

mücahit mustafa taligacı (sorumlu yazar|corresponding author)
anadolu üniversitesi lisansüstü eğitim enstitüsü
mtaligacii@gmail.com orcid: 0000-0003-2896-404X

prof. ezgi hakan
anadolu üniversitesi güzel sanatlar fakültesi
ehakan@anadolu.edu.tr orcid: 0000-0002-4170-2223

EVRENSEL BİR OYUN OLARAK SATRANÇ VE SATRANÇ TAKIMINA SERAMİK MALZEMEYLE TASARIM ÖNERİSİ

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 15.04.2024 kabul tarihi|accepted: 26.07.2024

ÖZET

Satranç, düşünme ve strateji yeteneklerini geliştirme amacıyla sadece bir spor dalı olmanın ötesinde arkeoloji, edebiyat, felsefe ve sanat gibi çeşitli alanlarda da önemli bir konu olarak ele alınmaktadır. Farklı tarihlerde ve coğrafyalarda çeşitli malzemelerle şekillendirilmiş satranç takımları, sanatçılar ve tasarımcılar tarafından çeşitli form, renk ve dokularla zenginleştirilerek özgün bir sanatsal ifade aracına dönüşmektedir. Bu çalışma, modern teknolojilerin (3D yazıcı ve CNC teknolojileri gibi) kullanımıyla geleneksel satranç günümüz tasarım anlayışıyla buluşturmayı amaçlamıştır. Çalışma bu amaç doğrultusunda nitel araştırma yöntemleri ve literatür taraması yanı sıra müze ziyaretleriyle desteklenmiş, satranç tarihsel gelişimi ve farklı malzemelerle tasarlanmış satranç takımlarının incelenmesi üzerine odaklanmıştır. Özellikle seramik malzemeden üretilen özel bir satranç takımının tasarım süreci, bu anlamda önemli bir adım olarak sunulmuştur. "Kast" kavramının satranç tablasında felsefi bir tasarım unsuru olarak ele alınmasıyla, tasarımın özgünlüğü ve teknoloji tabanlı üretim yöntemlerinin vurgulanması, tasarımcı ve sanatçılar için ilham verici bir örnek oluşturması beklenmektedir.

Anahtar Kelime: Satranç, Oyun, Satranç Takımı, Seramik, Tasarım

CHESS AS A UNIVERSAL GAME AND CHESS SET DESIGN WITH CERAMIC MATERIAL

ABSTRACT

Chess is considered not only a sport to improve thinking and strategy skills, but also an important subject in various fields such as archaeology, literature, philosophy and art. Chess sets shaped with various materials in different dates and geographies are enriched with diverse forms, colors and textures by artists and designers, turning into a unique tool of artistic expression. This study aimed to combine traditional chess with today's design approach through the use of modern technologies (such as 3D printing and CNC technologies). For this purpose, the study was supported by qualitative research methods and literature review, as well as museum visits, and focused on the historical development of chess and the examination of chess sets designed with different materials. The design process of a special chess set, especially made of ceramic material, is presented as an important step in this context. By considering the concept of "caste" as a philosophical design element on the chessboard, it is expected to emphasize the originality of the design and technology-based production methods and set an inspiring example for designers and artists.

Keywords: Chess, Game, Chess Set, Ceramic, Design

GİRİŞ

Bugün dünyada birçok ülkenin eğitim ve kültürel tarihinde önemli yere sahip olan satranç oyunu, düşünme, strateji geliştirme, problem çözme, konsantrasyon ve karar verme gibi pek çok zihinsel beceriyi geliştirmedeki etkisi bakımından önemli bir yere sahiptir. Zihinsel ve matematiksel becerileri geliştirmenin yanında sanat alanlarında da etkisini gösteren satranç oyunu, sanatçılar için ilham verici bir tema olarak kabul görmektedir. Satranç taşları ve tablası bakımından sanatçılar için estetik bir malzeme olarak görülen oyun, form bakımından da heykelsi bir ifadeye sahiptir. Yapılan araştırmalar sonucunda görüldüğü üzere uygulamada çeşitli örnekleri bulunan satranç oyunu ne yazık ki sanat alanında çok fazla kaynaklandırılmamıştır. Satrancın sanat literatüründe yeteri kadar yer almamasına karşılık bir kaynak oluşturmak için yapılan araştırmalar hem uygulama hem de yazınsal olarak desteklenmiştir. Nitel araştırma yöntemleri ve literatür taraması sonucu elde edilen bilgilerin doğruluğunun teyit edilmesi için müze ziyareti yapılmış olup örnekler incelenmiştir. Yapılan çalışmalar sonunda satrancın arkeolojik buluntulardaki benzerliklerinin, malzeme çeşitliliklerinin, farklı sanatçılar tarafından ele alınmış biçimlerinin ve oyunun kurallarının tespit edilmesi sonucu oyuna seramik malzemeyle yeni bir tasarım önerisi sunulması amaçlanmıştır. İçinde çeşitli ülkelerden getirilen ve kültür, malzeme, renk, boyut yönünden farklı birçok örneğin bir arada yer aldığı aynı zamanda Guinness Rekorlar Kitabında adı geçen Gökyay Satranç Vakfı Müzesi ziyaret edilerek satranç oyunu hakkında bulgular arttırılmıştır. Bu ziyaret sonucu edinilen bulgular satranç oyununun sanat ve tasarım yönünden çeşitliliği hakkında daha fazla bilgi edinilmesini sağlamıştır. Edinilen bilgiler telif izinleri alınarak makalede yer almakta, bu sayede malzeme, tasarım çeşitliliği açısından makaleye katkı sağlamaktadır. Yapılan araştırmalar ve edinilen veriler sonunda tasarlanan özgün satranç takımı, ergonomi, renk doku uyumu, sürdürülebilirlik, tasarımda yaratıcılık konuları açısından tartışılarak nihai sonuca ulaştırılmıştır. "Kast'i" isimli satranç takımının tasarlanması aşamasında kullanılan 3d yazıcı ve CNC makinesi, tasarımın teknoloji desteğiyle geliştirilmesi, tasarım ve uygulamanın hem yenilikçi hem de özgün olmasına olanak sağlamış, teknoloji destekli bir tasarım sürecinin nasıl gerçekleştiğini örneklendirmiştir. Makale genelinde ilham alınan kast sistemi ile satrancın strateji üretmeye odaklı oyun felsefesi arasında düşünme ve anlama ortak kavramlar olarak belirlenmiş; bu kavramlar üzerinden tasarlanan modern satranç takımına felsefi anlamlar yüklenerek oyuna yeni bir bakış açısı kazandırılması hedeflenmektedir.

Satrancın Tanımı ve Tarihçesi

Satranç, iki kişi arasında kare şeklinde bir tahta üzerinde, 16 beyaz 16 siyah taş ile oynanan ve amacı rakip şahı mat etmek olan zekâ oyunudur (Capablanca, 1995: 3). Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük'te (t.y.) satranç, iki kişi arasında altmış dört kareli bir tahta üzerinde değerleri ve adları değişik siyah beyaz on altışar taşla oynanan bir oyun olarak tanımlanmaktadır. Bu genel tanıma ek olarak tarihte satranç, farklı tahta boyutları ve taş sayılarıyla çeşitlenmiş bir oyundur. Örneğin, Bizans Satrancı dairesel bir tablada, Oblong Chess (dikdörtgen satranç) 4x16 cm'lik dikdörtgen tahtada, Tam Satranç 10x10 cm'lik kare bir tahtada normal satranç taşlarına ek olarak dabba adında fazladan iki ek taşla oynanarak oyunun popülerliğini arttırmaktadır (Cazaux & Knowlton, 2017: 10). Satrancın tarihçesi konusunda sürekli yeni buluntular ortaya çıkmakta ve tarihte farklı rivayetlerle anılmaktadır. MÖ 2000 yıllarında Mısır kabartmalarında oynandığına işaret eden sahnelerin görüldüğü satrancın, arkeolojik kazılar ışığında farklı bulgularla Mezopotamya, Anadolu ve Çin'de de oynandığı bilinmektedir. MS 10. yüzyılda Asya'ya, Ortadoğu ve Avrupa'ya yayılan satranç, 15. yüzyılın sonlarına doğru Avrupa'da soylular arasında çok popüler bir oyun haline gelmeye başlamış, kraliyet oyunu olarak da adlandırılmıştır. Satrancın oyun sistemindeki diziliş ve hamle kuralları zaman içerisinde çeşitli değişiklikler göstererek, 19. yüzyılda bugünkü standart halini almıştır. 20. yüzyıl Avrupa'sında toplumun entelektüel üst tabakasında yayılma göstermiş ve dünyanın en popüler oyunlarından biri haline gelmiştir (Gökyay Satranç Vakfı, 2015). Bir oyun olarak satrancın günümüzdeki şeklini almasına öncülük eden asıl hikâye çaturanga oyununa dayanmaktadır. Satrancın kökeni konusunda belirleyici olan çaturanga ile ilgili efsane, 6. yüzyılda Hindistanlı bilge Brahman Sissa'nın hükümdarına bir savaş oyunu bulduğunu

ve bu oyunun yapısını Hint ordusundan aldığını söylemesiyle başlamaktadır. Brahman Sissa zamanındaki Hint ordusu filler, atlılar, savaş arabaları ve yayalar olmak üzere dört gruptan oluşmaktadır. Brahman Sissa, Sanskrit dilinde dört demek olan çatur ve kısım (kol) anlamına gelen anga kelimelerini birleştirerek ürettiği oyuna daha sonra farklı dillerden dönüşerek benzer şekilde kullanılacak çaturanga adını koymuştur. Bilgenin satranç tahtasının karelerinin buğdayla dolmasını istemesi hikâyesi kralın, akıllıca bulduğu bu oyunu destekleyip bütün ülkeye yayılmasını sağladığı şeklinde anlatılmaktadır. Aynı dönemde komutanlara da bu oyun öğretilerek, savaşlarda uygulanmak istenen stratejiler satranç tahtası üzerinde prova edilmeye başlanmıştır ("Sissa (mythical brahmin)", 2023). En eski Hint taşları şah (kral), vazir (vezir), pil (fil), asp (şövalye), rukh (kal) ve piyade (piyon) olarak adlandırılmaktayken, Batı ülkeleri en eski isimlere olabildiğince sadık kalarak yeni taş isimlerini tercüme etmişlerdir (Küçük yıldız, 2010).

Satranç oyunu sonradan 7. yüzyılda İslamiyet'in yayılmasıyla birlikte Orta Doğu ve Afrika'da ilerleme göstermiş, Avrupa'ya ise 11. yüzyılda Endülüs Emeviler vasıtasıyla gelmiş, 15. yüzyıldan sonra günümüzde oynanan formuna en yakın halini almış, İspanya, İtalya, Fransa, İngiltere ve Rusya'da oynanmaya başlamıştır (Görsel 1).



Görsel 1. Sofonisba Anguissola, *Satranç Oyunu*, 1555, Tuval üzeri yağlıboya, 72x97 cm, Paris

Bugünkü Türkmenistan sınırlarında yapılan kazılarda, bu bölgede yaşayan Kuşhan Türklerine ait ve M.S. 150. yüzyıla ait olduğu saptanan satranç taşlarına benzer taşlar bulunmuştur. İlk satranç taşları M.S. 760 yılında Afrasiyap'ta, satranç takımı ise Nişabur'da ortaya çıkmıştır. Buradan Hindistan'a yayıldığı iddialarını gündeme getirmiştir. Satranç taşlarının FIDE (Dünya Satranç Federasyonu) tarafından kabul gören formları, arkeolojik kazılar sonucunda bulunan bu bulgulardan ilham alınarak tasarlanmıştır (Gökyay Satranç Vakfı, 2015).

Kurallarıyla Satranç

19. yüzyılda başlayan satranç turnuvaları ve Fransa'da FIDE'nin (Dünya Satranç Federasyonu) kurulması dünyada standartlar oluşturulmasına öncülük etmiş, düzenli turnuvalarla daha da yaygınlaşmıştır. Standartların oluşmasıyla birlikte satranç taşlarının da olması gereken boyutları belirlenmiş ve üretilen yeni satranç takımlarının bu standartlara uygun olması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Tasarımda taşların büyüklüklerinin birbirleriyle orantılı olması, denge, estetik, ergonomi ve işlev gibi tasarım unsurlarının bu orantılı ölçülerle sağlandığı uluslararası standartlar şu şekildedir; şah 9,5 cm, vezir 8,5 cm, fil 7 cm, at 6 cm, kale 5,5 cm, piyon 5 cm yüksekliğinde olmalıdır. Taşların taban yarıçapları boylarının %40-%50 arası olması gerekmektedir. Satranç tablasının ölçüleri ise her bir karenin 5-6 cm arasında olması ile sağlanır. Tablada bulunan bir karenin kenarı piyon taban çapının en az iki katı olmalıdır. Dört piyon bir kareye sığabilmelidir. Bu ölçüler tavsiye edilen ölçü üzerinden en fazla %10 değişebilir. Taşların renkleri birbirinden kolay ayırt edilebilir renkler olmalıdır. Vezir ve şahın tepelerinin birbirinden kesin şekilde ayrılması ve kolay algılanması gerekmektedir. Uluslararası yarışmalarda kullanılması tavsiye edilen taşlar, Staunton stilinde olup uzun yıllardır bu takımlar kullanılmaktadır (Görsel 2) (Türkiye Satranç Federasyonu, 2022).



Görsel 2. Staunton stili satranç takımı taşları

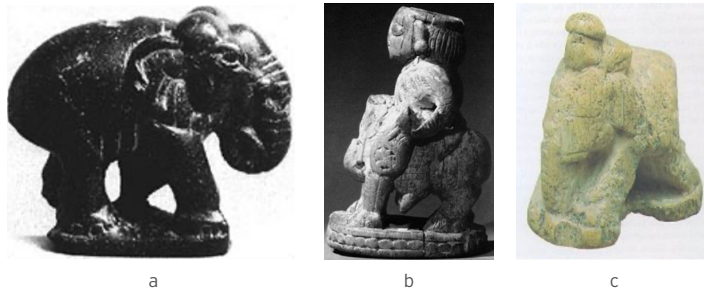
Arkeolojik sıraya göre buluntular incelendiğinde, bilimsel bulgular sonucunda en eski satranç taşları olarak adlandırılan fildişi taşlar, Özbekistan'ın Semerkant yakınlarında bulunan Afrasiab bölgesinde tespit edilmiştir. Toplam yedi parçadan oluşan buluntu kral, savaş arabası, vezir, at, fil ve iki askerden ibarettir. Bu satranç taşlarının MS 760 tarihli olduğu düşünülmektedir (Görsel 3) (Küçük yıldız, 2016).



Görsel 3. Yedi parça set, MS 760 (tahmini), fildişi, Afrasiab

Malzeme ve Form Açısından Satranç Takımları

Tarihsel sürece bakıldığında farklı coğrafyalar ve medeniyetlerde, satranç oyununun oynandığı, fakat malzeme, boyut ve figür anlamında çeşitlilik göstermeye başladığı, zaman ve mekânsal farklılıklar göz önünde bulundurularak form tasarımlarının da değiştiği dikkat çekmektedir. Taşların üretiminde en yaygın malzeme türü olarak fildişi görülürken, bu dönem ile birlikte ardından gelen süreçlerde de malzeme yelpazesi bir hayli genişlemiştir. Dolomit, kaya kristali gibi doğal taşlar, yakut, firuze gibi değerli taşlar, geyik, balina, hayvan boynuzu gibi kemik türleri de satranç malzemesi olarak ortaya çıkmaktadır (Görsel 4).



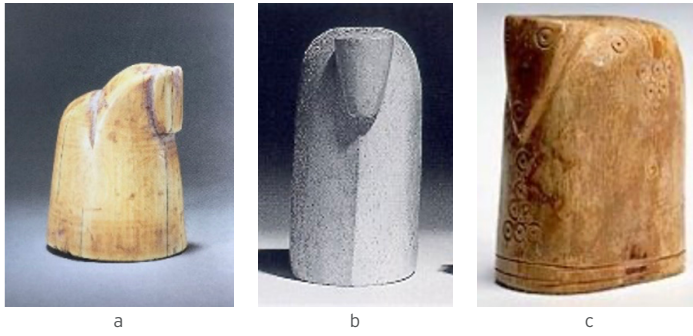
Görsel 4a. Fil satranç taşı, 7. yüzyıl, dolomit, Afrasiab
b. Vezir (Piskopos), 7.-8. yüzyıl, fildişi, Saqqizabad, İran
c. Fil, 8-10. yüzyıl, fildişi, Hermitage Müzesi, St. Petersburg, Rusya

Satranç taşlarının figürleri, üretildiği coğrafyaya ait olan malzemenin özellikleri ve satranç taşlarını tasarlayanın yorumuyla gerçekçi, kabartmalı, oymalı figür gibi tarz açısından farklılık ya da benzerlik gösterebilmektedir (Görsel 5). Genellikle insan ve hayvan figürlerinin stilize edildiği taşların görüldüğü tasarımlara, soyut formlar ya da geometri çıkışlı yalın biçimler de eşlik edebilmektedir.

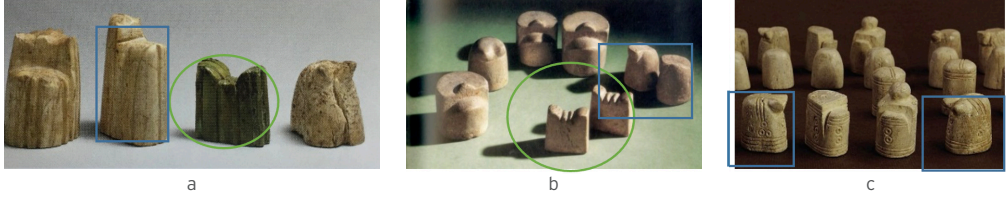


Görsel 5a. Şah, 10. yüzyıl sonu, geyik kemiği veya boynuzu, Loisy, Macon
 b. Şah, 11. yüzyıl fildişi, Louvre Müzesi, Paris
 c. Charlemagne seti, 11. yüzyıl, fildişi, Güney İtalya, Kabine des Médailles, Paris

Her ne kadar farklı kültürler kendilerine has stillerle satranç taşlarını üretmiş olsalar da yakın dönemler içerisinde hem malzeme hem de form benzerliği olan birbirine benzeyen satranç taşları görülmektedir (Görsel 6). Bu benzerliklerin genellikle kale ve fil formlarında olduğu gözlenmektedir (Görsel 7).



Görsel 6a. Leke süslemeli at figürü, 8-9. yüzyıl, fildişi, Doğu İran
 b. At figürü 11. yüzyıl sonları, balina kemiği, Witchampton, Dorsce.
 c. At, 12. yüzyıl, kızıl geyik boynuzu, Malting, Museum, St Albans Hertfordshire, İngiltere



Görsel 7a. Nişabur'da bulunan satranç taşları; soldan sağa: kral, kraliçe, kale, şövalye, 9. yüzyıl başları, fildişi, İran
 b. İskandinav Satranç taşları, 11-12. yüzyıl, kemik, Nuremberg, Germanisches Nationalmuseum, Almanya
 c. Sandomierz Seti, 11-12. yüzyıl, geyik kemiği, Disctric Museum, Sandormiertz, Polonya

Satranç, Osmanlı ve Selçuklu dönemlerinde de saray oyunu olarak oynanmıştır. Arkeolojik buluntularda benzer formların farklı malzemelerle işlendiği görülmüştür. Formlardaki kale benzerlikleri ile uzun bir dönem aynı formların üretildiği varsayımına ulaşılmaktadır. Ayrıca Osmanlı döneminde saraya gelen hediyeler arasında değerli taşlarla üretilmiş dekoratif takımların yer aldığı koleksiyonlar da görülmektedir (Görsel 8, 9).



Görsel 8a. Selçuklu Satranç Seti, seramik, 11-12. yüzyıl, Nişabur, Metropolitan Müzesi
 b. Satranç taşları, 11. yüzyıl, Serçe Limanı Cam Batığı Kazısı, Türkiye



Görsel 9. Murassa satranç takımı, 16. yüzyıl, yakut- firuze taşları, Topkapı sarayı

Modern dönemlere gelindiğinde malzeme ve form yelpazesi daha fazla genişlemiş ve bugünkü halini alarak malzeme açısından sınırları ortadan kaldırmıştır. Dünyanın en büyük satranç koleksiyonu olarak Guinness rekorlar kitabında yerini alan Gökyay Vakfı Satranç Müzesi bu konuyu çok açık bir şekilde özetlemiştir. 110 ülkeden 703 satranç takımının sergilendiği müzede mermer, lületaşı, metal, kâğıt, plastik, cam, beton, ahşap gibi çok çeşitli malzemelerden üretilen farklı formlarda olan satranç takımlarını görmek mümkündür (Görsel 10, 11).



Görsel 10. İtalya'dan Gökyay Satranç Vakfı Müzesi Koleksiyonuna dâhil olan ilk takım, metal, Türkiye



Görsel 11. Yunanistan'dan müzeye bağışlanan Bizans satranç takımı, metal döküm, Türkiye

Satranç evrensel bir oyun olduğu için, satranç takımları malzeme açısından zaman zaman benzerlik gösterse de taşlar ve tablalar genel olarak form, renk, kültürel izler, boyut farklılıkları gibi karakteristik özellikleri bünyesinde barındırarak birbirlerinden ayrılmaktadır. Örneğin Fransa ve Türkiye'de üretilen iki porselen satranç takımı malzeme bakımından aynı olsalar da tasarımda kullanılan stilizasyon ve dekor bakımından birbirinden ayrılmakta, her kültürün kendine has izler taşıyan formlarını üretmiş olduğu dikkat çekmektedir (Görsel 12, 13).



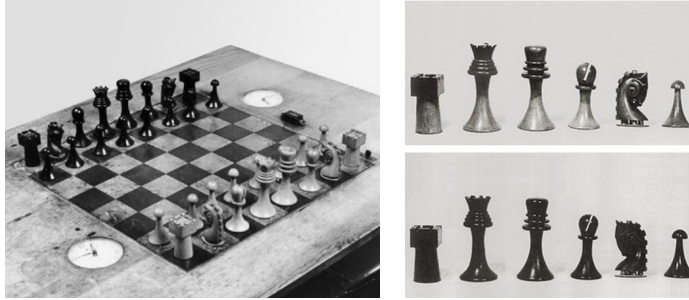
Görsel 12. Fransa'dan müzeye bağışlanan porselen satranç takımı, Türkiye



Görsel 13. Özel üretim satranç takımı, Kütahya porselen, Gökyay Satranç Vakfı Müzesi, Türkiye

SANATÇI YORUMLARIYLA SATRANÇ TAKIMLARI

Satranç, farklı disiplinlerden sanatçılara esin kaynağı olurken, sanatsal bakış açılarını farklı malzeme ve yorumlarla ortaya koydukları bir ifade aracına dönüşmektedir. Dünyada farklı alanlardan sanatçıların özel yorumları ile orijinal örnekler sunduğu görülmektedir. 20. yüzyıldan itibaren müzelerde ya da sergilerde form boyut ve sunuş biçimiyle satrancın sanata da konu olduğu, konsept tasarımlar dikkat çekicidir. Sanatçı kişilikleri yanında iyi birer satranç oyuncusu olarak bilinen Marcel Duchamp ve Man Ray tasarladıkları ve ürettikleri satranç takımları ile sanatsal ifadelerinde satranç imgesine yer vermişlerdir (Görsel 14, 15). Marcel Duchamp satranç takımını ürettikten sonraki yıllarda satranç oynamaya devam ederek 1925'te Fransız Satranç Federasyonu tarafından satranç ustası unvanına layık görülmüş, Fransız Olimpiyat takımına katılarak 1920'ler ve 30'lar boyunca bir dizi uluslararası turnuvada oynamıştır (Görsel 16).



Görsel 14. Marcel Duchamp ahşap satranç takımı tasarımı, 1917

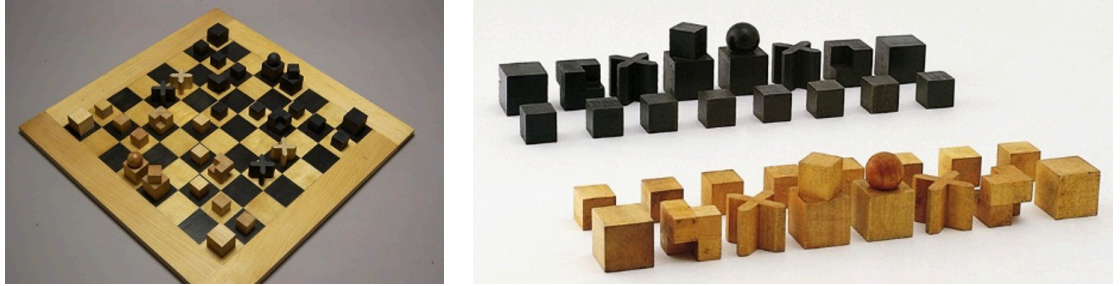


Görsel 15. Man Ray, huş ağacı satranç takımı tasarımı, 1945



Görsel 16. Marcel Duchamp ve Man Ray, Man Ray'in ürettiği satranç takımı ile oyunları

Yakın tarihlerde Bauhaus ekolünde eğitimlik yapmış olan Josef Hartwig derslerinde üzerinde durduğu yalınlık ilkesini ürettiği satranç takımıyla vurgulamıştır. Ahşabın işlenmesi sırasında gereksiz gördüğü ayrıntılardan sıyrılarak maddenin özüne inerek tasarımını özgünleştirmiştir. Taşların kendi oyun içi hareketlerini göz önünde bulundurarak taşların görünüşlerini de bu hareketlere göre tasarlamıştır (Görsel 17) (Worldchesshof, 2016).



Görsel 17. Josef Hartwig, ahşap satranç takımı tasarımı, 1920'lerin başı

Max Ernst satranç takımında keskin açılar ve dinamizm ile yakaladığı denge sonucunda farklı bir tasarım ortaya koymuştur. Tasarım Afrika, Kızılderili motiflerinden çıkarak form haline getirildiği için modernizm ile gelenekseli de birleştirici niteliktedir. Bu satranç takımının bir diğer çarpıcı özelliği ise, satranç takımlarında alışılmadık bir şekilde vezir formunun en büyük parça olmasıdır. Sanatçı bu davranışıyla aslında vezirin oyundaki gücüne ve önemine bir gönderme yapmıştır (Görsel 18). Bu satranç takımının bir diğer özelliği, Marcel Duchamp'ın 1944 yılında çeşitli isimlerin göz bağı rekortmeni olan George Koltanowski'ye karşı hazırladığı davetiyenin kapak tasarımında yer almasıdır (Worldchesshof, 2016) (Görsel 18).



Görsel 18. Max Ernst, şimşir ağacı satranç takımı tasarımı, 1944 ve Marcel Duchamp'ın göz bağı rekortmeni olan George Koltanowski'ye karşı oyun davetiyesinin kapak tasarımı (sağda)

Daha ileri tarihlerde satranç oyununun kurallarına müdahale eden performans sanatçısı Yoko Ono tamamen beyaz bir konsept ile tasarladığı satranç takımında, oyuna yeni bir felsefe yüklemiştir. Tarafların oyun ilerledikçe kendi taşlarını rakip taşlardan ayırt edemediği için birbirleriyle konuşma ihtiyacı hissetmelerini sağlarken, satrancın savaş ve rekabete dayalı duruşuna müdahale etmiştir. Bu sayede oyundaki hırsı azaltmış ve oyunu daha çok birlikte oynanabilir bir hale getirmiştir (MoMA, 2015) (Görsel 19).



Görsel 19. Yoko Ono, 1966, ahşap

21. yüzyıla gelindiğinde standart satranç formlarının ötesinde postmodern anlayışla üretilmiş satranç takımları belli olaylara farkındalık oluşturma ya da eleştirme amacını da içinde barındıran farklı ele alış biçimleriyle dikkati çekmeye başlamaktadır. Oyunun amacının ötesinde, takımlar dışa vurum niteliği kazanmaktadır. Orta oyununu satranç oyununa adapte ederek, yeni bir uyarılama yapan Betül Demir Güneşdoğdu'nun tasarladığı Türk gölge oyunu karakterlerinden çıkışlı satranç takımı, form ve renk bakımından zengin olmakla beraber, satranç takımı yorumunda farklı bir tasarım önerisi olmuştur (Görsel 20).



Görsel 20. Betül Demir Güneşdoğdu, 2001, kalıp ile şekillendirme ve el ile dekorlama tekniği

İrkçılığa karşı söz söylemek üzere görsel sanat üretimleriyle dikkat çeken Jake ve Dinos İngiliz kardeşlerin satranç takımı tasarımı ise, bir karşı duruş tavrının yansımasıdır. Bu satranç takımında tarafların çıplak olması ve satranç tablasında yer alan kuru kafalar ırkçılığa karşı bir duruş niteliğindedir. Bu satranç takımı tasarlanırken ünlü Ressam Francisco Goya'nın *Savaşın Felaketleri* tablosundan esinlenilmiştir (Pijak, 2012) (Görsel 21).



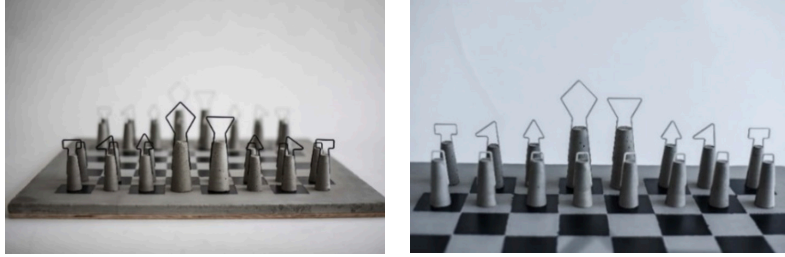
Görsel 21. Jake ve Dinos Chapman, 2003, ahşap

İspanyol tasarımcı Jaime Hayon'un ürettiği dev seramik satranç takımı da sanatsal anlatımı ile satranç takımı tasarımına farklı bir örnek olarak sayılabilir. Londra'nın Trafalgar meydanında sergilenen bu tasarımı Hayon 1805 yılında Fransız ve İspanyol donanmaları arasında geçen Trafalgar Savaşı'na adanmış ve bu savaştan ilham alarak taşların üzerlerine desenler çizmiştir (Fairs, 2009) (Görsel 22).



Görsel 22. Jaime Hayon, 2009, seramik dev satranç takımı

Fortify isimli satranç takımı Çekyalı Daniel Skoták tarafından tasarlanmış oldukça minimal bir satranç takımındır. Siyah ve beyaz figürlerin net bir şekilde ayırt edilebilmesini sağlayan sanatçı, beton malzeme kullanarak modern sanayileşmiş çağa bir gönderme yapmaktadır. Bu sanayileşmeyi beton ve demir birlikteliğini kullanarak ve aynı zamanda satranç taşlarının formlarının ideal çerçevelerine sadık kalarak etkili bir şekilde ifade etmiştir (Skotak, 2015) (Görsel 23).



Görsel 23. Daniel Skoták, 2015, beton ve demir

Çağdaş seramik sanatında ve satranç takımı tasarımı konusunda eser üretmiş bir diğer isim olan İlyas Arapoğlu, Japoncada düzgün oturuş anlamına gelen *seize* felsefesinden yola çıkılarak tasarladığı oyun sehvası, satranç oynama sürecinden ilham alarak oluşturulmuş bir tasarımdır. Tasarım, oyuncuların karşılıklı olarak uzun süre oyun oynama deneyimi yaşamasını vurgulamaktadır. Aynı zamanda tasarımın sadeliği oyunun oynanış stratejisine olan dikkatin dağılmasını önlemektedir. Oyun sehvası, satranç oyununun yanı sıra tablanın diğer yüzlerinde farklı oyun tablaları tasarlanması sebebiyle dama ve sudoku da oynamaya elverişlidir. Ahşap ve seramiğin birlikteliği denge ve uyumu da çağrıştırdığı için, sehpa oyuncuların daha sakin bir oyun geçirmelerine davet oluşturmaktadır (Görsel 24).



Görsel 24. İlyas Arapoğlu, 2018, seramik ve ahşap, kalıp ile şekillendirme

KİŞİSEL SERAMİK SATRANÇ TAKIMI ÖNERİSİ

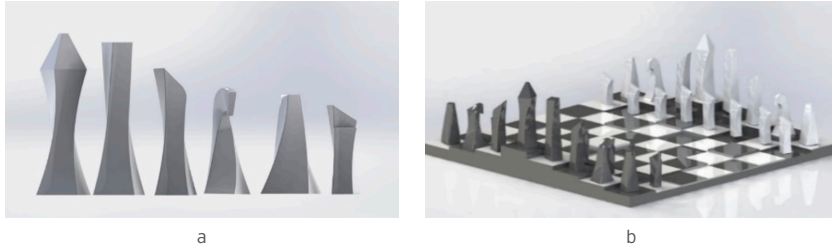
Satrançın kuralları doğrultusunda, oyunun tüm belirleyici özellikleri dikkate alınarak araştırma kapsamında yeni bir satranç takımı tasarlanırken, konsept çalışmasında ifade odaklı bir yaklaşım ön plana çıkarılırken, fonksiyon ve estetik başlıkları temel alınmıştır. Boyutlar ve oranlar konusunda uluslararası standartlar referans alınırken (FIDE Satranç Kuralları, 2023) tasarımda; taşların ölçüleri, renkleri, her bir taşın kurallara uygun hareket edebilmesi ve ergonomi faktörleri göz önünde bulundurulmuştur.

Satrançın, ilk çağlarda yapılan savaşların modellenmiş hallerinin olduğu bilinmektedir. Dolayısıyla bu kişisel uygulamada satranç takımı, liderini kaybeden bir ordunun yenik düşmesini tasvir etmesi ve şahın da görevi olarak oyunu kazanmak istiyorsa sarayından inip halka, ordusuna karışarak sorumluluğunu yerine getirmesi gerektiği fikrini temel almaktadır. Eğer halka karışmıyor ve sorunları görmezden geliyorsa bunun kasti (bilerek) yapıma durumu ortaya çıkmaktadır. Satranç takımının ismi *Kast(i)* bu fikirden ilham alınmıştır. Peki, oyunun hangi tarafında olmak istiyorsunuz? Oyunun içindeki piyonlardan mı, oyunu oynayarak oyunun gidişatını değiştirenlerden mi? Bu mesajı vermek için üretilen satranç takımında, bükülme ve keskin kenarlar kullanılarak her bir taşın

kendi başına çağdaş bir form olarak ifade bulması amaçlanmıştır. Her bir taşın genel hatlarını oluşturan bu kıvrımlı dönüşler takımın karakteristik özelliği haline getirilmiş, birbirleriyle uyumlu duruşu bu şekilde sağlanmıştır.

Tasarımın Uygulama Aşamaları

Eskizlerle tasarımına başlanan kişisel uygulamada, Solidworks programında 3 boyutlu CAD çizimleri gerçekleştirilmiştir. Tamamlanan formlar render işlemi ile işlenerek gerçekçi görünümleri elde edilmiştir. Birbirleriyle uyumları, tabla üzerindeki duruşları ve temsil ettikleri formların son hallerine karar vermeden önce seramik malzemenin ne tür reaksiyonlar vereceği ve taşların strüktür yapısını ne şekilde etkileyeceğini görmek adına prototip çalışması yapılmıştır. Üretilen seramik maketler yardımıyla satranç takımının nihai ölçüleri belirlenerek yenilenmesi gereken unsurlar belirlenmiştir.



Görsel 25a. Soldan sağa: Şah, vezir, fil, at, kale, piyon
b. Solidworks programında modellenen satranç takımının 3d görüntüsü

Daha sonra satranç takımının her bir taşı bilgisayar ortamında stl formatında baskı sürecine hazırlanmış ve Cura programında belirlenen ölçüler dâhilinde PLA baskıları yapılmıştır. Bu baskı aşamasının avantajı formların keskin hatlarının bozulmaması olması, üretim sürecinde zaman kazandırması, kolay yenilenmesidir.



Görsel 26. Test edilip onaylanan prototip PLA baskılar

Taşların tasarımı yapılırken oyun esnasında kolay tutulabilmesi için gövde kısımlarının inceltilmeleri ve bu sayede tutuş ergonomisi sağlanması hedeflenmiştir. Tabladaki karelerin boyut oranı her birine 4 piyon sığacak şekilde ölçülü olması gibi oyunun oynanış esasına dayanan kurallara dikkat edilmiştir. Taşların taban kısımlarının geniş olması yere sağlam basabilmesini, sırlamadan sonra kullanılan altın ve platin yaldız da taşların kolay ayırt edilmesinin yanı sıra formlara görsel değer sağlamıştır.

Satranç takımında kullanılan altın ve platin yaldız dekor, oynayan kişilerin statüleri ne olursa olsun kendilerini özel hissetmelerine yol açmayı hedeflerken, böylece kast sistemi zincirinin kırılmasına da gönderme yapmaktadır. Satranç oyununda ve dünyanın çeşitli bölgelerinde etkin olan kast sistemi insanları statülerine göre konumlandırmakla beraber onları kendi aralarında gruplandırmaktadır. Bu gruplandırmanın insan psikolojisine olan negatif etkilerine karşı bir duruş sergilemeyi amaçlayan satranç takımı, girintili çıkıntılı tabla formuyla, kasti (bilerek) bir biçimde gruplanmaya maruz bırakılan halkın karşısına çıkan engelleri temsil etmektedir. Satranç tahtasıyla bağdaştırılan kast sistemi ve tablanın basamaklı yapısı, siyah beyaz renklerden uzaklaştırılarak tek renk tasarlanmış ve bu sayede eşitlik algısının fark ettirilmeden oyuncuya dayatılması amaçlanmıştır. Tablanın yapısında yer alan alçak yüksek dama sisteminin oyunun oynanışına bir engel teşkil etmediği gözlemlenmiş ve oyunu oynayan kişilerin fikirleri alınarak, renk değil yükseklik farkıyla kast sistemine yapılan gönderme, bu gözlemlerin doğruluğu ile tespit edilmiştir.



Görsel 27. Altın ve platin yıldız dekorlu pekişmiş çini seramik satranç takımı taşlarının görünümü



Görsel 28. Satranç tablasının CNC makinesinde şekillendirilme aşaması



Görsel 29. Altın ve platin yıldızlı taşlarla tablanın birlikte kullanımı

Tablo 1. Satranç tablası ve birimlerinin ölçüleri.

| |
|---------------------------|
| Tabla: 32 x 32x4 cm |
| Şah: 8 x 2 x 1,5 cm |
| Vezir: 7,5 x 2 x 1,8 cm |
| Fil: 6 x 1,6 x 1,7 cm |
| At: 5,2 x 1,6 x 2,1 cm |
| Kale: 4,7 x 1,7 x 1,7 cm |
| Piyon: 4,3 x 1,5 x 1,5 cm |

SONUÇ

Satranç, tarih öncesi çağlara dayanan köklü bir oyun olmasından dolayı süreç içinde evrilerek çok farklı tasarımlar ile ortaya çıkmakta, farklı coğrafyalarda benzer özellikleri de içeren formlar ile çeşitlenmektedir. Bu tasarımlar renk, doku, malzeme ve biçime dayalı farklı özellikleri de barındırarak, günümüzde çağdaş bir dille ve teknoloji birlikteliğiyle yeni varyasyonlarının yorumlandığı, uygulandığı görülmektedir. Genellikle stilize edilmiş insan ve hayvan figürlerine rastladığımız taşların yanı sıra, soyut formlar ya da geometri çıkışlı yalın biçimler ve tasarımlarda, sıra dışı form ve kültürel yansımaların etkileri doğrultusunda sanatsal uygulama süreci gerçekleştirilmektedir.

Bu kadar çok alternatifinin olması, satranç oyununun her yaştan ve kültürden insana hitap etmesi, alternatifleri çok olan geniş bir tasarım boyutuyla karşılanmaktadır. Bu bağlamda sanatçılar açısından farklı fikirlerin ifade edilmesine olanak sağlayan bir araç haline almıştır. Modern çağın vazgeçilmez oyunlarından olan satranç, belirli standartlar çerçevesinde gelişmiş, sanatçıların farklı yorumlarıyla, bazen kuralların dışına çıkılan sıra dışı estetik yorumlarla hem tasarım hem de çağdaş sanata konu olmaya devam etmektedir. Seri üretime dayalı yöntemlerin kullanıldığı, ancak sınırlı sayıda ifade odaklı ürüne de dönüşebilecek nitelik kazanan tasarımlar, farklı temalarla harmanlanarak, yeni konsept önerileriyle, felsefesi ve mesajıyla da sanatsal bir ifadeye dönüşebilmektedir. Burada tasarımın işleve yönelik unsurları olması, üretilebilir olması dışında özgünlük, sıra dışı özellikler barındırması göz önünde bulundurulurken, *Kasti* isimli satranç tablasının girintili çıkıntılı yapısı gerçek dünyada görülen kast sistemi ve satranç oyunundaki taşların oyun içi konumlarını eşdeğer kılarak, bu oyunun gerçek hayatla da ne kadar bağlantılı olduğunu vurgulamıştır. Buna ek olarak satranç takımının tasarlanması ve üretilmesi aşamalarında kullanılan bilgisayar destekli üç boyutlu tasarım ve üretim yöntemleri, seramik alanında teknolojinin disiplinler arası birlikteliğine örnek olmanın yanı sıra, tasarımın sürdürülebilir olmasını sağlamıştır.

Ele alınan çalışmada satranç takımının günümüz koşullarında teknolojiden yararlanan bir üretim yöntemiyle uygulanması hedeflenmiştir. Bu doğrultuda yapılan araştırmaların sonucu olarak satranç oyununun felsefesini bozmadan üretilen satranç takımının, tasarım boyutu ve üretim yöntemiyle çağa uygun bir örnek teşkil etmesi amaçlanmıştır. Kast sistemi kavramından ilhamla tasarlanıp geliştirilen satranç takımı, ahşap tablada renk ayrımı yerine yükseklik farkıyla dikkat çekmektedir. Tasarım, oyuncuların bu tema üzerinden düşünmelerini ve kast sistemini pratikte deneyimlemelerine olanak sağlayarak satranç oyunu ile kast arasında bir bağ kurulmasını hedeflemektedir. Tablasının yanı sıra oyun taşlarında modern kıvrımların yer aldığı satranç takımı altın ve platin dekorlama tekniği ile kast sisteminde yer alan zengin kesime gönderme yapmaktadır. Sonuç olarak, strateji geliştirmeyi ve oyuncuları düşünmeye teşvik etmeyi amaçlayan bu satranç takımı, geleneksel oyunun gücünü modern sanatla birleştirerek oyun deneyimini zenginleştirmektedir. *Kast(i)* isimli satranç takımı, oyuncuları sadece satranç oynamaya teşvik etmekle kalmayıp aynı zamanda derin düşünmeye, oyun ile gerçek dünya arasında ortak bir fikir olan kast kavramını ilişkilendirmeye teşvik etmektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazarlar çalışmaya eşit oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

KAYNAKÇA

Capablanca, J. R. (1995). *Satrançın esasları*. İnkılâp Kitabevi Yayınları.

Cazaux J. J., Knowlton, R. (2017). *A world of chess*. Mc Farland.

Fairs, M. (2009). *The Battle of Trafalgar by Jaime Hayón*. Dezeen. <https://www.dezeen.com/2009/05/07/the-battle-of-traffic-gar-by-jaime-hayon/> (25.04.2023).

Küçüküydüz, A. (2010). *Satranç'ın atası olan Türk zekâ oyunu, mangala*. Türk Yurdu Yayınları.

Küçüküydüz, A. (2016). *Bir Türk zekâ oyunu olarak satranç: Satrançın kökeni*. Arslan Küçüküydüz. <http://arslanevi.blogspot.com/2016/05/> (25.04.2023).

MoMa. (2015). *Notes on Yoko Ono's white chess set*. MoMA. https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/07/14/notes-on-yoko-onos-white-chess-set/ (08.03.2023).

- Gökyay Satranç Vakfı. (2015). *Satranç tarihi*. Gökyay Satranç Müzesi.
- Pijak, J. (2012). *The Jake and Dinos Chapman Chess Set is racially charged*. Trendhunter. <https://www.trendhunter.com/trends/jake-and-chapman-chess-set> (25.04.2023).
- Sissa (mythical brahmin), B. (2023, 24 Ağustos). Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Sissa_\(mythical_brahmin\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sissa_(mythical_brahmin)) (25.04.2023).
- Skotak, D. (2015). *Fortify*. Daniel Skotak. <http://danielskotak.com/projects/fortify> (25.04.2023).
- Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Satranç*. *Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük* içinde. <https://sozluk.gov.tr/> (25.04.2023).
- Worldchesshof. (2016). *Designing chessmen: A taste of the imagery of chess*, Worldchesshof. <https://worldchesshof.org/exhibit/designing-chessmen-taste-imagery-chess> (25.04.2023).
- Görsel Kaynakçası
- Görsel 1: Sofonisba Anguissola. (2024, 30 Eylül). Wikipedia. https://tr.wikipedia.org/wiki/Satran%C3%A7#/media/Dosya:The_Chess_Game_-_Sofonisba_Anguissola.jpg (27.11.2023).
- Görsel 2: Satranç. (2024, 13 Kasım). Wikipedia. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Satran%C3%A7> (27.11.2023).
- Görsel 3, 5, 6b, 6c, 8b: History Chess. (t.y.). *Archaeological findings*. History Chess. <http://history.chess.free.fr/findings.htm> (27.11.2023).
- Görsel 5c: Gilmour, L. (2022, 7 Ağustos). *The Charlemagne chess set*. Camino Adventures. <https://www.caminoadventures.com/blog/the-charlemagne-chess-set/> (27.11.2023).
- Görsel 6a, 7a, 8: Deborah, F. F. (2018). *Chess and other games pieces from Islamic lands*. Thames& Hudson Yayınları, s.69, 23, 311.
- Görsel 7b: Küçükıldız A. (t.y.). *Satranç taşlarında güneş*. Slide Player. <https://slideplayer.biz.tr/slide/13961802/13,14> (27.11.2023).
- Görsel 7c: <https://kielce.wyborcza.pl/kielce/7,47262,26026684,slynne-szachy-sandomierskie-na-wystawie-w-muzeum.html?disableRedirects=true> (27.11.2023).
- Görsel 9: Küçükıldız A. (t.y.). *Satranç taşlarında güneş*. Academia. https://www.academia.edu/9419654/Satran%C3%A7_Ta%C5%9Falarında_Güne%C5%9F (27.11.2023).
- Görsel 10, 13, 24, 25, 29: Kişisel arşiv.
- Görsel 14-18: Worldchesshof. (2016). *Designing chessmen: A taste of the imagery of chess*, Worldchesshof. <https://worldchesshof.org/exhibit/designing-chessmen-taste-imagery-chess> (27.11.2023).
- Görsel 16: Phaidon. (t.y.). *5 art inspired chess sets on International Chess Day*. Phaidon. <https://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2017/july/20/5-art-inspired-chess-sets-on-international-chess-day/> (08.03.2023).
- Görsel 19: Ludwig Muzeum. (t.y.). *Ono, Yoko: Play it by trust (1986-87)*. Ludwig Muzeum. <https://www.ludwigmuseum.hu/en/work/play-it-trust> (25.04.2023).
- Görsel 20: Aksakal, O. (2012). *Geleneksel Türk gölge oyunu Karagöz'ün plastik açıdan değerlendirilerek seramik sanat formlarına dönüştürülmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Görsel 21: Martinović, J. (2019, 16 Eylül). *Jake and Dinos Chapman-chess set, 2003*. Widewalls. <https://www.widewalls.ch/magazine/art-and-chess-christies-auction/chess-set-man-ray> (27.11.2023).
- Görsel 22: Iconeye. (t.y.). *Jaime Hayons giant chess game for Trafalgar Square*. Iconeye. <https://www.iconeye.com/news-parent-category/jaime-hayons-giant-chess-game-for-traffic-square-2> (08.03.2023).
- Görsel 23: Skotak, D. (2015). *Fortify*. Daniel Skotak. <http://danielskotak.com/projects/fortify> (27.11.2023).