunun asli bir parçası değil. Ritzer (2000: 117), herhangi bir akılcılaştırılmış sistemde belirsizliğin ve öngörülemezliğin başlıca kaynağının insanlar olduğunu ve insansız teknoloji ile denetimi arttırmanın bu durumu engellemeye yönelik bir akılcılaştırma yöntemi olduğunu ileri sürer. Böylece hem müşterileri ve personeli kontrol etmek hem de personelin hata payını minimum düzeye indirmek hedeflenir. Lunaparkta denetim insansız teknolojiler tarafından sağlanmaz. Saha patronları parkı bir uçtan bir uca dolaşarak etrafı, müşterileri, çalışanları izlerler. Lunaparkın giriş ve çıkışları güvenlik görevlileri tarafından tutulur. İnsansız teknolojiye dair az sayıdaki örnekten biri Lunapark girişlerindeki X-ray cihazlarıdır. Çalışanları denetleyecek bir mekanizma da söz konusu değildir. Çok az bir yevmiye ile çalışan personel küçük hilelere başvurur. Yönetim bunu bilir, göze batmadıkça bu hadiseler yönetime iştirak etmez. Görüldüğü gibi Lunapark, Ritzer tarafından işaret edilen akılcılaştırma unsurlarını barındırmaz. Bu yüzden akılcılaştırmanın akıldışılığı da mevzu bahis olmaz: Lunapark zaten akıl dışı, başka bir deyişle lunatik bir yerdir.

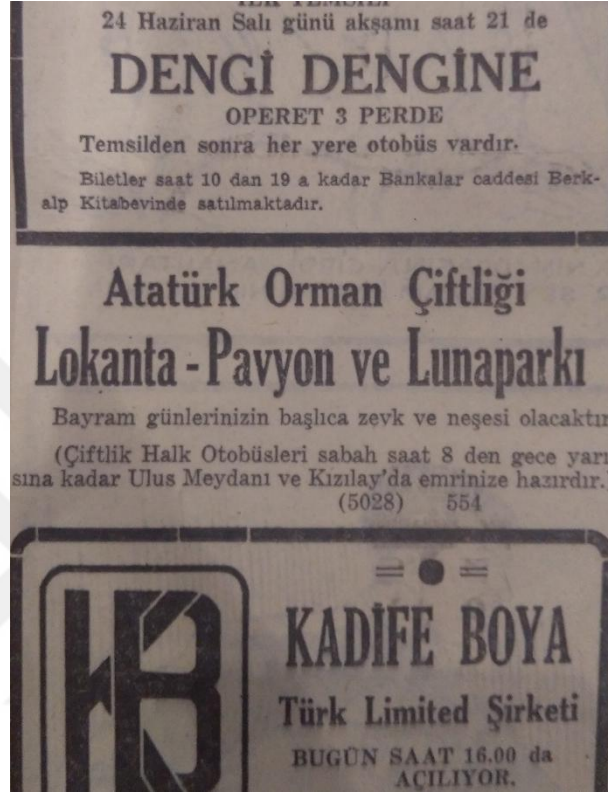
Can ya da mal kaybına sebebiyet veren kazalar, hem çalışanın hem de müşterinin denetime tabi olmaması, kaotik kalabalığı düzenleyecek akılcı yöntemlerin eksikliği, öngörüsüzlük gibi birçok etken Lunaparkı akılcı tüketim araçlarının tam karşısında konumlandırıyor. Ritzer (2000: 124) akılcılaştırmayı, arzu edilenin aksine sonuçlar doğuran paradoksal bir olgu olarak ele almıştı. Yani akılcı yeni tüketim

araçları, tüketicileri cezbederek kendilerine çeken büyümenin bozulması tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Ülke genelinde yaşanan kazalara ve var olduğu bilinen güvenlik zafiyetine rağmen, Gençlik Parkı'ndaki Lunapark her gün kapılarını kalabalık gruplara açıyorsa, Lunaparkın akılcılığa gerek duymadığı için büyümesini hâlâ koruduğunu söyleyebilirim. Lunaparkı, *Luna* gibi Disney öncesi parklara bağlayan da akılcılığa prensiplerine bağlı kalmadan büyüğü muhafaza edebilme becerisidir.

## 1.2. Cumhuriyet'in Şehir Parkları: Lunaparkların İlk Ev Sahipleri

Cumhuriyet'in ilanı sadece eski rejimin varlığını ortadan kaldırmadı; iktisadi, kurumsal, toplumsal ve kültürel yapıda meydana gelecek değişimleri de öngördü. Başkent olarak Ankara'nın imarı bu anlamda ayrıca önem arz ediyordu. Ankara'nın ilk modern kent planı olma özelliği taşıyan 1924-1925 Lörcher Planı ve bu planın büyük ölçüde uzantısı olarak uygulamaya konan 1928-1932 Jansen Planı ile başkente kamu sağlığı, planlı şehircilik ve modern seküler kent anlayışı doğrultusunda bir görünüm kazandırmak amaçlanıyordu (Cengizkan, 2004). Atatürk Orman Çiftliği bu bağlamda hayata geçirilen ilk örnek olma özelliği taşıyor. AOÇ, bir yandan tarımsal ve sınai kalkınmaya örnek teşkil ederek rejim değişikliğinin ekonomik yüzünü temsil ediyor; diğer yandan kent halkını boş zaman aktivitelerine yönlendirecek ve özendirerek çeşitlilikte imkânlar sunması bakımından seküler kültürel dönüşümün ön ayağı olma misyonu taşıyordu. 1930'lu yılların sonunda AOÇ'de Marmara ve Karadeniz adlı iki ayrı yüzme havuzu; bira fabrikası, müzikli eğlence ve organizasyonların yapıldığı gazinolar; çeşitliliği ve kapsamı bilinmemekle beraber birer hayvanat bahçesi ve lunapark gibi farklı rekreasyon alanları yer alıyordu (Kaçar, 2015). Bireysel araç

kullanımın yaygın olmadığı tarihlerde halkı sosyalleşmeye teşvik eden bir mekân olarak çiftliğin kent merkezine olan mesafesinin doğurduğu ulaşım güçlüğüne, kent merkezinden kalkan hususi halk otobüsü servisleri ile halledildiği görülüyor (Resim-9).



Resim-9 21 Haziran 1952 Ulus Gazetesi

Çiftliğin yanı sıra, Dikmen, Keçiören, Etlik, Ulus ve Çubuk Barajı gibi merkezlerdeki orkestralı gazinolar, Ankara Palas, Taşhan Şehir Lokantası (Baba Karpıç Lokantası), Kutlu Pastanesi, Ulus ve Ankara Sinemaları, Süreyya Gece Kulübü gibi merkezler Cumhuriyet döneminde sosyalleşmeyi örgütleyen mekânlar olarak ön plana çıkıyordu (Kortan, 2014; Özdenoğlu, 1990; Tanrıku, 1985; Tanyer, 2006).

İnşasına 1936 yılında başlanan Gençlik Parkı (Bayraktar, 2017: 56), planlı şehircilik, kamu sağlığı ve çağdaş kent anlayışı doğrultusunda hazırlanan projelerden bir diğeridir. Park, merkezi konumuyla “modern kent kurgusuna uygun olarak biçimlenmiş (...) bir kentte olması gereken su ve yeşil birlikteliğini hayata geçirmek üzere inşa edilmiş ilk alan” (Bayraktar, 2017: 56) olma özelliği taşıyordu. 19 Mayıs 1943 tarihinde özel bir törenle açılan Gençlik Parkı’nın başkent, kent halkı ve Cumhuriyet öğretisi için anlamı Ulus Gazetesi yazarı Ömer Liva Türkmen şöyle anlatılıyor:

“...Başşehirimizi Orta Anadolu’nun keskin silüetli dağları arasında, sert ve hırçın bir tabiatın ortasına kurarken milletimizin (...) tabiat sevgisini karşılayacak, su ve yeşilliklerle bezenmiş, gezinti yerleri de düşünmemiz gerekti. Ebedî Şef Atatürk’ün büyük himmet ve gayretleriyle kurulan Orman Çiftliği bu yolda atılmış önemli bir adım olmakla beraber, şehir merkezinde de, her sınıf halkın çalışma yerlerine yakın büyük bir parkın tanzimi kaçınılmaz bir zaruret olarak hissedilmekte idi.... Zira modern hayatın sıkıntıları arasında bunalmış büyük şehirlerimizde ağaç, çimenlik ve çiçeklerle bezenmiş yeşil sahaların genel sağlık bakımından pek büyük önemleri vardır. Bütün gününü masa başında geçiren memur, fabrikasında alın teri döken işçi veya yazıhanesinde çalışan tüccar için parklar başlarını dinlendirebilecekleri ve bir kaç saat temiz ve saf hava alabilecekleri ideal bir yerdir.... Daima su, ağaç, çiçek gibi tabiatın güzellik unsurlarıyla temas halinde bulunan yurttaşın zevkinde belirli bir gelişmenin göze çarpması pek tabiidir.... Parkın ağaçlandırma işleriyle bizzat alâkadar olan Millî Şefimiz 1942 yılının sonbaharında Çubuk Barajı Fidanlığını ziyaretleri esnasında bu hususta pek kıymetli direktifler vermişler; ziyaretçilerin ve bilhassa okul talebelerinin Orta Anadolu’da yetişen ağaç nevelerini görüp tanıyabilmeleri için gereken tedbirlerin alınmasını emir buyurmuşlardı.... Gençlik Parkı’nın bugün

henüz tamamlanmamış bir şekilde yurttaşlarımızın istifadesine açılmasına sebep, temiz hava ve bol güneş ihtiyaçlarını bir an evvel karşılamak isteğidir” (Türkmen, 1943: 2).

Türkmen, yazısında Ankara'nın fiziki özelliklerine vurgu yaparak coğrafi koşulların birer kader olmadığını ima ediyor; Cumhuriyet'in kuruluşu ile modern şehircilik anlayışı arasında bir benzerlik kuruyor. Yazıdan, bahçecilik faaliyetlerine yalnızca çağdaş kent anlayışı bağlamında değil, aynı zamanda pedagojik, estetik ve kapitalist ekonomiye geçiş ve yeni çalışma koşulları bağlamında da önem verildiği anlaşılıyor. Aynı yazıda, parkta açık hava lokantasına, muhtelif dans yerlerine, Yunan ve Roma tarzı piyeslerin sahneleneceği açık hava tiyatrosuna; su kuşlarının yetiştirileceği küçük bir adaya; kayak kuleleri, salıncak, tahterevallı, atlıkarınca, su ve kum havuzları, kukla ve karagöz gibi eğlence ve oyun vasıtalarından oluşacak bir çocuk oyun alanına; büyüklerin eğlenmeleri için lunaparka; atlı gezintiler için ayrı bir yola ve kuş ve gül bahçelerine yer verileceği ancak inşaat malzemelerinin temininde yaşanan sıkıntılar nedeniyle sayılan tesislerin bazılarının yapımının ileri bir tarihe ertelenmiş olduğu belirtiliyor. Gençlik Parkı da Atatürk Orman Çiftliği gibi Cumhuriyet'in kurucu kadrosu tarafından modern kent anlayışının unsurlarının hayata geçirileceği sosyalleşme alanı olarak görülüyordu. 1950'li yıllara gelindiğinde, Gençlik Parkı'nın kışın buz pisti olarak kullanılan büyük havuzunda yazın sandallarla dolaşıldığı, yüzme, kürek ve yelken yarışları yapıldığı; Göl Gazinosu'nun halkın ilgi gösterdiği eğlence yerlerinden biri olduğu belirtilir (Bayraktar, 2017; Kortan, 2014). Gençlik Parkı içinde 1950'li yılların sonunda TCDD tarafından hizmete sokulan “Mehmetçik” ve “Efe” isminde iki minyatür trenin yer aldığı kaynaklarda geçer (Bayraktar, 2017; Demir, 2006; Kortan, 2014; Öz, 2017). Ancak kaynaklarda bu şekilde geçse de minyatür kelimesinin bu iki trenin özelliğini tam olarak ifade etmediği de söylenmeli. Bu trenler minyatür olmaktan ziyade

çocukların ebeveynleri eşliğinde oturabileceği genişlikte bölmelere ve ayrı vagonlara sahipti; Gençlik Park'ın girişinden itibaren tüm parkı dolaşıyordu (Aslı Yazıcı Yakın, kişisel görüşme, 07.02.2019). Gençlik Parkı'nın 1950li yıllarda erken Cumhuriyet dönemi öğretisine uygun bir kent imgesini sürdürdüğü söylenebilir. Homi K. Bhabha (1990) ve Benedict Anderson (2004) ulusu, onu oluşturan üyeleri tarafından hayal edilmiş olması anlamında bir anlatı olarak kabul ederler. Bir ulustan bir anlatı olarak söz ettiğimizde en genel çerçevede bir coğrafyanın, bu coğrafya ile özdeşleştirilen “*homo nationalis*” (Balibar ve Wallerstein, 2013: 115) olarak kurulan halkın ve tarihin özgül birlikteliği söz konusudur. Rejimin kurucu kadrosunun tasavvurundaki ulus anlatısındaki özne olarak halk, cumhuriyet öğretisini yaşatacak gençler, modern tarıma geçen çiftçi, seküler kentli kitlelerdir. Bu anlamda Gençlik Parkı ve AOÇ, Cumhuriyet dönemi ulus anlatısının kamusal mekânlar üzerinden toplumsal belleğe kazınma gayretlerini de temsil eder. Gençlik Parkı'nın ve AOÇ'nin mekânsal pratiğinin olduğu bu ulus anlatısı Ankara'nın kent imgesi gibi tarihsel süreçte aşındı. AOÇ, bir yandan bakımsızlığa ve üretimsizliğe terk edildi, diğer yandan arazi talanı ile karşı karşıya bırakıldı. Örneğin yüksek maliyet ve güvenlik zafiyeti gibi nedenlerle eleştirilen AnkaPark, 2012 yılında 1. derece doğal ve tarihi sit alanından 3. dereceye tescil edilen Atatürk Orman Çiftliği'nin arazisi üzerinde kuruldu (Y.Aslan, 2018: 51). Gençlik Parkı'nın toplumsal dönüşümü ile ilgili olarak Demir (2006), parkın Cumhuriyet ideolojisini temsil ettiği yılların kısa sürdüğünü; 1950'li yılların ortalarından itibaren yeşil dinlenme alanlarının azaldığını ama eğlence merkezlerinin ön plana çıktığını; 1970'li yıllara gelindiğinde parka orta sınıf tarafından olumsuz anlamlar yüklenmiş olduğunu belirtir.

Ankara'nın ilk lunaparklarının, ideolojik ve mimari altyapısı yukarıda bahsedilen bağlamda oluşturulan ve sosyalleşmenin ve eğlence anlayışının bu bağlama

göre özendirilip teşvik edildiği mekânlarda kendilerine yer bulduğunu söyleyebiliriz. İzmir’de 1938 yılında çalıştığı bilinen lunaparkın, İzmir Uluslararası Fuarı ve Kültür Parkı’nın 1936 yılındaki açılış için fuar alanına gelen Kluski Sirki’nden sonra kurulduğu tahmin ediliyor (Öz, 2017: 101). Cumhuriyetin modernleşme ideallerini temsil eden bir diğer kamusal alan İzmir Kültür Parkı’nda fuar alanının yanı sıra çeşitli spor aktivitelerinin, müzelerin, paraşüt kulesinin, hayvanat bahçesinin, çocuk oyun alanının, restoran, kafe gibi işletmelerin yer aldığı biliniyor (Öz, 2017: 101).

Benzer şekilde Gençlik Parkı’nda kurulması planlanan lunapark, 1951 senesinde Türkiye’yi İstanbul Sergisi için ziyaret eden gezici bir İtalyan Lunaparkı’nın (4 Temmuz 1951 Akşam Gazetesi) İstanbul’da konakladıktan sonra Ankara’ya gelmesiyle açılıyor (8 Eylül 1951, Ulus Gazetesi). Ulus Gazetesi’nin 8 Eylül 1951 tarihli haberinde Gençlik Parkı’nda büyük bir sahaya monte edilmekte olan lunaparkta çarpışan arabalar, Perili Şato, uçan iskemleler, şeytan yuvası, küçük montayrus ve kahkahalar sarayı gibi Ankaralıları daha önce karşılaşmadıkları eğlencelerin beklediği yazar. Ulus Gazetesi’nin 10 Eylül 1951 tarihli haberinde ise Lunaparkın Belediye Başkanı’nın eşlik ettiği özel bir törenle açıldığı haberi yer alırken, takriben on beş gün Gençlik Parkı’nda konaklayacağı bildirilen gezici lunaparkın, ziyaretçilerin yoğun ilgi ve beğenisi üzerine Ekim ayına kadar Ankara’da kaldığı gazete ilanlarından takip edilebiliyor. 1952 yılına gelindiğinde üç ay ara ile AOÇ ve Gençlik Parkı’nda iki yeni lunapark kuruluyor (Resim-10). Bu iki lunaparkın eş zamanlı çalıştığına dair bir afiş, haber ya da reklam ile karşılaşmadım. AOÇ’deki lunapark, Kurban Bayramı için Gençlik Parkı’na taşınmış da olabilir.

Türkiye’deki lunaparkların tarihini bir yanıyla modern şehir anlayışının bir yanıyla da günümüzde artık rastlanmayan gezici sirk ve panayır kültürünün bir parçası

olarak okumak uygun görünüyor. Ancak bu olgunun modernite ile ilgili bir başka boyutu daha var. Öz (2017: 98), “geç Osmanlı ve erken Cumhuriyet döneminde eğlence yerlerine adanmış yerlerin kullanımında artış olduğundan” bahseder.



Resim-10 25 Mayıs 1952 tarihli Ulus Gazetesi'nden

Yazar, “bayramlara özgü olarak bu eğlencenin, akrobatlardan sihirbazlara kadar çeşitlilik gösteren gezici fuar ve sirk biçimine bürünebildiği gibi vahşi hayvan gösterileri ya da tahta yüzen botları, ilkel çarpışan arabaları, korku tüneline içeren eğlence parkı biçimini” aldığını da aktarır (Aktaran: Öz, 2017: 98). Bu eğlence biçimi, Türkiye coğrafyasına yabancı olmamakla beraber gündelik hayatın tamamına sirayet etmemiştir, dönemseldi ve her zaman her kesimin erişimine açık değildi. Türk

modernleşmesinden önce de kadın ve erkeğin eğlence kültüründe birbirleri ile temas ettiği ve karşılaştığı (Kabagöz: 2016; Öz: 2017) göz önüne alındığında, lunaparkların Türkiye’de başka yerlerde değil, ama şehir parklarında kurulma nedeni de açıklık kazanır. Kabagöz’ün (2016: 12) “modernleşme söz konusu olduğunda eğlence hayatı, gündelik hayatın ‘genelinde’ yaşanacak değişimlerin bir habercisi kimliğine bürünür” ifadesinin aynı zamanda bir doğrulamasıdır bu. Bu ifade, modernitenin eğlence hayatını düzenlemesinden ziyade, gündelik yaşam pratiklerine sirayet eden eğlence hayatının modernite üzerindeki tesirini vurgular.

### **1.3. Lunapark Zamanları**

Bir önceki bölümde zaman sorununu tarihsel bağlamda ele almaya çalıştım. Tarihsel bir okumayı mümkün kılan izler üzerinden lunaparkı değerlendirdim. Dönme Dolaba, Atlıkarıncaya, Korku Tüneline binmek, pamuk şeker, kâğıt helva yemek gibi imgeler üzerinden hafızama yerleşen ve bende zaman dışı olduğu hissi uyandıran lunaparkları hem dünya hem de Türkiye bağlamında tarihsel bir şekilde konumlandırmaya gayret ettim. Ancak lunaparkı zaman kavramına göre değerlendirmek lunaparkta kurulan farklı zamansal ilişkileri de gözlemlemek anlamına geliyor. Bu yüzden zamanın nasıl geçtiği, lunaparka kimlerle ne zaman gidildiği sorusu başka bir zamansal ilişkiye işaret ediyor.

Lunapark girişine asılan tabelaya göre Lunapark öğleden sonra açılır, akşam saat onda kapanır. Ancak Lunaparkın açılış kapanış zamanlarını düzenleyen saatler fazla bir anlam ifade etmez. Havanın bozmasıyla beraber müşteri sayısı aşamalı olarak düşer;

parkın yazın kullanıma açılan sokakları kapatılır; park eğlencesi en çok rağbet gören oyuncaklarla bir süre daha devam ederken diğer oyuncaklar gri muşambaların altında sezon aylarını beklemeye bırakılır. Parkın sonbahar ve kış aylarında dolaşılması, gezilmesi yasak olan sokaklarına uygulanan ambargo yaz aylarında kaldırılır. Kışın terk edilmiş hissi uyandıran bu sokaklara yazın yeni oyuncaklar, büfeler, banklar, gişeler kurulur. Kış aylarında arada sırada kendini gösteren güneş özellikle hafta sonunda açmışsa, bu hem işletme hem de müşteri için bir lütuf sayılır. Hafta sonları, tatiller, bayramlar lunapark zamanını imleyen özel günlerdir. Cumartesi ve Pazar günleri, bayramlar çalışanlarda ve işletmecide beklenti yaratır. Bayramlar tüm bir senenin hafta sonu gibi beklenirler. Lunapark hıncahınç insanla dolar; işletmeciler “vurgun yapmışçasına” para kazanır. Bu haliyle lunapark zamanı gündelik hayata mı dâhildir yoksa kendi sınırları dışında kalan dünya ve hayat düzeninin reddi midir?

Huizinga’ya göre (2015: 25) oyun “gündelik ya da asıl hayat değildir”; “bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesidir”. Bu ayrımlar “oyun-oyun olmayan”, “oyun – realite”, “oyun-bildik/sıradan yaşam” gibi oyunu gündelik yaşamın dışında konumlandıran ayrımları ürettiği için eleştirildi (Dursun, 2014: 155). Eugen Fink (1968: 21-24) oyunun, diğer fenomenlerden türetilerek açıklanamayacağını ve iş, aşk, gerçeklik gibi diğer tüm fenomenleri karşıladığını belirtir, ancak “yaşamın amaçlı ve süregiden yapısını kesintiye uğratarak her zamanki varoluş kipimize belirli bir mesafede durduğunu” söyleyerek oyun ve gündelik hayat arasında bir fark olduğunu kabul ediyor görünür. Bir diğer oyun teorisyeni Caillois, Huizinga’yı farklı bir noktadan eleştirir: Huizinga’nın, oyunların sınıflandırılmasına ve tanımlanmasına yer vermediğini; daha ziyade yarışma/müsabaka (*competitive*) türündeki oyunlarının prensipleri hakkında bir araştırma yürüttüğünü ileri sürer (Caillois, 2001: 4-5). Ancak eleştirilerinin yanı sıra Caillois (2001: 9-10), oyunun

özgür bir aktivite olması ve dışarıdaki hayattan ayrı bir yer ve zaman işgal etmesi konularında Huizinga ile aynı fikirdedir.

Her ne kadar, oyun genel anlamda günlük ve sıradan rutinin dışında kalan, özerk ve kendine has işleyişi olan bir olgu olarak düşünülse de bu karşı konumlandırma tartışmaya açık. Oyuna ayrılan zaman gündelik hayattan çekip çıkarılmış bir zamandır, ama oyun halinin ya da oyun kipinin hangi dereceye kadar gündelik hayattan ayrı tutulabileceği kesin olarak belirlenemez. Ben bu ayırım ve onun üzerinden türeyen diğer ayırımların farklı oyun biçimlerinde ayrıca ele alınarak değerlendirmeye açılabilirliğini düşünüyorum. Oyun ve gündelik hayat bu anlamda hayli ilişkiseldir. Örneğin herhangi bir oyuna ayrılan zamanın süresi ve hangi durumlara rağmen oynanmaya devam edildiği (ders zilinin çalması, yatma vaktinin gelmesi, eş/patron tarafından aranmak vs.) o oyunun nerede (evde, sokakta, lunaparkta, kahvehanede, işte vs.) ve hangi tonlarda (ciddi, matrak, komik vs.) oynandığı gibi durumlar, oyun ve gündelik hayat arasında olduğu düşünülen ayırımı keskinleştirebilir de silikleştirebilir de. Lunaparka has oyuncaklar (Adrenalin, Hız Treni, Flip Flop, Dönme Dolap vs.) normalde deneyimlenmesi mümkün olmayan fiziksel durumların simülasyonu olduğu için mekânsal olarak ayrı bir yer işgal eder. Bu anlamda Lunaparka özgü oyun, gündelik ya da asıl hayatın dışında duruyor izlenimi uyandırıyor. Türkiye'nin gündemi 2018 genel seçimleri ile meşgulken ben alan çalışmama devam ediyordum. O tarihlerde düzenlenen bir MHP Kongresi'nden çıkan genç partililer Lunaparka gelmişlerdi. Bir grup partili Crazy Dance oynacağına binmiş, elleriyle kurt işareti yaparak slogan atıp, çalan şarkının sesini bastırmışlardı. Hayalî ya da fizikî oyun alanının sınırları dışında kalan her şeyin konu dışı olduğu görüşü bu anlamda çok doğru görünmüyor. Görünmez bir sınırla ikiye ayrılan bir oyun zamanı ve alanı düşüncesinin en azından Gençlik Parkı'ndaki Lunapark söz konusu olduğunda bir karşılığı olduğunu sanmıyorum. Her

şeyden önce Gençlik Parkı ve Lunapark müşterisinin belirli bir sınıfsal kategoriye ait olduğu söylenmeli. Ortaçağ'daki gibi hiyerarşilerin tepe taslak olduğu, din görevlilerinin, serflerin mesleki ve sınıfsal konumlarını terk ettikleri ütopyik bir karnavalist oyun zamanından söz etmek mümkün değil (Bahtin: 2005). Oysaki Gençlik Parkı'ndaki Lunapark, gündelik olan tüm kategorilerin müşteriler ve personel ile beraber içeri sızdığı; toplumsal cinsiyet, sınıf, göç gibi değişkenlerle şekillenen toplumsal farklılıkların izinin sürüldüğü; meşruiyet kazanmış siyasal bir pratiğin propagandasının, çağrısının yankılandığı sınırlarını gündelik olandan ayıramadığım, geçişleri tespit edemediğim bir oyun alanıydı. Lunaparkta, rutinler, tekrarlar toplamına ve gündelik olana en uzak olduğumu düşündüğüm anda dahi onun sınırlarında dolaşıyordum.

### **1.3.1. Aile Zamanı**

Gençlik Parkı'ndaki Lunapark her gün kapılarını farklı yaş ve sosyal gruptan ziyaretçilere aralar. Arkadaşlar, sevgililer, aileler ve Lunaparkın müdavimleri diyebileceğimiz beraber dolaşan erkek grupları bu kesimlerden bazıları. Ama bu ziyaretçilerin önemli bir kısmını aileler oluşturur. Belli bir yaşın altındaki çocuklar Lunaparka yakınlarının, büyüklerinin ya da ailelerinin eşliğinde geliyorlar. Hayvanat bahçesine ya da aile çay bahçelerine yapılan ziyaretler gibi lunaparka gitmenin de ailecek yapılan bir tarafı var ve çocuk, lunaparkla özdeşleşen küçük bir birey olduğu için, ailelerin rağbet ettiği yerlerin başında geliyor. Aile tema parkında etnografik yöntemle dayanarak yürütülen bir araştırmada, ailelerin ve çocukların bir arada zaman geçirme şekilleri “yo-yo oyuncağının hareketlerine” benzetilir (Cardell, 2015: 172). Yo-

yo metaforu, belirli aralıklarla, bazen planlı bazen plansız, ara sıra ya da düzenli olacak şekilde gerçekleşen ve gönülsüzce dâhil olmayı da içeren devinimleri betimler. Bu metaforun Lunaparkta geçirilen aile zamanı olarak adlandırdığım ilişki bağlamında da anlamlı olduğunu düşünüyorum. Lunaparkta aile ve çocuk arasındaki mesafe ve yakınlık ölçüsü değişir. Çocuk yaşına göre belirli bir özgürlük ve bağımsızlığa sahip olsa da park içinde ailesinin denetimi altındadır. Aile üyelerinin bazen gönülsüz bir şekilde çocuğa eşlik ettiğine, lunaparka gitmenin ve orada yapılan seçimlerin aile ve çocuk arasında bir pazarlık ilişkisine dönüştüğüne şahit olunur.

“N’olur biraz daha kalalım”

“ hayır ona binemezsin!”

“ tamam ama bu son”

“ sen de bir şey söylesene”

gibi diyaloglar bu pazarlık ilişkisinin en yaygın ifadeleridir. Lunaparktaki iki oyuncak yo-yo metaforunun iki temel anlamına karşılık gelir: Atlıkarınca ve Dönme Dolap. Atlıkarıncanın beş yaş üst sınırı ile tek müşterisi çocuklar. Bu yaş grubundaki çocuklar herhangi birinin gözetimi olmadan bu oyuncuğa binemiyorlar (Resim-11). Bu anlamda Atlıkarınca çocuk ve ebeveyn arasındaki denetimli serbestlik ilişkisinin bir simgesiyken, Dönme Dolap’ın balkonlarında maaile geçirilen sosyal zaman aile olmaya atfedilen bir arada olma, yakınlık gibi değerleri temsil eden bir balkon keyfine dönüşüyor.



Resim-11 Atlıkarıncadaki Uyarı Yazısı, Gençlik Parkı

### 1.3.2. Oyuncakların Zamanı

Zaman kavramını lunapark oyuncakları üzerinden düşünmek ne ifade eder? Lunapark oyuncakları hangi zamansal ilişkilere dâhildir? Öncelikle nesnelere bir tarihi hatta yaşamı olduğunu söylemek gerekiyor. Her bir lunapark oyuncakları icat ediliyor, kimisinin seri olarak üretimi yapılıyor, kimisi artık üretilmiyor ya da kullanılmıyorsa da her nesne gibi bir şekilde dolaşıma giriyor. Bu durum, lunapark oyuncaklarının biyografisinden, kendi tarihlerinden bahsedebilmeyi mümkün kılıyor. Sadece, o kendine has melodi eşliğinde sonu olmayan döngüsel bir yolculuk vaat eden Atlıkarıncanın biyografisi bile kendi başına tarihsel bir uzam sunuyor. Bu bağlamda popülerlik ya da demodelik ve yahut zamanın ruhuna uyum sağlayıp sağlayamama, lunapark

oyuncaklarını zaman kavramı üzerinden düşünmeyi mümkün kılan zamansal bir ilişkiye işaret ediyor. Örneğin çocukluğumdan aklıma kazınmış Balerin adlı lunapark oyuncacı ile günümüzdeki herhangi bir lunaparkta karşılaşmak oldukça zor. Yine, 12 numaralı resimdeki Gençlik Parkı'nın en eski oyuncacı hız treni Galaxie ile 13 numaralı resimdeki hız treninin aynı zaman dilimini paylaşıyorlar da aynı dönemlerin ürünü olmadığı ve bu yüzden aynı oyun hissini vermediği aşikâr. İkinci olarak ise lunapark oyuncaklarının çalışma süreleri onları kaydedilebilir oyun zamanına dâhil ediyor. Lunapark oyuncaklarının tekrar eden turlarla belirli bir süreye denk düşen başlangıç ve bitiş anları var. Böylece her bir lunapark oyuncacı birbirinden farklı olarak kaydedilebilen bir oyun zamanına sahip. Hareket prensibinin yanı sıra her bir oyuncacının çalışma süresine tekabül eden oyun süresi, oyuncakların dolayısıyla oyunların niteliğini değiştiriyor.



Resim- 12 Galaxie, Gençlik Parkı



Resim-13

Diğer yandan her bir lunapark oyuncuğu hareket prensipleri aracılığıyla ortak bir zamana dâhiller ve bu üçüncü bir zamansal ilişkiye işaret ediyor. Bu ortak prensip ise dairesel hareket. Dairesel hareketin tekrara bağlı yapısı döngüsel zamana işaret eder ve kaydedilemez ya da hesaplanamaz. Bu dairesel hareketin lunaparktaki en mükemmel örnekleri Atlıkarınca ve Dönme Dolap. Belirli bir noktada başlayan hareket,  $360^\circ$  lik bir yolculuktan sonra başlangıç noktasında sona erer. **Atlıkarıncada** bu hareket yatay düzlemde, **Dönme Dolapta** dikey düzlemde gerçekleşir. **Zincirli Salıncakta (Avrupa Dolabı)** başkalarıyla paylaşılan oturma yerlerinde değil ama tekli salıncaklarda  $360^\circ$  lik hareket tamamlanır (Resim-14). **Gondolun** bir uçtan bir uca beşik gibi hızlanarak sallanan gövdesi tam bir dairesel hareketi tamamlayamaz ama ona ulaşmaya çalışır (Resim-15). **Galaxie** adlı hız treni spiral gibi yükselip alçalan rotasında başladığı noktaya geri döner. Diğer lunapark oyuncakları da dairesel hareketi farklı hızlarda ve yönlerde taklit eder. Örneğin **Korku Tünelinde** bu hareketi göremezsiniz ama oyun

bittiğinde başladığınız yere çoktan varırsınız. İlk formlarından günümüzde bilinen biçimlerine kadar lunapark oyuncaklarını karakterize eden özelliktir dairesel hareket ve bu harekete bağlı olarak döngüsel zaman. Atlıkarınca gibi aynı yönde aynı hızda belirli bir eksen etrafında tamamlanan sade ve gösterişsiz dönüş, eğlence ve tema parkları da dâhil olmak üzere bugün bilinen tüm lunapark oyun çeşitlerinin arkaik formudur.

Bu noktada bir parantez açıp Yücel Dursun'un oyun kavramını, ontolojik bir temele dayandırarak incelediği kitabına dönüp bakmak gerekiyor. Dursun (2014: 12) “Birçok oyuna oyun dememizi sağlayan neden nedir? Bütün oyunlarda ortak olan bir unsur var mıdır? Oyunu ya da oyunları oyun yapan bir öz var mıdır?” gibi soruların yanıtlarını felsefi bir soruşturmaya girişerek ele alır. Oyunlar arasındaki farklılıkları bir kenara bırakarak genel oyun kategorisinin özelliklerinden birinin “bütün oyun hareketlerinin anlamını bulup gerçekleştiği” çember formu olduğunu belirtir (Dursun, 2014: 138). Genel oyun formunun çember oluşu, Nietzsche'nin dünya-oyunu düşüncesinin temelini oluşturan “ebedi dönüş”, “Apolloncu ve Dionysoscucu kuvvetler zıtlığı” fikirlerine dayandırarak temellendirilir (Dursun, 2014: 42). Oyunun “kendinde bir döngüsellik” sahip olduğu; “oyunun döngüsellik ve çember durumunun birçok oyunu oyun yapan ontolojik bir ipucu” olduğu sonucuna varır (Dursun, 2014: 50). Döngüsellik, genel oyun kavramına içkin ontolojik bir özellik olarak karşımıza çıkar. Başka bir deyişle döngüsel harekette oyunsu bir öz vardır. Çeşitli oyun biçimleri düşünüldüğünde, lunapark oyunu, bir oyun ontolojisinden söz edilmesini mümkün kılan döngüsellik sergileyen belki de en orijinal ve bariz örnektir. Sonsuza doğru bir devrim, tekrar, döngüsellik gibi kavramlar üzerinden çember formu ya da dairesel hareket, doğrusal zamandan farklı bir zaman bağıntısına işaret eder. Lunapark oyuncaklarının zamanı geçmiş-şimdi-gelecek diye kavramsallaştırılan doğrusal zamanı imlemez. Hem izleyenler için hem de oyuncakları kullananlar için zaman “akışkan bir

töz” (Merleau-Ponty, 2016: 551) gibi tecrübe edilmez. Oyuncakların ölçülebilir, kaydedilebilir zaman olarak çalışma süreleri vardır. Ama kaydedilebilen süre yalnızca “fiili bir ardışıklığa” (Merleau-Ponty, 2016: 551), saniyeler ve dakikalar toplamına karşılık gelmez. Tekrar eden dönüşlerle hem yeniden hem de ilk kez aynı olanın içinde yer almaya ya da aynı olanı gözlemlemeye ve tecrübe etmeye karşılık gelir.



Resim- 14 Zincirli Salıncak ve Dönme Dolap, Gençlik Parkı



Resim-15 Gondol, Gençlik Parkı

## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. OYUN UZAMI

20. yüzyıl yeni bir eğlence uzamına tanık oldu: Disneyland, hem kendisine öncülük eden tarihsel sürecin bir devamı hem de adına “disneyleşme” (Bryman, 2004) denilen yeni bir sürecin başlangıcı olarak kabul edildi. Disneyland’ın açılması, tema parkların ortaya çıkışı ve dünyadaki örneklerinin çoğalması eğlence kavramı üzerine yapılan çalışmaların sayısının artmasını sağladı. Hem ardı ardına açılan ve başka ülkelere ithal edilen Disneylandlar hem de tema parkları birçok çalışmanın başat konusu haline geldi. Bu çalışmaların bir kısmı tüketim kültürü ve Amerikan toplumunun sosyo-kültürel yapısı bağlamında Disney dünyasını odağına alırken, bir kısmı da temalandırma prensibinin kendisine, tarihselliğine, örneklerine odaklandı. Disneyland bu prensibin önemli bir durağıydı. 1955 yılında ilk defa Kaliforniya’da açılan Disneyland ile beraber Walt Disney dünyasını eğlence parklarından ayırmak için tema parkı tanımlaması ortaya atıldı. Bu ayırım neden önemli? Alan araştırmamı yürüttüğüm Gençlik Parkı’ndaki Lunapark mekânsal ölçek, peyzaj ve rekreasyon gibi unsurlar ve restoran, kafe gibi tüketim alanları söz konusu olduğunda tema parkları karşısında daha mütevazı olanaklara sahiptir ve tema parkı olma özelliği göstermez. Buna rağmen temalandırma Lunaparkı da karakterize eden bir özelliktir.

Bir mekân tek bir konsept ile de temalandırılabilir; eğlence ve tema parklarında olduğu gibi farklı konseptleri de içerebilir. Nitekim günümüzde temalandırmanın restoranlara, kafelere, müzelere, mağazalara, otellere, kumarhanelere uygulanan mimari

ve tasarım odaklı bir uzmanlık alanı haline geldiği görünüyor. Tema parkı - eğlence parkı ayrımı Disneyland ile gündeme gelse de bu prensibin Disney’i önceleyen uzun bir tarihi mevcut. Önceki bölümlerde bahsedildiği üzere adı geçen park, sergi ve fuarlar her hangi bir coğrafyayı, uzayı, geleceği betimlediği ve kurguladığı ölçüde temalandırılmış bir çevre yarattılar. Bunlar arasında *Luna*’nın ilk tamamen temalandırılmış eğlence parkı olabileceği de söylenir (Lukas, 1998: 60). Bryman (2004: 21) tüm Disney parklarındaki temalandırma örneklerinin, farklı anlatıların çeşitli sürüşlere (rides), oyuncaklara ve bunların yerleştiği çevreye nüfuz ederek çevre ile olan bütünlüğün sağlanmasıyla oluşturulduğunu yazar. Buna ek olarak, vurgunun eğlence parklarında olduğu gibi korku faktörü üzerinde değil, temalandırma üzerinde olduğunu belirtir. Margaret King (2002: 3) de aynı ayrımı benimser ve eğlence parklarının “korku verici mekanik sürüşlerle ölüme yakın risk alma deneyimini taklit etme” ile karakterize olduğunu belirtirken, tema parklarında ziyaretçilerin kendilerini “mekanik sürüşlere” değil “anlatıya kaptırdıklarını” belirtir. Ancak bu sabit bir ayırım olmaktan ziyade, King’in (2002: 3) belirttiği gibi “endüstriyel bir hiyerarşiye” işaret eder. Başta alan araştırmamı yürüttüğüm Gençlik Parkı’ndaki Lunapark olmak üzere, alan araştırmam esnasında bulunduğum diğer lunaparklar ve geçmişimden sahip olduğum lunapark imgesi Bryman ve King tarafından yapılan ayırma denk düşüyor. Bu parklarda oyuncaklar ve oyuncakların mekanik hareketleri ön plana çıkarken, temalandırma geri planda kalmış bir uygulama olarak görünüyor. Lunaparktaki temalandırma prensibine işaret eden unsurlar yalnızca oyuncakların isimleri, kullanılan çok sayıdaki görseldi. İşaret ettikleri temalara rağmen lunaparkın oyuncakları ve görsel malzemeleri bir kurgu oluşturabilecek tutarlılıktan ve bütünlükten yoksundu. Bu yüzden temalandırma basit bir gösteren-gösterilen ilişkisiyle sınırlı, olay örgüsünden yoksun, devamlılık göstermeyen parçalı ve dağınık temsillerden ibaretti.

Gençlik Parkı Lunaparkında kullanılan görseller ve oyuncak isimleri on üç ayrı temaya işaret ediyor: Galaxie adlı hız treni **uzay**; Ret Kid adlı oyun salonu **Vahşi Batı**; Hawai Swing adlı oyuncak **egzotik coğrafyalar**; Gondol adlı oyuncak **korsan**; Korku Tüneli adlı oyuncak **Gotik janr**; Avrupa Dolabı adlı salıncak **Batı**; Magic Castle adlı çocuk salıncığı **masal**; kano, çadır gibi öğeler üzerinden temsil edilen çocuk oyun alanı **Amerikan Yerlisi/Kızılderili**; Space Raider ve Star Wars adlı iki farklı oyuncak **uzay-bilim-kurgu-teknoloji**; Air Race adlı çocuk oyuncağı **uzay-teknoloji**; Küçük Kanguru isimli çocuk oyuncağı **doğa**; nam-ı diğer Başkent Güneşi, Avrupa Dolabı olarak da adlandırılan Dönme Dolap hem **Batı** hem **Ankara** temalarına karşılık gelir. Kuşkusuz bu temalar değişkendir; her eğlence ve tema parkında aynı görseller, ikonlar üzerinden kurgulanmaz. On üç ayrı başlığa indirgediğim Lunapark temaları kendi içinde farklı gruplandırmalara elverişlidir. Ben bu gruplandırmayı dört kategori üzerinden kurdum.

### *Uzak*

Önceki bölümlerde temalandırmanın Batı coğrafyasında köklü bir geleneğe sahip olduğundan söz ettim. Batı'nın haz bahçeleri ve dünya fuarları ve sergileri temalandırmanın ilk örneklerini uzak coğrafyalar ve kültürlerinin anlatıları üzerinden oluşturmuş görünüyor. Günümüzde bu gelenek devam ediyor. Bu bağlamda uzak olanın temsilinin temalandırmanın doğasında olduğu söylenebilir. Uzak ise erişilme anlamında coğrafi, zamansal ve sembolik bir mesafeyi ifade eder. Bu mesafe temsiller üzerinden kat edilir. Haz bahçeleri, dünya fuarları gibi Batı'nın eğlence mekânlarında görülmeye başlayan temsiller seyahatnameler, mektuplar, misyonerlik faaliyetleri, devletlerarası bürokrasi geleneği ve kolonyal deneyim gibi karşılaşmaların ve buna bağlı olarak gelişen koleksiyonculuk ve kurumsallaşan müzecilik faaliyetlerinin bir vechesi olarak üretildiler.

Bu noktada bir parantez açıp bilimselleşme ve kurumsallaşma kaygısı taşıyan 19. yüzyıl antropolojisinin ve antropolojik bilginin dünya fuarlarına girişinden ve fuarlarda yaratılan öteki imgesinin oluşmasına katkısından söz edilmesi gerektiğini düşünüyorum. 19. yüzyıla kadar olan süreçte antropoloji evrimci paradigmaya bağlı olarak bilgi üretip yayan bir disiplindi. Antropoloji tarihinde ayrı bir hattı ifade eden Franz Boas ve tarihsel tikelci ekol, evrimci düşünce geleneğine getirilen bir eleştiriye içerse de, iki paradigma 20. yüzyıla kadar Amerikan antropolojisini beraber temsil ediyordu. 1800'ler aynı zamanda dünya fuarlarının Avrupa ve Amerika'da yaygınlaştığı ve dolayısıyla Batı coğrafyasının tarihsel gelişimini dayandırdığı endüstri ve teknolojileri bu organizasyonlarda müjdelediği ve kutladığı yıllardı. Daha önce sözü edilen özelliklerin yanı sıra fuarlar aynı zamanda “antropoloji gibi gelişen disiplinlerin bilimsel bilgilerini kamuya sunduğu” (Parezo ve Fowler, 2007: 4-6) ve kitlelerin ziyaret ettiği popüler kamusal alanlardı. Arkeoloji ve antropoloji faaliyetleri sonucunda toplanan materyalin ve kuramsal bilginin fuarlarda kullanılıp bu amaçla antropoloji departmanlarının finanse edilmesi ve antropolojinin fuarlara sızması iki açıdan önemli: İlk olarak fuarlar teknolojik-bilimsel gelişmenin örnekleri ile ötekinin temsiline bir arada aynı uzamda yer verip kurguladığı için bu tezadın evrimci-ilerlemeci paradigmanın savlarını doğrulamaya yaradığını söyleyebiliriz. İkinci olarak, Parezo ve Fowler (2007: 8) kamusal alanda antropolojinin araştırma alanını doğrulamak, antropologların bilim insanı statülerini kanıtlamak ve konularında uzman olduklarını göstermek gibi pratik ve kuramsal sebeplerin antropologları fuarlarla işbirliği içinde çalışmaya ittiğini ileri sürer. Sosyal ve kültürel antropolojinin kendini ayrı bir disiplin olarak kurmaya başladığı süreç de bu döneme tekabül eder. Bu anlamda sosyal antropoloji geleneği de uzakta olanın temsillerine antropolojik metinler ve etnografiler, koleksiyonculuk ve müzecilik faaliyetleri ve bilimsel bilgi üretme iddiası ile katkıda bulunmuştur.

Seyir, görüŖ ve nesne arasında kurulan bir iliŖkiyi ifade eder. Uzak olanı, seyir iliŖkisi içinde yakın kılmak, görüŖ ve görüŖün nesnesi arasındaki mesafeyi yeniden üretir. Fiziksel mesafeyi ortadan kaldıran seyir iliŖkisinden geriye uzağın sembolik boyutu kalır. Bu noktadan itibaren temsilin nesnesini ne kadar doğruya yakın aktardığının önemi yoktur. Çünkü temsiller, temsil edilenin mahiyetinden ziyade, temsil edenin onu nasıl anlamlandırdığını ortaya koyar. Günümüzün tema parkları bu anlamlandırmaların izinin sürüleceğı geniş bir uzam sunar. Gençlik Parkı'ndaki Lunapark söz konusu olduğunda, uzak olanın temsiline stereotipler ile sınırlandırıldığını ve metonomik bir iliŖki içinde kurgulandığını görürüz. Stereotip bir temsil biçimidir ve basit, keskin, hatırlanabilir, kolayca anlaşılabilir ve tanınan karakteristiklere bürünürken stereotipleştirilen özellikler abartılır, basitleştirilir, sonsuzluğa sabitlenir (Hall, 2003: 258). Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkta, VahŖi Batı, çizgi roman ve dizi karakteri Red Kit ile özdeşleştirilir. Bilardo masalarından çeŖitli atari oyunlarına kadar birçok oyun otomatının yer aldığı bu salonun içinde Red Kit ve VahŖi Batı hakkındaki tek referans salon kapısı ve üzerindeki isimdir (Resim-16). Hawaii, boynuna çiçek demetlerinden oluşan halka bir kolye takıp deniz kenarında, palmye ağaçlarının arasında dans eden ya da sörf yapan insanların görselleri ile kurgulanır (Resim-17). Korsan, tek gözünü açıkta bırakan göz bandı ile ilişkilendirilir (Resim-18). Batı, Venedik, Roma gibi romantize edilen Avrupa şehirlerin görsellerine yer verilerek anlatılır. Kızılderili Amerikan yerlileri, çadır ve kanodan oluşan oyun yerinde kuŖ tüyünden başlıklar takan insanların görselleri üzerinden temsil edilir (Resim-19). Doğa, dünya üzerinde sadece tek bir coğrafyada yaşayan kanguruya atıfta bulunarak uzak kılınır (Resim-20). “Bir bağlantı yoluyla bütünü hatırlatma” (Chandler: 2007: 130) olarak tanımlanabilecek metonomik iliŖki, diğeri bir değıŖle parça-bütün iliŖkisi az önce verilen örnekler yoluyla kurulur. Kanguru Avustralya'ya; çiçek kolyeleri, palmye ağaçları, sörf yapan gençler Hawaii'ye; kano, kuŖtüyü başlık, çadır üçlüsü Amerikan Yerlisine; Roma ve Venedik Avrupa'ya ve

romantizme; göz bandı, sakal ikilisi korsana; Ret Kit Vahşi Batı'ya işaret eder. Stereotipleştirilen özellikler bütünü hatırlatan, akılda kalıcı parçalar olarak iş görür.



Resim- 16 Red Kit Salonu, Gençlik Parkı'ndaki Lunapark



Resim-17 Hawaii Swing, Gençlik Parkı'ndaki Lunapark



Resim-18 Gondol oyuncağındaki korsan temsili, Gençlik Parkı



Resim- 19 Çocuk oyun alanı, Kızılderili Çadırı, Gençlik Parkı, Lunapark



Resim- 20 “Küçük” Kangurular, Gençlik Parkı, Lunapark

### *Uzay, Bilim-kurgu ve Teknoloji*

Uzay teması “Uzak” başlığı altında da yer alabilirdi. Ancak uzayı, içinde olduğumuz bir coğrafya olarak tanımlamak daha doğru görünüyor. Bu anlamda uzayın uzaklığının daha ziyade teknoloji ile işaret edilen bilinmeyen bir niteliğe sahip olduğu söylenebilir. Nitekim kendisini, (soyunu, klanını vs.) göksel cisimleri, doğayı, bulunduğu coğrafyayı evrenin bir parçası olarak görmek ve ölümden sonra yaşam, ata ruhları inancı gibi birbirine bağlanan sistemler üzerinden bir kozmolojiye sahip olmak birçok kadim toplumun dünyayı yorumlama biçimiydi. Ancak bilimsel bilginin kurumsallaştığı coğrafya ve kültür olan Batı’da ifşa edilmesi gereken bir bilinmeyen olarak uzay, teknolojiler ve pozitif bilimler aracılığı ile yakın kılınan bir alan olageldi. Uzaylı, farklı gezegenlerdeki ve evrenlerdeki yaşam formları, uzay teknolojisi vs. gibi temsiller bu coğrafyanın kat edilmesini sağladı. Bilim-kurgu, bu temsillerin oluşmasına

katkıda bulunan ve uzak olanın kurgulanışına dair en iyi örnekleri veren edebiyat ve sinema janrıydı, hâlâ da öyle olduğu söylenebilir. İlk temalandırılmış eğlence parkı sayılan *Luna*'nın ana temasının Ay olması; “*A Trip to the Moon*” adlı oyuncağın ilk bilim-kurgu yazarlarından biri sayılabilecek Jules Vernes'e referans vermesi tesadüf değildir. Aynı şekilde dünya fuarları hem o günün hem de geleceğin olanaklı teknolojilerinin yer aldığı sergilerdi. “Gelecek bugünde” sloganına uygun olarak temalandırılan Disney Parkı Tomorrowland, yakın döneme ait bir örnek olarak gösterilebilir. Ankara, Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkta da bilimkurgu-uzay-teknoloji temasının işlendiği oyuncakları görmek mümkündür. Aşağıda yer alan resimdeki (Resim-21) oyuncak ismini, on yaşındaki bir çocuğun bir uzay gemisi tarafından kaçırlmasını konu alan 1983 yapımı bilim-kurgu macera filmi *Space Raider*'dan alıyor.



Resim-21 Space Raider, Gençlik Parkı

Teknolojilerin birer tema olarak ortaya çıkışı ve tarihsel süreklilik arz etmesi, Batı'nın söylemsel kuruluşu ile ilgilidir. Batı, başka hiçbir coğrafyanın bilgisine vakıf olmadığı özel bir alan olarak görülmüş bilim üzerine kendisini inşa etti. Günümüzde teknolojiler, sebebiyet verdiği olumsuz sonuçları ile ilişkilendirilse de, temalandırmanın ortaya çıktığı dönemde uzak olanı ve bilinmeyi ifşa eden devrimci bir anlam taşımıştır. Tema ve eğlence parklarında da teknoloji ve bilim kurgu temaları ütopyik anlamı ile yer alır.

Hem her bir oyuncağın hem de -lunapark, tema parkı ya da eğlence parkı ayrımı bir kenara bırakıldığında- tüm bu uzamın başlı başına teknolojik bir alan olduğu, hatta kendisinin bir teknoloji olduğu da göz ardı edilmemeli. Bu anlamda parkın kendisi “araba, kahve makinesi, internet gibi mühendislik nesnelere (*artefacts*) referans veren bir nesne” olarak teknolojiye (Waelbers, 2011: 4) işaret eder. Teknolojinin bu kullanımı genel olarak teknolojiye atfedilen anlamı belirler. Bu anlamdaki teknoloji söz konusu olduğunda, maddi kültür ve teknoloji arasındaki sınırın kalktığını söylemenin önü açılıyor. Bu yüzden lunapark oyuncaklarını maddi kültür nesnelere, lunaparkı da bir maddi kültür alanı olarak kabul ettiğimi söylediğim tezin sorunsal bölümüne bir ekleme yapmak gerekliliği doğuyor. Bu tez aynı zamanda teknoloji hakkındadır. Çünkü her maddi kültür nesnesi bir teknoloji ise de, her teknoloji bir maddi kültür nesnesi değildir. Buna ilaveten teknoloji ve insan ilişkisi üzerinden makine olarak oyuncaklar, oyun ilişkisi hakkında konuşabilmemizin yolunu açıyor.

Don Ihde (2014) fenomenolojik bir bakış açısıyla insan-teknoloji ilişkisinin yapısal özelliklerini ortaya koymaya çalıştığı yazısında fenomenolojide insan deneyiminin temel yapısı olarak kabul edilen yönelimsellik ilkesine yeni bir yorum katar. Dünyaya saf bilinç ya da bedenli özneler olarak değil aynı zamanda teknolojiler

dolayısıyla yöneldiğimizi, teknolojinin basit bir araç olmaktan ziyade deneyimimizi kuran ve değiştiren bir teknik olarak karşımıza çıktığının altını çizer. Teknoloji- insan ilişkisini fenomenolojik bir yerde konumlandıran Ihde (2014) bu ilişkinin üç özel biçimini ortaya koyar: Bedenlileştirme tekniği (a technics embodied), hermeneutik teknik ve başkalık ilişkisi (alterity relation). Ben konuyu başkalık ilişkileri üzerinden tartışacağım.

Ihde (2014) insandan bağımsız teknolojiler söz konusu olduğunda başkalık ilişki biçiminin devreye girdiğini söyler. Her tür otomatik cihaz bu ilişki biçimine örnek gösterilebilir. Sözde-ötekilik (quasi-otherness) ya da antropomorfizm (Ihde, 2014: 554) kavramları ile işaret edilen özellik, otonom teknolojilerin bağımsız denebilecek kendi çalışma prensipleri ve mekanizmasıdır. Hatta Ihde'nin (2014: 555) bu bağlamda verdiği örneklerden biri de bir çocuk oyuncağı olan topaçtır: “Bir kere ‘deistik olarak’ canlandığında (animated) oyuncağın kendine ait yaşamı başlar”. Lunapark oyuncaklarında da aynı başkalık ilişkisi söz konusudur. Ancak topaç ile bu makine oyuncaklar arasında bir fark da vardır. Topaç dışarıdan bir engel ile karşılaşmadığı sürece ivmesi azalarak yer değiştirerek dönüşüne devam edecek ve sonunda kendiliğinden duracaktır. Buradaki makine oyuncakların sadece harekete başlaması değil durmaları da, beklenmedik bir durum ya da dışarıdan bir müdahale olmadıkça önceden planlanmıştır ve yönetilmektedir. Lunapark oyuncakları birer makinedir ve bu anlamda insanın karşısında sözde-öteki bir konumdadırlar. Her oyuncak “deistik” bir güç tarafından çalışmaya başlar ve oyuncunun oyuna müdahale edemeyişi oyunun otonom yapısını pekiştirir; bizzat teknolojinin (makine-oyuncak) kendisi ön plandadır. Lunaparkı oyuncuları için cezbedici kılan şey makine-oyuncakların bizim dışımızda, yarı-canlı organizmalar gibi kendi varoluşlarına sahip otonomluğudur.

## *Yerli*

**Vahşi Batı, korsan, egzotik yerler, doğa, Batı ve uzay** temaları uzak olana işaret ederken **Ankara** yerliliğe işaret eder. Uzak ve yerli sosyal antropolojik bir uzamın iki ayrı ucunu temsil eder. Gençlik Parkı Lunaparkında en çok çalınan ve eşlik edilen müziğin Ankara oyun havaları olduğu göz önünde bulundurulduğunda, Ankara ve “Angaralılık” yerli olana atıfta bulunan bir temsil uzamı sunar. Ankara ve Ankaralılığın temsili lunaparkın geneline sirayet eder: Dönme Dolap’ın ortasında yazılı Başkent Güneşi yazısı tüm parktan görülür (Resim-22), Lunaparkın farklı bölgelerinden Ankara oyun havaları duyulur.



Resim-22 Dönme Dolap, Gençlik Parkı, Lunapark

Ancak, yerli kabul edilenin, geçmiş ile bağlantı kurma iddiasında olduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Böylece yerliliğin hangi anlamlar üzerinden örüldüğü ortaya çıkar. Örneğin AOÇ sit alanında bulunması, yüksek maliyetine rağmen kapalı kalması gibi sebeplerle tartışmalara sebep olan AnkaPark'ta yerliliğin, Gençlik Parkı'ndaki Lunaparktan farklı biçimde kurulduğu görülüyor. Yurdadön Aslan (2018: 52) AnkaPark'ın giriş kapısında "Selçuklu'da mezar, cami, medrese ve benzeri yapılarda kullanılan tasarım elemanlarından olan yapıya bitişik kümbet eklentileri, kümbet külahları, işlevsiz minareler, yuvarlak kubbeler" bulunduğunu yazar. Benzer şekilde Eyüboğlu (2018: 115-116) AnkaPark'ın girişini oluşturan yapının Osmanlı ve Selçuklu mimarisi ile Anadolu coğrafyasındaki ikonik cami ve medreselerin eklektik ve kafa karıştırıcı bir kolajı olduğunu belirtir. Wood (2017: 9) Recep Tayyip Erdoğan tarafından 2013 yılında açılışı yapılan İstanbul Vialand adlı tema parkının da mimari olarak aynı üslubu benimsediğini söyler: Mağazaların, restoranların, binaların yanı sıra Fatih'in Rüyası adlı korku tüneli de Osmanlı İmparatorluğu'na, daha özelde de İstanbul'un fethine gönderme yapar. Kafa karıştırıcı olan, Fatih'in Rüyası adlı korku tünelinin kimin için korkutucu olduğudur. Kısaca yerlilik siyasi perspektife bağlı olarak farklı temalar üzerinden kurulabilir. Örneğin 1978 yılında heykeltıraş Nusret Suman tarafından yapılan ve Sıhhiye Meydanı'nda yer alan Hitit Kursu çalışması, Türkiye Cumhuriyeti'ni İslamiyet öncesi uygarlıklara ve coğrafyaya bağlayan bir sembol olarak okunabilir. Yerlilik iddiası da bu anlamda siyasi bir çerçeveye çizebilir ve temalandırmanın aracı haline gelebilir. Yerli ve orijinal olana atıfta bulunan temsiller yoluyla da geçmiş ile olan mesafe kısaltılmış olur. Ancak Crazy Dance isimli Lunapark oyuncağında Erik Dalı'na parmaklarını şaklatarak, şarkının sözlerini tekrarlayarak eşlik edip ritim tutan kalabalığın coşkusu söz konusuysa yerlilik, kişinin kendi isteği doğrultusunda aracısız bir şekilde kurulur. Bu bağlamda yukarıda sayılan uzak coğrafyaların yarım yamalak anlatıları arasında "la bize her yer Angara" mottosu ile dolaşan kalabalığın, yerliliğin

anlamını beden, hafıza ve ritim üzerinden her gün akıcı bir şekilde yeniden ürettiğini söyleyemez miyiz?

### ***Gotik ve Masal Janrları***

Gotik ve masal yazın türlerinin tarihi, Orta Çağ'a kadar geri giden uzun bir sözlü ve yazılı geleneğe dayanır. Vampirler, büyücüler, cadılar, hayaletler, perili evler korku tünellerini temalandırırken başvurulan, kaynağını Gotik türden alan figürlerdir. Gotik göstergeler eğlence ve tema parklarında korku bağlamında yer alırken; masallar tam tersine korku ögesinin soğrulduğu büyü, sevimli uzamlar olarak yer alır. Lunaparkta birçok çocuk oyuncağının oturma koltukları antropomorfik hayali kahraman, çizgi film karakterlerinden oluşuyordu. Bu konu "Lunapark Oyunu" başlığı altında ayrıca ele alınıyor. Diğer yandan Lunaparkta doğrudan referans verilen tek masal örneği Grimm Kardeşler tarafından yazıya aktarılan popüler Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler masalıydı (Resim-23). Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler referansı Looney Tunes ve Disney çizgi karakterleri ile beraber, oyuncuyu şişman, uzun, kısa, biçimsiz gösteren aynalarla dolu bir salonun girişinde yer alıyordu. Sihirli Aynaların girişindeki Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler görseli, 1937 yılında Disney Stüdyoları tarafından hazırlanan ve hafızalara bu animasyon üzerinden yerleşen görsele aitti.

Kraliçe, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (Grimm, t.y: 330-337) masalında aynaya "Ayna ayna söyle bana var mı benden daha güzeli bu dünyada" diye sorar. Ayna, her koşulda doğruyu söyleyerek masaldaki kurguda, bir kurgunun içinde gerçeklik kontrolünü sağlayan şey olarak karşımıza çıkar. Peki, Sihirli Aynalardaki aynalar herhangi bir gerçeklik iddiasına sahip mi? Yoksa aynalar masalsı bir alana geçişi sağlayan objeler mi? Masaldaki ayna, gerçeği söylerken lunaparktaki aynalar

gerçeđi arpıtır ve sihirli aynanın hangi tarafında olduđumuz sorusu akla gelir. Masaldaki ayna konuřur; Lunaparktaki aynalarda konuřanlar ise oyunculardır. Masalda kralie hep en gzelin kim olduđunu sorar; ama aynanın diđer tarafında oyuncular en irkinin, en glncn en komiđin grntsne bakarlar.



Resim-23 Sihirli Aynalar

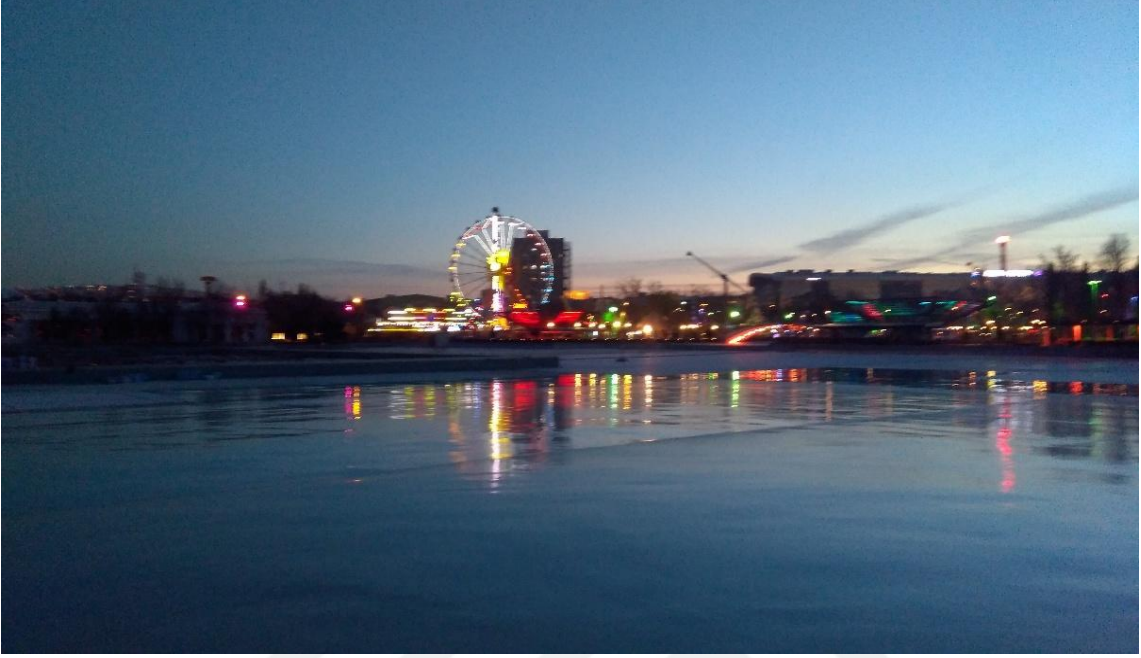
Ayna referansı zerinden, Disney animasyonuna ait Pamuk Prenses masalı grselinin Sihirli Aynalara geliřigzel koyulmuř olduđu dřnlebilir. Fakat grselin oradaki varlıđının, mekn ile hikye anlatımı arasındaki bir iliřkiye iřaret ettiđini dřnyorum. Yani kapıdaki grsel, ierideki aynaların yapması beklenen Őeyin grnty olduđu gibi iletmeđ deđil var olanı sihirli bir Őekilde anlatmak olduđuna iřaret eder.

Diğer bir deęişle, Sihirli Aynaların ierisine girildięi andan itibaren ayna ile büyü ortak bir şekilde düşünülür. Masaldaki ayna kişilere talep edilen gerçeklikleri sunar ve bunu büyü yoluyla yapar. Lunapark oyunundaki aynalar ise kendilerinden talep edilen güldürme eğlendirme işlevlerini yerine getirirler. Arada eksik gibi görünen büyü ise az önce bahsettiğim hikâye anlatımı üzerinden tamamlanır. Sihirli Aynalar oyundaki “büyü”, oyuncunun kendisini daha önce hiç görmedięi şekilde görmesi – tıpkı hikâyedeki üvey annenin kendini ilk kez en güzel olmayan olarak görmesi gibi ortaya çıkar.

## 2.1. Lunapark Oyunu, İmgesi ve Nitelikleri

Lunaparklar, kent panoramasına olağandışı bir görünüm katarlar (Resim-24). Hava karardığında, lunaparkın ışıkları çevresini aydınlattığında meydana gelen manzara fütürist bir tablo izlenimi uyandırır. Bir lunaparkın hareketini ve dinamizmi ifade eden güzel örnekler olarak Giacomo Balla ve Josept Stella'nın tabloları hızın, devinimin ve tekrarın bulandırdığı kuvvet çizgilerinin akışını, bir kimsenin görebileceęi, tanık olabileceęi, işitebileceęinden daha fazlasını bir tual içinde yakalar. Lunaparkın böylesi bir görünümünü elde etmek ancak fotoęraflarla mümkündür. Diğer yandan Lunaparkın karmaşık görsel yığını arasında fotoęraf makinesini kullanmak neredeyse bir zorunluluktur. Yakın çekimler lunaparkın detaylarına odaklanmamı sağlarken; mesafeli çekimler alanın devingen yapısını yakalamama yardımcı oldu. Çalışmam boyunca fotoęrafları lunapark uzamını tanıtıcı, betimleyici ve örnekler bir biçimde kullandım. Ancak diğer yandan bir kamera ile çalışmak, bir medya aracılığı ile lunaparka bakmak, alandan elde edilen etnografik bilginin niteliğini de etkiliyor. Çünkü farklı medyalar

aracılığı ile ortaya çıkan materyalin kendisi de (fotoğraflar, çizimler, videolar vs.) yorumlanabilir hâle geliyor.



Resim-24 Gençlik Parkı

Bu bölüm lunaparkın görsel niteliği hakkında ve bu niteliği oluşturan temel öğeler olarak belirlediğim oyuncakların renk, şekil, yüzey ve devinimi üzerinden yapılan bir incelemeye dayanıyor. Bu dört öğe hem lunapark imgesini hem de lunaparkı diğer kent manzaralarından ayırt eden bütünlüğü oluşturuyor. Lunaparkın ayırt edilebilir kent panoraması, onun bir anlamda şehirdeki kimliğini ortaya koyuyor. Lunaparkın oyuncuları cezbeden panoraması, Gençlik Parkı'nın muhtelif noktalarından görülebildiği gibi aynı zamanda havuzdaki suya akseder. Gençlik Parkı'nın şehir ve lunapark arasındaki kaskatlı havuzunda su, yıl boyu farklı görünümlere bürünür. Kış aylarında boşaltılan havuzda yağmur ve eriyen kar suyundan arta kalan birikintilerin yerini mevsim değiştikçe havuzu dolduran suyun yer yer durağan yer yer gökyüzüne

yükselen şiddetli görünümü alır. Gençlik Parkı'na adım atanlar, şehrin öte kıyısını ve Lunaparkı suyun aldığı bu farklı görünümlerin merceği arasından seyreder (Resim 24-25-26).



Resim- 25 Gençlik Parkı



Resim- 26 Gençlik Parkı

### 2.1.1. Lunapark Oyunu

Oyun oynama büyük bir yönüyle taklit, hayal gücü ve performansa dayandığı için her obje oyuncuğa dönüşebilme potansiyeli taşır. Bir nesnenin şekli, fonksiyonu, dokusu, kullanım alanları ile oyunun amacı arasında kurulan bir benzerlik o nesnenin oyuncuğa dönüşebilmesi için yeterlidir. Bir bez parçası kolaylıkla bir sihirbaz pelerini olabilir ya da oyuncuyu hayalet kılığına sokabilir. Bunların yanı sıra bir de tasarım ürünü nesnelere oyuncaklar var. Bu iki kategoriye birbirinden ayırmak gerekiyor. Çünkü ikinci durumda nesnelere belirli bir oyun oynama biçimi üzerine kuruluyken, ilk durumda nesnelere oyuncunun yönelimi doğrultusunda oyuncak olma anlamı atfediliyor. Lunapark oyuncakları da ikinci kategoriye dâhil. Ancak bu oyun kategorisinin hayal gücüyle alakalı olmadığını söylemiyorum. Daha ziyade oyuncak olması için tasarlanmış nesnelere, ebadı, yapıldığı materyal, aldığı görünüm gibi özellikler üzerinden bir oyun tarifi çerçevesinde belirli bir oyun biçimini dayattığını söylüyorum. Lunapark oyuncakları hem çocuklara hem de yetişkinlere aynı oyun oynama biçimini sunar: Çarpışan arabalar ve Go-kart gibi birkaç oyun haricinde hiçbir lunapark oyuncuğı sürülmez, bütün lunapark oyuncaklarına binilir ve oyunun başlaması beklenir. Bu oyuncakları elinize alıp evirip çeviremezsiniz; aksine bir makine olan oyuncaklar oyuncuyu evirip çevirir, zıplatır, döndürür, baş aşağı sallandırır vs. (Resim-27-28).



Resim- 27 Bir rüzgar gülünü andıran Power Surge ve oyuncular, Gençlik Parkı



Resim-28 Adrenalin ve bir kanadının ucundaki oyuncular, Gençlik Parkı

Her şey oyuncak olabilir ancak bebekler, pelüş hayvanlar, logolar, arabalar gibi oyuncunun taşıyabileceği, elle tutabileceği ebatlardaki nesnelere en genel oyuncak kategorisini oluşturur. Lunapark oyunu bu deneyimin tam tersidir. Oyuncu oyuncuğun içinde oyun süresi dolana kadar hapsolür. Hareket özgürlüğü oyuncuya tanınan alan kadardır. Oyuncu istediğı zaman oyunu yarıda kesemez ya da oyun alanını terk edemez. Bu anlamda iki oyun deneyimi iki farklı beden-uzam deneyiminin karşılığıdır. Oyunlar bir yelpazede sıralanacak olsaydı, bu iki oyun biçimi yelpazenin iki ayrı ucunda yer alırdı. Roger Caillois'nın (2001: 12) dört temel oyun biçiminden bahseder: **rekabet** (*agon*), **şans** (*alea*), **temsıl** (*mimicry*) ve **vertigo** (*ilinx*). Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkta oyuncaklar Caillois'in ayrımı üzerinden sınıflandırıldığında temel oyun biçiminin vertigo olduğı görülür. Vertigo, "sıradan algıdan kısa süreli uzaklaşma" ve "duru ve açık akıl üzerinde duyusal panik" (Caillois, 2001: 23) yaratarak bedenın dengesini bozan fiziksel etkinlikler olarak tanımlanabilir. Oyuncular, oyuncaklara biniyor; oyuncakların içinde bir süreliğine kapalı kalıyor; normal şartlarda deneyimleyemeyecekleri fiziksel ve bedensel koşulları deneyimliyordu. Oyuncuların, oyun süresi zarfında birkaç örnek haricinde (Çarpışan Arabalar gibi) oyunun gidişatı üzerinde kontrolleri bulunmadığı gibi bedensel ritimleri de normal ritmin dışına çıkıyor ve bozuluyordu. Diğer yandan temsıl oyun kategorisinin de Lunapark oyunu için temalandırma prensibi üzerinden anlamlı olduğunu söylemek mümkün. Bir önceki bölümde temalandırma prensibinden ve bu prensibin Lunaparka uyarlanışından detaylıca söz edildi. Temalandırma prensibi yetkin bir şekilde Lunaparkta kullanılmıyorsa da, oyuncakların isimleri ve oyuncaklarda kullanılan görseller belirli temalara işaret ediyordu. Bu anlamda oyuncuların, Lunaparkta bir oyuncaktan diğerine geçerken farklı coğrafyaların ya da anlatıların temsilleri arasında yer değıştirdiğini söyleyebiliriz. Bu anlamda Caillois'in oyun kategorileri arasında yaptığı ayırım takip

edildiğinde Lunapark oyunu bağlamında vertigo ve temsil kategorilerinin ön plana çıktığı ve anlamlı olduğu söylenebilir.

Vertigo ve temsil kategorileri lunapark oyununun biçimsel özelliklerine karşılık gelirken Mikhail Bakhtin'in (1981) kronotop kavramı Lunapark oyununun zaman-mekân bağıntıları hakkında bir çerçeve sunuyordu. Bakhtin (1981: 85) kronotop kavramını edebi türleri birbirinden ayırma için kullanılır ve her bir edebi türün tekabül ettiği bir zaman-mekân matriksi yani kronotopu olduğunu söyler. Her ne kadar Bakhtin, kültürün diğer alanları ile ilgilenmediğini dile getirirse de kronotop kavramı, oyun oynamanın büyük ölçüde kurgusal bir karakteri olduğu görüşünden yola çıkarak, lunapark oyununun zaman-mekân bağıntılarına dair bir fikir sunuyordu. Bu anlamda Bakhtin'in (1981: 87-92) antik yunan tragedyaaları arasında yer verdiği macera kronotopunun özellikleri birçok yönden lunaparka uyarlanabilir görünür: Macera kronotopunda, olaylar çok geniş ve çeşitli coğrafyalarda geçer. Bu coğrafyalar arasında dağlar, denizler, geçitler aşılar ancak herhangi bir zaman kırılması meydana gelmez. İkinci olarak, önemli olaylar ansızın, aniden, birdenbire ya da tam gerçekleşmesi gerektiği anda gerçekleşir. Üçüncü olarak ise, kahramanların başından geçen olaylar, kahramanların biyolojik hayatlarına bir tesiri olmaz. Macera kronotopunun bu üç özelliğinin Lunapark oyunu için de anlamlı olduğunu düşünüyorum. Şöyle ki, temalandırma prensibi gereği, oyuncular lunaparkta macera kronotopundaki karakterler gibi farklı ve çeşitli coğrafyaların temsilleri arasında yer değiştirip oyun oynarlar. Lunapark oyununda da zaman kavramı birdenbire, ansızın, aniden yaşanan deneyimler üzerinden anlam kazanır. Korku Tünelinde vagona ilerlerken bir anda tavandan bir örümcek sarkar; ışıklar yandığı anda köşeden bir figür çıkar... Üçüncü olarak ise lunaparkta oyun başlar ve biter. Bu aradaki süreç oyuncunun oyun dışındaki yaşamında bir farklılığa, değişikliğe yol açmaz. Örneğin Dönme Dolaptan indiğimde yükseklikten

daha az korkmuyordum. Ya da başka bir oyuncu Adrenaline bindiği için daha cesur olmuyordu. Kısaca, Bakhtin'den ödünç aldığım kronotop kavramı Lunaparkta oyun oynamanın nasıl bir deneyim olduğuna dair bir fikir sunuyor ve bir lunapark oyunu kronotopu kavramsallaştırması yapmanın önünü açıyor.

Oyuncak, büyüdükçe oyuncu onda yolcuğa çıkar; küçüldükçe oyuncu tarafından yolculuğa çıkarılır. Peki, Lunaparkta hangi oyuncaklara binilir? Hangi oyuncaklarda yolculuğa çıkılır? Bu sorunun cevabı yetişkinlere ve çocuklara göre değişiyor. Eğer muhatap bir çocuksa seçenekler müzik enstrümanlarından taşıtlara, hayvanlardan çizgi dizi karakterine ya da hayali bir kahramana kadar çoğalabiliyor. Trompet, gramofon; taksi, ambulans, itfaiye arabası, tren, uzay aracı, yarış arabası, motosiklet; kanguru, midilli, fil, dinozor, fare; palyaço, Noel Baba, Fred Çakmaktaş ve kaktüs bu seçeneklerden bazıları (Resim-29-30-31).



Resim- 29 Kangurular ve Atlıkarıncalar



Resim -30 Noel Baba, Fred akmaktař



Resim- 31 Musical Carousel, Genlik Parkı

## 2.1.2. Materyal, Renk ve Yüzey

Lunaparkı, çeşitli oyuncakların bir araya gelerek oluşturduğu bir kompozisyon olarak okumak mümkün. Ancak bu şekilde ifade edildiğinde lunaparkın mekânsal olarak ayırt ediciliğine dair her şeyi söylemiş olmuyoruz. Lunaparkı bir oyun alanı olarak özgün kılan ve bir nesneyi lunapark oyuncacı yapan; kullanılan materyal ve bu materyale hangi görünümün verildiği, materyalin yüzeylerinin hangi renklere boyandığı, hangi resimlerle kaplandığı gibi görsel nitelikler. Yukarıda, özellikle çocuk oyuncakları üzerinden nesnelere aldıkları şekillere emsaller gösterdim. Ancak tek başına oyuncaklar ve biçimleri lunapark uzamını tanımlamaya yetmez. Renkler ve kullanımları eşit derecede önemlidir. Çünkü renksiz bir lunapark, metal ve plastik yığından oluşan bir inşaat şantiyesini andırırdı. Oysaki oyuncakların metal gövdeleri, araba, enstrüman, vs. şeklindeki vagonların plastik yüzeyleri, duvar ve platformlar, çöp kutuları, oyun otomatları ve daha birçok detay uyum gözetmeksizin çeşit çeşit renkte ve tonda boyalıdır. Ve bu renkler yüzeyini kapladıkları materyali gizler. Lunaparkın Dönme Dolap, Adrenalin, Asansör, Hız Treni gibi büyük yapılarının gövdelerinde ve iskeletlerinde kullanılan materyal ile oyuncakların oturma vagonlarında, Atlıkarıncanın, Kangurunun, mini oyuncakların oturma yerlerinde ve ek dekoratif unsurlarda kullanılan materyal aynı değil. Ancak kullanıldıkları yerlerde renkler bu farklılığı ortadan kaldırıyor; metal ile bir çeşit plastik türü olan plastik materyali yağlı boya görünümü altında eşitliyor (Resim-32). Tim Ingold (2011: 20) maddi kültür çalışmaları olarak adlandırılan alanda genel olarak bir materyalin, kendisinden ve o materyal olarak sahip olduğu özelliklerden bahsedilmediğini; doğal ya da insan yapımı (*artefact*) olarak maddeselliği (*materiality*) üzerine durulduğu eleştirisinde bulunur.



Resim- 32 Önde Musical Carousel isimli oyuncağın vagonları, arkada Adrenalinin pembe ve Dönme Dolabın mavi-turuncu renkteki gövdeleri.

Hâlbuki materyaller kendilerinden yapılmış şeylere karşı durabilme olanağına sahiptirler (Ingold, 2011: 28) ve bu yüzden materyaller kendi özelliklerini ön plana çıkarma, bir nevi dikte etme gücü taşırlar. Barbie ve Batman ikonlarını karşılaştıran bir maddi kültür okuması bu bağlamda yapılan güzel bir çalışmaya örnek gösterilebilir. R. Philips'e (2002) göre maddi manifestosu metne dayanan Batman ile plastikliğe dayanan Barbie, strateji-taktik, temsil (*mimicry*) - vertigo (*ilinx*) ve toplumsal cinsiyet ayrışması üzerinden iki ayrı oyun oynama biçimine tekabül eder. Bir diğer okuma Roland Barthes'ın (2014: 53-55) "çocukla yaşayan", "dokunuşun doğal sıcaklığını" veren tahta oyuncaklar ile "tözü ve rengiyle kimyasal" olan "nankör madde" plastikten yapılan oyuncakları karşılaştırdığı "*Oyuncak*" adlı yazısıdır. İki yazıda da materyal üzerinden oldukça başarılı oyun nesnelere çözümlemeleri yer alır. Lunapark uzamında ise renk kullanımının materyalinin önüne perde gibi inerek önüne geçtiğini ve lunapark uzamını homojen kıldığını düşünüyorum (Resim-33). Galaxie ve Asansör oyuncağında olduğu

gibi, renklendirmeye başvurulmadığı yerde materyal kendi özelliğini ortaya koyuyor (Resim-34). Lunaparkın görsel niteliklerini oluşturan öğeler eşit şekilde dışa vurulmuyor; renkler ön plana çıkarken materyal çoğu zaman rengin arkasında saklı kalıyor. Tek tek oyuncaklar özelinde değil, bütün olarak Lunaparkı düşündüğümüzde ise renk geçişlerinin bir akış halinde olmaktan ziyade kesintiye uğradığı görülüyor. Renkler, birbirlerine kaynayarak bir akış halinde sürüp gitmiyor, daha ziyade nüfuz ettikleri alanların sınırlarını belirliyor. Bu yüzden oyuncaklar, makineler hareket etmedikleri zamanlarda dahi hareket ediyormuş hissi uyandırıyor.



Resim- 33 Adrenalin, Gençlik Parkı



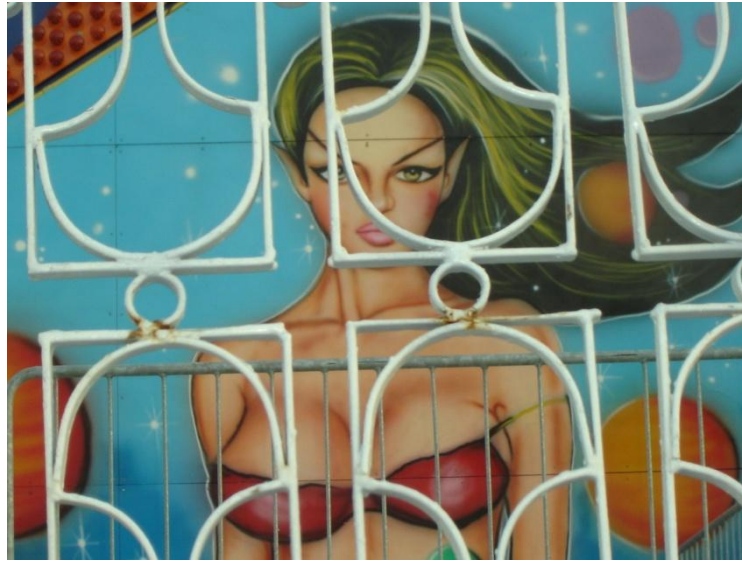
Resim-34, Asansör, Gençlik Parkı

Renklerin yanı sıra Korku Tünellerinin ön cephelerinde, Hawai Swing gibi bazı oyun alanlarının arka platformlarında ve lunaparkın muhtelif noktalarında çeşitli figürler ve resimlerle karşılaşırız. Bu resim ve figürlerden bazıları “Oyun Uzamı” başlığı altında işlenen temalandırma prensibine göre çoğu zaman oyuncaklar ve isimlerinin bağlamıyla uyumluken bazıları lunaparkın muhtelif yerlerinde karşılaşılan herhangi bir bağlamı olmayan görsellerdi. Kullanılan çoğu görselin kaynağını tespit etmek her zaman mümkün değildi (Resim-35).



Resim- 35 Lunapark Girişindeki Korku Tüneli. 2010 yılına ait.

Örneğin 36 ve 37 numaralı görseller Frank Frazetta, Richard Corben, Boris Vallejo gibi çizgi roman sanatçılarının örneklerini verdiği fantezi art denilen janrın olukça kötü taklitleriydi. Yine Korku Tünellerinin cephelerinde kullanılan görseller korku filmi karakterlerinin özensiz taklitleriydi (Resim-38).



Resim-36 ve Resim 37



Resim-38 Chucky ( Child's Play) ve ıęlık (Scream), Korku Tneli, Genlik Parkı

Hava karardığında kimi oyuncakların przsz, kimi oyuncakların girintili ıkıntılı parlak yzeylerine bezenmiř sayısız ampullerin yaydđđı neon ışıklar lunaparkın renklerine eřlik ediyor ona enerjik bir grnm katıyor (Resim-39). Lunaparkın kendine has sesleri ve grlts de meknın tamamlayıcı bir unsur olarak belirtilmeli. Bir oyuncaktan dięerine, Korku Tneli'nin dıř cephesinden Dnme Dolabın balkonuna sırayan, bulařan renkler gibi, her ynden duyulan mzikler ve her oyuncaktan, her kafadan ıkan grlt lunaparkın duyusal kakofonisine katılıyor.

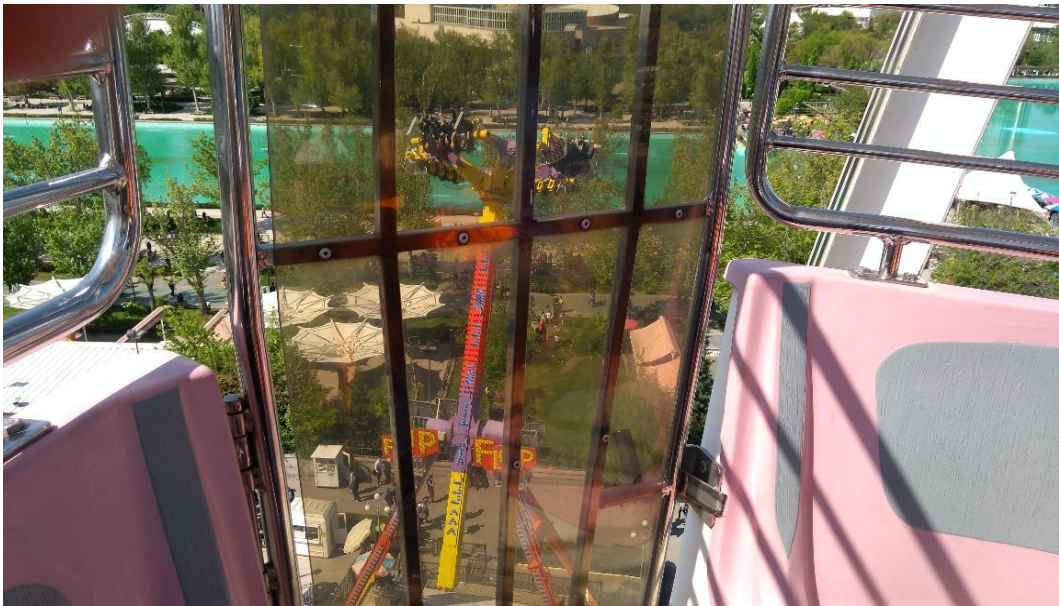


Resim-39 Dönme Dolap, Adrenalin, Zincirli Salıncak, Gençlik Parkı

### 2.1.3. Devnim ve Ritim

Lunaparkın devasa oyuncakları ayırt edici bir kent panoramasının oluşmasını sağlar. Oyun alanında ön plana çıkan da aslen bu oyuncaklardır. Bir önceki bölümde üzerinde durduğum mini oyuncaklar alışveriş merkezi, çocuk parkı, okul bahçesi ve kreş gibi başka açık ya da kapalı mekânlarda bulunabilmeleri anlamında lunaparkın tamamlayıcı öğeleri gibidirler. Hız Treni, Asansör, özellikle Dönme Dolap ve Adrenalin uzak mesafelerden görüş alanına girer ve “belirgin bir formu olan, artalanıyla tezat oluşturan ve uzamsal konumu öne çıkan işaret öğeleri” (Lynch, 2018: 87) olarak algılanır. Bu oyuncakların kent ufkunda belirgin bir imge oluşturan fiziksel karakteristikleri, ziyaretçileri Lunaparka çeken temel unsurdur.

Crazy Dance, Flip Flop, Kamikaze, Disco gibi birçok oyuncak ise işaret ögesi niteliği taşıyacak kadar anıtsal formlardan yoksundur, ama hız, frekans ve devinim gibi çalışma prensipleri bakımından farklılık gösterir (Resim-40-41). Her bir oyuncak Caillois'nın vertigo olarak adlandırdığı oyun kategorisine dâhil olsa da hız, birim zamandaki devir sayısı ya da frekans, yükseklik ve devinim yönünden çeşitlilik gösterir. Crazy Dance adlı oyuncağın iki kişilik bir vagonu Lunaparktaki tüm oyuncaklar arasında en yüksek devir sayısı ile dönen tek araç olabilir. Çünkü iki kişilik vagonlar kendi etrafında dönerken; vagonların bağlı olduğu dörtlü grup ayrıca merkezin etrafında dönüyor (Resim-41). Oyun bitip de oyuncular aynı anda iki ayrı devinim yapan oyuncağın vagonlarından indiklerinde ya dengelerini kaybediyorlar ve sersemliyor ya da daha kötüsü istifa etmenin eşiğine geliyorlar. Bir seferinde oyuncak çalışırken bir kadının ayakkabısının ayağından fırladığına da şahit olmuştum. Disco'nun oyuncuları, yukarı doğru bakan bir parabol eğrisini andıran devasa bir yayın yüzeyinde uçtan uca kayarken kendi ekseni etrafında dönen devasa bir diskin üzerinde sabit koltuklarda oturuyorlar (Resim-42).



Resim -40 Dönme Dolabın balkonundan Flip Flop, Gençlik Parkı



Resim – 41 Crazy Dance, Gençlik Parkı



Resim-42 Disco, Gençlik Parkı

Crazy Dance ve Disco haricindeki mzik ve dans temalı nc oyuncak Hawai Swing, daha az karmaşık bir alıřma prensibine sahip. Daha ziyade yetiřkinlerin ocuklara eřlik etmek iin bindikleri bir oyuncak olan Hawai Swing, bir merkezin etrafında arka arkaya sıralanan iki kiřilik vagonlardan oluřuyor. Vagonlar hafif eęimli bir yrngede alalıp ykselerek tek bir devinim yaparak yolcuęu tamamlıyor. Bu  oyuncuęın temel zellięi de ekstrem ykseklilere ıkmak deęil. Ancak her biri farklı devinimlere sahip olan Dnme Dolap, Adrenalin ve Asansr, Lunaparkın en yksek noktaya ıkabilen oyuncaklarıdır. Lunaparkın bir ucundaki Asansr, gkyzne fırlatılmak iin kalkıřa hazır bekleyen bir uzay mekięini andırıyor (Resim-43). Lunaparkın merkezindeki Adrenalin kuzey-gney ekseninde, Dnme Dolap doęu-batı ekseninde tam bir dairesel turla yol alan iki komřu oyuncak (Resim-44). Adrenalinin birim zamanda yaptıęı devirlerin yanında, Dnme Dolabın her bir balkonu bir sonraki balkonun yerini alarak ilerlerken bir atlıkarıncadan farksız grnr.



Resim-43 Asansr, Genlik Parkı



Resim -44 Adrenalin ve Dönme Dolap, Gençlik Parkı

Lunapark aynı zamanda çok ritimli bir yerdir. Renklerin, neon ışıkların, çalışanların, kalabalığın, seslerin, oyuncakların deviniminin oluşturduğu dinamik ilişki aynı zamanda ritmik bir ilişkidir. Oyuncaklardan Ankara oyun havaları duyulur. Müşteriler araçlar içinde alkış tutarak, parmak şaklatarak, ellerini kollarını sallayarak ya da kendilerini videoya almaya çalışarak şarkıya ve oyuna eşlik ederler. Bir köşeden yükselen çığlık ya da küfür, çarpışan arabalarda yapılan bir kaza, Adrenalinin kanadının hızlanırken çıkardığı ses, müzikler ve sayısız gürültü, personel ve müşteriler arasındaki trafik birbirinin içinden geçerek aritmik bir senkronizasyon oluşturur. Lefebvre'nin (2017) ritimanaliz yöntemi fenomenolojik yaklaşımın doğal tavra mesafe koyma girişimini ve Merleau-Ponty felsefesinin bedeni merkeze alan duruşunu andırır; bu

yöntem bedenin ve çevremizi saran canlı ve cansız nesnelere ritimlerine alışkanlığın dışına çıkarak kulak verme çağrısıdır. Örneğin lunapark oyuncakları ritimanaliz üzerinden okunabilir. Yetişkinlere yönelik oyuncakların aksine çocuk oyuncaklarının ritmi ile beden ritmi arasında uyum gözetilmesi beklenir. Eğlence ve lunaparkların simgesi Atlıkarıncanın kendine has müzikal ritmi ve bir yukarı çıkıp bir aşağı inen midillilerin temposu ile oyuncunun beden ritmi (kalp atışları, nefes alışları vs.) arasında özel bir poliritmik uyum vardır. Extrem oyuncaklarda bu uyumun yerini bir tür ritim bozukluğu olan aritmi alır. Beden ritmi oyuncakların ritmine ayak uyduramaz; oyuncaklar oyuncuları üzerindeki kalp atışlarında düzensizlik, solunum sayısında artış, kulak çınlaması gibi etkileri üzerinden bedensel ritim bozukluklarını tetiklemeleriyle karakterize olur.

Bu örnekler ve burada söz etmediğim diğerleri Lunaparka devingen bir görünüm kazandırıyor. Oyuncakların şekilleri, uzamda kapladıkları yer, geometrik yörüngelerinin devinimleri ve bedensel ritimlerle olan ilişkileri lunapark oyununu diğer oyun formlarından ayırırken başka manzaralardan ayrı bir kent ufku, silüeti çiziyor. Paul Klee, “çizgi çizmediğini, çizgiyi yürüttüğünü” söyler. Lunaparkın silüeti de Klee’nin çizimleri gibi şehrin ufkunda serbestçe amaçsızca hareket ederek yürüyen, daireler oluşturan, yörüngeden sapan ve nihayet ufuk noktasına geri dönen enerjik bir çizginin aldığı yolu andırıyor.

## 2.2. OYUNCAKLAR

### 2.2.1. Korku Tüneli: Korkutucu Olanın Temsili

Homo Ludens'te Huizinga (2015: 17) her oyunun bir anlam taşıdığını söyler. Oyunun muhtemel anlamlarını açığa çıkarmanın bir yolu oyun kavramını çevreleyen, ona komşuluk eden, uzağından yakınından geçen birçok başka kavramla ilişkisini çözümlenmekle mümkündür. Oyun olgusu hangi hissiyat ve duygu bağıntılarına çağrışım yapar? Bu olguyu enine boyuna anlayabilmek için hangi diğer kavramlara başvurulabilir? Bu konuda *Homo Ludens* okuyucuya ve araştırmacıya oldukça kapsamlı bir oyun terminolojisi sunar. Neşe, coşku, heyecan, sevinç, mutluluk, tahrik, ciddiyet, zarafet, ritim, armoni, güzellik, taşkınlık, gerilim, şans, mızıkçılık, hırs, cesaret, maharet kavramları bu terminolojinin sadece bir kısmını oluşturur. Ancak, bu bölümün başlığını oluşturan korku kavramı ilk bakışta bu terminolojiye dâhil edilemez özellikte görünür. Oyun – korku bağlantısı, oyun- neşe, oyun- mutluluk vb. bağlantılar gibi apaçık değildir çünkü. Fakat korku teması üzerine kurulu oyunlar da bir kategori oluşturuyor. Son zamanlarda yaygınlaşan farklı korku senaryoları üzerinden kurgulanan bir mekândan kaçış temalı oyunlar bunun bir örneği. Bu çalışma kapsamında yer vermemekle beraber, farklı senaryolar üzerinden kaçış oyunu sunan bu mekânların, korku-oyun bağlantısına dair bir araştırma alanı sunduğunu göstermek açısından önemli olduğunu düşünüyorum.

Görüldüğü gibi ilk bakışta alakasız gibi görünen korku-oyun kavram çifti aslında oyun terminolojisine dâhildir. Türkiye'deki lunaparklarda korku-oyun bağının kurulduğu oyun biçimlerinden en belirgin olanı, çoğunlukla korku tüneli olarak

isimlendirilen derme çatma mekânlarda gerçekleşir. Oyuncular korkunç olduğu varsayılan görsel malzemelerin simülasyonunun yer aldığı tünelde birkaç dakikalık turlara katılırlar. Bu oyunun yukarıda kısaca bahsedilen kaçış oyunlarından en büyük farkı, oyuncuların oyuna sadece izleyiciler olarak katılması, senaryonun bir parçası olmamalarıdır.

Gençlik Parkı Lunaparkında sezona bağlı olarak farklı dönemlerde çalışan üç ayrı Korku Tüneli bulunuyor (Resim-45-46-47). Bir Pazar günü lunaparktayken, Lunaparkın girişindeki 1 numaralı Korku Tüneli'ne binmeye karar vermiş, biletlerimizi almıştık. Bir hastalıktan mütevellit olsa gerek burnunun üzerinden açılan üçüncü bir delikten sigara içerken duman çıkan Korku Tünelinin operatörüne biletlerimizi teslim ettik. Tünel kapılarının yüksek sesle kapanması ile birlikte içinde oturduğum vagon, rayların üzerinde gıcırdayarak ilerlemeye başladı. Karanlık tünelde bir süre daha yola devam ederken, vagonun ani bir dönüşü ile sağ köşede bir sandalyeye oturmuş, elinde tuttuğu aydınlık küreye eğilmiş bir büyücü ile karşılaştım. Vagon ilerledi, büyücü arkada kaldı. Yolumuzun üstünde, yüzünün görülmesini engelleyen geniş ve bol bir şapka giymiş erkek, postlu küçük bir hayvanı önünde duran kazanın içine doğru atıyordu. Bu esnada bir başka hayvandan kesik kesik çığlıklar yükseliyordu. On saniyelik bir karanlıktan sonra, bir sedyenin üzerinde vücudu beyaz bir kumaşla örtülmüş birisinin yattığını gördüm. Örtünün orta kısmı kıpkırmızıydı. Kendisi de kan içinde, sivri burunlu, sivri çeneli, çirkin ve kambur bir adam sedyenin üzerine gülümseyerek eğiliyordu. Bir elinde diğer adamın iç organlarını, diğer eliyle de kanlı bir bıçağı tutuyordu. Bıçak bilemeye benzer seslerin arasından vagon, rotasında ilerlemeye devam etti. Bir avizenin kırmızı ışığı yanıp sönüyordu ama hiçbir şey görünmüyordu. Sadece birbirine karışmış, ayırt edilemeyen bir sürü ses duyuluyordu. Bu sesler eşliğinde yolumuzun üzerinde iç organları açıkta, bedeninden sarkan bir kadının asılı

olduğunu fark ettim. Hemen arkasında tabutun içinde bembeyaz örtülere sarılmış biri, bir canlanıp bir ölüyormuş gibi doğrulup geri yatıyordu. Kısa süren bir sessizliğin arkasından içerisi kırmızı, loş bir ışıkla aydınlanırken sağda paslanmış bir kapı belirdi. Kapının ardından sesler geliyordu. Kapının arkasında ne var? Kapı açılacak mı?

O kapı değil ama duvar aralarından sızan ışıkların eşliğinde korku tünelinin çıkış kapısı aralanmıştı. Büyücüler, tabutta doğrulan cesetler, katiller, çılgık atan hayvanlar, yarasalar, köpekler ve tavandan sarkan devasa örümcekler, gıcırdayan raylar, paslı kapılar, intihar edenler ya da idam edilenler, şeytanlar, iblisler, hayaletler... Karanlık, loş, izbe, gürültülü ve kakhahalı kötücül bir dünyanın akabinde aydınlık gökyüzü, park içinde koşturan insanlar, annesi ve babası ile pazarlığa tutuşan çocuklar, sıradaki müşteriler, pamuk şeker ve bardakta mısır stantları, Adrenalinden gelen küfür ve çılgınlıklar, Crazy Dance yönünden yankılanan Erik Dalı... Tekrardan başladığım yerdeydim. Karşıdan gelen bir kadın sordu: “İçerisi çok mu korkunç? Çocuk binecek de”.

Bir korku tüneli ne kadar korkunç olabilir? Korku tüneli çocuklar için midir yetişkinler için mi? Çocuklarla yetişkinler aynı şeylerden mi korkarlar? Bir çocuğu bir yetişkine göre korkutmak daha mı kolaydır? Korku tüneli, gerçek bir korku uzamı olmadığına göre, temsiller mi korkutucudur yoksa temsilin işaret ettiği gerçeklik mi? Bir katilin temsili mi daha korkutucudur yoksa palyaço temsili mi? Bachelard (1996: 47) bir evin merdivenlerle inilen mahzeninin ussallaştırılmamış korkuların yeri olduğunu yazmıştı. Ev için mahzen neyse, Lunapark için Korku Tüneli oydu. Korku Tüneli, bu us dışı korkulara mı referans veriyordu?



Resim -45 1 Numaralı Korku Tüneli, Gençlik Parkı



Resim-46 2 Numaralı Korku Tüneli, Gençlik Parkı



Resim-47 3 Numaralı Korku Tüneli, Gençlik Parkı

*Tünelin dış cephesini süsleyen figürler ve resimler*

Korku filmi karakteri oyuncak bebek *Chucky* ve *Scream* filmindeki çılgın maskesi. Kurukafa, palyaço ve vampir görselleri. Korkutucu olan *Chucky*'nin yapıp ettikleri mi yoksa bir bebeğin katil oluşu mu? Ya da korkutucu olan cansız bir oyuncak bebeğin, bir nesnenin hayat bulması, canlanması mı? Çocukluğu masumluk ve saflıkla ilişkilendiren sağduyunun tersine çevrilmiş olması mı? Hermeneutik problemlerin biri şu soruda ifadesini bulur: “Yorum ile yorumun nesnesi, yani bir ‘metin’ veya bir metnin (‘tasarlanan’) anlamı arasında bulunduğu varsayılan herhangi bir zaruri bağlantı var mıdır?” (Ormitson ve Schrift, 2002: 6) *Scream* adlı korku filmi serisindeki maske figürü, sanırım *Chucky*'den sonra kaynağı belli tek korku öğesiydi. “Sanırım” kelimesi ile ifade etmeye çalıştığım tereddüdün sebebi ise o duvarı tasarlayan kişinin niyeti ile

benim bu tasarımı okuma biçimim arasındaki kapatılamaz boşluktan, hermeneutik bir problemden kaynaklanıyordu.

*Tünelin dış cephesindeki görsellere eşlik eden maketler*

Klozetin üzerinde oturmuş, plastik bedeninden kanlar akan koltuk değnekli, pis ve şişman adam (Resim-48) korkunç mu? Koltuk değneği? Klozet? Bu gördüğüm şey her ne ise, bana hiçbir şey çağırılmıyordu; tek söyleyebileceğim korkunç olmadığı ama çirkin olduğu. O zaman korkutuculuğun kaynağı çirkinlik mi? Veya korkutucu olan şişmanlık mı, hastalık mı? Ayrı bağlamlardan alınmış parçaların bir arada olması mı, yani bu görselin hiçbir bağlama dâhil edilemeyeşi mi? Klozette oturan adama eşlik eden goril maketleri?



Resim-48

King Kong? (Resim- 45, 1 Numaralı Korku Tüneli). Biri, üzerine kan bulaşmış izlenimi verilen, diğeri ayakları zincir, bilekleri bir sicimle bağlanmış saldırgan görünümlü goril maketleri bunlar. Bu nesnelerin yan yana gelmesiyle oluşan anlamsal bir bütünlükten bahsetmek mümkün mü? Bu nesnelere yorumlama ve açığa çıkarma girişimi bir sona ulaşır mı?

Lunaparka başka bir gidişimde aynı operatör, o Korku Tünelinin (1 Numaralı Korku Tüneli) çocuklar için olduğunu söyleyip bizi diğer tünellere yönlendirdi. Operatörün bu yorumu korku fenomeninin çocukluk ve yetişkinliğe göre farklı kavramsallaştırılmış olduğuna işaret ediyordu ve bu yüzden bende merak uyandırdı. Günün sonunda Lunaparktaki üç ayrı Tünele de binmişim. Ancak operatörün çocuklara uygun olduğunu söylediği tünel ve diğerleri arasında hiçbir fark yoktu. Diğer tünellerde yolculuk sadece daha uzun sürüyordu. Fakat her bir Korku Tünelinde korku teması görsel ve işitsel medyalar aracılığı ile işleniyordu. Bu anlamda bu mekânlar semiyotik bir çocukluk alanını ifade ediyordu. Nitekim Chandler (2007: 1-2) semiyotik biliminin sadece görsel işaretlerle alakalı olduğu varsayılsa da çizimler, resimler, fotoğraflar, kelimeler, sesler ve vücut dili de semiyotik işaretler olarak yorumlanması gerektiğini söyler. Korku Tünelleri de bir temsil sistemiydi; resimler, maketler, sesler, ışıklandırma gibi göstergeler zinciri üzerinden korkunç olduğu varsayılan bir dünya vaat ediyordu: Korku kavramının işaret ettiği işitsel-görsel ve hafızaya dair bir ilişki biçimiydi. Bu ilişki biçimi, yukarıdakiler ve kendi “yorumlama ihtiyacım” (aktaran L.Ormitson ve D. Schrift, 2002: 7) doğrultusunda yönelttiğim sorular üzerinden Korku Tünelini ve korku temasını beş kategori altında okumaya çalıştım.

### 2.2.1.1. Folklordan Popüler Kültüre Korkutucu Figürler

Korku, hem edebiyat hem de sinema janrıdır. Korku tünellerinin dışındaki ve içindeki görsellerin çoğunun, doğrudan belirli bir kaynağa gönderme yapmasa da, edebiyat ve sinema yoluyla dolaşıma giren tanıdık malzemeler olduğu söylenebilir. Bu anlamda korku tüneli görselleri metinlerarasıdır. Her bir görsel malzemenin semiyotik anlamda bir kodu vardır. Türkiye’de Ankara şehrinde mütevazı bir lunaparktaki korku görselleri kolektif hafızaya metinlerarası bir şekilde örülerek yerleşmişlerdir. Bu başlık altındaki korku öğelerinin korku teması ile olan bağlantılarının sabitleştiğini, bu janra ait kullanımlarının yaygınlaştığını söyleyebiliriz. Bu gruba ait tekrarlarıyla karşılaşılan figürler palyaço, vampir, kurt adam, cadı/büyücü temsilleri ve *Chucky*, *Scream* gibi yüksek gişeli korku filmi karakterleridir. Bu korku figürleri ve temsilleri hakkında ne söylenebilir?

Palyaço figürü, peşi sıra sayılan diğer figürler gibi kaynağını folklordan ve halk hikâyelerinden alsa da; onlardan ayrı olarak grotesk mizahın önemli temsillerinden biri olagelmıştır. Orta Çağ Avrupa halk folklorunun ve mizahının bir parçası olduğu bilinen palyaço figürünün (Bahtin, 2005) günümüze daha yakın temsillerin kaynaklarından biri 19. yüzyılda çoğalan ve aile eğlencesi olarak yeniden tanımlanan Avrupa ve Amerikan sirk kültürüdür (Carlyon, 2016:180). Carlyon’a (2016: 182) göre bugün palyaço dendiğinde anlaşılan imgeler, palyaçoların ringde gerçekten yaptıkları ya da söyledikleri şeylerden ziyade bunları bastıran klişeler üzerinden şekillenen popüler ve edebi figürlerdir. Yani, palyaço figürünün tarihsel olarak bir eleme ve ekleme süreciyle değişime uğradığı söylenebilir. “Tarihî ve kaçınılmaz bir bağmışçasına” kabul edilen “çocuğun arkadaşı olarak palyaço”, “maskesinin ardında büyük bir hüznü taşıyan mutsuz palyaço” ve “ağlayan palyaço” klişelerinin ortaya çıkışı ise mutsuzluk ve

gölmenin yazarlara karşı koyulamaz bir dramatik tezat olarak görünmesi ile ilişkilendirilir (Carlyon, 2016: 182). O zaman korku veren ve ürkütücü palyaço temsillerinin kolektif hafızaya nasıl dâhil olduğu sorusuna geliyoruz (Resim-49).



Resim-49

20. yüzyıl ile beraber ortaya çıkmaya başlayan ve özellikle sinema yoluyla dolaşıma giren bu yeni palyaço temsilinin de yaygın bir şekilde görünür ve tekrarlanır olmasından dolayı klişe değeri kazandığı söylenebilir. Sakarlık gibi öngörülemez hareketleri ile komikliği, giyimiyle ve aksesuarlarıyla uyumsuzluğu ve şakalarıyla ölçsüzlüğü üzerinden tanınan palyaçonun, mutsuz, hüzünlü ve neticede katil/korkutucu/ürkünç olarak temsil edilmesi onun zıddına dönüşebilmesinde, diğer bir deyişle zıtlıkları bir arada kurgulamanın cazibesinde yatıyor. Palyaçonun zıddına dönüşmesi maskesi sayılabilecek makyajı ile mümkündür. Palyaço imgesinde kurgulanan zıtlığın, palyaço-çocuk ilişkisini ve bu ilişkiyi tanımlayan masumiyet normunu yıktığı için korku nesnesi haline geldiği söylenebilir. Canetti (2014: 406) bir

maskenin ifade ettiğinden daha fazlasını gizlediğini; yüzün aksine maskenin yorumlanabileceği geçici değişiklikleri olmadığını ve bu yüzden izleyicinin maskenin sakladığından kuşkulanıp, korku duyduğunu söyler. Palyaçonun makyajı, yani maskesi bir katili saklayabilir.

Peki ya diğer figürler? Vampir, kurt adam, cadı ve büyücü figürleri davalara, efsanelere, mitoslara, halk hikâyelerine konu olmuş folklorik ve yerel karakterlerdir. Vampir, Doğu Avrupa'ya ait, özellikle de Macaristan ve Romanya'nın Transilvanya bölgesi ile özdeşleşen<sup>5</sup> efsanevi bir figürken, kurt adam ise dünya genelinde inanıldığı bilinen bir mittir. Cadılık ve büyücülük Avrupa bağlamında Hıristiyanlık, engizisyon mahkemeleri ve cadı avlarıyla anılıyorsa da, etnografik çalışmalar cadılık ve büyücülük pratiklerinin geniş bir zamana ve alana yayıldığını göstermektedir. Ancak palyaço da dâhil olmak üzere diğer figürlerin günümüzdeki temsilleri ile tarihsel kökenleri arasında belirli bir süreklilik olduğu söylenemez. Hatta herhangi bir süreklilikten ziyade bir kopukluk olduğunu söylemek daha doğru olacaktır. Örneğin, Williem Blécourt (2015: 1) “dolunay zamanında dönüşüm geçiren” ya da “kurt adam tarafından ısırıldığında onlardan birine dönüşen kurt adam” figürünün 20. yüzyıl Amerikan ve İngiliz filmlerinden etkilenen bir konsept olduğunu yazar. Cadı figürü de vampir ve kurt adam gibi yerel, mitsel ve folklorik bağlamından kopmuş bir figürdür. Yerel olmaları bakımından tarihsel çeşitlilik gösteren bu kültürel arketipler, günümüze ulaşana kadar yekpare bir formda kalmadılar; popüler kültür ve kolektif hafızada parodi, pastiş, alıntılama gibi metinlerarasılığın yeni türevleri ile farklı biçim ve anlamlarla yeniden üretildiler.

---

<sup>5</sup> Williem Blécourt bu özdeşleşmenin yanlış bir kanı olduğu görüşündedir. Ayrıntılı bilgi için bkz. Werewolf Histories (2015).

Palyaço figürü ya da imgesinin varoluş nosyonunun zıddına dönüşebildiğine zaten çok sayıda sinema filminden aşınayız. Mitlerde ve efsanelerde korkunç ve ürkütücü olduğu kabul edilen başka figürler uzun zamandır popüler kültür üzerinden anlayışlı, barışçıl, yardımsever, “doğalarına” ve içgüdülerine hâkim olabilen, iyi kahramanlara dönüştü. Ann Rice’in (1976) *Interview With the Vampire* kitabı ile başlayan seri romanı günışığından etkilenmeyen vampir Lestat’ı anlatırken yeni bir vampir mitolojisini kurdu. Bu noktada hermeneutik bir probleme de işaret eden yeni bir soru ile karşılaştığımızı düşünüyorum. İyi kalpli, kahraman, romantik, doğasına karşı koyabilen, iyi görünümlü, güzel, karizmatik vampir ve kurt adam temsillerinin Korku Tünelindeki bağlamı neyi ifade eder? Yorum yaparken başvurduğumuz kodların sürekli değiştiğine mi? Ya da, Korku tünelinin *artık* korkutucu olmadığına mı? Ziyaretçiler, bu figürlerin orijinallerini biliyorlar mı? Figürlerin (Chucky, Scream, palyaço, vampir, Kont Drakula vs.) varsayılan başlangıç hikâyesine (narrative), bu hikâyelerin geçirdiği dönüşümlere ve bu hikâyelerle özdeşleşen temsillere vakıf olup olmamak oyunun anlamını değiştirir mi? Bu soru Philips’in (2002) sorusuna benzer: Anne ve babasının gangsterlerce öldürüldüğünü ve hikâyenin geri kalan kısmının nasıl geliştiğini bilmeden Batman figürü ile oynayan çocuk gerçekten de Batman ile mi oynuyor? Kurt adam, vampir ve cadı hikâyelerini bilmeyen bu figürlerden korkar mı?

### **2.2.1.2. Kapalı Kalma: Deliler ve Lunatikler**

Yukarıdaki figürler mitoloji ve folklor; yazın ve sinema kaynaklı temsillerdi. Lunaparkın korku tünellerinde korkutucu olduğu düşünülen diğer bir temsil ise birine, bir hayvana ya da kendine zarar verme ve bu eylemden zevk alma üzerine kurulmuştu.

Zarar verme eylemi, bu eyleme eşlik eden ve tünelin içinde yankılanan kahkahalarla birlikte yer alıyor; suçluluk ve akıl sağlığı ile ilgili sınırları belli olmayan bir duruma işaret ediyordu. Bir önceki kategoriden farklı olarak burada, bir fail olarak insan ve insanın belirli bir varoluş durumu işleniyor. İnsanın akıl ve sağduyu, yani toplum dışı tarafı ön plana çıkartılıyor. Korku Tünellerindeki görseller çok kısa bir zaman zarfında görünüp gözden kaybolduğu için her bir kurguyu ya da görseli yüzde yüz çözümlenmek ve kodlamak mümkün olmuyordu. Bu anlamda korku kavramının aynı zamanda gördüğümüz şeyi tanımlayamamakla da ilişkili olduğu söylenebilir. Yine de Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkta her bir korku tüneline birçok kez girdiğim için suç, kötülük, akıl sağlığı gibi kavramlara işaret eden bu kategorideki simülasyonların parmaklıklar arkasında, bir kafesin içinde yer aldığı dikkatimi çekmişti. Tutsaklık ya suçluluk haline işaret eder ya da kapatılma edimiyle sonuçlandırılması gerektiği düşünülen psikolojik/psikiyatrik bir bozukluğun mevcudiyetine. Çoğu zaman bu ikisi birbirini dışlamaz ve Korku Tünellerinde işaret edilen korku kategorilerinden birisi de budur. Diğer yandan oyuncular da Korku Tünelinde kaldıkları zaman boyunca lunapark uzamından tecrit edilirler ve bir süreliğine orada kapalı kalırlar. Bu noktada bir metafor olarak lunatik kavramı kapatılma olgusu üzerinden tekrar anlam kazanıyor. Bir yanda Korku Tünelinin işaret ettiği toplumun dışına itilenler, toplumun yararı için kapatılması gerektiği düşünülenler var. Diğer yanda bunların arasında kapalı kalmak için para ödeyen, kapatılmayı ya da deliliği seyretmeyi arzulayan metaforik deliler, lunatikler var. Lunatikler, sadece dışarıya çıkması güç olan iç mekânda değil (Korku Tünelleri, Labirent) aynı zamanda inemeyecekleri dış mekân oyuncaklarının (Adrenalin, Flip Flop, Crazy Dance vb.) içinde de kapalı kalmaya gönüllüler. Normal hayatta şunu yapmak ne dereceye kadar mantıklı gelir? Evinizden çıktınız, bir taksiye binmeniz gerekiyor, birisi karşınıza geçti ve “bana biraz para ver, şu arabanın içine geç, bu araba çok hızlı gidecek ama sana ya da başkasına kimseye zarar vermeyecek ancak yolculuk

biraz korkutucu olabilir” dedi. Ayrıca arabayı durdurmanın ya da yolculuk tamamlanmadan arabadan inmenin yasak olduğunu da ekledi. Aklımıza ilk gelen şey “deli miyim?” gibi düşüncelerse Lunaparktaki deneyimin bu deliliğe olanak sağlamış olduğunu kanıtlamış oluruz. Çünkü az önceki örnek analitik olarak düşünülünce özgürlüğünden bir süreliğine vazgeçen kişi, karşılığında korkuyu satın alır. Kaza gibi istenmeyen olayların yaşanması anlamında başına herhangi bir zararın gelmeyeceği kesin değildir. Kişi bu deneyim için üzerine bir de para öder. Bu oyunlarda kişi, oyun süresi boyunca özgür iradesini bir süreliğine kendi rızasıyla teslim eder. Lunapark kişinin, sosyal hayatta övülen özgür irade, kısıtlanmama, gönlüne göre yapma etme yetkinliklerini gönüllü bir şekilde teslim ettiği ve bundan haz aldığı bir yer olarak karşımıza çıkar. Bu anlamda lunapark, oyun oynamanın özgürleştirici bir aktivite ve zaman geçirme biçimi olduğu düşüncesinin bir antitezi olarak yorumlanmaya açıktır.

### **2.2.1.3. Sevimli ve Sevimsiz Hayvanlar**

Yaradılış mitlerinden Spiderman’e, evlerin az güneş ışığı gören köşelerinden Dante Alighieri’nin Araf’ta gördüğü “çılgın Arachne”ye (1998, XII: 43) ve Sevr mağarasının girişini ağı ile kapatan örümcekten World Wide Web’e dek birbirinden hayli farklı temsilleri yüklenen örümcek, Korku Tüneli’nde birer korku nesnesi olarak karşımıza çıkar. Literatür araştırmam sırasında örümcek fobisini fenomenoloji ve duygusal coğrafya bağlamında ele alan bir çalışmada, fobilerin ağırlıklı olarak fare, örümcek, güve, böcek, yarasa, yıldırım gibi doğal nesnelere ya da durumlara yöneldiği belirtiliyordu (Smith, Davidson ve Henderson, 2012). Bu çalışma aynı zamanda coğrafya alanında son zamanlarda önem verilen konulardan biri haline gelen

doğa/kültür ilişkisini de kapsadığı için sosyal antropolojik bir anlam taşıyor. “Aradaki” (*in-between*) yaşam formları, sınır noktalarında belirsizlikleri, belirsiz konumları ve hâkim sosyal ve sembolik düzeni oluşturan kategorilere dâhil edilemeyişleri, örümcekleri tekinsiz (*uncanny*) birer yaratık kılıyor (Smith, v.d. 2012:64). Örümceklerle bir odanın loş, gölgeli köşesi, döşeme tahtalarının arası, terk edilmiş binaların yıkıntıları, bodrum ya da çatı katının duvarları arasına örülmüş ağlar gibi tedirginlik veren geçişli (*transitional*) ya da doğanın sınırındaki yerlerde karşı karşıya geliyoruz (Smith v.d. 2012:64). Bu teori aynı zamanda Mary Douglas’ın kirlilik ve tabu hakkındaki fikirleriyle de paralellik gösteriyor. Douglas (2007:59) kirlilik ve tabu kavramlarının çözümlemesine yer verdiği kitabında kirlilik karşısındaki tepkilerimizin kabullendiğimiz sınıflandırmaların dışında kalan ya da onları yerle bir eden nesnelere ya da durumlara yöneldiğini belirtmişti. Vampir efsaneleri ile ilişkilendirilen yarasanın da, baş aşağı dinlendiği, gece avlandığı, mağaralarda, ağaç kovuklarında, çatı aralarında ve harabelerde yaşadığı için örümcekler gibi “arada” yaşam formuna sahip olduğu söylenebilir. O zaman “aralardaki” yaşam formu doğa/kültür ayrımını muğlaklaştırıyor ve bu yüzden onu birçok insan için korku nesnesi kılabilir. Diğer yandan yaygın olarak fobi geliştirilen bir hayvan olan fare ile Korku Tünellerinin dışındaki bir çocuk oyuncağında sevimli bir karakter olarak da karşılaşıyoruz. Bu yüzden fobi kategorisi hayvanların neye göre Korku Tünelinin içinde ya da dışında olduğuna dair kapsayıcı ve örtüşen bir fikir vermiyor. Ancak Korku Tüneli, Lunaparkı sevimli ve sevimsiz hayvanlar olarak ikiye bölüyor. Korku Tünellerinin içindeki hayvan temsillerine karşın tünellerin dışındaki hayvanlar antropomorfik, rengârenk, sevimli, şirin bir şekilde temsil edilir. Daniel Harris (1992: 181) antropomorfizmden şirinleştirilmenin retorik bir stratejisi olarak bahseder ve doğal dünyanın şirin versiyonunun aslında doğası olmayan bir dünya yarattığı; öteki olanı (*otherness*) ortadan kaldırdığı görüşünü ileri sürer. Bu anlamda Korku Tünelleri hayvanların “ötekiliklerini” korudukları bir alan olarak var

olurken, Korku Tünellerinin dışındaki hayvanlar antropomorfik bir şekilde sevimlileştirilir. Bu hayvanların kendilerine has özellikleri, “doğaları” insani, hatta çocuksu olan özellikler altında silinir. Ancak sadece hayvanlara değil insanın dışında kalan her şeye her nesneye uyarlanabilen bu retorik aynı zamanda bir oyuncaklaştırma tekniğidir de. Etolog Konrad Lorenz (Aktaran: May, 2019: 50-51) herhangi bir şeyi sevimli ya da şirin bulmamızın, o şeyin bir takım morfolojik ve davranışsal belirtileri göstermesiyle alakalı olduğunu belirtir. Bu belirtiler, vücudun geri kalanına oranla büyük bir kafa ve çıkık bir alın; büyük gözler; yuvarlak ve şişkin yanaklar; tombul ve yuvarlak bir vücut şekli; kısa ve kalın el ve ayaklar; hoş bir dokunma hissi veren yumuşak bir beden yüzeyi; sakarca ve çaresiz hareketlerdir. Lorenz’in (Aktaran: May, 2019:19) teorisine göre, bu belirtilere gösterilen tepkiler yavruların ihtiyacı olan yoğun ilgi ve bakımı onlara verebilmek adına bizi motive etmek için evrilmiştir. Buna göre, insanın ve hayvanın dışında kalan şeyler de bu özellikleri gösterdiği müddetçe benzer bir ilgiye, hisse mahzar olabilir -örneğin çizgi film karakterleri ve pelüş oyuncaklar. Bu yüzden şirinleştirme herhangi bir nesneye uyarlanabildiği için büyük bir yönüyle bir pazarlama stratejisidir. Lunaparkta yer alan bir grup antropomorfik oyuncakın çoğu yukarıdaki özelliklerin bir kısmını gösterir. (Resim-50).



Resim-50 Gençlik Parkı

#### 2.2.1.4. Popüler Kùltür Yazınında Eğlence Parkları

Lunapark/eğlence parkları/tema parklarının, kurgu metinlerde alışlagelmişten farklı, yer yer tam tersi şekilde temsil edildiđi görülür. Günlük hayatta aile, arkadaş ile birlikte harcanan ve eğlenceye ayrılan zaman ile özdeşleşen; gülmece, mutluluk, tatilde olmak gibi olumlu anlamların atfedildiđi lunapark, edebiyat ve sinemada farklı bağlamlarda tedirgin edici bir mekân olarak karşımıza çıkabiliyor. Bu oyun merkezleri kimi zaman Korku Tüneli ya da Aynalı Labirentte işlenen gizemli bir cinayetle başlayan olayların geliştiđi, kimi zaman bir terör saldırısının hedefi haline geldiđi bir mekân olarak kurgulanıyor. Örnekler suç, korku, bilim-kurgu, distopya gibi birden fazla türü kapsayabiliyor.

Korku, gerilim ve suç türlerinde verilen örneklerin çoğunlukla bu mekânları diđer yaş grubundaki ziyaretçilere göre daha sık kullanan genç yetişkin diye tabir edilen okuyucu kitlesine hitap ettiđi söylenebilir. Stephen King (2017) romanlarından *Eğlence Parkı*'nda kurgu, ana karakterin yaz tatili için çalışmaya geldiđi eğlence parkındaki korku tüneline gerçekleşen cinayetin gizemini çözmesi üzerine kuruludur. *Lunapark* (Laymon,1998) adlı bir diđer romanda korku ve şiddet öğelerinin dozu Stephen King romanına nazaran oldukça yüksektir: Kendilerini serseri avcılar olarak isimlendiren bir grup lise çağındaki genç, sahil şeridindeki eğlence parkını, peşine düştükleri kişileri vahşice öldürdükleri bir olay mahalline çevirirler. Normalde uç eğlencelerin alanı olan lunaparklar hayatın olumsuz uçlarının yaşandıđı bir yer olarak gösterilir.

Lunapark gibi eğlence merkezlerinin popüler yazında zıt bir sahneye dönüştüđü örneklerden bir diđeri aynı zamanda bir çizgi roman yazarı olan Greg Rucka'ya ait.

Rucka'nın (2012) *Alpha* isimli romanı dünyanın en büyük tema parkına gerçekleştirilen bir terör saldırısını konu eder. Mekân olarak seçilen eğlence parkı/tema parkı bir aile alanı olması niteliği ile düşünüldüğünde tehdit edilen şey yalnızca ulusal güvenlik değil, ulus kavramının en küçük parçası olarak düşünülen ailedir de. Eğlence parkında esasen var olan korku öğeleri nihayetinde eğlenceli bir anıya dönüşebilecekken; romanlarda ölüm-kalım, travma ve özgürlüğün yitirilmesi gibi gerçek, lunapark alanıyla sınırlı olmayan korkulara dönüşür. Eğlence-korku tezadının üzerine kurulu bir diğer roman, yakın gelecekte geçen Ütopya'dır (Child, 2002). Bu romandaki tema parkı –Ütopya-holografi ve robot teknolojilerinin kullanıldığı, dünyadaki en yüksek bilişim ve yazılım teknolojisine sahip mekân olarak betimlenir. Bu teknolojiye sahip olmak isteyen bir grup terörist eğlence parkına bir saldırı düzenler. Bu kurguda, önceki örneklerden farklı olarak teknoloji öğesinin ön plana çıkarıldığı görülür. Benzer biçimde teknoloji kullanımı üzerinden bir okumanın yapılabileceği bir diğer örnek tema parkı olarak kurgulanan Jurassic Park'tır (Crichton, 1991). Jurassic Park'ta, hayvanat bahçelerinde olduğu gibi dinozorların doğal habitatlarının simüle edildiği alanlarda dinozorlar yaşarlar. Fakat hikâyenin devamında dinozorlar bu kısıtlı alanlarından dışarı çıkarlar ve parktaki ziyaretçiler için tehlikeli bir hale gelirler. Roman bir yönüyle, teknolojilerin öngörülemez etkileri ve sosyal rolü üzerine bir tartışmaya da kapı aralar.

Burada yer verilenler örnekler üzerinden, eğlence parkı gibi oyun merkezlerinin popüler kültür edebiyatında yaygın bir şekilde kullanılan bir imge olduğunu ve bu imgenin cinayet, terör saldırısı, distopya gibi konular çerçevesinde ve bilim kurgu, suç, gerilim, polisiye türlerinde bir korku uzamı olarak belirlediğini söyleyebiliriz. Böylece aslında aile, arkadaş, sevgili ya da çocukluk mekânı olarak romantize edilen bir oyun alanı, palyaçonun maskesi gibi tam tersi bir anlam kazanarak hiçbir yerde güvende olunamayacağı imasını da taşıyor.

### 2.2.1.5. Romantizmin Bir Durağı Olarak Korku Tüneli

Bu çalışmayı hazırlarken literatür araştırmam sırasında Cumhuriyet Gazetesi Pazar Eki'nde "Dehşetengiz Makinelerden Masum Atlıkarıncalara: Lunaparkta Bitmeyen Heyecan" başlıklı bir yazı ile karşılaştım. 1987 tarihli bu yazıya göre, çarpışan arabalar "özellikle ergenlik çağındaki erkeklerin hoşlandıkları kızların kullandıkları arabaların peşine düştükleri" böylece "neşeli çılgınlık" eşliğinde birbirleriyle flört ettikleri bir eğlence. İlerleyen satırlarda anlaşılıyor ki, çarpışan arabalarda olduğu gibi korku tüneli de yazara göre " (...) erkeklerin dileyip de yapamadıkları şeyleri, dönüştürülmüş bir biçimde yapmalarına olanak sağlayan" bir tür hizmet veriyor:

"...Mesela pek fazla açılmadığınız ama hoşlandığınız bir kıızı böyle bir yere götürürseniz, kıza sık sık sarılma (koruma babından tabî ki) fırsatı bulabilirsiniz. Siz sarılmazsanız da o size sarılabilir; böylece aradaki çekingenlik duvarları yıkılır. Ne yazık ki ülkemizde lunaparkların çoğunda korku tünelleri yok. Olanlar da fazla korkutucu değil. Üstelik göz açıp kapayana kadar kendinizi dışarıda buluyorsunuz. Bu memlekette çekingen gençler hiç düşünülüyor" (Tanyol, 1987: 16).

Yazar Tanyol'un nüktedan üslubu, yazının erkeklerin kadınlara göre daha korkusuz olduğu, bu yüzden kadınları koruyup kolladıkları düşüncesine dayandığını gizleyemiyor. Korku Tüneli ve Çarpışan Arabalar erkeklerin kadınlara yaklaşmak, onlarla flört etmek, yapmak isteyip yapamadıkları şeyleri gerçekleştirmek için kullandıkları bir bahane, yöntem olarak değerlendiriliyor. Bu gözlemin tamamen yanlış olduğunu söyleyemeyiz.

Ancak bu gözlemin dayandığı erkek ve kadına atanmış sabit toplumsal cinsiyet rolleri varsayımı yazarı bütüncül bir gözlem yapmaktan alıkoyuyor. İlk olarak kadının “erkek tarafından baş başa kalmaya ikna edilen” edilgen konumunu tersine çevirmek gerekiyor. Cinsiyetlere atfedilen davranış kodları ve roller gerçekliğe işaret etmekten ziyade performatif olarak icra edilir. Örneğin kadının “korkuyorum”, erkeğin de “korkma yanında ben varım” gibi replikleri “mış gibi” yapıldığı müddetçe varsayılan toplumsal cinsiyet ilişkilerini onaylayıp üreten klişelerdir. İkinci olarak ise cinsiyet kategorilerini dışlamak kapsayıcı bir gözlem yapabilmek için doğru görünüyor. Nitekim Türkiye coğrafyasında dini değerlerden beslenen muhafazakâr bir ahlak anlayışı hâkim olduğu için çiftlerin kamusal alandaki yakınlaşmaları her zaman hoşgörü ile karşılanmayabiliyor. Bu yüzden kamusal alanda mahrem alanlar keşfetmek ve yaratmak, “ayıplanma” ihtimaline karşı geliştirilen taktiklerden biri olarak karşımıza çıkabilir. Kamusal alanda öpüşmenin hatta sarılmanın, el ele tutuşmanın dahi tepkiyle karşılanma ihtimali olduğu Türkiye’de, Korku Tüneli flört etmeye ve beraber olmaya dair heyecanların göz önünde olmadan, “toplum bekçileri” tarafından işaretlenmeden yaşanabileceği mahrem alanlardan birini ifade edebilir. Bu anlamda Korku Tünelinin uzamı sadece bir temsil sistemini ifade etmekle kalmaz, onun ötesine geçer; ziyaretçilerin hislerine, beklentilerine, bazen ilk aşklarına, flörtlerine ev sahipliği yapan esnek bir uzam olarak yorumlanmaya açık hale gelir.

### 2.2.2. Dönme Dolap: Seyir, Korku, Keyif

Bana göre Lunaparkın en görkemli oyuncuğu Dönme Dolaptı. Dönme Dolap, nam-ı diğer Başkent Güneşi, lakabına uygun olarak lunaparkın merkezindeydi; Gençlik Parkı'nın muhtelif noktalarından görüş alanına giriyor, akşam karanlığında tüm parkı aydınlatıyordu. Dönme Dolabın dönüşleri devasa bir saati andırıyor; lunaparkın açık ya da kapalı olduğunu bildiriyordu. Eğer Dolap durmuşsa lunaparkın zamanı da duruyordu, dönüyorsa zaman da lunaparkta akmaya devam ediyordu. Ancak görkemine rağmen Dönme Dolap çevresiyle büyük bir tezat oluşturuyordu. Atlıkarıncanın trompeti, midillisi, lokomotif, ördeği, gemisi birbirlerinin ardınca can sıkıcı yavaşlıkta dönerken, Adrenalinin kanatları çekiç hamleleri gibi bir aşağı inip bir yukarı çıkıyor; insanları oldukları yere çivilemeye çalışıyormuşçasına hareket ediyordu. Dönme Dolap'ın yirmi yedi ayrı balkonu Adrenalinin hızından, sesinden sersemlemişçesine sakin ve yavaş bir şekilde havada tökezleyip salınıyordu. Balkonlar, birbiri ardına havada yükselip alçalırken ziyaretçilere etrafı ve aşağıda kaldıkça küçülen lunaparkı farklı cephe ve perspektiflerden izleme imkânı sunuyordu. Dönme Dolap hakkındaki ilk düşüncelerim bunlardı ve yirmi yedi numaralı balkona oturmadan evvel bu yolculuğun aşağı inmekle havada asılı kalmak arasında geçecek bir mücadeleye dönüşeceğini tahmin etmemiştim. Daha ziyade seyir keyfinin yükseklik korkusuna galebe çalacağını düşünmüştüm. Balkon yukarı doğru tırmanırken Dönme Dolabın rayları gıcırıyor, Adrenalinin havada takla atan kolu bir yaklaşip bir uzaklaşıyor ve sıradaki ziyaretçiler boş balkonlara doluşırken benim balkonum boşlukta asılı bekliyordu. Hiç eğlenceli değildi. Balkonda otururken Lunapark oyuncakları elimle uzanıp onları alabileceğim, evirip çevirebileceğim ve hatta bozup kırabileceğim küçüklükte görünürken, dolabın devasa dönüşleri tamamlanana kadar küçücük bir insan olarak oturup beklemek dışında yapabileceğim bir şey yoktu.

Dönme Dolap'ın balkonu, yükseldikçe oturduğum yerde git gide küçülüyor; aşağı doğru inişe geçtiğinde ise normal boyutumaya geri dönüyordum. Erişebileceğim herhangi bir yerde Alice'e "Harikalar Diyarı"nda olduğu gibi ufalıp büyümemi sağlayacak bir kek ya da içecek de yoktu (Carroll, 2016: 27-29). Bu anlamda Dönme Dolap farklı iki deneyimin ortak yeriydi. Kimisi için "Ankara'ya yukarıdan bakmanın, rüzgârı yüzünde hissetmenin" bir yoluyken, kimisi için yükseklik korkusunun ve ona eşlik eden düşme korkusunun hortladığı tekinsiz bir oyuncaktı.

Kişisel deneyim düzeyinde farklı algı yorumlarını mümkün kılan Dönme Dolap oyununun fenomenolojik bağlamda ele alınabileceğini düşünüyorum. "Takip edilmesi gereken öğretiler, kurallar, prosedürler seti olmaktan ziyade bir düşünme biçimi" (Tilley, 2004:1) olan fenomenoloji en genel anlamıyla kişisel deneyimin betimlenmesi olarak tanımlanabilir. Fenomenoloji, deneyimin bir şeye/nesneye yönelmesi anlamında deneyimin temel yapısının yönelimsellik ilkesi olduğunu söyler. Batı felsefesinde ihmal edilmiş bir alan olan bedenden yola çıkarak fenomenoloji geleneği içindeki diğer isimlerden ayrılan Merleau-Ponty, yönelimsellik ilkesini saf bilincin değil, bedenin yönelimselliği olarak yeniden kurar. Bu aynı zamanda Batı felsefe tarihini önemli ölçüde belirleyen Kartezyen düşünce ve epistemolojinin bir eleştirisidir. Merleau-Ponty'e göre fenomenolojinin deneyimi olduğu gibi anlatma projesi, özne ve nesne arasında kurulan en temel deneyim biçimi olan algıya dönmekle mümkündür. Algı deneyimine geri dönmek, refleksif analizden önce dünyanın bana kendini nasıl ifşa ettiği ve nasıl görüldüğü ile ilgilenmektir. "Dünyaya açılan bakış açısı" olan beden (Merleau-Ponty, 2017: 22) bu bağlamda algının kurucu bir unsurudur. Düşünür, dünyayı görme biçimimize bedeni dâhil ederek bakış açısının objektif olma iddiasını sorunsallaştırır. Dönme Dolap oyunu deneyimini bu bağlamda ele alacağım. Oyunu

hem keyifli hem de korkutucu ve tekinsiz kılan farklılaşmanın ancak beden ve algı üzerinden yürütülen bir tartışmayla anlaşılabilceğini düşünüyorum.

Merleau Ponty, nesnel dünya (*objective world*) ve yaşanan mekân (*lived space*) arasında bir ayrıma gider (Aktaran:Joyce, 2000: 645). “Ölçülebilen, fiziksel, geometrik ya da Öklidyen” bir uzamı ifade eden nesnel dünya ile “öznel, varoluşsal, antropolojik ve fenomenal” uzamı ifade eden yaşanan mekân üzerinden ilişki kurarız ve ona dâhil oluruz (Joyce, 2000: 643-644). Kısaca yaşanan mekân nesnel dünyanın bir yorumudur denebilir. Bu anlamda dünyayı algılama, yorumlama biçimimizin ve onun öznel bilgisinin koşullarla örüldüğünü ve yaşanan deneyimi şekillendirdiğini söyleyebiliriz. Yaşanan deneyim zaman ve mekân bağımlıdır ve bu yüzden Merleau-Ponty, zamansal ve mekânsal ufkumuzla ilgili yapılardan hiç değişmeyen ve bozulmayan sabit yapılar olarak bahsetmez; onları hastalık, travma ya da kişisel bir deneyim tarafından değişebilecek, bozulabilecek dinamik değişkenler olarak görür (Tapınç, 2017: 56).

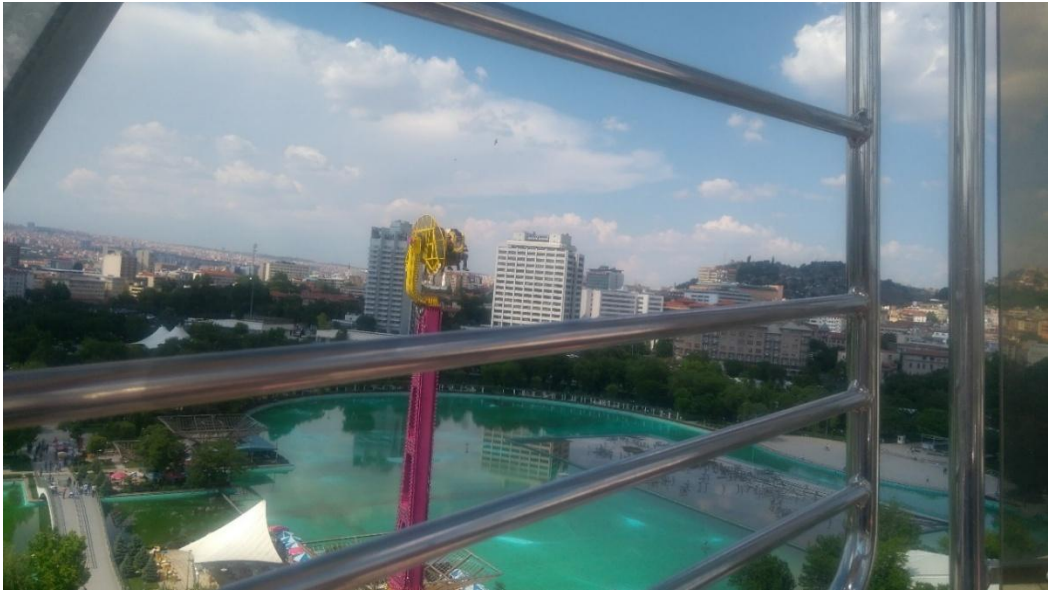
Bu noktada bir parantez açıp Husserl'den beri fenomenolojinin temel kavramlarından biri olan doğal tavidan bahsetmek gerekiyor. “Dünyaya karşı sıradan insanın aldığı tavır” (Ş. Granade, 2017: 111) olarak tanımlanabilecek doğal tavır, içinde yaşadığımız dünyayı, belirli bir mekânda ve zamanda özgül koşullar içinde var olduğumuzu ve bedenli oluşumuzu verili kabul etmek anlamında kullanılır. Bu anlamda Husserl fenomenolojisinde doğal tavrın paranteze alınması önemli bir yer işgal eder. Ancak Merleau-Ponty saf, mutlak zihinler olmadığımız için, doğal tavrın fenomenolojik indirgemeyeyle tamamen paranteze alınabileceğinin mümkün olmadığı kanaatindedir. Çünkü her şeyden önce - refleksif ve bilgi öncesi analizden önce – beden, “dünya ile olan naif temasın” (Aktaran:Şahin Granade, 2017: 112) gerçekleştiği yerdir.

Merleau-Ponty, Algının Fenomenolojisi'nde algı, beden ve dünya arasındaki ilişkinin ve doğal tavrın verili kabul edilmişliğini gösterebilmek için çoğunlukla sapma olarak kabul edilen davranışlar/durumlar (bir uzvun eksikliği, patolojik rahatsızlıklar vs.) üzerinden örnekler verir. Bu durumun en basit örneklerinden biri hastayken – hastalık normal durumdan bir sapma olarak düşünülduğünde- bedenimizin daha çok farkında olmamız, beden algımızın daha çok bilincinde olmamızdır. Ama sağlıklıyken bedenimizi ve onun fonksiyonlarını verili kabul ederiz. Bu bağlamda “açıklanamayan, rasyonalize edilemeyen, kontrol dışı gerçekleşen, durumun gerekliliklerine göre orantısız reaksiyonlara sebep olabilen ve terleme, kalp çarpıntısı, titreme gibi belirtilerle dışarı vurulan ” (M.Marks, 1969: 3) bir nesneye ya da duruma yönelen korkunun özel bir biçimi olan fobiyi normalden sapma olarak kabul ediyorum. Açık ve kapalı alan korkusu, derinlik korkusu, yükseklik korkusu mekân deneyimini ve kullanımını etkileyen fobilerdir. Bu bağlamda yükseklik korkusu üzerinden yapılacak bir analiz, nesnel dünya ile yaşanan mekân arasındaki farkı göstereceği gibi, verili kabul edilen doğal algıyı fenomenolojik anlamda paranteze almaya da iyi bir örnek teşkil eder. Joyce (2000: 645-646), nesnel mekân ile yaşanan mekân arasında asgari bir uyum kurulabildiğinde istediğimiz gibi hareket etme özgürlüğüne sahip olacağımızı; ancak mekân duyumuz parçalandığında kendimizi hareket özgürlüğümüzü sınırlandıran ve iyi olma hissimizi tehdit eden bir çevrede bulacağımızı söyler. Açık alan, yükseklik korkusu gibi fobilere baktığımızda, tam da bu uyumun bozulduğunu, mekânsallık deneyiminin mücadeleye dönüştüğünü görürüz. Dönme Dolap özelinde ileri sürdüğüm argümanım ise, özel olarak Merleau-Ponty fenomenolojisi tarafından ele alındığı gibi, nesnel mekân ile yaşanan mekân arasında olması gerektiği varsayılan asgari uyumun korunabildiği durumlarda deneyimin eğlenceli/keyifli, korunmadığı durumlarda ise tedirgin edici/korkutucu oluşudur. Bu uyumu sağlayabilenler için oyuncaklar hiç de korkutucu değildirler, hatta tam da aradaki uçurum yüzünden eğlencelidirler, keyiflidirler. Bu

yüzden yükseklik korkusundan muzdarip birisi ile bu korkuyu yaşamayan birisinin mekân deneyimi aynı olmayacaktır. Dönme Dolap oyunu deneyiminin kimisi için keyifli kimisi için de korkutucu olması bu yüzdendir.

Bu anlamda korku ve eğlence bu oyuncaklar ile kurulan oyun deneyiminin birer kipi (*mood*) olarak karşımıza çıkmaktadır. Mekân, “onu yeniden kuran ve üstünden uçan bir geometricinin göreceği şekilde nesnel arasındaki ilişkiler ağı” (Merleau-Ponty, 2012: 59) üzerine değil; “benim şeylerle olan bağıntım” (Merleau-Ponty, 2016: 388) üzerine temellenir. Örneğin Dönme Dolap’ın her bir balkonu o balkona binen kişilerden bağımsız olarak hep aynı yüksekliğe çıkacak, hep aynı açı ile tam bir tur yapacaktır. Ancak, Dönme Dolap’ın kat ettiği mesafeler ziyaretçiler tarafından farklı bir şekilde yorumlanmaya açık olacaktır. Merleau-Ponty’e göre “ben ile diğer şeyler arasında var olan fiziki veya geometrik mesafenin” ötesinde, “beni şeylere bağlayan, benim için önemli ve var olan bir yaşanmış mesafe” vardır (Aktaran: Dupond, 2013: 143). Dönme Dolap örneğinde bu oyunu deneyimleyen herkes için nesnel mesafeden ziyade yaşanan mesafe söz konusudur, ancak akrofobikler bu deneyimi savrulma, dağılma, çarpma, düşme ve boşluk gibi duygularla sabitler. Bu korkulardan muzdarip olanlar tarafından uzam, çapı gittikçe daralan bir çemberin merkezinde bulunmak gibi deneyimlenir. Şeylerin birbirlerine olan nesnel mesafeleri giderek kısalıyormuş gibi, çevredeki nesnel olduğundan daha yakında, olduğundan daha büyükmüş gibi görünür ve bu yakınlaşma bir yandan beden bütünlüğünü tehdit ederken, diğer yandan parçalanma korkusu ile kendini açığa çıkarır. Dönme Dolapın balkonu havada beklerken ya da tekrar aşağı inmek için yükselirken, yükseklik korkusu duyan kimsenin dikkatini Cermodern’in, CSO Konser Salonu’nun, Ankara Kalesi’nin ya da manzaranın değil; Adrenalinin yanı başında savrulan bir yaklaşım bir uzaklaşım kanadının çekmesi algısının yönelimsel yapısından kaynaklanır (Resim-51-52-53). Diğer yandan zaman

algısı da farklılaşır, çünkü “zaman kişinin şeylerle ilişkisinden doğar” (Merleau-Ponty, 2016: 551). Dönme Dolabın keyfini çıkaranlar ve huzursuz ettiği kişiler için birbirine zıt zaman deneyimleri söz konusudur. Ancak yükseklik korkusundan muzdarip olmayanlar için, yani nesnel mekân ile yaşanan mekân arasında asgari uyumu koruyabilenler için, parçalanma, düşme, çakılma gibi tehlikeler akla gelmez. Yükseklik yaşanan mekân bağlamında kişiyi tehdit etmiyorsa keyiflidir, Ankara’ya herhangi bir tehdidin altında hissetmeden değişen perspektiflerde bakma imkânı tanır.



Resim -51 Dönme Dolabın Balkonundan Adrenalin



Resim-52 Musical Carousel adlı oyuncağın önünden Dönme Dolap ve Adrenalin



Resim-53 Kangurunun Bakış Açısından Dönme Dolap

### 2.2.3. Labirent: Efsanelerden Mitlere, Panayırlardan Lunaparklara Dolambaçlı

#### Bir Yolculuğun Hikâyesi

“(....) Efsaneye göre Malakula adasında oturan herkes ölümden sonra ölülerin oturduğu bir mağaranın girişindeki Lenbutt Song kayasının yakınlarında, Temes Savsap adındaki dişi bir ruhla buluşmak üzere Serving ülkesindeki Wies’e gider. Yeni geleni kabul edip içeriye almadan önce koruyucu ruh kumun üzerine ‘yol’ anlamına gelen *nahal* adında bir labirent çizer. Ruh ölüye labirenti incelemesi için bir süre verir ve sonra desenin yarısını siler. Ölü, parmağını kumun üzerinden kaldırmadan, tek bir hareketle labirenti yeniden oluşturmak, sonra da onu merkeze götürecek yolu bulmak zorundadır. Eğer ölü, yaşadığı süre içerisinde kendini yetiştirmiş, kutsal simgeleri, destanları, dansları, ayin şiirlerini yeterince çalışmış ise şekilleri ezberden bulur, onları kolaylıkla yeniden oluşturabilir ve içinden ‘geçebilir’. Temes başarıyla bu sınavdan geçenlere mağaranın içine girmeleri için izin verdiğinde, ölüler orada atalarıyla buluşur ve sonsuza kadar uçacak bir tilkiye dönüşürler. Ayrıca eğer ölü gerçek hayatta bir kahraman ise zaferlerle dolu bir hayat geçirmek üzere ateşten bir adaya gider. Tam tersine, eğer ölü deseni tamamlayamazsa koruyucu ruh onu yok eder ve boşluğun içinde onu ortadan kaldırır (....)” (Aktaran Attali: 2004, 52-53).

Yol anlamına gelen *nahar* labirenti, ölümden sonra yaşam inancını, kutsallık düşüncesini, sonraki yaşama hazırlanma ve onun için sınava tabi olma gibi fikirleri birbirine bağlayan yerel bir simge olarak karşımıza çıkıyor bu mitte. Böylesi fikirleri bir araya getiren labirent formu yerel olmasının yanı sıra hem zamansal hem de coğrafi olarak büyük bir alanda yaygınlık gösterir. Günümüzden on bin yıl önce, dünyanın dört bir tarafında aynı zamanlarda ortaya çıkmış olduğu belirtilen labirenti andıran şekillerle

(Attali, 2004:28) bazen yerel bir mitin, bir ayinin parçası olarak bazen mitolojik bir hikâyenin ögesi olarak karşılarız.

Dinler tarihçisi Mircea Eliade (2017: 45) simgelerin, mitlerin ve ayinlerin “insanın (...) Evren’deki yerinin bilincine varırken keşfettiği bir sınır-durumunu ifşa ettiğini” yazar. İnsanın dünya ve kozmostaki konumunu yorumlayışının arkaik bir simgesi olan labirent, yolculuğa çıkmak, merkezi bulmak, o merkezde bir ödülle ya da mücadele edilmesi gereken bir yaratıkla karşılaşmak, bir bilmeceyi çözmek, kahraman olmak, amaca, sona ya da hakikate doğru ilerlemek veyahut bilinen bir amacı keşfetmek, meydan okumak gibi fikirlerle ilintilidir. Bazen yolculuğun kendisi labirenttir, bazen asıl yolculuk labirenti geçtikten sonra başlar. Bunların yanı sıra labirent aynı zamanda başarılması gereken bir sınavı, tamamlanması gereken bir görevi ifade eder. Sınav başarıldığında ya da görev tamamlandığında bir yere ya da gruba kabul olunur. Bu yer bazen ölümden sonraki yaşamdır, bazen ergin olarak geri dönülen toplumdur. Labirent bu fikirlerin hepsini ve daha fazlasını barındıran bir metafordur.

Kutsal atfedilenle, kozmosla, insanın evrendeki konumuyla bağlantılı olduğunu söylediğimiz labirentin oyunla ilişkisi var mıdır? Varsa bu ilişki nerede başlar? Huizinga (2015: 38-40) ayin, ibadet, büyü gibi kutsal eylemleri oyunun arkaik formları olarak değerlendirir; kutsal sayılan faaliyetlerde oynusu bir öz olduğunu iddia eder. Attali (2004: 148) de “labirentlerin her yerde dinsel oyunlar” olduğunu söylediği için Huizinga’nın düşüncesini paylaşıyor görünmektedir. Birinin diğerinden kaynaklandığını ima etmeden kutsal eylem ile oyun faaliyetinin birbirinin içinden geçtikleri söylemek makul görünüyor. Yarışma, maharet, bilmece gibi oyunsal unsurlar kutsal bir eyleme dâhil oldukça bu iki kavram birbirlerini dışlamaz. Keza Huizinga (2015: 145) “bilmece’nin kutsal karakteri mitolojik ve ayinsel metinlerde kendini hep ‘hayat memet

sorunu' olarak ortaya çıkarmaktadır” derken bilmece formatındaki oyunun varoluşsal, felsefi ve kutsal bir bilgiyi açığa çıkartmaya, tasdiklemeye, keşfetmeye yönelik olduğunu belirtmişti. Labirent formu bu anlamda oyunla kutsal olanın iç içe geçtiği bir figür olarak yorumlanmaya açıktır.

Ancak çok uzun bir zamandır labirentler kutsal ve kadim olan herhangi bir bilgiyi ya da sınır durumunu çağrıştırmıyor. Attali (2004: 71) Orta Çağ'dan itibaren labirentin “insan kaderinin görkemli bir metaforu” olmaktan çıktığını, “kötülüğün, düzensizliğin, itaat etmeyenlerin ve sadakatsizlerin bir simgesi” haline geldiğini; “ 14. yüzyıl ile beraber kiliselerin zeminlerinden silinmeye başlandığını, yok edildiğini” yazar. Bir zamanlar Hristiyan hacılar için Tanrı'nın kozmik mekânını ifade eden labirentler (Attali, 2004: 9-10) mevcut anlamlarını giderek yitirir ve insanoğlunun yeryüzüne düşüşüyle başlayan günahkârlığı, politeist inançlardan arta kalan kozmolojiyi temsil eder hale gelir. Tanrı'ya giden yol, kaybolmak, yön değiştirmek, en başa dönmek ya da yol ayrımlarında seçim yapmak gibi fikirleri içeren labirentin kaotik düzenini ifade etmez. Rönesans ve Aydınlanma ile beraber labirent benzer bir revizyona daha uğrar (Attali, 2004: 67): Labirentlerin karmaşık yollarının ve kıvrımlarının ima ettiği aklın açıklığına ket vuran bulanıklığa Aydınlanmacı ve akılcı düşünce içinde yer yoktur. Bu süreçten geriye insanın içinde kaybolacağı yegâne mekân olarak labirent bahçeleri kalır. Labirentlerin bir oyun alanı olan panayırlara girişi de muhtemelen bu bahçeler üzerinden gerçekleşti. Attali (2004: 77-78) 20. yüzyıla doğru labirentlerin yalnızca beraberce oynanan oyunlarda ve panayır gibi eğlence yerlerinde görüldüğünü yazar. Akılcılaştan toplumda labirentler, lunatizm ile karakterize olan eğlence parklarından başka nerede varlığını koruyabilirdi ki?

Modern zamanların insanları için labirent artık yukarıda söz edilen anlamların hiç birini taşıyor. Labirentin böylesi anlamlarla örülü bir yolculuğa gönderme yaptığı da bilinmiyor. Kadim anlamlarından soğrulduktan sonra labirentten geriye kalan ne? Bu soru, labirentin bir oyun formatı olarak varlığını sürdürmesi ile ilgili olarak kaybolmanın ya da kaybolduktan sonra çıkışı bulmanın ve bunu en iyi en hızlı şekilde gerçekleştirmenin prestijinin hâlâ zevkli bir şey olduğunu düşündürüyor. Caillois'nın terimleri ile konuştuğumuzda labirent, istenilen sözde klostrofobiye tetiklediği noktada *vertigo* oyun kategorisine; kişilerin navigasyon becerileri üzerinden bir çekişmeye dönüştüğü noktada rekabet (agon) oyun kategorisine dahil edilebilir görünüyor. Günümüzdeki labirentlerin amacı bilgelikle örülmüş bir yolcuğa çıkmak değil, o yolculukta kendini bulmak ya da değerli bir düşünceyi, hayatın sırrını kavramak değil; en kısa sürede en az sapma ve hata ile o yolculuğu tamamlamak.

Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkta yer alan Labirentin koridorlarını cam bölmeler ayırıyordu. Arka platforma yerleştirilen ayna sayesinde labirent, 90 derecelik açıyla birbirini kesen sayısız cam paravandan oluşuyor gibi görünüyordu. Akşam karanlığında sokak lambaları labirentin içinde tekrar eden imgelere dönüşüyor; lunaparkın sokaklarını ve oyuncaklarını aydınlatan ışıklar labirente yansıyor, pek çok rengin kesiştiği bir alan haline geliyordu. Labirent, ayna ve aydınlatma teknikleri sayesinde çıkış noktası kolaylıkla bulunamayacak kadar karmaşık geçitleri olan bir yanılsama meydana getiriyordu (Resim-54). Ancak bu labirent, içinde kaybolmayı göze alan oyuncuların ziyade dışarıda kalıp oyuna seyrederek dahil olan kişiler için tasarlanmış gibi yoldan geçenlerin önünde durup izleyeceği bir performansın sunulduğu bir sahneyi andırıyordu.



Resim-54 Labirent

Çıkışı bulmaya çalışırken yönünü şaşırarak; aynı noktaya tekrar tekrar dönüp git gel yapan; “işte buldum” dediği anda geçit sandığı cam bloğa toslayan oyuncular dışarıdaki gözler için gülünç olmalıydı. Cam bloğa toslamak, tekrar eden git gel hareketleri Bergsoncu anlamda gülünç olana işaret ediyordu. Tekrar etmeyen, yinelenmeyen ve kesintisiz bir değişim halinde olan yaşamda “nerede yineleme, tam bir benzerlik varsa, orada canlı bir şeyin arkasında işleyen mekanik bir şeyin varlığından kuşkulunuz” (Bergson, 2015:31). Toplum, bireye çevresindeki akışa uyması gerektiğini zerk eder. Bulduğu ortamın ahengine uyum sağlayamadığı anlarda kişinin otomatik ve tekrara dayalı mekanik hareketinin komik yapısı tespit edilir. Çünkü çevresi kişiyi her zaman “uyanık” olmaya, kendi ahengine adapte olmaya çağırır. Bu çağrıya kulağını tıkayan kimse kendinden beklenen esneklik ve uyumu gösteremediğinde kişinin

gölünçlüğü söz konusu olur. Labirentteki oyuncu da bu anlamda gülünçtür. Bu bağlamda labirent, içerideki oyuncuları ve dışarıdaki seyircileri iki farklı oyun deneyimi etrafında bir araya getirir. Labirentin camdan duvarları arasında oyuncu, “çaktırmadan” ya da doğrudan izlenebileceğini bilir. İçerideki oyuncu için oyun ve performans labirentten çıkabilmekken, izleyenler için durum tam tersidir. Oyuncunun labirentin çıkışını bulamaması ve bu esnadaki hal ve hareketleri izleyiciler için oyuncunun gülünçlüğü üzerinden başlı başına bir oyuna, performansa dönüşür.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3. OYUNCULAR

Buraya kadar, araştırmanın önceki bölümlerinde alan çalışmasından çıkan kavramlara ve gözlemlere yer verdim; fenomenolojik yöntemin sağladığı ayrıcalığı değerlendirerek sadece araştırmacı olarak değil, aynı zamanda oyuncu olarak bulunduğum Lunaparkın oyun uzamının bana nasıl görüldüğünü betimledim ve kendi oyun deneyimimi teorik bir çerçevede sunmaya çalıştım. Bu bölümde ise, tartışmak istediğim konulardan birini, oyun oynanan bir yerde mesai yapan personelin gözünden iş-oyun, ciddiyet-ciddiyetsizlik gibi ayrımların hangi eksenler üzerinden yorumlandığı oluşturuyor. Personel kendi yaptığı işe ciddiyet, oyuncuya ciddiyetsizlik atfederken toplumsal cinsiyet normları üzerinden hareket ediyor. Tartışmak istediğim diğer bir konu, Lunapark personelinin ve müşterisinin karşı karşıya geldikleri durumlar. Bu karşılaşmalar kimi zaman müşteriler arasında flört biçimde, kimi zaman hesap ödeme anında personel ve müşteri arasında gerçekleşiyor. Bazen de açık bir şekilde oynanan bir oyuna personelin herhangi bir oyuncuymuş gibi yaparak, kimliğini gizleyerek dâhil olmasıyla vuku buluyor. Yani oyun içinde ayrı bir oyun oynanıyor.

Müşteriler ve personel arasındaki ilişkileri konu aldığım bu bölümde oyun ve performans kavramları üzerinden hareket ettim. Bu noktada oyun kavramının sınırlarının nerede çizildiği ya da gerçekten böyle bir sınırlandırmanın mümkün olup olmadığı sorusu tekrar önemli hâle geldi. Çünkü personelin ve müşterilerin birbirlerine karşı tutum, davranış ve pratikleri de oyun kavramı çerçevesinde anlamını buluyordu.

Ancak kavramın sınırlarının genişletilmesi bir belirsizliğe yol açma riskini taşıyordu. Bu belirsizlikten kaçınmak adına Lunaparktaki karşılaşmaları oyun olarak görmek yerine performatif nitelikte oyunsu bir karaktere büründüğünü söylüyorum. Erving Goffman (2014: 28-33) tarafından performans “belli bir durumda belli bir katılımcının diğer katılımcılardan herhangi birini etkilemeye yönelik etkinlikleri” ve “bir kimsenin belli bir gözlemci kitlesi önünde sürekli bulunduğu bir süre boyunca gerçekleştirdiği ve gözlemciler üzerinde biraz da olsa etkisi olan tüm faaliyetler” olarak tanımlanıyor. Ben de müşteri ve personel ilişkilerini yorumlarken performans kavramının Goffman tarafından verilen tanımına bağlı kaldım.

### **3.1. Oyun İçinde Oyun: Doktorluk**

Lunaparkın eski bir çalışanı Tekin Bey anlatıyor:

“Lunaparkta kumar diyebileceğimiz tüfek, traktör ve yer topu diye bir oyun var. Yer topu oyununda ipe bağlı yuvarlak tahta bir topu yerden atıyorsun ve kaç sigara devirirsen, onu alıyorsun. Yani çok çalışmazsan, onu öğrenmenin yolu yok. Tüfek oyunu da öyle mesela, hiç kazanma şansın yok. Ben bir tarihte aynı lunapark adına, Mersin’de çalışıyordum. Orada bu yer topunu oynatan bir çocuk vardı. Onunla çalışırken öğrendim nasıl sigara düşürüleceğini. Oranın sezonu bitti, ben buralarda dolaşıyorum. Baktım yer topu dediğimiz alet orada, ‘kaç lira’ dedim. Çalışan da beni tanımıyor, Ankara lunaparkına yeni gelmiş. Ben bir iki yalandan savurdum topu. Çocuk sigaraları yükseltti, ‘on lira ver kaç sigara devirirsen al’ dedi. Topu çektim ve bıraktım, biliyorum işi. Beş tane sigara devirdim.

Şöyle bana baktı. Aldığı parayla beraber bir paket sigarayı geri verdi ve ‘bir daha karşılaşmayalım’ dedi. Ara sıra karşılaşıyorduk. Oyunu nereden öğrendiğimi sorardı. ‘Ya oğlum daha sen yoktun ben lunaparktaydım’ derdim. Ondan sonra samimi olmuşuk, gidiyorduk boş zamanlarımızda doktorluk yapıyorduk. Müşteri kızıştıranların adına doktor diyorlar. E bir de işi biliyoruz, sigaraları düşüyoruz, adam görüyor ve tav oluyor. Alıyoruz ama sigarayı arkadan götürüp geri veriyoruz...”

Tekin Bey, Lunaparktaki beceri oyunlarının gerçekte salt oyuncunun kişisel becerisine, dikkatine dayanmadığını anlatırken uzun süre pratik yapıp el alışkanlığı kazanmayan, oyunun “hilesini” veya püf noktasını bilmeyen kişiler için bu oyunlardan para ya da ödül elde etmenin mümkün olmadığını ima ediyordu. Atış poligonundaki personel “gel abi, bir at, belki sen de kazanırsın” diyerek oyuncuları oyuna davet ederken her zaman bir kazanma payı olduğunu oyuncuya sezdirir. Lunapark jargonunda “doktor” olarak adlandırılan çalışanların zaman zaman devreye girdiği an burasıdır. Personel kimliğini gizlerken herhangi bir oyuncuymuş gibi davranır, atış yapar, hedefi vurur ve ödülü alır. Aslında bu oyun bir taraflıyla gerçekten çalışmayla kazanılmış bir marifet gerektirir ve bu hünerlerinden dolayı doktorluk ince iştir. Sıradan bir oyuncunun doktorluk hüneri göstermesi beklenmez. Diğer yandan oyundaki tüm tarafların oyunun kurallarına eşit şekilde hâkim olmaması anlamında, oyun kurallarının manipüle edildiği söylenebilir. Personel ve doktor arasındaki anlaşmayı bilmeyen diğerleri, şans oyunlarındaki belirsizliği taşımadığı varsayılan beceri oyunlarında sadece kendi yeteneği sayesinde adilce kazanabileceğine ikna olur. Bu durumda kaç tür oyuncunun varlığında söz edebiliriz?

Atlıkarıncada, Dönme Dolapta, Çarpışan Arabalarda ya da Caillois'nın *vertigo* olarak sınıflandırdığı türdeki oyunlarda oyunun adil olup olmaması mevzu değildir. Ancak genel olarak tüm kategorilerinde kurallarla anlamlı bir etkinlik olan oyun için doktorun varlığı, neyi ifade eder? Doktor, bir oyunbozan mıdır, sahtekâr mıdır? Yoksa başka bir oyuncu mudur? Goffman (2014: 76) iki performans modelini birbirinden ayırıyor: Gerçek performanslar “kişinin içinde bulunduğu durumun şartlarına özbilinçsiz tepkisinin kasıtsız bir ürünü iken”; düzmece/sahte performanslar “özenle bir araya getirilmiş sahte unsurlardan” oluşuyor. Bu ayrım üzerinden konuştuğumuzda Lunapark personelinin kullandığı anlamda doktor düzmece bir performans sergiliyor. Doktorun “gerçek” bir oyuncu olmadığını atış poligonundaki ya da yer topu oyunundaki personel bilir. Bu anlamda oyunu oynatan personel de doktordan ayrı olarak düzmece bir performans sergiliyor. Ancak doktorun varlığı oyunun kurallarını değiştirmedeği gibi oyunun devamlılığını da tehdit etmez. Huizinga'nın sahte/sözde oyuncu ve oyunbozan ayrımı da doktorun konumu hakkında bir ipucu verebilir. Huizinga'ya (2015: 29) göre kurallara uymayarak ona karşı çıkan kimse bir oyunbozan; oynuyormuş gibi yapan, oyunun “büyülü çemberini kabul ediyormuş gibi görünen” kimse sahte oyuncudur. Oyunbozana müsamaha gösterilmezken sahte oyuncunun foyası ortaya çıkana kadar oyundaki varlığı meşrudur. Çünkü sahte oyuncunun oyunun kurallarına karşı çıkmak gibi bir niyeti yoktur. Caillois (2001: 7) da aynı ayrımı takip ederek oyunbozanın kurallara uymayan bir nihilist olduğunu söyler. Oyunun kurallarını tamamen ihlal etmemesi, sahte kimliğinin açığa çıkmaması anlamında doktorun oyundaki varlığı kabul görür.

Öte yandan Lunapark çalışanlarının jargonundaki doktor terimi çocuk oyunu olarak bilinen doktorculuğu anımsatıyor. Ergenlik çağından önce oynandığı bilinen doktorculuk, çocukların birbirlerinin bedenlerine dair duydukları merakın eşlik ettiği bir

oyun olabileceği gibi “cinsel kimliklerin keşfi” olarak da yorumlanıyor. Kadın argosu sözlüğünde doktorculuk oynamanın tanımı “cinsel açıdan birbirine yakınlaşacak şekilde birbirinin vücudunu ellemek; oynaşmak” (Bingölçe, 2001:48) olarak veriliyor. Bu anlamıyla doktorculuk salt çocukların oynadığı bir oyunu değil, yetişkinlerin cinsel yakınlaşmalarını ifade eden bir mecaza dönüşüyor. Lunapark jargonundaki doktor ile doktorculuk arasındaki ilişki kelime benzerliğinden öte bir anlam taşıyor olabilir mi? Oyundaki marifetiyle Lunaparktaki doktor, herkes için aynı kuralların geçerli olduğunu düşünen “gerçek” oyuncuyu “tavlıyor”. Sahte oyuncu ile gerçek oyuncunun bilgi eşitsizliğine bağlı konumları cinsel ilişki ile bağlanabilecek yan anlamlandırmalara gönderme yapan kelimelerle ifade ediliyor.

### **3.2. Lunaparkta Toplumsal Cinsiyet Performanslarının Gündelik Görünümleri**

#### ***Lunaparkta Oyun Oynamak, Çalışmak, Erkeklik ve Ciddiyet***

“ İşim olmazsa Gençlik Parkı’na, Lunaparka ömrümde gelmem”

Otuz seneye yakın bir süre boyunca garson olarak çalıştığı Lunaparktan kısa bir süre önce ayrılan Tekin Bey, çalıştığı zaman zarfında oyuncakların hiç ilgisini çekmediğini; hayatında bir kere bile oyuncağa binmediğini, hatta adlarını bile bilmediğini anlatmıştı. Ellili yaşların sonunda biri olan Tekin Bey’e göre çocuğunu lunaparka getirmek kabul edilebilirdi ancak hem çocuklara hitap eden oyuncaklar az sayıdaydı hem de oyuncaklara “koca koca” adamlar biniyordu. Oyuncaklardan aşağı kusmanın, bayılan arkadaşına koşarak su getirmenin, oyuncaklarda avazı çıktığı kadar çığlık atmanın her daim yaşanan şeyler olduğunu söylerken, genç ya da yetişkin fark

etmez, insanların Lunapark oyunundan nasıl zevk alıp eğlendiklerini anlamadığını belirtiyor; çekinerek onların davranışlarını “salakça” bulduğunu söylüyordu. Tekin Bey, Lunapark oyununun çocuklara uygun bir etkinlik olduğunu; yetişkin bir erkeğin ancak babalık vesilesiyle lunaparka gelmesinin anlaşılabilir bir şey olacağını düşünüyordu. Lunaparka gelmenin kabul edilebilir yegâne biçimi çocuğuna eşlik etmektir. Bir personel olarak oradaki oyun biçimine olan mesafesinin, Lunapark çalışanlarının benimsediği, çoğunluğun eğilimini de yansıtan erkeklik kurgusunun bir uzantısı olduğunu söyleyebiliriz. Tekin Bey’in lunapark oyununun kime hitap edip etmediği ile ilgili olarak söyledikleri belirli bir erkeklik performansına işaret ediyor. Bu performans, baba olmak, çalışan olmak, yetişkin olmak gibi Tekin Bey’in kendi biyografisini de doğrulayan birçok durumun birbirini olumlar bir şekilde iç içe geçmesiyle anlam kazanıyor. Diğer yandan Tekin Bey lunaparkın “katı mizaçlı ve karizmatik olmayan, pasif” kimseler için rahat bir çalışma ortamı sağlayamayacağını söyleyerek kişinin “ciddiyetini korumasının ve sözünün geçmesinin” gerektiğini vurguluyordu. Bu son ifade bir yandan Lunapark çalışanlarının profilini doğruluyor, diğer yandan başka bir katmanın daha eklenmesiyle hâkim erkeklik performansını pekiştiriyor. Bu anlamda lunaparkta çalışmaya ciddilik; oyun esnasında istifra etmek, bayılmak gibi herkesin gözü önünde düşülmek istenmeyecek hâller üzerinden de oyun oynamaya laubalilik ve seviyesizlik atfediliyordu. Tekin Bey, lunapark oyununu ölçüsüzce, olgunluktan yoksun ve ciddiyetsiz buluyordu. Yani kişinin oyun oynarken dahi dikkat etmesi gereken noktalardan biri dışarıya sunulan izlenimin sürekliliğini sağlamaktı. Erving Goffman (2014: 27) “bir kimsenin başka insanların karşısına çıktığında gözlemcilerin durumla ilgili izlenimlerini denetim altında tutmak için pek çok nedeni olacağını” söyler. Toplumsal normlarla ve bulunulan çevrenin bağlamıyla genelde örtüşmesi beklenen kişinin dışarıya sunduğu izlenimin çökmemesi için bir şekilde hep kontrol edilmesi gerekiyor. Tekin Bey’e göre oturuş, duruş, yüz ifadeleri gibi belirli bedensel pratiklerin

de dışarıya sunulan izlenimle örtüşmesi gerekiyordu ve Lunapark oyununun bedensel oynanış biçimleri bu izlenimi aşındırıyordu. Performans olarak erkeklik dışarıdaki gözlemciler tarafından aynı zamanda beden üzerinden okunup yorumlanıyordu. Tekin Bey'in argümanını tersine çevirerek Lunapark oyunlarının oyunculara, toplumsal cinsiyet rollerinin esnekleştiği alternatif erkeklik sunumları sağladığını söyleyebiliriz. Ancak oyunu gözlemleyen kişiler mekândan bağımsız rolleri yine oyunculara yüklemeye devam ediyor. Fakat şu da yok sayılmamalı: Oyuncular oyun sırasında Adrenalin'de, Kamikaze'de korkusuz, Go-kart ya da Çarpışan Arabalar'da usta şoför, atış poligonunda keskin nişancı gibi toplumca olumlanan erkeklik hallerini muhafaza ediyorlar. Oyun oynamak, geriye kalan dünyanın dışında bir varoluş iddiasına sahipken bile hem gözlemci hem de oyuncuların kendi kimliklerinden bağımsız anlamlar atfettikleri bir zamana işaret etmiyor; aksine, bunların ne kadar iç içe olduğunun sorgusunu doğuruyor. Tekin Bey'e göre ciddiyetsiz olan yetişkin oyuncu performansları; aynı yetişkinler için normlarının şaka ile olumlanmasını ifade ediyor.

### ***Kısmet mi? Flört mü? Müşteriler Arasındaki Oyunsu İlişkiler***

Yirmili yaşlarının sonunda olan Metin de Lunaparkın eski bir çalışanı. Yaz sezonlarında Tekin Bey'in yanında komi ve garson olarak çalıştıktan sonra 2013 yılında Lunaparktan ayrılmış. Metin'le Gençlik Parkı'nın ve Lunaparkın müşterisi hakkında konuştuk:

M: “Hafta sonları iki numaralı çay bahçesini gördüysen, tam ortada bir yerde, hem giriş kapısına yakındır, hem de en yoğun hattın olduğu yerdedir. Orada, parkta ne oluyor ne bitiyor her şeyi görebiliyorsun. Mesela bir sefer şu olmuştu:

Özgür isimli bir garson vardı. Onunla kapıda duruyorduk. Bak dedi şimdi şu iki kıza. Biraz sonra bulacak...”

B: “Bulacaklar mı?”

M: “Bulacaklar. Biz oturduk onları izlemeye başladık. İşte gittiler, geldiler arkasında yürüyen bir grup... Çok karikatürize bir görüntü böyle. Önde bir iki tane kız yürüyor, arkada ciddi ciddi böyle hevesli gençler. Ondan sonra bir baktık kızlar iki tane tip buldu. Bir saat falan bunlarla gezdiler, sonra baktık, kızlar yalnız geçiyor. Çocukları postalamışlar. Özgür kızlardan birine sordu: ‘ne oldu paraları mı bitti?’ dedi... Kız, ‘Evet ya’ dedi, ‘bunlar da peşimize takıldılar ama paraları var zannediyorduk, iki dakikada bitti, yenisine bakacağız artık...’”

B: “Çok sık yaşıyor mu böyle durumlar?”

M: “Bir sefer de şöyle bir şey olmuştu: Türbanlı bir kadın kızıyla geliyordu. Sezonun kapanmasına yakın bir zamandı, ben de kısa süre sonra işten çıktım. Bir kaç defa daha gelmiş, babama sormuş, ‘Burada bir tane garson vardı, o nerede’ diye. Babam da ne yapacağını sorunca ‘Ben ona âşık oldum. Sizin eve gitsem, annesi beni kovar mı?’ demiş. Kadın üç yıl boyunca her yaz geldi. Bir de yaşı da bayağı bir büyük benden, ben de zaten daha küçüktüm o zamanlar...”

Tekin Bey de otuz yıllık çalışma hayatı boyunca benzer hikâyelerle çok sık karşılaştığından bahsetmişti. Tekin Bey, Metin’in kısmet arayışı olarak yorumladığı hikâyelerin, her zaman bu anlama gelmediğini; neredeyse her hafta Lunaparkta karşılaştıkları tanıdık simaların oynadıkları flört oyunları olduğunu düşünüyordu. Bu hikâyelerin hangi amaçla yaşandığından bağımsız olarak -kısmet bulmak ve ya flört etmek- Lunapark işlek bir buluşma noktası olma özelliğini hâlâ koruyor. Tekin Bey’in ve Metin’in çalıştığı tarihlerde olduğu gibi şimdi de Lunapark ve Gençlik Parkı müşterisinin önemli bir kısmını hafta sonu iznine çıkan askerler oluşturuyor. İzne

ayrılan askerlerin yanı sıra, Lunaparkın müdavimi diyebileceğimiz bir kesimi de kalabalık gruplar halinde dolaşan erkekler meydana getiriyor. Aileler, arkadaş grupları, sevgili çiftlerin yanı sıra Lunapark bir sonraki hafta sonunda aynı kişilerle sürüp sürmeyeceği bilinmeyen günlük hatta saatlik ilişkilerin tesis edildiği bir sahneye dönüşüyor. Personelin bu karşılaşmalarda yer alan kadınları “avcı”, erkekleri de “yem” olarak betimledikleri hikâyelerin aslında her iki tarafın da zımnen kabul ettiği ataerkil pazarlığın bir tezahürü olduğunu söyleyebiliriz. Kadınların patriarkal sistemin getirdiği somut ve verili kısıtlamalar karşısında geliştirdiği stratejiler olarak tanımlanabilecek ataerkil pazarlığın (Kandiyoti: 2013) uzantılarını Lunaparkın gündelik karşılaşmalarında da gözlemek mümkün. Hayat seçeneklerini iyileştirmek isteyen kadınlar bağlı oldukları ataerkil sistemin sunduğu “oyun kuralları” çerçevesinde kendilerine alan açmak suretiyle ataerkil pazarlığa dâhil olurlar (Kandiyoti, 1988:274). Çoğu zaman ataerkil pazarlığa konu olan stratejiler kadın ve erkeğin nasıl davranması gerektiğine dair uzlaşılardan yinelenmesi anlamına gelir. Lunapark için konuştuğumuzda eğlenmenin maddi yükünün erkeklere bırakılması ve bunun bir erkeklik performansı olarak kabul edilmesi toplumsal cinsiyet rolleriyle örtüşüyor; ama aynı zamanda farklı mekânlarda ve bağlamlarda mümkün olmayan yakınlaşmalara da alan açıyor. Burada vurgulanması gereken, bu karşılaşmaların belirli bir mutabakat çerçevesinde gerçekleşiyor olması. Takip etmek ya da laf atmak gibi başka bağlamlarda taciz olarak nitelendirilen davranışlar Lunaparkın toplumsallaşma biçimleri söz konusu olduğunda iki taraf için de kadınların rızasını arama yöntemine dönüşebiliyor ve kadınların beklentisine bağlı olarak ya savuşturuluyor ya da ilgisine mazhar olabiliyor.

Huizinga (2015: 67) oyunla ilgili kavramların dilsel bir incelemesini yaparken erotik anlamıyla anılan oyun terimini de es geçmeyerek, bir ilişkinin ilk safhaları olan flört etme aşamasında ve çiftlerin birbirini tavlamaları esnasında yaşananların çoğu

zaman oyunsal bir karakter gösterdiğini kabul eder. Teklifsiz bir şekilde başlayan bu flört sahneleri personelin de dâhil olduğu çevredeki diğer gözlemcilerin merakını mucip oluyor, onlar için seyredilecek, daha önceki hadiseler üzerinden çıkarım yapılacak ve tahmin yürütülecek ayrı bir oyun haline geliyor.

Bazen bu karşılaşmaların tek taraflı bir niteliğe bürünmesi, oyunsu karakterin kaybolmasına sebep olabiliyor. Metin'in anlatısı üzerinden, muhafazakâr bir çevreden geldiğini tahmin ettiğimiz orta yaşlı bir annenin kendinden yaşça oldukça küçük bir gence âşık olup bunu açıkça söylemesi, hatta evine gitmek isteyecek kadar kararlı olması örneğindeki gibi kimin kime âşık olacağını, kimin kime aşkını ilan edeceğini dayatan toplumsal cinsiyet rolleri kabulleri ve erkeklik poetikasını alt üst eden davranışların Lunapark bağlamında mümkün hale geldiğine de şahit oluyoruz.

### *Personel ve Müşteri Arasındaki Oyunsu İlişkiler*

Tekin Bey ve Metin ile Lunaparktaki çalışma koşulları ve müşteriler hakkında konuştuk:

T: “Herkes bir şekilde, başka yerlerden kazanmaya çalışıyor. Ben mesela 2014 yılında yirmi beş lira yevmiye alıyordum. Benim kendi masrafım yetmiş lira. Ama yirmi beş lira alıyorum.”

M: “Zorunlu bahşış giriyor ondan sonra işin içine.”

T: “Buna zorunlu bahşış mi dersin artık. Herkes kendi yolunda, herkes. Mantık var. Yirmi yedi lira, hadi diyelim otuz lira yevmiye alacaksın, sigara içeceksin, hadi sabah evden kahvaltı yapıp çıkacaksın, öğlen yemeği yiyeceksin, akşam yemeği yiyeceksin, yol paran ve otuz liraya çalışacaksın ve ev de

geçindireceksin. İyi para kazanılıyor diye bir şey yok. Kazanabiliyorsan kazanıyorsun. Yoksa benim birader bir ay kalamadı. Bura bana göre değil dedi, bıraktı gitti.”

B: “Yapabileceğini düşünmüştür”

T: “: Fakat o iş çene istiyor. Sahtekârlık istiyor. Anlayacağın üçkâğıt istiyor. Biraz çenen olacak, vicdansız olacaksın. Yani para kazanmak istiyorsan vicdansız olacaksın. O ara, hakikaten vicdansızlık yaptım ben de. Yapmadan olmuyor.”

M: “Beni de vicdansızlaştırdılar”

T: “Sinan bana başlarda ‘baba yapma’ diyordu. E yapmayayım tamam. Yanımda çalışıyorsun, o da çalışıyor, şu da çalışıyor, bir sürü insan çalışıyor. Yapmayayım, akşam adam başı yirmi beşer lira alın gidin. Yapmazsan öyle oluyor. Sonra bir baktım, Metin getiriyor bana, şu kadar al diyor, bakıyorum benim hesabım. Diyelim ki kasaya vereceğim kırk lira, benim hesabım elli beş lira, Sinan bana getiriyor yetmiş lira.”

B: “Çözmüş işi”

T: “Oğlum, yapma diyorum, yapma”

M: “Yok diyordum artık alıştım. Kalabalık masalar buna daha uygun oluyordu.”

B: “Hesap karışıyordu herhalde”

M:”Onu da geçtim, bazısı ne kadar kalabalık olursa olsun, senden iyi hesaplıyor. Bir de biliyorsa eğer, kazıklanmışsa daha evvel. Öyle bir yer ki, zaten kazıklanacağını, bilerek gidiyorsun. Yani bunu biliyorsun. O yüzden bazıları tetikte de oluyor. Ama o kalabalık masada hesap sırasında o tetikteki abiyi bozan bir ortam oluşuyor. Sen dur ben ödeyeyim derken herkes birbirine atlıyor böyle. O sırada elde var bir iken, elde var üç oluyor.

T: “Bir de elde var işte. Elde varı da koyuyorsun. Mesela çay iki lira. On çay içmişler, sen ne yapıyorsun, iki buçuktan hesaplıyorsun. Beş tane Cola var işte, gözleme var, köfte var falan filan. Onların hepsine, ellişer kuruş, birer lira kafadan koyuyorsun. Sıra toplamaya geliyor. Elde var bir ya, en son o hemen elde var ikiye dönüşüyor, ne oluyor yüz yirmi liralık hesap, direkt iki yüz lira oluyor.”

M: “Bir kere adam, orada savaşı kazanmış, o hesabı ödeyeceğim demiş ve şovunu yapmış tamam mı? Kalabalık, çoluk çocuk, erkekler...”

T: “Geri dönüşü olmuyor.”

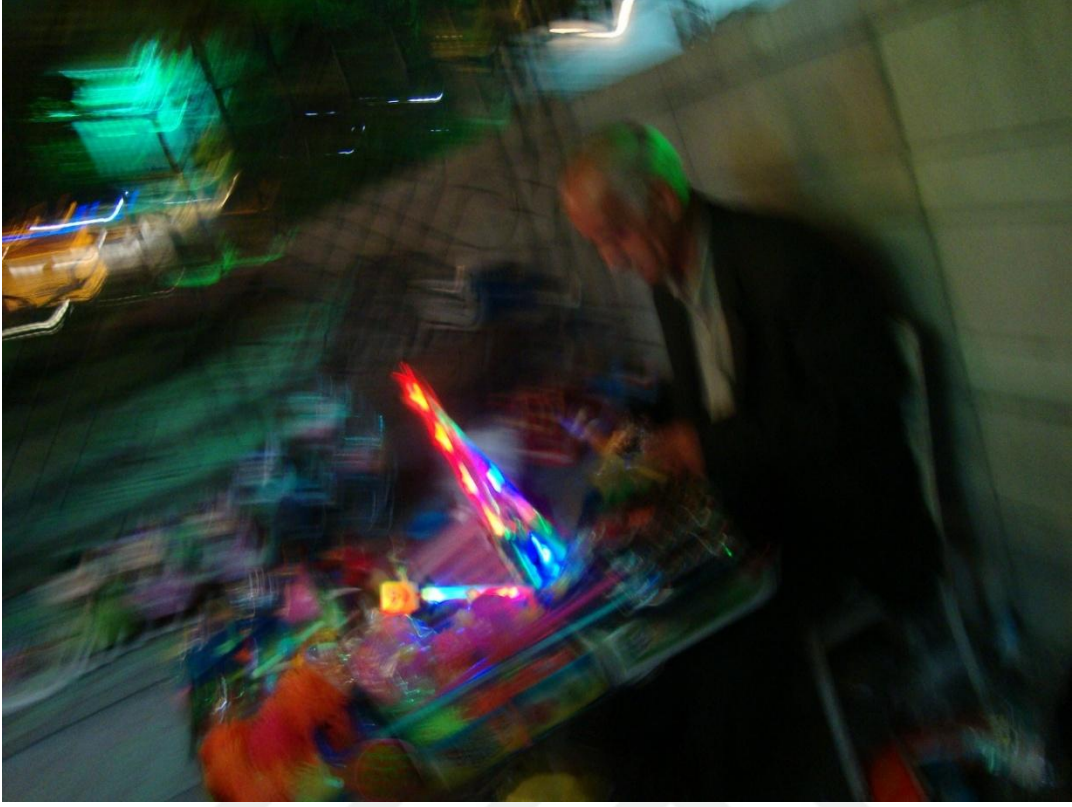
M: “Orada itiraz ettiği an öbür adam ‘dur ya ben vereyim’ falan diyecek, bunun karizma çizilecek. Bunu yapamıyor orada işte. Orada her türlü elde var. Aynı şekilde adamın yanında bir kadın varsa, hakikaten hesaba itiraz etme ihtimali çok düşük oluyor...”

Zorunlu bahşiş ya da “elde var” uygulaması, kazandıkları ücret ile geçinilemeyeceğini ifade eden personelin “hizmet payını” çıkardıkları yöntemlere deniyor. Yoğun iş günlerinde on altı saate kadar uzayan mesailerine karşın yirmi beş lira yevmiye ile çalıştığını ifade eden personelin “buraya eğlenmeye geliyorlar, nasıl olsa para harcayacaklar” gibi argümanları ahlaki bir ikileme işaret eden çıkmazın çözüldüğünü gösteriyordu. Bu bölümde tartışmak istediğim konu Lunaparktaki çalışma koşulları ve personelin para kazanma yöntemlerinden ziyade mesleğin püf noktalarının erkeklik performansları okumasına dayanıyor olması.

Metin, iki ayrı durumda erkeklerin hesaba itiraz etme ihtimalinin çok düşük olduğundan bahseder: İlki, hesabı ödemeye istekli birden fazla erkek karakterin yer aldığı kalabalık masalardır. İkincisi, bir erkeğe kadının eşlik ettiği durumlardır. Birinci

durumda yüklü bir hesap geldiğinde erkeklerin kendi aralarındaki rekabetten yararlanılıyor. İkinci durumda ise -ki bu ilk durumda da geçerli bir faktör olabilir- erkeğin kadına karşı sunmak istediği izlenimden faydalıyor. Bu iki bağlamda Lunapark müşterisi ile personeli arasında erkeklik performansı üzerinden bir oyun oynandığını söyleyebilir miyiz? Bir önceki bölümde kadın ve erkek arasındaki flört oyunlarının bir mutabakata dayandığından; bu mutabakatın bir yönüyle ataerkil pazarlık denilen stratejiler, diğer yönüyle kadınlık ve erkeklik performansları üzerinden kurulduğu söylenmişti. Şimdi ise kadınların gözlemci, tarafların ise erkekler olduğu bir durum söz konusu. Personel hangi durumlarda beklenenden yüklü bir hesaba itiraz edilmeyeceğini biliyor. Bu durum personelin müşteri profilini çıkarmasına olanak sağlayan çalışma rutininin getirdiği uzun süreli gözlemlerin bir sonucu. Ancak aynı zamanda personelin kendisi de farklı bir toplumsal bağlam içinden gelmiyor. Bu anlamda çoğu zaman için personelin müşteriye karşı elinin kuvvetli olduğunu söyleyebiliriz.

Tekin Bey ve Metin, para kazanmanın “kurnazlık”, “üçkâğıt”, “sahtekârlık” gerektiren bu biçiminin herkesin harcı olmadığını; başarabilenin de başka bir iş yapmadığını belirtiyorlardı. Bu ifade bahsedilen kurnazlıkları yapamayanların zamanında Lunaparka geldiğini ve başarısız olduklarını ortaya çıkarıyor. Eğer buna doktorluk hikâyesi üzerinden bakarsak yalnızca sistemin hilelerini kullanan kişilerin başarılı olduklarını görürüz. Eğer buna yüklü hesap çıkarma ve flört etme hikâyeleri üzerinden bakarsak sadece Lunaparkın değil daha kapsamlı bir sistemin, erkekliğin ve kadınlığın biçimlendiği toplumsal cinsiyet sisteminin hilelerinin kullanıldığını görürüz.



Resim – 55 Bir Lunapark alıřanı ve minyatür bir lunaparkı andıran oyuncak tezgâhı

## SONUÇ

Bu çalışmada, bir eğlence merkezi olan lunaparklara özgü oyun pratiklerini, oyun ve oyunsallık kavramlarını konu edindim. Lunapark oyuncaklarının farklı bir oyun oynama kategorisi ve oyunsallık alanına işaret ettiği düşüncesi ile alan araştırmamı Ekim 2017 tarihinden itibaren Ankara, Gençlik Parkı'ndaki Lunaparka yaptığım düzenli ziyaretlerin sonunda tamamladım. Bu ziyaretlerim esnasında Lunaparkta araştırmacı olarak değil herhangi bir müşteri/oyuncu olarak bulundum. Lunaparka dair gözlemlerimin yanı sıra Lunapark oyuncaklarının sırasına girerek başlayan kendi oyun deneyimlerim üzerinden bu oyun ve eğlence uzamını yorumladım. Bu anlamda fenomenolojik yaklaşımın kullanılması bu çalışmayı özgün kılan unsurlardan biri oldu. Diğer yandan alan araştırmam esnasında Lunaparkın eski çalışanlarıyla da görüşme imkânım oldu. Böylece bir oyuncu olarak kendi gözlemlerim dışında vakıf olamayacağım bir başka alana, oyun oynanan bir yerde çalışan olarak bulunan personelin Lunaparka dair anlamlandırmalarına erişme fırsatı yakaladım. Ben, lunapark uzamını oyuncaklar üzerinden oyun, boş zaman, gündelik hayat, bayram, hafta sonu; korku, heyecan, mutluluk, keyif, haz, kaybolmak, delilik; hız, yükseklik, devinim, döngüsel hareket; aile, çocukluk, yetişkinlik, nostalji gibi kategoriler üzerinden okuyordum. Personelin anlatılarında ise temel bir dikotomi olan iş-çalışma zıtlığı görünür hâle geliyordu. Lunaparktaki konumunu ve lunaparkta cereyan eden olayları bu zıtlık üzerinden değerlendiren çalışanların, müşterilere ve kendilerine dair anlatıları aynı zamanda belirli bir toplumsal cinsiyet ve erkeklik performansı yorumuydu. Bir yandan fenomenolojik bir perspektiften Lunaparkta oyun oynamanın nasıl bir deneyim olduğunu yorumluyor, diğer yandan personelden, oyun oynanan bir yerde çalışmanın nasıl bir deneyim olduğunu dinliyordum. Personelin anlatılarına ve buradan çıkan kategorilere "Oyuncular" başlığı altında yer verildi, çünkü müşteri ve personel

arasındaki ilişkiler kimi zaman her iki tarafın da kurallarını bildiği kimi zaman ise bir tarafın oyunu bozmayacak kadar hileye başvurduğu bir oyun görünümüne bürünüyor.

Lunaparkta araştırma yaptığım süre zarfında oyun ve oyunsallığın deneyimlenme biçimlerinin analitik olarak belirli kategoriler halinde toparlanabileceğini gözlemledim ve temel olarak üç kategori öne çıktı. Çalışmayı uzatarak ve belki de Lunapark çalışanlarından biri olarak, hatta farklı lunaparklarda da gözlemler yaparak bu kategorilere başkalarını eklemek ya da her bir kategoriye kendi içinde daha detaylandırarak sınıflamak da mümkündür. Bu tür bir sınıflandırmanın sosyal antropoloji açısından ne denli anlamlı ya da gerekli olacağı konusu şüphelidir. Öte yandan örneğin Türkiye'nin farklı şehirlerindeki birbirinden farklı oyuncakların da yer alabildiği lunaparklarda oyuncuların birbirleri ile ve oyuncaklarla kurdukları oyun ilişkileri üzerinden farklı kategoriler geliştirebilmek oyun ve oyunsallığa yüklenen anlamların çeşitliliğine dair fikir edinmek bağlamında sosyal antropoloji açısından daha anlamlı olabilir. Burada oyuncaklar da Bruno Latour'un izinden giderek birer fail olarak kabul edilebilir. Benim Ankara, Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkta yaptığım çalışmamda oyuncuların birbirlerini, bedensel, oyuncular arası ilişkiler ve oyun duygusu bağlamında üç temel kategoride farklı oyun biçimlerine çağırdıklarını gözlemledim. Bu kategorilerden biri oyuncu sayısı ve insanlar arası ilişkilerle bağlantılı olandır. Kimi oyunlar arkadaşlarla, aile ile ya da sevgililer arasında gibi birden fazla oyuncu ile grup halinde oynanırken, kimi oyuncaklarda oyuncu, zaman ve uzamı tek başına deneyimler. Bu birlikteliklerin her birinde oyunsallık farklı bir anlamla deneyimlenir. Grup halinde ya da tek başına bir oyuncu olmanın yanı sıra ikinci bir kategori oyuncakların biçimleri, çalışma mekanizmaları ile ilgilidir. Oyunculara ne yapıyorlar, ne yaptırıyorlar, hangi bedensel pozisyonlarda ne kadar süre duruyor ya da hareket ediyorlar? Her oyuncakta oyuncuların bedenleri, oyuncaklar ve çevre ile kurulan görme dokunma, işitme gibi

deneyimler farklılaşır: aşağıda, yukarıda, dönerek, aniden ivmelenerek, yavaşlayarak, savrulularak, çarpışarak, oturarak, ayakta, görme alanı açık ya da daralmış, el ele tutuşarak, ayaklarını sallayarak, kusarak, baş aşağı, sallanarak. Bir üçüncü kategori olarak da grup halinde bir arada ya da tek başına deneyimlenen ruh hallerinden söz etmek mümkün: korku, gülme, kahkahalar atma, küfürler savurma, çılgılık atma, ağlama, dalga geçme, sevinç, hayal kırıklığı ya da kazanma veya kaybetme duyguları. Bu oyunlarda oyuncular arası ilişkiler ve oyuncuların oyuncak ile olan ilişkileri birbiri içinden geçer, birden fazla deneyim bu oyunlar içinde aynı anda yer alabilir. Lunaparkta bu üç kategori Atlıkarınca, Korku Tüneli, Zincirli Salıncak, Hız Treni, Gondol, Çarpışan Arabalar, Dönme Dolap gibi çocukluğumdan aklıma kazınan “nostaljik”; “Adrenalin”, “Kamikaze”, “Crazy Dance”, “Hawai Swing”, “Asansör” gibi hem teknolojik olarak görece daha yeni ve farklı hareket mekanizmalarıyla çalışan hem de tehlike ve risk kavramlarını oyunsallık bağlamında farklı anlamlandırmalar içinde işe koşan oyuncaklarda deneyimlenir. Dönme Dolapta ailecek, Atlıkarıncada tek başına; Çarpışan Arabalarda olabildiğince kontrolsüz, Adrenalinde olabildiğince tedbirli; Labirentte camdan duvarlar, Korku Tünelinde örümcekler, vampirler, katiller ve Sihirli Aynalarda “ucube bedenler” arasında kaybolarak oyun oynanır. Lunapark oyunu bu bağlamda Caillois tarafından vertigo ve temsil olarak tanımlanan oyun kategorilerine tekabül eder.

Burada tüm bu kategoriler içinden geçen bir gizli zaman-uzam ilişkisinden söz edebiliriz. Bu ilk başta gizli gibi gelen oysa oyuncakların biçimlerinden isimlerine dek aslında aşikâr olan zaman-uzam bağıntısı yukarıda sözünü ettiğim kategorilere eklenecek bir dördüncü kategori olarak da düşünülebilir. Ancak ben bu üç kategoriden ayrı olarak ve Bakhtin’den ödünç aldığım kavramla ifade edecek olursam bir Lunapark “kronotop”undan (zaman-uzam matriksi) söz etmeyi daha anlamlı buluyorum. Oyun

oyunmanın hem kurmaca bir tarafı olduğu gerçeğinden hem de Lunaparkta oyun oynama biçiminin Lunaparka özgü zaman-uzam bağıntılarına işaret ettiği fikrinden yola çıkarak Lunapark kronotopundan ya da kronotoplarından söz edilebileceğini düşünüyorum. Çalışmamda Dönme Dolaba, Korku Tüneline ve Labirente özel bölümler ayırırken Dönme Dolabı beden-uzam-perspektif; Labirenti, labirent arketipi ve Bergsoncu anlamda gülünç olan; Korku Tünelini ise Tünellerdeki görsellerin, dekorların, göstergelerin işaret ettiği korkutucu olduğu düşünülen temsiller üzerinden okudum. Ancak Lunapark uzamının bir diğer özelliği oyuncakların belirli bir dereceye kadar temalandırılmış olmasıydı ve bu da sözünü ettiğim Lunapark zaman-uzam matriksi/kronotopuna işaret ediyor. Lunaparkta yer alan oyuncakların her biri, oyuncakların isimleri, devinimi ve görüntüsü, masal, gotik, egzotik yerler, korsan, bilim-kurgu üzerinden uzay ya da dünyanın çeşitli coğrafyalarını imler. Farklı coğrafyaların farklı anlatıları arasında devinen oyuncaklardaki karşılaşma, durma, yön değiştirme, çarpışma anları “birdenbire”, “ansızın”, “beklenmedik bir şekilde” ya da “tam o anda” gerçekleşir. Korku Tünelinin vagonu tam ilk köşeyi döndüğü anda, elinde parlak camdan küresiyle bir cadı köşeden çıkarılır. Çarpışan Arabalar platformunda, gözüne kestirdiği hedefine doğru zikzak çizerek yol alan arabaya ansızın arkadan başka bir araba toslar. Gökyüzüne doğru ağır ağır tırmanan Dönme Dolabın balkonları birdenbire durur ve havada asılı kalır. Bu bağlamda lunapark kronotopu, sayısız coğrafyanın anlatıları arasında oyuncuların, oyuncakların ve diğer oyuncuların hamlelerine ansızın ve hazırlıksız yakalandığı bir zaman-uzam bağıntısına işaret eder. Diğer yandan kronotop kavramı tek tek oyuncak üzerinden düşünülebileceği gibi genel oyun kategorileri arasındaki farklılıkları tespit etmek için başvurulacak bir akıl yürütme biçimi olarak da kullanılabilir.

Lunaparklara özgü oyun biçimi, özel bir alanda oyun oynamayı gerektirir. Ancak mekânsal olarak ayrı bir yer işgal etmesi, Lunaparkın gündelik hayattan yalıtılmış bir yer olduğu anlamına gelmiyordu. Lunapark hem müşteriler, hem çalışanlar hem de oyuncaklar dolayısıyla gündelik kategorilerin tekrar üretildiği bir yerdi. Seksist dil, belirli erkeklik ve kadınlık performansları, toplumsal cinsiyet örüntüleri çalışanlar ve müşteriler yoluyla lunaparktan içeri giriyor bazen bir oyuna eşlik ederken bazen çalışma esnasında tekrardan dolaşıma sokuluyordu. Bu anlamda Huizinga'nın ifade ettiği şekliyle oyun-gündelik hayat ya da oyun-realite ayrımı Gençlik Parkı'ndaki Lunapark bağlamında kabul edilebilir görünmüyordu.

Lunaparklar birbirine açılan ve kesişen birçok başlık üzerinden çeşitli çalışma konularına dönüşme vaadi taşır. Lunaparkların izi, panayırlardan sirkelere, eğlence parklarından ucube sergilerine, dünya fuarlarından haz bahçelerine değin muhtelif eğlence merkezlerinin Batı coğrafyasında görünür olduğu 19. ve 20. yüzyıl eğlence kültürü içinde sürülebilir. Buradan hareketle, bu çalışmada Cumhuriyet dönemi üzerinden yapıldığı gibi, lunaparklar modernizasyon bağlamında ele alınabilir. Oyun oynama ve oyun kavramının işaret ettiği iş-boş zaman, mesai-dinlenme, görev-tatil gibi gündelik hayata dair dikotomik kavram çiftleri lunaparkta geçirilen zaman üzerinden çözümlenebilir. Lunapark müşterilerinin çoğunluğunu çocuklu ailelerin oluşturması sebebiyle ailelerin boş zaman geçirme pratikleri bir çalışma konusuna dönüşebilir. Ailelerin lunaparkta yapıp ettikleri gözlemlenerek eğlenceli olması varsayılan bir etkinlik esnasında, toplumsal cinsiyet eşitsizliklerinin hangi kılıflara büründüğü araştırılabilir. Örneğin, bu bağlamda sorulacak bir soru şu olabilir: Bir anne için çocuklarını lunaparka götürmek kamusal alana açılma fırsatı mıdır yoksa ekstra bir iş yükü, görünmez emeğin bakım, ilgi ve şefkat adları altında kılık değiştirmiş hâli midir? Ya da daha genel anlamda şu soru da lunaparklar bağlamında anlamlı olabilir:

Toplumsal cinsiyet eşitsizlikleri ile oyun kategorileri arasında herhangi bir bağıntı var mıdır? Bu çalışmada Gençlik Parkı özelinde belirtildiği gibi, Lunapark gündelik hayat rutininin dışında kalan bir yer değildi. Aile ve çocuk kavramlarından soyutlanması pek mümkün olmayan lunapark imgesi ile Gençlik Parkı'nın içinde, Lunapark girişine oldukça yakın bir mesafede yer alan nikâh dairesinin işlek bir kamusal parkın planlanmasına dair düşündürtükleri üzerinden bir yol çizilebilir. Oyuncakların formuna istinaden bir kent simgesi olan lunaparklar hem popüler bir buluşma ve toplanma hem de çeşitli popüler kültür imgelerinin dolaşıma girdiği ve yeniden üretildiği bir yerdir. Gençlik Parkı'nın günümüze gelene kadar sahip olduğu tarihsel ve kültürel anlamların değişimi üzerinden, dönüşen eğlence kültürünün temsiller üzerindeki modifikasyonu hakkında yakalanacak herhangi bir süreklilik bir çalışma konusuna dönüşebilir. Kısaca, lunaparklar bu çalışmada olduğu gibi, bir lunaparkın mekânsal konumuyla ilgili bağlamından o lunaparkta kurulan farklı ilişki biçimlerine kadar birçok konu içinden sorunsallaştırılabilir. Ben bu çalışmada Lunaparkta bire bir gözlemlediğim ve bana aktarılanlar üzerinden yorumladığım ilişkilere yer verdim. Son olarak Lunaparkın içeriğini oluşturan oyuncakları çalışma nesnesi olarak kabul ederek, başka yayınlara nazaran üzerinde daha az durulmuş bir yerden doğrudan oyuncaklardan üzerinden lunaparklara baktım.

## KAYNAKÇA

- Alighieri, D., (1998), *İlahi Komedya: ARAF*, çev. Rekin Teksoy, İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Ancet, P., (2010), *Ucube Bedenlerin Fenomenolojisi*, çev. Ersel Topraktepe, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Anderson, B., (2004), *Hayali Cemaatler*, çev. İskender Savaşır, İstanbul: Metis Yayınları.
- Attali, J., (2004), *Labirentin Tarihi*, çev. Selçuk Kumbasar, İstanbul: Okuyan Us Yayınları.
- Bachelard, G., (1996), *Mekânın Poetikası*, çev. Aykut Derman, İstanbul: Kesit Yayıncılık.
- Bahtin, M., (2005), *Rebalais ve Dünyası*, çev. Çiçek Öztekin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bakhtin, M., (1981), *The Dialogic Imagination: Four Essays*, trans, C. Emerson., & M. Holquist, der. M. Holquist, Austin: University of Texas Press.
- Balibar. E., ve Wallerstein, I., (2013), *Irk, Ulus, Sınıf: Belirsiz Kimlikler*, çev. Nazlı Ökten, İstanbul: Metis Yayınları.
- Barthes, R., (2014), *Çağdaş Söylenler*, çev. Tahsin. Yücel, İstanbul: Metis Yayınları.

Bayraktar, N., (2017), *Ankara Yazıları*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Bergson, H., (2015), *Gülme*, çev. Yaşar Avunç, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bhabha, Homi K., (1990), "Introduction: narrating the nation", Bhabha, Homi K  
(Ed.).*Nation and Narration*, London: Routledge, pp. 1-7

Bingölçe, F.,(2001), *Kadın Argosu Sözlüğü*, İstanbul: Metis Yayınları.

Blécourt, W., (2015), *Werewolf Histories*, New York: Palgrave Macmillan.

Bogdan, R., Elks, M. & Knoll, A. J., (2012), *Picturing Disability: Beggar, Freak,  
Citizen and Other Photographic Rhetoric*. New York: Syracuse University  
Press.

Boym, S., (2009), *Nostaljinin Geleceği*, çev. F. Burak Aydar, İstanbul: Metis Yayınevi.

Bryman, A., (2004), *The Disneyization of the Society*, London: Sage Publication.

Caillois, R., (2001), *Man, Play and Games*, trans. Meyer Barash, Urbana and Chicago:  
University of Illinois Press.

Calvino, I., (2018), *Ağaca Tüneyen Baron*, çev. Filiz Özdem, İstanbul: Yapı  
Kredi Yayınları.

- Canetti, E., (2014), *Kitle ve İktidar*, çev. Gülşat Aygen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Cardell, D., (2015), *Family Theme Parks, Happiness and Children's Consumption*.  
Linköping: LiU-Tryck.
- Carlyon, D., (2016), *The Education of a Circus Clown*. New York: Palgrave Macmillan.
- Carroll, L., (2016), *Alice Harikalar Diyarında ve Aynadan İçeri*, çev. Kıymet E. Kına,  
İstanbul: İthaki Yayınları.
- Cengizkan, A., (2004), *Ankara'nın İlk Planı : 1924-25 Lörcher Planı*. Ankara: Ankara  
Enstitüsü Vakfı Yayınları.
- Chandler, D., (2007), *Semiotics*. New York: Routledge.
- Child, L., (2002), *Ütopya*. United States of Amerika: Doubleday.
- Crichton, M., (1991), *Jurassic Park*. London: Random Century Group.
- Çelik, Z., (1992), *Displaying the Orient: Architecture of Islam at Nineteenth – Century  
World's Fairs*. England: University of California Press.
- Davidson, J., (2000), “A Phenomenology of Fear: Merleau-Ponty and Agoraphobic Life-  
Worlds”, *Sociology of Health & Illness*, 22(5), 640-660.

Demir, Erol., (2006), “Toplumsal Değişim Süreci İçinde Gençlik Parkı: Sosyolojik Bir Değerlendirme”, *Planlama Dergisi*, no:38, 2006/4, 69-77.

Douglas, M., (2007), *Saflık ve Tehlike: Kirlilik ve Tabu Kavramlarının Bir Çözümlemesi*, çev. Emine Ayhan, İstanbul: Metis Yayıncılık.

Dupond, P.,(2013), *Merleau-Ponty Sözlüğü*, çev. Emre Şan, İstanbul: Say Yayınları.

Dursun, Y., (2014), *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Eliade, M., (2017), *İmgeler ve Simgeler*, çev. M.Ali Kılıçbay, Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Emerson, R. M., Fretz, R. I & Shaw, L. L., (2015), *Bütün Yönleriyle Alan Çalışması: Etnografik Alan Notları Yazımı*, çev. A. Erkan Koca, Ankara:Atıf Yayınları.

Eyüboğlu, G. S., (2018), *Theme Park as Socio-Cultural and Architectural Program:A Critical Review of Ankapark, Ankara*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Falzon, M. A.,(2009), “Introduction”, *Multi-Sited Ethnography: Theory, Praxis and Locality in Contemporary Research*”. Falzon, Mark-Anthony (Ed.), *Multi-Sided Ethnography*, Burlington: Ashgate, pp: 1-23.

Fink, E.,(1968), “The Oasis of Happiness: Toward and Ontology of Play”, trans. U.

Saine and T. Saine, *Game, Play Literature*, (41), 19-30.

Garland-Thomson, R., (1996), “Introduction: From Wonder to Error: A

Genealogy of Freak Discourse in Modernity”, Ed. R. Garland-Thomson, *Freakery: Cultural Spectacles of Extraordinary Body*, Newyork: Newyork Univercity Press.

Garland-Thomon, Rosemary. (1997), *Extraordinary Bodies: Figuring Physical*

*Disablity in American Culture and Literature*. New York: Columbia University Press.

Geertz, C., (2010), *Kültürlerin Yorumlanması*, çev. Hakan Gür, Ankara: Dost Yayınları.

Goffman, E., (2014), *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*, çev. Barış Cezar, İstanbul:

Metis Yayınları

Grimm Brothers., (t.y.), *Grimm’s Complete Fairy Tales*. New York: Nelson Doubleday.

Hall, S., (2003), “ The Spectacle of the ‘Other’”, Ed. S. Hall, *Representation: Cultural*

*Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications, pp: 223-279

Hammersley, M., & Atkinson, P., (2007), *Ethnography: Principles in Practice*, New

York:Routledge.

Harris, D., (1992), "Cuteness". *Salmagundi*, no: 96, pp: 177-186.

Huizinga, J., (2015), *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. M. Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ihde, D., (2014), "A Phenomenology of Technics", Ed. Robert C. Scharff & Val Dusek, *The Philosophy of Technology: The Technological Condition, An Anthology*, Oxford: Willey 539-560.

Ingold, T., (2011), *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description*. Newyork: Routledge.

Kabagöz, M. C., (2016), *Eğlenirken Modernleşmek: Meyhaneden Baloza, İmparatorluk'tan Cumhuriyet'e İstanbul*. Ankara: Heretik.

Kaçar, A. D., (2015), *Kültür/Mekan : Gazi Orman Çiftliği, Ankara*, Ankara: Vekam Yayınları.

Kandiyoti, D., (1988), "Bargaining with Patriarchy", *Gender and Society*. 2 (3).274-290.

Kandiyoti, D., (2013), *Cariyeler, Bacılar, Yurttaşlar*, çev. A. Bora., F. Sayılan, Ş.Tekeli, H.Tapınç ve F. Özbay, İstanbul: Metis Yayınları.

- Kérchy, A., & Zittlau, A., (2012), “Introduction”, Ed. A. Kérchy & A. Zittlau,  
*Exploring the Cultural History of Continental European Freak Shows and  
'Enfreakment'*, Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- King, J. M., (2002), “The Theme Park: Aspects Of Experience in a Four-Dimensional  
Landscape”, *Material Culture*, 34 (2), 1-15.
- King, S.,(2017), *Eğlence Parkı*, çev. Seda Çingay, İstanbul: Sayfa 6.
- Kortan, E., (2014), *Ankara (1939-1945) II. Dünya Harbinin Gölgesinde*. İstanbul:  
Boyut Yayıncılık.
- Kuçuradi, İ., (2010), *İnsan ve Değerleri*. Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu.
- Latour, B. (2014), “Actor-Network Theory”, Ed. Robert C. Schrarff & Val Dusek, *The  
Philosophy of Technology*. Oxford: Willey.
- Laymon, R.,(1998), *Lunapark*, çev. S.F. Karagöz, İstanbul: E Yayınları.
- Lefebvre, H. (2017), *Ritimanaliz: Mekan, Zaman ve Gündelik Hayat*, çev. A. Lucie  
Batur, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Liva Türkmen, Ö.,(1943, Mayıs 19), Gençlik Parkı, Ulus Gazetesi, s.2.
- Lukas, S. A., (1998), *Signal 3: Ethnographic Experiences in the American Theme Park  
Industry*, Rice University Grdgraduate Electronic Theses and Dissertations.

Lukas, S. A., (2008), *Theme Park*. London: Reaktion Books.

Lukas, S. A., (2014), “How the Theme Park Got Its Power:The World’s Fair as Cultural Form”. Ed. Celia Pearce et. al, *Meet Me at the Fair: A World’s Fair Reader*, Etc. Press, pp: 395- 407.

Lynch, K., (2018), *Kent İmgesi*, çev. İrem Başaran, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Malinowski, B., (1992), *Vahşilerin Cinsel Yaşamı*, çev. Saadet Özkal, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Mead, M., (1930), *Growing Up in New Guinea: A Comparative Study of Primitive Education*. New York: Blue Ribbon Books.

Merleau-Ponty, M., (2012), *Göz ve Tin*, çev. Ahmet Soysal, İstanbul: Metis Yayınları.

Merleau-Ponty, M., (2014), *Algılanan Dünya*, çev. Ömer Aygün, İstanbul: Metis Yayınları.

Merleau-Ponty, M., (2016), *Algının Fenomenolojisi*, çev. E.Sarıkartal ve E. Hacımuratoğlu, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.

Merleau-Ponty, M.,(2017). “Dünyamız Tanımlanmamış Bir Eser...”, çev. Ömer Aygün, *Cogito*, sayı:88/Sonbahar 2017, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, p. 20-28.

Meyer Marks, I., (1969), *Fears and Phobias*. Newyork: Academic Press.

Nesin, A., (1971), *Uyusana Tosunum*. İstanbul: Ant Yayınları.

Onur, B., (2005), “Çocukluğun Dünü ve Bugünü”, *Bir Ömre Bedel Çocukluğumuz*,  
*Kebikeç*. (19), 99-112.

Ormitson, Gayle R., & Schrift, Alan D. (2002), “Hermeneutiğe Giriş”, der. Hüsamettin  
Arslan, *Hermeneutik ve Hümaniter Disiplinler*: İstanbul: Paradigma Yayınları, s:  
1-60.

Öz, B. Nilgün. (2017), “The Turkish Amusement Park: Modernity, Identity and Cultural  
Change in the Early Republic”, ed. J.Wood, *The Amusement Park: History,  
Culture and the Heritage of Pleasure*,New York: Routledge, pp. 98-119.

Özdenoğlu, Ş. (1990), “Yaşadığım Ankara”. *Başkent Söyleşileri*, Ankara: Kent-Koop  
Yayınları, s. 179-193.

Özlem, D., (2004). “Kaygı ve Tarihsellik”, *Doğu-Batı*. 2 (6), 13-40.

Parezo, Nancy J., & Don D. Fowler., (2007), *Anthropology Goes to the Fair: the 1904  
Louisiana Purchase Exposition*, Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Philips, D., (2012)., *Fairground Attractions: A Genealogy of the Pleasure Ground*.  
London: Bloomsbury Academic.

Philips, K. R., (2002)., “Textual Strategies, Plastic Tactics”, *Journal of Materyal Culture*. 7 (2), pp:123-136.

Queneau, R., (1991), *Dostum Pierrot*, çev. Tahsin Yücel, İstanbul: Can Yayınları.

Rice, A., (1976), *Interview With The Vampire*. New York: Ballentine Books.

Ritzer, G., (2000), *Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek: Tüketim Araçlarının Devrimcileştirilmesi*, çev. Ş. Süer Kaya, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Rucka, G., (2012), *Alpha*. London: Mullholland Books.

Simon, L., (2014), *The Greatest Shows on Earth: A History of Circus*. London: Reaktion Books.

Simon, M., (2019), *The Power of Cute*. Oxford: Princeton University Press.

Smith, M., Davidson, J., & Henderson, V. L. (2012) “ Spiders, Sartre and ‘magical geographies’: The emotional transformation of space”, *Transactions of the Institute of British Geographers*, 37 (1): 60-74.

Şahin Granade, G., (2017). “Cogito”, der. Zeynep Direk, *Dünyanın Teni*. İstanbul: Metis Yayınları, s. 11-126

- Tanrıkulu, D., (1985), “Ankara’da Eğlence Yaşamı 1928-1938”, *Mimarlık Dergisi*.  
2 (3). 22-27.
- Tanyer, T., (2006), *Cumhuriyet Dönemi Ankara’sının Sosyal Hayatından Sahneler*.  
Ankara: Vekam Yayınları.
- Tanyol, Tuğrul. (Ağustos 1987). Lunaparkta Bitmeyen Heyecan. *Cumhuriyet Pazar Eki*,77, 16-17.
- Tapınç, M. R., (2017), “Kuramsal Bilgi ve Algısal Deneyim”, der. Zeynep Direk,  
*Dünyanın Teni*. İstanbul:Metis Yayınları, s. 52-73.
- Tilley, C., (1990), *Reading Material Culture: Structuralism, Hermeneutics and Post Structuralism*, Basil Blackwell.
- Tilley, C., (2004), *The Materiality of Stone: Explorations in Landscape Phenomenology*. Oxford: Berg.
- Tilley, C., (2006), “Introduction”, eds. C. Tilleys et. al. *Handbook of Material Culture*.  
London: Sage Publication, pp: 1-6.
- Tunç, A., (2015), *Bir Mâniniz Yoksa Annemler Size Gelecek*. İstanbul: Can Yayınları.
- Waelbers, K.,(2011), *Doing Good With Technologies: Taking Responsibility for the Social Role of Emerging Technologies*. New York: Springer.

White, M.,(14 Oct. 2009), Georgian entertainment: from pleasure gardens to blood sports,Eriřim:29Nisan2019,<https://www.bl.uk/georgian-britain/articles/georgian-entertainment-from-pleasure-gardens-to-blood-sports>

Wood, J., (2017), “Fairgrounds for Debate: Celebrating the Heritage of Amusement Parks, ed. J. Wood,,*The Amusement Park: History, Culture and the Heritage of Pleasure*, New York: Routledge. 3-28.

Yakın, A., (2005), “Çeşme Sokağının Kayıp Çocukları: Kemalettin Tuğcu Romanları ve Disiplin”. *Bir Ömre Bedel Çocukluğumuz, Kebikeç*. (19), 189-209.

Yazıcı Yakın, A., (2015), “Vilayetim Angara: Ankara Oyun Havaları ve Pavyon”, *Gayriresmi Tarihimizin Tanıkları: Mektup, Kartpostal ve Fotokartlar, Kebikeç*. (40), 37-62.

Yurdadön Aslan, P., (2018 ), “Bellek, Kimlik ve Kiç: Şimdilerde Ankara”, *Mimarlık Dergisi*. 55(403), 50-54.

## **Gazete Haberleri ve Grselleri**

İstanbul Sergisi, (4 Temmuz 1951), *Akşam Gazetesi*,s.3

Seyyar Luna Park Genlik Parkı'nda kuruluyor ve yakında faaliyete geiyor, (8 Eyll 1951), *Ulus Gazetesi*, s.2.

Lunapark Aıldı, (10 Eyll 1951), *Ulus Gazetesi*, s.2.

Orman iftlięi'nde Lunapark Aıldı, (25 Mayıs 1952), *Ulus Gazetesi*, s.1.

Atatrk Orman iftlięi Lokanta-Pavyon ve Lunaparkı, (21 Haziran 1952). *Ulus Gazetesi*, s.5.

Genlik Parkı'nda Bir Lunapark kurulmaktadır, (22 Aęustos 1952), *Ulus Gazetesi*, s.1.

## İnternet Kaynakları

Resim-2 Ferris Wheel

<https://posterplus.com/collections/limited-edition-chicago-posters/products/graham-the-ferris-wheel-1893-worlds-fair-columbian-exposition-numbered-limited-edition-ppp049>,

Erişim Tarihi: 10 Mart 2019

Resim-3 Bartholomew Panayırı 1721

<https://graphicarts.princeton.edu/2015/12/01/bartholomew-fair-in-1721/>, Erişim Tarihi:

25 Mart 2019

Resim-5 Bartholomew Panayırı 1808

<https://www.bl.uk/georgian-britain/articles/georgian-entertainment-from-pleasure-gardens-to-blood-sports>, Erişim Tarihi: 25 Mart 2019

Resim-8 *Luna*

[http://www.gorochelle.net/store/p21/1912\\_Luna\\_Park%2C\\_Coney\\_Island%2C\\_N.Y.\\_Post\\_Card-USED.html](http://www.gorochelle.net/store/p21/1912_Luna_Park%2C_Coney_Island%2C_N.Y._Post_Card-USED.html), Erişim Tarihi: 10 Mart 2019

Resim-13 Hız Treni

<https://www.tripsavvy.com/intimidator-305-roller-coaster-review-3225693>, Erişim

Tarihi: 1 Mayıs 2019

## ÖZET

Bu tezin amacı, bir maddi kültür alanı olan lunaparklara özgü oyun oynama ve oyunsallık kavramlarına dair çözümler geliştirmektir. Bu bağlamda Ekim 2017-Mart 2019 tarihleri arasında Ankara, Gençlik Parkı'ndaki Lunaparkta farklı oyun oynama biçimleri ve çeşitli oyun deneyimleri gözlemlenmiştir. Araştırmada Atlıkarınca, Korku Tüneli, Dönme Dolap, Hız Treni gibi hemen hemen dünyadaki tüm lunapark oyun alanlarında görülen oyuncakların yanı sıra “Flip Flop”, “Adrenalin”, “Crazy Dance”, “Kamikaze” gibi görece daha yeni oyuncaklar üzerinden çözümler yapılmaya çalışılmıştır. Bu oyuncakların, lunaparklara özgü oyun oynama biçiminin temelini oluşturduğu ileri sürülmüştür. Lunapark oyuncakları dolayısıyla deneyimlenen oyun pratikleri, oyunsallık ve bu pratikler etrafında anlam kazanan bir çok kavram-mutluluk, aile, nostalji, çocukluk, heyecan, korku, performans, tehlike, boş zaman, beden, algı, uzam, kaybolmak, kapalı kalmak, lunatizm- tezin sorunsalı kapsamında incelenmiştir. Lunapark oyununu diğer oyun kategorilerinden ayrı kılan özellikler, oyun teorisyeni Roger Caillois'in vertigo ve temsil oyun kategorileri ve edebiyat eleştirmeni Mikhail Bakhtin'in kronotop kavramı üzerinden tartışılmıştır. Katılımcı gözlemci olarak araştırmacı aynı zamanda fenomenolojik bir yaklaşım kullanarak kendi oyun deneyimleri üzerinden lunapark uzamını betimlemiş ve yorumlamıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Lunapark, oyun, fenomenoloji, maddi kültür, Gençlik Parkı, Dönme Dolap, Korku Tüneli, Labirent, vertigo, temsil, kronotop

## ABSTRACT

The purpose of this thesis is to analyze the sort of play that is peculiar to amusement parks as subjects of material culture. In this context, different types of playing and various play experiences were observed at the amusement park in Ankara, Gençlik Parkı between October 2017 and March 2019. In this research alongside the rides which appear almost in every amusement park such as Carousel, Haunted House, Ferris Wheel, Roller Coaster; rather recent rides such as “Flip Flop”, “Adrenalin”, “Crazy Dance”, “Kamikaze” are subject to investigation. These rides are introduced as basis of the play at the amusement parks. The meanings assigned to the time spent in the amusement park were analyzed in relation to following contexts: happiness, family, nostalgia, childhood, thrill, fear, performance, danger, leisure, body, perception, space, getting lost, confinement, lunacy. The qualities which differentiate the type of play at amusement parks were discussed in relation to vertigo and mimicry as the play categories presented by game theorist Roger Caillois and the concept of chronotope introduced by literary critic Mikhail Bakhtin. As a participant observer, the researcher described and interpreted the space over her experiences of play with phenomenological approach.

**Keywords:** Amusement park, play, phenomenology, material culture, Gençlik Parkı, Ferris Wheel, Haunted House, Labyrinth, vertigo, mimicry, chronotope