

# Bir İmge Yansıtma Oyunu

## Olarak Resim

### ÖZ

İnsanoğlunun dokulu ya da lekeli yüzeylerde çeşitli İmgeler görebilme kabiliyetine sahip bir canlı olduğu bilinmektedir. Gördüğü karşısında kendiliğinden zahmet-sizce varlık gösteren bu kabiliyetin İnsan için hoş giden bir uğraş, bir tür oyun olduğu söylenebilmektedir. İnsanın dokulu yüzeylerde tanınabilir İmajlar görmesi oyununun, resimsel yaratıcı süreç için bir temel oluşturduğu düşünülmektedir. Resimsel yaratıcı sürecin bir oyun içerisinde gelişim gösterdiği düşüncesiyle, resim ve oyun ilişkisi üzerine bir araştırma yapmak amaçlanmaktadır. Üç bölümden oluşan araştırmada ilk olarak resmin bir parçası olduğu yaratıcı eylemlerin bütünü olarak sanat ve oyun ilişkisi açıklanmıştır. Bilim adamlarının görüşleri doğrultusunda sanatın kendi içerisinde bağıntılı ve bilişsel bir tür oyun olduğu görülmüştür. İkinci bölümde, sanatın bir kolu olan resimsel yaratıcı sürecin bir İmge yansıtma oyunu olarak tanımlanabileceği belirtilmiştir. Üçüncü bölümde konu, modern dünyanın tanınmış sanatçılarının eserleri analiz edilerek örneklendirilmiştir. Sonuç olarak, bu araştırmanın İnsanoğlunun binlerce yıl önce başlamış olduğu resimsel eylemlerinin modern dünyadaki izini sürdüğü söylenebilmektedir. Araştırmada yer verilen örnekler dolayısıyla soyut ve soyut etkiye sahip resimlerin İmge yansıtma oyunu ile ilişkili olduğu saptanmıştır. İnsanoğlunun fiziksel ve zihinsel faaliyetlerini geliştirebilmesi, kendi varlığını anlamlandırabilmesi ve başkalarına faydalı olabilmesi açısından binlerce yıldır oynanmakta olan bu İmge yansıtma oyununu oynaması gerektiği düşünülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, resim, oyun, İmge, yansıtma.

### Neslihan ÖZTÜRK BÜTOW

Araştırma Görevlisi,  
Selçuk Üniversitesi,  
Güzel Sanatlar Fakültesi,  
Resim Bölümü,  
ressamneslihanozturk@gmail.com

### Akdeniz Sanat Dergisi

Cilt: 13, Sayı:24

### Makale Gönderim

09.05.2019

### Makale Kabul

03.07.2019

\*Bu makale, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı'nca 2018 yılı Ocak ayında kabul edilmiş sanatta yeterlik tezinden türetilmiştir.

# Painting as an Image Reflection

## Game

---

**Neslihan ÖZTÜRK BÜTOW**

Research Assistant,

Seljuk University,

Faculty of Fine Arts,

Department of Painting

ressamneslihanozturk@gmail.com

**Journal of Akdeniz Sanat**

Vol: 13, No:24

**Received**

09.05.2019

**Accepted**

03.07.2019

**ABSTRACT**

It is known that humankind is a species capable of seeing various images on textured or stained surfaces. This ability, which emerges spontaneously effortless, can be said to be a kind of enjoyable game for human. It is considered that this game of seeing recognizable images on textured or stained surfaces constitutes the basis for the pictorial creative process. The aim of this paper is to conduct a study on the relationship between playing and painting through this consideration of pictorial creative process developing in a game. In the study, which is composed of three parts, firstly the relation between art and play is explained as the whole of the creative actions that the painting is a part of. In line with the views of scientists, it is seen that art is a kind of cognitive play. In the second chapter, it is stated that the pictorial creative process, which is a branch of art, can be defined as an image reflection game. In the third chapter, the subject is exemplified by analyzing the works of well-known artists of the modern world. In conclusion, it is understood that this study traces the human's pictorial actions in modern world which had started thousands of years ago. In connection with the examples shown in the research, it is determined that the abstract paintings and its effects are related to the image reflection game. It is thought that humankind should play this image reflection game, which had been played for thousands of years, in order to improve their physical and mental abilities, to make sense of their own existence and to be helpful for others.

**Keywords:** Art, painting, play, image, reflection.

## GİRİŞ

İnsanoğlunun dokulu ya da lekeli yüzeylerde çeşitli İmgeler görebilme kabiliyetine sahip bir canlı olduğu bilinmektedir. Zihin ve beden faaliyetleri düzgün çalışan hemen herkes bulutlarda çeşitli İmgeler görebilir. Gördüğü karşısında kendiliğinden zahmetsizce varlık gösteren bu kabiliyetin İnsan için hoş ağıden bir uğraş, gönüllülük temelinde oynanan bir tür oyun olduğu söylenebilmektedir. İnsanın gördüğünü bir şeye benzetmesi oyunu, bu benzeşimin iz bırakılan bir malzeme ile belirtgin kılınması yoluyla bir resme dönüşebilmektedir. Bu bakımdan, resimsel yaratıcı sürecin bir oyun içerisinde gelişim gösterdiği düşünülmekte ve söz konusu düşüncenin doğruluğunu İncelemek açısından resim ve oyun ilişkisi üzerine bir araştırma yapmak gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Üç bölüm halinde hazırlanan çalışmada ilk olarak oyunun İnsan yaşamındaki önemi bağlamında sanat ile olan ilişkisi açıklanmıştır. Yapılan İncelemelerle sanatın, bilme ile ilgili becerileri geliştiren ve yapboz parçaları gibi birbirine bağlı yapısı olan bir oyun türü olduğu anlaşılmıştır. İkinci bölümde, bu bilişsel oyunu meydana getiren ve binlerce yıldır oynanmaya devam edildiği izlenen resim oyunu, resmin ilk örnekleri olarak kabul edilen mağara resimleri ile örneklendirilerek açıklanmıştır. Yapılan İncelemelerle eski çağın mağara duvarlarına yapılan resimlerin, doğal dokulu yüzeylerden alınan izlenimler ile ilişkili olduğu görülmüştür. Yer verilen bilim İnsanları görüşleri doğrultusunda, dokulu yüzeylerin İnsan algısında bir canlılık yaratmasıyla başlayan resimsel yaratıcı sürecin bir İmge yansıtma oyunu olarak tanımlanabileceği belirtilmiştir. Üçüncü bölümde, resimlerinde İmge yansıtma oyunu oynadıkları belirtilen dünyaca tanınmış sanatçılardan Jean Dubuffet, Fahrenisa Zeid ve Jackson Pollock'un birer eserleri sanatçıların konu hakkındaki estetik görüşleri bağlamında analiz edilmiştir. Çalışmada, konunun anlaşılabilirliğini net bir biçimde sağlayacağı düşüncesiyle İmge yansıtma oyununun belirtgin olarak izlendiği soyut anlayışa sahip resimler örnek olarak gösterilmiştir. Tasarım temelli olan ve gerçekçi anlayış içerisinde betimlenen resimler, bu resimlerde İmge yansıtma oyununun belirtgin olarak izlenememesi nedeniyle konu dışı bırakılmıştır.

## 1. OYUNUN ÖNEMİ VE BİLİŞSEL BİR OYUN TÜRÜ OLARAK SANAT

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

Oyun nesnelere tanımayı, aynı ve farklı özelliklerin keşfedilerek eşleştirilmesi yoluyla nesnelere arasındaki ilişkileri anlamayı sağlamaktadır. Oyun sürecinde nesnelere farklı yönleriyle oldukça detaylı bir biçimde İncelendiğinden, İnsanın çevresinde bulunan nesnelere oynaması, onun çevresiyle ilgili işlek bir bilgi birikimi oluşturmaya yardımcı etmektedir (Bateson ve Martin, 2014, s. 45-46). Oyunun önemi açısından konuya ek olarak Boyd; düzenli olarak oynayan canlıların yeteneklerini geliştirmekte, bilgi dağarcıklarını genişletmekte ve giderek keşkin bir duyarlığa sahip olduklarını belirtmektedir. Sıklıkla kendilerini oyuna kaptıran hayvanlarda

olduğu gibi insanlar da oyun yoluyla kas elastikiyetlerini ve sihir ağlarını aşamalı olarak değiştirmekte, sihaptik yolları hızlandırmakta ve güçlendirmekte, kapasite-lerini ve performanslarını artırmaktadırlar (Boyd, 2008).

İnsanın kendi fiziksel ve zihinsel becerilerini geliştirmesinin, çevresini tanımasının ve yaşadığı yer ile ilgili bir bilgi birikimine sahip olmasının oyun aracılığıyla gerçekleştiği görülmektedir. Gönüllülük temelinde katılan bir eylem olarak oyunun, yaşamın sağlıklı bir şekilde devam etmesi açısından oldukça önemli olduğu dikkati çekmektedir. Oyunların nesiller boyu tekrarlanması ile yaşamsal bir kültür oluşturduğu ve insanlığın oyunlar yoluyla dünya üzerindeki varlığını sürdürdüğü söylenebilmektedir.

Winnicott, bir topluluğun ortak alanına dair ilk bilgilerin oyunda gerçekleşen yaratıcı yaşamla oluşmaya başladığını; insanlığın kültürel deneyimler yoluyla bireysel varoluşunu aşmakta ve bu şekilde sürekliliğini sağlamakta olduğunu savunmaktadır. Bir oyun oynayacağı bir alan bulması onun kültür havuzuna katkıda bulunmasını, kültürel mirasla bağ kurmasını ve kültürel deneyim yaşamasını sağlamaktadır (Winnicott, 2014, s. 125-128). Konu paralelinde Huizinga da, kültürel alanın ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve bir oyun ortamında gelişim gösterdiğini; toplumsal hayatın, oyunlar tarafından temsil edilen biyoloji üstü biçimler halinde açığa çıktığını ve toplulukların bu oyunlar yoluyla hayatı ve dünyayı yorumladıklarını belirtmektedir (Huizinga, 2015, s. 70-71).

Oyunlar aracılığıyla yaşamı tanıyan ve yorumlayan insanlığı bu oyunlar yoluyla yaşam içerisinde giderek değişmekte olan ihtiyaçlarına cevap vermektedir. Bu durum açısından örnek olarak, içi boş bir boruya üfleterek ses çıkarma oyunu verilebilmektedir. İçi boş bir boru veya kamış gibi silindirik yapıya sahip objelerin içerisinde üfleterek ses çıkarmanın pek çok insanın yaşamında, özellikle de çocukluk yıllarında deneyimlediği keyifli bir oyun olduğu söylenebilmektedir. Binlerce yıldır toplulukların ortak alanlarında bulunan ve insanlığın oynadığı bilinen bu oyunun yaşam içerisinde giderek değişen ihtiyaçları karşılayarak modern dünyanın bilgisayarlarının keşfi mümkün kıldığı görülmektedir.

Johnson, programlanabilir makine fikrinin binlerce yıl boyunca içi boş bir borunun içerisinde sesin üflenmesi oyunu yoluyla canlı kaldığını ve bu eğlenceli oyunun insanlık tarihi için önemli keşifleri mümkün kıldığını belirtmektedir. Bu eğlenceli oyun Şekil 1'de izlendiği üzere 40.000 yıl önce bilinen ilk flütü ortaya çıkarmıştır. Bir ağacın gövdesi ve dallarına benzetilebilecek bu eğlenceli oyunun tarihsel yolculuğunun bir kolunda flüt, piyanonun ve nihayet 19.yüzyılın ortalarında daktilonun icadını mümkün kılmıştır. Diğer kollarından birinde flüt, kendi kendini çalan enstrüman adı verilen ilk otomatik makinenin ve oradan da programlanabilir makinenin ortaya çıkmasını sağlamıştır (Johnson, 2016).



**Şekil 1: Geißenklösterle bölgesinden çıkarılan 40.000 yaşında kuş kemiklerinden yapılmış flüt Image Credit: The University of Tübingen**

Kaynak: <https://is.gd/CDjFGj>  
(Erişim Tarihi: 10.04.2019)

Performans sanatları içerisinde yer alan müzik aletleri keşfinden, yapay zekânın programlanabildiği bilgisayarların keşfine kadar yapılmış pek çok keşif, borunun içerisinde ses çıkarma oyununun bağıntılı bir sonucu olarak gelişim gösterdiği görülmektedir. Bu durum oyunun kendi içerisinde yaratıcılığı ortaya çıkaran bağıntılı bir yapısı olduğunu düşündürmektedir. Silindirin içerisinde üfleme yoluyla ses çıkarma eylemi, eylemi tekrarlayan her bir sağlıklı uygulayıcı için kendi varoluşlarının aşılabileceği ve yeni keşiflerin ortaya çıkabileceği yaratıcı bir eylem olmaktadır. Bu açıdan bilgisayarların keşfi mümkün kılan ses oyunları örneğinde olduğu gibi yaratıcılığı ortaya çıkaran oyunların kendi içerisindeki bağıntılı yapısı ile sanatı meydana getirdiği söylenebilmektedir.

İnsan, bilgiyi sonsuz biçimde aramakta; özellikle, çekirdek bilgi sistemindeki en zengin çıkarımları sağlayan bilgiyi (görme ve ses duyularıyla birlikte en hayati alan olan sosyal bilgi) hızlı bir şekilde anlaşılır hale getiren bağıntıları takip etmekte, biçimlendirmekte ve paylaşmaktadır. Bu noktadan hareketle Boyd; sanatın, bağıntılı bir tür bilişsel oyun olduğu görüşünde bulunmaktadır. Oyunun kendini ödüllendirici yapısının, davranış seçimlerini zaman içerisinde geliştirmesi gibi sanat da zihnin bilişsel becerilerini, dağarcığını ve hassasiyetlerini geliştiren bir oyun alanı olarak görev yapmaktadır. Sanat, oyun sürecinde olduğu gibi, dikkat çekiciliği ve memnuniyet vericiliğiyle başarı sağlamakta; konsantre olunduğu, sık ve yoğun karşılık verildiği sürece sınırsal (nöral) sonuçları güçlendirmektedir. Sanatın bağıntı için tercihleri etkilemesi; insani açıdan uygun bilgilerin yüksek konsantrasyonuna yeterince istekli bir biçimde maruz kalındığında, anahtar bağıntıları sonsuzluğa yönlendiren sınırsal yolların zamanla güçlendiği anlamına gelmektedir (Boyd, 2008). Konu paralelinde Barrett de, içsel olanla birlikte dünya görüşlerinin de ortaya konduğu duyguların bir dışavurumu olan sanatın eşsiz ve kıymetli yollarla bilgiye ulaşma bakımından bilişsel olduğunu savunmaktadır (Barrett, 2015, s. 101 - 103).

## 2. BİLİŞSEL BİR OYUN TÜRÜ: İMGE YANSITMA

Bir önceki bölümde yer verilen görüşler paralelinde sanatın bir kolu olan resim de bilişsel bir oyun olduğu söylenebilmektedir. 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 örneklerinin ve bu örneklerin yapıldığı yerlere bakmak gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Resmin ilk örnekleri olarak kabul edilen antik zamanların resimlerine bakıldığında, resimlerin giriştili çıkıntılı yapıya sahip mağara duvarlarında veya kaya yüzeylerinde, kelimenin başka anlamıyla izlenim alınması mümkün yüzeylerde yer aldığı dikkati çekmektedir.



**Şekil 2: Chauvet Mağarası'ndan bir görüntü, Ardeche - Fransa**

Kaynak: <https://goo.gl/NtFc5q>  
(Erişim: 03.05.2018)

Şekil 2’de de izlendiği üzere antik zamanlara ait resimlerin bulunduğu mağaralar; sarkıtlar, dikitler ve geometrik biçimleri andıran kristaller gibi çeşitli formlara ve dokulu yüzeylere sahiptir. Organik formlar olarak tanımlanabilecek bu dokulu yüzeylere belirli bir süre baktıktan sonra, tıpkı bir insanın gökyüzündeki bulutlara baktığında bulutları anı hazinelerinden ilişki kurduğu imgelere benzetmesi durumunda olduğu gibi bir durum içerisinde bulunduğu gözlenebilmektedir. Zihin üzerinde bir tür sakinleştirici etkiye de sahip olduğu söylenebilecek bu dokulu yüzeyleri izlemek, yaratıcı bir süreci başlatarak insanın düşünsel gücünü canlandırabilmekte ve yüzey üzerinde tanınabilir çeşitli izlenimlerin alınmasını mümkün kılabilir.

İnsanoğlu, kendiliğinden zahmetsizce varlık gösteren benzetme yeteneğini iz bırakan bir malzeme ile görünür kılma eğilimine sahiptir. İngiliz sanatçı Hockney, insanın bir işareti bir şeyin tasviri olarak görme yeteneğine sahip olduğunu, mimik işaretlerle bir manzara veya insan yüzleri hatırlatıldığını söylemektedir. Hockney’in görüşlerine ek olarak Gayford da, tarih öncesi ressamların bir taş parçasını bir aslanın gözü ya da kulağı olarak algılamış olduklarını belirtmektedir (Hockney ve Gayford, 2017, s. 34). Organik formların, soyut lekelerin bir şeye benzetilerek görünür kılındığı yaratıcı sürecin bir resim meydana getirdiği izlenmektedir. Gördüğü karşısındaki izlenimini belirgin kılan insanoğlunun bu eylemine örnek olarak Şekil 3’de yer alan aslan çizimi verilebilir.

Şekil 3’de kaya yüzeyindeki oyuk içerisinde yerleştirilmiş bir taşın gözünü oluşturduğu bir aslan izlenimi alınmaktadır. Aslanın omuz çıkıntısından ön ayağına doğru gelen gövde kısmı için kayanın kabarıklığından yararlanılmış olduğu görülmektedir. Konu paralelinde Tansuğ da, mağara resimlerinde yer alan hayvan gövdesi biçimlendirmelerinde kayaların kabarık çıkıntılarından yararlandığını ortaya koyan araştırmalardan söz etmektedir (Tansuğ, 2011, s. 22).



**Şekil 3: Mağara Aslanı, M.Ö.yaklaşık**

**12 bin yıl, Les Combarelles**

**Mağarası, Les Eyzies - Fransa**

*Kaynak: Hockney, David & Gayford,*

*Martin. (2017). Resmin Tarihi. (M.*

*Haydaroğlu, Çev.). İstanbul: Yapı*

*Kredi, s.35*

Söz konusu görselde yer alan aslan imgesi, belki, yeni görülmüş bir hayvan türünü bağlı bulunulan topluluk üyelerine tanıtmak amacıyla ya da avlanmak istenilen hayvan üzerinde güç kurmak amacıyla biçimlendirilmiş olabilir. Mağara resimlerinin yapılış nedenleri halen gizemini korusa da, bu resimlerin yapıldığı dokulu yüzeylerin insanın yaratıcılığı üzerindeki etkisinin binlerce yıl boyunca devam ettiği izlenmektedir. Bu nedenle, bu aslan resminin, insanın dokulu yüzeyler üzerinde imgeler görebilme kabiliyetiyle ve bu kabiliyetini ortaya çıkardığı yaratıcı oyunu ile ilgili olduğunu söylemek mümkün görünmektedir.

Resmin bir oyun olduğu düşüncesi Gombriç’in, “Sanat ve Yanılsama” kitabınının “Bulutlardaki İmgeler” bölümünde de açıklanmaktadır. Bu bölümde Gombriç, düşüncesini desteklemek açısından bir hikâyeyi örnek göstermektedir. Hikâyede,

Pitagorasçı bilge Apollonios ve öğrencisi Damis arasında resim sanatının ne olduğu üzerine karşılıklı bir konuşma geçmektedir. Hikâyenin sonunda ise insanın doğasında rastlantıya bağlı oluşumlara öykünme eğiliminin bulunduğu, insanın tihsel katılımıyla bu oluşumlara bir biçim ve anlam kazandırdığı saptanmaktadır. Yine aynı bölümde Gombriçh, Leonardo'nun dokulu yüzeylere bakma yönteminden etkilenerek kendine özgü "lekeleme" yöntemiyle bilinen 18. yüzyıl ressamlarından Cozens'den bahsetmektedir. Cozens, düşünceleri sergilemenin bir yolu olarak çiziktirmek, düşüncelerin oluşumunu desteklemek için Şekil 3'de izlendiği üzere yüzeyi lekelemek gerektiğini savunmaktadır. Cozens'in öncü olduğu bu yöntemin psikolojide, yaklaşık 150 yıl sonra "Rorschach" testi adı altında uygulanmaya başlandığı görülmektedir. İnsanın rastlantıya bağlı oluşumlardan izlenim alması yeteneğinin psikolojide "yansıtma" terimi çatısı altında ifade edildiğini belirten Gombriçh, modern psikolojinin yöntemlerinin antik dönem filozoflarının resim üzerine sezgilerinin doğruladığını vurgulamaktadır. Resmin bir tür imge yansıtma oyunu olduğunu belirten Gombriçh, bu düşüncesini farklı dönem sanatçıları örneklen-direrek açıklamıştır. Bulutlar içerisinde çeşitli yüzler oluşturan 15. yüzyıl ressamı Mantegna'nın resimleri, konturları fazla boya kullanarak biçimlendiren 19. yüzyıl ressamlarından Boldini (Şekil 4) ve Sargent resimleri bir eğlence sayılabilecek imge yansıtma oyunları arasında gösterilmektedir (Gombriçh, 2015, s. 154-169).



**Şekil 3: Alexander Cozens, 1785, Leke Çizimler ( Yaprak 11) / Blot Drawings (Plate 11), kağıt üzeri akuatint, 24 x 31,6 cm - Tate Müzesi, Londra**

Kaynak: <https://is.gd/n1z8eu>  
(Erişim Tarihi: 06.04.2019)

**Şekil 4: Giovanni Boldini, 1920, Kadın Figürü / Female Figure, tuvale yağlıboya, 35 x 27 cm, Özel Koleksiyon**

Kaynak: <https://is.gd/UVitwA>  
(Erişim Tarihi: 06.04.2019)

Resmin ilk örneklerinden modern dünya sanatını oluşturan örneklerine kadar sanatçıların yüzeyde oluşan dokulardan ve lekelerden yararlandığı görülmektedir. Rönesans Dönemi'nde bulutlarda görülen leke ve doku kullanımının zaman içerisinde sanatsal bir üslup haline almaya başladığı, Barok Dönem'le birlikte boyanın hamur biçiminde kullanılmasıyla gelişim gösterdiği izlenmektedir. Daha sonraları, Empresyonizm sanatçılarının boyanın ve lekenin imkânlarından yararlanmış oldukları bilinmektedir. Empresyonizm sonrasında ise Soyut Sanat'ın yalın bir biçimde boyanın doku ve leke imkânlarına bağlı kalarak sanatçıları etkilediği söylenebilmektedir. Soyut sanatla birlikte boyanın imkânlarını yalın bir biçimde kullanmaya başlayan modern dünya sanatçılarının, eski çağların mağara duvarlarında oynanmaya başlanılan imge yansıtma oyununu modern dünya objeleri üzerinde benzer bir biçimde oynamaya devam ettiği gözlenmektedir. Özellikle, modern dünya sanatçıları arasında yer alan bazı sanatçıların, imge yansıtma oyununu sanatsal bir üslup haline getirmiş oldukları dikkati çekmektedir.

### 3. İMGE YANSITMA OYUNU AÇISINDAN ÜÇ SANATÇI: DUBUFFET, ZEİD VE POLLOCK

Jean Dubuffet (1901-1985), II. Dünya Savaşı sonrası yaşanan sıkıntılı ortamda hayatta kalma becerilerini resim yoluyla geliştirmiş, çeşitli malzemeler eşliğinde imge yansıtma oyunu oynamış sanatçılar arasında yer almaktadır. Hitler'in Paris'i işgali sonrasında yaratıcılığını ortaya çıkaran resme başlamaya karar veren Dubuffet, böylelikle savaş döneminin ahlaksal çöküntülerinden uzaklaşarak tüm zamanlarda geçerli olan sanatın köklerine dönmüştür.

Sanatı biliş ve iletişimi sağlayan bir dil olarak gören Dubuffet, bireyin gerçekliğine bağlı bir resmi oluşturmada görülen yaratıcı zihinsel süreci iletişimdeki otantikliğine yakınlık duyması nedeniyle, 1945 yılında ham sanat (art brut) koleksiyonu yapmaya başlamıştır. Eğitim almamış kişilerin, akıl hastalarının ve çocukların resimlerini biriktirmeye başladığı bu dönem, Dubuffet'in yaratıcı sürecin insan zihni üzerindeki etkilerini incelemesine ve gerçekliğin kişiye özgü bir şey olduğunu keşfetmesine olanak sağlamıştır. Yaratıcı süreç içerisinde ağına çeşit çeşit şeyler takıldığı an oyunun gerçek değerine ulaştığını belirten Dubuffet, çeşitli malzemelerle oluşturduğu dokular üzerine yoğun odaklanmalarının detaylarını, bilinçdışı zihnin karmaşık yapısı birlikteliğinde karşı karşıya getirmektedir (Fineberg, 2014, s. 125 - 130).



**Şekil 5: Jean Dubuffet, 1960,  
Uyanışlar İçin Yer / Place For  
Awakenings, kompozisyon  
tahtasında çakıllar, kum ve plastik  
macun, 88.6 x 115.2 cm, Museum of  
Modern Art, New York**

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

Geleneksel olmayan pek çok malzemeyi resim yüzeyi üzerinde birleştirmiş olması nedeniyle Dubuffet'in, sanatı, deneme yanılma yolları ile dolu olan büyük bir oyun sahası olarak algılamakta olduğu izlenimi edinilmektedir. Sanatçı, şehir dışından toplayarak biriktirdiği kelebek kanatları, gazete kâğıtlarını kesip boyayarak oluşturduğu yap-boz parçalarını anımsatan kâğıtlar, tütün yaprakları ve Şekil 5'de olduğu gibi çakıl parçaları ve toprak gibi farklı malzemeler eşliğinde imge yansıtma oyunları oynamıştır. Elleriyle şekillendirdiği çamur ve çakıl parçalarını bir yeryüzü görüntüsü haline getiren, yerde görülebilecek doğal olanı geleneksel bir sergileme biçimiyle duvarda gözler önüne sunan Dubuffet için, çeşitli imgelerin izleniminin alınabileceği dokulu yüzeyler yaratma oyununun bir tür tutku olduğunu söylemek mümkün görünmektedir.

İmge yansıtma oyunları ile bilinen bir diğer sanatçının Fahrel-Nisa Zeid (1901-1991) olduğu görülmektedir. Zeid, sanat yaşamına önceleri küçük boyutlu suluboya peyzajları ile başlamış ve yağlıboya ile büyük yüzeyler üzerinde devam etmiştir. Yedikten sonra atmaya kıyamadığı çiftlik hayvanlarının kemikleri gibi doğal malzemelerin dokularından yararlanarak çizgi ve leke birlikteliğinde çeşitli araştırmalarda



bulunmuştur. Bir renk dürbünü görüntüsü sunan soyut resimlerini sonsuzluk örüntüsünü anımsatacak biçimde detaylandırmıştır. Lassaigne'e göre; resimleri eylem halinde bir güç olarak sürekli gelişim göstermiş Zeid için resim, tekrar tekrar yeniden doğan bir mucize olarak deneyimlenmiştir (aktaran Sönmez, 2015).

Depresyonda olduğu günlerde yatağında uzanırken bir sineğin uçuşunu izlemiş ve uçuşu esnasında sineğin havada oluşturduğu yolların görünmez çizgilerinden oldukça etkilenmiştir. Zeid, bir sineğin uçuşu gibi tuval yüzeyinde özgürce uçurduğu fırçasıyla soyut resimlerini yapmıştır. Sanatçı, çizgilerin dolaşarak yüzeyi boydan boya kapladığı soyut resimleriyle iyileşmiş ve hayatını anlamlandırmak için bu bir yol olmuştur. Sanatçı resim yaparken, sonsuz çeşitliliği içerisinde evrenle tek vücut haline geldiğini fark ettiğini, bir volkan gibi resimleri püskürten benlikten arınmış bir yaratma sürecinin parçası olduğunu söylemiştir (Spicer, 2017).



**Şekil 6: Fahr-el-Nissa Zeid, 1953, Triton Ahtapotu, tuvale yağlıboya, 181 x 270 cm, İstanbul Modern Sanat Müzesi, İstanbul**

Kaynak: <https://goo.gl/hmuVa9>  
(Erişim: 08.12.2017)

Zeid'in resimlerine verdiği isimler, bir sanatçı olarak onun çağını yakından takip ettiğini ve bu yolla yaşamın kendisini resimleri ile tek bir vücut haline getirdiğini göstermektedir. "Triton Ahtapotu" (Şekil 6) olarak isimlendirilmiş resim, II. Dünya Savaşı sonrası hızla gelişmeye devam eden atom çalışmalarından Zeid'in haberdar olduğu bilgisini vermektedir. Trityumun bir proton ve iki nötrondan oluşan atom çekirdeğinin ismi olan triton, sanatçı Zeid'in resminde bir ahtapota dönüşmektedir. Sanatçının söz konusu resminde yer alan ve yüzeyi saran geometrik örüntüler, bir ahtapotun kolları ya da bir sineğin havada uçarken izlediği karmaşık yolların haritasına benzetilebilmektedir. Resimde yüzeyi saran geometrik örüntünün tuval kenarlarına olan bağıntıları dolayısıyla, örüntünün tuval dışında da devam ettiği izlenimi alınmaktadır. Tuval dışında devamlılığı sağlayan bu durum, bilimsel araştırmaları yakından takip etmesi dolayısıyla sanatçının imgeleminde sonsuzluk fikrinin ortaya çıkmış olduğunu düşündürmektedir. Tuvalin kendi içerisinde parçalara ayrılması ve her bir parçanın geometrik biçimleri andırır şekilde detaylandırılması da bu düşünceyi destekler niteliktedir. Çalıkoğlu, yüzeyin her santimetrekaresine dokunmanın Zeid için değerli, vazgeçilmez bir eylem, bir tutkuya dönüştüğünü; sanatçının imgeleminde gerçekleşen çizimlerin süreç içerisinde keşfedilen, doğaçlamaya açık alanlarda özgür hareketler ile birleşerek tuvale yayıldığını belirtmektedir (Çalıkoğlu, 2017).

İmge yansıtma oyunları ile bilinen modern dünya sanatçıları arasında Soyut Dışavurum anlayışının öne çıkan sanatçılarından Jackson Pollock (1912-1956) da yer almaktadır. Yere yatırdığı tuval bezi üzerinde çalışırken bütün bedeniyle adeta dans edercesine bir akış içerisinde hareket eden Pollock, genellikle yüzey üzerinde boyaları dökmek, damlatmak yoluyla imge yansıtma oyunları oynamıştır. Resimlerinde

isim vermek yerine çoğunlukla numaralandırmayı tercih eden Pollock'un bu tercihi, sonsuzluğa uzanırçasına arttırmak istediği oyunlarına dair bir günce tutmakta olduğunu ve resmini tüm anlamlardan bağımsız, izleyicinin kendi imgelerini yansıtmaya anlamında özgür bırakmak istediğini hissettirmektedir.

**Şekil 7: Jackson Pollock, 1950,  
Numara 27 / Number 27, tuvale  
yağlıboya, 1.24 x 2. 69 m,  
Whitney Museum of American Art,  
New York**

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



1940'lı yılların Amerika'sında sanayi tipi teneke boya üretiyor olmasının, Pollock'un resimsel oyunlarını farklı bir yere taşıdığı görülmektedir. Hacimsel oranda büyük sanayi boya üretimini yüzeye özgürce dökmek ve damlatmak fikri, sanatçının duygu durumunun yön verdiği fiziksel eylemleri içerisinde gelişim göstermiş ve bir duygu patlamasını anımsatan, çok katmanlı yüzeyler oluşturmasını mümkün kılmıştır. Şekil 7, Pollock'un diğer pek çok resminde olduğu gibi, yüzey üzerinde boya dökme, sıçratma ve damlatma oyunlarının özgür bir biçimde defalarca tekrarına bağlı olarak oluşan katmanlı yüzeyleri belirgin bir biçimde yansıtmaktadır. İzleyici açısından baktıkça öykünülecek, derinlikli bir yüzey sunmakta olan resim, içerisinde bulunan kıvrımlı yapılarıyla, resmin geneline yayılmış eş zamanlı patlamalar olduğu hissi verebilirken, algı yanılsamaları da oluşturabilmektedir. Konu hakkında Hoekney, Çin suluboya rulo resimlerinde olduğu gibi Pollock'un resimlerinde de odak noktasının sürekli hareket ettiğini, buna bağlı olarak resimlerin sınırsız olduğunu ve sanatçının yüzey üzerindeki her alanı kapladığı damlatmalarıyla tüm bedenini kullanarak boyayı biçimlendirdiğini belirtmektedir (Hoekney ve Gayford, 2017, s. 294).

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

oluştugu söylenebilmektedir.

## SONUÇ

Resmin bir imge yansıtma oyunu olduğu düşüncesinin doğruluğunu ortaya koymayı amaç edinen araştırma üç bölümde incelenmiştir. Araştırma sürecinde oyun ve oyunun önemi ile ilgili araştırmaları bulunan bilim adamlarının görüşlerinden yararlanılmıştır. Bilim adamlarının görüşleri ışığında hazırlanan birinci bölümde insanın yaşadığı çevre ile ilgili işlek bir bilgi edinmesi, fiziksel ve zihinsel faaliyetlerini geliştirme için oyun aracılığıyla gerçekleştiği görülmüştür. Birinin oyunlar yoluyla yaratıcılığını ortaya çıkararak varoluşunu aşmakta ve yine bu yolla yaşamını anlamlandırıp bağlı olduğu topluluğa bir katkı sağlamakta olduğu anlaşılmıştır. Bununla birlikte insanın zaman içerisinde değişen ihtiyaçları ve yaşamda karşılaştığı problemleri eğlence temelli oyunlar yoluyla çözmekte olduğu dikkati çekmiştir.

Birinci bölümde konuyu örneklemesi açısından birlerce yıldır toplulukların ortak alanında yaşatılmış olan, bir borunun içerisinde ses üfleme oyunu verilmiştir. Borunun içerisinde sesin üflenmesi oyununun modern dünyanın programlanabilir bilgisayarlarının keşfi mümkün kıldığı görülmüştür. Söz konusu örnek dolayısıyla oyunun kendi içerisinde yapboz parçaları gibi birbirine bağlı bir yapısı olduğu anlaşılmıştır. Bilinen ilk flütün tarihinin yaklaşık 40.000 yıl geriye gitmesi dolayısıyla, söz konusu bu zaman dilimi içerisinde insanlığın bu flüt yoluyla modern dünyada bilgisayarları keşfetmesi ilginç bulunmuştur. Borunun içinden sesin üflenmesini deneyen, yaratıcılıklarını bu oyunla ortaya çıkaran ve kendi varoluşunu aşan herkesin kültür havuzuna katkıda bulunarak temelde insanlığa hizmet ettiği sonucu çıkarılmıştır. Burada dikkati çeken söz konusu bu oyunun birlerce yıl oynanması yoluyla modern dünyanın uzay makinelerini yaratan programlanabilir bilgisayarların keşfi mümkün kılan, kendi içerisindeki bağıntılı ilerleyen yapısı olmaktadır. Bu bağıntılı yapının süreç içerisinde yaratıcılığı mümkün kılarak sanatı meydana getirdiği görülmektedir.

İlk bölümde anlatılanlar paralelinde oyunun sanatı meydana getirdiği ve sanatın da insanın bilişsel sürecine katkı sağlayan ve yaratıcılığını ortaya çıkaran bir oyun türü olduğu anlaşılmıştır. Sanatın bir kolu olan ve insanlığın en eski oyunlarından biri olduğu söylenebilecek resim oyunu, resmin ilk örneklerinin yapıldığı yerler örneklenilerek açıklanmıştır. Resmin ilk örnekleri olarak kabul edilen paleolitik dönem mağara duvarlarına yapılan çizimlerin, mağara yüzey dokusundan alınan izlenimler ile başladığı sonucuna varılmıştır. Bu bölümde örnek gösterilen aslan resmi dolayısıyla, resmin bir oyun içerisinde gelişim gösterdiği düşüncesi örneklenilmiştir. İnsanoğlunun, dokulu yüzelerde tanınabilir imgeler görme kabiliyetinin belirgin kılınması sonucu oluşan resimde, kayaların kabarık çıkıntılarında yararlanıldığı gözlenmiştir. Sanat tarihçisi Gombriçh'ten yapılan alıntı paralelinde, Antik Yunan'dan itibaren resmin insanın tihsel katılımı ile gerçekleştiği anlaşılmıştır. Yer verilen görüşlerin paralelinde resmin bir imge yansıtma oyunu olduğu belirtilmiştir. Antik zamanların mağara duvarlarından itibaren oynanmaya devam edilen imge yansıtma oyununun, Rönesans Dönemi'nde bulutlardaki lekelerde görülen serüveninin Soyut Sanat ve sonrasına uzanışı izlenmiştir.

Üçüncü bölümde, boyanın imkânlarını yalın bir biçimde doku ve leke oluşturacak biçimde kullanmaya odaklanan Soyut Sanatın imge yansıtma oyunları dünyaca bilinen sanatçıların eserleri yoluyla incelenmiştir. Yapılan incelemeyle; Dubuffet'in

dokulu yüzeyler oluşturmak için çeşitli malzemelerin birlikteliğinde, bir siheğin uçarken havada oluşturduğu görünmez yollara öykünen Zeid'in çizgilerle, Pollock'un yüzeye özgürce döktüğü boyalarla atalardan kalma olduğu söylenebilecek imge yansıtma oyunu oynamış oldukları sonucu çıkarılmıştır. Adı geçen sanatçılardan incelenen resimlerinin figüratif betimlemeye yer vermeyen soyut yapıda olması dolayısıyla, sanatçıların oluşturduğu dokulu yüzeylerin, izleyicinin kendi özgür izlenimlerini alması ve dolayısıyla kendi yansıtma oyunlarını oynamaları açısından uygun bir zemin olduğu anlaşılmıştır. 20.yüzyıl resim sanatının bilinen sanatçıları arasında yer alan sözü edilen sanatçıların, resmin başlangıcı olarak kabul edilebilen dokulu yüzeyler oluşturma oyununu anahtar bağıntı olarak ele aldıkları ve atalardan kalma bir oyun olan yansıtma oyununu izleyicinin yaratıcılığına ve tinsel izlenimine sundukları görülmüştür. Ayrıca incelenen sanatçıların, sanatı bir tür terapi olarak gördükleri, bu yaratıcı oyunla birlikte psikolojik problemlerini dengeledikleri düşünülmüştür.

Sonuç olarak, resim ve oyun üzerine yapılan araştırmada insanoğlunun evrimi içerisinde bir tür oyun olan resmin, yaşamsal problemlere bir çözüm olarak geliştiği ve devamlılığı sağlayan yapısıyla bilişsel becerileri artıran yaratıcı bir eylem olduğu görülmüştür. İnsanoğlunun binlerce yıl önce başlamış olduğu resimsel eylemlerinin modern dünyadaki izini süren bu araştırma ile lekenin ve dokunun belirgin olarak gözlemlendiği, soyut ve soyut etkiye sahip resimlerin bir imge yansıtma oyunu olduğu anlaşılmıştır. İnsanın yaşamında özellikle zihinsel faaliyetlerin gelişimi açısından oldukça önemli olduğu belirtilen bu oyunun, şimdiki zamanda da sıklıkla oynanması gerektiği sonucu çıkarılmıştır. Eski çağın mağara duvarlarında oynandığı tespit edilen imge yansıtma oyununun modern dünyadaki yansımalarının örneklenmesi yoluyla bu oyunun yakın gelecekte de oynanmaya devam edileceği ve bu yolla insanın yaşamda bir adım daha öteye gidebileceği düşünülmüştür.

### KAYNAKÇA

Antmen, A., (2008). *Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yy. batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Barrett, T., (2015). *Neden bu sanat? Çağdaş sanatta estetik ve eleştiri*. (E. Ermert, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınları.

Bateson, P. ve Martın, P., (2014). *Oyun, oyunbazlık, yaratıcılık ve inovasyon* (S. Kirgezen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Boyd, B., (2008). *Art as adaptation: a challenge. style*, Vol: 42, No: 2 – 3, Summer – Fall. <https://goo.gl/VbU9c7> (Erişim Tarihi: 15.05.2017)

Çalikoğlu, Levent. (2017, 15 Haziran). Fahrelnissa Zeid'in Uzun Yürüyüşü. <https://goo.gl/cZSHLd>, (Erişim Tarihi: 08.08.2017)

De Botton, A. ve Armstrong, J., (2014). *Bir terapi olarak sanat*. (V. Atmaca, Çev.). İstanbul: Everest Yayınları.

Fineberg, Jonathan. (2014). *1940'tan günümüze sanat: varlık stratejileri*. (S. Atay Eşker ve G. E. Yılmaz, Çev.). İzmir: Karakalem Yayınları.

Gombriçh, E. H., (2015). *Sanat ve yanılısama–resim yoluyla betimlemenin psikolojisi*. (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Hoçkney, D. ve Gayford, M., (2017). *Resmîh tarihi*. (M. Haydaroglu, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Huizînga, J., (2015). *Homo ludens – Oyunun toplumsal işlevi üzerîne bîr deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). (5. Başkı). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Johnson, S. B., (2016). Büyük İcatların Arkasındaki Neşeli Harikalar Diyarı. TED Talks. <https://goo.gl/z7kfQW>, (Erişîm Tarihi: 27.12.2016)

Ötgün, C. ve Bolat, E., (2010). Yapıt Okuma: Jaçkson Polloçk, Numara 1, 1950 (Lavanta Kokusu). *Sanat Dergisi*, 0 (14), s: 15-22. <https://goo.gl/7YV9Ah>, (Erişîm Tarihi: 03.01.2018)

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

Spicer, E., (2017). Fahrelnissa Zeid. <https://goo.gl/t8dzqh> (Erişîm Tarihi:08.08.2017)

Tansuğ, S., (2011). *Resîm sanatının tarihi*. (7. Başkı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Wiñnicott, Donald W. (2014). *Oyun ve gerçeklik* (T. Bîrkan, Çev.). (3. Başkı). İstanbul: Metis Yayınları.