

BİR YÜZEY OYUNU OLARAK RESİM

Neslihan ÖZTÜRK

*Araştırma Görevlisi, Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü,
ressamneslihanozturk(at)gmail.com*

ÖZ

Anahtar kelimeler:
*Oyun, Resim, Yüzey
Oyunları*

Sanat tarihi kitaplarında özellikle soyut sanatla ilgili resim açıklamalarında bir ifade türü olarak oyun kelimesinin sıklıkla kullanılmış olduğu dikkati çekmiştir. Bu nedenle sanatçıların yaratım süreci ve eserleriyle ilgili ifade edilen oyunun sanatın içerisinde nasıl var olduğunu ve gelişim gösterdiğini araştırmak amaçlanmıştır. Araştırmada, ilk olarak insanoğlunun evrimini oyun sayesinde sürdürdüğü görülmüştür. Bilim adamlarının görüşleri ışığında sanatın, bilme ile ilgili becerileri artıran bir tür oyun olduğu belirlenmiştir. Buna bağlı olarak resmin, malzeme ve bedensel esnekliğe bağlı bir tür yüzey oyunu olduğu anlaşılmıştır. İkinci olarak, resim sanatının ilk örnekleri olarak kabul edilen, eski çağların mağara duvarlarında yer alan resimler incelenmiştir. İncelenen bu resimlerde kazımak, çizmek ve tekrarlı noktalama yapmak gibi eylemlerin bulunduğu gözlenmiştir. Mağara resimlerini meydana getirmiş bu eylemler yüzey oyunları olarak tanımlanmıştır. Üçüncü olarak, atalardan kalma yüzey oyunlarını sanatsal bir üslup olarak benimseyen Yayoi Kusama, Bruce Riley ve Aelite Andre konu bağlamında örneklendirilmiştir. Sonuç olarak, incelenen sanatçıların resim oyunu yoluyla yaşam için güç kazandıkları çıkarımı yapılmıştır.

PAINTING AS A SURFACE PLAY

ABSTRACT

Keywords:
*Play, Painting,
Surface Games*

It has been noticed in the art history books that the phrase of play is frequently used as a type of expression especially for the paintings related to abstract art. For this reason, it is aimed to investigate how the play exists and progresses in art. In this research, firstly, it has seen that humans are continuing to evolve through play. In the light of the opinions of the scientists involved in this research, it has been determined that art is a kind of cognitive play. Accordingly, it has been understood that the painting as a kind of surface game which depends on material and physical flexibility. Secondly, the paintings on the cave walls of ancient ages, which are considered to be the first examples of painting, have been analysed. It has been observed that there are actions such as scraping, drawing and repet-itive dot making in these images analysed. These actions that created the cave paintings have been defined as surface games. Thirdly, Yayoi Kusama, Bruce Riley, and Aleita Andre who adopt ancestral surface games as an artistic style have been exemplified within in the context of the subject. Consequently, it has been deduced that the studied artists gain power for life through the play of painting.

Giriş

Sanat tarihi kitaplarında özellikle soyut sanatla ilgili resim açıklamalarında oyun kelimesinin sıklıkla kullanılmış olduğu dikkati çekmektedir. İçsel güdülenme ve farkındalıkla yapılan soyut resimlerin, boyanın yüzeydeki oyunları eşliğinde bir oyun gibi gerçekleştiği söylenebilmektedir. Boyanın yüzey üzerindeki dağılışı izlemenin, renk karışımları yapmanın ve malzeme birlikteliği deneyimlerinin tıpkı çocukların –mış gibi yapma oyunları gibi belirli bir zaman ve mekân algısı içerisinde, olumlu duygulanımlar ortaya çıkardığı düşünülmektedir. Bu bağlamda, sanatın dolayısıyla resmin bir oyun olduğunu söylemek mümkün görünmektedir. Bu nedenle araştırmada oyunun sanatın içerisinde nasıl var olduğu ve gelişim gösterdiğini araştırmak amaçlanmaktadır.

Bebeklerin, dünyaya gözlerini açtıktan sonra hızla oyunla tanışmaya başladıkları ve oyun yoluyla zihinsel ve bedensel faaliyetlerini geliştirdikleri bilinmektedir. Oyun, insanın yaşam yolunda onun bir adım daha öteye gitmesini sağlamak ve ona yaşam karşısında güç kazandırmaktadır. Bu noktadan hareketle, yüzey üzerinde çeşitli malzemeler eşliğinde renkli oyunlar oynayan ressamın da kendi oyunları yoluyla yaşam karşısında güç kazandıklarından söz edilebilmektedir. Bu nedenle, araştırmanın ilk bölümünde oyunun insana güç kazandığı anlatılmaktadır. İkinci bölümde, resmin yüzey üzerinde bir oyun olduğu açıklanmaktadır. Yüzeydeki bu oyunun bir benzetme oyunu olduğu ve yüzey üzerine öykünme ile başladığı anlatılmaktadır. Resmin ilk örnekleri olarak sayılabilen eski çağın mağara duvarında yer alan resimler incelenmekte ve böylelikle yüzey oyunları kümesi içerisinde yer aşan alt küme oyunlar belirlenmektedir. Bu alt küme oyunları içerisinde devamlı noktalamalarda bulunma, çizme ve kazıma oyunlarının yer aldığı saptanmaktadır. Üçüncü bölümde ise konu, halen yaşamını sürdürmekte olan dünyaca tanınmış ressamların eserleriyle örneklendirilmekte ve yorumlanmaktadır.

1. Oyun: Yaşam Karşısında Kazanılan Güç

Oyunun, tüm canlıların yaşamsal hareketlerini kapsadığından söz etmek mümkündür. Bir tür eğlence olarak bir kelimeyi arka arkaya tekrarlamak ya da bir sağa bir sola sallanmak gibi tekrara dayalı eylemlerin bir bütünü olarak sayılabilecek oyun içerisinde davranışlar kalıplaşmaktan uzak bir biçimde değişiklik göstermekte ve bu yollar oyunlar çeşitlenmektedir. Oyundan söz edildiğinde, yavru kedilerin koşup zıplamasından, çocukların plastik çay takımı oyunlarına kadar, nesiller

boyu oynanmaya devam edegelmiş toplulukların ortak alanlarında bulunan pek çok oyun akla gelebilmektedir. Örneğin, akıllı cihazlarda bulunan oyun uygulamalarından, bez bebek oyunlarına, ip atlamadan sek sek'e kadar toplulukların ortak alanlarında bulunan çeşitli oyunlar akla gelmektedir. Bununla birlikte çocuk oyunlarından performans gösterilerine ya da şans oyunlarına kadar, sayıca hayli fazla olduğu görülen oyunların yaşamın neredeyse her alanında bulunmaları dolayısıyla yaşamla birlikte gelişim gösterdiği söylenebilmekte ve insanoğlunun oyunlar yoluyla hayata hazırlandığından bahsedilebilmektedir.

Oyun kavramını Modern Avrupa dillerinde bulunan tanımlarından yola çıkarak sınırlandıran Huizinga oyunu, “özgürce razı olunan, belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayattan’ ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet” olarak tanımlamaktadır. Beceri ve güç gösterileri ile zekâ ve şans oyunlarının da içinde bulunduğu bu kavram, çocuk ve yetişkin insan davranışlarıyla birlikte hayvan davranışlarını da kapsayan hayatın temel ruhsal unsurlarından biri olarak kabul edilmektedir. Huizinga ayrıca, 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.49-71).

Konu ile ilgili olarak Bateson ve Martin de, oyunun, insanoğlunun çatışan gereksinimleri arasında tercih yapma ve karşılaştığı problemlere daha iyi çözümler keşfetmesine olanak sağlayan evrimleşmiş biyolojik bir uyarılma olduğunu belirtmektedir. Bateson ve Martin ayrıca, bir davranış biçimi olarak oyunun doğasına ilişkin ayırt edici özellikler saptamaktadır. Bu özelliklere göre oyun davranışı insanlar açısından düşüncelerden oluşmakta; kendiliğinden gerçekleşmekte; eğlenme anlamına gelmekte ve amacı yine oyun olarak birey için ödüllendirici olmakta; abartı ve farklılık içermekte; zindeliğin bir göstergesi olarak kalıplaşmamış davranışların, düşüncelerin ve eylemlerin defalarca yinelenmesiyle oluşmaktadır. Güvenli bir ortama sahip olan oyun içerisinde davranışların ciddi sonuçlarından bir yere kadar korunulmakta; rol değiştirme (-mış gibi yapma) yoluyla değişkenlik üretilmekte; bireyin kendiliğinden ve esnek bir biçimde davranarak düşünmeye eğilimli olduğu pozitif bir duygu durumu edinilmektedir. Bununla birlikte oyun nesneleri tanımayı, aynı ve farklı özelliklerin

keşfedilerek eşleştirilmesi yoluyla nesneler arasındaki ilişkileri anlamayı ve dolayısıyla insanın çevresiyle ilgili işlek bir bilgi birikimi oluşturmada da sağlamaktadır (Bateson ve Martin, 2014, s.15 - 46).

Söylenilenler ışığında insan için kendiliğinden gerçekleşen oyunun eğlence ve zindelik anlamına geldiği, olumlu bir duygulanım oluşturduğu, kalıplaşmamış davranışların defalarca tekrarına dayanan; güvenli, farklı, abartılı, değişken ve ödüllendirici bir doğaya sahip olduğu görülmektedir. Böyle bir doğaya sahip olan oyun, insanın zihinsel ve fiziksel yapısını geliştirici faydalı bir eylem olarak onun yaşam karşısında güç kazanması açısından uygun bir zemin oluşturmaktadır.

2. Öykünme Birlikteliğinde Bir Yüzey Oyunu

Önemli keşiflerin ve buluşların sayesinde ortaya çıkabildiği, yaşam karşısında gücün kazanılarak yaşamın neredeyse her aşamasında devam eden oyunun, resmin keşfiyle ilgili sorular için de bir cevap olabileceği düşünülmektedir. Resmin keşfinin renk ve iz bırakan malzemelerin keşfi ile ortaya çıktığı düşünüldüğünde; suya karışan toprağın veya ateşin bir artığı olarak kömürün renk verdiği oyunun yaratıcı süreci içerisinde deneyimlenmiş olabileceği akla gelebilmektedir.

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

Görsel 1, kapak olarak kabın üstüne kapatılmış halde bulunan boya karışımını ezmek için kullanılan taşı ve içerisinde bir çeşit macun haline getirilmiş aşiboyası karışımı bulunan denizkulağı kabını göstermektedir. Boyanın hazırlanışı, oyunun doğasına ait bazı özelliklerin belirli bir çerçeve içerisinde gerçekleştiğini ortaya koyar nitelikte görünmektedir. Denizkulağı kabığının boya karışım kabı olarak kullanılması - nesneler arasında ilişki kurulduğunu, boyanın ezilmesi - bedensel esnekliğe bağlı kas gücü uygulandığını, çeşitli malzemelerin birbirine karıştırılması - yaratıcı süreç içerisinde deneyimlenenler üzerine fikir yürütüldüğünü desteklemektedir. İz bırakan boyar maddenin yüzeye

sabitlenmesi, görsel düşünmeye bağlı gelişen bir algı ile farklı uzuvların birlikte çalışarak birden çok malzemenin kullanıldığı bir süreci gerektirmekte; beden ve zihin koordinasyonunda gerçekleşen bu sürecin dikkat gösterme, denge sağlama gibi motor becerileri geliştirmesi açısından uygulayıcısına zaman içerisinde güç kazandırmış olması muhtemel görünmektedir. Bununla birlikte, zihinde oluşan düşüncenin görsellik kazandığı resimsel sürecin, malzemeye ulaşma ve kaynak bulma açısından da güç gerektirdiği görülmektedir.



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

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

İspanya ve Fransa'daki mağaralar (Altamira, Chauvet ve Lascaux Mağaraları), keşif tarihlerine bağlı olarak üzerlerinde en çok inceleme yapılmış olması dolayısıyla, pek çok sanat kitabında resmin ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir (Gombrich, 1999: 41; Hollingsworth, 2009: 21 – 22; King, 2012: 17; Tansuğ, 2011: 20). Söz konusu kitaplar, mağara resimlerinin açıklanması hususunda benzer görüşler içermekte, genel olarak resmin insana güç verdiği düşüncesini desteklemektedir. Konu ile ilgili olarak Gombrich de, Fransa ve İspanya mağara resimleriyle ilgili evrensel inanışın, resim yapmanın insana güç kazandırdığı yönünde olduğunu belirtmektedir (Gombrich, 1999: 41).

İnsanın, şüphesiz ki yaşamak için güce ihtiyacı bulunmaktadır. Zihinsel ve fiziksel gücün birlikteliğinde ortaya çıkan güç, geçmiş deneyimlerin bilgisinin anımsanarak tekrarlanmasına bağlı olarak ilerleme göstermektedir. Anımsama olmaksızın, insanın her gün yeniden bilgi elde etmesi zaman ve güç kaybına yol açabilmekte, bilginin anımsanması ise vakit kazancı oluşturacağından gücün artması ve bağıntılı yeni oyunların ortaya çıkması için uygun bir zemin oluşturabilmektedir. Bu nedenle, mağaralarda bulunan hayvan resimlerinin karşılaşılmış yeni ve farklı türlerin tanıtılması ya da avlanılacak türlerin ve av

eylemlerinin anımsatıcısı olmaları açısından zihinsel gelişim için insana güç verdiği ve bilgileri canlı tuttuğu düşünülebilmektedir. Konu paralelinde Gombrich, ressamların izleyicilere birer tanıma kodu öğrettiklerini savunmaktadır (Gombrich, 2015: 29). De Botton ve Armstrong da resmin hatırlatıcı bir işleve ve anıları canlı tutucu bir özelliğe sahip olduğunu belirtmektedir (De Botton ve Armstrong, 2014: 8-12).

İlgili görüşler ışığında sanatın bir türü olan resmin bilişsel becerileri¹ geliştirdiği söylenebilmektedir. Ayrıca uygulayıcısının fiziksel ve zihinsel yönden gelişimini sağlayarak kendi varoluşunu aşması için de ona güç sağlamaktadır. Resmin yaratıcı süreci içerisinde uygulayıcı, malzeme olanakları ve bedensel esnekliği birliğinde dehasının gelişimine tanık olabilmekte, fırçanın yüzeyde bıraktığı izin bir anda aradığı şey olduğuna karar verebilmekte ya da zekâsını kıvrak bir biçimde kullanarak önemli bir problemine çözüm getirebilmektedir. Kant'ın da söylediği gibi; sanatçılar, kendi içerisinde zevkli bir faaliyet, bir tür oyun olan yaratıcı süreç içerisinde, hayal güçlerine ve idraklerine özgür bir oyun oynatmakta ve kendi dehâlarını estetik biçimde kullanmaktadır (1987, Aktaran Shiner, 2010: 203).

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

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

tanımlanabilecek mağara içindeki dokulu yüzeylere belirli bir süre baktıktan sonra, tıpkı bir insanın gökyüzündeki bulutlara baktığında bulutları anı hazinesinden ilişki kurduğu imgelere benzetmesi durumunda olduğu gibi bir durum içerisinde bulunduğu gözlenebilmektedir. Zihin üzerinde bir tür sakinleştirici etkiye de sahip olduğu söylenebilecek bu dokulu yüzeyler, yaratıcı bir süreci başlatarak insanın düşünsel gücünü canlandırabilmekte ve yüzey üzerine öykünmeleri mümkün kılabilir.

Leonardo Da Vinci, bir sahne tasarlamak söz konusu olduğunda lekeli veya karışık taşlarla örülü bir duvara bakmanın gözün önünde hareket halinde bulunan figürler, çok çeşitli nesneler belirteceği ya da doğal manzara biçimlerini anımsatacağı ve bütün bu görülenlerin güzel çizilmiş formlara dönüştürülebileceğini belirtir (Da Vinci, 2010: 36 – 37). Duvarı da nem dolayısıyla oluşmuş leke, ağaç kabuğu gibi dokulara ya da bulut gibi akışkan ve değişken dokulara sahip oluşumların bakan gözle bir oyun oynadığı; gözü bir süre meşgul ederek zihin yapısına etki ettiği ve burada algının çeşitlenmesi anlamında bir ilerleme yarattığı görülmektedir. Bu organik formların anı hazinesinde bulunan şeyleri anımsatarak düşünsel canlılık yarattığı öykünme süreci, bedensel ve zihinsel faaliyetlerin artarak gelişim gösterdiği yaratıcı bir süreci başlatmakta ve malzeme olanaklarına bağlı olarak da resimsel süreç içerisinde gelişim göstermektedir.

Fransa'da bulunan Chauvet mağarasında elde edilen bulgular mağara içlerine yapılmış resimlerin, dokulu yüzeylere öykünmenin bir sonucu olarak gelişim gösterdiğini ve mağara yüzeylerinde yer alan yırtıcı hayvanların pençesiyle oluşmuş derin çizgilerin ya da mağaranın yüzey dokusunun çoğunlukla çizilen desenin bir kısmını oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Elde edilen bulgulara göre, birçoğu farklı zaman dilimlerinde olmak üzere üst üste çizilmiş, kazınmış olan mağara resimlerinin bir tür yüzey, kontur, malzeme ve bedensel esnekliğe bağlı bir yüzey oyunu olarak gelişim gösterdiği saptanmıştır (Herzog, 2010, dk. 28:30 – 32:30).

Görsel 2'de uzun dişleri yüzeyin kazınması yoluyla, bedenin geri kalanı ise iz bırakan boyar malzemenin dairesel formlarda çizilmesi yoluyla oluşturulmuş bir mamut figürü bulunmaktadır. Yıllar içerisinde pek çok farklı kişinin müdahalesiyle biçimlendirilmiş bir mağara resmi olmasına ya da belirli bir zamanda kişisel veya grup çalışması olarak gerçekleştirilmesine bakılmaksızın, bu mamut figürünün oluşturulmasında farklı malzemelerin birlikteliğinden yararlanıldığı izlenmektedir. Bu bakımdan, farklı malzemelerin birlikte kulla-

¹ Boyd; sanatın, bağıntılı bir tür bilişsel oyun olduğu görüşünde bulunmaktadır. Oyunun kendini ödüllendirici yapısı, davranış seçimlerini zaman içerisinde geliştirdiği gibi sanat da zihnin bilişsel becerilerini, dağarcığını ve hassasiyetlerini geliştiren bir oyun alanı görevi yapmaktadır. Sanat, oyun sürecinde olduğu gibi, dikkat çekiciliği ve memnuniyet vericiliğiyle başarı sağlamakta; konsantre olunduğu, sık ve yoğun karşılık verildiği süreç sinirsel (nöral) sonuçları güçlendirmektedir (Boyd, 2008, p.4).

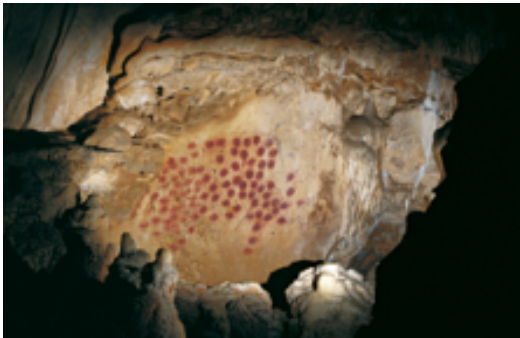
nımına dair ilk örnekler arasında sayılabilen bu figürün, çeşitli hayvan pençelerine ait izlerin olduğu dokulu bir yüzey üzerinde bulunan, kontur çizim ve kazıma birlik-teliğinde gelişmiş bir yüzey oyununun izlerini yansıttığı söylenebilmektedir.



Görsel 2. Aurignacian İnsan, Mamut (milattan önce 30.000 dolayları), Chauvet Mağarası, Vallon-Pont-d'Arc, Ardèche – Fransa

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

Dokulu yüzeylere öykünmenin bağıntılı bulunduğu bir yüzey oyunu olarak gelişim gösteren atalar-dan kalma resim oyunu içerisinde yüzeyin kazınması, çizilmesi ve boyanması, boyanın çeşitli malzemelerle akışkan hale getirilip püskürtülmesi, el baskısının alınması ve Görsel 3'de olduğu üzere tekrarlı noktalamalar oluşturulması gibi oyunların yer aldığı düşünülmektedir. Bununla birlikte resmin somut veya soyut biçimlerin yüzeydeki özgür oyunlarını kapsadığı da söylenebilmektedir.



Görsel 3. Chauvet Mağarası'ndan bir görüntü, milattan önce 30.000

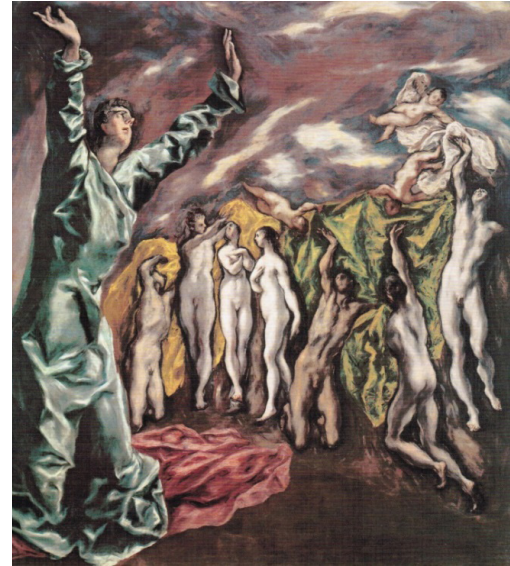
dolayları, Vallon-Pont-d'Arc, Ardèche – Fransa

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

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

lebilmektedir.

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



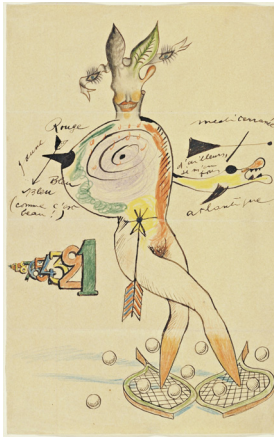
Görsel 4. El Greco (Domenikos Theotokopoulos), yaklaşık 1609 – 14, Aziz Yuhanna'nın Görüşü / The Vision of Saint John, tual üzerine yağlıboya, 222.3 x 193 cm, Metropolitan Museum of Art, New York

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

Giotto'dan Botticelli'ye, Leonardo'dan El Greco'ya, Velazquez'den Ingres'ya ya da Rosetti'ye çeşitli sanatçıların kumaş kıvrımlarında, yüzeyde oynanılmış özgür oyunların izleri görülmektedir. Örneğin, çağdaşlarını ve kendisinden sonra gelen sanatçıları etkilemiş olduğu bilinen *Maniyerist* anlayışın önemli sanatçısı El Greco, resimlerinde belirgin bir biçimde kumaş kıvrımlarının abartılı yapısını görselleştirmiş, saf varlığın gizemini yazısal bir biçimde dışavurmuştur. Görsel 4, kumaş kıvrımları üzerinde beliren soyut biçimlerin özgür oyunlarını, uzun yaratıcı sürecin bir kanıtlayıcısı olarak boya katmanlarının ve sanatçısının ruh halini yansı-

tan fırça izlerinin uyumlu birlikteliğinde göstermektedir. Figüratif biçim bozma, kumaş kıvrımı ve gökyüzü oyunları ile El Greco, bilinen perspektif anlayışının dışında zeminin ve figürlerin iç içe olduğu yazısal bir yüzey oluşturmuştur.

Yüzey oyunları için başka örnek, *Gerçeküstücilik (Surrealism)* ile birlikte gündeme gelen ruhsal otomatizm² olmaktadır. Önceki paragraflarda yer verildiği şekliyle bir yüzey oyunu olan tekrarlı noktalamalara dair bilinen ilk örnekler arasında yer alan Resim 4'ün, zihninin akışına izin verilmesi ile oluşturulan ruhsal bir otomatizm olduğu da düşünülebilmektedir. 15.yüzyılın sonlarına doğru Bosch'un ya da 18. yüzyılın sonlarına doğru Goya'nın resimlerinde de görülebilen, bilinçaltındaki düşüncelerin yüzey oyunları eşliğinde özgür aktarımı olarak açıklanabilen ruhsal otomatizm, 20.yüzyıl başlarında Miro, Ernst, Tanguy, Dali ve Magritte resimlerinin aralarında bulunduğu gerçeküstü resimlerin temelini oluşturmaktadır.



Görsel 5. Seçkin Kadavra Oyunu, Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, Man Ray (Emmanuel Radnitzky) birlikteliğinde, 1926 – 1927, Çıplak / The Nude, kağıt üzerine mürekkep, kalem ve renkli kalem, 35.9 x 22.9 cm
Erişim: 08.01.2018. <https://goo.gl/NJ6e8u>

Gerçeküstü anlayış paralelinde resim yapan sanatçılardan bazılarının, otomatik çizim ve boyamayı, yaratıcılıklarını geliştiren ve hayret duygusu uyandıran bir grup oyunu olarak da oynadıkları görülmektedir. Birkaç kişinin katılımıyla oynanan bir yüzey oyunu olan *seçkin kadavra (exquisite corpse)*, kâğıdın katlanmış kısımlarında ne olduğunu görmeden, referans olarak verilen

2 Avcı, ruhsal otomatizmin doğuş öyküsünün Andre Breton'un bir gece aklına gelenleri olduğu gibi kâğıda dökmesiyle başladığını belirtmektedir. Bilinçdışının derinliklerinden gelen "pencerde ikiye ayrılmış bir adam var" cümlesiyle aklına gelenleri hiçbir düzeltme yapmadan yazmaya başlayan Breton yaşadığı bu olayı Soupault'a anlatır. İki düşünür birlikte bir deney yapmaya karar verirler ve bilinçaltından gelen düşünceleri hiçbir düzeltme yapmadan otomatik olarak yazmaya başlarlar. Yazdıkları kâğıtları karşılaştırdıklarında ise cümle kuruluşlarının, anlatım biçiminin, alegorilerin ve imgelerin büyük benzerlikler içerdiğini fark ederler. Bunun sonucu olarak bilinçdışının, düşlerin sanatsal yaratış eylemi içerisinde ancak ruhsal otomatizm ile ifade edilebileceği sonucuna varırlar (Avcı, 2014, p.7). Bu görüş paralelinde resimde görülen otomatizmin, herhangi bir ön hazırlık yapmadan bilinçaltından gelen düşünceleri resim malzemeleri birlikteliğinde yüzeye aktarmak olduğu söylenebilir.

çizgiyi, noktayı ya da lekeyi kullanarak anlık düşüncelerin özgürce aktarılmasına dayanmaktadır. Önceden tahmin edilemeyen bir sonucun ortaya çıktığı, kâğıdın katlanmış parçalarının açıldığı son aşamanın, oyuncularla hayret uyandırdığı söylenebilmektedir. Birlikte oynanmış bir yüzey oyununu örneklediren Görsel 5, yazılardan sayılara, spiral çizimlerden tenis toplarına ve raketlere uzanan çeşitliliği içerisinde dört kişinin anlık düşünsel izlerinin birlikteliğini sunmaktadır.

Yüzey oyunları açısından bir diğer örneği, Kübizm'in biçimsel sonuçlarının, Sürrealistlerin ruhsal otomatizminin ve aralarında Kandinsky, Klee, Matisse, Monet ve Picasso'nun bulunduğu Avrupa resminin Amerika'daki bir sentezi olan *Soyut Dışavurum (Abstract Expressionism)* anlayışı oluşturmaktadır. Tobey, Gorky, de Kooning ve Pollock'un öncüleri arasında yer aldığı bu anlayışta, sanatçıların, içgüdüsel eylemlerin izinde boyanın yüzeyde oluşturduğu izlere odaklandığı bilinmektedir (Lynton, 1991: 227-233).

Verilen örnekledirmeler paralelinde, yaratıcı sürecin bir yansıması olan resmin tüm mecralarının birer yüzey oyunu olduğu söylenebilmekte, izleyicilerinin ve uygulayıcılarının becerilerini geliştiren, topluluk içerisindeki iletişimi sağlayan atalardan kalma bu oyunların, temel bileşenlerini korumuş bir biçimde, modern dünyada halen oynanmaya devam edildiği noktasına gelenebilmektedir.

3. Modern Dünyanın Yüzey Oyunları: Kusama, Riley, Andre

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

Kusama, kaygı probleminin bir yansıması olan halüsinasyonları için bir çözüm olarak geliştirdiği, bir ritmin devamlı tekrar edişini anımsatan yüzey oyunlarını, 1960'li yılların başında *Sonsuzluk Ağları / Infinity Nets* serisi adı altında sergilemiş ve bu seriye ait resimlerle adından sıkça söz ettirmeye başlamıştır. Sanatçı, bir odak noktasının ya da belirli bir kompozisyonun bulunmadığı bu monokrom resimlerinin ilk aşamasına,

ruh haline göre seçmiş olduğu bir rengi bütün yüzeye yaymakla başlamıştır. Resimlerin ikinci aşamasında, fırça ile çizmek yoluyla oluşturduğu dairesel bir biçimi defalarca tekrarlayarak ve her bir tekrarın kendi içerisinde boyutlarını değiştirerek, bütün yüzeyin kaplandığı bir yüzey oyunu oynamıştır. 1950'li yılların sonuna doğru başladığı resim serisinin bir devamı olan Görsel 6, balık pullarını anımsatan dairesel çizgisel formlar ve bu formların birbirine eklenmesinin bir sonucu olarak ortada kalan boyanmamış alanların oluşturduğu beneklerden oluşmaktadır. Sanatçı, yaratıcı süreci içerisinde tekrarladığı formun özgürce boyutlandırılmasıyla öykünülecek bir yüzey oluşturmuştur. Bulutu ya da denizin dalgalarını anımsattığı düşünülebilen bu resmin, uygulayıcısının hayatta kalma becerilerini artırırken izleyicisinin de hayal gücünü canlandırdığı düşünülmektedir.



Görsel 6. Yayoi Kusama, 2017, Sonsuzluk Ağları - XSHTQ / Infinity Nets
-XSHTQ, tuvale akrilik, 130,5 x 194 cm
Erişim: 18.12.2017. <https://goo.gl/j4yNAh>

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

İnsanın rastlantısal bilgilerde bağıntı arayan bir canlı olması nedeniyle, yüzeyde anlaşılabilir bir nesne ya da örüntü görmenin, “şuna benziyor” yorumunu beraberinde getir-

diği bilinmektedir. Riley de resimleri ile ilgili yorumların, kendi tabiriyle şuna benziyor sendromu ve derinlik ile ilgili olduğunu belirtmektedir. Resmin yaratıcı süreci içerisinde günlük zamanın akışından ayrılan sanatçı, bu süreçte zihninden geçen düşüncelerin değerini düşürdüğünü deneyimlemektedir. Her şeyin sessizliğe bürünmesinden hemen önce yapılan bir meditasyonda tekrarlanan kelimeler gibi, zihninden geçen düşüncelerin süreç içerisinde giderek kaybolduğunu izlemektedir. Süreç içerisinde zihinden geçen, eşit değerdeki anlamsız kelimelerin gürültüsünün, genellikle, sanatçının resimlerinin isimlerini meydana getirdiği görülmektedir (Webb, 2016, p.6 -10).



Görsel 7. Bruce Riley, 2010, Arı Bonesi / Bee Bonnet, tuvale su bazlı boya ve reçine, 182.88 x 121.92cm
11 – 25 Haziran 2010 tarihlerinde Miller Gallery'de gerçekleşen sergiye ait katalog, s: 4
Erişim: 21.03.2018. <https://goo.gl/GGRpWa>

Bee bonnet, İngilizce'de çok önemli olduğu düşünülen şeyin sürekli olarak konuşulması anlamına gelen bir deyim içinde yer almaktadır. Bu anlam doğrultusunda bakıldığında Görsel 7'nin, her şeyin sessizliğe bürünmesinden hemen önce Riley'nin zihninde tekrar eden kelimelerin bir yansıması olduğu yorumu çıkarılabilir. Mavi ve kahverengi tonlarına sahip renk armonisi nedeniyle bir resif hissi uyandıran resimde, resmin ismi dolayısıyla kafasının içinden çeşitli düşünceler çıkmakta olan bir figürün izlenimi de alınabilmektedir.

Riley yaratıcı sürecini, hatırladığı teknikleri uygularken daha önce hiç görmediği bir şeyi aramak olarak nitelendirmektedir. Resimlerinin tekrarlı hareketlere bağlı sonu olmayan bir araştırma süreci olduğunu belirten sanatçı, boya akışkanlığının yüzey üzerindeki etkilerine bağlı oyunlar oynamakta, yaşamın akışını ve bu akış içerisinde zamana bağlı algılarını eserlerine yansıtmaktadır (Olshansky ve Stanfield, 2014, dk. 01:42 – 02:20).

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

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



Görsel 8. Aelita Andre, 2013, Uçan Kelebeklerin Gece Dansı -

Night Dance of Fluttering Butterflies, 121.92 x 152.40cm

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

Görsel 8’de boyaların tekrarlı bir eylem olarak arka arkaya dökülmesiyle oynanmış bir yüzey oyununa tanık olunmaktadır. Resmin sol alt köşesinde bulunan sarı armoniye sahip organik form biçimindeki leke, boyaların arka arkaya dökülerek yüzey üzerinde birbirine karıştırılmış olduğunu göstermektedir. Resim için seçilmiş isim, yaratıcı süreç içerisinde dairesel hareketlerle yüzeye özgürce dökülen boyaların oluşturduğu rastlantısal etkilerin, bir kelebeğin havada uçarken

izlediği yollar olarak yorumlanmış olabileceğini çağırıştırılmaktadır. Bu çağrışım, Andre’nin yüzeye yapıştırdığı oyuncak kelebeklerle güç kazanmakta, yüzey üzerine gerçekleşen kelebek dansı ve gece öykünmelerinin, yaratıcı süreç içerisinde kelebeklerle oynanmasının bir sonucu olarak gelişme gösterdiğini düşündürmektedir.

Andre’nin yaratıcı süreç içerisinde oynadığı yüzey oyunları arasında boyaları birbiri ardına dökmek, yüzey üzerindeki ıslak boyaları parmakları aracılığıyla birbirine karıştırmak, su sprej şişesini kullanarak resim yüzeyine yağmur yağdırmak ve etrafta bulunan oyun nesneleri ile kurguladığı hikâyelerine ait izler bırakmak yer almaktadır. Andre yüzey oyunlarını bir plana bağlı olmadan başlatmakta ve sıklıkla, tuali yere koymadan bir önceki an kendisine kâinatın güzel bir soyut resmini yapmak üzere olduğunu hatırlatmaktadır. Resim yaparken küçük bir dünyada kilitli hissetmenin aksine özgür hisseden Andre; resimlerinde uçan dinazorlar, tavşanlar, sevimli domuzcuklar gibi pek çok masalsı varlıkla birlikte, yaşanan dünyayı ve dünyanın bir parçası olduğu kozmosu gördüğünü belirtmektedir (Smith, 2015, p.18 - 20).

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

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

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

Sonuç

İnsanın bilme ile ilgili becerilerini artıran, bir tür yüzey oyunu olan resim oyunu temel bileşenlerini korumuş bir biçimde eski çağların mağara duvarlarından modern dünyanın çeşitli obje yüzeylerine kadar oynanmaya devam

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

Kusama'nın gördüğü halüsinasyonlara öykünmesinin bir sonucu olan noktalamalarıyla, bildiği tekniklerin pratiğini yaparken yeni oyunlar arayan Riley'in damlatma tekniğiyle, resim oyununa başlamadan önce kendini güzel bir resim yapmak üzere olduğu şekilde motive eden Andre'nin oyuncaklar ve çeşitli malzemeler eşliğinde yüzey oyunları oynadığı görülmüştür. Adı geçen sanatçılara ait incelenen resimlerin, tasarıma bağlı olmayan ve figüratif betimlemeye yer vermeyen soyut yapıda olduğu saptanmıştır. Ayrıca, bu resimlerin, izleyicisinin hayal gücünü canlandırarak onların kendi özgün öykünmelerini gerçekleştirebilmeleri için uygun yüzeyler olduğu sonucuna varılmıştır. İncelenen sanatçıların resim oyunu yoluyla yaşam karşısında güç kazandıkları, bu yolla yaşamlarında bir adım daha öteye gittikleri çıkarımı yapılmıştır. Sonuç olarak, uygulayıcısının bilinçaltından geçen düşüncelerini yansıttığı ruhsal otomatizme bağlı soyut resimlerin bilme ile ilgili becerileri artıran bir oyun olduğu anlaşılmıştır.

Kaynakça

Avcı, Artun (2014, 9 Nisan). Gerçeküstücülük 70 Yaşında: Varlık Dergisi Özel Sayısı. <http://www.eskop.com/skopbulten/gercekustuculuk-70-yasin-da-varlik-dergisi-ozel-sayisi/1893> Erişim: 15.12.2017

Bateson, Patrick. & Martin, Paul. (2014). Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon (S. Kirgezen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Boyd, Brian. (2008). Art as Adaptation: A Challenge. *Style*, Vol: 42, No: 2 – 3, Summer – Fall. <https://goo.gl/VbU9c7> Erişim Tarihi: 15.05.2017

Da Vinci, Leonardo. *Leonardo'nun Defterleri* (A. Serin, Çev.). Ankara: Arkadaş, 2010.

De Botton, Alain. & Armstrong, John. *Bir Terapi Olarak Sanat*. (V. Atmaca, Çev.). İstanbul: Everest, 2014.

Gadamer, Hans Georg. *Güzelin Güncelliği – Bir Oyun, Sembol ve Festival Olarak Sanat* (F. Tepebaşlı, Çev.). Konya: Çizgi, 2005.

Gombrich, Ernst H.. *İmge ve Göz – Görsel Temsil Psikolojisi Üzerine Yeni İncelemeler* (K. Atakay, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat, 2015.

Gombrich, Ernst H.. *Sanatın Öyküsü*. (E. Erduran ve Ö. Erduran, Çev.). (2. Baskı). İstanbul: Remzi, 1999.

Herzog, Werner. / Herzog, Werner. & Thurman, Judith. (Yönetmen / Senaryo Yazarı). (2010). *Cave of Forgotten Dreams* [Belgesel]. France: Creative Differences Productions.

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

Hollingsworth, Mary. *Dünya Sanat Tarihi*. (R. Küçükdoğan ve B. Ergüder, Çev.). İstanbul: İnkılap, 2009.

Huizinga, Johan. (2015). *Homo Ludens – Oyunun toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). (5. Baskı). İstanbul: Ayrıntı.

Huxley, Aldous. *Algı Kapıları*. (M. F. İmre, Çev.). (7. Baskı). Ankara: İmge, 2014.

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

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

Olshansky, Jordan. & Stanfield, Jason. (Yönetmen ve Yapımcı). (2014). *Creative Process*: Bruce Riley. [Belgesel]. France: True Stories. <https://goo.gl/9GTyqC> Erişim: 01.04.2018

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

Smith, Rohan. (2015, 7 Nisan). Aelita Andre, 8, opens up about her inspiration, her future and the her take on the cosmos. <https://goo.gl/yv8aNP> Erişim: 01.04.2018