



**İMGESEL OYUN KAVRAMININ SERAMİK
SANATINDAKİ YERİ VE ÇAĞDAŞ YORUMLARI**

Yüksek Lisans Tezi

Zeynep DELMAN

Eskişehir 2024

**İMGESEL OYUN KAVRAMININ SERAMİK
SANATINDAKİ YERİ VE ÇAĞDAŞ YORUMLARI**

Zeynep DELMAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Seramik Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Sıdıka Sibel Sevim

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Haziran 2024

ÖZET

İMGESSEL OYUN KAVRAMININ SERAMİK SANATINDAKİ YERİ VE ÇAĞDAŞ YORUMLARI

Zeynep DELMAN

Seramik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Haziran 2024

Danışman: Prof. S. Sibel SEVİM

Düşsel olan ve gerçekleşmesi özlem olarak duyumsanan şey anlamına gelen imge, insanın iç dünyasının bir nevi yansımasıdır. İmgesel oyun ise, oyun aracılığı ile imgelerin gün yüzüne çıkarılması, somutlaştırılması olarak tanımlanabilir. Amaçların olmadığı, belirli bir şeyin düşünülüp tasarlanmadığı ve çoğu zaman anlık olan imgesel oyunlarda bazı durumlarda estetik algı gözetilmez.

Çağdaş seramik sanatında Sürrealizm başta olmak üzere dönemin seramik sanatçıları ile ilk defa seramiğin geleneksel yapısının dışına çıkılıp modern imgesel oyun örnekleri üretilmeye başlanmıştır. Seramik formlar üzerindeki özgün ve spontane desenler ile imgeler dışa yansıtılmıştır. Günümüzde görünürlük gösteren birçok başarılı sanatçı da eserlerini rastlantısal çizgiler ve formlar ile oluşturmaktadır.

Araştırma kapsamında ilk olarak imgesel oyun kavramını irdelemek adına imge ve oyun kavramları üzerinde durulmuş, bu doğrultuda sonraki başlıklarda imgesel oyunun, seramik sanatının tarihsel gelişimi ile ilişkisi, çağdaş seramik sanatı üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bununla birlikte bu konunun psikoloji alanı ile bağlantısı üzerinde durulup diğer disiplinlerle ilişkisi görsellerle örneklendirilmiştir. İmgesel oyun hakkında edinilen bilgiler doğrultusunda araştırmacı tarafından yeni tasarımlar yapılarak çağdaş seramik sanatına yeni ifadeler kazandırmak amacıyla eserler üretilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Çağdaş sanat, Hayal gücü, imge, oyunlar.

ABSTRACT

THE ROLE OF IMAGINARY PLAY IN CERAMIC ART AND ITS CONTEMPORARY INTERPRETATIONS

Zeynep DELMAN

Department of Ceramics

Anadolu University, Graduate School, June 2024

Supervisor: Prof. S. Sibel SEVİM

The image, which means something that is imagined and longed for, is a reflection of the human inner world. Imaginary play can be defined as the revelation and concretization of images through play. In imaginary plays, where there are no specific objectives, no particular thing is thought or designed, and most of the time they are spontaneous, aesthetic perception is sometimes not considered.

In contemporary ceramic art, especially with surrealist artists of the period, the traditional structure of ceramics was first broken away from, and modern examples of imaginary play began to be produced. Original and spontaneous patterns and images were reflected on ceramic forms. Many successful contemporary artists today also create their works with random lines and forms.

In the scope of this research, the concepts of image and play were initially examined to delve into the concept of imaginary play. In the following sections, the relationship of imaginary play with the historical development of ceramic art and its effects on contemporary ceramic art were explored. Additionally, the connection of this topic with the field of psychology was emphasized and its relationship with other disciplines was exemplified with visuals. Based on the information obtained about imaginary play, new designs were created by the researcher to contribute new expressions to contemporary ceramic art.

Keywords: contemporary art, image, imagination, plays.

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasının hazırlanmasında destek ve katkılarından dolayı birçok kişiye teşekkürlerimi sunmak istiyorum. Öncelikle, tez danışmanım Prof. S. Sibel Sevim'e, araştırma sürecindeki rehberliği, bilgisi ve sabrı için sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Onun yönlendirmeleri ve eleştirileri, çalışmamın şekillenmesinde büyük rol oynamıştır. Tezim boyunca bana destek olan aileme, sabırları ve teşvikleri için minnettarım. Özellikle annem ve babama, verdikleri maddi ve manevi destek için teşekkür ederim. Ayrıca, tezimin her aşamasında yanımda olan, her türlü nazımı çeken ve bana moral veren Kadir Koyun'a teşekkür ederim. Onun sevgisi ve desteği, bu süreci daha katlanabilir kıldı. Son olarak da desteklerini benden esirgemeyen tüm arkadaşlarıma teşekkür ederim.

24/06/2024

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı” ile tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Zeynep DELMAN

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
GİRİŞ	1
1. İMGESEL OYUN KAVRAMININ TANIMI VE GELİŞİM SÜRECİ	2
1.1. İmgesel Oyunun Tanımı	2
1.2. İmgesel Oyun Ve Bilinç Kavramı.....	7
1.3. İmgesel Oyunun Tarihsel Gelişimi.....	8
1.4. İmgesel Oyun Kavramının Plastik Sanatlardaki Yeri.....	28
2. SERAMİK SANATINDA İMGESEL OYUN KAVRAMI.....	35
2.1. İmgesel Oyun Kavramının Seramik Sanatındaki Yeri.....	35
2.2. İmgesel Oyun Kavramının Seramik Sanatındaki Tarihsel Gelişimi.....	36
2.3. Geleneksel Seramik Sanatında İmgesel Oyun.....	46
2.4. Çağdaş Seramik Sanatında İmgesel Oyun.....	50
2.4.1. İmgesel oyun kavramıyla çalışan çağdaş seramik sanatçılardan örnekler.....	51
3. İMGESEL OYUN KAVRAMI ELE ALINARAK YAPILAN KİŞİSEL UYGULAMALAR.....	64
3.1. İmgesel Oyun Kavramı Ele Alınarak Yapılan Seramik Heykellerin Yapım Aşamaları.....	64
3.2. Zey'in Anı Düşleri.....	65
3.2.1. Ruhların saklambacı.....	66

3.2.2. Sessiz ay saati.....	67
3.2.3. Uyku vakti.....	69
3.2.4. Maskenin altındaki dnya.....	70
3.2.5. Kksz ben.....	72
3.2.6. ocukluk arkısı.....	73
3.2.7. Sevgiyle byr.....	74
3.2.8. Sevginin gzyaşıları.....	75
3.2.9. Tavşanın ryası.....	76
3.2.10. Aşı.....	77
SONU.....	79
KAYNAKA.....	80

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1.1. Pieter Bruegel' ait "Children's Games" isimli eser, 1560	4
Görsel 1.2. Chauvet mağarasındaki hayvan betimlemeleri.	9
Görsel 1.3. Leonardo da Vinci'ye ait "Five Grotesque Heads and Three Heads of Men in Profile" isimli eser, 1500-1510	11
Görsel 1.4. Alexander Cozens, 1785, "Leke Çizimler" (yaprak 11) / "Blot Drawings" (plate 11) Tate Müzesi, Londra	12
Görsel 1.5. "Cadıların Şabatu", Francisco Goya, 1798	13
Görsel 1.6. "Allegory of Gluttony and Lust" Oburluk ve Şehvetin Alegorisi, Hieronymus Bosch, 1490-1500.	14
Görsel 1.7. "The Last Judgment" isimli resmin orta panelinden bir kesit, Hieronymus Bosch, 1482	14
Görsel 1.8. Valentine Hugo, André Breton, Tristan Tzara, Greta Knutson'ın birlikte oynadığı seçkin kadavra sonucu çıkan eser, Landspace, 1933	15
Görsel 1.9. Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, Man Ray'in birlikte oynadıkları seçkin kadavra oyunu sonunda ortaya çıkan eser, "Nude", 1926	16
Görsel 1.10. "İmgelerin İhaneti", René Magritte, tuval üzerine yağlı boya, 1928-29, 64,5x94 cm	18
Görsel 1.11. "Merz", Kurt Schwitters, karışık teknik	19
Görsel 1.12. Kurt Schwitters, "Konstruktion für Edle Frauen" isimli eser, 1919	20
Görsel 1.13. Kurt Schwitters, "Picture of Spatial Growths", 1919	20
Görsel 1.14. Salvador Dali, 1943, "Yeni İnsanın Doğuşunu İzleyen Jeopolitik Çocuk" Geopolitical Child Watching the Birth of the New Man	21
Görsel 1.15. "İstakoz Telefon", Salvador Dali, 1938	22
Görsel 1.16. Joan Miro, "The Conductor", 1976	24

Görsel 1.17. Joan Miro, İsimsiz, 1964	24
Görsel 1.18. Max Ernst bronz heykelleri, sırasıyla; “Moonmad”, 1944, “An Anxious Friend”. 1944, “The King Playing with the Queen”. 1944, “Bird-head”,1934	25
Görsel 1.19. Pablo Picasso, 1961, “Head Of A Woman”	26
Görsel 1.20. “The Travelling Show”, Morgan Brig, kil, bakır, gravür, karışık teknik, 23x10x8	29
Görsel 1.21. “Luna”, kil, bakır, gravür, karışık Teknik, 12x14x7	29
Görsel 1.22. Alexander Calder, “Circus”, 1926	30
Görsel 1.23. Anish Kapoor, 2006, “Cloud Gate”	31
Görsel 1.24. Rachel Harrison, “Alexander the Great”, 2007	32
Görsel 1.25. Karine Dulyan, “My Favorite Things”, 2024, akrilik, 160x160	33
Görsel 1.26. Julia Liger-Belair, “Blue Vase”, Printed, 22 cm x 28 cm, 2023	34
Görsel 1.27. Julia Liger-Belair, “At Noon”, 10cm x 17cm x 2.5cm	34
Görsel 2.1. At Arabası, Pişmiş Toprak, M.Ö. 3000-2500, Pakistan Indus	37
Görsel 2.2. Terracotta ve ahşaptan yapılmış figür, Rodos Adası, M.Ö. 450	38
Görsel 2.3. Çenesi oynayan kedi, Mısır, M.Ö 1300	38
Görsel 2.4. Sümerler, MÖ 2050-1950, silindir mühür	39
Görsel 2.5. “İnandık Vazosu”, Erken Hitit Dönemi, MÖ 17. yy, h:82 cm, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara	40
Görsel 2.6. Hayvan biçimindeki çingiraklar (Köpek, ayı, horoz), M.S. 3. ve 4. yy.’lar	41
Görsel 2.7. Joan Miro vazoları, 1941-1944, 35cm, sır altı boya	42
Görsel 2.8. Joan Miro heykelleri, seramik, 1972	43
Görsel 2.9. Pablo Picasso, “Woman Lamp”, 1955.....	43
Görsel 2.10. Henri Matisse, Female Nude, 24,8 cm, 1907	44
Görsel 2.11. Matisse sırlı vazo	44
Görsel 2.12. Marc Chagal, 1952, “The Dream”, 33.7 x 23.3 x 23.3 cm	45
Görsel 2.13. Marc Chagal, 1952, 34 cm	45
Görsel 2.14. Kubadabad Sarayı Çini Örnekleri, Konya, Karatay Müzesi	46
Görsel 2.15. Tavus kuşu figürlü çini tabak, 1575, Gülbenkyan Müzesi, Portekiz	47
Görsel 2.16. Rüzgârlı bahçe deseni, çini tabak	47

Görsel 2.17. Üzeri kuş desenli seramik tabak. 18.yy. sonu 19.yy. başı, ç:23,5 cm., h:5,5 cm.....	48
Görsel 2.18. Üzeri kuş desenli seramik tabak. 18.yy. sonu 19.yy. başı, ç.19 cm., h:7 cm	48
Görsel 2.19. Hayvanlı Şekerlik.19.yy. sonu 20.yy. başı, ç.8,5 cm., h:19,8 cm	49
Görsel 2. 20. Oturan aslanlı testi. 19.yy. sonu-20.yy. başı,11,8 x 33,3 cm	49
Görsel 2.21. 19. yy. Çanakkale seramik, 25x19 cm	49
Görsel 2.22. Taehoon Kim, “Sweet Monster” serisinden bir eser	51
Görsel 2.23. Görsel 2.22. detay	51
Görsel 2.24. Philip Eglin “This Way Up”, 2022, 83x38x13	53
Görsel 2.25. Philip Eglin “Inamorata” (2018). 67Hx63Wx52Dcm	53
Görsel 2.26. Kauri Kallas’ın atölyesinde ürettiği seramik tabak	54
Görsel 2.27. Kauri Kallas’ın atölyesinde ürettiği seramik vazo	54
Görsel 2.28. “Joa”, sır altı boyama tekniği, 2020	54
Görsel: 2.29. “Maria”, sıraltı boyama tekniği, 2021	54
Görsel 2.30. Yeonsoo Kim, “Relationship Goals” serisinden bir eser	55
Görsel 2. 31. Yeonsoo Kim, “Life Vessel”	55
Görsel 2.32. “Bittersweet”, 2020, porselen	56
Görsel 2.33. “This and That”, 2022, porselen	56
Görsel 2.34. Morgan Brig, “My Alarmist”, 9x6x3	57
Görsel 2.35. Morgan Brig, “Dear Heart”, 15x5x3, 2015	57
Görsel 2.36. “Castle Vase”, 1992	58
Görsel 2.37. Stephen Benwell, “Large Vase”, 2001	58
Görsel 2.38. Katie Stout, “Janet”, 2021, 175x81x43 cm	59
Görsel 2.39. Katie Stout, “Pink Patch” Vessel, 2020	59
Görsel 2.40. Burhan Uygur, sıraltı seramik boyama, çap:40cm	60
Görsel 2.41. Burhan Uygur, 1987, çap:15cm	60
Görsel 2.42. Cihat Burak, İki Kaçak, Porselen Tabak	61
Görsel 2.43. Cihat Burak, “Şişeler”, porselen tabak.	61
Görsel 2.44. “Bulutları Tutarken” 37 x38 cm, şamotlu çamur ve mermer, sıraltı dekor, lazer baskı, 1200 C, 2014	62
Görsel 2.45. “AH” şamotlu çamur, sıraltı dekor, 1200 C	62

Görsel 2.46. “Cıcık Kuşlar”, dekal yöntemi, Sıdika Sibel Sevim, 2012-2013	63
Görsel 3.1. Araştırmacı tarafından gerçekleştirilen biçimlendirme süreci, modelaj anı	65
Görsel 3.2. Araştırmacı tarafından yapılan dekorlama süreci, sır altı boyama anı, 2024	65
Görsel 3.3. “Ruhların Saklambacı”, elle şekillendirme, 20x15x40 cm, 1000° C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024	66
Görsel 3.4. “Ruhların Saklambacı”, detay, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024	67
Görsel 3.5. “Sessiz Çay Saati”, elle şekillendirme, 15x40x38 cm, 1040° C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024	68
Görsel 3.6. “Sessiz Çay Saati”, detay, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024	68
Görsel 3.7. “Uyku Vakti”, elle şekillendirme, 25x20x34 cm, 1040° C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024	69
Görsel 3.8. “Uyku Vakti”, detay, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024	70
Görsel 3.9. “Maskenin Altındaki Dünya”, elle şekillendirme, 25x18x26 cm, 1040° C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024	71
Görsel 3.10. “Maskenin Altındaki Dünya”, elle şekillendirme, 25x18x26 cm, 1040° C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024	71
Görsel 3.11. “Köksüz Ben”, elle şekillendirme, 19x27x30 cm, 1040° C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024	72
Görsel 3.12. “Çocukluk Şarkısı”, elle şekillendirme, 3x19x25 cm, 1040° C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024	73
Görsel 3.13. “Çocukluk Şarkısı”, detay, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 2024	74
Görsel 3.14. “Sevgiyle Büyür”, elle şekillendirme, 3x25x23 cm, 1040° C, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 2024	74
Görsel 3.15. “Sevgiyle Büyür”, detay, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 2024	75
Görsel 3.16. “Sevginin Gözyaşları”, elle şekillendirme, 3x25x14 cm, 1040° C, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 2024	76

Görsel 3.17. “Tavşanın Rüyası”, elle şekillendirme, 3x25x16 cm, 1040 °C, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 202476

Görsel 3.17. “Aşk”, elle şekillendirme, 3x25x18 cm, 1040 °C, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 202477



Giriş

Seramik sanatında imgesel oyunun bu araştırmada nasıl bir rol oynadığı ve yapılan uygulamaların özellikle çağdaş yorumları oluşturulurken nasıl bir süreç izlendiği bu tez çalışmasında ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. İmgesel oyun niteliği taşıyan günümüz seramik sanatçıları ve onların eserleri irdelenip örneklerle okuyuculara sunulmuştur. Bu sorular üzerinde durulmasının sebebi ise imgesel oyun kavramının yalnızca eserin sonucunu değil, oluşum sürecinin çoğunu da kapsamasıdır. İçsel güdülenme gerektiren imgesel oyun davranışı kişiyi rahatlatmaya yöneliktir. Nitekim bazı sanatçılar da eserlerini oluştururken bilinçaltı ve bilinçdışı düşüncelerini dışa vurarak rahatlar. Bu sırada duygular da eserin oluşmasında önemli bir etkindir.

İnsanlık tarihinin en büyük kayıtlarından biri olan seramik sanatında da kendiliğindenlik bağlamında birçok eser, imgesel oyun ile üretilmiş ve üreilmeye devam edilmektedir. Seramik, malzeme açısından sanatçıya iç dünyasını ifade etmekte kolaylık sağlar. Bu yüzden insanlar sanat alanında üretmeye başladıklarından beri bilinçli ya da bilinçsiz seramik malzeme ile imgesel oyun oynamışlardır. Bilinçli olarak seramikle oynanılan ilk imgesel oyunlar dada ve sürrealizm akımının bazı sanatçıları tarafından meydana getirilmiştir. Bu eserler oluşturulurken özellikle Freud'un psikanaliz ile ilgili çalışmalarından çokça yararlanılmıştır. Araştırmanın sonraki bölümlerinde imgesel oyun kavramı oluşurken sanatçıların etkilendiği kişiler, düşünceler ve dönemler ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır.

Üç ana bölümden oluşan bu tez çalışmasının ilk bölümünde imge ve oyun kavramlarının tanımı üzerinde durularak imgesel oyun kavramının tarihi ve imgesel oyunun gelişim süreci ile ilgili ayrıntılı bilgi verilmiştir. İmgesel oyunun kökeninde yatan psikoloji alanına ve bu alanın sanatla ilişkisi açıklanıp plastik sanatlarda nasıl başladığı ve var olmayı sürdürdüğü incelenmiştir. İkinci bölümde ise imgesel oyunun seramik sanatındaki tarihsel gelişimi araştırılarak seramik sanatındaki yerine değinilmiştir. Bunun yanı sıra tezin asıl amacında olduğu gibi seramik sanatında imgesel oyunun geleneksel ve çağdaş yorumları örnekler verilerek sunulmuştur. Son olarak üçüncü bölümde ise imgesel oyun kavramı üzerine araştırmacının kişisel uygulamaları yer almaktadır. Araştırmacı tarafından imgesel oyun

tekniki ile çeşitli hikayeler oluşturulup, bu hikayelerin betimlemeleri seramik figürler ile ifade edilmiştir. Yapılan uygulamalar ile seramik sanatına katkı sağlayacak eserler üretilerek yapım aşamaları ve sonucu anlatılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. İMGESEL OYUN KAVRAMI ve TARİHSEL GELİŞİM SÜRECİ

1.1. İmgesel Oyununun Tanımı

Geçmişten günümüze süregelen sanatçılar, yaşadıkları zamanın gündeminde olan konularla ilgili eserler üretmişlerdir. Bu benzer konular sayesinde, sanatçılar her daim yeni temsil ve ifade arayışlarına başvurmuşlardır. Bunlardan biri de araştırmacının imgesel oyun şeklinde adlandırdığı, zihindeki imgelerin filtresiz bir şekilde oyun güdüsüyle sanata yansımastır. Sanatçıların gündelik yaşam mecrasında bilinçaltını serbest bırakma yolları ararken buldukları bu oyunsal yaklaşım Carl Gustav Jung'un analitik psikolojisinin bir parçası olan aktif imgeleme sanat pratiği ve Freud'un serbest çağrışım tekniği ile benzerlik gösterir. Bununla birlikte Freud'un "Yaratıcı Yazarlar ve Gündüz Düşleri" adlı yazısında imge ve yaratıcılığa dair konu paralelinde söylemleri bulunur. Freud, oyunu da ilişkilendirerek, araştırmacının imgesel oyun diye nitelendirdiği kavrama değinir. Yaratıcı Yazarlar ve Gündüz Düşleri'nde, sanatçı olarak adlandırılan kişilerin tuhaf bir varlığa benzetildiği cümleler ile başladığı görülür. Freud, bu yazısında çocuğun yaratıcı oyunu ile sanatçının hayalleri ve gündüz düşleri arasında önemli bir bağlantı kurar. Sanatı bir rüyaya benzeterek kendisini rüya araştırmasından yapıt çözümlemesine, oradan da yapıtın yaratıcısının incelenmesine götüren bir yol izler (Aliçavuşoğlu, 2007).

İmge yansıtma oyununda sanatçı, ifade edemedikleri duygusunu imgelerle, sembollerle, işaretlerle görselleştirme yolunu seçip insan sorunlarını oyunsal yaklaşımla çözme çabasıdadır. Bu şekilde kendine yeni bir ifade alanı oluşturur. Oyun bağlamında sanat, tamamıyla varoluşsal olduğu gibi sanatın ortaya çıkış süreci tıpkı bir çocuğun oyun kurma

davranışını anımsatır. Bu, iç ve dış gerçeklerden yeni var oluş biçimleri yaratma çabasıdır (Duran, 2016).

Sürrealist sanatçılar, bu oyunsal yolu eserlerinde sıkça kullanırlar. Zihinlerindeki imgeleri oyun yoluyla sanata dönüştürme esnasında çeşitli yöntemler kullanmaktadırlar. Buna örnek olarak savaş döneminden büyük bir sarsıntıyla çıkan sürrealistler, otomatik yazı, serbest çağrışım ve rüya temsilleri gibi yöntemlerle bilinçaltı ve hayal gücünü ifade etme yolu bulmuşlardır (Robertson, 2021). Sürrealist sanat, gerçeğe gerçek olmayanı bir araya getirerek, psikedelik ve organik deneyimler yaratır. Böylece izleyicilerin bilişsel kontrolünü harekete geçirmeyi hedefler (Ruzzoli vd., 2019).

Başka bir deyişle izleyicilerin zihinsel düşüncelerini ve kararlarını etkilemeyi amaçlar. Sürrealizm 'in kurucusu ve sözcüsü olan Andre Breton adeta bir meditasyon havasında yazma ilhamının gelmesini önermektedir. Bunun için bir formülü vardır. “Kendinizi, zihninizin kendisi üzerinde yoğunlaşmasını olanaklı kılabilcek kadar uygun bir konuma yerleştirdikten sonra, yazma malzemelerinin size gelmesini sağlayın. Olabildiğince pasif veya alıcı bir ruh haline geçin” (Breton, 2009, s.35). Andre Breton'un bu bahsettiği yöntem otomatizmdir. Önceleri yazı ve şiirlerle başlayan bu tekniği daha sonra sanatta birçok alanda kullanmaya başlamışlardır.

Gerçeküstücüler, eserlerini oluştururken çocuksu bir oyun ruhu ile harekete geçmişlerdir. Bu yaklaşım; imgeleri ve rüyaları serbestçe bir araya getirerek, anti-naratif yani anlatımcı tarzdan uzak ve deneyimsel bir sahne oluşturur. Bu, sürrealizmin oyunbaz ve özgün doğasını yansıtmaktadır (Kolyvas, 2020). Bununla birlikte sürrealist sanatçılar geleneksel sanat anlayışını sorgulayarak, gerçeklik algısını değiştirmiş ve imgeler aracılığıyla onlara yeni anlamlar yaratmışlardır (Gilvin, 2015). Bu bağlamda, gerçeküstücüler, imgelerle oyun oynayarak yaratıcılıklarını eserlerine yansıtıp izleyicileri bilişsel olarak meşgul etmişler ve eserlerinin etkisini böylece arttırmışlardır. Sürrealizm, imgelerin bir araya gelerek, çeşitli metaforlarla onları farklı bir gerçeklik algısına yönlendiren sanat akımı olarak öne çıkmaktadır.

İmge ve oyun arasında karmaşık ve çok yönlü bir ilişki vardır. İmge, zihinde canlandırılan görsel veya sembolik temsil biçimleridir. Oyun ise, çeşitli kurallara ve sınırlara tabi tutularak

gerçekleştirilen bir aktivitedir. Oyunlar genellikle hayal gücü kullanılarak yaratılan imajinatif dünya içinde gerçekleşir. Bu durumda, oyun imgeyi tetikler ve güçlendirir. Oyunlar, oyuncuların zihinsel ve duygusal olarak yaratıcılıklarını kullanmalarını teşvik eder. Böylelikle imge, oyun sırasında tetiklenerek hayal gücünün canlı tutulmasını sağlar. İmgesel oyunu tanımlamak için önce oyun kavramının irdelenmesi daha doğru olur. Geçmiş zamanlardan bu yana kadar oyunu birçok düşünür ve araştırmacı farklı şekillerde yorumlamıştır. Huizinga, oyunun kültürden daha önce var olduğunu savunur. Huizinga'ya göre “Oyun, gerçeğin özüdür ve her şey oyun oynayarak gelişir” (Huizinga, 1995, s. 13).



Görsel1.1. Pieter Bruegel' ait “Children's Games” isimli eser, 1560 (<http-1>).

Bu düşünceden yola çıkıldığında, yerleşik hayata geçilmeden önce, avcılık ve toplayıcılık gibi hayati ihtiyaçların karşılanmasını hedefleyen etkinlikler bile arkaik toplumda oyun biçimi olarak sayılabilir. Bu sayede, insanların oyunlar aracılığıyla hayatı nasıl algıladıkları ve bunu hangi yöntemle ifadeleştirdikleri görülmektedir. Yalnızca insanlar değil, doğanın her yerine bakıldığında oyun halinde olan hayvanlar da görmek mümkündür. Hatta belki de insanlardan daha önce oyun oynama halindedirler. Bu oyunlar, fizyolojik bir olgu gibi görünse de bundan daha fazlasıdır ve derin anlamlar içerirler. Kimileri bu oyunların amacını yaşam enerjisindeki fazlalığı boşaltmak gibi yorumlarken kimileri de taklit etme güdüsünün tatmin edilmesi olarak tanımlamaktadır (Huizinga, 1995). Neredeyse tüm oyunların ortak

özelliđi, yazılı olmayan bazı kuralların olmasıdır. Örneđin, yeni doğan köpek yavruları gözlemlendiğinde, birbirlerinin üzerine zıplayarak adeta oyuna davet ettikleri görülür. Isırmayı çok severler hatta mütemadiyen ısırırlar. Fakat bunun bir oyun olduđu düşünülürse kurallara uyarak yani birbirlerinin canını acıtmadan, örneđin kulaklarını ısırmadan oynarlar. Psikiyatride tedavi aracı, antropolojide ritüel ve festival amaçlı kullanılan oyun, sanatta yaratıcılık aracı olarak görülür (Sutton-Smith, 1997, s.6-7). Oyun kavramı, görünür eylemlerin dışında zihinde düşünceler aracılığıyla da var olabilir.

İnsanlar oyun oynarken, zihinlerinde canlandırdıkları imge ve fikirlerle etkileşime geçerler ve oyunların bir kısmı zihinde devam eder. Yani oyunlar her zaman açık bir davranış olarak dışa vurulmayabilir (Bateson, Martin, 2014, s.16). Zihindeki imgeler yoluyla sonu olmayan bir oyuna adım atılmış olunur. İmge, kişinin zihninde canlandırdığı veya yarattığı görsel, işitsel veya duyuşsal temsil şeklidir. Bir başka deyişle, imge zihinde somut veya soyut bir nesnenin canlandırıldığı düşünsel bir tasarımıdır ve birçok farklı şekilde oluşturulabilir. Resim, fotoğraf, kelime, cümle veya bir şarkı gibi herhangi bir uyarıcı; imge olarak algılanabilir. İmgeler, özellikle sanat, edebiyat ve müzik gibi kreatif alanlarda kişinin yaratıcılığını ve hayal gücünü ifade etmek amacıyla sıklıkla kullanılır. Bayav’a göre ise, imge insanlığın doğumundan itibaren vardır. Kişi daha önce deneyimlediği bir şeyi ikinci kez yaşarken ilkinin anımsaması, imgesel çağrışımlar dolayısıyla oluşan bir olaydır.” (Bayav, 2009). Böylelikle zihin önceki deneyimi ve yeni gözlemleri bir araya getirerek kendi içinde adeta bir döngü başlatır ve renkler, semboller, duygular zihin içerisinde serbestçe dolaşır. Bu zihinsel dolaşım da bireyin yaratıcılığına katkıda bulunur.

Devamlı düşünme halinde olan insan zihni, içindeki imgelerle sürekli bir oyun halindedir. Ama imgesel oyun kavramında bahsedilen asıl oyun, zihindeki imgelerin dışarı çıkarken seçtiğı yoldur. İmgeler, bazen bir kolaj yoluyla, bazen bir şiir, bazen de resim ya da heykel olarak var olmayı seçerler. Bu oyunsal yapıtlar, bireylerin hayal gücü ve yaratıcılığı ile, insan zihninin sonsuz olanaklarla dolu bir aracıdır. Bu sırada harekete geçen oyunsal düşünme, birçok olumlu davranışı beraberinde getirebilir. Bunlardan bazıları yaratıcılık, problem çözme, kendini ifade etme, empati, esneklik ve uyum sağlama gibi becerilerin artması olduđu söylenilebilir. Bunların yanı sıra, oyunsal düşünme eyleminin bir başka getirisi de çeşitli olaylar karşısında farklı bakış açıları üretmektir.

Bazı insanların zihnindeki düşünceler daha hızlı bir akış içindedir. Genellikle bu insanlar odaklanmakta zorlanıp, dikkat dağınıklığı problemi yaşarlar. Bununla birlikte dış uyaranları eleme zorluğu yaşayan bireylerin, zihinlerindeki imgelerin çokluğu sayesinde diğer bireylere oranla daha yaratıcı olma olasılıkları yüksektir (Carson, vd., 2003). Bu durum da insanların birbiriyle ilgisiz görünen düşünceleri bir araya getirerek yeni ve alışılmamış fikirleri gün yüzüne çıkarmasını sağlar. İmgesel oyun için, sanata çocuk bakış açısıyla yaklaşmak da denilebilir. Çünkü çocuklar, kendilerini ifade ederken duygularını ve düşüncelerini herhangi bir filtreden geçirmeden kendilerine has bir dil ile aktarırlar. İnsanların ne düşüneceği konusunda kaygı gütmenden içlerindeki dışarıya yansıtmayı başarabilirler. Özgürlük bakımından imgesel oyun, çocuksu bir güdü taşımaktadır. Böylelikle yaratıcılık kavramı da sınırsız bir şekilde imgelerle var olur. Sanatta oyunbaz dil, eserler kullanılan imgelerin beklenmedik, sıra dışı ve çarpıcı bir şekilde birleşerek ortaya çıkan kendini ifade etme biçimidir. Bu anlatım dili izleyicilerde farklı duygular uyandırarak onları düşündürmeyi amaçlamaktadır. En önemli temsilcilerinden olan gerçeküstücüler; kullandıkları bu oyunsal anlatımla, geleneksel sanat normlarından farklı olduğu için izleyicileri alışılmadık bir deneyime davet etmektedirler. Eserlerinde mantıksal sıralamadan uzak imgelerle gerçeklik dışı bir dünya yaratırlar. Bu dünyada mantığı ve yetişkinleri istemezler, bu dünya çocuksu bakış açısından oluşan bir dünyadır (Azeri, 2000).

1.2. İmgesel Oyun ve Bilinç Kavramı

İmgesel oyun kavramının ortaya çıkışı doğrudan bilinç kavramıyla ilişkilendirilebilir. Freud ve Jung'a göre bilinç kavramının alt bölümleri incelendiğinde, bunlardan ilkinin bilinç olduğu görülür. Bilinç, hareketlerin, düşüncelerin davranışların farkında olarak kontrollü şekilde denetlenmesidir. İnsanın yaşarken kontrolünde olup farkındalıkla yönettiği ruh durumu olarak tanımlanabilir (Budak, 2003). Jung'a göre bilinç, insanın küçüklük yaşlarından beri bilinçdışından koparak oluşan kısımdır (Horozcu, 2015). Bir diğeri ise bazı araştırmacılar tarafından bilinçdışı, bazıları tarafından ise bilinçaltı olarak adlandırılan kavramdır. Freud'un, yazılarında bu iki terimi dönüşümlü olarak kullandığı görülür fakat Freud'un kullandığı dil olan Almanca şekline bakıldığında benzer fakat aynı anlamda olmadığı görülür. Freud ilk dönem çalışmalarının haricinde bu karışıklığı önlemek için

yalnızca bilinçdışı kavramını kullanmayı tercih etmiştir. Bunun nedeni iki kavramın aynı anlama gelmesi değildir. Nörologlar arasında sıklıkla kullanılan bilinçaltı ifadesi yerine bilinçdışını kullanmasın sebebi psişe ile bilincin aynı görülme karışıklığını önlemeyi hedeflemesidir. Aradan yüzyıldan fazla geçmesine rağmen günümüzde halen bilinçaltı ve bilinçdışı kavramları tartışma konularına yol açmaktadır (Miller, 2010).

Carl Gustav Jung, imgenin net bir biçimde açıklanamayan bilinçdışı bir yönü olduğunu savunur ve insan zihninin, imge keşfine çıkarken mantığının dışına sürüklendiğini ifade eder. Tüm bunların ötesinde bilinçdışı farklı bir gerçeklik algısına sahiptir. Bu olgular rüya formunda ortaya çıkabilmektedir. Jung rüyaların tesadüfi bir şekilde görülmediğini savunarak bilinç düzeyindeki sorunlarla ilgili olduğunu savunmuştur.

Ayrıca rüyayı bilinçdışının kendine özgü bir yansıması olarak tanımlamayı tercih etmektedir. Jung rüyada olmayı bilinçsiz bir şekilde oyun oynamaya benzetir (Jung, 2020). Jung'un bu yaklaşımı sanatçıların eser üretimi açısından bağdaştırılabilir. Sanatçılar oyunsal bir davranışla tıpkı rüyadaki gibi zihin imgelerini açığa çıkarır ve eserlerine yansıtırlar. Süreç esnasında bilinçli düşüncelerin dışına çıkarak yaratıcılıklarını açığa çıkartırlar. Bu sayede sanatçının oyun güdüsüyle oluşturduğu eserin izleyiciyi duygusal ve düşünsel açıdan hareket geçirme olasılığı yükselir.

İmgesel Oyunun Tarihsel Gelişimi

De Botton ve Armstrong'a göre resim, bilme ile ilgili becerileri geliştiren, hatırlatıcı bir işleve ve anıları canlı tutucu bir özelliğe sahiptir (De Botton ve Armstrong, 2014, s. 8–12). Bu bilişsel oyunun nasıl başladığı ve gelişim gösterdiği düşünüldüğünde, resmin ilk örneklerine ve bu örneklerin yapıldığı yerlere bakma ihtiyacı ortaya çıkmaktadır. Resmin ilk örnekleri olarak kabul edilen mağara duvar resimleri Üçüncü Buzul Devri'nde ortaya çıkmıştır. İnsanların zihinlerini, duygularını ve düşündüklerini sanata yansıtma zaman içerisinde yeni keşiflerin ortaya çıkmasını sağlamakla birlikte sanatta malzeme ve teknik olarak ifadeleri çeşitlendirmiştir. (Akurgal, 2014). Mağara duvar resimleri incelendiğinde, girintili çıkıntılı yapıya sahip mağara duvarlarında ya da çeşitli taşların yüzeylerinde bulundukları gözlemlenir. Bu yapıya sahip yüzey tercih etmelerinin sebebi, tesadüfi izlenim ve hareketlerin alınmasının daha mümkün yüzeyler olmasıdır (Bütow, 2019).

İmgelerin oyunla ilişkisi, aslında insanlığın doğumuyla birlikte başlamıştır. Tarihsel kanıt olarak, yukarıdaki bilgi gibi arkaik toplumdaki mağara duvar resimleri doğru bir inceleme örneği olarak değerlendirilebilir. Fransa’da bulunan Chauvet Mağarası’nda gerçekleşen kapsamlı araştırmalar sonucunda “Cave of Forgotten Dreams” isimli bir belgesel yayınlanmıştır. Bu araştırmalardan elde edilen bulgulara göre, farklı zamanlarda üst üste ve rastgele çizilmiş, resimlere rastlanmıştır. Kazınmış olan bu mağara resimleri bir tür bedensel hareketliliğe bağlı bir yüzey oyunu olarak tanımlanmıştır (Herzog, 2010). Huizinga da bu durumla ilgili “Homo Ludens” (oynayan insan) isimli kitabında Taş devrinde bulunan mağara yüzeylerindeki resimlerin oyunsal bir güdü ile yapıldığına değinmiştir. (Huizinga, 1995, s. 214). Mağara resimleri, ilk insanların yaşayışı hakkında birçok bilginin sonraki dönemlere aktarılmasında büyük bir rol oynar. Mağara resimleri yoluyla hangi hayvanları avladıkları ve avlanma teknikleri öğrenilmiştir. Bunun yanı sıra günlük ihtiyaçlar, dini inançlar ve ritüeller de resmedilmiştir. Çizimlerin ve yazıların; kolaj tekniğini anımsatan duvardaki yerleşimi, hayvan figürlerinin abartılarak ya da değiştirilerek çizilmesi, mağara duvar resimlerinin oyunsal bir güdü taşımasının örneğidir. İspanya ve Fransa’daki Altamira, Chauvet ve Lascaux Mağaraları’nda bulunan resimler, bazı sanat kitaplarına göre resmin ilk örnekleri olarak kabul edilir. Bu sanat kitaplarından biri olan “Sanatın Öyküsü” kitabının yazarı Gombrich de mağara duvar resimlerini büyü ve güç kavramları ile ilişkilendirmiştir. Gombrich, insanın üstün gelmek veya avlamak istediği bir hayvanın resmini yapması, ona baskınlık kurması açısından bir çeşit büyü olduğuna inanıldığını belirtmiştir. Bununla birlikte mağara duvarına resim çizmenin insana güç verdiğine dair evrensel bir inanışın var olduğunu belirtmiştir (Gombrich, 1999, s.41).



Görsel 1.2. *Chauvet Mağarası, hayvan betimlemeleri (http-2).*

Gerçek dünya ile bilinç arasındaki irtibatı sağlayan imgeler, düşünceye simgeler aracılığıyla bağlanır. Bu da yansımalı bir ilişki barındırır. Ayrıca insan bilinç dışında yer alan istekleri ve duyguları, sembolik olarak ifade etme eğiliminde oldukları için sanat ve semboller bu duyguları dışa vurmak için doğru bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu dürtüye mağara resimlerinin ortaya çıkışı örnek gösterilebilir.

Winnicott'a göre bir toplumun ortak alanına dair ilk bilgiler, tıpkı oyunda gerçekleşen yaratıcı bir oyun kurma hali gibi başlamıştır. İnsanoğlunun kültürel deneyimler yoluyla bireysel var oluşunu aşarak sürekliliğini sağlamaya devam etmiştir. Bu da demek oluyor ki yaşam kalitesi iyi ve konforlu şartlara sahip her insan, yaratıcılığını daha kolay göstererek hayatının yaratıcı bölümünü gerçekleştirmeye başlamıştır. İnsanın, oyun oynayacağı bir yer bulması onun geçmiş ve gelecek ile bağ kurup kültürel mirasla arasındaki ilişkiyi de etkilemiştir. (Winnicott, 2014, s.125 – 128). Winnicott'un bu söylediğine göre, yabanıl toplumdaki insanların duvar resimlerinde yaptıkları semboller ve çizimler, bu insanların yaratıcı bölümlerine örnek gösterilebilir. Bu, duvar resimleri ile kültürel miraslarını sonraki nesillere aktarmayı da sağlamıştır.

Konu paralelinde Huizinga da kültürel normların, bir oyun alanında varolup büyüdüğünü ve insanların biyolojik varlıkları ötesinde, sosyal normlar, roller, ilişkiler gibi daha karmaşık ve kültürel olarak belirlenen yapıların oyunlar aracılığıyla temsil edildiğini ifade eder. Buna ek olarak, toplulukların bu oyunlar yoluyla hayatı ve dünyayı yorumladıklarını da belirtmektedir (Huizinga, 1995, s.70-71). Mağara duvar resimleriyle ilgili araştırmalardan yola çıkılarak bu resimlerin oyunsal bir güdüyle yapıldığı ve aynı zamanda insanların zihinlerini yansıttıkları çıkarımı yapılabilir. Bu da sanatsal anlamda imgesel oyun kavramına örnek gösterilebilir. Fakat bununla birlikte şu da unutulmamalıdır ki, oyunlarının ve sanatçıların bilinçli olarak zihinlerini sanat yoluyla dışavurumu 20.yy’da sürrealist sanatçılar tarafından oluşturulmuştur.

Gombrich’in “Sanat ve Yanılsama” kitabında “Bulutlardaki İmgeler” bölümünde, insanların dokulu yüzeyleri izlemelerinin, yaratıcı süreci nasıl başlattığı konusuna ayrıntılı bir şekilde değinilir. Leonardo da Vinci de buna benzer bir yöntem kullanarak mağara duvarlarının girintili çıkıntılı yüzeylerinde, bilincini serbest bırakarak çeşitli imgeler bulur. Leonardo Da Vinci’nin karakteri Rönesans döneminde oyuncu olarak tanımlanıyordu. Bazı eserlerindeki abartı yaklaşımlar buna örnek olarak gösterilebilir (görsel 1.3.). Bu konuyla ilgili Baran şöyle bir yorum getirmiştir: Leonardo da vinci, hayatı boyunca çocuksu ruhunu korumuştur. Bu yönüyle dönemindeki bazı sanatçılar tarafından tuhaf ve gizemli olarak görülmüştür. Sanatçını içindeki oyunsal güdü, onu daima yeni keşiflere sürüklemiştir.



Görsel 1.3. *Five Grotesque Heads and Three Heads of Men in Profile, Leonardo da Vinci*
“isimli eser, 1500-1510 (<http-3>).

Aynı bölümde Gombrich, Da Vinci’nin pürüzlü yüzeylerden izlenim alma yönteminden etkilenen ve Cozens’den de bahseder. Cozens, kendine has “lekeleme” tekniğini bularak düşüncelerini sergilemenin yeni bir yolu keşfetmiştir. Bu yöntemle lekelemenin, düşüncelerin oluşumunu desteklediğini savunur. Görsel 3’te görüldüğü gibi, Cozens lekeleme tekniği ile rastlantısal çizgilerden yola çıkarak zihnindeki imgeleri yüzeye aktarmayı başarmıştır. Tam 150 yıl sonra, Cozens’in öncü olduğu bu teknik, bir başka şekilde “Rorschach” adlı bir test ile uygulanmaya başlanır. İnsanın rastlantıya bağlı oluşumlardan etkilenerek oyunsal bir güdüyle imge yansıtma oyunu oynamasına psikolojide “yansıtma” adı verilir. Resmin bir tür imge yansıtma oyunu olduğunu belirten Gombrich, bu düşüncesini Cozens’de olduğu gibi farklı dönem sanatçılarında da örnekendirerek açıklamıştır (Gombrich, 2015, s. 154–169).



(Görsel 1.4): Alexander Cozens, 1785, *Leke Çizimler (yaprak 11) / Blot Drawings (plate 11)* Tate Müzesi, Londra (<http-4>).

Eski çağlarda mağara duvarlarında ilk kanıtlarına rastlanan imgesel oyunun, modern sanatta soyut sanatla birlikte benzer bir şekilde sürdürüldüğü görülmektedir. (Bütow, 2019, s.141). Daha sonraki zamanlarda ise bazı sanatçıların imgesel oyunu bir üslup haline getirmiş oldukları ve zaman içinde eserlerini oluştururken bilinçli olarak kendi kimliklerini imgesel oyun ile ortaya koydukları dikkat çekmektedir. Önceki dönemlerde yaptıkları dış dünyayı betimlemeden çıkarak kendi iç dünyalarına yöneldikleri gözlemlenmiştir. Sanatçılar, soyut imgeler kullanarak Ekspresyonizm, Dadaizm ve imgesel oyunun çıkış noktası olan Sürrealizm gibi akımların oluşmasına zemin hazırlamışlardır (Bayav, 2009). Sürrealistlerin yaptığı sanatla ortaya çıkan ruhsal otomatizm, imgesel oyun sayılabilecek başka bir örnektir. Önceki paragraflarda bahsedilen lekeleme tekniğinin de zihnin akışına izin verilmesi sayesinde oluşturulan resmin ruhsal otomatizm örneği olduğu söylenilebilir. Bilinç altındaki düşüncelerin, yüzey oyunları eşliğinde özgür aktarımı olarak açıklanabilen ruhsal otomatizme, 15.yüzyılın sonlarında Bosch'un ya da 18.yüzyılın sonlarına doğru Goya'nın resimlerinde de rastlanılmaktadır (Bütow, 2018, s.22). Eserlerinde Klasizm etkisi

gördüğümüz Francisco Goya, eserlerini oluştururken aslında son derece geleneksel bir teknik kullanır. Fakat imgelerle dolu anlatımıyla adeta bir illüzyon ortaya koyar.



Görsel 1.5. *Cadıların Şabatı*, Francisco Goya, 1798 (<http-5>).

İspanyol sanatçı, “Cadıların Şabatı” (görsel 1.5) gibi birçok eserinde cadılara bir suç atfedildiği düşünülür. Aslında burada doğrudan cadılara atfedilmiş bir suç yoktur. Cadı, kilisenin oluşturduğu sistemi sembolize eder. Goya kişisel hayatında yaşadığı öfke veya üzüntülerini, oyunsal bir anlatım yolu seçerek zihninin ürettiği korku dolu bir illüzyon olarak gösterir. Goya, bir yandan kilisenin otoriter tutumunu eleştirirken bir yandan da eşi Josefa ile kaybettikleri çocuklarının hüznü gibi özel hayatındaki yaşadığı olayları tuvale yansıtır (Hughes, 2003, s. 162-163). Yani eserlerinin alt metni, görüldüğünden çok farklıdır. Bu şekilde eserlerinin alt metinlerindeki suçlamaları muhteşem şekilde gizler ya da başka yönlere savuşturabilir. Ama aslında Goya, eserlerinde son derece eleştirel bir dil kullanır. Ayrıca Goya, eserlerini kurgusal bir hadise gibi ele alırken aynı zamanda gerçeği yansıttığını ve yaşadığı dönem için bir belge niteliği taşıdığını düşünmektedir (Demir, 2020). Dedovic (2020) Goya’nın eserlerinde odak noktasının mitoloji gibi görüldüğünü fakat içinde oyunsal unsur ve derin anlamlar içeren farklı bakış açıları sunduğunu belirtir.

Ruhsal otomatizmin ilk tohumlarının atılmasına 15. yüzyıl ressamlarından Hieronymus Bosch'un fantastik eserleri oldukça etkili olmuştur (Bütow, 2018). Alper Tuncer, Bosch'un sanatsal anlayışını şu ifadeleriyle desteklemiştir; Yaşadığı döneme sürreal ve karanlık bir şekilde kazınmıştır. Detaylara inildikçe farklı imgelere karşılaşmak oldukça mümkündür. Özellikle kaos, kavga, kargaşa gibi izlenimler hakimdir. Çalışırken bu unsurlarla uyumlu olarak da pürüzlü yüzeyleri sıklıkla tercih etmektedir. İnsanın zihnindeki kötü ve tuhaf imgeleri resimlerinde oluşturduğu kendi figürlerine yansıtmayı hedeflemektedir. Resimleri incelendiğinde (görsel 1.6) figürlerin rahatsız edici görünüşleri olduğu fark edilmektedir (Tuncer, 2023). Bu görüntüyle Bosh'un kendi içinde bir oyun oynadığı söylenilebilir. İçindeki imgeleri resimlerindeki karakterleri bozarak dışarı vurmaktadır.

Bosch'un pürüzlü tuval tercih etmesinin sebebi de rastlantısal lekelerden spontane izlenimler alabilme hedefi olduğu tahmin edilebilir. Oburluk ve Şehvetin Alegorisi adlı eserinde ahşap bir zemin tercih etmesi eserin özgünlüğü bağlamında önemli bir özellik taşır. Görsel 1.6 ve görsel 1.7'de görüldüğü gibi Bosch, eserlerinde adeta bilinçdışını gün yüzüne çıkarmıştır. Sürrealist Manifestolar kitabında Andre Breton'un sürrealizmin onunla var olmadığını ve onun öncesinde de olduğunu belirtmesi bu durumu destekler niteliktedir. Hieronymus Bosch sürrealizm döneminden önce bu tür bilinçdışı içeren ve imgesel oyun niteliği taşıyan eserleriyle gerçeküstü pratiklerinin başlamasını sağlamıştır. Dali ve Miro gibi sürrealistlerin Bosch'tan sanatsal anlamda etkilendiği gözlemlenmektedir (İrak, 2019).



Görsel 1.6 *Allegory of Gluttony and Lust*, Hieronymus Bosch, 1490-1500 (<http-6>).

Görsel 1.7. *The Last Judgment* isimli resmin orta panelinden bir kesit, Hieronymus Bosch, 1482 (<http-7>).

Anna Krausse'ye göre Bosch geç müritlerinden yani gerçeküstücülerden farklı olarak, insanın içinde olan kötülüğü değil değil, bireyin eylemleri sonucu oluşan kötü durumları tuvaline aktarmayı hedeflemiştir. Ürkünç ve kaosu görüntülerin ardında ahlakçı bir mesaj saklıydı. Kolaj tekniğini anımsatan resimleriyle insanların bu dünyada yaptıkları yanlışlar ya da günahlar sebebiyle cehennemde ceza çeceklerini vurguluyordu. (Krausse, 2005: 26). Kısacası ahlakçı bir anlam taşıyan eserlerinde, insanın içinde tuttuğu ve bastırdığı duyguları, tuhaf imgeleri figürlerin dış görüntüsüne yansıtarak kendine göre dünyevi kötülükleri vurguluyordu. Resimleri gotik ve sürreal sanatın bir parçası olmakla birlikte Bosch dahiliği sayesinde tüm bu imgeleri aklında yeniden yaratarak doğaya olan hayranlığını ve insanın boşa harcadığı hayatına dikkat çekmeyi amaçlar. (İrak, 2019).

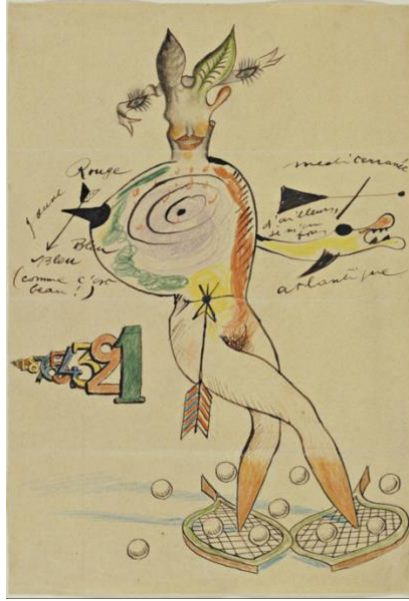
Rönesans dönemindeki dini tartışmalara şahit olan Bosh, bu sorunları eserlerinde yansıtarak insanoğluna yeni bakış açıları katmayı hedeflemiştir. Dinine oldukça bağlı olan Bosch'un eserlerinde en çok kullandığı unsurlar şehvet, cennet ve cehennemdi (Charles, 2012, s.100). Nitekim zihninin de en çok bu alegorilerle meşgul olduğu anlaşılmaktadır. Sanat eserlerini oluştururken de gerek yerleştirme tarzından gerek figürlerin uyumsuz kombinasyonundan oyunsal bir güdüyle yerleştirilmiş izlenimi vermektedir.



Görsel 1.8., André Breton, Tristan Tzara, Greta Knutson ve Valentine Hugo'nun birlikte oynadığı seçkin kadavra sonucu çıkan eser, *Landscape*, 1933 (<http-8>).

İmgesel oyun kavramını tam anlamıyla açıklayan, ilk gerçeküstücü sanatçıların oynadığı bir oyun vardır: Seçkin Kadavra. Oyun, her katılımcının sırayla bir kâğıda yazı veya çizim yaptığı bir etkinliktir. Oyuncular kâğıdı bir sonraki oyuncuya vermeden önce yaptığı şeyi gizlemek için kâğıdın o kısmını katlar ve bir sonraki oyuncu dolayısıyla önceki çizilen resim ya da yazıdan farklı bir şey ortaya çıkarır. Kâğıt tüm oyuncuların katkıları eklenene kadar devam eder (görsel 1.8.). Oyunun orijinal adının Cadavre Exquis olmasının yani birbirine çok da uyumlu olmayan iki kelimedden oluşmasının sebebi de bu oyunu ilk oynadıklarında “zarif ceset (seçkin kadavra) yeni şarabı içecek.” Cümlesinin ortaya çıkmasından kaynaklanır. Seçkin kadavra 1920'lerde Sürrealist hareketin sanatçıları tarafından işbirlikçi kompozisyonlar oluşturmak için bir teknik olarak benimsenmiştir ve kısa sürede sanat çevrelerinde popülerlik kazanmıştır (http-8). Bu oyundaki amaç kullanılan çizgileri ve desenleri mantık çerçevesi dışında kullanarak gerçeküstü bir yaklaşıma ulaşmaktır. Ortaya çıkan desen de bilinçaltına aittir.

Bilinç altına ait olan bu desenler genellikle ortaya çıkarken; alışılmadık vücut formları, birbiriyle iç içe geçmiş yazı ve resimler, çeşitli objelerle insan organlarının birleşimi olarak kendilerini gösterebilirler (görsel 1.9).



Görsel 1.9. Joan Miró, Yves Tanguy, Man Ray ve Max Morise'in birlikte oynadıkları seçkin kadavra oyunu sonunda ortaya çıkan eser, “Nude”, 1926 (http-9).

Bu oyun, bilinçli yapılan hamlelerin bilinmeyen sonuçlara neden olmasıyla birlikte şansa dayalı desenlerin ortaya çıkmasına sebep olur. Bu sayede oyuncular bilinçaltına doğru bir gezintiye çıkmaktadırlar., Max Ernst, Yves Tanguy, René Magritte, Méret Oppenheim, Salvadore Dali, Man Ray ve Jean Arp gibi sanatçılar bu oyun tekniğini kullanarak Sürrealizm akımını görsel tekniklerle şekillendiren sanatçılar arasında bulunur (Biber Vangölü, 2016).

Neslihan Öztürk, yüzey oyunlarının oluşumunda girintili çıkıntılı veya pürüzlü yüzeylerden yararlanmanın tesadüfi lekelerin oluşmasına katkı sağladığını belirtir. Bunun da bilinçaltındaki imgelerden yararlanılarak yapıldığından söz etmiştir (Öztürk, 2018). Otomatik çizimle bilinçaltında bulunan imgeler serbestçe dışa vurulur ve bu oyun hayal gücünün gelişmesine katkı sağlar. Bu da zamanla bazı sanatçıların bu yaratıcı özelliği üslup haline getirdikleri görülür.

19. yy. sürrealist sanatçılara bakıldığında birçok eserlerini oluştururken zihinlerindeki imgeleri oyunsal bir güdü ile dışarıya vurdukları hatta imgesel oyunu bir üslup haline getirdikleri gözlemlenir.

Sürrealist manifestolar kitabında André Breton da bu düşünceyi destekler nitelikte, insan zihnindeki fikirlerin en doğal halinin ortaya çıkmasını sağlayan otomatizmi mantığa dayanmayan, hızlı, ani ve rastlantısal oyunculuk ile bağdaştırmıştır. Bunu dışında bazen de rüyadan ve bilinçaltından faydalanan, arzuyu en üstte tutan bir gerçeklik olarak tanımlamıştır (Breton,2009).

Sürrealistlerle birlikte resimsel dil bağlamı içerisinde imgesel kolaja da yer verilmiştir. 1900'lerin ortalarında yapılan dilbilimsel faaliyetlerden etkilenen bazı sürrealistler, düşünceyi ve anlamı güçlendirmek adına metnin dilini görsel bir imge olarak kullanmayı tercih etmişlerdir. Bu düşünceden hareketle çalışmalar gerçekleştiren Sürrealist sanatçılardan biri de Magritte'tir. 1930'da gerçekleştirdiği *İmgelerin İhaneti* isimli eserinde görsel dil ile yazıyı birlikte kullanmıştır. (Lynton, 2004, s. 181).

Magritte, 1929'da gerçekleştirdiği "*İmgelerin İhaneti*" isimli çalışmasında gerçekçi resmedilmiş bir pipo imgesi görülür (görsel 1.10). Bu piponun üzerinde bu bir pipo değildir anlamına gelen Fransızca cümle yazar. (Ceci n'est pas une pipe). Magritte burada görsel ile

yazının tezatlığını vurgulayarak oyunbaz bir dil kullanarak eleştirel bir bakış açısı getirmektedir (Alver, 2020, s. 19).



Görsel 1.10. *İmgelerin İhaneti*, René Magritte, tuval üzerine yağlı boya, 1928-29, 64,5x94 cm ([http-10](http://10)).

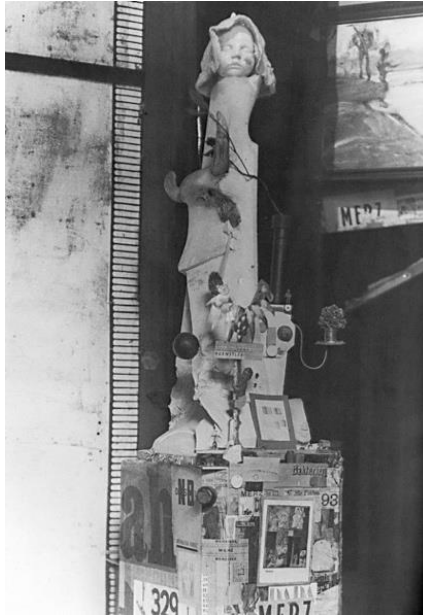
Belçikalı olan René Magritte bu eserinde kullandığı ifade ile (bu bir pipo değildir) resimdeki pipo imgesi arasında bir uyumsuzluk oluşturmayı hedeflemiştir. Keza son derece gerçekçi resimlenmiş pipo bu ifadeyle izleyicilerin kafasını karıştırmıştır. Bu eser sembollerin ve gerçekliğin doğasını sorgularken Magritte de bir resmin sadece bir temsil olduğunu ve o nesnenin kendisi olmadığını vurgulamak istemiştir.

Magritte'in ortaya koyduğu bu imge oyununu Sarup, şu şekilde desteklemiştir: Magritte'in kullandığı bu oyunsal dilde imgeler ve temsil ettiklerinin serbestçe kullanılabileceği savunulmuştur. Buna karşı çıkıldığı takdirde eserin ana düşüncesinin oyun olduğu fikri desteklenmektedir. Bununla birlikte Derrida da yazısal ifade ile imgelerin temsil edilişlerinin aynı olmak zorunda olmadığını ve bunu tek bir göstergeyle sınırlandırılmayacağına değinmiştir (Sarup, 2010).

René Magritte gibi diğer sürrealist sanatçılar da sürrealizmin, fikirlerin karşılıksız oyunuyla, rüyanın sonsuz mukavemetini ve geçmişten günümüze, bazı çağrışımların üstün bir gerçeklik düzeyinde olduğunu düşünmektedirler (Güngör, 2011).

Bu bilgiye göre sürrealistler hayal gücünün sınırsız bir güç olduğuna inanırlar ve onu özgürce oyun oynayabildikleri bir alan olarak tanımlarlar.

Breton ise, Sürrealist Manifesto 'da Sürrealizm kavramını açıklarken yazıyla ya da başka bir yöntem aracılığıyla düşüncenin gerçekliğini keşfetmek için kullanılan bir araç olduğunu ifade eder. İçinde ruhsal otomatizm barındıran bu kavram, estetik ve ahlaksal kaygı gütmekten düşüncenin ifade edildiğini belirtir (Breton, 2009). Bununla birlikte Dadaizm'de de üretilen eserlerde imgeleri oyunsal bir dille aktarım mevcuttur. Dadaizm, 1. Dünya Savaşı sırasında birçok şeye tepki olarak ortaya çıkmıştır. Bunlardan bazıları; o dönemde popüler olan entelektüel katılık, barbarlık, dünya ve sanatla ilgili bazı sorunlar, insanlığa karşı çıkış gibi konulardır. Dadaizm sanat akımı tüm bunlara karşı bir başkaldırı olarak çıkmıştır. Dadacılar, sanattaki rollerini oyun oynayarak ifade ederler. Dadaizm içinde, dalga geçmek, ciddi olmak, saçmalamak, şaka yapmak ve oyun oynamak gibi birbirinden farklı kavramlar barındırır. Buna örnek olarak Alman bir sanatçı olan Kurt Schwitters'dir. Sanatçı, buluntu malzemelerden ve işe yaramayan hurdalardan etkilenecek birçok eser oluşturmuştur.



Görsel 1.11. Merz, Kurt Schwitters, *karışık teknik* ([http.11](http://11)).

Bunlardan biri de Merz adını verdiği bir serinin sütun biçimindeki asamblaj heykelidir. İçinde ahşap parçaları, gazeteler, etiketler ve otobüs biletleri gibi birçok malzeme

kullanılmıştır. Bu sütunun oluşumu günlerce sürmüştür ve devamlı yeni objeler eklenerek güncellenmiştir. Bu da esere sanki oynarken o anda oluşmuş etkisi vermektedir. Ne zaman biteceği belli olmayan bu yapıt imgeleri ve simgeleri oyunla karışık bir yolla gözler önüne sermiş ve Schwitters'i hayatı boyunca meşgul eden bir eser olmuştur (Yıldız, 2019). Ayrıca eserine koyduğu isim de oyun izleri taşır. Merz kelimesine anlamsal olarak bakıldığında her çeşit malzemenin birlikte toplanmasını ifade eder. Tekniksel olarak bakıldığında ise tüm materyallerin eşit şekilde sayılması demektir. Schwitters'in, materyal ve objeler içinden seçim yapması ve seçtiklerinin işlevsel olarak kullanımına son verilmesi sonucunda eserini oluşturur (Dickerman, 2005). Yılmaz da Merz isminin oyunsal izler taşıdığını destekleyerek şu ifadeleri kullanmıştır; Sanatçının Merz ismini seçmesinin sebebi Fransızcadaki merde (bok) kelimesini ya da merzchaf (atılmış koyun) kelimesini çağrıştırmasından kaynaklı olabilir (Yılmaz, 2013).



Görsel 1.12. *Konstruktion für Edle Frauen, Kurt Schwitters, 1919 (http-12).*

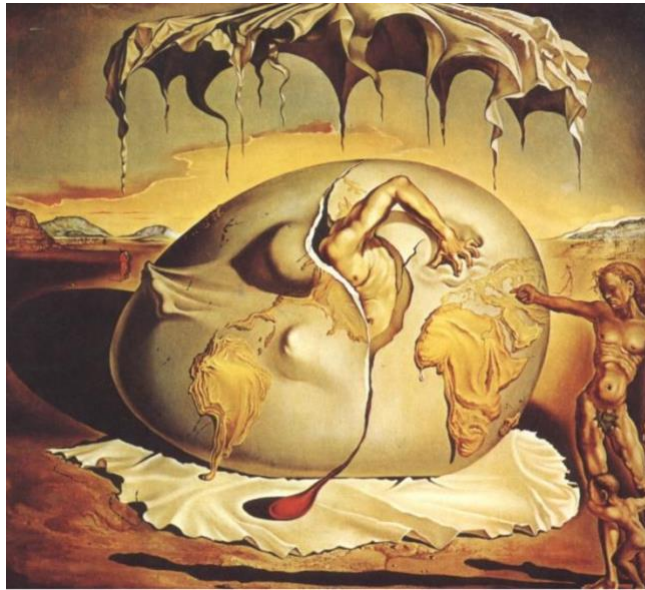


Görsel 1.13. *Picture of Spatial Growths, Kurt Schwitters, 1919 (http-13).*

Tüm bunların yanı sıra sanatçının eserini oluştururken seçtiği objeler ve materyaller, bilinçaltının seçimidir.

Sürrealizm, Dadaizm'e benzerdir fakat ikisinin arasındaki en büyük fark gerçeküstücülerin çocukluk anıları, delilik, rüyalar ve bunun gibi mantığın denetimsiz kaldığı bazı konulara değinmesidir. Dadaizm'le benzer amaçları olsa da Dadaistler daha çok dünyada olan kötü ve olumsuz durumları keşfedip protesto amaçlı eserler üretmişlerdir. Bunun yanı sıra Dadaist sanatçılar, hiçlik, öfke ve tesadüf gibi tavırlar kullanmışlardır ve eserlerini oluştururken sonuca odaklanmamışlardır. Fakat gerçeküstü sanatçılar, bilinçdışına erişmek için çok fazla çaba göstermişlerdir (Aktan, 2018). Konu paralelinde sürrealistlerin eser üretirken çocukluğa inmeleri oldukça anlaşılır bulunmaktadır. Çünkü Andre Breton, 1924'te yayınladığı Birinci Sürrealist Manifesto 'da insan hayatının en önemli ve gerçek döneminin çocukluk dönemi olduğunu ifade etmiştir (Breton, 2009).

Andre Breton, burada çocukluğun hayal gücünü geliştiren özelliklerine vurgu yaparak gerçeküstücülerin temel prensipleriyle uyumlu bir yapısı olduğunu yansıtır. Çocukluk döneminde, genellikle hayal gücünü serbest bırakan, yaratıcılığı destekleyen oyunlar oynanır. Bu olguyla aynı fikirde olan bir başka sanatçı Pelin Yıldız, Sürrealizm akımında bilinçaltının keşfinin oyun olarak kabul edildiğine değinmiştir (Yıldız, 2019).



Görsel 1.14. *Geopolitical Child Watching the Birth of the New Man*, Salvador Dali, 1943 ([http-14](http://14)).

Eserlerinde, zihnindeki imgeleri metaforik objeler ve anlamlar kullanarak anlatan bir başka sanatçı da Salvador Dali'dir. Durmaz, (2009) Dali'yi; eserleri incelendiğinde her fırça darbesinin onun ruh halini ele veren ve her defasında nasıl bir zihne sahip olduğunu sorgulatan dahi bir sanatçı olarak tanımlar.

Görsel 1.14'te görülen 2. Dünya Savaşı sırasında yapılmış Dali'ye ait olan bu eserde koyu renklerin oldukça sık kullanıldığı görülmektedir. Kullanılan renkler ve biçim dolayısıyla savaştaki kaos atmosferi etkili bir şekilde betimlenmiştir. Savaş psikolojisinin oluşturduğu insanüstü izlenimler, eserde metafor olarak görülmekten çıkıp daha gerçekçi bir görünüme dönüşmüştür. Savaşın boğucu etkisini savaştan bahsetmeden gözler önüne sermiştir. Dali'nin bir başka eseri olan "İstakoz Telefon" adlı eserinde de yine buna benzer bir metafor yöntemi kullanmıştır. İnsan iletişiminde önemli bir yeri olan metafor kavramı da aslında imge oyunlarının bir parçasıdır. Tepebaşı "Metafor Yazıları" (2013:22-24) isimli kitabında; metaforun işlevlerinden bahsederken bunu destekler nitelikte şöyle bir açıklama yapmıştır;

İnsan zihninde hayal gücü harekete geçtiğinde metaforlar zihnin içinde var olurlar. Böylelikle insan zihninde oluşan imgeler yaratıcı eylemlere sebep olmaktadır. Tüm bunlar hayal gücünün uyarılmasına ile başlamaktadır.



Görsel 1.15. *Istakoz Telefon, Salvador Dali, 1938 (http-15).*

Dali bu eserinde (görsel 1.15) iki objeyi de metaforlaştırarak kullanmıştır. Eserlerinde üslup ve yöntemi sıra dışı bir şekilde kullanan sanatçı, genelde izleyicilerin belleğinde sıra dışı görüntüler oluşturan imgeleri çok sık kullanır. Dali'nin Istakoz Telefon isimli bu eserinde de benzer bir yaklaşıma başvurmuştur. Eleştirel bir tepkiyle yaklaşan sanatçının buradaki hedefi Edvard James'tir (Koçer, 2020). Istakoz Telefon eserinde, birbiriyle bağlantısız iki farklı obje birlikte görülür. Bu eser, her izleyicinin zihninde farklı şeyler uyandırır da Salvador Dali'nin vurgulamak istediği, yiyecek ve cinsellik arasındaki ilişkidir. Bu yüzden telefonla konuşan kişinin, telefonu kulağına götürdüğünde istakozun cinsel organı ile karşılaşacak bir biçimde tasarlamıştır (Hodge, 2016:12-13). Bu çalışmayla birlikte Dali, izleyicilerin gerçeklik algısını değiştirmeyi amaçlarken, sıradan nesnelerden imgelerle dolu oyunsal ve eğlenceli bir anlatım oluşturmayı seçmiştir. Dali hem oyunbaz hem de tehditkâr olan bu eseri oluştururken bilinçsizliğin saklı arzularını ortaya çıkarmayı hedeflemiştir.

Sürrealistler, yetişkinlerin içinde olduğu dünyayı yani yaşanan bu dünyayı aşağılayarak çocukların dünyasını idealleştirirler. Çocukların dünyasında, bilinçdışına ve en saf olan ana dönmek isterler. Gerçeküstücüler için bu ideal dünyadır ve zihinlerinde böyle bir dünya inşa eden sürrealizm sanatçılarına bakıldığında ilk olarak Picasso, Duchamp, Man Ray ve Matisse akla gelmektedir. Resmi olarak gerçeküstücüler topluluğunda ismi olmasa da eserleri dolayısıyla Joan Miro bu grubun dışında tutulmamalıdır. Çünkü yaptığı sanat eserleri sürrealizmin bir parçası olmakla birlikte gayesi de onlarla aynıydı. Ayrıca Andre Breton tarafından “hepimizin en sürrealisti” olarak tanıtılması da bunun kanıtı olarak gösterilebilir. Genellikle sade ve spontane çizgiler atmayı tercih eden Miro, eserlerini oluştururken zihnindeki düşünceleri serbest bıraktığı düşünülür. Bu bağlamda otomatizm tekniği, Joan Miro'nun hayal ettiği özgür alana ulaşmasını sağlamıştır ve sanatçının eserlerinde kendi üslubunu keşfetmesini sağlamıştır (Çay, Yılmaz, 2022).



Görsel 1.16. Joan Miro, The Conductor, 1976 (<http-16>)

Görsel 1.17. Joan Miro, İsimsiz, 1964 (<http-17>).

Başlarken bir tema ile hareket etmek yerine içgüdülerine güvenen Miro, Sürrealizmin sağladığı özgür alanın özgün bir şekilde ortaya çıkarmıştır (Kınay Gör, 2019).



Görsel 1.18. Max Ernst bronz heykelleri, sırasıyla; Moonmad, 1944, An Anxious Friend. 1944, The King Playing with the Queen, 1944, Bird-head, 1934 (<http-18>).

Yılmaz, Miro hakkında şunu belirtmiştir; Breton’a göre, Miro’nun kendine has bir üslupla oluşturduğu eserlerinin en büyük ilhamı yaşadığı çocukluk dönemidir. Çünkü onun eserleri otomatizm ile bağdaştırıldığında birbirleriyle çok benzediği görülür. Bu yüzden Miro ilk başta bu otomatik tavrın sanatın tabiatını zedeleyeceğinden korkmuştur fakat ileriki zamanlarda bu durum sanatçının daha özgün bir üslup ortaya çıkarmasında etkili olmuştur. Joan Miro söz edilen özgürlük sınırını böyle keşfetmiştir (Yılmaz, 2013). Yılmaz’ın bu yorumu üzerinden düşünüldüğünde genellikle çocukluğunu özgürce yaşayamamış olan sanatçıların kendilerini ifade etme biçimi olarak oyunsal bir yol tercih ettikleri görülür. Oyunsal yol ile zihnindeki imgeleri sanatına aktaran bir başka sanatçı için Max Ernest örnek gösterilebilir. Ernst’in sanatı, psikoanalitik bakış açıları da dahil olmak üzere çeşitli konularda yorumlanabilir. Max Ernst’le doğrudan ilişkili olmasa da Oedipus kompleksi gibi psikoanalitik teorilere yapılan atıflar, onun eserlerinin altında yatan temalara dair içgörü sağlayabilir (Kupfersmid, 1995). Ek olarak, Ernest Hemingway ve F. Scott Fitzgerald gibi diğer önde gelen sanatçıların varoluşçu görüşlerinin dikkate alınması, Ernst’in yaratımlarını etkilemiş olabilecek psikolojik temellere ilişkin daha geniş bir anlayış sunabilir (K, S. G. J., 2016).

Ernest, bu eserinde Lautréamont’un gerçeküstücüler tarafından sık sık tekrar eden dizesine gönderme yapmaktadır: “Bir şemsiye ile bir dikiş makinesinin vitrinde tesadüfi bir biçimde bi arada durması kadar güzel” (Artun, 2014, s. 15). Sanatçı, burada farklı objelerin yan yana rast gelmesini tıpkı kolajın işleyişine benzetmektedir. İnsan zihninin bir arada kabul etmekte zorlanacağı birbiriyle alakasız imgeleri arzunun özgür bırakılması sayesinde olabildiğini vurgulamaktadır. Ernest’in bu yaklaşımı sözcüklerle kolaj oluşturmaya benzer. Kolaj ve oyunbaz yaklaşım, kişinin bağlantı kurma yeteneğini artırır. Kolaj yaparken farklı görseller arasında kurulan bağlantılarla bir hikâye oluşturulabilir. Bu yönden Ernest’in imgelere yaklaşımı oyunsal denilebilir. Sürrealizm, sanatçıların eserlerine bilinçdışını yansıtmayı amaçladığından tüm sürrealist sanatçıların üslup ve tarzlarının birbirinde farklı olması oldukça normaldir. Bu bakımdan sürrealizmin kendine has tek bir kümede toplanması olanaksızdır. Bu farklılıklar göz önünde bulunduğunda, en çok resim ve seramik alanında kendini göstermektedir. Buna örnek olarak, Guy Hubbard şu şekilde ekler: Duchamp ve Tanguy’un eserlerine bakıldığında nesnel ve soğuk bir hava olduğu gözlemlenir.

Ernst'inkiler göz önünde bulundurulduğunda ise onlara göre daha tutkulu olduğu dikkat çeker. Bir başka sürrealist sanatçı olan Salvador Dali ise figürleri deforme etmesiyle öne çıkmaktadır. Joan Miro ise tamamen soyut sanattan esinlenerek otomatizm tekniğini kullanmaktadır. Magritte de gerçekçi imgeleri olabildiğince çelişkili yerleştirmeler içinde göstermiştir” (Hubbard, 2001: 26).



Görsel 1.19. *Head Of A Woman, Pablo Picasso, 1961* ([http-19](http://19)).

Sanat tarihine bakıldığında en oyunbaz sanatçılar içinde yer alan Picasso, sanatın hemen hemen her dalında eser üreterek resimde olduğu gibi keşfettiği yeni alanlarda da oyunsal tavrını göstermiştir. Bu da onun sanat tarihinde önemli bir yere sahip olmasını sağlamıştır. Özellikle Mavi Dönem ve analitik kübizm dönemlerinde farklı dil ve anlatım biçimi kullandığı görülmektedir (Swami, 2013; Oğraş, 2022). Picasso, eserlerindeki oyunbaz dil ile eserlerinin farklı bir bakış açısıyla ele alındığını ve bu durumun sanat tarihinde önemli bir yer tuttuğunu göstermektedir (Ümer, 2021). Yirminci yüzyılın ortalarında oyunsal bakış açısıyla birçok eser üreten Picasso'nun bu eserlerinden biri de Kadın Başı isimli heykelidir (görsel 1.19).

Picasso Kadın Başı heykelini tasarlarken karton ve kâğıt parçaları kullanarak minyatür heykel modelleri oluşturmuştur. Daha sonra dayanıklı şekilde heykeli üretmek için metal malzeme kullanmıştır. Bu aşamadan sonra ise metal yüzeyi tuval gibi boyayarak Kadın Başı heykelini oluşturmuştur. Atölyesini bir deney laboratuvarı olarak gören Picasso, eserlerini de ruhunun oyunu olarak ifade ediyordu (Güner, 2002, s. 21). Picasso, yaptığı sanatı ciddiye alarak onu politik bir bakış açısı ile birleştirmeyi amaçlamıştır. Onun dönemindeki sanatçılarda bu özellik az rastlanmaktadır. Sanatçının dönemine kadar kimsenin cesaret edemeyeceği biçimsel deformeleri ve değişiklikleri hayata geçirmiştir. Tüm bunları yaparken de oyundan ve eğlenceden ödün vermemiştir (Ozan, 2004, s. 98). Picasso eserlerindeki oyunbaz dil ile izleyicilere imgeler aracılığıyla farklı duygu ve düşünceler ifade edebilir. Bu da izleyicileri düşünmeye teşvik eder (Swami, 2013). Picasso'nun bu yaklaşımı sanatın evrensel dilini kullanarak insan duygularını ve deneyimlerini ifade etme çabasına örnek olarak gösterilebilir. Yukarıda eserlerini incelediğimiz geçmişteki sanatçıların düşünceleri ve topluma kazandırmış oldukları özgün eserleri imgesel oyun kavramının ilk tohumlarını atmayı sağlamıştır. Bu kısımdan sonra günümüz sanatçılarından örnekler verilerek daha detaylı bir yol izlenmek amaçlanmıştır. Sevgili Andre Breton'un da dediği gibi sürrealizmin kendisinden önce de vardı, ondan sonra da devam edecektir (Breton, 2009).

İmgesel oyunun tarihsel gelişimi incelendiğinde, Pablo Picasso'nun çalışmaları bu oluşumun doruk noktalarından birini temsil eder. Picasso ve onun dönemindeki diğer sürrealist sanatçılar, sanata getirdikleri yeni perspektifler ve yaratıcı tekniklerle, imgeleri oyunbaz bir şekilde yeniden yorumlamışlardır. Bu durum da dönemin sanat anlayışının kökten değişmesine sebep olmuştur. Kübizm ve sürrealizm akımı ile görsel dünyanın parçalarının yeniden inşa edilmesi, imgesel oyun kavramının sınır tanımayan bir formda olmasını sağlamıştır. Picasso'nun eserlerinde de sanatçının hayal gücünü serbest bıraktığı ve imgelerle yaptığı cesur deneyler oldukça fark edildir. Bu noktada imgesel oyunun tarihsel gelişiminin Picasso ile sonlandırılmasının sebebi, onun ve yukarıda bahsedilen diğer gerçeküstücülerin çalışmaları ile geleneksel kalıpların önüne geçilip, çağdaş sanatın temellerinin açılmasını sağlamalarıdır. Onların öncülük ettiği bu dönüşüm, çağdaş sanatçıların imgesel oyun konusunda yeni eserler üretip farklı disiplinlerde de görünürlük göstermesi sağlanmıştır.

1.3.İmgesel Oyun Kavramının Plastik Sanatlardaki Yeri

İmgesel oyun, plastik sanatlarda sanatçının yaratıcı sürecinin merkezinde yer alarak eserlerin biçimlenmesinde ve izleyiciyle kurulan ilişkide önemli bir rol oynamaktadır. Plastik sanatlar, heykel, resim, seramik ve enstalasyon gibi farklı disiplinleri kapsayarak sanatçıların ifade alanının genişlemesini sağlar. Bu alan, sanatçıların hayal güçlerini serbest bırakmalarına ve geleneksel sanat formlarının ötesine geçmelerine olanak tanır. İmgesel oyun, sanatçının zihnindeki imgeleri yeniden yorumlayarak beklenmedik şekillerde sunmasıdır. Sanatçıların bu oyunbaz yaklaşımı, yeni tekniklerin, çarpıcı görsel anlatıların, duygusal ve düşünsel etkilerin ortaya çıkmasına zemin hazırlar.

Sürrealizmin yarattığı somut ve soyut özgür oyun alanı, bir devrim niteliğindedir. (Aliçavuşoğlu, 2007). Bu akımın sanatçıları, otomatizm tekniğini benimseyerek bilinçaltına ulaşmayı ve rasyonel düşüncelerden uzaklaşmayı tercih etmektedirler. İzledikleri bu yolla birlikte eserlerinde imgelerin ve anlatıların daha oyunbaz ve sıra dışı olmasına olanak tanınır. (Çay, Yılmaz, 2023). Günümüzde de plastik sanatlar alanında bu tutumu izleyen birçok sanatçı vardır. Bu sanatçılardan biri de hangi malzemeyi kullanırsa kullansın oyunbaz yaklaşımı bırakmayan Morgan Brig'tir. Kendisini karışık medyum (mixed media) sanatçısı olarak tanımlayan sanatçı eserleriyle kendi hikayelerini betimler. Bunu yaparken de her insan birbirinden ne kadar farklı olursa olsun benzer duygularda ve düşüncelerde buluştuklarına değinir. Başka bir deyişle sanat aracılığıyla insanlarla bağ kurmayı hedefler (<http-20>).

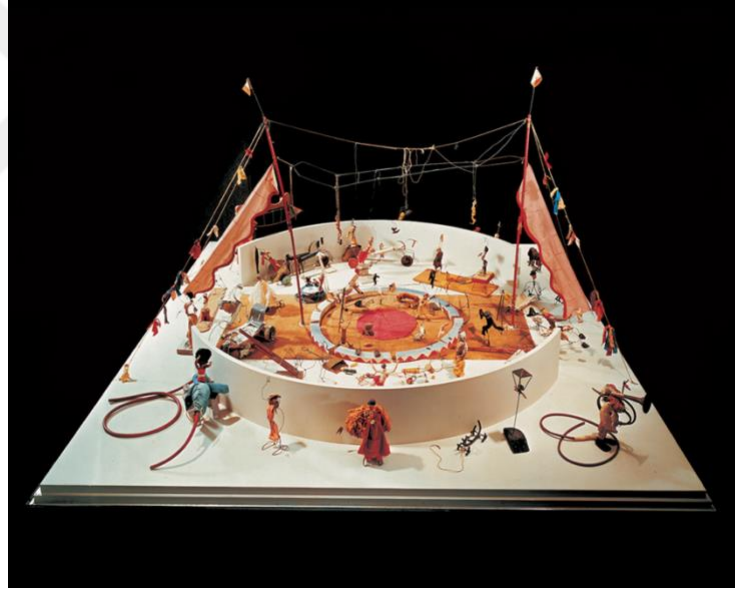


Görsel 1.20. *The Travelling Show*, Morgan Brig, kil, bakır, gravür, karışık teknik. 23x10x8 (<http-21>).

Görsel 1.21. *Luna*, kil, bakır, gravür, karışık teknik, 12x14x7 (<http-22>).

Brig, eserlerinde imgeleri ve büyülü sembolleri kullanarak zihnindeki hikayeleri izleyicilere sunmaktadır. Heykellerindeki bu oyunsal dili eski oyuncaklardan ve hurda metal objelerden ilham alarak oluşturmaktadır (<http-23>) Sanatçının oluşturduğu imgesel dil her izleyicinin zihninde farklı anlamlar oluşturabilecek formdadır. Bu yüzden Morgan Brig'in bahsettiği her insanın ortak duyguları hissetmesinin sebebi bu olabilir. Morgan Brig gibi diğer sürrealist sanatçılar da genellikle bilinçaltını, rüyaları ve hayal gücünü eserlerini yansıtarak, izleyicinin kendi iç dünyasıyla bağlantı kurmasını hedeflerler. Bu bağlamda sürrealist sanatçılar tarafından oluşturulan imgeler ve semboller, tek bir anlama sahip olmaktan ziyade anlamını izleyiciye bırakmaya meyillidir.

Sürrealist sanatçılar, genelde rasyonel olmayan ve mantıksal sınırlardan uzak imgeleri tercih ederler. Bu imgeler de izleyicide farklı duygular ve düşünceler uyandırarak onları eserlerinin içine çekmektedir. İzleyiciler bu şekilde Sürrealist sanatçıların oluşturduğu büyüdü dünyaya davet edilirler. İmgesel oyun kavramı paralelinde eser üreten bir başka sanatçı da Alexander Calder'dır. Uzun yıllar boyunca topladığı yün ipler, ahşap parçaları, metal kutular gibi buluntu malzemelerden oluşturduğu minyatür figürler ile “Le Cirque” (görsel 1.22) olarak isimlendirdiği eserini hayata geçirmiştir. Genellikle hareketli heykelleriyle bilinen Calder'in, küçüklüğünde çöp konteynirindeki hoşuna giden materyalleri toplayıp bunlarla oyunlar oynadığı bilinirdi. Bu da sanatçının bu tarz heykellere küçüklüğünden beri eğilimli olduğunu gösterir (Baran, 2006).



Görsel 1.22. Alexander Calder, *Circus*, 1926 ([http-24](http://24)).

Calder'ın eğlenceli ve etkileşimli heykelleri onun zihnindeki düşünce ve bilgilerin somutlaşmış halidir (Tarr, 2001). Calder'a göre yaşanan dünya kendine özgü bir hareket ve düzen içindeydi. Bu düzenin durağan olmaması onun dikkatini çekerek denge kavramı üzerinde üretmeye odaklanmıştır. Kendine özgü bu oyun onu hareketli heykeller, kuklalar ve çeşitli sirk düzenekleri yapmaya itmiştir. Calder'in en ufak bir rüzgârda bile hareket etmeye başlayan düzenekleri oyun ve hareket kavramları arasındaki bağlantıyla ilgilidir. (Baran, 2006).



Görsel 1.23 Anish Kapoor, 2006, Cloud Gate (<http-25>).

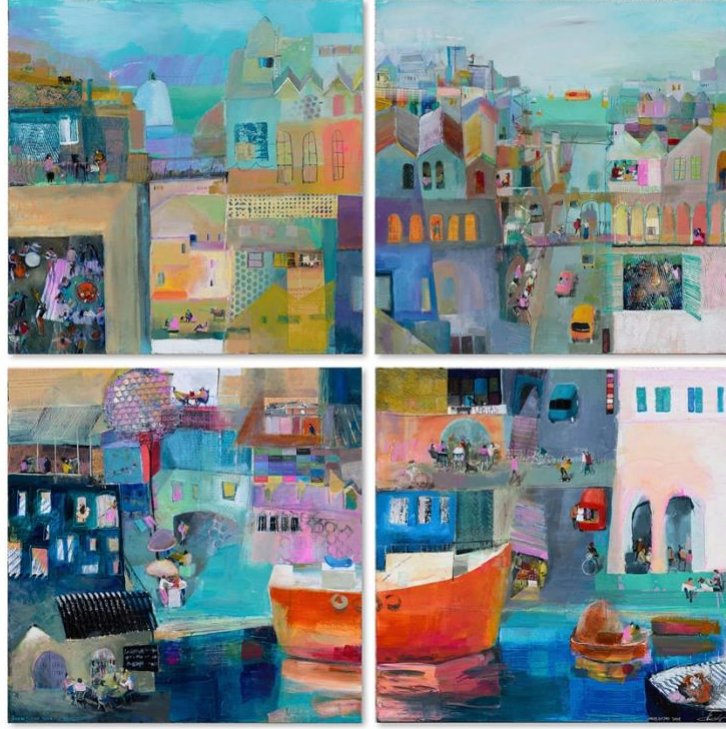
Oyunsal heykel üreten bir başka sanatçı da Hintli heykeltıraş Anish Kapoor'dır. Bulut Geçidi (görsel 1.23.), isimli 2004-2006 yılları arasında inşa edilen heykel, şekil olarak fasulyeyi anımsatmaktadır. Bu yüzden halk arasında Bean (fasulye) adıyla bilinir. Heykelin pürüzsüz ve cilalı görünümü sayesinde izleyicilere ayna görüntüsü vermektedir. Bu sayede izleyiciler cilalı eserin etrafında dolaşırken kendi yansımalarıyla karşılaşır. Bu yansıma görüntüsünün izleyicilerde oluşturduğu etkiyi Yıldız, oynusal bir deneyim olarak açıklamıştır. Bu oyun deneyimi, izleyiciler tarafında bakıldığında oldukça eğlencelidir (Yıldız, 2019). Kapoor'un bu heykeli izleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkarıp eserin bir parçası haline getirmesini sağlar. İzleyiciler kendileriyle ve çevreleriyle olan ilişkilerini yeniden keşfetmelerine, yeni perspektifler kazanmalarına neden olmuştur. Tıpkı gerçeküstücülerin kişinin çocuksu dünyası olarak saydıkları rüya, fantezi ve imgelemi kullanarak, sanatı sınırlamalardan ve kurallardan uzaklaştırmayı hedefledikleri gibi (Baran, 2006).

Kafasındaki imgeleri ve duyguları heykellere karışık bir şekilde aktarmayı başaran bir diğer sanatçı da Rachel Harrison'dır. Bu izleyiciler tarafından bazen kafa karıştırıcı bulunabilir. Belki de böylelikle her izleyicinin kafasında kendine dair bir şeyler canlanır (http-25). Eserlerinde keyifli ve oyuncu bir görünüm olsa da Harrison, aslında oldukça eleştirel bir dil kullanır. Görsel 1.24. de görülen eser Alexander The Great (Büyük İskender) Büyük İskender'e atıfta bulunur. Payetli bir pelerinin içindeki cinsiyetsiz manken tekne yerine göktaşını andıran bir cisimin üzerinde zafer pozu vermektedir. Kahraman heykeller genelde tek bir konu üzerinde durulurken buradaki Başkan Lincoln 'ün cadılar bayramı maskesi de ikinci bir konu başlığı eklemektedir (http-26).



Görsel 1.24. Rachel Harrison, *Alexander the Great*, 2007 (http-27).

Harrison birbiriyle alakasız imgeleri birleştirerek adete oyunsal bir güdü taşımaktadır. Oluşturduğu heykellerin çoğu buluntu eşyalar içerir ve karışık tekniklerle zenginleştirmiştir. Bu da izleyicinin algı sınırlarını zorlayarak farklı bakış açıları geliştirmesine olanak tanır. Bununla birlikte sanatçı bu eseri oluştururken alışılmışın dışında objeleri bilinç akışıyla bir araya getirdiği yüksek ihtimal dahilindedir.



Görsel 1.25. Karine Dulyan, *My Favorite Things*, 2024, kanvas üzerine akrilik, 160x160 ([http-28](http://28)).

Günümüze gelindiğinde, zihnindeki imgelere tanık olabildiğimiz bir başka sanatçı da Karine Dulyan'dır. Dulyan, eserlerinde genellikle soyut bir şekilde şehir manzaralarına odaklanır. Akrilik, mürekkep, pastel boya gibi çeşitli malzemelerle çalışan sanatçı, bu çeşitlilikle insanlarda hoş duygular uyandırmayı hedefler. Dulyan'ın resimlerinde çocukluğuna ait anılar ve rüya imgeleri sıklıkla izleyicilerin karşısına çıkar. Başlıca anlatmak istediği şey ise gözle görülmeyen fakat kendisinin algıladığı güzellikleri gözler önüne sermektir ([http-29](http://29)). Sanatçı, eserlerinde gördüğü güzellikleri sunarak izleyicilerin de bu güzellikleri algılamasını sağlar. Bu şekilde izleyici sanat eserine baktığında, sanatçının zihnindeki imgeleri kendi deneyim ve duygularıyla yorumlar.

Dulyan'ın şehir manzaralarını kendi algılama biçimiyle izleyicilere aktarması, Italo Calvino'nun *Görünmez Kentler* romanını anımsatır. Italo Calvino'nun da *Görünmez Kentler*'inde şöyle bir ifade kullanır; İnsanın kentlerle bağları tıpkı düşlerle arasındaki ilişkiye benzer. Kişinin hayal ettiği her şey imgelenebilir ya da rüyada görülebilir. Buna

rağmen insanın kontrol edemediği düşler, bazen bir arzuyu temsil ederken bazen de bunun tam tersi olan korkuyu gizli bir şekilde içinde barındıran görsel bir oyundur.



Görsel 1.26. Julia Liger-Belair, *Blue Vase*, Printed, 22 cm x 28 cm, 2023 (<http-30>).

Görsel 1.27. Julia Liger-Belair, *At Noon*, 10cm x 17cm x 2.5cm (<http-31>).

Kolaj ve asamblaj sanatçısı olan Julia Liger-Belair ise, eserlerinde tuhaf rastlantılar oluşturmayı sever. Örneğin onun eserlerinde insan vücutları mimari ile birleşirken botanik bedenlerin arasında çiçekler görmek mümkündür. İzleyiciyi zihninin derinliklerine davet eder. Rüyalara ve gerçeküstü dünyalara olan ilgisi onu farklı insanların hikayelerini anlatmaya teşvik eder. Bu insanların yalnızca rüyada kalmaması için onları somutlaştırır. Sanatçı eserlerini genellikle sezgisel olarak oluşturur. Bu da eserlerini oluştururken zihninin içindekileri dışarı serbestçe çıkarmaya özen gösterdiğini kanıtlar niteliktedir. Kendi kendime hikâye anlatıyorum diyen sanatçı izleyicilere de bu hikâyeyi ulaştırmayı hedefler (<http-32>).

İKİCİ BÖLÜM

SERAMİK SANATINDA İMGESEL OYUN KAVRAMI

2.1. İMGESEL OYUN KAVRAMININ SERAMİK SANATINDAKİ YERİ

Seramik sanatı, eski çağlardan bu yana günümüze kadar uzanan çok yönlü bir sanatsal ifade biçimidir. Geçmişten günümüze çeşitli uygarlıklar, estetik ve işlevselliği birleştirerek seramik üretimler yaratmışlardır. Günlük kullanım eşyalarıyla başlayıp bununla sınırlı kalınmamıştır. Zamanla estetik ve işlevselliği bir arada kullanmayı keşfetmiş bunun yanı sıra seramikte sanatsal formlara da yer verilmiştir. Bu da sanatçılar için hayal güçlerini kullanabilecekleri özgür bir oyun alanı oluşturmuştur. Sanatçının hayal gücünün sınırlarını zorladığı bu süreç, seramik eserlerin birer sanat eseri olmasının ötesinde izleyiciye duygusal ve düşünsel bir deneyim yaşatır.

Seramik sanatta imgesel oyun, malzemenin doğası gereği çok çeşitli teknik ve formların kullanılabilmesiyle birlikte çeşitlilik ve ifade alanı artmıştır. Örnek vermek gerekirse, bir sanatçı eski bir vazoyu yeni heykelinin bir parçası olarak kullanabilir ya da sıra dışı formları ve yüzey desenlerini bir araya getirerek çarpıcı kompozisyonlar oluşturabilir. Bu yöntem de izleyiciye tanıdık olanı yeniden keşfetme hatta bazen farklı bir şekilde keşfetme fırsatı sunmaktadır. “Seramik Sanatında İmgesel Oyun Kavramı” başlıklı bu bölümde; ilk olarak imgesel oyunun seramik sanatındaki tarihsel gelişimine, sonra imgesel oyunun geleneksel seramik sanatındaki yerine, daha sonra da çağdaş seramik sanatındaki yerine değinilmiş ve çağdaş seramik sanatçılarından örnekler verilmiştir. Tüm bunlarla birlikte seramik sanatındaki yaratıcı süreçlerin ve sanatçıların zihinlerindeki imgesel oyunların nasıl şekillendiğini, sanatçının seçtiği imgelerin kil ile nasıl buluştuğunu ve izleyiciye nasıl aktarıldığını incelemeyi amaçlamaktadır.

2.2. İMGESEL OYUN KAVRAMININ SERAMİK SANATINDAKİ TARİHSEL GELİŞİMİ

İmgesel oyunun tarihine bakıldığında Neolitik çağ ve sonrasında, henüz tam anlamıyla oluşmamış ya da bilinçli olarak yapılmamış olsa da bu dönemde yapılan seramik eserlerde benzer izler görmek oldukça mümkündür. Neolitik çağda başlayan seramik macerasında, ilk yapılan üretim genellikle işlevsel amaç taşıdığı görülür. Buna rağmen zamanla seramik üretimler süslemelerle, motiflerle ve sembollerle zenginleştirilmiştir. Bu süslemeler, sanatçının gözlem gücünü, doğa ile olan ilişkisini ve toplumsal değerlerini yansıtan birer imgesel oyun olarak değerlendirilebilir. Örneğin, antik Yunan vazolarında mitolojik sahneler, Çin porselenlerinde doğadan esinlenilmiş desenler veya Anadolu çömleklerinde geometrik motifler. Tüm bunlar için imgesel oyunun erken örnekleri denilebilir. Bu eserlerde sanatçının zihnindeki imgeler, belirli kalıplar ve semboller aracılığıyla şekillenmiş ve böylece izleyiciye estetik bir deneyim sunarken kültürel anlatılar da nesilden nesile aktarılmıştır. Geleneksel seramik sanatındaki bu yaratıcı sürecin başlangıcı, modern seramik sanatının temelini oluştururken diğer taraftan imgesel oyun kavramının gelişimine zemin hazırlamıştır.

Neolitik çağda (M.Ö.7500–M.Ö.7000) insanların, temel ihtiyaçlarını gidermek için bir arayışla doğan seramik, en doğal haliyle “pişmiş toprak” olarak adlandırılmaktadır. İnsanların, merak ve keşfetme duygularını kullanarak tanıştığı kil; doğada kolayca bulunabilen, ısıya dayanıklılık gösterebilen ve kolayca şekil alabilen bir maddedir. Tüm bu nitelikleriyle ilkel insan için cezbedici bir malzeme olan çamur; başlangıçta yiyecekleri muhafaza etme ve pişirme kabı olarak kullanılmıştır. Daha sonraları yapı malzemesi, heykelcik, süs eşyası ve sanatsal ifadeyi sağlama işlevleriyle kullanılır olmuştur (Atalayer, 2005, s. 1-3). Halen de günümüzde aynı amaçlarla kullanılmaya devam etmektedir.

İmgesel oyun ve ilk çağlardaki izlerine bakılırken ilk oyuncakları da irdelemek gerekebilir. Çünkü, oyunun somut hali oyuncak olarak tanımlanabilir. Geleneksel bir sembole sahip olmakla birlikte bulunduğu yüzyıla ayna olma niteliğini de taşımaktadır. Oyuncak öznel bir değer olmasına rağmen yüzyıllardır evrensel bir unsur olarak görülmüştür (Yıldız, 2019). Bu oyuncaklar, çocukların toplumsal ve kültürel davranışları oyun yoluyla keşfetmelerini ve bu sayede gelecekteki rollerine hazırlanmalarını sağlar. Tüm bunların dışında imgesel oyun bağlamında çocukların hayal gücünün harekete geçmesini sağlamıştır. Örneğin basit malzemelerden yapılan oyuncakları, hayal güçleriyle zenginleştirerek çeşitli hikayeler yaratmış olmaları muhtemeldir.

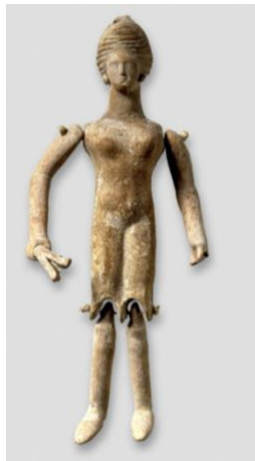


Görsel 2.1. *At Arabası, M.Ö. 3000-2500, kırmızı çamur, Pakistan Indus (http-33).*

Tüm zamanlara bakıldığında oyun ortamı, bir çocuğun hatta bireyin kendini rahatça ifade edebilmesi ve sosyalleşmesi için en uygun ortam olarak görülmüştür. Düş ile gerçeği birbirine bağlayan önemli bir unsurdur. Ayrıca kişiyi kendi benliğine ulaştıran bir hareket unsuru olarak adlandırılabilir (Uluğ Ormanlıoğlu, 2013: 17-18). Oyunun somut hali olarak üretilen oyuncaklardan küçük hayvan ve insan figürlerinin dışında çeşitli nesneler de oyuncak olarak üretilmiştir (Heljekka, 2008: 21). İlk defa Mısır'da, M.Ö. 3000 yıllarında rastlanan minyatür bebekler; daha sonraları Roma ve Yunan dönemlerinde de pişmiş toprak örnekleri olarak rastlanılmıştır. Yunan ve Roma'daki pişmiş toprak oyuncak bebeklere bakıldığında aralarında erkek figürlü bebeklerin de bulunduğu görülür. Bunun yanı sıra hareket ve taşıma özelliği sayesinde oyuncak arabalar, özellikle erkek çocuklar için ilgi odağı

olup gözde oyuncaklar arasında almıştır (Sevim, Saygı, 2020) (görsel 2.1.). Görsel 2.1’de görülen pişmiş topraktan yapılmış at arabası o dönemin belgesi niteliğindedir. Ayrıca çocuklar bu oyuncak ile oynarken; hareket etmesi, gerçeği yansıtmaması ve imgesel olması bakımından hayal güçlerini geliştirmiş olması düşünülür. Oyuncakın sözlük anlamına bakıldığında kendisiyle oynanan ve eğlenmeye yarayan her türlü şey olarak tanımlandığı görülmektedir.

Sonraki yıllarda ise Rodos Adası’nda bulunan M.Ö. 450 yılına ait oyuncak bebeğin (görsel 2.2.), eklem yerlerinin hareketli olabilmesi için özel bir teknik geliştirdikleri görülür. Görsel 2.3.’ de ise mısırdaki kültürel, sanatsal ve teknolojik gelişmeler açısından oldukça önemli bir dönemde üretilen oyuncak bulunur. Çenesi oynayan bu figürün de yine imgesel oyunun gelişmesinde katkı sağladığı düşünülmüştür. Örneğin, çenesi hareketli olan kedi figürünün ses çıkarma ya da yemek yeme eylemleri daha çok hayal edilebilir kılınır. Bu tür etkileşimli oyuncaklar özellikle o dönemki çocukların hayal gücünü geliştirerek bu davranışlar hakkında yeni hikayeler oluşturmalarına da olanak tanıyabilir. Baran’a göre de bir çocuk hangi malzeme ile oynarsa oynasın belli bir süre sonra o objeye başka bir isim yakıştırabilir. Buna örnek olarak; ahşap parçasından kılıç, kedi ve bunun gibi akla gelebilecek herhangi bir materyal olarak hayal edebilir. Çocukların oluşturduğu bu süreç oldukça yaratıcı bir süreç olarak tanımlanabilir (Baran,2006).



Görsel 2.2. Pişmiş toprak ve ahşap figür, Rodos Adası, M.Ö. 450 ([http-34](http://34)).

Görsel 2.3. Kedi figürü oyuncak, Mısır, M.Ö 1300 ([http-35](http://35)).

Seramiğin icadından beri birçok medeniyet kendi duygularını, zihinlerindeki imgeleri ve yaşadıkları olayları anlatırken çamura başvurmuştur. Daha doğrusu bu seramikleri herhangi bir sanatsal arayış ve kaygı güdülmeden imal edildikleri düşünülse de insanın içinden gelen estetik algısı ve duygu-ifade aktarımı o dönemde bile bezemeler olarak seramik ürünler üzerinde gözlemlenmektedir (Uludağ, 1998, s. 36-38).



Görsel 2.4. Silindir mühür, Sümerler, MÖ 2050-1950 ([http-36](http://36)).

İlkel oyuncaklardan sonra Sümerlere ait olan silindir mührü (görsel 2.4.) bakıldığında tanrı olarak düşünülen oturan bir figür, ibadet eden bir kişi görülür. Bu üç satırlık yazıtta ise, mührün kime ait olduğu ve o kişinin mesleği yazılmıştır (Alim, 2022). Sümerlere ait bu silindir mühürler, insanın doğadan aldığı ilham ve bunun üzerine düşünmesiyle birlikte mitolojik hikayeler doğrultusunda betimlenmiştir. Zaman içinde toplum tarafında herkesten üst düzeyde görülen tanrı tasvirleri de bu silindirlere işlenmiştir (Kramer, 2000). Sümer silindir mühürleri doğrudan imgesel oyun olarak nitelendirilmese de imgesel anlatımı güçlendirmek adına önemli bir adımdır. Mühürlerin tasarımı ve oyma süreci, sanatçıların yaratıcı süreçlerini ve zihinlerindeki imgeleri ifade etmelerine olanak tanır. Bu nedenle imgesel oyunun gelişimine katkı sağladığı söylenilebilir.

İmgesel oyun kavramı bilinçli olarak 1900'lerin sonlarına doğru sürrealizm akımı ile var olmaya başlasa da daha önceki yılların seramik sanatında da oyunsal dilde eserler görülür. Seramik sanatında imgelerin oyunsal bir şekilde dışa aktarımı konusunda yapılan çalışmalar, sanatçıların yaratıcılığını ve ifade biçimlerini zenginleştirmek adına çeşitli tekniklerin ve malzemelerin kullanıldığı gözlemlenir. Neolitik çağda ve sonrasında seramiklerde görülen figür, sembol çizimleri, sır altı dekor boyaları, damgalama ve mühür tekniği, sigrafitto ve

rölyef gibi teknikler kullanılarak oluşturulmuştur. Bununla birlikte bu dönemde seramik sanatında imgelerin oyunsal bir şekilde dışa aktarımı, sanatçıların duygularını, düşüncelerini ve toplumsal değerleri yansıtmak için farklı kil, sır ve pişirim tekniklerini kullanarak eserlerini şekillendirdiği vurgulanmaktadır.

Bu bilgiler doğrultusunda 1900'ler öncesi seramik sanatında imgesel oyun olgusu genellikle çeşitli dekor teknikleri kullanılarak anlatılmıştır. Bol, bu ifadeyle ilgili şu açıklamada bulunmuştur; ilk renklendirilmiş pişmiş topraklar, Mezopotamya'da bulunmuştur. Bol, Halaf, Hassuna, ve Samarra kültürlerine ait bu çömlek ürünlerinin Samarra kültürüne ait olanlarında stilize edilmiş hayvan ve insan figürlerinin bulunduğunu, Hassuna'dakilerin de ince işlikle yapıldığını belirtmiştir (Bol, 2010).



Görsel 2.5. *İnandık Vazosu, MÖ 17. yy, Erken Hitit Dönemi, h:82 cm, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara (http-37).*

MÖ 17. Yüzyıla ait erken Hitit dönemi İnandık Vazosu, illüstrasyonun ağırlıklı olduğu dekor örneklerinden biridir. Vazonun yüzeyindeki rölyeflerde çömlek yapmakta olan bir figür, tanrılarına dua eden halk ve tanrıları, bir müzik aleti (lir) çalmakta olan erkek figürü ve sofrta hazırlayan kadın figürü gibi birçok karakter tasviri görülmektedir (Sevim, Tan, 2020).



Görsel 2.6. Hayvan figürü görünümündeki çingıraklı oyuncaklar, M.S. 3. ve 4. yy.'lar (<http-38>).

Antik dönemde görsel de görülen çingıraklar ise yine ilk oyuncaklardan biri sayılabilir. Hem çocukları oyalamak için kullanılmış hem de kötü ruhları götürdüğüne inanılmıştır (Yıldız, 2019).

Çingıraklı oyuncaklar, bir yandan çocukların motor becerilerini geliştirirken bir yandan da hayal güçlerinin gelişmelerine katkı sağlamaktadır. Oyuncaktan çıkan sesler, onlara çeşitli hikayeler ve oyunlar yaratmaları için ilham vermiş olabilir.

İmgesel oyunun kökenini bulmak için irdelenen oyuncaklar, her dönem insanların yaşamlarında önemli bir rol oynamış ve bir nevi iletişim ağı olmuştur. Zamanla malzeme değişse de amaç hep aynı kalmıştır. Modernizmin gelişmesiyle birlikte 20. Yüzyılda sanatçı, aktarımında ifadesini izleyiciye daha fazla geçirmek adına farklı bir malzemeye yönelmiştir. Birçok farklı teknikle oluşturulan seramik, işlevsel ürünler üzerindeki yüzeysel tasarımların yanı sıra üç boyutlu heykeller bazı modern ressamı etkillemiştir. Onların etkilenmesiyle birlikte, seramiğin işlevsel yönü sanat alanında azalmaya başlayarak zihinlerinin dışavurumu gerçekleşmeye başlamıştır (Alim,2022).

Seramik sanatının sanat mecrasında tanımlanıp özümsemi, özellikle sürrealist ressamıdan Marc Chagall, Pablo Picasso, Henri Matisse ve Joan Miro gibi ressamı tarafından gerçekleştirilmiştir. Seramik ister sanat eseri olsun ister işlev gören bir obje olsun bu ressamı onu kendi içsel yansımaları olarak görmeye başlarlar. Böylelikle sürrealist ressamı, seramik sanatında kendine has ve özgün eserler oluşturmuşlardır (Yıldırım, 2019).

Aslında sanatçının seramiği bir oyun aracı olarak kullandığı söylenilebilir. Bu alışılmadık formlar, biçimler ve yüzeyler yaratmak için seramiğin sınırlarını zorladığının da bir işaretidir. İmgesel oyun, sanatçının seramiği manipüle ederek rastlantısal teknikler kullandığı bir kavramdır. Böylelikle sanatçı oyunsal bir tavırla iç dünyasını ve düşünsel süreçlerini özgürce ifade etme şansı bulur. Bu dönemde sanatçıların kullandığı semboller, figürler, renkler ve ışıklar sayesinde seramiğin yüzeyine uyguladıkları imgesel anlatımlar özgürce uygulanmıştır. Bu da işlevsellikten çok kavramsal anlatımı ön plana çıkarmıştır.



Görsel 2.7. Joan Miro vazoları, 1941-1944, 35cm, sır altı boya (<http-39>).

Zaman içinde seramik malzeme artık bireysel kaygıları, biçimsel ve düşünsel yorumları ifade etme aracı olarak kullanılır olmuştur. Sürrealist sanatçılardan Joan Miro, insanın zihnindeki gizli dehlizleri açığa çıkarmayı hedefleyen rastgele karalamalarla meydana gelen çizim tekniği, otomatizmin öncüsüdür (Kınay Gör, 2019). Sanatçı, otomatizmle kullandığı renkleri; şiirleri oluşturan sözcüklere ve müziği meydana getiren notalara benzetmiştir. Sanatçının spontane resimler yapması da kendi zihnindeki kaygılarının ve endişelerinin özdevinimsel bir biçimde dışa vurulmasıdır. İlginçtir ki Miro bu endişeli ruh halini dışa

yansıtırken genellikle izleyiciler tarafından eğlendiren ve oyunbaz hissettiren izlenimler gözlemlenmektedir.



Görsel 2.8. Joan Miro heykelleri, seramik, 1972 (<http-40>).



Görsel 2.9. Pablo Picasso, *Woman Lamp*, 1955 (<http-41>).



Görsel 2.10. *Henri Matisse, Female Nude, 24,8 cm, 1907* (<http-42>).

Görsel 2.11. *Matşsse sırlı vazo* (<http-43>).

Eserlerini adeta oyun oynayarak oluşturmuş gibi görünen Picasso'nun seramikler üzerine çizdiği desenler çocuksu bir üslup taşımaktadır. Hatta neredeyse bir çocuğun çizimini anımsatırlar. Picasso'nun kullandığı bu imgeler onun zihninin dışavurumudur (İnan, 2018). Çizdiği figürler anatomik olarak belli bir kurala uymamaktadır. Sanatçının yaptığı çizimler de genel olarak farklı estetik algısına sahiptir. Bu da aslında yine estetik ve toplumsal kaygılar gütmekten içinden geldiği gibi hareket etmesini gösterir. Yani tıpkı bir çocuğun oyun davranışı gibi, zihin imgelerini de fark etmeden açığa çıkarmaktadır.

Benzer bir bakış açısı ve oryantalist fikirlerden esinlenen Matisse'in tarzının oluşmasında etkili olan şey, onun Kuzey Afrika gezisinde yaptığı resimlerdir. Renk ve biçim anlamında onu etkileyen en önemli olay ise 1906'daki Fas ve Cezayir yolculuğu olmuştur. Yaptığı bu yolculuklarda gözlemlediği kültürle ve seramiklerinde referans olarak kullanacağı nesnelerle Avrupa'ya geri dönmüştür. Matisse'in bu dönemki eserlerini oluştururken asıl hedefi; yapıtına çabukluk görünümü vererek yaşantısının yoğunluğunu betimlemektir (Altıntaş, 2014).



Görsel 2.12. *Marc Chagal, 1952, The Dream, 33.7 x 23.3 x 23.3 cm (http-44).*



Görsel 2.13. *Marc Chagal, 1952, 34 cm (http-45).*

1887’de Belarus’da doğan Marc Chagal ise etkili bir ressam ve seramik sanatçısıdır. Yunanistan’a bir gezisi sonrasında seramik yapmaya başlayan sanatçı, eserlerinde genellikle farklı dönemlerden figürler ve motifleri bir araya getirir. Yani imgesel oyun da olduğu gibi birbiriyle alakasız görünen imgeleri kendi mecrasında bir araya getirerek izleyicilere sunar. Örneğin görsel 2.12’ de görülen Dreams (rüyalar) vazosundaki balık, kendi memleketinde semboliktir. Aynı zamanda denizin sınırlarında gökyüzüne doğru ulaşan bir zevki sembolize etmektedir.

Chagal’ın fırça darbeleri oldukça rastlantısal ve tesadüfi görülmektedir. Bu da esere doğaçlama yapılmış havası verir. Bununla birlikte Chagall, eserlerinde canlı renkleri bir arada kullandığı zaman genellikle yaşadığı mutluluğu, heyecanı ve güzel anıları resmetmiştir. Sanatçı, sürrealistler gibi yetişkinler dünyasına değil çocukların dünyasına yakın bir eser üretmiştir. Çünkü genellikle çocuklukta yaşadığı mutlu anları betimlemeyi seçtiği görülür (İnan, 2018). Sürrealist sanatçılar bunu yaparak, rüya dünyasını yani bilinçaltını keşfetmeyi amaçlarlar. Çocukluk dönemi, bilinçaltının en zengin olduğu ve rüyaların en yoğun yaşanıp hatırlandığı dönemdir. Bu nedenle çocukluk anıları ve imgesel anlatımlar, sürrealistler için

ilham kaynağıdır. Bu sanatçılardan sonra, süreç kendini tamamlayarak ve günümüz sanatçılarına kadar uzanmıştır. Tarih boyunca seramik eserlerde kendini gösteren hayal gücü, sembolik anlatımlar ve yaratıcı desenler günümüz sanatçılarında da canlılığını korumaktadır.

2.3. İMGESEL OYUNUN GELENEKSEL SERAMİK SANATINDAKİ YERİ

Geleneksel seramik sanatında geçmişten günümüze imgesel oyun bilinçli olarak yapılmasa da detaylarında bazı imgesel izlere rastlanmaktadır. Özellikle Anadolu'nun zengin tarihi, seramik sanatında geniş bir yelpazede imgesel oyun ve yaratıcı anlatımları barındırır. Geleneksel seramik eserlere bakıldığında buradaki mitolojik figürler, sembolik motifler ve yaratıcı desenler sanatçının hayal gücünü ve kültürel yaşayışını yansıtır. Anadolu'nun zengin tarihini, kullanılan motifler ve teknikler aracılığıyla gözler önüne serer. Her bir desen, figür ve sembol; sanatçının hayal gücüyle oynadığı birer imgesel oyun olarak görülebilir. Özellikle çağdaş Türk seramiğinin üslubunun oluşumunda geleneksel seramik sanatına ait bilgi birikimi yok sayılmamalıdır. Çünkü yeniyi yaratmada gerekli ipuçları gelenekselde mevcuttur (Kaçar, 2016).

Geleneksel seramik sanatına bakıldığında Selçuklu seramik sanatında kullanılan motif ve dekorlar imgesel oyun için örnek verilebilir. Bu kompozisyonlar incelendiğinde anlam bakımından oldukça fazla sembol ve metafor bulunduğu görülür. Özellikle de Konya'da, Kubadabad Sarayı'nın duvarlarındaki çinilerde, metaforik anlam açısından oldukça fazla örneklerle karşılaşılmaktadır. Örneğin sıkça görülen nar dallarının tılsım olarak kabul edildiği ve bereket getirdiğine inanılmaktadır. Aynı şekilde cennete yükseldiği inanılan ve ölümsüzlüğü temsil eden hayat ağacının imgesel olarak tasvir edildiği görülmektedir. Tüm

bunların yanı sıra karışık insan figürleri ve soyutlaştırılmış hayvan figürleri de izleyiciyi karşılamaktadır (Koçer, 2020).



Görsel 2.14. Kubbadabad Sarayı Çini Örnekleri, Konya, Karatay Müzesi (<http-46>).



Görsel 2.15. Tavus kuşu figürlü çini tabak, 1575, Gülbenkian Müzesi, Portekiz (<http-47>).

Görsel 2.16. Rüzgârlı bahçe deseni, çini tabak (<http-48>).

Portekiz’de bulunan Gülbenkian Müzesi’nde sergilenen 1575 yıllarına ait rölyefli çini tabak da simgesel anlamlar açısından oldukça zengindir. Buradaki tavus kuşu motifi cennete ait bir kişi olarak kabul edildiği için tavus kuşu bulunan desenler genellikle cennet tasviri için kullanılır. Karşılıklı duran iki tavus kuşu figürü Havva ve Adem’i simgelemektedir. Arkadaki kuşun gagasındaki mavi nokta ise elmayı simgelemektedir. Tüm bunlar göze alındığında burada Adem’le Havva’nın cennetten kovulma anlarını betimlenilmiş olduğu görülür (Karaca, 2020). Bu çini tabağın üzerindeki tasvir, sanatçının hikâyeyi nasıl yorumladığını ve

ifade ettiğini göstermektedir. Sanatçının hikâyeyi bilinen kalıpların dışına çıkartarak başka bir açıdan anlatması bilinçli olarak yapılmasa da izleyiciye imgesel oyunu hatırlatır.

Görsel 2.15.'de görülen günümüzde de sıklıkla kullanılan rüzgârlı bahçe deseni ise çini sanatında popüler bir desendir. Bu desen de tavus kuşu deseni gibi metaforik ve simgesel anlamlar içermektedir. Tabağı oluşturan desen natüralist üslup olarak sınıflandırılmaktadır. Deseni oluştururken bir çiçek bahçesi hayal edilip çizildiği düşünülmektedir. Çiçeklerin sola doğru yatık bir şekilde çizilmesi, çiçek bahçesindeki rüzgârı ifade etmek amacıyla yapılmıştır (Karaca,2020). Tabakta görülen eğik formlar, izleyicinin rüzgârı hissetmesini sağlar. Bu duyuşsal deneyim, imgesel oyunun bir parçası olarak görülebilir. Bu durum izleyicinin eserde anlatılmak istenen sahneyi daha yoğun bir şekilde hissetmesine yardımcı olur.

19. yy. Çanakkale seramiklerine bakıldığında ise ilk dönem tabakların üzerinde stilize edilmiş hayvan figürleriyle karşılaşırken; ikinci dönemde bu desenler, üç boyuta taşınmıştır. Deve kuşu, kuğu, leylek gibi birçok hayvanın figürünün stilize edilerek betimlendiği görülmüştür (Coşar, Yücel Coşar, 2021).



Görsel 2.17. Kuş deseni olan seramik tabak. 18.yy. sonu 19.yy. başı, ç:23,5 cm., h:5,5 cm ([http-49](#)).

Görsel 2.18. Devekuşu deseni olan seramik tabak. 18.yy. sonu 19.yy. başı, ç:19 cm., h:7 cm ([http-50](#)).

Görsel 2.17, görsel 2.18.'deki tabaklarda karşılaşılan hayvan figürleri, sembolik anlamlar taşıyabilmektedir. Örneğin, tıpkı 16. yy. çinilerinde olduğu gibi bazı hayvanlar cesaret, güç, bereket gibi anlamları simgelenebilirler. Bunun yanı sıra burada görülen figürler hikâye

anlatımına katkıda bulunur. İzleyicinin eser üzerindeki olayları hayal etmesine ve anlamlandırmasına olanak tanır. İmgesel oyun, sanat eseri üzerindeki figürler ve sahneler sayesinde izleyicinin hayal gücünü harekete geçirir. İzleyici, eserle aktif bir şekilde bağlantı kurar ve imgeleri zihnine alıp bir hikâye oluşturur. Burada da izleyiciler tabaktaki hayvan figürleri aracılığıyla seramik üretimi daha derinlemesine anlayıp onunla duygusal bir bağ kurmalarını sağlamış olabilir. Yani görselde görülen tabak izleyicinin sanatla olan içsel keşfini teşvik eden bir araç haline gelmiş olur. Aynı şekilde hayvan figürleri biblo, şekerlik ya da kâse gibi üç boyutlu formlarda da izleyicinin karşısına çıkmaktadır (görsel 2.19.). Genellikle kahverengi, yeşil, sarı sırlar ile renklendirilen bu eserlere on dokuzuncu yüzyıl ile yirminci yüzyıl rastlanılmaktadır (Öney, 1971).



Görsel 2.19. Deforme edilmiş hayvan figürlü şekerlik, 19.yy. ile 20.yy. arasında, ç.8,5 cm., h:19,8 cm. ([http-51](#)).

Görsel 2.20. Deforme edilmiş hayvan figürlü testi, 19.yy. ile 20.yy. arasında, 11,8 x 33,3 cm ([http-52](#)).



Görsel 2.21. 19. yy Çanakkale seramik, 25x19 cm (<http-53>).

19. yüzyıl seramik hayvan figürleri genellikle yükseklikleri 15 ve 35 cm. arasında olurken eni ise 20 ve 25 cm. uzunluğunda olur. Sürahi ya da içki kapları olarak işlevsel görev gören bu figürlerin genellikle arka kısmında bir delik bulunur ve buradan doldurulur. Figürün suratındaki bazı detaylar barbutin tekniği denilen farklı bir teknik kullanılarak üretilmiştir. Gözler ve burun rölyef şeklinde işlenmiştir. Figürün gövdesinde ise rozete benzer kabartma bulunmaktadır (görsel 2.21). Bu dönemde en sık görülen hayvan figürü ise atlardır. Dört bacağının üzerinde duran bu figürler, kullanım eşyasından ziyade dekoratif amaçlı üretilmiştir (Coşar, Yücel Coşar, 2021). Üzerindeki dekorlar ve formları açısından çocuksu bir görünüme sahiptirler. Bu da izleyicilere oyunbaz bir anlatım katmaktadır.

Yukarıdaki örneklerde görüldüğü gibi geleneksel seramik sanatında, bilinçli ve direkt olmasa da imgesel oyun kavramına dair izler bulunmaktadır. Bu izler, sanatçıların eserlerinde sembolik anlatım, yaratıcı formlar ve izleyicilerle kurulan duygusal deneyimler gibi özelliklerle ortaya çıkmaktadır. Tarih boyunca seramik sanatçıları, eserleriyle hem işlevsel hem de sanatsal değer katmış ve bazı unsurlarla izleyicinin hayal gücünü harekete geçirmiştir. Günümüzde de birçok sanatçı, geleneksel yöntemleri modern sanat anlayışıyla birleştirerek kullanmaktadır. Böylelikle bu mirası devam ettirmekte ve yeni anlam arayışlarıyla izleyicileri buluşturmaktadırlar. Bu sanatçılar, geleneksel teknikleri kullanarak

eserlerine çağdaş yorumlar eklerken izleyicilere de alışılmışın dışında düşünsel deneyimler sunmaktadırlar.

2.4. ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDA İMGESEL OYUN KAVRAMININ YERİ

Çağdaş seramik sanatı, geleneksel tekniklerin yanı sıra yeni malzemelerin, teknolojilerin ve ifade biçimlerinin kullanılmasıyla karakterize edilir. Sanatçılar, artık sadece işlevsel objelerle kalmayarak aynı zamanda kavramsal sanat eserleri de yaratmakta ve seramiği bir ifade aracı olarak kullanmaktadırlar. Bu dönüşüm, seramiğin sanatsal sınırlarını genişleterek, seramik sanatını çağdaş sanatın dinamik ve yenilikçi bir parçası haline getirmiştir. Geleneksel motifler ve teknikler, çağdaş yorumlarla yeniden hayat bulmuştur. Bu sayede seramik sanatçıları kültürel mirası modern estetikle harmanlayarak özgün eserler ortaya koymuşlardır. Böylece, seramik sanatı, geçmişten geleceğe uzanan bir köprü olarak hem tarihi köklerini koruyup hem de yenilikçi yaklaşımlar sayesinde sürekli yenilenen bir sanat formu haline gelmiştir. Bununla birlikte kültürel unsurları modern sanatla birleştirmede sanat eserlerine oyunsal yaklaşım katmak da etkili olmuştur (Crossa, 2012).

Geleneksel seramiklerde imgesel oyun kavramına dair izler görüldüğü gibi Çağdaş Seramik Sanatında da imgesel oyun ile ilgili anlatımı güçlendiren tekniklere başvurulmuştur. İmgesel oyun kavramı altında oyunsal anlatım, Çağdaş Seramik sanatçıları tarafından sıklıkla tercih edilmektedir. Zihinlerindeki imgeleri ifade etme konusunda oldukça etkili bir yöntem olarak görülürken, farklı üsluplara sahip sanatçıların da evrensel bir çatıda toplanmalarına katkı sağlamaktadır.

2.4.1. İmgesel Oyun Kavramıyla Çalışan Çağdaş Seramik Sanatçılardan Örnekler

Günümüzde eserlerinde oyunsal bir dil kullanan birçok sanatçı bulunmaktadır. Bunlardan biri eserleri aracılığıyla izleyiciye duygularını aktarmayı başarabilen Taehoon Kim'dir. Kim, kendi eserleri hakkında onların bilinçaltı arasında bir yeri çağrıştırdığını

ifade etmektedir. Sanatçı, eserlerinde genellikle malzemeyi modifiye ederek kullanır ve bununla da aslında amorf iletişimi metafor olarak anlatmayı hedefler. Taehoon Kim, insanın özüne inerek bazı durumlarla ilgili insan psikolojisine odaklanır (<http-54>).

Bunu yaparken de oyunsal anlatımı geri planda bırakmaz. Örneğin görsel de görülen Sweet Monster (sevimli canavar) isimli serisinden olan eserde ayrılıktan sonra yaşanan hüznü oyunsal bir dille yorumlamıştır.



Görsel 2.22. Taehoon Kim, Sweet Monster serisinden bir eser (<http-55>).



Görsel 2.23. Görsel 2.22. detay (<http-56>).

Kim, kullandığı artistik sırlar ve özgün dekorlarıyla izleyicilere serbest dolaşabilecekleri bir alan yaratır. Ayrıca sanatçı, kendi bilinçaltını ve zihnindeki imgeleri eserine yansıtır. Bunun sonucunda da sanatçının eserinde hüznün gibi derin duyguları bile oyunbaz bir tavırla ele alması zıtlık oluşturur. İmgesel oyunun özelliklerinden biri, hayal gücünün kullanılarak gerçek dünyadaki olayları ve duyguları farklı perspektiften bakılarak daha eğlenceli bir şekilde yorumlanmasıdır. Kim de bunu izleyicilere başarılı bir şekilde yansıtır. Tıpkı görsel 2.22.'de ayrılıktan sonra yaşanan hüznü, izleyicilere daha katlanılabilir ve erişilir hale getirmesi gibi. Onun bu yaklaşımı eserleriyle izleyicilerin hem eğlenip hem de onlarla derin bağ kurmalarını sağlar. Çocukların oyun yoluyla karmaşık duyguları işleyip anlamaları da aslında benzer bir süreçle işlemektedir.

Eserlerini oluştururken benzer bir tutum sergileyen başka sanatçı da Philip Eglin'dir. Eglin, tarihi ve çağdaş imgeleri harmanlayarak, tüketici kültürü eleştirmektedir (<http-56>). Philip Eglin'in eserlerini oluştururken sergilediği tavır, imgesel oyun bağlamında, tarihsel ve çağdaş imgeleri harmanlayarak tüketici kültürünü eleştirmesiyle ilgilidir. İmgesel oyun, sanatçının hayal gücünü ve yaratıcı düşünme becerisini harekete geçirerek, farklı zaman ve kültür unsurlarının bir araya gelmesine olanak tanır. Bu tutum da Eglin'in eserlerinde hem geçmişe dair izler hem de günümüzün tüketici kültürüne yönelik eleştiriler içeren zengin ve detaylı bir anlatım yaratır.

İmgesel oyun kavramıyla ele alındığında, Eglin'in tarihi ve çağdaş imgeleri bir araya getirerek oluşturduğu eserler, rastlantısal çizgiler ve üst üste yerleştirilmiş kolajı anımsatan desenlerden oluşmaktadır (görsel 2.24). Bu da izleyicilere alışılmışın dışında düşünme ve daha başka anlamlar çıkarma şansı tanır. Sanatçı, derdini izleyiciye anlatırken aynı zamanda bunu oyunsal bir dil kullanarak yaptığı onların dikkatini çeker ve onları düşünmeye teşvik eder.



Görsel 2.24. Philip Eglin *This Way Up*, 2022, 83x38x13 (<http-57>)

Görsel 2.25. Philip Eglin *Inamorata* (2018) . 67Hx63Wx52Dcm (<http-58>).

Eserlerinde oyunsal tavır sergileyen bir başka sanatçı da Kauri Kallas'dır. Kallas, eserlerini üretirken hiçbir konuya bağlı kalmadan, kendisini tamamen özgür bıraktığını ifade eder. Sanatçı, eser üretimine başlarken nasıl biteceği hakkında bir fikri olmadan ilerlemektedir. Yapım aşamasında kendini kaybettiğini söyleyen sanatçı, kendisini kullandığı malzeme olan çamura benzetmektedir. Böylelikle süreç boyunca anı yaşadığını düşünür (http-57). Sanatçının üretim süreci imgesel oyun bağlamında spontane yaklaşımı temsil etmektedir. Aynı şekilde hiçbir konuya bağlı kalmaması ve sonucunun nasıl olacağını düşünmeden çalışması da oyunla bağdaşmaktadır. Tıpkı çocukların oyun oynarken sergilediği sınırsız hayal gücünü kullanma ve anı yaşama tutumuna benzer. Belirli bir amaca ulaşmaktan ziyade sürecin kendisi başlı başına sanatçının zihninin dehlizleri ulaşmasını sağlar.

Kendini malzemesi olan çamura benzetmesi ise çamurun akışkanlığı ve harekete göre şekil değiştirmesini ifade eder. Dolayısıyla sanatçı, materyalle etkileşime girerken, bilinmeyene doğru yol alarak andan aldığı ilhamla şekillenir. Süreç boyunca sanatçının kendini bırakması, çocuksu bir eylem olmakla birlikte farklı estetik algısına sahip eserler ortaya çıkartır.



Görsel 2.26. Kauri Kallas'ın atölyesinde ürettiği seramik tabak (http-57).



Görsel 2.27. Kauri Kallas'ın atölyesinde ürettiği seramik vazo (http-57).

Kauri Kallas'ın bu davranışı Sürrealist Manifesto'nun yazarı Andre Breton'un önerisiyle özdeşleşir. Breton'un yazma ilhamın gelmesi için meditasyona benzer bir önerisi vardır. Kişi, zihninin içindekilere olabildiğince odaklandıktan sonra, alıcı ve pasif bir ruh haline geçmelidir. Daha sonra da kelimelerin kâğıda dökülmesini sağlamalıdır. (Breton, 2009:35).



Görsel 2.28. *Joa, sır altı boyama tekniği, 2020 (http-58).*

Görsel: 2.29. *Maria, sıraltı boyama teniği, 2021 (http-58).*

Sürrealistlerin bu yaklaşımına benzer bir tavır sergileyen bir başka sanatçı da Miriam Frank'dır. Frank, başarılı bir illüstrasyon ve seramik sanatçısıdır. Genelde ikisini birleştirip ortaya görseldeki gibi özgün eserler çıkarmaktadır. Sanatçı gün içinde sıklıkla karşılaşılan sıradan imgeleri, alışık olunmayan şekilde bir araya getirir. Sürrealist sanatçılar da günlük yaşam konularını sembolik olarak ele alıp eserlerinde oyunbaz bir anlatım geliştirmektedirler (Batur, 2016). Miriam Frank'in, hayal gücünü serbest bırakarak izleyiciyi farklı anlamlar ve yorumlara yöneltmesi imgesel oyun açısından anlatımı güçlendirmektedir. Bu bağlamda incelendiğinde sanatçının, figürler üzerine farklı imgelerin çizimlerine eklemesi kendi duygularını ifade etme ya da toplumsal konulara dikkat çekme amacı güdebilir.



Görsel 2.30. Yeonsoo Kim, “Relationship Goals” serisinden bir eser (<http-59>)

Görsel 2. 31. Yeonsoo Kim, *Life Vessel* (<http-59>).

Farklı imgeleri bir arada kullanan bir başka sanatçı da Yeonsoo Kim’dir. Sanatçı, küçük bir adada, doğayla iç içe geçirdiği çocukluk yıllarının ürettiği eserlerde olumlu bir etkisi olduğunu belirtmiştir. Sonraki yıllarda çamurun canlı ve özgün malzeme özelliği sayesinde seramikle tanışmıştır. Kim’in eserlerinde eskiyle yeninin imgelerinin birleştiğini ve bu sayede yeni bir tarz oluştuğu görülür. Eserlerini oluştururken iç sesini heykellerinde dışa vurduğunu belirtir (<http-59>). Genel olarak ilham aldığı konu insan kimliği ve psikolojisidir. Sanatçının hayatında imgeleri oyunsal bir dille kullanımı çocukluk yıllarında etkilendiği doğayla başlar. Çamurun özgür kullanımını keşfiyle devam eder. Kim’in iç sesini heykellerinde dışa vurması, sanatının en etkileyici ve derin yönlerinden biridir. Bu yaklaşım, yalnızca estetik güzellikle kalmaz, aynı zamanda izleyiciyi kendi zihin imgeleriyle bir yolculuğa davet eder.

Güney Koreli olan Ahrong Kim de benzer şekilde eserlerinde zihninin içinde olanları yansıtır. Garip ama bir şekilde uyumlu olan kombinasyonlar ortaya çıkartır. Genel olarak insanların içinde duyduğu sesleri gözlemleme sonucu eserleri ortaya çıkar. Eserlerini kendi günlüğü olarak tanımlar. İçindeki duyguları oyunsal bir dille yansıtır. Figüratif formları ve renkli dekorlarıyla içselliğini ortaya koyar (<http-60>).



Görsel 2.32. *Bittersweet*, 2020, porselen (<http-60>).



Görsel 2.33. *This and That*, 2022, porselen (<http-60>).

Ahrong Kim'in eserleriyle izleyicilere sunduğu bu imgesel oyun, izleyiciyi hem görsel hem de duygusal olarak etkiler. Bununla birlikte onları kendi içsel seslerini ve duygularını keşfetmeye teşvik eder. Sanatçının içsel dünyasının bu yaratıcı ve oyunbaz dışavurumu, eserleri hem kişisel hem de evrensel bir çekicilikle donatır. Kullandığı canlı renkler ve oyuncakları andıran figürleriyle her yaştan izleyiciyi kolaylıkla kendine çeker.

Ahrong Kim gibi sanatını kendi günlüğü gibi kullanan heykelleri aracılığıyla zihnindeki hikayeleri anlatan bir başka sanatçı da Morgan Brig'dir. Brig, araştırmanın plastik sanatlarda imgesel oyun bölümünde de incelenmiştir. Kendisinin karışık medyum heykel alanında eserleri olmakla birlikte seramik alanında da eserleri bulunmaktadır (görsel 2.34.). Morgan Brig, eserlerinde kendi hikayelerini ve yaşadıklarını betimleyerek izleyicilerle derin bir bağ kurmayı hedefler. Bu süreçte, sanatçının oyunsal güdüsü öne çıkar; gerçeği mizah yoluyla

anlatma çabası. Sanatçının bu tutumu eserlerine özgün bir nitelik kazandırır. İmgesel oyun bağlamında, sanatçı, figüratif formlar ve renkli dekorlar (görsel 2.35.) kullanarak yansıtmak istediğini eğlenceli şekilde aktarır. Bu yaratıcı anlatım tarzı, izleyiciye hem keyif verirken hem de düşündürmektedir. Aynı zamanda onların kendi yaşamları ve duyguları üzerinde de düşünmelerini sağlayabilir. Sanatçının içsel dünyasını mizahi ve oyunbaz bir dille dışa vurması, izleyici ile samimi ve güçlü bir etkileşim kurar, bu da sanatın dönüştürücü gücünü ortaya koyar. (http-61).



Görsel 2.34. Morgan Brig, *My Alarmist*, 9x6x3 (http-62).

Görsel 2.35. Morgan Brig, *Dear Heart*, 15x5x3, 2015 (http-63).



Görsel 2.36. *Castle Vase*, 1992 (<http-63>).



Görsel 2.37. *Stephen Benwell, Large Vase*, 2001 (<http-63>).

Stephen Benwell de çalışmalarında Morgan Brig gibi figürlere ve renkli dekorlara öncelik verir. Benwell, çağdaş sanatın kaygılarını ressam ve heykeltıraş kimliğiyle gözler önüne seriyor. Son on yılda ise Benwell, daha çok seramik heykellere odaklanmıştır. Bu çalışmalarına başlangıçta 18. yüzyıl figürinlerini inceleyerek başlamış ve daha sonra Greko-Romen heykellerinin duruşundan ilham alarak devam etmiştir. Benwell'in seramik eserlerindeki dekorlar, erkeklik imgelerinde yer alan erkek çıplaklığını ve çağdaş arzularını ustaca yansıtmaktadır. Yaptığı eserlerde asıl anlatmak istediği sanatla zanaatı nasıl bir araya getirdiğidir (<http-64>). Benwell'in dekorlarına bakıldığında çocuksu bir çizim tarzıyla karşılaşılır (görsel 2.36.). Onun dekorlarındaki bu mizah unsurları, imgesel oyunun bir parçasıdır. Gerçeği mizah yoluyla anlatma yeteneği, eserlerine özgün bir dinamizm katar. Bu, izleyicinin eseri daha derinlemesine keşfetmesini sağlar. Karmaşık dekorlardaki oyunbaz detaylar, izleyiciyi sürekli olarak yeni şeyler keşfetmeye ve eseri farklı açılardan değerlendirmelerini sağlar.

Katie Stout'un eserlerine bakıldığında da izleyiciyi yine eğlenceli dekorlar ve formlar karşılar. Stout'un işleri kendi karakteri gibi fantastik ve eğlencelidir. Estetik algısı oldukça farklı olan sanatçının eserlerinde, şişman çiçekler, tuhaf hayvan figürleri, farklı uzuvlara sahip insan figürleri, çatışan renkler görülür (görsel 2.38, görsel 2.39.). Sanatçı tüm bunlarla

kendine bir oyun alanı yaratmak istediğini vurgular. Stout, kullandığı figürlerde geçmişin izlerinden parçalar taşıdığını belirtir. Onları çağdaş imgelerle birleştirerek gerçeküstü görünen eserleriyle izleyicileri beklenmedik bir kombinasyonla karşılar. Örneğin bir kadın figürünün tabure olması ya da lambaderin ayakta duran bir figür olması gibi (<http-65>).



Görsel 2.38. Katie Stout, *Janet*, 2021, 175x81x43 cm (<http-66>).

Görsel 2.39. Katie Stout, *Pink Patch Vessel*, 2020 (<http-66>).

Sanatçının bu beklenmedik kombinasyonlar, aynı zamanda metaforik ve sembolik anlamlar taşıyabilir. Örneğin, bir kadının figürünün tabure olarak kullanılması, kadın bedeninin işlevselleştirilmesi ya da nesneleştirilmesi üzerine düşündürtebilir. Bir lambanın insan figürü olarak sunulması ise, ışığın insanla özdeşleştirilmesi veya insanın bir nesne gibi ele alınması gibi çeşitli yorumlara açık olabilir. İmgesel oyun, bu tür sembolik anlatımları daha güçlü ve etkili kılar.

Önemli Türk ressamlardan Burhan Uygur'un yaptığı porselen tabaklar, izleyiciyi Katie Stout'ununki gibi benzer bir perspektife sürükler. Burhan Uygur'un desen ve renk kullanımı biraz daha karanlık bir üslupta olsa da oyunsal ve düşsel etkiler görülür. Çalışmalarını

oluştururken alışılmış normların dışında özgün bir tarz benimseyen Uygur, şiirsel metinleriyle öznel anlatıma inanmaktadır. Sanatçı, ekspresyonist bakış açısıyla figüratif ve soyut eserler üretmektedir. Buna rağmen hiçbir akıma bağlı olmayan eserler meydana getirmektedir. Eserlerini düşsel bir dünya içerisinde oluşturan Uygur, sıklıkla fantastik imgelere başvurmaktadır. Sanatçı kullandığı bu fantastik imgelerin yanında genellikle şiirsel metinler ya da kısa cümleler kullanır (Özsezgin, 2000). Uygur'un kullandığı bu kısa notlar ve şiirler, sanatçının zihnindeki imgeleri ve içsel dünyasını yansıtabilir. Bu notlar, izleyiciyi Uygur'un düşünce ve duygularına daha yakınlaştırırken, seramik eserlere derinlik katar. Bununla birlikte yazıların ve resimlerin yüzeyde dağınık duruşu izleyiciye yüzey oyununu anımsatır. İmgesel oyun bağlamında, bu yazılı öğeler, görsel imgelerle birleşerek izleyiciye çok katmanlı ve düşündürücü bir deneyim sunar.



Görsel 2.40. Burhan Uygur, sır altı seramik boyama, çap:40 cm (<http-67>).

Görsel 2.41. Burhan Uygur, 1987, çap: 15 cm (<http-68>).

Birbirleriyle alakasız ve karışık dizilime sahip, eserleri yüzey oyunlarını anımsatan bir başka sanatçı da Cihat Burak'tır. Mimarlık bölümünden mezun olan Burak, eser üretmeye hep istediği ve aklından çıkaramadığı resimle başlamıştır. Daha sonraları bu resimleri porselen tabaklar üzerine taşımıştır. Sanatçının eserleri gündelik hayattan imgeler ve mesajlar barındırır. Sahnede müzik aleti çalan figürler, dans eden insanlar ya da masada

duran şişeler gibi sıradan ve günlük hayatta kolaylıkla karşılaşılabilen olayları kendi merceğinden sanatına aktarmaktadır (İnan, 2018).



Görsel 2.42. Cihat Burak, *İki Kaçak*, Porselen tabak (<http-69>).

Görsel 2.43. Cihat Burak, *“Şişeler”*, porselen tabak (<http-69>).

Görselde görülen; bir anlık karalama gibi görünen çizimler, belli belirsiz okunan notlar ve tüm bu alakasız imgelerin bir araya gelmesi sanatçının oyunsal bir tavır takındığını gösterir. Kendine has bir güzeldüyuya sahip bu porselen tabaklar, izleyicileri hem sanatçının imgeleri ile tanıştırır hem de kendi içlerine dönmelerini sağlar.



Görsel 2.44. “Bulutları Tutarken” 37 x38 cm, şamotlu çamur ve mermer, sıraltı dekor, lazer baskı, 1200 C, 2014 (<http-70>).



Görsel 2.45. AH şamotlu çamur, sıraltı dekor, 1200 C (<http-70>).

Birbirleriyle alakasız gibi görünen imgeler ve okunaklı olmayan belli belirsiz yazılar kullanan bir başka sanatçı da Duygu Kahraman’dır. Eserlerinde genellikle kendi yazdığı şiirsel metinleri kullanan sanatçı, desenlerini oluştururken kolajı andıran bir dizilim yapmayı tercih eder. Bu da sanatçının eserine olan oyunbaz tavrını gösterir. Bununla birlikte her izleyici de bu oyunca tavrı karşısında farklı anlamlar çıkartır (görsel 2.44). Sürrealist sanatçılar da tıpkı Kahraman’ın yaptığı gibi rasyonel olmayan ve mantıksal sıralamadan uzak imgeleri tercih ederler. Bu imgeler, izleyicilerde farklı duygular ve düşünceler uyandırarak onları eserin içine çekerler. Sürrealist sanatçılar, bu imgelerle birlikte gerçeküstü bir dünya yaratır ve izleyicileri de bu dünyaya davet ederler. Bu da sanatın evrensel dilini kullanarak sanatçıların duygularını paylaşmasını sağlamaktadır.

Zihnindeki kendi imgeleriyle izleyicilerde farklı duygular yaratan bir başka sanatçı da Sıdıka Sibel Sevim’dir. Sevim çocukken topladığı seramik parçalarla kendine çeşitli oyuncaklar oluşturmaya başlamıştır. Cicik adını verdiği bu oyuncaklar zaman içinde hafızasında önemli bir yer etmiş ve sanatçının güncel olarak yaptığı eserlere yansımıştır. Kuş imgesini eserlerinde sıklıkla kullanan Sevim, genellikle geleneksel ve çağdaş motifleri bir arada kullanmayı tercih eder. Cicik Kuşlar adlı serisinde de yine bu motifleri bir arada kullanarak izleyicilere farklı bir bakış açısı sunmayı başarmıştır. Dekal yöntemiyle

oluşturduğu bu desenlerin yüzeydeki dağılımları rastlantısal bir düzen içindedir. Dağılımları açısından izleyicilere kolaj tekniğini anımsatır. Küçüklüğünde oynadığı oyunların bir nevi devamı niteliğindedir. Kullandığı seramik plaka da onun oyun alanı olarak görülebilir.



Görsel 2.46. *Cicik Kuşlar, dekal yöntemi ve fırça dekoru, Sıdika Sibel Sevim, 2012-2013 (http-71).*

Çağdaş seramik sanatında imgesel oyun kavramı, sanatçıların üretim süreci ve ürettikleri eserlerin izleyiciyle etkileşimi sonucunda önemli bir rol oynamaktadır. Zihin imgelerinin oynusal bir şekilde dışa vurulduğu bu kavram sayesinde, seramik sanatında geleneksel sınırlar aşılmış ve hem estetik hem de kavramsal zenginliklere katkıda bulunulmuştur. Sanatçılar, imgesel oyun aracılığıyla, sıradan imgeleri ve formları yeniden yorumlayarak alışılmadık kombinasyonlar ve anlamlar ortaya çıkarmaktadır. Bu özgün dil, izleyiciyi sadece görsel bir hazdan öteye taşıyarak, onları düşündürmeye ve duygusal olarak etkilemeyi hedeflemektedir. Bununla birlikte geçmişten günümüze oluşan kültürel dil, imgesel oyun sayesinde modern ve post modern anlatılarla yeniden inşa edilir. Bu da eserlere derinlik ve çok yönlülük özellikleri sağlamaktadır. Aynı zamanda, sanatçının içsel dünyasını ve hayal gücünü yansıtmaya olanak tanıyarak eserlerin bireysel ve evrensel açıdan yeni anlamlar taşımasını sağlamaktadır. Dolayısıyla, çağdaş seramik sanatında imgesel oyun kavramı, sanatın güçlü bir anlam ve ifade aracı olduğunu vurgular. Bu bağlamda, çağdaş seramik eserleri, izleyiciyle kurduğu duygusal ve derin bağ ile sanatın dönüştürücü gücünü ortaya koymaktadır.

Araştırmada önce İmgesel oyun kavramı kelime anlamı ve kavramsal açıdan incelenip ve nasıl ortaya çıktığı detaylıca açıklanmıştır. Sonra, imgesel oyun bağlamında plastik sanatlardaki yerine değinilip üretilen eserlerden örnekler verilmiştir. Daha sonra da bu araştırmanın asıl amacı olan imgesel oyunun seramik sanatındaki yerini detaylıca anlamak için sırasıyla geleneksel ve çağdaş seramik sanatından örnekler verilmiştir. Bir sonraki bölümde ise araştırmacının imgesel oyun kavramı doğrultusunda kişisel uygulamalarına yer verilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. İMGESEL OYUN KAVRAMI ELE ALINARAK YAPILAN KİŞİSEL UYGULAMALAR

3.1. İmgesel Oyun Kavramı Ele Alınarak Yapılan Seramik Heykellerin Yapım Aşaması

Araştırmanın önceki bölümlerinde imgesel oyun kavramı olgusal anlamda incelenmiştir. Bu kavramın sanat alanına yansımaları çeşitli disiplinler özelinde değerlendirilip araştırmacının saptamaları sonucunda bu konu altında daha çok kavramsal ve psikolojiyle bağlantılı eserlerin üretildiği gözlemlenmiştir. Seramik sanatı özelinde araştırmacı, imgesel oyun kavramının daha çok duyguya, anlama ve kişisel deneyime odaklı bir eğilimi olduğunu gözlemlemiştir. Araştırmacı, düzenli olarak tuttuğu resimli günlüklerden, bilinç akışı tekniğiyle yazdığı şiirlerden ve çocukluk anılarından beslenerek bunların ışığında uygulamalar üretmiştir. İmgesel oyunun seramik sanatındaki yeri ve çağdaş yorumları isimli bu araştırmanın uygulamalarına bu bölümde yer verilmiştir. Araştırmacı Zey'in Anı Düşleri adını verdiği, içinde on adet çalışma bulunan bir seri oluşturmuştur. Kendisinin adından yola çıkarak isimlendirdiği bu seri araştırmacının çocukluk anıları ile ilgili imgelere değinir. Araştırmacı, ilk olarak bütün eserlerin tasarımlarını oluşturup sonra şekillendirme aşamasına geçmiştir. Uygulamalar oluşturulurken plastik çamur kullanılarak tamamen elle şekillendirme ile hayata geçirilmiştir. Daha sonra kurutup bisküvi aşaması gerçekleşikten sonra önceden planlanmış olan dekor tasarımları fırça dekoru ile oluşturulmuştur. Fırça

dekorlarında imgelemi destekleyen cümleler ve çizimler kullanılmıştır. Bunun yanı sıra sigrafitto tekniğine de yer verilmiştir.



Görsel 3.1. Araştırmacı tarafından gerçekleştirilen biçimlendirme süreci, modelaj anı, 2024.

Görsel 3.2. Araştırmacı tarafından yapılan dekorlama süreci, sır altı boyama anı, 2024.

Uygulama süreci araştırmacının evinde bulunan atölyede gerçekleştirilmiştir. Dekorların çamur üzerinde net bir şekilde görünmesi için beyaz çamur tercih edilmiştir. Renk çeşitliliğinin çok olduğu bu heykellerde soyut ve somut kavramlar bir arada kullanılarak anlam çeşitliliği artırılmıştır. Fırça dekoru ile yapılan çizimler naif ve çocuksu bir yapıya sahiptir. Bazı uygulamalarda anlatımı güçlendirmek için iki farklı çamur türü tercih edilmiştir. Söz konusu çalışma serisi aşağıda daha detaylı incelenmiştir.

3.2. Zey'in Anı Düşleri

Zey'in Anı Düşleri ismini verdiği seramik heykel serisinde araştırmacı, zihnindeki imgeleri oynusal bir dille eserlerine aktararak izleyicilere çocukluk anılarının büyülü dünyasını sunmayı hedefler. Bu eserlerle anıların ve hayallerin iç içe geçtiği büyülü dünyada araştırmacı, uygulamalarda canlı renkler kullanmayı tercih etmiştir. Formlar ve dekorlar hem

somut hem de soyut unsurlarla zenginleştirilerek izleyiciyi düşsel bir yolculuğa çıkarmaktadır. Araştırmacı, bu uygulamalarda çocukluk anılarından yola çıkarak içsel dünyasındaki imgelerle on adet seramik heykel üretmiştir. Anıların saf ve keşif dolu doğasından yola çıkarak zihin imgelerini oyunsal bir şekilde betimler. Böylece, izleyiciler kendi anılarına ve hayal güçlerine dair yeni bakış açıları geliştirebilir. Araştırmacı, her bir heykel ile, hafızanın derininde kalan duyguları ve anıları yeniden canlandırmayı hedefler.

3.2.1. Ruhların Saklambacı



Görsel 3.3. *Ruhların Saklambacı, elle şekillendirme, 20x15x40 cm, 1000 °C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024.*

Araştırmacının “Ruhların Saklambacı” adlı eseri (görsel 3.3.), doğanın ve insan ruhunun iç içe geçtiği, derin imgelerle doludur. Dağın zirvesinde oturan saçları rüzgârda savrulan figür hem bireysel hem de kolektif bilinçaltının bir temsilcisidir. Heykelin en tepesinde yer alan figür, araştırmacının çocukluğunu temsil etmektedir. Figürün etrafını saran sarmaşıklar, hayatın döngüselliğini ve doğanın insan ruhunu saran şefkatini simgelemektedir. Dağın çevresini saran bezler ve kumaş parçaları, şifacı bir örtü gibi, yaraları sarar ve geçmişin izlerini hafifletir. Bu kumaşlar, geleneksel ve modern desenlerle süslenmiştir. Bu da insanın zaman içinde iyileşme ve yenilenme sürecini temsil eder. Her bir kumaş parçası, bir hikâye anlatır; araştırmacının anılarını. Dağın üzerindeki yazılar, eserin kavramsal derinliğini artırır. "Ruhlarınızla saklambac oynayın" ifadesi, izleyiciyi kendi içsel dünyasıyla yüzleşmeye

ve saklı kalmış duygularını açığa çıkarmaya davet eder. "Sen de öncekilerin farklı tonu musun?" sorusu ise, bireyin geçmişle olan bağını ve bu bağı sorgulamasını sağlar.



Görsel 3.4. *Ruhların Saklambacı, detay, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024.*

3.2.2. Sessiz Çay Saati

Araştırmacı Sessiz Çay Saati adlı uygulamasında; büyük bir çaydanlığın içinde yer alan ahşap sandalye ile, yalnızlığın ve geçmişin izlerine değinir. Çaydanlık, günlük yaşamın sıradan ama derin anlamlar taşıyan bir imgesidir. Çayın demlenme süreci, beklemeyi, sabretmeyi temsil eder. Çaydanlığın içindeki boş sandalye yalnızlığa eşdeğerken aynı zamanda üzerine oturacak birini bekleyen bir karakterdir. Sanatçı, çaydanlığı bir zaman kapsülü olarak kullanır. Çayın demlenmesi gibi, anılar da zamanla demlenir, olgunlaşır ve derinleşir. Üzerindeki dekorlar da diğer uygulamalarda olduğu gibi bilinç akışı tekniğiyle oluşturulmuştur. Sanatçının bilinçdışını temsil eder.



Görsel 3.5. Sessiz Çay Saati, elle şekillendirme, 15x40x38 cm, 1040 °C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024.



Görsel 3.6. Sessiz Çay Saati, detay, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024

3.2.3. Uyku Vakti

Uyku Vakti adlı bu seramik heykel, araştırmacının çocukluk anıları ve hayal gücünün oyunsal bir dışavurumudur. Heykelde, bir yatakta uyumak üzere olan babaanne ve torun figürü bulunmaktadır. Bu iki figür masalların büyülü dünyasına doğru yol alırken tasvir edilmiştir. Babaanne ve torun figürleri, sıcak bir aile bağının ve nesiller arası sevginin simgesi olarak, detaylı ve özenli bir işçilikle şekillendirilmiştir. Torunun heyecanla gözlerini açıp masalın devamını beklerken, babaannenin yüzünde görülen bilgelik ve huzur, eserin duygusal yoğunluğunu arttırmayı hedeflemektedir. Araştırmacı bu uygulamada, çocukluk anılarının saf ve masum doğasını yansıtırken, aynı zamanda insanın hayal gücünün sınırsızlığını ifade eder. Masalların büyüsü, gerçek dünyaya karşı bir kaçış noktasıdır.



Görsel 3.7. *Uyku Vakti, elle şekillendirme, 25x20x34 cm, 1040 °C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024*



Görsel 3.8. *Uyku Vakti, detay, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024*

3.2.4. Maskenin Altındaki Dünya

Araştırmacının "Maskenin Altındaki Dünya" adlı eseri, güzellik algısı ve bireysel kimlik arayışına odaklanmaktadır. Küçük bir tepenin üzerinde oturan, kafasında kese kâğıdı olan figür, toplumsal güzellik normlarına uymadığı için yaşadığı utancı ve kendini gizleme arzusunu simgelemektedir. Tepenin üzerindeki insan bedenlerinin çizimleri, güzellik algısının değişken ve subjektif olduğuna atıfta bulunur. Araştırmacı, çocukluk anılarından beslenerek oluşturduğu bu eserle, izleyiciyi kendi içsel yolculuğuna davet eder. Kese kâğıdı, bireyin kimliğini gizlerken bir yandan da onun en sade halini ortaya koymaktadır. Toplumsal normlara başkaldırıcıyı temsil eden bu figürün yalnızlığı ve tepedeki konumu, onun toplumdan izole olmuş hissini ve kendi kimliğini bulma çabasını yansıtmaktadır.



Görsel 3.9. *Maskenin Altındaki Dünya, elle şekillendirme, 25x18x26 cm, 1040 °C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024*



Görsel 3.10. *Maskenin Altındaki Dünya, elle şekillendirme, 25x18x26 cm, 1040 °C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024*

3.2.5. Köksüz Ben

Araştırmacının "Köksüz Ben" adlı heykeli, kimlik, aidiyet ve bireysel gelişim temalarını işleyerek, kendisinin çocukluğuna atıfta bulunmaktadır. Kökleri olmayan bir ağaç formunda olan heykel, bir yere ait olamayışı simgelerken, en üstteki kafa düşünce, bilinç ve kimlik arayışını temsil eder. Kökler yerine iki adet ayağa sahip olan ağaç figürü, hareket ve özgürlüğü simgeler. Bu uygulamada, araştırmacı geçmişten kopukluğu ve aidiyet duygusunun eksikliğini, bağımsızlık arzusuyla birleştirir. Araştırmacı, çocukluk döneminde yaşadığı kopuklukları ve kimlik arayışını bu figürle ifade eder. "Köksüz Ben", izleyiciye kendi kökenleri, aidiyet duyguları ve bireysel kimlik arayışları hakkında derinlemesine düşünme fırsatı sunar. Çocukluk anılarının bireyin kimliğini nasıl şekillendirdiğine değinir.



Görsel 3.11. Köksüz Ben, elle şekillendirme, 19x27x30 cm, 1040 °C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024.

3.2.6. Çocukluk Şarkısı

Bu uygulamada gitar çalan figür, sanatçının kendi iç dünyasına ve çocukluğundaki masumiyetine olan özlemini temsil eder. Müzik, onun için bir tür zaman makinesi gibidir; onu kaygısız, neşeli ve sorumluluklardan uzak günlerine geri götürür. Bu figür, aynı zamanda sanatçının yaratıcı tarafını ve kendini ifade etme biçimini de yansıtır. Müzik aracılığıyla, büyümenin getirdiği zorlukları ve korkuları aşmaya çalışır. Çocukluk Şarkısı adlı bu uygulama hem görsel hem de duygusal bir anlatımla, izleyiciye kendi büyüme ve olgunlaşma süreçlerini sorgulama fırsatı verir. "Büyümekten Korkuyorum" ifadesi, birçok insanın içinde taşıdığı, ancak dile getirmekte zorlandığı bir duyguyu açığa çıkartır.



Görsel 3.12. Çocukluk Şarkısı, elle şekillendirme, 3x19x25 cm, 1040 °C, Zeynep Delman kişisel arşiv, 2024



Görsel 3.13. Çocukluk Şarkısı, detay, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 2024.

3.2.7. Sevgiyle Büyür



Görsel 3.14. Sevgiyle Büyür, elle şekillendirme, 3x25x23 cm, 1040 °C, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 2024.

Araştırmacı bu eserinde çocukluk anılarına yaptığı bu nostaljik yolculuk, izleyiciye kendi çocukluk hatıralarını hatırlatarak, büyüme sürecinde sevgi, güven ve hayal gücünün önemini yeniden düşünmeye davet eder. Panonun bütününde, geçmişin izlerini taşıyan, ancak geleceğe umutla bakan bir anlatı yer alır. Bu eser, hem bireysel hem de evrensel temaları işleyerek, izleyiciye derin bir duygusal ve düşünsel deneyim sunar.



Görsel 3.15. *Sevgiyle Büyür*, detay, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 2024.

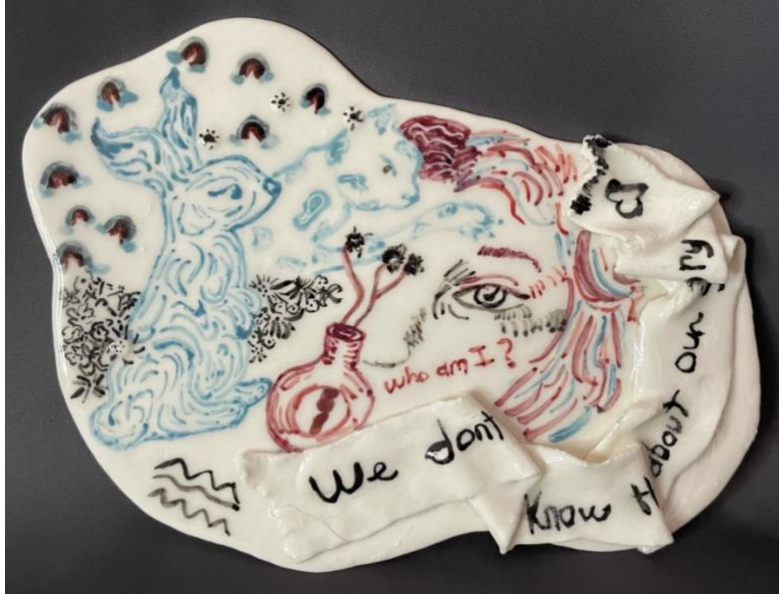
3.2.8. Sevginin Gözyaşları

Araştırmacının “Sevginin Gözyaşları” adlı seramik uygulaması, aşkın ve bağlılığın derin duygularını simgeliyor. Gözyaşları, sevginin hem mutluluk hem de hüznünü yansıtırken, araştırmacı kırılganlık ve insan olmanın özüne dikkat çekmek istiyor. Bu uygulama ile araştırmacı, izleyiciyi duygusal bir yolculuğa davet ediyor ve sevginin çok yönlü doğasını keşfetmeye çağırıyor.



Görsel 3.16. *Sevginin Gözyaşları*, elle şekillendirme, 3x25x14 cm, 1040 °C, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 2024.

3.2.9. Tavşanın Rüyası



Görsel 3.17. *Tavşanın Rüyası*, elle şekillendirme, 3x25x16 cm, 1040 °C, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 2024.

Araştırmacı bu eserle zihnindeki fantastik ve renli evreni izleyiciyle buluşturmayı hedeflemektedir. Çocukluk rüyalarına atıfta bulunan araştırmacı, tavşan imgesiyle masumluğa değinmektedir. Bu eser rüya, ve gerçeklik arasındaki ince çizgiyi sorguluyan bir tavır oluşturmaktadır.

3.2.10. Aşk



Görsel 3.18. *Tavşanın Rüyası, elle şekillendirme, 3x25x16 cm, 1040 °C, Zeynep Delman, kişisel arşiv, 2024.*

"Aşk" adlı seramik pano, dans eden bir kız figürüyle, sevginin ve tutkunun zarif ve hareketli ifadesini sunuyor. Bu eser, imgesel oyun aracılığıyla aşkın dinamik ve büyüleyici doğasını keşfe çıkarıyor, izleyiciyi dansın ritmiyle duygusal bir yolculuğa davet ediyor.

SONUÇ

Geçmişten günümüze ortaya çıkmış olan sanat akımları, seramik sanatında biçim ve form özelinde farklı üslupların açığa çıkmasına neden olmuştur. Araştırma süresince üzerinde durulan imgesel oyun da zaman içinde üsluplaşmış bir kavramdır. İmgesel oyunun sıfat ve sanatsal eğilim olarak incelendiği bu çalışmada, kavramın sanat alanında karşılık bulduğu eserlerle örneklendirilerek detaylıca tanımlanmıştır. Yapılan araştırma ve literatür taraması sonucunda, imge ve oyun sentezine dayalı biçimsel aktarımlarda sanatçıların genellikle içsel dünyalarını oyunsal bir temele dayanarak dışa yansıttıkları görülmüştür. Ortaya çıkan eserlerde genellikle, beklenmedik ve birbirleriyle uyumsuz imgelerin birarada kullanıldığı ve bu kombinasyonların da farklı bir estetik bakış açısına sahip olduğu gözlemlenmiştir. Sanatçıların, zihin imgelerini özgür ve kaygısız bir biçimde kullanması; izleyicilere hem geleneksel formları hem de kişisel deneyim ve duyguları harmanlayarak eserler üretme olanağı sunmaktadır. Günümüzde, Çağdaş Seramik sanatçıları imgesel oyun aracılığıyla izleyicilere yeni perspektifler sunmakta ve onları hayal gücünü serbest bırakmaya davet etmektedir. Araştırma neticesinde imgesel oyun olarak nitelenebilecek eserlerin, doğrudan bir aktarımdan ziyade metaforlarla dolu dolaylı bir dili benimsediği gözlemlenmiştir. Bu da, eserin izleyiciye kalıcı ve derin bir etki bırakmasını sağlamaktadır.

İmgesel oyunun diğer disiplinlerle etkileşimleri sonucunda birbirinden farklı malzeme ve tekniklerin kullanımı ile olabildiğince zengin ifade biçimleri ortaya çıktığı saptanmıştır. Diğer disiplinlerle seramik malzeme karşılaştırıldığında, seramiğin imgesel oyun kavramı bağlamında eser üretmek için oldukça rahat bir malzeme olduğu gözlemlenmiştir. Seramiğin ana malzemesi olan kil, plastik yapısı sayesinde kolay şekillenen bir malzemedir. Bu kolaylığı sayesinde sanatçılar kendini akışa bırakarak kilin fiziksel özellikleri sayesinde rastlantısal etkiler yakalama şansına sahip olmuşlardır.

Sanatçıların, imgesel oyun sayesinde içsel dünyalarını keşfetme fırsatı bulup eserlerinde bu keşifleri somutlaştırdıkları örneklerle açıklanmıştır. Bununla birlikte bazı sanatçıların eseri üretim sürecinde akışına kendilerini kaptırdıkları saptanmıştır. Bu, izleyicilere sadece görsel bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda derin duygusal ve psikolojik bağlar kurma imkânı da tanımaktadır. Çağdaş yorumlar ise imgesel oyunun seramik sanatı üzerindeki etkisini daha da belirgin hale getirmiştir. Sanatçılar, eserlerinde hem geçmişi hem de

günümüzü bir araya getirerek, toplumsal ve kültürel mesajlar iletirken son derece özgür bir alana sahip oldukları gözlemlenmiştir.

Araştırmacı gözlemleri, alıcı-eser arasındaki iletişimi etkili ve kalıcı kılabilmek adına biçimde kimi yönelimlerin gerçekleşmesinin günümüz sanatında oldukça değerli hale geldiği fikrine ulaşmıştır. Bu yönelimlerin, tekdüzeliğini kıran nitelikte olacağını düşündüğü eserlerin oluşumuna katkı sağlamıştır. Söz konusu kaygıları taşıyan araştırmacı, seramik çamuru yüzeyinde çeşitli biçim ve ifade arayışlarına koyulduğu uygulama sürecinde grotesk bir tavırla anlatım dilini kuvvetlendirmeyi amaçlamış, sonuçları çalışmada sunmuştur.



KAYNAKÇA

- Alim, A. B. (2022). *Seramik Sanatında Mutlak Varlığın Biçimsel Yansıması*. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Eskişehir.
- Alicavuşoğlu, E. (2007). Psikanaliz, Freud, Ve Sanat. *Sanat Tarihi Yıllığı*, (20), 1-16.
- Akdağlı, S. (2012). Sürrealizm gerçekliğinde kadın imgesi ve sürrealist kadın sanatçılar. *Researcher Social Science Studies*, 8.1(8.1), 40-56.
- Aktan, G. (2018). Dada, Sürrealizm Ve Bilinçaltı. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6 (74) 545-554.
- Akurgal, E. (2014). *Anadolu Uygarlıkları*. Ankara: Phoenix Yayınevi 1. Baskı.
- Altıntaş, Osman. Matiss'in Eserlerinde Oryantalizm, *İdil dergisi*, 2014.
- Artun, A. (2014). *Sanat Emeği*. İletişim Yayınları, İstanbul.
- Atalayer, F. (2005). Toprak-seramik: imge, imgelem, imlem ve yaratıcılık. *Anadolu Sanat*, 1-3.
- Azeri, N. (2000). *Görsel Sanatlarda Oyunsallık Rönesans- Dada- Sürrealizm*. Marmara Üniversitesi.
- Bağırılı, R. (2020). Çağdaş seramik sanatında bir ifade biçimi olarak serigrafi baskı tekniği ve bireysel uygulamalar. *Uluslararası Sanat Ve Estetik Dergisi*, 4(4), 152-166.
- Baran, D. (2006). *Heykel Üretiminde Oyun Olgusu ve Bir Sergi*. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. İzmir.
- Bateson, P. and Martin P. (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. Ayrıntı Yayınları.
- Batur, M. (2016). Türk resminde günlük yaşam konulu resimlerde sembol. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(14), 193.
- Bayav, D. (2009). Resim Sanatında Ve Sanat Eğitiminde İmge. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (2) 105-122.
- Biber Vangölü, Y. (2016). Geçmişten Günümüze Gerçeküstücülük. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler enstitüsü Dergisi*, (3) 871-883.
- Bol, Y. (2010). *Seramikte İllüstrasyon*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

- Breton, A. (2009). *Sürrealist Manifestolar*. Altıkkırkbeş Yayınları, İstanbul.
- Budak, S. (2003). *Psikoloji Sözlüğü*. Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Bütow, N. Ö. (2019). Bir İmge Yansıtma Oyunu Olarak Resim. *Akdeniz Sanat*, 13 (24) 135-147.
- Charles, V. (2012). *1000 Muhteşem Resim*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 100.
- Carson, Shelley H., Peterson, Jordan B., Higgins, Daniel M. Journal of Personality and Social Psychology, Vol 85(3), Sep 2003, 499-506
- Coşar, M. ve Yücel Coşar, M. (2021). Çanakkale Seramiklerinde Hayvan Figürleri. *Mecmua Dergisi*, (11) 206-220.
- Crossa, V. (2012). Play for protest, protest for play: artisan and vendors' resistance to displacement in mexico city. *Antipode*, 45(4), 826-843.
- Çay, R. ve Yılmaz, M. (2023). Otomatist anlatı bağlamında sürrealist ve soyut dışavurumcu resimlere yönelik bir inceleme. *İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 12(26), 45-61.
- De Botton, A., Armstrong, J. (2014). *Terapi Olarak Sanat*. Everest Yayınları.
- Dedovic, B. (2020). *When art betrays mythology: acquitting cronus (κρόνος) in goya's saturn*.
- Demir, B. (2020). Goya'nın Gözünden Cadı Figürü. *MSGSÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (21) 89-102.
- Duran, S.S.C. (2016). *Güncel Sanatta Oyun Kuramı Ve Oyun Kavramı*. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı.
- Durmaz, Ö. (2009). *Hızlı Tüketim Ürünlerinin Ambalaj Tasarımlarında Çağrışımsal Öğrenme İle Renk Kararları*. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Gilvin, A. (2015). Games of seduction and games of history: alioum moussa's fashion victims in niamey, niger. *African Studies Review*, 58(1), 55-89.
- Güner, Yıldız. (2002). *Türkiye'de Tarih Öncesinden Bu Yana Oyun-Sanat-Oyuncak İlişkisi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Güngör, A. (2011). *Andre Breton Ve Sürrealist Resim İlişkisi*. Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

- Gombrich, Ernst H. (1999). *Sanatın Öyküsü*. (E. Erduran ve Ö. Erduran, Çev.). (2.Baskı). İstanbul: Remzi.
- Gombrich, Ernst H. (2015). *Sanat ve Yanılsama – Resim Yoluyla Betimlemenin Psikolojisi*. (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Remzi.
- Heljekka, K. (2008). “Toy Strokes, Design, Play, Display, Adult Experience with Designer Toys”. The Nordic Conference on Experience.
- Herzog, W. and Thurman, J. (2010). *Cave of Forgotten Dreams*. France: Creative Differences Productions.
- Hodge, S. (2016). Beş Yaşındaki Çocuk Bunu Neden Yapamaz. (F. C. Çulcu, & G. Metin, Çev.) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Horozcu, Ü. (2015). *Din Psikolojisi*, İstanbul: Rağbet Yayınları.
- Hubbard, G. (2001). *Surrealism*. Arts & Activities, 130, 25-28.
- Hughes, R. (2003). *Goya*, New York: Borzoi Book.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- İnan, H. B. (2018). *Seramik Form Ve Yüzeylerde Resimsel Anlatımlar Ve İmgeler*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Ankara.
- İrak, M. (2019). Hyreniomus Bosch’un Yeryüzü Zevkleri Bahçesi Resmi: Gerçeküstücülüğü Yeniden Okuma. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, (33) 39-46.
- K, S. G. J. (2016). The psychological problems and existentialist view of the great two americans ernest hemingway and f. scot fitzgerald: a glimpses. *Arts and Social Sciences Journal*, 07(01).
- Kaçar, Vedat. Geleneksel Çizgide Çağdaş Söylem, Sempozyum: *Seramik Sanatında Dün ve Bugün*, Pera Müzesi. 12 Mart 2016.
- Karaca, N. (2020). Bazı Çini Desenlerine Atfedilen Simgesel Yorumlar. *Yalova Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (21) 9-16.
- Kaya Özsezgin, *Günümüz Türk Ressamları, Burhan Uygur*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 2000, s.28-29.
- Kınay Gör, T. (2019). Baskı Resmin Çocuksu Şairi: Joan Miro. *İdil Sanat Ve Dil Dergisi*. (56) 433-442.

- Klingsöhr-Leroy, Cathrin. (2006). *Gerçeküstücülük (Sürrealizm)*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Koçer, M. B. (2020). *Metafor Kavramının Çağdaş Seramik Sanatında Yorumlanması*. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. Kütahya.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(16).
- Kolyvas, S. (2020). The playfulness meeting place of children's art with modern and postmodern art. *Journal of Social and Political Sciences*, 3(2).
- Krausse, A. (2005). *Rönesanstan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü*. Çev.: Dilek Zaptçioğlu, Almanya: Literatür Yayıncılık.
- Kupfersmid, J. (1995). Does the oedipus complex exist? Psychotherapy: Theory, Research, Practice, *Training*, 32(4), 535-547.
- Lynton, N. (2004). *Modern Sanatın Öyküsü* (Ç. S. Öziş, C. Çapan). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Miller, M.C. (2010). Unconscious or Subconscious? Harvard Health Blog. August 2.
- Muth, C., Pepperell, R., Carbon, C. (2013). Give me gestalt! preference for cubist artworks revealing high detectability of objects. *Leonardo*, 46(5), 488-489.
- Oğraş, Ç. (2022). Picasso'nun mavi dönem resimlerinde melankoli kavramının yeri. *Journal Of Arts*, Volume 5, Issue 4, 5(4), 213-221.
- Ozan, Y. (2004). Picasso'nun Çocukları. *P Dergisi*, 34, s. 98-107.
- Öney, G. (1971). Türk Devri Çanakkale Seramikleri. Çanakkale Seramik Fabrikaları.
- Robertson, L. (2021). Making sense: reflections on an event-based memoir in an existential mode. *Multimodality & Society*, 1(3), 322-349.
- Ruzzoli, M., McGuinness, A., Fernández, L. M., & Soto-Faraco, S. (2019). *From cognitive control to creativity: the conflict resolution of surrealistic imagery*.
- Sarup, M. (2010). *Postyapısalcılık ve Postmodernizm*. İstanbul:Kırk Gece Yay.
- Sevim, S. Saygı, M. (2020).Geçmişten Günümüze Seramik Oyuncağın Gelişim Sürcei Ve Değişimi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, (5) 262-280.
- Sevim, S. Tan, Ö. (2020). Çağdaş Seramik Sanatında İllustratif Anlatım. *İdil Sanat Ve Dil Dergisi*, (70) 910-927.

- Swami, V. (2013). Context matters: investigating the impact of contextual information on aesthetic appreciation of paintings by max ernst and pablo picasso. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 7(3), 285-295.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity Of Play*. Harvard University Press.
- Tarr, J. (2011). Educating with the hands: working on the body/self in alexander technique. *Sociology Health & Illness*, 33(2), 252-265.
- Tepepebaşılı, F. (2013). *Metafor Yazıları*. Konya: Çizgi Kitapevi Yayınları.
- Tuncer, A. (2023). *Bir Fenomen Olarak Grotesk Ve Çağdaş Seramik Sanatına Yansımaları*. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Eskişehir.
- Uludağ, K. (1998). *Füreyâ Koral Ve Muammer Çakı'nın Seramik İnsan Tiplmeleri*.
- Uluğ Ormanlıoğlu, M. (2013). *Niçin Oyun. Çocuğun Gelişiminde Ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.
- Ümer, E. (2021). Resim Sanatında Picasso Etkisi. *Art-E Sanat Dergisi*, 14(27), 379-405.
- Winnicott, Donald W. (2014). *Oyun ve Gerçeklik* (T. Birkan, Çev.). (3. Baskı). İstanbul: Metis.
- Yıldırım, C. (2019). Başlangıca Dönen Modern: Madoura Atölyesi Üretimleri ile Picasso. *Fine Arts*, 201-204.
- Yılmaz, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. Ankara: Ütopya.
- Yıldız, P. (2019). *Çocukluk Çağında Oyun, Sanatta Oyun*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Santalar Enstitüsü. Ankara.

İTERNET KAYNAKARI

- http-1:**<https://artsandculture.google.com/asset/children%E2%80%99s-games/CQEeZWQPOI2Yjg?hl=tr&avm=2> (Erişim tarihi: 29.12.2023)
- http-2:**<https://arkeofili.com/chauvet-magarasi-sanilandan-10-000-yil-daha-eski-olabilir/> (Erişim tarihi: 29.12.2023)

- http-3:**<https://www.nationalgeographic.com/history/history-magazine/article/the-enigma-of-leonardo-da-vinci-the-original-renaissance-man->(Eriřim tarihi:29.12.2023)
- http-4:**<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/765484>(Eriřim tarihi:02.01.2024).
- http-5:**<https://www.franciscogoya.com/witches-sabbath.jsp> (Eriřim tarihi:02.01.2024).
- http-6:**[https://tr.wikipedia.org/wiki/Oburluk_ve_%C5%9Fehvetin_alegorisi_\(Bosch\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Oburluk_ve_%C5%9Fehvetin_alegorisi_(Bosch))
(Eriřim tarihi:02.01.2024).
- http-7:**<https://10layn.com/hieronymus-bosch-gercekustu-insan-kalabaliklarinin-ressami/>(Eriřim tarihi:02.01.2024).
- http-8:** <https://www.moma.org/collection/works/35963> (Eriřim tarihi:04.01.2024).
- http-9:** <https://www.moma.org/collection/works/35701>(Eriřim tarihi:04.01.2024).
- http-10:**<https://www.wikiwand.com/tr/Dosya%3AMagrittePipo.jpg>(Eriřim tarihi:04.01.2024).
- http-11:**<https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-merz-mimarligi-erotik-katedral/3092> (Eriřim tarihi:06.01.2024).
- http-12:**<https://reaction.life/stop-and-look-konstruktion-fur-edle-frauen-by-kurt-schwitters-1919/> (Eriřim tarihi:06.01.2024).
- http13:**<https://www.tate.org.uk/art/artworks/schwitters-picture-of-spatial-growths-picture-with-two-small-dogs-t03863> (Eriřim tarihi:06.01.2024).
- http-14:**<https://www.arthipo.com/salvador-dali-yeni-insanin-dogusunu-izleyen-jeopolitik-cocuk.html> (Eriřim tarihi:06.01.2024).
- http-15:**<https://www.tate.org.uk/art/artworks/dali-lobster-telephone-t03257>
(Eriřim tarihi:20.01.2024).
- http-16:**<https://www.tate.org.uk/art/artworks/miro-the-conductor-p07358>
(Eriřim tarihi:20.01.2024).
- http-17:**<https://www.tate.org.uk/art/artworks/miro-untitled-p05474> (Eriřim tarihi:23.01.2024).
- http-18:**<https://stories.moma.org/casting-histories-c8c01425df1c> (Eriřim tarihi:06.01.2024).
- http-19:** <https://www.pablocicasso.org/head-of-a-woman.jsp>: (Eriřim tarihi: 08.04.2024)
- http-20:** <https://www.morganbrig.com/statement>(Eriřim tarihi: 08.04.2024)
- http-21:** <https://www.morganbrig.com/statement>(Eriřim tarihi: 08.04.2024)

- http-22:** <https://www.morganbrig.com/statement>(*Eriřim tarihi: 08.04.2024*)
- http-23:**<https://www.bellissimaartescapes.com/art-escapes-2021/spirit-beings-with-morgan-brig>(*Eriřim tarihi: 15.04.2024*)
- http-24:**<https://tinybop.com/loves/videos/alexander-calders-circus> (*Eriřim tarihi: 15.04.2024*)
- http-25:** <https://anishkapoor.com/110/cloud-gate-2> (*Eriřim tarihi: 15.04.2024*)
- http-26:** <https://www.moma.org/collection/works/108289> (*Eriřim tarihi: 23.04.2024*)
- http-27:** <https://www.moma.org/collection/works/108289> (*Eriřim tarihi: 23.04.2024*)
- http-28:** <https://artembassy.am/karine-dulyan/> (*Eriřim tarihi: 15.04.2024*)
- http-29:** <https://artembassy.am/karine-dulyan/> (*Eriřim tarihi: 15.04.2024*)
- http-30:** <https://headinacloud.bigcartel.com/> (*Eriřim tarihi: 27.04.2024*)
- http-31:** <https://headinacloud.bigcartel.com/> (*Eriřim tarihi: 27.04.2024*)
- http-32:** <https://headinacloud.bigcartel.com/> (*Eriřim tarihi: 27.04.2024*)
- http-33:** <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1110221>(*Eriřim tarihi: 30.04.2024*)
- http-34:** <https://aysegulgungoren.wordpress.com/2012/05/23/oyunun-ve-oyunc-3/> (*Eriřim tarihi: 27.04.2024*)
- http-35:** <https://aysegulgungoren.wordpress.com/2012/05/23/oyunun-ve-oyunc-3/> (*Eriřim tarihi: 27.04.2024*)
- http-36:** <https://art.thewalters.org/> (*Eriřim tarihi: 07.05.2024*)
- http-37:** <https://images.app.goo.gl/9bEW2UoEtR5btAzd6> (*Eriřim tarihi: 07.05.2024*)
- http-38:**<http://acikerisim.deu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/12345/9627/331900.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (*Eriřim tarihi: 07.05.2024*)
- http-39:**<https://www.mutualart.com/Artwork/VASE/9474190DED67BEAB> (*Eriřim tarihi:14.05.2024*)
- http-40:** <https://successiomiromiro.com/catalogue/object/940> (*Eriřim tarihi: 25.05.2024*)
- http-41:**<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2019/picasso-prints-and-ceramics-online-2/pablo-picasso-lampe-femme-see-a-r-294-295-298-299> (*Eriřim tarihi: 25.05.2024*)
- http-42:** <https://www.moma.org/audio/playlist/322/4212> (*Eriřim tarihi: 25.05.2024*)

- http-43:**<https://alongtimealone.tumblr.com/post/146245831694/painterspots-henri-matisse>(Eriřim tarihi: 05.06.2024)
- http-44:**<https://www.studiointernational.com/in-the-land-of-the-gods-marc-chagall-and-the-greek-world> (Eriřim tarihi: 05.06.2024)
- http-45:**<https://www.studiointernational.com/in-the-land-of-the-gods-marc-chagall-and-the-greek-world>(Eriřim tarihi: 05.06.2024)
- http-46:**<https://journalofsocial.com/files/josasjournal/5bd80011-e76e-49b5-bd6b-b1715c7f4a2e.pdf>(Eriřim tarihi: 09.06.2024)
- http-47:** <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1014746>(Eriřim tarihi: 15.06.2024)
- http-48:**<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1014746> (Eriřim tarihi: 15.06.2024)
- http-49:**<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1583717> (Eriřim tarihi: 15.06.2024)
- http-50:** <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1583717>(Eriřim tarihi: 15.06.2024)
- http-51:** <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1583717>(Eriřim tarihi: 15.06.2024)
- http-52:** <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1583717>(Eriřim tarihi: 15.06.2024)
- http-53** <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1583717>(Eriřim tarihi: 15.06.2024)
- http-54:**<https://www.artisaway.com/art/ceramic/beautiful-ceramics-taehoon-kim/> (Eriřim tarihi: 18.06.2024)
- http-55:** <https://cargocollective.com/taehoonkim>(Eriřim tarihi: 19.06.2024)
- http-55:** <https://cargocollective.com/taehoonkim> (Eriřim tarihi: 19.06.2024)
- http-56:** <https://www.philipeglin.com/work> (Eriřim tarihi: 19.06.2024)
- http-57:**<https://www.keraamikakoda.ee/keraamikakoja-kunstnikud/kauri-kallas/> (Eriřim tarihi: 19.06.2024)
- http-58:** <https://miriamfrank.com/art/> (Eriřim tarihi: 20.06.2024)
- http-59:** <https://www.yeonsooceramics.com/portfolio> (Eriřim tarihi: 20.06.2024)
- http-60:** <https://hifructose.com/2017/12/26/ahrong-kims-ceramic-psychological-reflections/> (Eriřim tarihi: 20.06.2024)

- http-60:**<https://hifructose.com/2017/12/26/ahrong-kims-ceramic-psychological-reflections/>(*Eriřim tarihi: 20.06.2024*)
- http-61:**<https://www.bellissimaartescapes.com/art-escapes-2021/spirit-beings-with-morgan-brig> (*Eriřim tarihi: 20.06.2024*)
- http-62:** <https://www.morganbrig.com/copy-of-portfolio>(*Eriřim tarihi: 20.06.2024*)
- http-63:** <https://stephenbenwell.com/p/biography>(*Eriřim tarihi: 20.06.2024*)
- http-64:**<http://chapterhouselane.org.au/stephen-benwell-3-vases/> (*Eriřim tarihi: 20.06.2024*)
- http-65:** <https://whitewall.art/whitewaller/katie-stout/>(*Eriřim tarihi: 20.06.2024*)
- http-66:** <https://whitewall.art/whitewaller/katie-stout/>(*Eriřim tarihi: 20.06.2024*)
- http-67:**<https://artam.com/muzayede/349-cagdas-ve-klasik-tablolar/burhan-uygur-1940-1992-figuratif-kompozisyon-36>(*Eriřim tarihi: 20.06.2024*)
- http-68:** <https://phebusmuzayede.com/113688-gunumuz-turk-ressamlari-burhan-uygur-ferhat-ozgur-yky-istanbul-1999-263-s-26x30-cm.html>(*Eriřim tarihi: 20.06.2024*)
- http-69:**<https://openaccess.hacettepe.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11655/5342/10218129.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (*Eriřim tarihi: 20.06.2024*)
- http-70:** <https://www.behance.net/duygukahraman>(*Eriřim tarihi: 20.06.2024*)
- http-71:**<http://www.sibelsevim.com.tr/detay/cicik-kuslar-2012-2013-14.html> (*Eriřim tarihi: 21.06.2024*)