



**SERAMİK SANATINDA
FANTASTİK FİGÜRLER
Sanatta Yeterlik Tezi**

Mürsel KOCA

Eskişehir 2022

SERAMİK SANATINDA FANTASTİK FİGÜRLER

Mürsel KOCA

SANATTA YETERLİK TEZİ

Seramik Anasanat Dalı
Danışman: Prof. Kemal ULUDAĞ

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Aralık 2022

ÖZET

SERAMİK SANATINDA FANTASTİK FİGÜRLER

Mürsel Koca

Seramik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Aralık 2022

Danışman: Prof. Kemal ULUDAĞ

Fantastik ve sanat iç içe kavramlardır. Figürler de sanat alanında yaygın bir kullanıma sahiptir. Bir eserin yapılışında ve algılanmasında hayal gücü devrededir. Fantastik figürlerde ise hayal gücünün etkisi daha üst seviyelere çıkmaktadır.

Fantastik, bir durum, his ve düşünce olarak da varlık gösterebilen bir kavramdır. Sanat çalışmalarının yapılışında ve algılanışında fantastik his, düşünme ve algı da devrededir. Bunun yanında belirsizlik, korku, kaçış, özgürlük, iyileşme ve özdeşleşme gibi diğer kavramlarla da bağ halindedir.

Fantastik figürler mitler, tarihi ve kültürel olaylarla da ilişki içerisinde olmuş ve kültürlerde kendilerine yer edinmiştir. Bilinmezlik ve belirsizlikler fantastik figürlerle açıklanmıştır. Bunun yanında bilimsel veriler de fantastik figür yaratımında kendine yer bulmaktadır. Bilinene karşıtlıklar, bilinenlerin üstüne ve dışına dair kurulan hayaller fantastik figür yaratımında kullanılmaktadır.

Fantastik en geniş anlamıyla tüm sanat çalışmalarıyla ilişki içerisinde. Fantastik figürler de sanat alanında geniş bir kullanım alanına sahiptirler. Duygu, düşünce ve hayallerin aktarım araçlarındandır. Normal olandan uzaklıklarıyla ilgi çekicidirler. Eğlence alanı da fantastik figür üretimi açısından zengindir ve fantastik yapımlar büyük ilgi görmektedir.

Seramik alanında fantastik, yaygın kullanıma sahip bir tanım değildir. Ama fantastiğin anlam kapsamı içerisinde ele alınabilecek sayısız eser vardır. Tarihi seramiklerden çağdaş eserlere kadar fantastik figür içeren pek çok çalışma bulunmaktadır. İçsel durumlar, insan ilişkileri, toplumsal sorunlar, doğa sorunları ve daha birçok konu fantastik figürler aracılığıyla aktarılmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Fantastik, Figür, Seramik, Sanat

ABSTRACT

FANTASTIC FIGURES IN CERAMIC ART

Mürsel Koca

Department of Ceramic

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, December 2022

Supervisor: Prof. Kemal ULUDAĞ

Fantastic and art are intertwined concepts. Figures, on the other hand, have a widespread use in the field of art. Imagination is active in the making and perception of an artwork. In fantastic figures, the effect of imagination rises to higher levels.

Fantastic is a concept that can also exist as a situation, feeling and thought. Fantastic feeling, thinking and perception are also active in the making and perception of artworks. In addition, it is connected with other concepts such as uncertainty, fear, escape, freedom, healing and identification.

Fantastic figures have also been in relationship with myths, historical and cultural events and have taken their place in cultures. The unknown and uncertainties are explained with fantastic figures. In addition, scientific data also finds its place in the creation of fantastic figures. Oppositions to the known, dreams of above and beyond the known are used in creating fantastic figures.

Fantastic in its broadest sense relates to all works of art. Fantastic figures also have a wide area of use in the field of art. It is a means of transmission of feelings, thoughts and dreams. Their distance from the normal makes them interesting. The entertainment area is also rich in fantastic figure production and fantastic productions attract great attention.

Fantastic is not a widely used definition in the field of ceramics. But there are innumerable works that can be considered within the scope of the meaning of fantastic. There are many works that contain fantastic figures, from historical ceramics to contemporary works. Internal situations, human relations, social problems, nature problems and many other subjects are conveyed through fantastic figures.

Anahtar Sözcükler: Fantastic, Figure, Ceramic, Art

16/12/2022

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”yla 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.

.....

Mürsel Koca

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	v
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
TABLolar DİZİNİ.....	xviii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xix
GİRİŞ	1
1. FİGÜR VE FANTASTİK	3
1.1. Figür	3
1.1.1. Simge.....	7
1.1.2. Canlılık.....	9
1.1.3. Beti.....	14
1.2. Fantezi	15
1.3. Fantastik.....	20
1.3.1. Doğa ve fantastik.....	20
1.3.2. Fantastik, gerçeklik, doğa ilişkisi	25
1.3.3. Belirsizlik	26
1.3.4. Korku	27
1.3.5. Kaçış	28
1.3.6. Özgürlük.....	30
1.3.7. İyileşme	31
1.3.8. Özdeşleşme	32
1.4. Sanatta Fantastik	35
1.4.1. Edebiyatta fantastik.....	39

1.4.1.1.	Klasik fantastik.....	40
1.4.1.2.	Modern fantastik	42
1.4.2.	Plastik sanatlarda fantastik	44
2.	FANTASTİK FİGÜRLER.....	49
2.1.	Tarihi ve Kültürel Öğeler	52
2.2.	Mitler	57
2.3.	Genel Bilinirlikte Yer Etmiş Fantastik Figürler	61
2.4.	Bilim ve Fantastik Figür İlişkileri	64
2.4.1.	Fen bilimleri	64
2.4.2.	Sosyal bilimler	73
2.4.2.1.	Tarih	73
2.4.2.2.	Felsefe	76
2.4.2.3.	Psikoloji	82
2.4.2.4.	Sosyoloji.....	86
3.	SANATTA FANTASTİK FİGÜRLER.....	91
3.1.	Edebiyat	102
3.2.	Müzik.....	106
3.3.	Sahne Sanatları.....	110
3.4.	Mimari.....	115
3.5.	Resim	121
3.6.	Heykel.....	128
3.7.	Sinema	133
3.8.	Grafik	139
3.9.	Animasyon	141
3.10.	Oyun.....	145
4.	SERAMİK SANATINDA FANTASTİK FİGÜRLER.....	150
4.1.	Geleneksel Seramik Sanatında Fantastik Figürler	151

4.2.	Endüstriyel Seramik Alanında Fantastik Figürler	173
4.3.	Çağdaş Seramik Sanatında Fantastik Figürler	187
4.3.1.	Füreyâ Koral	193
4.3.2.	Anyâ Stâsenko ve Slava Leontyev	197
4.3.3.	Jessica Harrison	200
4.3.4.	Johnson Tsang	203
4.3.5.	Ronit Baranga	208
4.3.6.	Russell Wrangle	214
4.3.7.	Beth Cavener	217
4.3.8.	Sophie Woodrow	222
4.3.9.	Crystal Morey	224
4.3.10.	Malene Hartman Rasmussen	227
4.3.11.	Wookjae Maeng	229
4.3.12.	Buğra Özer	231
4.3.13.	Özge Tan	234
4.3.14.	Aziz Baha Örken	237
	UYGULAMALAR	240
	SONUÇ	253
	KAYNAKÇA	258

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. René Magritte, “İmgelerin İhaneti”, 1929, tuval üzeri yağlı boya, 60,32x 81,12 cm (http-7)	9
Görsel 1.2. Kuzey ışıkları (http-10)	22
Görsel 1.3. Fantastic Art, Dada, Surrealism” sergisi kataloğu dış ve iç kapakları (http-11)	45
Görsel 1.4. Ernst Fuchs, “Unicorn – Pegasus”, granit stand üzerinde, bronz ile yaldızlı kanatlar, yükseklik: 43 cm (http-13).....	46
Görsel 1.5. SERES’18 1. Uluslararası Fantastik Çaydanlık Sergisi Afişleri (http-14)	48
Görsel 1.6. Uluslararası Fantastik Macsabal (Çanak) Yarışması Sergisi afişi (http-15)	48
Görsel 2.1. Antonio Franchi, “Müziğin Kişileştirilmesi (St Cecilla)”, 1650, Tuval üzeri yağlıboya, 87 x 67 cm (oval), özel koleksiyon (http-16).....	49
Görsel 2.2. Kedi ve Fare, MÖ 1295-1075 dolayları, kireç taşı, mürekkep, 8,9 x17,3 x 1,1 cm (http-17)	51
Görsel 2.3. III. Vlad (http-19)	53
Görsel 2.4. Mortal Kombat 11 (2019), Kronika ve kum saati (http-24)	57
Görsel 2.5. Rubens, Peter Paul, “Bir oğlunu yiyen Satürn”, 1636 – 1638, Tuval Üzeri Yağlı Boya, 182,5 x 87 cm, Museo Del Prado (http-25)	58
Görsel 2.6. Thor, Thor: Karanlık Dünya, Imdb.com (http-26)	62
Görsel 2.7. Game of Thrones dizisindeki Üç Gözlü Kuzgun (http-27)	66
Görsel 2.8. “Eel Walker”, Mark Newman, bronz heykel (http-28)	68
Görsel 2.9. Çelik Simyacı 2. kitap kapağı (http-29)	69
Görsel 2.10. Evrimi konu alan Spore (2008) adlı oyunun tek hücreliler seviyesinden bir görsel (http-31)	71
Görsel 2.11. Addams Ailesi’nde vücutsuz bir el olan Şey karakteri (http-32)	72
Görsel 2.12. Sauron’un gözü, Yüzüklerin Efendisi (http-33)	72
Görsel 2.13. Beholder, Dungeons and Dragons (http-34).....	72
Görsel 2.14. Pan’ın Labirenti (2006), Pale adlı kurgusal karakter (http-35)	73
Görsel 2.15. Arcanum, 2001, kapak resmi, bilgisayar oyunu (http-36).....	74

Görsel 2.16. T rex (http-38)	76
Görsel 2.17. Naruto, Karanlık Naruto'yu kucaklıyor (http-40)	78
Görsel 2.18. Ya uzaylı kostüm Örümcek Adamı ele geçirseydi? (http-42)	80
Görsel 2.19. Antonio Cicognara, “Ölüm”, yaklaşık 1490’lar, tarot kartı, kart üzeri suluboya, vernikli, İtalya (http-43)	81
Görsel 2.20. Kung fu Panda filminde Po’nun parşömenin sırrını anladığı sahne (http-45)	82
Görsel 2.21. American McGee’s Alice, bilgisayar oyunu, kapak resmi (http-47).....	84
Görsel 2.22. Ters Yüz, 2015, film afişi (http-49).....	85
Görsel 2.23. Öne çıkan glukkonlardan; General Dripik, Başkan yardımcısı Aslık ve Yönetici Phleg (http-50).....	87
Görsel 2.24. Titan Quest adlı bilgisayar oyunundaki yaratık türlerinden biri olan Neandertaller (http-51).....	90
Görsel 3.1. Fantastik Sanat Müzesi, Brüksel, Belçika (http-53).....	99
Görsel 3.2. Aslan Adam Figürü, 31 cm, mamut dişi, yaklaşık MÖ. 32000, Ulm Müzesi, Almanya (http-54).....	100
Görsel 3.3. Fantastik kanatlı kedi şeklinde süsleme, MÖ. 4-5. yy. bronz, 17,9 x 18,4 x 7,9 cm, Çin (http-55).....	101
Görsel 3.4. Blind Guardian, Nightfall in Middle Earth, albüm kapak resmi (http- 56)	107
Görsel 3.5. Motörhead müzik grubu maskotu Snaggletooth (http-57)	108
Görsel 3.6. Iron Maiden, turne tanıtım görseli (http-58).....	109
Görsel 3.7. Wicked Müzikali’nden bir sahne (http-59)	112
Görsel 3.8. Cats Müzikali (http-61)	112
Görsel 3.9. Fantastic Varlıklar (http-63)	113
Görsel 3.10. Ben Crawford ve Meghan Picerno Broadway'ın "Operadaki Hayalet"inde (http-64)	115
Görsel 3.11. Versay Sarayı, Fransa'nın Versay Sarayı'ndaki Kraliyet Avlusu'ndaki turistler (http-65)	116
Görsel 3.12. Antoni Gaudí tarafından tasarlanan Güell Park, Barcelona, 1900–14 (http-66)	117
Görsel 3.13. Antoni Gaudí tarafından tasarlanan Casa Batlló, Barselona'nın ön cephesinden detay, 1904–06 (http-67).....	117

Görsel 3.14. Antoni Gaudí, Sagrada Família, inşaat 1883'te başladı (http-68).....	118
Görsel 3.15. Notre Dame Katedrali'ndeki gargoyler, restorasyon mimari E.-E. Violet-le-Duc tarafından eklenmiştir, 1854-64 (http-69).....	119
Görsel 3.16. Dehşet Kapanı, 2011, film (http-70).....	120
Görsel 3.17. Yürüyen Şato, 2004, animasyon (http-71)	120
Görsel 3.18. Bosch, Brueghel ve Arcimboldo'nun Fantastik ve Harika Dünyası, 2017, Fransa (http-72).....	121
Görsel 3.19. Hieronymus Bosch, "The Haywain Üçlüsü", 1512-1515, panel üzeri yağlı boya, (http-73).....	122
Görsel 3.20. Albrecht Dürer, Aziz Michael'in Ejderhayla Savaşı, Kıyamet'ten, 1471-1528, tahta baskı, 38.5 x 27.7 cm (http-74)	123
Görsel 3.21. William Blake, "Günlerin Atası", 1794, suluboya ile renklendirilmiş asitle indirme baskı, 23,3 x 16,8 cm, British Museum, Londra (http-75)	124
Görsel 3.22. Goya, "Oturan Dev", baskı, 28,4 x 20,8 cm, 1818 (muhtemelen 1814-18) (http-76).....	126
Görsel 3.23. Henry Fuseli, "Kâbus", 1781, kanvas üzeri yağlı boya, 1,7 x 127,1 x 2,1 cm (http-78)	127
Görsel 3.24. William Bouguereau, "Dante ve Virgil", 1850, tuval üzeri yağlı boya, 280,5 x 225,3 cm (http-79).....	128
Görsel 3.25. Tarascon Kalesi yakınlarındaki Tarasque heykeli, Fransa (http-80).....	129
Görsel 3.26. Büyük Sfenks, Gize yakınları, Mısır (http-82).....	131
Görsel 3.27. Thomas Leroy, "Hayatta Kalmak İçin Yeterli Beyin Yok", 2009, bronz, 138 cm x 120cm x120 cm (http-83).....	131
Görsel 3.28. Keith Jellum, "Aşknlık", 1998 (http-84)	132
Görsel 3.29. Ay'a Yolculuk, 1902 (http-85)	135
Görsel 3.30. Sindirella, 1899, sinema (http-87)	136
Görsel 3.31. Fantastik Canavarlar Nelerdir, Nerede Bulunurlar, 2016 (http-88)	136
Görsel 3.32. Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı, 2006, sinema (http-89).....	137
Görsel 3.33. David Lynch, Eraserhead, 1977, Bebek veya Henry'nin Bebeği (http-90)	138
Görsel 3.34. Francisco José Goya Y Lcientes, "Emilecek Çok Şey Var", 1796- 1797 (http-91)	139

Görsel 3.35. The Amazing Spider-Man, 2018, #87, yayınlanma: 26 Ocak 2022, Yazar: Jed Mackay, Çizer: Carlos Gomez, Kapak Sanatçısı: Arthur Adams, Marvel Comics (http-92)	141
Görsel 3.36. Émile Cohl, Fantasmagorie, 1908 (http-93)	142
Görsel 3.37. Fantasia, 1940, Walt Disney (http-94)	143
Görsel 3.38. Gargoyles, televizyon dizisi, 1994-1996 (http-95).....	144
Görsel 3.39. Hobbit: Smaug'un Çorak Toprakları (2013) (http-96).....	145
Görsel 3.40. Harry Potter ve Felsefe Taşı, sinema, 2001, satranç sahnesi, imdb.com (http-97)	147
Görsel 3.41. Shovel Knight, 2014, bilgisayar oyunu (http-98).....	148
Görsel 4.1. Dolní Věstonice Venüsü, MÖ 29,000-25,000, h: 11 cm, Moravské Zemské Müzesi, Brno, Çek Cumhuriyeti (http-99)	151
Görsel 4.2. Küçük bir hidria ile örtülen kapaklı terakota krater, yaklaşık MÖ. 750 – 740, Metropolitan Sanat Müzesi, The Met Fifth Avenue, galeri 152, New York, ve parçanın detayı (http-100)	152
Görsel 4.3. MÖ 12,000-9,000 Meksika'da Bulunan Seramik Örnekler (http-101)	154
Görsel 4.4. Fantastik hayvan biçiminde bir şamdan, seramik, yeşil sırlı stoneware, uzunluk: 12,7 cm, Doğu Jin Hanedanlığı (265 – 316), Çin, Metropolitan Sanat Müzesi (http-102).....	154
Görsel 4.5. Kase, 2-4.'yy Peru (http-103)	155
Görsel 4.6. Fantastik Hayvan, beyaz astarlı seramik, 18,42 x 9,21 cm, 1-3.yy. Çin, Seattle Sanat Müzesi (http-104)	155
Görsel 4.7. Giovanni della Robbia, Giovanni della Robbia Atölyesi, Adem ve Havva, 1515, sırlı terakota, 279,5 x 212 cm, Walters Sanat Müzesi (http-105)	156
Görsel 4.8. Theseus Minotaur'u öldürürken, boyunlu amfora, siyah figür, MÖ 510 – 500, Vulci, Viterbo, İtalya, British Müzesi, Londra (http-106).....	158
Görsel 4.9. Paseas , Herkül'ün Kerberos'u çekmesinin yer aldığı bir tabak, y: 1,9 cm , çap: 18,8 cm, seramik, kırmızı figür, yaklaşık MÖ 520 – 510, Attika, Atina, Yunanistan, Boston Güzel Sanatlar Müzesi, Massachusetts (http-107)	159

- Görsel 4.10.** Ketos (deniz canavarı) formunda terakota vazo, MÖ 7. yy'ın 2. Yarısı, Yunan, Grit veya Güney İtalyan, Metropolitan Sanat Müzesi, The Met Fifth Avenue, galeri 152 (<http-108>) 160
- Görsel 4.11.** Bir sfenksin terakota rölyefi, terakota, boy: 10cm, MÖ 5.yy'ın ilk yarısı, arkaik veya erken klasik, Yunan, Korint, Metropolitan Sanat Müzesi, New York (<http-109>)..... 162
- Görsel 4.12.** Dişi sfenks formunda bir kap, MÖ 2.-1.yy., kil, astar, 19 x 9,8 x 17,5 cm, Mısır, Klasik, Antik Yakın Doğu, Brooklyn Müzesi (<http-110>) 162
- Görsel 4.13.** Oturan sfenks formunda bir seramik riton, yaklaşık MÖ 470-450, çap: 12,70 cm, 29,21 x 7,5 cm, derinlik: 19cm, Attika, Yunanistan, British Müzesi, Londra (<http-111>) 162
- Görsel 4.14.** Sfenks, Yunan, Güney İtalyan, MÖ 5. yüzyıl sonu-erken 4. yy., terakota, 21 x 15 x 8 cm, Freud Müzesi koleksiyonu, Londra (<http-112>) 163
- Görsel 4.15.** Sfenksli altıgen karo grubu, sır üstü ve sır altı boyama, yaldızlı, seramik karo, yaklaşık 1160-70'ler, 23.5 x 21 x 2.9 cm, Konya, Türkiye'den, Metropolitan Sanat Müzesi (<http-113>) 164
- Görsel 4.16.** Mezar Koruyucuları, sırlı earthenware, sancai (üç renk) ware, 92,3 x 43,8 x 41,9 cm, 88,9 x 41 x 50,8 cm, 618-907 Çin, muhtemelen Xi'an eyaleti, Tang Hanedanı, Cleveland Sanat Müzesi (<http-115>) 167
- Görsel 4.17.** Ruh Muhafızı, bir çiftin teki, dekor boyamalı earthenware, seramik, 25,4 x 13 x 19 cm, yaklaşık 500-534, Kuzey Wei Hanedanlığı, Çin, Henan veya Hebei eyaleti, Asya Sanatı Müzesi (<http-116>) 168
- Görsel 4.18.** Bir atlının sürüngeni mızraklaması tasvirli kase, geç 1300 - erken 1400'ler, seramik, kalaylı earthenware (mayolika), muhtemelen Malaga İspanya, Metropolitan Sanat Müzesi, The Met Fifth Avenue, galeri 307 (<http-117>) 169
- Görsel 4.19.** Balık-ejderha şeklinde bir seledon ibrik, 12.yy., yükseklik: 24,4 cm, taban çapı: 10,3 cm, seledon, ulusal hazine Kore Ulusal Müzesi, 137, Seoul (<http-118>) 170

Görsel 4.20. Ejderha formunda bir ibrik, yaklaşık 1600, 20,5 x 18,4 x 9,7 cm, seramik, mayolika, muhtemelen Urbino, İtalya, Metropolitan Sanat Müzesi, The Met (http-119).....	172
Görsel 4.21. KOHLER imperial mavi beyaz çanak yuvarlak banyo lavabosu, 41,27 x 41,27 cm, ürün #679698, model #14223-VB-0, beyaz zemin üzerine mavi ming esintili ejderha motifi ile dekore edilmiştir, yuvarlak çanak benzeri lavabo (http-120).....	174
Görsel 4.22. Uzak Çocukları Mavi Söğüt ilhamlı kupa, Star Wars hayran çalışması (http-121)	174
Görsel 4.23. The Mandalorian Çocuk/Bebek Yoda şekilli kupa (http-122)	175
Görsel 4.24. Star Wars Darth Vader şekilli seramik kupa, seramik, 16.5 x 12.1 x 10.2 cm, (http-123)	175
Görsel 4.25. Şekil değiştiren kupalar, Fantastik Canavarlar ve Nerede Bulunurlar, ısıyla açığa çıkan ipucu, seramik kahve kupası (http-124)	176
Görsel 4.26. Niffler, biblo 3B tabak, Seramik, çok renkli, 12 x 13 x 11 cm, Paladone, İngiltere (http-125)	177
Görsel 4.27. Hobbit bira bardağı (bira stein'i), kupa, rölyefli stoneware (http-126)...	178
Görsel 4.28. Balık tutan kutup ayısı steini, porselen, kalay, sınırlı üretim, 2500 adet (http-128).....	179
Görsel 4.29. Tek boynuzlu at domuzcuk kumbarası, el boyaması seramik (http-129)	180
Görsel 4.30. Bosa Seramik, "Ariete, Unicornio, Toro", tasarım: Sam Baron (http-130)	181
Görsel 4.31. 19.yy. Meissen porselen figür, "Gergedan Üzerinde Malabarlı Adam", porselen, yaldız, el boyaması, 25,4 x 25,4 x 11,43 cm, 1860, Meissen Porselen, Almanya (http-131).....	182
Görsel 4.32. Kont Bruhl'un Muhteşem Meissen Porselen Grubu "Keçi Üzerinde Terzi", porselen, el boyaması, 43,52 x 43,18 x 25,4 cm, 1880-1889, Meissen Porselen, Almanya (http-132).....	183
Görsel 4.33. Kanatlı Fantastik Kadın Heykeli, heykeltıraş Francisco Polope, porcelen, parlak ve metalik lüster, 53 x 104 x 43 cm, sınırlı sayıda, sınırlı seri sayısı 250, taban dâhil (http-134)	185

Görsel 4.34. Lladró, Saint George ve Ejderha Heykeli, Alfredo Llorens, porselen, parlak, 63 x 89 x 63 cm, limitli seri, seri limiti 350, taban dâhil (http-135)	187
Görsel 4.35. Pablo Picasso, “Tarasque” (A.R. 247), 'Edition Picasso/28/50' olarak işaretlenmiş ve numaralandırılmıştır (altta), renkli astarlı ve sırlı beyaz toprak seramik sürahi, yükseklik: 36.2 cm, 1954'te tasarlandı ve 50 adetlik sınırlı bir sürüm olarak uygulandı (http-136).....	189
Görsel 4.36. Muammer Çakı, “Fanteziler-2”, şamot, 900°C, elle şekillendirme, sıraltı dekor, 1991	190
Görsel 4.37. Marcel Duchamp, “Fountain”, 1917/1964, sırlı seramik, siyah boyalı, 38.1 × 48.9 × 62.5 cm, San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA), kalıcı koleksiyon (http-138).....	192
Görsel 4.38. Füreyä Koral, “Yürüyen İnsanlar” figürleri, Benim Sanatım / Füreyä Koral (http-140)	194
Görsel 4.39. Muammer Çakı, “Fırıldaklar”	197
Görsel 4.40. Anya Stasenکو ve Slava Leontyev, porselen yaratıklar (http-141)	197
Görsel 4.41. Anya Stasenکو ve Slava Leontyev, porselen yaratıklar (http-141)	199
Görsel 4.42. Anya Stasenکو ve Slava Leontyev, porselen yaratıklar (http-141)	199
Görsel 4.43. Anya Stasenکو ve Slava Leontyev, porselen yaratıklar (http-141)	200
Görsel 4.44. Jessica Harrison , “ROYAL DOULTON FIGURINE CLASSICS FIGURE OF THE YEAR 2001 'MELISSA' HN 3977”, 2017, bulunmuş seramik, kemik çini, platin lüster, 16 x 17 x 23 cm (http-143)	201
Görsel 4.45. Jessica Harrison, “Painted Lady 14”, 2015, bulunmuş seramik ve emaye boya, 16 x 14,5 x 21,5cm (http-144)	201
Görsel 4.46. Jessica Harrison, Broken Ladies.....	202
Görsel 4.47. Johnson Tsang, Fantastik Kâseler, porselen, 2011, özel ödöl, 2011 Gyeonggi International Ceramix Biennale International Competition (http-147)	203
Görsel 4.48. Johnson Tsang, “Fantastik Kâseler”, 2011 (http-147).....	204
Görsel 4.49. Johnson Tsang, “Yuanyang II”, 2002, stoneware (http-148)	205
Görsel 4.50. Johnson Tsang, Berrak Rüyalalar serisi (http-149)	205

Görsel 4.51. Johnson Tsang, “Büyük Balık”, 2014, porselen, 38 x 32cm (http-151)	208
Görsel 4.52. Ronit Baranga, “Yaratık#2”, 28x 18 x 13 cm, Yaratık#1, 28x 18 x 13 cm, kil, sır, çıkartma, akrilik boya, 2020 (http-152)	209
Görsel 4.53. Ronit Baranga, “Maviye Sarılmış I & II, (İki ayrı parça)”, kil ve akrilik, 28 x 26 x 12 cm, 2021 (http-154)	210
Görsel 4.54. Ronit Baranga, Mezar Bekçileri serisinden figürler ve kaynağı olan tarihi seramik fantastik figürler, Mezar Gözcüsü Ruhları (http-153)	211
Görsel 4.55. Ronit Baranga, "Yansıtmı" (http-155)	213
Görsel 4.56. Russell Wrangle, “Kırmızı Tavşan”, kil ve sır, 53,34 x 48,26 x 48,26 cm (http-157)	215
Görsel 4.57. Russel Wrangle, "Crabbit" seramik, sır, 30,48 x 20,32 x 22,86 cm, 2011 (http-158)	216
Görsel 4.58. Beth Cavener, “Duygusal Soru”, 127 x 88,9 x 43,18 cm, stoneware ve boya, duvar parçası, 2012 (http-160)	218
Görsel 4.59. Beth Cavener, “Trapped”, 53,34 x 93,98 x 55,88 cm, stoneware, boya, 18 k altın, ip, ahşap, 2012 (http-161)	220
Görsel 4.60. Sophie Woodrow’un bazı çalışmaları (http-163)	223
Görsel 4.61. Crystal Morey, “Dolanık Harikalar: Sierra Nevada Kızıl Tilkisi”, 17,78 x 30,48 x 12,7 cm, porselen ve sır, 2017 (http-165)	224
Görsel 4.62. Crystal Morey, “Dolanık Harikalar”, 2017, kişisel sergi (http-166)	225
Görsel 4.63. Malene Hartmann Rasmussen, “İçimdeki Canavarlar” 2017, seramik, ahşap raf, 140 x 115 x 35 cm (http-167)	227
Görsel 4.64. Malene Hartmann Rasmussen, "Fantasma [Hayalet]", 2019, seramik, neon, ahşap (http-169)	228
Görsel 4.65. Wookjae Maeng, “Beş Gösteri”, her parça; 20 x 14 x 27cm, 2007 (http-170)	229
Görsel 4.66. Buğra Özer, “Artık Savaş Yok”, 28x20x15 cm, Black Clay and Porcelain Clay, Siyah Kil ve Porselen Çamuru-1250°C Handshaping, Serbest Elle Şekillendirme, 2017 (http-172)	231
Görsel 4.67. Buğra Özer, “Geliyorlar” 50x24x30 cm, Stoneware Kil, Serbest elle şekillendirme, 1260°C (http-173)	232
Görsel 4.68. Buğra Özer, “Pray”, (http-174)	233

Görsel 4.69. Özge Tan, “Bugün Gök, Gözü Yaşlı Bir Tanrıçadır”, seramik heykel, 35x40x48cm, 1040°C, 2018 (http-175).....	234
Görsel 4.70. Özge Tan, “Bugün Gaia Gözü Yaşlı Bir Tanrıçadır”, Ceramic Sculpture/Seramik Heykel, 40x36x30cm, 1040°C, Özge Tan, 2018 (http-175)	236
Görsel 4.71. Özge Tan, “Mikroplastik Yeni Dünya I”, porselen, 14x14x8cm, 1250°C, Özge Tan, 2020 (http-175)	236
Görsel 4.72. Aziz Baha Örken, “Badem Trooperler”, seramik, 15 x 40 x 50 cm (http-177)	237
Görsel 4.73. Aziz Baha Örken, “Keyfi”, seramik, 20 x 20 x 50 cm	238
Görsel 4.74. Aziz Baha Örken (http-178)	238
Görsel 4.75. Aziz Baha Örken, Bok Yiyen (http-179).....	239
Görsel 4.76. Aziz Baha Örken, İsimsiz, seramik, elle şekillendirme, 45 x x 65 x 200 cm, 1200°C.....	239

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 1.1. Fantastik (Todorov, 2017)	41
---	----



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

MÖ	: Milattan Önce
FRP	: Fantastik rol yapma oyunu
TDK:	: Türk Dil Kurumu
yy.	: Yüzyıl
Fr.	: Fransızca
ör.	: Örnek
HAvr	: Hint Avrupa Anadili

GİRİŞ

Fantastik ve sanat iç içe kavramlardır. Bir eserin yapılışında ve algılanmasında hayal gücü devrededir. Fantastik figürlerde ise hayal gücünün etkisi daha üst seviyelere çıkmaktadır. Fantastik figür tanımlaması geniş ve kapsayıcı bir nitelemedir. Bu tanıma uyabilecek ve ilgili bulunabilecek pek çok eser bulunmasına rağmen seramik alanında bu kavrama dair bir araştırmayla karşılaşılmamıştır. Çalışmanın bu boşluğu doldurmaya katkı sağlaması ve gelecek araştırmalara faydalı olması amaçlanmıştır. Literatüre olumlu katkıları olacağı düşünülmektedir.

Fantastik figürler, “fantastik” ve “figür” kavramlarının bir araya gelerek oluşturduğu bir tanımlamadır. Çalışmada öncelikle bu iki kavram ayrı ayrı ele alınmıştır.

“Figür” kelimesinin önce sözlük anlamı ve etimolojisi verilmiş daha sonra kavramın farklı durumlarda kazandığı yan anlamlar da göz önünde bulundurularak kapsamlı bir şekilde tanımlanmıştır. “Figür” ve konuyla genel olarak ilgisi olan kavramlar da saptanmıştır.

“Fantastik” kavramı derinlemesine araştırılmış ve bu araştırma çalışma boyunca çeşitli alanlar üzerinden devam ettirilmiştir. Fantastik ve gerçeklik arasındaki ilişkiler ve fantastiğin bir sanat çalışmasında ne açılardan varlık gösterebildiği sorgulanmıştır. Fantastikle arasında çeşitli bağlar bulunan ve kurulabilen diğer kavramlar da tespit edilerek konunun irdelenmesine yardımcı olacak şekilde kullanılmıştır.

Sonrasında iki kavramın bir araya gelerek oluşturduğu fantastik figürler tanımı masaya yatırılmıştır. Fantastik figürler tarihi ve kültürel öğeler, mitler ve genel bilinirlikte aranmıştır. Bilim alanlarıyla ilişkileri incelenmiştir.

Farklı sanat alanlarıyla fantastiğin ilişkisi incelenmiştir. Çeşitli sanat alanlarında fantastik figürler aranarak genel bir araştırma yapılmıştır. Ardından fantastik figürler için seramik alanına bakılmıştır. Geleneksel seramik sanatı, endüstriyel seramik alanı ve çağdaş seramik sanatında fantastik figürler saptanmaya çalışılmıştır. Eserler fantastik kavramı çerçevesinde ele alınmış, fantastik ve ilgili bulunan kavramlar üzerinden tespitler yapılmıştır. Fantastik kavramı ve eserler birlikte irdelenerek üzerlerine çeşitli yorumlamalara gidilmiştir. Yorumlamalara yazarın fantastik düşünce ve görüşleri de dâhil edilerek, fantastiğin hayal kurdurma ve ilham vermeye yönelik ilgisi de pratiğe dökülmüştür.

Fantastik çok geniş anlam alanına sahip olabilen bir kavramdır. Sanatla arasında da derin bağlar bulunmaktadır. Gerçek olmayana yönelik olsa da gerçek ve gerçekliklerle ilişki ve etkileşim halindedir.

Fantastikle belirsizlik, korku, kaçış, özgürlük, iyileşme ve özdeşleşme gibi kavramlar arasında çeşitli bağlar saptanabilmekte ve kurulabilmektedir. Yolu kimi zaman baskı, kötü durum ve travmatik olaylarla da kesişmektedir.

Fantastik figürler, insan yaratisı ve aktarımına yönelik iki kelimenin birleşimiyle oluşmuş bir kavramdır. En geniş anlamda sanat çalışmalarındaki tüm figürlerle ilişkilendirilebilecek kapsamlı bir tanımdır. Belirgin olarak ise hayali olana yakın gerçekte olanlara uzak biçimlerde ortaya çıkarlar. Bununla beraber gerçeklikteki biçimlerden de tamamen kopuk değillerdir. Fantastik figürlerde insan hayal gücü, düşünce ve kurgusu devrededir. Hayal gücünün daha baskın olduğu figürlerdir. Hayal gücünün etkisi ise hem yapılışlarında hem de algılanışlarında kendisine yer bulmaktadır.

Fantastik figürler insanlık tarihinin de bir parçası olmuş ve kültürlerde kendilerine yer bulmuştur. Çeşitli sembolik anlamlar ve işlevler de üstlenmişlerdir. Kimi zaman korkutucu kimi zaman da koruyucu ve uğurlu sayılmışlardır.

Sanat alanında fantastik figürler yaygın bir kullanıma sahiptir. Pek çok çalışma ve figür de yine fantastiğin geniş anlam alanıyla ele alınıp yorumlanabilmektedir. Konuları gerçekliğe veya yine fantastiğe yönelik olabilmektedir. Sembolik anlatım araçları olarak da yaygın bir kullanıma sahiptirler. Birçok konu fantastik figürlerle aktarılmakta ve fantastik figürler olarak şekil bulmaktadır.

1. FİGÜR VE FANTASTİK

Fantastik figürler, çeşitli sanat alanlarında sayısız biçimi nitelemek için kullanılabilir. İnsanların düşünce ve hayal gücüyle biçimler oluşturabilme yetisine sahip oldukları andan itibaren fantastik figürlerin de varlığından bahsedilebilir.

Fantastik figür tanımını oluşturan “fantastik” ve “figür” bazı anlam ve kullanımlarına göre bir araya geldiklerinde tezatlık oluşturabilecek kelimeler gibi gözükmemektedir. Bunun yanında kökenlerinde bir şekilde insan yaratısıyla ilgili olmaları yönünden bir uyumdan da bahsedilebilir.

Figür kelimesi sanat alanında yaygın bir kullanıma sahiptir. Fantastik kelimesinin ortaya çıkışı ve yaygınlaşması ise çok eski tarihlere dayanmamaktadır. Bununla beraber anlamsal olarak çok daha eski çalışmalar da dâhil olmak üzere geniş bir alanı tanımlayabilmektedir.

Fantastik figürler, ele alınmadan önce bu tanım oluşturan “figür” ve “fantastik” kelimelerinin tek başlarına ele alınması, anlam ve kullanım şekillerinin araştırılması uygun olacaktır.

1.1. Figür

Figür ve ilgili tanımların Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük'teki karşılıkları:

Figür: (Fransızca figure) 1. isim Resim ve heykel sanatlarında varlıkların biçimi.

2. isim Bir dans veya oyunu oluşturan ölçülü adımlarla beliren zincirleme hareketlerden her biri: Bale figürü. Dans figürü.

3. isim, müzik Birbirini izleyerek melodik ve ritmik bakımdan bir bütün oluşturan notalar grubu.

Figüratif: (sıfat, Fransızca figüratif) Betili.

Figüratif sanat: (isim) İçinde insan, hayvan ve doğa öğeleri yer alan sanat, betili sanat (http-1).

Figür kelimesi, anlamında resim ve heykel sanatında varlıkların biçimini kapsamakta olduğu görülse de var olmayan şeylerin biçimlerinin de sanatta bulunması ve soyut sanatta da zaman zaman varlıkların biçimlerinin reddedilişi veya bunlardan uzaklaşılması durumları ele alındığında bu tanımlamanın birkaç eklemeye veya eksiltmeye ihtiyaç duyabileceğinden bahsedilebilir.

Figüratif Sanat: Bu terim özellikle soyut sanatın ortaya çıkışından bu yana, konularında gerçek dünyanın görünümünü koruyan sanatçılardan bahsetmek için kullanılmıştır fakat genel anlamda geriye dönük olarak soyut sanattan önceki tüm sanatı da tanımlar (http-2).

Figüratif sanat biçimlerini doğada var olan şeylerden almakta ve aktarımda değişen seviyelerde gerçekçilik içermekteyken, soyut sanatta doğanın birebir veya gerçeğe bağlı yansıtılması kaygısı bulunmamaktadır. Aksine gerçekte bulunan biçimden uzaklaşma kaygısı vardır. Biçimlerin ise doğadan bağımsız sanata özgü biçimler olabilmesi amaçlanır.

Varlıkların biçimi, sanattaki biçimler ve figür üzerinden bazı fikir yürütmelere gidilebilir. Sanatta varlıkların biçimi figür olarak tanımlanırken nonfigüratif ve soyut sanat gibi tanımlamalar figüratif aktarıma karşıtlık yaratacak bir şekilde ortaya çıkmıştır. Burada anlam karmaşasına sebep olabilecek durum sanattaki varlıkla gerçek dünyadaki varlık ayırımına gidilmemiş olması veya bunların zaman zaman karışabilmesidir. TDK anlamı ele alınırsa, burada da aslında anlamın yanlışlıkla iki şekilde de anlaşılabilir olduğu “...sanatlarında varlıkların biçimi” tanımı görülmektedir. Bu tanım iki türlü de algılanabilecek olsa da bu tanımdaki amaç gerçekteki varlıkların, sanattaki gerçeğine benzer biçimlerini açıklamaya yöneliktir, yani sanattaki varlıklara; gerçekte olan biçimlerin sanatta tekrar oluşturulmuş halleri ve gerçeklikte olan biçimlerden bağımsız oluşturulmuş varlıklar değildir. Figüratif sanat tanımı da buna yöneliktir. Yanlış anlama durumunda gerçekliğe ve sadece kavramsala bağlı iki tanım bir arada bulunabilir. Bunun üzerine düşünülürse soyut sanatın da biçimler oluşturmadığı tam anlamıyla söylenememektedir. Sanat alanına göre alanın malzeme ve aktarım araçlarıyla bir şekilde biçimler oluşturmaktadır. Fakat bu biçimler doğadaki biçimlerin birebir aktarımı değildir. Figür gerçekteki varlıkların, sanattaki biçimi olduğundan gerçekte var olan biçimlere yöneliktir. Buradaki tanım eğer “varlıkların sanattaki biçimi” yerine “sanattaki varlıkların biçimi” olsaydı kavramsal olarak bir karmaşa olmadan figür kelimesi tüm sanat alanları için kullanılabilirdi. Bunun yanında karışıklıklarla beraber kullanılmaya da devam edebilmektedir. Bu durumlarda figür kelimesi, onu başka anlam alanlarına taşıyan kelimelerle beraber kullanılmaktadır.

Figüratif sanat için figür tanımı rahatlıkla kullanılabilirken, soyut sanattaki biçimler için soyut şekil ve form tanımları kullanılmaktadır. Fakat soyut sanatın figüratife yaklaştığı durumlar da söz konusudur. Figürlerin soyutlamalarıyla oluşan biçimler için soyut figür kavramıyla karşılaşmak mümkündür.

Figüratif sanatın gerçekte olan varlıkların biçimine ve bunlara benzerliğe yönelik olması ve soyut sanatın ise biçimsel olarak bunun aksine yöneldiği düşünülürse, gerçekte bir varlığı ve biçimi olmayan varlıkların bu tanımlar arasında nereye yerleşmesi gerektiği ayrı bir düşünce yaratabilir. Gerçekte olmayan varlık insan düşünce ve düşlerinin ürettiği ve biçimlendirdiği bir oluşumdur. Yani düşünsel alanda üretilmiş ve var olan varlıklar ile sanatta biçimlendirilmiş ve yine sanata özgü olarak varlıklaşmış oluşumlar da söz konusudur. Soyut sanatta gerçekteki varlıkların biçimlerini gerçekçi olmayan şekiller de içerebilmektedir. Bunun dışında tanımlama soyut sanata yaklaşılabilecekken bu varlıkların gerçekte bağları olması, gerçeklikleri içerebilmesi, gerçekte varmış gibi, gerçekliklerle beraber, gerçekliklere bağlı olarak veya gerçekçi biçimde ve soyutlanmış biçimlerde betimlenebilmesi durumları da bu denkleme katıldığında, bu çalışmanın konusundaki alana yakınlaşmaktadır.

Resim ve heykeldeki biçimler için genellikle şekil ve form tanımlamaları da kullanılmaktadır. Figüratif sanat, şekil ve formlarını gerçek dünyadaki varlıklardan ve varlıklara benzerliklerinden almaktadır. Figüratif çizim, figür çizimi ve figüratif resim gibi tanımlamalarla da karşılaşmak mümkündür. Bunların konusu da doğal formlar ve ağırlıklı insan formudur.

Bir sanat çalışması açısından ele alınırsa arka plandan ayrılan biçimler için de figür denilebilir. Bir veya birden fazla figür bir çalışmanın konusu olabilmektedir. Çalışmanın konusu olan, çalışmada ön plana çıkan, odak olan veya odak alanı oluşturan biçimlere o çalışmanın figürleri denilebilir. Figürler dışında kalan alana ise o çalışma için arka plan, boşluk, zemin veya mekân denilebilmektedir.

Sanat çalışmalarında figürler, tam olarak tanımlanmış, sınırları belirli biçimler olabilmenin yanında tam tanımlı olmayan biçimler olarak da bulunabilirler. Figürler belirsizlikler içerebilir ve hatta tam tanımlanma veya daha tanımlı hale gelme kısmı algıda gerçekleşebilir.

Bunların dışında detaylı betimlemelere sahip olan masa oyunu taşları da figür olarak adlandırılmaktadır. Ayrıca çizgi roman, sinema, dizi, kitap, animasyon, oyun karakterlerinin değişik ölçeklerde üç boyutlu betimlemelerine de figür denilmektedir. Bunların hareketli eklem ve parçalara sahip olanları için ise aksiyon figürü tanımı kullanılmaktadır. Burada da kurgusal karakterlerin betimlenmesi durumu söz konusudur. Bu karakterlerin biçimleri ise, gerçekte var olan biçimlere benzer görünmek ile gerçeklikten çok uzaklaşmış şekil ve formlara dönüşebildiği geniş bir aralıktadır.

Figür kelimesi tek başına kullanıldığında herhangi bir varlığın biçimini niteleyebilmektedir. Algıyı ise öncelikle canlıların biçimlerine, canlılar içerisinde de insan biçimine yöneltmektedir.

Bu yüzden çoğu zaman figür kelimesi tanım alanını belirleyen bir kelimeyle beraber kullanılmaktadır. Figürün önüne gelen kelime figürün neyin biçimi olduğunu tanımlayabilmenin yanı sıra; hangi alana yönelik olduğu, neden yapıldığı, biçimsel tarzı gibi pek çok özelliğini tanımlayabilir.

Bu çalışma kapsamında da figür tek bir varlığın biçimine yönelik olarak kullanılmamıştır. Belirli bir alandaki ve o alana yönelik olabilecek şekil, form ve biçimleri tanımlamaktadır.

Biçimlendirme ve elle şekillendirme anlamındaki bir kelimenin kökeninden gelen “figür” kelimesinin, sanat alanlarında sıkça kullanılmış olması doğal görünmektedir. Kökendeki kelime ise yapılan çalışma konusuyla ve alanla farklı bir bağ daha içermektedir. Latince biçimlendirmek ve elle şekillendirmek anlamında görülen “fict” kelimesi aynı zamanda “fiction” kelimesinin de kökenidir. “Fiction” Türkçede kurgu anlamındadır ve roman anlamında da kullanılmaktadır. Kurgu kavramı ise fantastikle yoğun bağlar içerisinde. Hatta fantastiğin temellerinden birisidir. Gerçi bu durumda geniş anlamı nedeniyle kurguya da fantastik temel oluşturabilmektedir. Karşılıklı olarak birbirlerine temel oluşturabilmektedirler ve yoğun bağlar içerisinde.

İngilizce “fiction” kelimesi ile ilgili köken bilgileri ise şu şekildedir:

Fiction (n.)

Erken 15. yy., ficcion, “icat edilmiş veya akılda hayal edilmiş olan” Eski Fransızcada ficcion “gizleme, hile; icat, üretim” (13. yy.) ve doğrudan Latince den ficcionem (yalın hali fictio) “biçimlendirme, numara yapmak (uydurmak)”, geçmiş zaman kökünden gelen eylem ismi fingere “şekillendirmek, form vermek, planlamak, uydurmak”, aslen “yoğurmak, kilden şekil vermek”, HAvr kökeni “*dheigh- “form verme, inşa etme” “hayali düz yazı çalışmaları (dramatik olmayan)” anlamı 1530’lardandır ve ilk başta sıklıkla oyun ve şiirleri içermektedir. Erken 19. Yy. dolaylarında, daha dar anlamda “edebiyatın, hayali sahne ve kişiler üzerine kurulu roman ve kısa hikâyeleri içeren alanı”. Yasal anlamda (hukuk kurgusu), 1580’lerdendir. Bir kurgu yazarı bir fictionist (kurgucu) olabilir (1827). İlgili Latince kelimeler doğrudan anlamla “elle çalışma”nın yanı sıra mecazi anlamlarla (figurative senses) “akılda icat edilen; yapay, doğal olmayan”: Latince fictilis “kilden yapılma, topraktan;” fictor “modelci, heykeltıraş” (da aynı zamanda 17. yy. İngilizcesinde alıntılanmıştır), ve aynı zamanda Ulysses’den “aldatma ustası” olarak; fictum “yalan; kurgu.” anlamlarını da içermektedir ([http-3](http://3)).

Araştırılan alanda kurgu ve figür arasında kökensel bir bağ olduğu görülmektedir. Kökenlerindeki ve ilgili kelimelerin anlamlarında karşılaşılan “biçimlendirme, elle şekil verme”, “hamur veya kerpiç yoğurma”, “yoğurmak, kilden şekil vermek”, “form verme, inşa etme” gibi tanımlar ise seramik alanıyla da doğrudan bir ilgiye sahiptir. Bunun yanında aynı kökenden uydurma, akılda icat edilen ve gerçekte olmayana yönelik kavramlar da türemiştir. Gerçek, doğal olmama ve akılda icat edilme gibi durumlar da fantastik konusunun içeriğine yönelik olabilmektedir. Fantastiğin kökeninde de görünür kılma eylemi bulunmaktadır. Bir hayal görünür kılındığında veya görünür kılınan hayali bir varlığın biçimiyse, fantastik bir figür oluşturulmaktadır. Hayali ve varlık kelimelerini yan yana kullanmak, fantastik ve figür kelimelerini beraber kullanmak gibi kendi içerisinde bir zıtlık oluşturmaktadır. Görünür kılma eylemi ise kille de yapılabilir ki tarih boyunca yapılmış ve yapılmaya devam etmektedir.

1.1.1. Simge

İngilizce “figurative” kelimesinin Türkçe karşılıklarından birisi de “mecazi” anlamıdır. Bu dilimize doğrudan geçtiği dil olan Fransızca “figüratif” sözcüğü için de geçerlidir. Türkçeye figüratif olarak geçen kelime mecazi veya mecazlı anlamlarında kullanılmamaktadır. Gerçi “mecazi” anlamı, figürün; temsil etme, temsili olma anlamlarıyla da örtüşmektedir. Figüratif kelimesi görsel sanatlara yönelik olarak aktarılmış ve burada özelleştiği dar anlamda kalmıştır. Bunun yanında “mecazi” kelimesinin de görsel sanatlarda yoğun bir kullanıma sahip olduğunu söylemek zordur. “Mecazi” kelimesinin kullanımına daha çok edebiyat alanında karşılaşılabilmektedir.

Mecaz: "yalan" [Kutadgu Bilig, 1069]

tapuğsuz kul atı macāz ol kamuğ [ibadetsiz kulun adı bir yalandır, yani 'kul' adı yerinde değildir]

~ Ar macāz مجاز [#cwz maf'al iz/m.] 1. geçit, köprü, 2. asıl anlamından başka anlamda kullanılan söz <Ar cāza جاز karşıya geçti (http-4)

Mecaz: ~ Ar macāz مجاز [#cwz iz/m.] 1. geçit, yol, köprü, 2. edebiyatta bir kelimenin asıl anlamından başka anlamda kullanımı, metafor <Ar cawāz جواز geçti → cevaz

Tarihte En Eski Kaynak: "söz oyunu" [Atebet-ül Hakayık (1300 yılından önce)]

Önemli Not: Bu kaynak kayıtlara geçmiş ve bu kelimenin kullanıldığı yazılı ilk kaynaktır. Kullanımı daha öncesinde sözlü olarak veya günlük hayatta yaygın olabilir.

Kelime Kökeni: Arapça cwz kökünden gelen macāz 1" مجاز, geçit, yol, köprü, 2. edebiyatta bir kelimenin asıl anlamından başka anlamda kullanımı, metafor" sözcüğünden alıntıdır.

Arapça sözcük Arapça cawāz جواز "geçti" sözcüğünün ismi zaman ve mekânıdır. Cevaz maddesine bakınız (http-5).

İngilizce “figurative” kelimesine sözlüklerde bakıldığında ise Türkçede “mecazi” ve mecazlı” kelimeleriyle karşılaşılmaktadır.

İngilizce “figurative” kelimesine karşılık gelen anlamlar şunlardır:

Figurative: Mecazlı, değişmeceli, remzi, figürsel, timsali, süslü, figüratif, sembolik, simgesel, mecazi, temsili, değişmeceli, betili (http-6)

Öncelikle çevrilen alanda ve anlamda bir kelime dilde varsa “figurative” kelimesinin yerine kullanıldığı söylenilebilir. Türkçeye doğrudan geçen “figüratif” kelimesinin “mecaz”la ilişkisinde, “figüratif”in sembolik, “figür”ün ise sembol olarak ele alınabilecek olmasının da payı vardır. Mecaz da yine sembolik anlatım üzerine kuruludur ve geniş bir aralıkta var olabilmektedir. Mecaz yerine metafor kelimesi de kullanılabilir. Bunların dışında “mecaz” kelimesinin Kutadgu Bilig’de “yalan” anlamında kullanılmış olduğu da görülmektedir. Yalan, gerçek olmayan, sembolik anlam kavramları düşünüldüğünde yine fantastikle kesişen alanlarla uzak bağlar veya benzerlikler yakalanmaya çalışılabilir. Fantastiğin de geçmişte yalan ve hurafe olarak aktarıldığına rastlamak mümkündür. Bir diğer anlamdaki “geçit, yol, köprü” kelimeleri ise yine fantastik içeriklerde sıkça karşılaşılan oluşumlardandır. Tabi bunlar genel anlamlardan uzak olarak kurulan bağlardır. Metaforik kullanım ise yine fantastiğin de üstlendiği ve üstlenebildiği roller arasındadır.

Türkçe de “figür” ve “figüratif” kelimeleri mecaz yerine kullanılmadığı gibi genel kullanımda sembolik anlam, sembolize etme gibi anlamlarda da genellikle kullanılmamaktadır. Figür kelimesi kullanım olarak sanat alanında kalmıştır. Bununla beraber sanat alanında bir varlığın tasviri için figür tanımı kullanılmaktadır. Bu tasvirle oluşan figür için ise; ele alınan konunun o alandaki temsili veya sembolü denilebilir. Kullanılan figürler de yine sembolik anlamlar içerebilir.

Görsel sanatlarda “figür”, ilk anlamıyla, gerçek bir varlığın sanattaki sembolik biçimidir. Bir varlığın biçimine sembolik anlamlar yüklenebilir. Resim alanında ele alınacak olursa; varlık olarak elde bir resim vardır. Bu resmin üzerinde noktalar, çizgiler, lekeler, renkler, şekiller olabilir. Bu resmin içeriğinin ne kadar tanımlandığına veya hangi bakış açısıyla tanımlandığına göre değişebilir. Bu resmin içeriğine görsel olarak, şekiller, biçimsel veya kavramsal gerçekliklere benzerlikler bulunmaya başladığında ortaya figürler çıkmaya başlar. Yapılış amacı öncelikle gerçekteki bir nesneyi betimlemek olan

bir resimde ise bariz olarak bir gerçekliğin biçimi görülür, o gerçekliğin biçimi olarak algılanır. Fakat tabi ki bu gerçek objenin kendisi değildir (Görsel 1.1). Çalışılan alanda, alana dair teknikler yardımı ile kullanılan malzemenin gerçekteki başka bir nesneye benzer görünmesinin ve oymuş gibi algılanmasının sağlanmasıdır.



Görsel 1.1. René Magritte, “İmgelerin İhaneti”, 1929, tuval üzeri yağlı boya, 60,32x 81,12 cm (<http-7>)

Alana göre, alanın teknikleri ve malzemeleriyle oluşturulan veya algılatılan şekiller ve biçimler ifade ettikleri; nesne, kavram, duygu, düşünce, durum, olay veya oluşumun figürleridir.

1.1.2. Canlılık

Figür ve canlılık kavramları arasında derin bir bağ bulunmaktadır. Figür denildiğin de akla öncelikle canlıların biçimleri canlılar arasında ise insan biçimleri gelmektedir. Bunun yanında canlılar, canlılıkları ve hareket kabiliyetleri sayesinde farklı biçimler alabilmektedir.

“Temelinde daha çok bir canlılık bulunan, biçimdir.” Bir Bauhaus izleyicisi olan Amerikalı Lee F. Hodgden’de <<Biçim; yaratıcı eylemin zihinde canlandırdığı şey, form da; kuvvetli konturları olan şekildir.>> diye tanımlama yapmaktadır. O halde “form” ile “biçim” arasındaki ilgi-farkı nedir?

Her varoluş, kendi iç ve dış şartlarına göre sınırları olan bir bütündür. İşte genel olarak her varoluşun-sentezin “dış görünüşü”, onun “şekli”ni “formunu oluşturur. Yani, bir bütünün

karakteristik tüm özelliklerini taşıyan genel görünüş form'dur. Fakat zaman gibi, dış ve iç koşullardaki değişiklikler ve hareket gibi faktörler, her bütünün genel görünüşünü daha değişik bir hale, görünüşe, pozisyona getirebilir. İşte herhangi bir cismin, varlığın bir anlık "pozisyonu", o formun o anlık "biçimi" olur. (Atalayer, 1994a, s. 162).

Atalayer'den (1994a) yapılan alıntıdaki "biçim" kelimesinin bu çalışma açısından "figür" olarak ele alınabileceği düşünülmektedir. Bunda daha eski çevirilerde "figure" veya belki de Almanca "gestalt" kelimelerinin biçim olarak çevrilmiş olması durumunun da payı bulunabilir. Burada figürün, genel olarak biçimi nitelemesi yanında, canlılığa, zaman ve harekete yönelik anlam içerebilmesi veya bu anlamlara da yönelik olabilmesi durumu vardır. Bu, figürün bir başka alandaki anlamıyla da; yani bir dansdaki bir hareket olma anlamıyla da, örtüşmektedir. Bunlara göre genel anlamda varlıkların sanattaki biçimi anlamında kullanılan figür kelimesi özelindeki niteleyici unsurlarla öncelikle bu varlıkların canlı olanlarına, sonrasında bu varlığın betiminde; formuna, zamanın ve hareketin etki etmiş olmasına yönelik olacaktır. Yani bir canlının, bir duruşu, hareketi veya o andaki durumunun betimine figür denilebilmektedir. Formun bir sabitleme içerebileceği de düşünülebilir ki plastik sanatlara ait bir çalışma bir ana hapsolmuş bir betimlemedir. Bu durumda figürün algıda canlılık, hareket veya zamana dair bir algı oluşturabilmesi durumu söz konusudur. Burada formun son haline gidilirken var olsa da durağanlaşan form için figür etkisi algıda hissedilecektir. Figürün bu etkiyi durağan bir formla ifade ettirmesi veya andırması da söz konusu olabileceken buna katkı sağlayabilecek bir diğer özelliği ise belki de tam belirli olmayabilişi veya belirsizlikler içerebilmesi olabilmektedir.

Canlı grubu içerisinde ise genel olarak insan öne çıkmaktadır. Figür kelimesinin yalnız başına kullanıldığında, genelleşmiş ve ilk akla gelen anlamıyla insan biçimine veya vücuduna yönelik olabilmektedir. Köken bilgilerinde geçen, Türkçede plastik sanatlara yönelik ilk yazılı kullanımı da buna işaret etmektedir. Figürün genel anlamı dışında bu özelleşmiş anlam, niteleme ve yönlendirmeler ele alındığında ve birleştirildiğinde ise belirli bir anda veya bir hareket içerisindeki bir insanın biçimi anlamına da ulaşılabilmektedir. Bu şekilde düşünüldüğünde figür; belirli bir durumdaki, duruştaki veya belirli bir hareketi yapmakta olan insanın, biçimi de olabilmektedir.

Kelimelerin, anlamında değişimlere, anlam kapsamlarının artması veya azalmasına etki eden durumlar arasında; çeviriler, aktarımlar, belirli bir konuda farklı dillerden çeşitli aktarımlar yapılabiliyor olması, kelimelerin farklı zamanlarda dile girmesi ve yaygınlaşması, genel kullanımda benzerlik içeren kavramları niteleyen kelimelerin

anlamsal geişler yapabiliyor olması, birbiri yerine kullanılıyor veya kullanılabilir olması gibi unsurlar bulunabilmektedir. Türkede figür, biçim, form, şekil kelimelerinin birbiri yerine kullanılabilmesinde ve anlamsal alan olarak hareketli bir yapıya sahip olmalarında bu gibi durumların da etkisi olduğu düşünölebilir.

“Figure” kelimesi çeviri ve aktarımlarında yerini şekil ve biçim kelimelerine bırakabilmektedir. Bunun bir diğör örneğine Gestalt Psikolojisi’yle ilgili çeviri ve aktarımlarında da rastlamak mümkündür. İngilizcede “figure-ground organization” (“organization”: düzenleme ve/veya “perception”: algı), Almancada “Figur-Grund-Wahrnehmung” (“wahrnehmung”: algı veya “beziehung”: ilişki), Türkeye “şekil-zemin ilişkisi” olarak geçmiştir. Bu çevirinin pek çok yanlış anlama, yanlış yorumlama ve yanlış uygulamaya yol açabilmiş olabileceğı de düşünölebilecekler arasındadır. Belki de zamanla fantastik bir bilgiye dönüşmüştür. Şekil zemin ilişkisi, neyin nasıl figür yani şekil olarak algılandığı, şekillerin algıda ne şekilde düzenlendiğı veya gruplandığı ve gruplanmaların yine şekil olarak algılanabilmeleri konularıyla ilgilidir. Figür odak alanındadır bazı durumlarda ise bir alan veya yüzeyde odak noktası veya alanları oluşturabilen unsur veya unsurlar topluluğudur. Bir zeminde oluşan, ayrışan ve/veya algılanabilen, tanımlanabilen alan veya alanlara da şekil veya bu durumda figür denilmektedir. Figür-canlılık ilişkisi açısından ise; figür, odaktadır olması veya zeminle arasındaki çeşitli zıtlıklar, algılanan alanda onun daha canlı görünebilmesinin, zemine göre daha canlı algılanabilmesini sağlayabilir. Bunun yanında canlılık, yaşamla ilgili olmanın yanında renklerle ilgili nitelermelerde kullanılmakta olan bir terimdir.

Figür ve canlılık ilişkisine dair bir diğör veriyle de Ellis’ten (1950, s. 41-42) yapılan alıntılarda karşılaşmak mümkündür. Burada bir elektrik deneyi üzerinden benzerlik kurularak, figür algısıyla ilgili bir örneklendirmeye gidilmiştir. Belirtilen daha canlı görünme, birim yüzeye aktarılan enerji yoğunluğuyla ilişkilendirilmiştir. Yoğunlaşmış enerji alanı oluşturanın, daha canlı görünebileceğı ve figür algısı oluşturabileceğı fikri aktarılmıştır. Buradaki canlılık durumu genel anlamdaki canlılık anlamından uzaktır.

Figürün, bu durumda “Gestalt”ın veya Gestalt Psikolojisi ögesi figürün ve formun canlılıkla arasındaki ilişkilerine dair bir diğör veri ise şu şekildedir:

Bir başka şey de, ‘Gestalt (formun karşısında) daha canlı bir şeyi tanımlamaktadır. Söz gelimi Gestalt, altında canlı işlevlerin yattığı bir formdur. Tabiri caizse işlevlerden oluşan bir işlev. İşlevler tamamen ruhsaldır. Onların altında bir ifade etme ihtiyacı yatar.

İşlevin her ifadesi ikna edici bir şekilde temellendirilmelidir. Böylece başlangıç, orta ve son arasında yakın bir bağ oluşur. Onlar gereklilikle birbirlerine bağlanır ve çok sıkı oturduklarından kuşkulu hiçbir şeye yer bulunmaz.

Yaratıcılığın gücü isimlendirilemez. Sonuna kadar gizemli kalır. Fakat bizi temellerimize kadar sarsmayan şey bir gizem değildir (Klee, 1969, s. 17).

Kaynaktaki ilgili sayfadaki dipnotta ise şu bilgi verilmiştir:

Klee'den bir nota göre: Gestalt = Canlı varlık, Form = Nature Morte (Cansız varlık, natürmort) (Klee, 1969, s. 17).

Canlılık dışında ele alınacak olursa Klee'nin (1969) tanımlarının ilginç bir şekilde fantastiğin ve klasik fantastiğin tanım ve içerikleriyle benzerlikler göstermektedir. Genelde kurgusal tüm çalışmalarla da bağ kurulabilir. Bunun yanında özellikle "Yaratıcılığın gücü isimlendirilemez. Sonuna kadar gizemli kalır. Fakat bizi temellerimize kadar sarsmayan şey bir gizem değildir." kısmıyla, sonraki bölümlerde yapılan klasik fantastik tanımlamalarıyla da benzerlikler kurulabilir ve genel olarak fantastikle de ilişkilendirilebilir.

Canlılık açısından ise; Klee (1969), "Gestalt"ın forma göre anlamsal olarak daha canlı bir şeyi tanımladığına değinmiştir. Yani kelime algıda canlılığa yönelik bir yönlendirme yapmaktadır. Dilimizdeki figür kelimesi de, her şey olabilmesi dışında, algıyı daha çok canlıya yönelik bir anlama yönlendirmektedir. Bunda yoğunlukla bu anlamda kullanılmasının ve öncelikle bu anlamda dile geçmiş olmasının da payı vardır. "Gestalt" kelimesinin canlılığa yönelik olabilecek tanımları açısından sözlük anlamlarına bakılabilir.

Gestalt: biçim, figür, kişi ([http-8](http://8))

Almanca-Türkçe sözlük karşılığı açısından; Almancada "Gestalt" da yine genel biçim anlamı dışındaki anlamları algıda, canlıya yönelik, figür ve kişi olarak da yine insana yöneliktir.

Görsel alanda canlı olanın, zeminden veya mekândan ayrı olarak algılanması, otomatik odak alanı oluşturması ve figür olarak algılanmasıyla doğa, yaşam ve temel ihtiyaçlar yönlerinden de çeşitli ilişkiler kurulabilir. Doğada av olan için de avcı olan için de; görüş alanında öncelikle diğer canlılara odaklanma durumu hayatidir. Bu; beslenmek, hayatta kalmak, av bulmak ve av olmamak için önemli bir unsurdur. Görsel algıya sahip canlıların, öncelikle diğer canlılara odaklanması, canlıları figür olarak ayırması ve algılaması, geri kalanı ise zemin, mekân veya arka plan olarak ele alması oldukça doğal bir yaklaşımdır.

Doğada görsel algıyı kullanan canlılar için; ihtiyaç, fayda, zarar, tehlike gibi hislere yönelik olarak figür olarak algılama ve algılanmamaya yönelik eğilimleri düşünülebilecekler arasındadır. Bunun yanında canlıların görsel algıya karşı; algılanmama, mekândan ayırt edilememe, figür olmama adına geliştirdiği veya sahip olduğu özellikler de saptanabilir. Pek çok canlıda çeşitli durumlar içerisinde saklanma, gizlenme gibi davranışlarla, kamuflaj sağlayan doku, renk veya form özellikleriyle karşılaşılabilir. Duruma göre figür olarak algılanmamaya çalışma veya daha büyük ya da tehditkâr bir figür hatta farklı bir figür olarak algılanmaya yönelik davranış ve özelliklere sahip canlılar da saptanabilir. Bunlara ek olarak yaşam ortamına yani mekâna veya zemine, birebir benzer görünme ve hatta renk ve şekil değiştirerek uyum sağlama dolayısıyla figür olarak algılanmama gibi özelliklere sahip canlılar da bulunmaktadır. Görsel algıya yönelik olarak duruma göre pek çok canlı; figür olarak algılanmama, figür olarak algılanma, olduğu figürden fazlası veya azı olarak algılanma çabasına yönelik özellikler, yetenekler ve davranışlara sahiptir. Hatta genel anlamda görsel algıya sahip olmayan canlıların dahi, görsel algıya karşı bu tarz çeşitli durumlara karşı veya yönelik olarak, özellik ve davranışlara sahip olabildiğine yönelik bilgi ve yorumlamalarla da karşılaşmak mümkündür.

Canlılığa yönelik olma durumunun içerebileceği bir diğer kavram ise harekettir. Canlılık ve hareket algıda pek çok şekilde özdeşleşebilmektedir. Birbirlerini tam karşılayan kavramlar olmasalar da genelde algısal olarak birbirlerine yönlendirici içeriklere sahiptirler. Doğada canlı olanın figür olarak öncelikli algılanması ve öncelikli odaklanılan olması durumuna benzer bazı tanımlamalar hareketli olan için de yapılabilir. Bunda hareketin öncelikle canlılarla ilişkilendirilmesinin payı vardır. Ancak hareketli olanın sadece canlılar olduğunu söylemenin de bir imkânı yoktur. Burada yüksek oranda bir özdeşleşmeden bahsedilebilir. Bunların yanında ortamdaki ani ve alışılabilir bir hareket başka bir canlıya dolayısıyla tehdit veya duruma göre faydaya yönelik algılanabilmektedir. Algıda önceliğe sahip olarak odak merkezine dönüşebilmektedir. Canlı etkisi dışında, doğal farklı yollarla oluşan, süreklileşen veya süregelen hareketlilik ise algıda yine mekânla özdeşleşip normalleşebilir. Normalleşen veya durağan kabul edilene karşıt olarak hareket eden de yine odaklanılan olabilir veya figür olarak ön plana çıkabilir.

Anlık insan görsel algısı açısından nerdeyse hareketsiz olarak algılanabilen canlılar bile belirli oranda hareket kabiliyetine sahiptir. Tüm evrenin, atomların ve aslında her

şeyin hareket halinde olduğu bilgisi dışında ele alındığında bir insanın anlık, biyolojik kapasitesi dâhilindeki bireysel görsel algısında, yine temelde doğal dürtü olarak hareketli olana veya hareketlilik içerisinde farklı hareket sergileyene odaklanması ve öncelikli figür olarak ele alması doğal karşılanabilir. Buna karşıt olarak da hareketliliğin tekrarı ve devamı, alışılabilmesi ve tekrarları onu görsel olarak ilgi çekici olmaktan çıkartıp hareketli olanların da mekâna veya zemine dönüşmesi veya eklenmesini sağlayabilir. Görsel bir çalışma açısından bu durum; bir zıtlığın odak noktasına, alanına veya figüre dönüşmesi ile yeterince tekrarlanmasıyla alandaki genel uyum unsuru olması ve zemine dönüşmesi arasında bağ kurulabilir.

Anlık insan algısı ve algısal özdeşleştirmeleri içerisinde ele alındığında; hareket ve canlılık pek çok yönden birbirine anlamsal ve algısal gönderme içermektedir. Canlılar akla gelen ilk haliyle hareketli olabilmeleri, hareket, yaşam, gelişim ve değişim gibi unsurlar içermektedir. Canlılar hareket, gelişim ve değişim özellikleriyle de yaşamları boyunca görünüm de değiştirebilirler. Sabit bir form veya biçime bağlı kalmamaktadırlar. Plastik sanatlar açısından bakıldığında, canlılar öncelikle figürdür ve bir canlının farklı görünümünde çok sayıda figürü bulunabilir.

Bunların yanı sıra figürün yine hareketle özdeşleştiği bir diğer alan ise danstır. Burada figür yine dans içerisindeki bir hareketi tanımlamak için kullanılmıştır. Bu figürler bir araya gelerek dansın tamamını oluşturmaktadır.

1.1.3. Beti

Sanat alanındaki figür kelimesinin, Türkçedeki bir diğer karşılığı veya eşanlamlısı da beti kelimesidir. Beti kelimesinin, Fransızcadan geçen figür kelimesine Türkçe kökenli bir karşılık olarak türetilmiş olduğu düşünülmektedir. Gerçi kelimenin bu şekilde kullanımının çok yaygınlaştığı söylenemez. Biçim ve şekil daha yaygın kullanılan kelimeler olmuş ve figür yerine de kullanılmıştır. Figür kelimesi olduğu haliyle de kullanım açısından yaygınlık gösterdiğinden, beti kelimesinin kısmen unutulmuş gibidir.

Beti: (isim) Resim ve heykel sanatlarında varlıkların biçimi (http-1).

Figür ve beti kelimelerinin her ikisi de Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük'te bulunmaktadır. Her iki kelimenin anlamında tam olarak aynı tanımın yazdığı fakat beti'nin anlamında figürün, figürün anlamında da betinin bulunmadığı görülmektedir (http-1). Bu da betinin kısmen unutulduğuna yönelik bir işaret olarak ele alınabilir. Yine de figüratif kelimesi de TDK Güncel Türkçe Sözlük'te bulunmaktadır ve anlamı olarak;

“betili” kelimesi bulunmaktadır. Beti kelimesi için 1968 Güzel Sanatlar Terimleri Sözlüğü’ne bakıldığında; yine betinin verilen anlamıyla beraber Fransızca “figure” olduğu bilgisiyle karşılaşılabilmektedir.

Beti kelimesinin yaygın kullanılmaması, bir açıdan da onun asıl anlamına bağlı kalmasını sağlamıştır. Yaygınlaşarak başka anlamları ifade etme, anlamının genişlemesi veya kayması gibi durumlardan da korunmuştur. Bu bir kelime için iyi sayılabilecek bir şey olsa da gerektiği kadar yaygın kullanılmayışı anlaşılması açısından zorluk yaratabilir.

Figür kelimesi Türkçeye geçmiş olsa da, aynı anlamda, genel olarak kullanılmayan, Türkçe kökenli “beti” kelimesi de bulunmaktadır. Sanat alanında figür kelimesi yerine kullanılabilir. Bunun yanında kullanımı yanlış olmayacak olsa da genel kullanımda yer edinmediği için anlaşılma zorluk yaratabilir.

Beti kelimesinin varlığı ve kullanılabilirliği düşüncesiyle beraber, bu çalışmanın daha yaygın olan figür kelimesi üzerinden devam ettirilmesi uygundur.

1.2. Fantezi

Fantastiği tanımlayabilmek için aynı kökenden gelen fantezi kelimesiyle birlikte ele almak gerekmektedir. Zaman içerisinde fantastik kelimesi kendi başına kavramlaşmış zaman zaman da fantezi kelimesinin yerine geçmiş veya aktarımlarda bu kelimeyle karışıklık içerisine girmiştir. Ele alınan kelimelerin sözlük anlamları şu şekildedir:

Fantezi: (Fransızca fantaisie) 1. isim. Sonsuz, sınırsız hayal, fantazy.

2. isim. Değişik heves, değişik beğeni, değişik düşünüş:

"Üstelik büyük bir taklit kabiliyeti ve fantezisi vardı." - Reşat Nuri Güntekin

3. sıfat. Süslü ve türü değişik olan:

"Yerinden doğrulmuş fantezi ipek çoraplarını, yeni gömleğini gururla göstererek gülüyordu." - Reşat Nuri Güntekin

4. isim müzik Serbest biçimli beste veya alaturkada serbest biçimli şarkı (http-1).

Türk Dil Kurumu, Bilim Ve Sanat Terimleri Sözlüğü, Edebiyat ve Söz Sanatı Terimleri Sözlüğü – 1948:

(Fransızca: Fantaisie) Gerçeğin ve olanağın dışında olarak hayalin serbest işlemesi ve böylece meydana getirilen eser (FANTEZİCİ, Fantasque, Fantaisiste; FANTEZİCİLİK, Fantastique; FANTEZİLİ, Fantasque, Fantaisiste) (http-9).

“Fantezi” Kelime Kökeni:

Fransızca fantaisie "1. görüntü, hayal, düş, 2. düş gücü" sözcüğünden alıntıdır. Fransızca sözcük Eski Yunanca phantasia φαντασία "görüntü, hayalât" sözcüğünden alıntıdır. Bu sözcük Eski Yunanca phainō φαίνω "1. aydınlanmak, görünmek, 2. aydınlatmak, görünür kılmak" fiilinden türetilmiştir. Yunanca fiil Hintavrupa Anadilinde yazılı örneği

bulunmayan *bhā-n-yo-biçiminden evrilmiştir. Bu biçim Hintavrupa Anadilinde yazılı örneği bulunmayan *bhā-1"parlamak, ışımak, aydınlanmak" kökünden türetilmiştir.

Tarihte En Eski Kaynak

fantazy "sahne gösterisi" [Ahmet Vefik Paşa, Lugat-ı Osmani (1876) : Fantazy: Ulvân, tantana, gösteriş, debdebe, süs...]
"ticari bir ürünün sıradışı ve cazip modeli" [İlan-ı Ticaret: Osmanlı'dan Cumhuriyet'e İstanbul (1913) : Salon ve müsamere için fantezi ayakkabıları]
"hayal mahsulü" [c (1936) : Pozitivizm haricinde kalan düşünce sistemleri fantezi midir]
"sıradışı erotik davranış" [c (1966) : Fantezi olarak Charlotte Corday Marki tarafından kırbaçlanmaktadır] (Etimoloji Türkçe, 5)

Fantastik: 1. sıfat, Hayalî: Fantastik hikâyeler.

2. isim, edebiyat XVIII. yüzyıldan başlayarak Fransa'da gelişen bir edebî tür ([http-1](http://1)).

Fransızcadan Türkçeye geçen hayal, düş ve hayali, düşsel anlamlarına karşılık gelen, kullanım yerlerine ve alanlarına göre yeni anlamlar kazanan bu kelimelerin köken bilgileri ise şu şekildedir:

“Fantastik” Kelime Kökeni:

Fransızca fantastique "görüntüsel, hayali, düşsel" sözcüğünden alıntıdır. Fransızca sözcük Eski Yunanca aynı anlama gelen phantastikós φανταστικός sözcüğünden alıntıdır. Bu sözcük Eski Yunanca phantasia "görüntü, hayal" sözcüğünden +ikos sonekiyle türetilmiştir. Tarihte En Eski Kaynak [c (1932): Fantastik muhayyemi böyle doyuruyordum.] ([http-5](http://5)).

“Fantastik” kelimesine yönelik Jean-Luc Steinmetz’in *Fantastik Edebiyat* isimli kitabındaki etimolojik bilgiler ise şu şekildedir:

Sözcük Latince bir sıfat olan fantasticum yoluyla Yunanca bir fiile kadar uzanıyor; phantesein: “görünür kılmak”, “gibi görünmek”, aynı zamanda da olağanüstü olaylar söz konusu olduğunda “kendini göstermek”, “görünmek”. Phantasia bir hayaldir, tıpkı hortlak, hayalet anlamına gelen phantasma gibi (bu sonuncu kullanımı Aiskhylos ve Euripides’te buluruz). Sıfat phantastikon (“imgelemi ilgilendiren”) yerini, ad olan ve “temelsiz şeyler hayal edebilme yeteneği” anlamına gelen phantastiké’ye (anıştırma: tecné) bırakmıştır (Aristoteles). Sıfat “fantastique” Orta Çağ’da kullanılmıştır. Godefroy tarafından işaret edilen en eski kullanımlardan biri, “cin tutmuş” anlamını verir: “Onunla [bıçakla] büyük bir öfke ve gazap içinde, cin tutmuş gibi [fantastique], içine şeytan girmiş [demoniacle] gibi bizzat kendi elleriyle öldürdü kendini.” Burada “demoniacle” sözcüğünün “fantastique” sözcüğüyle hısımlığı dikkate değerdir. Bir başka sıfat, fantasieus, “kaçık, aldatıcı” anlamlarına gelir. Fantasie, klasik Fransızca’da XIX. yüzyıla kadar imgelemi belirtmiştir; ayrıca Nerval’in ünlü bir şiirinin başlığını da böyle anlamak gerekir: “Bir hava ki onun için neler vermezdim.” 1831 tarihli Le Dictionnaire de l’Académie, fantastique sözcüğüne “boş düşlere ve kuruntulara dayanan” anlamını verir ve ilave eder: “Ayrıca cismani bir varlığı, bir gerçekliği olmayan görüntü anlamına gelir.” Bizi ilgilendiren kabul Littré’de (1863) ortaya

çıkar. Sözlük fantastique'i "1-yalnızca imgelemde var olan; 2-yalnızca cismani bir varlığın görüntüsüne sahip olan" şeklinde tanımlar ve bu ikinci ifadeyi açıklamak için şu örneği verir: "Fantastik öyküler: Genel olarak söylendiği gibi peri masalları, hortlak öyküleri ve Alman Hoffmann'ın itibar kazandırdığı, doğaüstünün önemli rol oynadığı bir öykü türü." Bu tanım 1878'de Dictionnaire de l'Académie'de ve daha sonra da Trésor de la langue française'de (c. VIII, 1980) yer alacaktır. Sözcüğün, bu dönemin (XIX. yüzyılın ilk yarısı) sonuna doğrudur ki belirli bir edebi ifade kategorisine, yani bir türe (her ne kadar henüz hiçbir tür kuramı fantastiği içermiyorsa da) ad olarak verilmiş olduğu söylenebilir (Steinmetz, 2006, s.7-9).

Kelimelerin, sözlük anlam ve etimolojik kökenlerine bakıldığında; fantezi ve fantastik kelimelerinin aynı kelimedenden türetilmiş olduğu görülmektedir. Genel kullanımda, kökenlerinde benzer kavramların isim ve türetilmiş sıfat halleri gibi görülen bu kelimeler, Türkçeye ayrı ayrı girmişlerdir. Fantastik (Fransızca: Fantastique) sözcüğünün çevirisinde, Türk Dil Kurumunun 1948 Edebiyat ve Söz Sanatı Sözlüğünde kök olarak "fantezi" kelimesinin alınmış olduğu ve "fantastik" kelimesi yerine "fantezili" kelimesinin türetildiği ve kullanıldığı görülmektedir. Günümüzde bu kelime "fantastik" kavramının yerini doldurmamaktadır veya yerine kullanılmamaktadır. 1984 Edebiyat ve Söz Sanatları sözlüğünde "fantezi" kelimesinin anlamı olarak verilen; "Gerçeğin ve olanağın dışında olarak hayalin serbest işlemesi ve böylece meydana getirilen eser." tanımlaması bu tezin kapsamına daha uygun düşmekteyken, güncel Türkçe sözlükte bu anlama yer verilmemiştir. Buna karşın 1984 Edebiyat ve Söz Sanatları Sözlüğü'nde yer verilmeyen "fantastik" kelimesi, "hayali" ve "XVIII. yüzyıldan başlayarak Fransa'da gelişen bir edebî tür" anlamlarıyla kendine Güncel Türkçe sözlükte yer bulabilmiştir. Buradan "fantezi" ve "fantastik" kelimelerinin dilimizde kısa sayılabilecek bir dönemde anlam ve algıda konumlarını değiştirmişler veya yerlerini bulma çabası içerisine girmişlerdir.

Güncel Türkçe Sözlükte "fantezi"nin 4. anlamı olarak görülen; "isim; müzik Serbest biçimli beste veya alaturkada serbest biçimli şarkı." tanımlaması 90'lar ve 2000'ler başlarında Türkiye müzik piyasasında yoğun şekilde kullanılmıştır. Kelimenin edebiyat ve görsel sanatlar alanlarındaki anlamı henüz oturmamışken belirli bir sektörde karşılaştığı yoğun kullanım, diğer alanlardaki tercih edilirliliğini de düşürmüş olabilir. Bu da "fantezi" kelimesinin müzik sektöründe kullanılan anlamının, görsel sanatlar ve edebiyat için olan anlamlarının önüne geçmesinin nedenleri arasında varsayılabilir.

Fantastik ve fantezi kelimeleri, kökenlerinde benzer, hatta aynı kavramları ifade etmekte olmalarına rağmen, kullanım alanlarına, sıklıklarına, kabul görürlüklerine veya

alana göre aktarımlarındaki tercihlere dayalı olarak birbirinden bağımsız tanımlara ve nitelemelere dönüşmüşler. Ana anlamlarına göre hayali, düşsel, gerçektışı şeylerin fantezi olması ve fantezinin fantastik unsurlardan oluşması beklenebilir. Fakat bu iki kelimenin yolları sürekli kesişecek şekilde birbirinden ayrılmıştır. Alanlara göre sınıflandırmalarda bu sözcükler birbirlerinin yerine geçmekte, birbirlerinin alt sınıfı ya da unsurları olmakta veya değer belirteci olarak yer değiştirmektedirler. Görsel sanatlar ve edebiyatta yapılan sınıflandırmalarda bunların örnekleri görülebilmektedir.

Bu kelimelerin anlam, kullanım ve aktarımlarındaki tercih veya değişikliklerin sebepleri olarak şunlar ele alınabilir:

- Yakın zamanlı kavram ve kelimeler olmaları: Kelimenin görsel sanatlar ve edebiyat alanlarında kavram olarak kullanımı 19. ve 20. yüzyıllarda başlamıştır. Günümüzde genel kullanıma bağlı olarak yerleşmiş bu kelimeler zamanla yerlerine oturacak veya yerlerini farklı tanımlara bırakacaktır.
- Tanımlamalarda veya sınıflandırmalarda kullanılan yakın anlamlı kelimelerin diller arası aktarımlarda değişikliğe uğraması veya karışması
- Farklı ülkelerde farklı zamanlarda tanımlanan kavramların; aktarımlarda, kelimenin aktarıldığı dilde tam karşılığı olmayışından, aktarımın aktarımı olmasından veya tercihen değişikliğe uğramasından
- Bu kelimelerin farklı alanlardaki sınıflandırmalarda farklı grupları tanımlamada kullanılması ve gündelik kullanımda bu kavramlardan bağımsız olmaları
- Yabancı dillerden aktarılmış kelimeler olmaları ve ilk aktarımda yerlerini koruyamamış olmaları veya genel kullanımda zamanla ağırlıklı olarak farklı kavramları ifade eder hale gelmeleri
- Aktarımlarda ve çevirilerde Fransızcanın ağırlığı varken bunun yerini zamanla İngilizceye bırakması.

Aktarımda değişikliğin tercih sebebi olabileceği konulardan birisi de kelimenin aktarıldığı dilde dar bir alanla özdeşleşmesi ve anlamının yıpratılmış olması olarak da görülebilir. Bu durum muhtemelen fantezi kelimesinin de başına gelmiş olabilir. Fantezi kelimesi belirli bir sektöre yönelik olarak aşırı kullanımıyla o anlama yakınlaşmıştır. Belki bu da tanımlamalarda, çevirilerde ve aktarımlarda yakın anlamlı, benzer bir kelime kullanımı ihtiyacı doğurmuştur.

“Fantezi” kelimesine bu açıdan bakıldığında kelimenin, kullanıldığı diğer alanların yanı sıra cinsel içerikli ürünlerin pazarlanmasında kullanımından dolayı da algısal olarak yıpranmıştır. Pazarlama dilinin etkisiyle “fantezi” kelimesi yoğunlukla “erotik” kelimesiyle aynı anlamda veya yerine kullanılmıştır ve kullanılmaya devam etmektedir. 1948 Edebiyat ve Söz Sanatı Sözlüğü’nde karşılaşılan “fantezili” kelimesi ise yine aynı sektörde “temalı” veya “tematik” anlamını karşılıyor gibi görünmektedir. Tanımlama ve sınıflandırma çalışmalarında fantastik kelimesinin, fantezi kelimesinin yerine tercih edilmesinde bunun da payı bulunabilir.

“Fantastik” günümüzde edebiyat ve görsel sanatlar alanlarında “fantezi”ye göre daha çok tercih edilen bir kelime olduğundan dilimizdeki genel kullanımda aktarımlarda ve İngilizceden çevirilerde hem “fantasy” hem “fantastic” yerine kullanılabilir. Örneğin; fantasy literatüre: fantastik edebiyat (Bunun sebebi sonradan Fransızca’daki fantastique kelimesinin fantastik olarak alınmasından kaynaklı da olabilir ve çevirilere göre fantezi de kullanılmaktadır), fantasy fiction: fantastik kurgu, fantasy role playing games: fantastik rol yapma oyunu. Bunun yanında “fantasy” ve “fantastic” ayrımına gidilen ve ayrı kavramları nitelediği durumlarla karşılaşmak da mümkündür. Örneğin; genel yaygın anlamda başka dünyalar, büyü, tarih, mit veya folklorik kökenli öğeler, orta çağ gibi dönemsel temaların olduğu edebiyat türü için “fantasy”, bir edebiyat kuramı olarak ve ona yönelik bir durumu tanımlayan kelime olarak “fantastic” ayrımı bulunabilmektedir. Yine de Türkçede genel olarak iki durum için de fantastik kelimesinin kullanımı tercih edilmektedir.

Bunun bir diğer faktörü de belki kullanımda özlerindeki işlevlere yeniden yakınlaşmalarıdır. Fantezi tek başına bir kavramken, fantastik bir başka kavramla beraber kullanılmaya veya başka bir kavramı nitelemekte kullanılmaya daha uygun bir kelime olarak dildeki varlığını sürdürmüştür. Nitelediği kavramlarla beraber yol alırken, kendisine tekrar fantezi kelimesine dönülmez bir alan yaratmıştır. Sanat ve edebiyatta belirli alanları ifade etmeye başlamasıyla da bağımsız bir kavrama dönüşmüştür.

Bu saptamalar ve varsayımlar Türkçe için geçerlidir. Aynı zamanda daha eski çalışmalar ve çevirilerde “fantazi” kelimesiyle karşılaşmak da mümkündür. İlerleyen bölümlerde doğrudan alıntılar dışında “fantazi” kelimesi kullanılmayacaktır. Alıntılarda kullanılan “fantazi” kelimesi, onun yerini alan “fantezi” kelimesi olarak algılanmalıdır. Kişisel görüş olarak; bu çalışma kapsamında üzerinde yoğunlaşılan alanlarda “fantezi” kelimesinin, Türkçedeki varlığı açısından tercih edilirliğinin azaldığı ve fantastik

kelimesinin daha tercih edilir hale geldiği düşünülmektedir. Bu yüzden kullanımda fantastik kelimesi temel olarak alınmış ve yoğunlukla kullanılmıştır.

1.3. Fantastik

Fantastik en geniş anlamıyla tüm sanat çalışmalarıyla ilişkilendirilebilecekken, en dar haliyle ise gerçektışı, gerçek üstü, doğaüstü, hayali, mit kökenli, folklorik içerikler, büyü ve Orta Çağ temasının bulunduğu çalışmaları niteleyebilmektedir. Bu konuları içeren çok sayıda fantastik çalışma yapılmış olması ve bazılarının genel bilinirlikte yer etmiş olmasının da bu özdeşleşmede payı vardır. Gerçi bu alan için fantezi tanımı da kullanılabilir ancak Türkçede yine “fantasy” yerine de fantastik tercih edilmektedir. Geniş anlamda ele alındığında hayal gücü ve insan aktarımı içeren tüm çalışmaları ve alanları kapsayan bir üst tür veya süper tür olabilmesi durumu söz konusudur. Bu yüzden fantastikten bağımsızmış gibi görünen pek çok tür veya çalışmayı da içerebilmenin yanı sıra akla gelen ilk anlamı veya dar anlamları altında da pek çok türe ayrılabilir bir kavramdır. İçeriğinde ise sayısız fantastik figür bulunmaktadır.

Fantastik, olağandışı olguları ve bilinçaltının katmanlarını çok gösterişli bir tarzda ilk açığa çıkaranlardan biri olduğu için edebiyat alanını genişletmiştir. Başlangıçta alacakaranlık bir bölgede yer alan ve en çalkantılı duyguları dile getiren fantastiğin anlatı sanatının en derinlikli girişimlerinden biri olduğu ortaya çıkmıştır. Fantastik, kendisinin tanımlıyor gibi görünen ve uymaktan korkulmayacak kuralların ötesinde, tedirginlik ve kaygı ifadesi -ve sayesinde utku kazandığı marazi veya muhteşem bir oyun olarak kendini benimsetir (Steinmetz, 2006, s. 144).

1.3.1. Doğa ve fantastik

Doğa ve fantastik ilişkisinin incelenmesi, doğadan çok insanın doğasına ve doğaya ne şekilde baktığına veya ne kadar bildiğine yönelik olabilecektir. Doğa doğasını sürdürürken insanın açıklamaları bildikleri oranında gerçeğe yakın veya tamamen fantastik olabilmektedir.

İnsanın yaşamla ve kendi dışındaki doğayla ilişkisi, düşünebilme yetisi nedeniyle çözümleme gereksinimi, anlam verme çabası ve tam anlamlandırılmamalarla doludur. Geçmişte insan anlam veremediği olaylar ve durumlarda hayal gücünden ve kendinden çıkarımlardan yararlanmıştı. Tam olarak anlaşılamayan pek çok doğal oluşum ve olay için ise çeşitli fantastik tanımlar ortaya çıkarmıştır. Bunun insanın anlamlandırma çabasının sonucu da olabileceği düşünülebileceği gibi mizah yeteneğine sahip olması

durumu da düşünölebilecekler arasındadır. Gerçi insandan insana algı ve düşünce yetisi farkları bulunabilmektedir. İnsan gelişiminin en büyük unsuru bilginin kaydedilmesi ve çeşitli yollarla aktarılması olmuştur. Bunun sayesinde bulunulan ve gelişmişlik olarak kabul edilen düzeye gelinmiştir. İnsan açısından bilginin çoğu biyolojik olarak aktarılamadığından dolayı güncel toplumsal ve teknolojik yapının herhangi bir sekteye uğraması tarih öncesi olarak nitelendirilen insani yapıya dönüş, bir veya birkaç nesil içerisinde gerçekleşebilmesi olası durumlar arasındadır. Bu durumu kısmen veya ana konu olarak ele alan fantastik çalışmalar bulunabilmektedir. İnsanlığın bulunduğu kısıtlı doğaya baskın ama bir o kadar da kırılğan güncel yapısı bir kenara bırakılacak olursa kayda değer birikimi, bu seviyeye ulaşana kadar öğrendikleri ve aktarabildikleri olmuştur.

Geçmişte insanlar bilinmezliklere yönelik olarak çeşitli açıklamalar bulmaya çalışmış ve bu yolda fazlasıyla hayal gücünden yararlanmışır. Bu ise gerçekdışı, gerçek üstü, doğaüstü tanımların ortaya çıkmasına katkı sağlamıştır. Yaşama ve doğaya yönelik açıklamalarda değişen oranlarda fantastiğe başvurulması durumu ise daha nadir gözlemlenebilir olaylarda üst noktalara ulaşır. İnsan yaşamı ve algısıyla gözlemlenebilir bir doğa olayının, zamansal oluşumundaki veya coğrafik olarak nadirliği ona karşı daha fazla fantastik tanım yüklenmesine ve farklı kültürlerde aynı olaylar üzerine farklı tanımlar, inançlar ve mitler oluşmasına neden olabirmiştir.

Fantastik bir açıklamayla mitlerde veya inanışlarda kendisine yer bulmuş doğa olaylarına veya coğrafi konum ve şekillere çok sayıda örnek verilebilir. Örneğin sadece belirli coğrafyalarda görölebilen ve diğer doğa olaylarından çok farklı, belki de büyüleyici gibi görünen; “aurora borealis” veya “kuzey ışıkları” ve “aurora australis” veya “güney ışıkları” olarak adlandırılan olaylar ele alınabilir.

Gökyüzünde değişken, hareketli ve farklı renklerde ışıkların görölebilmesine neden olan kuzey ışıklarını, günümüzde modern fizik dünyanın manyetik alanı ve güneşten gelen yüklü parçacıklarla açıklamaktadır. Halen etkileyiciliğini koruyan bir görselliğe sahip bu olayın üzerine fantastik tanımlamalar yapılmış olması ise pek şaşırtıcı değildir. Bu ışıklar, görölebildikleri yerlerde hikâye, söylence, inanışlar ve mitlere konu olmuşlardır. Auroranın ilişkilendirildiği değişik kültürlerdeki mitler arasında; savaş alameti olması, doğumla ilgili olması, dünyalar arası geçişle, ejderhalarla, ruhlarla ve daha fazlasıyla karşılaşmak mümkündür (Görsel 1.2).



Görsel 1.2. Kuzey ışıkları (<http-10>)

“Bazı Eskimolara göre aurora ruhların mors kafası kullanarak oynadığı bir futbol oyununu betimler, ama Sibirya’da işler değişir; burada insan kafatasını top olarak kullanarak oyunu oynayan morslardır” (Moore, 2002, s.252).

İnsanların bazı fantastik tanımları ve kurguları sadece eğlence olarak, mizahi anlamlarla, iyi hissetmek için veya çocuklara anlatmak için oluşturabilecekleri göz ardı edilmemelidir. Her zaman her şeyin çok karanlık olması, derin korkuların veya büyük güçlerin iş üzerinde olması gerekmemektedir.

İskandinav mitleriyle ilgili olarak ise auroranın Valkyrie’lerin zırhlarından yansıyan ışık olmasıyla veya dünyalar arası geçişi sağlayan köprü olan Bifrost olduğuyla ilgili tanımlamalarla karşılaşılabilir.

Nadir doğa olayları ve coğrafi oluşumlar hala insanların ilgisini çekmekte, kişiden kişiye değişen hislerle izlenmektedir. Bu gözlem ve deneyimler için gezi ve aktiviteler düzenlenmekte, meşhur oluşumlar ise turistik çekim ve pazarlama unsurlarına dönüşebilmektedir.

Fantastik açıklamalar pek çok eski inanış, söylence ve mit doğurmuş olabilir. Bunların ilk çıkışlarındaki amaçlarda sadece inanışlara dair olmaları veya fantastik bir yaratım unsuru olmaları hakkında kesin bir yargıya varmanın imkânı yoktur. Sadece

fantastik bir kurgu, söylence, espri veya bunları içeren bir üretim olan şeylerin yaygınlaşarak inanışlarda kendine yer edinmesi ya da zamanının inanışı sayılması veya mitlere dönüşmüş olması da olasılık dışı değildir.

Fantastiğin tek işlevi hayali imgeler oluşumundan ibaret olmuştur, yalnızca doğaüstü, masallar, mitler oluşturmuştur da denemez. Bilginin oluşumunda ve bilimin gelişimine olan payından da bahsetmek mümkündür. Fantastik öncelikli olarak sezgisel bilginin oluşturulmasını sağlamıştır. Olmayana yönelik düşünceler, imkânlar ve olasılıkların sorgulanmasında ve geliştirilmeye çalışılmasında da insanın fantastik düşünebilme ve imgeler oluşturabilme ve bu imgeleri birbiriyle ilişkilendirebilme yeteneğinin de payı bulunmaktadır.

Günümüzde insanlar bilimsel olarak açıklamasını bilse ve kabul etse de bilinen normalleşir ve insan üzerinde bir etki uyandırmaz da denemez. Normal bir insan hayatı, bireysel olarak, tüm bilinebilir veya yaşanabilir hayatın küçük bir kısmında yer alır. Bayağılaşacak olan sürekli maruz kalınan hayat, koşullar ve görüntülerdir. Bunun dışına çıkıldığında olaylara ve yerlere karşı yine farklı hisler duyumsanabilir veya normalin dışına karşı olağanın üstüne kadar ulaşabilen hayaller kurulabilir.

Gerçeklikten alınan hazlar ele alındığından öncelikle temel ihtiyaçlar, bunların giderilmesi, yoksunluğu ne kadar hissedilirse giderildiğinde o kadar haz vereceği durumu düşünülebilir. Fakat bir gün batımının izlenmesi ve bundan haz duyulmasının temel ihtiyaçlarla ilgisi yoktur ve yaşamsal gereklilik içermez. Temel ihtiyaçlar dışında haz duyulan doğal olayda, bireyin olağanının ve kendi gerçekliğinin kısa zamanlı olarak dışına çıkması ve bundan normalden farklı hisler duyumsaması, haz alması, belki doğaüstüne dair tanımsız, fantastik veya gerçekdışı gibi hisler duyumsaması da söz konusudur. Gerçeklikten alınan hislerin doğallığı veya fantastik oluşu kişinin normaline ve buna bağlı gerçekliğiyle de ilişkilidir.

Gerçekliğin insanda doğaüstüye yönelik bir algı, gerçekdışı hisler ve fantastik hayaller uyandırabileceğinden bahsetmek mümkünken, göz önünde bulundurulması gereken, bunların gözlemleyen insana dair olduğu ve doğanın sadece normalini sürdürmeye devam ettirdiğidir.

Sanat alanları açısından bakıldığında ise öncelikle gerçeğin yansıtılması bunda gerçekçiliğin oranı ve gerçekçi olarak nitelenebilecek çalışmalardan alınabilecek veya bu çalışmalara yüklenebilecek fantastiğe yönelik hislerden bahsedilebilir. Bu hislere fantastik hisler de denilebilir.

Bir doğa objesi hiçbir zaman bir sanat yapıtıyla, güzellik yönünden karşılaştırılmaz. Çünkü doğa bu bakımdan yetkin değildir. <<Güzel’de bir yetkinlik görünüşe ulaşır; bu yetkinlik, başka yerde, realitede bulunmaz. Bu yetkinlik, onu kavrayabileceğimiz, duyarlılığı izleyen fantazimizle kavrayabileceğimiz bir şekilde görünüşe ulaşmalıdır. >> Bunun nedeni, tinsel varlıktan doğan bir ürünün, biçime sahip olmasından ileri gelir. Doğada eksik olan şey, görünüş ilgisinin yetkinliğidir. Doğada salt biçim olmadığı için, doğal obje’lerde yetkin bir tabakalar arası ilgi de yoktur. Çünkü, doğada tinsel varlık diye somut bir varlık yoktur. Bunun için, asıl güzellik doğada değil, sanatta bulunur. Bunu belki de en doğru güzel Benedotte Croce anlatır: Eğilip bacaklarınızın arasından doğaya ters olarak baktığınız zaman, doğa birden güzelleşir, der Benedotte Croce, çünkü, böyle bir görünüş içinde doğa bir fantazi objesi olur, ona hayal karışır, hatta anlam karışır. Bu anlamda doğa, ters görüldüğünde bir biçim, irreal bir biçim ve içerik elde eder ve bunun sonucu olarak güzelleşir. Onun dışında, en güzel bulduğumuz bir doğa parçası bile, sanat yapıtıyla karşılaştırılmaz. Salt ve yetkin güzellik, ancak sanat yapıtında söz konusu olabilir. Böyle bir sanat yapıtında, <<bakışımız, herbiri kendinden sonra geleni ‘görünür’ kılan birtakım tabakalar arasından geçer ve içerikçe özel bir biçim alır; bu biçim, görünüş’ü meydana getirir ve bundan başka bir sanat yapıtının zenginliğini oluşturan birçokluğu oyun oynarcasına birleştirir. Çünkü, büyük güzellik, derin olan güzelliştir.>> Böyle bir güzellik ise, ancak, tinsel varlıktan doğan bir obje’de söz konusu olabilir (Tunalı, 2005, s. 166).

Doğada fantastik yoktur. Fantastik insan yaratısı bir oluşumdur. İnsan duygu, düşünce ve hayalleriyle şekillenmiştir ve şekillenmeye devam etmektedir. Bunun yanında doğada fantastiğin olmaması, insanların doğaya fantastik hisler ve tanımlar yüklemesine, onu veya bazı kısımlarını fantastik oluşumlara dönüştürmesine veya fantastiğin aktarım aracı olarak kullanmasına engel değildir.

Sanat alanlarındaki çalışmalarda kimi zaman doğanın birebir kopyalanması da amaçlanabilmektedir. İnsan algılama ve aktarımına da her zaman fantastiğin karışabileceği de düşünülebilecekler arasındadır. Kimi zaman da gerçekliklere benzemese de çalışmanın doğal görünmesi amaçlanabilir. Bazen de doğanın kendisi yapmış gibi görünmesi istenilebilir. Doğada olmayan veya doğal olmayanın ise doğanın kendisi yapmış gibi gösterilmesi de ortaya fantastik çalışma ve figürler koyabilir. Bu tarz bir düşünceye de yine insan hayal gücü ve yorumlaması karışabilmektedir.

Sanat çeşitli şekillerde doğayla ilgili olabilmekte ve doğayla ilgili konular içerebilmektedir. Bunlar da çeşitli oranlarda hayal gücü veya fantastik düşünme içerebilir. Doğanın biçimsel yapılarını algılama, doğal algılamaların biçimsel çözümlemelerini araştırma gibi konuların da sanata konu ve çalışma alanı olabildiği de düşünülebilecekler arasındadır. Kimi zaman bu karmaşık yapı en basit haliyle görülmeye ve uyarlanmaya

çalışılır. Daha basiti ise insan hayal gücü yine gerçekliğe yönelik olarak yorumlayabilir. Basitleştirmede de tabi ki insan algısı ve hayal gücü devrededir.

1.3.2. Fantastik, gerçeklik, doğa ilişkisi

Fantastiğin ve özdeşleşebildiği belirsizlik, kararsızlık gibi alanların, plastik sanatlar alanında üretilmiş bir objeyle ifade edilebilmesi çeşitlendirilebilecek bir durumdur. Bu çeşitlendirme, gerçekçi görünen bir objenin doğaüstüye dair bir his vermesiyle, tamamen gerçekdışı veya doğaüstü gibi görünen bir betimlemenin gerçeğe dair anlamlar içerebilmesi olasılığı aralığında olabilecektir. Genel fantastik anlamında ise; tamamen, sadece anlamsal veya biçimsel olarak gerçekdışına yönelik olabilir.

Gerçekçi görünen bir betimlemenin fantastiğe yönelik his içirme durumu ele alınmadan önce “gerçek”ten, alınan izlenimin içerebileceği fantastiğe yönelik veya fantastik histen bahsedilebilir. İnsan, gerçek bir varlığın karşısında veya durumun içerisinde kaldığında da normalde hissettiklerinden farklı şeyler duyumsayabilir.

Bir ev veya sokakta ya da doğal bir ortamda ıssızlık, tekinsizlik, tedirginlik veya korku duyumsanabilir. Bu bireyin genel korkularından beslenmiş bir durum da olabilir. Bu hisler olmayan birine ve genelde olmayan bir şeye karşı olabilir. Doğaüstüne dair inançları bu duygularla karşılıklı bir beslenme durumuna girebilir. Bir manzaradan da görsel haz duyabilir, hatta büyüleyiciliğinden bahsedebilir. Bu hisler ve durumlar çeşitlendirilebilir ancak genel olarak ortak yönlerinde etkiye maruz kalan bireyin normalinin dışında olması, konfor alanını terk etmiş olması veya alışageldiği gerçekliğinden farklı bir durumda kalması söz konusudur. Bu anlar için hisler, gerçekdışı gibi gelir ve kişinin fantezi dünyasına hitap eder. Fantastik edebi anlatılarda da hikâyenin kahramanı çoğu zaman normal alanını, günlük yaşamını terk eder ve bir yolculuğa çıkar. Gerçeğin karşısında oluşan bu hisler, etkilenen bireyin normal yaşantısının dışında olması veya nadir karşılaşacağı bir durum içinde olmasıyla ilişkilendirilirse, oluşabilecek hislerin türüyle hisse sebebiyet veren gerçeklik ve bahsi geçen normal yaşantı arasındaki farklılık veya etkileşim arasında da bağ kurulabilir. Mesela göreceli olarak, ıssızlık, tekinsizlik, tedirginlik ve korku olumsuz; huzur, keyif, büyülenme ve haz olumlu olarak ele alınacak şekilde, bu hisler sınıflandırılmış olsun. Karşılaşılan gerçek oluşum karşısında olumsuzların ortaya çıkışında; normal yaşamda hissedilen konfor, güven, özgürlük ve belki huzurdan uzaklaşmayla; olumluların ortaya çıkışında ise normal yaşamdaki sıkıntı, monotonluk, baskılar, kısıtlamalar, zorunlulukların dışına çıkılmış olması, bunlardan

uzaklaşmış olması veya anlık olarak unutulmuş olmasının etkilidir. Bu hisler, gerçek bir oluşumun karşısında gerçekdışına yöneliktir. Bu durumda gerçeğe hayal karışmaktadır ve bu hislere de fantastik hisler denilebilir.

Bilinçdışı -bir düş sırasında, güpegündüz ya da delilik esnasında- akla her türlü sisi, acayip yarattığı, korkuyu ve ürkütücü imgeyi gönderir; çünkü insan krallığı, bilinç dediğimiz şu görece düzenli küçük barınağın zemini altında, akla hayale gelmeyen Alaaddin mağaralarına iner. Orada yalnız mücevherler değil, tehlikeli cinler; yaşamlarımıza katmayı düşünmediğimiz ya da buna cesaret etmediğimiz uygunsuz ya da karşı koyulan psikolojik güçler de vardır. Ve bunlar orada akla hayale hiç gelmeden de kalabilir, fakat öte yandan, rasgele bir sözcük, bir manzaranın kokusu, bir bardak çayın tadı ya da bir bakış sihirli bir kaynağa dokunur ve beyinde birdenbire tehlikeli haberciler belirir. Bunlar tehlikelidir, çünkü kendimizin ve ailemizin çevresine ördüğümüz güvenlik ağını tehdit ederler. Fakat bir yandan da şeytani derecede büyüleyicidirler, çünkü hem arzulanan hem de korkulan benliğin keşfi macerasının tüm dünyasını göz önüne serecek anahtarlar taşırlar. Kurduğumuz ve içinde yaşadığımız dünyanın ve içindeki bizlerin yıkımı; fakat sonrasında daha cesur, dürüst, geniş ve daha eksiksiz bir insan yaşamının fevkalade bir yeniden inşasıdır bu -yani içimizde taşıdığımız mitolojik dünyadan gelen huzursuz edici gece ziyaretçilerinin cazibesi, vaadi ve dehşetidir söz konusu olan (Campbell, 2013, s. 18).

Doğadan alınan fantastik hisler ele alınmaya devam edilirse bunun izi çok eski tarihlere dayandırılabilir. Fantastiğin en başta var olması ve pek çok imgenin oluşumuna neden olması veya katkı sağlaması ile sonradan oluşturduğu imgelerden beslenir hale gelmesi arasında da bir ilişki ve döngü bulunmaktadır.

1.3.3. Belirsizlik

Doğaüstünün kaynağı geçmişte doğanın kendisiydi. Oysa doğada doğaüstü, fantastik veya gerçek dışılık yoktur. Doğada olan doğaldır ve gerçektir. Burada insanın algı yetisi ve tam olarak algılayamadığını, bilinmezi veya tanımlayamadığı hisleri anlamlandırma çabası, devreye girmiştir. Gözlem veya pratik mantığıyla anlamlandıramadığı olaylarda; doğayı, koşullarını ve nadir olaylarını tanımlama çabasında, kendi fantezi dünyasından veya fantastik kurgulama yetisinden yardım aldı denilebilir. Fantastiğin devreye girdiği koşullarda, zamanının gözlem yetileriyle ve yaşamdan kaynaklı pratik mantıkla açıklanamayan olaylar, durumlar ve varlıklar mevcuttu. Öncesinde, belki bir olay karşısındaki küçük bir fantastik benzetme olan, yaygınlaşarak bilinen, sonrasında kabul gören bir bilgiye ve belki de inanca dönüşerek, bugün mit olarak ele alınan oluşumlara dönüşmüştür.

Doğayla mücadelesinde daha savunmasız olan insan, bilinmeyi, belirsizliği, korkularını, hayranlıklarını fantastik benzetmeler yardımıyla açıklamıştır. Bu da fantastik adına başta ve sonda bir belirsizlik ve bilinmeyenle kesişme ve zaman zaman özdeşleme durumu yaratmaktadır. Fantastik yardımıyla yapılan açıklamalar ise doğaüstünün oluşumunu sağlamıştır. Bu açıklamalar, tek bir olaya yönelik kalmış veya bir inanış sistematğine eklenmiş olabilir.

Todorov da edebiyat alanındaki “Fantastik” isimli çalışmasında belirsizlik ve kararsızlığı fantastik kavramı ile özdeşleştirmiştir.

Belirsizlik, bilinmezlik gibi unsurların hayal gücünü tetikleyebilir. Bunun yanında gizem de yine ilgi çekici ve hayal gücünü çalıştıran bir unsurdur. Belirsizlik, bilinmezlik, gizem gibi özellik veya durumlar merak uyandırıcıdır. Merak ise yine hayal gücüyle çeşitli şekillerde ilişkiye girebilir. Bunun yanında merak da insanlar için bir motivasyon kaynağı olabilmektedir.

1.3.4. Korku

Bilinmeyene, belirsizye yönelik fantastik tanımlamalarda temel ve yönlendirici bir güdü olan korkunun da payının olacağını düşünmek doğaldır. Bilinmeyene karşı korku hissinin ortaya çıkması ve zamanın yaşam koşulları düşünüldüğünde, gerçekte olan ve gözle görüne karşı da yüksek derecede korkunun bulunması doğaldır. Vahşi hayatın tehlikeleri, bir hayvanın günlük hayatta ölümcül bir tehdit olabildiği zamanlar ve yaşamlar ele alınırsa; gerçekte var olana, bu durumda mesela bazı hayvanlara karşı korku duyulması ve onlara fantastik tanımlar yüklenmesi de bununla bağdaştırılabilir. Burada başka canlılara karşı korkunun yanında hayranlık gibi duyguların beslenebilmesi de bahsedilebilecek durumlardandır.

Korku temel bir hayatta kalma unsurudur. İnsan ise korkması gereken her şeyi doğuştan bilen bir tür değildir. Kısıtlı temel içgüdüleri haricinde doğadan olsun insan yaratısı olanlardan olsun korkmayı öğrenmesi gereken pek çok şey bulunmaktadır.

Korku bilinmeze yönelik olabilir ve gerçeküstüne yönelik yorum ve açıklamalarla buluşabilir. Bilinen ve zararlı bir unsura karşı da korkunun önemi büyüktür. Bilinen karşısındaki korku, bilinse bile maruz kalınabilen veya şahit olunabilen acı, dehşet ve çaresizlik gibi duygularda bilinene yönelik fantastik yorum ve tanımlara yol açabilir. Korku yalnızca doğaya karşı insan yaşamına ve hayal gücüne etki etmemektedir. Yine insan nedenli veya yaratısı pek zor zararlı unsura karşı da yerini almaktadır.

Ayrıca insanların müdahaleleri dışında kalabilecek durumlarda, korkutmaya yönelik şartlandırmalarla çocuklarını korumak için onlara fantastik öğeler içeren masallar anlatmaları da korkunun pay sahibi olduğu durumlar arasında ele alınabilir. Bu hikâyeler de fantastik öğe ve tanımlamaların gelişimine katkıda bulunmuştur. Ayrıca bu masallar da aktarımlarla inanış veya mitlere dönüşmüş veya sonrasında bunlara yönelik çalışmalarda öyleymiş gibi görülmüş de olabilir. Pek çok çocuğun tanıştığı ilk fantastik figürlerden birisi ise öcüdür. Öcü ve böcüler ise yine korku figürleridir. Aynı zamanda evrensel bebek dilinden gelmektedirler ve pek çok kültürde bulunabilirler. Hayatımızın farklı dönemlerinde var olabilen, bazen esprili bir şekilde dile getirilen, bir yandan komik, bir yandan tuhaf, bir yandan da korkutucu denebilecek veya bu şekillerde de kullanılabilen bir başka fantastik figür veya figürler ise iyi saatte olsunlardır.

“Nordier fantastiği imgelem egzersiziyle karıştırırken Lovecraft açığı şu sözlerle kadar daraltır: “Fantastiğin kökleri, çekiciliği sadece evrensel olmakla kalmayıp insanoğlu için gerekli de olan ilksel ve çok derin bir ilkeye, Korku’ya kadar uzanır” (Steinmetz, 2006, s. 29).

Korkuları bilinmeze, doğaya, kendi türünden olanlara veya insan yaratısı unsurlara karşı olabilen insanlar için; korku yalnızca bir hayatta kalma unsuru olarak kalmamıştır. Gerçek veya fantastik korkular yaratılabilir, yönlendirilebilir veya kullanılabilir unsurlar olarak da var olmuşlardır.

Gerçek veya hayali korkular büyük bir fantastik birikim de oluşturmuştur. Dolayısıyla çok sayıda fantastik figürün oluşumuna da katkıda bulunmuştur. Bunların yanında korku yine pek çok sanat çalışmasına konu olmuş ve çeşitli alanlarda bir tür haline gelmiştir.

Günlük hayatta karşılaşılamayan veya hissedilmeyen şeylerle sanat alanlarında buluşması açısından, korku da bir kaçış ve eğlence alanına dönüşebilmektedir. Korkunun kaçınılması gerekenler için ortaya çıkmış bir his ve kavramken, bir kaçış alanına dönüşebilmiş olması da kendi içinde garip bir oluşumdur. Belki de sanat alanlarındaki hiçbir şey günlük hayatın monotonluğundan veya sıkışmışlık hissinden daha korkunç değildir.

1.3.5. Kaçış

İnsanoğlu için gerekli ve temel bir unsur olan korku zarar görmemesi için gerekli bir histir. Korku ilk tepkiyse zarar görmemek için kaçınmak veya kaçmak sonraki tepki

olacaktır. Hatta zarar görmeme, korunma mekanizması olarak günlük pek çok olayda herhangi bir korku devreye girmeden, kaçınma refleksi olarak devreye girebilmektedir. Bazı korkular ise çeşitli şartlı reflekslere dönüşebilmektedir.

Kaçınma ve kaçma hayatta kalma ve korunma unsuru olarak sadece insana özgü eylemler de değildir. Yaşamın genelinde rastlanabilecek bir durumdur. Kıyaslama adına hareketi kısıtlı olan bitkiler bile kendisine zararlı olabilecek şeylerden kaçınma, faydasına olan şeylere yönelme eğilimi, hareketi veya tepkileri gösterebilmektedir.

İlk anlamda düşünüldüğünde kaçış için bir tehlikeden veya maruz kalınan kötü bir durum veya ortamdan bahsedilebilir. Kaçıştan, burada temel bir eylem ve hatta bir dürtü olarak bahsetmek mümkündür.

İnsan adına kaçış her zaman fiziksel bir tehlikeden uzaklaşmak şeklinde olmayabilmektedir. İnsan bulunduğu fiziksel dünya kadar zihnindeki dünyada da yaşamaktadır. Bulunduğu bu iki dünya etkileşim içindedir ve birbirini iyi ya da kötü yönde etkileyebilir. Fiziksel dünyada fiziksel hasarlar alabileceği gibi zihinsel hasarlar da alabilir. Aynı şekilde zihinsel dünyası içinde zihinsel hasarlar alabileceği gibi zihinsel yapısı fiziksel dünyada zarar görmesine de neden olabilir.

Zihinsel olarak kaçış fiziksel olarak kaçışın olmadığı durumlarda da var olabilmektedir. Belki de bir savunma mekanizmasıdır. Kötü durumlarda hayal kurmak, umut etmek gibi oluşumlar da bulunulan durumdan zihinsel olarak kaçış yöntemleridir.

Uç fiziksel tehditler ve zihinsel etkileri ve bunun tersi gibi durumlar dışında düşünülürse normal bir insan yine yaşanabilir tüm hayatın kısıtlı bir bölümünde var olabilmektedir. Bu kısıtlı hayat için ise tüm gerçeklikte var olabilecek pek çok şey fantastik denebilecek kavramlardır.

Günümüzde insanlar normal gerçekliklerinin dışına çıkabilmek için kendilerine çeşitli aktiviteler oluşturmaktadır. En basitinden bir geziye çıkmak, tatil yapmak veya daha ilkel güdülerini hissetmek isteyen ve bunlardan haz duyanlar ise daha doğayla iç içe aktivitelere başvurmaktadır. Bunların hepsinde günlük hayattan, zorunluluklardan ve monoton gerçeklikten kaçma hissinin ve durumunun olduğundan bahsedilebilir. Bu insani bir durum ve hatta ihtiyaç olarak nitelenebilmektedir. İnsanlar, kendi gerçekliklerinin dışına çıkma arzusu duyar ve bunu, normalde yaşamadıkları gerçeklikleri kısa süreli de olsa yaşayarak veya deneyimleyerek tatmin olmaya çalışır. Buradaki olağandan kaçış, normalde yaşanmayandan veya hissedilmeyenden duyulan haz durumları ele alınır ve bunların insani durumlar olduğu kabul edilir veya düşünülürse

günlük yaşamla fantastik arasındaki bir ilişkiden bahsedilebilir. Bu, normal dışı hislerle ve daha ötesi fantastik hislerle ilgili olarak ele alınabilir.

Fantastik edebiyat, zaman zaman “kaçış edebiyatı” olarak nitelendirilmiştir. Bu edebi değeri açısından belki indirgeyici olarak kullanılmıştır, belki de zaman zaman öyle anlaşılmaktadır. “Kaçış”ın insana dair bir kavram olduğu düşünülürse bu alanda yapılan çalışmalar da yine insana dair olacaktır. Sanat alanı da büyük ölçüde bu “kaçış” alanıyla içli dışlıdır. İzleyiciyi, kendi gerçekliğinin dışına çıkarır, farklı duygu ve düşünceleri duyumsayabilmesini sağlar. Kaçış, özgürlük ve fantastik arasında doğrudan ve dolaylı bağlar bulunabilmektedir.

İlk olarak: eğer ustaca yazılırlarsa, peri masallarının asıl değeri, açıkça edebiyat olarak, diğer edebi türlerle paylaştığı değer olacaktır. Ama peri masalları aynı zamanda, kendine has bir derecede ya da tarzda şunları sunar: Fantazi, İyileşme, Kaçış, Teselli ve kural olarak çocukların daha yaşlı insanlardan daha az gereksinim duydukları her şey. Bugünlerde bunların çoğu çok yaygın bir biçimde kötü olarak kabul ediliyor (Tolkien, 1999, s. 66).

1.3.6. Özgürlük

Kaçışın insana verebileceği veya ulaşabileceği yer, eğer başarılı bir kaçış ise, değişen oranlarda özgürlük hissine yöneliktir. Başında ise kaçışın gerekliliği veya sebebi maruz kalınandan kurtulmaya yani bulunulan duruma göre bir çeşit özgürleşme isteğine yöneliktir.

Bulunulan her gerçeklik daha iyisine ve hatta daha kötüsüne yönelik hayaller doğurabilir veya içerebilir. Özgürlük için ele alındığında; bulunulan duruma maruz kalma, başka seçenek olamaması ve zorunda olma gibi durumlar akla gelebilmektedir. Hiçbir kısıtlamaya tabi olamama, sınırsız güce sahip olma durumunda ise fantastik olan kısıtlı bir duruma veya yaşama geçebilmek olacaktır. Bu da uç bir düşünce olarak çeşitli fantastik çalışmalara konu olabilmektedir.

Bireysel bir gerçeklik, ya da bireysel bir yaşam da denilebilir bu durumda, gerçekte olabilen başka yaşamlara veya gerçekliklere yönelik olarak kısıtlamalar ve özgürlüğe yönelik düşünceler içerebilmektedir. Her maruz kalınan kısıtlamanın karşılığında bulunan kısıtlamaya yönelik bir özgürlük tanımı oluşturabileceği, kısıtlamanın ortadan kalkmayacağı durumlarda ise fantastik bir özgürlük kavramı bulunmaktadır. Yani fantastiğin göreceli olabildiği durumlar gibi özgürlük de ve hatta daha örneklendirilebilir bir görecelikte var olabilmektedir.

Özgürlük her zaman hayal etmenin sebebi ve de tetikleyicilerindendir. Her türlü kısıtlama durumunda bile özgür olarak hala kalınabilen ortam hayal edebilmektir. Hayal edebilme ise fantastiğin temelidir. Gerçekleşebilecekler de hayal edilebilir, fakat bu hayal edişte bilinen gerçeğe bağlı kalışlar mevcuttur ve tam bir özgürlükten bahsetmek zordur. Gerçekleşmesi veya gerçek olup olmaması umursanmadan edilen hayaller ise tamamen fantastiğin alanı içerisindedir.

İnsan adına mutlak bir özgürlük fantastik bir kavramdır. Özgürlüğün göreceli ve değişen aşamaları ise her zaman sanat alanlarına konu olmaktadır.

Gerek kaçışla olsun gerek bağımsız özgür düşünebilmeye yönelik olmasıyla olsun, fantastik, insanın zihinsel alanında bir özgürlük alanı oluşturabilmekte ve de zihindeki özgür alanda oluşabilmektedir.

1.3.7. İyileşme

Kaçmanın, maruz kalınan bir durumla, özgür olmamakla veya özgürlük isteğiyle bir alakası olduğu düşünülebileceği gibi maruz kalınanlar çeşitli şekillerde hasar da verebilir. Ulaşılan özgürlük doğrudan bir iyileşme olmasa da iyileşmeye yardım edebilir. Bunun yanında kaçışla gelen hasarlar veya hayal edilen özgürlüğün kaçılan durumda bulunmaması da olasılıklar içerisindedir.

Esirken özgürlük fantastik bir kavamdır. Bu esaret sırasında pek çok zarar da görülebilir. Bu zararlar fiziksel veya zihinsel olabilir. Ek bir işkence bulunabilir ama bulunmasa da esaret kendi başına fiziksel ve zihinsel hasarlara neden olabilecek bir durumdur.

Kaçış genellikle özgürlüğe yöneliktir. Ama özgürlüğe ulaşıldığında zaten alınmış olan hasarlar ve kaçış sırasında veya kaçış nedeniyle oluşmuş hasarlar da bulunabilir. Özgürlüğe veya nispeten özgürlüğe ulaşıldığında bir iyileşme sürecinden bahsedilebilir. Özgürlüğün doğrudan iyileşmeler de getirebilir. Bunun yanında uç bir özgürlüğe ulaşılmadan veya özgürlüğün çok ön plana çıkmadığı durumlarda da iyileşmeden bahsedilebilir. Bunun için maruz kalınan bir şey veya durum, bu durumun bitmesi, bu durumun ortadan kalkması veya bu durumdan kaçılması ve sonrasında bir iyileşme sürecinden bahsedilebilir.

Zihinsel olarak da düşüncelerin insana verebileceği çok çeşitli zararlar bulunabilmektedir. Zararlı düşünce ve ruh hallerinden uzaklaşılması zarar alınmasının

engellenebilmesi veya alınmış olan hasarların kısmen iyileşebilmesi için faydalı olabileceği düşünülebilecek durumlar arasındadır.

Gerçekliği çeşitli şekillerde esaret veya ilişkilendirilebilecek durumlar olabilen bir kişinin, onun için fantastik olanlara tutunması devam etmesini veya zihinsel olarak daha az zarar görmesini sağlayabilir. Alınmış olan zararlara karşı da bir iyileştirme etkisi bulunabilir. Günümüzde çeşitli sanat alanları tedavi yöntemleri olarak veya iyileştirmeye yardımcı unsurlar olarak kullanılabilir. Bu durum fantastik için de geçerlidir. Fantastiğin buradaki görevi; bulunan zararlı süreç içerisinde zihinsel hasara karşı bir koruma, sonrasında ise bir iyileştirme unsuru yer almaktadır.

“Johann Muschik “Phantastischer realismus” (fantastik gerçekçilik) terimi ile ilk kez 1950’lerin sonlarında, İkinci Dünya Savaşı sonrası Akademie der Bildenden Künste’de tanışmış, Viyana’da çalışan bir grup ressamı tanımlamak için kullanmıştır. Onların resimleri, gerçekçi tarzda resmedilmiş bilinçaltından rüya benzeri görüntülerdi. Çalışmaların çoğu, sanatçıların fantastik resimleriyle kurtulmaya çalıştığı, savaşın travmatik deneyimlerine dayanıyordu ([http-2](http://2)).

İyileşmenin tersi düşünüldüğünde ise insanların maruz kaldığı travmalar veya zihinsel sorunlar onları kendi fantastik dünyalarına hapsedebilir. Çeşitli sanrılar ve fantasmalar bir rahatsızlığın sonucu olarak kişinin hayatına girebilir veya devamlılık gösterebilir. Kısa süreli rahatsızlıklar, hastalıklar veya sanrılara sebebiyet verebilen maddelerle etkileşimlerde gerçek olmayan ve hatta fantastik olan şeylerin görülmesine sebebiyet verebilir. Gerçekten, gerçeklikten kopuşlar, fantastiğin gerçek günlük hayata karışması gibi durumlar psikolojik alanda bulunabilmektedir.

1.3.8. Özdeşleşme

Kısmen normalden uzaklaşma, fiziksel olarak bir aktivite veya tatil ve bunlarla beraber gelen zihinsel rahatlama veya yalnızca zihinsel bir kaçış temel insan ihtiyacıdır ve kısmen gerçekleştirilebilir. Bunun yanında maruz kalınan her şeyden, bulunan gerçeklikten kaçabilme fantastik bir düşüncedir. İmkanlar ise kişiden kişiye büyük değişiklikler göstermektedir.

Yapılabilenlerden veya gözlemlenebilenlerden alınabilecek fantastik hisler dışında gerçekte olmayan, olasılığı olmayan şeylere yönelik hayaller de kurulabilmektedir. Bu hayaller daha yüksek oranda fantastiktir. Bu alandaki hayallerde kaçış açısından bakılacak olursa ancak zihinsel alanda bir kaçıştan bahsedilebilir.

Fantastikte gerçeğin dışına çıkılmasının yanında gerçeklikten tam bir kopuş olduğunu söylemek zordur. İnsan fantastik yaratılarını bildikleri yardımıyla oluşturur ve aktarır. Bu durumda en temel olarak bireysel bilgisi ve hisleri devreye girmektedir. Bilmediklerini en iyi bildiği şey olarak düşündüğü kendisinden faydalanarak açıklamaya çalışabilir veya hikâye üretebilir.

Geriye gidildiğinde pek çok doğal olayın fantastik tanımlamalarla açıklandığı görülebilmektedir. Bu açıklamaların çoğunda ise doğadan bağımsız olarak insani özelliklerden, eylemlerden ve gözlemlenmiş olan kadar gerçeklikten faydalandığı görülebilmektedir.

İnsanlar, anlama ve anlamlandırma yöntemi olarak kişileştirmeden yararlanabilmekte, insanları ve diğer şeyleri anlamak için kendini yerine koymaya çalışmak gibi yöntemler kullanabilmektedir. Doğal olarak bir birey öncelikle kendi düşündüğü bildiği kadardır ve olay ve oluşumları anlamlandırmadaki en temel kaynağı kendisi, bilgi, duygu ve düşünceleridir.

Bu nedenlerle pek çok doğal oluşumun açıklamasındaki fantastik açıklamalarda insanlaştırma ve kişileştirme durumlarıyla karşılaşılabilir. Doğal pek çok varlığın kişileşmesiyle karşılaşabilmek mümkündür. Bu durum da yine pek çok fantastik figürün oluşumuna neden olmuştur. Pek çok doğaüstü varlık, doğaüstü güçlere sahiptir veya doğa güçlerine hükmetmektedir. Bunun yanında insan gibi veya insana benzer görünebilmekte, insani davranışlar sergileyebilmektedir. Fantastik pek çok varlıkta insanlık özdeşleştirmeleri saptanabilir.

Modern fantastik üretimine bakılacak olursa yine insanlaştırma, kişileştirme gibi kavramların bolca kullanıldığı görülebilir. Bunların yanında özdeşleştirme ve özdeşleşme gibi durumlar da pek çok fantastik kurguda göz önünde bulundurulmuş öğeler arasındadır. Fantastik bir kurguda gerek ana karakterler olsun, gerekse farklı karakterlerle izleyicinin veya okuyucunun bağ kurabileceği ve hatta özdeşleşebileceği alanlar bulunabilmektedir. İzleyicinin de çalışmadan keyif alabilmesi için değişen oranlarda karakterle bağ kurabilmesi veya özdeşleşebilmesi de gereken unsurlardan birisidir. Mesela çalışmadaki fantastik dünyaya düşmüş bir insan, izleyicinin hem özdeşleşebileceği bir figürdür, hem o dünyayı gözlemleyebilmesi, takip edebilmesi veya kısmen deneyimleyebilmesi için bir aracı görevindedir.

Özdeşleşme unsuru sayesinde izleyici normal hayatın dışı durumları kısmen deneyimleyebilmekte ve değişen oranlarda çeşitli duygular hissedebilmektedir.

Kişiye; kendini yerine koyma, kendini orada hissetme, seçenekleri olması, teknolojinin el verdiğince kendi gözünden deneyimleyebilme gibi seçeneklerin sunulması, değişen oranlarda kontrol verilmesi de fantastik çalışmalarda bulunabilen unsurlar arasındadır. Kontrol sahibi olmak belki en fantastik arzulardandır. İstenebilecek her türlü fantastik güç bir şekilde bir şeyleri kontrol etmeyi ve kendi kontrolü altında olmayı içerebilecektir. Güç sahibi olmak, maruz kalma durumunu ortadan kaldırabilecek bir durumdur. Kontrol sahibi olmak da yine özgürlükle ilişkilidir.

Yapılan pek çok fantastik üretim, güç fantezisi denilebilecek bir alana girebilmektedir. İnsanlar güçlü bir varlığın, genellikle bir kişinin yapamayacakları şeyleri yapmalarını, hayatlarında tam kontrole sahip olmalarını, her şeye karşı koyabilmesini ve hatta karşı konulmaz olan oluşunu izlemeyi bir şekilde severler.

Verilen ortamda tam bir kontrol sahibi olmak veya fantastik bir hikâyenin içeriğinde olaylara etki edebilmek gibi unsurlara fantastik oyunlarda rastlamak mümkündür. Burada büyük bir kontrole sahip olmak veya en azından sürece etki edebilmek bile normal hayat adına fantastik durumlardır ve fantastik hisler duyumsanmasını sağlayabilmektedir. Kontrol ve özdeşleşme hislerinin artmasına yardımcı olabilecek, yönetilen karakterin oluşturulmasının oyuncuya bırakılması, görünüm ve özelliklerinin oyuncu tarafından belirlenmesi gibi mekanikler de, ağırlıklı olarak fantastik rol yapma oyunlarında olmak üzere bulunabilmektedir.

Oyun dışı çalışmalarda da değişen oranlarda izleyiciye kontrol ve etki alanının sunulduğu çalışmalar ve denemeler mevcuttur. Fakat bunun farklı alanlarda oyunlar kadar olabildiğini düşünmek zordur. Bir çalışma; izleyici dâhil oluşu, etkisi ve kontrolü arttıkça oyunlaşmaktadır. Tersine ise oyun alanından uzaklaşma yönünde olacaktır.

Oyunlar ise insan doğasının, daha öteye gidildiğinde kısmen hayvan doğasının da, bir parçasıdır. Rol almayı ve rol oynamayı içerir. Temelde, yaşamsal olarak bakıldığında hayatta kalma becerilerinin edinilmesi ve gelişim için önemlidir. Bunun ötesinde ise oyunlar tamamen fantastiktir. Hiçbir zaman tam olarak gerçek denemese de gerçekliğe daha yakınlaştığı ve gerçeğe yakın amaçlarla planlandığı durumlar da vardır. Bu duruma yaklaşıldığında oyun, gerçeğe yönelik rol yapma, tatbikat, senaryo ve simülasyon gibi kavramlara doğru dönüşüm göstermektedir. Bunun yanında insan, en gerçekçi simülasyonda bile; mesela bir uçak simülasyonu; pilotlukla ilgili gerçek bazı bilgiler edinmenin yanında gerçekten uçmamaktadır. Fakat uçmaya yönelik, bu durumda pilotluğa yönelik, fantastik hisler hissetmektedir.

Bunların yanında bir sanatçı da konuları, eserleri ve tarzıyla özdeşleşebilmekte ve de özdeşleştirilebilmektedir. İşleriyle özdeşleşme durumunun ise özgünlükle de ilgilidir. Bu, özdeşleşmenin özgünlüğe yorulabileceği bir durumdur. Diğer özdeşleşmeler ve izleyicinin eserlerle kurabildiği özdeşleşmeler de yine özgün imge, his ve duygular yaratabilmektedir. Sanatçılar da işlerini yaparken, çeşitli şekillerde özdeşleşmelere ve özdeşlikler kurmaya gidebilmektedir. Sanat çalışmalarının oluşumu ve algılanmasında özdeşleşmeler çeşitli şekillerde bulunabilir ve çeşitli özgünlükler de yaratabilir. Özdeşleşmeler ise çeşitli fantastik düşünce ve hisler içerebilir. Özgün fantastik düşünce, his ve algılamalara da yol açabilir.

1.4. Sanatta Fantastik

Sanat alanlarında mutlak bir gerçeklikten bahsetmek mümkün değildir. Bir varlık sanat nesnesine dönüşürken veya sanat nesnesi olarak şekillendirilirken ona hayali anlamlar yani fantastik karışacaktır. Bu yüzden tüm sanat çalışmalarına genel olarak, değişen oranlarda fantastik denilebilir. Sanat çalışmaları için gerçekçiliğe dayalı yapılabilecek bir kıyaslama tersine fantastiğe yönelik de yapılabilir. Gerçi, gerçekçi bir çalışmanın gerçekçiliğini betimlenmiş tek bir fantastik unsur bozabilecekken, fantastik bir çalışmanın fantastikliğini gerçekçi betimlemeler bozmaz.

Doğalın ve gerçekliğin fantastik hisler tetikleyebileceği düşünüldüğünde, gerçekçi sanat çalışmalarının da bundan payını alması doğaldır. Doğanın birebir aktarımı düşüncesiyle yapılmış bir çalışmada bile aktarımda araya insan gire ve bakışı, görüşü, algısı ve hayal dünyası, hem algılamasına hem betimlemesine etki eder ve hatta bu etki en başta aktarmaya değer gördüğü gerçekliğin seçiminde de rol oynayabilmektedir.

Birebir gerçekçi bir betimleme gibi görünen bir çalışmanın, fantastik hisler içermesi, belki yorumunda belirsizlik ve kararsızlığa yol açması ve hatta doğaüstüne dair etkiler uyandırması durumu ve bunların olup olamayacağı sorgulanabilir.

Öncelikle doğa-izleyici etkileşiminde bu hisler duyumsanabiliyorsa, sanatçı gözlemi yardımıyla bu izlenimi edinmiş ve olduğu gibi bunu betimleyerek bu hislerle beraber aktarmayı hedeflemiş olabilir. Burada çalışmayı yapan kişinin doğal görünümle etkileşimi, bu etkileşimin ona verdiği his, bu hissin o görüntüyü özel kılması ve sanatçının aktarımında kullandığı teknikler etkilidir.

Doğal olan bir nesneyi, estetik olarak sunabilen bir yaratıcı, seyircide “o nesneye” karşı özel bir tavır ve algı değişikliği yaratır. Artık insan için “o nesne”, herhangi bir nesne değil, estetik

değerler üstlenmiş bir obje, “estetik obje” durumuna gelmiştir. İnsan boyutlarına göre “edilgin” durumda olan doğa, ne güzel ne de çirkin bir değer ve zorunluluğa bağlı olmadan vardır. O’na müdahale eden (O’na fantezi, hayal, giz yükleyen), onu plastik değer verisi olarak değiştiren, tinsel (ruhsal) bir ilişki kuran bireyle birlikte, o, güzellik değeri kazanır. Doğal obje böylece önemli, sevimli, kederli, yüce-muhteşem, tatlı, kötü gibi güzel değeriyle, bireysel bir yorum niteliği kazanır. O, tin’selleşmiş özel bir objeye, “estetik objeye” dönüşmüştür. O artık bilgi olarak, toplumsal bir fenomen olarak vardır (Atalayer, 1994b).

Doğa, insan nitelemeleri, değerleri ve duygularında bağımsız bir şekilde, sadece var olmaktadır ve gerçektir. “O’na fantezi, hayal, giz yükleyen...” yani onu fantastikleştiren, insandır.

İnsan olmayana insanlık, insani özellikler, insan değer-duygu sistemine yönelik özellikler veya yorumlar yüklenmesi sanat alanında fantastiğin en temel ve en yaygın olarak karşılaşılan hallerinden birisidir.

Doğal olanın aktarımında sanatçı doğaldan almış olabileceği fantastik hissi aktarmanın yanı sıra doğal olana fantastik hisler yükleyerek de aktarabilir. Her iki durumda da doğal olana fantastiği yükleyen eserin yaratıcısıdır. Eserle karşılaşan izleyici açısından ise hissedilen veya algılanan açısından belki esere bir katman daha fantastik duyum eklenebilir.

Doğal olanın aktarımında, kullanılan teknik ve algının etkisinin, çalışmaya katabileceği gerçekdışılık ve sonucunda oluşabilecek fantastik görsellere empresyonist sanatçıların eserlerinde rastlamak mümkündür. Bu eserlerde izlenim ön planda tutulmuş, gerçeğe daha fazla hayal karışmış ve gerçeğin aktarımında fantastik görünümlü çalışmalar ortaya çıkmıştır.

Aktarım tekniğinin gerçekçiliğe hizmet ettiği ve sonuçta daha gerçeğe yakın görüntülerin ortaya çıktığı durumlarda ise eserin aktardığı görünüşün, gerçeğinin etkileyciliği ve aktarımdaki teknik ve ustalık da söz sahibidir.

Gerçekçi bir çalışmanın gerçekdışı hisler uyandırmasında, yarattığı atmosfer ve bunun etkisinden söz etmek mümkündür. Bireysel his ve algıların değişkenlik gösterebilmesinin yanı sıra, insanın sanat algısı gibi, bazı görüntülere ve durumlara karşı duyumsayacağı hislerde de genel kolektif bir algı söz konusu olabilmektedir. Burada doğal görünümlerden ve gerçekçi sanat çalışmasından alınan fantastik hisler karşılaştırıldığında, doğadaki ortamın ve birinci kişi gözlemciliğinin eksikliği yanında, sanatçının gösterimi, çerçevelemesi, belirtmesi ve betimlemesinin eklendiği düşünüldüğünde, bunlara bağlı artış veya azalış unsurları bulunabilir. Sanatçının gözlem

ve aktarımdaki uzmanlığı göz önünde bulundurulduğunda normal bir gözlemcinin görmeden geçeceği normallikleri ve doğallıkları etkileyici gösterebilmesi, hatta üzerine bir duygu ve düşünce yükleyerek aktarabilmesi de mümkündür.

Bir eser, kaynağının izlenimindeki gerçekdışı atmosferi aktarmaya çalışabilir veya tamamen kurgusalsa gerçekmiş gibi algılanabilecek gerçekdışı atmosferi oluşturmaya çalışabilir. Her iki durumda da gerçekçiliğe veya durumun gerçeğine bağlı kalabilmenin yanında kullanılan aktarım alanının teknik ve olasılıklarıyla bu etkileri güçlendirme yoluna gidilebilir. Sade gerçekliğin aktarımının verebileceği hislere ek olarak veya bunları arttıracak veya yönlendirebilecek şekilde aktarım alanının teknik yapısına göre açı, kadraj, ışık, renk, ton, konum, boyut, eğer alan içeriyorsa ses, müzik, olay örgüsü, zaman ve zamanlama, birebir etkileşim gibi pek çok unsur gerçekçi bir çalışmaya fantastik hisler yükleyebilir.

Gerçekçilikten gerçekdışı hisler duyumsama ve duyumsatma alanında yoğun gerçekliğe maruz kalma veya bırakılma durumundan da bahsedilebilir. Plastik sanatlar alanında yapılan eserlerde gerçeğine çok benzemesi genel izleyicide temel etkilenme unsurlarındandır. Burada gerçekte olanın gerçeğiyle alakası olmayan malzemeyle veya ortamda betimlenmesinin şaşırtıcılığı, yapılabilmesi için gereken ustalığa duyulan hayranlık gibi unsurlar da söz konusu olabilmektedir. Bunun yanında malzemenin ve sanatın temel öğelerinin ustaca kullanımıyla gerçekliğin etkileyici olabilecek şekliyle sunulması durumu da buna dâhil edilebilir. Gerçeğe çok yakın olması, betimlenen varlığın gerçeği olmamasından, çalışmaya gerçek dışı bir his katabilir. Bir manavda bir kasa elmanın yanından umursamadan veya bir düşünce veya duygu hissetmeden geçip giden insan, bir elma resmine bakıp takdir edebilir, belirsiz bir süre onu izleyebilir. Bunda betimlemenin, gerçektekinin en estetik görünümü olması, kullanılan malzeme ve kısıtlamalara rağmen olabilmesi, hatta sadece sergileniyor olması veya yapılmış olmasının ve üstüne sergilenmesinin ona anlam yüklenme gereksinimi hissettirmesi gibi unsurlar bulunabilir. Gerçekliğin kopyalanmasıyla verilen etki gerçekçi aktarımın boyutları arttırılarak güçlendirilebilir ve gerçeküstüne çıkan hisler uyandırabilir. Gerçekliğin yakalanması bir etki yaratırken, gerçekliğin boyutuyla oynanması, detayın normalde dikkat ettiğimiz çok üstünde bir ölçekte sunulması veya doğallığının dışında veya fizik kurallarına aykırı görünecek şekilde sunulması da bir esere gerçek dışılık veya farklı hisler katabilir.

Gerçekliğin aktarımıyla ilgili olarak temel duyularla algılanamayan gerçeklikleri de ele almak mümkündür. Mikro ve makro boyuttaki gerçekliklerin ve bunların daha küçük ve büyük ölçekli hallerinin görselleştirilmesi, fantastik manzaraların oluşumuna yol açabilmektedir. Bu durumda ele alınan salt gerçekliğin gözlemlenmesi olsa da normal yaşantı ve temel duyulara yönelik gözlemlerden çok uzaktır. Bu görüntüler fantastik hisler uyandırabilmenin yanında fantastik çalışmaları besleyen kaynaklara da dönüşebilmektedir.

Fantastik gerçekte olmayanlara yönelik olduğundan gerçekçi çalışmalarda aranması durumun zorlanmış bir hali olacak olsa da bulunması mümkündür. Bunun yanında tüm sanat çalışmaları içindeki varlığından da bahsedilebileceğinden, bulunmasına imkânsız da denemez. Tüm sanatsal çalışmalarının değişen oranlarda fantastiği içerebilmesinin yanında, çalışma özellikle fantastiğe yönelik ve fantastik olması için yapılmış bir çalışma ise ve fantastik, bir tür olarak kabul ediliyorsa, çalışmanın bu türde bir eser olduğu nitelmesi yapılabilir. Bunun yanında fantastik öğelerin var olabilmesi için çalışmanın fantastik olarak nitelendirilmesi veya sınıflandırılması gerekmemektedir. Farklı nitelendirmeler ve sınıflandırmalar içerisinde ele alınan çalışmalarda da fantastik öğelere rastlamak, hatta fantastiğin çok geniş olabilen anlamına başvurarak bu çalışmaları da fantastik olarak nitелеmek mümkündür.

Sanatsal bir çalışma karşısında oluşabilecek; beğenme, beğenmeme, hoşlanma, iğrenme, rahatsız olma, komik bulma, hüznün, korku, tedirginlik, haz duyma gibi çeşitli hisler oluşabilir. Bu durumda fantastik, bu tarz hislerin gerçekte olmayana yönelik oluşmasında, gerçekte olmayan vasıtasıyla gerçekte olana yönelik oluşmasında veya bunlar gibi hislerle tanımlanamayan duyumsamalarda aranabilir. Doğrudan fantastik olarak yapılmış çalışmalar dışında fantastik, belirsizlikler ve tanımsızlıklar arasında da kendine yer bulabilmektedir.

Fantastik, belirsizlik kavramıyla sürekli ilişki içinde olmuş gibi görünmektedir. Bilinmeyenler ve belirsizlikler üzerine kurulan hayaller ve yapılan yorumlarla gerçekteki şeylerin oluşumuna katkı sağlamış, sonrasında bu gerçekte olmayanlardan beslenip, bunları da içerebilen ve genelini kapsayabilen bir kavram olarak ortaya çıkmıştır. Klasik fantastik, edebiyat ögesi olarak da kendine belirsizliğe dair bir tanım da bulabilmenin yanında edebi bir türü de tanımlar hale gelmiştir.

1.4.1. Edebiyatta fantastik

Fantastik kavramının en belirgin olarak ortaya çıktığı ve türleştiği alan edebiyattır. Bu edebi türe yönelik çalışmalara ise 2000'lere kadar ülkemizde çok rastlanmamaktadır ve türün kabul görürlüğü düşüktür. Jean-Luc Steinmetz'in "Fantastik Edebiyat" adlı çalışmasında bu sözcüğün, İslam ve Japon İmparatorluğu gibi başka uygarlıklarda çok sonraları Batı'da bulunan bir gerçekliği yazmak için kullanıldığını belirtmiştir.

"Fantastik öyküler"i hikayat hurafiyaya (hurafiyaya, küçümseyici anlamda "efsane" veya "batıl inanç" demek olan "hurafa"dan gelir) ifadesi ile çeviren İslam, Binbir Gece Masalları'nı dolduran ve bizim ileride üzerinde enine boyuna duracağımız sihirli (Ajib) kavramına daha düşkündür" (Steinmetz, 2006, s.10).

Pelin Aslan Ayar'ın edebiyat alanındaki doktora tezinin kitaplaştırılmasıyla oluşan "Türkçe Edebiyatta Varla Yok Arası Bir Tür Fantastik Roman (1876-1960)" isimli çalışmasının adı bile, fantastik edebiyat alanında Türkçe çalışmaların belirtilen dönemdeki durumunu vurgular niteliktedir.

Edebiyat alanında fantastik, bir tür olarak benimsenmeden önceki dönem için ise Yüzüklerin Efendisi kitabının yazarı J.R.R. Tolkien "Peri Masalları Üzerine" isimli bir çalışma yapmıştır. Çalışılan alan için ise "fantasy" kelimesinin kullanımını önermiştir. "Fantasy" kelimesi ise 1999 yılına ait çeviride "fantazi" olarak kullanılmıştır.

"Oxfordun Eki'nde *peri masalı*'nın ilk olarak 1750'de kaydedildiği ve başlıca anlamının (a) periler hakkında bir masalı veya genel olarak bir peri efsanesi, açılan anlamıyla, (b) gerçek olmayan ya da inanılmaz bir öykü ve (c) bir yalan olduğu yazılıdır." (Tolkien, 1999, s. 13).

Tolkien çalışmasında hayal gücü ve son çalışma arasındaki alt yaratıcı sanatı da kapsayan, "hayal gücü"nden farklı bir tanımlamaya ihtiyaç duyulduğunu belirtmiştir. Açıklamalarıyla beraber "fantazi" kelimesini şu şekilde önermiştir:

Görüntü yaratımının zihinsel gücü bir şeydir, ya da bir durumdur ve doğru biçimde ona Hayal gücü denilmesi gerekir. Başarılı bir ifade için gerekli olan görüntünün algılanması, içeriğinin kavranması, kontrolünün parlaklığı ve gücü değişken olabilir: ama bu Hayal gücü'nün derecesinde bir farktır, türde bir fark değil. "Gerçeğin içsel tutarlılığını" veren (ya da verir gibi görünen) ifadenin başarısı gerçekte başka bir şey ya da başka bir boyuttur ve başka bir isme gereksinim duyar: Hayal gücü'yle son sonuç arasında etkili bir bağlantı olan Alt-yaratı, Sanat'a. Şu andaki amacım için hem kendi içinde Alt-yaratıcı Sanat'ı ve de İfade'deki gariplik ve olağandışılık özelliğini kapsayan, Görüntü'den türetilmiş bir sözcüğe ihtiyacım var: peri masalına gerekli olan bir özellik. Bu yüzden, Humpty Dumpty'nin güçlerini kendime maletmeyi ve Fantazi kelimesini bu amaç için kullanmayı öneriyorum: yani, bir

anlamda Hayal Gücü'nün dengi olarak daha eski ve daha asil kullanımıyla "gerçek olmayanın" (yani Birincil Dünya'ya benzemezlik) ve gözlenmiş "gerçeğin" başatlığından bağımsızlığın, yani kısaca fantastik olanın türetilmiş kavramlarını birleştiren. Böylece fantazi ve fantastik'in etimolojik ve semantik bağlantılarının sadece farkında olmakla kalmıyor, aynı zamanda da bundan memnun oluyorum: sadece "aslında var olmayan" şeylerin görüntüleriyle değil, birincil dünyamızda asla bulunamayacak olan ya da genel olarak orada olmayacaklarına inanılan şeylerle. Ama bunu kabul ederken, o değer düşürücü niteliğe razı olmuyorum. Görüntülerin birincil dünyada var olmayan şeylere ait (eğer bu gerçekten mümkünse) parçalar olması bir kusur değil, bir erdemdir. Bence fantazi (bu anlamda), Sanat'ın düşük değil, daha asil bir biçimdir, aslında neredeyse en saf biçimdir ve öyle olunca da (başarıldığında) en güçlü olanıdır (Tolkien, 1999, s. 67,68).

Tolkien'in oluşturmaya çalıştığı kavram ve tanımlamaları modern fantastiğe oldukça uygundur. Modern fantastik edebiyatın gelişiminde büyük bir paya sahip olmasının da bunda etkisi vardır.

Edebiyat alanında bakıldığında fantastik, bir edebi türü ve unsurlarını tanımlamaktadır. Fantastik edebiyat ana başlığı altında ise fantastik unsurların yoğunluğuna, kullanılan öğelerin yoğunluğuna, ilişkilendirilen mitolojiye, ağırlıklı olarak ilgili olduğu fantastik karakter veya yaratığa, hikâye için oluşturulmuş veya tercih edilmiş yer ve zaman temalarına göre alt sınıflar ve gruplandırmalarla karşılaşmak mümkündür. Bunun dışında fantastik edebiyatın diğer edebi türlerle kesiştiği durumlar bulunmaktadır ve farklı adlandırılmış bazı türleri de genel anlamıyla kapsayabilmektedir.

1.4.1.1. Klasik fantastik

Tzevetan Todorov, edebiyat alanı için yaptığı "Fantastik" isimli çalışmasında fantastiği, fantastik edebiyatın yapısal bir ögesi olarak ele almış ve bu ögeyi içeren çalışmaları fantastik türe dâhil olarak görmüştür.

"Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır" (Todorov,2017, s31).

Burada fantastik, kararsızlık duygusuyla özdeşleştirilmiştir. Karakter kendi gerçekliğine aykırı bir olayla karşılaşır ve bu olay gerçeğe bağlı bir mantık yürütülerek açıklanabilecek olsa da doğaüstü olarak kabul edilerek de açıklanabilir, fakat bu olası iki açıklama arasında bir emin olamama durumu vardır.

"Neredeyse inandım": İşte fantastiğin ruhunu özetleyen formül. Tamamen saflık türünden mutlak bir inanış bizi fantastiğin dışına çıkarırdı, oysa fantastiğe can veren kararsızlık duygusudur" (Todorov, 2017, s37).

Tablo 1.1. *Fantastik (Todorov, 2017)*

Saf tekinsiz	Tekinsiz- fantastik	Olağanüstü- fantastik	Saf olağanüstü
-----------------	------------------------	--------------------------	-------------------

Todorov sunduğu şemada “saf fantastiğin”, tekinsiz-fantastik ile olağanüstü fantastiği birbirinden ayıran orta çizgide gösterilebileceğini söylemektedir. Bu çizginin iki komşu alan arasında olan fantastiğin doğasına uyduğunu belirtir (Tablo 1.1) (Todorov, 2017. S 50, 51).

Todorov’a göre hikâyedeki durumun hem mantıklı, bilinen gerçeklikle bağdaştırılabilir bir açıklaması olabilmeli, hem de doğaüstü bir olay olarak ele alınıp bu şekilde kabul edilerek açıklanabilir olması gerekmektedir. Bu iki açıklama arasında kalınması durumu, ikilem, kararsızlık ise fantastik olarak tanımlanmıştır.

Fantastiğin bir işlevi de sansür veya dolaylı anlatım ögesi olarak görev yapmış olması ve yapabiliyor olmasıdır. Fantastik öğeler; yayımlanamayacak, yayımlanması sakıncalı, tepki toplayabilecek veya yasak olabilecek şeylerin dolaylı yolla anlatım veya dile getiriliş aracı olabilmektedir ve olmuşlardır.

Ayrıca bildiğimiz üzere, klasik peri masalı türü statik bir yapıya sahip olmadı. Charles Dickens, George MacDonald, John Ruskin, George Sand, Oscar Wilde, Andrew Lang, Edith Nesbit, L. Frank Baum ve diğerleri gibi bugün artık “klasik” olarak tanımlanan 19. yüzyıl yazarları, uygarlık sürecinin otoriter eğilimlerine karşı durdular ve çocuklar için peri masalı söyleminin ufkunu genişlettiler. 20. yüzyılın başında peri masalı söylemini değiştiren ütopyik ve yıkıcı deneylerin yolunu açtılar. Toplumsal ilişkiler ve politik yapılarda değişiklikleri özgür kılma umudu çocuklara yönelik istismarcı muameleyi ve cinsel pedagojinin baskıcı yöntemlerini eleştiren simgesel eylemler aracılığıyla iletildi” (Zipes, 2018, s. 353, 354).

Bu şekilde kullanılması fantastik öğelere alegorik anlamlar yüklenmesini gerektirir. Bu tarz çalışmalarda okuyucu fantastik öğeleri olduğu gibi kabul edebilir ya da onlara gerçeğe dair anlamlar yükleyebilir. Fantastik öğelerde alegorik anlamlar olup olmadığı konusunda, yazar tarafından bir açıklama da yapılmadıysa, kararsız kalınması durumu da bahsi geçen fantastiğe benzer bir durumdur. Belki bu yüzden bu tanımlama yapılırken belirli bir dönemin öncesi ele alınmıştır.

“Daha da ileri gidelim: Psikanaliz fantastik edebiyatın yerini aldı (ve böylece onu gereksiz kıldı). Bugün aşırıya varan cinsel isteklerden söz etmek için şeytana, ya da ceset düşkünlüğünü anlatmak için vampirlere başvurmaya gerek yok: Psikanaliz ve dolaylı ya da

dolaysız yoldan edebiyat, bunlardan esinlenir ve açıklıkla dile getirir. Fantastik yazının konuları son elli yılın psikoloji incelemelerine dönüşmüştür” (Todorov, 2017, s.155).

1.4.1.2. Modern fantastik

Edebiyatın özgürleşmesi ve gerçekte var olan ama dile getirilemeyen şeyleri dile getirebilir hale gelmesi, fantastiği gereksiz kılmak yerine aslında onu bir yandan da özgürleştirmiştir. Gerçi bu edebiyat için de görsel sanatlar için de sorgulanabilir bir durumdur. Günümüzde de sansürleme ve dolaylı anlatımlar ve dolaylı bile dile getirilemeyenler mevcuttur. Gerçi bu mevcut coğrafi konumdan çalışmanın ulaştığı küresel alana kadar değişiklikler gösterebilir. Görsel sanatlar alanında sansürlemenin ötesinde, dolaylı veya simgesel anlatımın daha sanatsal olabilmesi veya fantastiğin alegorik anlam içermiyorsa sanatsal değerinin sorgulanabileceği gibi durumlar da akla gelebilir. Bunlar bir kenara bırakılırsa belirli bir döneme göre özgürleşmenin getirdiği açıklıkla fantastiğin gereksizleşmesi ve dolaylı olarak özgürleşmesi de ele alınabilir. Bu sayede simgesel anlamlar yüklenmek yerine fantastik öğeler sadece fantastik olarak var olabilmektedir. Bu bir anlamda saflaşmış fantastik anlatıların oluşturulmaya başlaması ve var olabilmeleri anlamına gelir. Fantastiğin fantastik için olduğu, kendi içinde kendince kuralları ve imgeleri olduğu yaratımlar ortaya çıkabilmektedir. Gerçek dünyayı ilgilendirmeyen bu çalışmaların faydası veya sanatsal değeri sorgulanabilir. İnsanların bu tarz çalışmalardan niye haz duyduğu veya bazı insanların bu tarz çalışmaları niçin hiç umursamadığı da sorgulanabilir ki bu sorgulamaların her biri ayrı ve kapsamlı çalışmalar gerektirir. Aynı zamanda sade bir fantastik anlatı, popülerleştğinde insanlar ona alegorik anlamlar yükleme gereği de duyabilir. Bir alt metin olmadan bu kadar önemli olması belki rahatsız eder, belki popülerse üzerine çalışılması gerekmektedir. Fantastik yapıtta ihtiyaç duyulmadan ortaya çıkan alt metin aslında belki sadece insana ve iç dünyasına yönelik olmasıdır.

Bu varsayımlar Todorov’un çalışmasıyla sürdürülen düşünceler noktasında belirsizlik ve kararsızlık kavramlarının dışına çıkmaktadır. Fantastik, durum tanımlandığı anda bu kuramın dışına çıkar. Fakat Todorov da çalışmasının sonlarına doğru tespitlerinin klasik fantastiğe yönelik olduğunu ve Kafka’yla beraber bunun dışına çıkıldığını belirtir. Todorov’a göre klasik fantastikteki istisnai durumlar, sonrasında kurala dönüşmektedir. Modern fantastikte bildiğimiz dünyadan bağımsız, kendi mantık yapısı ve kuralları

içerisinde işleyen dünyalarla, yaşamlarla veya fantastik gerçekliklerle karşılaşmak mümkündür.

Kafkayla birlikte genelleştirilmiş bir fantastikle karşı karşıya kalırız: Yapıttaki dünya ve okur bu fantastiğin içinde yer alır. Bu yeni fantastiğin şu çok açık örneğini, düşüncesini kanıtlamak için Satre veriyor: “Oturuyorum ve kendime kremalı bir kahve söylüyorum, garson üç kez aynı siparişi tekrar ettiriyor. Hızla gidiyor, siparişimi bir üçüncü garsona iletiyor. Sonunda bir dördüncü geliyor ve ‘Buyurun’ diyerek masama mürekkep hokkası koyuyor. ‘Ama’ diyorum, ‘ben kremalı kahve istememiştim. ‘Eh buyurun işte’, diyor giderken. Okuyucu bu türden öykülerde garsonların bir oyununu ya da ortak psikoz durumunu (Maupassant’ın Le Horla’da bizi inandırdığı türden) aklına getiriyorsa, boşuna uğraşmış oluruz. Ama bu tuhaf olayların normal davranışlar gibi görüldüğü bir dünyadan söz ediyorsak, okurda bir izlenim uyandırırıysak, işte o zaman okuyucu kendisini bir fantastiğin ortasında bulur”. İşte tek kelimeyle klasik fantastikle Kafka tarzı fantastiğin farkı: Birinci tür anlatı dünyasında istisna olan ikinci de kurala dönüşüyor (Todorov, 2017, s.167).

Todorov çalışmasında fantastiği dar bir alanı, daha doğrusu klasik fantastik olarak ele aldığı Kafka öncesi dönemdeki bir unsuru tanımlamakta kullanmış ve genel fantastiğin varlığına ve işleyişine de değinmiştir. Genel kullanımda fantastik, edebiyatın geniş bir alanını tanımlayan bir kelimeye dönüşmüştür. Kitapların sınıflandırılmalarında veya bunun genel olarak benimsenmiş halinde Todorov’un fantastiği tanımladığı tablodaki saf tekinsiz alanının sonrası fantastik kategorisi altında bulunabilmektedir.

Todorov’un ilk tanımı fantastiğin tam ve asıl tanımı olarak ele alınmayacak olsa da plastik sanatlarda pratiğinin ne şekilde uygulanabileceği düşünülebilir. Bu kavram elde tutulurken, genel fantastik kavramı da görmezden gelinmeyerek bir dizi fikir yürütme ve yaratım sürecine girilebilir. “Gerçekdışı, doğaüstü veya olağanüstünün kesin olarak belirtilmediği ama varlığından şüphe duyulan, mantığa ve gerçekliğe dayalı ve olağanüstülüğe dair bir açıklaması bulunabilecek, izleyiciyi ikilemde bırakan” çalışma kavramının plastik sanatlara uyarlandığı düşünüldüğünde işleyiş tabi ki farklı olacaktır.

Edebiyatta yazar, aktarımını kelimelerle yapar ve okuyucusunda birtakım hisler ve zihninde görüntüler oluşturmaya çalışır. Kısıtlı bilgi vererek veya anlatılanın gerçekliğini veya olağanüstülüğünü belirtmeyerek oluşturduğu ikilem ve kuşku hissini, gerçekçi veya doğaüstü bir açıklamayla sonlandırana kadar sürdürebilir. Olay örgüleri kurabileceği ve geniş bir zamanı tanımlayabileceği alana sahiptir.

1.4.2. Plastik sanatlarda fantastik

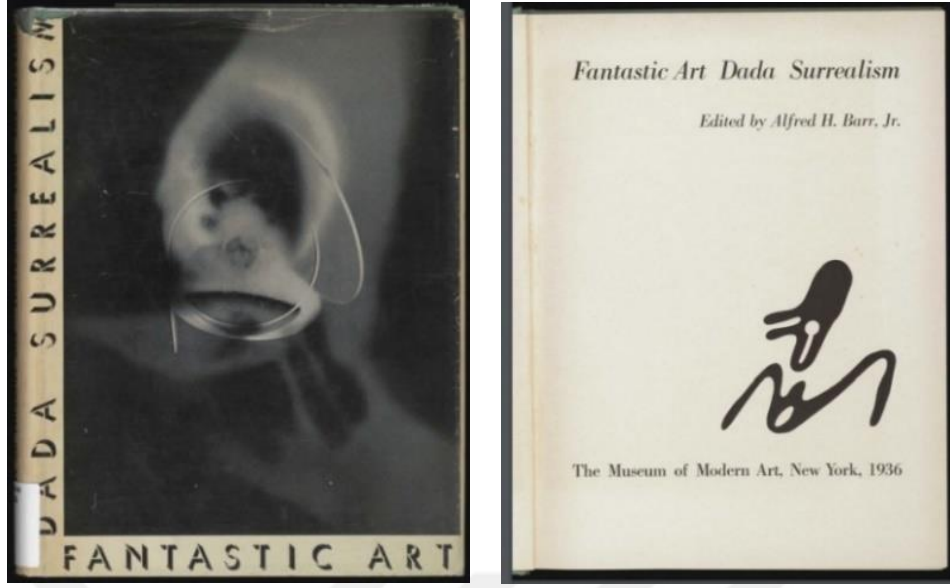
Fantastik kelimesinin sözlük anlamları ve etimolojik bilgileriyle de gerçekçilik ve plastik sanatlara yönelik biraz daha uç sayılabilecek düşünceler yürütülebilir. Plastik sanatlar alanında yapılmış bir fantastik çalışma; gerçekte olmayan, hayali bir varlığın görselleştirilmesini içerebilir. Yani olmayan bir şeyi görünür kılar. Burada fantastiğin türediği; “görünür kılmak”, “gibi görünmek” anlamlarındaki “phantesein” kelimesine bir uygunluk söz konusudur. “Fantastique” sözcüğünün ise Littré’deki (1863) “1-yalnızca imgelemde var olan; 2-yalnızca cismani bir varlığın görüntüsüne sahip olan” anlamlarından ikincisi; “yalnızca cismani bir varlığın görüntüsüne sahip olan” tanımı ele alınır ve bu tanım, kelimesi kelimesine, doğrudan anlam olarak alınarak plastik sanatlara uyarlanırsa, plastik sanatlarda yapılan tüm figüratif çalışmaları kapsadığı düşüncesi türetilir. Gerçi anlamını daha genellemeye veya arttırmaya ihtiyaç duyulmadan fantastik kavramı geniş bir alanda plastik sanatlarla içli dışlıdır.

Günümüz fantastik çalışmaları, gerçektışını deęişen yoğunluklarda içerebilmektedir. Gerçek dünyadan gibi görünen bir betimlemede küçük gerçektışı unsurlar olmasından, kendi gerçeklikleri ve kuralları olan, gerçek dışılığın veya doğaüstünün normali veya doğası olduđu dünyaların oluşturulmasına kadar geniş bir alanı kapsamaktadır.

Fantastik, bir çalışmada; gerçeğin fantastiğe yönelik kullanımı, fantastiğin gerçeğe yönelik kullanımı ve fantastiğin fantastiğe yönelik kullanımı olarak bulunabilir.

Plastik sanatlarda fantastiğin, çok geniş bir alanı kapladığı, pek çok akımı içine alabildiği veya içerisinde olabildiği, tam belirli sınırları olmayan bir kavram olduđu görülmektedir.

Fantastiğin plastik sanatlar alanında bir terim olarak kullanımına ve başka sanat akımlarıyla adının geçmesinin ise ilk örneklerinden birisine 1936 tarihli “Fantastic Art, Dada, Surrealism” Sergisinde (Museum of Modern Art New York) karşılaşılmaktadır (Görsel 1.3).



Görsel 1.3. *Fantastic Art, Dada, Surrealism*” sergisi kataloğu dış ve iç kapakları (<http-11>)

“Avrupa sanatının tüm dönemlerinde fantastik konusu bulunmuştur. Rasyonel bir bakış açısından Orta Çağ Sanatı; Cehennem ve Kıyamet manzaralarıyla, kutsal mucizelerin detaylı çizimleriyle, ağırlıklı olarak fantastiktir. Bu konunun çoğunluğu geleneksel veya kollektif karakterliydi, ama Gotik Dönem’in sonlarında çalışmış olan Hollandalı sanatçı Bosch, geleneksel fanteziyi, sanatını modern Sürrealistlerinkiyle ilişkilendiren, son derece kişisel ve orijinal bir vizyona dönüştürdü” (Barr, 1936, s. 9).

“Fantastic Art, Dada, Surrealism” Sergisi tarihi fantastik çalışmalarla Dadaist ve Sürrealist akımlara dâhil sanatçıların çalışmalarını, bu akımlara dâhil olmasa da paralel görülen sanatçıların çalışmalarını aynı çatıda sergilemiş benzer noktalara da dikkat çekmiştir. Bunların yanında kıyaslama materyali olarak çocuk sanatı, mahkûm sanatı, halk sanatı, ticari ve gazetecilik sanatı, Sürrealist karakterli çeşitli nesne ve resimlere, bilimsel nesnelere de yer vermiştir.

1950’lerin sonlarında Viyanalı bir grup ressamın çalışmalarını tanımlamada ise “fantastik gerçekçilik” terimi kullanılmıştır.

Fantastik gerçekçilik terimi 1950’lerin sonlarında Viyana’da çalışmış, eski ustaların resimsel hassasiyetini, modern sanat hareketleri ve psikanalize bir ilgiyle birleştiren bir grup ressamın çalışmalarına değinmek için kullanılır”

Grubun sanatçıları, öğretmenleri Albert Paris Gütersloh’tan ilham alan Arik Brauer, Ernst Fuchs, Rudolf Hausner, Wolfgang Hutter ve Anton Lehmden’den oluşmaktaydı (<http-2>).

Bu durumda da fantastik türü yine psikanalizle ilişkilenebilir. Yapılan çalışmalarda gerçek hayata göndermeler, sembolik anlatımlar bulunur. Fantastik

gerçekçiler, gerçekdışı şeyleri eski ustaların titizlik ve hassasiyetiyle gerçekçi bir şekilde çizmeyi tercih etmişlerdir.

Psikanaliz ve fantastik bir araya geldiğinde farklı alanlarda olsa da “kaçış” kavramıyla sıkça karşılaşılmaktadır. Fantastik gerçekçiler için ise bu durum, yani kaçılan oluşum, İkinci Dünya Savaşı’nın getirdiği travmalara yöneliktir.

Viyana Fantastik Gerçekçilik Sanat Okulu kurucularından Ernst Fuchs’un internet sitesinde kişisel notlarına yer verilmişti. Burada kendisinin 1945/46 yılı kışında girdiği bir çizim transı seansı denebilecek olay sonrası bir Sürrealist olduğunu fark etmesinden bahseder.

“Normal Dünyada göremediğimiz şeyler beni her zaman takip etti. Kendimi her zaman diğer insanların rüyalar veya halüsinasyonlarda gördüğü görüntüleri görselleştiren bir çeşit resimle meşgul ettim. Bu içsel resimlerin dünyasının bariyerlerini uyanık ve normal haldeyken de geçebilirim. Rüyalar veya fantezi dünyasından gerçekte görünür resimler dünyasına aktarım benim için sürekli mümkündü. Başta konularım dini ve mitolojikti, yani Sürrealist veya fantastik karakterdeki görsellerim işlerimin her aşamasında görülebilir” (http-12)

Örnekte Ernst Fuchs’un Unicorn-Pegasus isimli çalışması bulunmaktadır (Görsel 1.4). Bu figürde iki fantastik figür tek bir figürde birleştirilmiştir.



Görsel 1.4. Ernst Fuchs, “Unicorn – Pegasus”, granit stand üzerinde, bronz ile yaldızlı kanatlar, yükseklik: 43 cm (http-13)

Fantastik unsurların gerçekmiş gibi gerçekçi şekilde betimlenmesini içeren fantastik gerçekçilik, Sürrealizm ve klasik fantastiğin çeşitli bağları bulunmaktadır. Sürrealizmle beraber “fantastik gerçekçilik” gibi bir terime ihtiyaç duyulmuş olması ve kullanılmasının sebebi üretimde bilincin etkin oluşu ve daha *gerçekçi* görünümlere ulaşılmasının amaçlanması olarak görülebilir.

Fantastik gerçekçilik denebilecek türde çalışmalar günümüzde de yapılmaya devam edilmektedir. Özellikle sinema ve oyun alanlarında fantastik dünyalar aktarılmaya çalışılırken fantastik figürlerin gerçekçi görünebilmesi veya inandırıcı olabilmeleri için yoğun bir çaba harcanmaktadır.

Fantastik sanat, sanatın geneline hitap eden ve geniş bir alanı kapsayan bir terim olarak var olsa da kullanımının sıklığı ve genelliği değişkendir. Böyle bir tanım yapıldığında çok geniş bir alanı kapsayacağından dar alanlarda özelleşmiş terimlerin kullanımı daha yaygındır. Fantastiğin de yine genel bir alanı tanımlaması yanında daraltılmış tür alanlarında o alanı tanımlamak için “fantastik gerçekçilik” gibi başka kelimelerle birlikte kullanımıyla da karşılaşmak mümkündür. Bunun yanında “fantezi sanat” ise içeriğini çoğunlukla fantastik edebiyattan ve diğer alanlardan alan çalışmaları tanımlarken kullanılmaktadır. Aynı alanda fantezi sanat, fantastik çizim veya fantastik illüstrasyon tabirleriyle de karşılaşmak mümkündür.

Türk Seramik Sanatı alanında ise fantastik kelimesinin yakın tarihlerde kullanılmaya başladığı ve kendine yer etmekte olduğu gözlemlenmektedir. Türk Seramik Derneği tarafından düzenlenmiş olan SERES 2018 Kongresi kapsamında 1. Uluslararası Fantastik Çaydanlık Sergisi düzenlenmiştir (Görsel 1.5).

Çaydanlık formundan çıkışlı bu tarz çalışmalar seramik alanında bu sergi öncesinde de var olsa da “fantastik çaydanlık” tanımlaması yeni sayılabilecek bir tanımlamadır. Öncesinde bu tarz çalışmalar için “çılgın çaydanlık” tanımlaması kullanılmaktaydı. Burada fantastik tanımlamasının, Türk Seramik Sanatında kabul görür hale geldiği ve kendisine bir yer edinmeye başladığı görülmektedir.

2. FANTASTİK FİGÜRLER

Fantastik figür tanımı için; figürün varlıkların biçimi olması ve fantastiğin gerçekte var olmayanlarla ilgili olması çelişki içeren bir durum gibi gözükebilir. Burada varlık tanımının ne şekilde ele alındığı önem kazanmaktadır. Fantastik figür adına varlık veya var olma durumu, maddeselliğin veya beş duyuyla algılanabilen gerçekliklerin dışında kalan, insanların oluşturduğu kavramsal alandır. Fantastik figürler, bu kavramsal alanda oluşmuş, genel gerçekliği kabul edilmiş veya bilimsel yöntemlerle saptanmış veya oluşturulmuş kavramların dışında kalırken, dışında kaldığı bu gerçeklikleri de içerisinde barındırabilmektedir. Aktarımı ise yine insan kapasitesiyle algılanabilir varlıklar ve bunların tanımlamaları ve oluşturdukları diğer kavramlarla yapılabilmektedir. Fantastik figürler insanların düşünsel alanda oluşturduğu varlıkların biçimleridir. Bahsi geçen kavram fantastik olduğu için bu düşünsel alana düşselin eklenmesi de uygun olacaktır. Bu durumda fantastik figür için yapılabilecek en genel tanımlama; gerçekte olmayan ve varsa bile varlığı hakkında herhangi bir bilginin mevcut olmadığı, düşünsel ve düşsel olarak oluşturulmuş veya tanımlanmış olan varlık, kavram ve durumların biçimi olacaktır. Buna görsel bir şekli olmayan varlıklar ve yine görsel bir şekli olmayan ama gerçekliği kabul görmüş kavramların biçimsel betimlemeleri de dâhildir. Biçimi olmayan kavramlar görsel olarak betimlenirken hayal gücü, düşünceyle şekillendirme, anlam yüklemeler ve sembolik anlatımlar devreye girerek yine genel anlamda fantastik figürlerin veya çalışmaların ortaya çıkışına sebep olmaktadır. Örnekte müziğin, bir insan şeklinde biçim, bir bakıma da vücut bulduğu görülmektedir (Görsel 2.1).



Görsel 2.1. Antonio Franchi, “Müziğin Kişileştirilmesi (St Cecilla)”, 1650, Tuval üzeri yağlıboya, 87 x 67 cm (oval), özel koleksiyon (<http-16>)
St Cecillia, 2. veya 3. yy.'da yaşamış olduğu düşünülen bir Hristiyan azizi ve bakire şehididir. Müziğin koruyucu azizidir, simgesi organdır (genellikle taşınabilir tip).

Hayali figür demek yerine fantastik figür tanımının kullanılmasının sebebi Tolkien'in edebiyat alanı için yaptığı tanıma benzer şekilde olacaktır. Burada figürler hayalde kalmamıştır. Hayaldeki netliğine veya belli belirsizliğine karşın veya bunların yanı sıra aktarılmışlardır. Bu aktarımlarda da hayalin içerisine sanat yani bir anlamda insan yaratisı ve aktarımı dâhil olmaktadır.

Fantastik figür tanımı, tüm gerçekdışı veya hayali biçimlere yöneliktir. Bunun yanında özelinde ise oluşumundaki her iki kelimedede insan hayali, tasarımı, yaratımı gibi kavramlar ve bunlara dair alanlarla ilişki içerisindedir. Figür kelimesinin de özelinde canlılığa onun da özelinde insana yönelik anlam içermektedir. Bu açıdan uygunluk gösterdiği düşünülebileceği gibi; fantastik figürler arasında da çoğunluk sayılabilecek oranda hayali canlı ve insanlaştırma unsurları bulunmaktadır.

Fantastik, anlamsal olarak gerçek kavramıyla bir karşıtlığa sahip olduğundan, yanına gelen gerçekliğe dair her tanımlamayla uyumsuzluk içinde olacaktır. Gerçeklik, figür, varlık gibi kavramlar gerçeğe dairdir ve fantastikle zıtlık oluşturur. Buna rağmen fantastik gibi tanımlar bu kelimelerle bir tamlama oluşturacak şekilde kullanılabilir. Bunun farklı bir örneği olarak “sanal gerçeklik” tanımı verilebilir. Fantastik gerçeklik, fantastik figür, fantastik varlık gibi tanımlamaların kendi içinde çelişen yapısında fantastiğin oluşumu, aktarımı, algılanışına dair unsurlar bulunmaktadır. Fantastik, gerçeğin karşıtı oluşunun yanı sıra oluşumunda, aktarımında ve algılanışında gerçekliklerle bağ içerisindedir.

Fantastik ve figür kelimeleri ilk anlam olarak oldukça zıt kavramları niteleyen sözcükler olsalar da figür kelimesinin kökenindeki bir şeyleri sembolize etme anlamı, önüne gelen kelimeyle bir bağ kurabilmesine de olanak sağlamaktadır. Tek başınayken varlıkların biçimini niteleyen figür kelimesi, başka bir kavramın tanımıyla kullanıldığında bu kavramın biçimini niteler hale gelmektedir. Aynı zamanda fantastik olan da oluşturulması ve aktarılmasıyla bir varlığa dönüşmektedir ve fantastik figür de bu aktarımın biçimidir.

Herhangi bir fantastik figür, bilinmeyen veya hayali olanın bilinenlerle açıklanmaya çalışmasıyla, tamamen hayal ürünü olarak, hikâye, masal, anlatılar içerisinde veya espri veya eğlence maksatlı uydurmalarla dâhil olarak bulunabilmekte veya bir kurguya uyum sağlayacak şekilde tasarlanarak ortaya çıkabilmektedir.

Örnekte, Mısır Sanatından doğal olana zıtlıkların ve insan biçimciliğin bulunduğu esprili denebilecek bir anlatıma sahip bir eser görülmektedir (Görsel 2.2). Burada

hayvanlar insan gibi davranmaktadır. Doğanın tersine fare efendi olmuş ve kedi ona hizmet emektedir.



Görsel 2.2. Kedi ve Fare, MÖ 1295-1075 dolayları, kireç taşı, mürekkep, 8,9 x 17,3 x 1,1 cm ([http-17](http://17))

Mısır Sanatında hayvanların insan davranışlarını taklit etmesi bilindik bir şeydir. Ama anlamı belirsizdir.

Burada, bir kedi cenaze rahibi, bir fareye ikramlarıyla yaklaşmaktadır. Fare kafasında bir nilüfer çiçeği giymekte, bir sandalyeye oturmakta, bir çiçek koklamakta ve doldurulması için bir kupa uzatmaktadır. Kedi arka ayakları üzerinde ayakta durmakta, fareyi yelpazelemek ve ona kızarmış bir ördek ve bir parça ipek sunmaktadır.

Mısır Sanatında bu tarz hareketleri yapan insanlar genellikle bir ziyafettedir. Bir fareye sunum yapan bir kedi, mizahi bir hicvi temsil etmekte veya şimdi kaybolmuş olan bir hikâyeyi betimlemektedir ([http-17](http://17)).

Figürler aktarım ve algılanışında gerçekliklerle ilişkili olabilmesinin yanında yine başka fantastik kurgu ve figürlerle de ilişki içerisinde olabilmektedir. Genel olarak bilinmeyle gerçeklik kazanan fantastik unsurlar da bir fantastik figürün algıyla ilişkisinde o figürün, kendi gerçeklik alanını oluşturmaktadır. Fantastik bir kurguda figürler, içerisinde bulundukları kurguyu ve bu kurgudaki diğer figürleri kendi gerçeklikleri olarak temel almalarıyla da gelişebilir. Genel olarak bilinen fantastik oluşumlar, bu bilinmeyle bir nevi gerçeklik kazanmaktadır. Mesela bir mitolojik figür temel alınarak geniş veya dar çaplı değişikliklerle ve farklı yorumlar katılarak da fantastik figürler oluşturulabilmektedir. Fantastik bir figürün algılanışında, algılayan kişideki gerçekliğe yönelik bilgi gibi fantastik bilgi birikimi de etkilidir.

Fantastik figürlerle çok çeşitli şekillerde karşılaşmak mümkündür. Hatta akla gelebilecek veya yapılabilecek her biçimde olabilirler. Biçimleri ve oluşumları rastgele olmayı ve üzerine anlam yüklenmesini bile içerebilir. Bunun yanında biçimlerinde

kurgudaki özelliklerine, çevrelerine, hikâyelerine veya sembolize ettikleri kavrama dair unsurlar da barındırabilirler. Genel olarak ise kurguları içindeki gerçekliğe veya buna yönelik inandırıcılıklarına yönelik etkilerin biçimlerinde veya biçimlendirilmelerinde etkileri bulunabilmektedir. Çeşitli özellikleri, çevreleri ve hikâyeleri de biçimlerini genel veya detay olarak etkileyebilecek şekillerde kullanılabilirler.

Fantastik figürlerin oluşumunda pek çok çıkış noktası ve yöntem saptanabilir. Görsel benzerlik grupları oluşturulabilir. Gerçi fantastik figürler bu saptama sınırları içinde kalmayabilir veya pek çok farklı gruptandırılmaya da aynı anda hitap edebilirler.

2.1. Tarihi ve Kültürel Ögeler

Fantastik kurgularda tarihi ve kültürel öğelerin yoğun şekilde kullanımına rastlamak mümkündür. Bu durum fantastik kurgunun geçmiş dönem temalarıyla özdeşleştirildiği durumlara sebebiyet verebilecek kadar etkilidir. Bu özdeşleşmelerle ilgili çeşitli yorumlar yapılabilir fakat bu fantastiğin bir dönemle sınırlı olmadığı durumunu değiştirmemektedir. Bunda, alanda bilinirlikte ön plana çıkmış çalışmaların büyük katkısı bulunmaktadır. Gerçi bir fantastik kurguda belirli bir tarihsel dönemi genel tema olarak alabileceği gibi çeşitli karışımlara da gidilebilmektedir. Fantastik figürler ise yine pek çok tarihi ve kültürel etkilenmeleri yaratım süreçleri ve biçimlerinde taşıyabilmektedir.

Çeşitli kültür, coğrafya, tarihi dönemlere ait figürlerden, tarihi ve kültürel öğelerden esinlenilerek oluşturulmuş çok sayıda fantastik figür saptanabilir. Hatta kimi zaman bazı tarihi ve kültürel figürler, kendileri de fantastik figürlere dönüşebilmektedir. Mesela artık kovboylarla özdeşleştirilmiş karakteristiklere sahip bir fantastik figür herhangi bir fantastik kurguda bulunabilir veya bir kurguda ninjaları fantastik figürler olarak görmek mümkündür. Hatta başka bir kurguda Nazi zombilerle karşılaşmak da mümkündür.

Bunların yanında kültürlerin parçası olan mitolojik figürler de fantastik figürlere dönüşebilen veya fantastik figürlere esin kaynağı olabilen tarihi ve kültürel figürler arasındadır. Bunun yanında da zaten fantastik figürlerdir.

Tarihi bir figürün, fantastik bir figürün yaratımında kullanılması veya esin kaynağı olmasına verilebilecek ünlü bir örnek ise Drakula ile ilgilidir. Drakula, çoğu zaman Eflak Voyvodası III. Vlad (Kazıklı Voyvoda, Vlad Dracula) ile özdeşleştirilmekte veya karakterin yaratıcısı Bram Stoker'ın yaratımında ondan esin aldığı söylenmektedir (Görsel 2.3).

1897’de yayınlanan Bram Stoker’in Gotik romanı “Dracula”, vampirler, doğaüstü güçlerini insanları avlamak ve kanlarını içmek için kullanan uğursuz figürler, hakkında bütün bir edebiyat ve film türü yarattı. Ölümsüz anti kahramanı Kont Drakula’yı yaratmak için Stoker, şüphesiz nosferatu (“undead”, “yaşayan ölü veya ölümsüz”) hakkındaki popüler Orta Avrupa halk masallarından yararlandı, ancak aynı zamanda 15. yüzyıl Romanyalı Prensi Vlad Tepes ya da Kazıklı Voyvoda hakkındaki tarihi söylentilerden de esinlenmiş gibi görünmektedir. Asilzade Vlad II Dracul’un ikinci oğlu olarak Transilvanya’da doğdu ve Ejderha Düzeni olarak bilinen Hristiyan şövalyelerin gizli bir düzenine üyeliği kabul edildiğinde “Dracul’un oğlu” anlamındaki Dracula adını aldı (Romencede Dracul “ejderha” anlamına gelir.) (http-18).



Görsel 2.3. III. Vlad (http-19)

Drakula dışında, vampirler de genel bilinirlikte yer etmiş fantastik figürlerdendir. Çok sayıda yapımda vampirler ve çeşitli uyarlamalarıyla karşılaşmak mümkündür. Günümüzde sadece fantastik figürlere dönüşmüş olan vampirlerin, çeşitli mitlerle ve tarihsel olaylarla da bağları bulunmaktadır.

Vampir özelliklerine sahip yaratıkların izi en az, insanlara uykularında saldırıp vücut sıvılarını tüketen yaratıkların hikâyelerinin anlatıldığı Antik Yunan’a kadar sürülebilmektedir. Yaşayanların kanını içen ve salgını yayan yürüyen cesetlerin hikâyeleri, hastalık zamanlarında Orta Çağ Avrupası’nda gelişti ve bulaşıcı hastalıklar hakkında modern bilgiye sahip olmayan insanlar vampir olanların öncelikle ailelerini avladığına inanmaya başladı. 20. ve 21. yüzyıllardan araştırmalar vampirlerle ilişkilendirilen özelliklerin izleri, kişiyi güneş ışığına duyarlı hale getiren porfiri, aşırı zayıflatan tüberküloz, cildi incelten bir hastalık olan pelagra ve ısırma ve ışık veya sarımsaktan tiksintiye yol açabilecek hassasiyetlere neden olan kuduz gibi hastalıklara kadar sürülebilir.

Vampir mitleri özellikle Doğu Avrupa’da popülerdi ve vampir kelimesi büyük olasılıkla bu bölgeden geliyor. Vampir olduğu düşünülenlerin cesetlerini kazıp çıkarmak, Avrupa’daki pek çok kültürde uygulandı ve çürümenin doğal özelliklerinin– diş etlerinin çekilmesi ve büyüyen tırnak ve saçların görünümü gibi– cesetlerin aslında ölümden sonra bir çeşit yaşama devam ettikleri inancını güçlendirdi. Bu inanca muhtemelen ölmemiş insanlar için ölüm ilan edilmesi de katkıda bulunmuştur. O zamanlar tıbbi teşhisin kısıtlamaları nedeniyle, çok hasta veya hatta bazen çok sarhoş veya komada veya şokta olan insanlar öldü sanıldı ve daha sonra “mucizevi şekilde” iyileşti - bazen de gömülmelerini geciktirmek için çok geçti. Vampirlerle olan inanç gömülmeden önce cesetlerin kalbine kazık çakmak gibi inançlara yol açtı. Bazı kültürlerde ölümler, mezarlarından çıkış yolunu bulmalarını engellemek için yüzleri aşağı bakacak şekilde gömülürdü (http-20).

Vampirler, tarihi ve kültürel kökenli ortaya çıkmış veya çıkış noktası olarak buradan beslenmiş, güncel algıda da geniş bir yer edinmiş fantastik figürlerdendir. Çıkışlarıyla ilgili biyolojik yapı ve zamanında bilinmeyen bilimsel gerçekliklerle bağ kurulabilmektedir. Bunun yanında yine fantastiğin sembolik anlatım yöntemi olarak kullanıldığı durumlarda da rol oynamış figürlerdendir. Vampirlerin kökeni ve bununla ilgili kurulabilen tarihsel ve kültürel bağlar yine pek çok fantastik figür için de düşünülebilecek durumlardır. Günümüzde genel bilinirlikte yer etmiş pek çok fantastik figürün izleri çeşitli tarihi olaylar ve kültürel inanış veya üretime doğru sürülebilir.

Fantastik bir çalışma her şeyi içerebilir. Farklı türlerde ve alanlarda gruplandırılmış çalışmalarda da fantastik figürler bulunabilmektedir. Bunların yanında fantastik kurguların bireysel mücadele ve gelişimlere yoğun bir ilgisi vardır. Bu yüzden belki genel özdeşleştiği veya bahsi geçtiğinde akla ilk gelebilecek dünyalarda teknoloji daha az gelişmiştir. Böyle bir alan, bireysel çabayla hayatta kalma, hayatta bir şeyler başarabilme ve hatta daha büyük şeyler başarabilmesi açısından daha açık bir alan sunmaktadır. Gerçi bu düşünce modern zamanın geçmişe yönelik fantastik algısı ve belki hatta romantizmi denebilecek bir oluşumdur. Şimdiki zaman için artık geçmiş fantastikleşmiştir. Geçmişte çok karanlık denebilecek olaylar yaşanmıştır ve geçmişin normalidir. Şimdinin genel insanlık erdemine uymayacak şeyler, bireylerin hiçbir önemi olmadığı durumlar da saptanabilir. Gerçi günümüzde de bu tarz durumların bulunmadığı söylenemez. Yine de genel olarak insanlık kavramında zamanla değişimler olmuştur. Bunun yanında geçmişe yönelik fantastik bir algı her zaman mevcuttur. Geçmiş ve şimdi adına farklı koşullar bireysel etkiyi hiçeştirebilir. Değişen zaman koşulları fantastiğin oluşacağı, hayal kurmaya ve hayallerin şekillerine de etki edebilecek bir durumdur. Bir başka açıdan ise zaman koşullarına göre kurulan hayallerin aktarımlarının kalıcılığı da azalmaktadır. Tabi

bu arşivleme imkânlarının artmasına rağmen genel bilinilirlikteki kalıcılığa yönelik olarak söylenebilecek bir şeydir.

Geçmişe yönelik temalar içermesi, bazı alanlarda fantastiğin buna yönelik algılanabilir olması, fantastik olarak tanımlanmış ve alanlarında öne çıkmış çok bilinen çalışmalardan ve temanın yoğun kullanımından kaynaklıdır. Bunların yanında geçmişin hayalde kalması, geçmiş bazı inanışların fantastiğe dönüşmesi, mitlerin ve tarihin fantastiğin beslendiği kaynaklardan olması gibi pek çok durum akla gelebilmektedir. Geçmişin genel algıda kalmış yapısı, oluşturduğu genel tarihi, kültürel ve fantastik birikim yine fantastik bir yaratının algılanırken bağ kurabileceği alanlar içerisinde. Fantastik yine algılanırken gerçekliğe ihtiyaç duymaktadır da denilebilir. Gerçeklikle bağları tamamen kopmuş bir fantastik yaratının algılanma şansının olduğunu düşünmek zordur. İnsanlığın algı sınırları; gerçeğe, gerçekliklere ve bunları anlama ve yorumlama kapasitelerine bağlıdır.

Bunların yanında geçmiş dönemler, teknolojinin daha az gelişmiş olduğu dünyalar gibi temaların, fantastik figürün bireysel etkisini arttırabileceği, mücadelenin aktarımına yardımcı olabileceği gibi durumlar da düşünülebilecekler arasındadır. Bireysel gelişim, bireysel etki, mücadele, karakter gelişimi, yolculuk, karakterin yolculuğu, karakterin içsel durumları gibi ögeler fantastiğin yoğun bağlar kurduğu konular arasındadır. Bu gibi durumlar özdeşleşme unsuruna da katkı sağlayabilmektedir.

Mücadele kavramı genel olarak da bir fantastik kurgu unsuru ve temasıdır. Çoğu zaman mücadele bittiğinde hikâye de bitmektedir.

Bireysel mücadele, en temelde karakterin fiziksel mücadelesi olarak ele alınabilir. Bu fiziksel mücadele ise; zorlu koşullara, yolculuğun kendisine, bir başka insana, başka bir karaktere, bir canavara veya herhangi bir fantastik figüre karşı olabilir. Eğer mücadele bir başka karaktere karşı ise en temelde karakterlerin fiziksel olarak kavgası ve savaşı söz konusudur. Fantastik figürlerin yakın mücadelesi ise fantastik kurgularda yoğun bir şekilde karşılaşılan bir unsurdur.

Yakın mücadele, yakın dövüş, yüz yüze çarpışma, göğüs göğse çarpışma, düello, karşılaşma, yarışma gibi çeşitli durumlar figürler arası yakın fiziksel mücadelelere örnek verilebilecek ögelerdir. Bunların çoğu ise kısmen tarihte kalmıştır. Günümüz adına bir kısmı devam etmekte, bir diğer kısmı ise çeşitli sporlara dönüşmüştür. Çeşitli türden yakın mücadeleye metaforik anlamlar da yüklenebilmektedir. Yakın bir dövüşle alakası olmayan bir durum da yakın dövüş unsurlarıyla sembolize edilebilmektedir. Yakın dövüş,

bir kurguda fiziksel veya metaforik bir mücadeleyi betimleyebilmektedir. Çeşitli erdemlerin; bir fiziksel mücadeleye yüklenmesi, bir fiziksel mücadele içerisinde aranması veya bir fiziksel mücadeleye benzerlikler kurularak aktarılması da karşılaşılabilen durumlar arasındadır. Fiziksel mücadeleler ve bu tarz mücadelelere olanak sağlayan ortamlar ise zamanla ortadan kalkmakta veya şekil değiştirmektedir.

Mesela, zamanın ilerlemesi ve teknolojinin gelişimiyle eskinin yöntemlerinin ve bunlara atfedilen değerlerin ortadan kalkması düşüncesine, Köroğlu Destanı'nda karşılaşmak mümkündür.

Düşman geldi tabur tabur dizildi
Alnımıza kara yazı yazıldı.
Tüfek icat oldu mertlik bozuldu
Eğri kılıç kında paslanmalıdır (http-21).

Destanla ilgili bir diğer bilgi ise şu şekildedir:

Ruşen Ali Kır-At'ı ile birlikte dağa çıkar. Köroğlu diye ün alır. Bezirganlardan, beylerden, paşalardan aldıklarını yoksullara dağıtır. Delikli demir (tüfek) icat olunup da eski yiğitlik gelenekleri bozulunca, arkadaşlarına dağılmalarını tavsiye eder, "sır olur", Kırklar'a karışır (http-22).

Köroğlu'nun destanı da bir teknolojik gelişmeyle sona eriyor gibi görünmektedir. Göğüs göğse çarpışmaya atfedilmiş pek çok erdem ve gelenek, tüfegin icadıyla son bulmaktadır. Mertlik bozulmakta, eğri kılıç kında paslanmaya terk edilmektedir. Eskinin erdemleri yitip gitmekte, sadece hikâye ve destanlarda kalmaktadır. Yiğitliğin bitişiyle kahramanın hikâyesi de bitmektedir.

Köroğlu Destanı, mertliğin artık fantastik bir kavrama dönüşmesiyle bitmektedir. Bunun yanında pek çok fantastik unsur da içermektedir. Köroğlu'nun atı ise hikâyede ön plana çıkan fantastik figürlerdendir. Hayvanların fantastik figürlere dönüşümü ise yaygın olarak karşılaşılan bir durumdur.

Köroğlu'nun bir de kıratı vardır ki bu at dünyada eşi benzeri olmayan bir attır. Kırat, gerektiğinde kılık değiştiren, sahibinin konuşmasını anlayıp ona göre hareket eden, büyülü, ölümsüz bir varlıktır. Ayrıca kilometrelerce koşar da bir kere durmaz, dünyada hiçbir at onu geçemez ya da Köroğlu, Kırat'ına bindiğinde kimse onu yakalayamaz (http-23).

Tarih ve kültürel birikim fantastik yaratımın önemli bir parçasıdır. Gerçi bu genel olarak insan yaratısının da büyük bir parçasıdır. İnsan yaratısı, yorumu, kurgusu ve biçimlendirmesi olan veya olabilen fantastik figürlerin de tarihsel ve kültürel birikimle etkileşim halinde olması doğaldır.

2.2. Mitler

Mitolojik unsurlarının; bilinen hallerine bağlı kalınmasıyla, çok farklı yorumlanmalarıyla veya hakkında bilinenden olabildiğince bağımsız olarak kullanılmasıyla oluşturulan fantastik figürlerle, günümüzde farklı alanlarda pek çok çalışmada karşılaşmak mümkündür.

Sanatta, mitosta, ritlerde, rüya ülkesine uyanık giriyoruz. Ve rüya imgelerinin bir düzeyde yerel, kişisel ve tarihsel olması, ama tabanında içgüdülerin yer alması gibi, mitos ve simgesel sanatta da aynı durum geçerlidir. Etkin yaşayan bir mitosun mesajı derin bilinçaltının kutsamasıyla üretilir, mesaj orada enerji bulur, uyandırır ve çağırır; bu düzeyde işlev gören simgeler enerji üretir ve uyarıları yönlendirir. Yani onların işlevi- “anlamı”- Derin uyku düzeyindedir: Uyanan bilinç düzeyinde ise aynı simgeler esinleyici, bilgilendirici, sezgiseldir, dokunulan içgüdüler açısından bir tür aydınlanma anlamı yaratır, yani dokunulan içgüdülerin yaşam olduğu bilinçaltı yapısının –içsel veya dışsal yapı- düzenine aittir (Campbell, 2003, s. 676).

Örneğin; 2019 yapımı olan Mortal Kombat 11 adlı oyunun hikâyesinin antagonisti Kronika zamanı yönetmektedir (Görsel 2.4). Vizyonundaki zaman çizelgesi gerçekleşmesini sağlamak adına, zamana müdahale etmekte, zamanı yönlendirmekte veya sıfırlayabilmektedir. Oyunda bir titan olarak tanımlanmış olan Kronika, hem genel özellikleri hem isimlendirilmesiyle, Yunan mitolojisindeki Khronos (Chronos) ve/veya Kronos (Coronus) ile ilişki içerisindedir (Görsel 2.5).



Görsel 2.4. *Mortal Kombat 11* (2019), Kronika ve kum saati (<http-24>)



Görsel 2.5. Rubens, Peter Paul, “Bir oğlunu yiyen Satürn”, 1636 – 1638, Tuval Üzeri Yağlı Boya, 182,5 x 87 cm, Museo Del Prado (<http-25>)

Satürn aynı zamanda Antik İtalic tarım tanrısıydı. Ve çok Antik zamanlarda Cronos, Uranus ve Gaea’nın oğlu, zamanın kişileşmesi ve aynı isimdeki Yunan tanrısı, Titanların en genci ile özdeşleşmiştir. O ve karısı Rhea, o zamanlar muhteşem Altın Çağ’ın faydalarından yararlanan Dünya’da hüküm sürmekteydi. Oğullarının tahtı kendisinden almasını engellemek için, kendisinin de babasına yaptığı gibi, onları doğar doğmaz yiyerek öldürmeye karar verdi (<http-25>).

Oyunun hikâyesinde, Kronika’nın Kronos’la özdeşlikleri yalnızca isimde ve özel güçlerde kalmamıştır. Kronos hükmünü sürdürmek için evlatlarını öldürüp yerken Kronika da sembolik olarak benzerlik gösteren bir eylemi uygulamaktadır. Hikâyenin bir bölümünde gücünü arttırmak için, büyük tanrılardan biri olan kızı Cetrion’u kurban etmekte ve onun gücünü de özümsemektedir. Bu sayede zamanın yönetiminde otoritesine zarar verebilecek unsurları ve planının gerçekleşmesini önleyebilecek engelleri kaldırmayı amaçlamaktadır.

Mitlerdeki tanrılar ve diğer canlılar, insana özgü biçimler, özellikler, karakterler ve davranışlar içerebilmektedir. Bunun yanında çeşitli canlılara, doğa olay ve oluşumlarına özgü özellik ve biçimler de içerebilmektedirler. Farklı varlıkların birleşimlerine de rastlamak mümkündür. İnsan biçimli figürlerin insanüstü veya dışı özelliklere sahip olması, insan dışı varlıkların insani özellikler veya biçimler taşıyabilmesi de rastlanabilen

durumlar arasındadır. Mitler pek çok fantastik unsur içerir. Bu unsurlar, onlara göre gelecekteki fantastik kurgulara ve fantastik figürlere de kaynak sağlayabilmektedir.

Mitler çok uzun zamanlar boyunca aktarılmıştır. Bu aktarımların büyük bir kısmı ise sözel olarak gerçekleşmiştir. Bu geçen zaman içerisinde insanların algıları, doğru ve yanlış olarak kabul ettikleri şeyler de değişmiştir. Mitlerin dilden dile aktarılacak yaptığı yolculuklarda da çeşitli değişimlere uğrayabilmiştir. Belki ilk çıktıkları halleriyle son bilinir halleri arasında büyük farklar vardır belki de hiç alakaları yoktur. Ama kayda geçtikleri son anla, ilişkilendirildikleri tarih ve yerle alakalı kayda geçmemiş pek bilgi içerebilmektedirler.

Sahip oldukları uzun zaman ve bağ kurdukları sayısız insanla genel bir birikim oluşturmuşlardır. Çeşitli şekillerde aktarımları ve kullanımlarının bu birikime katkısı bulunmaktadır.

Binlerce yıllık hikâyelerin ve içerdikleri figürlerin insanlıkla beraber yol alışı, günümüzdeki insanlarla da bir şekilde bağları olması, çeşitli alanlarda araştırma, aktarım aracı, kaynak ya da konu olarak kullanılabilmeleri, kurulan bağları ve kalıcılıklarını da artmıştır. Dolaylı veya dolaysız olarak sahip oldukları bilinirlik çalışmalarında bir aktarım aracı olarak kullanımlarına da katkı sağlamaktadır. Mitlerin veya mitlere dair öğelerin, sembolik araçlar, doğrudan aktarımlar veya yorumlamaları olarak kullanımına çok sayıda çalışmada karşılaşmak mümkündür. Mitlerin artık genel fantastik birikimin bir parçasıdır.

Genel fantastik birikim ve bununla gelen algıdan beslenme durumu örnekler arasında verilen Mortal Kombat adlı oyun serisinde de saptanabilir. İlk çıktığında (1992) oyun için; seksenlerin aksiyon filmlerinden, bu filmlerin fantastik unsurlarından, bunlar dolayısıyla veya kendince mitlerden alınmış içeriklere de sahip olan, hikâyenin geri planda kaldığı bir dövüş oyunudur. Zamanına göre gerçekçi görünen grafikleri ve aşırı vahşetin bir ekrana taşınabilmesiyle büyük bir popülerliğe ulaşmıştır. Bunların yanında uzun yıllar varlığını sürdürerek başta toplama denilebilecek hikâyesi ve karakterleriyle, varlığını sürdürdüğü zaman ve eklenen içerikler ve bunlar üzerine yapılan çeşitli alanlarda çalışmalarla artık kendi hikâyesinden bir nevi kendi mitinden beslenir hale gelmiş olması durumu söz konusudur. Yeni yapımlarında hikâye unsuruna daha çok önem verildiği görülmektedir. Oyun içeriğinde ise çeşitli kültürlerle ve mitlere ait öğelere rastlamak mümkündür.

Fantastik figürlerle ilgili olarak birbiriyle alakalı veya alakasız gibi görünen çeşitli alanlardan örnekler verilebilmekte, örnekler arası geçişler yapılabilmekte ve benzerlikler

yakalanabilmektedir. Bu örneklerin bir araya getirilmeye çalışılması ise karmaşık görünümlü bir yapının oluşmasını sağlayabilir. Bu karmaşıklık, çeşitlilik, çeşitli alanlar arasındaki örnekler arası geçişler ve bulunabilecek benzerlikler, aslında fantastik figürlerin ne kadar geniş bir alanda var olduklarını göstermektedir. Mitlerle, tarihle, sanatla ve insanla çok çeşitli ilişkiler içerisinde bulunduklarına da işaret etmektedir.

Fantastik bir figürün mitoloji veya tarihi kaynaklı olması veya bunlarla bağı olmasının; açıklanabilmesi, anlatılabilmesi veya anlamlandırılabilmesi adına da bir işlevi vardır. Bu durumda izleyicideki mitoloji, tarih, genel kültüre dayalı fantastik birikimle bağ kurulması, fantastik figürün aktarımında açıklanmasına yardım edebilir veya açıklanma ihtiyacını ortadan kaldırabilir. Bu gibi örneklerde fantastikten fantastik üretilmesi durumu saptanabilir. Fantastik oluşumların temel alınarak yeni fantastik figürler oluşturulabilmektedir.

Mitler düşünüldüğünde binlerce yıldır aktarılmış, bu süreçte gelişmiş, değişmiş veya uyarlanmış pek çok hikâyeye ve bunlardaki figürlerle karşılaşılabilir. Sahip oldukları bu uzun zaman dilimi, değindikleri olay ve karakter çeşitliliği, bağ kurduğu insan sayısı ve bilinirlikleri, onları farklı alanlarda aktarım öğeleri olarak kullanılabilir hale getirmiştir. Pek çok olay, durum ve oluşumu aktarmada sembolik olarak kullanılabilirler.

Bulunulan ve yakın zaman dilimindeki kurgulara göndermeler, dönemleri için anlamlandırılabilir olsa da ilgili gönderme kaynağı genel bilinirlikten kalktığında anlamlandırılabilmesi zorlaşacaktır. Çağdaş mitler haline gelebilmiş kurgular, bunlara klasikleşmiş yapıtlar da denebilir, bu açıdan daha ön planda olacaktır fakat sonraki dönemler için kalıcılığını veya genel bilinirliğini koruyabileceğini bilmenin bir imkânı yoktur. Belki özel varlıklarını koruyabilmek yerine genel fantastiğe yönelik algı potasında eriyerek dolaylı veya dolaysız bilinirliklere dönüşürler. Mitler için, yazılı aktarımın ve arşivlemenin eksikliklerinden, sözel aktarımda kayıplar ve değişimler yaşamış olabileceklerinden ama yine sözel aktarım sayesinde çağını aşabilmeleri gibi durumların göz önünde bulundurulmasıyla, eksilmeleri veya yok olmaları veya hayatta kalabilmeleri durumlarını yaşamış oldukları düşünülebilir. Buna rağmen tarihin ve kültürün bir parçası olabilecek kadar uzun süre var olabilen parçalar korunmaya ve aktarılmaya devam etmiştir. Daha güncel kurgular ise, yazılı kaydın genelleşmesi veya alanlarındaki arşivlenme imkânlarına rağmen, daha yaygın bilindikleri dönemler olabile

de uzun bir tarihsel bağın olmaması ve hızlı tüketim ile genel bilinirlikten daha kolay silinebilmek veya önemlerini hızlı yitirebilmek gibi durumlarla karşı karşıyadırlar.

Mitler bilinirlik adına uzun süreçleriyle pek çok sosyolojik alana konu olabilmektedir. Çeşitli kültürlerdeki yerleri, kültüre dair içerdikleri bilgilerin yanı sıra doğa olaylarının, insan hallerinin ve çeşitli karakter özelliklerinin sembolleri olarak kullanılabilen figürleriyle aktarım araçları da olabilmektedirler. Bunun yanında bu simgesel bilinirlikler sayesinde, özellikle Yunan mitlerinden öğeler, çeşitli bilim alanlarında tanımlama ve isimlendirmelerde de kullanılmışlardır. Bunda Latincenin uzun bir süre bilimin dili olmasının ve dilin de olduğu topluma ait kültürel izler ve o kültürün mitlerini de taşıyabileceği durumu göz önünde bulundurulabilir. Mitlere gönderme yapılması veya mitlerin kurgularda çeşitli şekillerde uyarlanması ise artık normalleşmiş bir durumdur.

“Regin ise bir cücedir ve bütün cüceler gibi o da hünerli bir zanaatçı, özellikle de çok iyi bir demirci ustasıdır” (Page, 2017, s.122).

Bu tanımlama İskandinav mitleriyle hiç ilgilenmemiş ama sadece Yüzüklerin Efendisi kitaplarını okumuş veya sadece konuyu dâhil etmiş fantastik oyunları oynamış birisi için bile yabancı gelmeyecek veya kabul görebilecek bir tanımlamadır. Genel bilinirlikte yer etmiş pek çok fantastik figürün kökeni mitlere kadar sürülebilir. Bunun yanında çok sayıda fantastik figür insan estetik algısı, erdemleri, beceri ve önyargılarıyla özdeşleşmiştir. Kimi zaman insani değerlerin vücut bulmuş halleri olarak da şekillenmektedirler.

2.3. Genel Bilinirlikte Yer Etmiş Fantastik Figürler

Genel bilinirlikte yer etmiş fantastik figürler denildiğinde; genel insanlık algısında yer etmiş figürler, onlarla özdeşleşmiş biçim ve düşünceler akla gelir. Bunlar bir nevi küresel veya evrensel fantastik figürlerdir.

Mitlerde geçen ve uzun zaman boyunca aktarılmış olan figürlerin, genel bilinirlikte yer etmiş fantastik figürler adına öncelikle akla gelebilecekler arasında bulunduklarını düşünmek oldukça doğaldır. Bu bilinirlikte kültürlerin parçası olmuş olmalarının da payı vardır. Aynı zamanda çok sayıda çalışmada kullanılmış olmaları da buna katkı sağlamıştır. Kullanım şekilleri arasında; çeşitli aktarımları, yorumlamaları, uyarlamaları, esin kaynağı olmaları gibi pek çok çeşit bulunur.



Görsel 2.6. *Thor, Thor: Karanlık Dünya, Imdb.com (http-26)*

Örneğin kökeni İskandinav mitlerinden gelen Thor, günümüzde genel bilinirlikte yer etmiş fantastik figürler arasındadır (Görsel 2.6). Bir çizgi roman evreninin parçası olan Thor, yüksek hasılatlı ve genel bilinirliğe ulaşmış yapımlarda kendine yer bulmuştur. Burada bir süper kahramana dönüşmüş olan Thor’u kendi adına üretilen yapımlarda veya diğer süper kahramanlarla bir arada görmek mümkündür.

İskandinav mitlerinden günümüze ulaşan Thor, genel bilinirliğe ulaşmış tek mit kökenli fantastik figür değildir. Mit kökenli veya kökeni mitlerle özdeşleştirilebilecek pek çok fantastik figür bulunmaktadır.

Tanrılar sınıfının altında yer alan cüceler, elfler, nornlar, cadılar ve valkyrieler gibi diğer doğaüstü yaratıkların yanı sıra, Hoenir, Kvasir, Gefion, Vali, Vili, Ve, Vidar ve bunlara benzer ikincil konuma sahip bazı tanrılar vardır. Gelgelelim, tanrıların en büyük düşmanları, jotnar’dır. Tekili jotunn olan bu sözcük genellikle ‘devler’ olarak çevrilmekle birlikte, bu kadim, çirkin, korkunç ve kötü niyetli yaratıkları ‘demonlar’ ya da ‘troller’ olarak adlandırmak da pekâlâ mümkündür (Page, 2017, s. 12).

İskandinav mitlerinde yine genel bilinirlikte yer etmiş çeşitli fantastik figürlerle karşılaşmak mümkündür. Cüceler, elfler, cadılar, tanrılar, devler, demonlar (iblis veya şeytanlar), troller, güncel fantastik üretimlerle de genel bilinirlikte yer etmiş figürlerdir.

Genel bilinirlikte yer etmiş pek çok fantastik figür mit kökenli olabilmekte, mitlerden esinlenmeler içerebilmekte veya mitlerdeki figürlerle benzerlikler gösterebilmektedir.

Günümüzde çeşitli alanlarda yoğun bir fantastik figür üretimi bulunmaktadır. Aynı zamanda fantastik yapımlar yoğun bir ilgi de görmektedir. Örneğin; gelmiş geçmiş en çok hasılat yapan filmler listelerine bakıldığında ilk sıralarda fantastik yapımlarla karşılaşılmaktadır.

Genel bilinirlik adına düşünüldüğünde, bu, bazı durumlar için kısa süreli bir tanımlamadır. Bir dönem geniş kitlelere ulaşmış bir yapımdaki fantastik bir figür, o dönem için genel bilinirlikte yer etmişken sonrasında unutulmaya yüz tutabilir. Genel bilinirlik bu gibi durumlarda dönemseldir.

Uzun süredir varolma ve aktarılma, fantastik bir figürün genel bilinirlikte yer edinmesini sağlayan unsurlardandır. Klasikleşmiş veya geniş kitlelere ulaşmış yapımlarda bulunmaları da onlara genel bilinirlik sağlar. Ejderhalar, kurt adamlar, yaşayan ölüler, zombiler, vampirler, devler, cüceler, elfler, periler, cadılar, büyücüler, hayaletler gibi pek çok fantastik figür genel bir bilinirliğe sahiptir.

Bir fantastik figürün genel bilinirlikte yer etmesi; genel olarak bilinen veya kabul gören bir ismi, tanımı ve biçimi olduğu anlamına da gelmektedir. Düşünce bu şekilde açıldığında sanki genel bilinirlik veya kabul görürlükle bir gerçekliğe dönüşmesi veya gerçekliğe yaklaşması gibi bir durum olması akla getirilebilecekler arasındadır. Gerçi burada genel bilinirlikte öncelikle fantastik olduğu durumu da mevcuttur. Yine de bir figürün genel bilinirlikte bir ismi, tanımı ve biçimi olduğunda veya bunlar olabildiğince belirli hale geldiğinde, sanki bir gerçekliğe dönüşür. Bu durumda belki artık genel bilinir bir gerçeklik olarak fantastik olmaktan da uzaklaşır. Tam belirli hale gelişle fantastiğin sıklıkla ilgilendiği ve zaman zaman özdeşleştiği belirsizlik durumundan da bir bakıma uzaklaşılacaktır. Aynı zamanda genel bilinirlik veya sürekli kullanım bir figürü olağanlaştırabilecektir. Burada yine fantastiğin olağandışına yönelik olma durumundan da farklı bir anlamda uzaklaşma bulunmaktadır.

Fantastik ve figür kelimelerinin ortak bağ kurduğu kavramlardan birisi belirsizliktir. Bir fantastik figürde belirsizlik anlamda olabildiği gibi biçimde de bulunabilmektedir. Belirsizliğin, bir fantastik figür için zorunlu bir durum olduğu söylenemez. Yine de fantastik figürler ve belirsizlik kavramı arasında çeşitli bağlar bulunabilmekte ve fantastik figürler belirsizlikler içerebilmektedir. Genel bilinirlikte yer etmek de bir fantastik figür için anlamda ve biçimde belirsizliği azaltan bir unsurdur. Bir diğer yandan ise belirsizliğin birden çok anlama sahip olmayı veya birden çok anlamda yorumlanabilmeyi içermesi de düşünülebilecek durumlar arasındadır.

2.4. Bilim ve Fantastik Figür İlişkileri

Fantastik figürler insan düşünce ve hayal gücünün ürünleridir. İnsan düşünce, algı ve hayal gücü de gerçeklere yönelik olarak gelişmiştir. Bu nedenle fantastik figürlerin de gerçeklerden ve dolayısıyla bilimden tamamen kopuk olduğu söylenemez. Aksine oluşturulmalarında, algılanmalarında ve anlamlandırılmalarında gerçeklikle ilgili bilgilere ihtiyaç duyulur.

“Fantazi doğal bir insan etkinliğidir. Aklı kesinlikle yok etmez hatta ona hakaret bile etmez ve bilimsel gerçekliğe olan açlığı köreltmez ya da bilimsel gerçekliğin algılanışını çarpıtmaz. Tam tersine akıl ne kadar keskin ve açıksa o kadar iyi fantezi yaratabilir. İnsanlar gerçeği (olgular ya da kanıtlar) bilmek istemedikleri ya da gerçekleri algılayamadıkları bir duruma girseler, onlar iyileşene dek fantazi de zayıf kalırdı” (Tolkien, 1999).

Gerçekler ve hakkında bilinenler bir kurgunun veya bir fantastik figürün içsel mantığının yapılanmasında veya korunmasında da yer almaktadır. Algı gerçeklere yönelik şekillendiğinden, gerçekle bağların tamamen kopması, öyle bir durum mümkünse, bir çalışma için aynı zamanda algılanamaz ve anlamlandırılmaz olması ve hatta aslında olmadığı anlamına da gelir.

Bilinen her yeni şey, hayal gücü için de yeni malzemeler türetir. Bunun yanında, olan tüm gerçeklik bilinmediği sürece, her yeni bilgi; yeni belirsizlikler, sorgulamalar ve bilinmezlikler de doğurur.

2.4.1. Fen bilimleri

Maddesel dünyaya yönelik olan fen bilimleri, doğanın gözlemlenmesi, anlamlandırılması, işleyişinin anlaşılması, yönlendirilmesi ve kontrol altına alınması üzerine çalışan bilim dallarını içerir. Gözlem ve müdahale için çeşitli teknolojiler geliştirilir ve kullanılır.

Fantastik üretiminde her türlü bilimsel bilgi ve gelişim kullanılabilmektedir. Bilim ve teknolojinin değişen oranlarda gelişmişliği kurgu unsuru olabilmekte ve fantastik figürlerin biçimlerine etki edebilecek şekilde kullanılabilmektedir. Belirli bir teknoloji seviyesi veya kullanılan teknolojiler bir kurgunun genel sanat yönetimini de şekillendirebilmektedir.

Fantastik bir figürün kurgusunda ve biçiminde her türlü bilimsel gözlem ve teknolojik gelişim hayal gücüyle birleştirilerek kullanılabilmektedir.

Teknolojinin, büyü olarak gösterilmesi, büyüyle kıyaslanması veya çatışmada olması gibi kurgusal öğeler de bir çalışmanın içerisinde var olabilir. Bununla ilgili bir

örnek olarak belki, illüzyon gösterileri verilebilir. Geçmiş dönemde çeşitli teknolojik gelişme ve icadın da büyü olarak algılanmış veya gösterilmiş olduğu durumların olmuş olabileceği de düşünülebilir.

“Yeterince gelişmiş teknoloji büyüden ayırt edilemez.” Bilim kurgu yazarı Arthur C. Clarke’nin konuyla ilgili ünlü bir sözüdür.

Bunların yanında teknolojik gelişmeler insan hayatı, sosyal yapısı, düşünce ve algılarını da değiştirmiş ve değiştirmeye devam etmektedir.

Fantastik figürlerle bağlar kurulmaya çalışıldığında en temelinde matematik üzerine düşünceler yürütülebilir. Matematik fantastiğin gerçek dünyaya bağlı sabitlerinden sayılabilir. Basit matematik günlük dünyayı ve aktarımları algılamamızdaki temel sistemlerdendir. Fantastik bir yapıtta verilen sayılar doğal olarak algılanır ve farklı bir beklentiye girilmez. Bin kişilik bir ordu, beş yüz atlı, bin bir gece veya sayısal olarak verilen herhangi bir veri, hikâyedeki olasılıksızlıklara rağmen algılanabilir veriler içerir. Bunun yanında sayısal abartılar fantastik durum ve olay oluşumuna hizmet edebilmektedir. Verilen sayı çokluğuyla gerçekdışı bir algıya hizmet edebilir. Sayılar arasındaki eşitsizlik fantastik figürün olağan üstü bir özelliğini vurgulama veya aktarmaya da hizmet eder.

Fantastik bir kurgunun gerçek dünya matematiğine alternatif sunması, eğer sunarsa anlaşılabilmesi için, gerçek dünya matematiğiyle açıklanabilir bir sistem oluşturması da gerekmektedir ve yine gerçek dünya matematiğinin ve terimlerinin farklı ifade edilişine dönüşür. Bu nedenle gereksizdir. Gerçi kurgu içerisinde anlaşılamayacak hesaplamalar veya işlemler şeklinde nitelemeler de bulunabilir. Bu yönden temel matematik, dillere oranla daha evrensel bir iletişim türüdür. Fantastik ırkların kendi dillerini konuşmasına rastlanılabilir. Fakat kendi farklı matematiğini kullanmasına pek rastlanmaz. Kurgularda bir topluluğun ileri düzey matematiğinden veya bilim ve teknolojisinden bahsedilmesi karşılaşılabilen bir şeydir. Bahsi geçen durumların ise günümüz bilimiyle açıklanabilmesi mümkün değildir. Bu durumda bahsi geçen bilim de o kurgudaki fantastik bir unsurdur.

Bunun yanında fantastiği yoğun şekilde içeren oyun alanında, olasılıklar içerebilecek veya içermeyecek olan oyun sistemleri değişen karmaşıklıkta matematik hesaplamalarından oluşur. Bilgisayar oyunlarında karmaşık veya çok sayıda hesaplama bilgisayar tarafından yapılırken, grafikler ve kullanıcı ara yüzleri arkasında saklı kalır ve oyuncunun akıcı bir oyun deneyimi yaşamasını sağlar. Oyuncunun farkında olması gereken veya kendi hesaplama ve muhakeme yeteneğini kullanmasının oranı oyun

türlerine veya oyundan oyuna değişir. Masa oyunlarında ise oyuncuların pek çok hesaplamayı kendileri yapması gerekmektedir. Bu yüzden masa oyunu sistemlerinde basitliğe daha çok önem verilmektedir. Genele hitap etme kaygısı olmayan özel bir kitlesi bulunan bazı oyunlar ise karmaşık hesaplamaları barındırmaktan çekinmez.

Fantastik figürler alanında ise normalde olan, kabullenilmiş veya bilinen niceliklerin miktarıyla oynanmasına veya değiştirilmesine rastlanabilmektedir ve bu bir fantastik figür oluşturma yöntemi olarak kullanılabilir. Bu duruma dört kollu fantastik bir ırk veya üç gözlü kuzgun gibi örnekler verilebilir (Görsel 2.7).



Görsel 2.7. *Game of Thrones* dizisindeki Üç Gözlü Kuzgun (<http-27>)

Genel olarak bilinen niceliklerin sayısının değiştirilmesi fantastik durumların yaratımı için de kullanılabilir. Gökyüzünde ikinci ay veya güneşin bulunması gibi. Fantastiğe yönelik algı, epiklik veya tersi etkiler veya algılar yaratmak için de abartılı niceliklerin kullanılması mümkündür.

Genel bilinirlikte yer etmiş ölçülerin değiştirilmesiyle de fantastik figürler oluşturulabilir. Örneğin bir canlının bilinen yaklaşık ölçüleri devleştirilecek veya çok küçültülerek fantastik figürler oluşturulabilir. Dev böcek, hayvan veya insan gibi fantastik figürlerle karşılaşılabilir. Bu figürlerin görsel fantastik tek özellikleri devasa veya çok küçük olmalarıdır.

İnsanlar yine sayılara da sembolik anlamlar yüklemişlerdir. Bu sembolizm de yine fantastik figürlerin oluşum ve hikâyelerinde karşılaşılabilen durumlardandır. Fantastik bir figürün özel bir sayıdaki unsuru onun değişen özelliklerini sembolize edebilir. On üç sayısı uğursuz, altı yüz altmışaltı da şeytanın sayısı olabilmektedir.

Uç düşünceler yürütölmeye kalkılırsa, matematiğın insanların gerçekliğı anlamak için geliřtirdikleri fantastik bir dil olduğı ve figürlerinin ise fantastik figürler olduğı da akla gelebilenler arasındadır.

Fantastik figürlerin yaratım, aktarım ve algılanışında fizik bilgileri, genel bilinir fiziğe uygunluk ve aykırılıklar da devrede olmaktadır. Fizik, bilim olarak insanın gerçekliğı anlama çabasının aracıdır. Anlamsal olarak da gerçekte özdeşlik içerisinde.

Bilimsel olarak ulaşılan yeni fizik bilgileri ve üretilen teoriler de fantastik yapımların içerisinde kendine yer bulabilmektedir.

Fizik, fantastik yapıt yaratımında gerçekte dünya algılarına hitap etmeye hizmet etmektedir. Bunun yanı sıra fantastikleřtirme unsuru olarak değıřtirilebilen veya karşı konulan bir unsurdur. Bilindik dünya fiziğine aykırılıklar yapıtlarda fantastik ögeler olarak kullanılabilmektedir.

İnsan algısının normalleřtirdiğı fiziksel durumların karşıtı özelliklere sahip olan figürler, fantastik figürlerdir. Bir fantastik figürün fiziksel dünyayla ilişkisine bağı fantastik unsurun görsel biçimine etki etmediğı durumlar da bulunabilmektedir. Figür gerçekteki bir varlık gibi görünebilir. Bu durumda fiziğe aykırı durum veya eylemin anlaşılabilmesi için betimlenmesi gerekir. Bu betimleme işlemi ise alanına göre zorluklar gösterebilir. Gerçi fantastik bir kurguda bulunması onu zaten fantastik bir figür yapmaktadır. Fakat kendi başına fantastik özelliğini betimlemek yine alana göre değıřen zorluklar ortaya koyar.

İnsanın fizik algısıyla uyuřmayan durumların betimlenmesi fantastik figürlerin oluşmasını sağlayabilmektedir. Örneğın, fizyolojik olarak uçamayacak olan insanın yalnızca biyolojik yetisiyle uçuşmasının betimi fantastik bir figür ortaya koyar. Bu durumda figürün fantastik özelliğı biçimine etki etmez. Bir insan kendi görünümüyle fantastik bir figür olur, fantastik unsur ise fiziğe aykırı bir eylem veya eylemin betimlenmesiyle gerçekteşmektedir. Uçuşma üzerinden düşünölecek olursa, bunun normalde uçmayan varlıklara eklenmesi yine fantastik figürler oluşturabilmektedir. Bu durumun figürün biçimine etki ederek betimlendiğı durumlar da vardır. Uçuşmayla özdeşleřtirilmiş unsurlar fantastik figürün biçiminde kendisine yer bulabilmektedir. Buna kanatlı uçan bir at figürü örnek olarak verilebilir. Bu durumda at hem uçtuğı için hem de kanatları olduğı için fantastik bir figür olmaktadır.

Fantastik figürlerde fiziksel dünya algısıyla uyuřmayan pek çok özellik de bulunur. Gerçekliğe yönelik olan fiziksel algıya aykırı unsurlar da büyü, özel güç, yetenek olarak

sunulan unsurlar arasındadır. Örnekte bir figür bir deniz canlısını gezmeye çıkarmıştır (Görsel 2.8). Fantastik bir durumun betimlendiği çalışmada deniz canlısı hakkında bilinenlere aykırı olarak bir köperk gibi gezmeye çıkarılmış ve sanki havada rahatça süzölmektedir.



Görsel 2.8. “Eel Walker”, Mark Newman, bronz heykel (<http-28>)

Sanat çalışmalarında da genel fizik algısına zıt gibi görünmeler kullanılarak çalışmalar yapılmaktadır. Uçarmış gibi görünme, imkânsız gibi görünen bir dengede durma, yumuşak olması beklenenin sert olması gibi çeşitli genel fizik algısına zıtlık yaratan veya genel fizik algısını şaşırtan çalışmalar saptanabilir. Bu çalışmaların figürlerinde de olağanüstü, olağandışı, gerçeküstü veya gerçekdışını yakalama amacına ulaşmaya çalışılmaktadır. Bu algı oyunuyla fantastik figürlere dönüşebilen çalışmalar olabildiği gibi yine aynı düşünceyle yapılmış veya aynı düşünceyi içerisinde barındıran ve fantastik oluşun daha belirgin gözlemlenebildiği fantastik figürlerle de karşılaşmak mümkündür.

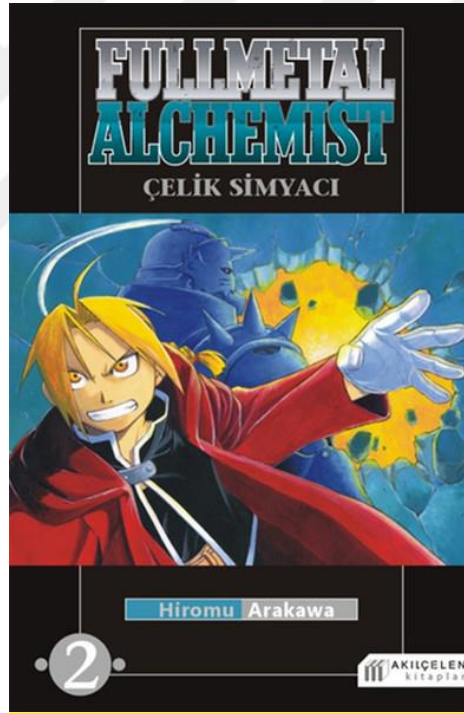
Bir başka bilim dalı olan kimya kavramına, fantastik kurgularda değişen oranlarda rastlamak mümkündür. Modern kimyanın başlangıcı ve belki de isim babası da olan simya ise, fantastik alanında kendine hatırı sayılır bir yer edinmiştir.

Geçmiş dönem ve alternatif türevi dünya fantastik kurgularında simya kavramına, ana kurguda önemsiz sayılabilecek bir şekilde bulunmasından, kurguyu tamamen şekillendirecek önemde bulunmasına kadar değişen oranlarda, rastlamak mümkündür.

Masaüstü veya dijital fantastik rol yapma oyunlarında simya bir beceri alanı olarak kendine yer bulmaktadır.

Bazı fantastik çalışmalarda büyü o kurgusal dünyada ki bir bilim alanı olarak ele alınabilirken bazı kurgularda tamamen tanımsızdır. Simya ise genellikle büyücülerle ilgili veya onlara yönelik bir uğraşı alanı olarak sunulmaktadır.

Örneğin; Full Metal Alchemist (Çelik Simyacı) adlı yapımda simya o dünyanın bir gerçekliği olmasının yanı sıra genel fantastik kurgular anlamında o dünya adına büyü yerine geçmektedir (Görsel 2.9).



Görsel 2.9. *Çelik Simyacı 2. kitap kapağı* (<http-29>)

Fantastik olanın bilimsel veya tarihi açıklaması varmış gibi kurgulanan yapımlarla karşılaşmak da mümkündür. Örneğin; Ateş Krallığı (2002) filminde ejderhaların ateş püskürtmeleri biyolojik yapı ve kimyasal reaksiyonlarla açıklanmaya çalışılmıştır.

Ateş Krallığı'ndaki ejderhalar, ağızlarında birleştiklerinde ve açık havaya maruz kaldığında tutuşarak bir napalm formuna dönüşen iki sıvı üreten salgı bezleri bulunan dört bacaklı yaratıklardır. Bu salgı bezlerinin ürettiği sıvı aynı zamanda temas ettiği herhangi bir insanın gözlerine zarar verme potansiyeline de sahip gibi görünüyor (<http-30>).

Fantastik figür oluşumunda bilinen biyolojik gözlemler veya bunlara aykırılıklar da kullanılmaktadır. Genel bilinirlikte yer etmiş biyolojik bilgiler fantastik figürün aktarım ve algılanışında kendine yer bulur. Genel bilinir, genel algıda yer etmiş biyolojik bilgiye aykırılıklar ise yine figürün fantastik unsurları olarak kullanılabilir.

Biyolojik bilgiler fantastik figürlerin oluşumunda, esinlenmelerinde ve algılanmalarında büyük bir yere sahiptir. Bunda biyolojinin canlılara yönelik olmasının ve figür kavramının da canlılıkla yoğun bir algısal ilgiye sahip olmasının da payı vardır.

Yine biyolojik unsurların genel algıda yer etmiş sayıları değiştirilerek de fantastik figürler oluşturulabilmektedir. Hatta bu sadece gerçekte olan canlılar için değil fantastik figürlerde de saptanabilecek bir durumdur. İki başlı dev, tek gözlü olan tepegöz veya beş kafalı ejderha gibi örnekler bu durum için verilebilir.

İnsan dışı canlıların yaşantılarına dair bilgiler de fantastik figürlerin oluşturulmasında kullanılır. Canlıların, anatomi, davranış ve hatta sosyal yapıları fantastik figürlere biçimsel veya kurgusal olarak esin kaynağı sağlamaktadır. Gerçekteki canlılara benzer ve benzemeyen özellikler; yine fantastik olma durumu, aktarım ve algılanışı açısından yararlanılabilen bilgiler arasındadır. Örneğin bir böcek kolonisi gibi yaşadığı varsayılan fantastik bir ırkla karşılaşabilmek mümkündür.

Farklı canlılara ait özellik ve biçimlerin birleşimleriyle de fantastik figürler oluşur. Farklı canlıların biçimsel özelliklerinin karışımı olan figürlerde, farklı canlılara özgü biçimlerin belirgin olarak seçilebildiği figürler için hibrit veya melez yaratık tanımı da kullanılmaktadır. Bu karışımlar iki veya daha fazla canlının karışımını içerebilir. Birleşimler hayvanlar arası veya hayvan insan arası gibi çeşitli biçimlerde olabilir. Yarı at yarı insan, hayvan başlı insan gibi örnekler bu tarz figürlere örnektir.

Çeşitli canlıların özellikleri, başka canlılara yüklenerek de fantastik figürler oluşturulmaktadır. Yine benzeri şekilde canlılara ait özellikler cansızlara, cansızlara ait özellikler de canlılara yüklenmektedir. Bu durumlarla alakalı olarak sanat alanında belki de en çok kullanılan yöntem antropomorfizmdir. Antropomorfizmde insani özellik ve davranışlar insan dışı varlıklara yüklenmektedir.

İnsan biyolojik yetisiyle algılayamadığı ve bilim yardımıyla yapabildiği gözlemlere dayalı bilgiler yine fantastik kurgu yaratımında kullanılmaktadır. Örneğin Spore adlı oyunda mikroskobik canlıların da fantastik figürlere dönüştüğü görülmektedir (Görsel 2.10).



Görsel 2.10. Evrimi konu alan *Spore* (2008) adlı oyunun tek hücreliler seviyesinden bir görsel ([http-31](http://31))

Biyoloji alanına ait olan mutasyon tanımı kendisine fantastik kurgularda geniş bir yer bulmuştur. Gerçekliğe bağlı olmayan çeşitli şekillerde mutasyona uğramış olduğu varsayılarak üretilmiş çok sayıda fantastik figür bulunmaktadır.

Yine öncesinde verilmiş olan vampirlerle ilgili örnekteki gibi, biyolojik oluşumların gözlemlerinin; yanlış, yetersiz veya doğaüstüne yönelik yorumlanmaları da fantastik figürler doğurabilmiş veya yaratımlarına esin kaynağı olmuştur.

Çeşitli organ ve uzuvların biçimlerinin renklerinin değiştirilmesi eklenmesi çıkarılması veya bunlara ek özellikler eklenmesi fantastik figür oluşumunda kullanılabilen unsurlardandır. Parlayan gözler veya çok farklı görünen gözler, sivri kulaklar gibi unsurlar bu duruma örnek olarak verilebilir.

Tüm canlılar biçimsel değişim geçirmeden de fantastik figürlere dönüşebilmektedir. Bu durumda özellikle hayvanlar ön plana çıkmaktadır. İnsan biyolojik kapasitesiyle gözlemleyebildiği ve bir arada yaşadığı hayvanlara karşı korku, hayranlık veya şükran gibi pek çok duygu beslemiştir. Hayvanlara çok çeşitli sembolik anlamlar yüklenmiştir. Çeşitli mit ve inanışlarda da hayvanlara yüklenen fantastik özelliklerle karşılaşmak mümkündür. Canlılar gibi canlıların bazı parçalarına yani organlara da çeşitli sembolik anlamlar yüklenmektedir.

Çeşitli organlar sadece figürün parçası olarak kalmayıp tek başlarına fantastik figürlere dönüşebilmektedir (Görsel 2.11).



Görsel 2.11. *Addams Ailesi* 'nde vücutsuz bir el olan Şey karakteri ([http-32](http://32))

Üzerine en çok sembolik anlam yüklenen organlardan biri olan göz de fantastik figür oluşumlarında önemli bir yere sahiptir. Göz ile çeşitli durumların aktarımı, göze çeşitli anlamlar yüklenmesi, göz ile çeşitli anlam ve kurguların ilişkilendirilmesi farklı çalışmalarda karşılaşılabilecek durumlar arasındadır. Hatta göz öyle bir varlıktır ki kendisine veya kendisinden çıkışlı biçimlerle, fantastik figürler olarak karşılaşmak mümkündür (Görsel 2.12, 2.13.). Bunun yanında fantastik figürlerin çeşitli renk, biçim, sayı, konum ve özellikte gözleri bulunmaktadır (Görsel 2.14).



Görsel 2.12. *Sauron* 'un gözü, *Yüzüklerin Efendisi* ([http-33](http://33))



Görsel 2.13. *Beholder*, *Dungeons and Dragons* ([http-34](http://34))



Görsel 2.14. *Pan'ın Labirenti* (2006), *Pale* adlı kurgusal karakter (<http-35>)

2.4.2. Sosyal bilimler

Fantastik figürler insan yaratısı oluşumlardır. Hayal gücü, yaşantısı, ilişkileri, algısı, duyguları, düşünceleri, toplumsal yapısı, kültürü, bilgisi gibi insana dair pek çok unsurla ilişki içerisinde. Sosyal bilimlerin alanına giren pek çok dal fantastik figür oluşturulması, betimi, algılanışı ve yorumu konusunda çeşitli ilgilere sahiptir. Sosyal bilimlerin alanına dair bilgiler içerisinde fantastik figürlere rastlanabileceği gibi fantastik figürlerin oluşumunda da alandaki insanlık bilgi ve birikimi etkilidir.

İnsanların doğayı, kendisini anlama ve anlamlandırma çabasıyla hayal gücü etkileşime girerek pek çok fantastik tanım dolayısıyla da pek çok fantastik figür ortaya çıkarmıştır. Fantastik figürler kültürlerin parçaları olabilmektedir. Sonrasında yine insan yaratısının önemli bir parçası olarak var olmaya devam etmişlerdir. Fantastik figürlerle sanatın geçmiş ve çağdaş dönemlerinde çok çeşitli şekillerde karşılaşmak mümkündür.

2.4.2.1. Tarih

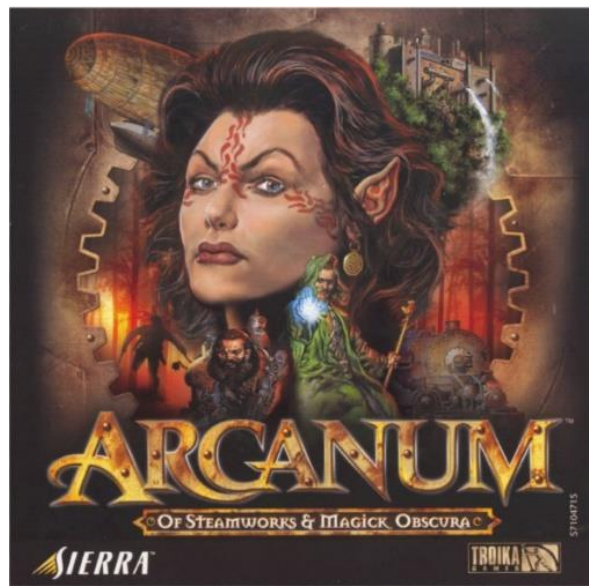
Tarihi bazı çalışmalarda görülen fantastik figürlerin oluşumunda yine gerçeğin aktarımı, aktarımda yorum ve değişikliklere uğrayabilmesi durumları da söz konusudur. Gerçekte olan bir canlının kendisini görmeden hakkında söylenenleri duymuş bir başkası tarafından betimlenmesi durumları da fantastik görünümlü figürler ortaya çıkmasını sağlayabilmektedir. Bunlarla eski haritalarda karşılaşmak mümkündür. Kimi zaman dekoratif, kimi zaman gerçeğin yetersiz bilgiyle yorumlanmasıyla oluşmuş fantastik figürlerle tarihi çalışmalarda karşılaşmak mümkündür. Gerçek bir varlığın aktarımlarda değişime uğraması ve sonucunda betimlendiğinde ortaya fantastik bir figür çıkarmış olduğu gibi durumlar da bulunabilir.

Tarihi dönem bir çalışmanın genel sanat yönetimini biçimlendirebilir. Çalışmada belirli bir tarihi dönem ve yer görsel tema olarak ele alınabilir ve içerisindeki fantastik figürler buna uyumlu veya duruma göre uyumsuz olacak şekilde oluşturulabilmektedir.

Tarihi figürler çeşitli şekillerde fantastik kurgularda yer almaktadır. Geçmişte yaşamış kişi, topluluk, toplum veya kuruluşlardan esinlenilerek oluşturulan fantastik figürler bulunmaktadır. Kişilerle ilgili çıkmış söylence ve mitlerin de bu duruma katkısı vardır.

Tarihi dönemler, bu dönemlerin yaşantısı, teknolojisi ve genel estetik yapısı fantastik figür oluşumunda kullanılan unsurlardandır. Hatta kimi fantastik figürler algıda genellikle çeşitli tarihi dönemlerle özdeşleşmektedir. Dolayısıyla bu figürlerle belirli tarihi dönemi andıran kurgularda karşılaşmak beklenir. Bir yandan da bu durum çeşitli tezatlıklar yaratma amacıyla da kullanılmaktadır. Farklı dönemlerle ilişkili gibi görünen fantastik figürlerin, olması beklenmeyen dönemlerde kullanımı da fantastik kurgu üretiminde kendine yer bulur.

Arcanum (2001) adlı oyunun dünyasında da çeşitli unsur ve figürler, tarihi dönemle özdeşleşmelerle kısmen zıtlık yaratacak şekilde kullanılmıştır (Görsel 2.15). Genellikle algıda daha eski dönem veya Orta Çağ temalarıyla özdeşleşebilen büyü, cüceler, elfler, orkların bulunduğu fantastik bir dünyada Endüstri Devrimi gerçekleşmiştir. Buradaki fantastik figürler de alışlagelinmiş tarihi temalarının dışına çıkmıştır. Teknoloji ve büyü ise birbirine karşıt oluşumlar olarak kurgulanmıştır.



Görsel 2.15. Arcanum, 2001, kapak resmi, bilgisayar oyunu ([http-36](http://36))

Büyüklü bir dünyadaki endüstriyel devrime hoş geldiniz! Büyü ve teknolojinin kolay olmayan bir dengede bir arada var olduğu ve bir maceracının bir alevli kılıç kadar kolaylıkla bir tabanca da kullanabildiği bir harikalar diyarı hayal et. Büyük sanayi şehirlerinin kalelere ve fabrikalara ev sahipliği yaptığı, cüceler, insanlar, orklar ve elflerin fark gözetmeden evi olan bir yer. Gizemli rünler ve buharlı fabrikaların, büyü ve makinelerin, sihir ve bilimin yeri. Arcanum diyarına hoşgeldiniz! (http-37)

Buharlı makinalar ve 19. yy. estetiğini genel kurgu ve görselliğine taşıyan çalışmalar steampunk olarak nitelendirilir. Punk kelimesi yine çeşitli dönem, teknolojik gelişmelere yönelik tanımlarla veya genel estetik tarza yön veren ağırlıklı unsurla beraber ilgili dönem, teknoloji veya unsurlara yönelik olan veya bunları içeren kurguları nitelemek için kullanılır. Teknolojinin daha çok gelişmiş olduğu, sibernetiklerin günlük yaşamın parçasına dönüştüğü kurgular için kullanılan cyberpunk tanımı da benzeri şekilde öne çıkan bir alandır.

Kurguların tarihi dönem ile ilgili görsel yapı ve algıyı kullanarak oluşturulduğu pek çok çalışma vardır. Tarihi dönem, ilgili görsel yapı ve algı fantastik figürlerin oluşturulmasında kullanılır. Bu unsurlar figürün görünümüne değişen oranlarda etki eder.

Tarihi dönemlerin esin kaynağı olabilmesi ve genel görsel temayı belirleyebilmesi yanında bazı tarihi dönemler daha benzer şekilde ele alınarak alternatif tarih kurguları da üretilmektedir.

Tarihle fantastiğin yoğun bağları vardır. Bu nedenle çalışma genelinde de tarihle ilgili saptama ve düşüncelere geniş yer verilmiştir.

Arkeoloji de yine tarihle iç içe bir alandır. Kalıntılardan geçmişe yönelik bilgiler edinilmektedir. Fakat edinilen bilgiler duruma göre belirsizlikler içerebilmektedir. Bu durumda yine insan yorumu ve hayal gücü devreye girmektedir. Örneğin günümüzün fantastik figürü olarak kullanılabilen devasa canlılar geçmişin gerçekliğidir. Yine geçmişe yönelik buluntular bilginin tümünü içermez. İnsanların bu boşlukları hayal gücüyle doldurması da fantastik figürler oluştur.

Fosil kalıntılar ele alınacak olursa, bunların geçmişte var olmuş canlılar hakkında bilgi edinilebilmesini sağlamaktadır. Fakat kalıntılar çoğu zaman tam dış görünüşle ilgili bilgi içermemektedir. Bu durumda yine insan yorumlaması ve hayal gücü devreye girmektedir. Bir canlının kalıntıları sadece iskelet sistemine dair bilgi verir. Kas, yağ dokuları veya dış görünüşü tamamlayan çeşitli unsurlara dair veya yaşantısına dair bir bilgi içermeme olasılığı olmayabilir. Bu durumda fosillerin yorumlanması ve dış görünüşlerinin hayal edilmesi fantastik figürlere esin kaynağı olmaktadır. Örnekte çeşitli

şekillerde fantastik figürlere dönüşmüş olan dinazorlardan birisinin iskeleti bulunmaktadır (Görsel 2.16).



Görsel 2.16. *T rex* (<http-38>)

2.4.2.2. Felsefe

Felsefi saptamalar ve yorumlar veya felsefi görüş sistemleri çeşitli fantastik kurgularda esin kaynağı olarak kullanılır. Fantastik figürler ve fantastikmiş gibi görünen benzetmeler felsefi bir anlatı içerisinde sembolik olarak kullanılabilmektedir.

Bu açıklamada fantezi, yalnızca sığ, bir tatmin sağlayan küçük bir hazmış gibi görünmektedir. Platon, rüyalar hakkındaki görüşlerinde görüldüğü gibi, fanteziyi tatmin edici bulmaz ama Jones gibi zararsız da bulmaz.

... Rüyalarda, ruhun uysal tarafı uyurken ve aklın kontrolü geri çekildiğinde, içimizdeki vahşi canavar, et veya içeceklerle tam beslenmiş halde, azar ve kendi içgüdülerini tatmin edebilecek şeylerin arayışına çıkmak için uykuyu silkip atar. Bildiğiniz gibi böyle anlarda tüm utancı ve sağduyuyu ortadan kaldıracak ve hiçbir şeye bağlı kalmayacaktır. Fantezide, bir anneyle veya bir başkasıyla, insanla, tanrıyla veya hayvanla ilişkiden ya da yasak yemekten ya da bir kan eyleminden çekinmeyecektir. Tek kelimeyle, her türlü utanmazlık ve aptallıkta sınır tanımayacaktır.

O halde Jones kısaca içimizdeki vahşi canavarın kafese kapatılmasının gerektiği konusunda Platon'la hemfikir görünmektedir. Fakat öte yandan diğer psikanalistler, vahşi canavarın kafese kapatılmaması gerektiğini söylemelerinin yanı sıra hatta bakımının yapılması ve egzersiz yaptırılması gerektiğini ima etmektedirler. Örneğin Freud, fanteziyi ne yazık ki gerekliliklere kurban edilmiş olan şeylerin sürdürülmesi için kurulan tabiat parklarının zihinsel karşılığı olarak görür (Eager, 1971).

Platon insanın karanlık denebilecek taraflarını içindeki vahşi bir canavara (veya hayvan) benzetmiştir. İnsanın karanlık tarafı burada, vahşi bir canavar olarak, bir figüre dönüşmüştür. Bu düşünce, bu düşünceden esin almış, bu düşünceyle benzerlik ve uzak yakın bağlar kurulabilecek düşüncelerle çok sayıda çalışmada bir kurgu ögesi olarak karşılaşmak mümkündür.

İçteki canavar ve onunla bağ veya benzerlik kurulabilecek kurgu unsurları, çok sayıda yapımda kendine yer bulmuş ve çok sayıda fantastik figür oluşumunda da kullanılmıştır. Bu tarz bir unsur fantastik figürün biçimlendirilmesine, görselliği olmayan bir halden çok belirgin olmaya kadar değişen bir aralıkta etki etmektedir. İçeride olan ise yine ayrı bir fantastik figür olarak betimlenebilmektedir.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2000) adlı bilgisayar oyununun güncelleştirilmesi olarak yapılmış olan Baldur's Gate II: Enhanced Edition (2013), bir fantastik rol yapma oyunudur. Oyunun başrolündeki karakter yani oyuncunun karakteri de içinde karanlık bir güç taşımaktadır. Bu güç ise karaktere Cinayetler Tanrısı'ndan miras kalmıştır. Nietzsche'nin bir sözünü girişinde kullanan oyununun, hikâyesinin tanıtımı ise şu şekilde yapılmıştır:

Canavarlarla savaşan kişi, dikkat etmelidir ki kendisi de canavara dönüşmesin... Boşluğa uzunca baktığınızda boşluk da size bakar...

Kaçırıldın. Hapsedildin. İşkence gördün. Büyücü Irenicus, seni kalesinde esir tutmakta, doğuştan hakkın olan güçleri senden çıkarıp almaya çalışmakta.

İçindeki kötülüğe direnebilir, bir kahramanlık efsanesi yaratabilir ve rüyalarına musallat olan karanlık özü sonsuza dek yok edebilir misin? Ya da canavar fitratını benimseyip, diyarlar boyunca bir yıkım yaratacak ve yeni Cinayetler Tanrısı olarak tanrılığa mı yükseleceksin? (http-39)

Alıntıda bahsi geçen ve “boşluk” olarak çevrilen “abyss” kelimesinin anlamı için; hiçlik, sonsuz derinlik, tamu, cehennem, uçurum kelimeleri de bulunmaktadır.

İçteki canavar düşüncesiyle benzerlik veya uzak, yakın bağ kurulabilecek kurgusal durum ve unsurlara; içteki iyilik, kötülük, yaratık, güç, kararlılık, sevgi veya içteki karanlıkla yüzleşme, içteki kötülükle mücadele, kendiyle yüzleşme, kendiyle mücadele, kendiyle barışma, özünü kabullenme, parazit varlıklar, miras, ele geçirilme, içteki canavara teslim olma, şeytan kaçma, cin girme gibi çok sayı ve çeşitte örnek verilebilir.



Görsel 2.17. *Naruto, Karanlık Naruto'yu kucaklıyor (http-40)*

Bu öğelere ve benzerlik kurulabilecek unsurlara, anime alanındaki bir yapım olan Naruto'da (Naruto 2002-2007, Naruto Shippuden 2007-2017) rastlamak mümkündür (Görsel 2.17). Kendiyle mücadele, kendiyle barışma, kendiyle yüzleşme, içteki karanlıkla yüzleşme, özüyle yüzleşme, özüyle mücadele, özünü kabullenme, içteki kötülükle yüzleşme gibi konular Naruto da işlenmiştir. Arkadaşı ve rakibiyle farklı yollardan gelişimleri, mücadeleleri, benzerlikleri, zıtlıkları ve uyumları gibi unsurlar da bu uzun seride saptanmaktadır. Güçleri geliştikçe, güçlerinin vücut bulmuş halleri denebilecek formlarının da gelişmekte olduğu gözlemlenir. Aynı zamanda serinin fantastik kurgusunda, tarihe ve kültüre dayalı öğelerin de kullanıldığı görülür. Ninjalar burada fantastik figürlere dönüşmüştür. Ninja yöntemi, öğretisi ve teknikleri ise bu evrendeki büyü olarak nitelendirilebilecek oluşumdur. Japon mitlerinden öğeler de fantastik figürlerin yaratımında kullanılmıştır. Bunların yanında büyük bir güce sahip olan dokuz kuyruklu canavar, Naruto'nun bedenine hapsedilmiştir ve onunla mücadele halindedir. Örnekte kullanılan görselde (Görsel 2.17) ise Naruto'nun karanlık tarafı siyah gözlerle betimlenmiştir. Seri içerisinde ise özel güçlere sahip göz çeşitleri de bulunmaktadır.

Bir düşünce, görüş, yargı, saptama aktarılırken benzetmeler ve fantastik figürlerden de yararlanır.

Spinoza ve Yaratıklar Kitap Açıklaması

Örümcek, at, köpek. Aslan, fare. Kanatlı at. Sirenler. Hayaletler...

Gerçek hayvanlar, düşsel yaratıkların toplandığı bu resimli ansiklopedi, Spinoza'nın büyük temalarını ortaya koyarken sözcükler kadar imgelerden, bilgi kadar mizahtan da yararlanıyor.

Spinoza, geometrik y nteme dayalı kanıtlamalarını hayvan ve melez yaratık imgeleriyle desteklemekten hi ekinmez.  stelik bu imgeler, insanın arzuları ve eylemlerini geometrik izgiler, d zlemler ve cisimleri inceler gibi incelemenin ierdiėi mizahı daha da belirginleřtirmeye yarar. Spinoza ve Yaratıklar da, filozofun izinden giderek, s zc kler ile izimlerin g c n  birleřtiriyor. Spinoza'nın felsefesinden ıkarılabilecek belki de en b y k dersi tekrarlarcasına, yařamı olumlamanın, ondaki mizahı olumlamaktan getiėini g steriyor (http-41).

Bir d ř ncenin aktarılmasında fantastik fig rlerin kullanımına Spinoza ve Yaratıklar (2008) kitabından yapılan alıntıda da karřılařmak m mk nd r. İnsanları karřı koyamayacaėı veya isteyebileceėi řeyleri sunarak onları tuzaklarına, felaketlerine,  l mlerine veya k t  bir duruma sokabilen sirenlerin burada bir d ř ncenin aktarımında kullanıldıėı g r lmektedir.

Sirenler, yarı-kadın yarı-kuř (Antik geleneėe g re; modern anlatıdaysa yarı-balık) olan,  l mc l řarkılar s yleyen bu tehlikeli ve insandıřı yaratıklar (řairin dediėi gibi), kralları aynı anda iki  geye g re yařayabileceklerine inandırmıřlardı; yasaların katılığı ve tutkularının deėiřkenliėi – mutlak g  dedikleri řey buydu. Ama “kralın kılıcı, yani onun hakkı, gerekte oėunluėun kendisinin ya da en g l  kısmının istencinden bařka bir řey deėildir,” yani rezilce davranan bir kralı tahttan indirmekten de geri durmayacaklardır. O halde kralı kendi “ebedi h k mleri”nin direėine baėlamak gerekir,  nk  bu h k mler, var olmadıkları takdirde devletin “devlet deėil, saf bir hayal  r n ” olacaėı ebedi yasalardır (Suhamy, 2008).

Fantastik bir kurgular da felsefi yorumlamalardan esinlenmelerle de bulunmaktadır. Bunun yanında fantastik bir yapımın  zerinden de eřitli d ř nceler y r t lmekte ve farklı yorumlar yapılabilir.

Gerekte olanlar  zerine fikir y r tmelerle veya spek lasyon yapılarak da fantastik kurgular ve fig rler oluřturulmaktadır. Bu iřlemin fantastik yapımlar iin de uygulanması m mk nd r. Bir fantastik yapım  zerine eřitli fikir y r tme, sorgulama ve yeniden hayal ediřlerle de alıřmanın yeni yorum, uyarılama veya versiyonlarına ulařılmaktadır. Fantastik bir fig r n farklı kořullarda veya farklı kořullara karřı d ř n lmesi ve betimlenmesiyle de o fantastik fig rlerin eřitli versiyonları oluřturulmaktadır.

 rneėin; Marvel, izgi romanlarının hik yelerine bařka aılardan baktıėı ve kurgudaki olasılıkların farklı geliřmiř olabileceėi durumları ele aldıėı “What if...” adında bir izgi roman serisi daha  retmektedir. Serinin ismi; “ya...”, “...olursa ne olurdu” veya “farzedelim...” gibi anlamlara gelmektedir (G rsel 2.18).



Görsel 2.18. Ya uzaylı kostüm Örümcek Adamı ele geçirseydi? (http-42)

Düşünsel oluşum veya görsel bir biçimi olmayan kavramların aktarımlarında çeşitli benzetmelerden yararlanılmaktadır. Bu benzetmelere yaratık, hayvan veya insan figürleri de konu olmaktadır. Çeşitli kavramlar da yine yaratık, hayvan veya insan biçiminde aktarılmaktadır. Kavramların insan biçiminde veya insansı bir biçimde aktarımı veya betimlenmesi de yine genel bir kullanıma sahiptir. Bu tarz kullanımlara kişileştirme de denilmektedir. Kişileştirmelerde çeşitli kavramların insan biçiminde veya insana benzer bir biçimde aktarılmasıdır ve çeşitli sembolik unsurlar içermektedir.

Örneğin adaletin kişileşmesi denilebilecek olan, genel bilinirlikte yer etmiş bir figür vardır. Figürde adalet; gözleri bağlı, bir kılıç ve terazi taşıyan bir kadın figürü olarak kişileştirilmekte ve betimlenmektedir. Burada nesne ve eşyalara sembolik anlam yüklenmesi durumu da bulunmaktadır. Nesnelere sembolik anlamlar yüklenmesi ve çeşitli kavramların sembollerine dönüşmeleri genel bir kullanıma sahiptir. Nesne ve eşyalar da yine çeşitli özellikler ve anlamlar yüklenerek fantastik figürler oluşturulabilmektedir.

Genel bilinirlikte yer etmiş kişileştirmelerden birisi de ölümdür. Ölümün en bilindik biçimiyle artık genel bilinirlikte yer etmiş bir fantastik figürdür.

Örnekte ölümün oraklı bir iskelet olarak tasvir edildiği 1490'lara ait bir çalışma bulunmaktadır (Görsel 2.19). Betimlemedeki figürün ağzından çıkan söz ise şudur: "Ben ölümüm." veya "Ben sonum."



Görsel 2.19. Antonio Cicognara, “Ölüm”, yaklaşık 1490’lar, tarot kartı, kart üzeri suluboya, vernikli, İtalya (<http-43>)

Ölümün kişileşmesinin en bilindik biçimsel betimlemelerinde, bir insan iskeleti olarak tasvir edildiği görülür. Bu iskelet, orak taşımakta ve cübbe giymektedir. Yani genel olarak bilinen; orak taşıyan, cübbeli, iskeletimsi fiziğe sahip olan bir figür bulunmaktadır. Burada gerçeğe yönelik oluşturulan biçimi olmayan bir kavram, gerçeğe dair biçimler kullanılarak ve bu biçimlere kendi gerçekliklerinden bağımsız, kısmen de bağ kurulabilecek özellikler yüklenerek, bir fantastik figür oluşturulmuştur. Bu aynı zamanda bir kavramın kişileştirilmesini de içermektedir.

Felsefi yapı, öğreti ve düşünce sistematiği de fantastik kurgu ve fantastik figür oluşumunda kullanılır. Yine felsefi bir düşünce sistemi çok sayıda metaforik anlatım içermekte bu metaforlar da yine fantastik figürlere dönüşebilmektedir. Çeşitli felsefi öğretiler de pek çok fantastik figüre esin kaynağı olmuştur.

Kung fu: Genel olarak wushu ve qanfa olarak da adlandırılan Çin dövüş sanatlarını tanımlar. Çinde, tamamlanması için sabır, enerji ve zaman gerektiren tüm çalışma, öğrenme veya uygulamaları tanımlar. Orijinal anlamında kung fu, sadece dövüş sanatlarını değil, çok çalışma ve uygulamayla kazanılan tüm disiplin ve yetenekleri niteleyebilir. “Çin dövüş sanatları”nın tam karşılığı 中國武術 zhōngguó wǔshù olacaktır (<http-44>).



Görsel 2.20. *Kung fu Panda* filminde Po'nun parşömenin sırrını anladığı sahne (<http-45>)

Shifu, efsaneye göre, Ejderha Parşömeni'ni okuyan kişinin; bir kelebeğin kanat çırpışını duyabileceği, en karanlık mağarada ışığı görebileceği ve etrafında hareket halindeki evreni hissedebileceğinden bahseder. Bu açıklamanın bahsi tamamen aynı şekilde; Efsanevi Savaşçı'nın, Kung Fu'nun nasıl doğduğunu ve Usta Oogway'ın, “benliğin mükemmelliğini”ne (“Kung Fu”ya) ulaştıktan sonra bu özel şeyleri nasıl yapabildiğini öğrendiği kısımda “Legend of the Legendary Warrior”un üçüncü bölümünde de geçer (<http-46>).

Kung Fu Panda (2008) filmi de sinema ve animasyon alanlarında bu ögenin kullanıldığı örneklerden birisidir. Bunun yanında bu filmin antropomorfik fantastik figürlerin üzerine kurulu olduğu da görülmektedir. Antropomorfizm, yani insan dışı varlıklara insani özelliklerin yüklenmesi, fantastik figür oluşturulmasında yaygın olarak görülen bir yöntemdir. Buradaki ejderha parşömeni ise gücün içeride olması, içteki güce ulaşma veya inanma anlamında bir kurgu ögesi olarak bulunmaktadır (Görsel 2.20). Parşömen, filmdeki karakterlerin inandığı gibi güçlere sahip olsa fantastik bir figür olabilecekken gerçek hayata göre bile normal veya gerçekte aynı şekilde uygulanması veya bulunması muhtemel bir objeye dönüşmektedir. Eşyalar veya nesneler de yine fantastik unsurlar yüklenerek fantastik figürlere dönüşmektedir. Burada ise bir düşünce veya öğreti parşömene yüklenmiş veya aracılığıyla aktarılmıştır.

2.4.2.3. Psikoloji

İnsan algı ve düşünce yapısının, psikolojisiyle yoğun bir ilişki içerisinde. Görüntülere karşı verilen iyi, kötü, hoş, güzel çirkin iğrenme gibi pek çok niteleme psikolojik yapıyla alakalıdır. Bireye özel psikolojisi, algı ve düşüncelerini etkiler. Bunun

yanında çeşitli oluşum ve durumlara karşı genel insanlık tepkileri ve genelleşmiş psikolojik hisler ortaya çıkabilir.

Bazı seslerden ürkmek, bazı durumlardan korkmak, bazı görüntülere karşı rahatsızlık, huzur veya hayranlık duymak gibi pek çok durum yine psikolojiyle ilgilidir. Bunun da sanatsal çalışmaların üretim ve algılanışında çok büyük bir payı bulunmaktadır.

İnsanın korku duygusu hayal gücüyle etkileşerek pek çok fantastik figür doğurmuştur. Bilinmezlik, belirsizlik, korku, hayranlık gibi durum ve duygular öncelikle doğaya karşı fantastik tanımlamaların çıkışında da etkili olmuştur. Bu tanımlamalar da çeşitli fantastik figürlere dönüşebilmiştir.

Sanrılara neden olan psikolojik rahatsızlıklar bulunmaktadır. Bu sanrılar da yine fantastik figürler içerebilmektedir. İnsan psikoloji ve algısını etkileyen maddeler de yine sanrılara sebep olur. Hayal edilenin veya sanrıda görülenin betimlenmesi veya aktarılması da fantastik figürler oluşturur. Hayali görüntü anlamındaki “phantasm” (fantazm) da fantastikle aynı kökenden gelmektedir.

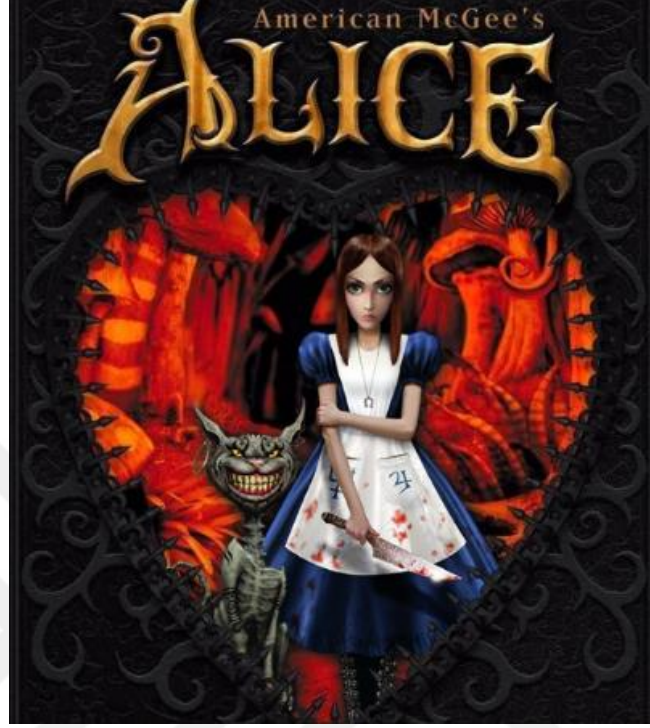
Belli belirsizlikleri figürlere benzetmek veya figür olarak algılayabilmek de yine psikolojinin alanındadır. Psikolojik durum algılananların önem sırasını değiştirebilir, algıyı ve benzerlikler kurmayı etkiler.

İnsan psikolojisi tarih boyunca pek çok fantastik figürün üretimine etki etmiştir. Yine görsel algıyla psikoloji arasında da derin bağlar vardır. Fantastik figürlere veya görülen herhangi bir şeye yönelik hisler ve yargılar yine insan psikolojisiyle ilgilidir. Bir görüntü veya içerisindeki unsurların ne şekilde algılanacağı, nelerin ön plana çıkacağı, nelerin figür olarak, nelerin arka plan olarak algılanacağı ve hangi hisleri uyandırabileceği de yine insan psikolojisiyle ilgilidir.

Bir kişinin psikolojik durumu, fantastik bir kurgu ve içerisindeki fantastik figürler aracılığıyla aktarılabilir. Fantastik figür yaratımı psikolojik unsurların figürlerle sembolize edilmelerini de içerir. Bunun yanında fantastik bir yapımda bu şekilde yorumlanabilir. Bir diğer durumda ise çalışma her iki yoruma da açıktır. Kesin yorumun belirsiz olduğu durumlar ise yine klasik fantastik tanımına yöneliktir.

American McGee’s Alice (2000) adlı bilgisayar oyununda Harikalar Diyarı, Alice’nin psikolojik durumunu yansıtıyor veya ona göre şekilleniyor gibi görünmektedir (Görsel 2.21). Alice’nin geçirdiği travmalar sonrası ise zamanında masalsı bir yer olan Harikalar Diyarı, karanlık, vahşi ve çarpık bir hal almış gibi görünmektedir. Burada aynı

zamanda fantastik bir çalışmadan yeni bir fantastik yapım üretildiği ve bu yapımın da psikoloji alanına yönelik unsurlar içerdiği görülmektedir.



Görsel 2.21. *American McGee's Alice, bilgisayar oyunu, kapak resmi (http-47)*

American McGee's Alice

Alice, Aynanın içinden geçen mucizevi yolculuktan döndükten kısa bir süre sonra eve yandı ve ailesi yangında öldü. Alice korkunç kazadan kurtulan tek kişiydi. Tekrarlanan intihar girişimlerinden sonra bir akıl hastanesine kapatılır ve yavaş yavaş tükenmektedir ta ki Beyaz Tavşan tarafından tekrar Harikalar Diyarı'na çağrılana kadar. Ama bu sefer cidden kötüleşmiş ve korkunçlaşmış bir Harikalar Diyarı. Alice'nin iç huzurunu geri kazanması ve ebeveynlerinin ölümü hakkında daha fazla şey öğrenebilmesi için tek şansı Harikalar Diyarı boyunca savaşmak ve onu kötü güçlerden kurtarmaktır (http-48).

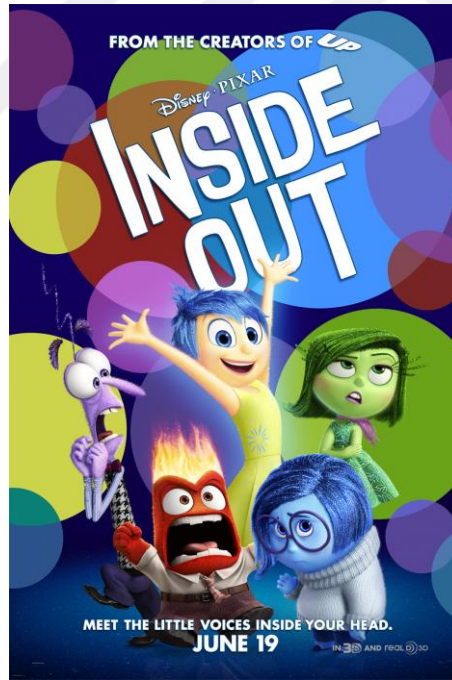
Alice Harikalar Diyarında, yine sonrasında üretilmiş pek çok kurgudaki çeşitli unsurlara esin kaynağı olmuştur ve olmaya devam etmektedir. Kendi başına bir metaforik anlatım unsuruna dönüşmüştür.

Bir fantastik figür psikolojik yapısı göz önünde bulundurularak da kurgulanabilmektedir. Psikolojisi algısına, düşüncelerine ve yaptıklarına etki eder. Bu durumda fantastik figürün yolculuğunu tamamlayabilmesi veya mücadelesini kazanması ya da davranışları psikolojik etmenlere de bağlıdır. Fantastik figürün biçiminde de psikolojik durumun değişen oranlarda sembolize edilmesi mümkündür.

Felsefe bölümünde örnek olarak verilmiş olan içteki vahşi canavar da psikolojinin de çalışma alanı ile ilgilidir.

Sanatçının psikolojisi çalışmasına çeşitli şekillerde etki eder. Bir çalışmayı yapıp yapmamış olması dahi bu etki altındadır. Bir çalışmanın sanatçının yaşantı, kişilik ve psikolojisi göz önünde bulundurularak yorumlanması psikanalitik eleştiri kapsamına girmektedir.

İnsan duygularının fantastik figürlerle sembolize edildiği çalışmalarla vardır. Örneğin; Ters Yüz (2015) isimli yapımda insan duyguları, insansı figürler olarak betimlenerek ve aktarılarak fantastik figürlere dönüşmüşlerdir (Görsel 2.22). Burada duygular kişileştirilmiştir. Bunun yanında renk sembolizmi kullanıldığı, duygularla özdeşleştirilen renklerin, figürlerin görünümüne yansıtıldığı da görülmektedir. Ağırlıklı olarak öfke kırmızı, korku mor, üzüntü mavi, iğrenme yeşil, neşe sarı renkte betimlenmiştir.



Görsel 2.22. Ters Yüz, 2015, film afişi (http-49)

Görünümlerle özdeşleştirilmiş yargılar da yine psikolojiyle ilgili bir durumdur. Fantastik figür üretiminde de bu yargılar veya bu yargılara zıtlıklar biçimde kullanımlar mevcuttur.

Zaman zaman fantastiğin kendisinin veya işlevlerinin ilişkilendirilebildiği kaçış, iyileşme gibi durumlar da yine insan psikolojisine yönelik durumlardır.

2.4.2.4. Sosyoloji

İnsanlığa dair sosyolojik bilgiler fantastik kurguların unsurları veya esin kaynağı olmaktadır. İnsan değer sistemleri yine fantastiğin konuları içerisindedir. Toplumsal yapılara yönelik düşünce, algı ve hayaller de fantastik figürlerin oluşumunda kendine yer bulur. Dahası sadece insan değil tüm canlıların sosyolojik yapılarına dair bilgiler fantastik kurgu ve figür oluşumunda yer almaktadır.

Bilinen sosyal yapılara benzerlik ve zıtlıklar fantastik figür yaratımında kullanılmaktadır. Çeşitli toplumsal ve tarihi yapılar fantastik figürlerin esin kaynakları arasındadır.

Bir fantastik figürün sosyal yapısına yönelik unsurlar çeşitli şekillerde betimlenmektedir. Figürün sosyal yaşantısı, statüsü, etkileşimleri gibi özellikleri anatomisinden kıyafet veya eşyalarına kadar geniş bir aralıkta vurgulanmaktadır.

Oddworld (Garip dünya) oyunlarındaki fantastik figürler, sosyal yapının, fantastik figürlerin biçimlerine etki edeceği şekilde tasarlanmıştır. Bu dünyadaki figürlerin sosyal yapıları, statüleri ve yaşantıları biçimlerine anatomik yapılarından kıyafetlerine kadar etki etmiştir. Çeşitli biyolojik bilgilerden esinlenmelerin de biçimlerine etkilidir. Bunların yanında biçimlendirmede mizahi ve karikatürize unsurlar da kullanılmıştır. Oyunun dünyasındaki türlerin her biri bir sosyal sınıfı temsil edecek şekilde biçimlendirilmiştir. Glukkonlar bu dünyadaki üst düzey yöneticiler, sanayiciler veya patronlar denilebilecek olan ırktır (Görsel 2.23). Kendi içlerinde de statü sıralamaları olan glukkonlar sanayi ve teknolojiyi elinde tutmaktadır. Teknolojiyi kullanmak ve de işlerini diğer canlılara yaptırmaktan bacakları işlevlerini kaybetmiş zayıf uzantılara dönüşmüştür. Fiziksel yapılarının yetersizliğine rağmen güç ve yönetim onların elindedir. Bunun yanında statülerine ve güce büyük önem vermektedirler. Fiziksel yetersizliklerini örtecek, onları statü sahibi ve güçlü gösteren kıyafetler ve aksesuarlar kullanmaktadırlar. Tüm vücutlarını örten kaliteli ve geniş omuzlu kıyafetler giymekte, ayakları işlevsiz olsa da onlar yerine parlak ayakkabılarını ellerine giyerek görünümlerini tamamlamaktadırlar. Yine zaman zaman zengin, kötü adamlarla özdeşleşebilen görünüm unsurları da biçimlerine yansıtılmıştır. Puro veya çeşitli tütün ürünü tüketimi, tek gözlü gözlük ve statü belirteci olabilecek aksesuarlar yine dış görünüşlerinde kullanılmıştır.



Görsel 2.23. Öne çıkan glukkonlardan; General Dripik, Başkan yardımcısı Aslik ve Yönetici Phleg ([http-50](http://50))

Bunların yanı sıra Glukkonların ışıklı gözlerle betimlendiği de görülmektedir. Parlayan veya ışık saçan gözlerin zaman zaman kötü mizaçlı karakterlerle özdeşleşebilmekte ve bu şekilde fantastik figürlerde de kullanılmaktadır. Bu durum üzerine zamanındaki insan sosyal yapısına yönelik düşünceler de yürütülebilir. Zamanında insanın daha doğayla iç içe bir yapıda yaşamaktaydı. Doğa ve içerisindeki hayvanlar ise ciddi tehditlerdi. Çeşitli yırtıcı hayvanların da gözleri karanlıkta ışığı farklı şekillerde yansıtmaktadır. Örneğin kurtların gözleri buna örnek olarak verilebilir. Belki birilerinin saldırıya uğramadan önce gördüğü son şey ay ışığında parlayan bir çift kurt gözü olmuştur, yaralanmıştır veya bu tarz bir ölüme şahit olmuştur. Çeşitli sebeplerden karanlıkta parlayan gözler de kokutucu ve kötülükle özdeşleşme içerisinde. Çeşitli çalışmalarda ürkütücü bir unsur olarak yer almaktadır. Mesela canavar kelimesi de öncelikli olarak vahşi ve tehlikeli hayvanlar veya kurtlar için kullanılmıştır. Zamanla vahşilikle özdeşleşmiş olduğu da yürütülebilecek düşünceler arasındadır.

Oddworld karakterlerinden bir diğeri de Sligler'dir. Normalde bacakları olmayan, aciz ve tehlikesiz bir ırk olan Sligler, Glukkonların onlara verdiği mekanik bacaklar sayesinde yürüyebilmektedir. Çeşitli şekillerde silahlandırılan Sligler, Glukkonların onlara bağlı ve de bağımlı güvenlik veya silahlı gücüleridir.

Bunların yanında örneklendirme de kullanılan Oddworld'un içerisinde, sosyal yapı ve biçimler üzerine daha çok örnek de saptanabilir. Burada insana dair sosyal yapılar, fantastik bir kurguda kullanılmış veya esin kaynağı oluşmuş ve de çeşitli şekillerde fantastik figürlerin biçimlendirilmesinde kullanılmıştır.

Sosyal yapı veya yapılar fantastik kurgulara çok çeşitli şekillerde esin kaynağı olmuştur. Bununla beraber geçmiş veya çağdaş sosyal yapılar, fantastik figürlerin de biçimine etki etmekten, biçimiyle alakası olmasa da kurgusal yaşantısına etki edebilecek şekilde kullanılmasına kadar geniş bir aralıkta yer almaktadır.

Sosyal yaşantıdaki denetim veya sansür mekanizmaları için de fantastik figürler kullanılmıştır. Tarihte bu kullanımlar fantastik figürlerin metaforik kullanımlarıyla yapılmıştır. Sosyal yapı için aykırı veya aşırı görünen, toplumsal yapıyı kötü etkileyebileceği veya bozabileceği düşünülen veya sadece yasak olan şeylerin aktarımlarında fantastik figürlerden yararlanılmıştır.

Fantastik figürlerin sansür veya bazı durumlarda görselleştirileni yumuşatma aracı olarak kullanılması tarzı uygulamalara, hitap edilen yaş kitlesi, çeşitli denetim unsurları, pazarlama açısından hedef kitle gibi unsurların devreye girdiği durumlarda da rastlamak mümkündür.

Örneğin bir insana uygulanacak şiddet veya öldürme eylemi görselleştirildiğinde çeşitli denetimlere takılmaktadır. Bu durumda görselleştirmenin ne kadar gerçekçi olduğu, tonun ne kadar ciddi olduğu gibi durumlar da etkilidir. Fakat bu görselleştirme fantastik figürlerle yapıldığında daha az sınırlandırılır veya daha az tepki toplar. Çalışmanın eğlence alanında yapıyor olduğunun bilinmesinin yeterli olmadığı durumlarda fantastik figürlerin bulunması görselleştirmenin hayali olduğu, kurgu olduğu veya eğlence amaçlı olduğu gibi çeşitli düşüncelere gönderme yapmaktadır. Mesela çocuklara yönelik fantastik bir yapımda fantastik figürün öldürücü silahları olabildiği ama bunlarla canlılara zarar vermemekte olduğu örnekler mevcuttur. Bunlar sadece genel fantastik algıya hitap etmektedir. Gerçekte öldürücü olabilen silah ve özellikler sadece cansız olan robot gibi figürlere karşı kullanılmasıyla karşılaşılabılır. Şiddet uygulanan öncelikle insandan başka bir şey sonrasında cansız kabul edilen bir şey veya fantastik figürler olarak tasarlanıp sunulabilmektedir. Örneğin; ESRB (Eğlence Yazılımı Değerlendirme Kurulu) sayfasında bir içeriğin şiddet içeriği sınıflandırmasında “fantasy violence” (fantastik şiddet veya kurgusal şiddet) maddesi bulunmaktadır.

Sosyal yapı ve algıda değeri daha düşük olabilecek veya olmayacak karakterler de kurgularda yer almaktadır. İnsan dışılaştırma, kişi dışılaştırma veya kurguda duygusal, düşünsel veya etik anlamda önemi olmayan karakterlerin yaratımında da çeşitli aşamaları hakkında düşünülebilir. Buradaki kişi olma veya insan olma genel erdemlerinin yüklendiği insanlık kavramına bağlıdır. Bir kurguda kişi olamamış insan figürleri olarak tanımlanabilecek insan figürleriyle karşılaşılabilir. Burada kurgudaki figüre ne kadar duygu ve düşünce yüklendiği, yaşamından, karakter gelişiminden, hislerinden, yolculuğundan ne kadar bahsedildiği gibi durumlar daha kişilik kazanmasına sebep olabilecekken, aksi silikleşmesine ve üzerine herhangi bir duygu ve düşüncenin yüklenmemesine sebep olabilir. İnsana yapılması uygun olmayan veya görselleştirilmesi uygun olmayabilecek durumlar öncelikle kişi olamamış insan figürleri, sonrasında canavar mizaçlı insan figürleri, sonrasında insan olmayan canlılar, sonrasında cansız olarak nitelendirilebilecek figürler üzerinden görselleştirilmektedir. Bunların hepsi kurgudaki fantastik figürler olarak ele alınabilecek olsa da gerçekçi insan ve canlıdan sonrası için fantastik figürler daha belirgin şekilde devreye girmektedir. Önemsiz karakterler, figüranlar, arka planda kalmış karakterler, figür olamamış karakterler, bir fantastik kurguda pek çok duruma hizmet etmektedir. Sadece arka planı oluşturur veya başka bir figürün fantastik özelliklerini belirtmede kullanılan unsur ve sayılara dönüşürler.

Sosyolojik araştırma ve bilgiler fantastik kurgulamada geniş bir yere sahiptir. Fantastik kurgular da yine sosyolojik araştırmaların konuları arasına girmektedir.

Antropolojik bilgi ve yorumlar yine fantastik kurgularda kullanılmaktadır. İnsana oranla az gelişmiş veya çok gelişmiş, büyük, küçük, güçlü, güçlü olmayan insan benzeri fantastik figürlerle karşılaşmak mümkündür. Anatomik olarak ağırlıklı insana benzeyen fantastik figürler insansı olarak da nitelendirilmektedir.

Daha ilkel görünümlü insan biçimine yaklaşan fantastik figürler de bulunmaktadır. İnsanların geçmiş fizyolojik yapılarına dair yürütülen düşünceler de fantastik figürlere dönüşebilmektedir. Fantastik bir kurguda neandertalleri de fantastik figürler olarak görebilmek mümkündür.



Görsel 2.24. *Titan Quest* adlı bilgisayar oyunundaki yaratık türlerinden biri olan Neandertaller (<http-51>)

Örnekte verilen Titan Quest (2006) isimli oyunda Neandertal’ler fantastik figürlere dönüşmüştür (Görsel 2.24). Oyunun ana hikâyesinde ise ağırlıklı olarak Yunan Mitlerinden yararlanılmıştır. Görseldeki dördüncü Neandertal’in ise, hakkında sadece arkeolojik kalıntılar sayesinde bilgi sahibi olunabilen, kılıç dişli kaplana benzer bir yaratığa binmektedir.

Geçmiş insan yaşantı ve sosyal yapısına yönelik her türlü bilgi yine fantastik kurgularda ve fantastik figür yaratımlarında kullanılmaktadır. Bunun yanında insan biçiminde sembolize etme, betimleme, insani özelliklerin insan dışı varlıklara yüklenmesi gibi durumlar da fantastik figür yaratımında sık bir kullanıma sahiptir.

3. SANATTA FANTASTİK FİGÜRLER

Bir sanat çalışmasında insan hayal gücünün varlığı ve çalışmaya etkisi olduğunu söylemek doğal olacaktır. Sanat çalışmaları içerisinde imgesel çıkışlı figürler ve imgeler uyandırabilen figürler de bulunmaktadır. İnsan yorumu, hayal gücü ve aktarımı devrede olduğu düşünüldüğünde ki bu sanatın geneli için de geçerli olabilen bir durumdur, tüm sanatsal çalışmalarda ve içeriğindeki figürlerde fantastik aranabilir, fantastikle arasında bağlar kurulabilir. Fantastik olma durumunun varlığı, yokluğu, belirginliği veya belli belirsizliği üzerine de çeşitli fikirler yürütmek mümkündür.

Fantastik, anlamsal olarak genel ve kapsayıcı bir şekilde ele alındığında, tüm sanat çalışmalarıyla bir şekilde ilgili olabilen dolayısıyla tüm sanatsal figürlerle de ilgili bir kavramdır.

Tek bir figür olan, figürlerden oluşan veya figürler içeren sanat çalışmaları bulunmaktadır. Fantastik olma durumu ise çalışmayla etkileşimlerde, çalışmanın oluşturulma aşamalarında, anlamında ve biçiminde kendine yer bulmaktadır.

İnsanın fantastik olanı düşünebilme ve üretebilme kabiliyeti sanat alanında geniş bir yere sahiptir. Fantastik olanı düşünebilme, üretebilme ve bunu yapabilmesini sağlayan yetiler; yaşantı, gelişim ve dış dünyayla ilişkiler açısından da önemlidir. Yaşamsal açıdan da insan temel duyularıyla algıladığı gerçekliklere bağlı kalmayıp, bunların dışında kalanı düşünerek, algıladıklarını ilişkilendirerek, üzerine hayal kurarak, çıkarımlar yaparak, duysal algı kapasitesinin ötesinde kalanlara yönelik anlamlandırmalara ve yorumlamalara ulaşmıştır. Bu yorumlamalar kimi zaman gerçekliğe dair bilginin artmasına, teknolojik gelişimlere ve medeniyetin ilerlemesine katkıda bulunmuştur. Kimi zaman ise fantastik üretimleri ve fantastik figürleri ortaya çıkarmıştır. Fantastik üretim ve figürler gerçekliğin yorumlanmasında ve kültürel yapılarda da kendilerine yer bulmuştur. Bilginin artması ve teknolojik gelişmeler de gerçeklik kabul edilenlerle fantastik arasındaki geçişlere imkân sağlamaktadır.

Fantastik, insanın düşünme ve hayal gücü yardımıyla yaptığı açıklama, yorumlama, anlamlandırma ve aktarımlarda kendine yer bulmaktadır. İnsan yaratısının önemli bir parçasıdır.

Hayal kurmak temel bir insan etkinliğidir. Hayali olana biçim verilmesiyle birlikte de fantastik figürler ortaya çıkmaktadır. Bunun yanında gerçekte insan arasındaki etkileşime karışan hayaller de fantastik imgeler oluşturur. Bu imgeler de aktarıldığında fantastik çalışmalara dönüşmektedir.

Bilinmezler ve belirsizlikler açısından düşünüldüğünde, bunlar insan için sadece dış dünyaya yönelik değil iç dünyasına yönelik olarak da bulunmaktadır. Hayali benzetmeler içsel dünyanın açıklanmaya çalışılması, anlamlandırılması ve aktarılması gibi durumlarda da kendine yer bulmaktadır. “İçteki canavar” benzetmesinde olduğu gibi fantastik figürler de içsel durumların yorumlanması ve aktarımında kullanılmaktadır.

Fantastik figürlerin oluşumunda hayal gücü temel unsurdur. Hayaller ise her zaman kontrol altında değildir ve sadece bilinçli olarak tasarlanmış imgeler ortaya koymaz. Hayal gücü vasıtasıyla oluşturulan fantastik figürlerin oluşumunda bilinç dışı da etkilidir.

Bilinçdışı fantezi kavramı Freud’un ilk çalışmalarından itibaren önemli bir yer tutmasına karşın, Melanie Klein’nin, bilinçdışı fantezi kavramını genişlettiği ve daha fazla ağırlık verdiği düşünülebilir. Freud’a göre fantezilerin, rüyalar gibi, arzu doyurucu işlevi bulunmaktadır, fakat Freud fantezilerin göreceli olarak daha geç bir dönemde oluştuğunu düşünmüştür. Kleinci görüşe göre ise fanteziler baştan beri aktifler ve dürtülerin ruhsal temsilcisi olarak kabul edilebilirler.

Erken Dönemki fanteziler başlangıçta bedensel duyular olarak deneyimlenirken, daha sonra plastik imgeler ve dramatik temsiller biçimini alırlar (Terbaş, 2016, s.38, 39).

Alıntıda bahsi geçen fantezilerin figürleşmiş veya biçim almış hali olan bu “plastik imgeler” için ise yine fantastik figürler demek mümkündür. Fantastik figürlerin oluşumunda ve algılanmasında insanın genel içsel yapısı büyük bir yere sahiptir. Sanatta fantastik, bir çalışmanın bilinçli bir kurgulamaya sahip olması ve kendi içsel mantığını oluşturmasına meyillidir. Bunun yanında bilinç dışı da fantastik olanın biçimlendirilmesinde bir etkidir. Bilinçdışının çalışmanın bilinçli kısmına, geneline veya doğrudan bilince ne kadar etki ettiğini söylemek ise mümkün değildir.

Fantastik figürlerin insan yaratısı olduğu ve içsel yapısıyla yoğun ilişkiler içinde olduğu düşünülecek olursa biçiminde ve anlamında insana dair kavram ya da özelliklerin veya bunların yansımalarının bulunabilmesi de doğaldır. Bu durumun pek çok fantastik figürde saptanabilir. Fantastiğin de yine temeliyle ilişkilendirilebilmekte olan veya bağlar kurulabilen psikolojik durum, kavram ve işlevler bulunabilmektedir. Önceki bölümlerde dile getirilmiş olan belirsizlik, korku, kaçış, iyileşme ve özdeşleşme bu kavramlar arasında sayılabilir.

İçsellikle yoğun ilişkisine rağmen fantastik, gerçeklikten tamamen kopuk bir kavram değildir. Fantastiğin oluşumunda gerçeklikle bağları bulunmaktadır. Gerçeklik fantastiğin temel kaynaklarından birisidir. Bir fantastik figürün oluşumunun ve algılanmasının her aşamasında gerçekliğe yönelik duyum, algı ve bilgi birikimi etkilidir.

Fantezi oluşumu benliğin bir işlevidir. Benlik, doğumdan itibaren fantezi oluşturabilme yeteneğindedir; dürtülerin ve kaygının yönlendirilmesiyle, gerçeklikte ve fantezide ilkel nesne ilişkileri oluşturulabilir. Bebek doğumundan itibaren gerçekliğin etkisiyle uğraşmak durumunda kalır; bu süreç, doğum deneyiminin kendisiyle başlar, arzuların tatmini ve engellenmesi deneyimleriyle devam eder. Bu gerçeklik deneyimleri doğrudan doğruya bilinçdışı fanteziyi etkiler ve ondan etkilenirler.

Fantezi dürtülerin doyurulmasını hedefler; fakat aynı zamanda fantezilerin savunucu bir yönü de vardır. Bebeğin zihni geliştikçe, fanteziler kaygılara karşı bir savunma işlevi üstlenirler; düşünsel talepleri ketlemeye ya da kontrol etmeye çalışırlar ve aynı zamanda onarıcı istekleri de ifade edebilirler.

Fanteziden elde edilen tatminin, dış gerçeklikteki yoksunluğa karşı bir savunma olduğu düşünülebilir. Fakat fantezi, iç gerçekliğe karşı da bir savunmadır. Ayrıca fanteziler, başka fantezilere karşı da savunma işlevi üstlenebilirler. Örneğin manik fantezilerin asıl amacı altta yatan depresif fantezileri savuşturmadır. İdealleştirilmiş nesne fantezisi ve idealleştirilmiş kendilik fantezisi, arzu doyurucu bir işlev üstlenebilir, fakat aynı zamanda altta yatan dehşete ve saldırganlığa karşı bir savunma anlamı taşır. Bölme, inkar, içe atma, yansıtma ve idealleştirme gibi savunma mekanizmaları fanteziler aracılığıyla ifade edilirler (Terbaş, 2016, s.38, 39).

İnsanın hayal gücü, imgeler oluşturabilmesi, imgeleri ilişkilendirebilmesi ve aktarabilmesi fantastik figürlerin oluşumunu sağlayan temel unsurlardır. İnsanın algısı, birikimi, hayal gücü, zihin yapısı, bilinci, ruhsal durumu gibi pek çok kendine özel durum fantastik figürün biçimlendirilmesi ve algılanması aşamalarında çeşitli şekillerde etkilidir. Hayaller bilinçli ve bilinç dışı unsurlar içermektedir. Bu durum oluşan imgeler için de geçerlidir ve bu imgelerin aktarımında da bilinçli ve bilinçsiz değişiklikler yapılmasına neden olmaktadır. Aktarım esnasındaki yeni imgelenmeler de figürün son şekline etki edebilir. Bunların yanında imgelenme ve şekillendirme eş zamanlı da gerçekleştiğinde sonuç ortaya çıkana kadar bu iki eylem birbirinden beslenme halindedir. Düşünülebilecek bu aşamaların her birinde imgeye bilinç ve de bilinç dışının etkisi bulunmaktadır. Bu durum yine bir çalışmanın algılanma aşaması için de geçerlidir.

Bilinci veya bilincin işleyişini etkileyebilecek faktörler de bulunmaktadır. Bunun yanında bilinç kişiden kişiye de farklılık da göstermektedir. Bir kişinin bilinci de sürekli aynı durumda değildir ve farklı halleri sahiptir. Bir fantastik figürün oluşturulmasında ve algılanmasında da bilinç ve bilincin durumunun doğal olarak etkisi vardır.

Sanatsal yaratım ve fantastik düşünme arasında genel anlamda bir bağ bulunmaktadır. Fantastik düşünme, sanatsal yaratımın önemli bir parçasıdır. Söz konusu

bir fantastik figür olduğunda bu bağ daha derin veya belirgindir. Fantastik düşünme bir fantastik figürün sanatsal yaratı sürecinin önemli bir parçasıdır.

Fantastik düşünme sanatsal yaratım sürecinin her aşamasında bulunabilir veya sanatsal yaratımın düşünsel yapısıyla arasında ilişkiler kurulabilir. Bunun yanında bir sanat çalışmasının algılanışında da etkilidir.

En temelde bir gerçek; kendisine, kendisiyle ilgili gerçeğe veya gerçekliğe, bir başka gerçeğe ve fantastiğe yönelik imgeler oluşturabilir. Tam olarak gerçeğin görüntüsünün algılanması dahi insan duyu ve algılama sürecinden geçerek anlamlandırılmaktadır. Böylece imgesi veya ilgili imgeler zihinde canlanmaktadır. Bu aşamada dahi insan kapasitesi, akıllı ve hayal gücü değişen miktarlarda bu işlemde yer sahibidir. İnsanın fantastik imgelenmesi gerçeğin algılanmasında dahi değişen ölçülerde kendisine yer bulmaktadır. Algıların var olabilen veya imgelerin oluşumuna katkı sağlayan fantastik his, düşünce ve imgeler ise aktarımda ve aktarımın tekrar algılanışında artabilecek ölçülerdedir.

Görsel olarak gerçeklikten algılananın zihinde oluşan bir görüntü veya imge olduğu düşünülürse gerçekliğin görsel olarak algılanmasında da hayali görüntüler oluştuğu veya kullanıldığı düşüncesine varılabilir. Gerçekliğin zihindeki yansımaları için belki gerçeğe en yakın görüntüler ve en alt seviyede de fantastik görüntüler denilebilir. Görülen bir gerçeklik bir yandan da kendi gerçekliği dışında imgeleri tetiklemesi de mümkündür. Bu durumda ise işleyişe daha çok hayal gücü karışmakta, imgeler ise fantastik olmaktadır.

Gerald Edgar'ın (1971), Sanatta Fantastik başlıklı yazısının başlangıcında Platon'un Devlet'teki mağara alegorisi ve Resim Üzerine İnceleme'sinde Leonardo'nun duvar üzerindeki karmaşık şekillerde farklı konuları görebilmesinden bahsedişine değinilmiştir.

Devlet'teki iyi bilinen mağara alegorisinde Platon, bir yer altı mağarasında insanların, tüm görebildiklerinin (ve şimdiye kadar gördüklerinin) bir ateş tarafından duvara düşürülen, yapay nesnelerin gölgeleri olabileceği şekilde bir banka zincirlenmiş olduğu bir durumu tasvir eder. Mahkûmlar için bu görüntüler, alegoride mağaranın dışında yukarıdaki dünyadaki güneş tarafından aydınlatılan şeylerle temsil edilen gerçekliğe karşılık gelmektedir. Resim Üzerine İnceleme'nin eşit derecede iyi bilinen bölümünde, Leonardo, nemle lekelenmiş veya farklı renkli taşlardan yapılmış duvarın yüzeyindeki karmaşık şekillerde nasıl farklı konular (manzaralar ve savaş sahneleri gibi) gördüğünü anlatır. Hayal gücü olmayan için duvardaki şekiller sadece karmaşık lekeler veya renkler olarak kalır, ama Leonardo için onlar yeni buluşlar için ruha ilham verme aracıdır – önemleri gerçek manzaralara ne kadar yakın biçimde olduklarıyla değil bir hafıza görüntüsü yansımaları ne

kadar kolayca desteklediğiyle ölçülür. Duvardaki görüntüler Platon için insan bilgisinin en düşük biçimini temsil eder - görüntülerin görüntülerinin küçük bir algısı. Duvardaki resimler Leonardo için insan zekâsının en üst ifadesini temsil eder. Platon için şekiller sadece hayal edilmiştir; Leonardo için hayal gücüne ilham vermektedirler (Eager, 1971).

Eager (1971) yazısının devamında Platon ve Leonardo'nun görüşlerindeki farklılıkla döneminin sanat eleştirisindeki fantastiğin farklı kullanımları arasında benzerlik kurar.

Son dönem sanat eleştirisinde fantastik sözcüğü, Platon ve Leonardo'nun duvardaki karışık şekiller üzerine farklı görüşlerini yansıtan iki farklı şekilde kullanılmaktadır. Bir kullanım A. H. Barr'ın "Fantastic Art, Dada ve Surrealism" in giriş bölümünde, diğeri ise Kenneth Clark'ın "Fantezinin Manzarası"nda bulunur. Barr'ın fantastik kelimesini kullanımı görüntülerin mantıksız gerçekdışılığına odaklanırken, Clark'ın kullanımı formların dışavurumcu huzursuzluğuna odaklanır. Her biri için fantastiğin taşıdığı farklı anlamlar, Hieronymus Bosch'un çalışmasına yönelik kullanma biçimlerinde açıkça görülmektedir. Barr için Bosch'un Cehennem Manzaraları ikili görüntülerin ve melez canavarların varlığından dolayı fantastiktir. Clark için ise yanma ışığının ve asıl alevlerin pürüzlü formlarının keskin kontrastının duygusal etkisinden dolayı fantastiktir. Öyleyse Barr fantastik kelimesini sadece hayal edilmiş olan görüntüleri, Clark ise hayal gücüne ilham veren formları tanımlamak için kullanıyor gibi görünüyor (Eager, 1971).

Sanatta fantastik figürler hayal edilmiş görüntülerin aktarımlarıdır. Bunun yanında hayal gücüne ilham da verebilirler. Böylece daha çok imge uyandırırılar. Hayal gücüne ilham verilmesi fantastik his, algı ve düşünceleri de tetikleyen bir unsurdur. Etkin bir hayal gücü daha çeşitli his ve düşüncenin duyumsanmasını sağlar. Bu da onu farklı açılardan da fantastik yapmaktadır veya belki de daha üst düzey bir fantastik yapıt haline getirmektedir.

Fantastik figürler hayal gücünü tetikleyebilmekte ve imge oluşumlarına neden olabilmektedir. Bunun yanında bağlantılı olarak son halini yine zihinde alması durumu da akla gelmektedir. Son haliyle biçimi tamamlayan veya anlamlandıranın izleyici ise kişiden kişiye değişen anlamlara ulaşılması veya farklı hisler duyumsanması da olasıdır. Anlam ve biçimdeki belirsizlikler ve çoklu anlamlılık da hem bu durumlara hizmet eden hem de bu durumlardan ortaya çıkabilen kavramlardır.

Sanat ve fantastik arasında yoğun bağlar bulunmaktadır. Fantastiğin genel olarak sanatsal üretimin önemli bir parçasıdır. Hatta sanatsal yaratım adına öncesinde veya değilse de en başından bu yana oradadır. Gerçi varlığının belli belirsizliği, belirtilip belirtilmemiş olması da yine doğasına da uygun gibi görünmektedir. En çok özdeşleştiği alanlardan birisinin belirsizlik veya belirsizlikle ilişkilendirilebilecek kavramlar olduğu

düşünüldüğünde bu da oldukça doğaldır. Fantastik figürler ise yine sanat alanında çok geniş ve çeşitli bir kullanıma sahiptir. Bunların yanında plastik sanatlar adına fantastik kavramının çok değinilmiş veya yerleşik bir kullanıma sahip olduğunu söylemek zordur. Bunun özellikle Türkçe için daha geçerlidir.

Fantastiğin çoğu zaman tam belirlenmiş bir alanda olmaması genel olarak varlığını engellememektedir. Ki bu tarz bir söylem bile ne açıdan düşünüldüğüne göre kendi içinde tezatlık yaratmaktadır. Fantastik figürler ise sanat alanlarında geniş bir alanda yaygın bir kullanıma sahiptir. Türleştirme veya sınıflandırma adına çeşitli isim gruplarında ele alınan çalışmaların da içerisinde fantastik figürler bulunabilmektedir.

Eager (1971), Barr'ın fantastik kullanımını sadece hayal edilmiş görüntüler için kullandığını belirtmiştir. Bunun yanında tespit edilebilecek bir diğer şey ise Barr fantastik kelimesini, Dada ve Sürrealizm ile aynı başlıkta kullanmıştır. Burada ise fantastik ile diğerleri arasında bir ayrıma gitmiştir.

Rönesans ve 17. yy. boyunca, fantastik sanat esas olarak küçük adamların sanatında veya büyük ustaların gözden uzak eserlerinde görülmektedir. Çift görüntü, birleşik görüntü, bozuk perspektif, ve anatomik parçaların izolasyonu gibi teknikler (şimdi Sürrealistler tarafından kullanılan) bu zamanlarda çalışılmıştı. Şunu da belirtmek gerekir ki, geçmişin pek çok fantastik çalışması, Larmessin'in gravürleri, Hogarth ve memento mori (ölüm sembolü) kompozisyonları, onları son zamanlardaki Dadaist ve Sürrealistlerin sanatından ayıran, büyü, hicivli veya bilimsel rasyonel bir temele sahiptirler (Barr, 1939).

Bu alıntıya göre Barr'ın fantastik sanatı, Dadaist ve Sürrealistlerin sanatından ayırma sebebinin veya sebeplerinden bir tanesinin; rasyonel bir temele sahip olma unsuru olduğu görülmektedir. Fantastik çalışmalar ise bununla sınırlı olmasalar da kendi içsel mantıklarını korumaya meyillidirler. Fantastik sanat adına aklın devrede olması, sanatsal olarak akıldan akla bir iletişim gerçekleşiyor ise, onu rastgelelikten ayıran bir unsurdur.

Sürrealizm ele alınmaya devam edilecek olursa fantastikle arasında bir başka bağ daha bulunmaktadır. Sürrealizm, isminde fantastik kelimesinin geçtiği bir oluşumun ortaya çıkmasını da sağlamıştır. Bu oluşumun ismi ise fantastik gerçekçiliktir.

Bununla birlikte Sürrealist resmin en büyük başarısı yeni bir türün icadıydı; fantastik gerçekçilik – fantezi ve rüya formlarının sıradan, aslında yarı-fotografik sunumu. Buluş, Chirico sonrası, Fransız Yves Tanguy ve İspanyol Salvador Dali'nin eserleriydi. Salvador Dali'nin resimli dünyasında gündelik şeyler neredeyse rahatsız edici olabilecek dönüşümlere uğrar; Tanguy'da ise formlar gerçek nesnelerle ilgili olmaktan daha çok, imalıdır. Bu rüya gerçekçiliğinin, özellikle rahatsız edici olan, farklı bir yönü Belçikalı René Magritte tarafından gösterildi (<http://52>)

Gombrich'in dönemle ve konuyla ilgili görüşleri ise şu şekildedir:

XX. yüzyıl sanatçılarının dolaysız ve içten olan her şeye ilgi duymalarını sempati ile karşılasak da, bilinçli olarak saflaşmak için sarf ettikleri çabanın aslında onları bir noktada çelişkiye düşüreceğini de düşünmeden edemeyiz, insan sırf istedi diye "ilkel" olamaz. Çocuksu olma özlemi bu sanatçılardan kimilerini bilinçli saçmalıklar yapmaktan öteye götürmemiştir. Ama daha önce pek az araştırılmış bir yol daha vardı: rüya benzeri, fantastik imgelerin yaratılması. Elbette önceki dönemlerde de, Hieronymus Bosch'unkilere benzer zebaniler ve Zuccaro'nun penceresindeki gibi grotesk biçimler yapılmıştı, ama belki de sadece Goya, dünyanın ucunda oturan devi betimleyen o gizemli hayalini inanılacak derecede gerçekçi bir biçimde yansıtmayı başarmıştı (Gombrich, 2004).

Eager'in (1971) Sanatta Fantastik yazısındaki düşüncelerine dönülecek olursa, fantastikle ilgili çeşitli verileri ele aldığı yorumladığı ve kıyasladığı görülmektedir. Sonucunda sanatta fantastik ile ilgili oluşturduğu görüş ise şu şekildedir:

Sanatta, fantastiğe psikanalizde olduğu gibi tek bir doğru cevabı olan çözülmesi gereken bir bilmece olarak değil, çoklu ve karşıt anlamlardan oluşmasıyla ifade araçları sağlayan bir yapı olarak bakmak gerekir.

Şimdi, belirli bir görüntünün veya formun çoklu anlamının, bireysel izleyici adına bazı dikkatsizlikler (veya aşırı heveslilik) dolayısıyla ya da izleyicinin zamanının eleştirel ekipmanındaki bazı hatalar nedeniyle yanlış yorumlanmasının sonucu olması mümkündür. Belirli bir görüntü veya formun tek bir anlama sahip olduğunun söylenmesi, bir ölçüde hem bireyin kişisel deneyimine hem de içinde yaşadığı çağın deneyimine bağlıdır. Bir adamın gerçeğinin başka bir adamın fantezisi olabileceği doğrudur. Ancak kişisel ve kültürel hususiyetler o kadar büyük görünmüyor ve fantastiğin testi; "gerçek değil mi?" veya "hayal gücüne ilham veriyor mu?" değil de "çoklu ve zıt anlamları var mı?" olduğunda, fantastik etiketinin gelişigüzel bir şekilde kullanılması olasılığı çok daha azalacaktır (Eager, 1971).

Sanatta fantastiğe belirli bir alan, sınıflandırma veya tür olarak bakılması yerine sanatsal bir araç, hatta çok kapsamlı bir araç veya alet çantası, olarak bakılması fikri oldukça akla yatkın bir düşüncedir. Çalışmanın geneliyle de uyuşmaktadır. Aksi düşünüldüğünde de fantastiğin sınırlarının belirlenmesi çok zordur ve sanat adına çok kapsayıcı bir alandır. Bunun yanında fantastik bir durum veya hissi de nitelemektedir.

Fantastik, çoklu ve karşıt anlamlar içirme durumuyla doğası gereği uyumludur. Fantastiğin belirsizlikle çeşitli şekillerde bağ kurduğu durumlar bulunmaktadır. Belirsizlik ise yine birden çok anlam doğmasını sağlayan veya farklı anlamlarda yorumlamaları mümkün kılan bir kavramdır. Bir çalışmanın birden çok anlamı olması durumu ise bu durumun belirtilmiş olup olmamasına da bağlıdır. Belirsizlik ise yine hayal gücüne ve farklı anlamlarda yorumlanmaya yer bırakan bir durumdur.

Bunların dışında bir çalışmanın açıkça zıt ve karşıt anlamlar içerebilmesi de söz konusudur. Bu açıkça belirtilmiş de olabilir. Bu durumda çalışmanın anlamının bu anlamlara sabitlendiği düşünülebilir. Yine de algılamada hayal gücü bilinen açıklamadan bağımsız çalışarak ve farklı imgeler de uyandırabilir. Fakat gizemin ortadan kalkması bunu azaltabilir. Gizem, hayal gücünü besleyen araçlardan birisidir.

Eager'in (1971) vardığı sonuç, bir şekilde öncesinde klasik fantastik olarak ele alınan Todorov'un fantastik tanımına benzerlikler göstermektedir. Birincisinde olası iki durum dolayısıyla anlam ve belirsizlik, diğerinde çoklu ve zıt anlamlar içermesi durumu bulunmaktadır.

Çoklu anlam içerebilme durumu için düşünölmeye devam edilirse sembolizm içeren işler de akla gelmektedir. Bu düşünceyle sembolik anlatım içeren bir figüre fantastik bir figür demek de mümkündür. Burada figürün bir anlamı kendisine yönelikken bir diğer anlamı sembolize ettiği şeye yöneliktir.

Bir diğer yandan bir çalışmanın çoklu anlamına ilgi çekebilmesi ya da bunu hissettirebilmesi için bu farklı anlamlara yönelik imgeler uyandırabilmesi, bunun için yine hayal gücüyle bir şekilde bağ kurması da gerekmektedir. Farklı anlamlara yönelik imgeler uyandırmanın yanı sıra bir eser tanımsız denebilecek hisler duyumsanmasını da sağlayabilir. Bu hisler ise yine fantastik alandadır.

Fantastik tabiri, bir sanat çalışmasına yapılabilen “harika”, “muhteşem”, “olağanüstü” gibi nitelermelere benzer bir şekilde de kullanılabilir. Bu tarz bir kullanımda fantastik kelimesi, beğeniyi veya çalışmanın etkileyiciliğini dile getirmektedir. Gerçi “etkileyicilik” olarak ele alındığında, sanatta fantastik çalışmalar için yapılabilen başka bir tanımlamayla da yine örtüşmektedir. Fantastik sanat çalışmalarına; hayal gücünü tetikleyen, ilham verici, değişik hisler ve imgeler oluşturan çalışmalar olabilmesi açısından bakıldığında yine bir etkileşim ve etkilenme durumu mevcuttur. Fantastik çalışma zihne etki ederek hayal gücüne ilham verebilir, çeşitli imgeler ve hisler canlandırabilir. Bir işin etkileyici bulunmasının veya beğeniyi tetiklemesinin sebepleri arasında da çalışmanın bu özellikleri bulunmaktadır. Etkileyici olabilme ve etkileşim de fantastiğin yakın ilgili olduğu kavramlardır. İmgelenme için de bir etkilenme unsuru bulunması gerekmektedir. Çoklu anlama sahip olabilme veya birden çok anlamda yorumlanabilme açısından da yine buna yol açan bir etkilenme durumu mevcuttur. Bir etkilenme olmadan üzerine hayal kurulması veya anlamının sorgulanmasının söz konusu olabileceğini düşünmek zordur. Herhangi bir etki söz konusu

değilse imge uyandırmaktan da bahsedilemez. Aynı zamanda çok sayıda imge uyandırması bir çalışmanın etkileyici olduğuna da işaret etmektedir. Yani fantastik çalışmanın ilham verici olması ve etkileyici olması bir yandan da iç içedir. Bu açıdan bakıldığında iki durumu bir arada belirtmek için fantastik kelimesinin kullanımı doğal görünmektedir. Duruma göre anlık etkilenme ünlemi olarak kullanımı ve etkileyciliğinden, dolayısıyla etkilerinden veya diğer özelliklerinden bahsetmek için kullanımı bir şekilde örtüşmektedir.

Brüksel’de fantastik çalışmaların sergilendiği bir müze bulunduğu görülmektedir (Görsel 3.1).



Görsel 3.1. *Fantastik Sanat Müzesi, Brüksel, Belçika* ([http-53](http://53))

Fantastik yaratıklar, resimler, tablolar, heykeller ve Profesör D’nin biyosentez çalışmalarının fantastik tarihi.

Brüksel fantastik! Brüksel’in en alışlagelmişin dışında müzelerinden biri olan bu müze, fantastik, tuhaf ya da gerçeküstücülükle bağlantılı, farklı nesillere ait parçalar sunuyor. Koleksiyonu birçok tekniği bir araya getiriyor ve hayali bir yolculuğa davet ediyor. Bir merak dolabı olarak tasarlanmış olan müze, ziyaretçilere fantastik ve benzersiz bir gezinti sunuyor. Bosch, Brughel, Delvaux, Magritte, Hergé veya Rops gibi Brüksel’in kalbindeki bu ürkütücü yeri görmezden gelemesiniz! ([http-53](http://53))

Tanıtımında ise fantastik kelimesi çeşitli anlamlara denk gelebilecek şekilde kullanılmıştır. Bunun yanında Profesör D’nin biyosentez çalışmalarından bahsedilmektedir. Biyosentez de bir fantastik figür oluşturma yöntemi olarak ele alınabilecek bir tanımdır. Farklı canlıların biyolojik parçaları bir araya getirilerek

fantastik figürler oluşturulmaktadır. Bu durum hibrit veya melez figür oluşumuna benzerdir. Tabi burada sadece canlı hallerinin dış görünüşlerinin birleşimi değil, biyolojik parçalarının herhangi bir katman, hal veya görünümünün birleştirilmesi söz konusudur.

Fantastik figürlerle tarihi olsun çağdaş olsun pek çok çalışmada karşılaşmak mümkündür.



Görsel 3.2. Aslan Adam Figürü, 31 cm, mamut dişi, yaklaşık MÖ. 32000, Ulm Müzesi, Almanya (<http-54>)

Lonetal Vadisi'ndeki Stadel Mağarası'nda bulunan Aslan Adam figürü. En az 35000 yıllık olduğu düşünülen figür, mamut dişinden yapılmıştır ve 31 cm boyundadır (<http-54>).

Aslan Adam figürü kafası aslan vücudu insan biçiminde olan bir figürdür veya o şekilde olduğu yorumlanan bir figürdür. Bu yorumlama kabul edilirse fantastik bir figürdür. Hakkındaki bilgiler doğru ise aynı zamanda en eski figüratif çalışmalardan birisidir.

Aslan Adam olarak adlandırılmış da olsa bu figür üzerine çeşitli fikirler yürütülebilir veya yorumlar yapılabilir. Figürün yapıldığı dönemdeki amacı, kullanılan teknik gereçler ve gerçekçi bir betimle ortaya konmasının amaçlanıp amaçlanmadığının bilinmediği de göz ardı edilmemelidir. Figürün biçiminde belirsizlikler bulunmaktadır. Bunun amaç veya nedeni bilmek zordur. Çalışma Aslan Adam olarak adlandırılmış olsa

da, aslan kafalı bir adam ya da kadın, insana benzeyen bir aslan, aslan gibi davranan bir insan, aslan postu giyen bir insan da olabileceği veya hiçbiri olmadığı da düşünülebilir. Aslana dair bir sembolik anlatım içeriyor da olabilir. Belki aslında aslan da değildir, farklı bir hayvandır veya herhangi bir hayvanla alakası yoktur. Malzemenin mamut dişi olduğu düşünüldüğünde ise mamut dişinin formunun da son biçime etki etmiş olabilir. İlgili bilginin eksikliği ve biçimdeki belirsizliğin, çalışmayla ilgili pek çok şey düşünülebilmesine veya çeşitli ve farklı yorumlar yapılabilmesine olanak sağlamaktadır. Bunun yanında önem unsuru olarak tarihi bir değere sahiptir.

Bir diğer örnekte ise kanatlı bir kedi görülmektedir (Görsel 3.3). Bu tarihi eserde ise süslemeler biçime etmiştir. Dekoratif bir objedir.



Görsel 3.3. *Fantastik kanatlı kedi şeklinde süsleme, MÖ. 4-5. yy. bronz, 17,9 x 18,4 x 7,9 cm, Çin (http-55)*

Fantastik figürler sanat alanında büyük bir yere sahiptir. Bunun yanında farklı açılardan veya bağ kurduğu kavramlarla ele alınmalarının alanlarını daralttığını söylemek zordur. Aksine bazı durumlarda bu alanı genişletmektedir. Fantastik figürlerin sanatsal yaratı adına en başından bu yana var olduğunu söylemek de mümkündür.

Çalışma boyunca birçok eser ele alınmış, bu eserlere fantastik ve ilgili bulunan kavramlar açısından bakılmıştır. Eserle ilgili yazarın yorumlamaları ve fantastik düşüncelerine yer verilmiştir.

3.1. Edebiyat

Fantastik edebiyatta geniş bir alana sahiptir. Bununla beraber içerisinde sayması oldukça zor olacak miktarda fantastik figür içerir. Bazı temel figürler saptanmaya çalışıldığında ise tarihi ve mit kökenli figürlere de ulaşılabilmektedir. Öncesinde klasik ve modern fantastik ayrımına gidilmişti. Temel figürlere gidildiğinde ise daha çok klasik fantastik alanına yönelinmektedir. Klasik fantastik figürler çeşitli şekillerde sembolik anlatım unsurları olarak da kullanılmıştır.

Steinmetz'in (2006) Fantastik Edebiyat kitabındaki izlekler bölümü takip edilerek bazı klasik fantastik figürlerin saptanması, anlamları ve işlevleri hakkında bilgi edinilmesi mümkündür. Karşılaşılan ilk fantastik figür ise; fantastikle kökensel olarak da bağı bulunan hayalet (fantom) figürüdür. Fantom kelimesi de Güncel Türkçe Sözlükte bulunmaktadır ve dolayısıyla dilde kendine bir yer edinmiştir.

“Fantastik” sözcüğü bile bütün uygarlıklarda ortak bir motifin, ‘hayalet’in egemenliğini anlatır. Hayaletin çeşitli cinsleri bilinmektedir: Hortlak, gulyabani, hayal, karaltı, görüntü. Bunların her biri kendine has bir eylem alanı çizer. Ne türlü olursa olsun, hayaletin görünmesi ve onu görende ve sonuçta (Wilde’in Canterville Ghost’da [CAnterville Hayaleti] yaptığı gibi oyunun kuralları ihlal edilmedikçe) okuyucuda şaşkınlığa yol açar. Hayalet varlık –bu bir insan olabileceği gibi, Maupassant’ın Le Loup’u (Kurt) gibi bir hayvan ya da Kipling’in The Phantom Rickshaw’u (Hayalet Çekçek) gibi bir eşya olabilir –kendisini çevreleyen halenin sağladığı gerçekliği maddi gerçekliğin karşısına koyar. Bugün geçerli olan bir görüş, onu sadece geri dönen bir ölü olarak görme eğilimdedir. Bununla birlikte, bir ‘görüntü’ olarak belirttiği istisnalar da vardır: Bir varlık mevcudiyetini uzaktan belli eder (Balzac’ın Le Réquisitionnaire’i/Kura Askeri) veya mevcudiyetini sezgi yoluyla belli eder. Hortlağın görünmesinin sebepleri fantastik anlatının kurgulanmasında asli bir öneme sahiptir. Hayalet ya bir yabancı tarafından görülür ve bu kişi yavaş yavaş aileye ilişkin bir sırrı öğrenir ya bir yakını tarafından görülür. Bütün bu anlatıların neredeyse tamamı hafifçe değiştirilmiş bir atasözüyle özetlenebilir: “Söyle bana sana neyin tebelleş olduğunu, söyleyeyim sana kim olduğunu.” Tebelleş olan varlığın kendini kaçınılmaz olarak o kişiye göstereceği doğrudur. Bir hayalet görmek, her zaman, kişinin belki de kendisine ait olan, gizlemeyi çok istediği, ancak gün ışığına çıkan saklı bir gerçekliğe bakmaktır (Steinmetz, 2006, s.33).

Hayalet figürü en eski ve yaygın olarak bilinen fantastik figürlerdendir. Tam olarak tarif edilemeyen belirsiz bir figürün bulunması ve bu figürün her tarif edilmeye veya betimlenmeye çalışılması da farklı fantastik figürlerin oluşumuna katkı sağlamıştır. Bir bakıma hayalet figürü çok sayıda fantastik figürün de kaynağıdır.

Belirli fantastik figürler, belirli bir sembolizmle ve belirli kurgu unsurları ile özdeşleşmeler içerisindedir. Klasik fantastik kullanımı için bu daha genel olsa da bu tarz özdeşleşmeler ve kullanımlar modern fantastik içerisinde de bulunmaktadır.

Hayaletler puslu bir görünüş sergiler, sonunda bir görüntüye indirgenirler. Ya da söylenceler mezarından kalkan ölüye çoğu kez kaygılandırıcı bir karlılık atfeder. Bunlar, gerçekte, bir mezara kavuşmamış olduklarından insanlar arasında boy gösterebilirler; ara bir yaşam sürdürürler ve bu yaşamı devam ettirebilmek için de her gece canlıların kanını içmeye mahkumdurlar. Burada o çok yaygın (ülkeden ülkeye stryge, lamie, gül, brukolak, nosferat, vurdalak gibi isimler alan) vampir imgesi çıkıyor karşımıza. Söylen (mit) tüm sonuçlarıyla ve –deyim yerindeyse- ritüelleriyle gecikmeli de olsa ancak Bram Stoker’in kaleminde hayat bulur (Steinmetz, 2006, s.34).

Ölüm, insanın en büyük bilinmez ve belirsizliklerinden birisidir veya bilinmez veya belirsiz kabul ettiği bir oluşumdur. Yaşamın da en önemli unsurlarından birisidir. Bu nedenle hem fantastiğin hem de genel olarak sanatın yoğun bir şekilde ilgilendiği alanlardan birisi olmuştur.

Hayalet, belki belli belirsiz bir fantastik histen doğan bir algının sonucunda oluşmuştur. Aktarımlarının da ruhlarla veya ölümle ilişkilendirilmiş olabileceği ve bunun bir özdeşleşmeye dönüşmüş olabileceği de düşünülebilecek olasılıklar arasındadır.

Ölüm kavramıyla sanat alanında çok çeşitli şekillerde karşılaşmak mümkündür. Ölümle ilişkili figürler, ölümü temsil eden figürler ve hatta ölümün kendisi fantastik figürler arasındadır.

Vampirler ise ölümün vücut bulmuş hallerinden birisi olarak da ele alınabilir. Genel vampir mitinde ölüm ve yaşamla ilgili unsurların daha maddesel olarak sembolize edilmesi durumuyla karşılaşmak da mümkündür. Bunun yanında vampirlerin mitsel unsurlar yardımıyla oluştuğu ve doğal dönüşümlerin gözlemlenmesinin fantastik yorumlanmasıyla da ortaya çıkabilmiş olabileceği de düşünülebilecek varsayımlar arasındadır.

Daha az kan dökücü olan ‘ikiz’in de bol bol örneğine rastlanır. İkiz, insanların psikik hayatlarındaki tuhaflıkları anlama çabalarının bir parçası olarak ortaya çıkar. Gördükleri düşlerden şaşkınlığa düşen ilkeller bunu hayatta kalmalarını garanti eden bir ‘alter ego’nun –diye açıklar Freud- faaliyetine verdiler. Komedinin yararlandığı birbirinin tıpatıp benzerinden farklı olarak, ikiz, günümüzde oldukça kaygı verici bir niteliğe bürünmüştür. Daha önceki koruyucu kimliğinden yüzyıllar boyunca dönüşerek kötücül ve sapkın bir nitelik kazanmıştır. Yol açtığı entrikalar kişiyi bir sınamadan geçirir. Bazen terk edilmişlik durumunda ortaya çıkar, çünkü bölünmüş benliğin bir kısmı, kaybedilen bir gölge veya yansıma olarak görülür. Bazen canı veya adalet dağıtıcısı bir üst-benlik kimliğine bürünür;

yabancılaşma derecesine egemenlik sağlayıp kişiyi ölüme atar. Aslına uygun ikiz algısı, çoğu kez fantastik yazarın anlatıcı bir kişiliği yetkili kıldığı ama sonunda kendisine anlatılmasının uygun bulunduğu özel bir deneyimi aktarır. Poe'nin William Wilson'unun çifte görünümü bu anlamda olağanüstüdür. Aynadaki suret bir benzerin şaşırtıcı güçlerini sergiler, bu varlık, çok geçmeden Maupassant'ın korkuyla keşfedeceği gibi, kurgulanmış hayaletin insafına kalmıştır. Alman romantizminin ikizlerinden daha az masalı andıran, günümüz yazarlarının tasarladığı –ontolojik (Dostoyevski), ezoterik (Meyrink) veya psikoloji (James) amaçlı- yapıtlar kişiliğin karanlık verilerini dile getirir. Lanetli yanımızı sahnenin önüne yansıtır (Steinmetz, 2006, s.35,36).

İkizlerle, önceki bölümlerde örneklendirilen içteki vahşi canavar arasında da bağ ve benzerlikler vardır. İçteki canavar veya karanlık taraf kimi zaman sadece içte veya hayalde ortaya çıkmayıp normal hayata da giriş yapmaktadır. Ortaya çıktığında figürün fiziksel bir dönüşüm geçirdiği durumlar da bulunmaktadır.

Klasik fantastik figürlerden olan kurt adam da fiziksel dönüşüme sebep olabilen içteki vahşilik, karanlık veya varlığa bir örnektir. Kurt adamlar açısından; canavarın kontrolü ele geçirme oranı ve dönüşüm şekilleri çeşitlilik göstermektedir. Bunun yanında dönüşümleriyle özdeşleşebilen bir zaman unsuruna da bulunmaktadır. Dolunay bu bu figürler özdeşleşmiş bir zaman belirteçidir. Kurguya göre kontrolün ne kadar el değiştirdiği, dönüşümün isteğe bağlı veya istemsiz olması gibi çeşitli durumlar farklılıklar göstermektedir. Kurt adamlık bulaşıcı veya aktarılabilen bir durum da olabilmektedir. Bu durum vampirlik için de geçerlidir. Zombi kurgularında ise bulaşıcı olma, hastalık, bir çeşit virüs gibi kurgu unsurları daha da ön plana çıkmaktadır. Bunların yanı sıra Dr. Jekyll ve Mr. Hyde ile de içteki varlık arasında bağlar bulunmaktadır. Güncel ve popüler olarak ele alınabilecek çizgi roman/çizgi film/sinema karakteri Hulk da benzer olarak ele alınabilecek bir figürdür.

Fantastik figürün, karanlık tarafı, zıttı veya kötülüğünün bir dönüşümle, dönüşüm olmaksızın ortaya çıkması ondan ayrı bir şekilde vücut bulması gibi durumlarda kurgularda kendine yer bulmaktadır.

Hayaletler, vampirler, ikizleri çoğu fantastik anlatının esas olarak etrafında dönendiği dolandığı varlıklardır. Daha başka geleneksel unsurlar, özellikle canlanan figürler; otomatlar, androidler, mankenler bu yüz­süz kişilikleri tamamlar. İnsan tarafından icat edilen bu biçimler bir büyü etkisiyle başlangıçta ona yardımcı olurlar. Bunlar, ayrıca, fantastik anlatının birçok örneğini sunduğu bir “eyleyen”e, büyücüye bağlıdırlar. Evrenin sırlarını bilen biri olarak büyücü, insanoğlunun tüm ruhuyla inandığı bir döneme göndermede bulunur. Büyücü yaşamı cansız maddeye aktarır; çoğu kez ağır trajik sonuçlar doğuran bir hareket. Söylenceye göre, XVII. yüzyıl Prag’ında yüce rahip Löw kilden bir heykele, Golem’e geçici olarak can

vermiş, onu bir hizmetkâr olarak tasarlamıştı. Söylendiğine göre, Golem isyan edip efendisinin evini ateşe verdi. Yahudi efsanelerinin bazen kötülük de yapabilen bu figürünü Anim, Hoffmann, Le Magicien'de (Büyücü) (1838) A. Esquiros, Meyrink sırasıyla sahneye süreceklerdir (Steinmetz, 2006, s.36).

Oluşumunda, bilinen gerçeklikte cansız olarak algılananı canlandırma yöntemi bulunan fantastik figürler de vardır. Bu durum cansıza sadece hareket kazandırılmasından özgür irade yüklenmesine ve daha fazlasına kadar değişken seviyelerde içermektedir. En temeliyle canlılıkla ilişkilendirilebilecek kavramlardan birisi harekettir. Hareketlendirmek de bir bakıma canlandırmanın en temel halidir. Bunun yanında cansızın canlı olarak ele alınması hareketle sınırlı kalmamaktadır. Canlandırılanın; davranış biçimi, mizacı, düşünebilmesi, bilinç yapısı, duygularının olup olmaması gibi özellikler de oluşumuna etki etmektedir. Yapılmış ve canlandırılmış olan fantastik figürler pek çok kurguda bulunmaktadır. Golem figürü ile de çok sayıda fantastik yapımda karşılaşmak mümkündür. Canlanan mankenler, heykeller ve oyuncak bebekler de çeşitli kurgularda kendilerine yer bulabilen fantastik figürlerdendir. Kimi zaman manken, heykel veya oyuncak bebekler, canlanamamaları da durağan, değişmeyen ifadeleriyle ürkütücü bir unsur veya bir çeşit his uyandırma aracı olarak da kullanılmaktadır.

Fantastik, canavarın keşfiyle doruk noktasına ulaşır. İyi düşünülecek olursa, bu tip anlatı, betimlenemeyenin sınırında herhangi bir şey, daha tam olarak “bir şey” gösterecekse (kanıtlamak değil), öyle görünüyor ki, bunu ancak kurmaca doğurabilir, üretebilir. Bazı canavarlar sözünü ettiğimiz yaşayan-ölülerle karıştırılır. Daha başkaları, çoğu kez destanlarda uzlaşıldığı gibi betimlemelere konu olmuşlardır. Tentations ressamı da Hugo ve Lautrémont da taklit edilmesi olanaksız varlıklar yaratmayı bilmişlerdir. İngiliz romantik Mary Shelley, “hayalet ve büyü öyküleri”yle arasına sınır çektiğini ve bilimsel verilere başvurduğunu savladığı Frankenstein ya da Modern Prometheus'u (1818) yaratır. Tiksiniçliği su götürmez Frankenstein, bundan daha az aşağılık duygusuna sahip değildir; “ben yalnızım ve herkesten nefret ediyorum” deyişinden umutsuzluğunu ve gaddarlığının sebeplerini anlarız; bu anlamda, gerçek canavarların, iğrenç yaratıkların ve irrasyonel varlıkların sapkın imgesine aykırı düşer. Oysa bizim yeğlediğimiz orada bulunur, çünkü onlar bizi adlandırılmayanla yüz yüze getirir. Maupassant onları daha çok görünmez bir varlık olarak algılar. Lovecraft'ın seçtiği alan bunların keşfi oldu; onun eserleri 1782'den bu yana Fuseli'nin karabasana verdiği plastik betimlemeleri fersah fersah aşan bir teratolojiye başvurmaksızın kavranamaz. Daha eğitilmiş, estetik bakımdan daha az alışılmış kimileri gerçeküstücü öykülerde sık sık boy gösterirler –evcilleştirilemez Léonora Carrington'un veya d'André Pieyre de Mandiargues'in kahramanları gibi. Bütün bu durumlarda, söz konusu

olan betimlemenin kendisidir. Kurmaca, düşselin sınamadan geçirilmesidir. Peki, onu ne dereceye kadar temsil edebilir? (Steinmetz, 2006, s.38, 39)

Canavar, fantastik figürler adına geniş bir grubu kapsamaktadır. Bunun yanında algıyı daha çok vahşilik ve kötü mizaca yöneltmektedir. Canavar kavramı aynı zamanda insana, insani değerlere yakınlık veya uzaklık derecesinin bir belirtecidir. Canavarlar da üzerine duygu, düşünce ve özdeşleşme unsurları yüklendiği kadar insanlaştırılmaktadır. İnsanlaştırma ve insan dışlaştırma da fantastik figür oluşturulmasında kullanılabilen unsur veya yöntemlerdendir.

Canavar gibi yaratık da geniş ve kapsayıcı bir tanımlamadır. Yaratık anlamsal olarak yaratılmış olan anlamındadır. Genel olarak fantastik figürlerle de özdeşleşmiştir. Anlamsal olarak da yaratılmış olan, fantastik figürler adına yine insan yaratisıyla uygunluk göstermekte ve özdeşleşmektedir.

Yazılı olarak tasvir edilen bir fantastik figür ile görsel olarak betimlenen fantastik figürün algılanış işleyişi de birbirinden oldukça farklıdır. Yazılı olarak aktarılan bir fantastik figür, biçimini zihinde veya hayalde almaktadır. Burada fantastik bir algının varlığı, fantastik düşünmeyle biçimlenme veya son halini alma durumu da söz konusudur.

Edebi bir eserin oluşturduğu imge tekrar görsel olarak aktarıldığında ortaya yine fantastik bir figür çıkmaktadır. Yine bir edebi eser yoluyla imgelenmiş iki farklı sanatçı aynı fantastik figürü kendi imge ve fantastik düşünme yetileriyle yaptığıda ortaya birbirinden farklı fantastik figürler çıkar.

3.2. Müzik

Müziğin, fantastik bir oluşum olarak tanımlanması, fantastikle özdeşleştirilen halleri bulunması veya bir fantastik oluşumu tanımlamak için kullanılması gibi durumlar bulunmaktadır. Fantastikle çeşitli şekillerde bağ kurulabilen bir sanat alanıdır.

Müzik, bulunan gerçeklikten bağımsız hisler duyumsanmasını sağlamaktadır. Fantastiğe yönelik his ve düşünceleri tetiklemektedir.

Müzik diğer alanlarda ve diğer alanlarla beraber de varlığını sürdürmektedir. Farklı bir alanda fantastik hisler vermek için de kullanılmaktadır. Fantastik olanla çeşitli özdeşlikler kurulabilen şekillerde de ele almak mümkündür. Bir müzik parçasının Fantastik bir kurgu, durum veya figür için oluşturulmuş müzik parçaları da bulunmaktadır.

Örnekte Blind Guardian adlı müzik grubunun, parçalarının konularını Tolkien'in Silmarillion isimli çalışmasından aldığı Nightfall in Middle Earth isimli albümünün kapak resmi görülmektedir (Görsel 3.4). Albüm kapağı çeşitli fantastik figürlere ev sahipliği yapmaktadır.



Görsel 3.4. Blind Guardian, Nightfall in Middle Earth, albüm kapak resmi (<http-56>)

Söz içeriğinde fantastik kurgu öğeleri içeren müzik çalışmaları da vardır. Kendine has bir fantastik kurguya sahip olabilmeleri dışında farklı fantastik yapımlara yönelik veya onlardan çıkışlı çalışmalarla yapılmaktadır. Sözlerde de yine çeşitli fantastik figürlerle karşılaşmak mümkündür.

Bazı müzik türleri, yapılarının veya enstrümanların genel kullanımı dolayısıyla fantastik yapımlarla özdeşleştirilir hale gelmiştir. Örneğin epik olarak nitelendirilebilen melodiler pek çok fantastik yapımda kendine yer bulmaktadır. Tarihi ve kültürel temaların fantastik üretiminde yoğun bir kullanıma sahiptir ve folklorik müzikler veya tarih ve dönemlerle özdeşleşmiş melodilere fantastik yapımlarda bolca yer verilmektedir.

Fantezi garip bir müzik türüdür. Fantezi edebiyatı, sinema, televizyon ve video oyunları; müzik metaforlarını, türlü yaratıkların şarkılarını ve fantastik manzaralarının atmosferini yansıtmak, önemli olayları vurgulamak ve yabancı dil ve yaşam biçimlerini karakterize etmek için dikkatle hazırlanmış müzikler içerir. Tinkerbelle'in isminden George R.R.

Martin'in serisi A Song of Ice and Fire'nin (Buz ve Ateşin Şarkısı) adına kadar kişiliği, mekânları ve olayları karakterize etmek için müzikal metaforlar kullanılmıştır. Tanımlanması için kelimelerin yeterli olmadığı özellikler belirtir, dünya dışı büyü gibi görünüme sahip özellikler bazen müziğe yüklenir. Müzik başka bir gerçekliğin olasılığını sezdirir: Bizimkinden daha güzel, daha armonik, daha görkemli bir dünya veya evren. Sesinin basit bir unsuru müziğin, doğaüstünün, ilahinin, yabancılığın veya kaynaklandığı bilinmez dünyanın perdesini kaldırır, o diğer dünyanın bir parçasını duyulabilir yaparak uzay zamanı o zaman ve oradan, şimdi ve buraya taşır. Müziğe atfedilen dünya dışı özellikler yüzünden bazen fantezi edebiyatta "daha önce duyulmamış bir şey" gibi ses çıkarma olarak tanımlanır. Örneğin Bram Stoker'in Drakula'sındaki Gelinlerin müzikal kahkahaları açıkça insan dışıdır (Elferen, 2013).

Müzik gerçeklikten bağımsız imgeler ve hisler oluşturur. Drakula'nın gelinlerinin müzikal kahkahaları gibi kimi zaman müzik kelimesinin kendisi benzetme olarak, dünya dışılığı veya fantastiği tanımlamak için kullanılmaktadır.

Bazı müzik türleri de bir şekilde kendi fantastik dünyalarını oluşturmaktadır. Müzik türlerinin belirli bir görünüm veya biçimsel tarzla da özdeşleştiği durumlarda mevcuttur. Müziğe eşlik eden biçimsel tarzın fantastik bir dünya oluşumuna kadar gitmesi veya fantastik kurgu unsurlarına dönüştüğü çalışmalar da bulunmaktadır.

Albüm kapakları ele alındığında çok sayıda fantastik figürle karşılaşmak mümkündür. Fantastik figürler, müzik gruplarının maskotları olarak da kullanılmaktadır. Örnekte Motörhead grubunun maskotu Snaggletooth görülmektedir (Görsel 3.5).



Görsel 3.5. *Motörhead müzik grubu maskotu Snaggletooth (<http-57>)*

Petagno, son 30 yılda Motörhead'ın neredeyse her albümünün kapağında şu ya da bu biçimde ortaya çıkan sivri dişli metal canavarı hakkında; "Saf sanatsal ilhamdı, hayal gücümün bir ürünüydü" diyor. "Kütüphaneye gittim - onları hatırlıyor musun? - ve kafatasları üzerinde biraz araştırma yaptım. Hells Angels logosunu düşünüyordum ve başlangıç noktası olarak bir kafatasına ihtiyacım olduğunu düşündüm. Sonunda üç boyutlu domuz dişlerine sahip melez bir goril-köpek-kurt kafatasının, bazı zincirler, sivri uçlar vb. ile iyi çalışabileceğine karar verdim" (http-57).

Yaratıcısının figürü "saf sanatsal ilham, hayal gücümün bir ilhamıydı" şeklinde tanımlaması da fantastik figür tanımına uymaktadır. Figürde gerçek varlıklara dair unsurlar bir arada kullanılmıştır.

Iron Maiden grubunun maskotu Eddie ise belki de en meşhur grup maskotudur (Görsel 3.6). Grupla özdeşleşen fantastik figür, grubun çalışmalarının genel temasına göre farklı biçimler almaktadır. Farklı görselleştirmeleri arasında figürün karakteristik özellikleri tanınabilecek ölçüde korunmaktadır. Biçimsel olarak daha çok korunan veya benzer olarak ele alınan kısmının ise yüzüdür.



Görsel 3.6. Iron Maiden, turne tanıtım görseli (http-58)

Bir yapımda belirli bir fantastik figürle belirli bir ses, melodi veya müzik arasında özdeşlik kurulabilmektedir. Bu ses o figürün varlığını veya o figürü işaret etmektedir.

Fantastik bir figürün çıkardığı ses de ayrıca bir fantastik üretim unsurudur. Ses veya müzikle ilgili fantastik özelliklere sahip figürler de çalışmalarda kendilerine yer bulmaktadır. Bir fantastik figür adına sese dair bir özelliğin görsel olarak doğrudan betimlenmesi olası değildir. Dolaylı veya sembolik betimlemeler bu buna işaret etmek için kullanılmaktadır.

3.3. Sahne Sanatları

Sahne sanatları açısından düşünüldüğünde fantastikle yoğun bir ilişkisi olduğu görülmektedir. Temelinde de fantastik bulunmaktadır. Bu alnada da yine kapsamlı ve sınırları çizilmesi zor bir kavramdır.

Performans ve fantastik, birkaç bin yıldır devam eden verimli bir ilişkiye sahiptir. Fantastik, Ikhnofret Taşı'nda gösterilen Abydos Passion Play'dan (Abydos Tutku Oyunu) (MÖ 1868) Yunan trajedisine (Aristoteles'in Poetika'sına göre MÖ 335-323 dolaylarında) yol açan ritüel danslara ve ditiramlara, Mozart'ın Sihili Flüt'üne (Magic Flute) (1791) ve Klingon anlatılarının (Gunnels 2012) çağdaş sahnelemelerine kadar tarih ve tür olarak uzanan tiyatro performanslarına ilham verdi. Dahası, fantastik performans sadece tiyatro sahneleriyle sınırlı değildir, müzikal performans, dans ve Dia de los Muertos geçit törenleri gibi kamusal yaşam gibi türlere kadar uzanır. Bu nedenle "fantastik performans"ın kültürel değeri her iki türün tarihte iç içe geçmişliğinden görülse de, bunun için net bir tanım bulmak zordur. Performansın kendisi, tabi ki, dağınık bir kategoridir. Sanatların çeşitli kombinasyon ve vurgularda sıvışık bir karışımıdır – her zaman unutulma sürecinde olan organik, uyumlu, geçici bir bütün. Fantastik de kesin bir kategorizasyona karşı koyar ve o da tanımlamadan kaçınmasını sağlayacak şekilde daha fazla iş üretmek için diğerlerinden ödünç alan ve birbiriyle birleşen dağınık bir türler ve stiller yığınından oluşur. (Gunnels, Elferen, 2013).

Sanatta fantastiğin kesin ve net bir tanımlamaya oturtulabilmesinin zorluğu ve yapısıyla da sahne sanatları arasında bağ kurulduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra tüm sanat alanları adına fantastiğin tam tanımlanabilmesi, oldukça zordur. Çeşitli alan, yöntem, teknik, malzeme işleyişi içerisinde barındıran alanlar için ise bu belirsizlik ve karışıklık durumu katlanarak artmaktadır.

Performans tanımlamalardan kaçınır ve onları aşar, bu da ona fantastikle disiplinler arası bir benzerlik sağlar. Bu da konunun kendisi kesin analizlerle tam olarak belirlenemediğinden, performans ile ilgili herhangi bir çalışmayı varsayılan olarak dağınık yapar (Gunnels, Elferen, 2013).

Sahne sanatları içeriğinde farklı alanları barındırabilen bir alandır. Bu nedenle fantastiğin farklı alanlarda ele alımları bu alanda birleşerek ortaya daha büyük bir karmaşa koymaktadır. Bu çeşitli alanları içeriğinde bulundurabilen diğer alanlar için de geçerlidir.

Tiyatroda fantezi tiyatronun kendisi kadar eskidir. Bununla birlikte, tiyatro literatüründe onun birçok yönünü bir araya getirmek için çok az girişimde bulunulmuştur. Böyle bir kitap öneren Patrick D. Murphy, türü "imkânsız" kelimesiyle oldukça renkli bir şekilde etiketliyor; onun alt başlığı "Modern Dramada Fantastik Üslup", on beş akademik katılımcı tarafından

yazılan bu cildin amacını daha doğru bir şekilde tanımlar. Sonuçlar karışık ama bu bir başlangıç (Indick, 1993).

Sahne sanatları adına fantastik olma durumunun pek çok yönden ve şekilde ele almak mümkündür. Sahne sanatlarında, algı, düşünce, his, hayal gücüyle ilişki veya hayal gücüne ilham verme fantastiğin aranabileceği alanlardır. Fantastikle arasında genel bağlar ve özdeşleştirmeler bulunmaktadır.

Sahne sanatları fantastik his, algı ve düşünmeyle yoğun ilişki içerisindedir. Olabileceği kadar gerçekçi bir aktarım dahi aktarılma ve anlamlandırılmada fantastik his ve düşünmeyle bağlar içerisindedir.

Dramada fantastik, dramanın kendisi kadar eskidir çünkü mimesis dramatik anlatım araçlarından yalnızca biridir. Drama, en azından kısmen, ritüelden, doğal doğaüstüne bağlayan hayal ürünü hareketlerden doğdu. Yunan draması yalnızca kısmen mimetikti; Shakespeare'nin sade setleri sahne gerçekliğini yaratmak için açıkça izleyicinin hayal gücüne güveniyordu; ve oryantal teatral geleneklerin tümü temsilden çok ifade, sembol ve ima üzerine kuruludur. Tiyatro "içsel yaşamın dramını" ne kadar çok ifade etmek isterse, o kadar fanteziye güvenmek zorunda; bu da, sunumun mimetik olmayan yöntemleri, araçları veya cihazları uygulanarak teşvik edilen seyircinin hayal gücüdür. Bu tüm temsili olmayan araçların fantastik olduğunu söylemek değildir, ama fantezi en çok drama türünün kendisine özgüdür (içkindir) (Bertha, 1991).

Sahne sanatlarında figürler birden çok anlamda bulunmaktadır. Figürün görsel biçime yönelik ve harekete yönelik anlamları bir aradadır. Sahnede belirli bir biçim, kostüm, kukla, animatronik, insan, insan bedeninin alabildiği pozisyonlar, hareketler ve daha fazlasıyla fantastik figürler olarak karşılaşılabilmek mümkündür. Çeşitli teknik ve yöntemler fantastik figürleri aktarmada kullanılmaktadır.

Fantastik figürlerin çeşitli tekniklerle sahneye aktarımına Wicked Müzikali örnek olarak verilebilir (Görsel 3.7). Wicked, Oz'un cadılarının hikâyesini konu alan, 2003'ten bu yana (2021) gösterimleri devam eden bir müzikaldir. Konusu da fantastik olan müzikalde birçok fantastik figür bulunmaktadır. Hikâyesi adına da fantastik bir çalışmadan başka bir fantastik yapımın türetilmiş olduğu görülmektedir. Fantastik figürler ise çeşitli yöntemler yardımıyla sahneye çıkmaktadır. Kostüm, makyaj, animatronik, dekorlar ve çeşitli mekanizmalar bunların arasındadır. Sahne sanatları, fantastik kavramın ona yönelik aranması veya saptanması adına ele alındığında, fantastikle ilgili birçok unsur bir arada içermektedir.



Görsel 3.7. *Wicked Müzikali'nden bir sahne* (<http-59>)

Cats Müzikal'i de meşhur müzikallerden birisi ve fantastik bir yapımdır.

“Cats”ın New York Times incelemesinde Frank Rich, “kusurlarına rağmen insanların ‘Cats’i görmek istemesinin nedeni”nin, onun izleyiciyi sadece tiyatrodan var olabilen eksiksiz bir fantezi dünyasına götüren bir müzikal olduğunu yazdı (<http-60>).



Görsel 3.8. *Cats Müzikali* (<http-61>)

Cats Müzikali'nde kedilerin aktörler aracılığıyla fantastik figürlere dönüştüğü görülmektedir (Görsel 3.8). Durum kedilerin insan gibi davranması olarak ele alınırsa, buradaki figürler antropomorfik figürler veya antropomorfik kedi figürleridir. Biçimsel açıdan tersine bir düşünce yürütülürse de; insanların rolleri, kostüm ve makyajla kediye benzetilmesi durumu söz konusudur. Bu durumda ise figürler zoomorfik insanlardır.

Aszure Barton'un *Fantastic Varlıklar* adlı çalışması da fantastik figürler çeşitli şekillerde bulunduğu bir yapımdır (Görsel 3.9). İsmi *Fantastik Figürler* olsaydı yine sahne sanatlarına farklı bir şekilde de gönderme yapabileceği de yürütülebilecek fikirler arasındadır.

Barton, yaratıcı sürecini ortak çalışmaya dayalı olarak tanımlıyor – içinde onun “işinin dinlemek, gözlemlemek ve insanların sezgisel seçimleri anlamak” olduğu koreograf ve dansçılar arasında hareket üzerine bir sohbet olarak tanımlıyor.

Bu iki yönlü enerji alışverişi aynı zamanda onun seyircinin bir dans çalışmasıyla ilişkisini nasıl gördüğüdür: “Hayal gücünün gücüne inanıyorum, bu yüzden izleyiciye özellikle ne hissetmesi gerektiğini veya çalışmanın neyi uyandırması gerektiği söylemem.”

Sonuç olarak, *Fantastik Varlıklar*'da bir senaryo yok: izleyici parçaya karşı kendi fikir ve duygusal tepkilerini keşfetmekte özgürdür (http-62).

Çalışmanın üretim ve aktarımında fantastik düşünce ve fantastik durum unsurlarına dikkat edilmiştir. Bunun yanında izleyiciye özellikle ne hissetmesi gerektiğinin veya çalışmanın neyi uyandırması gerektiğinin söylenmediği de görülmektedir. Bunu da çoklu anlam veya kişiye özel anlam ve hislerin oluşumuna etki edilmemesinin, göz önünde bulundurulduğu şeklinde yorumlamak da mümkündür.



Görsel 3.9. *Fantastic Varlıklar* (http-63)

English National Ballet (2020) sitesinin çalışmayla ilgili sayfasına göre müzikte garip sesler çıkaran sıradan orkestra enstrümanlarının, 13 timpaninin ve hatta soprano bir rüzgâr makinasının bulunduğu bahsedilmektedir. On bir hareketin her birinin ismini, ya bir büyülü yaratık (sprite, gryphon, sirenler) ya da hepsinin bir araya geldiği gecenin bir bölümünden (alacakaranlık, günbatımı, gece yarısı) aldığı da aktarılmıştır.

Günün belirli zamanları gündeğümü, batışı ve gece yarısı, yine fantastik oluşumlarla ilişkilendirilmektedir. İnsanların bu zamanları büyüleyici bulması veya bu çalışmadaki gibi fantastik figürlerle özdeşleştirmesinin çeşitli örnekleri bulunmaktadır.

Burada hareketlerin, yani dans figürlerinin fantastik figür olarak veya fantastik figürü aktarmak için kullanılmış olduğu da görülmektedir. Müzikte fantastiğin yakalanması için sıradanlığın dışına çıkılması da amaçlanmıştır. Soprano rüzgâr makinası ise bu tanımla bile fantastik bir figüre dönüşmüştür.

Çalışmada dansçılar fantastik figürlere dönüşmüşlerdir. Daha kapsamlı olarak da fantastik figürler; müzik, ses, hareket, dansçılar, dans pozisyonları, dans figürleri, kostümler, çeşitli efekt ve yöntemler ile oluşturulmuştur.

Fantastik Varlıklar için kostümlerin tasarım bilgilendirmesinde “garip, amorf, tüylü, böcekten esinlenmiş” tanımlamasının kullanıldığı da ilgili bilgiler arasındadır. Kostüm tasarımcısı Michelle Jank’ın tasarımda Avustralya siyah kakadu kuşunun yağlı tüylerinden esinlendiği de aktarılmıştır. Tasarımların, “kıllı, böcek, canavarlar” tanımlarıyla “aerodinamik hayvan, kuş esinli vücudu kaplayan dar kıyafetler” arasında zıtlık yaratacak şekilde tasarlandığı da belirtilmiştir. Kostüm tasarımcısı çalışmanın müziğinin önemli bir ilham kaynağı olduğunu belirttiği ve onu “yaratıkların canlandığı bir tür fantezi diyarı” olarak tanımladığı da aktarılmıştır (http-62).

Burada fantastik figür oluşumunda gerçeklikler, tasarım unsurları, hayal gücü, fantastik düşünme arasındaki bağlantılarla ilgili unsurlar da bulunmaktadır.

Bunların dışında “uçmak” da pek çok sembolik anlam yüklenebilen ve fantastik olma unsuru olabilen bir eylemdir. Fantastik bir oluşum olarak sahne sanatlarında çeşitli şekiller kullanılmaktadır.

En temel fantastik figür olarak ele alınabilecek fantom veya hayalet figürü de kendine sahne sanatlarında yer edinmiştir (Görsel 3.10).



Görsel 3.10. Ben Crawford ve Meghan Picerno Broadway'ın "Operadaki Hayalet"inde (<http-64>)

3.4. Mimari

Fantastik figürler, mimari unsurlar olarak da kendilerine yer bulmaktadır. Mimaride de fantastik his, algı ve düşüncelere hitap edilmektedir.

Günlük hayat açısından ele alındığında genel olarak öncelikle fantastikle normallik arasındaki zıtlığa yönelik düşünceler devrededir. Olağanüstü, normal dışı, çok farklı, ilgi çekicilik, normal kabul edilenin veya alışılanın çok dışında yapılar fantastiğin alanına girmektedir. Etkileyicilik, gösteriş gibi kavramlarla fantastik his ve düşüncelerin ilişki içerisinde olduğu durumlar da mimaride kendine yer bulmaktadır.

Binalar açısından ele alındığında fantastik, mimaride ilgi çekicilik veya olağandan farklılığa yöneliktir. Gerçek dünyada var olabilen bu yapılar bir nevi fantastik figürlerdir. Bu yapıların fantastik olma durumu, gerçekdışı veya üstü değil de olağan dışı ve hatta olağanüstü anlam alanlarındadır. Gerçekte var olmaları ve işlevlerinin genel bina işlevine de yönelik olmasıyla fantastik olma açısından gerçekliğe daha yakın bir alanda bulunmaktadırlar.

En temelinde bulunulan ortam kişiye fantastik hisler verebilmektedir. Doğal ortamlar gibi yapay mekânların da insanları etkilemesi mümkündür. Fantastik hisler duyumsatabilmektedirler.

Normallikten uzaklaşılması veya olağan dışılık yoluyla da fantastiğe yaklaşılmasını sağlamaktadır. Bir kişinin kendi genel gerçeklik alanı veya yaşam alanı dışında çok farklı

bir yere gitmesi ve oradaki mimari unsurların onda fantastik hisler uyandırabilmesi de olasılıklar arasındadır.

Yapılardan fantastik hislerin alınması, fantastiğin yakalanmaya çalışılması, büyüleyiciliğin yaşama katılma çabası da mimari alanda kendine yer bulmaktadır. Olağan dışını yakalamak ise maliyet açısından zorlayıcıdır. Hayallerin ve estetiğin öncelik kazanmasının da alana göre zorlukları bulunmaktadır.

Fransız şatoları çağın hayal gücünü etkilemişti. Güney Almanya'daki her küçük prenslik kendi Versailles'ına sahip olmak; Avusturya ve İspanya'daki her küçük manastır Borromini'nin ve Bernini'nin çarpıcı görkemiyle boy ölçüşmek istiyordu. Yaklaşık 1700 yıllarındaki bu dönem, mimarlığın en önemli dönemlerinden biridir ve sadece mimarlık açısından önemli olarak da kalmamıştır. Bu şatolar ve kiliseler birer bina olarak planlanmamışlardı; bütün sanatlar fantastik ve yapay bir dünyanın kurulmasına yardımcı olmalıydılar. Tüm kasabalar tiyatro sahnesi gibi kullanıldı, kırık alanlar bahçelere, dereler, çağlayanlara dönüştürüldü. Sanatçılar, kalplerinden geçeni planlamada ve en olmayacak hayallerini taşa ve altın kaplamalı yalancı mermere dökmekte özgür bırakıldılar. Çoğunlukla, planları henüz gerçekleşmeden para bitiyordu. Ancak bu yaratıcılık patlamasından gerçekleştirilebilenler, Katolik Avrupa'nın birçok kentinin ve manzarasının görünümünü değiştirdi. Özellikle, Avusturya, Bohemya ve Güney Almanya'daki İtalyan ve Fransız Barok fikirleri kaynaşarak daha atak ve daha tutarlı bir üslup oluşturdular (Gombrich, 2004, s. 449).



Görsel 3.11. *Versay Sarayı, Fransa'nın Versay Sarayı'ndaki Kraliyet Avlusu'ndaki turistler* (<http-65>)

Antoni Gaudí'nin eserleri de mimaride fantastiğe verilebilecek örnekler arasındadır (Görsel 3.12, 3.13. 3.14). Sıra dışılıkları ve özgünlükleri onları bu alana doğru taşımaktadır. Doğadan esinlenmeleri ise eserlerinin daha sıradan hale gelmesini sağlamak yerine, fantastik denilebilecek görünüm kazanmasını sağlamıştır.



Görsel 3.12. Antoni Gaudí tarafından tasarlanan Güell Park, Barcelona, 1900–14 ([http-66](#))



Görsel 3.13. Antoni Gaudí tarafından tasarlanan Casa Batlló, Barselona'nın ön cephesinden detay, 1904–06 ([http-67](#))

Sanatçının bitmemiş bir diğer eseri ise birçok figüre ev sahipliği yapmaktadır (Görsel 3.14).



Görsel 3.14. *Antoni Gaudí, Sagrada Família, inşaat 1883'te başladı (http-68)*

Bazı yapılar pek çok fantastik kurgu ve figüre esin kaynağı olmuştur. Örneğin Mısır piramitleri üzerine birçok hayal kurulmuş, fantastik kurgu ve figürlere esin kaynağı sağlamıştır. Mimari üsluplar da çeşitli şekillerde fantastik kurgu unsurlarına dönüşmekte veya fantastik kurgunun görsel tarzı adına esinlenmelerde kullanılmaktadır.

Dev mimari yapılar kimi zaman fantastik algısına hitap edebilecek şekilde planlanıp yapılmaktadır. Mimariyle fantastik hisler uyandırılmaktadır. Belki gücü ifade etmek için yapılan yapılar güç ve gösteriş fantezisi denebilecek bir alana girmektedir. Bunların yanında bazı yapılar da figürleşebilmekte ve önemli sembollere dönüşebilmektedir.

Mimari, fantastik algı ve düşünmeye hitap edebilmektedir. Yapılar, sembolik anlamlar ve çeşitli psikolojik etkileri verme amacını tasarımlarında taşıyabilmektedir. Bunun yanında çeşitli sanat alanlarının sunumu için özel olarak tasarlanmış yapılar da bulunmaktadır. Mimari unsurlar da fantastik figürler olarak biçimlendirilebilmektedir.

Resim, rölyef ve heykel gibi farklı alanlarda ele alınabilecek unsurlarda mimari öğeler olarak kullanılmaktadır. Fantastik figürler bunlar arasında da kendine yer bulmaktadır. Mimaride fantastik figürler, biçimsel olarak daha belirgin şekilde, dekoratif çalışmalarda bulunmaktadır. Dekoratif heykeller arasında da fantastik figürlerle karşılaşmak mümkündür (Görsel 3.15).



Görsel 3.15. *Notre Dame Katedrali'ndeki gargoyeler, restorasyon mimari E.-E. Violet-le-Duc tarafından eklenmiştir, 1854-64 ([http-69](http://69))*

Fantastik figürlerle bağlantılı ele alınabilecek bir diğer unsur da grotesk, kimera ve gargoyelardır (Görsel 3.15). Bunlar fantastik görünümlü unsurlar veya figürlerdir. Gargoyeler fantastik görünimleri ve dekoratiflikleri yanında mimari bir işleve de sahiptirler. Suyu binadan uzaklaştırarak yapıya zarar vermesini önlemek için tasarlanmışlardır. Mimari olarak ayrımı, su taşıma işlevi olsa da, genel kullanımda bu tarz veya biçimsel veya mekânsal benzerlik gösteren, dekoratif olabilen heykellere de gargoyle olarak adlandırılabilir. Bu heykellere çeşitli sembolik ve fantastik anlamlar da yüklenebilmektedir. Fantastik kurgu unsuru veya figür olarak gargoyle ismi daha yaygındır. İşlevine bakılmadan gargoyle, grotesk ve ilişkili dekoratif heykel benzerliğiyle, gargoyle fantastik figürü olarak karşılaşılabilmektedir. Gargoyelerin veya dekoratif heykellerin canlanması da fantastik yapımlarda kendine yer bulabilen bir unsurdur.

Fantastik kurgularda mimari çok çeşitli şekillerde kullanılmaktadır. Görsel yapının önemli bir unsurudur. Bir dünya yaratımında mimari unsurlar normale benzerlikler ve benzemezlikleri büyük ölçekte görselleştiren unsurlardır. Mimari yapıların da fantastik figürlere dönüştüğü birçok örnek vardır. Hayaletli evler veya yapılar genel bilinirlikte yer etmiş fantastik figürler arasındadır. Benzer olarak hayalet şehirler ve lanetli mekânlar akla gelmektedir.

Dehşet Kapanı (2011) filminde korku filmlerinin kurgu öğeleri, temaları ve bilindik çeşitli fantastik figürler kullanılmıştır. Hikâyesi ise eski tanrılara kurban verilip memnun edilmesi ve böylece insanlığı yok etmelerini önlemelerini içermektedir. Afişte ise mimari bir yapının görsel olarak da fantastik bir figüre dönüştüğü görülmektedir (Görsel 3.16).

Bu figürün fantastik tasarımı Rubik Küpü'nün biçimiyle hareketli ve değişken yapısından faydalandığı görülmektedir. Genel kurgu adına normal bir kulübe olarak ele alınmıştır. Afişteki tasarımda ise kurgudaki bir mekanizma sembolik olarak Rubik Küp ile ilişkilendirilmiş, bu ilişkilendirme de kulübenin genel biçimine yansıtılmıştır.



Görsel 3.16. *Dehşet Kapanı*, 2011, film ([http-70](http://70))

Çeşitli çalışmalarda yapıların, fantastik olaylara ev sahipliği yapmasıyla veya fantastik özellikleri olabilmesiyle de karşılaşılabilir. Evlerin fantastik figürlere dönüştüğü durumlara da rastlamak mümkündür. Örnekte ise yürüyen bir şato görülmektedir (Görsel 3.17).



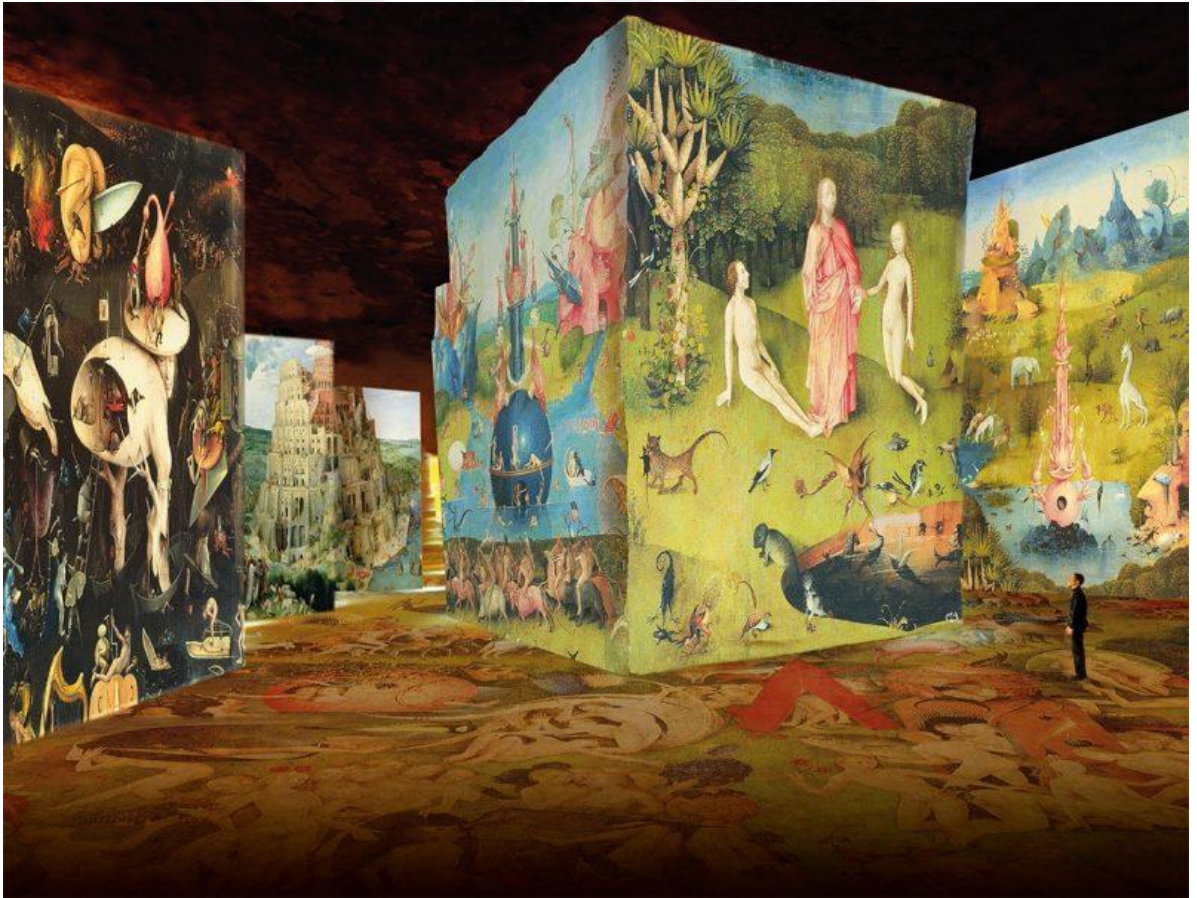
Görsel 3.17. *Yürüyen Şato*, 2004, animasyon ([http-71](http://71))

Geçitler de (portal) fantastik kurgularda kendine çeşitli şekillerde yer bulmaktadır. Fantastik geçitler çeşitli şekillerde mimari unsurlar olarak da betimlenebilmektedir. Bir kapının normal işlevinden beklenenin dışında, farklı yerlere geçiş sağlaması fantastik bir kurgu unsurudur. Burada bir yandan işlevle fantastik arasında sembolik bir bağ da bulunmaktadır. Bunun dışında mimari yapıların canlanması, bilinci olması ve fantastik figürlere dönüşmesi gibi durumlar da fantastik kurguların konuları arasındadır.

3.5. Resim

Klasik resimde fantastik sanat adına Hieronymus Bosch, Pieter Brueghel ve Giuseppe Arcimboldo isimleri ön plana çıkmaktadır.

2017 yılında Fransa’da Bosch, Brueghel ve Arcimboldo’nun Fantastik ve Harika Dünyası adında bir sergi düzenlenmiştir (Görsel 3.18). Sergi sanatçıların çalışmaların, projeksiyon yöntemleri ile mekâna yansıtıldığı müzikli bir gösteridir. İsminde de fantastik kelimesi kullanılmıştır.



Görsel 3.18. Bosch, Brueghel ve Arcimboldo’nun Fantastik ve Harika Dünyası, 2017, Fransa (<http://72>)

Hieronymus Bosch'un The Haywain Triptych (Görsel 3.19) çalışmasına bakıldığında birçok fantastik figür görülmektedir. Bu figürler arasında melez figürler, antropomorfik figürler ve çeşitli yaratıklar bulunmaktadır. Çalışma genel biçimsel tarz, oranlar, kompozisyon, betimlenen olay ve durumlar gibi açılardan ele alındığında da fantastik olarak ele alınabilecek unsurlar saptanabilir. Çalışmanın renk paleti ise içerisinde geçen olaylara zıtlık yaratacak şekilde canlı, hatta belki neşeli tonlardadır.



Görsel 3.19. Hieronymus Bosch, “The Haywain Üçlüsü”, 1512-1515, panel üzeri yağlı boya, (<http://73>)

Baskı tekniklerinin geliştirilmesi bir yandan çeşitli denemelere imkân tanımıştır. Bunun yanında fantastik figürlerin yaygınlaşmasına da katkı sağladı. Sanat alanında özgürleşmelerin fantastikle çeşitli şekillerde bağları bulunmaktadır. Sanatçıların hayal güçlerini daha özgür bıraktığı çalışmalarda fantastik figürler oluşturabilmiş veya fantastik figürlere yönelebilmişlerdir.

Dürer'in Aziz Michael'in Ejderhayla Savaşı (Görsel 3.20) çalışmasında, Michael mızrağıyla insansı görünümlü bir ejderhayı mızraklamaktadır. Tanımlanması daha güç diğer fantastik figürlere karşı savaşta diğer melekler de onunla beraberdir. Gökyüzünde geçiyormuş gibi görünen bu savaş fantastik bir sahnedir.



Görsel 3.20. *Albrecht Dürer, Aziz Michael'in Ejderhayla Savaşı, Kıyamet'ten, 1471–1528, tahta baskı, 38.5 x 27.7 cm (<http-74>)*

Dürer bu büyük olayı betimlemek için, bir kahramanın amansız bir düşmana karşı verdiği savaşımı zarif bir biçimde ifade etmek amacıyla ressamların başvurduğu bütün geleneksel duruş biçimlerini bir yana itti. Dürer'in Mikail'i herhangi bir poz vermemektedir. O son derece ciddidir. Koskoca mızrağını canavarın boğazına sokmak için her iki kolunu büyük bir güçle kullanmaktadır ve bu güçlü davranış, tüm sahneye egemen olmuştur. Onun çevresinde savaşan diğer melekler grubu vardır. Bunlar, fantastik görünümüyle tanımlanması çok güç olan zalim canavara karşı kılıçları ve oklarıyla savaşmaktadır. Gökyüzünde bu savaş olurken, aşağıda sakin ve huzurlu bir manzara vardır. Dürer'in ünlü imzasını da burada görüyoruz. Büyük katedrallerin giriş bölümlerinin yaratıcıları olan Gotik sanatçıların bir vârisi olan Dürer, bir fantastik ve düşsel betimleme ustası olarak kendisini kanıtlamasına rağmen bu başarısıyla yetinmedi. Çalışmaları ve eskizleri, Dürer'in de doğanın karşısına geçip onu sabır ve sadakatle kopya etmeyi amaçladığını gösterir. Jan van Eyck'in kuzeyin sanatçılarına doğayı aynen kopya etmek gerektiğini söylemesinden bu yana bütün sanatçılar da aynı şeyi denemiş, ama hiçbiri Dürer ölçüsünde başarılı olamamıştı (Gombrich, 2004, s.345).

Dürer, Gotik sanatçıların bir varisi olarak da tanımlanmıştır. Gotik fantastik hislere hitap edebilen bir tarzdır. Gotik tarz fantastik çalışmalarda çeşitli şekillerde kullanılmaktadır. Çeşitli fantastik kurgu ve figürlere esin kaynağı da olabilmektedir. Örneğin, vampirlerle Gotik tarz arasında neredeyse bir özdeşleşme vardır. Bunun yanında

Gotik; korku, karanlık temalar ve görünümlemlerle veya karanlık fantastikle özdeşleştirilmekte olan bir kelimedir.

Dürer'in gerçeği birebir kopyalamada ustalık kazanması ve fantastik figürler çalışması veya onları gerçekçi olarak aktarabilme yetisi yine fantastik gerçekçilik tanımıyla da örtüşmektedir. Bunun yanında Gombrich'in onu bir fantastik ve düşsel betimleme ustası olarak tanımladığı da görülmektedir.

Blake, kumpasla karanlıkları ölçen Tanrı'nın bu görkemli görüntüsünü resimledi. Bu Yaratış resminde, Michelangelo'nun Baba Tanrı figüründen bir şeyler var. Blake de Michelangelo'ya hayrandı. Ama figür, Blake'in elinde düşsel, fantastik bir şey oldu. Blake kendisine ait bir mitoloji oluşturmuştu. Görüntüdeki figür, doğrusunu söylemek gerekirse, Tanrı'nın kendisi değil, Blake'in hayalinde yarattığı ve Urizen adını verdiği bir varlık. Blake, Urizen'in dünyanın yaratıcısı olduğunu hayal ediyordu etmesine de, ona göre dünya kötü bir yerdi ve bu nedenle yaratıcısı kötü ruhlu. Karanlık ve fırtınalı bir gecede şimşeğe benzeyen kumpasıyla görünen bu hayal karakteri, bu nedenle ürkütücü bir karabasana benzemektedir (Gombrich, 2004, s. 490).

Blake, inanca dair bir anlatıdan esinlenerek kendi fantastik figürünü oluşturmuştur (Görsel 3.21). Urizen adını verdiği figürün kötü ruhlu olduğu görülmektedir. Bunun yanında karabasana benzetme, yine fantastik ve korku, rüya ve karabasan arasındaki bağları aklı getirmektedir. İnançlar ve inançlara dair anlatılar da fantastik figürlere esin kaynağı sağlamaktadır.



Görsel 3.21. William Blake, “Günlerin Atası”, 1794, suluboya ile renklendirilmiş asitle indirme baskı, 23,3 x 16,8 cm, British Museum, Londra (<http://75>)

Goya, geçmişin geleneksel alışkanlıklarından bağımsızlığını yalnızca bir ressam olarak ortaya koymamıştır. Rembrandt gibi, çok sayıda asitle indirme resim yapmıştır. Bunların çoğu sadece oyulmuş çizgileri değil, gölgeli alanları da veren akuatint (leke baskı) denilen yeni bir teknikle yapılmıştır. Goya'nın oymalarının en dikkati çeken yönü, ne Kutsal Kitap'tan, ne tarihten, ne de günlük yaşamdan alınmış olmalarıdır. Hiçbiri bilinen konularda olmayan oymaların çoğu, büyücü kadınların ve esrarengiz hayaletlerin fantastik görüntülerinden oluşur. Bunların bazıları Goya'nın İspanya'da tanık olduğu aptallık ve gericiliğe, acımasızlığa ve baskıya karşı çıkışlarıdır; diğerleri sanatçının kâbuslarını şekillendirirler. Oturan Dev, onun en saplantısal düşlerinden birinin resmidir - dünyanın ucuna oturmuş bir dev figürü. Ev ve şatoların birer noktaya dönüştüğü ön plandaki küçük mü küçük manzaraya bakarak, bu devin boyutlarını ölçebiliriz. Gerçek yaşamdan çizilmiş gibi, açık seçik dış hatlarıyla verilmiş bu korkunç hayalet üzerine, hayal gücümüzle bazı yorumlar yapabiliriz. Canavar ay ışığı ile aydınlanmış manzarada korkunç bir karabasan gibi oturmuş. Acaba Goya, savaşın sıkıntıları ve insanların çılgınlığı altında ezilen ülkesinin yazgısını mı düşünüyor? Ya da bir şiirde olduğu gibi, sadece bir hayal mi oluşturuyor? Gelenekten kopuşun en dikkati çeken resmi bu - sanatçılar, o zamana kadar sadece şairlerin yapmış olduğunu yapıyor, kişisel hayallerini özgürce kâğıda döküyorlar (Gombrich, 2004, s. 488).

Goya'nın konularını Kutsal Kitap, tarih ve günlük yaşamdan almayışı, çalışmalarının daha çok bireysel fantastik alanından olduğuna işaret etmektedir. Oymalarında büyücü kadınların ve esrarengiz hayaletlerin fantastik görüntülerini kullanıyor olması ise konuyla oldukça ilgilidir.

Gombrich'in yorumunda gerçek hayata bir gönderme olup olmadığıyla sadece bir hayal oluşturulmuş olması arasında bir kararsızlık vardır. Bu da yine klasik fantastikle bağ kurulabilecek olan bir durumdur.

İlginç bir şekilde travmatik olayların ortasında kalma durumu ve özgürlük kavramının, Goya'nın çalışmasıyla ilgili yorumda da fantastikle bir araya gelmiş olduğu görülmektedir. Burada yine maruz kalınan kötü durumlardan bahsedilmektedir. Bu da fantastik çalışmalar araştırılırken çeşitli şekillerde karşılaşılan bir durumdur.

Geleneksel yöntem ve alışkanlıklardan çıkışların, özgürce çalışma yapılması gibi durumlar ise yine çeşitli şekillerde fantastik çalışma ve figürler olarak ortaya çıkarmıştır. Özgürlük veya özgürlük isteği, çeşitli şekillerde kendilerine fantastik figürler olarak vücut bulabilmekte veya fantastik figürlerle dışavurulabilmektedir. Bu yine bir kaçış olarak da ele alınabilecek bir eylemdir. Kimi sanatçılar için belki maruz kalınan durumlarda da özgürce yapılabilen veya özgür hissettiren fantastik çalışmalar yapmaktır.

Goya'nın Oturan Dev'inde biçimlerdeki belirli orandaki gerçekçiliğe rağmen fantastik bir durum ve fantastik bir figür betimlenmiş gibi görünmektedir (Görsel 3.22). Biçimsel olarak kısmen gerçekçi olabilecek kadar tanımlanmış ama bir yandan da belirsizliklere de yer bırakılmıştır. Anlamsal olarak da yoruma açık gibi görünmektedir veya sadece hayali bir yaratıdır. Bu durumda da bir belirsizlik bulunmaktadır veya birden çok anlamı olabileceği şeklinde de yorumlanabilir. Çalışmanın ana fantastik figürü burada oturan devdir. Devlik, buradaki ana fantastik unsurdur ve kompozisyondaki yerleşim ve perspektifin uygun şekilde kullanımıyla belirtilmiştir.



Görsel 3.22. Goya, “Oturan Dev”, baskı, 28,4 x 20,8 cm, 1818 (muhtemelen 1814-18) ([http-76](http://76))

Goya'nın Oturan Dev'i ile ilgili bir başka belirsizlik ise çalışmanın gerçekten Goya'nın olup olmadığıyla ilgiliymiş gibi görünmektedir.

Resim uzun zamandır Goya'ya atfedildi, ancak 2008'de Prado Müzesi, resmi ustanın kendisi tarafından yapılmış değil de bir stüdyo çalışması olarak belirledi. Bir fikir birliği yok ve anlaşmazlık devam ediyor, ancak Goya'ya iade edilmesi için artan bir destek var. Baskı, resmin kaynağı konusunda kritik öneme sahiptir. Resim bir stüdyo çalışmasıysa, sanatçı Goya'nın baskısından Colossus figürünü ödünç aldı. Hayal gücü ve özgünlüğü göz önüne alındığında, Goya'nın, baskısında temel olarak kullanmak üzere başkasının resminden figürü ödünç alması pek olası görünmüyor ([http-77](http://77)).

Bir sanatçı tarafından çeşitli anlatıların görselleştirilmesi yapıldığında, bu çalışmaya o sanatçının hayal gücü karışmakta veya şekil vermektedir. Başta görsel biçimi

olmayana, sanatçı tarafından bir biçim verildiğinde ortaya çıkan, o sanatçıya özgü bir fantastik figürdür.



Görsel 3.23. Henry Fuseli, “Kâbus”, 1781, kanvas üzeri yağlı boya, 1,7 x 127,1 x 2,1 cm ([http-78](http://78))

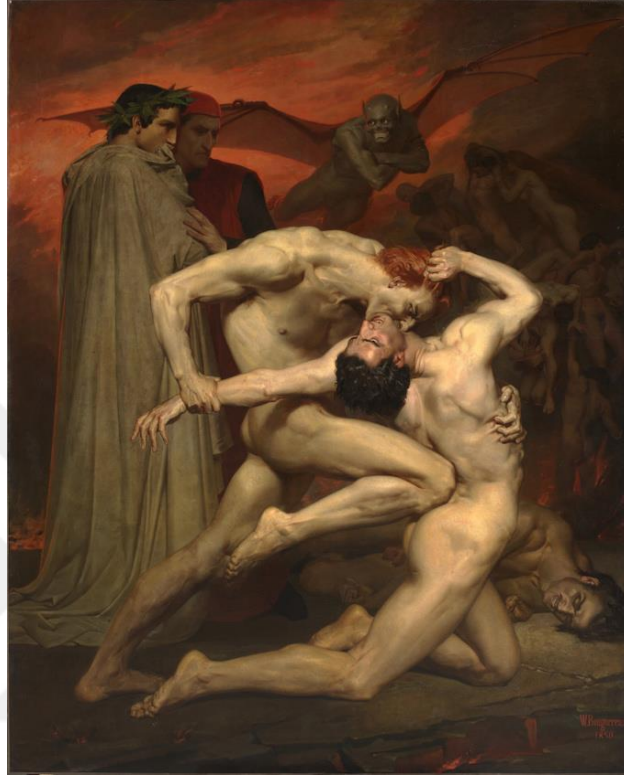
Fuseli’nin Kâbus çalışmasının, alegori olarak ele alınıp alınamayacağı bilinmese, bu konuda bir belirsizlik olsa, klasik fantastiğin tanımına da uyabileceği düşünülebilir. Ya da hem alegori hem de görüldüğü gibi ele alınabilmesi de yine bu tanıma uymasını sağlar. Bu durumda yine fantastiğin birden çok anlam içerme durumuna da yöneliktir.

Kâbuslar birçok fantastik figür imgesine ev sahipliği yapar. Düşlere korkutucu fantastik figürler getirir.

Kâbus veya karabasan üzerine çeşitli düşünceler de yürütülebilir. Psikolojiyle alakalı bir durumdur. Belki bir çeşit savunma mekanizmasıdır. Psikolojik olabileceği gibi fiziksel bir tehdide karşı da vücudun ve zihnin verdiği tepki olabilir. Zihnin veya bilinçdışının, bilinci yerine getirip vücudu uyandırmak için fantastikten yararlanıyor olabilmesi düşüncesi de ilginçtir. Uyanmak, hayatta kalmak için tehdit, tehlike, dehşet, korku içerikli imgeler oluşturuyordur veya vücudun o anda yiten, azalan veya aksayan bir fonksiyonunu veya sıkışmışlığını fantastik şekillerde yorumluyor ve belki bunu yine uyanmak için yapıyordur. Vücudu uykudan çıkarmak için korku, panik, korkunç durum ve figürler kullanıyordur. Kendini korumak için fantastikten ve fantastik figürlerden yararlanıyordur. Belki de fantastik bir yandan da temel bir savunma sistemidir.

Resim alanında pek çok fantastik figür bulunmaktadır. Genel bilinirlikte yer etmiş fantastik figürlerden sanatçıların özgün figürlerine kadar geniş bir aralık ve çeşitliliktedir.

Mit ve inanç esinli çalışmalarda da fantastik figürler bulunmaktadır (Görsel 3.24). Resim alanında fantastik figürler, kullanım, yöntem ve amaçları açısından büyük çeşitlilik göstermektedir.



Görsel 3.24. William Bouguereau, “Dante ve Virgil”, 1850, tuval üzeri yağlı boya, 280,5 x 225,3 cm ([http-79](http://79))

3.6. Heykel

Heykel alanında genel bilinirlikte yer etmiş veya öncesinde olan bir fantastik figürün biçimlendirmesi karşılaşılabilen bir durumdur. Bunlardan bağımsız fantastik figürler de bulunmaktadır.

Figürün bilinen bir fantastik özelliği olmaması veya gerçeklikteki bir şeyin betimlenmesi de mümkündür. Bu durumda biçimlendirme tekniği, tarz, malzeme, boyutlar, konum gibi unsurlar da gerçektışına yönelik algıya veya hislere hitap edebilmektedir. Çeşitli şekillerde sembolizmin veya metaforik anlatımın biçime etki edecek şekilde kullanımları da heykelin fantastik bir figüre dönüşmesini veya bir fantastik figürün ortaya çıkmasını sağlar.

Şaşırtıcılık, genel algıya aykırılık veya zıtlık gibi unsurlar çeşitli şekillerde kullanımı da fantastik denilebilecek figürlerin oluşumuna katkı sağlamaktadır.

Gerçekdışı görünümler yakalanmasının amaçlandığı heykel çalışmaları fantastiğin alanına girmektedir. Belirgin denebilecek şekilde bir fantastik figürün betimlenmesinden normal olarak ele alınabilecek bir şeyin fantastik bir görünüm, boyut veya durumda betimlenmesine kadar çok çeşitli ve geniş aralıkta çalışmalarla karşılaşmak mümkündür. Günlük algıda yer etmiş fiziğe, aykırılıkların betimlenmesi veya öyleymiş gibi görünümlerin yakalanılmaya çalışılması da fantastik denebilecek çalışmalarda kendine yer bulmaktadır.

Canlanan heykeller de ayrıca fantastik figürler olarak çeşitli yapımlarda kendilerine yer bulmaktadır. Heykeller, çeşitli şekillerde fantastik olma, fantastikleşme, fantastik düşünce veya fantastik algıyla bağ kurma gibi unsurları barındırabilmektedir.

Çeşitli çalışmalarda sembolizmin biçime etki etmesi veya figürün şekillendirilmesinde biçimsel olarak doğrudan ele alınması, fantastik figürlerin oluşumuna yol açar. Metaforik ve alegorik benzetmeler de biçimlendirilmesiyle de ortaya fantastik figürler çıkmaktadır. Tarz, soyutlamalar ve süslemeler de bir figürün fantastik denebilecek bir görünüme sahip olmasını sağlayabilen unsurlardandır.

Mit, efsane, hikâye veya diğer fantastik çalışmalardaki figürler de heykel alanında betimlenmektedir.



Görsel 3.25. Tarascon Kalesi yakınlarındaki Tarasque heykeli, Fransa ([http-80](http://80))

Fantastik figürler mit, efsane veya hikâyelerde de bulunmaktadır. Topluluklarla özdeşleşen, yönetim, bölge, kuruluşların simgelerinde yer alan fantastik figürler de bulunmaktadır. Örnekteki fantastik figür ise bir Tarasque heykelidir (Görsel 3.25). Tarasque için melez bir yaratık olduğu söylenebilir. Çeşitli hayvanlara ait özelliklerin ve fantastik unsurların bir karışımı gibi görünmektedir. Bunun yanında Tarascon bölgesinin simgesi olmuş ve bölgeye ismini vermiştir. Efsaneye göre ise oraya Türkiye'deki bir bölgeden gitmiştir. Hikâyesi ise trajiktir.

Güney Fransa'da ejderha GÖRMEYİ BEKLEMEZSİNİZ. Denizcilik endüstrisinin güneşte bronzlaşmış mirasçıları ve ara sıra tatile çıkan ateş soluyan ünlüler belki ama ejderhalar değil. Tarascon şehri bu kuralın istisnasıdır ve adını bölgede 2.000 yıldır var olan ejderha benzeri bir canavardan almıştır.

Tarascon kasabasının tarihini anlamadan önce, canavarın kendisinin zihinsel bir resmini elde etmek önemlidir. Tarasque, altı küt ayı bacağına, bir öküz gövdesine ve güçlü bir aslanın huysuz yüzüne sahip bir ejderhadır. Kısa, şişman gövdesiyle, Tarasque'nin neredeyse şirin sayılabilir, ta ki çılgınca sallanan bir akrep kuyruğuna ve dikenli kaplumbağa kabuğuna sahip olduğunu fark edene kadar.

Efsaneye göre, Tarasque Orta Türkiye'den göç etti ve öldürülmesi neredeyse imkânsızdı. Şövalyeler ve Krallar bulabildikleri her silahla doğradılar ama canavar onları atlattı. 1. yüzyılda bir zamanlar, İsa'nın dirilişine tanık olan İncil figürlerinden biri olan St. Martha sorunla ilgilendi. Canavarı büyüledi ve onu Tarascon'a geri getirdi. Ne yazık ki, köylüler canavardan korkmaya devam etti ve canavar saldırmaya ve hatta kendini savunmaya çalışmamasına rağmen onu öldürdü.

Canavar öldürüldükten sonra, kasaba halkı suçlu hissetti ve kasabalarına öldürdükleri ejderhanın adını verdiler. Bugün, Tarasque'nin bir heykeli, Kral René'nin Şatosu yakınlarındaki kasabada sakin bir şekilde oturuyor. Kasabanın köylüleri her yıl Tarasque ve onun zamansız ve sonunda üzücü ölümünün onuruna bir festivali kutlarlar (<http://81>).

Toplumlara etki etmiş veya çeşitli şekillerde kültürlerde yer almış bir diğer fantastik figür ise sfenktir. Sfenksler arasında en ünlü olan veya genel bilinirlikte yer etmiş olan Gize'deki Büyük Sfenks'tir (Görsel 3.26). Büyük Sfenks, büyük boyutları ve uzun tarihiyle fantastik algı, his ve düşüncelerle çeşitli şekillerde bağ kurmuştur. Bununla birlikte birçok fantastik figürün çıkışına da ilham vermiştir.



Görsel 3.26. *Büyük Sfenks, Gize yakınları, Mısır (http-82)*

Büyük boyutlar heykel alanında kullanılabilen bir özelliktir. Anıt ile büyük boyutlar arasında da bir bağ bulunmaktadır. Büyük boyutlar veya devasalık çeşitli etkiler yaratılması amacıyla kullanılmaktadır. Bunun yanında dev boyut bir fantastik figür olma özelliğidir. Devleşirme de bir fantastik figür oluşturma yöntemidir.

Oran orantıların, anatomik oranlarda doğal görünümünün, dışına çıkılması, abartmalar gibi unsurlar da fantastik figür oluşumunda bulunabilen durumlardır. Ayrıca bu tarz kullanımlar sembolik vurgu işlevleri de üstlenmektedir (Görsel 3.27).



Görsel 3.27. *Thomas Leroy, “Hayatta Kalmak İçin Yeterli Beyin Yok”, 2009, bronz, 138 cm x 120cm x120 cm (http-83)*

Örnekte figürün fantastik özelliğinin çok büyük kafaya sahip olmasıdır (Görsel 3.27). Figür bu kafayı taşıyamıyormuş gibi görünmektedir. Burada çalışma ismiyle figür arasında bir zıtlık bulunmaktadır. Büyük beynin, büyük kafayla sembolize edilmiş de olabilir. Çalışmanın ismi “Hayatta Kalmak İçin Yeterli Beyin Yok” olsa da muhtemelen figürün çok büyük olan kafasında büyük bir beyin bulunmaktadır. Fakat bu kafayı taşıyamamakta ve muhtemelen hayatta kalamamaktadır. Belki hayatta kalabilmek için gereğinden büyük bir beyne sahiptir. Hayatta kalamayacak kadar çok düşünüyordur. Bir yandan da daha uzak bir şekilde, isme göre yeterince beyin yoksa kocaman bir kafanın içinin boş olduğu şeklinde de yorumlanabilecek bir çalışmadır.

Heykeller reklam, ilgi çekicilik ve dekoratiflik adına da kullanılmaktadır. Bu heykeller arasında fantastik figürler ve fantastik olarak ele alınabilecek figürler de bulunmaktadır. Bunlar arasında, değişen malzemelerle, ustalık ve işçilik oranlarıyla ve sanatsal bakış açılarıyla karşılaşmak da mümkündür.



Görsel 3.28. *Keith Jellum, “Aşkılık”, 1998 (http-84)*

Bu projede bir müşteriyle beraber çalıştım. Basit bir şey istedi ve bu fikrin üzerinde anlaştık. Sonrasında projemi Portland Kamusal Sanat Komitesine sundum. Kendilerinden bir ay boyunca haber alamayınca müşterim devam etmemi söyledi ve biz parçayı yerleştirirken ben ve ekibimle iskelede oturması için masrafları kendisine ait olarak kalifiye bir mühendis tuttu. Bu parçanın ilhamı, yerel Kızılderili kabilesinin ağla somon avladığı Celilo Şelaleleri’nde bir durak olan Columbia Nehri boyunca sık sık seyahat ettiğim gençliğimden geldi. Şelaleleri aşmaya çalışırken göç eden somonların 10 inçlik sıçrayışlarından her zaman hayrete düşmüştümdür. Birkaç yıl sonra hükümet, Dales, OR yakınlarına bir baraj inşa etti ve o baraj Celilo Şelalelerini sular altında bıraktı ve yok etti. 1990’larda, yıllık somon göçünü teşvik etmek için daha küçük nehirlerdeki ve yan kollardaki barajları kaldırma hareketi vardı. Bu

işle ilgili düşündüğümde, barajları yıkıp geçen tanrıvari bir somonu düşünüyordum. Bu fikir benim bu harekete inancımın geldi (http-84).

Jellum'un çalışmasında (Görsel 3.28), doğadan bir esinlenme bulunmaktadır. Somonların göçü, akıntıya karşı yüzmeleri ve akıntıya karşı atlayışları arasında çalışmayla bağ kurulabilir. Somonların bu hareketi sembolik olarak özveriyle, mücadeleci yapıyla, dayanıklılıkla veya güçle bağ kurulabilecek unsurlardır. Bunların yanında burada bir somon balığı, belki uçabilmesi, çok yükseğe ve uzağa zıplayabilmesi, dev olması, bir duvarı delebilmesi veya içerisinden geçebilmesiyle fantastik bir figüre dönüşmüştür. Malzeme özellikle vurguysa veya figürün özelliğini betimliyorsa, bronz bir somon balığı da fantastik bir figürdür.

Heykel alanında fantastik olarak ele alınabilecek birçok figür bulunmaktadır. Çeşitli örnekler seramik alanında da verilmiştir.

3.7. Sinema

Sinema alanında çok sayıda fantastik çalışma bulunmaktadır. Sinemanın içeriğinde çeşitli alanlar da kullanılmaktadır. Süreç, hareket, ses, müzik, diyalog, yazılı ve sesli anlatım ve dahası sinemanın içeriğindeki unsurlar arasındadır. Fantastik de içerikte çeşitli şekillerde yer bulmaktadır.

Sinema, alanı için üretilmiş kurgular yanı sıra diğer alanlardan da pek çok uyarlamayı konu almaktadır. Sinema fantastik adına geniş bir konu çeşitliliğine sahiptir.

Fantastik filmler, Orta Dünya gibi tamamen ikincil bir hikâye dünyasını mesken edinebilir ya da Narnia'da olduğu gibi bize tanıdık gelen dünyadan ayrılarak büyülü bir ikincil dünyaya geçebilir yahut kısmen veya tamamen düşvari bir sanede yer alabilirler. Fantastik aynı zamanda yolunu kaybederek başka bir alemden bizim birincil dünyamıza giren büyülü yaratıklarla (E.T., 1982) veya insanların rüyalarından gelen melekler (Here Comes Jordan, 1941) ve hayaletler (Ghost, 1990) gibi bazı doğaüstü yaratıklarla ilgilenebilir. Bazen büyülü âlemin içine kazayla geçiş yapanlara dair hikâyelere rastlarız (The Lion, the Witch and the Wardrobe, 2005). Fantastik filmler, en eski çağlara ve koca insanlık tarihine yayılan mekânlarda (10.000 B.C., 2008), mitolojik geçmişimizde (Clash of the Titans), Orta Çağ krallıklarında (Dragonslayer, 1981), feodal veya pastoral toplumlarda (First Knight, 1995) ve günümüz modern kentlerinde (Enchanted, 2007) geçerler. Ayrıca zamanın içinde sıkışıp kalmayı (Ground-Hog Day, 1993) veya zamanı geri döndürmeyi (Prince of Persia: The Sands of Time, 2010) hayal edebilirler (Furby, Hines 2014, s. 52).

Bir film, kimi zaman gerçek dünyaya yakın ele alınabilecek bir yerde normal insanlar arasında geçiyormuş gibi görünebilmektedir. Burada fantastik figür olmaları için

ele alınabilecek şey fantastik bir kurguda olmalarıdır. Biçimsel olarak bariz bir fantastik figür yokken tüm hikâye fantastik bir oluşum etrafında veya içerisinde de geçebilir. Groundhog Day (1993) (Bugün Aslında Düdü) buna verilebilecek bir örnektir. Bu filmin hikâyesi ana karakterin her gün aynı güne uyanması üzerine kuruludur. Fantastik bir kurgunun içinde bulunan figürler ise gerçekliklere benzerliklerine rağmen fantastik figürlerdir. Gerçi bu figürler biçimsel olarak gerçekliğe en yakın haldedirler.

Bununla beraber sinemanın konu alabildiği geniş aralıkta sayısız fantastik figür bulunmaktadır. Bu figürler arasında da bilindik veya bilinmedik gibi görünebilen mekânlarda bilindik veya bilinmedik gibi görünebilen figürler bulunmaktadır. Mekânlar, durumlar ve figürler gerçeğe benzer veya benzemez olma adına da fantastiğe yaklaşp uzaklaşmaktadır.

Çeşitli alanları içerebilmesi, çok sayıda çalışma ve tema çeşitliliğiyle de sinema alanında pek çok fantastik figür bulunmaktadır. Alanla fantastik arasında birçok yönden bağlar bulunmaktadır.

Teknolojik gelişmeler sayesinde gerçekleşmiş ve gelişmiş olan sinemanın kendisi için de zaman zaman büyü benzetmeleri yapılmıştır. Günümüz adına artık normalleşse de sinema büyü gibi bir tanımla karşılaşabilmek de mümkündür. Tabi bu alana yönelik büyü tanımı sadece sinemayla sınırlı değildir. Bir diğer yandan, büyü de bir bakıma etkileycilikle özdeşleşmiş kavram veya tanımlardan birisidir.

Fantastiğin kalbinde büyü vardır (Harry Potter serisi). Fantastik filmler, büyülü olanı ve eşanlıklarını -imkânsız, olağanüstü, harikulade ve mucizevi olanı- hayal edip gerçekleştirir. Bu, büyülü bir yerde (The Wizard of Oz) veya zamanda (Excalibur, 1981), Büyülü karakterler vasıtasıyla (Labirent, 1986), büyülü bir dönüşüm ya da başkalaşım (La Belle et la Bete, 1946) ifade edilebilir. Fantastik filmler konularını, temalarını, karakterlerini, olaylarını ve geçtiği ortamları mit (Jason and the Argonauts, 1963), efsane (Robin Hood: Prince of Thieves, 1991) ve peri masalı (The Company of Wolves, 1984) gibi geleneksel hikaye biçimlerinden alır. Fantastik Filmler hem mitolojik (tanrılar, yarı tanrılar, melekler, iblisler, süper kahramanlar, ölüm ve kış gibi doğa olaylarının kişileşmeleri), hem efsane (korsanlar, haydutlar, gezgin şövalyeler, maceracılar ve kaşifler), hem de peri masalı kökenli (ruhlar, elfler, cinler, periler, goblinler, şekil değiştiriciler, cüceler, iyilik perileri, kurbağa prensler, teneke adamlar, korkuluklar, cadılar, ölüleri dirilteler, büyücüler, sihirbazlar, hobbitler) büyülü karakterlerin faaliyetleriyle ilgilenebilir (Furby, Hines 2014, s. 51,52).

Sinema, bu alanda aktarılabilir olan her türlü fantastik figürü içerebilmektedir. Fantastik dünya, durum, olay ve figürler sinemada çok çeşitli şekillerde kendilerine yer bulabilmektedir.



Görsel 3.29. *Ay'a Yolculuk, 1902 (http-85)*

Sinema alanında ikonik, akıllarda yer etmiş en eski fantastik figürlerden birisi ise gözüne uzay aracı girmiş olan Ay'ın kendisidir (Görsel 3.29). Bu figür zaman içerisinde geniş bir bilinirlik kazanmıştır. Bu figür Georges Meiles'in *Ay'a Yolculuk* (1902) bulunmaktadır.

Çalışma, büyük olasılık aya yolculuk temasıyla ve döneminde henüz aya yolculuk yapılmamış olmasıyla bilim kurgu olarak da nitelendirilmektedir. Tema çok da bilimsel veya gerçekçi bir şekilde işlenmemiştir. Fantastik bir yapım olarak da ele alınabilir.

Dönemin yöntem, teknik yeterlilik ve yetersizlikleri de günümüz için fantastik denebilecek görünümlere dönüşmektedir.

Fransız Georges Melies için sinema alanında fantastiğin öncüsü olduğu kabul edilir. İlgili kaynağa göre dünyanın ilk fantastik filmi ise yine Melies'in *Sindirella* uyarlamasıdır (Görsel 3.30).

Sessiz çağın öncü sinema sihirbazı Fransız Georges Melies, popüler eğlence tarihinde bir dizi "ilk"e başkanlık ediyor.

Meşhur kariyerinin çoğu, 1902'de dünyanın ilk bilim kurgu filmi olan *A Trip to the Moon* ve 1896'da dünyanın ilk korku filmi olarak kabul edilen *The Haunted Castle*'in büyüleyici yapımına odaklanırken, resmi olarak ilk fantezi filmi kabul edilen 1899 tarihli zarif *Cinderella* (*Cendrillon*) uyarlamasına daha az ilgi gösteriliyor.

Sadece 5 dakika 38 saniyede Melies, ince kamera hileleri, süslü setler ve verimli bir hayal gücü ile tutarlı bir hikâye anlatmayı başarıyor. Efsanevi varyantları MÖ 7. yüzyıla kadar uzanan zamansız halk masalının en eski film sunumu (http-86).



Görsel 3.30. *Sindirella*, 1899, sinema ([http-87](http://87))

Günümüzde sinema alanında yoğun bir fantastik üretimi bu üretime de yoğun bir ilgi vardır. Bu üretim içerisinde ise çok sayıda fantastik figür vardır.

Yakın zamanlı olarak ele alınabilecek, ismiyle de çalışma konusuna yakınlık gösteren bir diğer yapım ise “Fantastik Canavarlar Nelerdir, Nerede Bulunurlar?” (2016) isimli filmidir (Görsel 3.31). Çalışmada, isminden de anlaşılacağı gibi birçok fantastik figüre ev sahipliği yapmaktadır.



Görsel 3.31. *Fantastik Canavarlar Nelerdir, Nerede Bulunurlar*, 2016 ([http-88](http://88))

Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı (2006) isimli filmdeki figürler de fantastik figür oluşumunda dile getirilmiş çeşitli unsurların bir arada toplandığı bir örnektir (Görsel 3.32).

Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı (2006) filminde insanlara doğaüstü özellikler verilmiştir. Deniz canlılarına özgü biçimlerin insan figürüyle birleştirildiği de görülmektedir. İnsana, doğaya ve diğer canlılara yönelik unsurlar biçimsel olarak eklenmiştir. Ana form olarak insana bağlı kalınan figürlerin son halleri insansı figürlerdir. Gözlemlenebilecek unsurlardan bir diğeri de zaman ve koşulların biçime etkisinin hayal edilerek figüre aktarılmış olmasıdır. Deniz altında uzun süre kalan bir şeyin biçimine çevresel koşulların nasıl etki edebileceği düşünülmüş ve figürlerin görünümüne de yansıtılmıştır.



Görsel 3.32. *Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı, 2006, sinema (http-89)*

Aktarımın olabildiğince gerçekçi veya inandırıcı yapılmaya çalışıldığı fantastik filmler bulunmaktadır. Aktarılan zaten fantastik olsa da çalışmanın içsel mantığı, görsel yapısı ve teknoloji bu durumda etkilidir. Tersine çalışmada yine gerçekçilikten değişen oranlarda uzaklaşılan da birçok çalışma vardır. Gerçekçi ve gerçekçi olmayan figürler ve mekânların aynı sahneyi paylaştığı yapımlarla karşılaşmak da mümkündür. Bir çizgi film figürüyle gerçek bir aktörün rol arkadaşı olduğu yapımlar da verilebilecek örneklerdendir. Filmlerde konuyla bağlantılı bulunabilecek unsurlar arasında metaforik anlatımlar ve değişen oranda belirsizlik barındırması gibi durumlarda içerikler arasındadır.

Metaforik anlatımlar da fantastik sinema içerisinde çeşitli şekillerde kendine yer bulmaktadır. Örnek olarak görsel 3.33'te Eraserhead filminde çeşitli sembolik anlamlar

yüklenen bebek figürü görülmektedir. Figür biçimsel olarak gerçekçilikten uzaktır. Bebekle özdeşleştirilen çeşitli kavramlara da ters düşmektedir.



Görsel 3.33. *David Lynch, Eraserhead, 1977, Bebek veya Henry'nin Bebeği* (<http://90>)

Gişe rekorları kıranlar başta olmak üzere çoğu fantastik film, klasik anlatımı ve gösteriyi birleştirir ve bu nedenle gerçekçilikle biçimciliğin uç noktaları arasındaki sürekliliğin merkezini işgal eder. Fakat bu filmler, gerçekçiliğe ve biçimciliğe yönelik bireysel tutumlarına bağlı olarak asıl konumlarına yerleştirilirler. Her zaman istisnalar olmasına karşın, biçimci tarzı benimseyen sinemacıların (örneğin mizanseni ve diğer sembolik görsel kodları dışavurumcu bir şekilde kullanan Ingmar Bergman ve David Lynch) filmleri, klasikçilikle biçimcilik arasında, daha gerçekçi bir eğilime sahip fantastik sinemacıların (örneğin Steven Spielberg ve George Lucas) filmleriyse klasikçilikle gerçekçilik arasında kümelenir. Bu açıdan bakıldığında, anlatılan hikâyeler fantastik temelli olsa bile, anlatı sinemasının tarzına klasik gerçekçi estetik hükmeder. Biz de hikâyedeki olayların bir miktar gerçekçi olmasını bekleriz. Kathryn Fowkes'in ifade ettiği gibi, “bir filmin ‘çok gerçekçi’ olduğu için kusurlu sayıldığını duymak güç olsa da, çoğu film tersi nedenlerden, ‘Hiç gerçekçi değildi’, ‘Bu asla olmaz’, ‘Mantıksızdı’, diye eleştirilir” (Furby, Hines 2014, s. 60)

Genel olarak fantastik yapımın içsel mantığının oluşturulmasının amaçlanmasıyla daha çok karşılaşılır. Furby ve Hines'den yapılan alıntıya göre de klasik gerçekçi estetiğin bir hükmü bulunmaktadır. Fantastik filmler gerçekçilikle biçimcilik arasındaki geniş aralıktadır. Biçimci metaforik anlatımlar, fantastiğin gerçekçi aktarılmaya çalışılması ve daha fazlası fantastik filmlerde bulunmaktadır.

3.8. Grafik

Fantastik figürlerle grafik alanında da çeşitli şekillerde karşılaşmak mümkündür. Bunun yanında grafik alanı çeşitli alanlardaki çalışmalara da içerik üreten bir alandır. Bu yüzden çeşitli geçişler ve örtüşmeler de karşılaşmak mümkündür.

Fantastik bir figüre bir grafik çalışması içerisinde karşılaşılabileceği gibi fantastik bir çalışma içerisinde bir grafik çalışması da bulunabilmektedir. Çeşitli grafik tasarımlar ise gerçekdışı, soyut veya fantastik denilebilecek görünümlere sahiptir.

Baskının bulunması ve yaygınlaşması da çeşitli şekillerde fantastik konulu çalışma ve fantastik figürlerin yaygınlaşmasına da etki etmiştir. Sanatçıların deneysel yaklaşımlarla ve serbest hayal gücüyle yaptıkları çalışmalarda birçok fantastik figür kendine yer bulmuştur. Yaygınlaşmalarına da etki etmiş bir faktördür.



Görsel 3.34. *Francisco José Goya Y Lcienes, “Emilecek Çok Şey Var”, 1796-1797 (<http://91>)*

2016 yılında Seattle Sanat Müzesinde yapılan sergide Dürer, Rembrandt, Hogarth, Goya, Picasso ve R. Crumb’a ait çalışmalar Grafik Ustaları başlığı altında sergilenmiştir (Görsel 3.34). Çalışmalar arasın fantastik figürler de bulunmaktadır.

1799’un başlarında Francisco Goya, yeni baskı serisinin gelişini yerel bir gazetede verdiği ilanla duyurdu ve burada sanat eserlerini hem insan kusurlarının bir hicvi hem de hayal gücü alıştırması olarak tanımladı. Baskılarında Goya, fantastik ve grotesk karakterler hayal ederken, 18. yy. İspanyol kültürünün eşitsizliklerine keskin eleştirilerle saldırarak sanatını bu iki cephede yeni uçlara itti. İngilizce “caprice” kelimesiyle bağlantılı olarak Los Caprichos serisine hayalindeki başlangıçlarını yansıtan başlığı verdi. 200 yıldan uzun bir süre sonra, Goya’nın Caprichos’ta ne kadar saygısız ve vizyoner görüldüğü hala şok edici.

İçeriği dikte edebilecek veya kısıtlayabilecek bir müşteri tarafından sipariş edilmediğinden baskılar Goya'ya, deney yapma özgürlüğü verdi. Doğrudan sanatçıdan geldiler ve doğrudan insanlara gittiler. Sadece Goya için değil, Grafik Ustaları)'nda yer alan birçok sanatçı için baskı çalışmaları, deney yapma ve sınırları zorlama şansını sundu. Bazıları yeni tekniklere yöneldi ve diğerleri hayali veya yıkıcı içerikler üretti.

Burada, cinsel fantezileri ve dramatik şiddeti, ilahi ışıltıyı ve cehennemi çirkinliği, korkunç canavarlar ve melek gibi görünüşleri görselleştiren sanatçıları en yaratıcı halinde görüyoruz (http-91).

Goya'nın çalışmalarında eşitsizliklere karşı eleştirel olarak fantastik figürleri kullanmış olduğu düşüncesi de ilgi çekicidir. Bunun yanında sipariş olmayan işlerde hayal gücünün daha serbest çalışması, fantastik figürlerin çalışmalarda daha çok yer almasını sağlamıştır. Bu düşünceler, fantastik figürlerin eleştiri araçları olabilmesi ve fantastik ile özgürlük arasında derin bağlar olması gibi durumlarla da ilişki içerisinde.

Baskı sanatçıların serbest çalışmalarının çok sayıda üretilerek korunması ve bilinirliğinin artmasına da katkıda bulunmuştur. Baskıda kullanılan malzeme ve teknikler de görsel bir tarz oluşturmuştur. Biçimsel tarzlar da yine fantastik algı ve hislere hitap edebilmektedir.

Sıralı sanat (sequential art) yine dolaylı olarak fantastik kurgu ve figürlerin üretiminin artışına veya yaygınlaşmasına sebep olmuştur. Hikâyenin sıralı resimlerle verilmesi yine çeşitli olasılıklar doğurmuştur. Bir hikâyenin geneli gibi bir hareket de yine sıralı resimlerle aktarılabilir.

Popüler kültür öğelerine dönüşmüş fantastik figürler de bulunmaktadır. Bu da yine onları çeşitli sektörlerde üretim ve pazarlama araçları olarak da tercih edilir hale getirmektedir. Fantastik üretimlerin reklamında da doğal olarak fantastik figürler yer almaktadır. Fantastik üretimlerin de pazarlanmasında reklam sektörü devrededir ve çeşitli grafik içerikler kullanılmaktadır.

Çizgi romanlar; resim, yazı ve diğer çeşitli grafik öğeler içermektedir (Görsel 3.35). Yöntemleri de çeşitli şekillerde fantastik kurguları aktarmakta kullanılmaktadır. Bunun yanında çizgi romanlar güncel ve popüler fantastik üretiminde büyük bir paya sahiptir. Birçok fantastik figür ve hikâyeleri çizgi romanların içerikleri arasındadır. Fantastik çizgi romanların diğer alanlara da uyarlamaları yapılmaktadır. Çeşitli fantastik çizgi romanların, film, dizi, çizgi film, oyun uyarlamaları da bulunmaktadır. Farklı alanlardaki fantastik çalışmalar da çizgi romanlarda kendine yer bulmaktadır. Örnekte Kaptan Amerika'yı bir Örümcek Adam çizgi romanında görmek mümkündür. Burada aynı

zamanda Örümcek Adam'ın kıyafetine sembolik anlamlar yüklenmiştir. Kostümü çeşitli erdemleri simgeliyor ve onu tekrar giymesi için bu istediğini ispatlaması gerekiyormuş gibi durmaktadır.



Görsel 3.35. *The Amazing Spider-Man*, 2018, #87, yayınlanma: 26 Ocak 2022, Yazar: Jed Mackay, Çizer: Carlos Gomez, Kapak Sanatçısı: Arthur Adams, Marvel Comics (<http://92>)

3.9. Animasyon

Animasyon alanında fantastik figürler yaygın bir alana sahiptir. Hatta gerçek olmayanın aktarımı veya cansızın canlı olarak gösterilmesi gibi durumlar açısından bakılırsa, animasyon alanındaki tüm figürler fantastik figürlerdir.

Animasyon alanı, içerisinde çeşitli alanlara dair unsurlar içerebilmekte ve farklı alanlarda ele alınabilecek üretimlere de içerik oluşturmaktadır.

Animasyonun, canlandırma anlamı, onu yine bir şekilde fantastik kavramıyla ilişkilendirmektedir. Canlandırma bir fantastik figür oluşturma yöntemi olarak ele alınabilmektedir. Bunun yanında animasyon da bir çeşit fantastik oluşturma ve aktarma aracıdır.

Animasyonda çeşitli yöntem ve teknikler kullanılabilir. Dijital ortamdaki animasyon ise en yoğun kullanıma sahip olan koludur. Teknolojik gelişmeler açısından ise gerçekçiliğin yakalanması veya fantastiği de en gerçekçi şekilde aktarılması yönünde çalışılmakta ve geliştirilmektedir. Dijital ortamdaki yaratımda günümüz açısından tam gerçekliğin veya gerçekçi görüntü aktarımının genel kullanımda henüz mevcut olduğu söylenemez, ancak gelecek için mümkün olabileceği düşünülebilir. Bunlara ek olarak

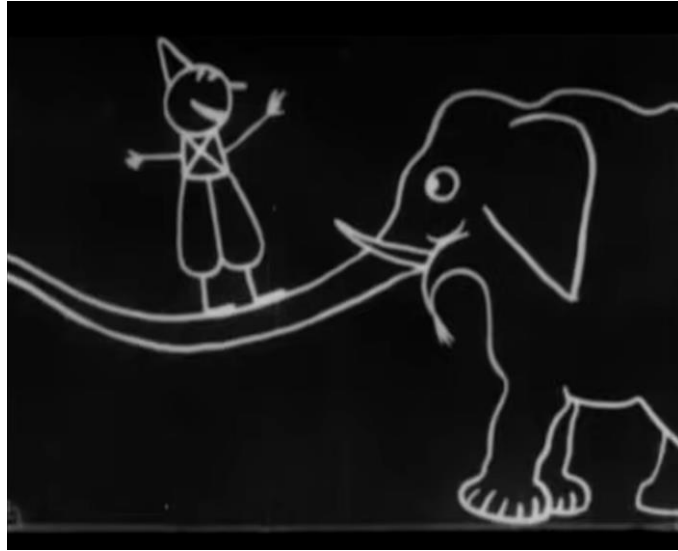
fantastik olanın gerçekmiş gibi gösterilmesi, aktarılması veya hissettirilebilmesi için yoğun bir çaba harcanmaktadır.

Animasyon fantastik olanın gerçek dünyaya aktarılmasında aracı olabilmektedir. Dijital ortamda gerçek mekân çekimleri üzerine veya gerçek aktörlerle aynı sahneye fantastik figürler yerleştirilebilmektedir. Gerçekçi aktarım burada genelde ulaşılabilmek istenen amaçlardan biridir. Bu da teknolojiye bağlı bir şekilde yol almaktadır. Bunun yanında çeşitli görsel tarzlarda animasyonlar da üretilmektedir.

Kukla, kostüm, animatronik ve çeşitli pratik efektler de fantastik figürlerin aktarımında kullanılmaktadır. Günümüzde ön plana çıkan aktarım aracı ise dijital animasyondur.

Animasyon, sinema ve oyun alanlarında yoğun bir kullanıma sahiptir. Bu alanlarda fantastik figürlerin aktarımında önemli bir araçtır. Yine sinema alanında animasyondan oluştuğu veya animasyon içerdiği söylenebilecek birçok yapım bulunmaktadır. Animasyon bir bakıma fantastik bir sinema türüdür.

Émile Cohl'un *Fantasmagorie* (1908) isimli çalışması ilk çizgi film olarak kabul edilmektedir (Görsel 3.36). Kısa animasyon ağırlıklı olarak çeşitli dönüşümler içermektedir.



Görsel 3.36. Émile Cohl, *Fantasmagorie*, 1908 (<http-93>)

Fantasmagorie ismi de yine fantastikle bağlantılıdır ve aynı kökenden gelmektedir. Bir çeşit canlandırma yöntemidir.

Phantasmagoria, (ayrıca fantasmagorie, fantasmagoria), iskeletler, iblisler ve hayaletler gibi korkutucu görüntüleri duvarlara, dumana veya yarı şeffaf ekranlara yansıtmak için (diğer tekniklerin yanı sıra) bir veya daha fazla sihirli fener kullanan, genellikle fenerin görünmesini engellemek için arkadan projeksiyon kullanır, bir korku tiyatrosu biçimiydi. Yansıtılan görüntünün ekranda hareket etmesine ve boyutunun değişmesine izin veren mobil veya taşınabilir projektörler ve farklı görüntülerin hızlı bir şekilde değiştirilmesine izin veren birden fazla yansıtma cihazı kullanıldı. Pek çok gösteride ürkütücü dekorasyon kullanımı, zifiri karanlık, (otomatik) telkin edici sözlü sunum ve ses efektleri de kilit unsurlardı. Bazı şovlar, kokular ve elektrik şokları dâhil olmak üzere çeşitli duyuusal uyarımlar ekledi. Zorunlu açlık, yorgunluk (geç gösteriler) ve uyuşturucu gibi unsurlardan, izleyicilerin gördüklerine daha fazla ikna olmalarını sağlama yöntemleri olarak değinildi. Gösteriler, 18. yüzyılın sonlarında Almanya'da gerçek seanslar kisvesi altında başladı ve 19. yüzyıl boyunca Avrupa'nın çoğunda (İngiltere dâhil) popülerlik kazandı.

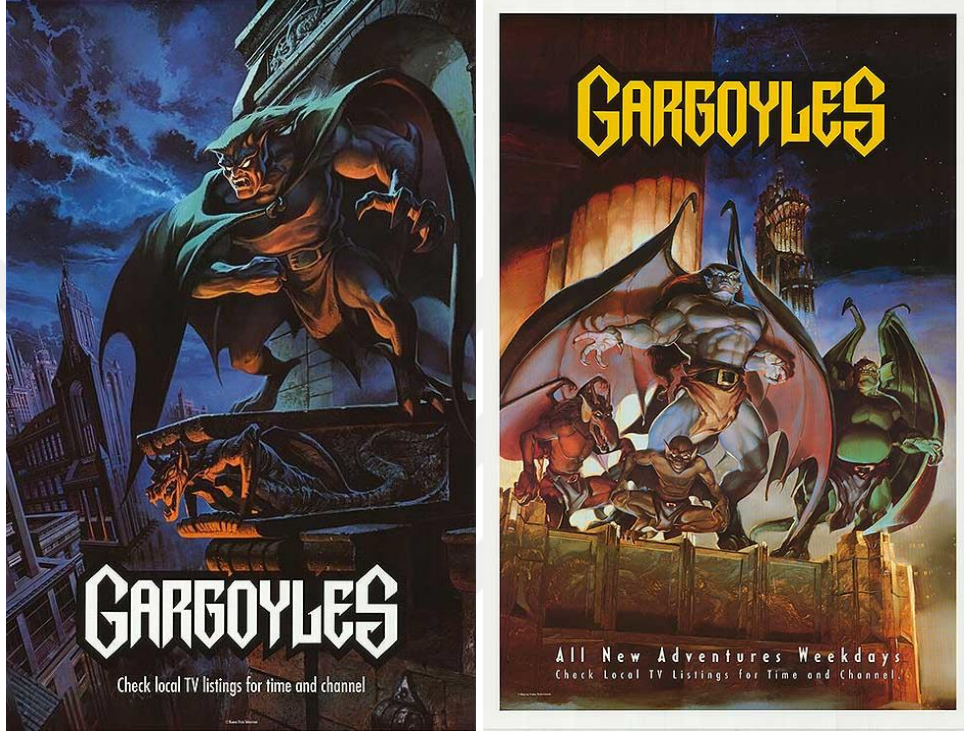
"Fantasmagoria" kelimesi aynı zamanda, fantastik, tuhaf veya hayali görüntülerin değişen ardışıklıklarını veya kombinasyonlarını belirtmek için de yaygın olarak kullanılmıştır (http-44).

Fantasia, 1940 yapımı bir müzikal animasyondur. İsmi de fantastikle bağ içerisindedir. Örnekte çalışmadan bir sahne görülmektedir (Görsel 3.37). Bu sahnede ise en meşhur animasyon figürlerinden birisi olan Mickey Mouse bulunmaktadır. Mickey Mouse, insan gibi davranan bir faredir. Antropomorfik bir figürdür. Yanında ise canlandırılmış bir süpürge iki kova taşımaktadır. Süpürge de insansı bir biçimde, insan hareket ve uzuvları da eklenerek canlandırılmıştır.



Görsel 3.37. *Fantasia*, 1940, Walt Disney (http-94)

Örnekte (Görsel 3.38), mimari alanında da bahsi geçmiş olan bir fantastik figür bulunmaktadır. Burada canlanan heykellerin canlandırma alanına konu olmuş olduğunu da söylemek mümkündür. Popüler fantastik figürler olabilen süper kahramanlar açısından gargoyeller üzerinde poz vermek de popüler kültür adına klasikleşmiş görüntüler arasındadır.



Görsel 3.38. *Gargoyles*, televizyon dizisi, 1994-1996 (<http-95>)

Yine animasyon alanı da çeşitli şekillerde pazarlama unsuru olarak yoğun bir kullanıma sahiptir. Hedef kitleye yönelik fantastik üretimi ve pazarlamada, çeşitli diğer alanlar gibi animasyonun kullanımı da saptanabilecek durumlar arasındadır. Bunda animasyonun gelişen ve ilgi çekici olabilen yapısının da payı bulunmaktadır. Yine çocuklara yönelik içeriklerin üretiminde de fantastik figürler ve animasyon yoğun bir şekilde kullanılmaktadır.

Animasyon çeşitli şekillerde sinemaya da eşlik etmektedir. Değişen oranlarda çeşitli animasyon teknikleri filmlerde bulunmaktadır. Bu oran küçük bir efektten filmin tamamen animasyon olması aralığında değişiklik göstermektedir. Örnekte gerçek aktörlerin de yer aldığı bir yapımda bilgisayar ortamında canlandırılmış bir figür görülmektedir (Görsel 3.39).



Görsel 3.39. *Hobbit: Smaug'un Çorak Toprakları* (2013) ([http-96](http://96))

3.10. Oyun

Oyun doğal bir insan etkinliğidir. Ayrıca insan gelişiminin de önemli parçasıdır. Oyunun temelinde hayal, rol yapma, eğlenme ve öğrenme gibi unsurlar bulunmaktadır. Diğer sanat alanlarının ortaya çıkışından çok önce var olduğu da düşünülebilir. Bunların yanında oyun kavramıyla pek çok sanat alanı arasında çeşitli bağlar bulunmakta, en belirgin olarak da tiyatronun temeli veya onu doğuran şey olarak kendini göstermektedir. Tiyatro alanındaki çalışmalara da yine oyun denilmektedir. Oyunlar genel anlamda fantastik algı ve düşünmeyi içeren etkinliklerdir. Oyun da geniş anlam alanına sahip bir kavramdır. Oyun ve sanat arasında kurulabilecek bağlar düşünüldüğünde ise belki de sanatın temeli oyundur. Oyunlar ise genellikle fantastiktir.

Oyunlar farklı alanlarda ele alınabilecek pek çok unsuru içermektedir. Onu ayıran ana unsur ise “etkileşim”dir. Etkileşim ve etkileycilik fantastik için de önemli unsurlardır. Oyundaki fantastik duruma dâhil olma, rolü üstlenme gibi unsurlar da özdeşleşme kavramıyla bağ kurulabilecek durumlar arasındadır. Diğer yandan çeşitli sanat alanlarında yapılan çalışmalarda da etkileşimin artırılması çalışmayı oyunlaştırır.

Oyunlar çeşitli alanlara yönelik ele alınabilecek unsurlar içerebilmektedir. Özel olarak, doğrudan etkileşim unsuru içermekte veya bunu en üst düzeyde bulundurmaktadır. Oyun oyuncu arasında veya oyun aracılığıyla kişiler arasında da bir etkileşim ve iletişim olabilmektedir.

Oyunların geniş bir içerik alanı vardır. Fiziksel, zihinsel aktiviteler, mücadeleler, şans, rol yapma gibi unsurlar içerebilmektedirler. Oyun denilince günümüzde ilk akla gelen bilgisayar oyunlarıdır ve birçok fantastik figür içerirler. Fantastik figürler açısından

öne çıkan bir diğer tür ise masa oyunlarıdır. Bunların yanı sıra fiziksel oyunlarda çeşitli şekillerde fantastik unsurlar içermektedir.

Masa oyunlarında oyun taşları sembolik figürlerdir. Gerçekçi, soyut, soyutlanmış figürler olabilmektedirler. Belirgin fantastik figürler olabilmelerinin yanı sıra oyun taşları genel ve geniş bir anlamda fantastik figürlerdir. Bunun yanında kapsamlı fantastik bir hikâyeye sahip oyunlar da bulunmaktadır. Fantastik düşünmeye çeşitli şekillerde hitap etmektedirler.

Yine spor müsabakaları da temelinde oyundur. Sadece oyun olarak ortaya çıkan etkinlikler de spor alanlarına dönüşebilmiştir. İnsanlar spor ve oyun etkinliklerini de değişen oranlarda fantastik denilebilecek hislerle izlemektedir.

Fantastikle en özdeşleşmiş oyun türü ise fantastik rol yapma oyunlarıdır. FRP oyunları olarak kısaltılan türün öncelikle masa oyunları olarak ortaya çıkmıştır. Fantastiğin, ki burada fantezinin, yine genel algıda belirli temalarla özdeşleşmiş olma durumu bulunmaktadır. Temaların daha çeşitli olabildiği durumlar için ise sadece rol yapma oyunları (RPG) denilebilmektedir. Yine daha geniş veya daha dar tema belirleyici bir kavramla dile getirilebilseler de bu oyunların geneli yine fantastik içeriğe sahiptir. Günümüzde de masaüstü rol yapma oyunları varlığını sürdürmektedir ve oynanışında yine fantastik figürler denilebilecek minyatür figürlerden yararlanılabilmektedir. FRP oyunlarının kostümlerle ve daha teatral denilebilecek bir şekilde oynandığı bir diğer oyun türü ise canlandırılmalı rol yapma oyunlarıdır (LARP). FRP oyunlarında insanlar, fantastik figürlere dönüşmekte, onların rolünü üstlenmekte, onlarla bağ kurmakta veya özdeşleşmektedir.

FRP oyunları veya rol yapma oyunları ile yine bir bilgisayar oyunu türü olarak da karşılaşmaktadır. Bu tarz oyunların özgün özellikleri ise hikâye ağırlıklı olmaları, karakter gelişimi ve özelleştirmeleri içermeleri ve oyuncuya genel olarak daha çok seçenek sunmalarıdır. Seçenekler, genel hikâyenin şekillenişinin oyuncuya bağlı olmasından, oynanışta farklı tarzlara imkân tanınmasına kadar geniş aralıklarda ve çeşitliliktedir.

Bilgisayar oyunlarında fantastik kurgu ve figürler çeşitli tarzlarda aktarır. Çeşitli alanlardan uyarlamalar da yine bilgisayar oyunları olarak üretilmektedir.

Oyunlar birçok fantastik unsur ve figür içerebilmektedir. Algıda ise yine fantastik hisler duyumsatabilirler. Bazen yine çeşitli oyunlar anlatım ve aktarım aracı olabilmekte,

sembolik anlamlar oyunlara yüklenebilmekte veya bir oyun ya da figürlerine farklı alanlarda fantastik figürler olarak rastlanabilmektedir.

Örneğin, satrançla çeşitli şekillerde metaforik anlatım ögesi olarak karşılaşmak mümkündür. Oyunlar da dâhil olmak üzere çeşitli alanlarda, satrancın kendisi veya unsurları, metaforik öğelere dönüşebilmektedir. Bunun yanında satranca dair unsurlar fantastik figürler, fantastik unsurlar veya fantastik figür oluşumuna katkı sağlayabilecek şekillerde de kullanılmaktadır.

Bir oyunun, farklı alan ve durumlarda metaforik anlatım ögesi olarak kullanılmasına imkân sağlayabilecek çeşitli unsurlar bulunmaktadır. Bunlar arasında yaygın bilinirlikte yer etmeleri ve benzerlikler kurulmasına açık olabilmeleri önde gelen unsurlardır. Satranç, kendi içerisinde de bir sembolik anlatım barındıran ve uzun tarihi ve yaygınlığıyla genel bilinirlikte de kendine yer etmiş bir oyundur.

Harry Potter'de satranç sahnesinde satranç taşlarıyla, büyük boyutları ve canlanmalarıyla, fantastik figürler olarak karşılaşılmaktadır (Görsel 3.40). Burada bir oyun, fantastik bir yapımla içerisinde, taşların canlandığı, daha fantastik denilebilecek bir oyun halini almıştır. Oyun taşları ise fantastik figürlere dönüşmüştür. Edebiyat alanından uyarlanmış olan yapımın ise oyun alanında da uyarlamaları bulunmaktadır.



Görsel 3.40. *Harry Potter ve Felsefe Taşı*, sinema, 2001, satranç sahnesi, imdb.com ([http-97](http://97))

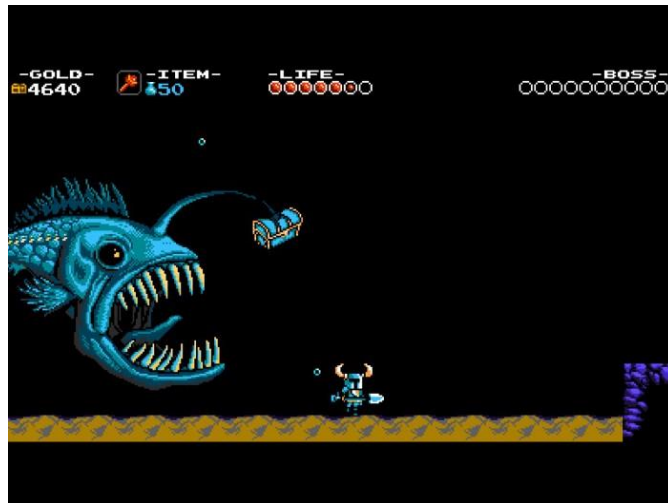
Oyunlar üzerinden düşünceler yürütülmesi ve çeşitli felsefi yorumlar yapılabilmesi de olabilecekler arasındadır. Oyunlar ve figürleri ise bu durumda çeşitli düşünceleri temsil eden sembolik veya fantastik figürlere dönüşmektedir.

Alanın teknik, malzeme, imkân ve kısıtlamaları kimi zaman genel görünüme etki etmektedir. Sonrasında ise bu genel biçimsel yapı bir biçimsel tarza dönüşebilmektedir. Teknik imkân ve malzemeler gelişmesine rağmen belirli bir tarza dönüşen bu görsel yapı

sonrasında da korunmaya veya kullanılmaya devam edilebilmektedir. Benimsenen bir tarz, teknik imkânlar gelişse de tekrarlanabilmekte veya devam ettirilebilmektedir. Baskı alanında teknik, malzeme ve aletlerin sebebiyet verebildiği görsel tarz da benzeri bir durumdur. Bu durum bilgisayar oyunları için de geçerlidir. Zamanının teknik yeterlilikleri biçimlere etki etmiştir. Figürlerin görünümünde teknik imkânların da etkileri vardır. Sonrasında ise teknik imkânlar gelişse de bu biçimsel yapının bir görsel tarza dönüşmüş olduğu durumlar da bulunmaktadır. Bir alandaki teknolojik gelişmelere rağmen çalışmalarda elle yapılmış hissi veya geçmişteki bir görsel yapıyı yakalama amacı güdülebilmektedir. Eskiye veya geçmişi andıran veya bunlara benzeyen görsel yapıda yapılan çalışmalar için retro tanımı da kullanılmaktadır. Bilgisayar oyunlarında da retro grafik veya tarzlarla karşılaşmak mümkündür. Bu şekilde biçimsel tarzlar bir yandan nostaljiye ve ilgili hislere de hitap etmektedir. Nostaljiye hitap eden çalışma veya durumlar da yine fantastik his, algı ve düşünceler oluşturabilmektedir.

Bu ve benzeri uygulamalar bir yandan da biçimsel olarak gerçekçiliğe zıt bir durum yaratmaktadır.

Örnekte, retro (geçmiş, eski) bir tarzda yapılmış olan Shovel Knight (Kürek Şövalyesi) oyunundan bir görselde, avını çekmek için kafasındaki uzantıdaki ışığı kullanan fener balığından çıkışlı oluşturulmuş fantastik figür, maceracıyı tuzağa çekmek için bir hazine sandığı kullanıyor gibi görünmektedir (Görsel 3.41). Retro tarz grafikler yaygın bir kullanıma sahiptir. Özellikle bağımsız geliştiriciler tarafında tercih edilmektedir.



Görsel 3.41. Shovel Knight, 2014, bilgisayar oyunu (<http-98>)

Görsel olarak en küçük birim veya en küçük görsel yapı birimi görülebilir halde ele alınarak ve buna göre ölçüler veya ölçeklerde çalışmalar da yapılabilmektedir. Bilgisayar oyunları için bu ekranda görünen en küçük yapı olan, bir pikseldir. Bu düşünceyle yapılan, dijital görsellik adına minimalist bir tarz denilebilecek teknik için, piksel sanat tanımı da kullanılmaktadır. Bu durumda fantastik figürler en basit şekilde görselleştirilmeye çalışılmaktadır. En belirgin karakteristik özellikleri en küçük ölçeklerde betimlenmeye çalışılmalarıdır. Bilgisayar oyunları için geçmiş dönemde bu teknolojik kısıtlamalara bağlı olarak bir zorunluluk olarak ortaya çıkmıştır. Üç boyutlu oyunlar üretilmeye başlandığında ise yine teknik kısıtlamalar bu alandaki figürlerin görünümüne de etki etmiştir. Teknik kısıtlamalar figürlerin detay seviyesine etki etmektedir. Görsel olarak belirsizlikler içerebilmelerini de sağlamıştır. Görsel detayların tam tanımlanmamış veya tanımlanamamış olduğu pek çok çalışma bulunmaktadır.

Biçimsel belirsizlikler bir bakıma hayale daha fazla yer bırakmaktadır. Tam gerçekçi görselleştirmenin belki hayaldeki bireysel imgelenmeye daha az alan bırakabildiği de düşünülebilecekler arasındadır. Oyun alanında koşul, imkân ve işlev gibi unsurların figürlerin biçimine etki ettiği geniş bir aralık bulunmaktadır.

Koşulların biçime etki edebilmesi açısından bir masa oyunu olarak da belki satranç taşları örnek verilebilir. İnanış, bölge, üretim imkânları ve aktarım alanına bağlı olarak satranç taşlarının isimleri değişmiş, daha soyut form ve sembollere dönüşmüştür. Sonrasında oyun adına bu da genele bilinirlikte yer etmiş bir biçimsel tarza dönüşmüştür.

Oyuncak üretiminde kolaylık sağlanması için benzer vücut yapıları kullanılmış ve bu vücut yapısı çalışmanın genel biçimsel tarzını etkilemiştir. Bunun yanında hareket gibi çeşitli işlevlerin de biçimlerine etki edebildiği durumlar vardır. Bu ürünlerden çıkışlı animasyon veya oyunlarda da bu biçimsel tarz devam ettirilebilmektedir.

Oyuncaklar düşünüldüğünde onlar da çeşitli şekillerde fantastik figürler ve unsurlar içermektedir. Genel olarak ise gerçekçi biçimlere sahip olanlar da dâhil olmak üzere fantastik düşünce ve algıya yöneliktirler. Sonuçta hayal gücü yardımıyla oyunlar oynanabilsin diye üretilmişlerdir.

Bilgisayar oyunları fantastik figür üretim ve aktarımının en çok yapıldığı alanlardan birisidir. Bunun yanında bilgisayar oyunları için genel olarak da fantastik nitelemesi yapılabilir. Olabildiğince gerçeğe benzerlik içermesi veya gerçekliğe yönelik olması amaçlanmış oyunlar için simülasyon tanımı da kullanılabilmektedir. Bunun yanında simülasyonlar dahi değişken oranda fantastik düşünme ve hisler içermektedir.

4. SERAMİK SANATINDA FANTASTİK FİGÜRLER

Seramik alanında fantastik çeşitli yönlerden aranabilir ve fantastik figürlerle çeşitli şekillerde karşılaşılabilir. Bakış açısı ve anlam genişliğinin ne şekilde ele alındığına bağlı olarak belirgin fantastik figürler dışında da fantastik veya fantastik figür olarak nitelendirilebilecek sayısız çalışma veya çalışma içeriği vardır.

Seramik sanatında sembolik anlatım da geniş bir yere sahiptir. Fantastik ile sembolik anlatım arasında da derin bağlar ve geçişler bulunmaktadır.

Seramik çalışmalarda fantastik figürler, yüzeyde bir dekor, çalışmanın kendisi, ana figür, çalışmadaki bir figür veya figürler olmak gibi çeşitli şekillerde bulunurlar. Anlam ve biçimlerinde belirsizlikler yer alabilmektedir. Zıt veya birden çok anlamı da barındırabilirler. İlham verici olabilirler. Yaratım sürecinde ve algılanmalarında fantastik düşünce ve hisler de devrededir.

Seramiğin serbest şekillendirilmesinde süreç de biçime etki edebilmektedir. Sanatçı ve oluşturduğu figür arasında bu süreç boyunca bir etkileşim bulunmaktadır. Bu etkileşim de fantastik düşünce ve algıyı içerebilmekte ve figürün son halinde belirleyici olabilmektedir.

Kaçış ve iyileşme gibi işlevler de zaman zaman fantastiğe yüklenmektedir. Seramik şekillendirme açısından bakılırsa bu da bir terapi yöntemi olarak da kullanılmaktadır. Gerçek hayatın stres ve sıkıntılarından uzaklaşmak için başvurulabilen bir yöntemdir. Gerçeklikten uzaklaşmış bu ruh haline ise fantastik düşünce ve hisler karışmaktadır. Aslında bu da bir nevi bir kaçış ve iyileşme yöntemidir. Bir bakıma gerçeklikten uzaklaşmış, fantastik bir durum veya ruh haline girişe aracılık etmektedir. Fantastik ve seramik arasında bu açıdan da bir bağ kurulması mümkündür.

Figür (figure) ve kurgu (fiction) kelimelerinin kökenine inildiğinde de elle şekillendirme ve çamurdan şekil verme eylemiyle karşılaşılacaktır. Belki figür olarak adlandırılan ilk şey de bir seramik formdu. Hatta bir fantastik figürdü. Bunu bilebilmenin bir imkânı yoktur. Bilinebilecek olan ise fantastik figürlerin, seramik sanatında çeşitli şekillerde konu olduğu veya anlatım aracı olarak kullanıldığıdır. Bu kullanımlara seramik temel alanları olan geleneksel, endüstriyel ve çağdaş seramik sanatında bakılmalıdır.

4.1. Geleneksel Seramik Sanatında Fantastik Figürler

Geleneksel seramik sanatı dendiğinde fantastiğin mit figürleri, kültürel ve toplumlara özgü figürler öncelikle düşünülebilecekler arasındadır. Fantastik figürler kültürlerle bütünleşmiş ve motiflere dönüşmüş hallerde de bulunmaktadır.

En temelde doğadan çıkışlı biçimler bulunmaktadır. Bunlar da kimi zaman farklı yorumlar, kısıtlı bilgi, yanlış anlama, belirsizlikler gibi pek çok nedenle fantastik figürlere benzeyebilmektedir. Bir figürün sonrasında daha fantastik bir figüre dönüşmüş olabileceği veya ona fantastik özelliklerin ithaf edilmiş olabileceği de düşünülebilecekler arasındadır.

Biçimsel tarz veya stilize edişler de fantastik figür veya fantastik figür görünümlü biçimlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu şekilde ele alınabilecek en eski seramik örnek ise Dolní Věstonice Venüsü'dür (Görsel 4.1)

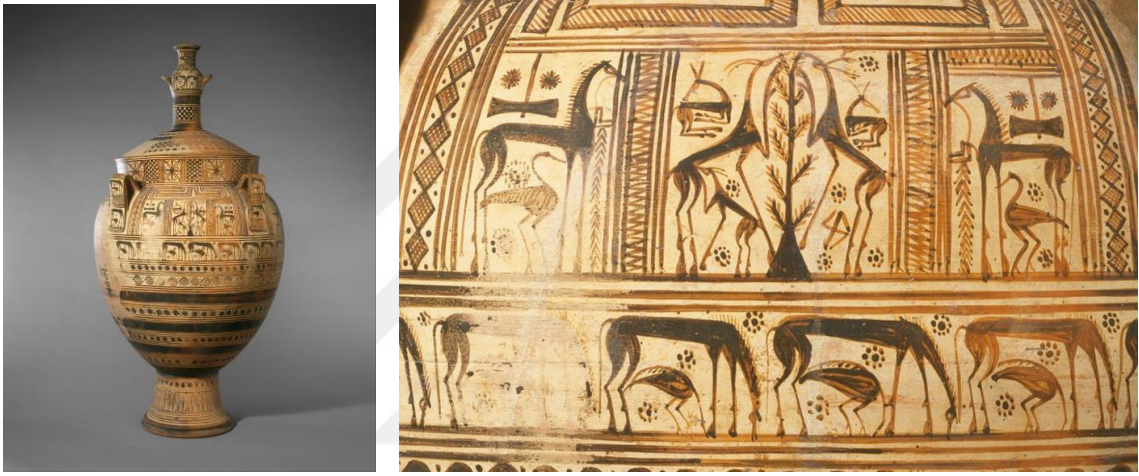


Görsel 4.1. Dolní Věstonice Venüsü, MÖ 29,000-25,000, h: 11 cm, Moravské Zemské Muzei, Brno, Çek Cumhuriyeti ([http-99](http://99))

Dolní Věstonice Venüsü bilinen en eski seramik figür ve aynı zamanda bilinen en eski seramiktir. Biçimsel olarak gerçekçilikten uzak bir figürdür. Hem ilk seramik eser hem de seramik alanında bilinen ilk fantastik figür olarak da ele alınabilir. Bu ilk figürün

veya figür olarak adlandırılan şeyin, bir seramik obje olabileceği ve onun da bir fantastik figür olabileceği düşüncesiyle de ilginç bir şekilde uyuşmaktadır.

Örnekteki hayvan figürlerinde, biçimsel bir tarz, geometrik stil veya üslup olarak gerçekçilikten uzaklaşmıştır (Görsel 4.2). Mesela bu figürlerin bazıları gerçekten çok uzun bacaklı atlar olarak ele alınması onları fantastik figürlere dönüştürmektedir. Genel olarak biçimlerde bir fantastikleşme durumu bulunmaktadır. Çalışmanın genel biçimsel tarzı ve kompozisyonu gerçekçilikten uzaktır. Figür ve şekiller bir çeşit süsleme olarak kullanılmış gibi görünmektedir.



Görsel 4.2. Küçük bir hidria ile örtülen kapaklı terakota krater, yaklaşık MÖ. 750 – 740, Metropolitan Sanat Müzesi, The Met Fifth Avenue, galeri 152, New York, ve parçanın detayı (http-100)

MÖ 8. yy'da, Atina'da ortaya çıkan Geometrik stil, Yunanca konuşulan dünyaya yayıldı. Kıbrıs'ta bulunan bu güzel orantılara sahip vazo, bu galeride başka bir yerde sergilenen Attika'daki üç anıtsal Geometrik kraterden birçok yönden farklıdır. Omuz iki yerine dört kulpla bölünmüş ve halı benzeri bezeme doğrudan kil yerine hafif seramik astar üzerine uygulanmıştır. 1870'lerden beri bilim adamları vazanın nerede yapıldığını tartışıyorlar; Mevcut görüş, onu Kiklad Adaları'ndaki Naxos Adası'ndan ziyade Attika'nın doğu kıyısının hemen dışındaki bir ada olan Euboea'daki bir atölye çalışmasına bağlıyor.

Orta panelde, kulpların arasında, bir ağacı kemirmek için iki geyik veya keçi arka ayakları üzerinde yükselmektedir. Zarif uzun bacaklı hayvanlar tipik bir geometrik stilde temsil edilirken, kutsal bir ağacı çevreleyen hayvan motifi Yakın Doğu sanatından kaynaklanmaktadır. Orta panele bakan atların üzerindeki boşluğu doldurmak için kullanılan çift balta, MÖ 2. bin yılda Girit'te gelişen Minos kültüründen örnekleri aklı getiriyor. Bu formdaki bir dizi Minos bronz adaklar, galerinin başka yerlerinde sergilenmektedir (http-100).

Çalışmayla ilgili bilgide kutsal ağacı çevreleyen hayvan motifinden de bahsedilmektedir. Kutsal ağaç figürü ise yine çeşitli kültürlerde bulunmaktadır. Fantastik kurgularda da kutsal ağaç veya benzerlik kurulabilecek figürlere, fantastik figürler olarak rastlamak da mümkündür. Bunun yanında ayrıca ağaçtan çıkışlı veya ağaçla ilgili fantastik figürler de bulunmaktadır. Pek çok doğa unsuru gibi ağaçlar da çeşitli şekillerde fantastik figürlere dönüşebilmekte veya esin kaynağı olabilmektedirler. Sembolik anlam yüklenmiş olan ağaç figürleriyle de seramik çalışmalarda çeşitli şekillerde karşılaşılmaktadır.

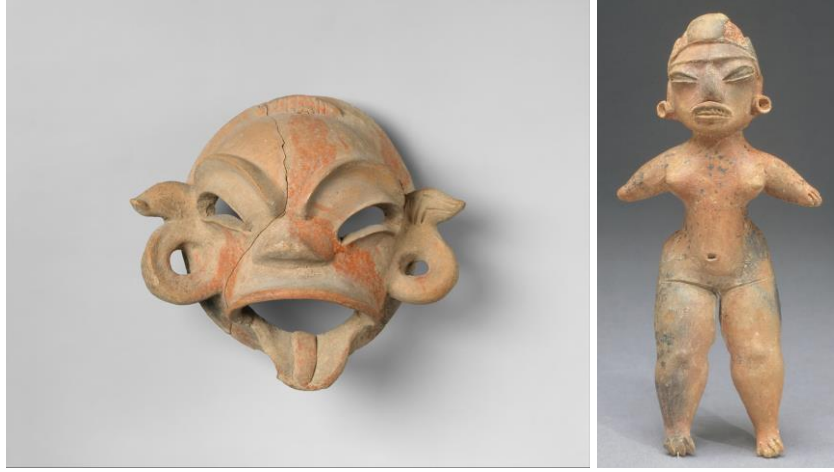
Anatomik ve orantısal abartmalar veya stilize edişlerin bulunduğu çeşitli tarihi seramik figürler bulunmaktadır. Bu figürleri de biçimleriyle fantastik figürler olarak ele almak mümkündür. Birçoğuna sembolik anlamlar da yüklenmektedir. Yapılışındaki amaç veya biçimlendirilmesine etki eden faktörlerin tam olarak bilinemeyeceği birçok durum da vardır.

Çeşitli fantastik düşünce ve figürler belirli dönemlerde belirli insanlar için inanışa veya genel kabul görürlükle onlar için bir çeşit gerçekliğe dönüşmüş olması da akla gelebilecekler arasındadır. Fantastik düşünceleri yaygınlaşarak ve kalıcılışarak mitlere de dönüşebilmiştir.

Zamanının fantastiği, fantastik anlatı veya figürünün çok sonrasında yorumlanmış olması da olasılıklar arasındadır. Zamanında sadece hayali kabul edilen ve belki eğlence malzemesi olan üzerine ek anlamlar yüklenmiş, zamanının sonrasında aktarılarak inanışlara dönüşmüş veya inanışlarda yer bulmuş veya geçmişe dönük olarak inanış olabileceği şeklinde yorumlanmış olması da bir ihtimaldir.

Şaka ve espri içerikli çalışma veya üretilere bile çok sonrasında anlam atfedilebilmiş olabilir. Bir ürünün sonradan anlam kazanabilmesi ve bu anlamla üretilip biçimsel bir üslup doğurmuş olabileceği de yürütülebilecek fantastik düşünceler arasındadır. Çok sonrasında bulunmalar ve yeni anlamlar atfedilerek yorumlanışlar da bu düşüncelere dâhil edilebilir.

Dekoratif bir çalışma veya üretimin üzerine anlam yüklenmeden de yapılmış olabilir. Sembolik anlam yüklü veya değil ya da sonradan anlam yüklenmiş herhangi bir çalışma da popülerlik kazanabilir. Dekoratif olarak moda olmuş ve daha çok sayıda üretilebilmiş veya yaygınlaşmış olabileceği de düşünülebilecekler arasındadır. Çeşitli stiller de yine bölgeleri ve tarihleriyle özdeşleşebilmektedir (Görsel 4.3).



Görsel 4.3. MÖ 12,000-9,000 Meksika’da Bulunan Seramik Örnekler (<http-101>)



Görsel 4.4. Fantastik hayvan biçiminde bir şamdan, seramik, yeşil sırlı stoneware, uzunluk: 12,7 cm, Doğu Jin Hanedanlığı (265 – 316), Çin, Metropolitan Sanat Müzesi (<http-102>)

Örnekteki fantastik hayvanın da gerçekteki bir hayvandan çıkışlı olarak tasarlanmış olma olasılığı vardır (Görsel 4.4). Sanki bir çeşit köpeği andırsa da gerçekçilikten oldukça uzaklaşmıştır. Yüzü daha çok bir canavar veya iblisimsi bir surat gibidir. Neredeyse bacaksız gibi görünmektedir veya bacakları bezemeye dönüşmüş ya da bezemede kaybolmuştur. Stilize edişle ve bezemeler biçime etmiştir. Yapım tekniği ve tekniğe yönelik stilize edişler de biçime etki edebilmektedir. Çalışmanın bir işleve sahip olduğu da görünmektedir. Bu işleve yönelik unsur da biçimin son halinde kendine yer bulmuştur.

Bir sonraki örnekte de yine biçimsel tarzın gerçekteki varlıklardan çıkışlı olabilecek figürleri fantastik görünümlere soktuğu görülmektedir (Görsel 4.5).



Görsel 4.5. Kase, 2-4. 'yy Peru (<http-103>)

Bezemeler, stil, işlev, ustalık seviyesi gibi unsurların da bir çalışmanın biçimine etki edebilmektedir. Çeşitli unsurlar, belki gerçekte olan bir canlıdan çıkışlı figürün bir fantastik figür olmasına veya öyle gibi görünmesine sebep olabilmektedir. Gerçi bu gibi olasılıklar açısından değerlendirilen bir figürün de hayalin serbest çalıştığı bir fantastik figür olma olasılığı da varlığını sürdürmektedir. Gerçekçilikten uzaklaşmak da biçimsel bir fantastikleşme durumudur. Gerçi gerçek ve gerçekçiliğin ise sanat alanları adına bir çeşit illüzyon olduğu da yürütülebilen düşünceler arasındadır.



Görsel 4.6. Fantastik Hayvan, beyaz astarlı seramik, 18,42 x 9,21 cm, 1-3.yy. Çin, Seattle Sanat Müzesi (<http-104>)

Örnekte de bir çeşit hayvana benzeyen bir fantastik figür görülmektedir (Görsel 4.5). Yapılırken gerçek bir hayvan düşünülerek yapılmış olma olasılığı da vardır. Fakat görünümünü tam olarak bir hayvanla eşleştirmek zordur. Belki sadece bir at figürü yapılmaya çalışılmıştır. Bir sürüngen at karışımı, kısa bacaklarıyla sanki midilli ejderha karışımı bir figür olabileceği gibi benzetme ve yorumlar da yapılabilir. Sembolik anlamı

olup olmadığı bilinmemektedir. Belki sadece dekoratif bir objedir veya bir oyuncak olarak yapılmıştır. Hakkında fazla bir şey bilinmeyen, bir seramik fantastik figürdür. Bilinmezlik ise her zaman fantastikten yanadır.

Bir zamandaki ve bölgedeki inanış, başka bir yer veya zaman için fantastiktir. İnanışlar ve kabul edilen gerçeklikler, kabul görüldüğü yer veya zaman dışında fantastik unsurlara dönüşmektedir. Bu gibi durumlar da yine fantastik figürlere esin kaynağı sağlayabilmektedir.

Zamanının ve yerinin gerçekliği veya inancı olabilen sonraki zamanların fantastiğine dönüşebilmektedir. İnanışlardan esinlenilerek de fantastik figürler oluşturabilmektedir. Geçmiş için fantastik olan şeylerin gelecek için gerçekliklere dönüşebildiği durumlar bulunabilir. Bunun yanında geçmiş için fantastik olan bir şeyin gelecekte ortaya çıkıp geçmişin inanışı olarak yorumlanabilmesi de olasıdır. Hakkında kesin bilgi olmayan durumlar yorumlamalara açıktır. Geçmişle ilgili de her yeni bilgi ve yorum yine fantastik figürlere esin kaynağı olabilmektedir.

İnançlar, ilgili anlatı ve yorumlar da fantastik figürlere kaynak sağlamaktadır (Görsel 4.7).



Görsel 4.7. Giovanni della Robbia, Giovanni della Robbia Atölyesi, Adem ve Havva, 1515, sırlı terakota, 279,5 x 212 cm, Walters Sanat Müzesi (<http-105>)

İlk iki insan, Antik mermer heykelleri anımsatan ideal bedenlerle tasvir edilmiştir. Yılanın, Havva'nınkine benzeyen bir kadın yüzü var. Orta Çağ'da Kilise bilginleri, rahatça sohbet etmesi amacıyla genç bir kadın görünümüne büründüğü için şeytanın Havva'yı onu dinlemeye ikna etmiş olabileceğini öne sürdüler. Bu dönemde kadınlar genellikle cahil ve güvenilmez olarak tanımlandı, bu hikâyenin yansıttığı özellikler. Kompozisyon için birincil görsel kaynak, Alman usta Albrecht Dürer'in 1504 tarihli Adem ve Havva'yı temsil eden bir gravürüdür. Figürler dışında gravürde, heykeltıraş tarafından figürlerine zengin bir rölyef arkaplan oluşturmak için devralınan, yoğun bir orman yaprakları duvarı bulunmaktadır. Alman usta, çalılırları, heykelde sayıları büyük ölçüde azaltılmış olan, çeşitli hayvanlarla doldurmuştu. Bununla birlikte, bilim adamlarını heyecanlandırmış olan bir ayrıntı var. Sarı başları olan uzun bitkiler, bazıları tarafından Amerika'dan mısır veya darı olarak yorumlanmıştır. Bu, gerçekten de Avrupa imgelerine dâhil edilmeleri için dikkate değer ölçüde erken olacaktır; yine de, son teknik incelemeler, bunun en net görüldüğü pasajların aslında 1800'lerden yenilemeler olduğu sonucuna varmıştır. Kaidelerdeki eksik yazıt, bunun Floransa'da Medici Ailesinin bir üyesi olan Papa Leo X'in 30 Kasım 1515'te şehre zaferle girişini kutlamak için Floransa'da yapılan birçok eserden biri olduğunu gösteriyor. Ancak bu kanıtlanamıyor. Merkez arması Papa'nındır. Sağda Salviati Ailesininki ve solda Buondelmonti Ailesininki, papayı desteklediklerini gösteriyor. Birkaç nesil boyunca, Floransa'daki Della Robbia ailesinin sanatçıları, çoğu zaman mimari ortamlar için üretilen parlak renkli, sırlı pişmiş toprakların üretimi ile dikkat çekti. Bunlar, bu yeni tekniklerdeki ilk nüelerdir (<http-105>).

Adem ile Havva çalışmasındaki en belirgin fantastik figür yılan figürüdür (Görsel 4.7). Yılan bir insan başına sahipmiş gibi görünmektedir. Bu insanın ise bir kadın olduğu görülmektedir veya varsayılmaktadır. Yüzü çalışmadaki Havva'nınkine benzemektedir. Bir bakıma da açıklamadaki yorum açısından garip bir içsel mantığı da vardır. Havva'nın rahatça konuşabileceği bir kadına benzemek istediğinde, tek kadın da Havva olduğundan ondan başka bir şeye de benzeyemezdi. Çalışmayla ilgili bilgide ilgili dönemde kadınların cahil ve güvenilmez olarak tanımlandığı, çalışmaya da bunun yansıması olabileceği belirtilmiştir. Buna göre inanışlardan çıkışlı bir çalışmanın içeriğindeki figürün görünümüne toplumsal bir ön yargı veya başka bir inanış da ek olarak etki etmiştir. Bunların yanı sıra ilk iki insanın neye benzediği bilinmediğinden betimlemelerinin fantastik figürler olduğu da düşünülebilecekler arasındadır.

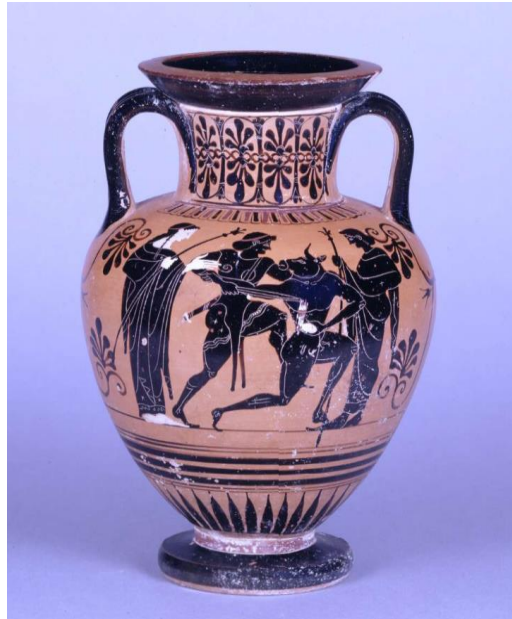
İnanış, söylence ve toplumsal yargılar gibi pek çok şey fantastik figürlerin oluşumunda kullanılabilmekte ve fantastik figürlerin görünüşlerine de etki edebilmektedir.

Çalışmayla ilgili bir diğer özellik ise Dürer'in bir gravürünün kaynak olarak kullanılmasıdır. Dürer'in fantastik figür ve kompozisyon oluşturmadaki ustalığının dönemi ve sonrasına esin kaynağı olmuş olduğu görülmektedir. Gerçi burada onun çalışmasından çıkışlı, değişikliklere uğratılmış, farklı bir alanda yapılmış, görsel açıdan daha zayıf bir başka üretim bulunmaktadır. Çalışmayla ilgili bilgiye göre de kullanılan teknik açısından ilgili tekniklerle yapılmış ilk nü figürler olmaları, seramik olması ve tarihi olması ile kayda değerdir.

Tarihi seramiklerde belirgin fantastik figürler olarak mitlerden çıkışlı çalışmalarla karşılaşmak doğaldır. Mitlerdeki figürler, kültürlerinin parçası olmuş ve genel bilinirliklerde çeşitli şekillerde yer etmiş fantastik figürlerdir. Kültürel motiflere de dönüşebilmişlerdir. Sanat çalışmalarına konu olabilmektedirler. Bir bakıma mitleri kendi yorumuyla betimleyen her sanatçı, bir şekilde yeni bir fantastik figür oluşturmaktadır. Belki anlamı belirsiz bir fantastik figürden de yine her yorumlandığında bir şekilde yeni fantastik figürler türetilmiştir.

Anlatılar da biçimsel olarak tam belirleyici değildir veya yoruma açıktır. Anlatıları bir biçimle ifade eden sanatçı da bir fantastik figür ortaya çıkarmaktadır.

Biçimsel tarzlar da kimi zaman fantastik denebilecek görünümünün ortaya çıkabilmesini sağlamaktadır. Gerçekçilikten uzaklaşan tarzlar ve özdeşleşmeleri algıda fantastiğe yönelik etki ya da yönlendirmelere neden olabilmektedirler.



Görsel 4.8. *Theseus Minotaur'u öldürürken, boyunlu amfora, siyah figür, MÖ 510 – 500, Vulci, Viterbo, İtalya, British Müzesi, Londra (<http-106>)*

Antik Yunan seramiklerinde siyah figürlü dekorlar da biçimsel bir tarza dönüşmüştür. Kullanılan malzeme ve teknikler de bu biçimsel tarzın oluşumunda etkilidir. Örnekte Theseus'un, Minotaur'u öldürmesi betimlenmiştir (Görsel 4.8). Minotaur burada boğa kafalı ve insan vücutlu bir figürdür. Diğer birçok mit figürü gibi minotaur ve ondan esinlenilerek oluşturulmuş figürler de fantastik figürler olarak çeşitli çalışmalarda bulunmaktadır. Farklı bir canlı veya yaratığın kafasına sahip olmak da bir fantastik figür olma özelliğidir.

Farklı kafalı olmak gibi çok kafalı olmak da bir fantastik figür özelliğidir. Çeşitli fantastik figürlerin birden fazla başa sahip olması fantastik özelliklerinden birisi olabilmektedir. Çok başlı birçok fantastik figür vardır. Hatta tek başlı fantastik figürlerin çok başlı olan versiyonları da bulunmaktadır. Çok başlı ejderha ve iki başlı dev gibi figürler buna verilebilecek örnekler arasındadır. Hidra ve kimera da birden çok kafası olan fantastik figürlerdendir. Kimeranın kafaları ve diğer uzuvları da birbirinden farklı yaratıklardan gelebilmektedir. Örnekte ise üç kafalı olan Kerberos figürü bulunmaktadır (Görsel 4.9).



Görsel 4.9. *Paseas , Herkül'ün Kerberos'u çekmesinin yer aldığı bir tabak, y: 1,9 cm , çap: 18,8 cm, seramik, kırmızı figür, yaklaşık MÖ 520 – 510, Attika, Atina, Yunanistan, Boston Güzel Sanatlar Müzesi, Massachusetts ([http-107](http://107))*

Herakles, üç başlı köpeği (burada iki kafa gösterilmiştir) Kerberos'u Hades'in dışına sürükler. Hermes de oradadır, sivri bir şapka takmaktadır ve elinde habercinin asasını (kerycheion) taşımaktadır. Herakles normal kostümünü, Nemea Aslanı derisini giymekte ve yayını taşımaktadır, ancak alışılmadık bir şekilde sakalsız bir genç olarak tasvir edilmiştir. Grup bir

zemin hattı üzerinde durmaktadır. Alt ksmıda ayrıntılı bir palmet ve nilüfer tasarımı bulunmaktadır (<http-107>).

Kerberos gerçek bir canlıdan çıkışlı hayal edilmiş fantastik figürlerden birisidir. Üç başlı bir köpek olan kerberos bir çeşit bekçi, gardiyan, koruma fantastik figürüdür. Bekçilik yine gerçekte de köpeklerin bir görevi veya onlarla ilişkilendirilebilen bir iştir. Bu durumda kerberosun biçimsel olarak köpek özellikleri göstermesinin yanı sıra fantastik göreviyle, köpeklerle özdeşleşebilen bir görev arasında da sembolik bir bağ kurulmuş olduğu da saptanabilmektedir.

Fantastik veya bir mit figürünün çıkışıyla ilgili çeşitli fikirler yürütülebilir. Tabi bu konu üzerine spekülasyon yapmak olacaktır ki spekülasyon da yine bir fantastik figür yaratma yöntemidir. Belki bir sanatçı kendi görmediği, gerçekte var olan bir hayvanla ilgili duyduklarını şekillendirmiştir. Kulaktan kulağa aktarımda ise aktarıma hayal ve belirsizlikler karışmıştır. Son olarak da sanatçı hayal gücüyle şekillendiğinde ortaya ilk çıkıştaki gerçek canlıdan çok uzak bir figüre ulaşılmıştır ve ortaya fantastik bir figür çıkmıştır. Fantastik bir figür de sonrasında yine fantastik algı, his ve düşüncelere hitap edebilmiştir. Üzerine yeni hayaller kurulmuş, yeni bir fantastik hikâye edinmiştir. Hikâyesi ise anlatılıp aktarıldıkça ve yayıldıkça da mitlere dönüşmüştür. Belki yeni mitler ve hikâyelerin çıkışına da ilham vermiştir.

Örnekte çıkışına gerçek canlıların ilham vermiş olabileceği ketors figürü bulunmaktadır (Görsel 4.10)



Görsel 4.10. *Ketos (deniz canavarı) formunda terakota vazo, MÖ 7. yy'in 2. Yarısı, Yunan, Grit veya Güney İtalyan, Metropolitan Sanat Müzesi, The Met Fifth Avenue, galeri 152 (<http-108>)*

Bu canlı heykelsi vazo, bir Yunan ketosunun veya deniz canavarının en eski temsilleri arasındadır. Yaratığın iri gözleri ve keşisakalı, çizgili bir karnı, pulları ve iki yunus benzeri yüzgeci olan müthiş bir aslansı başı vardır. Uzun, tüylü kulakları geriye doğru bastırılmış ve iri, çıkık dişleriyle tehditkâr hareketler yapıyor. Başın tepesindeki bir delik vazoyu doldurmak için kullanılırdı ve büyük dişler arasındaki dildeki delikten sıvı dökülürdü. Gövde ve kuyruk ucunun kaybı dışında, vazo, kulaklarda, yüzde ve değişen pullarda çok fazla kırmızı boya eklenmiş olup, oldukça iyi korunmuştur.

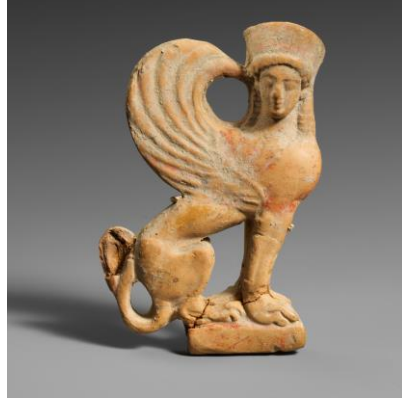
Yunan ketoslarının ikonografisi Arkaik Dönemde (yaklaşık MÖ 600-480) kuruldu ve yüzyıllar boyunca, Roma İmparatorluk zamanlarına kadar şaşırtıcı bir şekilde tutarlı kaldı. Büyük İskender'in (MÖ 331-323) fetihlerinden sonra Doğu'ya seyahat eden, Gandhara sanatında ortaya çıktığı ve Afganistan'dan Hindistan'a kadar canavarların temsillerini etkilediği yaratıklardan biridir. Ketosların, Çin ejderhası için kısmi bir ilham kaynağı olduğu bile öne sürülmüştür ([http-108](http://108)).

Deniz canavarlarının çıkış kaynağının yine doğa olması muhtemeldir. Belki deniz canlıları kulaktan kulağa bambaşka şeylere de dönüşmüşlerdir. Çeşitli deniz canavarları eski haritaları da süslemektedir. Çeşitli çalışmalarda bazı yaratıkların ise gerçeğini görmemiş bir sanatçının duyumlarıyla yorumladığı, gerçek canlılardan çıkışlı figürler olmaları da olasıdır.

Ketos figürü hakkındaki bilgilere bakılırsa, ketos figürü, pek çok fantastik figürün oluşumuna da ilham vermiştir. Kalıcılığı, sürekliliği, yaygınlaşması ve belki de Çin ejderhası figürüne kısmen esin kaynağı olabilmış olma ihtimali düşüncesi de oldukça ilginçtir.

Fantastik figürler kültürler arasında çeşitli şekillerde taşınabilmiştir. Gittikleri yerlerde de o kültürlerle özdeşleşip çeşitli dönüşümlere de uğrayabilmişlerdir. Ticaret, tüccarlar, diplomasi, gezginler, göçler, savaşlar, bölgelerin el değiştirmesi gibi birçok unsur fantastik figürlerin de farklı kültürler arasında yol alabilmesine katkıda bulunmuştur. Kendilerinin taşınması, dönüşmesi, yeni yorum ve anlamlar kazanmaları gibi durumların yanı sıra yeni fantastik figürlerin ortaya çıkışına da ilham vermişlerdir.

Fantastik figürler, geleneksel seramik çalışmalarda çeşitli biçimsel tarz ve tekniklerle uygulanmış olarak yer almaktadır. Çeşitli kültürlerde ortak bir fantastik figür olan sfenks figürü üzerinden de bunların bir kısmını saptamak mümkündür (Görsel 4.11, 4.12, 4.13, 4.14, 4.15).



Görsel 4.11. Bir sfenksin terakota rölyefi, terakota, boy: 10cm, MÖ 5.yy'ın ilk yarısı, arkaik veya erken klasik, Yunan, Korint, Metropolitan Sanat Müzesi, New York (<http-109>)



Görsel 4.12. Dişi sfenks formunda bir kap, MÖ 2.-1.yy., kil, astar, 19 x 9,8 x 17,5 cm, Mısır, Klasik, Antik Yakın Doğu, Brooklyn Müzesi (<http-110>)



Görsel 4.13. Oturan sfenks formunda bir seramik riton, yaklaşık MÖ 470-450, çap: 12,70 cm, 29,21 x 7,5 cm, derinlik: 19cm, Attika, Yunanistan, British Müzesi, Londra (<http-111>)



Görsel 4.14. *Sfenks, Yunan, Güney İtalyan, MÖ 5. yüzyıl sonu-erken 4. yy., terakota, 21 x 15 x 8 cm, Freud Müzesi koleksiyonu, Londra ([http-112](http://112))*

Konuyla ilgili çeşitli farklı örnekler de bulunabilir. Öncesinde yüzeysel dekorlar olarak betimlenmiş fantastik figürlerin örnekleri verilmişti. Sfenks örnekleri arasında ilk sfenks bir rölyef çalışmasıdır (Görsel 4.11). İkinci sfenks ise üç boyutlu biçimlendirilmiş, bunun yanında bir kap formuyla bütünleştirilmiş ve işlevsel bir parça olarak da üretilmiştir (Görsel 4.12). Üçüncü sfenks yine üç boyutlu bir figürdür ve bir riton form ve işleviyle birleştirilmiştir (Görsel 4.13). Çalışmanın geri kalanından beyazlığıyla da ek olarak öne çıkarılmıştır. Arka planında ise, bu durumda ritonun geri kalan formunda, yine yüzeysel dekorlar olarak başka fantastik figürler betimlenmiştir. Fotoğrafta ritonun boynunda yarı sürüngen formuyla bir Kekrops figürü bulunmaktadır. Alt kısmında, sfenksin ön ve arka ayakları arasında ise muhtemelen bir satyr olan figür görülmektedir. Üç boyutlu figür, yüzeysel dekor ve bir kullanım eşyasının aynı çalışmada birleşimidir. Dördüncü örnekteki seramik sfenks ise yine üç boyutlu bir çalışmadır (Görsel 4.14). Çalışmaya ek bir işlev yüklenmemiş gibi görünmektedir ve dekoratif bir heykeldir. Bununla beraber üzerine yüklenmiş çeşitli fantastik işlevler de olabilir. Çalışmayla ilgili ilginç bir diğer bilgi ise; parçanın zamanında Sigmund Freud'a ait olduğudur.

Bir sonraki örnekte ise sfenks, karo üzerine sır üstü ve altı bir çalışmada betimlenmiştir (Görsel 4.15).



Görsel 4.15. *Sfenksli altıgen karo grubu, sır üstü ve sır altı boyama, yaldızlı, seramik karo, yaklaşık 1160-70'ler, 23.5 x 21 x 2.9 cm, Konya, Türkiye'den, Metropolitan Sanat Müzesi ([http-113](http://113))*

Yirminci yüzyılın başlarında, iki katlı Konya Köşkü büyük ölçüde harabeye dönmüştü, ancak mimari parçalar, eski sanatsal gelişmişliği ve cömert çok renkli süslemesini yansıtıyor. Bu Rum Selçuklu "kale-saray"ının üst katına, saltanatın başkenti Konya'ya bakan üç tarafı balkonlu bir eyvan hakimdi ve böylece hem bir teras hem de padişahın egemenliğini görebileceği bir nokta işlevi görüyordu. Bu çinilerin lüks minai seramik tekniği, İran'ın Kaşan kentinde yapılan lüks kaplarla ilişkilendirilenleri andırıyor. Sıva kabartmaları, aynı zamanda, Ermeni başkenti Ani'de bulunan benzer sıva kabartmalarda görüldüğü gibi, Selçuklu krallığının hem doğu hem de batı kesimlerinde gelişen ve sonunda Hristiyan topraklarına yayılan sanatsal dili de hatırlatıyor. Bu sfenks gibi gerçek ve fantastik hayvanların görüntüleri ve atlı dövüşü veya kraliyet avı sahneleri - örneğin sıva parçalarında görülen hayvanları kovalama motifleriyle resmedilmiştir - dünyevi bir cennet veya ideal yaşam ve bu kozmosa hükmeden gücün adil egemenliğini yeniden yaratmayı amaçlamıştır. Aynı zamanda hükümdara, maiyetine ve saltanata doğaüstü ve büyümlü bir koruma sağlıyordu. Konya Köşk, kentsel bir çevrede yer almasına rağmen, padişahı kır köşklerinde bekleyen ideal doğal ortamı ve cennette onu bekleyen cennet idealini çağırırdı ([http-113](http://113)).

Çalışmayla ilgili bilgiye göre fantastik figürlerin koruma işleviyle ilişkilendirildiği görülmektedir. Dekoratif olmalarının yanı sıra bir çeşit büyümlü koruma sağladıklarına da inanılmıştır.

Zengin dekorasyon ve süslemelerle görkemli görünümle yakalanması da amaçlanmaktadır. Dönemine göre belki sadece zenginliğin ve gücün gösterişe yansımalarıdır.

Selçuklu Seramikleri'nde çeşitli mit figürleri bulunmaktadır. Bunun yanında Selçukluların simgesi çift başlı kartal da bir fantastik figürdür. Bu fantastik figür de çeşitli anlamları sembolize etmektedir.

Sfenksle kültürel bir motif olarak çeşitli şekillerde karşılaşmaktadır. Sfenks figürüne koruma, koruyucu olma gibi anlam veya işlevler de yüklenmiştir. Bunun yanında çeşitli fantastik kurgu ve çalışmalarda fantastik figürler olarak da yer alabilmektedirler. Sfenks, birçok fantastik figürün ilham kaynağı da olmuştur.

Sfenks, farklı kültürlerde değişen şekillerde rastlanabilen bir figürdür. Aralarında en meşhur olanı ise Mısır'daki Büyük Gize Sfenksi'dir.

Sanattaki en eski ve en ünlü örnek, Mısır'ın Giza kentinde, Kral Khafre'nin (4. hanedanın 4. kralı, yaklaşık MÖ 2575–2465) saltanatından kalma devasa, uzanmış Büyük Sfenks'tir. Bu, kralın bir portre heykeli olarak bilinir ve sfenks, Mısır tarihinin çoğu boyunca bir kraliyet portresi türü olarak devam etmiştir. Ancak Araplar, Büyük Giza Sfenksini Abu al-Hawl veya "Terörün Babası" adıyla tanırlar (<http://114>).

Fantastik bir figürün ise sonradan yeni fantastik hikâye ve anlamlar kazanması da tarihteki olasılıklar arasındadır. Bir kültürde olabilecek çeşitli anlamları yanı sıra bir portre türü olarak da ele alınan ve koruma görevleri olabilen figür başka bir kültürde "Terörün Babası" veya "Korkunun Babası" olarak adlandırılmıştır. Sfenksler zamanında çeşitli kültür ve inanışlarda kendilerine yer bulmuştur. Sonrasında üzerlerine ek anlamlar da yüklenmiştir. Büyük Sfenks ise şimdiki zaman için korkunun olmasa da pek çok fantastik figürün babasıdır.

Büyük Gize Sfenksi'nin korkuyla özdeşleşmesinde çeşitli toplumsal olayların etkisi de olmuş olabilir. Bunun yanında mitlerdeki bir diğer sfenks ise bilmeceye cevap veremeyenleri öldüren bir yaratıktır.

Korku ve korumanın aynı figürde toplanmış olması ilgi çekicidir. Korku ve koruma birbirine zıt gibi görünse de çeşitli şekillerde işlevsel bir birliktelik içerisindedir. Korkunun, koruyucu olarak kullanıldığı çeşitli örnekler bulunmaktadır. Kimi koruyucu figürlere de korkutucu özellikler yüklenmiştir.

Fantastik figürler kimi zaman koruyucu görevlere de sahiptir. Korunma gereksiniminin veya korunmaya ihtiyaç duyma hislerinin de bazı fantastik figürlerin çıkışında ve yaygınlaşmasında rolü vardır. Korunmaya ihtiyaç duyma hissiyle, korku

arasında da bağlar bulunmaktadır. Bu düşünceler fantastiğin temelinde korkunun olabileceği veya temellerinden biri olduğu düşüncesine de uymaktadır. Bilinmeyen veya belirsizliklerden veya üzerinde kontrol sahibi olunmayan şeylerden korunma ihtiyacına karşı da fantastik düşünceler devreye girmiştir. Korunma ve koruma yaşamsal ihtiyaçlar arasındadır. Fantastik figürler ise kimi zaman da koruyucudur.

Tabi bunlar korkutuculuk ve koruyuculuk üzerine yürütülebilecek bazı fikirlerdir. Koruyuculukla ilgili anlamlar yüklenen veya bu şekilde yorumlanan, korkunç olmayan da birçok figür bulunur. Koruyucu figürler birçok biçimdedir. Grotesk, tuhaf, garip veya tekinsiz olarak nitelendirilebilecek figürlerle de karşılaşmaktadır. Koruyucu figürler fantastik düşünce ve hislere hitap eden, görünümüyle de kimi zaman biçimsel olarak belirgin fantastik figürlerdir. Bazı koruyucu fantastik figürlerin ise bu açıdan belirginliği düşüktür ve daha çok gerçekte olan varlıklara benzemektedir.

Yine öncesinde örneklendirilmiş olan gargoye figürüne de koruyuculukla ilgili anlam ve işlevler yüklenmiştir. Binayı sudan korumanın ötesinde bir yandan da fantastik koruyuculardır.

Üzerine çeşitli fikirler yürütüldüğünde, fantastik ve sfenks figürü arasında dolaylı, uzak, yakın ve metaforik benzerlikler bulunabilir ve aralarında farklı bir şekilde de bağ kurulabilir.

Sfenks figürü, hem koruyucu hem de korkutucu olabilmıştır. Bu da hayal gücünü çeşitli şekillerde beslemiştir. Fantastik ise zihinsel olarak bir koruyucu olabilmektedir ve bunu kimi zaman korkutucu figürlerle de yapmaktadır. Sfenks farklı kültürlerle, dönemlere ve insanlara ilham vermiş bir fantastik figürdür. Biçimsel olarak da belirgin denilebilecek bir fantastik figürdür. Çeşitli farklı fantastik figürlere de esin kaynağı olmuştur. Gerçek dünyaya yönelik işlevleri bulunmaktadır. Bir yandan da fantastik işlev ve anlamlara da sahiptir. Koruyucu ve korkutucudur. Zıt anlamlar içerebilmektedir. Benzer şekilde birden çok anlam da içermektedir. Anlamı tam olarak bilinmemektedir. Hakkında her zaman belirsizlikler bulunmaktadır. Bir gizemi vardır ve de bir bilmece sorabilir. Bir bakıma çeşitli yönlerden fantastikle ilişkili ele alınabilen kavramların birçoğunu kendisinde barındırabilen bir figürdür. Bu yüzden konuya oldukça uygun bir örnektir.

Koruyucu, muhafız veya bekçi fantastik figürlerle çeşitli şekillerde karşılaşılabilir. Çin seramik mezar koruyucuları da bunun örneklerindendir

(Görsel 4.16). Bunlar da bazı sfenkslerle benzer bir görev üstlenmekte ve onlarla bir çeşit benzerlik göstermektedirler. Belki aralarında bir şekilde tarihi bir bağ da vardır.



Görsel 4.16. *Mezar Koruyucuları, sırlı earthenware, sancai (üç renk) ware, 92,3 x 43,8 x 41,9 cm, 88,9 x 41 x 50,8 cm, 618-907 Çin, muhtemelen Xi'an eyaleti, Tang Hanedanı, Cleveland Sanat Müzesi ([http-115](http://115))*

Sert ifadeleri ve abartılı fiziksel özellikleri ile bu iki fantastik koruyucu yaratık, bir mezarın girişini korumak, kötülükleri engellemek ve ölen kişinin ruhunun dolaşmasını engellemek için tasarlandı. "Toprak ruhları" veya qitou olarak bilinirler, görünüşleri belirgin şekilde farklıdır: birinin hayvansı bir yüzü ve kaşlarının üzerinde büyüyen bir çift boynuzu vardır; diğesinde ise kocaman, çıkıntılı kulakları ve alevler içinde kıvrık saçlarla çevrili kısa bir boynuzu olan bir insan yüzü var. Pek çok uzun sivri uçları korku dolu yoğunluğu artırmakta. Mezar heykelleri mezara yerleştirilmeden önce, cenaze alayı ile sokaklarda taşınırdı. Ölen kişiye öbür dünya için cenaze hediyeleri sunulurdu. Onlar aynı zamanda ana babaya bağlılığın bir ifadesiydi ve soyundan gelenlerin zenginliğini ve gücünü gösterdiler ([http-115](http://115)).

Mezar koruyucuları, mezarları hem girişlere hem de çıkışlara karşı korumuş gibi görünmektedir (Görsel 4.16). Yüz ifadesi, bakış ve sivri uzantılarıyla tehditkâr veya korkutucu olmaları düşünülmüş yapılmışlar. İki tane olmaları ve belirli bir yöne bakmaları mezara giren ve çıkanları gözetleyecek şekilde girişin iki yanında konumlandırıldıklarına işaret etmektedir.

Benzer vücut yapısı ve duruşlara sahiptirler. Bunun yanı sıra soldakinin daha çok yırtıcı hayvanları andıran bir yüzü ve pençeleri vardır. Yüzü sanki büyük kedileri andırırsa da kısmen iblisimsi denebilecek bir yapıdadır. Sağdakinin ise yüzünün daha çok insana benzediği ve ayaklarının toynaklı yapıya sahip olduğu görülmektedir. Yine yüzü iblisimsi denebilecek bir biçim ve tarzda şekillendirilmiştir. Benzer vücut duruşlarına sahip görünmeleriyle beraber, kafa duruşları ve yüz ifadeleri birbirinden farklıdır.

Toprak ruhları isimleri ise bir fantastik figür ismi veya türü gibi ele alınabilecek veya düşünülebilecek bir isimdir. Bir yandan da seramikten yapılmış olmalarıyla da uyumludur. Bu ismin verilmesinin seramikten yapılmış olmalarıyla bir bağlantısı bulunabileceği de düşünülebilecekler arasındadır.

Figürlere törensel ve sosyal hayat ve değerlere dair işlevlerin de yüklenmiş olduğu görülmektedir. Cenaze törenlerinin bir parçası olmuşlardır. Aynı zamanda bir çeşit sosyal statü ve gösteriş belirtecilerdir.

Bir diğer mezar bekçisi seramik fantastik figür ise sanki işinden memnun değilmiş gibi görünmektedir (Görsel 4.17).



Görsel 4.17. *Ruh Muhafızı, bir çiftin teki, dekor boyamalı earthenware, seramik, 25,4 x 13 x 19 cm, yaklaşık 500-534, Kuzey Wei Hanedanlığı, Çin, Henan veya Hebei eyaleti, Asya Sanatı Müzesi (http-116)*

Dikenli sırtlı ve tavırlarında neredeyse komik olan bu figürler, mezarı istenmeyen ziyaretçilerden korumak içindi (http-116).

Büyük Sfenks de bir çeşit mezar bekçisidir. Çeşitli kültürlerde de sfenksle biçimsel ve işlevsel benzerlikleri olan figürler bulunmaktadır.

Döneminin fantastik anlatılarının kültürler arasında aktarılmış ve üzerine farklı çalışmaların yapılmış olabileceği de olasılıklar arasındadır. Anlatılar her duyulduğunda ve bir sanatçı tarafından şekillendirildiğinde, o işin özelinde yeni bir fantastik figür de ortaya çıkmıştır. Bunun dışında belirtilmemiş olduğu sürece her zaman sanatçının özgün yaratısı bir fantastik figür olması ihtimali de vardır.

Çeşitli kültürlerde görülebilen ve seramik alanında da çeşitli şekillerde betimlemeleri bulunan bir diğer figür ise ejderhadır. Farklı kültürlerde farklı şekillerde ejderhalar bulunmaktadır. Seramik adına en yaygın kullanılmış olan ejderha belki de Çin ejderhasıdır. Çin'in seramik üretiminde büyük bir yere sahip olması ve ejderhayı kültürel bir motif olarak kullanmasının da bunda payı vardır.

Örnekte farklı kültürlere ait hikâye ve biçimsel tarzın birleştiği bir eser görülmektedir (Görsel 4.18).



Görsel 4.18. *Bir atlinın sürüngenı mızraklaması tasvirli kase, geç 1300 - erken 1400'ler, seramik, kalaylı earthenware (mayolika), muhtemelen Malaga İspanya, Metropolitan Sanat Müzesi, The Met Fifth Avenue, galeri 307 ([http-117](http://117))*

Granada İslam Krallığı'ndaki Malaga şehri, İspanya'daki lusterware üretimi için en eski merkezlerden biriydi. Genellikle mavi ile vurgulanan yoğun parıltılı altın desenleriyle dikkat çeken mallarının ustalığı ünlüydü. Malagan seramiklerinin olağanüstü etkisini anlatan bir

Orta Çağ yazarı, "bütün ülkelerin bunun için yaygara kopardığını" iddia etti. Dekor seçimini, bazen İslami motiflere borçluydu, ancak aynı zamanda, belki de Aziz George ve ejderha efsanesinden esinlenen bir yılan mızraklayan bir süvari temsiliinde olduğu gibi, Batı imgelerinden de alınabilirdi (http-117).

Bilgiye göre Malaga zamanında lüster ürünleriyle ünlüdür. Örnekteki çalışma ise genel biçimsel tarz olarak süsleme stilindedir (Görsel 4.18). Biçimsel tarz ve kompozisyon adına gerçekçilikten uzaktır ve fantastik olarak nitelenebilir. Parçadaki en belirgin fantastik figür ise ejderhayı andıran büyük sürüngendir.

Parça bir yandan da kültürler arası bir çalışma gibi görünmektedir veya o şekilde yorumlanmıştır. Bir inançla ilişkilendirilen biçimsel tarzda bir başka inançla ilgili olduğu düşünülen bir anlatı, imge veya hikâyenin bir arada kullanılmış olduğunu düşündürtebilen bir parçadır.

Ejderha en bilinen fantastik figürlerden birisidir. Neredeyse fantastik ve ejderha arasında bir özdeşleşme vardır veya fantastik denilince akla ilk gelen figürlerden birisi ejderhadır. Ejderhalar da birçok kültürde kendine yer edinmiş olan fantastik figürlerdir. Seramik alanında da birçok şekilde betimlenmiştir ve betimlenmeye devam etmektedir (Görsel 4.19).



Görsel 4.19. Balık-ejderha şeklinde bir seledon ibrik, 12.yy., yükseklik: 24,4 cm, taban çapı: 10,3 cm, seledon, ulusal hazine Kore Ulusal Müzesi, 137, Seoul (http-118)

24,4 santimetre yüksekliğinde ve taban çapı 10,3 santimetre olan bu seladon ibrik 12. yüzyılda yapılmıştır. Ejderha başlı ve balık gövdeli efsanevi bir hayvanın şekline sahiptir. İbriğin dişleri, yüzgeçleri ve kuyruğu beyaz astarla kaplanmış, ejderha başı şeklinde bir ağzı vardır. Boynun etrafındaki yele, tüm vücudu kaplayan pullar ve göze çarpan büyük, kanat benzeri göğüs yüzgeçleri gibi detayların gerçekçi bir şekilde işlenmesi için ayrıntılı oyma ve kazıma teknikleri kullanılmıştır. Sap, bükülmüş lotus sapları şeklinde yapılmıştır ve arkaya güzel bir şekilde tutturulmuştur ve kapak, yüzgeçlerle tamamlanmış balık kuyruğu şeklindedir. İbriğin görünümü, ustaca oyma teknikleri ve güzelce uygulanmış yeşim mavisi sır ile birleştirilmiş, vahşi hayal gücüne dayalı olarak oluşturulmuş, fantastik, eksiksiz bir yaratık sergiliyor. Doğal veya hayali çeşitli uğurlu yaratıkların şekillerinden tasarlanan büyük Goryeo seladon eserlerini temsil eden eşsiz bir örnektir ([http-118](http://118)).

Örnekteki çalışmada gerçek varlıkların biçimsel özelliklerinin de kısmen yansıtılmış olduğu görülmektedir (4.19). Gerçeğe yönelik ve fantastik biçimsel unsurlar bir aradadır. Gerçi bu birçok fantastik figür için geçerli olan bir durumdur. Deniz canlılara özgü biçimlerle buradaki ejderha, bir su ejderhası veya su canavarı gibi görünmektedir. Gerçeklere dair biçimler, hayali ve işlevin birleştirildiği bir figürdür.

Çalışmada modelleme teknikleri ve sıranın ustaca uygulanmış olduğu aktarılmıştır. İlgili bilgiye göre vahşi hayal gücüne dayalı eksiksiz bir fantastik figür olarak da tanımlandığı görülmektedir. Buna göre bir işlevi olan ve bu işlevin de biçime etki etmiş olduğu söylenebilecek olan çalışmanın bütünü bir fantastik figürdür. İnanişe göre görsel olmayan fantastik özellikleri de bulunmaktadır.

Goryeo celadon seramikleriyle ilgili bir diğer bilgi ise doğal veya hayali çeşitli uğurlu yaratıkların şekillerinden tasarlanmalarıdır. Bu da ilgili üretimlerde fantastik figürlerin biçimlendirilmesi ön planda olduğuna işaret etmektedir. Doğal şekiller ise uğurlu olmalarıyla bir başka açıdan fantastik alanda kendine yer bulmaktadır.

Bazı yaratıkların da uğurlu olarak kabul edildiği görülmektedir. Uğurlu olmaları da bu fantastik figürlerin tercih edilmelerine sebep olmuştur. Uğurlu olma ve koruyucu olma arasında da benzerlikler bulunmaktadır. Koruyucu veya uğurlu olduğuna inanılması, çeşitli fantastik figürlerin çalışmalarda kendine yer bulmasını sağlamıştır. Koruyucu olmak ve uğurlu olmak da bazı figürlerin fantastik özellikleri arasında yer almaktadır.

Sonraki örnekteki ejderha figürü yine bir işleve sahip olacak şekilde biçimlendirilmiştir (Görsel 4.20).



Görsel 4.20. Ejderha formunda bir ibrik, yaklaşık 1600, 20,5 x 18,4 x 9,7 cm, seramik, mayolika, muhtemelen Urbino, İtalya, Metropolitan Sanat Müzesi, The Met (<http-119>)

On altıncı yüzyılın ikinci yarısından itibaren, özellikle Urbino'da, çömlekçiler standart kap tiplerini heykelsi formlara dönüştürdüler. Nispeten küçük hacmi göz önüne alındığında, bu ibrik işlevsel bir kaptan çok bir koleksiyoncu parçası olarak tasarlanmış olabilir. Bununla birlikte, ejderhanın kuyruğundaki bir açıklıktan sıvı ile doldurulabilir ve ardından ağızından boşaltılabilir (<http-119>).

Örnekteki ejderhayla ilgili bilgiye göre, Urbino'daki çömlekçiler standart kap tiplerini heykelsi formlara dönüştürmüşler (Görsel 4.20). Görünüşe göre bu formlar da fantastik figürleri içermektedir. Çalışmanın bir işlevi de varmış gibi görünse de daha çok dekoratif bir parçaya benzemektedir. Özel bir üretim veya bir deneme olması da mümkündür. İlgili bilgide koleksiyon parçası olabileceği düşüncesi de bulunmaktadır.

Tarih boyunca seramiğin fantastik figürlerin biçimlendiği ve aktarıldığı bir alan olduğunu söylemek yanlış olmaz. Gerçi bu durumda seramiğin geniş alanı içerisinde inanış, estetik ve dekoratif unsurların ön planda tutulduğu çalışmalar öncelik sahibidir.

Kullanım eşyası seramik form veya yüzeylerde de çok çeşitli figürler bulunmaktadır. Bu figürler arasında fantastik figürlere de rastlanmaktadır. Seramik günlük kullanım eşyaları da bazı fantastik figürleri günlük hayata taşımıştır.

Seramiğin fantastik figürleri kültürler arasında taşıyabilmiş olması da mümkündür. Veya aktarım araçlarından birisi olmuş olma ihtimali de vardır. Aynı çağdaki kültürler arasında bir iletim aracı olmuş olabileceği gibi farklı çağlar arasında aktarım yapabilmiştir. Pek çok kültürel unsur gibi bazı durumlarda fantastik figürler de seramik aracılığıyla geçmişten geleceğe taşınabilmiştir. Seramik alanı fantastik figürler için oluşturulma, taşınma, aktarılma ve korunma alanlarından biri olmuştur.

4.2. Endüstriyel Seramik Alanında Fantastik Figürler

Detaylı fantastik figürlerin seramik alanında seri üretime uygunluğu daha düşüktür. Bunun yanında popüler fantastik figürlerin kısmen biçimlerde daha çok yüzeysel dekorlarında kendilerine yer bulduğu çok sayıda ürünle karşılaşmak mümkündür.

Fantastik figürler daha az seri olan alanda veya üretimlerde kendilerine daha çok yer bulabilmektedir. Zamanın genel estetik algısı, üretim teknik ve piyasa koşullarının da bunda etkisi vardır.

Seramik kullanım eşyalarında figüratif çalışmalar çok geniş bir alana sahip değildir. Özellikle genel üretimdeki ana formlarda daha az tercih edilmektedirler. Endüstriyel üretim için ana formlarda ergonomi, kullanım kolaylığı, üretim kolaylığı ve maliyet gibi çeşitli unsurlar devreye girmekte ve bu da ürünlerin biçimlerine yön vermektedir. Bu nedenle estetik kaygı daha basit ve minimale indirgenmiştir. Seramik ürünlerin yüzeysel dekorlarında ise fantastik figürler çeşitli şekillerde daha çok bulunmaktadır.

Bir kullanım eşyası tasarlanırken fantastik bir konu veya figürden de çıkış yapılabilir. Bir kullanım eşyası için kullanılabilirlik, ergonomi, pratiklik, ihtiyaçlar, üretim kolaylığı, maliyet ve sağlık gibi birçok durum ön planda tutulacağından çıkış yapılan fantastik figür olabildiğince soyutlanacaktır. Bunun yanında dekoratif objelerin üretiminde figüratif çalışmalarla karşılaşmak daha mümkündür. Bu düşünce tasarımın, sadece yüzeysel olmadığı, çalışmaların genel biçimine etki ettiği durumlar için daha geçerlidir.

Dekorasyonda figüratif çalışmaların varlığı veya yoğunluğu daha azdır. Figüratif parçalar daha özel parçalar olarak kimi dönemlere göre daha sade ortamlarda ve daha seyrek kullanılmaktadır.

Yaygın üretim adına sürekli ve sınırlı üretimlerde de çeşitli şekillerde mit ve efsane çıkışlı tasarımlar bulunmaktadır. Mit, efsane veya diğer çeşitli fantastik yapımlar seramik alanındaki üretimlerin de esin kaynakları arasındadır.

Geleneksel biçimsel tarzlar yeni endüstriyel üretimlerde çeşitli şekillerde kullanılmakta veya yeni tasarımlara da esin kaynağı olabilmektedir. İçerikteki biçimler arasında çeşitli fantastik figürler de bulunmaktadır.

Çin geleneksel motifleri ve fantastik figürleriyle güncel üretimlerde karşılaşmak mümkündür. Sofra eşyalarında çeşitli şekillerde ve daha yoğun olarak görülmektedir. Bu çalışmalarda Çin ejderhası öne çıkan fantastik figürdür (Görsel 4.21). Örnekteki lavaboda geleneksel çini tarzına benzer şekilde Çin ejderhasını görülmektedir.



Görsel 4.21. KOHLER imperial mavi beyaz çanak yuvarlak banyo lavabosu, 41,27 x 41,27 cm, ürün #679698, model #14223-VB-0, beyaz zemin üzerine mavi ming esintili ejderha motifi ile dekore edilmiştir, yuvarlak çanak benzeri lavabo (<http-120>)

Sonraki örnekteki üründe de çini tarzına benzerlik yansıtılmıştır (Görsel 4.22). Gerçi bu düşüncede mavi tonlarla çini arasında bir özdeşleştirmenin bulunmasının da payı vardır. Kupada tarihi motif, görünüm ve stiller yeni denebilecek bir fantastik figürle birleştirilmiştir. Yaygın bir üretim olduğu söylenemez. Bireysel veya butik bir üretilimdir.



Görsel 4.22. Uzay Çocuğu Mavi Söğüt ilhamlı kupa, Star Wars hayran çalışması (<http-121>)

Çeşitli fantastik kurgulardan veya onlara dair unsurlardan etkilenecek veya çıkışlı tasarımlar da yapılmaktadır. Star Wars gibi popüler yapımlardaki figürler kullanım eşyalarında kendilerine yer bulmaktadır.

Üç boyutlu figürler olarak nitelendirilebilecek şekilde kupalar da üretilmektedir. Bu kupalarda da yine fantastik figürlerle karşılaşmak mümkündür. Sonraki örnekte (Görsel

4.23) ise önceki örnekteki (Görsel 4.22) fantastik figürün kafası, üç boyutlu bir çalışma olarak bir kupaya dönüştürülmüştür.



Görsel 4.23. *The Mandalorian Çocuk/Bebek Yoda şekilli kupa (http-122)*

The Child veya Baby Yoda karakteri, bulunulan dönemde popülerlik kazanmış ve genel bilinirlikte de yer etmiştir. Bazı fantastik figürler, popüler kültür ikonlarına dönüşebilmektedir. İkonik denilebilecek fantastik figürler ise seramik kullanım eşyalarında çeşitli şekillerde kendilerine yer bulmaktadır. Uzun zaman önce uzaklardaki, çok uzaklardaki bir galakside geçen hikâyeleriyle Star Wars evreni ve markası adına belki de en ikonikleşmiş figür Darth Vader'dır (Görsel 4.24). Yapımın evreni de popüler fantastik evrenlerdendir.



Görsel 4.24. *Star Wars Darth Vader şekilli seramik kupa, seramik, 16.5 x 12.1 x 10.2 cm, (http-123)*

Darth Vader genel bilinirlikte yer etmiş fantastik figürlerdendir. Belki en bilinen kötü adamlardan birisidir. Bir cyborg (robot insan karışımı) denilebilecek olan figür, o evrendeki büyü denilebilecek olan “güç”ün karanlık tarafını kullanmaktadır. Burada ise kafası veya başlığının bir kupa modeli olarak kullanıldığı görülmektedir.

Star Wars markası kullanım eşyalarında, seramik olanlar da dâhil olmak üzere, çeşitli şekillerde yer almaktadır. Yapımla ilgili eski ürünler ise koleksiyon parçaları olabilmektedir. Popülerleştiği dönemde yaygın üretimde kendine yer bulabilen fantastik figürleri olabildiği gibi, klasikleşmiş denilebilecek fantastik figürleri de bulunmakta ve bunlar da çeşitli şekillerde ürünlerde kendine yer bulmaktadır.

Popüler fantastik yapımların figürleri de seramik üretiminde daha çok kupalarda görülmektedir. Yaygın olan yapımla ilgili dekor baskılardır. Daha fazla işçilik gerektiren farklı detayları olan çalışmalar ise daha çok özel üretimlerdir.

Isıyla renk değiştiren kupalar ise kupa üretimi ve fantastik arasında çeşitli bağları olabilen bir diğer üründür (4.25). Sihirli kupalar olarak da isimlendirilen bu kupaların ismi de fantastik alanda veya fantastiğe yöneliktir. Bu kupalarda ısıyla değişen renkler, kaybolan veya ortaya çıkan şekiller, resimler veya fotoğraflar bulunmaktadır. Bunlar bir çeşit illüzyon veya büyü gösterisi hissi verebilmeye yönelik ürünlerdir. Ürün, şaşırtıcılık veya etkileyciliğe yöneliktir.



Görsel 4.25. Şekil değiştiren kupalar, Fantastik Canavarlar ve Nerede Bulunurlar, ısıyla açığa çıkan ipucu, seramik kahve kupası (<http-124>)

Örnekteki kupa ise “Fantastik Canavarlar Nelerdir ve Nerede Bulunurlar” isimli çalışmaya yönelik olarak yapılmıştır (Görsel 4.25). İlgili çalışma da bir fantastik yapımdır

ve birçok fantastik figür içermektedir. Kupanın özelliği ise yine bir şekilde sihir ve gizemle özdeşleştirilmiştir. Kupa ısındığında, üzerindeki baskıda kaybolan ve beliren unsurlar bulunmaktadır. Isındığında kupadaki yazı kaybolmakta, çeşitli şekiller ortaya çıkmakta ve öncesinde boş veya siyah olan anahtar deliğinden bakan belirsiz bir fantastik figürün gözünün belirlemekte olduğu görülmektedir. Dekorun genel biçimsel tarzı da fantastik olma yönündedir.

Fantastik figürler veya fantastik yapımlara yönelik üretimler adına, kupaların yaygın üretiminde yüzeysel dekor veya baskılar ağırlıktadır.

Seramik alanında üç boyutlu figüratif üretimler ise çeşitli yönlerden daha fazla işçilik ve daha fazla el işçiliği içermektedir. Bu da genel üretimdeki yoğunluklarını etkileyen unsurlar arasındadır.

Örnekte yine “Fantastik Canavarlar Nelerdir ve Nerede Bulunurlar” isimli çalışmayla ilgili bir seramik üretim bulunmaktadır (Görsel 4.26). Üründe parçaların modellenmesi, birleştirilmesi ve sırlamasında temel formlara yakın veya kalıba daha uygun biçimlere göre daha fazla el işçiliği devrededir.



Görsel 4.26. Niffler, biblo 3B tabak, Seramik, çok renkli, 12 x 13 x 11 cm, Paladone, İngiltere (<http://125>)

Üründe fantastik yapımdaki niffler türü yaratığın bir heykelcik olarak kullanılmıştır. Fantastik figür ornitorenki andırmaktadır. Muhtemelen bu hayvandan çıkışlı bir tasarımdır. Ornitorenkler de canlılarla ilgili genelleştirilmiş bazı bilgilere zıtlık gösterebilen, sıra dışı veya ilginç denilebilecek canlılardır. Kurguda nifflerler parlak şeyleri seven yaratıklardır. Üründe de bu huyları ve davranışlarına gönderme yapılmış

veya bu özellikleri gerçeklikteki bir işlevle özdeşleştirilmiş gibi görünmektedir. Ürün bir incik boncuk, takı tabağı ve standıdır. Fantastik figürün davranışlarıyla ürünün işlevi arasında sembolik bir bağ kurulmuştur.

Popüler fantastik yapımlara yönelik veya onlarla ilgili seramiklerin üretimleri daha çok ilgili yapımın veya figürün popüler olduğu dönemle sınırlı kalmaktadır.



Görsel 4.27. *Hobbit bira bardağı (bira stein'i), kupa, rölyefli stoneware (http-126)*

Burada ise fantastik bir yapıtla ilgili bir çalışma, stein tarzı bir kupanın yüzeyindeki dekorda kullanılmıştır (Görsel 4.27). Örnekteki stein Hobbit'e yönelik bir üretilmiştir. Metal kapağa sahip, rölyefli ve renkli bir çalışma olduğu görülmektedir. Ürün geleneksel bir tarzda yapılmıştır. Metal kapakları, tarihleri ve kendine has formlarıyla steinler günümüz için aslında bir nevi fantezi objeleridir. Yaygın kupa üretimine göre daha detaylı bir üründür. Başka fantastik çalışmalarla birleştirilmeden de detaylı, üretiminde özen isteyen veya ek işçilik gerektiren ürünlerdir. Özel ilgilere hitap eden çalışmalar ve sınırlı üretimlerdir.

Steinler kendilerine has dekorasyon, koleksiyon ve kullanım ürünleridir. Fantastiğin tarihi ve çeşitli tema özdeşleştirmeleri açısından bakılırsa da günümüz için fantastik görünümlü kupalardır. Günümüz genel kullanım ürünleri adına farklı veya olağan dışı görünümlere sahiptirler. Tarihi eşyaların görünümleri de bir başka zaman için sıra dışı olabilmekte, nostaljiye hitap edebilmekte, algıda çeşitli özdeşleştirmeleri olabilmekte veya fantastik denilebilecek hislere hitap etmektedirler.

Alman bira steinlerinin satıldığı bir sitedeki steinlerle ilgili bilgilerde ise çıkışında sağlık sorunlarıyla mücadele ve kişiselleştirme gibi unsurların bulunduğu görülmektedir.

Bir Bira Stein, bir ev arması, kalkanı veya ifadesi ile süslenmiş her Alman ailesi için bir statü sembolü ve sergi parçası haline geldi. Eskilerin dediği gibi: "Alman, kendisine yiyecek ve içecek getirene çok değer verir." Aynı şekilde, 13. yüzyıldan bu yana koleksiyoncuları büyüleyen Alman Bira Stein'ı size getirmeye büyük özen ve saygı duyuyoruz. (http-127)

Günümüz için steinler özel zevklere hitap ediyormuş gibi görünmektedir. Bunun yanında özel üretimler olmalarıyla koleksiyon parçaları olabilme ihtimalleri de bulunmaktadır. Kullanılması ve talep görmesi adına fantastik hisler ve fantastik özdeşleştirmeler devrededir. Tasarımlarının kişiye veya aileye özel olabilmeleriyle, ayrıca zamanı için de kişiselleştirme ve özdeşleşme kavramlarıyla farklı bir şekilde de olsa bağ içerisinde. Örnekte ise fantastik figür olarak biçimlendirilmiş bir stein görülmektedir (Görsel 4.28). Bu stein insan gibi davranan, insan eşyaları kullanan, balık tutan ve puro içen bir kutup ayısı biçimindedir.



Görsel 4.28. Balık tutan kutup ayısı steini, porselen, kalay, sınırlı üretim, 2500 adet (http-128)

Fantastik figürlerle çeşitli şekillerde daha çok küçük çaplı üretimlerde karşılaşılmaktadır. Örnekte klasik fantastik figürlerden biri olduğu söylenebilecek unicorn (tek boynuzlu at) biçiminde seramik bir kumbara görülmektedir (Görsel 4.29).

Biçimsel olarak gerçekçilikten uzaktır. Çizgi film gibi, şirin veya çocuksu denilebilecek bir görsel tarzdadır. Karakteristik özelliği olan boynuzu altın renginde, yelesi ve kuyruğu gökkuşağı renklerinde, ayakları ise pembe renktedir. Ürünün satıcısının (Fantastic Gifts), fantastik kelimesini isminde de kullandığı görülmektedir.



Görsel 4.29. Tek boynuzlu at domuzcuk kumbarası, el boyaması seramik (<http-129>)

Domuzcuk kumbaraları içindeki paranın alınması için kırılması gerekmesiyle özdeşleşmişlerdir. Bu kumbaranın bir kapağı olması, içerisindeki parayı almak için kırılmasının gerekmemesini sağlasa da bu ek özellik, bir yandan da bu özdeşleşme açısından bir eksikliklerdir.

Domuzcuk kumbara seramikle özdeşleşmiş bir üründür. Seramik kumbaralar, seramiğin kırılabilirliğine de bir işlevin yüklenmiş olduğu ürünlerdir. Bu işlev ve kırma eylemi de bir şekilde fantastik hislere hitap edebilmektedir.

Endüstriyel seramiğin yaygın ve yoğun üretimi, kullanım eşyaları ve kaplamalara yöneliktir. Detaylı üç boyutlu seramik fantastik figürler veya genel olarak fantastik figürler ise daha çok özel ve sınırlı üretimlerde kendilerine yer bulmaktadırlar. Örnekte Bosa Seramik'in fantastik figürlerle ilgili ürünleri bulunmaktadır (Görsel 4.30).

Fantastik canavarlar ve mitolojik yaratıklar; Bosa seramik koleksiyonundan öne çıkanlar Bosa seramik laboratuvarının yarattığı nesneler, bir çocuğun eskiz defterindeki yaratıklara benziyor. Pop karakterler, garip hayvanlar ve mitolojik figürler, şirketin sofa ve ev aksesuarları koleksiyonlarında ve dekoratif sanat eserlerinde en çok tekrarlanan konulardır. 1976 yılında Italo Bosa tarafından kurulan şirketin seramik laboratuvarı tarafından oluşturulan objeler kalite odaklı bir üretim sürecinin sonucudur – detay doğruluğunu en üst

düzeyle çıkarmak için tasarlanan alçı kalıpların yapılışından, değerli metaller ve emayeleri de içeren özel renkler ve malzemelerin kullanıldığı son elle bitirme tekniklerine kadar.

Kalitesi aynı zamanda uluslararası tasarımcılar ve sanatçılarla yapılan işbirliklerine dayanan üretim, Venedik'ten çok da uzak olmayan küçük Borso del Grappa kasabasından şirkete uluslararası bir takdir kazandırdı.

Bosa laboratuvarının hikâyesi, küçük ölçekli kalite odaklı üretimlerde yenilikçi tasarım ve yaratıcılığı teşvik etmede uygulanabilir bir yol bulabilen sayısız aileye ait küçük ve orta imalat şirketinden oluşan, geleneksel İtalyan tasarım sahnesinin bir şekilde simgesidir (http 130).



Görsel 4.30. Bosa Seramik, “Ariete, Unicorn, Toro”, tasarım: Sam Baron (http-130)

İtalyan seramik üreticisi Bosa da ürünlerinde fantastik figürlere yer vermiştir. Ürünlerinde dekoratif çalışmalara ağırlık verilmektedir. El yapımı veya el işçiliğinin ağırlık kazanabildiği küçük çaplı üretimlere odaklanmıştır.

Örnekteki kapların ana formları, geniş bir tabandan daha küçük çaplı bir ağza doğru daralan, yumuşak kenarlı kesik konik yapılardır. Uzunluk ve genişlikleri ile taban ve ağız alan oranları arasında farklılıklar olduğu görülmektedir. Yüzeyleri bir çeşit kazıma veya girinti gibi görünen, kısa, kesik ve organik denebilecek çizgisel dokularla kaplıdır. Beyaz ve beyaza yakın tonlarda sade formlardır. Kaplarda fantastik figür veya yaratıkları vurgulayan unsurun ise parlak metalik boynuz biçimleri olduğu görülmektedir. Kap olma adına sıradan görünmeme, işlev yerine estetik veya dekoratiflik ön planda tutulmuştur.

Kaplar arasında koç ve boğanın yanında bir de unicorn ile alakalı çalışma bulunmaktadır. Unicorn doğrudan bir fantastik figürken, koç ve boğa da fantastik figürler

olabilmekte, bu hayvanlarla ilgili veya onlardan çıkışlı fantastik figürler de bulunmaktadır. Boynuzlar da karakteristik özellik veya sembolik anlatım ögesi olabilen biyolojik parçalardır. Burada figürler adına, parçalarıyla bütünlerinin anlatılması, aktarılması veya andırılmasının söz konusudur. Boynuzlar ilgili figürler için karakteristik, belirleyici veya belirgin biçimsel unsurlardır. Çalışmada sadece boynuzlar sembolik anlam üstlenerek ilgili fantastik figür veya hayvanı simgelemektedir.

Çalışmayla ilgili bilgiye göre de bu tarz üretimin geleneksel İtalyan tasarım alanının bir özelliği olduğu görülmektedir. Bosa seramik üretiminin de bunun bir çeşit yansıması veya simgesi olduğu iletilmektedir. Firmanın diğer ürünlerine bakıldığında örnekteki üründen farklı çeşitli çalışmalarla karşılaşmak mümkündür. Bunlar arasında da fantastik figürler veya fantastik figür olarak nitelendirilebilecek çalışmalar bulunmaktadır.

Ürünleri arasında fantastik durum ve figürlerin betimlemeleri olan bir diğer firma da Meissen'dir (Görsel 4.31, 4.32).



Görsel 4.31. 19.yy. Meissen porselen figür, “Gergedan Üzerinde Malabarlı Adam”, porselen, yaldız, el boyaması, 25,4 x 25,4 x 11,43 cm, 1860, Meissen Porselen, Almanya (<http://131>)

19. yüzyıla ait fantastik bir Meissen Porselen oryantalist/Türk figürü, bir gergedan üzerinde oturan Malabar Adamı. Bu nadir ve güzel grup, yaklaşık 1750-1760'larda J. J. KÄNDLER ve Friedrich Elias Meyer tarafından yapılan orijinal modelden sonra Meissen tarafından 1800'lerde yapılan bir Malabar.

Grup, göz alıcı bir şekilde canlı bir gergedanın üzerine oturmuş, güzel orta doğu renklerinde kıyafetleri içinde bir Malabar erkeği ile Türk/İslam zevkindedir. Malabar adamı, gergedanına onu sarayına götürmesini emrediyor, çünkü o çok sayıda mücevher, ipek elbise ve üzerine oturmak için altın püsküllü bir minderle bir asilzade. Bu durumda ve kalitede Meissen parçaları son derece nadirdir ve bu konu daha da nadirdir. Bu parçanın zengin ve zarif doğasına katkıda bulunmak için, minder boyunca ve Malabar adamında elle boyanmış 24K altın bile bulunmaktadır (http-131).

Malabarlı Adam figüründe fantastik bir durum betimlenmiştir (Görsel 4.31). Dekoratif bir figürdür. Sınırlı ve özel bir üretilmiştir. İlgili bilgiye göre nadir parçalar arasında nadir bir konudur. Yapımında, el işçiliği oranının yüksek olan, detaylı bir figürdür. Renklendirilmesindeki detaylarda altın kullanılmıştır. Bununla betimlenen figürün zenginliğine de vurgu yapılmıştır. Sınırlı üretimi, detaylı işçiliği ve tarihi değeriyle bir koleksiyon parçasıdır.

Çalışmadaki biçimlerde tam bir gerçekçiliğin yakalanmaya çalışılıp çalışılmadığı bilinmemektedir. Kısmen stilize edilmiş gibidir. Kullanılan malzeme adına fantastik gerçekçiliğin yakalanmaya çalışılmasıyla yumuşak tonlarda bir dekorasyon objesi yaratımı arası veya karışımıdır. Hayalimsi bir durum betimlenerek fantastik bir figür oluşturulmuştur.



Görsel 4.32. Kont Bruhl'un Muhteşem Meissen Porselen Grubu "Keçi Üzerinde Terzi", porselen, el boyaması, 43,52 x 43,18 x 25,4 cm, 1880-1889, Meissen Porselen, Almanya (http-132)

Örnekte yine Alman Porselen Üreticisi Meissen'den bir çalışma bulunmaktadır (Görsel 4.32). Benzer şekilde yine bir hayvana binen bir insan betimlenmiştir. Bu sefer bir insanın mesleği ve mesleğine yönelik unsurlar çalışmada yer bulmuş ve de öne çıkarılmıştır. Keçi Üzerinde Terzi tasarlanışının hikâyesine göre hicivli bir çalışmadır.

Keçinin yüzünün insana benzer veya insani bir ifade içermesi amacıyla yapıp yapılmadığını söylemek zordur. Keçi taktığı gözlüklerle ek olarak da normal hayvanlıktan biraz daha çıkmış ve insani bir davranış sergilemekte veya insanlara dair bir araç kullanmaktadır. Bunun fantastikliği ise yoruma açıktır. Sonuçta keçinin kendi takip çıkardığı veya bilinciyle kullandığına dair bir veri yoktur. Gerçek hayatta da hayvanlara çeşitli şekillerde protez uygulamaları yapılmaktadır. Keçi belki sahibine benzeyerek fantastikleşmiştir. Bunun dışında çalışmadaki genel görünüş zaten fantastik denilebilecek bir durumdur.

Parçanın ilk çıkışının hicivli bir hikâyesi de bulunmaktadır. Hikâyeye göre kralın masasında terzinin yerine porselen heykelciği oturabilmiştir.

Bu (Görsel 4.32) ve önceki örnekte (Görsel 4.31) gerçek varlıklardan çıkışlı figürler, fantastik bir hal, durum ve davranışta betimlenmiştir. İçerikteki gerçeğe benzerliklerin yanı sıra genel görünüşleriyle ve durumlarıyla fantastik figürlerdir.

Meissen Seramikleri, klasik ve yeni tasarımlarıyla günümüzde de üretimine devam etmektedir. Üretimleri arasında fantastik figürler de bulunmaktadır.

Özel ve sınırlı üretimlerde çok daha detaylı denilebilecek fantastik figürlerle karşılaşmak mümkündür. Bunlar ise özel dekorasyon ve koleksiyon parçalarıdır.

Bir sonraki örnek ise seramik dekorasyon ürünleri üreten İspanya kökenli Lladró firmasından gelmektedir. Lladró firmasının ilhamlarından kaynaklarından birisi ise Meissen seramikleridir.

1953'te Almâssera köyündeki evlerinde, Avrupalı büyük Meissen, Sèvres ve Capodimonte imalatçılarından eserlerinden esinlenerek ilk tabaklarını, vazolarını ve seramik heykelciklerini yapmaya başladılar (<http>-133).

Lladró, ikonik bir İspanyol markasının başarı öyküsüdür. Porselen sanatı kreasyonlarının tasarımı, üretimi ve dağıtımında bir dünya lideri olan Lladró, mükemmellik arayışında yetenek, cüret ve titizliğin eşsiz bir karışımıdır.

Heykelden aydınlatmaya, ev aksesuarlarından takıya kadar Lladró, çağdaş, şık ve seçkin bir yaşam tarzını temsil eden bir markadır (<http>-133).

Örnekteki seramik fantastik figürün tasarım ve üretimde uzun zaman harcanmış olduğu görülmektedir (Görsel 4.33). Yoğun bir işçilik gerektirmiştir. Bunun yanında

üretiminin çeşitli basamaklarında yüksek oranda el işçiliği içermiştir. Titizlik gerektiren çalışmanın ortaya çıkarılabilmesinde gerekli alt yapı, zaman, deneyim, yetenek, yaratıcılık ve hayal gücü gibi unsurlar önem sahibidir. Firmanın kendi hakkında verdiği bilgilerde bunu “mükemmellik arayışında yetenek, cüret ve titizliğin eşsiz bir karışımı” olarak nitelemiştir.

Parça dekoratif bir heykel olarak üretilmiştir. 250 adet üretilen figürün bir koleksiyon parçası olması da amaçlanmıştır.



Görsel 4.33. *Kanatlı Fantastik Kadın Heykeli, heykeltıraş Francisco Polope, porcelen, parlak ve metalik lüster, 53 x 104 x 43 cm, sınırlı sayıda, sınırlı seri sayısı 250, taban dâhil (<http-134>)*

Kanatlı Fantezi, Yunan mitolojisinden esinlenilmiş porselen bir heykeldir. Zengin mücevherler ve giysiler, figürün bir tanrıça olduğunu gösteriyor. Açık kollarından çıkan kanatlar, özgürlüğü ve dansın hareketini temsil eder. Açık ten tonları, renkli giysilerle çarpıcı bir tezat oluşturuyor. Heykelin tamamında parlak dokunuşlara sahip ilginç bir mat yüzey ve kolyede sedef etkisi var. Kanatlarda, bazıları metalik bitirilmiş çeşitli tonlardaki sırlar ve altın parıltı, figürün ilham aldığı ağırbaşlılığa katkıda bulunur ve bir tavus kuşunun tüylerini çağrıştırır. Geliştirmede üç yıl süren çalışma için, üç kişi arasında bölünerek boyamak 70 çalışma saatinden fazla sürdü. Bu yaratılışın zorluğu, kanatların dengesini ve duruşunu korumak ve pişirilirken küçülmemelerini sağlamaktı. Çağdaş ortamlar için, Winged Fantasy, dünya çapında yalnızca 250 kişiye sunulan sınırlı bir seridir, bu nedenle değeri zamanla artacaktır. Parçanın orijinallliğini onaylayan bir Yüksek Porselen sertifikası içerir. Fildişi renkli ve mavi taban, parçanın ayrılmaz bir parçasıdır. İspanya'da yapıldı (<http-134>).

Lladró firmasının üretimlerinde de el işçiliği ön plandadır. Sınırlı ve özel tasarımlar yapmakta oldukları görülmektedir. Üretimini de el yapımı porselen olarak tanımlamaktadır.

Çalışmada aynı zamanda mitlerden esinlenmeler de bulunmaktadır. Çalışmayla ilgili bilgide çalışmada Yunan mitolojisinden esinlenilmiş olduğu görülmektedir. Ayrıca mecazi anlatım öğelerine de sahiptir.

Fantastik figürlerle daha fazla veya daha çeşitli şekilde karşılaşılabilecek alan özel, sınırlı veya küçük çaplı üretimlerdir. Küçük çaplı üretimler için butik üretim tabiri de kullanılmaktadır.

Detaylı seramik heykeller olarak fantastik figürler daha çok özel üretimlerde yer almaktadır. Bu üretimler ise yüksek oranda el işçiliği ve yoğun bir genel işçilik içermektedir. Bu da onları yüksek maliyetli ürünler yapmaktadır.

Bunların yanında iyi el işçiliği her zaman bir etkileyicilik unsuru olmuştur. Bir ürünün yoğun fabrikasyon üretim karşısında sadece el üretimi olması bile bir değer unsuru olabilmektedir. Etkileyicilik unsuru ise fantastiğin de çeşitli yönlerden ilgili olduğu bir kavramdır.

Özel üretimlerde ise endüstriyel üretimle sanatsal üretim arasındaki çizgiler bulanıklaşmaya başlamaktadır.

Kimi zaman ise bir kullanım eşyası biçimiyle bir tarza dönüşebilmekte, bir tarza hitap edebilmekte veya biçimi bir tarza yönelik veya andırır şekillerde olabilmektedir. Biçimi, tarihi ve çeşitli karakter yapılarıyla, hal, tavır veya görüşlerle özdeşleşmeler içerebilmektedir. Bununla beraber de çeşitli fantastik hislere hitap edebilmektedir. Kullanımları aynı işi görebilecek başka ürünlere göre, çeşitli ruh hallerini tetiklemekte veya keyif vermektedir. Biçimiyle fantastik his ve düşüncelerle bağ kurabilirler.

Tasarım aşamasında da fantastik düşünme de bulunabilir ve tasarıma etki edebilir. Sonrasında tasarımın çok sayıda üretimi, bunları kullanan insanlarda yine fantastik hisler uyandırabilir. Bir ürün fantastik ya da fantastikle ilgili denilebilecek hislerle kullanılıyor veya alınıyor olması da mümkündür.

Genel seramik üretiminde daha çok popüler fantastik yapımlarda yer alan fantastik figürler bulunmaktadır. Bu tarz ürünler arasında ise kupalar daha yaygındır. Üretimleri ile ilgili fantastik yapının popülerliğiyle orantılıdır. Talep görmelerinde, alınmalarında ve kullanılmalarında ise ilgili fantastik yapıma karşı duyulan çeşitli fantastik his ve düşünceler etkilidir. Bunun yanında fantastik figürler özel, sınırlı veya küçük çaplı

üretimlerde daha çok bulunabilmektedir. Bunlar da yine özgün fantastik figürler gibi klasik denilebilecek figürleri, genel bilinirlikte yer etmiş figürleri veya başka yapımlardaki fantastik figürleri de içermektedir.

Geleneksel üsluplar ve motifler de yeni tasarımlarda da kullanılabilmektedir. Geleneksel tarzlar da çeşitli klasik fantastik figürleri taşıyabilmektedir. Bunun yanında mitler, efsaneler, klasik hikâye ve anlatılar da yeni ürünlere de konu olabilmektedirler (Görsel 4.34).



Görsel 4.34. *Lladró, Saint George ve Ejderha Heykeli, Alfredo Llorens, porselen, parlak, 63 x 89 x 63 cm, limitli seri, seri limiti 350, taban dâhil (<http://135>)*

4.3. Çağdaş Seramik Sanatında Fantastik Figürler

Çağdaş seramik sanatında fantastik figürler, çok çeşitli şekillerde bulunmaktadır. Fantastik figür olarak ele alınabilecek sayısız çalışma ele alınabilir. Fantastik olarak nitelendirilmiş olup olmadığına bakılmaksızın çalışmalara fantastik ve ilgili kavramlar açısından bakmak mümkündür. Bu şekilde tanımlanmış olmasa da çağdaş seramik sanatında fantastik figürler yaygın bir kullanıma sahiptir.

Seramik alanında fantastik figürler ele alındığında üretim, sanat çalışması, sanat eseri ve kimi zaman da tarihi eser gibi pek çok kavram arasındaki sınırların olmayabildiği veya sınırların bulanıklaşabileceği veya belirsizleşebileceği çeşitli durumlar bulunmaktadır. Yani sadece belirli bir alanda değildir veya belirli bir alanda kalmamaktadırlar. Alanları da zamana göre değişebilmektedir. Fantastik figürler de

seramik alanında çeşitli başlıklar altında sınıflandırılabilir pek çok çalışmada bulunmaktadır. Hatta kimi zaman aynı fantastik figür pek çok alanda kendine yer bulmaktadır.

Seramiğin uzun tarihi boyunca kullanılmış olduğu geniş bir alana sahip olmasının da bunda payı vardır. Seramikten hem kullanım eşyaları hem de sanat çalışmaları yapılmaktadır. Hem işlevli hem de dekoratif veya ikisini bir arada barındırabilen çalışmalarla karşılaşmak da mümkündür. Endüstriyel ve teknolojik bir alan olmanın yanı sıra bir sanat alanıdır. Fantastik figürler ise seri üretimlerde, küçük çaplı üretimlerde, sınırlı üretimlerde ve bireysel çalışmalarda kendine daha çok yer bulmaktadır.

Fantastik figürler çalışan birçok sanatçı bulunabilir veya çalışmalar çeşitli şekillerde fantastik olma açısından ele alınabilir. Fantastik figür olarak nitelendirilebilecek veya fantastik figür içerdiği söylenebilecek pek çok çalışma da bulunabilir. Çeşitli nitelendirme ve yorumlamalarda, fantastiğe ne açıdan bakıldığı, kapsamının ne şekilde görüldüğüyle ilgili unsurlar etkilidir. Çalışmalarla ilgili yorum ve nitelendirmeler de görecelik de içermektedir.

Çağdaş seramik sanatında, fantastik figürler pek çok şekilde var olmaktadır. Çalışmalarda klasik fantastik figürler, genel bilinirlikte yer etmiş figürler veya mit figürleri yer alabildiği gibi farklı şekillerde her tür fantastik figürle de karşılaşmak mümkündür. Buradaki sınır ise seramik alanında betimlenebilme, aktarılabilme, algılatılabilme ve de hissettirilebilme gibi unsurlardır.

Bir eserin konusu, kendisi veya bir unsuru fantastik figür olabilir. Çeşitli şekillerde aktarım ve anlatım aracı olarak kullanılmaktadırlar. Alegorik anlatım unsurları da taşıyabilmektedirler. Sanatçıların genel üslupları fantastik ve fantastik figürler çalışmak olabileceği gibi çalışmalarının arasında fantastik figürler de bulunması da olasıdır.

Örnekte Picasso'nun Tarasque adlı seramik tasarımı bulunmaktadır (Görsel 4.35). Çalışmada fantastik figür ile seramik form arasında bir bağ kurulmuş veya bu iki unsur birleştirilmiştir. Picasso'yla özdeşleşmiş bir biçimsel tarza sahiptir. Üzerinde ise sanki kale surları, camlarından insanların görüldüğü bir kule var gibi görünmektedir. Belki çalışma Tarascon bölgesinin tümüne yönelik bir gönderme içeriyordur. Şehir sanki yaratığın üzerindedir. Tabi bu, Tarascon'da Tarasque Heykelinin kalenin yakınında olması ve fantastik figürün isminin bölgeye verilmiş olması düşünüldüğünde yürütülebilecek bir fikirdir. Çalışmadaki figür, işleve sahip seramik bir eşya veya dekorasyon objesidir. Bu açıdan öncesinde verilmiş çeşitli seramik örneklerine de

benzemektedir. Fantastik figür Tarasque'nin diğer betimlemelerine pek benzememektedir.



Görsel 4.35. Pablo Picasso, “Tarasque” (A.R. 247), 'Edition Picasso/28/50' olarak işaretlenmiş ve numaralandırılmıştır (altta), renkli astarlı ve sırlı beyaz toprak seramik sürahi, yükseklik: 36.2 cm, 1954'te tasarlandı ve 50 adetlik sınırlı bir sürüm olarak uygulandı (http-136)

Picasso'nun bu tarz seramik çalışmaları, önceki bölümde örneklendirilen üretilere de benzemektedir. Çalışma bir sanatçıya tasarlatılmış sınırlı bir üretilerdir. Bu yüzden önceki başlık altında da ele alınabilirdi.

Picasso'nun seramik çalışmalarında gerçekçilikten uzak bir biçimsel tarz kullandığı görülmektedir. Ayrı ayrı biçimler dışında genel görsel tarz ve kompozisyon da gerçekçilikten uzaktır.

Tarasque da bir çeşit ejderha veya ejderha olarak nitelendirilebilen bir yaratıktır. Genel bilinirlikte yer eden ejderha figüründen ise biçimsel olarak uzaktır. Bir çeşit deniz veya su yaratığı gibidir. Belki ejderhalar da öncelikle deniz canlılarından çıkışlı yaratıklardır. Tarasque ise bazı betimlemelerinde daha çok fantastik bir kaplumbağaya benzemektedir.

Ejderhalar çok çeşitli biçimsel özelliklere sahip yaratıklardır. Melez unsurlara sahip olabilmekte ve pek çok fantastik ve insani özellik içerebilmektedirler. En genel haliyle bir tür büyük sürüngen biçimiyle özdeşleşmektedir. Günümüz adına genel bilinirlikte yer ettiği düşünülen ejderha figürü biçimsel olarak daha tanımlı, belirli ve özelleşmiş bir yaratık türüne dönüşmüştür. Bunda fantastik kurgulama, düşünce, aktarım ve birikimin

payı vardır. Bunun yanında ejderha, ejderhalar ve ejderha türevleri geniş bir yaratık türüdür. Genel olarak ele alındığında tek bir biçimle özdeşlik değil de çeşitli özelliklere sahip olabilen bir yaratıklardır. Yine günümüz adına genel bilinirlikte yer etme ve akla ilk gelebilen olma adına, sürüngenlerle özdeşleşmiş veya sürüngenlere benzer biçimsel yapıları ağırlıklı olarak bünyesinde barındırabilen bir figürdür. Çeşitli boyut, uzuv sayılarına sahip ve çeşitli derecelerde insani olabilen figür, ek fantastik özellikleri de bünyesinde barındırmaktadır. Uçmak ve ateş püskürtmek ise öncelikle akla gelenler arasındadır. Seramik alanı düşünüldüğünde, belki en çok betimlenmiş olan, artık Çin Ejderhası olarak tanımlanabilen ejderha figürüdür. Bunda, Çin'in seramik üretiminde büyük bir yere sahip olmasının, bir seramik türüne isim vermiş olmasının ve burada ejderhanın geleneksel ve kültürel bir motife dönüşmüş olmasının da payı vardır. Motif kelimesi ise burada kültürel olarak tekrarlanan veya kültürle ilişkilendirilen işlerde tekrarlanan bir figür olması açısından kullanılmıştır. Tekrar durumu bir çalışma içerisinde değil de genel olarak gelenek, kültür veya ilişkili çalışmaların toplamı içerisinde.

Kimi zaman seramik fantastik figürler üzerine yapılan dekorlar da fantastik figürler veya fantastik sahneler içermektedir. Tarihi seramikler arasında da bu duruma örnekler verilmiştir. Ana biçimi bir fantastik figür olan seramik çalışmanın üzerinde farklı fantastik figürlere ev sahipliği yaptığı örnekler de bulunmaktadır. Seramik fantastik figürler üzerinde çeşitli bezemeler ve dekor uygulamalarıyla karşılaşmak da mümkündür.

Örnekte Muammer Çakı'nın "Fanteziler-2" isimli eseri bulunmaktadır (Görsel 4.36). Eser, melez bir yaratığa benzeyen fantastik bir figürdür. İsminde fantezi kelimesine de yer verilmiş olan figür, sıraltı dekor tekniğiyle uygulanmış bezemeleri de bünyesinde barındırmaktadır.



Görsel 4.36. Muammer Çakı, "Fanteziler-2", şamot, 900°C, elle şekillendirme, sıraltı dekor, 1991

Sanat çalışmalarında hazır ürünlerin kullanımıyla karşılaşmak da mümkündür. Bu hazır ürünler arasında da seramik eşya ve figürler de bulunmaktadır.

Hazır seramik ürünlerin çalışmalarda kullanılmasıyla çeşitli sanat akımları arasında da bağ kurulabilir. Bunların arasında bazı sürrealist yaklaşımları ele almak mümkündür. Hazır üretimlerin sanat çalışmalarında kullanımı yanında, sanat çalışmalarında seramik dekoratif ve kullanım ürünlerine de rastlamak mümkündür. Seramik olmayan ürünlerin seramik alanında, tekrar biçimlendirmeleri, biçimlerine ek anlamlar katılması da karşılaşılabilecek durumlar arasındadır.

The New York Times Style Magazine’de konuyla ilgili olabilecek bir yazının başlığı ise şu şekildedir:

Sürrealizmin Yeni Bir Çağına Öncülük Eden Seramikçiler

Bu yapımcılar, güzellik ve tuhaflığı günlük yaşamda buluyor, karideslerin, kül tablalarının ve daha fazlasının göz kırpan görsellerini üretiyorlar

Bu günlerde, bir grup çağdaş sanatçı, tuhaflık seramikleri diyebileceğimiz şeyi yapıyor: eğlenceli, yaratıcı, komik ama genellikle biraz tehditkar sanatsal nesneler. Genesis Belanger, Rose Eken, Alma Berrow ve Katy Stubbs'un hepsi benzer bir şekilde çalışıyorlar (kayda değer birkaç diğeri gibi; Lindsey Mendick, Jessica Stoller ve Woody De Othello). Bu dört sanatçı – hepsi, tesadüfen, kadın – hazır yapım kavramını alır ve onu altüst eder, gündelik ürünleri (sigaralar, sandviçler, ayakkabılar, ruj, bira kutuları, terli et veya yumurta tabakları) seramikte yeniden şekillendirir, bir zamanlar düşük bir zanaat olarak kabul edilen bir alan, ancak son yıllarda güzel sanatların yüksek kademesinde memnuniyetle karşılandı. Esprili, bazen karanlık heykellerinin tümü ruhsal bir DNA'yı paylaşırsa da, her sanatçı konuyu, kendi son derece spesifik, kendine özgü tarzında ele alıyor; yarattıkları garip, genellikle küçük ama ürkütücü, garip bir şekilde ilgi uyandıran eserler göz önüne alındığında, bu belki de şaşırtıcı değil ([http-137](http://137)).

Sürrealist olarak nitelendirilen çalışmalar da fantastik durumlar, figürler ve sahneler içerebilmektedir. Bulunmuş seramiklerle veya seramik ürünlerle çalışma fikri ise yine bazı Sürrealist yaklaşımlara benzemektedir. İlham verici olma unsurunun sanat dışı objelerde aranması, çeşitli ürünlere ek anlamlar yüklenmesi gibi durumlar da düşünülebilecekler arasındadır. Günlük objelere yeni hisler yüklenmesi ise bir nevi onları fantastikleştirmektedir.

Sürrealistler, bugün ifade ettiğimiz şekliyle, nesnenin totemsel gücüne ve sıkıcı gerçekliği yeniden büyüleme yeteneğine takıntılıydı: Marcel Duchamp'ın cinaslı hazır yapımları ve Hans Bellmer'in fetişist oyuncak bebekleri, Salvador Dalí'nin göz kırparak çağrışımçı ıstakoz telefonu ve Méret Oppenheim'in daha açıkça imalı tüylü çay fincanı. Hareketin üyeleri hazine aramak için bitpazarlarını dolaştı ve uyurken bilinçaltında süzülen tuhaf mucizeleri belgeledi.

Hareketin vaftiz babası André Breton, Mayıs 1936'da Paris'te düzenlenen dönüm noktası "Sürrealist Nesneler Sergisi" vesilesiyle, "nesnenin tam devrimi" için çağrıda bulunduğu bir makale yazdı – Sürrealistlerin tartışmalı bir şekilde başardığı bir amaç, Louise Bourgeois'ten Sarah Lucas'a kadar çok sayıda sanatçının duyarlılıklarından, görüntü ve fikirlerinden etkilenmiş olmaları gibi (<http-137>).

Çeşitli objeleri totemleştirmek veya onlara mistik anlamlar yüklemek de yine fantastik düşünce ve hislerle ilgilidir.

Sanat alanındaki en ünlü seramik eşyalardan birisi ise Marcel Duchamp'ın pisuvarıdır (Görsel 4.37). Sanat için normalin dışına çıkılması ve sanat olmayanın sanat olarak sunulmasıdır. Bu durumda sanat alanı için fantastik bir figüre dönüşmüş bir seramik eşya olduğu düşüncesi de yürütülebilecek bir fikirdir. Veya tersine, bir pisuvar sanat eseri olarak kabul edilerek ve ek anlamlar yüklenerek, seramik eşyalar veya pisuvarlar arasında bir fantastik figüre dönüştürülmüştür.



Görsel 4.37. Marcel Duchamp, "Fountain", 1917/1964, sırlı seramik, siyah boyalı, 38.1 × 48.9 × 62.5 cm, San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA), kalıcı koleksiyon (<http-138>)

Marcel Duchamp, 20. yüzyıl avangardı için yeni yollar açan saygısız, çılgınca yaratıcı sanatlar yaptı. Kısa bir süre Kübist bir modda çalıştı ve Dada ve Kavramsalılık dâhil olmak üzere hareketlerin teşvik edilmesine yardımcı oldu. Uygulamaları çizim, boyama ve yerleştirmeyi kapsamına rağmen, Duchamp belki de en çok "hazır yapım" heykelleriyle ünlüdür: sanatçının sergi alanının ortasına yerleştirdiği pisuvar, kürek veya ahşap bir tabureye yapıştırılmış bir bisiklet tekerleği gibi önceden üretilmiş nesnelerden oluşan parçalar. Duchamp, hazır ürünü, sanatı geleneksel zevk ve güzellik sınırlarından kurtarmak için bir fırsat olarak gördü. New York ve Paris'in avangard çevrelerine katılmadan önce Académie Julian'da okudu. Duchamp ayrıca turnuva satrancı oynadı ve yaşamının son yıllarında gizlice son bir yerleştirme olan Étant donnés (1946–66) üzerinde çalıştı. Eserleri ikincil piyasada sekiz haneli rakamlara kadar satıldı ve Modern Sanat Müzesi, Tate,

Staatliches Müzesi Schwerin, Guggenheim Müzesi ve Metropolitan Sanat Müzesi dâhil olmak üzere sayısız kurumun koleksiyonlarına dâhil oldu (<http://138>).

Duchamp'ın hazır ürün heykelleriyle ilgili bilgiye göre de, burada da bir çeşit özgürlük ve özgürleştirme çabası düşüncesi veya bunlara yönelik bir eylem olduğu da düşünülebilmektedir. Deneysellik, karşı çıkışlar, yeni yollar arama ve yaratıcılık gibi unsurların çalışmalarında bulunabileceği veya çalışmalarına yön vermiş olabileceği de düşünülebilecekler arasındadır. İlk çıkışı genel kabul edilirlilik ve düzene karşı bir çeşit eylem olarak da ele alınabilir. Etkileyicilik açısından bakılacak olursa seramik bir eşya tüm sanat alanını bir şekilde etkilemiş veya tüm sanat alanını etkilemiş eserlerden birine dönüşmüştür.

Her çalışma üzerine fantastikle ilgili düşünceler yürütülebilir ve yorumlar yapılabilir. Ancak fantastik öncelikle hayal gücü, akıl, kurgu, insan yaratısı ve yaratıcılığı gibi unsurlara daha yakındır. Hayal gücünün daha yüksek oranda kullanıldığı çalışmalarda daha belirgindir.

Bunun yanında günlük eşya veya objeleri fantastik figürler olarak biçimlendiren çağdaş seramik sanatçıları da bulunmaktadır. Bu eşya ve objeler arasında seramik malzemeye özdeşleşmiş olanlar da bulunabilmektedir. Seramik malzemeye özdeşleşmiş eşya ve biçimsel tarzların fantastik figürlerin biçimine yansıtıldığı veya biçimlendirilmesinde kullanıldığı seramik çalışmalarla da karşılaşmak mümkündür. Fantastik çaydanlıklar buna verilebilecek bir örnektir. Ayrıca bu durum, verilen çeşitli seramik çalışma örneklerinde de saptanabilmektedir.

Fantastik figürler, çağdaş seramik sanatında çok çeşitli şekillerde ve tarzlarda bulunmaktadır. Önceden belirtildiği gibi fantastiğin hangi genişlikte ele alındığı ve bakış açısına göre tüm çağdaş seramik çalışmalarında aranması mümkündür.

4.3.1. Füreya Koral

Füreya Koral, Çağdaş Türk Seramik Sanatının öncüsüdür. Bu nedenle belki Çağdaş Türk Seramik sanatı adına en temele inilerek fantastik figürler aranabilir. Çalışmalara, durumlara ve insan yaşamına yönelik fantastikle ilgili düşüncüler yürütülüp, bağlar ve benzerlikler kurulup kurulamayacağına bakılabilir. Konuyla ilgili kısa bir fikir yürütme yapmak mümkündür.

Sanatçı sağlık sorunları yaşamış ve iyileşme yolu olarak çalışmayı görmüştür. Füreya Koral iyileşme yolunda seramiği seçmiş ve seramikle birlikte iyileşmiştir.

Sanatçı, Yapı Kredi Yayınları'nın Simurg: Gerçeğin Peşinde 30 Yolcu isimli programının bir bölümüne konu ve konuk olmuştur. Programın isminin de fantastik figürler konusuyla oldukça ilgilidir. Simurg, Zümrüdü Anka, Anka veya Feniks (Phoenix) kendine çeşitli kültürlerde ve fantastik çalışmalarda yer bulabilen bir fantastik figürüdür.

Röportajında sanki Füreyâ Koral'ın başka bir dünya oluşturduğu veya başka bir dünyaya sahip olduğu da dile getirilmiştir. Bu dünya “Özgün, etkileyici ve karmaşık bir dünya” olarak nitelendirilmiştir. Bir bakıma bu başka dünyaya da fantastik bir dünya denilebilir. Bu bölümün başlığı ise Ateşin Kızları'dır. Ateşin Kızları da düşünüldüğünde fantastik figürlerdir (http-139).

Füreyâ Koral'ın hayatından alınan kısa parçacıklarla, fantastik arasında benzerlikler bulma, bağ kurma ve örneklendirme çabası içerisinde belirli kavramlar bulunabilmekte veya belirli kavramlara yaklaşılabilmektedir. Travmalar, belirsizlik, kaçış, özgürlük, özgünlük, özdeşleşme ve iyileşme bu kavramlar arasındadır.

Sanatçının eserleri arasında da fantastik figürler açısından ele alınabilecek çalışmalar aramak mümkündür. Bunlar arasında Yürüyen İnsanlar figürleri konuya uygunluk göstermektedir (Görsel 4.38).



Görsel 4.38. Füreyâ Koral, “Yürüyen İnsanlar” figürleri, Benim Sanatım / Füreyâ Koral (http-140)

Sanatçı gözlemlediği insanlar üzerine düşüncesi, bunun “müthiş etkileyen” bir durum olduğu yönündedir. Müthiş etkileyen durumun figüratif anlatım ve aktarımı ise yine etkileyici çalışmalara dönüşmüştür. Burada bir durum aynı zamanda ilham verici olmuştur. Füreya Koral’ın gözlemlediği durumda bir belirsizlik de gezinmektedir. Belirsizlik aynı zamanda çalışmaların biçimsel tarzında da bulunmaktadır. Bir açıdan da insanları gözlemlerken fantastik düşüme devreye girmiştir. Bu düşünceler ise seramik olarak biçimlenerek Yürüyen İnsanlar’a dönüşmüştür. Algıda ise yine fantastik düşünce, algı ve hislerle bağ kurabilmeleri mümkündür. Sanatçı Yürüyen İnsanlar çalışmalarını; “İçleri boş umutsuzlukla umut arasında bocalayan, daha çok umutsuzluğa yatkın insanların yürüyüşü” olarak tanımlamıştır. İç boş insan, umut, umutla umutsuzluk arasında bocalama, umutsuzluğa yakın olma gibi belirli bir biçimi olmayan tanım ve durumlar da biçimlere dönüştürülerek veya biçimlerle aktararak fantastik figürler oluşturulmuştur.

Sanatçı insanlarda, sorun olarak gördüğü veya gözlemlediği ruhsal durum, tutum ve davranışları seramik figürlerde boşluklar olarak betimlemiştir. Biçime doğrudan etki eden bu benzetmeler ise fantastik denilebilecek figürlerin oluşmasını sağlamıştır. Deliklerle figürlerin içyapısıyla bağ kurulmuştur. Seramik formların iç boşluğundan da bir anlatım ögesi olarak faydalanılmıştır.

Figürler, biçimsel açıdan gerçekliğe ve gerçekçiliğe yönelik olarak ele alındığında, gerçekliklere yönelik gerçekçi olmayan figürlerdir. Tam tanımlı değildirler, biçimlerinde tanımsızlıklar veya belirsizlikler barındırmaktadırlar.

Çalışmada biçimsel olarak gerçekdışı olan veya gerçekçi olmayan figürler, bir yandan da sembolik anlatım unsurlarıdır. Gerçi bunun bilinmemesi klasik fantastik olma durumuna daha uygun düşebilirdi. Bu durum birden çok ve zıt anlamlar içerebilme durumu için de geçerlidir.

Figürler bir arada daha genel bir anlamı ifade ediyorken, ayrı ayrı bunu oluşturan alt anlamları da içermektedirler. Beraber ana anlamın figürleriyken ayrı ayrı farklı anlamların figürleridirler.

Kemal Uludağ’ın “Füreya Koral ve Muammer Çakı’nın Seramik İnsan Tiplemeleri” adlı yazısına, Muammer Çakı’nın “Fırıldaklar” isimli çalışması da konu olmuştur (Görsel 4.38). Buradaki “tipler” kelimesi de konu ile ilgilidir. Bir şekilde figür kelimesinin yerine geçmiş veya figür kelimesinin anlamını da içermektedir. Sanki

bir çeşit fantastik figür oldukları veya tiptemenin de bir çeşit fantastik figür yaratma yöntemi olabildiği de düşünülebilir.

KORAL' ın "Yürüyen İnsanları" günümüzün "boş gözlerle bakan, sanki nereye, niçin gittiğini bilmeyen", 'ben'liğine, kendi içine kapanmış, çevresine hatta kendine yabancılaşmış insan tipleri olarak kendini göstermektedir (Uludağ, 1997).

Yürüyen İnsanlar figürlerinin bazılarında boş gözlerle bakma metaforu, gerçekten gözlerin olması gereken yerdeki boşluklarla betimlenmiştir. Duygu ve düşünce alanındaki boşluk olarak kabul edilenler, maddesel dünyada da gerçek boşluklarla sembolize edilmiştir. Çalışmada alegorik anlatının doğrudan biçime etki edişi ise fantastik figürler oluşturmıştır.

Yürüyen İnsanlar'ın, zaten soyutlanmış insanların, soyutlanmış figürleri oldukları da düşünülebilir. Çifte soyutlamayla normal insanlıktan uzaklaşarak fantastik figürlere dönüşmüşlerdir. Belki de normal insanlık artık fantastikleşmiştir. İnsan dışılaştırmanın bir fantastik figür yaratma yöntemi olarak kullanılabilmesi gibi, bu figürler de insan dışılaşmışlığın aktarımlarıdır.

Yürüyen insanlar ile ilgili düşünülebilecek bir başka düşünce ise bu durağan figürlerin, çeşitli hareketler de yapmakta olduğudur. Durağan seramik figürler çeşitli hareketler yapmaktadırlar ve bir başka eylemleri ise çalışmanın ismindedir. Yürümektedirler. Figür, insan, canlılık, hareket kavramları üzerinden düşünüldüğünde de çalışmayla figür kavramı arasında da bağlar kurulmaktadır. Bunların dışında yürümek yaşamak mıdır bilinmez. Ama bir yandan da bu insanlar seramik figürleriyle hala yaşamaktadır. Ölümsüzleşmek veya ölümsüz olmak ise yine fantastik bir özelliktir.

Tiptemeler konusunda adı geçen Muammer Çakı'nın Fırıldaklar isimli eserinde ise kafalarının yerine fırldaklar olan insan figürleri görülmektedir (Görsel 4.39). Eserde metaforik bir benzetmeye biçimsel olarak doğrudan yer verilmiş ve ortaya fantastik figürler çıkmıştır. İnsanlara dair davranışsal ve düşünsel özellikler fırldaklarla sembolize edilmiştir.



Görsel 4.39. Muammer Çakı, "Fırıldaklar"

4.3.2. Anya Stasenکو ve Slava Leontyev

Anya Stasenکو ve Slava Leontyev'in beraber seramik fantastik figürler üreten sanatçılarıdır. Örnekteki eserler arasında ilk çalışmadaki seramik fantastik figürlerin, tek boynuzlu atlar olduğu görülmektedir (Görsel 4.40). Ana karakteristik ve de fantastik özelliği olan boynuzları metalik altın renkte betimlenmiştir. Bu dekoratif bir tercih olabileceği gibi figürün ana fantastik özelliğinin vurgulanması olarak da ele alınabilir. Öncesinde verilen unicorn örneklerinde de boynuzda metalik renklerin ve metalik altın renginin tercih edilebilmekte olduğu görülmektedir. Belki fantastik figürü bir attan ayıran ana unsur, seramik çalışmalarda bir şekilde vurgulanmaktadır veya bu genelleşebilen bir biçimsel tarz unsurudur. Figürün yüzeyine ise bir başka resim çizilmiş olduğu görülmektedir. Bu yüzeydeki tasarım ise genel biçimsel tarz olarak gerçekçilikten uzaktır.



Görsel 4.40. Anya Stasenکو ve Slava Leontyev, porselen yaratıklar (<http://141>)

Hanna (Any) Stasenکو ve Stanislav (Slava) Leontyev, dikkate değer porselen heykeller yaratan Ukraynalı grafik sanatçılardır. Hanna ve Stanislav sanat okulunda resim eğitimi; Sanat Akademisi'nde grafik sanatı, tasarım ve sanat teorisi eğitimleri almış, ancak seramik ve heykel alanında özel bir eğitim almamıştır. Çalışmalarını, grafik sanatçıların bakış açısından seramik yaratmada bir deney olarak görüyorlar.

Hanna Stasenکو:

Grafik sanatlarımızdan ve teorik altyapımızdan ve özellikle Ukraynalı Antik ve halk sanatından güçlü bir şekilde etkilendik.

Üç boyutlu bir nesne üzerinde tasarım yapmaktan zevk alıyorum. Farklı açılardan bakıldığında resmin dönüşümünü seviyorum. Tasarımdan bir kulak veya kuyruğun dışarı çıkması ilginç bence.

Stanislav Leontiev:

Ben esas olarak formu modellemeye odaklandım. Figürlerimize, bir logo veya amblemin ana hatları için tipik olan çizgilerin maksimum dengesini ve yoğunluğunu vermeye çalışıyorum. Bir heykeltıraş olarak işime her zaman güvenmiyorum. Ama biliyorum ki çalışmamdaki kusurlar her zaman Hanna'nın yaptığı tasarımla telafi edilecek ([http-142](http://142)).

Ukraynalı çiftin figürlerinin biçimsel tarzları ve yüzey dekorlarındaki tarz ve kompozisyonları gerçekçilikten uzaktır. Bir yandan da değişen oranlarda gerçekliklere ve gerçekçiliğe uzaklaşmalar ve yakınlaşmalar da bulunmaktadır. Tasarımlarda dekoratifiğe önem verilmiştir. Estetik görünüm, hayalinin aktarılması ve ilgili unsurların uygun oranlarda birleştirilmesi ve dağıtılmasına özen gösterilmiştir. İlginçlik, hoş görünme, etkileyicilik ve fantastik olma gibi unsurlar ön planda tutulmuş gibi görünmektedir.

Sanatçılar, çalışmalarını “grafik sanatçıların bakış açısından seramik yaratmada bir deney” olarak nitelendirmektedirler. Bu deneysellik bir yandan onları daha özgür bırakabilmektedir. Özgürlüğün de çeşitli şekillerde hayal gücü, yaratıcılık ve üretime katkısı bulunmaktadır.

Örnek olarak verilen ikinci eser ise sinekten çıkışlı bir seramik fantastik figür gibi görünmektedir (Görsel 4.41). Figürün yüzey tasarımında bu sefer doğal dokulardan, özellikle yaprak dokularından, esinlenilmiş ve de yararlanılmıştır.



Görsel 4.41. Anya Stasenko ve Slava Leontyev, porselen yaratıklar (<http-141>)

Çiftin grafik alanındaki altyapıları figürlerinin biçimsel tarzına yansımıştır. Grafik tecrübe ve bilgilerini kullanarak figürlerini, özellikle dekorlarını tasarlamaktadırlar. Bunun yanında figürleri üzerine çeşitli grafik tasarım, çizim ve yüzey düzenlemeleri yaptıkları görülmektedir. Seramik fantastik figürler üzerine kimi zaman yine fantastik figürler, fantastik içerik veya fantastik denilebilecek biçimsel tarzlar uygulamaktadırlar. Ukrayna Antik ve halk sanatından ise çeşitli şekillerde ilham aldıklarını da belirtmişler. Çalışmalarda malzemenin teknik çeşitli özelliklerinden yararlanabildikleri görülmektedir. Örnekteki çalışmalarda porselenin ışık geçirgenliğinden yararlanılmış ve bu özellik bir tasarım unsuruna dönüştürülmüştür (Görsel 4.42, 4.43).



Görsel 4.42. Anya Stasenko ve Slava Leontyev, porselen yaratıklar (<http-141>)

Örnekteki figürlerin sürüngenleri andırdığı ve yüzeyinde de rölyef olarak bir doku dağılımı uygulanmış olduğu görülmektedir (Görsel 4.43). Uygulanan dokular doğadan çıkışlı biçimleri andırmaktadır.



Görsel 4.43. Anya Stasenko ve Slava Leontyev, porselen yaratıklar (<http-141>)

Domuzcuk figürleri üzerine ise çizgisel çalışmalar uygulanmıştır (Görsel 4.43). Bu çizgisel çalışma içerisinde de yine başka fantastik figürler de betimlenilmiştir. Domuzcukların üzerindeki dekor çalışmasında uçan domuzlar bulunmaktadır. Bu domuzların kanat yapıları ise böceklere benzemektedir. Aynı zamanda uçan domuzlar da bir deyim benzetmesinin doğrudan biçimlendirilmesiyle oluşabilen fantastik figürlerdir. “Domuzlar uçtuğunda” deyimini bir şeyin imkânsızlığını belirtmek için kullanılmaktadır. İmkânsız kabul edilenlerin biçimlendirilmesi ise fantastik figürlere dönüşebilmektedir.

Stasenko ve Leontyev iki kişilik bir stüdyo oluşturmuşlar ve bir çeşit butik üretim yapmaktadırlar. Durum önceki bölümde örneklendirilen bazı sınırlı veya küçük ölçekli üretimlere de benzerdir.

4.3.3. Jessica Harrison

Seri üretim ürünlerinin çeşitli şekillerde kullanımları Jessica Harrison’un çalışmaları arasında da rastlanmaktadır. Sanatçının, satın aldığı veya bulduğu seramik figürler üzerinde çeşitli değişiklikler yaparak yeni çalışmalara dönüştürdüğü işler de bulunmaktadır. Çalışmaları arasında bunu çeşitli şekillerde yaparak seriler oluşturmuştur. Bu seriler arasında ise kullandığı çeşitli teknikler ve tarzlar saptanabilmektedir.

The Found Figurines (Bulunmuş Figürler veya Heykelcikler) çevrimiçi müzayedelerden elde edilmiş seri üretim figürlerin yeniden çalışmalarıdır. Daha fazla sırlama ve çoklu fırınlama süreciyle figürler, yeni sır reçeteleri için test karoları olarak yeniden şekillendirilmektedir.

Her parça, orijinal müzayede listelerindeki hatalar, yazım hataları ve ayartıcı satış açıklamaları dâhil olacak şekilde, müzayede listelemelerine göre adlandırılmıştır (<http-143>).



Görsel 4.44. Jessica Harrison , “ROYAL DOULTON FIGURINE CLASSICS FIGURE OF THE YEAR 2001 'MELISSA' HN 3977”, 2017, bulunmuş seramik, kemik çini, platin lüster, 16 x 17 x 23 cm (<http-143>)

Sanatçı, tekrar sırlama ve pişirimler ile fantastik görünüm elde etmiştir (Görsel 4.44). Bir nevi bu seramik heykelticikleri, seramik fantastik figürlere dönüştürmüştür. Deneysel bir proje gibi görünmektedir. Yeni sırlama ve pişirimler parçanın görünümünü, uyandırabileceği imgeleri ve verebildiği hisleri büyük oranda değiştirmiştir. Gerçekçilikten daha da uzaklaşmış ve sanki daha fantastik bir görünüm kazanılmıştır.



Görsel 4.45. Jessica Harrison, “Painted Lady 14”, 2015, bulunmuş seramik ve emaye boya, 16 x 14,5 x 21,5cm (<http-144>)

Sanatçının bulunmuş seramiklerle yaptığı bir diğer seri ise Painted Ladies (Boyalı Bayanlar) serisidir (Görsel 4.45). Burada bulunmuş seramik figürler üzerine yeni dekorlar eklenmiştir. Figürlerin üzerine vücutları dövmelele kaplıymış gibi çizimler yapmıştır. Dövmeler ise *old school* denebilecek veya benzeri tarzdadır ve fantastik figürler de içermektedir. Örnekte denizkızı figürünün bulunduğu görülmektedir (Görsel 4.45). Güzellik ve zarafetle özdeşleşme içinde ele alınabilecek figürlere, çeşitli algılarda bu özdeşleşmelere karşıt tarzda eklemeler yapılmıştır. Çalışmalarda figürler ilk halleriyle bir çeşit algısal tezatlık içerebilecek işlere dönüştürülmüştür. Bu örneklerin bulunduğu serideki sonraki bir başka çalışmada bu düşünceye uygunluklar daha belirgindir.



Görsel 4.46. Jessica Harrison, *Broken Ladies* serisindeki figür; “Alice”, 2014, bulunmuş seramik, epoksi reçine, emaye boya, akrilik vernik, 12,5 x 12,5 x 20,5cm. Sağdaki figür; “Roberta”, 2014 bulunmuş seramik, epoksi reçine, emaye boya, akrilik vernik, 15,5 x 13,5 x 21cm (<http://145>)

Broken Ladies (Kırık Bayanlar) serisinde figürler daha çok tuhafılık, kan ve vahşet içerecek şekilde değiştirilmiştir (Görsel 4.46). Kimi figürler ölümcül denebilecek kanlı yaralanma ve hasarlara maruz kalmış ama bir şekilde hala canlıymış ve durum normalmiş gibi görünecek hallere sokulmuştur. İçlerinde bulundukları kan ve vahşet içerikli durumlar onların hayatlarının normali gibidir. Bunun yanında çalışmada hazır seramik figürler üzerinde epoksi reçine ve akrilik vernik gibi malzemeler de kullanılmıştır.

4.3.4. Johnson Tsang

Johnson Tsang çalışmaları fantastik olarak ele alınabilecek bir sanatçıdır. Eserlerinde çeşitli fantastik durum ve figürler bulunmaktadır. Bu konuda çağdaş seramik sanatçıları arasında öne çıkan bir kişidir.

Michelangelo, "Her taşın içinde bir heykel vardır ve onu keşfetmek heykeltıraşın görevidir" derdi.

Tsang'ın büyüdüğü aleminde, her nesneyi yeni bir ruh ve işlevle görebilir ve sonunda onu çıkarana kadar dinlenmez.

Tsang'ın gözünden dünyaya aşına olduktan sonra, yeni bir yaratıcı yarıküreye adım atıyoruz, antropomorfik heykellerinde sürekli yeniden icat ettiği gündelik nesnelere bir tür güzellik ve unutulmaz bir anlam katıyor. Onları gerçeküstü, fantastik ve büyüdüğü bir şekilde, bizi hayal etmeye davet eden yepyeni bir varoluşsal düzeye taşıyor ([http-146](http://146)).

Sanatçıyla ilgili yapılmış olan yorum fantastik konusuyla oldukça ilgilidir. Sanatçı çalışmalarında fantastik figürleri çok çeşitli şekillerde kullanmakta veya oluşturmaktadır. Fantastik figürleri arasında ise gündelik nesneler de bulunmaktadır. Antropomorfizm, insanlaştırma, dönüşüm, dönüştürme, canlandırma, hareket gibi unsur ve yöntemler de çalışmaları içerisinde saptanmaktadır. Eserlerinde sembolik anlatımlar da bulunmaktadır. Bunun yanında algılanışlarında yine fantastik his ve düşüncelere yol açabilme ihtimalleri de vardır.

Örnekte sanatçının Fantastik Kâseler'i görülmektedir (Görsel 4.47, 4.48).



Görsel 4.47. Johnson Tsang, Fantastik Kâseler, porselen, 2011, özel ödül, 2011 Gyeonggi International Ceramix Biennale International Competition ([http-147](http://147))

Tsang'ın kâselerinin, belki fantastik kelimesinin Türk Seramik Sanatı'nda veya seramik sanatı eğitimi alanında kullanılmaya başlanmasında bir etkisi vardır. Temel seramik formlar denilebilecek biçimlerin çalışmada kullanılması ve isminde “fantasy” kelimesinin geçmesi konuyla ilgili olarak ele alınabilecek unsurlardır. Bunların yanı sıra çalışma ünlerek büyük izleyici kitlelerine ulaşmıştır. Gerçi bu belli belirsiz bir düşüncedir. İlgili olarak, fantastik çanak ve fantastik çaydanlık tanımları yakın sayılabilecek bir zaman dilimi içerisinde kullanılmaya başlamıştır.



Görsel 4.48. Johnson Tsang, “Fantastik Kâseler”, 2011 ([http-147](http://147))

Çalışmada porselen kâseler fantastik mekânlara dönüşmüştür. Bu fantastik mekân ve durumlarda kalmış insan figürleri ise farklı hareket anlarında betimlenmiştir. Çalışmada sıvıların sıçrama etkilerinin de kullanıldığı görülmektedir. Porselen kâseler olmaları gerektiği gibi sert durağan ve kırılğan değil de, esneyebilen, sıvılaşabilen, akışkan, sıçratılabilen ve sıçrayabilen biçimlere dönüşmüştür. Bunun yanında görünümüne rağmen bitmiş haliyle aslında yine sert ve kırılğan parçalardır. Nesnelerin genel algıda yer etmiş halleriyle oynanmıştır ve fiziksel özellikler arasında dönüşüm ve geçişler bulunmaktadır. Eserin genelinde hareket unsuruna, hareketin betimlenmesi ve algılatılmasına önem verilmiştir.

Sanatçı seramikle özdeşleşmiş nesne veya formları çalışmalarında çeşitli şekillerde kullanmaktadır. Bu seramik biçimleri çeşitli şekillerde fantastik unsur olarak, fantastik unsurlara dönüştürerek veya fantastik figürler olarak betimlemektedir.



Görsel 4.49. Johnson Tsang, “Yuanyang II”, 2002, stoneware (<http-148>)

Yuanyang II isimli çalışmada ise yine genel olarak seramikle özdeşleşmiş bir form denilebilecek olan fincanlar yer almaktadır (Görsel 4.49). Fantastik figürün bir parçası veya fantastik durumun bir unsuru olarak da ele alınabilirler. Dökülen kahve ve bunu döken ve uçmakta olan fincan ayrı ayrı fantastik figürler olarak ele alınabileceği gibi bir bütün olarak da bir seramik fantastik figür olarak nitelendirilmeleri mümkündür. Çalışmada yine sıçrama etkileri bulunmaktadır. Çalışmanın dökülen kahve veya sıvı şeklinde betimlenmiş kısımları ise insan yüzleri biçimindedir ve öpüşmekte oldukları görülmektedir. Canlılık, hareket ve insan biçimcilik ön plandadır. İnsan yüzü biçimli seramik sıvılar veya dökülen sıvı biçimli seramik insan yüzleri fincanlarıyla beraber veya ayrıca fantastik figürlerdir.

Sanatçının Lucid Dreams serisi ise rüyalarla ilgilidir (Görsel 4.50). Burada rüyalar figürlere esin kaynağı olmaktadır.



Görsel 4.50. Johnson Tsang, *Berrak Rüya*lar serisi (<http-149>)

“Berrak Rüyalar”, insanların iç dünyalarındaki kaçınılmaz çatışmaları gösteriyor. Bu çalkantılarla yaşamaya alışmak mı gerek?

“Lucid Dreams” tamamen rüyalarımın yola çıkarak hayata geçirdiğim bir proje. Senelerdir gördüğüm rüyaları yazıyorum, unutmadan; tazeyken kaleme alıyorum. Tuttuğum bu rüya kayıtları sınırsız yaratıcılık fikri ortaya çıkarmamı sağlıyor. Doğrusunu söylemek gerekirse ben hep gördüğüm rüyalarından esinlenir ve daha sonra o rüyaları gerçeğe dönüştürürüm. Özellikle son birkaç aydır meditasyon sırasında bu durumla çok sık karşılaşmaya başladım. Herhangi bir girişimde bulunmamama rağmen meditasyon aracılığıyla zihnimi temizlediğimde yeni bir fikir kendiliğinden ortaya çıkıyor. Sanırım tüm bunların temelinde sevgi yatıyor ve ben bu fikirleri hemen hayata geçiriyor ve tüm dünyayla paylaşıyorum. Bu, kendilerine ulaşılmasını bekleyen insanlara ulaşmanın bir yolu olsa gerek. Bu fikirleri ortaya çıkarırken esin kaynağımın bilincim değil de insanlar arasındaki o enerji döngüsü olduğunu bilmek büyüleyici bir duygu. Daha önce yaptığım çalışmalardan tamamen bağımsız olarak hissettiğim şeyleri hemen hayata geçirme ve insanlarla paylaşma düşüncesi bugünlerde daha sık yokluyor beni. Bu sayede hem rüyalarımı hayata geçiriyor hem de o anları tekrar tekrar yaşayabiliyorum. “Berrak Rüyalar” serisine rüya görmeye ve hayal kurmaya devam ettiğim sürece devam edeceğim ve bu süreci gerçekten sevdiğimi de belirtmek istiyorum ([http-150](http://150)).

Rüyaların şekil alması veya hayali olanın biçimlendirilmesi bir bakıma fantastik figürlere dönüşmeleridir. Bu da bir fantastik figür yaratımıdır. Tabi burada da sanatçının kurgulama, düşünce, tarz ve işçiliği de biçime etki etmektedir. İşlem, rüyayı görürken biçimlendirme değildir. Rüyalar yazılıp kaydı tutuluyor ve yaratıcı fikirler veriyormuş gibi görünmektedir.

Sanatçıyla yapılmış olan röportajın başlığı da yine konuyla ilgilidir. Röportajın başlığının “Seramikle dans etmek, rüyaları hayata geçirmek – Johnson Tsang” olduğu görülmektedir. Bir açıdan da seramikle dans etmek ve rüyaları hayata geçirmek de fantastik tanımlamalardır ve ortaya fantastik figürler çıkartmaktadır.

İç dünya, içsellik, çeşitli şekillerde insana ve içine yönelik olmak da fantastikle de ilgili konulardır. Sanatçı rüyalarından çıkış sağlayabildiğini söylese de işleyişinde tam olarak otomatizm veya bilinç dışılığın söz konusu değildir. Biçimlendirme ve sunumda bir çeşit kurgu ve içsel mantık bulunmaktadır. Kimi zaman kurgulamanın bir sanatçının işleyişinin doğal bir parçası olabileceği, reflekse dönüşmüş olabileceği de düşünülebilecekler arasındadır. Sanatçının işleyişinde fikir geldikten veya bir imge zihninde canlandıktan sonra bir tasarım ve kurgulama durumunun var olduğu ve bu durumların biçimlendirme ve sunum süreçlerine etki ettiği görülmektedir.

Lucid Dreams serisinde sanatçı kaynak olarak içine dönmekte, konuları iç dünyasında bulmaktadır. Bu iç dünyayı ise insanlar arasındaki enerji döngüsüyle

ilişkilendirdiği görülmektedir. Bu çalışmalarda esin kaynağının bilinci değil de insanlar arasındaki enerji döngüsü olduğunu bilmenin büyüleyici olduğunu dile getiren sanatçı, bunun kendisine ulaşmayı bekleyen insanlara ulaşmanın bir yolu olduğunu düşünmektedir.

Lucid Dreams serisinde ki çalışmalar yine insan biçiminden çıkışlı veya insan biçimli çalışmalardır.

İşlerime insanların ne gibi müdahalelerde bulunacaklarını veya hakkımda ne düşüneceklerini gerçekten umursamıyorum. Bana göre yaptığım iş bir ifade şekli. Benim için asıl önemli olan modellerimle vermek istediğim mesaj dışında takipçilerimin kendilerine has anlam ve yorumlar üretebilmeleri. Yani, duygu ve düşüncelerimi kelimelerle değil, duygularla anlatmak istiyorum. İnsanlar benim işlerimi gördüklerinde hissettiklerinden yola çıkarak beni keşfedebiliyorsa, bu benim için yeterli oluyor (http-150).

Sanatçının burada modelleri olarak dile getirdiği ve bu çalışma açısından fantastik figürler olarak ele alınan işleriyle, duygu ve düşünceleri aktardığını söylediği görülmektedir. Çalışmalarını bir duygu aktarım aracı olarak tanımlamaktadır. İzleyicisiyle, kelimelerle değil de fantastik figürleri ve duygular aracılığıyla iletişim kurduğunu düşünmektedir.

Sözlerinde görülen bir diğer unsur ise sanatçı için asıl önemli olanın takipçilerinin kendilerine has anlam ve yorumlar üretebilmelerinin olduğu görülmektedir. Bu bir anlamda farklı bir açıdan olsa da özgünlük kavramıyla da bağlantılıdır. İzleyicilerin kendi özgün anlam, yorum ve hisler elde edebilmesini istemektedir. Bunu da fantastik figürlerle yaptığından dolayı algılanışta da fantastik düşünme ve hisler devrededir. Bir diğer açıdan bakıldığında da izleyiciye has anlam ve yorumların ortaya çıkabilmesi, birden çok anlamlı olma durumuyla da ilişkilidir. Kendine has anlam, yorum ve hisler ise kendine has imgelerin canlanmasına da neden olur. Bunun da ilham verici olmayla bir bağı bulunmaktadır. Bunların yanı sıra sanatçının sözlerinden insanların, öncelikle onun işlerinden etkilenerек onu keşfetmekte olduğu görülmektedir.

Sanatçının bir başka çalışmasında ise tarihi, kültürel ve genel bilinirlikte yer etmiş bir fantastik figürü içermektedir (Görsel 4.51).



Görsel 4.51. Johnson Tsang, “Büyük Balık”, 2014, porselen, 38 x 32cm (<http-151>)

Seramik bir tabak içerisinde fantastik bir sahne betimlemiştir. Eserdeki ana fantastik figür ise bir balık gibi yakalanmış olan Çin ejderhasıdır. Tarihi bir fantastik figür ve geleneksel denebilecek bir görsel tarz, modern bir çalışmada kullanılmıştır.

Sanatçının bu eseri insanlaştırmadan biçimsel olarak uzaktır. Fantastik figür daha çok vahşi bir hayvan veya canavar gibidir. Bunların yanında eserin anlamı yine insani durum ve düşünceler ile ilgili olabilir.

4.3.5. Ronit Baranga

Seramik fantastik figürler alanında çalışmalar yaptığı söylenebilecek sanatçılara verilecek bir diğer örnek ise Ronit Baranga’dır. Sanatçının eserleriyle verilen örnekler ve fantastik arasında bağlar kurulabilir veya bulunabilir. Eserleri ve söylemlerine bakıldığında ise sanki fantastik figürlere özel bir ilgisi vardır.

Ronit Baranga da seramikle özdeşleşmiş nesnelerle çeşitli şekillerde çalışmaktadır (Görsel 4.52). Bu eserlerinde bir çeşit canlandırma bulunmaktadır. Yapısal olarak da bir çeşit biyo-seramik sentez veya melez figürlerdir. Canlı parçaları daha çok insana dair olduklarından, seramik insan sentezi veya melezleri oldukları da düşünülebilecekler arasındadır. Bu sentez, hibritleştirme veya birleştirmeler, insan biçimleri eklenmesi yanı sıra farklı seramik nesnelerin birleştirilmesini de içermektedir. Örnekte çeşitli seramik eşyaların da birleştikleri daha belirgin şekilde görülmektedir. İnsani biçimlere de sahip

olsalar da bu bir nevi insanlaştırmadan çok yaratıklaştırmadır. Gerçi davranış ve düşüncelerini bilmenin bir imkânı yoktur.



Görsel 4.52. Ronit Baranga, “Yaratık#2”, 28x 18 x 13 cm, Yaratık#1, 28x 18 x 13 cm, kil, sır, çıkartma, akrilik boya, 2020 (<http-152>)

Sanatçının bulunmuş olduğu yer ve zamanda seramikle uğraşmanın daha özelinde seramik heykel yapmanın sanat olarak kabul edilmemesi gibi bir durum yaşanmıştır. Sanatçı bir arada kalma durumu yaşamıştır. Özgürce bir tercih yapmış ve eserinde seramik ürünlere de bir çeşit özgürlük sunmuştur.

O zamanlar seramik bölümünde heykeltıraş olmak geleneksel değildi ve temelleri yoktu- bir yandan sanat dünyası beni kabul etmezdi çünkü seramikle uğraşıyordum ve zanaat olarak algılanan bir şeyi yapıyordum, öte yandan seramik bölümünde bu harika malzemeyi, kili keşfetmeye zorlandım. Ne burada ne de orada olmadığımı hissettim. Tam olarak bu bakış açısıyla günlük pratik nesnelerle uğraşmaya karar verdim - tabaklar ve bardaklar ve onlara duyu organları sağlamak - ağızlar ve parmaklar vermek ve onlara tepki vermeleri için bir yol sağlamak. O andan itibaren, kullanmama izin verip vermediğine "karar verebilecek" aktif bir nesne haline geldiler - Eğer fincan tabağı durumdan kaçmak isterse, bu onların kararı, onlara organlarımı vererek kontrolümden bağımsızlaştırdım (<http-153>).

Sanatçının çalışmalarına başlamasında bir belirsizlik durumu bulunmaktadır. Bu belirsizlik içerisinde bir seçim yapmıştır. Ne burada ne orada olduğunu hissederek başka bir yol seçmeye karar vermiş gibi görünmektedir. Bu durumda bir yandan bir kaçış, diğer yandan ise özgünleşme ve de özdeşleşme çabası olduğu düşünülebilir. Günlük nesnelerle uğraşmaya başlayıp onları fantastikleştirmiş veya fantastik figürlere dönüştürmeye başlamıştır. Bir nevi iki taraftan da bir kaçış veya bir özgünleşme çabasıyla fantastiğe

yönelmiştir. Seçim yapabildiği de görülmektedir. Bu da belirli bir özgürlüğü olduğunu göstermektedir. Malzemesine ve konularına genel yarıya karşı olarak kendisi karar vermiştir. Bir diğer yandan da seçtiği bu günlük nesnelere de seçme hakkı ve özgürlük vermeye çalışmıştır. Bunu da onlara organlarını vererek yapmıştır. Bir bakıma onları canlandırarak özgürleştirmiştir. Ama organlarını onlara verdiyse onda kalmış mıdır, kendi ne haldedir düşünceleri ise bu durum üzerine yürütülebilecek karanlık fantastik düşünceler arasındadır.

Sonraki örnekte yine insan parmaklarının seramik eşyalara eklendiği görülmektedir (Görsel 4.53). Eserde bir çeşit canlandırma unsuru vardır. Seramik eşyalar hareket, duruş ve bir çeşit esneklik veya yumuşaklık kazanmış gibi görünmektedirler. Aralarında bir çeşit etkileşim de bulunmaktadır. Bu unsurlar biçimlendirmeye ve biçimlere etki etmiştir. Bunların yanında fantastik çaydanlık ve fantastik fincan figürleridir. Bir başka kullanımla veya kullanıma göre ise çılgın çaydanlıklar ve çılgın fincanlardır.



Görsel 4.53. Ronit Baranga, “Maviye Sarılmış I & II, (İki ayrı parça)”, kil ve akrilik, 28 x 26 x 12 cm, 2021 ([http-154](http://154))

Çaydanlık, fincan, kupa gibi yapıldığı malzemeyle bir şekilde özdeşleşmiş form, nesne veya eşyalar bulunmaktadır. Bu yüzden bunlar da bir nevi seramik figürler veya seramiğin klasik figürleridir. Gerçi geçmiş zamanın günlük olan eşya ve biçimsel tarzları sonrası için nadir hale gelebilir veya ortadan kalkabilir. Bu tarzlar da sonrası için fantastikleşebilmektedir.

Sanatçının çalışmaları arasında ise bir diğer bölümde de örneği verilmiş olan tarihi bir seramik fantastik figürlerle de karşılaşmak mümkündür (Görsel 4.54).



Görsel 4.54. Ronit Baranga, *Mezar Bekçileri* serisinden figürler ve kaynağı olan tarihi seramik fantastik figürler, *Mezar Gözcüsü Ruhları* (<http-153>)

Bu sefer mezar bekçileri henüz bebekler. Hayatın henüz başlangıcındalar. Belki kendi kararlarını alacaklardır. İsteyerek gidip mezarları bekleyebilir veya bambaşka şeyler yapabilirler. Görevlerine mecbur kalabilir veya mecbur da bırakılabilirler. Belki kaderlerine uyacaklardır. Belki de bir seçimleri vardır.

Bu seramik fantastik figürlerde, çıkış yapılan tarihi seramik fantastik figürlerin biçimlerinin korunmuş olduğu unsurlar da vardır. Öncelikle kafalarındaki boynuzlar veya çıkıntılar benzer şekilde aktarılmıştır. Kulaklarında da bir çeşit benzerlik korunmuştur. Duruşlarının da bir şekilde benzemektedir. Birisinin kanatları veya kanada benzeyen unsurları da korunurken diğerinde yoktur. İfadeleri açısından ise sanki sağdaki mezar bekçisinin ifadesi soldaki bebeğe, soldaki mezar bekçisinin ifadesi ise sağdaki bebeğe aktarılmış veya uyarlanmıştır. Korkutucu olma kısmı ise görecelidir. Bu çıkış yapılan seramik fantastik figürler için de geçerlidir. Bebek mezar bekçileri için göreceli olarak, korkutucu, ürkütücü, tekinsiz, itici, sevimli gibi çeşitli nitelemeler yapılabilir.

Shlomit: Peki Mezar Bekçileri nereden geldi?

Ronit: Temanın çok kesin olduğu bir sergiydi, dediğim gibi, sınırsızca çılgına dönmeme izin veriyor. Çok özgürleştirici ve uyarıcı. Bu sergi için heykel, Müze koleksiyonundaki bir parçadan (İsrail Müzesi) esinlenmiş olmalıydı. Bu 6. yüzyılın Song Hanedanı'nın mezar

gözcülerinin ruhları beni hemen hayran bıraktı, beni tam olarak büyülediler: iki katı ve sert melez yaratık. Mezarları koruyan birinin inancını çok rahatlatıcı buldum. Çalışmamda, bu mezar gözlemcilerinin bebekken nasıl görüneceklerini hayal etmeye çalıştım. Onları bu konuma getiren şeyin ne olduğunu görmek istedim, bu onların seçimi miydi? Bu onların kaderi mi? Yüklerden kurtarılmış bir çocukluk, kükremeleri sevimli hale gelir, onlarda çok tatlı ve tehdit edici bir şey var. Bu üç seriye dönüştü.

Fresh Paint Sanat Fuarı'na katılmak bana insanların tepkilerine ilk elden tanık olma fırsatı verdi. Bana çok garip gelen, Grave Watchers hakkında çok heyecanlılardı (<http://153>).

Baranga ile yapılmış röportajın başlığının ise “Ronit Baranga – Frightfully Wonderful” olduğu görülmektedir. Bu korkutucu derecede harika veya korkunç bir şekilde harika olarak çevrilebilir. Bu başlık da fantastikle bir şekilde ilişkilidir. Eserleri bir çeşit korkunç, karanlık, ürkütücü fantastik figürlerdir. Gerçi harika sözcüğü de durumu bir şekilde iyi veya neşeli tarafa çekmektedir.

Sanatçı mezarları koruyan birinin inancını huzur verici ve rahatlatıcı bulduğunu söylemiştir. Korkutucu olması için yapılmış olan figürlerin huzur vericilikle ilişkilenebilmesi de bir çeşit zıtlık içermektedir. Belki mezarları koruyan birilerine gerçekten ihtiyaç vardır. Gerçi burada koruyucular henüz bebektir ve kendileri bir şekilde korunmaya muhtaçtır. Koruyucuların da korunmaya ihtiyacı vardır. Çıkış yapılan mezar gözcüleri ise artık müzede korunmakta veya belki de artık müzeyi korumaktadırlar.

Sanatçının çalışmayla ilgili sözlerinde çıkış yapılacak eser dışında limitlerin olmadığı bunu da özgürleştirici ve uyarıcı bulduğu görülmektedir. Limitlerin olmayışı ise fantastiğin beslendiği bir durum veya fantastik bir durumdur.

Sanatçının figürleri, korkuyla özdeşleşmeye zıt olarak şirinlikle özdeşleştirilebilecek bir halde betimlediği de görülmektedir. Mezar gözcüleri, korkutuculuk ve ölümle ilgilidir. Çocukluk ise yaşamın başlangıcı yanı sıra; masumiyet, şirinlik, korkutuculukla ters düşecek şeyler, oyuncu ve neşeli karakter gibi pek çok durumla bağ kurulabilen veya özdeşleştirilebilen bir kavramlardır. Gerçi şirin iyi güzel şeylerin korkutucu veya benzer tanımlanabilecek bir şekilde betimlenmesinin de kimileri için şirinken, kimileri için rahatsızlık veya huzursuzluk verici olabileceği veya tekinsiz görünebileceği de düşünülebilecekler arasındadır. Bunların yanında mezar bekçilerinin mecburi ve terk edemeyecekleri bir görevi varken, çocuklar daha hayata yeni gelmiş özgür ruhlardır.

Sanatçı burada bir çeşit spekülasyon yapmış ve bir nevi spekülatif çalışma oluşturmuştur. Spekülatifin, fantastikle ilişkilendirilebilen bir kavramdır ve geniş bir

alanı kapsamaktadır. Bu kavram, fantastiğin içsel mantık oluşturma, hayal gücü, akıl ve bilinci bir arada kullanması gibi durumlarla ilişkili bir kavramdır. Burada spekülasyonun bir fantastik figür üzerine yapılmıştır. Çalışmada sanatçı, mezar bekçilerinin bebekliklerini hayal etmiştir. Bebek olsalar nasıl olurdu, nasıl görünürlerdi neler yaparlardı, neyi tercih ederlerdi gibi konuları düşünmüş, hayal kurmuş, imgelerini ise kendi tarzıyla seramik fantastik figürler olarak yansıtmıştır.

Fantastik bir düşünceyle, seramik fantastik figürler adına, sanatçının bu çalışmalarının Çin mezar bekçilerinin torunları olduğu akla gelebilir. İlginç bir fantastik düşünce daha yürütülmeye çalışılırsa da figürlerin, belki de sfenksin torunları veya torunlarının torunları olduğu da ileri sürülebilir.

Röportajına göre Baranga'nın, Fresh Paint Sanat Fuarı'na katılarak izleyicilerin tepkilerine ilk elden tanık olmuştur. İzleyicinin Grave Watchers hakkında çok heyecanlandığını ve bunun ona garip geldiğini de aktarmıştır. Bu heyecanlanma durumu da etkilenme ve etkileycilik ile ilişkilidir. En başında ise sanatçının kendisinin tarihi bir seramik fantastik figürden etkilenmiş ve ilham almış olması da söz konusudur.

Sonrasında ise bu çalışmaların da bir seriye dönüşmüştür (Görsel 4.55).



Görsel 4.55. Ronit Baranga, "Yansıma" (http-155)

Kız çocuğu figürü bir çeşit dönüşüm unsuruna sahiptir (Görsel 4.52). El ve kolu sanki bebek mezar gözcülerinden birine dönüşmüş veya dönüşmektedir. Belki de daha başka bir fantastik özelliktir. Bir yandan da yeni doğandan veya bebekten çocukluğa doğru bir dönüşüm de saptanmaktadır. Eserin isminin “Yansıtma” olması da mezar bekçileriyle, kız çocuğu arasında bir çeşit yansıma unsuru olduğuna işaret etmektedir. Hepsi daha küçüktür ve çevresel etkilerin üzerlerine yansımaya ve çevresel etkileri yansıtmaya da hazırdırlar. Özgür olarak doğalarını mı yaşayacaklardır ve kendi seçimlerini yapabilecekler midir bilinmemektedir. Belki kendi aralarında bile bir çeşit yansıma ilişkisi vardır ve bu onların ne olduklarını ve olacaklarını etkiliyordur. Yine yansıtma varlıklar arası kullanılarak fantastik figürler oluşturulmaktadır. Yansıtılabilenlere var olmayanlar ve biçimi olmayanlar da eklenebilir. Başka bir açıdan düşünüldüğünde ise hayali olanın varlık alanına yansıtılması ve gerçekliğe benzemez yansıtma da fantastik figürler oluşturmaktadır.

4.3.6. Russell Wrangle

Russell Wrangle’nin çalışmaları arasında seramik hayvan figürleri bulunmaktadır. Bu hayvan figürlerine ise yine fantastik penceresinden de bakılabilir.

Heykel ve edebiyat arasındaki ilişkiyle ilgileniyorum. Edebiyatın eklemeli ve çıkarmalı doğasının heykel yapımındaki aynı süreçle ilişkili olduğu yollar nelerdir? Görsel ve edebi sanatlar arasındaki bağlantılar nelerdir? Her ikisi de benzer bilişsel kanallar aracılığıyla izleyici üzerinde psikolojik bir etki yaratıyor mu? Hem görsel hem de edebi sanatların insanların zihnine girme görevi vardır. Edebi sanatlar geçicidir, okuyucuların zihnine girdiklerinde çalışırlar ve daha sonra deşifre edilirler. Görsel sanatlar maddesellik, şekil ve yüzeyle ilgilenir. Malzemeyle uğraşırken izleyicinin metaforik zihinlerine ve bilincine erişmenin önünde daha fazla engel var mı? Bir görsel sanatçı olarak, aynı anlatı ve hikâye anlatım kurallarının her ikisi için de geçerli olup olmadığını merak ediyorum.

Hayvan imgeleri kullanarak görsel hikâyeler anlatıyorum. Çalışmamda, beden ve hayvanların sembolizmi aracılığıyla varoluşsal yaşam ve ölüm sorularıyla boğuşuyorum. Son derece doygun seramik figürlerim, dünyevi zevklerin çöküşünü, ölüme ve ölmeye karşıt olan canlı bir enerji kaynağını temsil ediyor. Ölümün ve ıstırapın çekim gücü, hayatı ve yaşamı kucaklayarak uzak tutulur. Ezop Masalları gibi köpekler, tavşanlar, yengeçler, maymunlar ve kurbakalar gibi hayvanlar da insanlık durumunu ifade etmek için bir araç sağlar. Hayvan imgeleri, insanlığın daha derin bir anlayışının başlangıcıdır (http-156).

Edebi anlatım ile heykelle anlatma arasında büyük farklar vardır. Anlatımda kullanılan yöntemler, teknikler ve malzeme gibi farklılıklar gösteren birçok unsur

bulunmaktadır. Bunun yanında edebiyatla heykelin algılanışında, algılanma aşamaları ve sonuçları da büyük farklılıklar içermektedir. Duygu, düşünce, imge aktarım ve oluşturma yöntemleri de birbirinden oldukça farklıdır.

Wrangle da edebi anlatımla heykel yapımı arasındaki farklılık ve benzerlikleri sorgulamaktadır. Hayvan imgeleriyle hikâyeler anlattığını da belirttiği görülmektedir. Bu durumda sanatçı yaptığı hayvan figürlerine çeşitli hikâyeler yüklemekte ve onları bu hikâyelerin aktarım aracı olarak kullanmaktadır. Beden ve hayvan sembolizminden de yararlanmaktadır. Figürlerine yüklediği hikâyeler, sembolik anlamlar, insani sorun ve durumlarla, bu figürleri gerçekçi hayvan figürleri olmaktan çıkarmaktadır.



Görsel 4.56. Russell Wrangle, “Kırmızı Tavşan”, kil ve sır, 53,34 x 48,26 x 48,26 cm ([http-157](http://157))

Örnekteki çalışmada tavşan sanki insani bir duruş ve bakışa sahiptir. Çalışmanın üreme veya cinsellikle ilgili anlamlar içermesi de olasıdır (Görsel 4.56).

Wrangle, işlerinde hayvan sembolizminden yararlandığını ve hayvan formlarıyla yaşam ve insanlığa dair soruları irdelediğini söylemektedir. Verilen örnekte biçimsel olarak hayvan anatomisine bağlı kalırken, vücut duruşu ve yüz ifadesiyle figüre sanki insani vasıflar yüklenmiştir. Figürün rengi de yine gerçekçilikten uzaktır.

Wrangle’nin seramik heykellerle hikâyeler anlatmaya çalıştığı görülmektedir. Yani bir süreci bir ana hapsolmuş bir figürle aktarmayı amaçlamıştır. Hayvanlar burada insanların veya insani olan şeylerin sembollerine dönüşmüştür. Burada bir insanlaştırma veya hayvanlaştırma durumu mevcuttur. İnsani durumların ve insanların hayvan biçimleri

alması, tersinden bakılırsa hayvanların insanlaştırılmaları ya da kişileştirilmeleri olarak ele alınabilir. Biçimde, hayvan formu ağırlıkta olmak üzere her iki tarafa yönelik unsurlar da bulunmaktadır. Yani insanlık aktarımı olarak figürlerde zoomorfizm, insanları aktarmak için kullanılan hayvanlar adına figürlerde antropomorfizm bulunduğu nitelmesi yapılabilir. Her iki açıdan bakıldığında da ortaya fantastik figürler çıkmaktadır ve bunlar da yine seramik fantastik figür yaratımında kullanılabilen yöntemlerdir.



Görsel 4.57. Russel Wrangle, "Crabbit" seramik, sır, 30,48 x 20,32 x 22,86 cm, 2011 (<http://158>)

Sanatçı bir diğer çalışmasında ise yine tavşan figürünü kullanmış fakat bunu başka bir hayvanla birleştirmiştir (Görsel 4.57). İsminden de anlaşılabileceği gibi bu figür bir tavşan ve yengeç karışımıdır. İki canlının karışımı olmasından dolayı melez bir figür denebilecek olan çalışmada, tavşanın ayakları ve bacaklarının bir kısmı yengeç kısıncı olarak betimlenmiştir. Bir hayvanın biçimsel unsurları, bir başka hayvaninkilerle değiştirilmiş, bir başka hayvaninkilere dönüştürülmüş veya bir başka hayvana eklenmiştir. Sanatçının çalışmaları üzerine söyledikleri düşünüldüğünde, çalışma yine bir çeşit insanlıkla ve yaşamla ilgili durumu sembolize ediyor olabilir. Bunların dışında sanatçının kişisel sitesinde bu tarz çalışmaları, Sürrealist heykeller başlığı altında bulunmaktadır.

4.3.7. Beth Cavener

İnsani durumları hayvan figürleri kullanarak aktaran bir başka sanatçı ise Beth Cavener'dir. Çeşitli ifade, duruş, hareket anı ve davranışlarda betimlediği hayvana benzeyen figürleriyle insani durum, davranış, düşünce ve meseleleri aktarmaktadır.

Beth Cavener da içindeki canavarla ilgilenmiştir. İçteki canavarın ise burada ilkel hayvan içgüdüleri olarak ortaya çıkmaktadır. Sanatçının beyanının başlığının “Hayvan Bedeni, İnsan Alanı” olması da, fantastikle ilgili olarak ele alınabilir gibi görünmektedir. Bir diğer taraftan ise bu sefer insanın içindeki vahşi hayvan veya canavar yerine, hayvanın içindeki vahşi insan söz konusudur. Yapılan çalışmalar da bir bakıma içindeki vahşi insanı taşıyan hayvanların figürleridir. Belki de içindeki vahşi insanı kontrol edemeyen hayvanlardır.

Cavener, eserlerinde güdüsel davranışlara odaklanarak insan psikolojisini ve sosyal davranışlarını araştırmakta ve yansıtmaktadır. Biçimsel olarak formlarında hayvan anatomisi baskındır. Heykelleri, ana form ve doku olarak dinamik, akıcı bir yapıya sahip olacak şekilde biçimlendirilmiştir. İnsani unsurlar, hayvanlara benzeyen figürlere ifade, duruş, durum, konum, pozisyon, hal, tavır, renk gibi çeşitli unsurlarla yüklenmiştir.

Hayvan Bedeni, İnsan Alanı

İlkel hayvan içgüdüleri, derinliklerimizde pusuya yatmış, bilinçli bir anın önüne kayıp geçmeyi bekler.

Yarattığım heykeller, insan psikolojisine odaklanıyor, bağlamdan ve rasyonalizasyondan sıyrılıyor ve hayvan ve insan formları aracılığıyla eklemleniyor. Yüzeyde bu figürler, sadece bir gerilim anında askıda kalmış vahşi ve evcil bireylerdir. Yüzeyin altında, insan korkusunun, ilgisizliğinin, saldırganlığın ve yanlış anlamının sonuçlarını somutlaştırıyorlar.

Hem insan hem de hayvan etkileşimleri, niyet ve motivasyona ihanet eden karmaşık, bilinçaltı hareket kalıpları gösterir.

Söylemeden bıraktığımız şeyler, birbirimize yüksek sesle söylenen sözlerden çok daha önemlidir. Daha ince işaretlerde anlam okumayı öğrendim; bir bakış, kişinin ellerini tutma şekli, başın eğimi ve bilinçsiz en ufak bir hareket. Altta yatan bu kalıpların metaforu olarak hayvan vücut diline dayanak alıyor, hayvan öznelerini insan psikolojik portrelerine dönüştürüyorum.

Hayvan ve insan arasındaki o rahatsız edici, garip sınırları gözetlemek istiyorum. Kendi iç ve dış mücadelelerinde karışmış figürler, gaddarlığa ve anlayışsızlığa yönelik insan eğilimine hayal kırıklığını ifade ediyor. Hareketlerinde ve ifadelerinde bilinçli ve bilen bir şey yakalanmıştır.

Bir davet ve bir azarlama (<http://159>).

Sanatçının beyanı çeşitli fantastik unsurlar içermektedir veya fantastikle ilişki içerisinde. İçteki vahşi canavara gönderme yine fantastik adına öne çıkan unsurdur. İnsan psikolojisine odaklı düşünceler hayvan formlarında vücut bulmaktadır.



Görsel 4.58. Beth Cavener, “Duygusal Soru”, 127 x 88,9 x 43,18 cm, stoneware ve boya, duvar parçası, 2012 (<http-160>)

Örnekte Cavener’in “Duygusal Soru” isimli çalışması görülmektedir (Görsel 4.58). Çalışmada biçimsel olarak gerçekçilikten uzaklaşmıştır. Özellikle renk ve doku kullanımında gerçekçi olma çabasından başka özelliklere dikkat edilmiştir. Buna figürlerin duruş ve ifadeleri de katılabilir. Figürlerin duvara asılı olduğu veya bulundukları durumu dikey bir duvar üzerinde yaşadığı düşünüldüğünde de genel kompozisyon olarak yine gerçekçilikten uzaktır. Figürler dikey yatıyormuş gibi görünmektedir. Bu da yerçekimine bir zıtlık oluşturma unsuru olarak ele alınabilir. Yani doğal olana veya doğaya bir zıtlık söz konusudur. Çalışma estetik bir görünüm sunma amacı da barındırmaktadır. Genel biçimsel tarzda gerçekçilikten çok etkileycilik, hareket, kompozisyon yapısı, uyum ve zıtlıklara önem verilmiştir.

Eser, fantastiğin ilişkilendirilebildiği birden çok anlamı olabilmesi ve anlamları arasında zıtlıklar bulunabilmesi özelliğine de uygundur. Esere farklı açılardan bakılarak üzerine çeşitli yorumlar yapılabilir. Bu durum yine belirsizlikle de ilişkilendirilebilir. Bu yorumlar kesinlik içermeyecek şekilde yapılabilir ve bir kararsızlık durumu da ortaya çıkabilir. Biçimsel olarak ele alınarak çeşitli anlamlarda yorumlanabilir. Bu anlamlar arasında ise kimi zaman zıtlıklar bulunabilir.

Eser insani durum ve düşüncelere de farklı durumlara da yönelik de olabilir. Figürler sanki huzursuz bir ilişki içerisinde. Ama belki de huzur içerisinde. Ama belki de huzur içerisinde.

Tavşan ve kurt sanki birlikte uzanmışlar gibi görünmektedir. Kurt tavşana sarılmış gibidir. Oysa kurt tavşan için bir yırtıcıdır. Tavşan ise kurt için bir av. Tavşan ürkmüş veya ürkmekte olabilir. Korkuyor veya kaderini kabullenmiş olabilir. Mücadele ediyormuş gibi görünmemektedir. Sanki teslim olmuştur.

Çalışmanın bir tarafından bakıldığında tavşan neredeyse görünmemektedir. Diğer taraftan bakıldığında ise görülebilmektedir. Saklamakta veya kurt tarafından saklanılmaktadır. Kurt bir yandan da tavşana sarılmış gibidir. Onu gerçekten koruyor veya sadece yemeğini koruyordur. Tavşanı esir etmiştir ya da kendini ona siper etmektedir. Kurt sanki koruyucu bir tavidir. Duygusal bir bağ olabilir veya yalnızca avına sahip çıkmaktadır. Tavşan bu güçlü kurdun kollarında, kucağında veya koynunda kendini güvende hissediyor da olabilir. Belki de tavşan kurda sığınmıştır.

Belki kurt aldanmıştır. Kendi gücünün bile farkında değildir. Farkına varana kadar da gücü tükenenecektir. Avını yemiştir. Toktur veya sonrası için saklıyordu. Ama hala canlıysa tavşan da kaçabilir.

Eser daha da tersine yorumlanıp farklı anlamlar da çıkarılmaya veya yüklenmeye çalışılabilir. Belki hiçbir şey görüldüğü gibi değildir. Her şey yanlış anlamaya açıktır. Mağdur kurttur. Masum bakışlı kurt sinsi tavşanın eline düşmüştür. Küçük siyah tavşan kötüdür, beyaz büyük kurt ise iyidir. Tavşan kurdu kullanıyordu. Onu çeşitli şekillerde manipüle ediyordu.

Kurtlar da her zaman kötü değildir. Belki de kötü veya zararlı olan tavşandır ve kurt onun icabına bakıyordu.

Bir yandan da belki bu durumda huzursuz bir denge vardır. Birisi yokken diğeri de yoktur. Bir başka açıdan ise çalışma sanki Yin Yang'ı hatırlatmaktadır. Karşıt figürler birbirini tamamlamaktadır. Belki sadece doğalarını yaşıyorlardır. Çalışma ise doğadaki dengeye yöneliktir. Bir yandan da zaten yapay figürlerdir. Figürlerin de duvarda

dikey yattıkları tekrar düşünüldüğünde doğaya da bir zıtlık içerdiği ya da doğada bir zıtlık veya terslik olduğuna vurgu yapıldığı gibi olasılıklar da akla gelmektedir.

Beth Cavener'in kişisel internet sitesinin isminde "Siyah tavşanı takip et" sözüne yer verilmiştir. Bu internet sitesinin ismi de fantastik bir figürden çıkışlıdır. Çıkış yaptığı figürle ise bir zıtlık içerisindedir. Tavşan bu sefer beyaz değildir.

Alice Harikalar Diyarında'dan çıkışlı başka bir fantastik çalışma örneği, öncesinde de verilmişti. Alice'nin hikâyesi başka bir dünyaya geçiş veya benzerlik kurulabilecek durumlarla ilişkili olarak çeşitli şekillerde kullanılmaktadır. Hikâyeye göndermeler yapılmaktadır. Hikâyesi, figürleri veya çeşitli içeriği metaforlar olarak kendilerine yer bulmaktadır. Bunun popüler örneklerinden birisi ise Matrix filmindedir. Neo da bu filmde beyaz tavşanı takip ederek macerasına başlamaktadır, gerçekliğe veya Matrix dışı dünyaya çıkmaktadır.

Sanatçının zıtlıklara önem verdiği ve çeşitli şekillerde kullandığı görülüyor. Zıtlıklar ilgi çekici ve etkileyici unsurlardır. Zıtlık aynı zamanda da bir vurgu yöntemidir.

Sanatçının çalışmaları çoklu anlamlarla da ilgilidir. Çalışmalarında perspektifi de anlatım aracı olarak kullanmaktadır. Bunun yanında çalışmalarında irdelediği konulardan birisi de bakış açılarıdır. Yanlış anlamalar da konuları arasındadır. Yanlış anlama durumunu çeşitli şekillerde vurgulamakta ve aktarmaktadır.



Görsel 4.59. Beth Cavener, "Trapped", 53,34 x 93,98 x 55,88 cm, stoneware, boya, 18 k altın, ip, ahşap, 2012 (<http-161>)

Cavener başka bir eserinde ise bir tilkiye yer vermiştir (Görsel 4.59). Çalışmanın isminin “Trapped” olduğu görülmektedir. Tuzağa düşmek anlamındaki çalışmada bir tilki tuzağa düşmüştür. Tilki bir yandan gerçek bir tuzağa yakalanmış bir yandan da sanki insani bir durum içerisinde. Bu duruma da hapsolmuştur veya bu şekilde hissetmektedir. Tilkinin parmağında bir yüzük bulunmaktadır. Sorunlu bir ilişkiyi ve evliliği anlatan bir çalışma gibi görünmektedir. Gerçek sorunla uğraşmak yerine sanki kendi kolunu kemirmektedir. Kendine zarar vermektedir. Belki sorunu kendisinde belki de kendisi olarak görmektedir. Belki gerçek sorun olarak ilişkisini görmektedir. Asıl tuzak olarak da evliliğini görmektedir. Gerçi sanatçı çalışmalarında çeşitli şekillerde ironiyi kullanmaktadır veya çalışmaları ironik olarak nitelendirilebilir.

Bunların yanı sıra tilkinin parmağındaki alyansın sanatçının eski evlilik alyansından yapıldığı bilgisine ulaşıldığında veya ele alındığında çalışmada ayrı bir özdeşleşme veya özdeşleştirme unsuru saptanır. Sanatçı tilkiyi bir nevi kendisiyle özdeşleştirmiştir. Kendi hayatıyla ilgili bir durumu, sorunu veya sorun olarak gördüğünü, tuzağa düşmüş, yüzük takan ve yüzük takan parmağının olduğu bacağını kemiren bir tilki olarak biçimlendirmiştir. Sanatçı çalışmalarına kendi hayatını da konu etmektedir.

Çalışmada tilki bir çeşit özgürlük arayışı ve özgürlüğe ulaşma çabasındadır. Çözümü ise yanlış bir çözüm veya yöntem gibi görünmektedir. Özgürlük için gerekirse feda edilmesi gerektiğini düşünüyor olabilir. Özgürlük için bir kol koparılabilir. Bazen özgürlük düşüncesi ve özgürlüğe ulaşma çabaları da bir tür tuzaktır. Kimi zaman ise özgür olduğunu sanmak da ayrı bir tuzaktır. Özgürlüğe ulaşmaya çalışmak tuzağa veya başka bir tuzağa düşürebilir. Tilki zeki ve kurnazdır sözde, bu hale düşmesi ise şaşırtıcıdır. Delirmiş olabilir. Kendine karşı düşmanca bir hareket yapmaktadır. Belki kendisiyle barışıp huzur bulabilecek ve iyileşebilecektir. Tuzaktan kurtulmasının yolu önce kendisiyle barışmasından geçmektedir. Belki tilki kaçıp iyileşecektir. Belki de artık çok geçtir ve kendine verdiği zararlar kalıp tuzaktan da kurtulamayacaktır. Kendine verdiği zarar görünenden daha fazlası da olabilir. Yara hiç kapanmayabilir veya sakat kalabilir. Bu durumda kurtulsa da bir daha koşamayacak ve zıplayamayacaktır. Avlanamayacak ve yaşayamayacaktır. Bir daha asla normal bir tilki olamayacaktır. Belki de açtığı yara enfeksiyon kaparak tilkinin ölümüne sebep olacaktır.

Cavener’in “Trapped” isimli çalışmasıyla ilgili söylediklerine de bakılabilir. Gerçi bu da anlamda belirsizliği ortadan kaldırır. Birden çok anlamlı olabilme gibi bir özelliğe de ters etki edebilir. Bir yandan da anlamlar sabitlense de kimi zaman çalışma izleyici

için yine de farklı anlamlar içerebilir. İzleyiciler de kimi zaman farklı yorumlamalara gidebilir ve kendi özgün anlamlarını çıkarabilir veya yükleyebilir. Aktarılan ve beklenenden farklı düşünce ve hislere ulaşabilir.

Sanatçı bir röportajında parçanın, çoğunlukla insanın kendini yok etmeye eğilimiyle ilgili olduğunu söylemektedir. Hayatta yanlış giden ve dış etkenlerden kaynaklı durumlar için yaşamdaki ve ilişkideki asıl destek sistemlerinin parçalanması ve suçlanan şeyler olmasına eğilimli olunduğuna değinmektedir. Burada açıkça görülen onu yakalamış kurulu bir tuzak olmasına, ayağındaki kan dolaşımını kesmesine ve onu bu panik halinde tutmasına rağmen onun yanlış bacağı kemirmekte olduğunu aktarmaktadır. Bu bacağın ise bağlılık sembolünü taşıyan yanlış bacak olduğunu da belirtmektedir. Sözlerine göre bunu, bir güç kaynağı olarak görmek yerine ve onu tutan gerçek tuzak yerine de tuzak olarak görmektedir. Önceki bir evliliğinden kalan alyansını da çalışmada kullandığı görülmektedir. Onun için bir durumu anlayışını, onurlandırmanın daha iyi bir yolu olmadığını ve bunu kendisi için derin anlamlar taşıyan bir şeyle birleştirdiğini de söylemektedir. Kendisini de defalarca bu durumda bulduğunu söyleyen sanatçı çalışmasıyla özdeşleşme içindedir. Bu durumda kalarak sonunda hayatındaki bir ilişkiyi yok ettiğini de aktarmaktadır. Bunun için bir çeşit anıt, güzel bir anıt yaratması gerektiğini ve ona kendisinden bir parça, yani bu evlilik yüzüğünü verdiğini de belirtmektedir. Ayrıca birçok işinde bir optimizm olduğunu da söylemektedir (http-162).

Sanatçının eserleri genellikle antropomorfik hayvan figürleridir. Duruma tersten bakıldığında ise zoomorfik insanlar olabildikleri de düşünülebilir. Bunun yanında her iki durumunda da ortaya fantastik figürler çıkmıştır.

4.3.8. Sophie Woodrow

Örnekte Sophie Woodrow'un figürlerinden bir kısmı görülmektedir (Görsel 4.60). Duruşları, dikeylikleri ve kıyafetleriyle sanki ayakta duran insan formunu andırmaktadır. İnsansı formlar da denebilir. Bunun yanında bazı figürlerde hayvanlara dair unsurlar da bulunmaktadır. Aralarında antropomorfik ve melez denilebilecek figürlerin bulunmaktadır. Figürlerde doğadan ve yapaydan çıkışlı olduğu düşünülebilecek doku ve şekillere yer verilmiştir. Bunların dağılım ve düzenlemeleri olarak da ele alınabilir. Dekoratifliğe önem verilmiştir. Figürlerde genel bir durağanlık hissi hakimdir. Huzur, huzursuzluk veya belki de bir tekinsizlik hissi verilmesi de amaçlanmış olabilir. Figürlerin boş bakışları, donuk ifadeleri, duruşları, sakinlikleri ve beyaz renkleriyle sanki

ruhanilikle özdeşleştirilebilecek bir görünüşleri vardır. Gerçi bu da ruhaninin nasıl görüldüğü bilinmeden yapılmış bir yorumdur. Fantastik düşünce, imge ve his birikimlerinin ve hayal gücünün bir çalışmayı anlamlandırma, algılama ve onunla ilgili benzerlikler kurmada devrede olduğu da düşünülebilecekler arasındadır.



Görsel 4.60. *Sophie Woodrow'un bazı çalışmaları* ([http-163](http://163))

Antropomorfik gelenekteki işlerim hayvanların alegori, duygusal ve dekoratif olarak nasıl tasvir edildiğini araştırmaktadır. Karakterlerim hem gücü hem hassaslığı taşıyan içgüdüsel varlıklar olarak görünmektedir. Onlar aracılığıyla izleyiciyi, “Hayvan benliklerimizle ne kadar huzur içindeyiz?” sorusunu sormaya yönlendirmeyi amaçlıyorum ([http-164](http://164)).

İlgiyi bilgiye göre burada sanki figürler içgüdüsel varlıklar olarak betimlenmiştir. İçsellik de ruhanilikle bağlı veya ilişkili bir kavramlardır. İçgüdüler veya belki içsellik betimlenerek fantastik figürler oluşturulmuştur.

“Hayvan benlik” tanımı da sanki biçimlendirildiğinde ortaya bir fantastik figürün çıkmasını sağlayabilir. İnsan doğasıyla ilgiliymiş gibi görünür. İnsan doğasının ise iyi mi kötü mü olduğu bilinmez. Onunla huzur içerisinde olmanın mümkün olup olmadığı da ayrı bir soru olabilir. İnsanın içindekilerle huzur içinde olması onlarla barışık olması anlamında da yorumlanabilir. Bunun da iyi mi kötü mü bir şey olduğunu söylemek de yine zordur. İçeride en temel fantastik figürlerden biri canavar da bulunabilmektedir. Onunla barışık olmak için neler yapmak gerekir, canavarlaşmak veya hayvanlaşmak mı gerekir diye de düşünülebilir. Barışık olmak onu özgürleştirmek anlamına da gelebilir. Bu da doğru mu yanlış mı olacağı da sorgulanabilecek bir durumdur. İçgüdülerle ilgili pek çok ahlaki soru sorulmuş olabilir. Belki herkesin içindeki canavar değildir, bazı

canavarlar yenilmiştir, bazıları eğitilmiştir, bazılarının ki canavarlaşmamıştır, bazılarının ki kontrol altındadır, bazılarının kisi kontrolden çıkmıştır, bazıları iyi beslenmiştir, bazıları aç kalmıştır, bazıları da zayıf düşmüştür. Belki içerde birçok fantastik figür vardır. Bu figürler de belki birbiriyle savaşmakta belki de barış içinde yaşamaktadır. Gerçi burada çalışma daha çok iç huzuruna yönelik yorumlanabilir. Doğasına dönmek, doğal benliğiyle barışık ve huzurlu olmak, doğasıyla huzur içinde olmak ve belki doğayla barışık ve huzur içinde olmak gibi düşünceler yürütülebilir. Figürler daha çok sakin bir görünümündedir. Boş gözlerin iç dünyalarıyla bağ kurulmasını simgelemesi gibi bir yorumlama da akla gelenler arasındadır.

İçgüdülerin, içsel olanların, içeridekilerin biçimlerle ifade edilmesi veya aktarılması da, fantastik figürlerin oluşumunda yer almaktadır. İçtekilerin figürlerle aktarılması veya figürlere dönüştürülmesi pek çok fantastik figürün ortaya çıkmasını sağlamıştır.

4.3.9. Crystal Morey



Görsel 4.61. Crystal Morey, “Dolanık Harikalar: Sierra Nevada Kızıl Tilkisi”, 17,78 x 30,48 x 12,7 cm, porselen ve sır, 2017 (<http-165>)

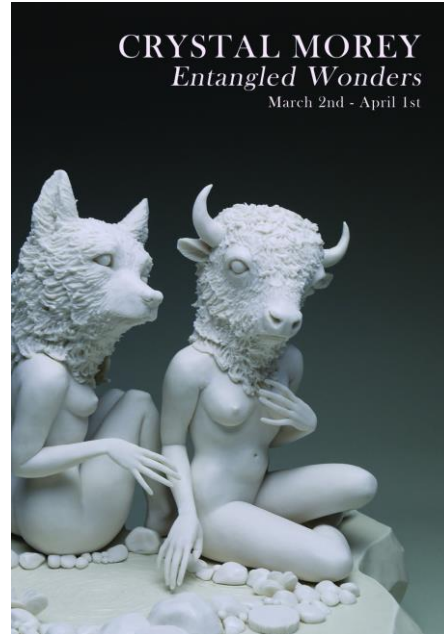
Örnekte Crystal Morey’in “Dolanık Harikalar: Sierra Nevada Kızıl Tilkisi” isimli çalışması görülmektedir (Görsel 4.61). Çalışma isminde bir karışıklık içermektedir. Harikalar ise yine her zaman fantastikle ilişki içerisinde. İsme göre bir şekilde

harikaların başının dertte olduğu da düşünülebilir. Bir diğer yandan ise harikaların iç içe karışık bir halde bulunduğunu da niteliyor olabilir.

Eser melez bir yaratığa benzemektedir. İnsan vücuduna tilki kafası veya tilki kafasına insan vücudu eklenmiş gibi görünmektedir. Tilki kafalı insan veya insan vücutlu tilki gibidir. Bunların yanında çeşitli doğa unsurları da figüre dâhil ve figürle beraber betimlenmiştir. Tilkiyle özdeşleştirilen çeşitli kavram veya özellikler de bulunabilir. Çalışmada bunlara da bir gönderme olup olmadığı bilinmemektedir. Bunların yanı sıra çalışmada Uzakdoğu mitlerindeki tilki figürüne de gönderme yapılmış gibidir. Burada tilki, insan dönüşümü, üzerindeki istirdiyeler ve kolunun altındaki taş, bu mit figürüne işaret etmektedir. Öncesinde örnekler arasında yer alan Naruto'da bu mitlerle ilişkilidir. Orada da hikâyenin ana figürlerinden birisi de bu mitlerdeki dokuz kuyruklu tilkidir.

Sanatçı, Sierra Nevada Kızıl Tilkisi'ni doğal bir güzellik olarak ele almış ve güzel bir şekilde biçimlendirmiştir. Doğal bir güzelliğe, güzellik kavramıyla vurgu yapmayı amaçlamış olabileceği de düşünülebilecekler arasındadır.

Morey, antropomorfik hayvan figürleriyle doğa-insan bağlarını, çevresel sorunları ve bu sorunlardaki insan etkisini vurgulamaktadır. Çalışmalarında hayvan başlı nü kadın figürleri görülmektedir (Görsel 4.62).



Görsel 4.62. Crystal Morey, “Dolanık Harikalar”, 2017, kişisel sergi (<http://166>)

Hayvan kafaları normal bir kafanın vücuda oranına göre daha büyük boyutlarda işlenmiştir. Formların sahip olduğu kadın bedenleri ise insani pozlar vermektedir.

Çağımızda insanoğlu, yaşamı tek bir hücreden tüm ekosistemlere kadar değiştirebilme becerisiyle, doğal evrimin arkasındaki itici etki ve güç haline geldi. Bu eylemler sayesinde, hassas türleri ve habitatları ümitsizlikte bırakıyor, bozulmalar ve belirsiz sonuçlarla karşı karşıya kalıyoruz. Çalışmamda bu fikirleri keşfederken, aynı zamanda çevremizdeki toprak ve hayvanlarla olan karşılıklı bağımlılığımızı gösteren, çağrıştırmacı ve gizemli bir anlatı oluşturuyorum.

“Entangled Wonders” iklim değişikliği, evrimsel süreçlerin manipülasyonu ve eylemlerimizin nereye varabileceği konusunda bir diyalogu genişleten hayali bir manzarayı araştırıyor. Bu yeni diyarda, büyük bir değişim meydana geldi ve dünyayı bir dengesizlik durumunda buluyoruz. Devam etmek için, insanlar ve hayvanlar bir, karmaşık ve fiziksel olarak birbirine bağlı, doğal yaşamı onarmak için yeni bir yetenekle birbirlerine muhtaç hale geldiler. Bu alternatif dünya, bize etrafımızdaki bitkiler ve hayvanlarla olan bağımlı, hepimizin dünyamızın uzun vadeli sağlığı için birbirini destekleyen ve birlikte büyüyen, iç içe geçmiş tek bir ekosistemin parçası olduğumuzu hatırlatıyor.

Porselenin ipeksi beyaz toprağından yontulmuş bu narin figürleri, güç içeren, modern tılsımlar ve değerli anlatım nesneleri olarak görüyorum. Doğal dünyada insan etkisinin yükseltilmiş bir vizyonunu görüyorlar ve bize mevcut yörüngemizi ve hepimizin paylaştığı güvencesiz bağımlılıkları hatırlatmak için buradalar ([http-166](http://166)).

Çalışmalarla “Entangled Wonders” (Dolanık Harikalar) adında fantastik bir dünya oluşturulmuştur. Bu dünya ise bir dengesizlik içindedir. Çalışmalar, insan-hayvan karışımı ağırlıklı olmak üzere insan, hayvan, bitki ve diğer doğal unsurlar karışımı fantastik figürlerdir.

Sanatçının çağrıştırmacı ve gizemli bir anlatı oluşturduğunu aktardığı da görülmektedir. Bu ise fantastik olarak ele alınabilecek bir tanımlamadır. Çağrıştırmacı da ilgilendirici, ilham veya esin verici gibi kavramlarla ilişkilendirilebilecek bir tanımdır. Gizem ise her zaman fantastikle dolaşık bir kavramdır.

“Figürlerim, kendi stres, endişe ve kararsızlık hislerine kapılmış halde bu sınırdan var oluyorlar.” Sanatçının bu sözleri ise fantastikle arasında bağ kurulabilen bir kavramı içerir. Stres ve endişe de yine travmatik durumlar, korku ve kaçışla aralarında ilişki kurulabilecek durumlardır. Yine fantastikle aralarında bağ kurulabilen diğer kavramlarla da aralarında ilişkiler bulunabilir veya kurulabilir. Yine insanların eylemleriyle belirsiz sonuçlarla karşı karşıya kaldığı da aktardıkları arasında gibidir.

Sanatçının, çalışmaları için güç içeren modern tılsım tanımlaması yaptığı da görülmektedir. Bu da fantastikle bağ kurulabilecek bir unsurdur. Tılsımlar da fantastik figürlerdir. Bu tılsımların modern olmasının ise büyüsüz, büyüsünü kaybetmiş veya daha mı büyülü olarak yorumlanabileceği bilinmemektedir. Belki büyü yeniden keşfedilmiştir,

yeniden önem kazanmıştır, büyüye yeniden ihtiyaç vardır. Fantastikle ve fantastik figürlerin kötü zamanlarla ilginç bir ilişkisi vardır.

Çalışmalarda quantum dolanıklılığından bir çıkış veya quantum dolanıklığına bir gönderme olduğu da düşünülebilir. Quantum dolanıklılığı da yine hayal gücünü tetikleyen, üzerine fantastik düşünceler kurulabilen bir teoridir.

4.3.10. Malene Hartman Rasmussen

Malene Hartman Rasmussen'in eserleri arasında çeşitli fantastik figürler saptamak mümkündür. Konuları arasında içteki canavar ve hayalet de bulunmaktadır (Görsel 4.63, 4.64).



Görsel 4.63. Malene Hartmann Rasmussen, "İçimdeki Canavarlar" 2017, seramik, ahşap raf, 140 x 115 x 35 cm ([http-167](http://167))

"İçimdeki Canavarlar", Stoke-on-Trent'te eski Spode Fabrikası'ndaki 10 projeden biri olarak 2017 İngiliz Seramik Bienali Ödülü için seçildi.

"Herkesin kendi iç canavarları vardır.

Çoğu insan onları içeride kilitli tutmakta iyidir... ama ben değilim.

Kimi zaman onları en beklemediğim anda ortaya çıkarlar ve onları karanlığın güvenliğine içine tekrar sokmak zor bir iş olabilmekte.

Bu ıstırap dolu varlıklarla yüzleştim, ışıpta nasıl tepki verdiklerini incelemek ve çalışmak için onları doğal ortamlarından çıkardım.

İçeride kapana kapılmışken korkunç bir şekilde büyürler, ancak üzüntülerinin ve melankoli gösterilerinin dışında bir rafa kaldırılacak kadar küçülürler.

Belki şanslıysam sonsuza kadar orada kalırlar." (<http-168>)

Sanatçıların bir diğer çalışmasının isminde ise temel fantastik figürlerden bir diğeri olan hayalet ile karşılaşilmektedir (Görsel 4.64). Fantastikle köken bağı olan “fantasma”ya da çalışma başlığında yer verilmiştir.



Görsel 4.64. Malene Hartmann Rasmussen, "Fantasma [Hayalet]", 2019, seramik, neon, ahşap (<http-169>)

Enstalasyon, Meşher İstanbul'da, Geminin Ötesinde: Avrupa Çapında Çağdaş Seramiklerde Mitler, Efsaneler ve Masallar sergisi için yapıldı.

Malene Hartmann Rasmussen'in Danimarkalı soyunu ve kuzey Avrupa folkloru hikayelerini yansıtan çalışmaları geçmişinin bağları, hem ailesiyle hem de geride bıraktığı büyüme dönemiyle olan, için bir metafordur. Parlaklık, oyunbazlık ve anında görsel çekicilik, gerçeklik ve hayallerin birleştiği daha karanlık bir anlatıyı gizler.

Enstalasyonun adı Fantasma (İspanyolca hayaletler anlamına geliyor) ve eserler figüratif heykelin insanlar tarafından tılsımlı nesneler olarak onurlandırılmış kullanımını yansıtıyor. Fantasma (Hayalet) enstalasyonunda güçlü bir ibadet, ritüel sihir ve doğüstü varlığı bulunmakta. Bir katarsis biçimi olarak sanatçı ıstırabı, öfkeyi ve kederi iblisler gibi kovmaya çalışır; babasının ve annesinin kaybıyla ilgili duygular ve artık geçmiş bir zamanın anıları (<http-168>).

Sanatçı fantastik figürlerle yine içsel durumları yansıtmıştır. Eserde figürlerin, sanatçının geçmiş bağlarının metaforları olduğu da belirtilmiştir. Fantastik figürler burada yine sembolik anlatım öğeleridir ve hayalet başlığı altında düzenlenmiştirler. Çalışmada görünümle iç anlamlar arasında da zıtlıklar kullanılmıştır. Çalışmada kişisel hayatla özdeşleştirmeler de mevcuttur.

4.3.11. Wookjae Maeng

Wookjae Maeng'in eserleri arasında da fantastik figürler veya fantastik olarak ele alınabilecek figürler saptamak mümkündür.



Görsel 4.65. Wookjae Maeng, “Beş Gösteri”, her parça; 20 x 14 x 27cm, 2007 ([http-170](http://170))

Örnekte seramikten geyik figürleri yapmış olduğu görülmektedir (Görsel 4.65). Ama geyikler biçimsel olarak gerçeklik ve gerçekçilikten uzaktır. Normal geyikler gibi davranmadıkları da söylenebilecekler arasındadır. Maeng'in örnekteki geyikleri bir çeşit insansılık içermekte ve insani davranışlar sergilemektedir.

Sadece duyguları değil, aynı zamanda duyarlılıkları ve anıları da uyarak çağdaş sosyal ve çevresel sorunları izleyiciye iletmek için bir araç olarak sanata odaklanıyorum. Bu bağlamda, çalışmamın ifade edilmesinde ve izleyici tarafından algılanmasında 'uyaran' önemli bir rol oynamaktadır. Görsel veya duyuşal olarak uygun uyaranlar, izleyicide merak uyandırır ve eserin içsel anlamlarını kavrama arzusunu uyandırır. Bu süreçte izleyici, eseri yalnızca entelektüel olarak kavramakla kalmaz, aynı zamanda ön yargılarına meydan okunduğunda veya görme dışındaki duyular uyarıldığında onu içsel olarak takdir eder. İzleyiciyi hem fiziksel hem de duyusal olarak meşgul eden bu üç boyutlu beğenin, bir eserin mesajını daha derin bir düzeyde ilettiğine inanıyorum.

Çevremizde sayısız canlı uyum içinde yaşar. Ancak insan sınıflandırması ve ihmali nedeniyle doğal haklarından yararlanmadan sadece var olan başka canlılar da vardır. İnsan ve diğer yaratıklar arasındaki ilişkinin doğasını ifade etmek istiyorum – gelişmek için kentsel ve doğal arasında dikkatli bir birlikte yaşama ve denge, örneğin, ve daha az görünür yaratıklar için bir farkındalık ve empati gerektiren bir ilişki. Çalışmamda, modern insan için, kısa da olsa, içinde bulunduğu çevrenin gerçeklerini düşünmesi için, günlük varlığını ona kayıtsız olarak sürdürse de, bir fırsat sunmayı umuyorum ([http-171](http://171)).

Maeng'in örnekteki çalışmasında biçim olarak ağırlıklı olarak geyik figürünü seçmiş olduğu görülmektedir (Görsel 4.60). Figürlerde antropomorfizm unsuru da

bulunmaktadır. Eserinde doğa sorunlarına veya insan kaynaklı çevre sorunlarına dikkat çekmeyi amaçlamıştır. Geyikler, insan gibi oturmuş ve insani davranışlar sergilemektedir. Doğa sorunlarına dikkat çekmeye çalışıyor gibi görünmektedirler. İnsan kaynaklı doğa sorunlarına karşı insanlar gibi davranıp, insanlar gibi bir çeşit eylem veya gösteri yapmaktadırlar. Geyikler ellerinde, yola geyiklerin çıkabileceği uyarısı bulunan trafik işaretine benzer levhalar taşımaktadırlar. Geyiklerin bazıları insan kaynaklı sebeplerden dolayı zarar görmüşlerdir. Sanatçı, bu küçük heykelleri Gothenburg şehrinde çeşitli noktalara yerleştirerek sergilemiştir. Burada ise bir çeşit eylem yapan figürler, yine bir çeşit eylemde kullanılmıştır.

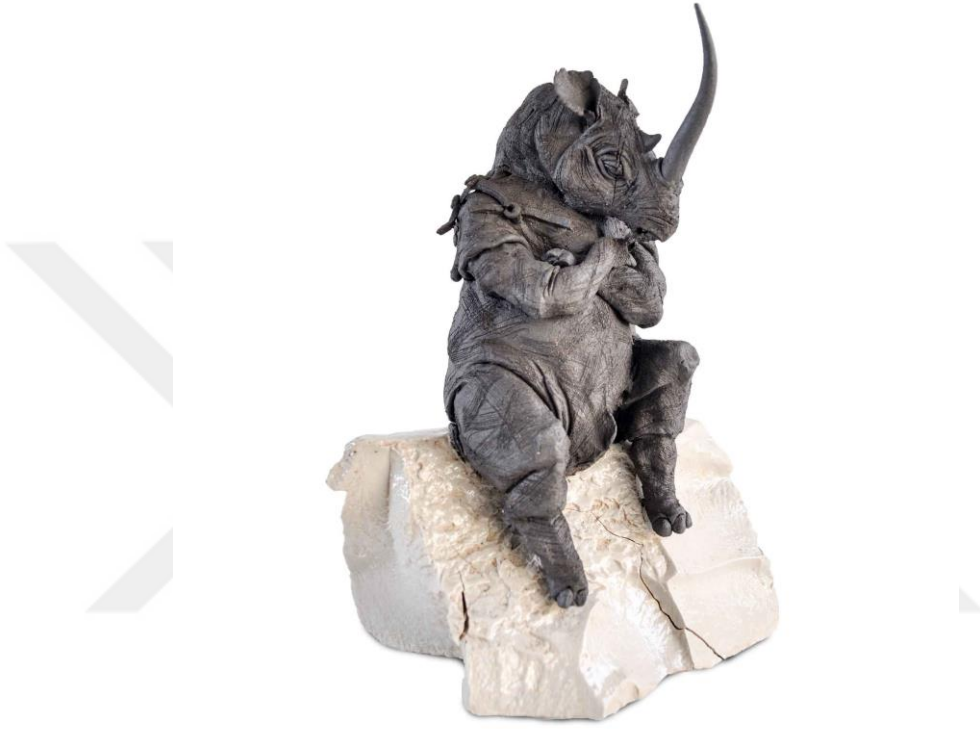
Sanatçı sözlerine göre doğru uyaranlarla izleyici ve çalışmaları arasında daha derin bağlar kurmayı amaçlamaktadır. Uyaran bir etkileme veya etkilenme unsurudur. Sanatçı duygulardan ötesiyle de bağ kurmayı amaçlamıştır. Duyarlılık ve anıları uyararak, izleyicinin alt anlamlarla bağ kurabilmesini ve içsel bir takdir edişin ortaya çıkabilmesini sağlamaya çalışmıştır. Buna ise “Five Demonstrations” adlı çalışmasında, fantastik figürlerle yapmıştır. Yine bu durumda hayal gücü, fantastik algı, his, düşünce ve düşünmeyle bağlar içerisinde olunmaktadır. Gerçekçi olmayanlar, gerçekliğe yönelik düşünce ve hisleri uyarmak için oluşturulmuştur. Fantastik figürlerin oluşumunda ve algılanışında da yine gerçekliğe ve fantastiğe yönelik birikimlerin uyarı halinde olabildiği veya uyarılabildiği de düşünüleebilecekler arasındadır. Uyaranlar, içsel anlamlar, birikim ve bağlarla ilişkiye girilerek, etkileme, ilgi çekme ve merak uyandırmaya yönelik kullanılması amaçlanmıştır.

İklim değişikliği ve doğa sorunları bulunulan zamanın önemli meselelerinden birisidir. Birçok sanatçının konu üzerine çalışmalar yapmakta olduğu ve bu çalışmaların da fantastik figürler içerebildiği de söylenebilecekler arasındadır.

Çağdaş seramik sanatında fantastik figürler adına daha pek çok çalışma bulunabilir. Birçok çalışmada fantastik unsurlar saptanabilir. Bunun yanında pek çok çalışma veya pek çok çalışma içeriği de fantastik figür olarak ele alınabilir veya fantastik figürler oldukları şeklinde yorumlanabilir. Aynı zamanda tüm çalışmalar fantastik penceresinden bakılarak ele alınabileceği ve fantastikle arasında çeşitli bağlar kurulabileceği de düşünülebilir. Biçimsel olarak daha belirgin olarak ele alınabileceklerden neredeyse alakasız görünen çalışmalara kadar geniş bir aralık vardır. En geniş anlamda, fantastikle hiç alakası olmayan sanat çalışması, yoktur. Seramik figürler açısından ise bu durum daha da geçerlidir.

4.3.12. Buğra Özer

Buğra Özer'in eserleri arasında çeşitli fantastik figürler yer bulunmaktadır. Bunlar arasında hayvanların insan gibi davrandığını görmek de mümkündür.



Görsel 4.66. Buğra Özer, “Artık Savaş Yok”, 28x20x15 cm, Black Clay and Porcelain Clay, Siyah Kil ve Porselen Çamuru-1250°C Handshaping, Serbest Elle Şekillendirme, 2017 ([http-172](http://172))

Örnekte Buğra Özer'in “Artık Savaş Yok” isimli çalışması görülmektedir (Görsel 4.66). Eserde ana figür olarak antropomorfik bir gergedan bulunmaktadır. Gergedan kısmen kıyafet giymiş gibi görünmektedir. İnsani bir pozdadır. İsmiyle beraber ele alındığında bir savaşçı veya asker olduğu düşünülebilir. İki farklı anlamda yorumlanmaya çalışılabilir. Belki artık savaş yoktur ve gergedan sıkılmıştır. Belki de gergedan artık yorulmuştur ve savaşmak istemiyordur. Bir başka açıdan düşünüldüğünde ise gergedan savaşa karşıdır ve ondan bekleneni yapmamaktadır. Kollarını kavuşturmuş ondan beklenene karşı çıkmaktadır veya kendisiyle inatlaşmaktadır.

Sanatçı çalışmalarında esin kaynağı olarak mitleri, Anadolu coğrafyasına ait kültürel ve tarihi öğeleri kullanmaktadır. Ağırlıklı olarak antropomorfik figürler çalışmaktadır.

Çalışmalarım genel olarak insan davranışı sergileyen mitsel hayvan figürlerinden oluşmaktadır. Seçtiğim mitolojik hikâyeler işlerimi ve açtığım sergileri aslında şekillendirmektedir. Bu hikâyeler farklı zaman periyotlarında farklı kültür dönemlerine ait olsalar da, ortak bir nokta olarak Anadolu coğrafyasına aittirler. Çalışmalarımdaki figürleri, yaşadığımız bu zengin coğrafyanın gerçeküstü olaylar örüntüsünün baş karakterlerinin kendi üslubumda yansımaları olarak söyleyebilirim. İşlerimde kimi zaman Truva Destanındaki kahramanların karakteristik özelliklerinin yansımaları olarak hayvan figürleri ortaya çıkarken, kimi zamanda tarihi on iki bin yıl öncesine dayanan Göbeklitepe kültüründe yer alan taş sütunlar üzerine işlenmiş hayvan figürlerinin tasvirleri görülmektedir (Özer, 2022).



Görsel 4.67. Buğra Özer, “Geliyorlar” 50x24x30 cm, Stoneware Kil, Serbest elle şekillendirme, 1260°C (http-173)

Sanatçının bir diğer eserinde yine antropomorfik hayvan figürleri görülmektedir. Bir çeşit yapı veya doğal oluşum kütleli üzerinde insansı bir yaban domuzu oturmaktadır. Bu kütleli içinden çıkan, kurtulmaya çalışan veya buraya hapsolmuş boğa insan karışımı bir diğer figür daha görülmektedir.

Eserin ismine göre çeşitli düşünceler akla gelebilir. En temelde kilden şekil bulan bu figürler, ana malzemelerinden şekil bularak çıkıp geliyorlardır. Görünüşe göre daha çok bu kütleden çıkıyor veya kurtulmaya çalışıyor gibidir. Bu kütleden çıkarak belki hayata geliyorlardır. Hayata gelmek, hayatta kalmak, üzerine yüklenenlerle yaşamak gibi insani durumların fantastik figürlerle yansıtılmış olduğu da düşünülebilecekler arasındadır. Belki de sadece kendi normallerini sürdüren fantastik figürlerdir ve sadece fantastiktirler.

Çalışmalarımı genel hatlarıyla gerçeküstücü bir üslupta, serbest elle şekillendirme yöntemiyle üretilmiş figüratif seramik- heykeller olarak tanımlayabilirim. Çalışmalarında genel olarak stoneware ve porselen kil kullanımını tercih ediyorum. Tarz olarak çok renk kullanmayı sevmediğim için daha monokrom bir görünüm yakalama çabası güdüyorum işlerimde ve bunu da genel olarak çamurun kendi rengini kullanarak yakalamaya çalışıyorum. Kilin yüksek derecede ortaya çıkan rengi ve malzemenin kendi dokusunun da çalışmalarım için önemli olduğunu düşünüyorum. (Özer, 2022)

Sanatçı eserlerini gerçeküstücü figüratif seramik heykeller olarak tanımlamaktadır. Ele alınan konu açısından bakıldığında ise seramik fantastik figürler olarak nitelemek de mümkündür. Sanatçının bir diğer çalışmasında ise isminden anlaşıldığı üzere dua eden bir fantastik figür bulunmaktadır (Görsel 4.68).



Görsel 4.68. Buğra Özer, "Pray", (<http-174>)

4.3.13. Özge Tan

Özge Tan'ın eserleri arasında da fantastik figürler saptamak mümkündür. Sivri kulaklarıyla sanki elfleri andıran, çeşitli fantastik durum ve haldeki figürler çalışmaları arasındadır.



Görsel 4.69. Özge Tan, “Bugün Gök, Gözü Yaşlı Bir Tanrıçadır”, seramik heykel, 35x40x48cm, 1040°C, 2018 (<http-175>)

Örnekte Özge Tan'ın “Bugün Gök, Gözü Yaşlı Bir Tanrıçadır” isimli çalışması görülmektedir (Görsel 4.69). Fantastik bir figür, mekân ve durum betimlenmiştir. Figür bir şekilde mekâna etki ediyor, onu düzenliyor veya oluşturuyor gibi görünmektedir. Renklere göre sanki gözyaşlarından bulutlar oluşturup yerleştiriyordur. Belki yağın yağmur onun gözyaşlarıdır. Ne de olsa bir tanrıçadır. Gözyaşı ve üzüntü özdeşlik içerisinde. Çalışmayla ilgili yapılabilecek bir diğer yorum da üzücü bir olay veya bir

kayba yönelik olarak biçimlendirilmiş olmasıdır. Acı bir olaya adanmış olduğu da düşünülebilecekler arasındadır. Bir diğer yandan da bir tanrıçanın güçlü bir varlık olduğu ve üzülmesinin de oldukça zor olabileceği de düşünülebilir.

Sanatçının, 2020 yılı Şubat ayında Ankaralı sanatseverlerin beğenisine sunduğu ‘Gözü Yaşlı Tanrıçalar’ isimli kişisel sergisi, antik inanış ve mitlerin neredeyse hepsinde var olan tanrıçaların ‘bugün kim bilir ne halde oldukları’ sorusuyla ortaya çıkmıştır. Sergi, sanatçının, bugün tüm tanrıçaların temsil etmekte olduğu hem kadına hem de doğaya ait değerlerin insan türü tarafından incitilmiş ve incitmeye devam edildiği; dolayısıyla bugün bütün bu tanrıçaların, olsa olsa gözü yaşlı birer tanrıça olacağı cevabı üzerine kuruludur. Doğanın her koşul ve vakitte yaptığı gibi kendini var etmek için bulduğu yeni yollardan esinlenen sanatçı, doğaya ait kavramları, o kavramlara ait özellikler taşıyan tanrıçalar olarak betimlemiş ve bugünün tanrıçalarını yansıtmaya koyulmuştur. Bugünün tanrıçaları, taşıdıkları hüznü rağmen, parıltılı gözyaşlarından yeni’yi doğurmaya; tarih boyunca kadın ve kadınlıkla ilişkilendirilen işlemleriyle yaratmaya, üretmeye ve onarmaya devam etmektedir. Sergideki her bir eser, ardında upuzun dünya tarihinin, insan, doğa ve kadın arasında geçen ilişkilerini anlatan kısacık masallarını saklamaktadır. (http-176)

İlgili bilgiye göre sanatçı, kadın ve doğa sorunlarına tanrıça figürleriyle değinmektedir. Görünüşe göre tanrıçaların gözyaşları insanların neden olduğu zararlar için dökülmektedir. Bunlar arasında da doğa ve kadına ait değerler ön planda tutulmuştur. Çalışmalarda gözyaşlarına rağmen bir çeşit iyimserlik de vardır. Yeniden doğuş, üretim ve onarmaya inanış bulunmaktadır. Tanrıçalar doğurma, yaratma ve üretmeyle özdeşleştirilmiştir. Hüzünlerine rağmen özdeşleştikleri işlevleri yerine getirerek iyileştirmeye çalışmaktadırlar. Alıntıda eserler insan, doğa ve kadın arasındaki kısa masallar olarak nitelendirilmiştir. Belki bir iyileşme gerçekleşecek ve masalın varsa devamında tanrıçalar da hüznlerinden sıyrılacaktır. Bu eserlerde hem insani değer hem de doğa sorunlarına fantastik bir anlatım ve fantastik figürlerle dikkat çekilmiştir.

Sonraki örnekte sanatçının “Bugün Gaia Gözü Yaşlı Bir Tanrıcadır” isimli eseri bulunmaktadır (Görsel 4.70). Bu sefer gözü yaşlı olan Gaia’dır. Bir nevi Toprak Ana gözü yaşlıdır. Ama gözyaşlarının döküldüğü yerlerde yine yaşam başlamakta ve çiçekler açmaktadır. Hüznüne rağmen doğurganlığı veya üretkenliği devam etmektedir. Hüznüyle beraber iyileştirmeye devam etmektedir. Tanrıçalar, kadın, doğa, yaratma, üretme, doğurganlık, iyileştirme, kadın ve doğa sorunları gibi konulara fantastik bir figürle değinilmiştir.



Görsel 4.70. Özge Tan, “Bugün Gaia Gözü Yaşlı Bir Tanrıçadır”, Ceramic Sculpture/Seramik Heykel, 40x36x30cm, 1040°C, Özge Tan, 2018 (<http-175>)

Sanatçının bir başka eserinde fantastik kadın figürü bir başka durumda veya koşullara maruz kalmış şekilde görülmektedir (Görsel 4.71). Burada doğadan uzaklaşmış figür plastik atıklarla bütünleşmiş veya bu atıklar arasında mahsur kalmıştır. Daha çok bu atıklar arasında sıkışmış ve küçük bir boşluktan nefes almaya çalışıyor gibidir. Figürün gözyaşı yine eserde yer almasına karşın görünüşe göre bu sefer yeniden bir şeyler doğuramıyor, üretemiyor veya canladırıyor gibi görünmektedir. Gözyaşları plastik atıklar arasında kaybolmaktadır.



Görsel 4.71. Özge Tan, “Mikroplastik Yeni Dünya I”, porselen, 14x14x8cm, 1250°C, Özge Tan, 2020 (<http-175>)

4.3.14. Aziz Baha Örken

Fantastik figürler yapan bir diğer sanatçı da Aziz Baha Örken'dir. Çeşitli fantastik figürler eserleri arasındadır.

Örnekte Aziz Baha Örken'in "Almond Troopers" isimli eseri görülmektedir (Görsel 4.71). Bir çeşit antropomorfik hayvana benzeyen figürlerin vücutlar mitlerdeki satir figürünü andırmaktadır. Bunun yanında bir başka fantastik yapıma yönelik unsurlar da çalışmaya dâhildir. Figürler, Star Wars adlı yapımdaki Storm Trooper karakterlerinin başlığına sahiptir. Farklı fantastik figürlerin bir sentezi olarak ele alınabilecek bir çalışmadır. Bu şekilde düşünüldüğünde farklı çağların fantastik figürlerinin bir karışımıdır. Popüler kültür öğelerinin veya genel bilinirlikte yer etmiş fantastik figürlerin sanat çalışmalarında kullanımına bir örnek olarak da verilmesi mümkündür.



Görsel 4.72. Aziz Baha Örken, "Badem Trooperler", seramik, 15 x 40 x 50 cm ([http-177](http://177))

Sanatçı eserlerinde mitler, Helenistik Dönem bronz heykelleri, fantastik hikâye ve yapımlardan esinlenmelere yer vermektedir. Eserleri kara mizah ve ironi içermektedir.

Türk seramik sanatçılarından olan ve eserlerinde sürü hayvanlarını popüler kültür ve politik temalar yükleyerek ele alan Aziz Baha Örken; insan hareketleri üzerinden mizahi bir anlatım sunmaktadır.

Ayrıca Örken; evcilleşmiş sürü hayvanlarının, heykellerin temasını oluşturmasında insan ile hayvanın geçmişten gelen ilişkisinin önemini vurgulamaktadır. Sanatçı, bazı yapıtlarında mitolojik figürlerden ve öykülerden de yararlanmaktadır. Antik Yunan mitoslarından Minotaur, Örken'in tasvirlerine de sıklıkla konu olmaktadır. Minotaur'u kendi hicivli üslubuyla farklı şekillerde izleyiciye sunmaktadır. Eserlerini, boğa başının vücuduna oranla daha büyük bir kafaya sahip biçimde olan insan-boğa melezi gövdeli Minotaur'ları, insansı mimikler ve davranışlarla tasvir etmiştir. Bunun yanı sıra; Antik Yunanda vahşi ve korkutucu

şekillerde biçimlendirdiği Minotaur'lar, bilinen korkunçluktan uzak, mizahi öğelerin baskın olduğu karikatürize edilmiş formlara dönüşmüştür. (Özer, Canduran, 2022)

Sanatçının Minatour çalışmalarından birisi örnekte görülmektedir (Görsel 4.73).



Görsel 4.73. Aziz Baha Örken, “Keyfi”, seramik, 20 x 20 x 50 cm

Sanatçının bir diğer eserinde melez veya antropomorfik olarak nitelendirilebilecek bir figür bulunmaktadır (Görsel 4.74). İnsan kuş karışımı olan figürün başı ve kolları kuş uzuvları şeklindedir. Tek bacağı olmayan figür yürüyemese de bunu belki de uçabilmesiyle telafi etmektedir. Bu durumda bir bakıma iyimserlik barındıran karanlık bir figürdür.



Görsel 4.74. Aziz Baha Örken (<http-178>)

Sanatçının başka bir eserinde yine insan biçimcilik unsuru görülmektedir (Görsel 4.75). Çalışma sanki bir insan ve koyun karışımıdır. Figür boş gözlerle bakmaktadır. Yüzünde şapşal veya zekâ yoksunu bir ifade bulunmaktadır. Görünüşe göre de dışkı yemektedir. Çalışmanın toplumsal bir gönderme içermesi olasıdır. Topluluklar kimi zaman koyunlara benzetilmektedir. Belki kendi aklı olmayan, koyun gibi güdülen ve ona reva görülen dışkıyla beslenen bir figürdür.



Görsel 4.75. Aziz Baha Örken, *Bok Yiyen* (<http-179>)

Sanatçının bir diğer eserinde ise öncesinde örnek verilen mezar bekçileriyle benzerlik kurulabilecek bir figür bulunmaktadır (Görsel 4.76). Sanatçının burada mezar bekçisi olarak nitelenen işi, dikey ve daha insansı bir formdadır. Sanki mumyalanmış bir figürü anımsatmaktadır.



Görsel 4.76. Aziz Baha Örken, *İsimsiz*, seramik, elle şekillendirme, 45 x x 65 x 200 cm, 1200°C

UYGULAMALAR



Uygulamalar 1. *Yer bakar, 20 x 16 x 17 cm, beyaz kil, 1040°C, elle şekillendirme*

Uygulamada Yer Bakar isimli çalışma görülmektedir (Uygulamalar 1, 2). Çalışma bir çeşit kuru kafayı andırmaktadır. İfadesi sıkılmış ve esniyor gibi. Belki de çıkmayan sesiyle konuşmaya bir şeyler anlatmaya çalışıyor.

Çalışmanın ismine bakıldığında yine çeşitli yorumlamalara açıktır. Yerin kendisi bakıyordur veya figür o yerin vücut bulabilmiş halidir. Ama tam bir vücut bulmuş olduğu da söylenemez. Bir kafa olarak kalmıştır. “Biri yer biri bakar” diye bir deyim de bulunmaktadır. Kendisi deyimdeki bakar da olabilir. Belki de yerle bir olmuş veya yerin dibine girmiş şaşkınca izliyordur. Oradan kendine bir yer bakıyor da olabilir. Bir bakıma da sadece yerden bakan bir kafadır. Sadece kafası görünmektedir. Yerin altında vücudunun geri kalanın da bulunduğu olasılığı da düşünülebilecekler arasındadır. Bu durumda vücudunun geri kalanı yerin altına hapsedilmiştir, o da anca bu kadarıyla bakıyor, sessizce inliyordur. Bir yandan da küçük ve önemsiz bir figürdür ve kimsenin umrunda değildir.



Uygulamalar 2. *Yer bakar, arkadan görünüm*

Çalışmaya arkadan bakıldığında, kafatası benzeri görünüm biterek yerini farklı bir şekilsel yapı ve tona bıraktığı görülmektedir. Bir çeşit böceğin veya eklem bacaklıının arkasını andıran yapı kafatasının içerisine doğru kaybolmaktadır. Bir çeşit parazit veya zaten ölü olanın içerisindeki bir konakçı olabilir. Birazdan hermit yengeci gibi bacaklarını çıkartıp yürüyüp gidecek ve kendine yeni bir yer bakacaktır. Belki de artık ölü olanla özdeşleşmiş ve hareketsiz kalmıştır.



Uygulamalar 3. *Fantastik Tekler, 5 x 5 x 5,5 – 7 cm, kapasite 4 cl, 1040°C, beyaz kil, elle ve kalıpla şekillendirme*



Uygulamalar 4. *Fantastik Tekler, arkadan görünüm*



Uygulamalar 5. *Fantastik Tekler*

Uygulamada Fantastik Tekler isimli çalışma görülmektedir (Uygulamalar 3, 4, 5). Çalışma beş farklı figürden oluşmaktadır. Shot bardağı olarak yapılmışlardır. Bardaklar birbirinden farklı fantastik figürlerin yüzlerine sahiptir. Bardakların arkadan görünümü ise daha çok yüzey tasarımları şeklindedir. Dekoratif ve işlevsel çalışmalardır. Kullanımları fantastik hislere hitap edebilir.



Uygulamalar 6. *Baştaki, 55 x 47 x 25 cm, 1040°C, beyaz kil, elle şekillendirme*

Uygulamada Baştaki isimli çalışma görülmektedir (Uygulamalar 6, 7). Çalışmada kedigillere benzer insansı bir figür bulunmakta. Yüzünde sanki bir memnuniyetsizlik var. Çalışmanın ismine göre bir şeylerin başındaki bir figür olabilir. Büyük kedilere benzemektedir. Aslan da ormanların kralı olarak geçer. Bunun yanında belki de başında bir şey vardır.



Uygulamalar 7. *Baştaki, arkadan görünüm*

Baştaki'ne arkadan bakıldığında diğer tarafından tamamen bağımsız gibi görünen bir figürdür. Bu figür ise bir fili andırmaktadır. İfadesi diğer tarafa göre sanki biraz daha şaşkın gibidir. Bir yandan da şaşkınlıkla gözü dönmüştük arasında kalmış gibidir. Diğer figürün başındaki bu olabilir. Aynı şekilde diğer figür de bunun başındadır. Başka bir düşünceyle hoşnutsuz kedinin kafasında filler tepişiyordur ya da başına fil gibi bir ağırlık çökmüştür. Çalışmanın bir çeşit yönetimi sembolize ediyor olması ihtimali de vardır. Önden göreceli olarak daha karizmatik, sinirli, hoşnutsuz bir yöneticinin, arkasında ağırlığı ve gücü şekil bulmuştur. Gerçi bu filin de dişlerinin olması gereken yerler boştur. Yine de dişlerinin olmadığı yerler yüzeysel olarak beyaz ve dişi andırır şekildedir. Belki bir kandırmaca vardır. Kısmen de kusurlar saklanıyordur ya da olmayanlar varmış gibi gösteriliyordur. Bir yandan dişsiz şaşal bir filken diğer yandan da yırtıcı ve kararlı görünmeye çalışan bir kedidir. Gerçi yine bu da onu tehlikesiz yapmaz. Bir şeyler yanlış gidiyordur.



Uygulamalar 8. *Gölge düşünce, 33 x 31 x 38 cm, 1040°C, döküm, elle ve kalıpla şekillendirme*

Uygulamada Gölge Düşünce isimli çalışma bulunmaktadır (Uygulamalar 8, 9). Çalışmada ana formları birbirine benzer iki figür görünmektedir. Biri diğerinin gölgesi gibi arkasındadır veya peşindedir. Bu gölge figür diğer figürün karanlık düşüncelerinin vücut bulmuş halidir. Bir nevi içteki canavardır veya ikizdir. Öte yandan ise kırmızı tonlarıyla diğer figür de çok masumane görünmemektedir. Kırmızı bir yandan canlılığı simgeler bir yandan da öfke ve vahşetle özdeşleşmesi vardır. Düşünceleri karanlıktır ama onun kadar vahşi değildir. Belki figür karanlık düşünceleri olmadan bile yeterince karanlıktır. Karanlık figür durumu sadece daha öteye taşıyordur. Figürler düşüncelidir. Düşünür gibi görünen pozları vardır. Düşünceleri iyiye delalet değildir.

Bunların yanısıra “Gölge Düşünce” bir zamanı veya durumu belirtiyor da olabilir. Bazı şeyler gölge düştüğünde oluyordur. Bazı şeyler de gölge düştüğünde ortaya çıkıyordur. Buna karanlık düşünceler de dahildir.



Uygulamalar 9. *Gölge düşünce*



Uygulamalar 10. *Büyücü, 44 x 36 x 13 cm, 1040°C, beyaz kil, elle şekillendirme*



Uygulamalar 11. *Büyücü ve Büyü, 55 x 24 x 26 cm, 1040°C, elle şekillendirme*

Uygulamada Büyücü ve Büyü isimli çalışma görülmektedir (Uygulamalar 11). Çalışmada iki figür görülmektedir. Büyücü boş bir cübbeyi andıran bir forma sahiptir. İçi karanlık görünmektedir. Sanki bir eliyle yeri işaret etmekte ve o yöne doğru bir çeşit büyü yapmaktadır. Bu elinin biçimi bir kuşu andırmaktadır. Diğer kolu ise yoktur veya yok olmaktadır. Bir çeşit dönüşüm içerisinde. Bu, büyüünün bir bedeli olabilir. Büyü karşılıksız değildir ve ondan götürüyordur. Belki de bu vücudu terk edip büyüyle yeniden hayat buluyordur. Ne de olsa yeniden doğuşu sembolize eden bir kuş da vardır.

Büyü, büyücünün elinden çıkarak yere doğru gitmekte buradan da coşkunca yükseliyor gibi görünmektedir. Tersten bakılırsa da büyücü büyüü yakalamaya çalışıyordur. Kendinde eksik olanları tamamlamak için sanki onu kuş ağzına benzer eliyle içine çekmeye çalışıyordur. Büyü ise bu işten memnun değilmiş gibi görünmektedir. Can havliyle kaçıyor, kuşa yakalanmamaya çalışarak çılgınca çırpınıyordur.



Uygulamalar 12. *Huzur, 33 x 35 x 26 cm, 1040°C, beyaz kil, elle şekillendirme*

Uygulamada Huzur isimli çalışma görülmektedir (Uygulamalar 12, 13). İnsansı bir figürdür. Doğa ve ağaçları andıran renklere sahiptir. Renk kullanımı bilindik veya popüler fantastik figürleri andırabilmektedir. Ağaç ve doğadan çıkışlı figürler gibi görünmektedir. Ama burada oradan çıkmak yerine oraya dönüyordur.

Figürün yüzünde sanki bir gülümseme vardır. İsmine de bakılırsa bir çeşit huzur barındırıyordur. Figür sonunda huzura kavuşmuştur. Huzurla gülümsüyordur. Huzura kavuşması ise bir huzursuzluğun var olmuş olduğunu da akla getirmektedir.

Belki doğaya dönerek huzuru bulmuştur. Huzur doğayla bütünleşmektedir. Bir başka düşünceyle ise kendi doğasını kabul etmiş, onunla barışarak huzuru bulmuştur.

Huzur'da bir kabul ediş de olabilir. Mücadeleyi bırakmıştır veya artık edemiyordur. Sadece çürüyordur. Koyvermişliğin huzuruyla gülümsüyordur.

Figür bir dönüşüm geçirmiş de olabilir. Dönüşümü devam etmekte veya neredeyse sonuna gelmiştir. Ne de olsa çürümek de bir dönüşümdür. Figüre arkadan bakıldığında parlak çıkıntılar ve tümör gibi yapılara sahipmiş gibi görünmektedir. Bir çeşit hastalığı vardır. Dertler de kendine biçim bulmuştur. Sanki bir gülen surata benziyordur. Belki bir çeşit konakçı veya parazittir.



Uygulamalar 13. *Huzur, arkadan görünüm*



Uygulamalar 14. *Şaman, 54 x 69 x 40 cm, 1040°C, beyaz kil, elle şekillendirme*

Uygulamada Şaman isimli çalışma görülmektedir (Uygulamalar 14, 15, 16). Figür, çeşitli varlıklara benzerlikler ve benzemeyenler içermektedir. Mekânının bir parçası veya ondan çıkan bir parçadır. Vahşi görünümlü insansı bir figürdür.

Şamanlarla doğa arasında bir özdeşleşme vardır. Doğa akla huzuru getirirse de burada Şaman çok huzurlu görünmüyor. Sanki öfkeli gibi. Doğanın kendisi veya öfkesi Şaman'da vücut bulmuştur. Şaman doğa için öfkeli ya da kendi doğası gereği öfkeli. Çorak diyardaki yalnız, dev bir yırtıcıdır.

Çalışmanın ön yüzeyinde belirgin bir fantastik figür varken arka tarafı daha çok bir yüzey tasarımı şeklindedir. Dalgalı hareketli yapıyla kaya düzeni arasında da bir zıtlık bulunmaktadır. Bu açıdan figür sanki diğer tarafta veya içeride gizli kalmıştır. Mekânıyla bütünleşik yapısıyla da o tarafa sıkışmış veya orada mahsur kalmıştır. Öfkesi belki de özgür olamamasına karşıdır.



Uygulamalar 15. *Şaman, arkadan görünüm*



Uygulamalar 16. *Şaman, detay*



Uygulamalar 17. *Uygulamalar*

SONUÇ

Fantastik araştırıldığında çok geniş bir alanı kapsayan, sınırlarını belirlemenin zor olduğu veya sınırsız denilebilecek bir kavram olduğu da varılan sonuçlar arasındadır. Bu sonuca ise kavramın anlam alanının en geniş şekilde ele alınmasıyla ulaşılabilir.

Fantastik geniş anlam alanıyla tüm sanat çalışmalarıyla ilgili olabilmektedir. Gerçekçi olarak kabul edilen çalışmalar dahi insan hayal gücü, yaratısı ve aktarımının dâhil oluşuyla fantastik alana kayabilmekte veya fantastik açılarından ele alınabilmektedir. Gerçekçilik ve fantastik, sanat çalışmalarındaki iki ayrı uç olarak ele alınacak olursa, gerçekçilikte başlamıyorsa gerçekçilikten hemen sonrasında fantastik başlamaktadır. Gerçekçi bir çalışmanın gerçekçiliğini içerisindeki tek bir fantastik unsur bozabilecekken, fantastik bir çalışmanın içindeki gerçekçilik onun fantastik oluşunu etkilemez. Fantastikte hayal gücü düşünce, mantık ve kurgu bir arada çalışmaktadır. Fantastik çalışma kendi içsel mantığını ve gerçekliğini oluşturmaktadır. Gerçek olmayanlarla ilgili olsa da gerçek ve gerçekliklerle ilişki ve etkileşim halindedir.

Fantastikle çeşitli kavramlar arasında uzak yakın bağlar bulunabilmekte ve kurulabilmektedir. Belirsizlik, korku, kaçış, özgürlük, iyileşme, özdeşleme gibi kavramlar bunların arasındadır. Fantastiğin yolu kimi zaman kötü durumlar, baskı, sansür, travmatik olaylar gibi durum ve koşullarla da kesişebilmiştir. Birden çok anlamlı olma, zıt anlamlar içirme ve ilham verici olma da fantastiğe atfedilmiş özellikler arasındadır. Fantastik bir durumu da niteleyebilmektedir. Bunların yanında fantastik; bir his, düşünme ve algı şekli de olabilmektedir. Harikalar, büyü ve gizem ise zaten bunlara dâhildir.

Fantastik figürler aktarılabilen her biçimde olabilmektedir. En temel fantastik figürler düşünüldüğünde hayalet ön plana çıkmaktadır. Fantom ismiyle de yine fantastikle kökensel bağa sahiptir. Ön plana çıkan bir diğer temel fantastik figür ise içteki canavardır. İçteki canavar ve onunla benzerlik kurulabilecek figürler sanat çalışmalarında çeşitli şekillerde bulunmaktadır. Seramik fantastik figürler araştırılırken de içteki canavarla çeşitli şekillerde karşılaşmıştır. İçsel olanların fantastik figürlerde vücut bulabildiği görülmüştür.

Fantastik figürler birçok özellikte olabilmekte ve oluşumlarında çeşitli yöntemler saptanabilmektedir. Fantastik figürlerin yaratımında insanlaştırma yaygın bir kullanıma sahiptir. İnsan biçimcilik ve kişileştirme fantastik figür yaratımında öne çıkan yöntemlerdir. İnsan olmayanlara insani özellikler yüklenmektedir. Tersine insan

dışlaştırma da fantastik figürlerde karşılaşılabilen bir durumdur. İnsani olanlar insan olmayanlarla aktarılabilmektedir. Hayvan biçimcilik ve melez figürler de bu durumla ilgili olarak öne çıkanlar arasındadır.

Geleneksel seramik sanatı da fantastik figürlerin şekillendirildiği ve aktarıldığı alanlardan olmuştur. Aktarımları ise sadece bulundukları objedeki temsilleriyle sınırlı kalmamıştır. Kùltürler ve zamanlar arası bir aktarım da gerçekleşmiştir. Öncelikle mit, efsane, inanış ve folklorik hikâyelerin figürleri bu alanda ön plandadır. Fantastik figürler burada korkutucu, koruyucu veya uğurlu olabilmişlerdir. Dekoratif ve işlevsel şekillerde biçimlendirilebilmişlerdir. Kimi zamansa gücün ve zenginliğin gösterişi olmuşlardır. Sosyal statü belirteçlerine de dönüşebilmişlerdir.

Endüstriyel seramik alanında ise fantastik figürler yine kendine yer bulabilmiştir. Genellikle özel veya sınırlı üretimlerde boy göstermektedirler. Koleksiyon parçaları olabilmekte veya koleksiyon parçaları olması amaçlanarak üretilebilmektedirler. Detaylı yapıları ve daha fazla el işçiliği gerektirmeleri genel üretimde daha az yer bulmalarına neden olurken değerlerini de daha fazla arttırmaktadır. Endüstriyel üretimin ön planda tuttuğu tasarım unsurları da detaylı ve daha fazla girinti çıkıntılara sahip ürünlerin daha az tercih edilmesine sebep olabilmektedir. Bunda yine üretim maliyetleri, üretim zorluğu, sağlık ve hedef kitle gibi unsurlar devrededir. Farklı alanlardaki popüler yapımların figürleri de seramik ürünlerde kendilerine yer bulmuştur. Bunlar arasında ise yüzeysel dekorlar daha yaygındır. Üretimleri ise ilgili figürün popülerliğine bağlı kalmıştır. Kimi ürünler ise yine fantastik algı ve hislere hitap edebilmiştir.

Çağdaş seramik sanatında fantastik figürlerle çeşitli şekillerde karşılaşabilmektedir. Eserlerde mit figürleri, klasik fantastik figürler, genel bilinirlikte yer etmiş fantastik figürler bulunmaktadır. Özgün veya olabildiğince özgün fantastik figürler, çeşitli fantastik figürlerin yorumlamaları ve farklı aktarımları da çalışmalara konu olmuştur. Bunun yanı sıra eserler sembolik anlamlar da taşımaktadır. Hem fantastiğe hem de gerçekliğe yönelik anlamları üzerlerinde barındırmaktadırlar. Hayaller, içsel durumlar, doğa sorunları, sosyal ilişkiler ve daha fazlası gibi birçok konu seramik fantastik figürlerle aktarılan konular arasındadır. Formlarda insan biçimcilik, hayvanlara dair biçimler ve yaratıklar genel kullanımda öne çıkanlar arasındadır. Konular arasında da içsel dünya, insan ilişkileri ve doğa sorunları öne çıkmaktadır. Mitler, fantastik hikayeler, tarihi ve kültürel öğeler de esinlenmelerde kendilerine yer bulmaktadır.

Kil, kolay şekillenen bir malzeme olmasıyla insanların hayallerinin ellerinde şekil bulmasına izin vermiştir. Bu da birçok fantastik figür doğurmuştur. Seramik, kalıcılığıyla fantastik figürlerin başka yer ve zamanlara aktarılmasına da olanak sağlamıştır. Sayısız hayal ve düşünce seramik olarak şekil bulmaya devam etmektedir. Fantastik figürler de seramik sanatının önemli aktarım araçlarından birisi olmuş ve olmaya devam etmektedir.

Fantastiğin eserlere yansması ve eserlerde bulunması çeşitli şekillerdedir. Bir eserde biçimsel olarak belirgin bir fantastik figür veya durum bulunabilmektedir. Bunun yanında fantastik bir konuya sahip eserler de bulunmaktadır. Bir çalışmanın yapımında ve algılanışında fantastik düşünme ve hislerin devrede olması da mümkündür. Çalışmadaki belirsizlikler de fantastik olarak ele alınabilecek görünümlere ve yorumlamalara yol açabilmektedir.

Fantastik figürlerle seramik eserlerde üç boyutlu form, yüzeysel dekor ve rölyef olarak karşılaşmıştır. Bir eserin kendisi, bir parçası veya detayında yer aldıkları durumlar saptanmıştır. Başka fantastik figürlere ev sahipliği yaptıkları örnekler de bulunmuştur.

Çalışmada birçok eser fantastik kavramı çerçevesinde ele alınmıştır. Fantastik ve ilgili bulunan kavramlar açısından saptama, ilişkilendirme ve yorumlamalar yapılmıştır. Olası anlamları irdelenmiş ve fantastik düşünceler yürütülmüştür. Eserler üzerine bir bakıma çeşitli hayaller kurulmuştur. Bu da eserlere kimi zaman farklı şekillerde bakılabilmesine ve farklı anlamlar çıkarılabilmesine olanak sağlamıştır. Gerçek anlamlarına uzak ve yakın anlamlara ulaşılmıştır. Bir esere birden çok anlam yüklenebileceği görülmüştür. Bir diğer açıdan ise sanatçının yüklediği asıl anlamdan uzaklaşmalara da sebep olabilmektedir. Bunlar da fantastiğin hayal kurdurmak ve ilham vermekle ilgili olan yönünün pratiğe dökülmesinin sonuçları arasındadır. Eserlerle ilgili yazılanlar, yazarın kendi yorumunu içermektedir. Bu yorumlamalara da hayal gücü ve fantastik düşünceleri karışmıştır.

Fantastik figürler hayal etmekle hayal ettirmek arasında gezinmektedir. Kimi zaman sanatçının hayal ettiğinin bir biçimiyken kimi zaman da izleyiciye farklı şeyler de hayal ettirebilen figürlerdir. Hayal gücünden beslenmekte ve hayal gücünü beslemektedirler.

Seramik alanında fantastik konusıyla ilgili olan veya ilgili ele alınabilecek birçok çalışma yapılmış ve yapılmaya devam etmekte olduğu saptanmıştır. Buna karşın çalışmaların fantastik olarak nitelenmesiyle genel olarak karşılaşmıştır. Fantastik

nitelemesi seramik alanında yaygın bir kullanıma sahip olmadığı kanısına varılmıştır. Tanımın yaygınlaşmakta ve kendine yer edinmekte olan bir kavram olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla alanda güncel bir konuya değinilmiştir.

Fantastik kavramı ele alındığında seramik tarihinin başlangıcına ve ötesine kadar uzanan bir süreçte varlık gösterdiği görülmüştür. Çağdaş seramik alanında da fantastik olarak ele alınabilecek pek çok eser olmasına rağmen konuyla ilgili yapılmış kapsamlı bir araştırmaya rastlanmamıştır. Çalışma alandaki bu boşluğu dolduracaktır. Konuyla ilgili kaynak niteliğinde bir doküman elde edilmiştir. Gelecekte konuyla ilgili yapılacak çalışmalara katkısı olması beklenmektedir.

Konu, yapılan literatür araştırması, ilgili kavramların saptanması ve bu kavramlarla beraber irdelenmesiyle kapsamlı bir şekilde ele alınmaya çalışılmıştır. Çalışma fantastik ve ilgili bulunan kavramlar aracılığıyla yapılan saptamalar ve yorumlamalarla zenginleştirilmiştir.

Kil kolay şekillenen ve çeşitli şekillendirme yöntemlerine imkân tanıyan bir malzemedir. Serbest elle şekillendirme süreci ise yeni imgelenmelere açıktır. Şekillendirme süresince malzeme ve sanatçı arasında bir etkileşim bulunmaktadır. Bu etkileşimde fantastik düşünme devreye girerek biçime etki edebilmektedir. Bu da fantastiğin çalışmaya bir başka açıdan dâhil oluşudur. Öncesinde düşünülmemiş fantastik figürler bu etkileşim sürecinde şekil bulabilmektedir. Kil, şekillendirme sırasında hayal kurmaya imkân vermektedir. Bu hayaller de fantastik figürler olarak şekil bulabilmektedir. Ekleme, çıkarma, değiştirme ve dönüştürmeye imkân tanıyan malzeme, ara fantastiğin çalışmaya farklı açılardan da dâhil olmasına izin vermektedir. Konuya ilgili sanatçılara önerilebilecek ulaşılabilir bir malzemedir.

Konuyla ilgili yapılan uygulamalarda da şekillendirme süreçlerine fantastik düşünme dâhil olmuştur. Şekillendirme süresince kurulan hayaller biçimlere de yansımıştır. Fantastiğin, birden çok anlama sahip olma, hayal kurdurma ve belirsizlik gibi durumlarla ilişkisi düşünülerek çalışmanın anlamları tam olarak sabitlenmemeye özen gösterilmiştir. Uygulamalar arasında birden çok anlama gelebilecek şekilde isimlendirilmiş çalışmalar da bulunmaktadır. Bu durum gerçi kullanılan dile özgü olarak kalabilen bir özelliktir. Çalışma açıklamalarında da birden çok anlama ve çalışmalar üzerine kurulabilen hayallere yer verilmiştir. Üç boyutlu seramik çalışmalar olabilecek kimi anlamların gizlenmesine veya farklı bakış açılarıyla ortaya çıkabilmesine imkân tanımıştır.

Fantastik, çok geniş bir anlam alanına sahip olabilen bir kavramdır. En geniş anlamıyla neredeyse sanat kelimesiyle yarışır haldedir. Anlam alanının genişliği onu bir şekilde tüm sanat çalışmalarıyla ilişkilendirebilmektedir. Bu geniş konuyla ilgili genel ve seramik alanı özelinde yapılmış olan bu kapsamlı çalışmanın, literatüre olumlu katkıları olacağı düşünülmektedir.



KAYNAKÇA

- Atalayer, F. (1994a). *Temel Sanat Ögeleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları; No: 769, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları; No: 5
- Atalayer, F. (1994b). *Görsel Sanatlarda Estetik İletişim*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları; No: 770, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları; No: 6
- Aubergach, E. (2019). *Mimesis Batı Edebiyatında Gerçekliğin Tasviri*. (Çev: H. Belen, H. Ertürk). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Ayar, P.A. (2015). *Türkçe Edebiyatı Varla Yok Arası Bir Tür Fantastik Roman (1876-1960)*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Barr, A.H.Jr. (1939). *Fantastic Art, Dada, Surrealism*. New York: Museum of Modern Art.
- Bertha, C. (1991). *The Harmony of Reality and Fantasy: The Fantastic in Irish Drama*. Csilla Bertha. Journal of the Fantastic in the Arts , 1991, Sayı: 4. No: 3 (15) (1991) s. 2-24. International Association for the Fantastic in the Arts. <https://www.jstor.org/stable/43308107> (Erişim Tarihi: 20.09.2021)
- Campbell, J. (2003). *Yaratıcı Mitoloji Tanrının Maskeleri*. (Çev: K. Emiroğlu). Ankara: İmge Yayınevi Kitabevi.
- Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (Çev: S. Gürses). İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Eager, G. (1971). *The Fantastic in Art. The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Kış, 1971, Sayı: 30, No: 2, s. 151-157. Published by: Wiley on behalf of The American Society for Aesthetics Stable URL: <https://www.jstor.org/stable/429532> (Erişim Tarihi: 03.09.2021)
- Elferen, I. (2013). *Fantasy Music: Epic Soundtracks, Magical Instruments, Musical Metaphysics*. Journal of the Fantastic in the Arts. Sayı: 24 No: 1 (87) (2013), s. 4-24 Published by: International Association for the Fantastic in the Arts. <https://www.jstor.org/stable/24352902> (Erişim Tarihi: 16.12.2021)
- Gunnels, J. Elferen, I. (2013). *Introduction: "Should we poke it with a stick?" Approaches to Fantastic Performance*. Journal of the Fantastic in the Arts. 2013, Sayı: 24. No: 2 (88) (2013), pp. 184- 187 Published by: International Association for the Fantastic in the Arts Stable URL: <https://www.jstor.org/stable/24353197> (Erişim tarihi: 16.12.2021)

- Ellis, W.D. (1950). *A Source Book Of Gestalt Psychology*. Norwich: Jarrold and Sons Ltd.
- Furby, J. Hines, C. (2014). *Fantastik*. (Çev: S.Yavuz). İstanbul: Kollektif Kitap Bilişim ve Tasarım Ltd. Şti.
- Gombrich, E.H. (2004). *Sanatın Öyküsü*. (Çev: E. Erduran, Ö. Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Indick, B.I. (1993). *Review: Fantasy in the Theatre Reviewed Work(s): Staging the Impossible: The Fantastic Mode in Modern Drama by Patrick D. Murphy*. Science Fiction Studies, Kasım., 1993, Sayı: 20. No: 3. s. 465-469. SF-TH Inc. <https://www.jstor.org/stable/4240288> (Erişim Tarihi: 20.09.2021)
- Klee, P. (1969). *Paul Klee Notebooks Volume 1 Thinking Eye*. (E: Spiller, J.). London: Percy Lund, Humphries & Co.
- Moore, P. (2002). *The Data Book of Astronomy*. Florida: CRC Press.
- Özer, R.T.Ö. Canduran, K. *Gerçeküstücü Çağdaş Seramik Formlarda Mitolojik Bir Öğe: Minatour*. The Turkish Online Journal of Design and Communication. 2022. Cilt:12. Sayı: 2. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac/issue/68757/1062992> (Erişim Tarihi: 20.12.2022)
- Özer, R.T.Ö. Kişisel Görüşme. 2022
- Page, R.I. (2017). *İskandinav Mitleri*. (Çev: İ. Yılmaz). Ankara: Phonenix Yayınevi.
- Suhamy, A., Resimleyen: Daval, A. (2008). *Spinoza ve Yaratıklar*. (Çev: M.Ç. Atmaca). İstanbul: Otonom Yayıncılık
- Steinmetz, J. (2006). *Fantastik Edebiyat*. (Çev: H.F. Nemli). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Terbaş, Ö. (2016). *Rüyalardan Gerçekliğe Psikanaliz ve Sanat*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Todorov, T. (2017). *Fantastik Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*. (Çev: N. Öztokat). İstanbul: Metis Yayınları.
- Tolkien, J.R.R. (1999). *Peri Masalları Üzerine*. (Çev: S. Erincin). İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.
- Tunalı, İ. (2005). *Estetik*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Uludağ, K. Füreya Koral ve Muammer Çakı'nın Seramik İnsan Tiplerleri <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/956/130314.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Erişim Tarihi: 05.03.2022)

Zipes, J. (2018). *Peri Masalları ve Yıkma Sanatı*. (Çev: Z.Ç. Kanburoğlu). İstanbul: Alfa Basım yayın Dağıtım San. Ve Tic. Ltd. Şti.

İnternet Kaynakları

http-1: Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Güncel Türkçe Sözlük. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 20.04.2019)

http-2: Tate Modern internet sitesi, Sanat Terimleri. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms> (Erişim Tarihi: 17.02.2020)

http-3: etymonline, Online Etymology Dictionary, <https://www.etymonline.com/word/fiction> (Erişim Tarihi: 14.12.2020)

http-4: Nişanyan Sözlük, <https://www.nisanyansozluk.com/> (Erişim Tarihi: 13.12.2020)

http-5: Etimoloji Türkçe, <https://www.etimolojiturkce.com/> (Erişim Tarihi: 20.04.2020)

http-6: Tureng Sözlük, <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce>, (Erişim Tarihi: 02.02.2020)

http-7: LACMA, <https://collections.lacma.org/node/239578> (Erişim Tarihi: 13.12.2020)

http-8: Langenscheidt Sözlüğü , <https://tr.langenscheidt.com/> (Erişim Tarihi: 20/04/2021)

http-9: Türk Dil Kurumu, Bilim Ve Sanat Terimleri Sözlüğü, Edebiyat ve Söz Sanatı Terimleri Sözlüğü – 1948, <https://sozluk.gov.tr/>, (Erişim Tarihi: 20.04.2019)

http-10: <https://www.mirror.co.uk/travel/europe/northern-lights-photography-photos-camera-11890332> (Erişim Tarihi: 12/01/2020)

http-11: www.moma.org, Museum of Modern Art (Erişim Tarihi: 17.02.2020)

http-12: Fuchs, E. Ernst Fuchs resmi internet sitesi. <https://www.ernstfuchs-zentrum.com/html/starteng5.html> (Erişim Tarihi: 05.02.2020)

http-13: <http://www.ernstfuchs-gallery.com/daphne7eng.html> (Erişim Tarihi: 05.02.2020)

http-14: http://www.turkser.org.tr/seres18/sergi_fantastik_caydanlik.php (Erişim Tarihi: 03.02.2020)

http-15: <https://i.pinimg.com/736x/17/73/49/1773493d7211b8748f76c12743aad281.jpg> (Erişim Tarihi: 04.01.2020)

http-16: <https://www.wga.hu/frames-e.html?/html/f/franchi/cecilia.html> (Erişim Tarihi: 03/05/2020)

- http-17: Brooklyn Müzesi,
<https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/3952> , (Erişim Tarihi: 19.06.2020)
- http-18: History.com, <https://www.history.com/news/was-dracula-a-real-person> (Erişim Tarihi: 12.09.2021)
- http-19: Vlad The Impaler, <https://www.britannica.com/biography/Vlad-the-Impaler> (Erişim Tarihi: 23.08.2021)
- http-20: Encyclopedia Britannica,
<https://www.britannica.com/topic/vampire#ref1172537> Erişim Tarihi: 23.08.2021)
- http-21: <https://www.antoloji.com/benden-selam-olsun-bolu-beyi-ne-1-siiri/> (Erişim Tarihi: 06.07.2020)
- http-22: Bolu İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, <https://bolu.ktb.gov.tr/TR-268606/koroglu.html> Erişim Tarihi: 07.07.2020)
- http-23: DnR, Köroğlu Destanı, tanıtım bülteni, <https://www.dr.com.tr/Kitap/Koroglu-Destani/Din-Mitoloji/Mitoloji-Efsane/urunno=0001761878001?gclid=EAIaIQobChMIrLC6iM-56gIVideyCh0XSAACEAAYASAAEgIaFdBwE> (Erişim Tarihi: 07.07.2020)
- http-24: <https://comicbook.com/gaming/news/mortal-kombat-11-kronika-roster/> (Erişim Tarihi: 18.05.2020)
- http-25: Museo Del Prado, <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/saturn-devouring-a-son/d022fed3-6069-4786-b59f-4399a2d74e50?searchid=98475b6e-d87f-586d-5db0-3418e1409507> (Erişim Tarihi: 18.05.2020)
- http-26: <https://www.imdb.com/title/tt1981115/mediaviewer/rm3369838080/> (Erişim Tarihi: 24.08.2021)
- http-27: https://thoughtsonfantasy.com/2017/02/28/crows-and-ravens-in-fantasy/three-eyed_raven/ (Erişim Tarihi: 24.08.2021)
- http-28:
http://academyartunews.com/newspaper/2015/10/a_passion_for_sculpt.html(Erişim Tarihi: 11.09.2021)
- http-29: <https://www.dr.com.tr/Kitap/Fullmetal-Alchemist-Celik-Simyaci-2/Cizgi-Roman/urunno=0000000550223> (Erişim Tarihi: 11.09.2021)

http-30: <https://reign-of-fire.fandom.com/wiki/Dragon> (Eriřim Tarihi: 11.09.2021)

http-31: <https://store.steampowered.com/app/17390/SPORE/?l=turkish>
(Eriřim Tarihi: 10.09.2021)

http-32: https://addamsfamily.fandom.com/wiki/Thing?file=Thing_rollerskate.jpg
(Eriřim Tarihi: 11.09.2021)

http-33: <https://www.syfy.com/syfywire/fans-petition-eye-of-sauron-to-gaze-from-san-franciscos-tallest-building-for-halloween> (Eriřim Tarihi: 05.07.2020)

http-34: <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-is-dnd/monsters/monsters-beholder> (Eriřim Tarihi: 05.07.2020)

http-35: <https://www.imdb.com/title/tt0457430/mediaviewer/rm2110357760/> (Eriřim Tarihi: 16.09.2021)

http-36: <https://www.mobygames.com/game/windows/arcanum-of-steamworks-magick-obscura/cover-art/gameCoverId,42741/> (Eriřim tarihi: 27/07/2020)

http-37: GOG,
https://www.gog.com/game/arcanum_of_steamworks_and_magick_obscura
(Eriřim Tarihi: 12.09.2021)

http-38: <https://www.amnh.org/dinosaurs/tyrannosaurus-rex> (Eriřim Tarihi: 27/07/2020)

http-39: <https://www.beamdog.com/games/baldurs-gate-2-enhanced/> (Eriřim Tarihi: 27.06.2020)

http-40: <https://tokyogazette.wordpress.com/tag/naruto-vs-dark-naruto/> (Eriřim Tarihi: 29.06.2020)

http-41: İdefix, Tanıtım Bülteni, https://www.idefix.com/Kitap/Spinoza-Ve-Yaratiklar/Felsefe/Felsefe-Bilimi/urunno=0001761498001?gclid=Cj0KCQjwkIGKBhCxARIsAINMioKHLWtVRG00vYHy9r_Eg_90Q_JuTK3IvgUG7NUkN2dCVrkHMmGHXnwaAsotEALw_wcB&gclsrc=aw.ds (Eriřim Tarihi: 14.09.2021)

http-42: https://www.marvel.com/comics/series/3648/what_if_1989_-_1998 (Eriřim Tarihi: 14.09.2021)

http-43: <http://collections.vam.ac.uk/item/O761807/death-tarot-card-cicognara-antonio/>
(Eriřim Tarihi: 05.07.2020)

http-44: (Wikipedia <https://en.wikipedia.org/>) (Eriřim Tarihi: 26.06.2020)

http-45: https://kungfupanda.fandom.com/wiki/Dragon_Scroll (Eriřim Tarihi: 23.06.2020)

http-46: https://kungfupanda.fandom.com/wiki/Dragon_Scroll (Eriřim Tarihi: 23.06.2020)

http-47: https://alice.fandom.com/wiki/American_McGee%27s_Alice?file=AMA_cover.png (Eriřim Tarihi: 09.09.2021)

http-48: Electronic Arts, <https://www.ea.com/games/alice/american-mcgees-alice?isLocalized=true> (Eriřim Tarihi: 09.09.2021)

http-49: <https://www.imdb.com/title/tt2096673/mediaviewer/rm3662344960/> (Eriřim Tarihi: 09.09.2021)

http-50: <https://oddworld.fandom.com/wiki/Glukkon> (Eriřim Tarihi: 17.09.2021)

http-51: <https://titanquest.fandom.com/wiki/Neanderthal?file=Neandertaler.jpg> (Eriřim Tarihi: 09.09.2021)

http-52: Britannica, <https://www.britannica.com/art/Western-painting/Fantasy-and-the-irrational>, (Eriřim Tarihi: 09.12.2021)

http-53: Museum of Fantastic Art (Fantastik Sanat Müzesi), <https://www.brusselsmuseums.be/en/museums/maf-museum-of-fantastic-art> (Eriřim Tarihi: 22.01.2022)

http-54: Museum Ulm, <https://museumulm.de/en/collections/archaeology/>, (Eriřim Tarihi: 11.12.2020)

http-55: https://library.artstor.org/#/asset/SS7731421_7731421_11685696;prevRouteTS=1662193016145 (Eriřim Tarihi: 11.12.2020)

http-56: <https://fantazya.org/bir-blind-guardian-saheseri-nightfall-in-middle-earth/> (Eriřim Tarihi: 16.12.2021)

http-57: Revolver Magazine, <https://www.revolvermag.com/culture/mot%C3%B6rheads-snaggletooth-story-behind-lemmy-and-cos-iconic-mascot> (Eriřim Tarihi: 04.02.2022)

http-58: <https://www.ironmaiden.com/news/article/additional-show-added-to-the-legacy-of-the-beast-world-tour> (Eriřim Tarihi: 16.12.2021)

http-59: <https://www.ibdb.com/broadway-production/wicked-13485> (Eriřim Tarihi: 17.12.2021)

http-60: Zachary Pincus-Roth, The Washington Post, 2019, <https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/why-exactly-did-so-many-people->

like-cats-in-the-first-place/2019/12/19/3503e3b8-2006-11ea-86f3-3b5019d451db_story.html (Erişim Tarihi: 19.09.2021)

http-61: <https://tour.catsthemusical.com/gallery/> (Erişim Tarihi: 19.09.2021)

http-62: English National Ballet, 2020, <https://www.ballet.org.uk/blog-detail/fantastic-beings-aszure-barton/> (Erişim Tarihi: 09.09.2021)

http-63: <https://www.ballet.org.uk/blog-detail/fantastic-beings-aszure-barton/> (Erişim Tarihi: 09.09.2021)

http-64: <https://www.broadway.com/buzz/200536/the-phantom-of-the-opera-sets-date-for-broadway-return/> (Erişim Tarihi: 09.09.2021)

http-65: <https://www.britannica.com/topic/Palace-of-Versailles> (Erişim Tarihi: 10.09.2021)

http-66: <https://www.britannica.com/biography/Antoni-Gaudi> (Erişim Tarihi: 10.09.2021)

http-67: <https://www.britannica.com/biography/Antoni-Gaudi> (Erişim Tarihi: 10.09.2021)

http-68: <https://www.britannica.com/biography/Antoni-Gaudi> (Erişim Tarihi: 10.09.2021)

http-69: <https://www.britannica.com/technology/gargoyle> (Erişim tarihi: 19.12.2021)

http-70: <https://www.imdb.com/title/tt1259521/> (Erişim Tarihi: 13.12.2020)

http-71: https://www.imdb.com/title/tt0347149/?ref_=tt_mv_close (Erişim Tarihi: 13.12.2020)

http-72: <https://www.claudinecolin.com/en/1450-the-fantastic-and-wonderful-world-of-bosch-brueghel-and-arcimboldo> (Erişim Tarihi: 24.01.2022)

http-73: <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-haywain-triptych/7673843a-d2b6-497a-ac80-16242b36c3ce> (Erişim Tarihi: 23.01.2022)

http-74: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/368340> (Erişim Tarihi: 23.01.2022)

http-75: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1859-0625-72 (Erişim Tarihi: 23.01.2022)

http-76: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/334002> (Erişim Tarihi: 23.01.2022)

http-77: Met Museum, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/334002> (Erişim Tarihi: 23.01.2022)

http-78: Detroit Institute of Arts, <https://www.dia.org/art/collection/object/nightmare-45573> (Eriřim Tarihi: 23.01.2022)

http-79: <https://www.musee-orsay.fr/en/artworks/dante-et-virgile-153692> (Eriřim Tarihi: 25.01.2022)

http-80: <https://www.medieval.eu/tarascon-and-the-tarasque/> (Eriřim Tarihi: 18.02.2022)

http-81: Atlas Obscura, <https://www.atlasobscura.com/places/tarasque-pascal-demaumont> (Eriřim Tarihi: 18.02.2022)

http-82: <https://www.britannica.com/topic/Great-Sphinx> (Eriřim Tarihi: 18.02.2022)

http-83: <https://www.artsy.net/artwork/thomas-lerooy-not-enough-brains-to-survive> (Eriřim Tarihi: 18.12.2021)

http-84: <https://www.codaworx.com/projects/transcendence-bruce-stevenson-542549756b971/> (Eriřim Tarihi: 24.12.2021)

http-85: <https://www.cinemuse.org/reviews-posts/a-trip-to-the-moon-1902> (Eriřim Tarihi: 19.09.2021)

http-86: SPRY 2018, SyfyWire, Firsts: George Melies' Cinderalla is the World's First Fantasy Film, <https://www.syfy.com/syfywire/firsts-georges-melies-cinderella-is-the-worlds-first-fantasy-film>, (Eriřim Tarihi: 19.09.2021)

http-87: <https://www.imdb.com/title/tt0000230/>(Eriřim Tarihi: 19.09.2021)

http-88: <https://www.imdb.com/title/tt3183660/mediaviewer/rm3976921344/> (Eriřim Tarihi: 21.09.2021)

http-89: <https://www.imdb.com/title/tt0383574/mediaviewer/rm880225280/> (Eriřim Tarihi: 21.09.2021)

http-90: https://villains.fandom.com/wiki/Henry%27s_Baby?file=Eraserhead.jpg (Eriřim Tarihi: 20.02.2022)

http-91: "Graphic Masters: Dürer, Rembrant, Hogart, Goya, Picasso, R. Crumb" Sergisi, <https://www.seattleartmuseum.org/exhibitions/graphicmasters>, (Eriřim Tarihi: 13.02.2022)

http-92: https://www.marvel.com/comics/issue/95757/the_amazing_spider-man_2018_87 (Eriřim Tarihi: 24.01.2022)

http-93: https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0lkJ4&ab_channel=phantascience (Eriřim Tarihi: 24.05.2022)

http-94: <https://www.imdb.com/title/tt0032455/> (Eriřim Tarihi: 24.05.2022)

http-95: <https://www.imdb.com/title/tt0108783/> (Eriřim Tarihi: 23.12.2021)

http-96:

https://www.imdb.com/title/tt1170358/mediaindex?page=11&ref_=tt_mv_close/

(Eriřim Tarihi: 24.05.2022)

http-97: https://www.imdb.com/title/tt0241527/?ref_=ttmi_tt (Eriřim Tarihi: 21.02.2022)

http-98: <https://medium.com/@GWBycer/the-trap-of-modern-retro-game-design-d27b9c72c0c3> (Eriřim Tarihi: 21.01.2022)

http-99: https://en.wikipedia.org/wiki/Venus_of_Doln%C3%AD_V%C4%9Bstonice
(Eriřim Tarihi: 23.05.2022)

http-100: Metropolitan Sanat Müzesi,

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/240553>, (Eriřim Tarihi:
26.01.2022)

http-101: <http://www.metmuseum.org/toah/ht/?period=03®ion=ca> (Eriřim Tarihi:
23.05.2022)

http-102: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/42335> (Eriřim Tarihi:
26.01.2022)

http-103: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/310356> (Eriřim Tarihi:
23.05.2022)

http-104: <https://art.seattleartmuseum.org/objects/6694/fantastic> (Eriřim Tarihi:
29.01.2022)

http-105: Walters Sanat Müzesi, <https://art.thewalters.org/detail/35961/adam-and-eve/>
(Eriřim Tarihi: 28.01.2022)

http-106: https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1843-1103-21 (Eriřim
Tarihi: 25.01.2022)

http-107: Boston Güzel Sanatlar Müzesi, <https://collections.mfa.org/objects/153852>
(Eriřim Tarihi: 27.01.2022)

http-108: Metropolitan Sanat Müzesi,

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/258449> (Eriřim Tarihi:
26.01.2022)

http-109: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/255101> (Eriřim Tarihi:
28.01.2022)

http-110: <https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/96355> (Eriřim
Tarihi: 28.01.2022)

- http-111: https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1873-0820-265 (Eriřim Tarihi: 28.01.2022)
- http-112: <http://www.doctorhugo.org/Freud/Sphinx.html> (Eriřim Tarihi: 28.01.2022)
- http-113: Metropolitan Sanat Müzesi,
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/452817> (Eriřim Tarihi: 25.01.2022)
- http-114: Britannica, <https://www.britannica.com/topic/sphinx>, (Eriřim Tarihi: 27.01.2022)
- http-115: Cleveland Sanat Müzesi, : <https://www.clevelandart.org/art/2000.118#> (Eriřim Tarihi: 26.01.2022)
- http-116: Asya Sanatı Müzesi,
<http://searchcollection.asianart.org/view/objects/asitem/19397/11?t:state:flow=68934170-1ce5-43bf-999b-604116ac2629> (Eriřim Tarihi: 26.01.2022)
- http-117: Metropolitan Sanat Müzesi,
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/467746> (Eriřim Tarihi: 26.01.2022)
- http-118: Kore Kültürel Miras Yönetimi,
http://english.cha.go.kr/chaen/search/selectGeneralSearchDetail.do;jsessionid=IbdAqmClmwz0XWqajK7fA58kT55Y3EPIff7kGYpFTtnJFSsr4kKZmOJHV4DujXNM.cha-was02_servlet_engine4?mn=EN_02_02&sCcebKdcd=11&ccebAsno=00610000&sCcebCtcd=11&pageIndex=7®ion=&canAsset=&ccebPcd1=&searchWrd=&startNum=&endNum=&stCcebAsdt=&enCcebAsdt=&canceled=&ccebKdcd=&ccebCtcd= (Eriřim Tarihi: 31.01.2022)
- http-119: Metropolitan Sanat Müzesi,
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/188900> (Eriřim Tarihi: 31.01.2022)
- http-120: <https://www.lowes.com/pd/KOHLER-Imperial-Blue-White-Vessel-Round-Bathroom-Sink/999900803> (Eriřim Tarihi: 26.01.2022)
- http-121: <https://www.etsy.com/ie/listing/812898096/space-child-blue-willow-inspired-mug> (Eriřim Tarihi: 01.02.2022)
- http-122: Merchoid, : <https://www.merchoid.com/world/star-wars-the-mandalorian-baby-yoda-shaped->

- mug/?sscid=11k6_zppnq&utm_source=shareasale&utm_medium=affiliate&utm_campaign=standard (Eriřim Tarihi: 02.02.2022)
- http-123: <https://www.ubuy.com.tr/en/product/RWWGL0W-star-wars-darth-vader-sculpted-ceramic-mug> (Eriřim Tarihi: 02.02.2022)
- http-124: <https://www.amazon.com/Morphing-Mugs-Fantastic-Suitcase-Ceramic/dp/B01N3OZXFI?th=1> (Eriřim Tarihi: 02.02.2022)
- http-125: <https://www.amazon.co.uk/Fantastic-Beasts-Niffler-Trinket-Multi-Colour/dp/B07BGMMSS2> (Eriřim Tarihi: 01.02.2022)
- http-126: <https://walyou.com/hobbit-stein-mug/hobbit-stein-3/> (Eriřim Tarihi: 01.02.2022)
- http-127: GermanSteins, <https://www.germansteins.com/about-german-beer-steins/> (Eriřim Tarihi: 03.02.2022)
- http-128: <https://www.germansteins.com/polar-bear-fishing-beer-stein/> (Eriřim Tarihi: 01.02.2022)
- http-129: Fantastic Gifts, <https://fantasticgiftsusa.com/products/unicorn-piggy-bank-hand-painted-ceramic> (Eriřim Tarihi: 01.02.2022)
- http-130: Inexhibit, <https://www.inexhibit.com/marker/fantastic-beasts-and-mythological-creatures-highlights-from-the-bosa-ceramics-collection/> (Eriřim Tarihi: 18.01.2022)
- http-131: 1stDibs, https://www.1stdibs.com/en-gb/furniture/decorative-objects/sculptures/animal-sculptures/19th-century-meissen-porcelain-figure-malabar-man-on-rhinoceros/id-f_24971142/ (Eriřim Tarihi: 02.02.2022)
- http-132: https://www.1stdibs.com/en-gb/furniture/dining-entertaining/porcelain/fabulous-meissen-porcelain-group-count-bruhls-tailor-on-goat/id-f_17902011/ (Eriřim Tarihi: 02.02.2022)
- http-133: Lladró, https://www.lladro.com/en_def/history (Eriřim Tarihi: 02.02.2022)
- http-134: Lladro, https://www.lladro.com/en_def/winged-fantasy-woman-sculpture-limited-edition-en-def-01002005.html (Eriřim Tarihi: 02.02.2022)
- http-135: https://www.lladro.com/en_def/saint-george-and-the-dragon-sculpture-limited-edition-en-def-01001975.html (Eriřim Tarihi: 05.02.2022)
- http-136: : <https://onlineonly.christies.com/s/picasso-ceramics-online/pablo-picasso-1881-1973-48/117891> (Eriřim Tarihi: 21.02.2022)

- http-137: Amanda Fortini, 16 Şubat 2022, The New York Times Style Magazine,
<https://www.nytimes.com/2022/02/16/t-magazine/oddity-ceramics-surrealism-art.html> (Erişim Tarihi: 21.02.2022)
- http-138: Artsy, <https://www.artsy.net/artwork/marcel-duchamp-fountain> (Erişim Tarihi: 21.02.2022)
- http-139: Simurg: Gerçeğin Peşinde Otuz Yolcu - Füreya Koral,
https://www.youtube.com/watch?v=P0ylBYNyE8o&ab_channel=Yap%C4%B1KrediK%C3%BClt%C3%BCrSanatYay%C4%B1nc%C4%B1l%C4%B1k, (Erişim Tarihi: 05.03.2022)
- http-140:
https://www.youtube.com/watch?v=4N6HJFa3WKk&ab_channel=BenimSanat%C4%B1m, 38:47 (Erişim Tarihi: 06.03.2022)
- http-141: <https://farfora.com/#works> (Erişim tarihi: 11.02.2022)
- http-142: <https://farfora.com/#rec317583551> (Erişim Tarihi: 08.02.2022)
- http-143: Jessica Harrison, <https://jessicaharrison.studio/work/found-figurines> (Erişim Tarihi: 21.02.2022)
- http-144: <https://jessicaharrison.studio/work/painted-ladies> (Erişim Tarihi: 21.02.2022)
- http-145: <https://jessicaharrison.studio/work/broken-ladies> (Erişim Tarihi: 21.02.2022)
- http-146: Art Galaxie, featured artist Johnson Tsang,
https://www.artgalaxie.com/feature_artists/details?id=124&artist_name=johnson-tsang (Erişim Tarihi: 11.02.2022)
- http-147: <https://johnsontsang.wordpress.com/2011/10/01/bowls-of-fantasy-special-prize-of-2011-gyeonggi-international-ceramix-biennale-international-competition/> (Erişim Tarihi: 08.02.2022)
- http-148: <https://johnsontsang.wordpress.com/2014/02/16/share-one-of-this-with-the-one-you-love-its-never-too-late-happy-valentines-day/> (Erişim Tarihi: 12.03.2022)
- http-149:
https://www.artgalaxie.com/feature_artists/details?id=124&artist_name=johnson-tsang (Erişim Tarihi: 08.02.2022)
- http-150: Johnson Tsang, bantmag., <https://bantmag.com/arsivden-seramikle-dans-etmek-ruyalari-hayata-gecirmek-johnson-tsang/> (Erişim Tarihi: 08.02.2022)
- http-151: https://johnsontsang.files.wordpress.com/2014/02/dsc_0083.jpg (Erişim Tarihi: 16.02.2022)

- http-152: <https://beinart.org/collections/ronit-baranga#> (Eriřim Tarihi: 13.03.2022)
- http-153: Shlomit Oren, 2020, Ronit Baranga – Frightfully Wonderful, <https://www.so-art.art/post/ronit-baranga-frightfully-wonderful> (Eriřim Tarihi: 12.03.2022)
- http-154: <https://www.artsy.net/artwork/ronit-baranga-embraced-in-blue-i-and-ii-2-separated-pieces> (Eriřim Tarihi: 13.03.2022)
- http-155: <https://www.ronitbaranga.com/blog.html#blogDemonsPlayground> (Eriřim Tarihi: 13.03.2022)
- http-156: Russell Wrangle, sanatçı beyanı,
<https://www.russellwrangle.com/myartisticjourney> (Eriřim Tarihi: 14.03.2022)
- http-157: <https://www.russellwrangle.com/?lightbox=dataItem-k2djalsn1> (Eriřim Tarihi: 17.02.2022)
- http-158: <https://www.russellwrangle.com/?lightbox=dataItem-k2djalt0> (Eriřim Tarihi: 15.02.2022)
- http-159: Beth Cavener, <https://followtheblackrabbit.com/about/> (Eriřim Tarihi: 18.03.2022)
- http-160: <http://www.followtheblackrabbit.com/gallery/the-sentimental-question-2/> (Eriřim Tarihi: 18.03.2022)
- http-161: <https://followtheblackrabbit.com/gallery/trapped-2/> (Eriřim Tarihi: 18.03.2022)
- http-162: Beth Cavener,
<https://www.facebook.com/cfileonline/videos/941032065970439/> (Eriřim Tarihi: 18.03.2022)
- http-163: <https://bantmag.com/web-galeri-sophie-woodrow/> (Eriřim Tarihi: 19.03.2022)
- http-164: Woodrow, https://www.huffpost.com/entry/ceramics_n_6700068 (Eriřim Tarihi: 19.03.2022)
- http-165: <http://www.crystalmorey.com/entangled-wonders-sierra-nevada-red-fox.html> (Eriřim Tarihi: 19.03.2022)
- http-166: Crystal Morey, 2017, “Entangled Wonders” kişisel sergisi, Abmeyer + Wood Galerisi, <http://crystalmoreystudio.com/> (Eriřim Tarihi: 20.03.2022)
- http-167: <https://www.malenehartmannrasmussen.com/My-Inner-Beasts-2017> (Eriřim Tarihi: 24.05.2022)
- http-168: Malene Hartman Rasmussen, <https://www.malenehartmannrasmussen.com> (Eriřim Tarihi: 24.05.2022)

http-169: <https://www.malenehartmannrasmussen.com/Fantasma-Ghost-2019> (Eriřim Tarihi: 24.05.2022)

http-170: <http://wookjae.squarespace.com/#!/urban/> (Eriřim Tarihi: 13.12.2020)

http-171: Maeng Wookjae, <http://wookjae.squarespace.com/about> (Eriřim Tarihi: 20.03.2022)

http-172: <https://www.galerisoyut.com.tr/artist/bugra-ozer/#eser/d290a97d100a2f8e9d4b36bfe09b3fa2/13196> (Eriřim Tarihi: 24.05.2022)

http-173: <https://www.galerisoyut.com.tr/bugra-ozer-2020/#eser/08c567ac57938d14cf99a6bcd5fcf7b3/21653>

http-174: https://www.instagram.com/p/Cf1beu_oGpa/?hl=tr (Eriřim Tarihi: 24.05.2022)

http-175: <http://ozgetan.com/> (Eriřim Tarihi: 24.05.2022)

http-176: <https://sanatokur.com/portfolyo-ozge-tan/> (Eriřim Tarihi: 24.05.2022)

http-177: https://www.instagram.com/p/Bd_FiiGBJ7A/ (Eriřim Tarihi: 20.10.2022)

http-178: <https://www.instagram.com/p/BeI8PVKhNP1/> (Eriřim Tarihi: 20.11.2022)

http-179: <https://www.instagram.com/p/BdCnzNDB41E/> (Eriřim Tarihi: 20.11.2022)