

# HOMOLUDENS SERGİSİ ÖRNEĞİNDE KARŞILAŞTIRMALI İNCELEME: KÜLTÜREL AKTARIM VE OYUN

Tuba Gültekin<sup>1</sup> Ayça Konçina<sup>2</sup> Eda Uygan<sup>3</sup> Hüseyin Ulus<sup>4</sup> Can Çobanoğlu<sup>5</sup>

1Doç. Dr. Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, tuba.gultekin(at)deu.edu.tr ORCID: 0000-0002-0969-7962  
2 Öğr. Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, ayca.koncina(at)hotmail.com ORCID: 0000-0002-0723-8973  
3 Öğr. Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, edaa\_bello(at)hotmail.com ORCID: 0000-0003-1479-5564  
4 Öğr. Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, huseyin.ulus(at)hotmail.com.tr ORCID: 0000-0001-8670-9835  
5 Öğr. Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, cancobanoglu5(at)gmail.com ORCID: 0000-0002-1138-3401

Gültekin, T., Konçina, A., Uygan, E., Ulus, H. ve Çobanoğlu, C. (2019). "Homoludens Sergisi Örneğinde Karşılaştırmalı İnceleme: Kültürel Aktarım ve Oyun." ulakbilge, 34 (2019 Mart): s.215-222. doi: 10.7816/ulakbilge-07-34-01

## Öz

Bu araştırmanın amacı, geleneksel çocuk oyunları ve Schiller'in oyun kuramının, düzenlenmiş sergi eserleri bağlamında ilişki kurmasını gerçekleştirmektir. Araştırmanın örneklemini; Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencileri; Ayça Konçina, Eda Uygan, Can Çobanoğlu ve Hüseyin Ulus'un, "Sanatsal Algıda Aufhebung Çözümlemeleri, Karşılaştırmalı Türk Dünya Sanatı ve İleri Resim Tasarım" dersleri kapsamında gerçekleştirilen sergi çalışmaları oluşturmaktadır. Buradan hareketle, araştırmanın birinci bölümünde sanat ve oyun kavramları incelenerek, oyun kavramının kültür ile olan ilişkisine değinilmiştir. Yetişkinler tarafından yalnızca boş vakitlerde başvuru alan etkinlikler bütünü olarak tanımlanan oyunun, bireyin yaşamında ne kadar önemli bir işlevi olduğu ve doğrudan doğruya sanat ile olan yapısı gözler önüne serilmiştir. Araştırmanın ikinci bölümde ise, geleneksel Türk kültürü üzerinde incelemeler gerçekleştirilerek, oyunun sanat ile yakın ilişkisi olduğunu vurgulayan Schiller'in Oyun Kuramı ile Homoludens Sergisi çözümlenmiştir. Araştırmanın sonucunda kültürün oluşumunda önemli bir etkiye sahip olan oyun etkinliğinin ereği kendinde olması açısından sanat ile doğrudan etkileşim içerisinde bulunduğu ve bu etkinliğin, çocuğun ileriki yaşamında doyuma ulaşması adına bir araç görevi üstlendiği sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** kültürel aktarım, Oyun Kuramı, Geleneksel Türk Kültürü, oyun, Homo Ludens

## Giriş

Çocuğun ve de dolaylı olarak yetişkin bireylerin yaşamlarını şekillendirmede doğrudan etkisi olan oyun kavramı, günümüze dek birçok bilim insanı ve/veya sanatçı tarafından araştırma konusu olmuştur. Bir eylem olarak nitelendirilen ve düşünülen oyun etkinliği, geleceğin yetişkin bireyleri olacak çocukların, her ne kadar bilinçli olmasa da, sözcüğün tam anlamıyla insan olabilme çabalarının bir sonucudur (Schiller, 1965). Bu doğrultuda düşünüldüğünde oyunun insan yaşamı için ne denli önemli ve gerekli bir etkinlik olduğu tam anlamıyla anlaşılacaktır. Sanat ve oyun kavramları arasında doğrudan bağlantı kuran Schiller, oyunun birey için ne kadar önemli olduğunu sık sık vurgulamış ve 'İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oynadığı yerde insandır' (Schiller, 1965) şeklinde somutlaştırarak dile getirmiştir. Schiller, oyun, sanat ve güzel kavramları üzerinde uzunca süre çalışmalar yürüttükten sonra, güzelliğin içtepesinin oyun olduğu belirtmiş, aynı zamanda güzeli canlı bir biçim olarak ele almıştır. Bu doğrultuda yaptığı araştırmalar sonucunda da, sanatın aslında bir oyun olduğunu ve sanatçılarındaki oyuncu birer insan olduklarını vurgulamıştır. Schiller, Heraclitus, Platon ve bu kişilerden etkilenerek oyun kavramını başlı başına bir araştırma konusu olarak ele alan, Hollandalı tarihçi Johan Huizinga gibi oyun kavramını derinlemesine inceleyen araştırmacıların çalışmaları incelendiğinde birbirine yakın tanımlar görülmektedir. Oyun, sözlükte 'yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencedir' (TDK, 2006) şeklinde basit bir biçimde tanımlanmaktadır. Gönüllülük esasına dayanması ve ereğinin kendinde olması bakımında sanat ile doğrudan benzerlik gösteren oyun kavramı, toplumda kültürün oluşmasında da bizzat rol oynamıştır.

## Sanat ve Oyun

Oyun, zorlamasız gerçekleştirilen bir faaliyet olup, hırs, gerilim, sevinç, zıtlık, haz gibi duyguları içeren günlük hayatın karmaşasından kaçma eylemidir. Oyun ve sanat bu bağlamda birbirine yakın hisler uyandırır. Oyun ve sanat özgürleştirici eylemlerdir. Birey, oyuna başladığı andan itibaren gerçek dünyadan kopup, sadece oyunun mekanına dahil kuralların geçerli olduğu başka bir dünyaya geçmektedir. Sanat ve oyun pek çok açıdan ortak özellik içerir. Gerçek yaşama ara verişler ve gerçek dünyadan uzaklaşıp oyun ya da sanatın özel alanı içerisine girme durumu her ikisinde de vardır. Oyun ve sanatın gerekliliklerinden olan yaratıcılık, özgürlük ve özgünlük de bunlara dahildir. Oyun ve sanat birbirine benzer şekilde bizi heyecanlandırır, zevk verir ve mutlu eder. Ortak olarak oyun da ve sanatta bir çıkar amacı bulunmamaktadır. Sanatçı da eserini üretirken onun beğeni onayına ihtiyacı olduğu gereksinimiyle üretmez. Buradaki asıl amaç yaratma eylemidir. Bu durumda sanatta bir kısıtlama ve kaygı olmadığı için, sanatçı sanatını yaratırken bir nevi oyun oynar. Gerçek dünyanın stresinden uzaklaşıp, tek amacı olan sanata yönelerek özgürleşir. Bu bağlamda en iyi örnek olan Dadacılar o zamana kadar öğrendikleri tüm sanatsal ve kültürel kavramları yıkmaya yönelmişlerdir. Dadacılar, bildikleri tüm kavramlar dışında yepyeni bir oyun kurmak için, o zamanki dönemsel olaylara tepki olarak oyunbozan rolünü seçmişlerdir. İlk tasarım okullarından biri olan Bauhaus, sanat eğitiminin bir oyun atmosferinde gerçekleştirilmesine dikkat çekmiştir. Sanat eğitimine "oyun partiye, parti esere, eser oyuna dönüşür" anlayışıyla yaklaşmıştır. İngiliz düşünür Spencer'a göre sanatın kaynağında oyun vardır. Her ikisi de çıkarsız ve gönüllü yapılan işlerdir. Sanat, çocuk oyunlarının bir uzantısıdır ve bu oyunların evrimi sanatı doğurmuştur (Baran, 2006).

## Schiller ve Oyun

Sanatla bağlantılı olarak oyun kavramını ilk kez ele alındığında, Schiller, sanat ve oyun arasında benzerlikler kurup oyunun insan için öneminden bahsetmiştir (Çolakoğlu, 2015). Schiller, güzellik kavramını incelediği eserinde sanatın kişiyi özgürleştirmiş ve ondaki bu bölünmüşlüğü ortadan kaldıracığını savunmuştur. Parçalanmışlığın nedeninin iş bölümünden kaynaklandığını belirtmiştir. İnsanın fiziksel anlamda yetisini geliştirirken diğer taraftan iç benliğini zayıflatan iş bölümünü parçalanmışlığın nedeni olarak vurgulamıştır. Schiller parçalanmış olan bu kişilerin doğaya verdikleri nitelikte beraber kültürlerine de değer vermeleri gerektiğini savunmuştur. Ancak, bu kültürleri geliştirmek için insanın kendi yetileri ile münakaşa etmesi gerektiğini düşünmektedir. Böylece kültür birlik ve bütünlük kazanmaktadır ve ergin insan modeli ortaya çıkmaktadır (Çolakoğlu, 2015). Schiller, sanatın bir konusu olan güzelliğin ancak bütünlükte ortaya çıkacağını

bunun da insanda var olan Nesne ve Biçim İçtepilerinin birleşmesi sonucunda oluşacağını belirtmiştir. "Güzel" olarak nitelendirilen uyumun yalnızca o zaman ortaya çıkacağını savunmuştur. Schiller, "içimizde zorunlu olanı gerçekleştirmek, dışımızda olan gerçeği de, gereken yasaya uydurmak için, birbirine karşıt iki güçle itilmektedir" (Schiller, 1965) sözleri ile içtepi olarak belirttiği bu güçleri ifade etmiştir. Bir duygu hali olan Nesne içtepi insanın fiziki varlığından ve onun duysal evreninden oluşmakta, böylece insan zaman ile birlikte madde haline gelmektedir. Kişi, duygunun da etkisiyle kendisinin dışına çıkmaktadır, yeteneklerini geliştirmekte fakat kendisini olgunlaştıramamaktadır. Nesne içtepi; kişinin düşünceleri ve duyular dünyası ile bağlanmaktadır (Çolakoğlu, 2015). Diğer bir içtepi olan "Biçim İçtepi" nesneden farklı olup, insanın varoluşundan ve anlamlandırıldığı doğasından oluşmaktadır. Biçim İçtepi insanı özgür bırakmak istemektedir ve kişiliğini, görünüşlerini değişen her durumda göstermeyi hedeflemiştir. Bu iki içtepi özet olarak ele alındığında nesne içtepi olgulardan oluşurken, biçim içtepi kendine özgü yasalar koymaktadır (Çolakoğlu, 2015). Özetle Schiller, güzelliğin içtepisinin oyun olduğu belirtmiş aynı zamanda güzeli canlı bir biçim olarak ele almıştır. Dolayısıyla güzel, insanın hem yaşamında hem de biçim verme içtepisinin oluşmasında etkili olmaktadır. Schiller, "İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oynadığı yerde insandır" (Schiller, 1965) ifadesi ile insanın Nesne içtepi ve Biçim içtepi ile dengeli bir şekilde birleşip oynamasıyla ancak tam insan yani özgür insanın ortaya çıkabileceğini savunmuştur.

### **Bir Kültür Olgusu Olarak Oyun**

Oyun; yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencedir (TDK, 2006). Türk Dil Kurumunun kısa ve öz şekilde tanımladığı oyun kavramının altında aslında derin anlamlar yatmaktadır. Çünkü oyunun var oluşu insanlığın var oluşuna dayanır. Bu anlamda oyunun tarihi, insanlık tarihi kadar eskidir. Oyun evrenseldir, yazılışları farklı olsa da birçok ülkede bu kavrama rastlarız. Örneğin; İngilizce'de 'game' olarak yazılır. Japonca'da "saraylı dil" anlamına gelen "asobase-kotoba"nın ise kelime anlamı, oyun dili demektir. Yani, bu üst sınıfların oyun oynadığı anlamına gelmektedir. Yunanca'da ise, "inda" eki, bi sonektir ve çocuk oyunlarını belirtir. Bu ekin çekimsizliğinde, tam bağımsızlığında yine oyun ve özgürlük arasındaki bağ sezilir. Geçmişte birçok düşünür oyun kavramını farklı alanlarla bağdaştırma yoluna gitmiştir. Fakat oyunu başlı başına bir araştırma konusu olarak ele alan Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'dır. Heraclitus, Platon ve Schiller gibi kendisinden önceki filozoflardan etkilenmiştir. Heraclitus'a göre dünya zaten bir oyuncaktır. Platon, "Oynar gibi yaşamalı, oyunlar oynamalı" demiştir. Onun için idealar dünyası oynamaktan ibarettir. Schiller ise, insan ürünü olan sanatın oyunla oluştuğunu, sanatçının eserini üretirken aslında oyun oynadığı söylemiştir. Huizinga, kitabının önsözünde "oyun"un etnoloji ile ona akraba olan bilimlerden çok ihmal edilmiş bir kavram olduğu tezini iddia edebileceğini belirtmiştir, oyun konusunda mevcut terminolojinin yetersizliğinden şikâyet eder ve bu konuda ciddi sıkıntı çektiğini söyler (Huizinga, 1995). Huizinga, kültürün mü oyundan yoksa oyunun mu kültürden geldiği üzerine uzun bir süre düşünmüştür. Hala tartışma konusu olan bu soru üzerine iki farklı görüş bulunmaktadır. İlki, Önce Homo Sapiens'lerin (akıllı insan) oluştuğu, sonra Homo Faber'lerin (imalat yapan insan) geliştiği ve en sonunda da Homo Ludens'e dönüştüğü (oyun oynayan insan) şeklindedir. İkincisi ise, 'Kültür, bir oyundur' düşüncesidir. Yani oyun kültürden önce vardır, kültür oyundan sonra ortaya çıkar, gelişir, büyür. "Kültürümüz" yerine, oyun tarzımız, oyundaki zihniyetimiz, kurallarımız da denebilir düşüncesidir. Huizinga'nın düşüncesi ise oyunun insanlığın doğuşu itibariyle başladığıdır. Kitabında bunu şu şekilde anlatır:

"İnsan toplumunun ilk büyük faaliyetleri zaten oyunla iç içedir. İnsanın iletişim kurabilmek, öğrenebilmek ve emredebilmek amacıyla kendisi için yarattığı şu ilk ve yüce araç olan dili bir düşünelim. İnsan, dili sayesinde nesnelere ayırmakta, tanımlamakta, fark etmekte; tek kelimeyle, adlandırmaktadır, başka bir ifadeyle, şeyleri zihin alanına kadar yükseltmektedir. Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir. Böylece insanlık, doğa evreninin yanındaki hayal edilmiş ikinci evren olan varoluş ifadesini hep yeniden yaratmaktadır" (Huizinga, 1995).

Aslında farkında olmadan yaşamımızın her anında oyun oynuyoruz. Mesleklerimiz, toplumdaki rollerimiz, yerleşimimiz, bayramlarda, partilerde, kılık değiştirmeler... Hepsi günlük yaşamımızdaki oyunumuzdan bir parçadır. Her oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emirlerle bağlı oyun, oyun değildir (Huizinga, 1995). Çünkü oyun serbestliktir, özgürlüktür ve zamansızdır, her insan hayatı boyunca oyun oynar.

### **Geleneksel Türk Kültürü**

Gelenek; bir toplumda, bir toplulukta eskiden kalmış olmaları dolayısıyla saygın tutulup kuşaktan kuşağa iletilen, yaptırım gücü olan kültürel kalıntılar, alışkanlıklar, bilgi, töre ve davranışlardır (TDK, 2006). Bu bağlamda gelenek ve kültür hem birbirinden ayrı hem de iç içedir. Kültür ise; tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların tümüdür (TDK, 2006). Türk kültürü çok eski ve köklü bir kültürdür. Türkiye, coğrafi konumu ve tarihinin derinliği nedeniyle çok zengin ve çeşitli kültürlerin birikiminden oluşmuştur. Doğu, Batı, Ortadoğu, Akdeniz, İslam gibi farklı kültürlerin merkezindedir. "Oyun", kültürün oluşmasına yardımcı olan etkenlerden biridir. Her insanın yaşamının bir döneminde oynadığı köşe kapmaca, sek sek gibi oyunlar kültürümüzün bir parçasıdır. Tarihçi ve filozof Johan Huizinga, oyunu kültürel bir olgu olarak görmüş ve biyolojik bir tarafının olmadığına açıklık getirmiştir. Huizinga, 'Efsane ile ibadetin kaynaklarından kültür hayatının büyük faaliyetleri doğmaktadır: Düzen ve hukuk, ticaret ve endüstri, sanat ve zanaat, şiir, bilgelik ve bilim. Demek ki bunların köklerinin bir kısmı da oyunsal eylem alanındadır' demiştir (Huizinga 1995).

### Eski Türklerde Oyun Kavramı

Türk tiyatrosu hakkında yaptığı araştırmalarla bilinen Metin And, *Oyun ve Bögü* kitabında oyun kavramını inceliyor. Hollandalı kültür tarihçisi Johan Huizinga'nın *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adlı eserinden ve oyun teorisinden etkilenen And, Türk kültüründe oyun kavramını ele alıyor. Metin And, "Oyun ve Bögü" kitabında oyunun tanımını, "kimine göre oyun, enerji fazlasını atmak; kimine göre, benzetmece içgüdüsünü doyurmak; kimine göre ise boşalma gereksinmesini karşılamaktır" şeklinde yapmaktadır (And, 2016). Huizinga'ya göre, oyun kültürden öncedir; bir kültür sonucu oluşmamış, tersine, çeşitli kültür biçimlerinin oluşmasını sağlamıştır. Bununla, kültürde oyun ögesi denince, uygar yaşamda çeşitli eylemlerde, oyuna önemli bir yer ayrıldığı ya da oynadıklarına bakılırsa ve bunu yalnızca içgüdüyle yapmadıkları, kökeninde oyundan kültüre bir dönüşüm olduğu söylenmektedir (And, 2016). Huizinga'ya göre oyun özgür bir eylemdir. Ciddi bir iş olarak görülmediği halde, oyuncu tüm dikkatiyle oyuna odaklanır. Bilinçli olarak yaşamın dışında kalan oyun eyleminde, maddi bir kazanç ve çıkar beklentisi yoktur. Kendi zaman ve yer sınırlaması bulunan oyunun, belirli bir düzeni ve kuralları vardır. Kendilerini dış dünyadan ayırdıkları için, oyunun gerektirdiği yer ve zaman çerçevesinde oyuncuların arasında özel bağlar bulunur. Huizinga, uygarlıklarda yarışmanın önemini çeşitli örneklerle, bu arada Hint mitosundan ve Arapça'dan örneklerle gösterdikten sonra hukukta, bilgide, şiirde, felsefede, sanatta oyunun önemini, öyle ki oyunun bunlarla eş anlama bile geldiğini ayrı bölümlerde gösterdikten sonra, çağcıl uygarlığın, oyunu yaşamdan ve kültürden ayırdığını, böylece de oyunun, insan ve toplum için asal değerini ve işlevini yok ettiğini gösteriyor (And, 2016). Gök Tanrı inancına sahip Türk şamanlığına 'kamlık', şamanına da 'kam' adı verilir. 'Kam'ın farklı anlamlarından biri de 'oyun'dur. Yakutlar erkek şamana "oyun", kadın şamana da "-udagan" derler. Moğolca'da erkek şamana bö yahut böge, kadın şamana da, Yakutlar'da olduğu gibi, udagan denir. İslâm Türkler "kam" kelimesini unutmışlardır. Doğu Türkistan Türkler'i, Yakutlar gibi, erkek şamana "oyun" derler. (İnan, 1986: 74). Kamlar, diğer insanlardan belirli ölçüde farklı, üstün yeteneklere sahip insanlardır. İnanç, kamlar etrafında şekillenir. İnanca göre kamlar, tanrılar ve ruhlar ile insanlar arasında aracılık yapma yeteneğine sahiptir ve kamların ruhlardan aldığı bilgiler doğrultusunda ritüeller düzenlenir. İnsanın en büyük düşmanı olduğuna inanılan kötü ruhlar, kam sayesinde kovulur. Yakut oyun-kamları ateşle kötü ruhları kovmak için okudukları afsunlarda "alias, alias" diye bağırırlar. Yakutça "aliasta-" (=alazla) yanan paçavra ile âyin yaparak kötü ruhları kovmak demektir. Yakutlar bu töreni yapan hakkında "oyun aal uotanan aalastır" (şaman kutlu ot- ateş ile alazlıyor) derler (İnan, 1986: 68). Toplumun kama atfettiği makam sanatçılıktır. Kamın ritüelleri müzik, dans, drama, ritimler ve çığlıklarla; bu tavra uygun kostümleriyle, mesaj içerikli objelerden oluşan takılarıyla, müzik aletlerindeki resimler ve simgelerle iç içe geçmiş bir sanat performansıdır. Şamanizme bağlı kalan boylarda şamanlar iki türlü olur: 1) ak şaman, 2) kara şaman. Altaylılar "ak şaman" ve "kara kam", Yakutlar ise "ayı oyun" (iyi şaman) ve "abası oyun" (şeytanî kam) derler. Ak şamanlar şaman cübbesi ve külâhı taşımazlar, davul kullanmazlar. Kötü ruhlara ve karanlık tanrılarına âyin yapmazlar, kanlı kurbanlar vermektan sakınırlar. Kara şamanların hilâfına olarak ancak gündüzleri aydınlık ruhlar şerefine kansız kurban âyin ve törenleri yaparlar. Bazı etnografların düşüncelerine göre bu ak kamlık müessesesi iptidaî şamanizmin "gerçek din" olma temayülünü göstermeye başladığı bir devirde meydana gelmiştir. Ak kamlar birçok bakımdan Buda rahiplerine benzerler. Ak kamlar halk tarafından çok sayıldıkları halde kara kamlar kadar iş görmezler. Âyin yaptırmak için halk daha ziyade kara kamlara müracaat ederler. Bunun sebebi aydınlık

dünyası tanrılarının insanlara az tehlikeli olduğuna inanma olsa gerektir. Şamanistler daha ziyade karanlık dünyası: tanrılarından korkarlar, kara kam vasıtasıyla onların kötülüklerinden korunmaya çalışırlar (İnan, 1986: 84). Toplum daha çok korku içinde olduğu durumlarda kama başvurur. Onun, göklerden ve atalarının ruhlarından aldığı güçle, topluma yardım etmesi beklenirdi. Kam, etrafında toplanan insanlara oyuncu tavırla bir ritüel düzenler, içinde bulunulan zor durumu doğaçlama bir tiyatro gibi anlatırdı. Eski Türklerde kam, raks ve müzik ile insanları rahatlatırdı ve onları güçlendiklerine inandırırdı. Bu sayede insanlar, başlarına gelen sorunla baş etme yolları üretir, farklı açılardan bakma şansı edinirlerdi. Yine eski Türklerde özellikle Uygur bölgelerinde kam yerini tutan ozanlar, raks ve müzik ustalıklarını insan ruhuna hitap edecek şekilde bir tedavi aracı olarak bile kullanmışlardır. İnsanın içindeki yaratıcı gücün dışavurumu olan sanat, kaminin de doğanın enerjisine yönelmesini sağlıyordu. Törenlerde raks ederken, sazlarıyla da destanlar, sav, sagu ve koşuk okuyarak kötü ruhları da uzaklaştırdıklarına, hastaları iyileştirdiklerine inanılır. Ormanın heyeti umumiyesi bir kült sayıldığı gibi bazı ağaçları da ayrıca takdis edilir. Şamanistlerin en çok saydıkları ağaç kayın ağacı (Betula Tournef)dir. Doğu Türkistan'ın müslüman oyun (kam)lan da hastayı afsunla tedavi ederken çevrelerinde kayın ağacı bulundururlar (İnan, 1986: 64).

### Homoludens Sergisi Bağlamında – Heykeller – Seksek - Köşe Kapmaca – Xox Oyunlarının İncelenmesi



Tablo 1.

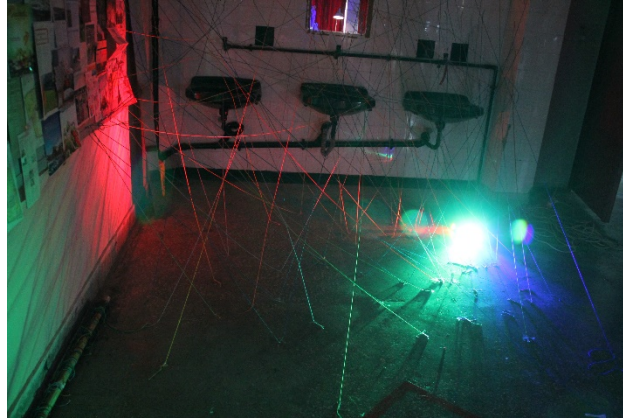
Homoludens Sergisi'nde Tablo 1'de görülen kireçtaşından yapılmış heykeller, mekanın boşluk doluluğuna uygun olarak yerleştirilmiştir. Yapısal olarak dikdörtgen formlardan oluşan heykeller, eğitim sürecinin henüz başlamadığı dönemde farkındalığın oluşmadığı bireyleri simgelemektedir.

Farkındalığı oluşmayan bireyleri sembolize eden heykeller değişen ve değişmeyi vurgulamaktadır. İki heykelin ortasındaki yapay ağaç, sokak temasını desteklemektedir. Homoludens sergisi kapsamında alanın kullanımında ağaç gibi sokak temasını ve oyunu destekleyen afişler ve farklı dillerdeki 'oyun' kelimeleri bulunmaktadır. 'Oyun' kavramının birkaç dilde yazılmış olmasının amacı ise oyunun evrenselliğini ve her insanın hayatı boyunca oyun oynadığını ifade eder.



**Tablo 2.**

Serginin çıkışına doğru konumlandırılmış olan ipler ise sokaklarda ve genellikle oyun alanlarında sıkça gördüğümüz ip atlama oyununu çağrıştırmaktadır. Aynı zaman da Tablo 3'te ışık ve iplerin arkasındaki lavabo objeleri ev çağrışımı yapmaktadır. Bu yerleşimde ana tema oyun serbestliktir, zamansızdır ve mekansızdır, heryededir. Bu bağlamda Homoludens Sergisi'nde Tablo 2'de görüldüğü gibi çoğu yerleştirme ve objelerin sokağa gönderme yaparken sokak sesleri kullanılarak ses ve ışığa da vurgu yapılmıştır.



**Tablo 3.**

Tablo 4'te sol kısımdaki heykelin üstünden sarkmakta olan bebek kıyafetleri aynı şekilde hem sokak temasını hem de çocukluğu temsil etmektedir. Asılı olan bebek kıyafetlerinin altındaki demir parmaklıklı kapı, çocuklar için farklı sosyoekonomik yaşamı simgeler. İkincil alt mesaj olarak demir parmaklıklı kapı, günümüz çocukların sokak oyunlarından ne kadar uzaklaştığını göstermektedir. Günümüzde birçok çocuk teknolojik araçları kullanma eğilimleri nedeniyle sokakta özgürce oyun oynamamaktadır. Tablet, telefon, bilgisayar gibi elektronik aletlere bağımlı hale gelen çocuklara gönderme yapan yerleştirmede, sokakta oynanan seksek, köşe kapmaca gibi oyunlar biçimlerin oluşumu ile oyun-sokak ilişkisi vurgulanmıştır.



Tablo 4.

Yerde çizilmiş olan oyunlardan seksek oyunu günümüzde farklı tasarımlar ile ortaya çıksa da oynama yöntemi açısından değişikliğe uğramamıştır. Heykelin karşısına seksek oyunu çizilmiştir, oyun zaman mekân kavramlarının geçişini ifade etmektedir. Benzer ilişkilendirme ile heykel ile köşe kapmaca oyunu, xox (sos) oyunu ve yerde dağınık olan rulolarda bulunmaktadır. Zaman içinde değişikliğe uğramış, kaldırım yerine seksek gibi yere çizilerek oynanmaya başlanan köşe kapmaca zaman ve oyun değişiminin bireyin kendi algısındaki farklılaşmayı simgelemektedir.



Tablo 5.

Resim 5’da yerlere çizilmiş iki oyunun arasına konumlandırılmış olan objeler, bireylerin arasındaki ilişkileri ifade eden Francis Bacon’un Çarşı-Pazar Putları’nda görülmektedir. Kelime kullanımları, yansımaları ile birlikte önyargıları oluşturmuştur. Farklı algılama tiplerinde bireyler ile iletişime geçildiğinde, alıcının kullanılan kelimelere verdiği tepkiler çoğunlukla aşırıdır. Tanımlarını kendine göre birleştiren birey çoğu zaman sözcüklere anlık anlamlar yükleyerek yansıma yaşamaktadır. “*Novum Organum*” adlı eserinde Bacon, bu yansımayı “ıslak” kelimesi ile açıklamaktadır. Farklı anlamlara gelen ıslak kelimesinin bireyde anlık olarak farklı anlamlar getirdiği ortaya çıkmıştır (Gültekin ve Tokdil, 2017, s. 183).

## SONUÇ

Bireyin yaşamını şekillendirmesinde birinci basamak olan oyunun, farklı algılarda insan yapısının bir bütüne ulaşmasında çok önemli ve gerekli bir etkinlik olduğunu vurgulayan düşünürler aynı zamanda, sanatçıların da aslında birer oyuncu insan olduklarını, eserlerini üretirken adeta oyun oynadıklarını dile getirmişlerdir.

İnsan yapısının bir bütüne ulaşmasında önemli etkisi olan oyun etkinliğinin, bugün geldiği durumun geçmiş ile büyük oranda farklılaştığı açıktır. Daha açık biçimde; bugün varlığını sürdüren oyunlar, bunların temelini oluşturan geçmişteki formları ile farklılık göstermektedir. Homoludens Sergisi, kültürümüzde vazgeçilmez öneme sahip olan geleneksel oyunların dün bugün yarınki algılarına göndermelerle, karşılaştırmalı analiz yapılarak kurgulanmıştır. Homoludens Sergisi'nde; köşe kapmaca, sek sek, xox gibi kültürümüzün birer parçası durumuna gelmiş oyunlar, birer etkinlik olarak kültürel aktarım bağlamında Schiller'in Oyun Kuramı ile çözümlenmiştir. Bu çözümlenmede objelerin kapalı alanda düzenlenişinde, ses ve ışıklar ile bütünlük sağlanmıştır. Sokak sesleri bağlantısı kurulmuş oyunlar, kültür ortamının doğuşuna yardımcı olan kam ritüelleri, danslar, ritimler, mesaj içerikli sembollerden oluşturulmuş objeler iç içe geçmiş bir sanat ifadesini oluşturmuştur.

Sonuç olarak oyun, kültür oluşumunda ve aktarımında geniş etkilere sahiptir. Bunun yanı sıra, ereği kendinde olması, bireyi bulunduğu ortamdan uzaklaştırması ve adeta dünya ile bağlarını koparması gibi özelliklerinden dolayı sanat ile doğrudan benzerlik gösteren oyunun, kültürlerin oluşmasında da büyük bir öneme sahip olduğu bilinmektedir.

## KAYNAKLAR

- And, M. (2016). *Oyun ve Bugün*. (4. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baran, D. (2006). *Heykel Üretiminde Oyun Olgusu ve Bir Sergi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Çolakoğlu, H. (2015). Schiller'de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 34.
- Schiller, J.C.F. (1965). *İnsanın Estetik Terbiyesi Üzerine Mektuplar*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Gültekin, T. ve Tokdil, E. (2017). Francis Bacon'ın Putlar Kuramı Betimlemesinde Yeryüzü Sanatı Ve Yoksul Sanatta Söylem Üretimi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 52.
- Gültekin, T., Konçina, A., Uygan, E., Cobanoğlu, C. ve Ulus, H. (2018). Türk Resminde Geleneksel Çocuk Oyunları Ve Schiller'in Oyun Kuramı'nın İlişkisel Çözümlemesi. *XI. Uluslararası Türk Sanatı, Tarihi ve Folkloru Kongresi Sanat Etkinlikleri, Selçuk Üniversitesi Türk El Sanatları Araştırma ve Uygulama Merkezi, Konya*.
- İnan, A. (1986). *Tarihte Bugün Şamanizm Materyaller ve Araştırmalar*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Türk Dil Kurumu (2006). *Güncel Türkçe Sözlük*, Ankara: TDK Yayınları.
- Huizinga J. (1995). *Homo Ludens – Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.



# COMPARATIVE EXAMINATION OF THE INSTANCE OF HOMO LUDENS EXHIBITION: CULTURAL TRANSMISSION AND GAME

**Tuba Gültekin, Ayça Konçina, Eda Uygan, Hüseyin Ulus, Can Çobanoğlu**

## **Abstract**

The aim of this research is to perform relational analysis of traditional children's games and Schiller's theory of play in the context of organized exhibition works. The sampling of the research is consisted of the exhibition works that organized by Dokuz Eylül University, Institute of Educational Sciences, Department of Painting Education graduate students; Ayça Konçina, Eda Uygan, Can Çobanoğlu and Hüseyin Ulus within the scope of "Aufhebung Analysis in Artistic Perception", "Comparative Turkish and World Arts" and "Advanced Painting Design lectures". From this point of view, while the conceptions of art and game were reviewing, the relation of game concept with culture was mentioned. The game, which is defined as the whole of activities that are only used in leisure time, how important it is in the life of an individual and its relationship with art has been revealed directly. As for the second section, analysis was conducted on the traditional Turkish Culture and accordingly the Schiller and game theory that emphasized the game was in close relationship with art was resolved. As a result of the research, it was concluded that the game activity which has an important effect on the formation of culture has a direct interaction with art in terms of its own existence and this activity is a tool for the child to reach saturation in his / her future life.

**Keywords:** Cultural Transmission, Game Theory, Traditional Turkish Culture, Game, Homo Ludens.

---