



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı

RESİMDE YARATICI BİR EYLEM OLARAK OYUN

Neslihan ÖZTÜRK

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara – 2018

RESİMDE YARATICI BİR EYLEM OLARAK OYUN

Neslihan ÖZTÜRK

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

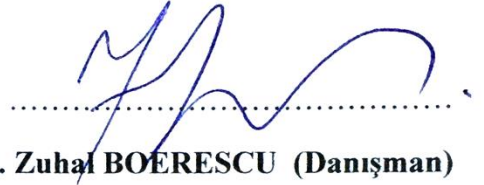
Resim Anasanat Dalı

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2018

KABUL VE ONAY

Neslihan Öztürk tarafından hazırlanan “Resimde Yaratıcı Bir Eylem Olarak Oyun” başlıklı bu çalışma, 15 / 01 / 2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiştir.

**Prof. Cebrail ÖTGÜN (Başkan)****Doç. Zuhra BOERESCU (Danışman)****Prof. Mehmet YILMAZ****Prof. İsmail ATEŞ****Yrd. Doç. Lütfi ÖZDEN**

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

.....

Prof. Pelin YILDIZ

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.

Raporumun 2 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

14 / 02 / 2018



Neslihan ÖZTÜRK

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

- Tezimin/Raporumun tamamı dünya çapında erişime açılabilir ve bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir.**

(Bu seçenekle teziniz arama motorlarında indekslenebilecek, daha sonra tezinizin erişim statüsünün değiştirilmesini talep etmeniz ve kütüphane bu talebinizi yerine getirirse bile, teziniz arama motorlarının önbelleklerinde kalmaya devam edebilecektir)

- Tezimin/Raporumun 14 / 02 / 2020 tarihine kadar erişime açılmasını ve fotokopi alınmasını (İç Kapak, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) istemiyorum.**

(Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir, kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir)

- Tezimin/Raporumun.....tarihine kadar erişime açılmasını istemiyorum ancak kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisinin alınmasını onaylıyorum.**

o Serbest Seçenek/Yazarın Seçimi

14 /02 / 2018

Neslihan Öztürk

Neslihan ÖZTÜRK

TEŞEKKÜR

Tezimi hazırladığım süre boyunca araştırmaya yardımcı olan, araştırmamı kolaylaştıran, emeği geçen tüm herkese teşekkür etmek isterim. Öncelikle, beni koşulsuz olarak kabullenen annem ve babama, doğru bildikleri yolda tüm fedakârlıklarıyla yanımda oldukları ve bana her zaman sevgi ve güven verdikleri için ruhum, aklım ve kalbimle teşekkür ederim. 2007 – 2012 yılları arasında atölyesinde asistanlığını yaptığım, 2016 yılının Aralık ayında beden olarak aramızdan ayrılan kıymetli hocam Prof. Dr. Adnan Turani'ye beni yetiştirmeyi seçtiği, değerli bilgileriyle beni yetiştirdiği ve her şeyden önce bana harika bir dost olduğu için sonsuz teşekkürlerimi iletmek istiyorum. Eğitim hayatım boyunca bana dualarını göndermiş ve tez tesliminin son günlerinde dünya değiştirmiş olan dedem Nafi Bozkurt'a her zaman yanımda olduğu ve benimle gururlandığı için teşekkürlerimi gönderiyorum. Son olarak, tez konusunun belirlenmesinde ve konunun olgunlaşmasında yol gösteren değerli jüri üyelerimden başta danışmanım Doç. Zuhale Boerescu olmak üzere, Prof. Cebraail Ötügen'e, Prof. Mehmet Yılmaz'a, Prof. İsmail Ateş'e ve Yrd. Doç. Lütfi Özden'e saygı ile teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

ÖZTÜRK, Neslihan. *Resimde Yaratıcı Bir Eylem Olarak Oyun*, Sanatta Yeterlik Tezi, 2018.

Oyun, yaratıcı bir eylem olarak, evrim sürecinde zihinsel ve fiziksel işlevleri geliştirmektedir. Oyunun bağıntılı bulunduğu bir tür olan resim, insanoğlunun bilişsel becerilerini artırarak onun hayatta kalmasına yardımcı olmaktadır. Tez araştırmasının amacı resim oyununun bilişsel beceriler ve yaratıcılık üzerindeki önemini incelemektir. Söz konusu amaç doğrultusunda oyun ve sanat ilişkisi açıklanmıştır. Ayrıca, çizmek, kazımak ve tekrarlı noktalamalar yapmak gibi yüzey oyunlarını içeren resim oyunu, konuya esin kaynağı olmuş modern dünya sanatçılarının eserleri yoluyla örneklendirilmiştir. Bu bağlamda, önceki bölümlerin bir sonucu olarak araştırmacının yüzey oyunları incelenmiştir. Yapılan incelemelerle, yüzey oyunlarının hem yaratıcı süreç hem de zihinsel ve fiziksel beceriler üzerindeki olumlu etkileri deneyimlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: oyun, sanat, resim, yüzey oyunları

ABSTRACT

ÖZTÜRK, Neslihan. *Play As A Creative Activity In Painting*, Proficiency In Art Thesis, 2018

Play, as a creative activity, improves mental and physical functions in the evolution process. Painting, as a form of play with pattern, also helps humans to develop their cognitive skills to survive. The aim of the thesis is to analyse the importance of the play of painting on cognitive skills and creativity. In order to accomplish this aim, the relationship between play and art is explained. Furthermore, the play of painting which includes surface games such as drawing, scribbling and repetitive dots making, are examined through the artworks of the modern artists who inspired the study. Within this context, surface games of the researcher are explained as a result of the former parts. Through this analysis, it is experienced that the surface games have positive effects on both creative process, and mental and physical abilities.

Keywords: play, art, painting, surface games

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

Sayfa No.

KABUL VE ONAY.....	i
BİLDİRİM.....	ii
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	vii
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ.....	viii
GİRİŞ.....	1

1.BÖLÜM

OYUN VE SANAT İLİŞKİSİ

1.1. Oyunun Doğası Üzerine.....	3
1.2. Hayatta Kalma Pratiği.....	5
1.3. Bilişsel Bir Oyun Modeli Olarak Sanat.....	8

2. BÖLÜM

OYUN – RESİM – YARATICI SÜREÇ

2.1. Resim: Öykünme Birlikteliğinde Bir Yüzey Oyunu.....	17
2.2. Yaratıcı Süreç İçerisinde Yüzey Oyunları.....	24

3.BÖLÜM

DEVAMLILIK HİKÂYESİ

.....	38
SONUÇ.....	64
KAYNAKÇA.....	68

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Resim 1: Blombos mağarasında yapılan kazıdan bir görüntü.....	14
Resim 2: Lascaux Mağarası'ndan bir görüntü.....	16
Resim 3: Chauvet Mağarası'ndan bir görüntü.....	19
Resim 4: Chauvet Mağarasından bir görüntü.....	20
Resim 5: El Greco, <i>Aziz Yuhanna'nın Görüşü / The Vision of Saint John</i>	21
Resim 6: Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, Man Ray, <i>Çıplak / The Nude</i>	23
Resim 7: Jean Dubuffet, <i>Uyanışlar İçin Yer / Place For Awakenings</i>	25
Resim 8: Fahr-el-Nissa Zeid, Triton Ahtapotu.....	27
Resim 9: Jackson Pollock, <i>Numara 27 / Number 27</i>	28
Resim 10: Adnan Turani, <i>Orkestra'dan Notlar</i>	30
Resim 11: Yayoi Kusama, <i>Sonsuzluk Ağları - XSHTQ / Infinity Nets -XSHTQ</i>	32
Resim 12: Bruce Riley, <i>Arı Bonesi / Bee Bonnet</i>	34
Resim 13: Aelite Andre, <i>Uçan Kelebeklerin Gece Dansı / Night Dance of Fluttering Butterflies</i>	36
Resim 14: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikayeler- Başlangıç</i>	39
Resim 15: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikayeler- Bilge Adam</i>	40
Resim 16: Neslihan Öztürk, 2015, <i>Devamlı Hikâyeler- Bilge Adam ve Yaşam Ağacı</i> üzerinde oyun.....	42
Resim 17: Neslihan Öztürk, 2015, <i>Devamlı Hikâyeler- Yaşam Ağacı ve Bonbonlar</i> üzerinde oyun.....	43
Resim 18: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikayeler- Yaşam Ağacı</i>	44
Resim 19: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler- 8 Bağıntı</i>	45
Resim 20: Neslihan Öztürk, 2016, <i>Devamlı Hikâyeler- Keşif</i>	46

Resim 21: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler- Ormanda Yaşayan Kurt</i>	47
Resim 21(Detay 1 ve 2): Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler- Ormanda Yaşayan Kurt</i>	48
Resim 22: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Oyunun Doğası I</i>	49
Resim 23: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Oyunun Doğası II,</i>	50
Resim 24: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Çiçek Oluşumu I</i>	51
Resim 24 (Detay 1): Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Çiçek Oluşumu I</i>	52
Resim 24 (Detay 2): Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Çiçek Oluşumu I</i>	53
Resim 25: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Çiçek Oluşumu II</i>	54
Resim 26: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Ormanın Ruhu I</i>	55
Resim 26 (Detay): Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Ormanın Ruhu I</i>	55
Resim 27: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Ormanın Ruhu II</i>	57
Resim 27 (Detay 1 ve 2): Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Ormanın Ruhu II</i>	58
Resim 28: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler - İyileştirici Gücün İçinde</i>	59
Resim 28(Detay 1 ve 2): Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler - İyileştirici Gücün İçinde</i>	60
Resim 29: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Bilginin Yolculuğu I</i>	61
Resim 30: Neslihan Öztürk, <i>Devamlı Hikâyeler – Bilginin Yolculuğu II</i>	62

GİRİŞ

Canlı bir organizma olan insan, dünyaya gözlerini açtıktan sonra tüm canlı doğasında bulunduğu üzere oyun ile tanışmaya başlar. Yaşamsal ihtiyaçları karşılanan her sağlıklı bebeğin, oyun yoluyla kendini, dış dünyayı ve bir bütün olarak yaşamı tanımaya başladığı söylenebilir. Sağlıklı bir bebeğin doğduktan sonra yavaş yavaş hareketlendiği, ayaklarıyla ve elleriyle oynadığı, zaman içerisinde çevresindeki sesleri taklit etmeye çalışarak konuşmayı öğrendiği bilinmektedir. Bebeğin yaşam yoluna başladığı andan itibaren yaşamının içerisinde olan oyun, onun büyük ve küçük kas becerilerini geliştirmekte, bilme ile ilgili becerilerini artırmaktadır.

İnsanın yaşamda bir adım öteye gidebilmesi, yaşam karşısında edinilen bilgilere ve bu bilgilerin canlı tutularak geliştirilmesine bağlı olarak ilerlemektedir. Oyunun doğasında bulunan taklit, insanın bilişsel becerilerini geliştirerek yaşamak için gerekli bilgilerin kopyalanmasını nesiller boyunca sağlamış görünmektedir. Sayıca hayli fazla olarak yaşamın neredeyse her alanında bulunan ve nesiller boyu oynanmaya devam edilen oyunlar; insan evriminin oyunlar olmadan ilerleyemeyeceğini düşündürmektedir.

Resimde Yaratıcı Bir Eylem Olarak Oyun isimli sanatta yeterlik çalışmasında amaç; insanoğlunun evrimi içerisinde bir tür oyun olan resmin, yaşamsal problemlere bir çözüm olarak geliştiğini ve devamlılığı sağlayan yapısıyla bilişsel becerileri artıran yaratıcı bir eylem olduğunu incelemektir. Süreç içerisinde bilişsel becerileri geliştirdiği gözlenen her bir oyun yaratıcı bir eylem olarak insanın yaşam yolunda ilerleyebilmesi adına gerekli gücü kazanabildiği bir alan olmaktadır. Resim, bilişsel faaliyetlerin geliştirildiği renkli bir dünyanın kapılarını açmakta, yaşayış biçimlerine ait bilgileri nesilden nesile aktararak kültürün görselliğini yansıtmakta ve insanoğlunun evrimini sürdürmesini sağlayacak bilgileri içermektedir. Eski çağlarda mağara duvarlarından çağdaş dünyadaki örneklerine kadar resim uygulayıcılarının da atadan kalma bu bilişsel oyunu tekrar tekrar oynamaya devam ettiği ve bu yolla yaşama dair bilgileri paylaşarak ilettikleri görülmektedir. Bu açıdan tez araştırmasının birinci bölümünde dünyaca tanınmış bilim adamlarının görüşlerine yer verilerek oyunun doğasına ilişkin kapsamlı bir tanım yapılmıştır. Toplulukların sosyal alanlarında bulunan ve topluluk üyelerince bireysel yaratıcılığın üzerine yansıtılarak nesiller boyunca tekrarı yapılan sanatın, bilme ile ilgili becerileri artıran bağıntılı bir tür oyun olduğu açıklanmıştır.

Tez araştırmasının ikinci bölümünde, sanatın bağıntılı bulunduğu bir oyun türü olarak resmin; iz bırakan çeşitli malzemeler eşliğinde oynanan bir yüzey oyunu olarak gelişim gösterdiği anlatılmıştır. Resmin ilk örnekleri olarak kabul edilen mağara resimleri temel alınarak, dokulu yüzeyler üzerinde gerçekleştirilmiş yüzey oyunları içerisinde, kazımak, çizmek, püskürtmek, noktalamak ve boyamak gibi oyunların yer aldığı örneklendirilmiştir. Atalardan kalma resim oyununun modern dünyadaki yansımaları olarak; damlatma, noktalama, boyama ve çizme oyunlarının bağılı bulunduğu oyunları belirgin olarak oynadığı izlenen, dünyaca tanınmış sanatçılar, doğum tarihi sırasına göre yer verilerek birer eserleri örnek olarak gösterilmiştir. Araştırmacının estetik beğenisini etkileyerek araştırma süresince üretilen sanatsal çalışmalara esin kaynağı olan Jean Dubuffet, Fahrelnisa Zeid, Jackson Pollock, Adnan Turani, Yayoi Kusama, Bruce Riley ve Aelite Andre'nin resimsel süreçlerinin bir yüzey oyunu olarak gelişim gösterdiği açıklanmıştır. Yaratıcı süreçlerinin bir yüzey oyunu olarak gelişim gösterdiği belirgin olarak izlenemeyen, sanat tarihi içerisinde oyunu bir konu olarak betimleyen ve tasarıma bağılı gelişim gösterdiği izlenen resimler, bu alanda mevcut tezler bulunması nedeniyle tez araştırmasının dışında tutulmuştur.

Üçüncü bölümde araştırmacının iz bırakan çeşitli boya malzemeleri ile oynadığı yüzey oyunları örneklendirilerek sanatsal düşüncelerine yer verilmiş, böylelikle birinci ve ikinci bölümde anlatılanlar sentezlenmiştir. Araştırma süresince gerçekleştirilen yüzey oyunlarının, çizme, noktalama, dökme ve boyama oyunlarının tekrarına bağılı olarak, bağıntılı yeni oyunları ortaya çıkardığı süreç içerisinde yapılan resimlere yer verilerek anlatılmıştır. Bilinen oyunların tekrarına bağılı gerçekleşen süreç içerisinde oyunun bağıntılı olduğu, kendiliğinden ortaya çıkan oyunların bilişsel becerileri geliştiren yaratıcı bir eylem olduğu deneyimlenmiştir.

1.BÖLÜM

OYUN VE SANAT İLİŞKİSİ

1.1. Oyunun Doğası Üzerine

Oyunun, tüm canlıların yaşamsal hareketlerini kapsayan, tekrara dayalı eylemlerin bütünü olarak kalıplaşmamış davranışlar içerisinde gelişmekte olan bir yapıya sahip olduğu dikkati çekmektedir. Oyundan söz edildiğinde, yavru kedilerin koşup zıplamasından, çocukların plastik çay takımı oyunlarına kadar, nesiller boyu oynanmaya devam edegelmiş pek çok oyun akla gelebilmektedir. Çocuk oyunlarından performans gösterilerine ya da şans oyunlarına kadar, sayıca hayli fazla olduğu görülen oyunların yaşamın neredeyse her alanında bulunduğu, dolayısıyla yaşamla birlikte gelişim gösterdiği söylenebilmektedir.

Oyun kelime olarak bir isim, kavramları karşılayan bir addır. Türkçe’de oyun; yetenek ve zekâ geliştirici, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence, şaşkınlık uyandırıcı hüner anlamları yanında drama, spor ve hile (kumar) oyunlarını da açıklar biçimde çeşitlenmektedir. Oyunun bağlı olduğu oynamak eylemi ise, farklı mecâzi anlamlara da sahip olarak; zihinsel faaliyetleri geliştirici, rastlantısal sonuçlar içeren doğasıyla hayret verici yanı olan bir uğraş; bir anlığına başka yerde olmak bilinciyle yapılan haz veren bir deneyim ile ilişkili olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2016).

Oyunun, dilin kullanımı içerisinde oldukça geniş bir alana sahip olması, yaşamın farklı alanlarında bulunduğunu belirtir niteliktedir. Oyalanmak, oyunbaz, oyun etmek, oyuna gelmek ve her türlü oyun nesnesini tanımlayan oyuncak gibi ifadeler, oyunun ilişkili olduğu ifadeler olarak, oyun kavramının dil içerisindeki çeşitliliğini göstermektedir. Oyun kelimesinin Türkçe’nin en eski kelimelerinden biri oluşu, oyunun nesiller boyu yaşamla birlikte gelişerek varlığını sürdürmesi açısından örnek olarak verilebilmektedir.

Orta Asya şamanın türlü adları arasında, örneğin Yakutların kullandığı ad Türkçe bir sözcük olan ‘oyun’du. Kadın şamana ise Moğolca’dan gelen ‘udahan’, orta şamana ‘orta-oyun’ yüce şamana ‘ulahan-oyun’ deniliyordu. Daha da önemlisi oyun sözcüğü yalnız şaman için değil fakat örneğin Türkistan’da şaman töreninin tümüne de deniyordu. (...) Oyun sözcüğünün Türkçe’nin en eski sözcüklerinden biri olduğunu kaynaklar göstermektedir (And, 2016, s.36-37).

Oyunun, bir şaman ritüeli olan törenin kendisi ve töreni gerçekleştiren şamanın ifadesi için benzer biçimde kullanıldığı; şamanın doğasal unsurların taklidini içeren

eylemlerinin, danslarının oyunun doğası içerisinde yer aldığı ve Türkçe'nin modern dünyadaki kullanımında da bu eylemlerin oyunla ifade edildiği görülmektedir. Şamanın kendisi ve içsel güdülenme ile yaptığı eylemlerinin, dans, taklit ve benzeri eylemlerinin ifadesi olarak oyun; bütünü, bütünü oluşturan parçaları ve süreci birbiri ile ilişkili bir şekilde ifade etmektedir. Bu bakımdan birbiri ile ilişkili kavramları içeren genel bir oyun kavramından söz edildiğinde, kavramın sınırlarını çizebilmek gerekliliği oluşmaktadır.

Oyun kavramını Modern Avrupa dillerinde bulunan tanımlarından yola çıkarak sınırlandıran Huizinga oyunu, *“özgürce razı olunan, belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayattan’ ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet”* olarak tanımlamaktadır. Beceri ve güç gösterileri ile zekâ ve şans oyunlarının da içinde bulunduğu bu kavram, çocuk ve yetişkin insan davranışlarıyla birlikte hayvan davranışlarını da kapsayan hayatın temel ruhsal unsurlarından biri olarak kabul edilmektedir (Huizinga, 2015, s.49-50).

Günlük kullanımları açısından bir kavram olarak oyunun danstan müzik performansına, kendini eğlendirmek gibi özgür bir irade ile yapılan eylemlerden kuralları olan ve işbirliği içerisinde yapılan oyunlara kadar pek çok eylemi ve kavramı karşıladığı dikkati çekmektedir. Yaşamın temeli olarak, zekâ ve beceri geliştiren, içsel güdülenme ve farkındalıkla yapılan fiziksel eylemlere bağlı olarak, belirli bir zaman ve mekân algısı içerisinde gerçekleştirilen, farklı duygulanımların ve yeni bir bilincin deneyimlendiği oyunun birey için ödüllendirici bir doğası olduğu gözlenmektedir.

Oyunun bireyin çatışan gereksinimleri arasında tercih yapma ve karşılaştığı problemlere daha iyi çözümler keşfetmesine olanak sağlayan evrimleşmiş biyolojik bir uyarlama olduğunu savunan Bateson ve Martin; bir davranış biçimi olarak oyunun doğasına ilişkin ayırt edici özellikler belirlemiştir. Bu özelliklere göre oyun davranışı insanlar açısından düşüncelerden oluşmakta; kendiliğinden gerçekleşmekte; eğlenme anlamına gelmekte ve amacı yine oyun olarak birey için ödüllendirici olmakta; abartı ve farklılık içermekte; zindeliğin bir göstergesi olarak kalıplaşmamış davranışların, düşüncelerin ve eylemlerin defalarca yinelenmesiyle oluşmaktadır. Güvenli bir ortama sahip olan oyun içerisinde davranışların ciddi sonuçlarından bir yere kadar korunulmakta; rol değiştirme

(-miş gibi yapma) yoluyla deęişkenlik üretilmekte; bireyin kendiliğinden ve esnek bir biçimde davranarak düşünmeye eğilimli olduğu pozitif bir duygu durumu edinilmektedir (Bateson ve Martin, 2014, s.15–24).

Oyunun doğasında rastlantısal unsurlar bulundurması nedeniyle şaşkınlık duymak ve bilmek arasında bir paralellik bulunduğu dikkati çekmektedir. Oyun sürecinde meydana gelen rastlantısal olaylar ve ortaya çıkardığı sonuçlar hayrete yol açarak zihni geliştirmekte ve kişiye yeni bakış açıları sunmaktadır. Bilgi, oyun esnasında oluşan rastlantısal etkilerin zihni şaşırtmasına bağlı olarak ilerlemektedir. Konu ile ilgili olarak Gombrich, eski Yunanlılar'ın artık şaşırmadıklarında bilgiyi kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kaldıklarını ve şaşkınlık duymayı bilmenin başlangıcı olarak kabul ettiklerini belirtmektedir (Gombrich, 2015a, s. 7).

Söylenenler ışığında insan için kendiliğinden gerçekleşen oyunun eğlence ve zindelik anlamına geldiği, olumlu bir duygulanım oluşturduğu, kalıplaşmamış davranışların defalarca tekrarına dayanan; güvenli, farklı, abartılı, deęişken ve ödüllendirici bir doğaya sahip olduğu görülmektedir. Böyle bir doğaya sahip olan oyun, insanın zihinsel ve fiziksel yapısını geliştirici faydalı bir eylem olarak onun hayatta kalma becerilerini artırmak açısından uygun bir zemin oluşturmaktadır.

1.2. Hayatta Kalma Pratięi

Oyunun tüm canlılar açısından faydaları olan bir eylem olarak doğanın izin verdiği ölçüde bir güven ortamı içerisinde oynanmakta olduğu gözlenmektedir. Oyunun, bir yırtıcıya av olmak ya da bir yanardağın alevleri altında kalmak gibi doğanın yaşam tehlikesi oluşturan koşullarına oranla güvenli zamanlarda oynandığı dikkati çekmektedir. Bu açıdan oyun, hayatın ciddi bir tehdit altında olmadığı zamanlarda oynanmakta ve yaşamın tehlike altında kalabileceği durumlara karşı da bir tür hayatta kalma pratięi yapma imkânı sağlamaktadır.

İnsan yaşamında hayatta kalma hali ve oyun hali olmak üzere iki temel hal bulunduğu söylenebilir ve bunlardan ilki olan hayatta kalma hali, ciddi yaşam kaygısı taşıyan, insanın sadece hayatta kalmaya odaklandığı hal olarak tanımlanabilir. Hayatta kalma

halinin doğasında yaşam için savaşmak, stres ve kaygı içerisinde bulunmak gibi duygulanımlar yer alabilmektedir. Bu hal içerisinde; *Marslı*¹ filminde, filmin başrol oyuncusunun canı acımasına rağmen, hayatta kalmak adına karnına saplanan bir metal parçasını kendi kendine çıkarması ve yarasını dikmesi örneğinde olduğu gibi hayatta kalmaktan başka hiçbir şey düşünülmediği izlenmektedir.

Bir başka hal olan oyun halinde ise hayatta kalma haline göre sakinlik, dinginlik, neşe ve haz gibi duygulanımların ortaya çıktığından söz edilebilmektedir. Oyun hali bir güven ortamı içerisinde gerçekleşmekte; insanın bedenini ve yaşadığı çevreyi keşfetmesine, tanınmasına olanak sağlayan koşullara sahip olmaktadır. Kişi, ciddi yaşam kaygısı taşıyan bir durum içerisinde bulunmadığından, içerisinde yaşadığı çevreyi ve kendini incelemek için uygun bir zaman bulmakta ve sahip olduğu yetileri kuvvetlendirebilmektedir. Ciddi yaşam kaygısı taşıyan hal içerisinde karşılaşılabilecek problemlere çözümlerin arandığı, başka bir ifadeyle, hayatta kalma pratiklerinin yapıldığı bu hal içerisinde insan, yaşadığı çevreyi ve kendini tanımaya başlamaktadır. Eğlence, değişkenlik ve farklılık içeren doğası ile fiziksel açıdan kuvvet kazanılan oyun halinde, çevre farklı yönleriyle etraflica incelenebilmekte ve bu şekilde yaşamı koruma yolları geliştirilebilmektedir.

Oyun nesnelere tanımayı, aynı ve farklı özelliklerin keşfedilerek eşleştirilmesi yoluyla nesnelere arasındaki ilişkileri anlamayı sağlamaktadır. Oyun sürecinde nesnelere farklı yönleriyle oldukça detaylı bir biçimde incelendiğinden, insanın çevresinde bulunan nesnelere oynaması, onun çevresiyle ilgili işlek bir bilgi birikimi oluşturmaya yardımcı olmaktadır (Bateson ve Martin, 2014, s.45 - 46).

İnsanoğlu çevresinde bulunan nesnelere oynadığı süre içerisinde onları tanımakta, yaşadığı çevre hakkında bilgi toplamakta ve topladığı bilgileri kullanarak yeni bilgiler kazanmaktadır. Bu bakımdan, yaşamın tehlikede olmadığı güvenli zamanların korunarak, oyun için gerekli zamanın sağlanmasının ve bu zamanın sayıca artırılmasının, insanın yaşam üzerindeki hâkimiyetini genişletmesi ve evrimini ilerletmesi açısından hayati öneme sahip olduğu düşünülmektedir.

¹ Matt Damon'un başrolünü canlandırdığı *Marslı - The Martian* filmi (Scott, 2015).

Boyd; düzenli olarak oynayan canlıların yeteneklerini geliştirmekte, bilgi dağarcıklarını genişletmekte ve giderek keskin bir duyarlığa sahip olduklarını belirtmektedir. Kaçma - kovalama, saldırı - savunma oyunları ile oyun içerisinde gerçekleşen sosyal uzlaşma, ölüm ve yaşam farklılıkları yaratabilmektedir. Sıklıkla kendilerini oyuna kaptıran hayvanlarda olduğu gibi insanlar da oyun yoluyla kas elastikiyetlerini ve sinir ağlarını aşamalı olarak değiştirmekte, sinaptik yolları hızlandırmakta ve güçlendirmekte, kapasitelerini ve performanslarını artırmaktadırlar (Boyd, 2008).

Kapasitesini ve performansını aletin keşfiyle artırdığı kabul edilen ilk insan türü Homo Habilis'in (yetenekli insan), ciddi yaşam tehlikesi altında olmadığı bir zaman içerisinde taşı inceleme oyunuyla becerilerini geliştirmeye başladığı söylenebilmektedir. Taşın incelenmesi; türün çevresi ile ilgili işlek bir bilgi birikimine sahip olması, birbirine bağımlı bir şekilde ilerleyen bilişle ilgili becerilerin geliştirilmesi ve nesnelere arasındaki ilişkilerin anlaşılması yoluyla yaşamda değişen koşullara adapte olunması açılarından temel oluşturmuş nitelikte görünmektedir. Besin değeri yüksek gıdaların parçalanması gibi yaşamsal ihtiyaçları karşılayan taşın kesici olduğu keşfinin, insana hayatta kalma açısından güç sağladığı ve karşılaşılan problemlere farklı stratejiler geliştirilmesi için olanak sağladığı bilinmektedir.

Homo Habilis'in biçimlendirebildiği taşın - aletin gücünü ölçerek her gün görülen şeyleri yeni bir şekilde kullanmaya başlaması, alet yapma ve kullanma becerisine sahip insanoğlunun dünya üzerindeki eyleminin de başlangıcına işaret etmektedir (Malaterre ve Salanova, 2003). Taşı biçimlendirmek, doğanın vahşi koşulları düşünüldüğünde görece bir güven ortamında geçirilen bir zamanın, becerinin ve zekânın bir kanıtı olmakta ve birbirine bağlı eylemleri mümkün kılan yaklaşık 2,5 milyon yıllık bir sürecin başlangıcını oluşturmaktadır. İnsanoğlu bu süre içerisinde pratik ihtiyaçlarına cevap veren taş biçimlendirmeleri dışında doğrudan pratik bir amaca hizmet ettiği gözlenemeyen taş biçimlendirmelerinde de bulunmuş; arka planında emek, zaman ve beceri bulunan oyunlar yoluyla zihinsel ve fiziksel anlamda güç kazanmıştır.

Doğu Afrika'daki Olduvai Boğazı'ndan başlayarak binlercesi Afrika ve Avrupa'ya yayılmış halde bulunan bilinen en eski taş aletler yaklaşık 2,5 milyon yıl geriye gitmektedir, ta ki Homo Erectus'un çoğunlukla simetrik bir şekilde biçimlendirdiği

Aşülyen² el baltaları olarak bilinen taşlara kadar. Yapılan incelemeler, yaklaşık 1.4 milyon önce, diğer buzul çağı aletlerinin aksine, damla ya da yaprak formuna sahip, birçoğu göze çoğunlukla simetrik gelen, sivri uçlu narin kesici kenarları üzerinde herhangi bir yıpranma belirtisi bulunmayan binlerce taş biçimlendirilmeye başlandığını ortaya koymaktadır. Bazılarının kesici ya da kırıcı olmak gibi kasaplık işleri için oldukça büyük olduğu ortaya çıkarılan, sayıları oldukça fazla olan bu biçimlendirilmiş taşlar; güven içerisinde geçirilen boş zamanın, düşüncenin ve becerinin bir kanıtı olarak, seçilme değeri açısından uygulayıcısına güç kazandırdığı düşünülen evrimsel bir ilerlemeyi göstermektedir (Dutton, 2010).

İnsanoğlunun, uzun bir zaman dilimi boyunca, kendi kapasitesini ve performansını artıran bir eylem olarak uygulamaya devam ettiği görülen taşın biçimlendirilmesi, türün kendi içerisindeki seçim değerini artıran hayatta kalma pratiklerini oluşturmaktadır. Güvenli bir zaman içerisinde oynanan bir tür oyun olan taş biçimlendirmeleri, türün kendi arasında yaptığı işbirliği ile başkalarınca defalarca tekrarlanarak 2,5 milyon yıl süre boyunca insanoğlunun hayatta kalmasını sağlamış görünmektedir. Bununla birlikte, taş biçimlendirme oyunlarının, süreç içerisinde bilişle ilgili becerileri geliştirerek yaratıcılığı ortaya çıkarmış ilk sanatsal üretimler olduğu da söylenebilmektedir. Birbirine bağıntılı ve tekrara dayalı uygulamaların kalıplaşmamış bir biçimde yapıldığının bir kanıtı olan bu sanatsal üretimlerin, uygulayıcılarına yaşam için gerekli gücü kazandırmaya devam ettiği izlenmektedir.

1.3. Bilişsel Bir Oyun Modeli Olarak Sanat

İnsanın fiziksel ve zihinsel evrimi, yaşamak için gerekli olan hayati bilginin edinilmesi ve paylaşılmasıyla ilerlemektedir. Hayati bilgi, oyunun doğasında bulunan taklit etme ve kopyalama ile tekrar edilerek başkalarınca da uygulanmakta ve bu şekilde evrimini devam ettirmekte olan insan toplulukları için bir yaşayış biçimi haline gelmektedir.

Harari; insan türünün, türün gelişimi için gerekli yaşamsal bilgiyi kendi arasında yaptığı işbirliği içerisinde tekrar ederek kopya sayısını artırmak yoluyla sakladığını ve türün

² Aşülyen – Achulian el baltaları, buluşların yapıldığı 19.yüzyılda Fransa’da St. Acheul’dan sonra isimlendirilmiştir (Dutton, 2010).

evrimsel başarısının kopya sayısına bağı olduğunu belirtmektedir. Hayatta kalmak için hangi bitkinin yararlı olduğu ya da hangi hayvanın etinin kolay çıgnendiğı gibi yaşamsal bilgiler, türün kendi üyeleri arasında giderek artmakta olan düşüncelerin ve ilişkilerin bilgileri ile birlikte tekrar edilerek kopyalanmaktadır. Bu kopyalamaya bağı sayısı giderek fazlalaşmakta olan bilgi birikimini depolamanın bir sonucu olarak insan beyni de ciddi miktarda bilgi depolayabilecek biçimde evrimleşmektedir (Harari, 2015, s.95 - 129).

İnsan toplulukları arasında kopyası sıklıkla yapılan bilgiler, yaşamın sürdürülebilirliği açısından önemli olmaktadır. Taşın kesici olduğu bilgisini kendi arasında yaptığı işbirliği ile sıklıkla tekrar etmek yoluyla kopyalayan tür, bu bilginin tekrarı ile zihinsel evrim yolculuğunun devamlılığını sürdürüyor görünmektedir. Bilginin kopyalandığı her bir tekrar sürecinde, türün ortak alanında bulunan yaşamsal bilgiyi tekrar yoluyla kopyalayan uygulayıcılar, fiziksel ve zihinsel becerilerini geliştirirken ortaya çıkan yaratıcılıkları sayesinde bilginin bağı olduğu farklı pek çok bilgiyi keşfedebilmekte ve böylelikle türün sürdürülebilirliğine katkı sağlayabilmektedir.

Winnicott, bir topluluğun ortak alanına dair ilk bilgilerin oyunda gerçekleşen yaratıcı yaşamla oluşmaya başladığını; insanoğlunun kültürel deneyimler yoluyla bireysel varoluşunu aşmakta ve bu şekilde sürekliliğini sağlamakta olduğunu savunmaktadır. Yaşam kalitesi için uygun koşulları sağlanan, kendisine fırsat tanınan her birey üzerinde ve sayelerinde yaratıcılığını göstereceğı nesnelere kullanarak, hayatının her aşamasında yaratıcı yaşamını gerçekleştirmeye başlamaktadır. Bireyin oyun oynayacağı bir alan bulması onun kültür havuzuna katkıda bulunmasını, kültürel mirasla bağı kurmasını ve kültürel deneyim yaşamasını sağlamaktadır (Winnicott, 2014, s.125 – 128). Konu paralelinde Huizinga da, kültürel alanın ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve bir oyun ortamında gelişim gösterdiğini; toplumsal hayatın, oyunlar tarafından temsil edilen biyoloji üstü biçimler halinde açığa çıktığını ve toplulukların bu oyunlar yoluyla hayatı ve dünyayı yorumladıklarını belirtmektedir (Huizinga, 2015, s.70-71).

Topluluğun ortak alanında bulunan oyunların tekrar edilmesi, süreç içerisinde ortaya çıkabilen yaratıcılık sayesinde oyunların yeniden biçimlendirilmesini sağlarken türün gelişimi için gerekli bilgiyi de iletmektedir. Yaratıcılığın ortaya çıkarak üzerlerinde ve

sayelerinde yaşamın devam ettiği, yaşamsal bilginin içerisinde bulunduğu oyunlar yeni keşifleri mümkün kılarak yaşamın devamlılığına hizmet etmektedir.

Uzun ve içi boş bir silindire (kemik, ağaç gibi) üflenmesi yoluyla ses çıkarma oyunu, eylemin tekrarı yoluyla ortak alanda yaşatıldığı zaman içerisinde, uygulayıcılarının üzerlerinde yaratıcılıklarını yansıtmalarının birbirine bağıntılı bir sonucu olarak yaşamın devamlılığına hizmet eden keşifleri mümkün kılmış görünmektedir. Johnson, silindirin içerisinde sesin üflenerek itilmesinin oyun yoluyla gerçekleşmiş önemli bir buluş olduğunu ve uygulayıcılarının yaratıcılıklarını üzerine yansıtmalarıyla birbirine bağlı yeni buluşları ortaya çıkardığını şu şekilde belirtmektedir:

Flütün arkasındaki fikir, uzun ve içi boş bir silindirin içinden havanın itilmesi yoluyla ses yapmak, 2000 yıldan daha fazla bir süre önce nihayet ilk organı oluşturmak için değiştirildi. (...) Yaklaşık 1000 yıl kadar önce, İslam Rönesansı zirvesinde, Bağdat'ta üç kardeş otomatik bir alet olan bir makine tasarladılar. Bu makineye kendi kendine çalan enstrüman adını verdiler. Bu enstrüman devasa bir müzik kutusuydu. (...) Donanım ve yazılımın bütün fikri ilk defa bu buluşla düşünülebilir oldu. Ve o inanılmaz güçlü kavram (...) müzik çalan bir makineyi izlemenin şaşılası zevkünden geldi. Doğrusu, programlanabilir makine fikri yaklaşık 700 yıl boyunca sadece müzik vasıtasıyla canlı tutuldu (Johnson, 2016).

Performans sanatları içerisinde yer alan müzik aletleri keşfinden, yapay zekânın programlanabildiği bilgisayarların keşfine kadar yapılmış pek çok keşfin, ses çıkarma eyleminin bağıntılı olması dolayısıyla müziğin bağıntılı bir sonucu olarak gelişim gösterdiği görülmektedir. Silindirin içerisine üfleme yoluyla ses çıkarmak eylemi, eylemi tekrarlayan her bir sağlıklı uygulayıcı için kendi varoluşlarının aşılabileceği ve yeni keşiflerin ortaya çıkabileceği yaratıcı bir eylem olabilmektedir. Bu açıdan bilgisayarların keşfini mümkün kıldığı görülen performans sanatlarının içerisinde bulunduğu, yaratıcı bir edimi gerçekleştiren sanatsal uygulamaların, insanın düşünsel gücünü artırarak, birbiri ile bağıntılı yeni keşiflerin ortaya çıkmasını sağladığı söylenebilmektedir.

İnsan, bilgiyi sonsuz biçimde aramakta; özellikle çekirdek bilgi sistemindeki en zengin çıkarımları sağlayan bilgiyi (görme ve ses duyularıyla birlikte en hayati alan olan sosyal bilgi) hızlı bir şekilde anlaşılır hale getiren bağıntıları takip etmekte, biçimlendirmekte ve paylaşmaktadır. Bu noktadan hareketle Boyd; sanatın, bağıntılı bir tür bilişsel oyun olduğu görüşünde bulunmaktadır. Oyunun kendini ödüllendirici yapısı, davranış seçimlerini zaman içerisinde geliştirdiği gibi sanat da zihnin bilişsel becerilerini,

dağarcığını ve hassasiyetlerini geliştiren bir oyun alanı görevi yapmaktadır. Sanat, oyun sürecinde olduğu gibi, dikkat çekiciliği ve memnuniyet vericiliğiyle başarı sağlamakta; konsantre olduğu, sık ve yoğun karşılık verildiği sürece sinirsel (nöral) sonuçları güçlendirmektedir. Sanatın bağıntı için tercihleri etkilemesi; insani açıdan uygun bilgilerin yüksek konsantrasyonuna yeterince istekli bir biçimde maruz kalındığında, anahtar bağıntıları sonsuzluğa yönlendiren sinirsel yolların zamanla güçlendiği anlamına gelmektedir (Boyd, 2008).

Eski bir Japon sanatı olarak bilinen *origami*, zihnin bilişsel becerilerini geliştiren, sinirsel ağları güçlendiren, dikkat çekici ve memnuniyet verici sanatın türleri arasında yer almaktadır. Kâğıdın çeşitli açılardan katlanmasına bağlı olarak gelişen bu sanat türünde uygulayıcılar, yaratıcı süreç içerisinde birçok uzvu birlikte hareket ettirmek, konsantrasyon ve denge sağlamak gibi yollarla zihinsel ve fiziksel becerilerini geliştirmektedir. Sinirsel ağları güçlendirme ve haz verme gibi özelliklere sahip olduğu izlenebilen bu yaratıcı eylem, eyleme yeterince maruz kalan, başka anlamıyla bu oyunu yüksek bir konsantrasyon içerisinde oynayan bazı uygulayıcılarının bağıntı tercihlerini etkilemiş görünmektedir. Uzaya gönderilen makineler³ üzerinde bulunan panellerin katlanmasında *origami* sanatı içerisinde yer alan katlayış biçimlerinin kullanılıyor olması, sanatın, zaman içerisinde geliştirdiği zihinsel faaliyetleri ve anahtar bağıntının bağlı bulunduğu sonsuz yollardan birine gerçekleştirdiği bağıntı açısından örneklendirebilmektedir.

Origami gibi birçok uzvun hareketiyle gerçekleşen, ince bir işçilik, sabır, konsantrasyon ve özen gerektiren, nesiller boyu tekrarlanan sanatsal uygulamaların; insanoğlunun becerilerini artırarak yaşam içerisinde ilerlemesi ve yaşamda bir adım daha öteye gidilmesi açısından bilinmez keşfini mümkün kıldığı söylenebilmektedir. Yaşamsal bilginin içerisinde bulunduğu sosyal alana ait bir oyunun yaratıcı süreci içerisinde; yeni keşiflerde bulunma, duyguları dışa vurma gibi yollarla anahtar bağıntının bağlı olduğu

³ Geçmiş 1600'lü yıllara dayanan, Japon sanatı olarak bilinen *origami* ("oru" katlamak, "kami" kâğıt) modern dünyada uzay araştırmaları gibi farklı mühendislik alanlarında şekil değiştirebilen tasarımların geliştirilmesinde kullanılmaktadır. 1970'li yıllarda uydu antenleri ve güneş panelleri gibi uzay teknolojilerinde kullanılan büyük ve düz bileşenlerin uzaya taşınması üzerinde çalışan Koryo Miura ve Masamori Sakamaki'nin origami sanatını incelemesi, uzaya gönderilen anten ve panellerinin katlanarak az yer kaplamasını mümkün kılmıştır. Koryo Miura'nın geliştirdiği katlama yöntemi, ilk defa 1995 yılında Japonya'nın uzaya gönderdiği *Space Flyer Unit* uydusunun güneş panellerinde kullanılmaya başlanmış, Amerikan Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi (NASA) tarafından da temel alınarak uzay araştırmalarında kullanılmaya başlanmıştır (Sarıgül, 2017).

sonsuz yollara bağlanılabilmektedir. Sonsuzluğa açılan bir bağlantıya sahip olan insan zihninin, sanat yoluyla kendi varoluşunu aşarak, kendisi hakkında yeni bilgilere sahip olduğu ve düşünsel yapısını geliştirdiği düşünülebilmektedir.

Barrett, içsel olanla birlikte dünya görüşlerinin de ortaya konduğu duyguların bir dışavurumu olan sanatın eşsiz ve kıymetli yollarla bilgiye ulaşma bakımından bilişsel olduğunu savunmaktadır (Barrett, 2015, s.101 - 103). Konu paralelinde Arnheim de sanatın; güzellik, mükemmellik, uyum ve düzen yarattığını; fanteziden doğan şeyleri, memnuniyeti ya da hoşnutsuzluğu gösterdiğini ve bu tür işlevleri yerine getirmek için de büyük oranda görsel düşünme gerektirdiğini belirtmektedir (Arnheim, 2009, s.283).

Sanat yoluyla varoluşunu aşarak zihinde oluşan düşünceyi biçimlendiren insanoğlu aynı zamanda sinirsel yollarının güçlenmesiyle yaşam karşısında güç kazanmakta, ortak alanda bulunan oyunları yeniden biçimlendirmekte ve hayatını anlamlandırmaya devam etmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

OYUN – RESİM – YARATICI SÜREÇ

Sanatın, evrim süreci içerisinde insanın bilişsel becerilerini geliştirmek üzere yaşama uyum sağladığı biyolojik bir uyarlama olduğu ve kültürün de bu yolla geliştiği yönünde birinci bölümde yapılan açıklamaların ardından, sanatın bir türü olan resmin de zihinsel becerilerin geliştirildiği atalardan kalma bilişsel bir oyun olduğunu söylemek mümkün görünmektedir. Bedensel esnekliğe ve önceki deneyimlere bağlı olarak yaratıcı süreç içerisinde algıda oluşanların biçimlendirilebildiği, bilişsel becerilerin geliştirildiği resim oyununun, insanoğlunun zihinsel evrim yolculuğu süresince oynanmaya devam edildiği izlenmektedir. Mağara resimlerinden çağdaş dünyadaki örneklere kadar bu renkli oyun hakkında yapılacak genel bir tanımın; bir veya birden fazla yüzeyler üzerinde iz ve renk bırakan çeşitli malzeme ve araçlarla oynamak şeklinde olabileceği düşünülmektedir.

İnsanoğlunun zihinsel gelişimi içerisinde görsel düşünce sisteminin bir kanıtı olan resmin keşfi, birbirine bağıntılı buluşların ortaya çıktığı renkli bir boyutun kapılarını açmıştır. Kesici aletin keşfiyle ilgili sorulara cevap olabilen, önemli keşiflerin ve buluşların sayesinde ortaya çıkabildiği oyun, resmin keşfiyle ilgili sorular için de genel bir cevap olabilmektedir. Resmin keşfinin renk ve iz bırakan malzemelerin keşfi ile ortaya çıktığı düşünüldüğünde; suya karışan toprağın veya ateşin bir artığı olarak kömürün renk verdiği oyunun yaratıcı süreci içerisinde deneyimlenmiş olabileceği akla gelebilmektedir.

Güney Afrika'da yer alan Blombos Mağarası'nda ortaya çıkarılmış örnekler, resmin keşfinin iz bırakan malzemenin keşfi ile ortaya çıktığı ve bu keşfin yaklaşık olarak 100.000 yıl geriye gittiğini ortaya koymaktadır. İz bırakan bir malzeme olarak keşfedilmiş aşıboyasının resimsel çalışmalarındaki kullanımına dair önemli bulguları içeren mağarada, aşıboyasının mineralli taşların öğütülüp toz haline getirilmesi yoluyla oluşturulduğuna, başka maddelerle karıştırılıp macun yapıldığına ve bilinen en eski kaplardan olan denizkulağı kabuklarına konmuş olduklarına dair deliller ortaya çıkarılmıştır (Walter, 2014).



Resim 1:Ufalayıcı olarak kullanılan kuvarsit taşının ayrılmasından sonra sedef ve denizkulağı kabuğu görüntüsü. Kabuğun içinde bulunan ve ufalayıcı olarak kullanılan yuvarlak biçimli taşın altında korunmuş kırmızı tabaka zengin aşıboyası karışımıdır. Grethe Moell Pedersen izniyle yayınlanmış görseldir.

Erişim: 08.12.2017. <https://goo.gl/xecyK2>

Resim 1, kapak olarak kabın üstüne kapatılmış halde bulunan boya karışımını ezmek için kullanılan taşı ve içerisinde bir çeşit macun haline getirilmiş aşıboyası karışımı bulunan denizkulağı kabını göstermektedir. Boyanın hazırlanışı, oyunun doğasına ait bazı özelliklerin belirli bir çerçeve içerisinde gerçekleştiğini ortaya koyar nitelikte görünmektedir. Denizkulağı kabuğunun boya karışım kabı olarak kullanılması - nesnelere arasında ilişki kurulduğunu, boyanın ezilmesi - bedensel esnekliğe bağlı kas gücü uygulandığını, çeşitli malzemelerin birbirine karıştırılması - yaratıcı süreç içerisinde deneyimlenenler üzerine fikir yürütüldüğünü desteklemektedir. İz bırakan boyar maddenin yüzeye sabitlenmesi, görsel düşünmeye bağlı gelişen bir algı ile farklı uzuvların birlikte çalışarak birden çok malzemenin kullanıldığı bir süreci gerektirmekte; beden ve zihin koordinasyonunda gerçekleşen bu sürecin dikkat gösterme, denge sağlama gibi motor becerileri geliştirmesi açısından uygulayıcısına zaman içerisinde güç kazandırmış olması muhtemel görünmektedir. Bununla birlikte, zihinde oluşan düşüncenin görsellik kazandığı resimsel sürecin, malzemeye ulaşma ve kaynak bulma açısından da güç gerektirdiği görülmektedir.

Yaklaşık 100.000 yıl önce denizkulağı kabuğu içerisinde karıştırılan boyar malzemelerin modern dünyada geldiği nokta, oyun için gerekli malzemelerin ve dolayısıyla oyunun giderek gelişim gösteriyor olması açısından dikkat çekici bulunmaktadır. Toprak renklerden neon renklere, simli karışımlardan ısı ile renk değiştiren karışımlara veya karanlıkta parlayan boyalara kadar pek çok boya çeşidi ve

medyumu bulunduđu bilinmektedir. Modern dnyadaki boyar malzemelerin çeşitliliđi, renk pigmentlerinin ve karışım için kullanılan çeşitli malzemelerin keşfini içerisine alan bir zamanı, emeđi ve çalışmayı kapsamaktadır. Renk veren malzemelerin ulaştıđı çeşitlilik, insanođunun nesiller boyunca artırmış olduđu becerilerini kanıtlar niteliktedir. Bu bakımdan, yaklaşık 100.000 yıllık süre içerisinde yapılan iz bırakan malzeme keşiflerinin ve sahip olunan kaynakların korunmasının, resim oyununu zenginleştirmeye devam ederken, izleyicilerine ve uygulayıcılarına çeşitli güçler kazandırdıđı söylenebilmektedir.

Keşif tarihlerine bađlı olarak üzerlerinde en çok araştırma yapılmış olması dolayısıyla, İspanya ve Fransa'daki mağaralar (Altamira, Chauvet ve Lascaux Mağaraları), pek çok sanat kitabında¹ resmin ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir. Söz konusu kitaplar, mağara resimlerinin açıklanması hususunda benzer görüşler içermekte, genel olarak resmin insana güç verdiđi düşüncesini desteklemektedir. Gombrich, ilk insan toplulukları resimleri üzerine yaptıđı araştırmasında, Fransa ve İspanya mağaralarında yer alan hayvan figürleri ile ilgili yapılmış açıklamaları temel alarak resmin büyü ve güç ile ilişkilendirildiđini belirtmektedir. Bu açıklamaların bir bölümünü; insanın yenmek istediđi hayvanın resmini yaparak ona üstünlük sağlaması açısından bir çeşit büyü amaçlı olması oluştururken, bir diđer bölümünü de birbirlerinin üzerine düzensiz bir biçimde kazınmış, çizilmiş olan mağara resimlerine dair evrensel inanışın resim yapmanın insana güç vermesi oluşturmaktadır (Gombrich, 1999, s.41).

¹ Gombrich, 1999, s: 41; Hollingsworth, 2009, s: 21 – 22; King, 2012, s: 17; Tansuđ, 2011, s: 20.



Resim 2: Oklanmış At, Lascaux Mağarası, Dordogne- Fransa. Duvar resmi. Yaklaşık milattan önce 20.000. Bu saldırıya uğrayan at imgesi, ilk insanların kaçınılmaz ilgi alanları hakkında görsel bir ifade sağlamaktadır: Düşman bir çevrede hayatta kalabilmek ve besin aramak...

Hollingsworth, Mary. (2009). Dünya Sanat Tarihi. (R. Küçükerdoğan ve B. Ergüder, Çev.). İstanbul: İnkilap, s. 21 – 22.

İnsanın, şüphesiz ki yaşamak için güce ihtiyacı bulunmaktadır. Zihinsel ve fiziksel gücün birlikteliğinde ortaya çıkan güç, geçmiş deneyimlerin bilgisinin anımsanarak tekrarlanmasına bağlı olarak ilerleme göstermektedir. Anımsama olmaksızın, insanın her gün yeniden bilgi elde etmesi zaman ve güç kaybına yol açabilmekte, bilginin anımsanması ise vakit kazancı oluşturacağından gücün artması ve bağıntılı farklı oyunların ortaya çıkması için uygun bir zemin oluşturabilmektedir. Bu nedenle, mağaralarda bulunan hayvan resimlerinin karşılaşılmış yeni ve farklı türlerin tanıtılması ya da Resim 2’de görüldüğü üzere, oklanmış bir at tasviri ile avlanılacak türlerin ve av eylemlerinin anımsatıcısı olmaları açısından zihinsel gelişim için insana güç verdiği ve bilgileri canlı tuttuğu düşünülebilmektedir.

Gombrich, ressamaların izleyicilere birer tanıma kodu öğrettiklerini savunmaktadır (Gombrich, 2015b, s. 29). De Botton ve Armstrong da resmin hatırlatıcı bir işleve ve anıları canlı tutucu bir özelliğe sahip olduğunu belirtmektedir (De Botton ve Armstrong, 2014, s.8 – 12). İlgili görüşler paralelinde izleyici açısından düşünüldüğünde resmin; tanıma, bilme, öğrenme ve hatırlama eylemleri açısından zihinsel faaliyetlerin gelişimini desteklediği söylenebilmektedir.

Resim, görsel bilginin canlı tutulması, tanıma kodları oluşturması ya da anımsatıcı olması yanında uygulandığı yaratıcı süreç içerisinde uygulayıcısının fiziksel ve zihinsel yönden gelişimini sağlayarak kendi varoluşunu aşması için de ona güç sağlamaktadır. Resmin yaratıcı süreci içerisinde uygulayıcı, malzeme olanakları ve bedensel esnekliği birlikteliğinde dehasının gelişimine tanık olabilmekte, fırçanın yüzeyde bıraktığı izin bir anda aradığı şey olduğuna karar verebilmekte ya da zekâsını kıvrak bir biçimde kullanarak önemli bir problemine çözüm getirebilmektedir. Kant'ın da söylediği gibi; sanatçılar, kendi içerisinde zevkli bir faaliyet, bir tür oyun olan yaratıcı süreç içerisinde, hayal güçlerine ve idraklerine özgür bir oyun oynatmakta ve kendi dehâlarını estetik biçimde kullanmaktadır (Kant'dan aktaran Shiner, 2010, s. 203).

2.1. Resim: Öykünme Birlikteliğinde Bir Yüzey Oyunu

Resmin gelişim gösterdiği andan itibaren hemen tüm sanatçıların boyanın yüzeyde sabitlenmesi açısından ortak bir oyun oynadıkları ve bu yolla oyunun bağıntılı olduğu farklı pek çok keşifte bulunmaları nedeniyle kendi varoluşlarını aşarak dehâlarını geliştirdikleri izlenmektedir. İzleyicisinin bilme ve anımsama gibi zihinsel faaliyetlerini desteklemesi yanında, uygulandığı yaratıcı süreç içerisinde uygulayıcısının beden ve zihin faaliyetlerini de geliştiren resmin, boyar malzemenin olanakları içerisinde gerçekleşen bir öykünme süreci ile başladığı söylenebilmektedir.

İnsana yaşam karşısında güç kazandıran resim oyununun ilk örnekleri, bilindiği üzere girintili çıkıntılı yapıya sahip kayaların doğal yüzeylerinde yer almaktadır. Bu doğal yüzeyler içerisinde özellikle, çeşitli hayvan figürleri yanında soyut formların da resimlenmiş olduğu, yer yer başka türlerin pençeleriyle çizilmiş mağara yüzeylerinin sarkıtlar, dikitler ve geometrik biçimleri andıran kristaller gibi dokulu yüzeylere sahip olduğu bilinmektedir.

Organik formlar olarak tanımlanabilecek mağara içindeki dokulu yüzeylere belirli bir süre baktıktan sonra, tıpkı bir insanın gökyüzündeki bulutlara baktığında bulutları anı hazinesinden ilişki kurduğu imgelere benzetmesi durumunda olduğu gibi bir durum içerisinde bulunduğu gözlenebilmektedir. Zihin üzerinde bir tür sakinleştirici etkiye de sahip olduğu söylenebilecek bu dokulu yüzeyler, yaratıcı bir süreci başlatarak insanın

düşünsel gücünü canlandırabilmekte ve yüzey üzerine öykünmeleri mümkün kılabilir. Bu yaratıcı süreç, bir ağaç kabuğunda yarasalar görmek ya da kayalık bir dağda tanıdık yüzler bulmak şeklinde bakan kişinin belleğine bağlı olarak gelişim gösterebilmektedir.

Leonardo Da Vinci, bir sahne tasarlamak söz konusu olduğunda lekeli veya karışık taşlarla örülü bir duvara bakmanın gözün önünde hareket halinde bulunan figürler, çok çeşitli nesnelere belirteceği ya da doğal manzara biçimlerini anımsatacağı ve bütün bu görülenlerin güzel çizilmiş formlara dönüştürülebileceğini belirtir (Da Vinci, 2010, s. 36 – 37). Bir başka kaynakta Leonardo; duvardaki lekeler, bulutlara, ateşten geriye kalan küllere, çamura veya benzer şeylere dikkatli bakıldığında muhteşem fikirler edinileceğini, zihnin karmaşık şeylerden yeni buluşlar için malzeme elde edeceğini, ressamın zihninin de yeni buluşlarla harekete geçtiğini söylemektedir (Da Vinci'den aktaran Damisch, 2012, s.53).

Duvarda nem dolayısıyla oluşmuş leke, ağaç kabuğu gibi dokulara ya da bulut gibi akışkan ve değişken dokulara sahip oluşumların bakan gözle bir oyun oynadığı; gözü bir süre meşgul ederek zihin yapısına etki ettiği ve burada algının çeşitlenmesi anlamında bir ilerleme yarattığı görülmektedir. Bu organik formların anı hazinesinde bulunan şeyleri anımsatarak düşünsel canlılık yarattığı öykünme süreci, bedensel ve zihinsel faaliyetlerin artarak gelişim gösterdiği yaratıcı bir süreci başlatmakta ve malzeme olanaklarına bağlı olarak da resimsel süreç içerisinde gelişim göstermektedir.

Organik formların, soyut lekelerin bir şeylere benzetildiği öykünme sürecinde, yüzey üzerinde oluşmuş çatlaklar, noktalar takip edilerek algıda belirenler görünür kılınmaktadır. Yüzeyin takibi ile bir atın yanağına ya da sırtına dair alınan izlenim, yüzey üzerindeki kabarıklığı çevreleyen çizgilerin yardımıyla görünür kılınarak süreç içerisinde değişim ve gelişim göstererek biçimlendirilebilmektedir. Konu paralelinde Tansuğ, hayvan gövdesi biçimlendirmelerinde kayaların kabarık çıkıntılarından yararlandığını ortaya koyan, mağara resmi üzerine yapılmış araştırmalar olduğunu belirtmektedir (Tansuğ, 2011, s. 22).

Fransa'da bulunan Chauvet mağarasında elde edilen bulgular da mağara içlerine yapılmış resimlerin, dokulu yüzeylere öykünmenin bir sonucu olarak gelişim

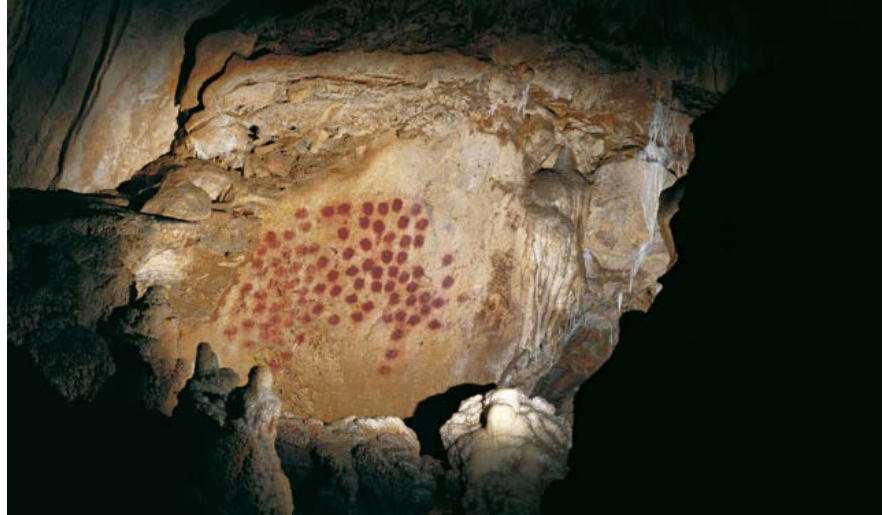
gösterdiğini ve mağara yüzeylerinde yer alan yırtıcı hayvanların pençesiyle oluşmuş derin çizgilerin ya da mağaranın yüzey dokusunun çoğunlukla çizilen desenin bir kısmını oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Elde edilen bulgulara göre, birçoğu farklı zaman dilimlerinde olmak üzere üst üste çizilmiş, kazınmış olan mağara resimlerinin bir tür yüzey, kontur, malzeme ve bedensel esnekliğe bağlı bir yüzey oyunu olarak gelişim gösterdiği saptanmıştır (Herzog, 2010).



Resim 3: Aurignacian İnsan, Mamut (milattan önce 30.000 dolayları), Chauvet Mağarası, Vallon-Pont-d'Arc, Ardèche – Fransa

Erişim: 08.12.2017. <https://goo.gl/ZUYA9f>

Resim 3'te uzun dişleri yüzeyin kazınması yoluyla, bedeninin geri kalanı ise iz bırakan boyar malzeme ile dairesel formlarda çizilmesi yoluyla oluşturulmuş bir mamut figürü bulunmaktadır. Yıllar içerisinde pek çok farklı kişinin müdahalesiyle biçimlendirilmiş bir mağara resmi olmasına ya da belirli bir zamanda kişisel veya grup çalışması olarak gerçekleştirilmesine bakılmaksızın, bu mamut figürünün oluşturulmasında farklı malzemelerin birlikteliğinden yararlandığı izlenmektedir. Bu bakımdan, farklı malzemelerin birlikte kullanımına dair ilk örnekler arasında sayılabilen bu figürün, çeşitli hayvan pençelerine ait izlerin olduğu dokulu bir yüzey üzerinde bulunan, kontur çizim ve kazıma birlikteliğinde gelişmiş bir yüzey oyununun izlerini yansıttığı söylenebilmektedir.



Resim 4: Chauvet Mağarası'ndan bir görüntü, milattan önce 30.000 dolayları, Vallon-Pont-d'Arc, Ardèche – Fransa

Erişim: 08.12.2017. <https://goo.gl/FNax9h>

Dokulu yüzeylere öykünmenin bağıntılı bulunduğu bir yüzey oyunu olarak gelişim gösteren atalardan kalma resim oyunu içerisinde yüzeyin kazınması, çizilmesi ve boyanması, boyanın çeşitli malzemelerle akışkan hale getirilip püskürtülmesi, el baskısının alınması ve Resim 4'te olduğu üzere tekrarlı noktalamalar oluşturulması gibi oyunların yer aldığı düşünülmektedir. Bununla birlikte, bilinen üçte birlik tarihi² içerisinde resmin, somut veya soyut biçimlerin yüzeydeki özgür oyunlarını ve zihnin akışına izin verilen boyasal, çizgisel oyunları da kapsadığı söylenebilmektedir.

Tarıma dayalı yerleşik hayattan modern dünyaya kadar sosyal yaşamı konu edinmiş hemen tüm resimlerde, uygar insanın giydiği ve kendi içerisinde kıvrımlı bir yapıya sahip kumaşlar üzerinde soyut biçimlerin özgür oyunlarının yer aldığı izlenmektedir. Konunun anlaşılabilirliğine örnek olarak, erken dönem İtalya resimlerinden itibaren natüralist anlayış paralelinde yapılmış Avrupa merkezli resimlerde, kumaş kıvrımları üzerinde yer alan soyut biçimlerin özgür oyunları verilebilmektedir.

² Tez araştırmasında, boyar malzemenin keşfinin yaklaşık 100.000 yıl öncesine dayandığına değinilmiştir. Sanat tarihi kitaplarında yer verildiği şekliyle kaya yüzeylerinde yapılan incelemeler dolayısıyla resim, yaklaşık olarak 30.000 yıl öncesine gitmektedir. Tarihsel süreci içerisinde resmin üçte birlik kısmı üzerine araştırma yapılmış olması nedeniyle bu ifade kullanılmıştır.

Bol kıvrımlı kumaş tasviri olmadan hiçbir portre, mitolojik ya da tarihi resmin yapılamayacağını belirten Huxley'e göre, sanatçılar kumaş kıvrımlarını kendi özgür biçimlerinin oyunu olduğu için sevmişlerdir. Uygar insanları konu alan resimlerde kıvrım sanatı, rastgele ortaya çıkan biçimlerin oyununa dönüşmüştür. Ortalama bir Madonna veya Havarî resminde, resmin yaklaşık onda dokuzu buruşmuş yün ve keten gibi bitmez tükenmez bir temanın çok renkli çeşitlemelerinden oluşmaktadır. Kumaş kıvrımlarından oluşan bu yaklaşık onda dokuzluk kısım, sanatçının tabiatını yönlendirerek onun yaşama bakışını ve ruh halini yansıtmak, resmin genel tonunu belirleyebilmek, temanın işlenişindeki ipuçlarını vermek gibi niceliksel ve niteliksel önemlere sahip olmaktadır. Bu bakımdan kıvrımların, saf varlığın kavranılamaz gizemini oldukça kuvvetli bir ifadeyle dışavuran bir hiyeroglif olduğu söylenebilmektedir (Huxley, 2014, s. 25 – 26).



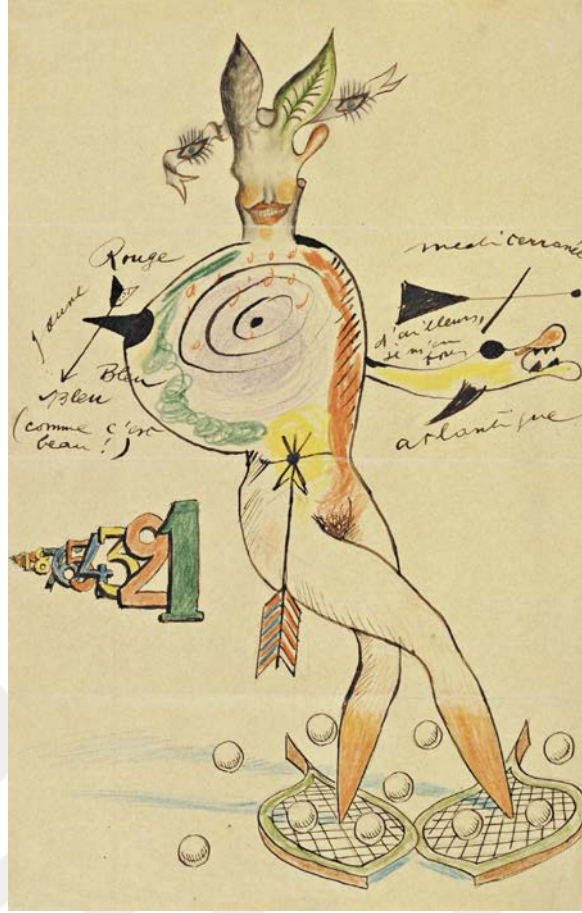
Resim 5: El Greco (Domenikos Theotokopoulos), yaklaşık 1609 – 14, *Aziz Yuhanna'nın Görüşü / The Vision of Saint John*, tual üzerine yağlıboya, 222.3 x 193 cm, Metropolitan Museum of Art, New York

Hockney, David & Gayford, Martin. (2017). *Resmin Tarihi*. (M. Haydaroglu, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi, s. 290.

Giotto'dan Botticelli'ye, Leonardo'dan El Greco'ya, Velazquez'den Ingres'ya ya da Rosetti'ye çeşitli sanatçıların kumaş kıvrımlarında, yüzeyde oynanılmış özgür oyunların izleri görülmektedir. Örneğin, çağdaşlarını ve kendisinden sonra gelen sanatçıları etkilemiş olduğu bilinen *Maniyerist* anlayışın önemli sanatçısı El Greco, resimlerinde belirgin bir biçimde kumaş kıvrımlarının abartılı yapısını görselleştirmiş, saf varlığın gizemini yazısal bir biçimde dışavurmuştur. Resim 5, kumaş kıvrımları üzerinde beliren soyut biçimlerin özgür oyunlarını, uzun yaratıcı sürecin bir kanıtlayıcısı olarak boya katmanlarının ve sanatçısının ruh halini yansıtan fırça izlerinin uyumlu birlikteliğinde göstermektedir. Figüratif biçim bozma, kumaş kıvrımı ve gökyüzü oyunları ile El Greco, bilinen perspektif anlayışının dışında zeminin ve figürlerin iç içe olabildiği, saf varlığın kavranılamaz gizemini dışavuran yazısal bir yüzey oluşturmuştur.

Yüzey oyunları için başka örnek, *Gerçeküstücülük (Surrealism)* ile birlikte gündeme gelen ruhsal otomatizm olmaktadır. Önceki paragraflarda yer verildiği şekliyle bir yüzey oyunu olan tekrarlı noktalamalara dair bilinen ilk örnekler arasında yer alan Resim 4'ün, zihnin akışına izin verilmesi ile oluşturulan ruhsal bir otomatizm olduğu da düşünülebilmektedir. 15.yüzyılın sonlarına doğru Bosch'un ya da 18.yüzyılın sonlarına doğru Goya'nın resimlerinde de görülebilen, bilinçaltındaki düşüncelerin yüzey oyunları eşliğinde özgür aktarımı olarak açıklanabilen ruhsal otomatizm, 20.yüzyıl başlarında Miro, Ernst, Tanguy, Dali ve Magritte resimlerinin aralarında bulunduğu gerçeküstü resimlerin temelini oluşturmaktadır.

Gerçeküstü anlayış paralelinde resim yapan sanatçılardan bazılarının, otomatik çizim ve boyamayı, yaratıcılıklarını geliştiren ve hayret duygusu uyandıran bir grup oyunu olarak da oynadıkları görülmektedir. Birkaç kişinin katılımıyla oynanan bir yüzey oyunu olan *seçkin kadavra (exquisite corpse)*, kâğıdın katlanmış kısımlarında ne olduğunu görmeden, referans olarak verilen çizgiyi, noktayı ya da lekeyi kullanarak anlık düşüncelerin özgürce aktarılmasına dayanmaktadır. Önceden tahmin edilemeyen bir sonucun ortaya çıktığı, kâğıdın katlanmış parçalarının açıldığı son aşamanın oyuncularında hayret uyandırdığı söylenebilmektedir. Dört kişinin birlikte oynamış olduğu bir yüzey oyununu örneklendiren Resim 6, yazılardan sayılara, spiral çizimlerden tenis toplarına ve raketlere uzanan çeşitliliği içerisinde dört kişinin anlık düşünsel izlerinin birlikteliğini sunmaktadır.



Resim 6: Seçkin Kadavra Oyunu, Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, Man Ray (Emmanuel Radnitzky) birlikteliğinde, 1926 – 1927, *Çıplak / The Nude*, kağıt üzerine mürekkep, kalem ve renkli kalemler, 35.9 x 22.9 cm

Erişim: 08.01.2018. <https://goo.gl/NJ6e8u>

Yüzey oyunları açısından bir diğer örneği, Kübizm'in biçimsel sonuçlarının, Sürrealistlerin ruhsal otomatizminin ve aralarında Kandinsky, Klee, Matisse, Monet ve Picasso'nun bulunduğu Avrupa resminin Amerika'daki bir sentezi olan *Soyut Dışavurum (Abstract Expressionism)* anlayışı oluşturmaktadır. Tobey, Gorky, de Kooning ve Pollock'un öncüleri arasında yer aldığı bu anlayışta, sanatçıların, içgüdüsel eylemlerin izinde boyanın yüzeyde oluşturduğu izlere odaklandığı bilinmektedir (Lynton, 1991, s.227 – 233). Verilen örneklendirmeler paralelinde, yaratıcı sürecin bir yansıması olan resmin tüm mecralarının birer yüzey oyunu olduğu söylenebilmekte, izleyicilerinin ve uygulayıcılarının becerilerini geliştiren, topluluk içerisindeki iletişimi sağlayan atalardan kalma bu oyunların, temel bileşenlerini korumuş bir biçimde, modern dünyada halen oynanmaya devam edildiği noktasına gelinebilmektedir.

Modern dünyanın resim oyunu, kaya yüzeylerini de içerisine alan, disiplinler arası bir yaklaşımın egemen olduğu, neredeyse her türlü malzemenin kullanılabildiği çeşitli yüzeyler üzerinde yer almaktadır. Sayıca hayli fazla örnekleri bulunan bu yüzey oyunları içerisinde bazıları, atalardan kalma oyunun temel bileşenlerini belirgin bir biçimde yansıtabilmekte, resmin bir yüzey oyunu olduğu gerçeğini daha dolaysız anlatabilmektedir. Yüzey oyunları içerisinde yer alan dokulu yüzeyler oluşturma, birer rastlantı sonucu oluşan soyut lekeleri anı hazinesinde bulunan imgelere benzetme ve otomatik çizimle bilinçaltında bulunan imgeleri biçimlendirme oyunlarının süreç içerisinde yaratıcılığı olumlu yönde etkilediği ve bazı sanatçılarca bu oyunların bir yaşam biçimi haline geldiği izlenebilmektedir.

Jean Dubuffet, Fahrelnisa Zeid, Jackson Pollock, Adnan Turani, Yayoi Kusama, Bruce Riley ve Aelite Andre bir yaşam biçimi haline dönüştürdükleri atalardan kalma bir oyun olan yüzey oyunlarını modern dünyanın malzemeleri eşliğinde oynamış ve oynamakta olan sanatçılar arasında yer almaktadır. Tez araştırmasına esin kaynağı olmuş bu sanatçıların resimlerinde, öykünülecek dokulu yüzeyler oluşturmak, soyut biçimlendirmelerde bulunmak, bilincin plansızca akışına izin veren özgür çizimler ve noktalamalar gerçekleştirmek, bedensel esnekliğe bağlı hareketler eşliğinde boya ile oynamak gibi çeşitli oyunların yer aldığı dikkati çekmektedir.

2.2. Yaratıcı Süreç İçerisinde Yüzey Oyunları

Jean Dubuffet (1901 - 1985), II. Dünya Savaşı sonrası yaşanan sıkıntılı ortamda hayatta kalma becerilerini resim yoluyla geliştirmiş, çeşitli malzemeler eşliğinde yüzey oyunları oynamış sanatçılar arasında yer almaktadır. Hitler'in Paris'i işgali sonrasında özgürce oyun oynayabileceğini hissettiği resme başlamak üzere karar veren Dubuffet, böylelikle savaş döneminin ahlaksal çöküntülerinden uzaklaşarak tüm zamanlarda geçerli olan sanatın köklerine dönmüştür.

Sanatı biliş ve iletişimi sağlayan bir dil olarak gören Dubuffet, bireyin gerçekliğine bağlı bir resmini oluşturmada görülen yaratıcı zihinsel süreci iletişimdeki otantikliğine yakınlık duyması nedeniyle, 1945 yılında ham sanat (art brut) koleksiyonu yapmaya başlamıştır. Eğitim almamış kişilerin, akıl hastalarının ve çocukların resimlerini

biriktirmeye başladığı bu dönem, Dubuffet'nin yaratıcı sürecin insan zihni üzerindeki etkilerini incelemesine ve gerçekliğin kişiye özgü bir şey olduğunu keşfetmesine olanak sağlamıştır. Yaratıcı süreç içerisinde ağına çeşit çeşit şeyler takıldığı an oyunun gerçek değerine ulaştığını belirten Dubuffet, çeşitli malzemelerle oluşturduğu dokular üzerine yoğun odaklanmalarının detaylarını, bilinçdışı zihnin karmaşık yapısı birlikteliğinde karşı karşıya getirmektedir (Fineberg, 2014, s.125 - 130).



Resim 7: Jean Dubuffet, 1960, *Uyanışlar İçin Yer / Place For Awakenings*, kompozisyon tahtasında çakıllar, kum ve plastik macun, 88.6 x 115.2 cm, Museum of Modern Art, New York

Fineberg, Jonathan. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat: Varlık Stratejileri*. (S. Atay Eskier ve G. E. Yılmaz, Çev.). İzmir: Karakalem, s. 131.

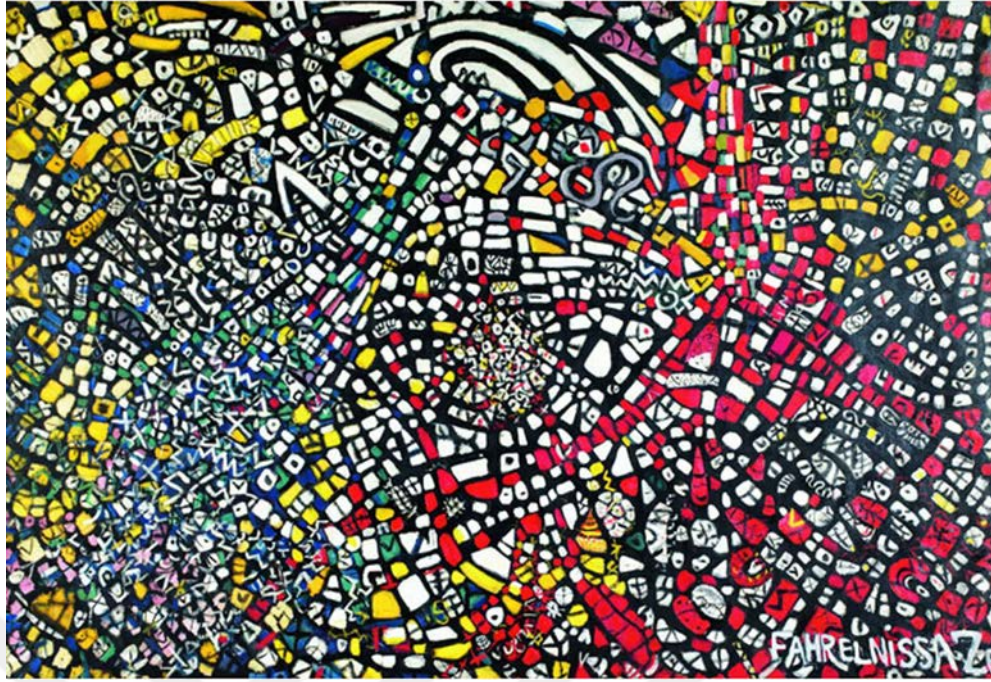
Geleneksel olmayan pek çok malzemeyi resim yüzeyi üzerinde birleştirmiş olması nedeniyle Dubuffet'nin, sanatı deneme yanılma yolları ile dolu olan büyük bir oyun sahası olarak algılamakta olduğu izlenmektedir. Yüzey oyunlarını şehir dışından toplayarak biriktirdiği kelebek kanatları, gazete kâğıtlarını kesip boyayarak oluşturduğu yap-boz parçalarını anımsatan kâğıtlar, tütün yaprakları ve Resim 7'de olduğu gibi çakıl parçaları ve toprak gibi farklı malzemeler eşliğinde oynamıştır. Elleriyle şekillendirdiği çamur ve çakıl parçalarını bir yeryüzü görüntüsü haline getiren, yerde görülebilecek doğal olanı geleneksel bir sergileme biçimiyle duvarda gözler önüne sunan Dubuffet

için, yüzey üzerinde öykünülecek dokulu yüzeyler yaratma oyununun bir tür tutku olduğunu söylemek mümkün görünmektedir.

Fahrel-Nisa Zeid (1901 - 1991), pek çok üyesi tanınmış sanatçılardan oluşan bir ailede yetişmiş ve tüm hayatını sanata adanmış birisi olarak, tuval gibi geleneksel olan ve yedikten sonra atmaya kıyamadığı çiftlik hayvanlarına ait kemikler gibi geleneksel olmayan yüzeyler üzerinde çizgi ve boyanın birlikteliğinde çeşitli oyunlar oynamıştır. Zeid, sanatsal yaşamına önceleri küçük boyutlu suluboya peyzajları ile başlamış ve farklı malzemelerin olanaklarını keşfettiği süre boyunca, yağlıboya ile büyük yüzeyler üzerinde adeta bir renk dürbünü görüntüsü sunan renkli oyunlarını detaylandırmıştır.

Depresyonda olduğu günlerde yatağında uzanırken bir sineğin uçuşunu izlemiş ve uçuşu esnasında sineğin havada oluşturduğu yolların görünmez çizgilerinden oldukça etkilenmiştir. Sineğin uçuşunu taklit edercesine, fırçasını tuval yüzeylerinde özgürce uçurmuş ve çizgilerin dolaşarak yüzeyi boydan boya kapladığı soyut resimlerini yapmıştır. Zeid için resim yapmak bir tür terapi, iyileşmek ve hayatını anlamlandırmak için bir yol olmuştur. Sanatçı resim yaparken, sonsuz çeşitliliği içerisinde evrenle tek vücut haline geldiğini fark ettiğini, bir volkan gibi resimleri püskürten benlikten arınmış bir yaratma sürecinin parçası olduğunu söylemiştir (Spicer, 2017). Lassaigne'e göre; resimleri eylem halinde bir güç olarak sürekli gelişim göstermiş Zeid için resim, tekrar tekrar yeniden doğan bir mucize olarak deneyimlenmiştir (Lassaigne'den aktaran Sönmez, 2015).

Zeid, sonsuz çeşitliliği içerisinde evrenle tek bir vücut haline geldiği renkli resimleri aracılığıyla gelişim göstermiş ve bu gelişimi içerisinde kendisinin ve çevresindeki yeniliklerin farkına varmıştır. Sanatçı; *Cehennemim* (1951) isimli resminde olduğu gibi psikolojik sorunlarının bilincinde olduğunu dile getirirken, *Triton Ahtapotu* (1953) isimli resminde olduğu gibi tüm evrenin gözle görülmeyen parçacıklar halinde birbiri içine geçerek sonsuzluğa uzanabildiğini hissetmesi dolayısıyla çağının yeniliklerinin farkında olduğunu yansıtmıştır.



Resim 8: Fahr-el-Nissa Zeid, 1953, *Triton Ahtapotu*, tuvale yağlıboya, 181 x 270 cm, İstanbul Modern Sanat Müzesi, İstanbul

Erişim: 08.12.2017. <https://goo.gl/hmuVa9>

Resim 8, bilim adamlarının atomu parçalara ayırdığı 1950'li yılların bir yansıması olarak, *triton* olarak isimlendirilmiştir. Esasen triton, trityumun bir proton ve iki nötrondan oluşan atom çekirdeğinin ismidir. Resim için seçilmiş isim, atomun parçalanması ve atom çekirdeği araştırmaları ile ilgili olarak sanatçının imgelemindeki sonsuzluk fikrinin, bir ahtapotun kolları gibi her yeri sardığını düşündürmektedir. Tuvalin kendi içerisinde parçalara ayrılması ve her bir parçanın geometrik biçimleri andırır şekilde detaylandırılması bu düşünceleri destekler niteliktedir. Çalikoğlu, yüzeyin her santimetrekaresine dokunmanın Zeid için değerli, vazgeçilmez bir eyleme, bir tutkuya dönüştüğünü; sanatçının imgeleminde gerçekleşen çizimlerin süreç içerisinde keşfedilen, doğaçlamaya açık alanlarda özgür hareketler ile birleşerek tuvale yayıldığını belirtmektedir (Çalikoğlu, 2017).

Soyut Dışavurum anlayışının öne çıkan sanatçılarından Jackson Pollock (1912 - 1956), dört bir yanından rahatlıkla ulaşabildiği tuallerini yere yatırarak çalışmayı tercih etmiş, yüzey oyunlarını seri bir halde birbiri ardına eklenen beden hareketleri eşliğinde adeta bir coşku patlaması içerisinde oluşturmuştur. Yere yatırdığı tuval bezi üzerinde çalışırken bütün bedeniyle adeta dans edercesine bir akış içerisinde hareket eden

Pollock, genellikle yüzey üzerinde boyaları dökerek, damlatarak çalışmış ve yer yer boya tüpü, cam kırıkları gibi çeşitli malzemeleri de çalıştığı yüzey üzerine sabitlemiştir. Resimlerini çoğunlukla numaralandırmış olan Pollock'un bu tercihi, sonsuzluğa uzanırçasına artırmak istediği oyunlarına dair bir günce tutmakta olduğunu ve resmini tüm anlamlardan bağımsız görsel deneyim olarak sunmak istediğini hissettirmektedir.



Resim 9: Jackson Pollock, 1950, *Numara 27 / Number 27*, tuvale yağlıboya, 1.24 x 2. 69 m, Whitney Museum of American Art, New York

Fineberg, Jonathan. (2014). 1940'tan Günümüze Sanat: Varlık Stratejileri. (S. Atay Eskier ve G. E. Yılmaz, Çev.). İzmir: Karakalem, s: 96.

1940'lı yılların Amerika'sında sanayi tipi teneke boyaların üretiliyor olmasının, Pollock'un yüzey oyunlarını farklı bir yere taşıdığı görülmektedir. Hacimsel oranda büyük sanayi boyalarını yüzeye özgürce dökmek ve damlatmak fikri, sanatçının duygu durumunun yön verdiği fiziksel eylemlere bağlı yüzey oyunları içerisinde gelişim göstermiş ve bir duygu patlamasını anımsatan, çok katmanlı yüzeyler oluşturmasını mümkün kılmıştır. Resim 9, Pollock'un diğer pek çok resminde olduğu gibi, yüzey üzerinde boya dökme, sıçratma ve damlatma oyunlarının özgür bir biçimde defalarca tekrarına bağlı olarak oluşan katmanlı yüzeyleri belirgin bir biçimde yansıtmaktadır. İzleyici açısından baktıkça öykünülecek, derinlikli bir yüzey sunmakta olan resim, içerisinde bulunan kıvrımlı yapılarıyla, resmin geneline yayılmış eş zamanlı patlamalar olduğu hissini verebilirken, algı yanılsamaları da oluşturabilmektedir.

Sanatçının küçük yaşlarda gördüğü bir sergi³ ve 1936 yılında atölyesini ziyaret ettiği Meksikalı sanatçı Siqueiros'un büyük yüzeylerde ticari boya kullanımını düşüncesinden etkilenmiş olduğu bilinmektedir. Buna ak olarak Pollock'un, boyayı nazik damlalar şeklinde uygulamış Miro'nun resimlerinden ya da delikli boya tenekelerini sarkaç gibi ileri geri sallamak yoluyla yüzey oyunları oynamış Ernst'in resimlerinden haberdar olduğu da söylenebilmektedir (Ötgün ve Bolat, 2010, s.18). Bir ressamın fırça ve boya kadar teknik bilgi ve beceriye de ihtiyacı olduğunu belirten Pollock, resimlerinde, bütün hakiki sanatlara özgü olan evrenselliği taşıdığına inandığı Kızılderili kum resimlerinden ve kaligrafiden izler taşımaktadır (Pollock'tan aktaran Antmen, 2008, s.155). Bilgi ve becerilerinin izinde, boyanın imkânlarından yararlanmış olan sanatçı, resmin temel unsurlarını dolaysız bir anlatımla yaratıcı süreci içerisinde deneyimlemiş, sıçratma ve dökmeler eşliğinde yüzeye el izlerini de bırakmıştır. Bu bakımdan, süreç içerisinde oluşan rastlantıya bağlı izlerle yüzey oyunlarını zenginleştirmiş Pollock için resmin, anlık deneyimlerin izlerinden oluştuğu söylenebilmektedir.

Hockney, Çin suluboya rulo resimlerde olduğu gibi Pollock'un resimlerinde de odak noktasının sürekli hareket ettiğini, buna bağlı olarak resimlerin sınırsız olduğunu ve sanatçının yüzey üzerindeki her alanı kapladığı damlatmalarıyla tüm bedenini kullanarak boyayı biçimlendirdiğini belirtmektedir (Hockney ve Gayford, 2017, s. 294). Rosenberg'in yüzeyde gerçekleşenin *bir olay* olduğunu söyleyerek tanımlamış olduğu eylem resmi de ressamın gerçek anlamda oyuncu olduğu yer olmaktadır (Yılmaz, 2006, s.164). İlgili görüşler paralelinde, yaşamının bir anını kayıt eden bir dansçı gibi kendiliğinden gelişen duygusal ve fiziksel eylemlerinin bir yansıması olarak resimleri üzerinde sahne almış Pollock'un, bu sahnede psikolojik rahatsızlıklarından uzak durmaya çalışarak yaşamı için gerekli gücü toplamış olduğu izlenmektedir.

Adnan Turani (1925 – 2016), yaratıcı süreç içerisinde gerçekleşen fırçanın “bir defalık” hareketleri eşliğinde oynadığı yüzey oyunları ile bilinmektedir. İkinci Dünya Savaşı sonrası resim eğitimi için gittiği Almanya'da, dönemin sanat anlayışı olan soyut sanatla ilgili çalışmalarını, Willie Baumaister ve Heinz Trökes'in de aralarında bulunduğu önemli sanatçıların düşünceleri paralelinde gerçekleştirmiştir. Sanat eğitiminin bir

³ 1922 yılında New York'ta Modern Sanat Müzesi'nde yer alan “Amerikan Kızılderilileri Sanat Sergisi”

yansıması olan soyut ve soyut figüratif anlayışlar, Turani'nin sanat hayatı boyunca üretmiş olduğu resimlerinde belirgin bir biçimde görülmektedir.

Turani'nin yaratıcı süreci, yapıp bozmalar, boyayıp kazımlarla gerçekleşen yüzey oyunlarını içermektedir. Sanatçı için asıl keyif verici olanın, tüm sanatlar için geçerli olan bir biçimlendirme tutkusunu olduğu söylenebilmektedir. Çizgi ve boyanın birlikteliğinde bir biçimlendirme oyunu oynamış sanatçı, yaşamı boyunca pozitif duygu durumlarına ve keyif duygusuna önem vermiş; kadın portreleri, dans edenler, kucaklaşmalar, keman çalanlar, orkestralar, peyzajlar ve natürmortlar gibi yaşamının güzel ve keyifli yanlarını görselleştirmiştir.



Resim 10: Adnan Turani, 1995, *Orkestra'dan Notlar*, tuvale yağlıboya, 70 x 70 cm

Öztoprak, Sema (2005). Adnan Turani, Yaşamı Üzerine Düşünceleri ve Resimsel Birikimi. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, s.71

Dikdörtgen veya kare biçimlerinde olan tuval yüzeylerini, kimi zaman belirgin, kimi zamanda ustaca gizlemeyi tercih ettiği kare veya dikdörtgenlerle çevrelemiş olan

sanatçı, geometrik biçimleri anımsatan yazısal notlarını süreç içerisinde titiz bir denge hesabı eşliğinde biçimlendirmiştir. Bir klasik müzik konseri sonrası yapmaya karar verdiği orkestra resimleri, sanatçının geometrik biçimlendirmeleriyle gerçekleştirdiği yazısal notları açısından örnek olarak gösterilebilmektedir. İlginç bir resmin “*bir düz ve bir yuvarlak*” birlikteliğinde kurulan bir kompozisyona sahip olduğu düşüncesini benimsemiş olan Turani, resmin kenarlarını ve kenarlara olan bağlantılarını da oldukça önemli bulmuştur. Resim 10, sanatçının, bir göz oyunu yaratması açısından küçük zikzaklarla oluşturduğu ve resimsel kompozisyonun dengeleyicisi olduğuna inandığı, resmin arka planında yer alan kare biçimin belirgin görüldüğü örnekler arasında yer almaktadır. Kenarlarla bağlantı kuran bu kare biçim, geometrik biçimlerde oluşturulmuş resmin diğer elemanlarını dengede tutarken gözün de resmin içerisinde dolaşmasını sağlamaktadır. Geometrik hesaplamalar eşliğinde sevilen renklerle oynanmış bir yüzey oyunu olan *Orkestra’dan Notlar*, sanatçının kendi hazırladığı yağlıboya tüplerini bir kalem gibi kullandığı anlık eylemlerinin heyecanını da yansıtmaktadır.

Turani’ye göre bilinmeyen sanatsal anlatım gizemlerini arama tutkusunu gönlünde koruyan sanatçı, yaşama yeni bir tat, yeni bir biçim ve renk verme görevini davranışlarında canlı tutarak düşlerini biçimlendirdiği bir sanatsal düş oyunu oynamaktadır (Turani, 2013, s. 30). Turani, doğa – çevre etkisinin boyasal soyut dilde yeniden inşa edildiği resimlerinde, önceden yapamadığı yeni biçimlere ve teknik araştırmalara giderek kendisini heyecanlandıran bir etkiyi resimsel bir biçime dönüştürmektedir⁴.

Yaşam için gerekli gücü toplamak amacıyla hayatını sanata adanmış, yüzey oyunları oynadığı bilinen bir başka sanatçı Yayoi Kusama (doğum yılı 1929), psikolojik rahatsızlıklarının bir dengeleyicisi olarak gördüğü tekrarlı noktalamaları ile tanınmaktadır. Çocukluk yaşlarından itibaren zihnini işgal eden halüsinasyonlarını, noktalamalar ya da ağ motifleri gibi çizimlerle iki boyutlu ve üç boyutlu çeşitli yüzeylerde takip ederek onlara gerçeklik kazandırmaktadır. Sanatçının bir üslup haline getirmiş olduğu tekrarlı noktalamaların, aynalı duvarlardan yansıyarak, balkabaklarının, ahtapot kollarının üzerinde belirerek, tuval sınırları dışına taşmakta ve sanatçı için bir tür sonsuzluk haline geldiği izlenmektedir.

⁴ Bu ifade, Kav Sanat Galerisinin *Turani* ismiyle yayınlamış olduğu kataloğun arka kapağında yer almaktadır ve sayfa numarası olmadığı için bu şekilde yer verilmiştir (Turani, 2013).

Kusama için, sanat yapmak; bir çeşit iyileşme, terapi ve yaşama sevinci olmaktadır. Sanat yoluyla yaşamını anlamlandıran sanatçı, yaşam içerisindeki bütün olumsuzlukları bu şekilde iyileştirdiğini belirtmektedir. Özellikle boya resminin kendi üzerindeki iyileştirici gücü nedeniyle gittiği her yere yanında boya, kâğıt veya tuval götürmektedir. Sanatsal bir biçim olarak devamlı tekrarlamalarda bulunması, sanatçının işlerinin popülerlik kazanmasına ve oyuncu bir özelliğe bürünmesine yol açmıştır (Kıran, 2013, s. 122 - 125).

Kusama, kaygı probleminin bir yansıması olan halüsinasyonları için bir çözüm olarak geliştirdiği, bir ritmin devamlı tekrar edişini anımsatan yüzey oyunlarını, 1960'li yılların başında *Sonsuzluk Ağları / Infinity Nets* serisi adı altında sergilemiş ve bu seriye ait resimlerle adından sıkça söz ettirmeye başlamıştır. Sanatçı, bir odak noktasının ya da belirli bir kompozisyonun bulunmadığı bu monokrom resimlerinin ilk aşamasına, ruh haline göre seçmiş olduğu bir rengi bütün yüzeye yaymakla başlamıştır. Resimlerin ikinci aşamasında, fırça ile çizmek yoluyla oluşturduğu bir biçimi defalarca tekrarlayarak ve her bir tekrarın kendi içerisinde boyutlarını değiştirerek, bütün yüzeyin kaplandığı bir yüzey oyunu oynamıştır.



Resim 11: Yayoi Kusama, 2017, *Sonsuzluk Ağları - XSHTQ / Infinity Nets - XSHTQ*, tuvale akrilik, 130,5 x 194 cm

Erişim: 18.12.2017. <https://goo.gl/j4yNAh>

1950'lı yılların sonuna doğru başladığı resim serisinin bir devamı olan Resim 11, balık pullarını anımsatan dairesel çizgisel formlar ve bu formların birbirine eklenmesinin bir sonucu olarak ortada kalan boyanmamış alanların oluşturduğu beneklerden oluşmaktadır. Sanatçı, yaratıcı süreci içerisinde tekrarladığı formun özgürce boyutlandırılmasıyla öykünülecek bir yüzey oluşturmuştur. Bulutu ya da denizin dalgalarını anımsattığı düşünülebilen bu resmin, uygulayıcısının hayatta kalma becerilerini artırırken izleyicisinin de hayal gücünü canlandığı düşünülmektedir.

Resimlerini, resmin tüm cephelerinden yaklaşılabildiği düz bir zemin üzerine yatırarak yapmakta olan Bruce Riley (doğum yılı 1963), rastlantı ve deneysel ilerlemeye bağlı olarak gelişme gösteren yüzey oyunları oynamaktadır. Sanatçı, akrilik reçine ve boyanın birlikteliğinde geliştirmiş olduğu tekrarlı damlatmalarıyla tanınmaktadır. Riley'in reçineli yüzey üzerinde, çeşitli medyumlarla karıştırdığı su bazlı boyanın yoğunluğuna bağlı oluşturduğu tekrarlı damlatmaları, Türk el sanatlarından *ebru* içerisinde yer alan boya damlatmalarını anımsatabilmektedir. Ebru sanatının yaratıcı sürecinde olduğu gibi, Riley'in sanatsal yaratıcı süreci de, malzemelerin kuruması riskine karşı, süreç içerisinde aktif bir biçimde hareket etmeyi gerektirmektedir. Bu bakımdan sanatçının kişisel bir üslup haline getirmiş olduğu gözlenen, birbiri içerisinde dağılan tekrarlı damlatmalarını yapabilmek için süreç içerisinde bir dansçı gibi aktif hareket ettiği söylenebilmektedir.

İnsanın rastlantısal bilgilerde bağıntı arayan bir canlı olması nedeniyle, yüzeyde anlaşılabilir bir nesne ya da örüntü görmenin, "*şuna benziyor*" yorumunu beraberinde getirdiği bilinmektedir. Riley de resimleri ile ilgili yorumların, kendi tabiriyle *şuna benziyor sendromu* ve derinlik ile ilgili olduğunu belirtmektedir. Resmin yaratıcı süreci içerisinde günlük zamanın akışından ayrılan sanatçı, bu süreçte zihninden geçen düşüncelerin değerini düşürdüğünü deneyimlemektedir. Her şeyin sessizliğe bürünmesinden hemen önce yapılan bir meditasyonda tekrarlanan kelimeler gibi, zihninden geçen düşüncelerin süreç içerisinde giderek kaybolduğunu izlemektedir. Süreç içerisinde zihinden geçen, eşit değerdeki anlamsız kelimelerin gürültüsünün, genellikle, sanatçının resimlerinin isimlerini meydana getirdiği görülmektedir (Webb, 2016).



Resim 12: Bruce Riley, 2010, *Arı Bonesi / Bee Bonnet*, tuvale su bazlı boya ve reçine,
182.88 x 121.92cm

Erişim: 08.12.2017. <https://goo.gl/N8t7D5>

Bee bonnet, İngilizce’de çok önemli olduğu düşünülen şeyin sürekli olarak konuşulması anlamına gelen bir deyim içinde yer almaktadır. Bu anlam doğrultusunda bakıldığında Resim 12’nin, her şeyin sessizliğe bürünmesinden hemen önce Riley’nin zihninde tekrar eden kelimelerin bir yansıması olduğu yorumu çıkarılabilir. Mavi ve kahverengi tonlarına sahip renk armonisi nedeniyle bir resif hissi uyandıran resimde, resmin ismi dolayısıyla kafasının içinden çeşitli düşünceler çıkmakta olan bir figürün izlenimi de alınabilmektedir.

Riley yaratıcı sürecini, hatırladığı teknikleri uygularken daha önce hiç görmediği bir şeyi aramak olarak nitelendirmektedir. Resimlerinin tekrarlı hareketlere bağlı sonu olmayan bir araştırma süreci olduğunu belirten sanatçı, boya akışkanlığının yüzey

üzerindeki etkilerine bağı oyunlar oynamakta, yaşamın akışını ve bu akış içerisinde zamana bağı algılarını eserlerine yansıtmaktadır (Olshansky ve Stanfield, 2014).

Riley, süreç odaklı resimlerini üst üste katmanlar halinde yapmaktadır. Sanatçı, resimlerinin ilk katını boyadıktan sonra yüzey derinliğinin çevresini bir bant ile kaplamakta ve ardından yeni bir katmana başlamasını mümkün kılan reçineyi yüzeye dökmektedir. Reçineli ıslak yüzey üzerine damlatılan boyalar, yoğunluklarına bağı olarak çeşitli biçimlerde hücre sel yayılmalar göstermektedir. Birbirine bağı özgür damlatmaların renkçi bir anlayış çerçevesinde gerçekleştiği resimlerin ilk katmanlarında olduğu gibi son katmanında da kullanılan reçine, yaratıcı süreci içerisinde gerçekleşmiş önceki katmanlara derinlik kazandırırken, resimleri cam gibi parlak ve pürüssüz kılmaktadır. Reçinenin bu parlak ışığının altında, birbiri içinde yavaşça dağılım göstermiş renkli hücrelerin ve akışkan boyanın derinlikli oyunlarının gözü meşgul ederek, hayal gücünü harekete geçirdiği düşünülmektedir.

Çocukluğun önyargısız algısı, malzemelerin birbirleriyle özgürce karıştırılmasıyla oluşan rastlantısal sonuçların, gözleme dayalı bir oyun süreci içerisinde bulunmasını ve çevrede bulunan nesnelere neredeyse hepsini oyunun bir parçası haline getirilmesini mümkün kılmaktadır. Aelite Andre (doğum yılı 2007), çevrelendiği nesnelere oyunun yaratıcı süreci içerisine dahil ederek yüzey oyunları oynamakta, farklı malzemeleri özgürce bir arada kullanarak soyut resimler yapmaktadır.



Resim 13: Aelite Andre, 2013, *Uçan Kelebeklerin Gece Dansı - Night Dance of Fluttering Butterflies*, 121.92 x 152.40cm

Erişim: 08.12.2017. <https://goo.gl/p6v17J>

Resim 13’de boyaların tekrarlı bir eylem olarak arka arkaya dökülmesiyle oynanmış bir yüzey oyununa tanık olunmaktadır. Resmin sol alt köşesinde bulunan sarı armoniye sahip organik form biçimindeki leke, boyaların arka arkaya dökülerek yüzey üzerinde birbirine karıştırılmış olduğunu göstermektedir. Resim için seçilmiş isim, yaratıcı süreç içerisinde dairesel hareketlerle yüzeye özgürce dökülen boyaların oluşturduğu rastlantısal etkilerin, bir kelebeğin havada uçarken izlediği yollar olarak yorumlanmış olabileceğini çağrıştırmaktadır. Bu çağrışım, Andre’nin yüzeye yapıştırdığı oyuncak kelebeklerle güç kazanmakta, yüzey üzerine gerçekleşen kelebek dansı ve gece öykümlerinin, yaratıcı süreç içerisinde kelebeklerle oynanmasının bir sonucu olarak gelişme gösterdiğini düşündürmektedir.

Andre’nin yaratıcı süreç içerisinde oynadığı yüzey oyunları arasında boyaları birbiri ardına dökmek, yüzey üzerindeki ıslak boyaları parmakları aracılığıyla birbirine karıştırmak, su sprej şişesini kullanarak resim yüzeyine yağmur yağdırmak ve etrafta

bulunan oyun nesnelere ile kurguladığı hikâyelerine ait izler bırakmak yer almaktadır. Andre yüzey oyunlarını bir plana bağlı olmadan başlatmakta ve sıklıkla, tuale yere koymadan bir önceki an kendisine kâinatın güzel bir soyut resmini yapmak üzere olduğunu hatırlatmaktadır. Resim yaparken küçük bir dünyada kilitli hissetmenin aksine özgür hisseden Andre; resimlerinde uçan dinazorlar, tavşanlar, sevimli domuzcuklar gibi pek çok masalsi varlıkla birlikte, yaşanan dünyayı ve dünyanın bir parçası olduğu kozmosu gördüğünü belirtmektedir (Smith, 2015).

Andre'nin resme başlamadan önce kendisini güzel bir soyut resim yapmak konusunda motive edişi, onun güzel bir şey üretmek şeklinde kendine bir amaç edindiğini kanıtlamaktadır. Konu paralelinde oyunun tüm canlıların bir "öz" hareketi olarak tekrarlı bir gidiş geliş yapısına sahip olduğunu söyleyen Gadamer, oyun içerisinde insanın kendine amaçlar edindiğini şu şekilde ifade eder:

İnsana has nitelikler olan oyunun ve aklın, kendisine amaçlar belirlemesi ve amaç belirleyen aklı gölgeleyebilmesi insan oyununun özelliğidir. İnsan oyununun insani yönü, hareket oyununda onun öz hareketleri, kendi kendini öyle disiplin altına alır ve düzenler ki, örneğin bir çocuğun futbol topunun kendisine gelmeden önce kaç defa yere düştüğünü sayması, sanki amaçmış gibi gelir (Gadamer, 2005, s: 32 - 33).

Kendine amaçlar edinme oyunun doğasında bulunmaktadır ve Andre de kendine amaçlar edinerek yüzey üzerinde oyunlar oynamakta bu oyunlar içerisinde kanatları kırılmış kelebekleri tekrar uçmaları için iyileştirmekte; kültür havuzunda bulunan nesnelere oynamak yoluyla kendi varoluşunu aşmaya devam etmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DEVAMLILIK HİKÂYESİ

Resmin bir oyun olduđu gerçeđini hatırlatan Andre'nin yüzey oyunlarından alınan ilhamla, yere yatırılan tuvallerin üzerine özgürce boya dökerek başladığım araştırma süreci, Turani'nin fikirleri paralelinde gelişim göstermiş biçimlendirmelerin birlikteliğinde Dubuffet'nin dokulu yüzey biçimlendirmeleri ve Zeid, Pollock, Kusama, Riley'in detaylı biçimlendirmeleriyle birleşim göstermiştir. Soyut dışavurum ve gerçeküstü resimlerde görülen yüzey oyunlarının bir devamı olan resimlerde, süreç içerisinde şaşırma, öğrenme, eğlenme ve haz duymaya dayalı gerçekleşmiş eylemlerin görsel betimleri sunulmuştur. Yaşamın ritmik akışıyla birlikte olmak için oynadığım yüzey oyunları, zihni canlandırarak yeni fikirler üretilmesini ve süreç içerisinde oyunun bağıntılı olduđu yeni oyunlar keşfedilmesini mümkün kılmıştır.

Araştırma süresince yaptığım resimler, sonsuz yaşamın içerisinde oyun yoluyla yaşamın devamlılığını sağlayan bedenler olduğumuz düşüncesi çerçevesinde şekillenerek *Devamlı Hikâyeler* olarak isimlendirilmiştir. Yaratıcı sürecim, boyanın yüzey üzerindeki oyunlarının imgelemimde canlandırdıkları ile gelişim göstermiştir. Lekeli ya da dokulu yüzeylerden alınan izlenimin, iz bırakan malzemelerin yüzeydeki oyunları birlikteliğinde takip edilmesi, beden ve zihin uyumunun deneyimlendiđi bir meditasyon olmuştur. Bilişsel becerileri geliştirerek insanlığın devamlılığına hizmet ettiđini düşündüğüm bu oyunlar, kimi zaman yüzey üzerinde bir belirip bir kaybolan imgelerle devamlı hikâyelerin yaratılacağı özgür ve renkli bir kurgu sahnesine, kimi zaman da birer oyun nesnesine dönüşmüştür. İçerisinde yer alan küçük detaylarla, katman katman birbiri üstüne gelerek oluşmuş resimlerin, hem yaratıcı süreci içerisinde hem de sonrasında, izleyicisinin zihninden geçen düşünceleri görünür kılan meditatif etkiye sahip bir ayna olduđu da düşünölmüştür.



Resim 14: Neslihan Öztürk, 2015, *Devamlı Hikâyeler - Başlangıç*, tuvale akrilik, yağlıboya, kalıcı mürekkepli kalemler ve grafon kağıdı kolajı, 105 x 95 cm

Bir belirip bir kaybolan imgelerin, yeşil, kahverengi, mavi ve sarı renk armonisi içerisinde görüldüğü Resim 14, soyut biçimli renklerin çizgisel formlarla birbiri içine geçerek yaşamın akışını yansıtan bir kurgu sahnesini örneklendirmektedir. Yağlıboya ve akrilik boyanın birlikteliğinde oluşturulan süreç içerisinde yeni bir oyun bulma arzusuyla grafon kâğıdı ve tutkal karışımı biçimlendirilerek, öykünülecek dokulu bir yüzey oluşturulmuştur. Resmin sağ alt köşesinde bulunan bu dokulu yüzeyi biçimlendirmek, öykünmeyi canlandırarak çocukluğun hikâyelerinde geçen bir hayvan figürünün izlenimi veren yaratıcı bir eylem olmuştur. Çocukluğun boş zaman aktivitelerinden biri olarak deneyimlenmiş olan tutkal ile yapılmış hamurla oynamanın bağıntılı olduğu bu yaratıcı eylem, yaşamın akışı içerisinde beden ve zihnin bir arada

olduğunun farkına varılmasına aracı olmuştur. Değerli deneyimlerin devamlılığını sağlamak ve bu şekilde daha yüksek bir bilince ulaşmak içgüdüleriyle, bilinen oyunların tekrarı ile yüzey üzerinde yeni deneyimler edinilmiştir. Bir belirip bir kaybolan imgelerin izlenimine dönüşen yüzey üzerinde edinilen deneyimler, önceki edinilmiş deneyimlerin izleriyle ilişki kurmuş ve bir hikâyeye dönüşmüştür.



Resim 15: Neslihan Öztürk, 2015, *Devamlı Hikâyeler- Bilge Adam*, tuvale akrilik, yağlıboya, kalıcı mürekkepli kalemler, 50 x 50 cm

Resim 15, beyaz bir zeminin egemenliği içerisinde parlak ve pastel renklerin kullanımı ile dokulu yüzeylerin birlikteliğinde oluşturulmuştur. Tekrarlı noktalamalar, dairesel formlar ve kalın boyutlu çizgiler oluşturacak şekilde boya tüpten çıktığı biçimiyle uygulanmış, yer yer spatul gibi araçlarla biçimlendirilmiştir. Boyanın yoğun etkisinin yüzeyde hissedildiği resmin sol alt köşesine doğru bakıldığında, resmin ilk aşamasında tüpten çıktığı şekliyle yüzeye dökülmüş boyaların rastlantısal izleri görülmektedir.

Beyaz transparan boyayla yer yer kapatılan bu rastlantısal izler, resmin bir sonraki aşamasında noktalamalar ve çizgiler eklenerek detaylandırılmıştır.

Birbiri üstüne gelen katmanların, çalışma aşamalarının, yüzey üzerinde devam eden oyunların izlerinin görüldüğü resimde sol gözü mor bir balığı anımsatan bir figür yer almaktadır. Mor bir balığın izleniminin alınması, *balıkların her şeyi bildiğini*¹ anımsatarak, resmin isminin *bilge adam* olmasını sağlamıştır. İnceltilmemiş yağlıboyanın fırça ile yüzeye sürülürken sahip olduğu rölyef etki korunarak oluşturulmuş, resmin ortasında bulunan kırmızı rengin, figürün dudağı olduğu kabulüyle bakıldığında, çehresini resmin sağ köşesine doğru çevirmiş bir figür algılanabilmektedir. Örnek verilen bu figürde olduğu gibi, resmin farklı aşamalarına ait katmanların birlikteliğinde oluşan derinlikli dokulu yüzeyler, çizgiler ve noktalamalarla birleşerek özdeşim kurulabilen hayali karakterleri anımsatırken, yüzey üzerinde birbirinden bağımsız bulunan görüntüler arasında bir bağ oluşturmakta ve böylelikle hikâyenin devamlılığını sağlamaktadır.

¹ Emir Kusturicka'nın yönetmenliğini yaptığı *Arizona Dream* film müzikleri içerisinde yer alan *This Is A Film* şarkısının sözleri, balığın her şeyi bilmesi ile ilgilidir (Kusturicka, 1993). Resmin yaratıcı süreci içerisinde bu şarkının sözlerinin anımsanması üzerine, resmin ismi de balığın bilgeliğine övgü olacak şekilde biçimlenmiştir.



Resim 16: Neslihan Öztürk, 2015, *Devamlı Hikâyeler- Bilge Adam ve Yaşam Ağacı* üzerinde oyun, tuvale akrilik, yağlıboya, kalıcı mürekkepli kalem, oyuncak bez bebek ve renkli toplar

Resimlerin yaratıcı süreci içerisinde hatırası olan irili ufaklı çeşitli oyuncaklardan yararlanılmış olması, resimlerde yer alan soyut-figüratif tarza sahip karakter betimlerinin oyuncak dünyası karakterleriyle benzerlik göstermesinin bir nedeni olarak açıklanabilmektedir. Çocukluğun önyargısız algıları içerisinde arkadaş olarak benimsenen oyuncakların varlığı, yaratıcı süreç içerisinde zihnin özgürce dolaşacağı bir güven ortamı sağlarken yüzey üzerinde yeni oyunların keşfedilmesine ve yeni hikâyelerin yaratılmasına da yardımcı olmaktadır. Resim 16 ve 17, oyuncakların yüzey oyunları içerisinde yer almasını örneklendirmektedir. Oyuncaklar aracılığıyla birbirinden bağımsız olarak yapılmış resimler aynı düzlem üzerinde biçimlendirilmeye başlanmıştır. Süreç içerisinde renkli birer oyuncak olarak algılanan birbirinden bağımsız resimler, bez bebek ve pelüş karıncanın birlikteliğinde parçalı bir bütün haline gelmiştir.



Resim 17: Neslihan Öztürk, 2015, *Devamlı Hikâyeler- Yaşam Ağacı ve Bonbonlar* üzerinde oyun, tuvale akrilik, yağlıboya, kalıcı mürekkepli kalemler ve oyuncak pelüş karınca



Resim 18: Neslihan Öztürk, 2015, *Devamlı Hikâyeler- Yaşam Ağacı*, tuvale akrilik, yağlıboya, kalıcı mürekkepli kalemler, 105 x 95 cm

Yapboz oyunundaki gibi birleşme bağlantılarına sahip olarak yapılmış Resim 15 ve Resim 18, bir araya geldiğinde devam ettirilebilen kendi içerisinde ayrı hikâyelerden oluşmaktadır. Hikâyelerin tuval sınırlarını aşarak birbirine eklendiği resimlerde, Resim 15’de yer alan figür, Resim 18’de görülen *yaşam ağacı* olarak isimlendirilmiş bir ağacın yanı başında bulunmaktadır. Her iki resimde de, çizme, boyama, kazıma ve her iki elin kullanımına bağlı anlık çizimler yapma oyunları ile süreç içerisinde yüzeye yapılan eylemlerin ne olduğunu sorarak hikâyenin devamı olabilecek yanıtların arandığı bir soru – cevap oyunu oynanmıştır. “*Neymiş bu*” isimli oyunda, yüzey üzerinde tekrar

etmekten haz duyulacak bir ritm aranmakta ve yüzeyde oynanılan oyun bir anlam ifade edene ve hikâyenin bir parçası haline gelene bu ritm tekrar edilmiştir. Hikâyenin gelişimi için sürpriz kapılar açabilen bu tekrarlar, başka ritm aramaları ile birleşerek bir bütünün parçaları haline gelmiştir.



Resim 19: Neslihan Öztürk, 2015 – 2016, *Devamlı Hikâyeler- 8 Bağntı*, tuvale akrilik, yağlıboya, kalıcı mürekkepli kalem, 125 x 295 cm

Resim 15 ve 18'nin parçaları olduğu Resim 19, yapboz oyunu deneyimini yansıtarak sekiz bağlantı noktasının birleşiminden oluşmuştur. Hikâye resmin sol ucundan bulunan resimle başlayıp sağa doğru gidebilirken, oyunun özgür doğası gereği sağdan sola olacak şekilde isteğe göre de şekillenebilmektedir. Resim yüzeyi bir bütün olarak, ağacın gövdesi ve yapraklarında da olduğu gibi kendi içerisinde kıvrımlı yapılardan oluşmuştur. Üzerlerinde pek çok küçük detay bulunduran bu kıvrımlı yapılar, saf varlığın gizemini dışavuran hiyeroglifler gibi yüzeyde yer alan bağımsız hikâyeleri birbirine bağlamıştır. Yaratıcı sürecin içerisine dahil edilen oyuncaklar, yapboz oyunu paralelinde gelişim gösteren, bağımsız olabilen ama aynı zamanda da bir bütünün parçaları olabilen yüzey oyunlarının gelişimini sağlamış, yüzeyde oynanmış oyunların oyun nesnelere dönüşmesini sağlamıştır.



Resim 20: Neslihan Öztürk, 2016, *Devamlı Hikâyeler - Keşif*, tuvale akrilik, yağlıboya, kalıcı mürekkepli kalemler, 50 x 50 cm

Resim 19'un bir parçası olan Resim 20, yaratıcı süreci içerisinde zihin ve beden dengesini sağlamanın deneyimsel bir yansıması olması yanında, hayal gücünü genişleten ve renk bilgisini pekiştiren bir oyun için oyun nesnesi görevi de görmüştür. Parçalı yüzeyler üzerinde yapılmış Resim 21 ve başka bir bütünün parçası olabilen Resim 20, aynı renklerin keşfedildiği bir oyun için oyun nesnelere olarak deneyimlenmiştir. 2,5 yaşlarında bir çocukla, defalarca oynanmış bu oyunda, iki resim yan yana konmakta ve her iki resimde yer alan ortak renkler isimleri söylenerek bulunmaktadır. Örneğin Resim 21'de resmin orta yukarısında yer alan ve oyun içerisinde gerçekleşen öykünme ile "*parlak parlak bir güneş*" ismini almış mavi daire üzerine parmağını koyan oyuncu diğer resme giderek aynı rengi bulmaktadır. Hareketli

bir oyuna dönüşen bu oyunun, hayal gücünü harekete geçirerek yaratıcılığı desteklediği ve bilişsel becerileri geliştirdiği gözlemlenmiştir.



Resim 21: Neslihan Öztürk, 2016, *Devamlı Hikâyeler- Ormanda Yaşayan Kurt*, ahşap üzerine akrilik, tutkal, ponpon, düğmeler, ayna kırıkları ve kalıcı mürekkepli kalem, 50.5 x 96 cm

Ayna kırıkları, ponponlar, düğmeler gibi birbirinden farklı çeşitli malzemelerle dokunma hissi uyandıran Resim 21, yüzey üzerinde oynanan plastik bir oyunun devamlı bir hikâyeye dönüşmesi ve yaratıcı bir oyunun izlerini yansıtan resimlerin izleyici üzerinde de bilişsel becerileri geliştirici etkilerinin gözlenmesi açısından önemli bir örnek olmaktadır. 1960'lı yıllarda kesilmiş asırlık bir ceviz ağacına ait üç parçanın yaratıcı süreç içerisinde ele alınması ve keşfedilmesiyle başlayan bir oyun, çocukluğun geçmiş olduğu ormanlara öykünmeyi beraberinde getirmiştir. Ağacın kendiliğinden damarlı dokusu üzerine boyalar yer yer özgürce dökülmüş, tüpten çıktığı gibi uygulanmış, fırça ve sünger ile sürülmüştür. Ağaç üzerinde tutkalın işe yarayacağı bilgisinden hareketle yüzeye ponponlar, tüyler ve düğmeler sabitlenmiş, ayna kırıkları yapıştırılmıştır.



Resim 21 (Detay 1 ve 2): Neslihan Öztürk, 2016, *Devamlı Hikâyeler- Ormanda Yaşayan Kurt*, ahşap üzerine akrilik, tutkal, ponpon, düğmeler, ayna kırıkları ve kalıcı mürekkepli kalem, 50.5 x 96 cm

Resim 21, 2016 yılı içerisinde doğaya özlem duyguları içerisinde, canlı renklerin ve birbirinden farklı materyallerin eşliğinde oluşturulmuştur. 2017 yılı içerisinde, 2,5 yaşlarında bir çocukla birlikte bu resimle birçok defa oynama fırsatı bulunmuştur. 2017 yılı içerisinde oynanan oyunlar sonrasında 2016 yılında yapılan resmin ilk adı olan “Orman”, “Ormanda Yaşayan Kurt”a dönüşerek, yaşanmışlığı yansıtmaya başlamıştır. Söz konusu yaşanmışlığı anlatan resmin yeni ismi olarak belirlenen oyun, çocuğun ahşap yüzey üzerinde bulunan ahşabın kendiliğinden delikli dokusunun ne olduğunu sorması üzerine gelişim göstermiştir. Ağacın delikli yapısında yaşayan bir kurt ve onun ormandaki yolculuğunu içeren hikâyeler, bir çocuğun duyduklarını tekrar yoluyla cümle kurmayı geliştirmesi, renkleri ve hangi malzemenin nasıl bir dokuya sahip olduğunu öğrenmesi açısından önemli olmuştur. Oyunun bağıntılı bulunduğu farklı oyunlar keşfedilmesi, interaktif bir biçime dönüşmesi bağlamında resmin hayal gücünün ve algıların sınırlarını genişleterek bilişsel becerileri geliştirdiği saptanmıştır.

Resim 21’le birlikte başlayan eşit parçalı yüzeylerle birlikte resim yapma oyunu, parçaların yüzeyde boyalar ıslakken birleştirilip ayrılması keşfini ortaya çıkararak gelişim göstermiştir. Boyanın iki yüzey arasında preslenmesi daha önceden tahmin edilemeyen dokulu yüzeyleri ortaya çıkarmakta ve hayret uyandırıcı bir faktör olarak yaratıcı sürecin ilerleyişini desteklemektedir. Hatırlanacağı gibi şaşkınlık duymak ve

bilgi arasında doğru bir orantı bulunmaktadır ve şaşkınlık duyulmadığında bilgi kaybolma tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadır (bkz.s.6).

Boyasal malzemelerin ve araçların çeşitli birleşimlerinin araştırıldığı süreç içerisinde keşfedilen bir oyun olarak iki yüzey arasında boyanın preslenmesi, önceden tahmin edilemeyen bir sonuç ortaya çıkarması nedeniyle sıklıkla oynanmıştır. Duralit, yağlı kâğıt, alüminyum folyo, tuval gibi materyallerin ıslak boyaların üzerine yapıştırılıp kaldırılması yoluyla iki yüzey arasında preslenen boya, öykünmeyi canlandıran dokulu yüzeyler oluşturmuştur. Boyanın iki yüzey arasında preslenmesi ile oluşan yüzeyler, öykünmeyi gerçekleştirerek, bilinçaltında bulunan imgeler topluluğun ortaya çıkması için uygun bir görünüm oluşturmaktadır. Yüzeyde oluşan dokular, ince kıvrımlı yapıların birbirine bağlı bulunduğu bir ağaç iskeletinde veya deniz kıyılarının kuşbakışı görünümünde olduğu gibi doğasal izlenimlerin göz önünde canlanmasını sağlamaktadır. İnsan vücudunda bulunan damar yollarını da anımsatan bu kıvrımlı yapılar rölyef etkisi oluşturarak üç boyutlu bir yüzey haline gelmektedir.



Resim 22: Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Oyunun Doğası I*, duralite akrilik, boyutlu sim ve mürekkepli kalem, 70 x 100 cm



Resim 23: Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Oyunun Doğası II*, duralite akrilik, boyutlu sim ve mürekkepli kalem, 70 x 100 cm

Resim 22 ve 23 kendi içerisinde eşit iki parçanın yüzeyde boyalar ıslakken birbiri üzerine bastırılıp ayrılmasıyla oluşturulmuştur. Boyaların yoğunluklarına bağlı olarak yüzeyde birbirinden farklı organik dokular meydana gelmiş ve böylelikle farklı öykümleri mümkün kılmıştır. Resimler, şırıngadan boya püskürtmek, boya ve sabun karışımını pipetle köpürtmek, eğim sağlanmış yüzeyde boyayı akıtmak, farklı malzemeler aracılığıyla noktalamalar gerçekleştirmek oyunları eşliğinde yapılmıştır.

Resim 23'ün yaratıcı süreci içerisinde iki yüzey arasında boyanın preslenmesi aşamasından sonra, yüzeyler kendi eksenleri etrafında ters yönde çevrilerek birbirinden ayrılmış, buna bağlı olarak da resmin sol alt bölgesinde yer alan mor renk egemenliğindeki etki ortaya çıkmıştır. Presleme esnasında bir önceki resimde uygulanan farklı bir teknik denenmiş olmasından dolayı yüzey üzerinde yeni bir doku oluşturulmuştur. Resmin sağ tarafında diyagonal şekilde yer alan beyaz boyalar, gözler kapalı bir biçimde şırıngadan sıkılarak yüzeye dökülmüş, ortaya çıkan etki üzerinde yer yer noktalamalar ve spiral daireler çizilerek yüzey detaylandırılmıştır.

Boya akıtmaların, sıçratmaların detaylandırılmış birlikteliğinde bir patlama hissi veren resimlerin doğadan, kozmostan izler taşıdığı düşünülmüştür.



Resim 24: Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Çiçek Oluşumu I*, tuvale akrilik, boyutlu sim ve mürekkepli kalem, 100 x 100 cm

Resim 25, Resim 24 yüzeyinde oynanan bir yüzey oyununun kopyalanması yoluyla elde edilmiştir. Resim üzerinde oynanan dışavurum oyununun yaratıcı süreci içerisinde boyalar bir eylem resminin özgür doğasında olduğu gibi özgürce yüzeye dökülmüştür. Resim 25'e ait tuval, boya dökülmüş tuvalin üzerine yatırılmakta ve tuvalin arkasından parmaklar aracılığıyla müzikal bir enstrümanda güçlü bir ritm oluşturmak istersecine basınç uygulanarak iki yüzey arasındaki boya preslenmektedir. İlk yüzey üzerine dökülen boyanın kendi içerisinde farklı bir yoğunluğa sahip olması oluşacak etkinin boyutluluğunu artırmaktadır. Yüzey üzerinde oluşan boyanın transparan ve opak etkiler içermesi resimde derinliği meydana getirmektedir. Bu nedenle yoğunluğu farklı olarak

ayarlanmış boyaların yüzeyler arasında preslenirken yeteri oranda basınca maruz kalması kıvrımlı boyutlu yapıların oluşması açısından gerekli olmaktadır. Kuruma aşamasında boyanın kendiliğinden oluşturduğu damarlı doku algıda belirenlerin canlandırılması açısından uygun bir zemin oluşturmaktadır.



Resim 24 (Detay 1): Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Çiçek Oluşumu I*, tuvale akrilik, boyutlu sim ve mürekkepli kalem



Resim 24 (Detay 2): Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Çiçek Oluşumu I*, tuvale akrilik, boyutlu sim ve mürekkepli kalem

Resim 24 (Detay 1)'de tek gözü belirgin kılınmış, sarı simli saçları ve gümüş simli ayakları mavi gövdesi olan bir tırtıl izlenimi alınmaktadır. Resim 24 (Detay 2)'de boyaların kendiliğinden oluşturduğu biçimler yer yer konturlarla çevrelenmiş, böylelikle algıda bir izlenim oluşturulacak şekilde boya dokusunun benzediği düşünülen bir yaprak formu ortaya çıkarılmıştır. Boyaların damarlı dokuları, ruhsal otomatizm eşliğinde üzerlerinden, çevrelerinden çizilmiş ve boyanmış; böylelikle lekeli, dokulu yüzeylerde izlenimi alınan çiçek ve yaprak formları belirgin kılınmıştır.



Resim 25: Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Çiçek Oluşumu II*, tuvale akrilik, boyutlu sim ve mürekkepli kalem, 100 x 100 cm

Resim 24 ve 25’de olduğu gibi Resim 26 ve 27’de yüzeyler arasında boyanın preslenmesi yoluyla oluşturulmuştur. Bilinmeyen ortaya çıkışına bağlı olarak heyecanın duyumsandığı bu oyun içerisinde doğal dokuya sahip yüzeyler kendiliğinden oluşmaktadır. Boyanın kendiliğinden oluşan dokusu üzerine doğaya öykümlerin gerçekleştiği, *Çiçek Oluşumu*, *Ormanın Ruhü* şeklinde resimlere verilen isimlerden anlaşılmaktadır. Enerji kaynakları tüketimine bağlı giderek kirlenmekte olan şehir hayatı içerisinde, doğaya özlem içgüdüleriyle ortaya çıkan bu resimler yoluyla yaşamsal problemler karşısında güç kazanılmaya çalışılmıştır. Doğaya özlem duyguları içerisinde yapılan adı geçen resimlerin çok katmanlı bir yapıya sahip olduğu dikkati çekmektedir. Bu katmanlı yapının, karşılaşılan problemler için geliştirilmeye çalışılan farklı çözüm yollarının birbiri içine geçtiği düşünce katmanlarını yansıttığı düşünülmektedir.



Resim 26: Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Ormanın Ruhu I*, tuvale akrilik, boyutlu sim ve mürekkepli kalem, 100 x 100 cm



Resim 26 (Detay): Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Ormanın Ruhu I*, tuvale akrilik, boyutlu sim ve mürekkepli kalem

Resim 26 ve 27, yaşamsal problemlerin yüzey oyunları ile çözüm yollarının arandığı bilinç yansımalarını, bir labirent gibi kıvrımlı biçimler eşliğinde sunmaktadır. Her iki resimde de daha önceki resimlerde olduğu gibi, boyaların birbiri ile karışarak o tahmin edilemeyen sonucu ortaya çıkaran yüzeyler arasında boya presleme oyunu oynanmıştır. Sinema ekranında bir film izler gibi izleyici gözü bir süre üzerinde tutan bu hayret verici oyunun sonucunun izlendiği süre içerisinde yaşamsal problemlere dair zihinden geçen düşüncelerin giderek kaybolduğu deneyimlenmiştir. Resim 26 (Detay), bir sinema filmi gibi izlenen bu deneyim sonrası boyanın bir mukavva yardımıyla yer yer yüzey üzerinden kazınarak alındığı ikinci yaklaşmayı göstermektedir. Bu yaklaşma, Prof. Dr. Adnan Turani'nin (1925 – 2016) asistanlığının yapıldığı yıllarda² defalarca tekrarlanmış bir yüzey oyunu olan yüzeyin kazınması oyununun anımsanmasını sağlamıştır. Turani'nin yaratıcı süreci içerisinde sıklıkla oynamış olduğu yüzeyi kazıma oyunu ile bu resimde derinlik etkisi veren bir görünüm elde edilmiş ve yüzeydeki boya ıslakken biçimlendirilmiş, sonraki aşamalarında da detaylandırılmıştır.

Resimde, bakış açısı ve ışığın geliş yönüne bağlı olarak çeşitli yansımalar yapan simli karışımlar, doğasal ışığı ve dolayısıyla sonsuzluğu anımsattığı düşüncesiyle sıklıkla kullanılmıştır. Resimsel sürecin başında duyulan doğa özlemi, süreç içerisinde içgüdüsel olarak yüzeye özgürce dökülmüş renklerin ışıltısıyla birleşerek orman çağrışımını yapmıştır. Gökyüzüne uzanan dallarıyla bir ormanın içinde bulunduğu hissini uyandıran resimde kullanılan simli ve simli boyutlu boyalar ormanın canlılığını yansıttığı düşünülmüştür. Yaprakların arasından güneşin bir yıldız gibi parlaması gibi sim de bir belirip bir kaybolarak yüzey üzerinde ışığı yansıtmaktadır. Kendi içerisinde düzenli ama bir o kadar da karmaşık yapıya sahip orman resimlerinin, makrokozmostan mikrokozmosa her şey birbiri içine geçtiği sonsuzluğu ifade ettiği sonucu çıkarılmıştır.

² 2007 – 2011 yılları arasında Turani'nin atölyesinde asistan olarak çalışılan dönemi kapsamaktadır.



Resim 27: Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Ormanın Ruhu II*, tuvale akrilik, boyutlu sim ve mürekkepli kalem, 120 x 120 cm

Bruce Riley'in de söylediği gibi yaratıcı süreç içerisinde bilinen tekniklerin tekrarı yoluyla bilinmeyen yeni bir şey aranmaktadır (bkz. s. 34). Bu düşünce paralelinde gerçekleştirilmiş Resim 27'de de bilinen tüm teknikler aynı yüzey üzerinde uygulanmış, yüzeyden alınan izlenimler çizgilerle ve noktalamalarla detaylandırılarak farklı ve yeni olan aranmıştır. Resim yüzeyinde daha önce deneyimlenmemiş bir malzemenin düşünüldüğü süre sonunda, yaşanan dünya üzerinde en bol bulunan elementler arasında yer alan ve sanayi ve tıp alanında oldukça yaygın olarak kullanılan sodyum bileşiklerinden yararlanmaya karar verilmiştir. Sodyum bileşiklerinin limon tuzu ve sirkeyle etkileşime girdiği bilgisinden hareketle, edinilmiş deneyimlerin tekrarıyla bilinmeyen aranmıştır. Karbonat ve limon suyunun tepkimeye girerek, üzerine

damlatılan boya ları kendi içerisinde erittiği deneysel süreç, karbonatın kuruduktan sonra sabit kalmasını kolaylaştıracağı düşüncesiyle bir çeşit silikon yapıştırıcı ile tamamlanmıştır. Karbonatın boya ile oluşturduğu yüzey üzerine uygulanan silikon yapıştırıcı, uygulandığı yüzey üzerinde farklı dokular oluşturarak izleyici göze öykünülecek birbirinden farklı, girintili çıkıntılı yüzeyler sunmakta ve yüzey üzerinde oluşturduğu organik farklılık dolayısıyla dokunma hissi uyandırmaktadır.



Resim 27 (Detay 1 ve 2): Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Ormanın Ruhu II*, tuvale akrilik, karbonat, limon suyu, boyutlu sim ve mürekkepli kalem

Suda çözülmüş limon tuzu, sirke, kumaş boyası, mürekkep ve akrilik boyanın karbonatla birlikte kullanıldığı Resim 27, 28, 29 ve 30 birer deneme oyunu olarak gelişim göstermiştir. Limon tuzu, karbonat, sirke ve limon suyu tepkimelerinin yüzey üzerindeki etkileri gözlenerek, kumaş yumuşatıcısı ve akrilik medyumlarının birlikteliğinde boyanın akıcılığı üzerine deneyler yapılmıştır.

Resim 28'deki yüzey oyunu yoğun akışkanlıktaki beyaz boyanın rulo fırça ile sürülmesiyle başlamış ve bedensel esnekliğe bağlı özgür irade ile yüzey üzerinde gezinmiş; bu sürecin bir sonucu olarak rölyef etkisine sahip dokular ortaya çıkarılmıştır. Beyaz egemenliğinde karşıt renkler kullanılarak oluşturulmuş resimde suda çözülmüş limon tuzu, karbonat ve limon suyunun bir araya gelmesiyle ortaya çıkan kimyasal tepkimeler incelenerek Resim 28 (Detay 1 ve 2)'de yer alan köpük dokular elde edilmiştir. Sitrik asit, limon suyu ve karbonatın kimyasal tepkimesiyle yüzey üzerinde önceden dökülmüş boyalardan bazıları süreç içerisinde rastlantısal oluşumlara bağlı

olarak giderek saydam bir görünüm kazanarak kuruma aşamasında yüzeye yayılmıştır. Resimde yer alan mavi ve siyah lekeler bu şekilde oluşan kimyasal bir tepkimenin rastlantısal sonuçları arasında yer almaktadır.



Resim 28: Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – İyileştirici Gücün İçinde*, tuvale akrilik, boyutlu sim ve mürekkepli kalem, 100 x 100cm

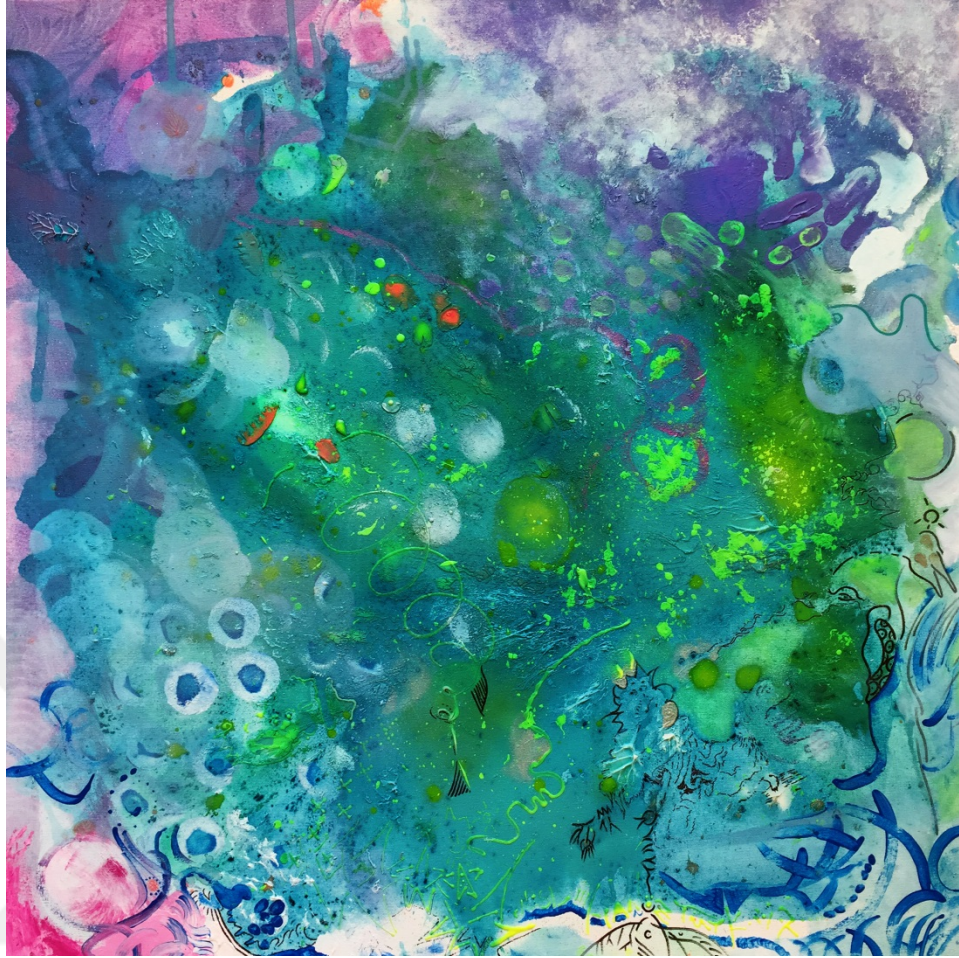


Resim 28 (Detay 1 ve 2): Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler –İyileştirici Gücün İçinde*, tuvale akrilik, boyutlu sim ve mürekkepli kalem

Oyun süresince boyaların kullanımı, boya kaynaklarının o anki durumuna bağlı olarak gelişim göstermektedir. Bitmekte olan boya kutularının içerisinden boyanın yüzeye dökülmesini sağlamak, beden ve kas koordinasyonu yanında oluşabilecek rastlantısal sonuçların hesabını da beraberinde getirmektedir. Resim 28'e bakarak mavi boyanın bitmekte olduğunu, bu nedenle yüzey üzerinde küçük lekeler şeklinde yer aldığını ve boya kutusunun sallanarak içindeki tüm boya bitsin diye yüzeye döküldüğünü söylemek mümkün olmaktadır. Söz konusu resmin süresi içerisinde, içinde az boya kalmış boya kutularını gözler kapalı şekilde özgürce sallayarak yüzeye dökmenin, her iki elin aynı anda kullanımına bağlı otomatik çizimler yapmanın yaratıcılığı olumlu yönde etkileyen eylemler arasında bulunduğu deneyimlenmiştir.



Resim 29: Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Bilginin Yolculuğu I*, tuvale akrilik, boyutlu sim, mürekkepli kalem ve lavanta yağı, 100 x 100 cm



Resim 30: Neslihan Öztürk, 2017, *Devamlı Hikâyeler – Bilginin Yolculuğu II*, tuvale akrilik, boyutlu sim, mürekkepli kalem ve lavanta yağı, 100 x 100 cm

Resimsel yaratıcı sürecin bilinen teknikleri uygularken heyecan uyandıran yeni bir şeylerin aranmasına bağlı eylemler bütünü olduğunu söylemek mümkün görünmektedir. Bu düşünceyle Prof. Dr. Adnan Turani'nin asistanlığı zamanında edinilmiş olan suluboya yapma tekniğinden öğrenilmiş bilgiler eşliğinde Resim 29 ve 30'da eritilmiş doğal reçine, gliserin ve kumaş boyası birleşimiyle hazırlanan bir boya karışımı kullanılmıştır. Suluboya yapmak için gerekli olan bu malzemeler ilk defa tuval bezi üzerinde denenmiş ve kuruma aşamasında boyanın yüzeyde gezinerek akışkan bir etkiye sahip olması sağlanmıştır. Bu akışkan etki, yüzeyin kendi eksenleri etrafında çevrilmesi gerekli kılmıştır. Boyanın yüzeyde gezinmesini sağlayan bu çevirme işlemi, beden ve kas koordinasyonunu geliştiren bir yüzey oyunu olarak süreç içerisinde yaratıcı bir eylem haline gelmiştir. Ayrıca, söz konusu iki resmin oluşum süreci içerisinde, koku duygusunu harekete geçiren lavanta yağından yararlanılmıştır. Boya ile birlikte yüzeye

yoğun miktarda uygulanan lavanta yağı, resimlerin yapım aşamasında oldukça hoş bir kokunun ortaya çıkmasını sağlamıştır. Süreç içerisinde, görmek ve dokunmak duyularını canlandıran yüzey oyunlarının, rahatlatıcı etkisi olduğu bilinen lavanta yağının koku duyusunu harekete geçirmesiyle olumlu yönde gelişim gösterdiği deneyimlenmiştir. Lavanta yağının etkisiyle bir denizaltı görünümüne sahip olduğu düşünülen bu resimler, hoş giden kokusuyla izleyiciyi yakına çağırarak ve resmin içerisinde yer alan detayların bu sayede incelenmesini mümkün kılmaktadır.



SONUÇ

Resimde Yaratıcı Bir Eylem Olarak Oyun isimli tez araştırması, 2015 yılında Aelite Andre'nin sosyal paylaşım sitelerinden birinde izlenen videolarıyla, resmin aslında bir oyun olduğu gerçeğinin hatırlanmasıyla başlamıştır. Bu videolarda Andre boyaları yüzeye özgürce dökmek, su sprey şişesinden çıkan su damlacıklarının güneş ışığı altındaki yağmur hissini veren görünümüne şaşırmak, kendi hikâyelerini yaratmak, dans etmek ve şarkı söylemek gibi oyunlar oynayarak resimler yapmaktaydı. Söz konusu görsellerin izlenmesiyle, resimsel yaratıcı süreç içerisinde oyun oynamanın her şeyden önce kişiye büyük bir haz verdiğinin gözlenmesi üzerine, oyunun doğasında bulunan taklit ile Andre'nin yüzey oyunlarını taklit ederek oyunun sınırsız doğası deneyimlenmeye başlanmıştır.

Araştırma süresi içerisinde öncelikle birinci bölümde yer aldığı şekliyle oyun ve oyunun doğası üzerine araştırmalar yapılmış; oyunun sözlük anlamlarıyla sınırlı kalmayıp oldukça geniş bir anlama sahip olduğu, esneklik avantajları yoluyla evrimleşmiş biyolojik bir uyarlama olduğu görülmüştür. Oyunun, hayatta kalmak için pratik yapma imkânı sunan, yaşam karşısında karşılaşılan problemlere çözüm getirmek için gerekli gücün kazanıldığı, fiziksel ve zihinsel varlığın geliştirildiği yaratıcı bir eylem olarak birbirine bağıntılı şekilde ilerleyen bir yapıya sahip olduğu anlaşılmıştır.

Birinci bölümde yapılan araştırmalar sonucunda oyunun eğlence ve zindelik anlamına geldiği, olumlu bir duygulanım oluşturduğu, kalıplaşmamış davranışların defalarca tekrarına dayanan; güvenli bir ortamda gerçekleşen, farklı, abartılı, değişken ve ödüllendirici bir doğaya sahip olduğu saptanmıştır. Oyunun, insanın zihinsel ve fiziksel yapısını geliştirici faydalı bir eylem olarak onun hayatta kalma becerilerini artırdığı dikkati çekmiştir. İnsanoğlunun hayatta kalma becerilerine dair bilgiler, oyunun doğasında bulunan taklit yoluyla tekrar edilerek yaşatılmakta ve zihinsel ve fiziksel becerileri giderek artmakta olan insanoğlu tarafından üzerlerinde yaratıcılığın yansıtılmasıyla yeniden biçimlendirilmektedir. Hayati bilginin tekrarı sürecinde yaratıcılığın ortaya çıktığı yeniden biçimlendirmeler, kültürel oluşumlar ve bağıntılı bir tür oyun olduğu görülen sanat için uygun bir zemin oluşturmuştur.

İkinci bölümde, sanatın bağıntılı bulunduğu bir oyun olarak resmin gelişimi incelenmiş, resmin ilk örnekleri olarak kabul edilen paleolitik dönem mağara duvarlarına yapılan figüratif ve soyut geometrik yapıya sahip çizimlerin birer yüzey ve kontur oyunu olarak gelişim gösterdiği sonucu çıkarılmıştır. Dokulu yüzeyler üzerinde iz bırakan çeşitli boya malzemeleri ile yüzeyde oynanan oyunlar bedensel ve zihinsel faaliyetleri geliştirerek farklı pek çok oyunun keşfini mümkün kılmıştır. Dokulu yüzeyler oluşturmak, yüzeyi noktalamalar ve çizgilerle kaplamak yoluyla otomatik çizimler yapmak, yüzeye özgürce boya dökmek gibi eylemlerin, öykünülecek yüzeyler oluşturması açısından yaratıcı birer faaliyet olduğu belirlenmiştir. Önemli hikâyelerin temsillerinden sanatçıların düşlerini konu alan veya doğa görüntüsünün dışında anlık izlenimlerin örneklerine kadar resmin yüzey üzerindeki biçimlerin özgür oyunu olduğu sonucu çıkarılmıştır.

Araştırma süresince yapılan sanatsal çalışmalara esin kaynağı olan Jean Dubuffet, Fahrenisa Zeid, Jackson Pollock, Adnan Turani, Yayoi Kusama, Bruce Riley ve Aelite Andre, yaratıcı süreçleri içerisinde oynadıkları yüzey oyunları açılarından incelenmiştir. Yapılan incelemeyle; Dubuffet'nin dokulu yüzeyler oluşturmak için çeşitli malzemelerin birlikteliğinde, bir sineğin uçarken havada oluşturduğu görünmez yollara öykünen Zeid'in çizgilerle, Pollock'un yüzeye özgürce döktüğü boyalarla, Turani'nin keyif duygusunun önemini vurguladığı soyut – geometrik biçimlendirmeleriyle, Kusama'nın gördüğü halüsinasyonlara öykünmesinin bir sonucu olan noktalamalarıyla, bildiği tekniklerin pratiğini yaparken yeni oyunlar arayan Riley'in damlatma tekniğiyle, resim oyununa başlamadan önce kendini güzel bir resim yapmak üzere olduğu şekilde motive eden Andre'nin oyuncaklar ve çeşitli malzemeler eşliğinde yüzey oyunları oynamış olduğu sonucu çıkarılmıştır. Adı geçen sanatçıların incelenen resimlerinin figüratif betimlemeye yer vermeyen soyut yapıda olması dolayısıyla, sanatçıların oluşturduğu dokulu yüzeylerin, izleyicinin kendi öykünmesi için uygun bir zemin olduğu anlaşılmıştır.

Tez araştırmasının üçüncü bölümünde birinci ve ikinci bölümde anlatılanlar araştırmacının bireysel düşünceleri ve eylemleri paralelinde birleştirilerek; atalardan kalma bir oyun olan iz bırakan boyar malzemeler eşliğinde yüzey üzerine öykünmelerin gerçekleştiği dokulu yüzeyler oluşturma oyunu oynanmış ve bu oyunun bilişsel becerileri geliştirici ve destekleyici olduğu deneyimlenmiştir. Süreç içerisinde bilinen

tekniklerin uygulanarak yeni olanın arandığı, yüzey oyunları olarak adlandırılan oyunlara dair tekniklerin anlatıldığı bölümde 15 resim incelenmiştir. Resimlerin ilk aşaması çeşitli malzemelerle doğal dokulu yüzeyler oluşturan Dubuffet'nin, eylemin resmini yapan Pollock'un ve oyuncaklarını yaratıcı sürecinin içerisine dahil eden Andre'nin yüzey oyunlarından esinlenmelerle su bazlı boyaların yüzeye özgürce dökülmesiyle başlamış; ikinci ve üçüncü aşamalarında Zeid'in çizgisel, Kusama ve Riley'nin noktalama tekniklerinden yararlanılarak otomatik çizimler gerçekleştirilmiş ve yüzey üzerine öykünme sonucu algıda oluşanlar yaratıcı süreç içerisinde detaylandırılmıştır. 2007 – 2011 yılları arasında asistanlığını yaptığım, boya kullanımından kompozisyona kadar resimsel düşüncelerimin olgunlaşmasında etkili olan Turani'nin çizim ve boya biçimlendirmelerinden çalışmaların her anında yararlanılmıştır. Bununla birlikte Andre'nin üzerlerinde hikâye kurguladığı oyuncak fikrinden yararlanılarak, araştırma süresi içerisinde oyuncaklar, yüzey üzerinde biçim oluşturmak ve boyayı sabitlemek amacıyla yaratıcı süreci destekleyen çeşitli şekillerde kullanılmıştır.

Araştırma süresince yapılan resimlerde plastik malzemelerin rastlantısal oluşumlarına bağlı organik ve inorganik biçimler özgürce oluşturulmuş, eylem resmi olarak tanımlanabilen ilk aşama sonrasında yüzeyde yer alan dokulara öykünme yapılarak, dokular çevresinden çizilmek, üzeri noktalarla ya da çizgilerle kaplanmak şeklinde otomatik çizim tekniğine özgü biçimlerle detaylandırılmıştır. Detaylandırma aşamasında yüzey üzerine yapılan her bir hamle bir anlam ifade edene kadar tekrar edilmek yoluyla bir hikâye oluşturma oyunu oynanmıştır. Öykünmeyi gerçekleştirerek bağıntılı başka oyunlar ortaya çıkarması dolayısıyla devamlı bir yapıya sahip olduğu görülen yüzey oyunları oynanarak yapılmış bu resimlerin içerisinde bulunduğu seri *Devamlı Hikâyeler* olarak isimlendirilmiştir.

Devamlı Hikâyeler'in; bilişsel becerilerin geliştirildiği, bilinçaltının özgür bırakıldığı, insanın kendi öz benliğiyle iletişim kurduğu yüzey oyunlarının görsel temsili olduğu sonucu çıkarılmıştır. Öğrenmeye, haz duymaya, bilinç ve beden dengesinin uyumlu birlikteliğinin farkına varmaya dayalı bu oyunlar yoluyla yaşamın ritmik akışına uyum sağlandığı ve sonsuz çeşitliliği içerisinde yaşamla bir olduğu düşünülmüştür. İçinde kaybolunabilen renkli bir görsel dünyaya dönüşmüş yüzey oyunları, aslında şuna da

benziyor denilen birbirinden farklı imgeleri, gizemli çeşitli bağlantıların keşfedilmesi ve hikâyeler yaratma gibi oyunlarla zihin yapısını canlandırmakta ve zihinden geçen düşünceleri izleme fırsatı sunmaktadır.

Renkli bir meditatif yol olarak algılanan yüzey oyunlarının tekrarları ile bilincin giderek güçlenmesi ve yükselmesi amaçlanmıştır. Düşünce yapısı beden yapısını etkileyen bir organizmaya sahip olan insan, kimi zaman bir volkan gibi patlayabilen düşüncelerin arasında kalmış bir halde yaşamsal problemlerinin üstesinden gelmeye çalışmaktadır. Çarpık kentleşme, hava kirliliği, siyasi problemler ya da yakın çevre ilişkileri gibi çeşitli problemlerin üstesinden gelmenin bir yolu olarak zihni ve bedeni dengede tutmak için yapılan çalışmalar, farklı bir bakış açısı sunmakta ve yaşam için güç kazandırmaktadır. Bu bakımdan, meditatif etkiye sahip yüzey oyunları, sağlıklı bir bedene ve bilince sahip olmak için kimi zaman bir düşünce dengeleyicisi kimi zaman da umut yeşerticisi olarak algılanmıştır.

Sonuç olarak, bilinç ve beden dengesini sağlayan her bir eylemin, yaratıcı sürecin gelişimini destekleyerek insanlığın gelişimine hizmet ettiği anlaşılmıştır. Bilme ilgili becerileri geliştiren her bir oyunun, bugünden haz duyulmasını sağlarken geleceği de umutla doldurduğu ve bu sayede bilincin yükselmesini mümkün kıldığı düşünülmüştür. Konu ile ilgili kişisel görüşüm, insanlığın gelişimine hizmet edeceği dolayısıyla zihinsel ve fiziksel fonksiyonları geliştirdiği belirgin olarak gözlenen yüzey oyunlarının bilinen tüm yargılardan uzak değerlendirilmesi gerektiği yönünde olmuştur.

KAYNAKÇA

- And, Metin. (2016). *Oyun ve Būgū: Türk Kūltüründe Oyun Kavramı*. (4. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi.
- Antmen, Ahu. (2008). *Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20.yy. Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel.
- Arnheim, Rudolf. (2009). *Görsel Düşünme*. (R. Ögdül, Çev.). (2. Baskı). İstanbul: Metis.
- Barrett, Terry. (2015). *Neden Bu Sanat? Çağdaş Sanatta Estetik ve Eleştiri*. (E. Ermert, Çev.). İstanbul: Hayalperest.
- Bateson, Patrick. & Martin, Paul. (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon* (S. Kırgezen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Boyd, Brian. (2008). Art as Adaptation: A Challenge. *Style*, Vol: 42, No: 2 – 3, Summer – Fall. <https://goo.gl/VbU9c7> Erişim Tarihi: 15.05.2017
- Çalıkođlu, Levent. (2017, 15 Haziran). Fahrelnissa Zeid'in Uzun Yürüyüşü. <https://goo.gl/cZSHLd> Erişim Tarihi: 08.08.2017
- Da Vinci, Leonardo. (2010). *Leonardo'nun Defterleri* (A. Serin, Çev.). Ankara: Arkadaş.
- Damisch, Hubert. (2012). *Bulut Kuramı – Resim Tarihi İçin Bir Katkı* (E. B. Şaman, Çev.). İstanbul: Metis.
- De Botton, Alain. & Armstrong, John. (2014). *Bir Terapi Olarak Sanat*. (V. Atmaca, Çev.). İstanbul: Everest.
- Dutton, Denis. (2010). Darwinian Theory of Beauty. TED Talks. <https://goo.gl/RAJ3Ts> Erişim Tarihi: 06.04.2017
- Fineberg, Jonathan. (2014). *1940'tan Günümüze Sanat: Varlık Stratejileri*. (S. Atay Eskier ve G. E. Yılmaz, Çev.). İzmir: Karakalem.

- Gadamer, Hans Georg. (2005). *Güzelin Güncelliği – Bir Oyun, Sembol ve Festival Olarak Sanat* (F. Tepebaşı, Çev.). Konya: Çizgi.
- Gombrich, Ernst H. (2015a). *Sanat ve Yanılsama – Resim Yoluyla Betimlemenin Psikolojisi*. (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Remzi.
- Gombrich, Ernst H. (2015b). *İmge ve Göz – Görsel Temsil Psikolojisi Üzerine Yeni İncelemeler* (K. Atakay, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat.
- Gombrich, Ernst H. (1999). *Sanatın Öyküsü*. (E. Erduran ve Ö. Erduran, Çev.). (2. Baskı). İstanbul: Remzi.
- Harari, Yuval N. (2017). *Hayvanlardan Tanrılara Sapiens* (E. Genç, Çev.). (27. Baskı). İstanbul: Kolektif.
- Herzog, Werner. / Herzog, Werner. & Thurman, Judith. (Yönetmen / Senaryo Yazarı). (2010). *Cave of Forgotten Dreams* [Belgesel]. France: Creative Differences Productions.
- Hollingsworth, Mary. (2009). *Dünya Sanat Tarihi*. (R. Küçükerdoğan ve B. Ergüder, Çev.). İstanbul: İnkilap.
- Hockney, David & Gayford, Martin. (2017). *Resmin Tarihi*. (M. Haydaroğlu, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi.
- Huizinga, Johan. (2015). *Homo Ludens – Oyunun toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). (5. Baskı). İstanbul: Ayrıntı.
- Huxley, A. (2014). *Algı Kapıları*. (M. F. İmre, Çev.). (7. Baskı). Ankara: İmge.
- Johnson, Steven Berlin. (2016). Büyük İcatların Arkasındaki Neşeli Harikalar Diyarı. TED Talks. <https://goo.gl/z7kfQW> Erişim Tarihi: 27.12.2016
- Kıran, Hasan. (2013). Puantiyeli Sonsuzluğun Obsesif Sanatçısı: Yayoi Kusama. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 4(4), s: 117 – 125. <https://goo.gl/grv59p> Erişim Tarihi: 17.12.2017

King, Carol. (2012). İlkel Kaya – Mağara ve Arazi Sanatı. Stephen Farthing (Ed.). Sanatın Tüm Öyküsü. s. 16 – 17. (G. Aldoğan ve F. Candil Çulcu, Çev.). Çin: Hayalpreset.

Kusturicka, Emir. (Söz Yazarı) & Bregovic, Goran. (Kompozitör). (1993). This is a film. (Recorded by Radio Belgrad Studio 6). Yer aldığı albüm *Arizona Dream* [Album - CD]. Kanada: Kamarad Productions.

Lynton, Norbert (1991). *Modern Sanatın Öyküsü.*(C. Çapan ve S. Öziş, Çev.). İstanbul: Remzi.

Malaterre, Jacques. & Salanova, Javier. G. (Yönetmen). Coppens, Y. & Dubuission, J. (Senaryo Yazarı). (2003). *A Species Odyssey* [Televizyon Belgeseli]. France: Post Production.

Olshansky, Jordan. & Stanfield, Jason. (Yönetmen ve Yapımcı). (2014). Creative Process: Bruce Riley. [Belgesel]. France: True Stories. <https://goo.gl/9GTyqC> Erişim Tarihi: 07.09.2017

Ötgün, Cebail & Bolat, Evren. (2010). Yapıt Okuma: Jackson Pollock, Numara 1, 1950 (Lavanta Kokusu). *Sanat Dergisi*, 0 (14), s: 15-22. <https://goo.gl/7YV9Ah> Erişim Tarihi: 03.01.2018

Öztoprak, Sema (2005). *Adnan Turani, Yaşamı Üzerine Düşünceleri ve Resimsel Birikimi.* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür.

Sarıgül, Tuba. (2017, 11 Temmuz). Uzay Araçları İçin Origamiden Güneş Paneli Tasarlıyoruz. <https://goo.gl/j63rPu> Erişim Tarihi: 08.12.2017

Scott, Ridley. (Yönetmen). Goddard, D. (Senaryo Yazarı). (2015). *The Martian.* [Sinema Filmi]. United States of America: Twentieth Century Fox.

Shiner, Larry. (2010). *Sanatın İcadı – Bir Kültür Tarihi* (İ. Türkmen, Çev.). (2. Baskı). İstanbul: Ayrıntı.

Spicer, Emily. (2017, 30 Haziran). Fahrelnissa Zeid. <https://goo.gl/t8dzqh> Erişim Tarihi:08.08.2017

Smith, Rohan. (2015, 7 Nisan). Aelita Andre, 8, opens up about her inspiration, her future and the her take on the cosmos. <https://goo.gl/yv8aNP> Erişim Tarihi: 20.07.2017

Sönmez, Necmi. (2015, 17 Mart). Türk Modernistler / Fahr-el-Nissa Zeid. <https://goo.gl/5NNXSs> Erişim Tarihi:08.08.2017

Tansuğ, Sezer. (2011). *Resim Sanatının Tarihi*. (7. Baskı). İstanbul: Remzi.

Türk Dil Kurumu. (2016). <https://goo.gl/ueAPH9> Erişim Tarihi: 12.12.2016

Turani, Adnan (2013). *Turani*. (Editör: Kav Sanat Galerisi). 02 Ekim – 02 Kasım 2013 Kav Sanat Galerisi'nde düzenlenen sergiye ait katalog, Ankara.

Walter, Chip. (2014, 31 Aralık). İlk Sanatçılar. *National Geographic*. (2015 – Ocak Sayısı). <https://goo.gl/iwxvAS> Erişim Tarihi: 22.05.2017

Webb, KC. (2016, 13 Mart). Interview with Painter, Bruce Riley. <https://goo.gl/csuuTG> Erişim Tarihi: 19.12.2017

Winnicott, Donald W. (2014). *Oyun ve Gerçeklik* (T. Birkan, Çev.). (3. Baskı). İstanbul: Metis.

Yılmaz, Mehmet. (2006). *Modernizmden Postmodernizme Sanat*. Ankara: Ütopya.

<https://goo.gl/p6v17J> Erişim: 08.12.2017

<https://goo.gl/N8t7D5> Erişim: 08.12.2017

<https://goo.gl/j4yNAh> Erişim: 18.12.2017

<https://goo.gl/hmuVa9> Erişim: 08.12.2017

<https://goo.gl/FNax9h> Erişim: 08.12.2017

<https://goo.gl/ZUYA9f> Erişim: 08.12.2017

<https://goo.gl/xecyK2> Erişim: 08.12.2017

<https://goo.gl/NJ6e8u> Erişim: 08.01.2018

resimde yaratıcı bir eylem olarak oyun

Yazar Neslihan Öztürk

Gönderim Tarihi: 14-Şub-2018 08:17 AM (UTC+0200)

Gönderim Numarası: 887058419

Dosya adı: resimde_yarat_c_bir_eylem_olarak_oyun.docx (592.96K)

Kelime sayısı: 13210

Karakter sayısı: 98174

resimde yaratıcı bir eylem olarak oyun

ORIJINALLIK RAPORU

%**4**

BENZERLİK ENDEKSİ

%**4**

İNTERNET
KAYNAKLARI

%**1**

YAYINLAR

%**3**

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BIRINCIL KAYNAKLAR

1

Submitted to Hacettepe University

Öğrenci Ödevi

%**2**

2

**KOCASAVAŞ, Yıldız. "ORTA OYUNUNDA
ŞAMANİZM İZLERİNİ TAKİP", Türk Dünyası
Araştırmaları Vakfı, 2016.**

Yayın

<%**1**

3

Submitted to Akdeniz University

Öğrenci Ödevi

<%**1**

4

bilimgenc.tubitak.gov.tr

İnternet Kaynağı

<%**1**

5

pelinkilincpinar.blogspot.com

İnternet Kaynağı

<%**1**

6

www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080

İnternet Kaynağı

<%**1**

7

Submitted to TechKnowledge Turkey

Öğrenci Ödevi

<%**1**

8

www.theseus.fi

İnternet Kaynağı

<%**1**

9

ERDEM, Mukaddes and PALA, Ferhat Kadir.
"Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile
cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili
arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma",
TUBITAK, 2011.

Yayın

<% 1

10

www.sosyolojinotlari.com

İnternet Kaynağı

<% 1

11

www.moma.org

İnternet Kaynağı

<% 1

12

www.halifaxnews.com

İnternet Kaynağı

<% 1

13

modernwish-academic.blogspot.com

İnternet Kaynağı

<% 1

Alıntılarını çıkart

Kapat

Eşleşmeleri çıkar

Kapat

Bibliyografyayı Çıkart

Kapat