



SERAMİK SANATINDA SPEKÜLATİF KURGU

Sanatta Yeterlik Tezi

Öncü ÇELİKOĞLU

Eskişehir 2024

SERAMİK SANATINDA SPEKÜLATİF KURGU

Öncü ÇELİKOĞLU

SANATTA YETERLİK TEZİ

Seramik Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Kemal ULUDAĞ

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Temmuz 2024

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI



ÖZET

SERAMİK SANATINDA SPEKÜLATİF KURGU

Öncü ÇELİKOĞLU

Seramik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temmuz 2024

Danışman: Prof. Kemal ULUDAĞ

Bu tez, spekülâtif kurgunun tanımı, tarihçesi ve çeşitli türlerini incelemektedir. Spekülâtif kurgu, gerçek dünyadan farklı alternatif gerçeklikler ve hayali evrenler yaratan bir kurgu türüdür. Fantastik kurgu, bilim kurgu, korku, alternatif tarih ve süper kahramanlar alt türlerini içerir.

Tezin ilk bölümü, spekülâtif kurgunun tanımını ve tarihsel gelişimini ele almaktadır. İkinci bölüm, spekülâtif kurgunun türlerinin alt kategorilerini ayrıntılı bir şekilde incelemektedir. Üçüncü bölümde, spekülâtif kurgunun performans sanatları ve görsel sanatlar gibi sanat dallarındaki yansımaları ele alınmıştır.

Dördüncü bölüm, seramik sanatında spekülâtif kurgunun rolünü ve bu alandaki önemli sanatçıları kapsamaktadır. Klasik, endüstriyel ve çağdaş seramik sanatı alt başlıklarına ayrılarak, spekülâtif kurgunun seramik sanatının çeşitli dallardaki tarihi gelişimini ve nasıl kullanıldığını ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, bu tez, spekülâtif kurgunun geniş kapsamlı bir analizini sunarak, bu türün sanat ve tasarım üzerindeki etkilerini detaylandırmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Spekülâtif kurgu, Seramik, Fantastik kurgu, Bilim kurgu, Sanat.

ABSTRACT

SPECULATIVE FICTION IN CERAMIC ART

Öncü ÇELİKOĞLU

Department of Ceramics

Anadolu University, Graduate School, July 2024

Supervisor: Prof. Kemal ULUDAĞ

This thesis examines the definition, history and various types of speculative fiction. Speculative fiction is a genre of fiction that creates alternative realities and imaginary universes that are different from the real world. It includes the subgenres of fantasy fiction, science fiction, horror, alternate history, and superheroes.

The first part of the thesis deals with the definition and historical development of speculative fiction. The second section examines in detail the subcategories of genres of speculative fiction. In the third chapter, the reflections of speculative fiction in art branches such as performance arts and visual arts are discussed.

The fourth chapter covers the role of speculative fiction in ceramic art and important artists in this field. Divided into classical, industrial and contemporary ceramic art subheadings, it reveals the historical development of speculative fiction in various branches of ceramic art and how it is used.

In conclusion, this thesis offers a comprehensive analysis of speculative fiction, detailing the effects of this genre on art and design.

Keywords: Speculative fiction, Ceramic, Fantastic fiction, Science fiction, Art.

TEŞEKKÜR

Spekülatif kurgu hayatım boyunca ne zaman kaçmak istesem yanı başımda bulduğum bir türdü. Kendimi bildim bileli gündelik hayatın sıradanlığından, sorumluluklarımın boğuculuğundan ve ayrılıkların hissettirdiği hüzünden uzaklaşmaya çalıştığım; başka dünyalarda kaybolmama, hayata başka bakış açılarıyla bakmama ve varoluşun sınırsız olanaklarına heyecanlanmama yardımcı oldu. Spekülatif kurgunun çocukluğumda hor görülen ve insanların beğenilerini kısık sesle -biraz da utanarak- belirttiği bir türken, son yıllarda rağbet görmeye başlaması; sadece sinema ve edebiyat gibi anlatımcı sanat dallarında değil seramik sanatında da yansımalarını görebilmek benim için çok sevindirici. Bu teze, en sevdiğim iki kavram olan seramik ve spekülatif kurguyu başkalarına da bana verdiği gibi ilham ve heyecan vermesini amaçlayarak başladım. Benim için bu kadar önemli iki konunun hakkını verebilmiş olduğumu umarak beğenilerinize sunuyorum. Sürç-i lisan ettiysem affola.

Bu tezi yazarken desteğini esirgemeyen sadece tez danışmanım değil “akademik hâim” Kemal ULUDAĞ’a; bana hak ettiğimden fazla inanan ve her zaman yanımda olan ailem Nuran ÇELİKOĞLU, Cengiz ÇELİKOĞLU ve Ülkem ÇELİKOĞLU’na sonsuz teşekkür ederim.

Bu tez eksikliğini hissetmediğim bir gün geçmeyen sevgili kedim Ekmek’in aziz hatırasına ithaf edilmiştir.

Öncü ÇELİKOĞLU

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.

Öncü ÇELİKOĞLU

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	xiii
1. KURGU VE TÜRLERİ.....	1
1.1. Kurgu Dışı.....	1
1.2. Gerçekçi Kurgu	2
1.3. Spekülatif Kurgu.....	2
2. SPEKÜLATİF KURGU VE TÜRLERİ	3
2.1. Spekülatif Kurgunun Tanımı ve Tarihçesi.....	3
2.2. Spekülatif Kurgu Türleri	7
2.2.1. Fantastik kurgu	7
2.2.1.1. Geçtiği dünyaya göre fantastik kurgu	20
2.2.1.1.1. Dünyevi fantastik kurgu	20
2.2.1.1.2. Dünya dışı fantastik kurgu	20
2.2.1.2. Fantastik kurgu alt türleri	21
2.2.1.2.1. Yüksek fantazy (high fantasy)	21
2.2.1.2.2. Düşük fantazy (low fantasy)	22
2.2.1.2.3. Karanlık fantazy (dark fantasy).....	23
2.2.1.2.4. Amansız karanlık (grimdark)	23
2.2.1.2.5. Çağdaş fantazy (contemporary fantasy).....	24
Şehir fantazyası (urban fantasy).....	25
Büyülü gerçekçilik.....	25
Paranormal romantizm	26
2.2.1.2.6. Kılıç ve büyü (sword and sorcery)	26
2.2.1.2.7. Wuxia.....	27
2.2.1.2.8. Peri masalı fantazyası (fairy tale fantasy).....	28

2.2.1.2.9. Bilim-fantazya (science-fantasy)	29
2.2.1.2.10. Gaz lambası fantazyası (gaslamp fantasy)	29
2.2.1.2.11. Vahşi Batı fantazyası (Western fantasy)	30
2.2.1.2.12. Komik fantazya (comic fantasy)	30
2.2.2. Bilim kurgu	31
2.2.2.1. İlgili bilim dalına göre bilim kurgunun alt türleri.....	36
2.2.2.1.1. Sert bilim kurgu	36
2.2.2.1.2. Hafif bilim kurgu	36
2.2.2.2. Temasına göre bilim kurgunun alt türleri	37
2.2.2.2.1. Uzay operası	37
Space western	38
2.2.2.2.2. Dünyevi bilim kurgu	38
2.2.2.2.3. Punk'lar.....	39
Siberpunk.....	39
Steampunk	39
Biopunk.....	41
Raypunk.....	41
Atompunk	42
Diğer "Punk"lar.....	42
ElfPunk/Mythpunk.....	43
Clockpunk/Rococopunk/Decopunk	43
Stonepunk.....	44
2.2.2.3. İçeriklerine göre bilim kurgunun alt türleri	44
2.2.2.3.1. Sosyal bilim kurgu	44
2.2.2.3.2. Askeri bilim kurgu	45
2.2.2.3.3. Mizahi bilim kurgu	45
2.2.2.3.4. Süper insan/insanüstü bilim kurgu.....	46
2.2.2.3.5. Yapay zekâ/bilinç yükleme.....	46
2.2.2.3.6. Zaman yolculuğu	47
2.2.2.3.7. Uzay kolonizasyonu keşfi/Dünya işgali	47
2.2.2.3.8. Apokaliptik/post-apokaliptik.....	48
2.2.2.3.9. Paralel evrenler.....	49
2.2.2.3.10. Yeniden boyutlandırma.....	50

2.2.3. Korku.....	51
2.2.3.1. Kurgu türüne göre korku.....	54
2.2.3.1.1. Gerçekçi korku türü.....	54
2.2.3.1.2. Spekülatif korku türü.....	54
2.2.3.2. Temasına göre korku türü	55
2.2.3.2.1. Slasher	55
2.2.3.2.2. Komedi korku	56
2.2.3.2.3. Vücut korkusu.....	57
2.2.3.2.4. Canavar korkusu.....	59
2.2.3.2.5. Yaşayan ölümler.....	60
2.2.3.2.6. Doğaüstü korku.....	61
2.2.3.2.7. Doğal korku.....	62
2.2.3.2.8. Buluntu kayıt.....	63
2.2.3.2.9. Psikolojik korku	64
2.2.3.2.10. Kozmik korku	65
2.2.4. Alternatif tarih.....	66
2.2.4.1. Bilim kurguya meyilli alternatif tarih	69
2.2.4.2. Fantastik kurguya meyilli alternatif tarih.....	71
2.2.4.3. Zaman yolculuğu vasıtasıyla oluşan alternatif tarih.....	72
2.2.4.4. Kurgu içinde alternatif tarih.....	73
2.2.5. Süper kahraman külliyatı.....	74
3. SANAT VE TASARIMDA SPEKÜLATİF KURGU	81
3.1. Tiyatro Sanatında Spekülatif Kurgu.....	81
3.2. Dans Sanatında Spekülatif Kurgu.....	84
3.3. Sinema Sanatında Spekülatif Kurgu	86
3.3.1. Animasyon sanatında spekülatif kurgu	86
3.4. Müzik Sanatında Spekülatif Kurgu	91
3.5. Resim Sanatında Spekülatif Kurgu.....	94
3.6. Heykel Sanatında Spekülatif Kurgu	97
3.7. Video Oyunlarında Spekülatif Kurgu.....	100
4. SERAMİK SANATINDA SPEKÜLATİF KURGU	103
4.1. Klasik Seramik Sanatında Spekülatif Kurgu.....	104
4.1.1. Mezopotamya klasik seramik sanatı	104

4.1.2. Antik Mısır klasik seramik sanatı	106
4.1.3. Antik Greko-Romen klasik seramik sanatı	108
4.1.4. Amerika klasik seramik sanatı	111
4.1.5. Uzak Doğu klasik seramik sanatı.....	112
4.1.6. Ortadoğu klasik seramik sanatı.....	114
4.1.7. Rönesans klasik seramik sanatı	116
4.1.8. Türklerden sonra Anadolu'da klasik seramik sanatı	118
4.2. Endüstriyel Seramik Sanatında Spekülatif Kurgu	119
4.3. Çağdaş Seramik Sanatında Spekülatif Kurgu	132
4.3.1. Joan Aguilà Cuevas.....	133
4.3.2. Naomi Gilon.....	134
4.3.3. Lisa Gwen.	135
4.3.4. John Hamilton III.....	135
4.3.5. Clara Holt.	136
4.3.6. Yusuke Kamikubo	137
4.3.7. Leslie Levings	137
4.3.8. Monster Inn Studio	138
4.3.9. Click Mort (Christopher Doran)	139
4.3.10. Jackson Shaner.....	139
4.3.11. Hannah Simpson	140
4.3.12. Joseph Kowalczyk	141
4.3.13. Bryan Wilkerson	141
4.3.14. Wesley T. Wright	142
4.3.15. Tim Storey.....	143
4.3.16. Gary Molitor.....	143
4.3.17. Li Lihong.....	144
4.3.18. Shinichi Sawada	145
4.3.19. Shigeki Hayashi	145
4.3.20. Baha Örken.....	146
4.3.21. Chris Riccardo.....	147
4.3.22. Brendan Tang	147
4.3.23. Jessica Harrison	148
4.3.24. Chao Harn Kae.....	149

4.3.25. Lindsay Montgomery	150
4.3.26. Brett Kern	150
4.3.27. Alan Waring	151
4.3.28. Tim See... ..	152
4.3.29. Daniel Listwan	153
4.3.30. Calvin Ma.....	153
4.3.31. Kazuma Sambe	154
4.3.32. Anne Athena	155
4.3.33. Eva Funderburgh	156
4.3.34. Amy Rae Hill	156
4.3.35. Özge Tan.	157
4.3.36. Malene Hartmann Rasmussen	158
4.3.37. Biata Roytburd	159
4.3.38. Dauma (Daumante Stirbyte)	159
4.3.39. Ryan Myers.....	160
4.3.40. Kristine Poole	161
4.3.41. Alessandro Gallo	161
4.3.42. William Kidd	162
4.3.43. Gonca Efe.....	163
4.3.44. Mürsel Koca.....	163
4.3.45. Michael Klapthor	164
4.3.46. Buğra Özer.....	165
4.3.47. Richard Wehrs	166
4.3.48. Nastia Calaca	167
4.3.49. Mike Cinelli.....	168
4.3.50. Molly Melican	168
4.3.51. Caitie North	169
4.3.52. Fip Tonks	170
4.3.53. Oscar Yaquian.....	171
5. UYGULAMALAR	172
5.1. Sanatta Yeterlik Öncesi Uygulamalar.....	172
5.1.1. Ata Evi Kuşevi	172
5.1.2. Türk Mitolojisi Serisi: İki Kaplan	173

5.1.3. Türk Mitolojisi Serisi: Kurtalan.....	174
5.2. Sanatta Yeterlik Uygulamaları	175
5.2.1. Koza Serisi: Tanısan Çok Seversin.....	175
5.2.2. Insectum Serisi: Insectum Tripodia I.....	176
5.2.3. GözGüç.....	177
5.2.4. Koza Serisi: W.A.S.P.....	178
5.2.5. Koza Serisi: Kuşevi	179
5.2.6. Koza Serisi: Ölü Doğum	179
5.2.7. Koza Serisi: Primal	180
5.2.8. Deneme Canavarlar Serisi: Olağandışı Âşıklar	181
5.2.9. Deneme Canavarlar Serisi: Griffin	181
5.2.10. Tengu Samurai	182
5.2.11. Slime.....	183
5.2.12. Deneme Heykeller Serisi: Graboid	184
5.2.13. Sultan Zeplini	185
5.2.14 Çinili Death Star.....	186
5.2.15. Insectum Serisi: Insectum Quadrupedia	187
SONUÇ	188
KAYNAKÇA.....	192
İNTERNET KAYNAKLARI.....	193

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 2.1. Spekülatif kurgu ana alt türleri	3
Görsel 2.2. Spekülatif kurgu ana alt türleri	4
Görsel 2.3. “Prenses ve Goblin” 1911 baskısının kapağı.....	11
Görsel 2.4. Weird Tales Magazine 100. yıl özel sayısı, 2023.....	12
Görsel 2.5. Yüzüklerin Efendisi ilk baskısı, 1954.	13
Görsel 2.6. Unutulmuş Diyarlar birinci baskısı, 1987.	15
Görsel 2.7. Harry Potter serisi.....	16
Görsel 2.8. Acayip Hikâyeler	19
Görsel 2.9. Ejderha Mızrağı Üçlemesi.	22
Görsel 2.10. Hellblazer ilk sayı.....	22
Görsel 2.11. Van Helsing, 2004.	23
Görsel 2.12. Warhammer 40K.	24
Görsel 2.13. İskoçyalı, 1986.	25
Görsel 2.14. Pan’ın Labirenti, 2006.	26
Görsel 2.15. Frank Frazetta, “Conan the Adventurer”, 1965.....	27
Görsel 2.16. Çılgın Kardeşler, 2005.....	28
Görsel 2.17. Aşk ve Gurur + Zombiler”, 2016.	29
Görsel 2.18. Ronal Barbaren, 2011.....	30
Görsel 2.19. Charles Monnet, Micromégas, gravür baskı, 1778.....	34
Görsel 2.20. Andromeda Strain, 1971.....	36
Görsel 2.21. Yıldız Geçidi, 1994.	37
Görsel 2.22. Firefly, 2002.	38
Görsel 2.23. Arcanum, 2001.	40
Görsel 2.24. Fallout, 1997.....	42
Görsel 2.25. Hadi Gidelim, 2020.	43
Görsel 2.26. Otostopçunun Galaksi Rehberi, 2005.....	45
Görsel 2.27. Megazeka, 2010.....	46
Görsel 2.28. Geleceğe Dönüş Üçlemesi.....	47
Görsel 2.29. Yaşıyorlar, 1988.	48
Görsel 2.30. Mad Max Serisi.	49
Görsel 2.31. Rick and Morty, Sezon 2, Bölüm 1, “A Rickle in Time”, 2015.....	50

Görsel 2.32. Kendi Kendine Küçülen Adam, 1957.	50
Görsel 2.33. Çılgılık, 1949.	53
Görsel 2.34. Elm Sokağı'nda Kâbus, 1984.	56
Görsel 2.35. Aylak Vampirler, 2014.	57
Görsel 2.36. Hellraiser, 1987.	58
Görsel 2.37. “Alien Predator’e Karşı” (2004) filminden bir sahne.	60
Görsel 2.38. Ringu, 1998.	62
Görsel 2.39. Cannibal Holocaust, 1980.	63
Görsel 2.40. Ufuk Faciası, 1997.	65
Görsel 2.41. Cthulhu betimlemesi. Jorge Jacinto, “Vision of terror”, Dijital çizim.	66
Görsel 2.42. The Great Martian War: 1913–1917, 2013.	70
Görsel 2.43. Invention of Lying, 2009.	71
Görsel 2.44. Stephen King, “11/22/63”, 2011.	72
Görsel 2.45. Red Son, 2020.	73
Görsel 2.46. Ögon Bat, 1931.	76
Görsel 2.47. Blacksad, 2000.	78
Görsel 2.48. Watchmen, 2009.	80
Görsel 3.1. Voyage à travers l'impossible, 1882.	82
Görsel 3.2. Batusi.	85
Görsel 3.3. Max Fleischer’s Superman, 1941.	87
Görsel 3.4. Toy Story, 1995.	89
Görsel 3.5. Li Song, “İskelet Fantazya Gösterisi”, 1210.	95
Görsel 3.6. Moebius (Jean Giraud), “Voyage d’Hermès”, 2010.	97
Görsel 3.7. “Arezzo Kimerası”, 78,5x129 cm, Bronz, M.Ö. 400 civarı.	98
Görsel 3.8. Dashi Namdakov, “She-Guardian”, Bronz, 2012.	100
Görsel 3.9. Baldur’s Gate II, 2000.	102
Görsel 4.1. Antik Mezopotamya pişmiş toprak kabartması, M.Ö. 2250 – 1900.	105
Görsel 4.2. “Riton”, 30x13x7 cm, Seramik, M.Ö. 4.-3. yüzyıl.	106
Görsel 4.3. Muşuşu kabartması, M.Ö.569.	106
Görsel 4.4. III. Amenhotep’in Sfenksi, 25x13x13 cm, M.Ö. 1390–1352.	107
Görsel 4.5. “Tabut aksesuarı”, 4x7 cm, pişmiş toprak, M.Ö. 332-250.	108
Görsel 4.6. “İbrik”, h: 41 x Ø: 22 cm, pişmiş toprak, M.Ö. 675-650.	109
Görsel 4.7. “Riton”, h: 19 x Ø: 9 cm, Pişmiş toprak, M.Ö 370-350.	110

Görsel 4.8. “Işıklı Kap”, 30x20x13 cm, Seramik, M.S. 400-500.	111
Görsel 4.9. “Ejderha”, 26x7 cm, Pişmiş toprak, 4.-5. yüzyıl.	112
Görsel 4.10. “Makara”, 70x17x18 cm, 14.-15. yüzyıl.	113
Görsel 4.11. “Zhenmushou”, 58x38 cm, Pişmiş toprak, M.S. 740.	114
Görsel 4.12. “Harpia”, 56x64 cm, 12.-13. yüzyıl.	115
Görsel 4.13. “Hanedan Arması Dekorlu Tabak”, h: 8,5 x Ø: 42 cm, 1500-1530.	116
Görsel 4.14. “Karo”, 22x22x5 cm, 16. yüzyıl başları.	117
Görsel 4.15. “Minai Tabak”, Ø: 23 cm, Minai, 1175-1225.	118
Görsel 4.16. “Kütahyalı İbrahim İbriği”, h:17 x Ø: 7 cm, Çini, 1510.	119
Görsel 4.17. “Ejderha Vazo Seti”, h:16-14-13, Emaye dekor, 1725.	120
Görsel 4.18. “Çift Sfenks Biblosu”, 20 cm, Porselen, 1700-73.	121
Görsel 4.19. “Wedgwood Sfenksi”, 14x31x23 cm, Siyah bazalt, 19. yüzyıl.....	122
Görsel 4.20. “Karo”, 15x15 cm, Fayans, 19.-20. yüzyıl.	123
Görsel 4.21. Don Moyer, “UFO İstilas Yemek Tabak”, Ø: 26,5 cm, 2014.....	124
Görsel 4.22. Beeline Creative, “Dewback Punç Kâsesi”, 27x14x22 cm, 2023.	125
Görsel 4.23. Tiki Farm, “Cro-Mag Cruiser”, h:16 cm, 2024.	125
Görsel 4.24. Skullpot, “Skullpot Klozet Beyaz Mat”, 54x35x31 cm, 2021.	126
Görsel 4.25. Elisha Morton, “Çaydanlık Takımı”, h:19 x Ø:11 cm, 2024.....	126
Görsel 4.26. Henrik Van Ryzin, “Zombi Sürahi”, 2024.	127
Görsel 4.27. Maka Tiki, “Zombi hula kızı K.”, 10x10x15 cm, 2022.	128
Görsel 4.28. Turkey Merck, “Vampyr Greg”, 2024.	128
Görsel 4.29. Jeremy Hatch, “He-Man ve Atılgan”, Porselen, 2020.....	129
Görsel 4.30. Eric Heerspink, “Büyükamiral Thrawn”, 20x20x10 cm, 2024.	129
Görsel 4.31. Mike Biggs, “Vamp Glamour Ghoul”, 2024.....	130
Görsel 4.32. Chris Shima, “Cthulhu Idol Mug”, 2016.....	130
Görsel 4.33. Ömer Faruk Döşkaya, “Darth Maul”, 9x12x7 cm, 2024.....	131
Görsel 4.34. Erkan Akeler, “Mono-woodoo”, Porselen, 2021.....	131
Görsel 4.35. Jean-Joseph Carriès, “Kurban Adam”, h: 33 cm, 1891.	133
Görsel 4.36. Joan Aguilà Cuevas, “Elf Bomo Kupası”, 7x9 cm.....	134
Görsel 4.37. Naomi Gilon, “Cosmos Bag”, 16x8x21 cm.	134
Görsel 4.38. Lisa Gwen, “Planted Colony #3”, 23x23x13 cm.	135
Görsel 4.39. John Hamilton III, “X-Wing Thruster Stein”, h:20 cm.	136
Görsel 4.40. Clara Holt, “Teşekkürler Madonna”, 20x30 cm.....	136

Görsel 4.41. Yusuke Kamikubo, “Kaplan ve Ejderha”, 26,5x18,5x18,5 cm.....	137
Görsel 4.42. Leslie Levings, “Oracle”, 13x15x10 cm.	138
Görsel 4.43. Isabella Langdon, “Nalfeshnee Pipoşu.....	138
Görsel 4.44. Click Mort, “Beckoning Sphinx”, 13x8x5 cm.	139
Görsel 4.45. Jackson Shaner, “XL Copper Escape Jar”, 94x58x51 cm,.....	140
Görsel 4.46. Hannah Simpson, “Devin Monster”, 35x33x33 cm.	140
Görsel 4.47. Joseph Kowalczyk, “KuruKafalar”.	141
Görsel 4.48. Bryan Wilkerson, “Yeti McYeterson”.	142
Görsel 4.49. Wesley T. Wright, “Autonomous”, 114x101x96 cm.	142
Görsel 4.50. Tim Storey, “İki Deniz Canavarı”, h: 37 cm, 1977.....	143
Görsel 4.51. Gary Molitor, “Lau Longwalk” Tau, 53x50x40 cm, 2000.....	144
Görsel 4.52. Li Lihong, “Mickey”, 39x45x31 cm, 2008.	144
Görsel 4.53. Shinichi Sawada , “İsimsiz (117)”, 29x25x25 cm, 2006-2010.	145
Görsel 4.54. Shigeki Hayashi, “Koz-o Type R”, 74x38x38 cm, Porselen, 2010.....	146
Görsel 4.55. Baha Ökten, “Süper Koç”, 21x21x55 cm, 2010.....	146
Görsel 4.56. Chris Riccardo, “Do It!”, 61x20x20 cm, Sıraltı, 2010.	147
Görsel 4.57. Brendan Tang, “Manga Ormolu Ver. 5.0-n”,h: 63,5 cm, 2013.....	148
Görsel 4.58. Jessica Harrison, “Crystal”, 12x12,5x20 cm, 2014.	149
Görsel 4.59. Chao Harn Kae, “Lamia”, h: 8x6x7 cm, Porselen, 2014.....	149
Görsel 4.60. Lindsay Montgomery, “Staffordshire Harpies”, 25x35x27 cm, 2014.....	150
Görsel 4.61. Brett Kern, “Raphael”, 2015.	151
Görsel 4.62. Alan Waring, “Jet-Rhino”, 65x95 cm, Metalik sır, 2015.....	152
Görsel 4.63. Tim See, “Planning the Mission”, 2016.	152
Görsel 4.64. Daniel Listwan, “Slime Spectre Encounter!”, 2017.....	153
Görsel 4.65. Calvin Ma, “The Walk”, 38x15x30 cm, 2017.....	154
Görsel 4.66. Kazuma Sambe, “Small, Medium, Large”, 46 cm, Porselen, 2017.	155
Görsel 4.67. Anne Athena, “Queen of Illusion”, 47x35x23 cm, 2019.	155
Görsel 4.68. Eva Funderburgh, “Sky Messenger”, 22x6x15 cm, 2019.	156
Görsel 4.69. Amy Rae Hill, “Invasion”, 2019.	157
Görsel 4.70. Özge Tan, “Gece Gözü Yaşlı Bir Tanrıçadır”, 25x25x50 cm, 2019.	158
Görsel 4.71. Malene Hartmann Rasmussen, “Fantasma”, 275x340x270 cm, 2019. ...	158
Görsel 4.72. Biata Roytburd, “Hammerspace”, 48x48x25 cm, Porselen, 2019.	159
Görsel 4.73. Dauma, “Mister Jiggles”, 15x20x13 cm, 2019.....	160

Görsel 4.74. Ryan Meyers, “Devil Yunomi”, 11x11x11 cm, 2020.	160
Görsel 4.75. Kristine Poole, “Awaken the Night”, 38x20x15 cm, 2020.	161
Görsel 4.76. Alessandro Gallo, “With God On Our Side”, 58x41x25 cm, 2021.....	162
Görsel 4.77. William Kidd, Atomic Vessel, 61x46x33 cm, 2021.	162
Görsel 4.78. Gonca Efe, “Ninja Terbiyecisi”, 35x30x46 cm, 2022.....	163
Görsel 4.79. Mürsel Koca, “Şaman”, 54 x 69 x 40 cm, 2022.	164
Görsel 4.80. Micheal Klaphtor, “Mutually”, 52x43x53 cm, 2023.....	165
Görsel 4.81. Buğra Özer, “Umut”, 36x30x18 cm, 1245 C°, 2023.....	166
Görsel 4.82. Richard Wehrs, “The Creature from Planet X”, 25x20x9 cm, 2023.....	167
Görsel 4.83. Nastia Calaca, “Fish I”, 22x20x6 cm, 2024.	167
Görsel 4.84. Mike Cinelli, “İçki Testisi”, 22x17x17 cm, 2024.	168
Görsel 4.85. Ginklet, “Burt and Lionel”, 21x19x13 cm, 2024.	169
Görsel 4.86. Caitie North, “Night Walker”, 18x11 cm, 2024.....	169
Görsel 4.87. Fip Tonks, “Gezgin”, h: 8 cm, 2024.....	170
Görsel 4.88. Oscar Yaquian, “İsimsiz”, 30x52x46 cm, 2024.	171
Görsel 5.1. Öncü Çelikoğlu, “Ata Evi Kuşevi” eskizleri, 2015.....	172
Görsel 5.2. Öncü Çelikoğlu, “Ata Evi Kuşevi”, ~40x45x25 cm, 2015.	173
Görsel 5.3. Öncü Çelikoğlu, “İki Kaplan”, 20x20 cm, 2016.	173
Görsel 5.4. Öncü Çelikoğlu, “Kurtalan”, 20x30 cm, 2016.	174
Görsel 5.5. Öncü Çelikoğlu, “Koza” eskizi, 2017.	175
Görsel 5.6. Öncü Çelikoğlu, “Tanısan Çok Seversin”, 40x32x19 cm, 2017.	176
Görsel 5.7. Öncü Çelikoğlu, “Insectum Tripodia” eskizi, 2017.	176
Görsel 5.8. Öncü Çelikoğlu, “Insectum Tripodia”, 19x20x17 cm, 2017.....	177
Görsel 5.9. Öncü Çelikoğlu, “GözGüç”, 13x6x9 cm, 2018.....	178
Görsel 5.10. Öncü Çelikoğlu, “W.A.S.P.”, 40x32x19 cm, 2018.	178
Görsel 5.11. Öncü Çelikoğlu, “Kuşevi”, 40x32x19 cm, 2018.....	179
Görsel 5.12. Öncü Çelikoğlu, “Ölü Doğum”, 40x32x19 cm, 2020.	180
Görsel 5.13. Öncü Çelikoğlu, “Primal”, 40x32x19 cm, 2022.....	180
Görsel 5.14. Öncü Çelikoğlu, “Olağandışı Âşıklar”, 20x50x27 cm, 2023.	181
Görsel 5.15. Öncü Çelikoğlu, “Griffin”, 28x13x35 cm, 2023.	182
Görsel 5.16. Öncü Çelikoğlu, “Tengu Samurai”, 26x27x12cm, 2023.....	183
Görsel 5.17. Öncü Çelikoğlu, “Slime”, 16x21x39 cm, 2023.....	183
Görsel 5.18. Öncü Çelikoğlu, “Graboid” detay, 18x38x22 cm, 2024.	184

Görsel 5.19. Öncü Çelikoğlu, “Graboid”, 18x38x22 cm, 2024.	184
Görsel 5.20. Öncü Çelikoğlu, “Sultan Zeplini”, 26x54x24 cm, 2024.	185
Görsel 5.21. Öncü Çelikoğlu, “Çinili Death Star”, 30x30x30, 2024.	186
Görsel 5.22. Öncü Çelikoğlu, “Insectum Quadrupedia”, 20x20x17 cm, 2024.	187



1. KURGU VE T RLERİ

Kurgu TDK'ya g re “ger ek olmayan olay ve kahramanlardan oluřan eser.” řeklinde tanımlanmıř olsa da bu yeterli ve doęru bir tanım deęildir.¹ Kurgudaki olay ve kahramanlar ger ek olabilir. Wikipedia'daki tanımı “Kurgu, tamamen veya kısmen ger eklere dayanmayan; yazar veya sanat ının hayal g c n n eseri olan kiři, yer ve olaylar i eren eser. Edebiyat, tiyatro, sinema ve m zikte kurgusal eserlere sıklıkla rastlanır. Kurgusal eserler -biyografi veya tarih eler gibi- ger ek kiřilere, mek nlara ve olaylara dayanan (kurgusal olmayan) eserlerle tezat oluřtururlar.” řeklinde yapılmıřtır.²

Kurgu Prof. Dr. G rsel Ayta  tarafından ise “Edebi eserde yapı   elerinin bileřimi iři ve bunun ger ekleřmiř hali. Dıř kurgu: B l m, perde, kıta vb., i  kurgu: konunun geliřim  izgisi, dil kurgusu ise ritim, kelime se imi vb.dir.” olarak tanımlanmıřtır.³ Ayta  bu tanımında ger eklikten bahsetmemiř, hik yeyi oluřturan elemanların d zenlenmesi iřine vurgu yapmıřtır.

Bu d zenleme esnasında yer alan olayların ve kahramanların ger eklięini kurgunun t r  belirlemektedir. Kurgu t rleri kurgu dıřı (non-fiction), ger ek i kurgu ve spe  atif kurgu řeklinde   e ayrılmaktadır.

1.1. Kurgu Dıřı

Edebiyatta kurguya dayanmayan eserlere verilen isimdir. Olaylar, yerler ve kahramanlar tamamen ger eklerden oluřur. Deneme, gazete yazıları belgesel film, tarihi metinler, bilimsel sunumlar, fotoęraf, biyografiler kurgusal olmayan eserler kategorisindedirler. Otobiyografi, biyografi, kitap raporu, g nl k, s zl k, kurgusal olmayan filmler veya belgeseller, ansiklopedi, deneme, tarihi, edebiyat eleřtirisi, anı, doęal tarih, felsefe, fotoęraf, gezi rehberleri gibi alt t rleri bulunur. T re ait yapıtlarda, yapıttan beklenen yaratıcılık deęil, ger eklere paralel olmasıdır. Ancak yaratıcı kurgu dıřı eserler de vardır.

Yaratıcı kurgu dıřı eserlere ilk  rnek Truman Capote'nin 1965'te yazdıęı “Soęukkanlılıkla” romanıdır.⁴ Bu kurgu dıřı romanda 2 soyguncunun 4 kiřilik bir  ekirdek aileyi katletmeleri, yakalanmaları ve idama kadar olan s re leri edebi bir dille

¹<https://sozluk.gov.tr/?kelime=kaba%20kurgu> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020)

²<https://tr.wikipedia.org/wiki/Kurgu> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020)

³G. Ayta  (1997). *Karřılařtırmalı edebiyat bilimi*. Ankara: G ndoęan Yayınları.

⁴<https://bit.ly/3R6G0fn> (Eriřim Tarihi: 16.04.2020)

anlatılmıştır. Truman Capote bir gazetecidir ve olayı en ufak detayına kadar araştırıp, romanını tamamen bulgularına dayanarak tamamlamıştır.

1.2. Gerçekçi Kurgu

Gerçekçi kurguda geçen olaylar, yer alan karakterler ve bunların içinde bulunduğu mekânların inandırıcı olması gerekmektedir. Buradaki inandırıcılık vurgusu bir karakterin tepkilerindeki inandırıcılıktan ziyade o karakterin yaptığı şeylerin gerçek hayatta mümkün olup olmaması üzerinedir. Örnek vermek gerekirse Osmanlı İmparatorluğu’nun çöküşünü anlatan bir hikâyedeki bir komutanın ata binmeyi bilmemesi hiç inandırıcı olmasa da bu hikâyenin gerçekçiliğini -bu tezin konusu açısından- zedelemes. Ancak söz konusu komutanın kanatlı bir ata binmesi durumunda bu hikâyeye artık gerçekçi kurgu türünden çıkmış olur.

Bu türün ilk örnekleri insanların ilk defa hikâyeye anlatmalarıyla aynı dönemde olsa gerektir. Hatta şu an için bizlere fantastik gelebilecek hikâyeler bile olsa, dönemin şartlarının gerçekliğinde dinleyiciler için oldukça inandırıcı ve gerçekçi olduğunu varsaymak yanlış olmayacaktır. Türe çağcıl örnek vermek gerekirse Türk sinemasından “Eşkıya” ve “Her Şey Çok Güzel Olacak” ve dünya sinemasından ise “12 Kızgın Adam” ve “Dövüş Kulübü” filmleri örnek verilebilir.

1.3. Spekülatif Kurgu

Kurgudışı ve gerçekçi kurgu dışında kalan tüm yapıtlar spekülatif kurguya aittir. Spekülatif kurgu eserlerde de gerçekçi kurgu gibi bir hayal gücü elbette gereklidir ancak genel kabul görmüş gerçeklikten başka bir dünya hayal edilmelidir. Psikedelik sanat ya da sürrealizm gibi türlerde de görünürde genel gerçekliğe aykırı bir dünya yaratılmaktadır. Ancak bu türlerde yaratılan dünya; madde etkisi ya da rüyalardan kaynaklanmaktadır ve bu kavramlar da aslında bizim dünyamız diyebileceğimiz dünyaya ait kavramlardır. Bu sebeple -her ne kadar- Salvador Dali’nin resimleri ya da Pink Floyd’un müzikleri başka dünyalar anlatılıyor gibi hissettirse de kökenleri yine bu dünyaya ait yapımlardır.

2. SPEKÜLATİF KURGU VE TÜRLERİ

“Spekülatif kurgu” teriminin kesin veya evrensel olarak kabul edilmiş bir tanımı yoktur. Fantastik kurgu ve bilim kurgu başta olmak üzere korku, alternatif tarih ve süper kahramanlar gibi türleri kapsamaktadır.

2.1. Spekülatif Kurgunun Tanımı ve Tarihçesi

Spekülatif kelimesi İngilizce “speculation” sözcüğünden türetilmiştir. Speculation dilimize “tartışmalı, varsayımsal, farazi” şeklinde çevrilebilir. Speküstasyon hakkında fazla bilgi olmayan sorulara yönelik, kesinlik kazandırmak amacıyla, olası cevapları tahmin etme işidir.

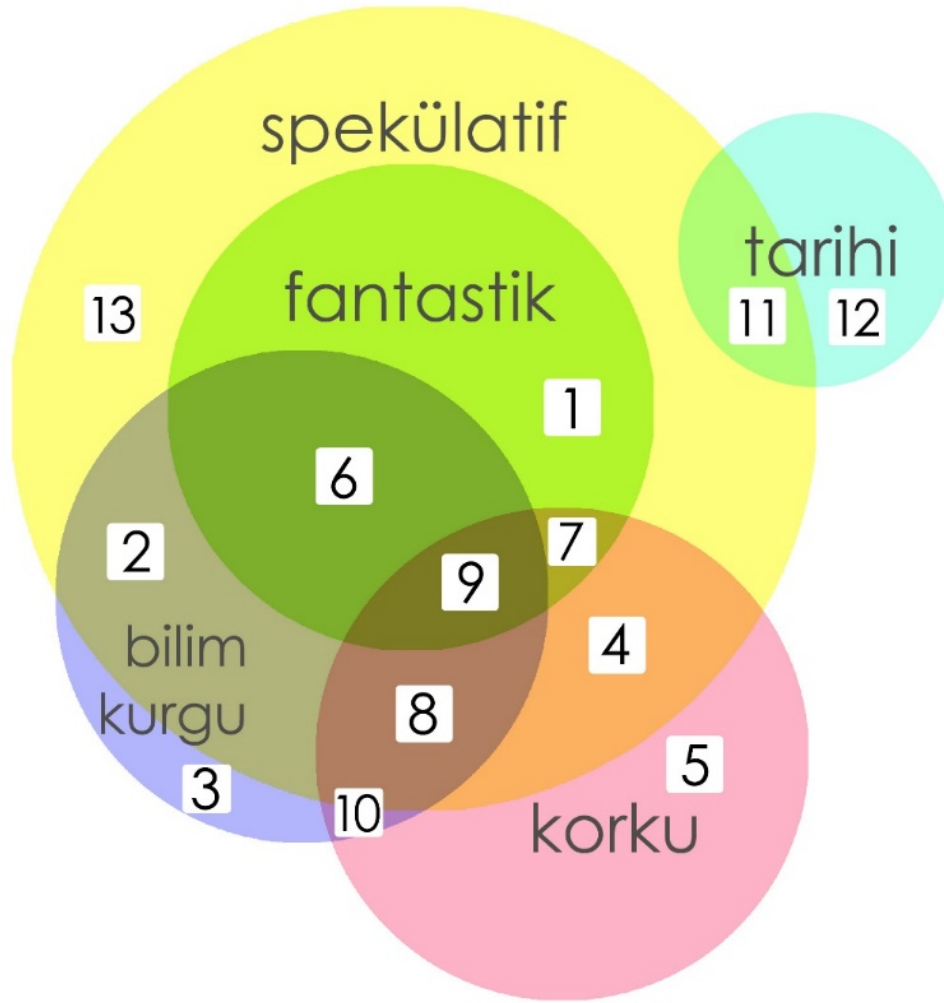
“Eğer şöyle olsaydı ne olurdu?” sorusuna cevap verecek niteliktedir. Diğer kurgularda da doğal olarak varsayım kullanılmaktadır ancak spekülatif kurgudaki varsayımın işleyişi daha farklıdır. Spekülatif kurgunun varsayımları hali hazırdaki bilgilerimiz dâhilinde olasılıksız olmak durumundadır. Yani sorulan sorular “Maymunlar uçabilseydi ne olurdu?”, “İkinci Dünya Savaşı’nı Naziler kazansaydı ne olurdu?” ya da “Zamanda yolculuk yapabilseydik ne olurdu?” gibi içinde bulunduğumuz gerçeklikte gerçek bir karşılığı olmayan sorular olmalıdır.

Spekülatif kurgu, türe yabancı insanlar için anlaşılması oldukça zor olabilmektedir. Yazar Annie Neugebauer ağ günlüğünde bu sorunu kullanışlı bir diyagram (Görsel 2.1.) ile çözmüştür.



Görsel 2.1. Spekülatif kurgu ana alt türleri (http-1)

Diyagram spekülâtif kurgu şemsiye teriminin altında ana alt türleri göstermektedir. Bu diyagramdan anlaşılacağı üzere spekülâtif kurgunun en büyük alt türü fantastik kurgudur. Her fantastik eser mutlaka spekülâtif kurguya dâhil olmalıdır. Ancak korku ve bilim kurgu gibi türlerin, tamamen spekülâtif kurguya dâhil olmadığı anlaşılmaktadır. Bunun sebebi diyagramın kesişim kümelerinin anlatıldığı numaralandırılmış ikinci görselde daha da detaylı anlaşılacaktır (Görsel 2.2.).



Görsel 2.2. Spekülâtif kurgu ana alt türleri (<http-1>)

1 numaralı bölüm spekülâtif kurgunun bel kemiği sayılabilecek saf fantastik kurgulara ayrılmıştır. “Yüzüklerin Efendisi”, “Taht Oyunları” gibi popüler yapımlar örnek olarak gösterilebilir.

2 numaralı bölgede kalan eserler spekülâtif kurgunun bir diğer büyük bileşenidir. Bu kümeye örnek olarak uzay ve zaman yolculuklarının anlatıldığı yapımlar verilebilir.

3 numaralı bölgede yer alan bilim kurgu eserler elimizdeki bilgi ve teknolojiler dâhilinde mümkün olan kurgulardır. Bu tarz bilim kurgulara 2013 yapımı “Yerçekimi” isimli film örnek verilebilir. İki astronotun uzayda yaşadıkları zorlukları anlatan filmin merkezinde ileri bir teknoloji olsa da günümüzde olasılıklı bir senaryosu olduğu için spekülatif kurgunun dışında kalacaktır.

Korku türü de spekülatif kurguda oldukça önemli yer kaplamaktadır. Ancak bu tarz eserlerin içinde normal dışı varlıklar olabildiği ya da normal ötesi olaylar geçebildiği gibi (4 numaralı bölge), içinde bulunduğumuz gerçekliğe uygun içerikler (5 numaralı bölge) de barındırabilmektedir. Canavarlar, hayaletler vb. içeriklere sahip olan korku eserler de spekülatif kurgunun altında incelenmektedir.

6’dan 10’a kadar olan kısımlar bu açıdan incelendiğinde gayet açık olsa da birer örnek ile açıklamak gerekirse; 6 numaralı küme için süper kahraman konulu eserlerin neredeyse tamamı, 7 numaralı küme için H.P. Lovecraft’ın “Cthulhu” mitosuna veya Stephen King’in “Medyum” (Shining) eseri, 8 numaralı kümeye yine Stephen King’in “O” isimli kitabı, 9 numaralı küme için Bram Stoker’in “Drakula” eseri ve 10 numaralı küme içinse “Yaratık” film serisi örnek verilebilir.

12 numaralı alanda da tarihi kurgular yer almaktadır. Bu tarz yapımlar tarihi olaylara, yerlere ve karakterlere bağlıdır. Ancak işin içine gerçeklik dışı etmenler girince artık spekülatif kurgunun alanına girmiş olur. 11 numaralı kesişim kümesine bilim kurgunun en önemli isimlerinden Philip K. Dick’in “İkinci Dünya Savaşı’nı Naziler kazansaydı, ne olurdu?” sorusu üzerine kurgulamış olduğu “Yüksek Şatodaki Adam” isimli romanı iyi bir örnektir.

Terim ilk defa 1889 yılında “Lippincott’s Monthly Magazine” dergisinde Edward Bellamy tarafından kullanılsa da bilim kurgu yazarı Robert A. Heinlein sayesinde terim popülerlik kazanmıştır. 1948’de “On the Writing of Speculative Fiction” adlı bir makalede, açıkça bilim kurgunun yerine geçen bir terim olarak kullanmıştır.⁵ Spekülatif kurgu bir anda editörler, okuyucular, akademisyenler ve bazı yazarlar arasında bilim kurgudan, korkuya; fantazyadan, büyülü gerçekçiliğe kadar pek çok türü kapsayan bir terim olarak çoğunluk tarafından kabul görmüştür.

Heinlein bu terimi ortaya attığında fantastik kurguyu özellikle türün dışında tutmuştur. Ölümünden sonra eşinin editörlüğüyle yayınlanan otobiyografisinde bu konu

⁵<https://www.jessesword.com/sf/view/438> (Erişim Tarihi: 25.11.2019)

hakkında şunları iletmiştir: “Spekülatif kurgu, fantastik kurguyu kullandığı malzeme açısından müesses bilimsel gerçekleri, doğa yasalarını -adına ne dersiniz deyin- ihlal ettiği için reddeder, yani kurgunun bildiğimiz gibi evrende mümkün olması gereklidir. Bu yüzdendir ki *Wind in the Willows* bir fantastik öyküyken, Dr. Olaf Stapleton’ın olağanüstü ilginçlikleri ise spekülatif kurgu (bilim kurgu)dur.”⁶ Bu görüşleri kaleme aldığı yıllarda (1949) bilim kurgu çok genç bir türdü ve hem verilmiş eserler açısından hem de takip eden kitle açısından çok fakirdi. Yıllar geçtikçe türler arasındaki çizgiler gittikçe silikleşmiş; türün sınırları genişlerken, türler arasındaki ayırım daha da belirsizleşmiştir.

Heinlein’in tanımı 1960’larda kendilerini hor görülen “ucuz bilim kurgu” yapıtlardan ayırmaya çalışan yeni nesil bilim kurgu yazarları tarafından sahiplenilmiştir.⁷ Bilim kurgunun çocukça ve ciddiyetsiz imajını üstlerinde taşımak istemeyen ama bir yandan da türden de vazgeçemeyen yazarlar bu yeni tanımlandırmaya hızlıca adapte olmuşlardır. Dönemin önemli politik aktivistlerinden Judith Merrill’in önderliğinde bir araya getirilen bilim kurgu antolojisinin isminin “*England Swings SF: Stories of Speculative Fiction*” olma sebeplerinden biri de budur.

21. yüzyılın başında artık “büyü varsa fantastik kurgu, bilim varsa bilim kurgudur.” düşüncesi artık çok basitleşmiş ve türleri tanımlamada yetersiz kalmaya başlamıştır. Türün takipçileri “Yıldız Savaşları” gibi klasikleşmiş eserler üzerine dahi bitmek bilmeyen tartışmalara gömülmüşlerdir. Bu tartışmalara noktayı koymak için ünlü yazar Margaret Atwood, makalelerini topladığı “*Başka Dünyalar: Bilimkurgu ve Hayal Gücü*” isimli kitabında spekülatif kurgu üzerine şunları söylemiştir: “Mesele edebi türlere gelince sınırlar son derece savunmasızlaşıyor ve belirli unsurlar kayıtsızca bir yerden diğerine geçebiliyor.”⁸ Kitabın ilerleyen bölümlerinde de şöyle devam etmiştir:

“Ama hepsi aynı derin kuyu: gündelik yaşamımızın ötesinde bir yerde, başka bir zamanda, başka bir boyutta, ruhlar diyarına açılan bir kapının ötesinde ya da bilinen ile bilinmeyeni ayıran eşiğin diğer tarafında yer alan hayal ürünü başka dünyalar. Bilimkurgu, varsayımsal kurgu, kılıç ve büyülerle bezeli fantastik edebiyat ve slipstream... Bunların hepsi “hayret verici hikâye” diyebileceğimiz o büyük şemsiye altına toplanabilir.”⁹

⁶R. A. Heinlein (1989). *Grumbles from grave*. New York: Ballantine Books.

⁷R. A. Heinlein **a.g.k.**, 1989.

⁸M. Atwood (2014). *Başka dünyalar: bilimkurgu ve hayal gücü*. İstanbul: Kolektif Kitap.

⁹Atwood, **a.g.k.**, 2014.

2.2. Spekülatif Kurgu Türleri

Spekülatif kurgu fantastik kurgu, bilim kurgu, korku, süper kahraman külliyatı ve alternatif tarih olmak üzere toplamda beş alt türde incelenebilir.

2.2.1. Fantastik kurgu

Spekülatif kurgunun -diğerleri bilim kurgu ve korku olmak üzere- üç büyük saç ayağından biri “Fantastik Kurgu”dur.

“Fantastik” kelimesi Latince bir sıfat olan “fantasticum” aracılığıyla Yunanca bir fiile kadar uzanır: “phantasein: görünür kılmak, gibi görünmek, olağanüstü olaylar söz konusu olduğunda kendini göstermek, görünmek.”Phantasia” bir hayaldir; hayalet, hortlak anlamına gelen “phantasma” gibi. Sıfat olan “phantastikon” yerini ad ıkab “phantastiké: temelsiz şeyler hayal edebilme yeteneği”ne bırakmıştır. “Fantastique” sıfat olarak Orta Çağda kullanılmıştır. Godefroy tarafından ortaya konulan en eski kullanımlarından biri ise “cin tutmuş” anlamına gelmektedir. Bir başka sıfat “fantasieus” “kaçık, aldaticı” anlamlarına gelir. “Fantasie” klasik Fransızca’da 19. yüzyıla kadar imgelemi belirtmiştir. 1831 tarihli *Le Dictionnaire de L’Académie*’de fantastique kelimesi “boş düşlere, kuruntulara dayanan; cismani, bir varlığı, gerçekliği olmayan görüntü” şeklinde tanımlanmıştır. 1863’te *Dictionnaire de la Langue Française*’de “fantastique” için şu tanım yapılmıştır:

1. Yalnızca imgelemde var olan.
2. Yalnızca cismani bir varlığın görüntüsüne sahip olan.

İkinci tanım için bir örnek de verilir: “Fantastik öyküler: Genel olarak söylendiği gibi peri masalları, hortlak öyküleri ve özellikle Alman Hoffmann’ın itibar kazandırdığı, doğaüstünün önemli rol oynadığı bir öykü türü.”

1878’de *Le Dictionnaire de L’Académie*’de 1980’de *Trésor de la Langue Française*’de bu tanım aynen yer alır.”¹⁰

Fantastik kelimesi Türk Dil Kurumu Güncel Sözlük’ünde “XVIII. yüzyıldan başlayarak Fransa’da gelişen bir edebî tür.”¹¹ olarak geçmektedir. Ancak fantastik kurgunun kökenleri çok daha eskiye dayanmaktadır.

Fantazya kelimesi, Merriam-Webster Sözlük’ünde ise “Özellikle garip ortamlar ve grotesk karakterler içeren yaratıcı kurgu” şeklinde tanımlanmıştır. Kısa ve kendi içinde doğru bir tanımlama olmasına karşın, bu tanımlama da edebi türün doğru bir şekilde anlaşılması için yeterli bir kapsayıcılığı bulunmamaktadır.

¹⁰N. Özlük (2011). *Türk edebiyatında fantastik roman*. İstanbul: Hyperlink Yayınları.

¹¹<https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 17.08.2020)

Pelin Aslan Ayar “Fantastik ve Bilimkurgu” isimli derleme kitapta “Başlangıçtan 2000’lere Türkçe Edebiyatta Fantastiğin Serüveni” başlıklı yazısında fantastik kurgudan “Doğa dışı, tılsım, büyü ve olağanüstünün geniş yer kapladığı, zaman ve mekânın genelde belirsiz bırakıldığı, imkânsız ve akıl almaz maceraların yer aldığı geleneksel hikâyeler”¹² şeklinde bahsetmektedir.

Fantastik kurgu bahsinde adının anılması olmazsa olmaz bir isim olan Bulgar asıllı Fransız Edebiyat Kuramcısı Tzvetan Todorov, “Fantastik: Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım” isimli kitabında ise edebiyattaki ve buna bağlı olarak sanattaki “Fantastik” olgusuna bambaşka bir açıdan yaklaşmıştır:

“...fantastik, bir kararsızlık süresi kadardır: algıladıkları şeyin, paylaşılan düşüncenin tanımladığı biçimiyle, “gerçeklik” olup olmadığına karar vermek zorunda kalan okuyucunun ve öykü kişinin ortak kararsızlığı. Öykünün sonunda öykü kişisi değil de okuyucu yine de bir seçim yapar, çözümlerden birini benimser ve fantastiğin dışına çıkar. Gerçekliğin yasaları olduğu gibi duruyor ve anlatılan olayları açıklamaya yarıyorsa yapıt başka bir türe girer: tekinsiz türe. Ya da tersine okuyucu, olayı açıklamak için yeni doğa yasalarını kabul etmek durumundaysa olağanüstü türe girmiş oluruz.”¹³

Todorov’un bu iddialı ve türün tanımını kökten değiştireceğini düşündüğü tanımlama, yazıldığı tarihten 50 yıl sonra bile bir avuç kuramcı ve eleştirmen dışında ne türün takipçileri, ne de türde eser veren sanatçılar tarafından pek kabul görmemiştir. Çoğunlukla akademik yazılarda değişik bir bakış açısı olarak bahsi geçmekten öteye gidememiştir.

Belki de fantastik roman üzerine yapılan en kapsamlı ve en doğru tanımlamalardan birini ise Nuran Özlük “Türk Edebiyatında Fantastik Roman” isimli kitabında şu şekilde yapmıştır:

“Bilinen, kabul edilen sosyal, siyasi, tarihî, bilimsel kuralların, genel geçer gerçekliğin dışına olağanüstü, doğaüstü unsurlarla alegorik anlamdan, düş, hayal, sanrı, delilik gibi psikolojik/psikiyatrik vakalardan tamamen arınmış bir hayal gücü ile çıkmayı mitos, efsane, destan, menkıbe, halk hikâyesi, masal vb. beslenerek ancak bu türlerin formatında değil, romana has unsurlarla sunan anlatı türüne fantastik roman denir.”¹⁴

¹²P. Aslan Ayar (2015). *Fantastik ve bilimkurgu*. S. Şahin, B. Öztürk ve D. Ardalı Büyükarman (Ed.) *Başlangıçtan 2000’lere Türkçe edebiyatta fantastiğin serüveni* içinde (110-122). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

¹³T. Todorov (2004). *Fantastik: Edebi türe yapısal bir yaklaşım*. (Çev: N. Öztokat). İstanbul: Metis Yayınları.

¹⁴Özlük a.g.k., 2011.

Bu durumda fantastik kurgu řu řekilde tanımlanabilir: “Alegorik anlamdan, düş, hayal, sanrı, delilik gibi psikolojik/psikiyatrik vakalardan tamamen arınmış bir hayal gücü ile ortaya çıkmış; bilinen veya kabul edilen sosyal, siyasi, tarihî, bilimsel kuralların, genel geçer gerçekliđin dıřında doğaüstü unsurlarla oluşturulan her türlü kurguya fantastik kurgu denir.”

Bu tanım doğrultusunda ele alındıđında dünyanın ilk fantastik kurgusunun aynı zamanda dünyanın ilk kayıtlı hikâyesi olan “Gılgamış Destanı” olduđunu söylemek yanlış olmayacaktır. Yazıldıđı dönemde gerçek ile olađanüstünün birbirinden farkı olmasa da yüzyıllar sonra bakıldıđında destanın, doğaüstü unsurları bu destanın spekülatif kurgu dâhilinde incelenmesine olanak sağlamaktadır. Gılgamış Destanı, Uruk Kralı Gılgamış’ın ölümsüzlük arayışını anlatmaktadır. 56 kil tablet üzerine Akad çivi yazısıyla yazılmıştır. M.Ö. 2100 yılları civarında yazılmaya başlayan hikâyede tanrısal güçlere sahip olan Kral Gılgamış’ın macera dolu yolculuđında tanrılarla bir araya gelmesi ve ölümsüzlüğü ararken başına gelen trajik olaylar anlatılmaktadır.¹⁵

Yazarı belli ilk fantastik kurgu ise Homeros’un M.Ö. 750’lerde yazdıđı tahmin edilen “Odysseia” adlı destanıdır.¹⁶ “İlyada” isimli destanın devamı niteliğindeki “Odysseia” destanı, Truva Savaşı’nın 10 yıl sonrasında geçmekte ve Odysseus’un savařtan sonra İthake’ye geri dönüş yolculuđunu anlatmaktadır. Bu destanda müzikleriyle insanları hipnotize eden sirenler, tek gözlü devler kikloplar ve insan yiyen devler Laistrygonlar gibi doğaüstü canavarlar; ölümler diyarı ve Güneş’in adası gibi hayali yerler; bazıları öfkeli, bazıları yardımsever tanrılar gibi pek çok fantastik unsur bulunmaktadır.

Bu destanlar dıřında İskandinavların “Beowulf” (850 civarı), Keltlerin “Mabinogion” (1100 civarı) ve Almanların “Nibelungenlied” destanlarında da fantastik unsurlara rastlanmaktadır.¹⁷

Gılgamış Destanı’ndan sonraki binlerce yıllık dönemden günümüze ulaşan neredeyse her öyküde, mitte, masalda, kısacası sözlü ve yazılı aktarılmış her hikâyede fantastik unsurlara rastlamak çok olađandır. Özellikle peri masalları ve fabllar fantastik kurgu anlatımında önemli bir yere sahiptir. Pek çođu anonim olan bu hikâyeler her kültürde kendine yer bulmuřtur. Anonim olanlar dıřında Antik Yunan’da Ezop (Aisopos), Almanya’da Grimm Kardeşler, Fransa’da Jean de La Fontaine, Danimarka’da Andersen

¹⁵bit.ly/3jVHqG4 (Eriřim Tarihi: 03.11.2020)

¹⁶F. Mendlesohn ve E. James. (2012). *A Short History of Fantasy*. Birleşik Krallık: Libri Publishing.

¹⁷Mendlesohn ve James, **a.g.k.**,2012.

gibi batılı masalcılar; doğuda ise Türk Masalcı Korkut Ata, Hindistan’da Beydeba gibi isimler öne çıkmaktadır.

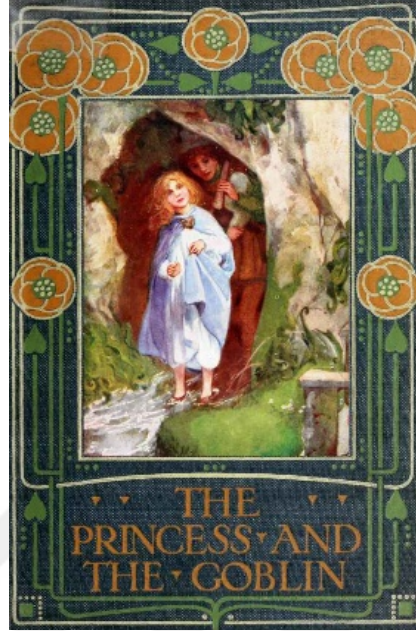
Destanlar, peri masalları ve fabllar dışında William Shakespeare’nin “Bir Yaz Gecesi Rüyası”, “Macbeth” ve “Kış Masalı” tiyatro oyunları; Jonathan Swift’in “Gulliver’in Gezileri” kitabı; Washington Irving’in “Başsız Süvari” (The Legend of Sleepy Hollow) ve “Rip Van Winkle” hikâyeleri; Lewis Carroll’un “Alice Harikalar Diyarında” ve “Aynanın İçinden” kitapları geleneksel fantastik kurgunun öne çıkan eserlerindendir.

Bu hikâyelerde gerçek ve fantastik birbirinin içine geçmiştir. Özellikle Aydınlanma Çağı öncesinde büyü, doğaüstü olaylar ve yaratıklar pek çok kültürde hayatın bir gerçeği gibi algılanmış, akıl ve bilgiyle açıklanamayan olaylar doğaüstü yaratıklara atfedilmiştir. Söz gelimi, Orta Çağ İngiltere’inde yetişkin bir insanın elf ve perilere inanması, bu doğaüstü yaratıkların büyülü bir şekilde kendisine eşek şakaları ve türlü haylazlıklar yaptığına inanması; saç dolaşıp düğüm olursa, adına ‘elf kilidi’, bir bebek doğum lekesi ile doğarsa ‘elf işaretli’ olarak adlandırması çok olağandır.¹⁸ Hatta günümüzde bile pek çok psikolojik rahatsızlığı, “kişinin içine cin kaçmış” olmasına bağlayan kültürler vardır. Gerçek ve fantastik arasındaki çizginin bulanık olması, o dönemim insanları tarafından bu anlatıları günlük hayatın bir parçası olarak idrak edilmesine yol açmıştır. 19. yüzyıla kadar da bu anlayış devam etmiştir. 19. yüzyılda aydınlanmayla beraber geleneksel fantastik kurgu türünde bazı değişimler olmuş ve bu tür bugün modern fantastik kurgu diye adlandırıldığımız döneme girmiştir.

Modern fantastik kurgunun başlangıcı söz konusu olduğunda William Morris, J.R.R. Tolkien gibi isimler öne sürülse de; ilk modern fantastik kurgunun İskoç bir yazar/rahip olan George MacDonald’ın 1872 yılında yayınladığı “Prenses ve Goblin” isimli kitabı olduğu geniş kitlelerce kabul edilmektedir. Bu kitapta bizimkinden farklı bir dünyada, Irene isimli bir prenses ve Curdie isimli bir madencinin, krallığı goblinlerin elinden kurtarması anlatılır. Bu kitaba kadar fantastik kurgu türünde “yeni bir dünya yaratma” olgusu yoktur. George MacDonald’a kadar anlatılagelen hikâyeler “uzak bir yerde” veya “geçmiş bir zamanda” geçerken; bu kitapta ilk defa anlatı için yeni bir dünya yaratılmıştır ve bu modern fantastik kurgunun başlangıcıdır (Görsel 2.3.). George MacDonald’ın bu kitabı öyle bir kapı aralamıştır ki; Lewis Carroll, J.R.R. Tolkien, C.S.

¹⁸<https://www.livescience.com/39689-history-of-elves.html> (Erişim Tarihi: 29.12.2020)

Lewis, Robert E. Howard, Neil Gaiman gibi fantastik kurgunun dev isimlerini etkilemiş ve fantastik kurgu türünü kökten değiştirmiştir.¹⁹



Görsel 2.3. “Prenses ve Goblin” 1911 baskısının kapağı (<http-2>)

Macdonald’ın ardından İngiliz yazar William Morris’in 1896’da “Well at the World’s End” isimli iki ciltlik fantastik eseri basılmıştır. Kitapta bizimkinden bambaşka bir dünyada, Upmeads adlı hayali bir krallığın en küçük prensinin, insanların ömrünü uzattığı söylenen dünyanın sonundaki kuyuyu bulmak için çıktığı yolda başından geçen maceralar konu edilmiştir. Bu eser Macdoland’ın, William Morris kadar popüler olmamasından dolayı uzun yıllar modern fantastik kurgunun başlangıcı kabul edilmiştir. H.G. Wells, C.S. Lewis ve J.R.R. Tolkien gibi yazarlar Morris’in bu eserine hayranlıklarını her fırsatta dile getirmiş; hatta C.S. Lewis, William Morris hakkında bir güzelleme sayılabilecek bir makale yazmıştır. Kitapta geçen “Kral Gandolf” karakteri ve çok hızlı beyaz bir at olan “Silverfax”; J.R.R. Tolkien’in kitaplarındaki “Gandalf” ve atı “Shadowfax” için oldukça bariz esinlenmelerdir.

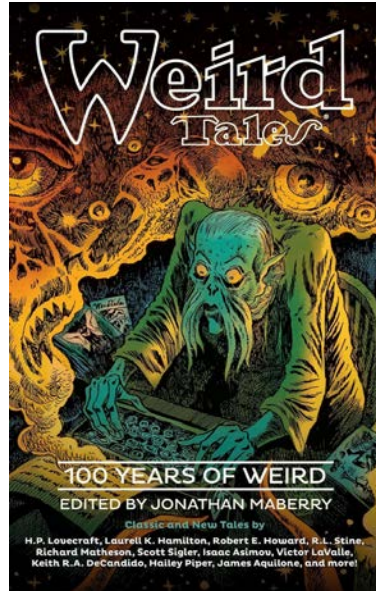
1920’lere gelindiğinde “pulp” adı verilen ucuz, eğlenceli ama kalitesi tartışmalı bir yayıncılık anlayışı dünyada hızla yükselmiştir. Pek çoğu okunduktan günler içerisinde unutulacak mahiyetteki bu yayınların arasında, “Weird Tales Magazine” gibi etkileri günümüzde bile devam edecek nitelikte olanlar da filizlenmişlerdir. “Weird Tales

¹⁹<https://cutt.ly/TjePi6C> (Erişim Tarihi:30.12.2020)

Magazine” dergisinin 1923 yılında başlayan yayın hayatı 31 yıl sürmüş, kapandıktan yıllar sonra bile değişik platformlarda adını unutturmamayı başarmıştır. Derginin sitesinde kendilerinden şu şekilde bahsetmektedirler:

“Weird Tales Magazine, iki hikâye anlatımı kavramının buluştuğu yerdir: spekülâtif ve alternatif. Derginin ilk kurulduğu 1923’te, bu iki fikir aynı anlama geliyordu. Weird Tales Magazine, çok tuhaf ve uçuk hikâyeler yayınlamaya çalışan yazarların, doğaüstü boyutlara ve karanlık olasılıklara, gotik baştan çıkarıcılara ve kozmik canavarlara sahip -başka kimsenin yayınlamayacağı- hikâyelerinin vitrini olması için başlatıldı. Bugün Weird Tales, bu misyonu 21. yüzyıla taşıyor ve vizyonları günlük hayatın rahat küçük kutularına sığamayacak kadar inanılmaz olan en yetenekli yeni yazarları, çizerleri ve yaratıcıları buluyor.”²⁰

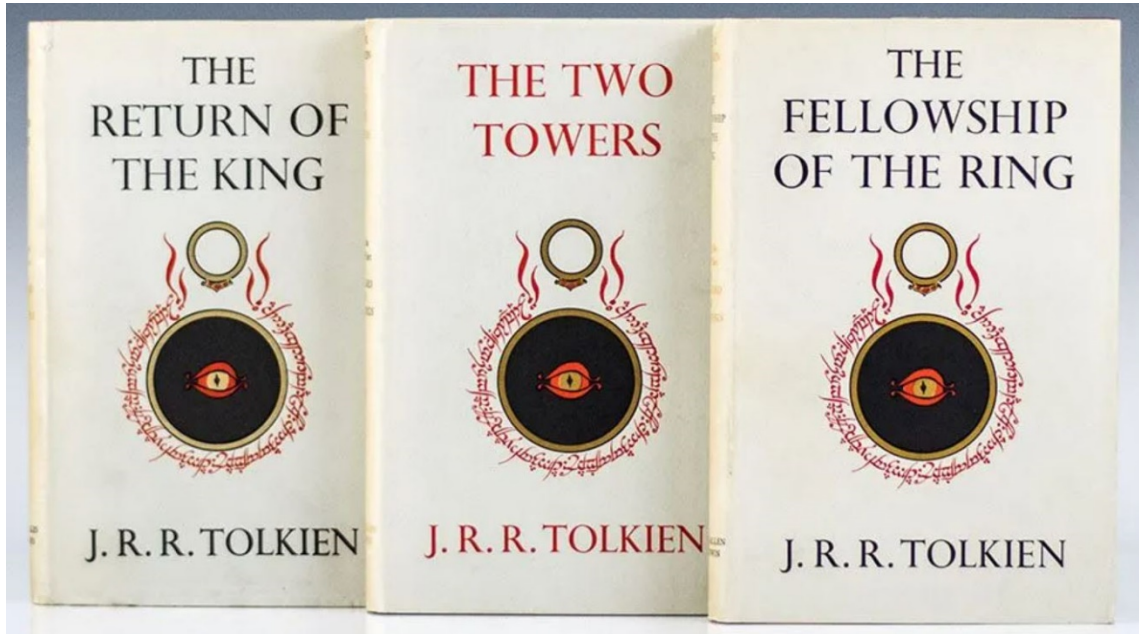
Weird Tales Magazine sadece fantastik kurgu için değil, tüm spekülâtif kurgunun gelişmesinde çok büyük bir öneme sahiptir. H.P. Lovecraft, Ray Bradbury ve Robert E. Howard gibi spekülâtif kurgunun büyük yazarları ilk hikâyelerini bu dergi sayesinde yayınlamışlardır. Ünlü “Barbar Conan” serisi ilk defa bu dergide yayınlanmaya başlamıştır. Ayrıca Virgil Finlay ve Margaret Brundage gibi efsanevi illüstratörler ilk defa bu dergi sayesinde çizimlerini paylaşma imkânı bulmuşlardır. Dergi 1988’den sonra tekrar basılmaya başlanmış, günümüzde hem basılı hem dijital yayıncılığına aynı vizyonla devam etmektedir (Görsel 2.4.).



Görsel 2.4. *Weird Tales Magazine 100. yıl özel sayısı, 2023. (http-3)*

²⁰<https://www.weirdtales.com/about> (Erişim Tarihi: 22.01.2021)

Hem George MacDonald ve William Morris gibi öncüllerinin hem de Weird Tales Magazine'nin fantastik kurguyu bir "çocuk eğlencesi" olmaktan çıkarıp, yetişkinlere yönelik bir tür haline getirme çabaları; türün tartışmasız en popüler ismi olan John Ronald Reuel Tolkien'in 1937 yılında yayınladığı "Hobbit" kitabıyla meyvelerini vermeye başlamıştır. Kitapta Orta Dünya adında hayali bir dünyada yaşayan, kendi halinde bir hobbit olan Bilbo'nun 13 cüceyle beraber ejderha Smaug'un hazinesini çalmak için çıktıkları olağanüstü macera anlatılmaktadır. Kitabın çıktığı yıldan itibaren hızla popülerleşmesiyle, J.R.R. Tolkien 17 yıl sonra 1954'te "Yüzüklerin Efendisi" kitabını yayınlamıştır (Görsel 2.5.). Hobbit'in devamı niteliğinde olan bu eserde Bilbo'nun yeğeni olan Frodo'nun, amcasından kalan lanetli yüzüğü yok etmek için, Orta Dünya'nın öbür ucuna yaptığı zorlu yolculuğu anlatılmaktadır. "Hobbit" nispeten daha genç bir kitle için yazılmışken, "Yüzüklerin Efendisi" daha çok yetişkinlere hitap eden bir anlatım dili ve olay örgüsüne sahiptir. 1960 sonrası dünyada özgürlük ve barış hareketleri sayesinde bir karşı kültür yükselmeye başlamış; muhafazakâr Katolik bir dil bilimci olan Tolkien'in kitapları ironik bir şekilde bu hareketin başrol oyuncularından biri haline gelmiştir. Metro istasyonlarında "Frodo Yaşıyor" (Frodo Lives) ve "Başkan adayım Gandalf" (Gandalf for President) gibi duvar yazıları görülmeye başlamıştır.²¹



Görsel 2.5. Yüzüklerin Efendisi ilk baskısı, 1954. (<http-4>)

²¹<https://bit.ly/3X3UtfT> (Erişim Tarihi: 24.01.2021)

Özellikle Tolkien'den sonra geleneksel fantastik kurgu ve modern fantastik kurgu birbirlerinden ayrılmaya başlamıştır. Modern fantastik kurguyu, geleneksel fantastik kurgudan ayıran 3 ana özellik bulunmaktadır:

Bunlardan ilki modern fantastik kurgunun zaman ve mekân konusundaki tutumudur. Geleneksel fantastik hikâyelerde “Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde” şeklinde başlayan olayların geçtiği yerler “uzak memleketlerde” veya “uzun zaman önce” gibi muğlak ifadelerle belirtilir. Modern fantastik kurguda ise kurgunun içinde bulunduğu coğrafya, o coğrafyanın tarihi ve kuralları özenle oluşturulmuştur.

Diğer bir fark doğaüstü karakterlerin yaratılmasında göze çarpmaktadır. Geleneksel fantastikte bu karakterler hali hazırda halk söylencelerinin içinde olan mitlerden seçilir. Modern fantastik kurguda doğaüstü karakterler ve yaratıklar kurgulanan evren için özel oluşturulur, mitlerin içinden seçilse bile o evrene özgü özelliklerle yeniden tasarlanır.

Son fark ise yazarın kimliği üzerinedir. Geleneksel fantastik hikâyeler genellikle anonimdir, anonim değilse bile çoğunlukla yaşayıp yaşamadığı bile şaibeli kişilere atfedilmiştir. Modern fantastik kurguda ise yazar ve bazen de yazar grupları bellidir.²²

Tolkien sonrası fantastik kurgu dünyasında ardı ardına yeni isimler çıkmaya, fantastik kurgu kültürü özellikle gençler arasında popülerleşmeye başlamıştır. Bu popülerite Tolkien'le başlasa da tek sebebi değildir. C.S. Lewis'in 1950-1956 yılları arasında yayınladığı “Narnia Günlükleri” serisi ve ardından Ursula Le Guin'in 1968'de yayınlamaya başladığı “Yerdeniz” serileri gibi yüksek kalite romanlarla fantastik kurgu türü yerini sağlamlaştırmıştır.

Fantastik kurgu edebiyatta yavaş ama emin adımlarla ilerlerken, 1974 yılında Gary Gygax ve Dave Arneson'un yarattığı “Zindanlar ve Ejderhalar” masaüstü rol yapma oyunları türün popülaritesini daha da arttırmıştır. Bu oyunda oyunculardan biri “Zindan Efendisi” sıfatıyla oyunu yönetir ve diğer oyunculara yol gösterir. Oyun büyüğü diyarlarda geçen fantastik karakterler ve doğaüstü canavarlarla dolu hikâyelerin anlatılmasıyla gerçekleşir. Zindan efendisi dışındaki diğer oyuncular, oyunun içinde geçtiği dünyaya uygun birer karakterin rolüne bürünürken; zindan efendisi dünyadaki diğer tüm karakterler ve olaylardan sorumludur. Oldukça detaylı kural kitapları ve değişik sayıdaki köşeleri olan zarlar sayesinde oyunun akışına karar verilir. Bu oyuna “Fantastik Rol Yapma” kelimesinin İngilizcesinden (Fantastic Role Playing) yola çıkarak kısaca “FRP” denmektedir. FRP, oyuncuların etkileşimli ve grup odaklı bir hikâyecilik deneyimine katılmalarına olanak tanır.²³ 1987'de çıkan ve hala bile en kapsamlı ve

²²M. Moorcock (2004). *Wild Romance: A Study of Epic Fantasy* Londra: MonkeyBrain Publishing.

²³http://www.wizards.com/dnd/DnDArchives_FAQ.asp (Erişim Tarihi: 04.05.2021)

popüler oyun dünyalarından biri olan “Unutulmuş Diyarlar” (Görsel 2.6.) ve 1989’da yayınlanan oldukça detaylı ikinci baskısıyla olağanüstü bir başarı sağlamış ve tüm dünyada bilinirliği artmıştır. 2000 yılında şirketin yaptığı pazar araştırması raporlarına göre ABD’deki 12-35 yaş arasındaki insanların %6’sı hayatlarında bir kere FRP oynadığını ifade etmiştir.²⁴



Görsel 2.6. Unutulmuş Diyarlar birinci baskısı, 1987. (<http-5>)

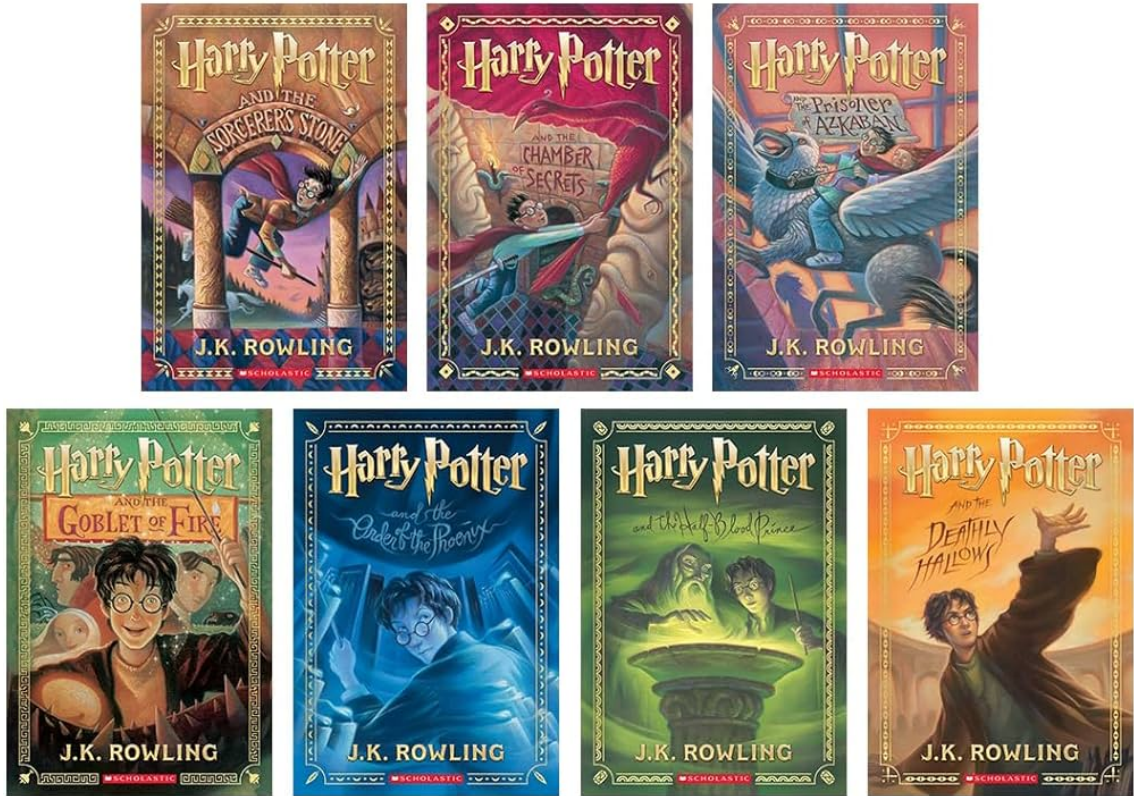
FRP oyunlarının da kazandırdığı ivmeyle 80’lerin ilk yarısında ardı ardına yeni kitap serileri ve yazarlar ortaya çıkmaya başlamıştır. 1982 yılında Stephen King’in “Kara Kule” serisi, 1983 yılında Terry Pratchett’in “Diskdünya” serisi, 1984 yılında Margaret Weis ve Tracy Hickman’ın “Ejderha Mızrağı” serisi, 1990 yılında ise Robert Jordan’ın “Zaman Çarkı” serisi ve 1996 yılında George R.R. Martin’in “Taht Oyunları” serisi yayınlanmıştır.²⁵ Fantastik kurgu bu dönemde sinemalarda da varlığını hissettirmeye başlar. 1982 yapımı “Siyah Kristal”, 1986 yapımı “Labirent”, 1988 yapımı “Masum Sanık Roger Rabbit” gibi nispeten genç izleyiciye hitap eden yapımların dışında 1982 ve 1984 yapımları olan “Conan” serileri, ilki 1986 yapımı olan “İskoçyalı” serileri gibi yetişkinlere yönelik fantastik filmler gişelerde başarı yakalamaya başlamıştır.²⁶

²⁴<https://www.rpg.net/news%2breviews/wotcdemo.html> (Erişim Tarihi: 04.05.2021)

²⁵<https://isbndb.com/> (Erişim Tarihi: 05.05.2021)

²⁶<https://www.imdb.com/> (Erişim Tarihi: 05.05.2021)

1990’ların sonuna gelindiğinde J.K. Rowling “Harry Potter” serisini yayınlamaya başlar ve tüm dünyayı kasıp kavurur. Yedi kitaptan oluşan seri 2007 yılında tamamlanmıştır (Görsel 2.7.) 2018 yılına kadar, ana seri dışında aynı dünyaya ait 3 kitapla beraber sayısı 10’u bulan, Harry Potter dünyasına ait bu kitaplar toplamda 500 milyon kopyası satılmış ve dünyanın en çok satan kitaplar listesinde kolay kolay sarsılamayacak bir yer edinmiştir.²⁷



Görsel 2.7. Harry Potter serisi. (<http-6>)

Edebiyattaki bu gelişmelerden sonra 2001 yılında hem Yüzüklerin Efendisi serilerinin hem de Harry Potter serilerinin gişelerde büyük başarı yakalaması, fantastik kurgunun “sadece çocuklar için” olmadığını ve geniş kitlelere hitap edebilme potansiyeline sahip olduğunu göstermesi açısından önemli gelişmelerdir. Film yapımcıları, basımevleri vb. gibi sermaye sahiplerinin bu nispeten yeni olan mecraya ilgilerini arttırmış ve daha çok fantastik esere yatırım yapmalarını sağlamıştır. Neil Gaiman’ın “Amerikan Tanrıları” (2001) romanı ve “Coraline” (2002) öykü kitabı, Eoin Colfer’in 2001 yılında ilk kitabı çıkan “Artemis Fowl” serisi, Holly Black ve Tony

²⁷<https://bit.ly/4bCqEru> (Erişim Tarihi: 04.05.2021)

DiTerlizzi'nin ilki 2003 yılında basılan "Spiderwick Günceleri" kitap serisi ve Rick Riordan'ın 2005 yılında ilk kitabı basılan "Percy Jackson ve Olimposlular" serisi 2000 yılı sonrası önde gelen fantastik kurgu edebi eserlerdendir.

Fantastik kurgu, 2000 sonrası sinema dünyasında da kendine oldukça yoğun yer bulmuştur. Daha önce adı geçen kitapların sinema ve televizyon adaptasyonlarının dışında "Donnie Darko" (2001), "Büyük Balık" (2003), "Zathura" (2005), 2006 yapımı "Lütfen Beni Öldürme" (Stranger Than Fiction), 2010 Fransız yapımı "Adèle'nin Olağanüstü Maceraları" ve 2010 Norveç yapımı "Troll Avı" filmleri 2000'li yıllarda çekilen bahse değer yapımlardandır. Ayrıca "Karayip Korsanları" ve "Karanlıklar Ülkesi" (Underworld) gibi film serileri türün popülerleşmesine yardımcı olan yapımlardandır.

Yerli fantastik kurgunun ilk örneği Giritli Ali Aziz Efendi'nin 1796 yılında kaleme aldığı "Muhayyelat" adlı eseridir. Arap, İran, Grek ve Hint kaynaklarından yararlandığı kitabında üç "hayal"den oluşan bir hikâye kurgulamıştır. Ancak içeriğindeki cin, peri, büyü, tılsım gibi doğaüstü unsurlardan dolayı dönemin edebiyatçıları tarafından hor görülmüş ve küçümsenmiştir.²⁸

Şehbenderzâde Filibeli Ahmed Hilmi'nin 1910'da yazdığı ve tasavvuftaki "Vahdet-i Vücut" kavramının anlatıldığı "Âmâk-ı Hayâl" (Hayal Pınarları) ve Hüseyin Rahmi Gürpınar'ın 1913'de yazdığı "Gulyabani" eserlerinde de fantastik öğeler olsa da bu eserlerdeki bu tarz öğeler fantastik kurgu oluşturma amacıyla yapılmadığı için hala bir yerli fantastik kültürden bahsedilemez.

Hüseyin Rahmi Gürpınar'ın 1932'de Milliyet gazetesinde tefrika edilen ve ölümünden sonra 1973'te kitaplaştırılan "Ölümler Yaşıyor Mu?" isimli eseri Türkçe edebiyatta önemli bir dönemece işaret etmektedir. Hüseyin Rahmi bu romanın türünü fantastik roman olarak ilan ederek fantastiğin masaldan farklı bir roman türü olarak Türkçe edebiyatta yer almasını sağlamıştır.²⁹

Ahmet Hamdi Tanpınar'ın 1943 yılında kaleme aldığı "Abdullah Efendi'nin Rüyalari" bazı kuramcılar için fantastik bir eser olarak tanımlansa da eser içinde fantastik ve gerçekdışı öğelerin rüyada geçmesi bu tezin fantastik tanımına uymamaktadır. 60'lardan sonraki çalkantılı dönemlerde gittikçe politikleşen edebiyat ve sanat dünyası, sanatı sanatın ötesinde bir amaç için araçsallaştırmıştır. Toplumcu gerçekçiliğin baskın

²⁸N. Özlük, **a.g.k.**, 2011.

²⁹P. Aslan Ayar **a.g.k.**, 2015.

olduğu bu dönemde sanat çoğunlukla sanatçıların siyasi kutuplaşmalarının yansıtıldığı bir platform olarak kullanılmıştır. 12 Eylül sonrası gittikçe apolitikleşen sanat iklimi, fantastik kurgu gibi spekülâtif kurguların yükselmesi için uygun bir ortam hazırlamıştır.

1980 sonrasında Nazlı Eray, Latife Tekin ve İhsan Oktay Anar da eserlerinde fantastik öğeler kullanmıştır.

Nazlı Eray fantastik kurgunun bir alt türü olan “büyülü gerçekçilik” türünün Türkçe edebiyatta en bilinen ve en başarılı yazarlarındanıdır. Hikâyelerle başladığı yazın hayatına ileriki yıllarda romancılığı da eklemiştir. “Pasifik Günleri” (1980), “Orphée” (1982) ve “Arzu Sapağında İnecek Var” (1989) isimli romanları en bilinen eserleridir.

Latife Tekin büyülu gerçekçiliğın masalsı anlatımını ustaca kullanan bir yazardır. 1983’te kaleme aldığı “Sevgili Arsız Ölüm” isimli eserinin yazım tarzı Gabriel Garcia Marquez’e benzetilmiş, köy hayatını masalsı bir havada aktarması sayesinde büyük ün kazanmıştır.

İhsan Oktay Anar, Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Felsefe Bölümü’nden 2011 yılında emekli olduđu tarihe kadar hem akademisyenlik hem de yazarlığa devam etmiştir. 1995’te yayınlanan “Puslu Kıtalar Atlası” kitabında 17. yüzyılda Konstantiniye’de yaşayan Uzun İhsan Efendi ve oğlu Bünyamin’in başından geçen olağanüstü serüvenler anlatılmaktadır. Yazarın 1996’da yayınlanan “Kitab-ül Hiye”, 1998’de yayınlanan “Efrâsiyâb’ın Hikâyeleri” ve 2005’te yayınlanan “Amat” isimli kitaplarında da pek çok fantastik unsura rastlamak mümkündür.

2000’li yıllara gelindiğinde tüm dünyada fantastik kurgunun yükselişine paralel olarak Türkiye’de de fantastik kurgu eserlerin sayısında ve kalitesinde artış gözlemlenmektedir. Bu yükselişte özellikle Barış Müstecaplıoğlu’nun 2002-2004 yılları arasında yazdığı “Perg Efsaneleri” isimli dörtleme eseri “Türkiye’nin ilk fantastik kitap serisi” olma özelliği ile öne çıkmaktadır. Bu kitap ayrıca “ilk Türkçe modern fantastik kurgu” olma özelliği ile de dikkat çekicidir.

Müstecaplıoğlu’nun bu çıkışı ve yakaladığı başarı, 2005 yılında yayınlanmaya başlayan “Habis Üçlemesi” serisinin yazarı Orkun Uçar ve 2011 yılında yayınlanan “Anatolya Efsaneleri” kitabının yazarı Serkan Vural gibi pek çok genç yazarı cesaretlendirmiştir.

Edebiyattaki bu gelişmeler 1980’li yılların popüler mizah dergisi Gırgır’da çizim hayatına başlayan çizgi romancılar Galip Tekin ve Ergün Gündüz gibi büyük isimlerin de tanınırlığını arttırmış, çizildiği dönemlerde mizah dergisi takipçileri dışında ses

getirmeyen hikâyeleri yayıncıların ilgisini çekmeye başlamıştır. Galip Tekin’in daha önce çeşitli dergilerde yayınlanan çizgi hikâyelerinin derlemesi olan ve 2011-2012 yılları arasında yayınlanan “Tuhaf Öyküler” isimli üç kitaplık serisi bu sayede basılmıştır. Ayrıca bu hikâyelerden yola çıkarak uyarlanmış televizyon dizisi “Acayip Hikâyeler” de 2012 yılında bir sezon olmak üzere Star TV’de yayınlanmıştır (Görsel 2.8.).



Görsel 2.8. Acayip Hikâyeler (<http-7>)

7. sanat açısından ele alındığında ise yerli fantastik kurgu yapımların sayısı oldukça azdır. İçerikleri bakımından tarihi gibi gözüken ancak içinde fantastik öğeler bulunduran “Tarkan”, “Malkoçoğlu” ve “Kara Murat” serilerinden başka; “Arkadaşım Şeytan” (1988), “Nihavend Mucize” (1997), “Ulak” (2008), “Kosmos” (2009) ve “Sarmaşık” (2015) yerli fantastik kurgu olarak tanımlanabilecek bazı sinema filmlerindendir.

Fantastik kurgu öncelikli olarak daha önce bahsedildiği üzere “modern fantastik kurgu” ve “geleneksel fantastik kurgu” olmak üzere ikiye ayrılır. Bu ayrımın ardından kurgunun geçtiği dünya ele alındığında ise “Dünyevi” ve “Dünya dışı” şeklinde ayrılır. Bu iki ana ayrım dışında “alt türler” olarak adlandırılacak temalarına göre de bir ayrım yapılabilir.

2.2.1.1. Geçtiği dünyaya göre fantastik kurgu

Fantastik kurguda dünya yaratmak en önemli kısımlardan biridir. Bazı eserlerde yaratılan dünya sıfırdan inşa edilirken, bazılarında ise içinde bulunduğumuz dünyaya fantastik elementler yükleyerek yapılmaktadır. Fantastik kurgu eserler bu çerçevede “Dünyevi fantastik kurgular” ve “Dünya dışı fantastik kurgular” şeklinde ikiye ayrılmaktadır.

2.2.1.1.1. Dünyevi fantastik kurgu

Bu türde fantastik olaylar ve karakterler bildiğimiz, içinde yaşadığımız dünyada geçer. Bu türdeki eserlerde sihir ve doğaüstü yaratıklar vardır, ancak bu olgular dünyamızın gizli köşelerinde var olmakta ya da alternatif dünyalardan dünyamıza sızmaktadır. Bu tarz kurgularda neredeyse her zaman dünyanın geri kalanı bu doğaüstü dünyadan bihaber yaşamaktadır. Ancak bu bir kural değildir.

Geleneksel fantastik kurgular istisnasız bu türde değerlendirilebilir. Çünkü yeni bir dünya yaratma olgusu modern fantastik kurguyla beraber ortaya çıkmıştır. Geleneksel fantastik kurguların girişinde “vaktiyle memleketin birinde” ya da “bir zamanlar uzak diyarlarda” şeklinde bahsi geçen “memleketler” ve “diyarlar” -hayali de olsa- yine de bu dünyaya aittirler.

“Şehir fantazyası”, “çağdaş fantazyası” ve “büyülü gerçekçilik” başta olmak üzere pek çok alt türle bağlantı kurulabilir.

2.2.1.1.2. Dünya dışı fantastik kurgu

Hikâyenin geçtiği mekânın dünyamızdan başka bir gerçeklikte kurgulandığı eserler bu alt kategoride değerlendirilir. Modern fantastik kurgu -özellikle Tolkien- sonrası dönemde tarihiyle, karakterleriyle, coğrafi özellikleriyle, doğa kanunları ve sihir kuralları gibi özellikleriyle ince ince kurgulanarak yeni dünyalar yaratılması edebiyat ve sinemada; ardından da diğer sanatlarda olasılıkları arttırmış, hayal gücüne çok daha geniş bir oyun alanı yaratmıştır. Bu yaratım türü “Mitopya” (Mythopoeia) olarak adlandırılır ve terim Tolkien’in “Tree and Leaf” adlı kitabındaki bir şiirinin başlığı olduktan sonra popülerleşmiştir.

“Yüksek fantazyası”, “epik fantazyası”, “bilim-fantazyası” ve “kılıç ve büyü” gibi alt türlerle bağlantılıdır.

2.2.1.2. Fantastik kurgu alt türleri

2000’li yıllara dek fantastik kurgu, saygıdeğer kuramcılarının pek ciddiye almadığı bir tür olmuştur. Todorov gibi konu hakkında çalışan az sayıdaki kuramcı ise Tolkien, C.S. Lewis, Ursula Le Guin gibi türün en önemli isimlerini görmezden gelip, Balzac, Kafka gibi türde eser üretmek yerine türü anlatısına yardımcı bir öge olarak kullanan yazarların eserlerini incelemeyi tercih etmişlerdir. Tabi ki -özellikle Todorov özelinde- kuramcılarının çalışmalarını yayınladıkları dönemlerde bu önemli isimlerin türün tanımını yapacak kadar etkili olacaklarını kestirmek oldukça zordur. Ancak bu günümüze gelindiğinde fantastik kurgu üzerine güvenilir ve kapsamlı bir kategorizasyon çalışmasının hala yapılamadığı gerçeğini değiştirmemektedir.

Böylece türün kategorize edilmesi akademisyenler ve sanat kuramcıları gibi profesyoneller yerine, türde eser veren yazarların ve türün takipçilerinin ortak çabalarına kalmıştır. İnternet kullanımının 2000’lerin başından sonra yaygınlaşması sayesinde türe ilgi gösteren insanlar fantastik kurgu üzerine forumlar, sözlükler ve kişisel internet günlükleri gibi dijital platformlarda tartışmış ve yıllar içinde türün kategorizasyonu yavaş ama emin adımlarla şekillenmeye başlamıştır. Her geçen gün tanımların değişebildiği, yeni tanımlar ve türlerin peyda olduğu bir düzen ortaya çıkmıştır. Bu durumun kötü tarafı akademik bir yayında tanımlar yapılırken güvenilir bir kaynak bulmanın zor olması ve araştırmacının kişisel duygu ve düşüncelerinin araştırmanın objektifliğine gölge düşürme riskidir. Ancak iyi tarafı ise bu işin profesyoneller tarafından ruhsuz bir şekilde kadavra gibi parçalanıp incelenmesi yerine; türe emek veren sanatçıların ve türe tutkuyla bağlı olan insanların ortak çalışmaları sayesinde yapılıyor olmasıdır. Hala tartışmalı olmakla beraber fantastik kurgunun belli başlı temaları işleyen alt türleri şu şekilde sıralanabilir:

2.2.1.2.1. Yüksek fantazy (high fantasy)

Öncelikle alt türün ismindeki eserin “yüksek” sıfatı kalitesine yapılan bir gönderme değil; kurgu içindeki sihir, doğaüstü yaratıklar ve büyülü eşyalar gibi fantastik öğelerin yoğunluğuna yapılan bir vurgudur. Bu türde daha önce de bahsi geçen yeni bir dünya yaratma sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Bu alt türde iyi ve kötünün savaşı, tüm dünyayı etkileyecek epik boyuttaki sıkıntılar ve görevler sıkça kullanılan temalardandır. Epik fantazy da denmektedir. Türk Fantastik Kurgu Yazarı Barış Müstecaplıoğlu türü “diyar fantazyası” olarak isimlendirmiştir.

Terim ilk defa 1971 yılında Lloyd Alexander tarafından kullanılmıştır.³⁰ “Yüzüklerin Efendisi”, “Ejderha Mızrağı” (Görsel 2.9.) serisi gibi eserler bu alt türün altında değerlendirilebilir.



Görsel 2.9. Ejderha Mızrağı Üçlemesi. (<http-8>)

2.2.1.2.2. Düşük fantazy (low fantasy)

Yüksek fantazyadaki gibi bu türdeki “düşük” sıfatı ele alınan ürünün kalitesine değil, içeriğindeki doğaüstü elementlerin sayısındaki düşüklükten gelmektedir. Bu türde doğaüstü genellikle sıklıkla karşılaşılan, insanların kanıksadığı bir kavram değildir. Dünyamızda ya da dünyamıza çok benzer dünyalarda geçen bu türdeki hikâyelerde doğaüstü yaratıklar ve büyü günlük hayatın parçası değildir. “Harry Potter” serisi, “Vampir Avcısı Buffy” ve “Hellblazer” (Görsel 2.10.) serisi bu türün bilinen örnekleri arasında sayılabilir.



Görsel 2.10. Hellblazer ilk sayı. (<http-9>)

³⁰B. Stableford (2005). *The A to Z of Fantasy Literature*. Plymouth: Scarecrow Press.

2.2.1.2.3. *Karanlık fantazy (dark fantasy)*

Karanlık fantazy korku türüyle karıştırılmaya çok müsait bir alt türdür. Korku türüne ait temaları kullanan ama korkutma amacı olmayan kurguları kapsar. Vampir, kurt adam, mumya gibi korku türünde kullanılan pek çok fantastik canavar; perili ev, lanetli bataklık, karanlık orman gibi korku türünde sıklıkla kullanılan mekânların yoğun olarak kullanıldığı karanlık fantazyda bazen hüznü, bazen kasvetli, bazen kötücül ama her zaman karanlık bir hava hâkimdir. Gary K. Wolfe, 1986 basımı “Critical Terms for Science Fiction and Fantasy” isimli kitabında türün “Gothic Fantasy” (Gotik Fantazy) olarak da adlandırılabileninden bahsetmiştir.³¹

Bu türe örnek olarak Christie Golden’in “Sislerin Vampiri” (1991) kitabı ve “Van Helsing” (Görsel 2.11.) filmi verilebilir.



Görsel 2.11. *Van Helsing*, 2004. (<http-10>)

2.2.1.2.4. *Amansız karanlık (grimdark)*

Yüksek fantazyanın idealist, iyimser, mutlu sonlu ve umut dolu tarzına tepki olarak ortaya çıkmış; insan doğasının karanlığını, umudun kaçınılmaz düşüşü yükselten bir enstrüman olduğunu, mutlu sonların çocukça bir hayal olduğunu karamsar bir havada ortaya koyan bir alt türdür. Terim Warhammer 40K (Görsel 2.12.) adında, dünyamızın fantastik bir versiyonunun uzak geleceğinde geçen bir oyunda, Vulkan adlı bir karakterin “...geleceğin amansız karanlığında, sadece savaş vardır. Yıldızların arasında barış yok,

³¹J. Clute ve J. Grant (1997). *The Encyclopedia of Fantasy*. Londra: Orbit Books.

olan sadece sonsuz bir kıyım ve katliam ve tanrıların teşne kahkahaları.” şeklinde geçen bir tiradından ortaya çıkmıştır.



Görsel 2.12. Warhammer 40K. (http-11)

Bu alt türde iyiler ve kötülerin savaşı yoktur, kötüler ve daha kötülerin savaşı vardır; ana karakterler iyilik timsali kahramanlar değil, doğruları ve yanlışlarıyla var olmaya çalışan tiplerdir. Özellikle George R.R. Martin’in kitaplarından uyarlanan “Taht Oyunları” dizisi sonrası tür popülerlik kazanmıştır. Türe bir diğer örnek olarak 2019 yılında dizi olarak televizyona da uyarlanan Andrzej Sapkowski’nin “The Witcher” serisi de gösterilebilir.

2.2.1.2.5. Çağdaş fantazy (contemporary fantasy)

The A to Z of Fantasy Literature’ye göre tür “Geçmişte ya da gelecekte geçmek yerine günümüzde geçen her fantazy çağdaş fantazydır ama genellikle “çağdaş fantazy” terimi pek çok kapı fantazyası ve büyülü varlıkların bariz bir anormallik olduğu davetsiz misafir fantezilerini işin dışında bırakan daha dar bir anlamda kullanılır.”³² Bu tanımda bahsi geçen kapı “Narnia Günlükleri” kitabında olduğu gibi büyülü diyarlara açılan büyülü kapılardır. Bu kapılar iki yönlü olup bazen de “davetsiz misafirleri”

³²B. Stableford, a.g.k., 2005.

dünyamıza taşıyabilmektedir. Ancak kitapta neden bu tarz hikâyelerin kategori dışında atıldığıyla ilgili tatmin edici bir açıklama bulunmamaktadır.

Terimin yaygın kullanılışı açısından bakıldığında, yaratıcısının yaşadığı dönemle aynı dönemde geçen fantastik kurgulardır. Ancak bu şekilde tanımlandığında da “büyülü gerçekçilik” alt türünden “doğaüstü romantizm” alt türüne kadar pek çok alt türü eteğinin altında toplayacaktır. Bu alt türlerden bazıları şunlardır:

Şehir fantazyası (urban fantasy)

Çağdaş fantazyanın özellikle 19.-21. yüzyıl arasında ve özellikle şehir hayatında geçen versiyonlarıdır. Neil Gaiman’ın “Amerikan Tanrıları” kitabı, “İskoçyalı” (Görsel 2.13.) serisi ve televizyonda da 7 sezon süren “Vampir Avcısı Buffy” dizisi örnek olarak verilebilir.



Görsel 2.13. *İskoçyalı*, 1986. (<http-12>)

Büyülü gerçekçilik

Gabriel García Márquez’in “Yüzyıllık Yalnızlık” isimli kitabından sonra ünlenen bu alt türü pek çok kuramcı fantastik kurgunun altında bile değerlendirmemektedir. Ancak büyü gerçeklik içindeki fantastik elementler de “daha saygıdeğer” bir kategorinin altında değerlendirmeye izin vermemektedir. Şehir fantazyasından teknik anlamda farkını tanımlamak zor olsa da bu alt türde eser veren sanatçıların göze çarpan iki önemli özelliği vardır. Öncelikle bu türde yazan yazarların neredeyse tamamı Batı emperyalizminin kötü etkilerinin hissedildiği memleketlerden çıkmıştır. Ayrıca bu türde mutlaka askeri darbe, diktatörlük, bürokratik yozlaşma, rejim değişimi gibi politik bir

sıkıntı -ön planda olmasa dahi- mevrubahistir. Bu türe dünyada Gabriel García Márquez ve Salman RüŖdi, Türkiye’de Latife Tekin ve Nazlı Eray kitapları örnek olarak verilebilir. “Pan’ın Labirenti” (Görsel 2.14.) filmi de türe iyi bir örnektir.³³



Görsel 2.14. *Pan’ın Labirenti*, 2006. ([http-13](http://13))

Paranormal romantizm

Çağdaş fantazyanın özellikle duygusal ilişkiler üzerinde durduğu bir alt türüdür. Türün bilinen örneği Stephenie Meyer’in yazdığı “Alacakaranlık” serisidir. Alacakaranlık sayesinde tür popülerleşmiş olsa da türün kökleri 18. yüzyıl gotik romanslarına kadar dayanır. Kendine has bir takipçi kitlesi vardır. İçerikleri romantizm, erotizm ve hatta pornografi skalasında değişkenlik gösterebilir.

2.2.1.2.6. Kılıç ve büyü (sword and sorcery)

Terim ilk defa Fritz Leiber tarafından 1961’de Robert E. Howard’ın tarzını tanımlamak için ortaya atılmıştır. Türün ilk bilinen örneği Edgar Rice Burroughs’un 2012 yılında “John Carter” adıyla filmleştirilmiş ama yayınlanmaya aslında 1912’de başlanan “Barsoom” serisi olduğu kabul edilse de türün babası olarak sayılabilecek isim Robert E. Howard’dır.³⁴

Kılıç ve büyü türünde kaslı kahramanlar, çoğunlukla büyücü olan kötü adamlar, kötü ruhlar ve pek çok doğaüstü güçlere sahip canavarlara rastlanmaktadır. Bu türde çoğunlukla bir grubun başından geçen maceralar yerine, bir kahramanın kişisel

³³M. F. Arargüç (2016). *Büyülü Gerçekçilik ve Louis de Bernieres'nin Latin Amerika Üçlemesi*. Konya: Çizgi Kitabevi.

³⁴J. Clute ve J. Grant, **a.g.k.**, 1997.

maceraları konu edilirken; maceralar da kitleleri ilgilendiren sonuçlardan çok kahraman ve çevresindeki kişileri ilgilendiren sonuçları olmaktadır. Robert E. Howard'ın “Conan” dünyası bu türün en bilinen örneğidir (Görsel 2.15.).



Görsel 2.15. Frank Frazetta, “Conan the Adventurer”, 1965. ([http-14](http://14))

Yıllar içinde teması Greko-Romen mitolojisi ya da İncil olan örneklerine “kılıç ve sandal”; daha önce de adı geçen Barsoom gibi başka gezegenlerde geçen örneklerine “kılıç ve gezegen” denilmeye başlamıştır.

2.2.1.2.7. Wuxia

Çince “Wu” (Savaş sanatları) ve “Xia” (Kahraman, savaşçı) kelimelerinin birleşmesinden oluşan fantazyanın Uzak Doğu temalı bir alt türüdür. 2000 yıllık Çin sözlü anlatım geleneği ve Taoizm inancının ürünü olan bu hikâyelerin ilk yazılı örnekleri 14. yüzyıla dayanmaktadır. İlk Wuxia filmin 1928-1931 yılları arasında 19 bölüm olarak çekilen “Kırmızı Nilüfer Tapınağı Yangını” isimli film olduğu düşünülmektedir. Ancak 1930’larda Çin Milliyetçi Partisi anarşi ve direnişi körüklediği gerekçesiyle tüm Wuxia filmleri yasaklamasından dolayı günümüze ulaşan bir kopyası bulunmamaktadır. Wuxia filmlerin ortak noktası kahramanların yerçekimi yokmuşçasına hareket etmeleri, en sert darbelerden bile etkilenmemeleri ve insanüstü güçlere sahip olabilmeleridir. Batı 70’lerden beri Bruce Lee ya da Jackie Chan gibi aktörlerin gerçekçi dövüş sanatları filmlere alışık olsa da Wuxia türüyle 2000 yılında vizyona giren “Kaplan ve Ejderha” filmiyle tanışmıştır.

Türün ölümlü kahramanların daha günlük hikâyelerindense tanrılar, iblisler, hayaletler, büyü ve ölümsüzlük gibi temalara sahip Xianxia (Ölümsüz Kahraman) alt türü bulunmaktadır.

2.2.1.2.8. *Peri masalı fantazyası (fairy tale fantasy)*

Bu türde bahsi geçen peri masalları tüm dünyada sayısız örneği bulunan peri masalları değil, Avrupa folklorik öğeleri içeren peri masallarıdır. Çoğunlukla Antik Yunan ve Kelt efsanelerinden çıkışlı bu hikâyeler Avrupa sözlü anlatım geleneğinin önemli bir parçasıdır. 16. yüzyılda matbaanın yaygınlaşmasıyla beraber Grimm Kardeşler ve Andersen gibi masalcıların masalları günümüze ulaşmıştır. Bu hikâyelerdeki karakterlerin, mekânların ve olay örgülerinin yeniden anlatıldığı -bazen de yeniden yorumlandığı- fantazyaya türüne “peri masalı fantazyası” denmektedir. Peri masalı fantazyasında Disney çizgi filmlerinde olduğu gibi çocuksu bir ton olabileceği gibi; Terry Gilliam’ın yönettiği “Çılgın Kardeşler” (Görsel 2.16.) gibi yetişkinlere yönelik örneklerine rastlamak mümkündür.



Görsel 2.16. *Çılgın Kardeşler*, 2005. ([http-15](http://15))

2.2.1.2.9. Bilim-fantazya (science-fantasy)

Hem fantastik kurgu hem de bilim kurgu motifleri içeren eserler bu türün altında kategorize edilebilirler. 2001 yapımı “Arcanum” isimli bilgisayar oyununda olduğu gibi bazen teknoloji ve büyü birbirinin zıttı, sadece birinin galip geleceği bir savaşta olabilirler. Bazen de 1999 yapımı “Farscape” dizisinde olduğu gibi birinin varlığı diğerine bir tehdit olarak algılanmayabilir. Bu tarz eserlerde doğaüstü fenomenlere bilimsel açıklamalar getirilmesi sıklıkla rastlanan bir durumdur. Vampirlerin aynada görülmemesini, aynanın gümüş nitratla yapılması ve gümüşün doğaüstü lanetlerle çelişen saflığından ileri geldiği ya da Yıldız Savaşları’ndaki Jedi karakterlerin gücünün kaynağını midi-kloryan adı verilen mikroorganizmalar olarak açıklanması gibi. Türün en bilinen örneği “Yıldız Savaşları” (1977) serisidir.

2.2.1.2.10. Gaz lambası fantazyası (gaslamp fantasy)

Özellikle Kraliçe Viktoria ve onu takip eden Kral VII. Edward dönemlerinde geçen ya da dünya yaratımı bu dönemlere uygun fantastik kurgulardır. Tematik ve kronolojik açıdan steampunk denilen bilim kurgu alt türüne oldukça benzese de steampunk daha ükronik yapısı ve ileri teknolojiye bel bağlamasıyla gaz lambası fantazyasından ayrılır. Susanna Clarke’nin “Jonathan Strange & Bay Norrell” (2004) kitabı en bilinen örneğidir. Ayrıca “Aşk ve Gurur + Zombiler” (Görsel 2.17.) filmi ve “Arcane” (2021) dizisi diğer ilgi çekici örneklerindendir.



Görsel 2.17. Aşk ve Gurur + Zombiler”, 2016. ([http-16](http://16))

2.2.1.2.11. Vahşi Batı fantazyası (Western fantasy)

1850’lerin Vahşi Batı Döneminde geçen ya da içinde bulunduğu dünya o döneme benzerlikler gösteren eserlerin altında toplandığı fantazy türüdür. Stephen King’in “Kara Kule” isimli kitap serisi türün en bilinen örneğidir.

2.2.1.2.12. Komik fantazy (comic fantasy)

Mizahi yönü ve tonu güçlü olan fantastik kurgu türüne “Komik Fantazy” denmektedir. Fantastik kurgu her ne kadar sınırsız hayal gücünün sonsuz olanaklarına sahip gibi düşünülse de aslında kendi içinde türün takipçilerinin rahatlıkla fark edebileceği pek çok klişe barındırır. Bu klişeler ilk çıktıklarında türün en parlak eserleri olarak görülse de belirli bir zaman geçtikten sonra şaka malzemesi olmaktan kurtulamazlar. Örneğin; Barbar Conan fantastik kurgunun en bilinen karakterlerinden biridir. Conan’ın başarısı pek çoklarına ilham vermiş ve benzeri onlarca hikâye yaratılmıştır. Bir süre sonra akılsız, kas yığını ve uçkur düşkünü barbar savaşçı klişesi ortaya çıkmış ve bu klişe “Ronan Barbaren” isimli filmde olduğu gibi pek çok parodi (tehzil) ve hicive konu olmuştur (Görsel 2.18.). Türün en bilinen ismi “Disk Dünya” serisinin yazarı Terry Pratchett’tir. Ayrıca İngiliz komedi grubu Monty Python’un yarattığı 1975 yapımı “Monty Python ve Kutsal Kâse” ve 1995 yapımı “Jumanji” filmleri de türün bilinen örneklerindendir.



Görsel 2.18. Ronan Barbaren, 2011. (<http-17>)

2.2.2. Bilim kurgu

*“Bilim kurgu üzerine birçok tanım yapıldı.
Hiçbiri tam anlamıyla ikna edici değildi.”³⁵*

Jacques Goimard

TDK bilim kurguyu “Çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan (film, roman vb.)” şeklinde tanımlamaktadır.³⁶ Bu tanım çok yüzeysel olarak ele alındığında doğru olsa bile çok kapsayıcı ve sınırları belirsizdir.

Merriam-Webster sözlüğünde ise “Gerçek ya da hayal edilen bilimin, toplum ya da bireyler üzerindeki etkisiyle ilgilenen ya da temel bir yönlendirme bileşeni olarak bilimsel bir içeriğe sahip olan kurgu.” şeklinde tanımlanmıştır.³⁷

Türün en ünlü yazarlarından biri olan Isaac Asimov bu konu hakkında “Bilim kurgu, insanların bilim ve teknolojiye tepkisini ele alan edebiyat dalı olarak tanımlanabilir.” demiştir.³⁸ Asimov’un bilim kurgu tanımı edebiyatçı bakış açısına sahip olsa da türe daha özgül bir anlayışı ortaya koyar. Spekülatif kurgu teriminin isim babası olarak tanınan Robert A. Heinlein ise bilim kurguyu “Gerçek dünyaya, geçmişe ve bugüne uygun bilgiye ve bilimsel yöntemin doğasının ve öneminin tam olarak anlaşılmasına dayanan, gelecekteki olası olaylar hakkında gerçekçi spekülasyonlar.” şeklinde tanımlamıştır.³⁹ Amerikalı yazar Norman Spinrad gibi “Bilim kurgu etiketiyle yayınlanan her eser bilim kurgudur.” şeklinde işin kolayına kaçan ama diğerlerinden yanlış olmayan tanımlamalar da mevcuttur.⁴⁰

Yukarıda verilen tanımlar dışında başta yazarlar, eleştirmenler olmak üzere akademisyenler, düşünürler ve türün sıkı takipçileri konu hakkında pek çok tanımlama yapmıştır ama bilim kurgu topluluğunun tamamını tatmin edecek bir tanımlama yapılamamıştır.

Bilim kurgunun tanımlamasındaki bu sıkıntının sebebi aslında neyin bilimsel, neyin bilimsel olmadığı üzerine ortak mutabakata varılamamasıdır. Neyin olasılıklı olduğu insanların kişisel hayal güçlerine bağlı olduğu için, söz gelimi bir grup takipçi ışın kılıçlarını bilim dışı kabul edebilmektedirler. Ancak, özellikle son yarım yüzyılda bile

³⁵J. Baudou (2005). *Bilim-kurgu*. Ankara: Dost Yayınevi.

³⁶<https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 16.04.2020)

³⁷<https://www.merriam-webster.com/dictionary/science%20fiction> (Erişim Tarihi: 16.04.2020)

³⁸I. Asimov (1975). How easy to see the future. *Natural history*, 84 (4)

³⁹http://sciencefiction.loa.org/biographies/heinlein_science.php (Erişim Tarihi: 17.04.2020)

⁴⁰J. Baudou, **a.g.k.**, 2005.

insanlığın teknolojisinin nereden nereye geldiği düşünülürse, bundan binler, on binler hatta milyonlarca yıl sonraki insan teknolojisinin geleceği seviye hakkında kesin yargılarda bulunmak, bir şeylerin imkânsız olduğunu iddia etmek yanlış olacaktır.

Ayrıca bir tanımlama yapmanın diğer zorluğu da bilimin ve buna bağlı olarak bildiklerimizin durmadan değişim göstermesidir. 1898 yılında insanların elinde Mars hakkında birkaç basit bilgi dışında hiçbir şey yokken bilim kurgunun büyük isimlerinden H.G. Wells “Dünyalar Savaşı” isimli kitabı yazmıştır. Kitapta teknolojik anlamda çok ileri olan Marslıların dünyayı işgale gelmesi ve insanlığın kaybetmesine ramak kala Marslıların dünyadaki bakteri ve virüsler yüzünden ölmeleri anlatılmaktadır. Ancak yüzyılı aşkın bir süre sonra insanlık Mars’a insansız bir araç yollayarak, Mars’ta “Marslılar”ın yaşamadığını kanıtlamıştır.

Hatta ilk modern bilim kurgu eser olarak kabul edilen “Frankenstein” da aynı şekilde incelenebilir. Mary Shelley, 1818 yılında yayınladığı kitapta yaratığın nasıl hayat bulduğunu üzeri kapalı bir şekilde anlatsa da 1931 yapımı film uyarlamasında yaratık elektrik sayesinde yaşam bulur ve hikâye bu haliyle insanların belleğine kazınmıştır. Elektriğin daha çok yeni insan hayatına girdiği bu dönemde elektrik vererek ölüyü canlandırma fikri çok da saçma gelmeyebilirdi belki; ancak bugün biliyoruz ki, hayati fonksiyonları tamamen durmuş bir canlıya istediğimiz kadar elektrik verelim, onu hayata döndürme şansımız yoktur.

Yazıldığı dönemde ele alındığında bilim kurgu olduğu su götürmez olan bu eserleri, artık bilimsel olarak bir doğruluğu kalmadığı için, türün dışına atmamız olanaklı olamayacağından, bilim kurgu tanımını bu eserleri kapsayacak şekilde yapmak gerekmektedir.

Son olarak bilim kurgunun başlıca yöntemi olan ekstrapolasyon kavramına da değinmek gerekir. Ekstrapolasyon (Dış Değer Biçimi), bilinenden kaynaklı bilinmeyeni tahmin etme metodudur.

Bu bilgiler ışığında bilim kurgu şu şekilde tanımlanabilir: “Yaratıldığı dönemin bilimsel mantığını yansıtan ve varsayımlarındaki ‘eğer’ faktörünün kökenini bilime bağlayan, bilimsel dış değer biçimi yöntemiyle yaratılan, başta edebiyat olmak üzere pek çok sanat dalında kullanılan spekülâtif kurgunun bir alt türüdür.”

Akımın İngilizce adının her ne kadar Amerikan bilim kurgusunun babası kabul edilen yayıncı ve yazar Hugo Gernsback tarafından 1929 yılında bulunduğu yaygın bir kanıysa da eleştirmen Sam Moskowitz’in araştırmalarına göre terim, ilk kez 1848 yılında,

İngiliz şair ve eleştirmen William Wilson tarafından “A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject” adlı incelemede bir bölüm başlığı olarak kullanılmıştır. Türkiye’de ise bu terimin karşılığı olan “bilim kurgu”nun isim babası, bilim kurgu eserler de yazan gazeteci yazar Orhan Duru’dur.”⁴¹

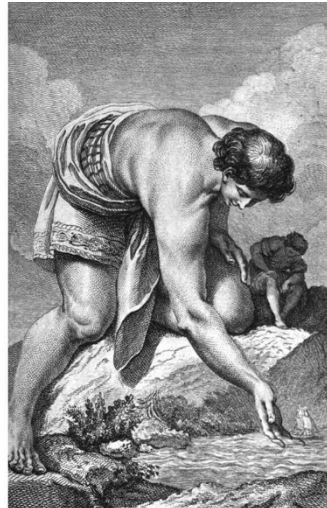
Türün isimlendirilmesi 1800’lerin ortalarında olsa da teknik olarak yüzlerce yıl önceden türün ilk örnekleri ortaya çıkmıştır. Bu konuda batılı anlamda bilinen ilk bilim kurgu örneği bir ütöpik öneri niteliğindeki M.Ö. 4. yüzyıla ait Platon’un “Devlet” eseri olabilir. Ancak gerçekliğin sınırlarını zorlamak yerine bir devletin işleyiş yönteminin kendince en iyi yolunu öne sürmüştür. Ayrıca yine Platon’un “Timovs ve Kriyas” adlı eserinde Atlantis kıtası ve uygarlığından bahsetmiştir.

MS. 150 yıllarında Samosatalı Lucian adında bir gezgin hikâyecinin ironik bir şekilde ismini “Gerçek Tarih” koyduğu hiciv içerikli eseri bir fırtınada yolunu kaybedip, dünyanın köşesinden Ay’a düşen gemicileri anlatır. Ay’a vardıklarında kendilerini Aylılar ve Güneşlilerin savaşının ortasında bulurlar. Eser kanatlı palamutlara binen köpek başlı yaratıklar gibi pek çok değişik canlı ve uygarlıklardan; peynirden adalar ve dev bir şarap mantarından oyulmuş şehir gibi yerlerden bahseder. Bu eser içinde bilim kurgu öğeleri bulunan ve genel gerçeklik kabulünü sorgulatan yapısıyla ilk bilim kurgu hikâyelerden biridir.

Yüzlerce yıl sonra 1627 yılında Sir Francis Bacon’un “Yeni Atlantis” adlı ütopyası basılmıştır. Ütopyalar doğası gereği bilim kurgu unsurları taşımaya yatkındırlar. Pek çok kuramcı Thomas More’un Ütopya’sını bu özelliğinden dolayı bilim kurgu tarihi içinde anılmaya değer görür. Ancak “Yeni Atlantis” içeriği açısından seleflerinden oldukça farklıdır çünkü sadece sosyolojik bir düzenden bahsetmekle kalmaz; bilimsel metot ve aklı öne çıkarır. Bu açıdan yazarı da Aydınlanma Çağı’nın öncü isimlerindendir. Hikâye Pasifik Okyanusu’nda kaybolan Avrupalı denizcilerin gizemli bir adaya rast gelmesiyle başlar. Adanın sakinleri Bensalem adında ileri bir topluluk oluşturmuşlardır. Hayatı uzatan içecekler, rüzgâr gücüyle çalışan makineler, metal olmayan maddeleri metale çevirebilen teknolojilerden bahseder. “Işık tüccarları” adı verilen denizciler uzak yerlerden Yeni Atlantis’e bilgi ve teknolojiler taşır, Bensalem sakinleri de bu bilgiler ışığında; deneyler yapıp, teknolojileri geliştirirler. Bacon’un ütopyası devasa bir araştırma merkezidir; bilim ve teknoloji, topluluğun refah, sağlık ve zenginlik kaynağıdır.

⁴¹Z. Bayar (2001). *Bilim Kurgu ve Gerçeklik*. İstanbul: Broy Yayınevi.

Aynı yüzyılın sonlarında doğan Voltaire de Aydınlanma Çağı'nın çok önemli figürlerinden biridir. Filozof ve Hicivci Voltaire'nin, 1752'de "Plato'nun Rüyası" ve "Micromégas" isimli bilim kurgunun erken örneklerinden olan iki eseri basılmıştır. Micromégas'da, Sirius güneş sistemindeki, dünyanın 21,6 milyon katı büyüklükte bir gezegenden sürgüne gönderilen; 37 kilometre uzunluğunda, 1000 duyusu olan ve 10 milyar yıl yaşayabilen Micro adında bir canlı ile Satürn'de tanıştığı 2 kilometre uzunluğunda, 72 duyusu olan ve 15 bin yıl yaşayabilen bir "cüce" arkadaşının dünyaya gelmesi anlatılır (Görsel 2.19.). Bir öğünde iki dağ yiyen bu ikili, önceleri gezegende hayat olmadığını düşünürler, ta ki Micro'nun parmağı boyutlarındaki bir balinaya rastlayana kadar. Daha sonra bir geminin içindeki "mikroskobik" insanları bulurlar ve doğal olarak bu canlıların ruhu ya da düşünceleri olmadığını varsayarlar. Micro'nun tırnağını megafon olarak kullanan insanlar, Micro'ya insanlığın trajedi ve zaferlerini anlatırlar. İnsanların tüm evrenin kendileri için yaratıldığını düşünmelerine çok eğlenen Micro, insanlara hediye olarak "her şeyin anlamı" üzerine bir kitap yazar. En sonunda Micro hayatlarından çıkıp, bu kitabı açtıklarında karşlarına sadece boş sayfalar çıkar. Voltaire'nin zamanında bilim; mikroskopu keşfetmiş, bakterileri gözlemlemiş ve böceklerin yaşam döngüsünü ayrıntılarına vakıf olmuştur. Bilimdeki bu yenilikler Voltaire'yi insanın evrendeki yerini ve önemini düşünmeye itmiş ve insanların mikro organizmalar olarak hicvetmiştir.



Görsel 2.19. Charles Monnet, *Micromégas*, gravür baskı, 1778. ([http-18](http://18))

1818 yılında ise Mary Shelley henüz daha 19 yaşındayken "Frankenstein ya da Modern Prometheus" isimli kitabını yayınladı. Frankenstein isimli bir doktorun ölü

insanların parçalarını birleştirip, can verdiği canavarı anlatır. Hikâye ilk çıktığında gotik korku türünde ele alınsa da bilim kurgu teriminin yaygınlaşmasıyla beraber bu türün içinde yer almaya başlar. Onlarca sinema uyarlaması yapılan hikâye, “insanların kendi yarattığı tarafından yok edilme tehdidi” teması açısından bakıldığında yapay zekâ distopyalarına da esin kaynağı olmuştur. Pek çok kuramcı Mary Shelley’i “modern bilim kurgunun annesi” olarak tanımlar. Bilim Tarihçisi Osman Bahadır bu konu hakkında şöyle demiştir:

“Modern bilimkurgu ile daha önceki bilimkurgu eserleri arasındaki en önemli fark, öncekilerin hem bilimden çok fazla yararlanamamaları hem de bilimin gelişmesinde çok etkili bir faktör olamamalarıdır. Modern bilimkurgu ise hem bilimsel gelişmelerden daha fazla yararlanmış hem de bilimin popülerleşmesine yaptığı katkılardan dolayı bilimin gelişmesini de güçlü bir biçimde etkilemiştir. Modern bilimkurgunun bu farklı niteliğinin kökeninde elbette bilimin ve teknolojinin özellikle 19. yüzyılın ikinci yarısından sonra artık toplumu ve toplumsal gelişimi güçlü bir biçimde etkileyen bir faktör haline gelmiş olması yatar.”⁴²

Mary Shelley’den hemen sonra gelen bilim kurgunun iki önemli ismi Jules Verne ve H.G. Wells’dir. Verne’nin ilk bilim kurgu eseri “Arzın Merkezine Seyahat” 1864 yılında basılmıştır. Daha sonra 1865’te “Ay’a Seyahat” ve 1870’te ise “Denizler Altında 20.000 Fersah” isimli bilim kurgu romanları yayınlanmıştır. Kitaplarındaki bilimsel altyapı o kadar sağlam ve ince düşünülmüştür ki, kitaplarında bahsi geçen olaylar yıllar sonra gerçekleştiğinde; gerçek ve hikâye arasındaki benzerlikler insanları hayrete düşürmüştür.

H.G. Wells ise “Zaman Makinası” isimli ilk kitabını 1895 yılında yayınlamıştır. “Dr. Moreau’nun Adası”, “Görünmez Adam” ve “Efendi Uyanıyor” gibi unutulmaz eserlere imza atan H.G. Wells’in “Dünyalar Savaşı” (1898) isimli eseri özellikle dikkate değerdir. Dünyalar Savaşı’nda, Mars’ın Dünya’yı işgali anlatılmaktadır. Daha sonra binlerce defa işlenen “uzaylı işgali” konusunun ilk örneği bu eserdir.⁴³ Kavram insanlara o kadar yabancısıdır ki, 1938 yılında haber bülteni şeklinde yayınlanan bir radyo tiyatrosunda, oyuncu Orson Welles tarafından canlandırıldığında; Amerikan radyo dinleyicileri arasında paniğe yol açtığı rivayet edilir.

Dünyada bilim kurgu bu şekilde gelişmeye devam ederken, 1888’de Ahmet Mithat Efendi “Fennî Bir Roman Yahut Amerika Doktorları” isimli ilk Türk bilim kurgu eserini

⁴²<https://sarkac.org/2020/01/modern-bilimkurgunun-dogusu/> (Erişim Tarihi: 11.03.2020)

⁴³J. Baudou, **a.g.k.**, 2005

yayınlar. Ayrıca Refik Halit Karay'ın 1921'de yayınladığı “Ago Paşa Hatıratı” isimli Ankara Hükümeti ve Kuvâ-yi Milliye'nin hicvedildiği 25. Yüzyıl betimlemesi de ilk Türk modern bilim kurgu romanları arasındadır.

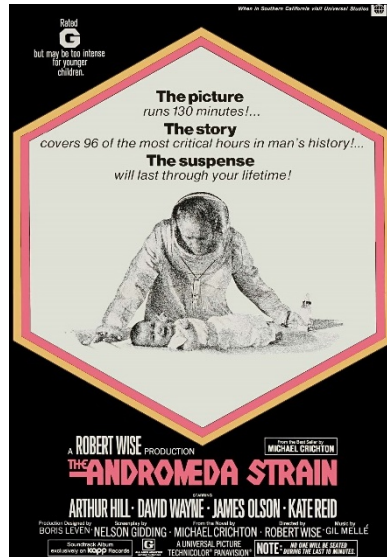
Bilim kurgu ilgili bilim dalına, temalarına ve içeriklerine göre çeşitli şekillerde alt türlere ayrılır.

2.2.2.1. İlgili bilim dalına göre bilim kurgunun alt türleri

Bilim kurgu eserlerde en başta aranan unsur haliyle bilimsel altyapısıdır. Bilim kurgu eserler, merkezlerine konulan bilim türüne göre iki alt türde incelenebilir.

2.2.2.1.1. Sert bilim kurgu

Bir bilim kurgu eserde ele alınan bilim dalı biyoloji, fizik, kimya, jeoloji, astronomi gibi doğa bilimlerinden biriye, bu eser “sert bilim kurgu” (Hard Sci-Fi) alt başlığında değerlendirilir. Bilim kurgunun büyük isimleri Jules Verne ve Isaac Asimov'un kitapları; “Andromeda Esrarı” (Görsel 2.20.) ve “Marşlı” (2015) filmleri bu alt türün iyi örneklerindendir.



Görsel 2.20. Andromeda Strain, 1971. (<http-19>)

2.2.2.1.2. Hafif bilim kurgu

Bir bilim kurgu eserin beslendiği, merkezinde bulunan bilim dalı sosyoloji, antropoloji, psikoloji gibi doğa bilimlerinden biriye, mevzubahis eser “hafif bilim kurgu” (Soft Sci-Fi) kategorisinde değerlendirilir. Bilim kurgu severler bilimsel olarak

makul görmedikleri eserleri de bu kategoriye sokma eğilimindedirler. Bilim kurgu ütopya ve distopyalar; Ray Bradbury'nin "Fahrenheit 451" kitabı, George Orwell'in "1984" kitabı ve "Geliş" (2016) filmi bu alt türe uygun örneklerdendir.

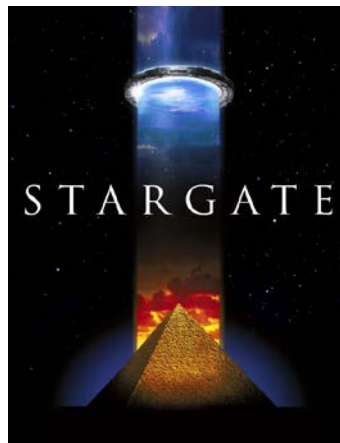
2.2.2.2. Temasına göre bilim kurgunun alt türleri

Bilim kurguda bir diğer önemli unsur da bir dünya yaratmaktır. Bu dünyanın tasvirinde kullanılan tarz, alıcıya hissettirilmek istenen atmosfer yani eserin teması, eserin türünü etkileyen etmenlerdendir. Görsel sanatlar açısından düşünüldüğünde bilim kurgu bir eseri en çok tanımlayan unsur, eserin temasıdır.

2.2.2.2.1. Uzay operası

Uzay operası; yıldızlararası seyahat, uzaylı medeniyetleri arasında savaşlar, uzayda geçen heyecan verici epik maceraları; romantizmi de göz ardı etmeden ele alan bir temaya sahip alt türdür. Çoğunlukla "askeri bilim kurgu" alt türüyle çakışan eserlerdir. Terimin içinde geçen "Opera" sözcüğü anlamını müzikten değil, dilimizdeki karşılığı "Pembe Dizi" olan İngilizce "Soap Opera" teriminden almaktadır.

1930'larda kullanılmaya başlandığında ucuz ve kalitesiz bilim kurguları tanımlamaya yarayan terim, 1970'lerde "Yıldız Savaşları" filminin yakaladığı başarıyla beraber olumsuz algılardan sıyrılmış ve bu tarz temaları olan filmlere bakış açısını değiştirmeye başlamıştır. Frank Herbert'in "Dune" serisi, Asimov'un "Vakıf" serisi, Robert Heinlein'in "Yıldız Gemisi Askerleri" kitabı; "Yıldız Geçidi" (Görsel 2.21.) ve "Valerian ve Bin Gezegen İmparatorluğu" (2017) filmleri türün en bilinen örneklerindendir.



Görsel 2.21. Yıldız Geçidi, 1994. ([http-20](http://20))

Space western

Uzay operasının en çok karşılaşılan alt türüdür. Vahşi batı tarzının uzayda ele alınmış halidir. Yalnız kovboylar, kendinden kat kat güçlü bir düşmana karşı savaşma, güçsüzleri koruma gibi Western sinemasının kullandığı formüllerin uzaya adapte edilmiş halleriyle sıklıkla karşılaşılır. At ve at arabalarının yerini, uzay araçları; altıpatlıların yerini ışın tabancaları, kötü adamlardan kurtarılması gereken madenci kasabasının yerini kötü imparatorluktan kurtarılması gereken madenci kolonisi almıştır. Özellikle Yıldız Savaşları'ndan sonra bu temaya ait yapımların sayısı artmıştır. Başta “Firefly” (Görsel 2.22.) televizyon serisi olmak üzere, 1973 yapımı “Westworld” filmi ve 1998 yapımı “StarCraft” bilgisayar oyunu türün bilinen örneklerindendir.



Görsel 2.22. *Firefly*, 2002. (<http-21>)

2.2.2.2.2. Dünyevi bilim kurgu

Dünya ve güneş sistemimizle ilgili ve spekülasyona olabildiğince kapalı olan temaları kapsayan bir alt türdür. Üretildiği dönemin görsel ve sosyal gerçeklerine bağlı kalınır. Dünya dışı hayat formları, yıldızlararası seyahat gibi konulardan ziyade insan ve dünyanın geleceği üzerine kafa yorar. Bu tarz eserleri yaratan sanatçılar, uzak gelecekte gerçekleşebilecek olay ve kavramların “ayaklarının yere sağlam basmaması” gerekçesiyle, uzak geleceği konu etmekten kaçınırlar. “Son Umut” (2006) ve “Ay” (2009) bilinen örneklerindendir.

2.2.2.2.3. Punk'lar

Bilim kurgu dünyalarının temalarına göre ayrılmasında en yeni ve en ilginç alt türlerden biri olan “Punk'lar”, isimlerini alt türün ilk örneği olan “Cyberpunk” (Siberpunk) akımından alırlar. 70'lerden sonra yeni dalga bilim kurgu yazarları teknolojinin hızla yükseldiği ama hayat standartlarının dramatik bir şekilde düştüğü distopik bir gelecek öngörmeye başlarlar. Uyuşturucu kültürünün, cinsel devrimin ve yeni teknolojilerin geleceğe olan etkilerini ütopyik olmaktan kaçınarak inceleyen bu yazarlar bilim kurguda punk temasının temellerini atmışlardır.

Bu öngörü ilk başta içinde yaşanılan çağın temalarının, gelecekte alacağı şekilleri hayal etmeye yönlendirir ancak daha sonraları geçmiş yaşam tarzlarının ve geçmiş modaların, teknoloji farklı hızlarda ya da şekillerde gerçekleşseydi nasıl bir gelecek olacağını anlatan farklı punk temaları birbiri ardına türemeye başlar. Bilim kurguda yayılmaya başlayan bu yeni anlayış sayesinde steampunk, biopunk, raypunk, atompunk gibi pek çok alt tür çorap söküğü gibi gelir.

Siberpunk

Hayatın dijitalleştiği, her şeyin bir veri akışına dönüştüğü ve hatta insanların vücut parçalarının sibernetik parçalarla değiştirildiği ancak sosyal düzenin parçalandığı, insan doğasının çirkin yüzünün baskınlaştığı, çok uluslu şirketlerin dünyayı pençelerine aldığı, uyuşturucu ve cinsel hastalıkların kol gezdiği ve devletin şefkatli bir anadan ziyade kontrolcü ve despot bir babaya dönüştüğü distopik bir bilim kurgu temasıdır. Terim ilk defa Bruce Bethke'nin 1980 yılında yazmaya başladığı ancak yayınlanmayan kısa öyküsünün başlığında kullanılmıştır. Terim sadece bilim kurgu çevrelerinde kabul görmekle kalmamış, terimin icadından önce bu temada üretilmiş eserler için de tanımlayıcı olmuştur. Philip K. Dick'in “Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?” (1968) ve Richard Morgan'ın “Değiştirilmiş Karbon” (2002) kitabı; “Blade Runner 2049:Bıçak Sırtı” (2017) ve “Alita: Savaş Meleği” (2019) filmleri siberpunk temalı eserlerin popüler örneklerindendirler.

Steampunk

Bilim kurgunun -Viktoryan Çağ olarak da adlandırılan- 19. yüzyılın görsel tarzını benimsemiş, teknolojik gelişmenin Endüstri Devrimi'nden sonra transistör gibi buluşlar yerine buhar gücüyle devam ettiği varsayılarak üretilmiş retrofütüristik bir alt türüdür.

Steampunk eserlerde -aynı diğer retrofütüristik punk türlerinde olduğu gibi- olay örgüsünün gelecekte geçme şartı yoktur. Olaylar gelecekte olabileceği gibi; alternatif tarihte, hatta alternatif bir gerçeklikte dahi geçebilir. Bundan dolayı ne kadar bilim kurgunun alt türü olarak kategorize edilse de içinde fantastik öğeler bulundurduğundan dolayı bu kategorizasyon çoğunlukla yanlış olacaktır. Bu yüzden ki, steampunk alt türü “spekülatif kurgu” teriminin neden gerekli olduğuna dair çok şey anlatmaktadır.

Steampunk terimi ilk defa 1987 yılında Kevin W. Jeter tarafından “Morlock Night” ve “Infernal Devices” isimli eserlerini tanımlamak için kullanılmıştır.⁴⁴ Ancak terim olarak kullanımından çok daha önce, Jules Verne ve H.G. Wells gibi bilim kurgunun devlerinin eserlerinde yaşadığı dönemin teknolojik ve biçimsel tarzını yansıtmaları dolayısıyla bu türün ilk tohumları atılmıştır. Özellikle 2000’lerden sonra bu tarzda pek çok video oyunu, sinema, heykel, müzik gibi sanat dallarında eser üretilmiş; hatta moda ve tasarım dünyasında dahi yer bulmuştur. En bilinen steampunk örnekleri olarak “Vahşi Vahşi Batı” (1999) filmi ve “Arcanum” video oyunu (Görsel 2.23.) sayılabilir. Endüstri Devrimi Dönemi Japonya’da geçen “Silkpunk” ve aynı dönemdeki Amerika’da geçen “Cattlepunk” gibi alt türlere ayrılmaya çalışılsa da bu terimler pek popülerlik kazanamamıştır.



Görsel 2.23. Arcanum, 2001. ([http-22](http://22))

⁴⁴M. K. Booker (2015), *Historical dictionary of science fiction in literature*, Amerika Birleşik Devletleri: Rowman&Littlefield.

Biopunk

Cyberpunk teriminin popülerleşmesinin hemen ardından birkaç yıl içinde onlarca türevi çıkmış; bir kısmı tarzın hayranları tarafından benimsenmiş, çok daha fazlası ise unutulup gitmiştir. Biopunk terimi ilk gruba girer. Biopunk, cyberpunk akımının “yüksek teknoloji, düşük hayat standartları” formülünü takip eden karanlık bir gelecek tasvir eder. Cyberpunk atmosferinden farklı olarak teknoloji gelişiminin sibernetik değil, biyolojik olacağını varsayar. DNA gelişimi, mutasyonlar, biyolojik savaş, insanlar üzerinde biyolojik müdahaleler ve mega biyotek şirketlerinin güdümündeki merkezi hükümetler biopunk türünün en sık kullanılan temalarındandır.

Biopunk terimi ilk kez 1992 yılında GURPS’da (The Generic Universal RolePlaying System) kullanılmıştır ancak terimin popülerleşmesi 2000’li yılları bulmuştur.⁴⁵ Nanopunk denilen biyolojik müdahalelerin sadece nanoteknolojik boyutta cereyan ettiği bir alt türü de vardır. Biopunk’un en bilinen örnekleri yapımı sinema filmi “Gattaca” (1997), “Varoluş” (1999) ve “Resident Evil” video oyunu serisidir.

Raypunk

Raypunk, tematik açıdan 60’lı yılların estetik algısı ve dünya görüşüyle şekillenmiş, genellikle yakın gelecekteki ziyade insanın galaktik yolculuklar yapabildiği, dünya dışı yaşamla iç içe olduğu uzak bir gelecekle; kozmik gerçeküstücülük, teknolojik psikedelia ve bilinmezliğe yolculuk gibi kavramlarla ilişkilendirilmiş bir bilim kurgu alt türüdür. İkinci Dünya Savaşı sonrası, savaştan yorulmuş bir dünyanın psikedelik uyuşturucularla yoğurulmuş çocukları bu türün alt yapısını oluşturan düşünceleri benimsemişler ve bu barışçıl ve iyimser düşünceleri yaymaya başlamışlardır. Bu sebeple bu türde “yüksek teknoloji, düşük hayat standartları” şeklindeki cyberpunk formülü sezilmemektedir. Raypunk eserlerde çoğunlukla 60’ların geleceğe umutla bakan, teknolojik gelişmenin sosyolojik anlamda da gelişimi getireceğine inanan ütöpik bir gelecek beklentisi hissedilebilir. Raypunk eserlerde kullanılan teknolojiler ne kadar 60’lar estetiğinde görülse de genellikle içerik bakımından uydurma teknolojilerdir. Televizyon dizileri “Uzay Yolu” (1966) ve “Orville” (2017); sinema filmi “Flash Gordon” (1980) en bilinen örnekleridir.

⁴⁵J. Prucher (2007). Brave new words: the Oxford dictionary of science fiction. New York: Oxford University Press.

Atompunk

Raypunk ile çok karıştırılan bu alt türde 1945-1965 yılları arasındaki Soğuk Savaş; analog elektronik aletlerden, dijital elektronik aletlere geçiş; tarım ve endüstri çağından, iletişim çağına geçiş; nükleer yok oluş korkusu, uzay yarışı, komünist/kapitalist propaganda gibi temalara sıkça rastlanmaktadır. Raypunk akımının gelecek vizyonu pek de iyimser olmasa da Cyberpunk kadar da iç karartıcı değildir. Görsel anlamda Populuxe ve Art Deco gibi akımlardan etkilenmiştir. Bu türün en bilinen örneği “Fallout” video oyunu serisidir (Görsel 2.24.). Sinema filmi olarak “Yarının Dünyası” (2015), televizyon yapımlarından ise çizgi film “Jetgiller” (1962) türün iyi örneklerinden sayılabilir.



Görsel 2.24. *Fallout*, 1997. ([http-23](http://23))

Diğer “Punk”lar

Cyberpunk ve steampunk alt türlerinin bilinirliği ve beğenisi arttıkça, Cyberpunk türevlerinin sayısı da artmış ancak ilk çıkışındaki anlamını yitirmeye başlamıştır. Bu dejenerasyon kelimelerin ardına eklenmiş “punk” kelimesini sadece görsel bir anlama sıkıştırmış, altındaki derin felsefeden uzaklaştırmıştır. Özellikle 2010’lardan sonra türler konusunda eskiler kadar katı kuralları olmayan ve inanılmaz bir hızla etkileşim içinde olan iletişim kuşağı, çoğunlukla internet üzerinden ve anonim olarak yeni “punk” türleri ile önerileri ortaya çıkarmışlardır. Pek çokları internetin karanlık dehlizlerinde yok olmuş, bazıları ise ufak da olsa bir takipçi kitlesi yaratmayı başarmıştır.

ElfPunk/Mythpunk

Fantastik kurgu ve bilim kurgunun ikisinden de öğeleri harmanlayan “Elfpunk” alt türünde zeplin pilotu bir elf ya da lazer silahı taşıyan bir ejderha ile karşılaşmak çok olasıdır. Fantastik kurgunun alt türü olan kentsel fantazyaya çok yakın olmakla beraber içerdiği fütüristik ve teknolojik öğeler sayesinde ayrılır. Türde geçen yaratıkların fantastik edebiyatta daha önce ismi geçmiş olması da ayırt edici özelliklerinden biridir. Elfler, ejderhalar ve büyücüler yerine mitolojik kahramanların ve yaratıkların kullanıldığı “Mythpunk” olarak anılan bir kardeş alt türü de bulunmaktadır. Pixar filmi “Hadi Gidelim” (Görsel 2.25.) elfpunk alt türüne; 1994 yapımı sinema filmi “Yıldız Geçidi” ve sonrasında gelen devamı niteliğindeki dizi filmler ise mythpunk alt türüne uygun örneklerdir.



Görsel 2.25. *Hadi Gidelim*, 2020. (<http-24>)

Clockpunk/Rococopunk/Decopunk

Steampunkun başarısı -özellikle görsel- tasarımcılara yeni olasılıkların kapılarını aralamış, Avrupa’nın diğer ilgi çekici dönemlerine yönelmelerini sağlamıştır. Bunlardan en ilgi çekicilerinden biri “Clockpunk” alt türüdür. Bu türde Rönesans Dönemi’nin (özellikle Leonardo da Vinci’nin) görsel estetiği ile robotik biliminin babası El Cezeri’nin kurmalı mekanik aletlerinin değişik olasılıkları birleştirilmiştir. 2011 yapımı “Üç

Silahşörler” filminde -tamamen olmasa da- pek çok clockpunk etkisi görmek mümkündür.

Rococopunk diğer sanat ve tasarım türlerinde pek isminden söz ettirmese de moda dünyasında kendine yer bulmuştur. Vivienne Westwood gibi alternatif stilistler bu görsel tarzı işlerinde kullanıp, adından söz ettirmişlerdir.

Decopunk da Art Deco görsel tarzını benimsemiş olsa da; tarihi dönem olarak dieselpunkla eşleştiği için, daha çok dieselpunkun görsel anlamdaki bir kolu olmaktan öteye geçememiştir. Çizgi dizi “Batman: The Animated Series” (1992) ve video oyunu “Bioshock” (2007) decopunk estetiğinin en yoğun olarak hissedildiği yapımlardandır.

Stonepunk

Stonepunk alt türünde ileri teknoloji ürünlerinin primitif malzemeler ile elde edilmesi, türün bel kemiğini oluşturur. Stonepunk yapımlarda genellikle taş, ahşap, kemik gibi malzemeler ve dinozor benzeri büyük hayvanların gücünden yararlanan taşıtlar olsa da bir elinde makineli tüfek ya da lazer silahı ile sırtına roketatar yüklenmiş T-Rex binicisi karakterler de görmek mümkündür. Türün en bilinen örneği 1960’lardan günümüze ulaşan Hanna-Barbera’nın unutulmaz “Çakmaktaşlar” (Flintstones) çizgi dizisidir.

2.2.2.3. İçeriklerine göre bilim kurgunun alt türleri

Bilim kurgu eserler işledikleri konular açısından da değişik alt türlere ayrılırlar. Bu başlık altında incelenen içerikler en sık karşılaşılan bilim kurgu içerikleri olsa da bu başlık dışında farklı içeriklerde bilim kurgu eserleri de vardır. Bir bilim kurgu eser bu içeriklerden sadece biriyle alakalı olabileceği gibi, birkaç içeriğin kombinasyonundan da oluşabilir.

2.2.2.3.1. Sosyal bilim kurgu

Daha önce bahsi geçen “hafif bilim kurgu” ile aynı tanıma sahiptir ancak iki terimin kullanımları oldukça sübjektiftir. Bilim kurgu topluluğunda sanatsal anlamda doyurucu bulunan eserler “sosyal bilim kurgu” diye anılırken, sanatsal yönü beğenilmeyen eserler daha çok kötüleme veya aşağılama amaçlı olarak “hafif bilim kurgu” diye anılmaktadır. Bu tanımlar tamamen öznel ve mantıksız olsa da iki terim de hala aynı tarz eserleri yüceltmek ya da aşağılamak amaçlı sınıflandırmada kullanılmaktadır.

2.2.2.3.2. Askeri bilim kurgu

Askeri bilim kurgu, en basit tanımıyla bilim kurgunun askeri alanıyla ilgili bilim kurgudur. Her ne kadar bazı istisnalar olsa da türle ilgili bir genelleme yapmak gerekirse: genellikle hikâyenin kahramanı askeri bir oluşumun emir komuta zincirindedir; hikâyenin arka planında, yaklaşmakta olan ya da içinde bulunulan büyük ölçekli bir savaş söz konusudur; fütüristik silahlar ve savaş araçları tasarımları ön plandadır.

Bilim kurgunun en bilinen eserleri genelde bu alt türde sınıflandırılmıştır. Kendisi de eski asker olan Robert A. Heinlein'in tüm eserleri edebi anlamda bilinen örneklerdendir. Sinema ve televizyon dünyasında ise "Bağımsızlık Günü" (1996) ve televizyon dizisi "Battlestar Galactica" örnek verilebilir.

2.2.2.3.3. Mizahi bilim kurgu

Türün geniş olasılıklarını insanları güldürmek için kullanmayı tercih eden bilim kurgunun bir alt türüdür. Öncelikli amacı insanlara bilim kurgu bir eser üretmek değil, hali hazırda türe aşina olan insanları türün klişeleri ile eğlendirmek, daha önce ciddiyetle ortaya atılan fikirlerin komik taraflarını gözler önüne sermektir.

Türün tartışmasız en bilinen örneği Douglas Adams'ın aynı isimli kitabından uyarlanan "Bir Otostopçunun Galaksi Rehberi" sinema filmidir (Görsel 2.26.). Ayrıca 80'lerin beğenilen dizisi "ALF" ve çizgi dizi "Futurama" (1999) iyi örneklerindendir.



Görsel 2.26. Otostopçunun Galaksi Rehberi, 2005. (http-25)

2.2.2.3.4. Süper insan/insanüstü bilim kurgu

İnsanüstü güçler spekülâtif kurgunun her dalında karşımıza çıkmaktadır. Marvel ve DC gibi dev şirketlerin kendi evrenleri ele alınırsa bu tarz evrenlerde büyü ve bilim iç içe geçmiştir ve iki taraf da birbirini reddetmemektedir. Ancak tamamıyla bilim kurgu olan insanüstü ya da süper insan temalı pek çok eser de bulmak mümkündür. Bu tarz eserlerde insanüstülük gezegenin dışından gelen yabancı bir yaşam formu olabileceği gibi, dünyadaki insanların da bilim sayesinde insanüstü özellikler kazanabilmeleri mümkündür. Bu alt türe 2009 yapımı “Watchmen” filmi ve filmin uyarlandığı çizgi roman serisi, “RoboCop” (1987) ve “Megazeka” (Görsel 2.27.) filmleri uygun örneklerdendir.



Görsel 2.27. Megazeka, 2010. ([http-26](http://26))

2.2.2.3.5. Yapay zekâ/bilinç yükleme

Bilim kurgunun oldukça popüler temalarından biri olan yapay zekâ modern bilim kurgunun ilk örneği sayılabilecek eser olan “Frankenstein” ile başladığı kabul edilir. Bilim kurgu tarihinde pek çok eserde karşımıza çıkan bu tema, yıllar içinde insan bilincinin makinelere yüklenmesi temasıyla bir ileri safhaya taşınmıştır.

Yapay zekâ teması denildiğinde ilk akla gelen örnek “Terminator” film serisi olacaktır. İnsan bilincinin makinelere yüklenmesiyle ilgili bilim kurgulara örnek vermek gerekirse de 2014 yapımı sinema filmi “Evrin” (Transcendence) ve Richard K. Morgan’ın “Değiştirilmiş Karbon” kitap serisi örnek verilebilir.

2.2.2.3.6. Zaman yolculuğu

Zamanda ileri ya da geri yolculuk konsepti sanıldığından çok daha uzun zaman önce, Hint mitolojisinin önemli epik şiirlerinden Mahābhārata’da Kral Raivata Kakudmi’nin Brahma’nın yanına gidip, geri döndüğünde çağlar geçmiş olmasıyla ortaya koyulmuştur. Japon masalı Urashima Tarō hikâyesinde de benzer bir çağ atlama söz konusudur. Bilim kurguda ilk zaman yolculuğu örneği Edward Page Mitchell’in 1881 yılında çocuklar için yazılmış olan “Geri Giden Saat” isimli kısa öykü olarak kabul edilse de; hem bahsi geçen öyküdeki bilim vurgusunun zayıf olması hem de türün bilinirliğine olan katkısından dolayı hemen ardından gelen H.G. Wells’in 1895 basım tarihli “Zaman Makinesi” kitabı ilk örnek modern bilim kurgu örneği olarak ele almak yanlış olmayacaktır. Türün en unutulmaz ve en bilinen örneği ise “Geleceğe Dönüş” üçlemesidir (Görsel 2.28.).



Görsel 2.28. Geleceğe Dönüş Üçlemesi. (<http-27>)

2.2.2.3.7. Uzay kolonizasyonu keşfi/Dünya işgali

Dünya dışında geçen bilim kurgu eserlerde en sık kullanılan tema uzayın keşfi ve kaçınılmaz olarak keşfedilen yerlerin işgali ya da kolonizasyonudur. Bu temanın ayrıca tam tersi de mevcuttur. Bu durumda ise konu dünyamızın dünya dışı varlıklar tarafından keşfedilip, işgal edilmesidir.

Uzayın keşfi konusunda 1969 yılından beri devam etmekte olan “Uzay Yolu” dizileri ve filmleri çok bilinen bir örnektir. Binlerce yıllık insanlık tarihinden elde ettiğimiz kanıtın aksine, bu türde eserler insanlığın uzayı keşfederken karşılaştığı gezegenlerdeki yaşam türleriyle barışçıl bir ilişkiye gireceğini varsaymaktadır.

Tam tersi durumda ise dünya dışından gelen yaşam biçimleri çoğunlukla -1982 yapımı E.T. gibi istisnai örnekleri dışında- dünyamızı işgal için gelmektedirler. Dünya işgali temasının ilk örneği daha önce bahsedilen “Micromégas” olsa da modern bilim kurgu anlamında ele alındığında H.G. Wells’in “Dünyalar Savaşı” kitabıdır. Reagan Dönemi tüketim toplumunun bir eleştirisi olan 1988 yapımı sinema filmi “Yaşıyorlar” (Görsel 2.29) ve orijinali 1956 yılında olan ancak 1978, 1993 ve 2007 yıllarında yeniden çekilen sinema filmi “Invasion of the Body Snatchers” bu alt türün iyi örneklerindendir.



Görsel 2.29. Yaşıyorlar, 1988. ([http-28](http://28))

2.2.2.3.8. Apokaliptik/post-apokaliptik

Gezegeneimizi yok edebilecek tek tür olan insan, ironik bir şekilde bunun farkında olmak ve bundan korkmakla lanetlenmiştir. Bu alt tür bu korkuya istinaden ortaya çıkmıştır.

Bu alt türde kıyamet iki aşamada incelenmektedir. İlk aşamada yok oluş süreci (apokaliptik süreç), ikinci aşama yok oluştan sonraki süreçler (post-apokaliptik süreç) ele alınır. Kıyamet teması Gılgamış Destanı’na kadar uzansa da modern bilim kurgu açısından ele alındığında ilk örneği Mary Shelley’in “Son İnsan” (1826) isimli kitabıdır. Apokaliptik temada kıyamet sebebi zombi istilasından, doğal felaketlere; nükleer savaştan, hiper uzayda kestirme yol çalışmasına kadar geniş bir yelpazede incelenmiştir. Bu alt türe “Dünyanın Durduğu Gün” (1951) ve “Yarıdan Sonra” (2004) sinema filmleri örnek verilebilir.

Kıyameti atlatabilen şanssız azınlığın, kıyamet sonrası dünyayla nasıl başa çıktıkları ise post- apokaliptik başlığı altında incelenir. George Miller'in "Çılgın Max" serisi (Görsel 2.30.) post apokaliptik bilim kurgu dendiğinde ilk akla gelen örnektir. Ayrıca "Su Dünyası" (1995) ve "Ben Efsaneyim" (1998) sinema filmleri kıyamet sonrası alt türünün bilinen örneklerindendir.



Görsel 2.30. Mad Max Serisi. (<http-29>)

2.2.2.3.9. Paralel evrenler

Farazi olarak gerçekliği oluşturan tüm potansiyel evrenlerin toplamı "Çoklu Evren" olarak adlandırılmaktadır. Teorik olarak bu evrenlerin bazıları bizim gerçekliğimizden çok ufak farklarla ayrılabilirken, bazıları ise bambaşka fizik kurallarına ve varoluş biçimlerine sahip olabilirler. Çoklu evren teorisi 2000'lerin başından beri popülerliği artmış olsa da "başka bir varoluş düzlemi" açısından ele alındığında aslında oldukça eski bir düşüncedir. Platon'un "İdealar Dünyası" bizim sadece gölgesi olabildiğimiz ve her şeyin en mükemmel haliyle var olduğu bir gerçeklik düzlemi öne sürerken; mitolojilerdeki "Cennet" ve "Cehennem" kavramları da dünyamıza benzer özellikler taşıyan ancak "sonsuz hayat" gibi gerçekliğimize aykırı varoluş biçimlerinden bahseder.

Modern bilim kurgu açısından ele alındığında ise, Edwin A. Abbott'un "Bir Kare" mahlasıyla yayınladığı "Düzlemler Ülkesi" (1884) isimli kitabı ilk defa gerçek anlamıyla "başka bir boyutta" yani iki boyutlu Düzlemler Ülkesi'nde geçmektedir. Ayrıca "Fringe" (2008) ve "Rick and Morty" (Görsel 2.31.) dizileri paralel evrenler konusunu sıklıkla işleyen bilim kurgu yapımlardır.



Görsel 2.31. Rick and Morty, Sezon 2, Bölüm 1, “A Rickle in Time”, 2015. ([http-30](http://30))

2.2.2.3.10. Yeniden boyutlandırma

Mevcut bilim bize yeniden boyutlandırmanın imkânsız olduğunu söylese de bu söylem bilim kurgu üzerine çalışan sanatçıların hayal gücünü durduramamıştır. Modern bilim kurguda ilk örneği H.G Wells’in, bir grup bilim adamı tarafından bulunan bir yiyecek beslenen çocukların yetişkinliklerinde devlere dönüşmesinin anlatıldığı “Tanrıların Tohumu” (1901) isimli kitaptır.

Özellikle nükleer korkunun en yoğun olduğu 1950’lerde bu temaya ilişkin pek çok eser ortaya çıkmıştır. Bunlardan en bilinenleri “Kendi Kendine Küçülen Adam” (Görsel 2.32.) ve “Attack of the 50 Foot Woman” (1958) isimli sinema filmleridir. Soğuk Savaş sonrası dönemde ise bu türdeki korku ögesi yerini “İçimde Biri Var” (1987) ve “Eyvah Çocuklar Küçüldü” (1989) filmlerindeki gibi komedi ögesine bırakmıştır.



Görsel 2.32. Kendi Kendine Küçülen Adam, 1957. ([http-31](http://31))

2.2.3. Korku

Korku türü, üçüncü sacayağı olarak spekülâtif kurgu türleri arasında oldukça önemli bir yere sahip olsa da fantastik kurgu ve bilim kurgunun gölgesinde kalmaktadır. Bunun sebebi korku türü spekülâtif kurgunun altında incelendiğinde; içeriği ya fantastik kurgunun veya bilim kurgunun etkisi altında kalmasıdır.

Psikologlar temel duyguların sayısı üzerinde bir fikir birliğine varmış olmasalar da; korku duygusunun temel bir duygu olduğu konusunda hem fikirlerdir. İnsan dâhil olmak üzere tüm öz bilince sahip yaratıklar bu duyguyu hissederler. Bir sanat türü olarak ele alındığında korku türü şu şekilde tanımlanmıştır: “Korku veya dehşet duygularına neden olmayı amaçlayan şey, yapım, eser.”⁴⁶

“A Dictionary of Film Studies” kitabında “Korku Filmi” başlığında ise tür şu şekilde tanımlanmıştır: “Rahatsız edici ve karanlık konuların temsili yoluyla izleyicilerinde korku, terör, tiksinti, şok, gerilim ve tabii ki dehşet tepkileri uyandırmaya çalışan büyük ve heterojen bir film grubu.”⁴⁷

Bu türün neden sevildiğine bakıldığında “güvenli tehlike hissi” karşımıza çıkmaktadır. Korku hissi insanları “kaç ya da savaş” adı verilen bir hayatta kalma durumuna itmektedir. Bu hissiyat vücutta adrenalin, dopamin, oksitosin gibi hormonları tetiklemektedir. Güvenli tehlike hissi dışında tamamlamadan doğan bir başarı duygusu da insanların korku türündeki eserlere yönelmesinde bir sebeptir. Beynimiz gerçekten tehlikede olmadığımızı bilse de vücudumuz bunu bilmediği için, bu türdeki eserlerin alıcısı zorlu bir duruma meydan okumuş ve bu durumdan başarıyla çıkmışçasına tatmin olmaktadır.⁴⁸

Korku türünün tarihinin hikâye anlatıcılığı tarihi kadar eski olduğuna şüphe yoktur. Her kültürün kendine ait korkunç yaratıkları, ateş başında çocuklara anlatılan dehşet verici hikâyeleri vardır. Korku teması halk masallarında ve mitolojilerde çok kullanılsa da meşru bir edebi forma Horace Walpole’nin “Otranto Şatosu” (1765) eseriyle kavuşmuştur. Her ne kadar “Otranto Şatosu” ilk Gotik korku eser sayılsa da Gotik korkunun zirve noktası ve korku edebiyatının popülerleşmesi Mary Shelley’in 1818’de ilk baskısını yaptığı “Frankenstein” eseri ile başlamıştır. Mary Shelley’in ardından Washington Irving’in “Uykulu Kuytu Menkıbesi” (1820), Edgar Allan Poe’nin “Kuzgun”

⁴⁶<https://www.britannica.com/dictionary/horror> (Erişim Tarihi: 09.12.2022)

⁴⁷G. Westwell ve A. Kuhn (2012). *A Dictionary of Film Studies*. New York: Oxford University Press.

⁴⁸<https://ed.ted.com/lessons/why-do-we-like-to-scare-ourselves-margee-kerr> (Erişim Tarihi: 09.12.2022)

(1845), Robert Louis Stevenson'un "Dr. Jekyll ve Mr. Hyde'in Tuhaf Vakası" (1886) ve Bram Stoker'ın "Dracula" (1897) eseri Gotik korkunun en bilinen eserleridir.⁴⁹

19. yüzyılın sonuna gelindiğinde Lumiere Kardeşler "Trenin Gara Girişi" (1895) filmi ilk korku filmi olarak tarihe geçmiştir. Film izleyen insanlar gerçek bir trenin sinema salonuna girdiğini sanıp korkmuşlardır.⁵⁰ Sessiz sinema dönemi "Dr. Caligari'nin Muayenehanesi" ve "Nosferatu" gibi başyapıtlara şahit olurken; 1930'lerden sonra "Frankenstein", "Mumya" ve "Dr. Jekyll ve Bay Hyde" gibi korku türünün en bilinen canavarları bu dönemde sinemaya uyarlanmış ve korku türü de bu dönemde isimlendirilmiştir. Bu dönem korku türünün "Altın Çağı" olarak adlandırılmaktadır.⁵¹ Bu dönemde H.P. Lovecraft'ın yazdığı "Cthulhu'nun Çağrısı" (1928) ve "Deliliğin Dağlarında" (1936) öyküleri dönemin en bilinen edebi eserleridir.

1950 sonrası korku türü daha bilim kurgusal korkulara doğru yönelmiştir. "Başka Dünyadan Gelen Şey" (1951); "Kara Gölün Canavarı" (1954) ve "The Godzilla" (1954); "Dev Kadının Saldırısı" (1958), "Sinek" (1958) ve "Büyüyen Canavar" (1958) bu dönemin en bilinen korku filmleri arasında sayılabilir.⁵²

1960'larda sinemada korku türü için pek verimli geçmese de "Sapık" (1960), "Kuşlar" (1963), "Yaşayan Ölülerin Gecesi" (1968) ve "Rosemary'nin Bebeği" (1968) gibi kültleşmiş örneklerle de rastlanmaktadır.

70'li yıllar "Şeytan" (1973), "Genç Frankenstein" (1974), "Kehanet" (1976), "Günah Tohumu" (1976), "Yaşayan Ölülerin Şafağı" (1978) ve "Invasion of Body Snatchers" (1978), "Salem's Lot" (1979) ve "Yaratık" (1979) filmleri öne çıkmaktadır.

1980'lerde spekülative korku açısından unutulmaz pek çok yapımla karşılaşılmalıdır. "Kurtadam Londra'da" (1981), "Poltergeist" (1982), "Şey" (1982), "Elm Sokağı'nda Kâbus" (1984), "Yaratıklar" (1986), "Sinek" (1986) ve "Yaşıyorlar" (1988) filmleri ile "Kötü Ruh" film serisi dikkat çekmektedir.

90'lı yıllarda "O" (1990), "Günbatımından Şafağa" (1996) ve "Halka" (1998); 2000'li yıllarda ise "Diğerleri" (2001), "28 Gün Sonra" (2002), "Pan'ın Labirenti" (2006), "Yaratık" (2006), "Paranormal Aktivite" (2007), "Öldüren Sis" (2007), "Canavar" (2008), "Gece Yarısı Sokakta Tek Başına Bir Kız" (2014), "Karabasan"

⁴⁹<https://simmonslibguides.com/c.php?g=1203023&p=8798039> (Erişim Tarihi: 11.12.2022)

⁵⁰Özpay, O. (2019). Türk korku sinemasına panoramik bir bakış ve ideolojik izdüşümleri. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Aralık (32).

⁵¹<https://bit.ly/3G4eL0b> (Erişim Tarihi: 19.12.2022)

⁵²<https://editorial.rottentomatoes.com/guide/best-1950s-horror-movies/> (Erişim Tarihi: 21.12.2022)

(2014), “Zombi Ekspresi” (2016) ve “Sessiz Bir Yer” (2018) gibi filmler spekülâtif korku sinemasının en bilinen örneklerindendir.

Tüm kültürlerde olduğu gibi, Türk kültüründe de folklorik anlatılar, masallar ve ateş başı hikâyeleri korku öğeleriyle bezenmiştir. Ancak 20. yüzyılın başlarında edebi bir tür olarak kabul görmeye ve yaygınlaşmaya başlamıştır.

İlk Türk korku romanı Hüseyin Rahmi Gürpınar’ın “Gulyabani” (1913) isimli romanıdır. 1976 yılında Ertem Eğilmez’in “Süt Kardeşler” adıyla uyarladığı eserde varlıklı yaşlı bir kadının akrabaları doğaüstü olaylarla kadını delirtmeye çalışmaktadır. İronik yanı ağır basan romanın, korkudan çok mizaha yakın durduğu söylenebilir

Hüseyin Rahmi Gürpınar’ın “Cadı” (1912) ve “Mezarından Kalkan Şehit” (1929), Suat Derviş’in “Ne Bir Ses Ne Bir Nefes” (1923), Ali Rıza Seyfi’nin “Dracula İstanbul’da” (1939), Kenan Hulusi Koray’ın “Bahar Hikâyeleri” (1939), Kerime Nadir’in “Dehşet Gecesi” (1958) ve Farah Yurdözü’nün “Madrid’te Metafizik Aşk” (1995) romanları 2000’li yıllara kadar korku türünde az sayıdaki Türkçe eserlerdendir.⁵³

2000 sonrası Türk korku edebiyatına Erkut Deral’ın “Kötü Ölü” (2004) ve “Gece Gelini” (2005); Saygın Ersin’in “Zülfikar’ın Hükümü” (2005) ve “Erbain Fırtınası” (2005); Yiğit Değer Bengi’nin “Çift Başlı Kartal” (2006) ve Orkun Uçar’ın “Zifir” (2007) adlı romanları örnek verilebilir.⁵⁴

Türkiye’de yapılmış ilk korku filminin Aydın Arakon’un “Çılgılık” (Görsel 2.33.) filmidir.⁵⁵ Bu dönemden 2000’lere gelen süreçte Türk korku sineması “Dracula İstanbul’da” (1953), “Ölüler Konuşamaz ki” (1970), “Şeytan” (1974) ve “Karanlık Sular” (1994) filmleri gibi az sayıda örnek verebilmiştir.



Görsel 2.33. Çılgılık, 1949. (http-32)

⁵³V.Ö. Yücesoy (2007). Korku edebiyatı (gotik edebiyat) ve Türk romanındaki örnekleri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

⁵⁴<https://www.ekdergi.com/kocakari-edebiyatindan-sark-gotigine> (Erişim Tarihi: 16.04.2023)

⁵⁵Özpay, 2019, a.g.k.

2000’li yıllardan sonra Türk korku sinemasında bir patlama meydana gelmiştir. Ozan Özp ay “T rk Korku Sinemasına Panoramik Bir Bakış ve İdeolojik İzdüş mleri” isimli makalesinde bunu bir yandan film tekniklerinin ucuzlamasına, diğ er yandan T rk toplumunun muhafazak arlaşmasına bağlamaktadır.⁵⁶ Bu d nemde korku  ğeleri kullanılarak çekilen “Kutsal Damacana” serisi gibi 11 korku-komedi filmi de d hil edildiğinde, 2004’ten 2023 yılına kadar 259 uzun metrajlı korku filmi çekilmiştir.⁵⁷ Bu filmlerde baskın korku  gesi olarak ezici bir  st nl kle “cin”  gesi  ne çıkmaktadır. “B y ” (2004), “Musallat” (2007) ve “Baskın” (2015) filmleri; “Dabbe” ve “Siccin” serileri  ne çıkan yapımlar olmuřlardır.

2.2.3.1. Kurgu t r ne g re korku

Korku t r  bu tezin konusu g ze alındığında  ncelikli olarak “gerçek i korku” ve “spek latif korku” olmak  zere kurgu t rlerine g re ikiye ayrılarak incelenmelidir.

2.2.3.1.1. Gerçek i korku t r 

Bu korku t r nde yařanan korku, dehřet, tiksinti ve gerilim gibi duyguların kaynağı sıradan bir insanın hayatında karşılařabileceğini d ř nd ğ  tehlikelerdir. Bu bir seri katil ya da psikolojik bir rahatsızlık olabileceğı gibi  r mcek, yılan ya da k pekbalığı gibi pek  ok insanı dehřete d ř ren bir canlı da olabilir. Psikolojide ge en t m fobiler ger ek i korku t r nde bir eser i in ilham kaynağı olabilir.

2.2.3.1.2. Spek latif korku t r 

Bu korku t r nde yařanan korkunun kaynağı fantastik ya da bilim kurgu t rleriyle keřiřen bir olay, karakter ya da olgudur. Bazı korku yapımlarda doğ  st  g  ler, mistik ve folklorik korkular gibi fantastik tarafa yatkınlık g sterirken; bazı yapımlarsa ise bilinmeyen hastalıklar, kozmik canavarlar ve uzayın bilinmezliğı gibi bilim kurguya daha yakın olabilir. S z gelimi bir zombi filminde insanların zombiye d n řmesinin sebebi k t c l bir Vudu b y c s  ise fantastik korkuya yakındır. Ancak zombileřmenin sebebi mutasyona uğramıř bir vir s ise burada bilim kurgu korkuya yakın olduğı s ylenabilir.

⁵⁶ zp ay, 2019, **a.g.k.**.

⁵⁷<https://bit.ly/42T9QIN> (Eriřim Tarihi: 02.04.2023)

2.2.3.2. Temasına göre korku türü

Korku türündeki eserlerde kurgu insanların belli başlı korkuları etrafında şekillendirilir. Kurgunun ana teması korkunun türünü belirler. Bu temalar korku kurgularda tek başına yer bulabileceği gibi; değişik yoğunluklarda ve çoklu olarak da kullanılabilirler.

2.2.3.2.1. Slasher

Bu türdeki eserler bir katilin ardı ardına cinayetler işlemesi şeklinde basitleştirilebilecek bir tema çerçevesinde kurgulanır. Bazı eleştirmenler türün köklerini 1960’larda İtalya’da ortaya çıkan; cinayet, gerilim, erotizm ve gizem elementlerinin baskın olduğu “Giallo”⁵⁸ denilen yapımlara dayandırmaktadır. Ayrıca Hitchcock’un “Sapık” (1960) isimli şaheseri de bu türün öncüllerinden sayılabilir.

Tür John Carpenter’in “Cadılar Bayramı” (1978) filmiyle ünlenmiştir. Yıllar içinde benzer yapımlarda, benzer olay örgüleri içinde gerçekleşen kurgular belli başlı klişeler ortaya çıkmış ve bu klişeler türü tanımlamayan kurallara dönüşmüştür. Söz gelimi, katilin maske takması, nevi şahsına münhasır bir cinayet aleti kullanması (elektrikli testere, pala vb.), seks yapan veya uyuşturucu kullanan kişilerin kurtulamaması, katilin öldü zannedilip son bir cinayet için geri dönmesi gibi sayısız klişeler oluşmuştur. Türün başarılı örneklerinden olan “Çılgık” (1996) ve “Dehşet Kapanı” (2011) filmlerinde esprili bir dille bu kurallara dikkat çekilmektedir. Ayrıca “13. Cuma” (1980), “Karanlıkta Tek Başına” (1982) ve “Ne Yaptığımı Biliyorum” (1997) türün diğer başarılı örneklerindendir. Ayrıca bu türde filmlerin, kurbanların çoğunlukla genç yetişkinler olduğu “Teen Slasher” denilen bir alt tür de bulunmaktadır.

Slasher türü ağırlıklı olarak gerçekçi kurgu tarzında olsa da türün spekülatif kurgu örnekleri de vardır. Bunlardan “Elm Sokağı’nda Kâbus” (Görsel 2.34.), “Çocuk Oyunu” (1988), “Fakülte” (1998), “Son Durak” (2000), “Jason X” (2001) ve “Ölüm Günün Kutlu Olsun” (2017) öne çıkmaktadır.

⁵⁸**Giallo:** İtalyanca “sarı” anlamına gelir. İtalyan Mondadori basımevinin bu tür kitapları “Il Giallo Mondadori” adı altında sarı bir kapakla yayınlamaya başlamasından bu türe ismini vermiştir.



Görsel 2.34. Elm Sokağı'nda Kâbus, 1984. (http-33)

2.2.3.2.2. Komedi korku

Her film türünde olduğu gibi korku türünün de komediyle harmanlanmış bir alt türü vardır. Bu alt türde öncelikli amaç alıcıları güldürmek olduğu ve korku türünde yaşatılmak istenen duygular ise gülme hissine oldukça tezat olduğu için; komedi korku alt türünde korku öğeleri korkutucu değildir. Korku öğeleri ve klişeleri çoğunlukla karikatürize edilerek kullanılır.

Edebiyatta ilk komedi korku türü yapının bazıları tarafından “Uykulu Kuytu Menkıbesi” (1820), bazıları tarafındansa -ayrıca ilk korku hikâyesi de olan- “Otranto Şatosu” (1765) olduğu düşünülmektedir. İnsanların mizah anlayışlarının farklılık göstermesi sebebiyle üzerinde kolay kolay uzlaşamayacak bir meseledir.

19. yüzyıl boyunca Edgar Allen Poe, Sheridan LeFanu, M. R. Jame, Saki ve Oscar Wilde gibi isimler edebiyat alanında korku ve komediye harmanlayan eserler vermiştir. 20. yüzyıla geçildiğinde ise bu türe ait yapımlar sinemada kendine yer bulmaya başlamıştır.

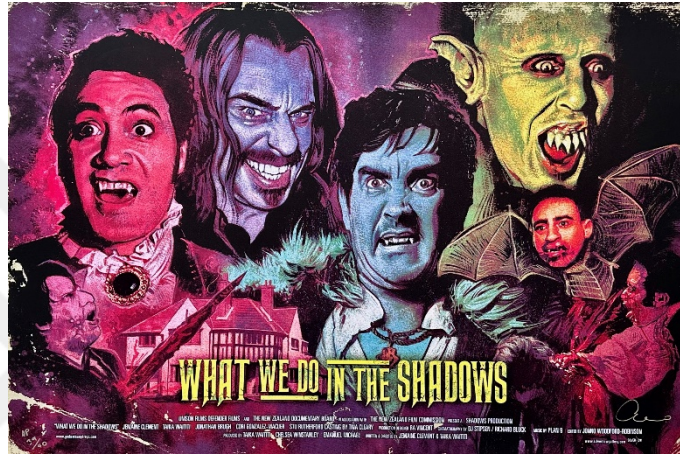
İlk korku komedi türündeki uzun metrajlı filmin “One Exciting Night” (1922) olduğu düşünülmektedir.⁵⁹ Ancak ticari anlamda başarı yakalayan ve türün popülerleşmesini sağlayan film ise “Abbott and Costello Meet Frankenstein” (1948) yapımıdır.⁶⁰

1960’larda “The Munsters” ve “Addams Ailesi” durum komedisi dizileri ve “Scooby-Doo” çizgi filmleri televizyonda büyük başarı yakalamıştır. 70’lerde ise “The Rocky Horror Picture Show” müzikal, korku ve komedi türlerini birleştiren ilginç yapısıyla adından söz ettirmeyi başarmıştır.

⁵⁹<https://bit.ly/3V6vZQM> (Erişim Tarihi: 16.05.2023)

⁶⁰<https://www.vulture.com/2015/10/history-of-horror-comedy-in-11-crucial-films.html>

80'lerden sonra tür bir anda çiçek açmış, ardı arkasına başarılı örnekler vermeye başlamıştır. Türün popülerliği günümüze kadar azalmadan devam etmiştir. Bu dönemden günümüze korku komedi türü; “Gremlinler” (1984), “Hayalet Avcıları” (1984), “Critters” (1986), “Beterböcek” (1988), “Yeraltı Canavarı” (1990), “Karanlığın Ordusu” (1992) ve televizyon dizisi “Vampir Avcısı Buffy” (1997), “Korkunç Bir Film” (2000) serisi, “Zombilerin Şafağı” (2004), “Zombieland” (2009), “Dehşet Kapanı” (2012) ve “Aylak Vampirler” (Görsel 2.35.) gibi pek çok bilinen yapıma şahit olmuştur.



Görsel 2.35. Aylak Vampirler, 2014. ([http-34](http://34))

İlk Türk korku komedi romanı olan “Gulyabani” ve bu kitaptan uyarlanan Ertem Eğilmez’in yönettiği “Süt Kardeşler” filmi en bilinen Türk korku komedi eserlerindendir. İlki 2007 yılında çekilen “Kutsal Damacana” serisi de 2000 sonrası Türk korku komedi türüne iyi bir örnek olacaktır.

2.2.3.2.3. Vücut korkusu

Vücut korkusu -ya da biyolojik korku-, figür bozukluğu, huzursuzluk verici vücut yapısı, biyolojik biçimsizlik, parazitler, kontaminasyon, hastalık tahribatları, mutasyona uğramış ya da deforme olmuş acı içindeki bedenler ve yer değiştirmiş organlar (vücudun üzerinde ya da olması gereken yerde olmayan organlar) gibi aşırı görsel şiddetten beslenen korkunun bir alt türüdür. Vücut korkusu alt türü, insanlara bu yollarla tiksinti, korku ve dehşet hislerini yaşatır.

Vücut korkusundaki bu deformasyon çoğunlukla ani şiddetten kaynaklanmaz. Adım adım gerçekleşen bu değişimler bu alt türün karakteristik özelliklerinden biridir. Vücut korkusunun bir alt türü denilebilecek “Gore” (İng. “Kan Pıhtısı”) -ya da “Splatter”

(İng. “Sıçramak”)- adındaki tür de ise bunun tam tersi durum söz konusudur. Daha çok kan ve iç organların aniden ortaya saçılması ile aynı duyguları yaşatmayı hedeflemektedir. Vücut korkusu ve gore türlerinin en büyük ortak noktası ise yüksek dozlu görsel vahşettir. Bazı eleştirmenler bu alt türleri “işkence pornosu” olmakla suçlamaktadır.

Mary Shelley’in Frankenstein (1820) eserini -ilk gotik roman ve ilk modern bilim kurgu romanı olmanın yanı sıra- ilk vücut korkusu eser olarak ele almak yanlış olmayacaktır. H.G. Wells’in “Dr. Moreau’nun Adası” (1896) da bu türde yazılmış erken dönem edebi eserlere iyi bir örnek olacaktır.

Sinema alanında ilk vücut korkusu uzun metrajlı film “Frankenstein” (1931) eseridir. Ancak türün asıl yükselişi 80’lerde özel efektler ve plastik makyajdaki gelişmeler ile başlar. Türün en bilinen yönetmeni David Cronenberg bu dönemlerden hemen önce “Shivers” (1975) ve “Rabid” (1976) gibi türün o döneme kadar yapılan en çarpıcı örneklerini vermiştir. Daha sonra yönettiği “Videodrome” (1983), “Sinek” (1986), “Muhteşem Yemek” (1991) ve “EXistenZ” (1999) gibi filmlerle adı türle eş anlamlı hale gelmiştir.

Ayrıca “Şey” (1982), “Hellraiser” (Görsel 2.36.) ve “Peşimdeki Şeytan” (2014) vücut korkusu türünün başarılı örneklerindendir.



Görsel 2.36. Hellraiser, 1987. ([http-35](http://35))

2.2.3.2.4. Canavar korkusu

Canavar korku türü korkunç yaratıklara odaklanan bir alt türdür. Korku ve terör duygusu uyandıran canavarlar yoluyla ilkel korkularımıza hitap etmektedir. Canavar korkusu türünde canavarların genellikle zekâ, kurnazlık ve özbilinç gibi konularda insana çok yakın -hatta bazı durumlarda insanlardan daha bile fazla- olması bu canavarların tehlike kat sayısını arttırmaktadır. Bu yaratıklar, efsanevi mitolojik canavarlardan genetik olarak mutasyona uğramış canavarlara veya doğaüstü varlıklara kadar çeşitli biçimler alabilmektedirler. Canavar dehşetini diğerlerinden ayıran şey, korkunun merkezi unsuru olarak bu yaratıklara yaptığı vurgudur ve genellikle hayatta kalmak ya da onları yenmek için mücadele eden kahramanlara rastlanmaktadır. Bu alt tür, izleyicilerde bir korku ve gerilim duygusu uyandırmak için bu canavarların korkunç gücünü ve yırtıcı zekâsını kullanır.

Canavar korkusunun kökleri; Minotor, Medusa ve Kraken gibi canavar hikâyelerinin erken uygarlıkları korkuttuğu eski mitlere kadar izlenebilir. Bununla birlikte, ayrı bir alt tür olarak canavar korkusu, 19. ve 20. yüzyıllarda Gotik edebiyatın yükselişiyle daha belirgin bir şekilde ortaya çıkmıştır. Mary Shelley'in "Frankenstein" ve Bram Stoker'in "Dracula" gibi eserlerindeki yaratıklardan doğan kaynaklanan dehşet türünün modern temellerini atmıştır. 20. yüzyılın başlarında ise H.P. Lovecraft'ın yarattığı "Cthulhu Mitosu" dünya dışından gelen canavar tanrıları literatüre sokmuştur.

20. yüzyılın başları ayrıca sinema dünyasında da canavar korkusunun büyümesine tanık olmuştur. 1930'ların başında "Frankenstein" (1931), "Dracula" (1931) ve "The Wolf Man" (1941) gibi ikonik filmlerle bu klasik canavarlar beyazperdeye taşınmıştır. Bu filmler, türü onlarca yıl boyunca tanımlayacak olan arketipsel canavarları oluşturmuştur.

Zaman ilerledikçe canavar korkuları çeşitlenmiş ve zamanla değişen kültürel korkulara uyum sağlamıştır. 1950'lerin nükleer paranoyası, Atom Çağı'nın dehşetini simgeleyen "Godzilla" (1954) gibi filmlerde "Kaiju" denilen yeni bir canavar türünün doğmasına yol açmıştır. Kaiju terimi Japonca "garip canavar" demek olsa da dünyada dev canavarları tanımlayan bir kelimeye dönüşmüştür.

"Yaratık" serisi, "Av" serisi (Görsel 2.37.) ve "Cehenneme Bir Adım" (2005) verilebilecek iyi örneklerdendir.



Görsel 2.37. “*Alien Predator’e Karşı*” (2004) filminden bir sahne. ([http-36](http://36))

2.2.3.2.5. Yaşayan ölümler

Yaşayan Ölümler teması, ölü varlıkların yeniden canlandırılması üzerine odaklanan bir alt türdür. Genellikle insanlıklarını kaybetmeleri ve doymak bilmez açlıkları ile karakterize edilen bu ölümsüz yaratıklar insanlarda korku ve dehşet uyandırmaktadır. Ölümsüzlük, ölümden sonraki yaşam ve yaşam ile ölüm arasındaki sınırların bulanıklaşması gibi konuları içermektedir. Bu alt türde, genellikle vampirler, zombiler, hayaletler, hortlaklar, lanetli varlıklar gibi ölümsüz veya yeniden dirilen karakterler bulunmaktadır. Yaşayan ölümler teması, insanlara korku ve gerilim hissiyatını yaşatmanın yanı sıra ölüm ve ölüme karşı duyulan korkunun da bir temsilini sunar.

Yaşayan ölümler korkusunun kökenleri Türk kültüründe “Hortlak”, Doğu Avrupa’da “Vampir”, Ortadoğu’da “Ghul” (Gülyabani kelimesinin kökleri de bu yaratığa dayanmaktadır), Haiti gibi Afro-Karayip kültürlerde “Zombi” ve Uzakdoğu’da “Jiangshi” gibi folklorik hikâyelere dayanmaktadır. Bu efsanelerde, genellikle kana susamış veya yaşayanların etyle ziyafet çekme arzusuyla hayata dönen yaşayan ölümler tasvir edilmektedir.

Modern literatüre Mary Shelley’in “Frankenstein” eseriyle girmiştir. Aynı yüzyılın sonlarına gelindiğinde folklorik söylencelerden gelen yaşayan ölü teması Bram Stoker’in ikonik “Drakula” (1897) romanında görülmektedir. H.P. Lovecraft’ın ölümleri yeniden canlandıran bir tıp öğrencisinin bir seri kısa hikâyesinin toplandığı “Herbert West: Diriltici” (1922) kitabı ve Richard Matheson’un “Ben Efsaneyim!” (1954) romanı edebiyattaki diğer etkili örneklerdendir.

Sinema alanındaki ilk örnek “Nosferatu” (1922) filmidir. Film “Dracula” romanının gayri resmi bir sinema adaptasyonudur. “White Zombie” (1932) zombi konseptinin ilk defa beyazperdede kullanıldığı film olarak bilinmektedir. Daha önce çekilen mumya temalı kısa filmler göz önünde bulundurulmazsa “Mummy” (1932) sinema tarihinin ilk mumya temalı uzun metrajlı filmi olarak sayılabilir.

Yaşayan ölümler alt türünde zombilere sıklıkla rastlanır. “Yaşayan Ölümlerin Dönüşü” (1968) filmiyle asıl popülerliğine ulaşmıştır ve devam filmi “Ölümlerin Şafağı” (1978) zombileri, toplumsal çürümenin ve akılsız tüketim toplumunun bir sembolü olarak kullanmıştır. “28 Gün Sonra” (2002), “The Walking Dead” (2010), “Dünya Savaşı Z” (2013) ve “Zombi Ekspresi” (2016) türün diğer başarılı örneklerindendir.

2.2.3.2.6. Doğaüstü korku

Doğaüstü korku, korku uyandırmak ve tekinsizlik duygusu yaratmak için doğaüstü unsurları, fenomenleri veya varlıkları içeren bir korku alt türüdür. Doğaüstü korkuda, doğaüstü unsurlar anlatıda merkezi bir rol oynamaktadır. Bu unsurlar hayaletleri, iblisleri, cadıları, vampirleri, kurtadamları, canavarları ve diğer doğaüstü yaratıkları kapsayabilmektedir. Bu türde doğaüstü unsurlar genellikle karakterlerin hayatlarını veya akıl sağlıklarını tehdit etmektedir. Doğaüstü korkuyu diğer korku alt türlerinden ayıran şey, korkunun birincil kaynağı olarak doğaüstü olaylar etrafında dönmesidir. Bu doğaüstü olaylar sıklıkla musallat olma, lanetler, esrarlı ritüeller ve iyi ile kötü arasındaki savaşı kapsamaktadır.

Doğaüstü korkunun kökleri, açıklanamayanları açıklamak için doğaüstü varlıkların anlatıldığı eski halk söylencelerine ve mitolojilere uzanmaktadır. Bu erken dönem hikâyeler kültürel inançlardan, dini anlatılardan ve doğaüstü olaylardan beslenmektedir. İlk Gotik eser olan “Otranto Şatosu” (1765) doğaüstü korkunun da ilk örneğidir. Henry James’in “Yürek Burgusu” (1898) romanı da kaliteli erken dönem örneklerindendir.⁶¹

Stephen King’in “Medyum” (1977) kitabı ve Neil Gaiman’ın “Coraline” (1990) çizgi romanı türün bilinen basılı örneklerindendir. “Ringu” (Görsel 2.38.) ve “Şeytanın Bel Kemiği” (2001) filmleri türün beyazperdedeki iyi örneklerindendir.

⁶¹bit.ly/3NuIGAP (Erişim Tarihi: 27.06.2023)



Görsel 2.38. Ringu, 1998. (<http-37>)

2.2.3.2.7. Doğal korku

Eko-korku veya ekolojik korku olarak da bilinen doğal korku, doğal dünyanın oluşturduğu tehditlere ve tehlikelere odaklanan korkunun bir alt türüdür. Bu alt türde doğal afetlerin getireceği yıkım ve terör konu olabileceği gibi, doğada var olan -ya da henüz varlığı keşfedilmemiş- canlılar da olabilmektedir. Deprem, sel, tsunami ya da volkan patlaması gibi güçlerin karşısında insanın aczi; insanların kurallarına aşına olmadığı doğal tehlikeler karşısındaki savunmasızlığı ya da daha önce varlığı bilinmeyen yeni ve tehlikeli bir tür bu korkunun ana konuları olabilmektedir.

Doğal korkunun kökenleri doğayla iç içe olduğumuz Primitif Dönem’e kadar uzanır. İnsanın hem av hem avcı olduğu, doğal afetler konusunda bugünkünden de çaresiz olduğu dönemlere ait kolektif bilinçaltımızdan gelen korkularımız vardır. Doğaya hükmettikçe azalan bu korkularımız, doğadan uzaklaşmaya başladığımız 20. yüzyıl sonrası tekrar nüksetmeye başlamıştır. Ara ara doğaüstüyle karışık olsa doğal korku türünün edebiyattaki ilk örneği Algernon Blackwood’un “Söğütler” (1907) kitabı olduğu kabul edilmektedir. Sinemadaki ilk örneği de Arthur Conan Doyle’nin romanından uyarlanan “The Lost World” (1925) sayılabilir. Türün en bilinen örnekleri ise “Kuşlar” (1963) ve “The Jaws” (1975) filmleridir.

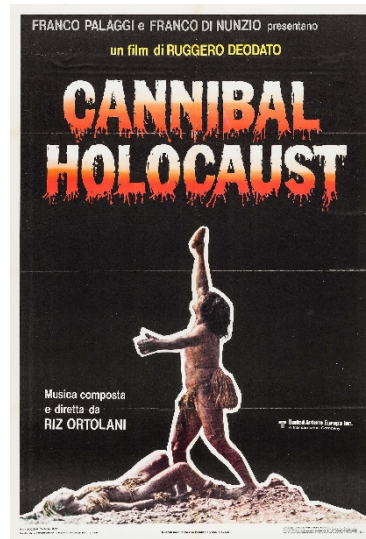
“Sekiz Bacaklı Canavarlar” (2002), “Kara Koyun” (2006), “Lanetli Topraklar” (2008), “Salgın” (2011) ve “Ritual” (2017) türün iyi spekülatif kurgu örneklerindendir.

2.2.3.2.8. Buluntu kayıt

Buluntu kayıt anlatının, sanki olaylar meydana geldikten sonra olayların içindeki karaktere veya karakterlere ait kayıtlar keşfedilmiş gibi geliştiği bir anlatım tekniğidir. Bu teknikte, kurgu ve gerçeklik arasındaki çizgilerin bulanıklaşması yoluyla anlatının muhatabının anlatıya daha derinlemesine girmesi amaçlanmaktadır. Bu teknik pek çok türde kullanılmaktadır. Özellikle korku türünde bu teknik, gerçekçilik dozunun artmasına ve buluntu kaydın sahibiyle daha yakın hissetmesine katkıda bulunarak, alıcının korku ve gerilimi daha kişisel hissetmesini sağlamaktadır.

Türün kökleri Diego de San Pedro'nun "Cárcel de Amor" (1495) isimli hikâyesine kadar gitmektedir. Üçüncü ağızdan anlatılan hikâyede karakterlerin karşılıklı yazdıkları mektuplar anlatıyı güçlendirmektedir. Korku türünün en bilinen edebi eserleri olan Mary Shelley'in "Frankenstein" ve Bram Stoker'in "Dracula" eserleri de mektup roman tekniği ile yazılmıştır. Ayrıca bu teknik H.P. Lovecraft'ın "Cthulhu'nun Çağrısı" (1928) isimli kült korku romanında da kullanılmıştır.

İlk buluntu kayıt korku filminin "Cannibal Holocaust" (Görsel 2.39.) olduğu düşünülmektedir. Bu tekniğin sinemaya adaptasyonu nispeten geç olmuştur. Görüntü kayıt teknolojilerinin ucuzlayıp, daha geniş kitlelerin amatör video çekebilmeleri bunun en önemli nedenlerindendir. Buluntu film türünün "Blair Cadısı" (1999) filmi ile popülerliği artmıştır. 2000'lerin ortasında artık cep telefonlarında dahi dijital video kayıt yapabildiğimiz teknolojiler sayesinde çekilen buluntu film sayısında ani bir artış yaşanmıştır.



Görsel 2.39. *Cannibal Holocaust*, 1980. ([http-38](http://38))

“REC” (2007), “Canavar” (2008), “Troll Avı” (2010), “The Bay” (2012), “Dabbe: Cin Çarpması” (2013) ve “Aylak Vampirler” (2014) başarılı spekülâtif örneklerindendir.

2.2.3.2.9. Psikolojik korku

Psikolojik korku, alıcısını korkutmak, rahatsız etmek veya tedirgin etmek için özellikle mental, duygusal ve psikolojik durumlara odaklanan korkunun bir alt türüdür. Türde kurgulanan karakterler, mekânlar ve olaylar; mental açıdan tutarsız, dengesiz, güvenilmez ve rahatsızdır. Bu sayede yaratılan ürpertici, uygunsuz ve huzursuz edici atmosfer ile alıcıda korku, terör ve gerilim duyguları yaşatmak amaçlanmaktadır. Geleneksel korkudan farklı olarak psikolojik korku, insan ruhunun karanlık köşelerine hitap eder, yalnızca dış uyaranlara güvenmek yerine zihinde kök salmış korkuları kullanır.

Psikolojik korku, gerçeklik algısını manipüle ederek, iç ve dış dünyalar arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, zamânsal ve mekânsal boyutları çarpıtarak, izleyicinin neyin gerçek neyin hayal olduğunu kavrayışını zorlamaktadır. Bu türde, güven vermeyen bir anlatım, hikâyenin parça parça anlatımı ve karakter perspektiflerinin manipülasyonu gibi teknikleri sıklıkla kullanılmaktadır.

Edebiyatta ilk olarak Ann Radcliffe’nin “Udolf Hisarı” (1794) kitabı ile çıkmıştır. Ayrıca Matthew G. Lewis’in “Keşiş” (1796) kitabı da erken dönem örneklerindendir. Edgar Allan Poe, Shirley Jackson ve Stephen King türün edebi anlamda yaygınlaşmasında öncü isimlerdir.

Sinemadaki ilk örneği “The Black Cat” (1934) filmi olduğu düşünülmektedir.⁶² “Sapık” (1960), “Cinnet” (1980) ve “Kuzuların Sessizliği” (1991) filmleri psikolojik korku türünün sinemadaki en bilinen örneklerindendir.

Psikolojik korku filmlerinde “jump scare” denilen ani ses ve görüntü efektleriyle seyirciyi yerinde zıplatma teknikleri yerine, izleyiciyi yavaş yavaş bunaltıcı ve rahatsız edici bir atmosferle ürperten, film bittikten sonra dahi huzursuz etmeyi tercih etmektedir. Aynı şekilde görsel şiddet ve vahşet içerikli sahneler pek rastlanmamaktadır.

Psikolojik korkuda spekülâtif öğeler daha çok toplumun ya da karakterlerin eksikleri ve hatalarını ortaya koyan metaforlar ve simgeler olarak karşımıza çıkmaktadır. “Yükseklik Korkusu” (1958), “Rosemary’nin Bebeği” (1968), “Ufuk Faciası” (Görsel

⁶²D.J. Skal (1993). “*The Monster Show: A Cultural History of Horror*”. New York: Norton.

2.40.), “Karabasan” (2014) “Cloverfield Yolu No:10” (2016) ve “Kapan” (2017) spekülâtif kurguda psikolojik korku kategorisinde değêrlendirebilecek örneklerdendir.



Görsel 2.40. *Ufuk Faciası*, 1997. ([http-39](http://39))

2.2.3.2.10. Kozmik korku

Kozmik korku, H.P. Lovecraft’ın modern korku literatürüne kattığı bir alt türdür. Bu sebeple “Lovecraftvari korku” da denmektedir. Kozmik dehşet, gizli ve yasak bilgi, delilik, insanlığın üzerinde insanüstü varlıkların etkileri, din ve hurafe, kaderin kaçınılmazlığı ve bilimsel gelişmelerin getirdiği global riskler kozmik korkunun ana temaları içinde yer almaktadır.

Kozmik korkunun ana temaları insanlık olarak evrendeki yerimizi sorgulamamıza dayanır. Aydınlanma sonrası insanlık; dünyanın evrenin merkezinde olmadığını, varlığını umursamayan acımasız bir evrende küçük birer toz zerresi gibi olduğunu, dünyasını dakikalar içinde yok edebilecek güçler olduğunu ve kozmos hakkında bilgisinin henüz ne kadar az olduğunu anlamaya başlamıştır. Evren hakkında her yeni öğrendiğimiz bilgi bizi tatmin etmekten ziyade tüylerimizi ürpertecek daha korkutucu sorulara yol açmıştır.

İlk kozmik korku romanı Arthur Machen’in “Yüce Tanrı Pan” (1894) isimli kitabıdır. Daha önce de adı geçen “Söğütler” isimli eser de kozmik korku izleri taşımaktadır. Ancak kozmik korku asıl popülaritesini Lovecraft’ın “Dagon” (1917) ve “Cthulhu’nun Çağrısı” (1928) kitaplarına borçludur. Yarattığı Cthulhu Mitos’u yıllar

içinde onlarca yazar ve çizer tarafından genişletilmiş, artık Lovecraft’tan çok tüm sanat dünyasının ortak mülkiyetine girmiştir (Görsel 2.41.). Kozmik korkunun beyazperdeye yansması ise “The Haunted Palace” (1963) filmi ile olmuştur.



Görsel 2.41. Cthulhu betimlemesi. Jorge Jacinto, “Vision of terror”, Dijital çizim. (<http>-40)

Kozmik korku türünde fantastik ve bilim kurgu arasındaki sınır çok belirsizdir. Bir yandan büyüler, gizemli tarikatların doğaüstü ritüelleri ve insanları mental yıkıma sürükleyebilecek antik sualtı ırkları varken; diğer yanda güneş sistemimizde başka gezegen ve uydularda yaşayan dünya dışı varlıklar, gezegen yiyen galaktik varlıklar ve tanrılara rastlamak mümkündür.

“Çılgınlığın Ötesinde” (1994), “Ufuk Faciası” (1997), “Öldüren Sis” (2007) ve “The Void” (2016) kozmik korkunun beyazperdedeki popüler örneklerindendir.

2.2.4. Alternatif tarih

Alternatif tarih, bir veya daha fazla tarihsel olayın yerleşik tarihte olduğundan farklı geliştiği bir kurgu türüdür. Alternatif tarih sadece spekülatif kurguda değil, kurgu dışı yapıtlarda dahi karşımıza çıkmaktadır.

Kurgu dışı alternatif tarihi -varsayımsal tarih de denmektedir-, bazı tarihçiler genel otoritenin desteklediği yerleşik tarihi inkâr ederek, aslında yerleşik tarihin yanlış olduğunu savunmaktadır. Bazı tarihçiler ise tarih biliminin metodolojisine uygun olmadığı ve bilim dışına çıkarak tarih algısını saptırdığı gerekçesiyle karşı çıkmaktadır. Hem dünyada hem Türkiye’de tarihçiler ve tarih severler arasında geçen “tarihsel revizyonizm” tartışmaları bu tezin konusu değildir.

Bu tezin konusu olan, spekülâtif kurgunun alt türü olan “alternatif tarih” -ya da “ükronya”⁶³- ise bu tarz tartışmalardan kurgu olması vesilesiyle uzak kalmıştır. Bu tarz kurgularda, kurgunun çıkış noktası tarihsel bir olayın farklı gelişmesi durumunda olabilecekler üzerinedir. Bu çıkış noktası “ayrım noktası” olarak adlandırılmaktadır. Spekülâtif kurgunun daha önce adı geçen bilim kurgu, fantastik kurgu ve korku alt dallarında da bel kemiğini oluşturan sorusu “Eğer ... olsaydı, ne olurdu?” sorusu, bu alt türde de zamanın akışı üzerinden sorulmaktadır. Bilim kurgunun doğa ve bilim merkezinden, fantastik kurgunun ise doğaüstü ve büyü merkezinden ele aldığı soru alternatif tarihte “zaman” üzerinden ele alınmaktadır. Alternatif tarihte olaylar bilinen tarihi başkalaştıracak kadar büyük bir değişimle başlar ve bahsi geçen değişimin tarihi ne yönde değiştireceği kurgulanır. Alternatif tarif alt türü, özellikle bilim kurguyla karıştırılması kolay bir alt türdür.

Bir kurgu kurgulandığı sıradaki geçmiş tarih değiştirilerek yazıldıysa ancak alternatif tarih kategorisine girmektedir. Aksi halde bilim kurgu kategorisinde değerlendirilmelidir. Örnek vermek gerekirse; 2004 yılında basılan “Metal Fırtına” isimli kitapta 2007 yılında Amerika’nın Türkiye’yi işgali kurgulanmıştır. Okuyucunun söz gelimi 2023’de bu eseri okuması bu kitabı alternatif tarih olarak kategorize etmez. “Metal Fırtına” halen bir bilim kurgu alt dalına aittir. Yine bir Türk yapımı olan 2006 tarihli “Kurtlar Vadisi: Irak” isimli filmde ise 2003 yılında gerçekleşen “Çuval Olayı” sonrasında “Kamu Güvenliği Teşkilatı” isimli istihbarat örgütünün lideri Polat Alemdar’ın, olayın sorumlusu olan Albay Sam Williams Marshall’ı öldürmesi anlatılmaktadır. Filmde anlatılanlar 2006 yılında gerçekleşmemiş olduğu için bu film alternatif tarih alt türünde kategorize edilebilir. Aynı sebeplerle “2001: Uzay Macerası” ya da “1984” romanları da alternatif tarih değil, bilim kurgu türünde değerlendirilmelidir.

Yazılı ilk alternatif tarih eser Titus Livius’un “Kentin Kuruluşundan İtibaren” (Ab Urbe Condita) isimli kitabı olduğu tahmin edilmektedir. M.Ö. 9 yılına ait bu eserde Büyük İskender ölmeseydi ve ordusunu batıya çevirseydi, Romalıların Büyük İskender’i mağlup edeceği senaryosunu kurguladığı bölüm bu eseri bilinen ilk alternatif tarih senaryosu yapmaktadır. Hatta bazı kuramcılar “Tarihin Babası” olarak da bilinen

⁶³**Ükronya:** Ütopya kelimesindeki gibi Yunanca olumsuzluk belirten ön ek “ou-” ve “chronos” (zaman) kelimelerinden türemiştir. “Olmayan Zaman” şeklinde çevrilebilir. Terim ilk defa Charles Renouvier tarafından “Uchronie” (1876) adlı romanında kullanılmıştır.

Herodot'un "Tarih" isimli eserinde "karşıolgusal tarih" yöntemleri kullandığından dolayı alternatif tarih türünün tarihini M.Ö. 430 yıllarına kadar çekmektedirler.⁶⁴

Erken dönem bir diğer örnek ise Joanot Martorell'in 1490 yılında Katalanca kaleme aldığı ve bir İngiliz şövalyenin Konstantinopolis'i Fatih Sultan Mehmet'in fethinden kurtardığı "Tirant lo Blanc" (Beyaz Tirant) isimli eseridir.

19. yüzyılla beraber türde verilen eserlerin sayısında artış gözlemlenmeye başlamıştır. Louis-Napoléon Geoffroy-Château'nun "Histoire de la Monarchie Universelle: Napoléon et la Conquête du Monde" (1836) ve Charles Renouvier'in "Uchronie" (1876) kitapları dönemin geniş kitlelere yayılan alternatif tarih eserleridir.

20. yüzyıla gelindiğinde H.G. Wells'in "Çağdaş bir Ütopya" (1905) isimli eseri büyük beğeni toplamıştır. Murray Leinster'in "Sidewise in Time" (1934) isimli hikâye serisi Astounding'de yayınlanmaya başlamıştır. Kitapta gizemli kozmik bir fırtına sonrası dünyanın çeşitli bölgeleri paralel zaman çizelgelerindeki versiyonlarıyla değişmeye başlar. Serinin popülaritesi on yıllarca devam etmiştir ve 1995'ten beri alternatif tarih edebiyatı türünde yazılan eserler için "Sidewise Alternatif Tarih Ödülleri" verilmektedir.

Edebiyatta en bilinen örnekleri bu yıllardan sonra ortaya çıkmıştır. Philip K. Dick'in Nazilerin 2. Dünya Savaşı'nı kazandığı bir 1960'lar dünyasını kurguladığı "Yüksek Şatodaki Adam" (1962) kitabı öyle popüler olmuştur ki; ardından -çoğunluğu Batılı yazarlar tarafından- onlarca benzer alternatif tarihin kurgulandığı kitap yazılmıştır. Bu "2. Dünya Savaşı'nı Naziler kazansaydı, ne olurdu?" furyasından Robert Harris'in "Babavatan" (1992) gibi öne çıkan örnekleri de olmuştur.

Türk tarihinde alternatif tarih türünün ilk örneği Yahya Kemal Beyatlı'nın "Çamlar Altında Musahabe" (1913) metninde karşımıza çıkmaktadır. Eray Aydın'ın "Aşk, Kılıç ve Muska" (2014) ve Kutlu Altay Kocaova'nın "İzmihlal" (2021) gibi başarılı örnekleri vardır.

Alternatif tarih, ilk defa 1963'te "Alacakaranlık Kuşağı" dizisinin "The Parallel" isimli bir bölümünde televizyon ekranlarında görülmüştür. Ancak türün sinemadaki ilk örneği 1965 yapımı "It Happened Here" isimli filmidir. Filmde Nazi işgalindeki Londra belgesel benzeri bir tarzla kurgulanmıştır. 90'lara kadar sinemada alternatif tarih konusunda pek fazla hareketlilik olmamıştır.⁶⁵

⁶⁴Geoffrey Winthrop-Young (2009). Fallacies and Thresholds: Notes on the Early Evolution of Alternate History, *Historical Social Research*, 34 (2), 99-117.

⁶⁵<https://www.moriareviews.com/sciencefiction/it-happened-here-1965.htm> (Erişim Tarihi: 09.08.2023)

“Geleceğe Dönüş” (1985) gibi filmler ve “Sliders” (1995) gibi televizyon dizileri ile izleyici yavaş yavaş alternatif tarih fikrine alışmaya ve sevmeye başlamıştır. “Süper Mario Kardeşler” (1993) filminde insanlık tarihinde evrimin farklı işleyip dinazorların yaşadığı başka bir zaman çizelgesi olması gibi seyircinin çok gözüne sokulmadan ama aslında ana konusunun alternatif tarihle oldukça alakalı olduğu filmler de izleyicinin türe olan ilgisini arttırmıştır.

2000’lerde “Reign of Fire” (2002), “Kelebek Etkisi” (2004), “Soysuzlar Çetesi” (2009) ve “Watchmen” (2009) gibi oldukça kaliteli ve gişe başarısı yüksek filmlerle alternatif tarih türü beyaz perdede kalıcı olacağını kanıtlamıştır. 2010’larda başlayan süper kahraman filmleri furyası 2020’lere gelindiğinde paralel evrenler, alternatif tarihler ve gerçekliklerle dolup taşmaya başlamıştır. 2021 yılının en yüksek gişe hasılatı yapan filmi “Örümcek-Adam: Eve Dönüş Yok” alternatif tarihe çok yakın bir kavram olan paralel evrenler konusunu işlemektedir.

Türk sinema tarihinde de Gani Müjde’nin yönettiği “Osmanlı Cumhuriyeti” (2008) dışında bir örnek yoktur. Filmin ayrım noktası Atatürk’ün 7 yaşında ağaçtan düşüp ölmesiyle beraber Türk Kurtuluş Savaşı’nın hiç yaşanmadığı bir gelecek kurgulanmıştır.

Alternatif tarih alt türünün de alt türlerine ayırmak gerekirse; ayrım noktasının spekülatif kurgunun iki ana direği açısından bilim kurguya ve fantastik kurguya meyilli olduğu örneklerden bahsetmek mümkündür. Bunların dışında ise ayrım noktasının açıklanmadığı; açıklanmadığı gibi de herhangi bir mantığa sığmayacak örnekleri de vardır.

Bir de daha önceden yerleşmiş kurguların alternatif tarih versiyonları da olabilmektedir. Özellikle süper kahramanlar alt türünde bu tarz pek çok örnek karşımıza çıkmaktadır. Bu tarz da “kurgu içinde alternatif tarih” şeklinde adlandırılabilir.

2.2.4.1. Bilim kurguya meyilli alternatif tarih

Alternatif zaman çizgisinin oluşumundaki faktör ya da faktörlerin bilimsel bir dayanağı olduğu alternatif tarih türleridir. En sık rastlanan alternatif tarih türüdür. Bahsi geçen bilimsel dayanak; bir teknolojik gelişmenin, tarihte büyük önemi olan bir doğa olayının ya da sosyolojik bir durumun farklı bir zamanda ortaya çıkması ya da hiç ortaya çıkmaması olabilir.

Örnek vermek gerekirse “İyi Bir Dinozor” (2015) çizgi filminde dinozorların yeryüzünden silinmesine sebep olan asteroit dünyayı ıskalamış ve dinozorlar insanlar ortaya çıktığında tarım toplumuna geçecek kadar evrimleşmiştir.

“Yasak Bölge 9” (2009) filminde ise 1982 yılında Güney Afrika’da Johannesburg şehrinin üzerinde devasa bir uzay gemisi belirmiştir. Uzay gemisinin bozulduğu ve içindeki uzaylıların dünyaya inmeye mecbur oldukları ortaya çıkmıştır. Yerel yönetim bu uzaylıları “9. Bölge” denilen bir mülteci kampında toplamıştır. O yıllarda yerli halka yapılan ırk ayrımı bir anda hedefini değiştirmiş ve bu gemilerden inen uzaylılara yönelmiştir.

Türün az bilinen ilginç örneklerinden “The Great Martian War: 1913–1917” (2013) filminde (Görsel 2.42.) H.G. Wells’in Dünyalar Savaşı’ndaki Marshların, 1. Dünya Savaşı’nın arifesinde dünyayı işgal etmeye gelmesi konu edilmiştir. Belgesel tarzında çekilen filmde gerçek 1. Dünya Savaşı görüntülerinin üzerine Marslı uçayakları montajlanmış; sanki 1. Dünya Savaşı hiç olmamış gibi bir hava yaratılmıştır.



Görsel 2.42. *The Great Martian War: 1913–1917*, 2013. ([http-41](http://41))

“Love, Death & Robots” (2019) çizgi film seçkisinde “Alternate Histories” başlıklı kısa çizgi filmde de çok güçlü bir yapay zekâya Hitler’in politikaya atılmadan öldüğü 6 değişik senaryo ve 6 değişik alternatif günümüz dünyası kurgulanmıştır.

2.2.4.2. Fantastik kurguya meyilli alternatif tarih

Alternatif zaman çizgisinin oluşumundaki faktör ya da faktörlerin doğaüstü bir dayanağı olduğu alternatif tarih türleridir. Sayıları çok fazla olmasa da göz ardı edilemeyecek kadar popüler örnekleri bulunmaktadır.

Susanna Clarke'nin "Jonathan Strange & Mr Norrell" (2004) romanında "Büyü Pratisyeni" Mr. Norrell ve öğrencisi Jonathan Strange'nin Londra'da büyüyü tekrar canlandırmaya çalışmaları anlatılmaktadır. Ancak bu yapımda ayırım noktasının nerede olduğu belli değildir.

"Kelebek Etkisi" (2004) filminde ise kahraman çocukluğuna ait günlüklerini okuyarak bayılmaktadır. Baygın olduğu sürede zamanda geri gidip, geçmişteki olayları değiştirebilme gücü olduğunu fark eder. Gücünün doğaüstü olması filmi fantastik kurguya meyilli kategorisine sokarken; alternatif tarihin ayırım noktasının zamanda geri gitmesi olması -bir sonraki başlık olan- "zaman yolculuğu vasıtasıyla oluşan alternatif tarih" türüne de dâhil etmektedir.

"Perfect Creature" (2006) isimli filmde vampir ve insan türlerinin huzur içinde beraber yaşadığı bir dünya hayal edilmiştir. Film ayırım noktasının sebebi veya tarihi hakkında bir açıklama yapmayı gerek duymaz. "Invention of Lying" (2009) filminde de (Görsel 2.43.) insanların yalan söylemeyi keşfedemedikleri bir dünya kurgulanmış, ancak nasıl bu kadar temel bir eylemin keşfedilemediğine dair bir açıklama yapılmamıştır.

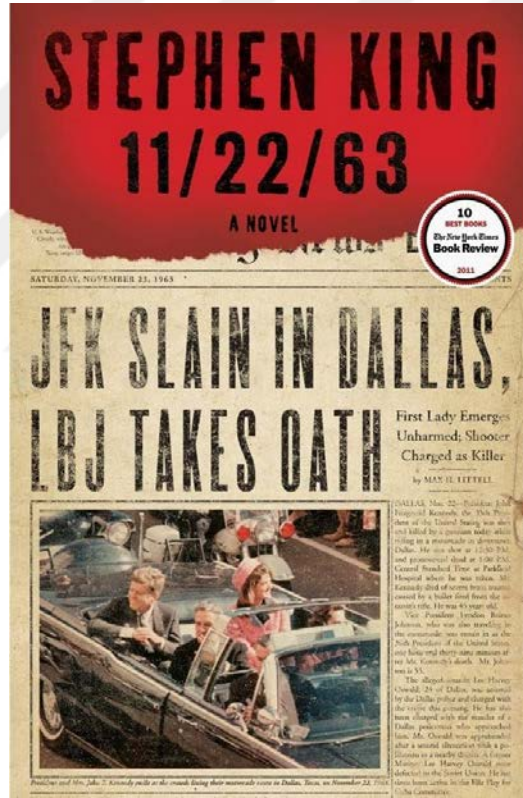


Görsel 2.43. *Invention of Lying*, 2009. ([http-42](http://42))

Aynı şekilde "Bright" (2017) filminde de ork, elf, kentaur gibi büyülü yaratıkların yaşadığı günümüz Los Angeles'ı tahayyül edilmiştir. Ancak tarihin neresinde bir kırılma olduğu, bu insansıların ne zaman sıradan hayatlarımıza girdiğine dair bir açıklama yapılmamıştır.

2.2.4.3. Zaman yolculuğu vasıtasıyla oluşan alternatif tarih

Alternatif tarihte en çok karşımıza çıkan ayırım noktasının zaman yolculuğu ile gerçekleştiği için bu konunun da kendine ait bir başlığa ihtiyacı vardır. Zaman yolculuğu denildiğinde ilk akla gelen soru neden bilim kurguya meyilli alternatif tarih başlığı altında değerlendirilmediği olabilir. Ancak her zaman yolculuğu hikâyesi bilim kurgu kategorisine girmemektedir. Örnek vermek gerekirse; Stephen King’in “11/22/63” isimli romanındaki (Görsel 2.44.) kahraman geçmişe gidip Kennedy suikastını engellemeye çalışmaktadır. Geçmiş ise bir zaman makinesiyle değil, bir restoran mutfağındaki “zaman çatlağı” sayesinde gidip gelmektedir.



Görsel 2.44. Stephen King, “11/22/63”, 2011. (http-43)

“Geleceğe Dönüş” serisi belki de zaman yolculuğu vasıtasıyla oluşan alternatif tarih hikâyelerinin en bilinenlerinden biridir. Özellikle serinin ikinci filminde zaman çizgisinin değişmesinin büyük etkilerini görmek mümkündür. Nixon’un 4. dönem başkanlığı tüm ülkeyi kaos ortamına sürüklemiştir. Serinin ilk filminde de Marty McFly aslında bir alternatif tarihe dönüş yapmıştır. Ancak sadece bir ailenin alternatif tarihi olduğu için gözden kaçırmak mümkündür.

2.2.4.4. Kurgu içinde alternatif tarih

Bazı alternatif tarih kurguları ise önceden kurgulanmış dünyaların tarihleriyle oynamaktadır. Kurgusal bir evrende anlatılan hikâyeler bir “kanon”⁶⁶ oluşturur. Bu kanon türün fanları için kendi yaşadıkları dünya kadar geniş ve bir o kadar da tanındıktır. Bu alt türdeki eserler ise bu kurgu evrenin tarihinde alternatif bir tarih yaratırlar. Örnek vermek gerekirse; “Superman: Kızıl Evlat” (2020) filminde yine Superman dünyamıza bir uzay aracıyla gelir (Görsel 2.45.). Ancak içinde bulunduğu araç Kent ailesinin çiftliğine değil, Sibiry’a da boş bir araziye düşmüştür. Bu alternatif tarihteki ayrım noktası aracın Dünya’ya 12 saat sonra düşmesidir. Normalde Amerikan tarzı yaşamın sembolü olan Superman, Sovyet Rusya’nın Sosyalist değerleriyle yetişir ve “Kızıl Evlat” ismini alır. Sovyet Rusya’nın elini güçlendirir ve Soğuk Savaş günümüze kadar devam eder.



Görsel 2.45. *Red Son*, 2020. ([http-44](http://44))

DC kurgusal evreninde geçen “Justice League: Gods and Monsters” (2015) filminde ise Adalet Birliği’nin en önemli üç üyesinin tarihlerindeki ufak tefek değişikliklerle karakterlerinin ne yönde değişeceğine dair bir hikâye ortaya konmuştur. Superman bebekken kaçak Meksikalı bir çift tarafından bulunmuş ve kenar mahallelerde büyümüştür. Buna bağlı olarak mizacı sertleşmiştir. Batman ise bilindik Bruce Wayne değil, ters giden bir deneyin sonucunda özgün kanonda kötü bir karakter olan “Man-Bat” karakteridir.

⁶⁶**Kanon:** (Kurguda) Bir kurgu evrenine ait yaratıcıları tarafından belirlenmiş ve takipçileri tarafından kabul edilmiş tarih.

Kurgu içinde alternatif tarih sadece çizgi roman kurgusal evrenlerinde bulunan bir alt tür değildir. Jane Austen'in "Gurur ve Önyargı" (1813) kitabı hikâyeye zombiler eklenerek tekrardan kurgulanmıştır. "Gurur ve Önyargı ve Zombiler" (2016) 19. yüzyılın başlarındaki Napolyon Savaşları yerine İngiltere zombiler tarafından işgal edilmektedir. Jane Austen'in bir başka kitabı olan "Sağduyu ve Duyarlık" (1811) da "Sense and Sensibility and Sea Monsters" adıyla alternatif tarih şeklinde kurgulanmıştır.

2.2.5. Süper kahraman külliyatı

Süper kahramanlar, spekülatif kurgunun her kanadından beslenen ancak hiçbir kanadında tam olarak karşılığı olmayan kendine özgü yapısıyla spekülatif kurgunun bir başka alt koludur. Daha önce de belirtildiği gibi spekülatif kurgunun ana çıkış noktası "Eğer şöyle olsaydı ne olurdu?" sorusudur. Süper kahraman külliyatı bu soruyu "insan" çerçevesinden sormaktadır. Aynı korku alt türü gibi süper kahramanlar alt türünde de aynı soru hem bilim kurgunun tarafında hem de fantastik kurgu tarafında cevaplandırılmaktadır. Ancak korku türünden farklı olarak bu sorular o kadar keskin değildir. Aynı kurgu evreninin içinde hem büyüün hem de ileri teknolojilerin kullanılması sıklıkla rastlanılan bir durumdur.

Süper kahraman alt türü her ne kadar bazı insanlar tarafından çocuksu, ciddiyetten uzak ve sanatsal anlamda hakir görülse de; derinlemesine incelendiğinde özünde cesaret, özgecilik (diğerkâmlık), sadakat, kararlılık, ahlak, itidal gibi insani değerleri sorgulayan, kitlelere ilham ve umut veren, rehberlik eden -özünde- didaktik bir türdür.

Süper kahraman kavramını tanımlamadan önce "kahraman" kelimesinin ne anlama geldiğini belirlemek gerekmektedir. "Kahraman" TDK'nin Güncel Sözlük'üne göre "Savaşta veya tehlikeli bir durumda yararlık gösteren (kimse), alp, yiğit."⁶⁷ demektir. Atatürk, Seyit Onbaşı, Joan of Arc gibi savaş kahramanları veya yanan bir eve korkusuzca dalan ve insanları kurtaran itfaiyeciler bu tanımın arketiplerindendir. Ancak tanımı sadece "savaş ve tehlikeli durum" ile sınırlamak; Montgomery Otobüs Boykot'unu beyaz adama otobüste yer vermeyerek başlatan Rosa Parks'a ve inançları yüzünden Engizisyon Mahkemesi tarafından sapkın ilan edilip, diri diri yakılan Giordano Bruno'ya haksızlık olacaktır. Bu insanlar da doğruları, değer yargıları ve inançları için sert cezaları ve hatta ölümü dahi göze almışlardır. Görüldüğü üzere yukarıdaki askeri ya da sivil tüm

⁶⁷<https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 13.07.2023)

kahramanlarda ortak görülen özellik; sonuç ne olursa olsun, doğru olanı yapmak için taşıdıkları cesarettir.

Kahramanların diğer ortak özelliklerine bakıldığında özgecilik, ahlaki değerlerinde tutarlılık, empati ve merhamet, kararlılık ve azim, liderlik ve zor durumların üstesinden gelme becerisi önümüze çıkacaktır. “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” kitabının yazarı Joseph Campbell’a göre “Kahraman, hayatını kendinden daha büyük bir şeye adanmış kişidir.”⁶⁸

Kayıtlı tarihin ilk hikâyelerinden biri olan Gılgamış Destanı’nda Uruk Kralı Gılgamış dünyamızın ilk kahramanı, hatta ilk süper kahramanıdır.⁶⁹ Çok tanrılı dönemlerde sıradan halkın, krallarının tanrısal özellikleri olduğuna inanması sıklıkla rastlanılan bir durumdur. Efsaneye göre Gılgamış’ın insanüstü gücü ve cesareti vardır.

Gılgamış’ın gerçekten yaşadığı düşünülmektedir. Ancak Herkül ve Perseus gibi sadece birer hikâyeye kahramanı mı, yoksa gerçekten yaşamış ama zamanla hikâyeleri abartılarak doğaüstü güçlere sahip olduğu düşünülmeye başlamış insanlar mı oldukları belli olmayan kahramanlar da bulunmaktadır.

Erken dönem kahramanlarında genellikle insanüstü bir kas gücü, yüksek seviye bir silah kullanma yeteneği ve savaş taktiklerinde uzmanlık karşımıza çıkmaktadır. 6. yüzyıla ait Cermen mitolojisinde “Sigurd”, Anglosakson destanında “Beowulf” ve Briton efsanesinde “Kral Arthur”, Türk mitolojisinde Dede Korkut’un hikâyelerindeki “Boğaç Han”, “Hızır”, “Salur Kazan” gibi kahramanların insanüstü güçleri bulunmaktadır. 15. yüzyılda Fransız Katolik Azizesi “Jeanne d’Arc” ilahi yardım aldığına inanılan gerçekten yaşamış bir kahramandır. Japonya’nın Edo Dönemi’nde yaşadığı iddia edilen kahraman “Sarutobi Sasuke” ise “istediği zaman görünmez olabilmek, en yüksek ağacın tepesine sıçramak, yüzlerce metre öteden fısıldanan konuşmaları duyabilmek, insanüstü derecede güçlü olmak, bulutların üzerinde yolculuk edebilmek”⁷⁰ gibi güçleri olan bir ninjadır.

Doğaüstü güçler yerine, sıradan insanlar için imkânsız sayılabilecek atıcılık, silahşörlük ve zekâ kıvraklığı gibi yeteneklere sahip kahramanlar da vardır. “Robin Hood”, “William Tell”, “Natty Bumppo”, “Allan Quatermain” gibi efsanevi nişancılık yetenekleri sergileyen; “Cyrano de Bergerac”, “The Scarlet Pimpernel” ve “Sherlock

⁶⁸J. Campbell (2017). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (Çev: S. Gürses) İstanbul: İthaki.

⁶⁹<https://www.worldhistory.org/gilgamesh/> (Erişim Tarihi: 14.07.2023)

⁷⁰R. Torrance (2005). Literacy and Literature in Osaka, 1890–1940. *The Journal of Japanese Studies Society for Japanese Studies* (31) 56.

Holmes” gibi ince ve kıvrak zekâlarıyla zor durumlardan kurtulan kahramanlar karşımıza çıkmaktadır.

1905’te basılan “The Scarlet Pimpernel” süper kahraman külliyatının olmazsa olmazlarından sayılan “gizli kimlik” klişesinin çıkış noktasıdır. Gösteriş düşkün, züppe ve çıtkırıldım bir salon erkeği gibi gözükten İngiliz Sir Percy Blakeney, Fransız Devrimi’nin “Terör Saltanatı” denilen döneminde, Jakobenlerin elinden Fransız aristokratları kurtaran bir cemiyetin başındaki kurgu bir kahramandır. “Zorro”, “Kızılmiske” (Phantom), “Superman” ve “Batman” gibi pek çok karakterin ilham noktasıdır. Marvel’in kurucusu efsanevi çizgi roman yazarı Stan Lee The Scarlet Pimpernel’in “süper kahraman denilebilecek ilk karakter” olduğunu belirtmiştir.⁷¹

“Süper Kahraman” terimi ilk defa 1899 yılında kullanılmıştır.⁷² 20. yüzyılın başlarında “Mowgli” (1893), “Tarzan” (1912) gibi hayvanlarla konuşabilen kahramanlar; Zorro (1919), “Buck Rogers” (1928) gibi süper güçleri olmayan kahramanlar gazetelerde ve “pulp” dergilerde boy göstermeye başlamıştır. Kostümlü ama süper güçleri olmayan kahramanların hemen ardından kostümsüz ama süper güçlü “Patoruzú” (1928) ve “Temel Reis” (1929) gibi kahramanlar yine aynı tür yayınlarda ortaya çıkmıştır.

İlk kostümlü insanüstü güçlere sahip süper kahraman 1931 yılında Japonya’da ortaya çıkmıştır. “Ōgon Bat” (Altın Yarasa), sözlü hikâye anlatısının resimlerle süslendiği “Kamishibai” (kâğıt tiyatro) oyununda ortaya çıkmıştır. Süper güçleri arasında insanüstü güç, kurşungeçirmezlik ve uçuş yeteneği vardır (Görsel 2.46.).



Görsel 2.46. Ōgon Bat, 1931. (<http-45>)

⁷¹<https://bit.ly/49q0kQi> (Erişim Tarihi: 19.07.2023)

⁷²<https://www.merriam-webster.com/dictionary/superhero> (Erişim Tarihi: 19.07.2023)

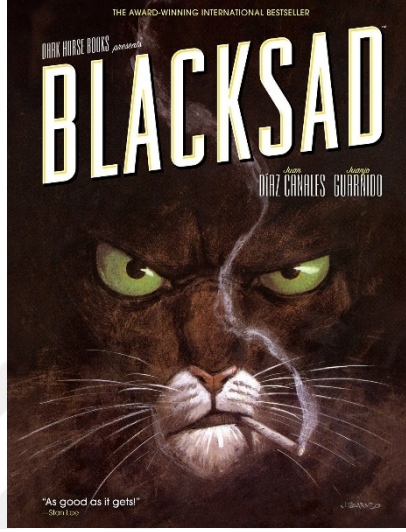
1938 yılına gelindiğinde Superman ortaya çıkar. Bu tarih ayrıca Amerika’da “Çizgi Romanın Altın Çağı” (1938-1956) denilen dönemin de başlangıcıdır. Bu dönemde Superman, Batman, Robin, Kaptan Marvel, Kaptan Amerika, Flash, Yeşil Fener, Aquaman ve Wonder Woman gibi hala popülerliğini koruyan süper kahramanlar çıkmıştır. Sektörün devleri olan DC Comics (1934) ve “Marvel Comics” (1939) şirketleri de bu çağda doğmuştur.

1956-1970 yılları arası Amerika’da “Çizgi Romanın Gümüş Çağı” olarak adlandırılmıştır. Thor (1962), Örümcek Adam (1962), The Hulk (1962), Demir Adam (1963) ve Daredevil (1964) ilk defa bu dönemde çıkmış ve günümüzde de yayınlanmaya devam eden çizgi roman serilerindendir. The Avengers, ilk defa bu dönemde bir araya gelmiştir. En bilinen pop art ressamlarından olan Roy Lichtenstein’in çizgi romanlardaki “Pow!”, “Wham!” gibi hareket efektlerini, düşünce balonlarını ve benday noktacıklı baskı tekniğini kopyaladığı eserleri de bu döneme rastlamaktadır.

1970-1985 arası dünyada yükselen Feminizm ve artan sosyal çatışmalar Amerika’da çizgi romanın Bronz Çağı’nda etkili olmuştur. Sosyal sorunlara daha duyarlı ve azınlıkları daha öne çıkaran kahramanlar ortaya çıkmıştır. Ms. Marvel (1977), Örümcek Kadın (1977) ve She-Hulk (1979) gibi diğer dönemlere ait kahramanların kadın versiyonları ortaya çıkmaya başlamıştır. Ayrıca Blade (1973), Shang-Chi (1973) Storm(1975) ve Cyborg (1980) gibi beyaz olmayan süper kahramanlar da bu dönemde çıkmıştır. Bronz Çağı’nın bir diğer özelliği ise çocuksu ve aydınlık havadan sıyrılıp, daha karanlık ve distopik bir tarz benimsenmeye başlanmıştır. Frank Miller’in “Batman: Kara Şövalye Dönüyor” ve Alan Moore’nin “Watchmen” çizgi romanları bu distopik ve yetişkinlere yönelik tarzın en iyi örneklerinden sayılmaktadır. Yine bu dönemin tarzına uyan bir tür olan kılıç ve büyü türünde “Barbar Conan” (1970), “Kızıl Sonja” (1973), “John Carter” (1977) ve “Solomon Kane” gibi anti kahramanların çizgi romanları yayınlanmaya başlamıştır. Bronz Çağ’ın bitişiyile beraber Dark Horse Comics, Image Comics, IDW Publishing, Vertigo Comics ve Boom! Studios gibi bağımsız yayın evleri çok geniş yelpazede çizgi romanlarla ortaya çıkmaya başlamıştır.

Amerika’da çizgi romanın gelişimi bu yöndeyken Avrupa’da 1929’da Fransız Georges Remi’nin (Hergé) “Tenten’in Maceraları”, 1946’da Belçikalı Maurice de Bevere’nin (Morris) “Red Kit”, 1958’de Belçikalı Pierre Culliford’un (Peyo) “Şirinler” ve 1959’da Fransız René Goscinny ve Albert Uderzo’nun “Asterix” gibi daha çok çocuklar için yapılmış çizgi romanlar popülerdir. 70’lerdeki süper kahramanların

yetişkinlere yönelikleşmeye başlaması Avrupa çizgi roman atmosferini de değiştirmiştir. 1980 yılında çıkan Yönetmen Alejandro Jodorowsky'nin yazdığı ve Jean Giraud'un (Moebius) çizdiği "İncal"; Yazar Juan Diaz Canales ve Çizer Juanjo Guarnido tarafından 2000 yılında yaratılmış "Blacksad" bu yetişkinlere yönelik Avrupa çizgi romanlarının iyi örneklerindendir (Görsel 2.47.).



Görsel 2.47. Blacksad, 2000. ([http-46](http://46))

Japonya da adına "Manga" denilen kendilerine özgü bir tarzda ürettiği çizgi romanlarıyla, süper kahraman çizgi romanları konusunda adı geçmesi gereken ülkelerdendir. "Manga" terimi ilk defa 1798'de Santō Kyōden tarafından kullanılmıştır. Dünyanın geri kalanındaki çizgi roman kültüründen ayrı olarak mangalar her tarzda hikâye anlatabilmektedir. En fazla spekülatif kurgu türünde manga olsa da finanstan, spora; aşçılıktan, komediye her tarzda konuya sahip manga hikâyelere rastlamak mümkündür. "Manganın Babası" olarak tanımlanan Osamu Tezuka'nın "Astroboy" serisi (1952-1968), "Dragonball" serisi (1984-1995), "One Piece" serisi (1997) ve "Naruto" serisi (1997) en popüler manga eserlerden bazılarıdır. Manga 1990'lardan itibaren Japonya dışında da geniş kitlelere dağılmıştır. Özellikle Fransa ve Amerika'da oldukça popülerdir.⁷³

Türkiye'de 1950'li yıllar "Koca Yusuf", "Köroğlu" gibi sonradan Türk çizgi romancılığını yönlendirecek milli kahramanların ortaya çıktığı yıllardır. 1954 yılında çıkan Köroğlu, aynı kahramanın serüvenlerinden oluşan ilk yerli çizgi roman dergisidir.

⁷³<https://www.widewalls.ch/magazine/japanese-manga-comics-history> (Erişim Tarihi: 25.07.2023)

Nevi şahsına münhasır çizgi tarzı ve spekülâtif kurgu içerikleriyle Turhan Selçuk'un "Abdülcanbaz" (1957) karakteri bu yıllarda ortaya çıkmıştır. 60'lı yıllarda Suat Yalaz'ın "Karaoğlu" (1963), Ayhan Başoğlu'nun "Malkoçoğlu" ve Sezgin Burak'ın "Tarkan" (1967) isimli kahramanları 60'ların Türkiye çizgi roman piyasasında en popüler yerli kahramanlardır.

Türkiye'de çizgi romanın altın yılları denilebilecek 1950-1970 yılları arası döneme bakıldığında çizerlerin tarihi ağırlıklı gibi gözüken eserlerinde mutlaka spekülâtif kurgunun izleri bulunmaktadır. Köroğlu'nun Aras Nehri'nden üç sihirli köpüğü içmesi sayesinde güçlenmesinden, Addülcanbaz'ın maceralarında Ay'da bir kraterde yaşayan horoz insanlar halkıyla karşılaşmasına kadar spekülâtif kurgu temaları kullanılmıştır.

2000 sonrası Berat Pekmezci, Melike Acar, Yıldray Çınar, Cem İröz ve Hüseyin Özkan gibi çizerler süper kahraman külliyyatına eser veren yerli çizgi roman sanatçılarından bazılarıdır.

Çizgi roman, spekülâtif kurgu anlatımı için çok uygun bir mecradır. Bu elverişlilik spekülâtif kurguda süper kahraman külliyyatının oluşmasında büyük bir etkiye sahiptir. 80'lerde sinema ve televizyonun, 2010'lardan sonra da internetin yaygınlaşması okuma alışkanlıklarının değişmesine sebep olmuştur. Bu değişim süper kahraman külliyyatının kademeli bir şekilde basılı medyadan, ekranlara doğru kaymasını getirmiştir.

Süper kahramanlar 80'lere kadar "Batman" (1966) dizisi ve "Superman" (1978) filmi dışında çoğunlukla çizgi film olarak karşımıza çıkmaktadır. 80'lerde çizgi romanların ve süper kahramanların sadece çocuklar için olmadığı yavaş yavaş anlaşılmaya başlandığında; "RoboCop" (1987), "Batman" (1989) ve "İskoçyalı" (1986) gibi kaliteli ve yetişkinlere yönelik filmlerin sayısı da artmaya başlamıştır. 90'larda da bu trend "Batman Dönüyor" (1992), "Maske" (1994) ve "Bıçağın İki Yüzü" (1998) gibi filmler ile daha da yükselmiştir.

Ancak sinemada süper kahramanların gerçek yükselişi 2000'lerden sonra olmuştur. Film şirketleri -DC ve Marvel evrenleri başta olmak üzere- nicelik ve nitelik açısından birbiriyle yarışan onlarca film çıkarmışlar; türün sinemada altın dönemini yaşamasına sebep olmuştur. Bu dönem yapımcıların iştahını kabartmış; on yıllarca yıldır üretilen çizgi roman kahramanlarının hikâyeleri film ve dizi formatında bir anda piyasayı sarmıştır. Yüz milyonlarca dolar harcanarak yapımların nicelikleri arttıkça, niteliklerinde düşüş gözlemlenmeye başlamıştır. Bazı sinema eleştirmenleri bu durumu altın çağın sonunun geldiğine işaret ettiğini öngörmektedir. Ancak sektör "Constantine" (2005), "V" (2005),

“Watchmen” (2009) (Görsel 2.48.), “Örümcek-Adam: Örümcek Evreninde” (2018), ve “Her Şey Her Yerde Aynı Anda” (2022) gibi başarılı örnekler çıkarmayı başarmıştır.



Görsel 2.48. Watchmen, 2009. ([http-47](http://47))

Hollywood’da süper kahramanların sinemaya entegrasyonu böyle ilerlerken; Yeşilçam’da süper kahramanlar “Tarzan İstanbul’da” (1952) ile sinemamıza girmiştir.⁷⁴ Ardından 1966’da “Örümcek Adam” filmi çıkar. Bu filmten sonra Süpermen, Yarasa Adam, Kızılmaske gibi yabancı süper kahramanlar (bazen kötü adam olarak da olsa) Yeşilçam’da boy göstermeye başlamıştır. Bu dönemde Türk tarihi çizgi romanların popülerleşmeye başlamasının da etkisiyle, 1965 yılında “Karaoğlan” serisinin ilki olan “Karaoğlan - Altay’dan Gelen Yiğit” sinemalarda gösterilir. Yakaladığı büyük başarı hem devam filmlerinin hem de “Tarkan”, “Köroğlu” ve “Battal Gazi” gibi tarihi süper kahraman filmlerinin önünü açmıştır. Aslen spekülative denilemeyecek ama tüm kasabanın süper güçlerinin olduğu sürrealist bir film olan “Sen Aydınlatırsın Geceyi” (2013), süper kahraman filmleri konusunda bahsi geçmeye değer filmlerdendir.

Marvel ve DC filmlerinin yakaladığı başarı Türk yapımcılarının da dikkatinden kaçmamış. “Hakan: Muhafız” (2018) ve “Akıncı” (2021) gibi diziler çeşitli platformlarda seyircinin beğenisine sunulmuştur. Ayrıca 2022 yılında ilk Türk süper kahraman sinematik evreni olarak tanıtılan “T World”’un ilk yapımı olacak “Altay” duyurulmuştur.

⁷⁴<https://youtu.be/dX8zZ2-C-Gw> (Erişim Tarihi: 30.07.2023)

3. SANAT VE TASARIMDA SPEKÜLATİF KURGU

2. bölümde spekülâtif kurgunun tanımı ve tarihçesine değinildiğinde, özellikle edebiyat ve sinemadaki örnekleri üzerinde durulmuştur. Bunun sebebi hemen hemen her spekülâtif kurgu yapının ilk örneğinin edebiyatta ve en bilinen örneklerinin de sinemada olmasıdır. Bu sebeple edebiyat ve sinema alanları bu bölümde konu edilmeyecektir. Spekülâtif kurgunun elbette diğer sanat dallarında da yansımaları mevcuttur. İşitsel sanatlardan, görsel sanatlara; performans sanatlarından, karma sanatlara pek çok değişik türde spekülâtif kurgunun etkileri gözlemlenebilir.

Bu sanat dallarındaki eserler -özellikle erken dönemdekiler- spekülâtif kurgunun modern tanımına uymayabilir. Ancak modern tanıma uyup uymaması sanatçıların kişisel inançlarıyla yakın ilişkili olduğundan, eserlerin tanıma uymasından ziyade içerdiği spekülâtif unsurlar açısından değerlendirilmesi daha doğru olacaktır. Aksi halde eserleri kategorize etmek içinden çıkılmaz bir hal alacaktır.

3.1. Tiyatro Sanatında Spekülâtif Kurgu

Tiyatro sanatında spekülâtif kurgunun değişik dallarından örnekler bulmak mümkündür. Bunların ezici çoğunluğu popüler kitap, film ve hatta video oyunlarından uyarlanmıştır. Bu tarz adaptasyonlar göz ardı edildiğinde bile pek çok tatmin edici örnek bulmak mümkündür.

Tiyatronun kökeni M.Ö. 5. yüzyıl Antik Yunan kültürüne dayanmaktadır. Tiyatro sözcüğü de Yunanca “izleme yeri” demek olan “theatron” kelimesinden gelmektedir. Daha önceleri başka kültürlerde tiyatronun olduğuna dair ikincil kanıtlar bulunsa da günümüze ulaşmış ilk oyun Eshilos’un “Persler” (M.Ö. 472) oyunudur.

Geleneksel tiyatrolarda -özellikle antik Yunan ve Roma tiyatrosunda- tanrılar, mitolojik karakterler ve büyüler gibi fantastik unsurlar sıkça kullanılmışlardır. Ayrıca lanetler, mitolojik canavarlar ve kötü tanrılar gibi dönemin insanlarını tiyatro koltuklarında derinden etkileyecek; hatta bazı durumlarda dehşete düşürebilecek korku öğelerine de sahiptir. Antik Yunan’da Euripides’in “Medea” (M.Ö. 432) ve “Bakhalar” (M.Ö. 405) oyunları; Antik Roma’da ise “Orfe ve Evridiki” (8) oyunu gibi fantastik ve korku içerikli yapımlara sıklıkla rastlanmaktadır. Herakles, Jason, Aşil, Perseus ve Theseus gibi tanrısal güçleri olan süper kahramanların hikâyelerini anlatan pek çok tiyatro oyunu da bulunmaktadır.

14. yüzyılda sahnelenen “Dojoji” isimli Japon oyunu hem Noh tiyatrosunun bilinen en eski örneklerinden hem de spekülâtif korkunun erken dönem örneklerindendir.

16. yüzyılda “Doktor Faustus” (1592) isimli oyunda şeytan, ölü çağırma gibi spekülâtif korku öğeleri kullanılmıştır. Aynı dönemde “Sadık Çoban” (1590) oyununda da av tanrıçası Diana, lanet, kâhin, nemf, satir gibi karakterler ve şekil değiştirme büyülerini gibi fantastik unsurlara rastlamak mümkündür.

17. yüzyılda İngiliz bir oyun yazarı dehası olan William Shakespeare’in pek çok eserinde de fantastik ve korku temalı spekülâtif unsurlar göze çarpmaktadır. “Bir Yaz Gecesi Rüyası” (1600) oyunundaki periler; “Macbeth” (1606) oyunundaki cadılar; “Hamlet” (1600) oyunundaki Kral Hamlet’in hayaleti; “Fırtına” (1610) oyunundaki Sihirbaz Prospero ve periler Shakespeare’in popüler oyunlarındaki spekülâtif unsurlardan sadece birkaç tanesidir.

Matthew "Monk" Lewis’in “The Castle Spectre” (1797) isimli oyunu modern anlamda korku türüne ait ilk oyunlardan biridir. Bu dönemin Gotik korku tiyatrosu alanında en bilinen iki salonu Londra’daki Drury Lane Tiyatrosu ve Covent Garden’dir. Ayrıca aynı dönemde Fransa’da hayali varlıkları konu alan ve “Feeri” (Féerie) denilen bir tiyatro türü bulunmaktadır. Feeri’lerin öne çıkan özellikleri gösterişli manzaralar, şaşaalı set tasarımları ve mekanik aletlerin kullanıldığı sahne efektleridir.

19. yüzyıl ilk bilim kurgu tiyatro oyunu olan Jules Verne’nin “Voyage à travers l'impossible” (Görsel 3.1.) ve ilk alternatif tarih tiyatro oyunu olan Abel Gance’nin “Napoleon Bonapart” (1899) isimli oyunlarına şahit olmuştur. Ayrıca “Faust” (1819), “The Vampire” (1820), “Elverhøi” (1828), “Vice Versa” (1883) ve “Bir Milyon Yıl Sonra” (1889) dönemin öne çıkan popüler spekülâtif kurgu tiyatro oyunlarıdır.



Görsel 3.1. *Voyage à travers l'impossible*, 1882. ([http-48](http://48))

Spekülatif kurgu 20. yüzyılın ilk yarısında “Rossum'un Evrensel Robotları” (1921), “Tahtakurusu” (1929), “Yuvarlak Masa Şövalyeleri” (1937), “Ruhlar Gelirse” (1941), “House of Horrors” (1937), “The Skin of Our Teeth” (1942) ve “Peace in Our Time” (1947) gibi süper kahraman dışında kalan tüm spekülatif kurgu alt türlerinde tiyatro oyunları sahnelenmiştir. Çek Yazar Karel Čapek’in “Rossum'un Evrensel Robotları” (1921) isimli oyunu da “Robot” sözcüğünü literatüre kazandırması bakımından önemli bir yapımdır.

“Night of the Auk” (1956), “Red, White and Maddox” (1969), “The Passion of Dracula” (1977), “Little Shop of Horrors” (1982), “Henceforward...” (1987), “Communicating Doors” (1994), “The Skriker” (1994), “The Invention of Love” (1997), “Comic Potential” (1998) oyunları 20. yüzyılın ikinci yarısında spekülatif tiyatronun popüler örneklerindendir. Ayrıca aynı dönemde yükselen çizgi roman kültürünün etkisiyle tiyatro izleyicileri “It's a Bird... It's a Plane... It's Superman” (1966) isimli Broadway müzikali ile ilk defa bir süper kahraman temalı bir tiyatro oyunu ile buluşur.

21. yüzyılla beraber tüm diğer sanat dallarında olduğu gibi tiyatrodaki spekülatif kurgunun şahlandığı bir döneme girilir. “Whenever” (2000), “The Adventures of Stoke Mandeville, Astronaut and Gentleman” (2002), “Monty Python's Spamalot” (2004), “Fellowship!” (2004), “Barbarella” (2004), “Dr. Freud Will See You Now, Mrs. Hitler” (2007), “A Klingon Christmas Carol” (2010), “Ghost Stories” (2010), “She Kills Monsters” (2011), “Spider-Man: Turn Off the Dark” (2011), “Mr. Burns, a Post-Electric Play” (2012), “Constellations” (2012), “Holy Musical B@man!” (2012), “The Nether” (2013), “Social Creatures” (2013), “Marjorie Prime” (2014), “Six Rounds of Vengeance” (2015), “The Children” (2016), “Harry Potter and the Cursed Child” (2016), “Father of Lies” (2017), “Bat Out of Hell” (2017), “The Rogue Aviator” (2017), “The Guy Who Didn't Like Musicals” (2018), “Zombie Zoo” (2019) ve “Rogers: The Musical” (2023) daha yüzyılın ilk çeyreğine bile gelmeden sahnelenen tiyatro oyunlarından bazılarıdır.

Tiyatronun yerli spekülatif kurgu kanadında ise Susan Hill’in kitabından uyarlanan ve Mesut Turan’ın yönettiği “Siyahlı Kadın” (2018) yerli korku tiyatrosunun ve genel anlamda spekülatif sayılı örneklerindendir.

3.2. Dans Sanatında Spekülatif Kurgu

Bir fikri veya duyguyu ifade etmek, enerjiyi serbest bırakmak veya yalnızca hareketin kendisinden zevk almak amacıyla, genellikle müzik eşliğinde ve belirli bir alanda vücudun ritmik bir şekilde hareketine “dans” denilmektedir.

Hindistan’daki Bhimbetka Mağarası’ndaki çizimler göz önüne alındığında insanların en azından 10.000 yıldır dans ettiği anlaşılmaktadır. Bu resimlerde ritüel amaçlarla yapıldığına dair ipuçları bulunmaktadır.

Aradan geçen binlerce yılda her insan topluluğu, her kültür kendine özgü figürleri, temaları ve kostümleriyle bir dans geliştirdikleri görülmektedir. Günümüzde de eskiden olduğu gibi güçlü bir kendini ifade aracıdır.

Günümüzde halen icra edilmekte olan en eski dans geleneğinin “göbek dansı” olduğu ve bu dansın 6000 yıldır insanların hayatında olduğu düşünülmektedir.

Dans ritüel ve folklorik amaçların dışında duyguları ve karakteri ifade etmede ve bir anlatı oluşturmada kullanılmaktadır. Bu anlatılar tarihi olaylar ve kişilikler, insan ilişkileri gibi konulara ilaveten spekülatif kurgunun alanına girebilecek kavramları da kapsayabilmektedir.

Spekülatif anlamda en eski danslardan biri olan ve Güney Hindistan’da hala icra edilmekte olan “Bharatanatyam” dansının kökleri M.Ö. 3. yüzyıla kadar dayanmaktadır.

Bir diğer kökleri çok eskilere dayanan bir dans formu “Ejderha Dansı” adıyla anılmaktadır. Çin kaynaklı 1800 yıllık bu dansa bir grup dansçı bir ejderha maketini dans ettirirler. İcra yöntemi olarak Ejder Dansı’na çok benzeyen “Aslan Dansı” da yine Çin kaynaklı 1500 yıllık bir folklorik danstır.

14. yüzyılda Batı Avrupa halk danslarından biri olan “Ölüm Dansı” (Macabre Danse) ölümün evrenselliğini tasvir eden alegorik bir ölüm dansıdır. Bir diğer korku temalı dans olan “Şeytanların Dansı” ise, 16. yüzyıl civarı İspanyolların Güney Amerika’yı fethinden sonraki dönemlerde ortaya çıkmıştır.

Kökleri 16.-17. yüzyıllara dayanan bale sanatında özellikle 19. yüzyıldan sonra spekülatif kurgu etkileri görülmeye başlanmıştır. “La Sylphide” (1832), “Kuğu Gölü Balesi” (1877), “Uyuyan Güzel Balesi” (1890), “Fındıkkıran Balesi” (1892) ve “Ateş Kuşu” (1910) bu gösterilerden en bilinenlerindendir.

Ayrıca bu dönemde Kuzey Amerika yerlilerinin ölümleri çağırıp, atalarının hayaletlerinin beyazları topraklarından sürmesini sağlamak amacıyla icra ettikleri “Hayalet Dansı” (1869) da ortaya çıkmıştır.

20. yüzyılın spekülâtif dans dünyasında öne çıkan üç dans figüründen söz edilebilir. Bunlardan birincisi 1966 yapımı “Batman” dizisinin pilot bölümünde Adam West’in canlandırdığı Yarasa Adam’ın dansı “Batusi” olarak ünlü olmuş ve bir dönem dans pistlerinde oldukça popüler bir dans figürü haline gelmiştir (Görsel 3.2.).



Görsel 3.2. Batusi. (<http-49>)

İkinci dans figürü break dance türünün en bilinen figürlerinden olan “Robot” olacaktır. Robot dans figürü önceden var olsa da popülerliğini Jackson 5’in 1973’te bir televizyon programında “Dancing Machine” şarkılarının enstrümantal kısmında Michael Jackson’un robot dansı yapmasıyla kazanmıştır. Figür daha sonra “Electric Boogie” denilen bir dans figürüne evrilmiştir. İki figürde de dansçıların bir robot gibi vücutlarını mekanik bir şekilde hareket ettirmesi söz konusudur. Ayrıca yine “Ay Yürüyüşü” (Moonwalk) Michael Jackson sayesinde ünlenen bir dans figürüdür.

20. yüzyılın spekülâtif kurgu temalı üçüncü dans figürü Michael Jackson’ın ikonik “Thriller” müzik videosunda, kendisinin ve bir grup dansçının zombilere dönüştüğü senkronize bir zombi dansıdır.

21. yüzyıla gelindiğinde “Spider-Man: Turn Off the Dark” (2011), “Earth Mother, Sky Father: 2030” (2018), “Future Futures” (2002) ve “The Thrilling Adventures of Lovelace and Babbage” (2023) gibi yapımlar spekülâtif kurgunun dans sanatında olan etkilerinin görülebildiği yapımlardan bazılarıdır.

Yerli fantastik kurgu temalı dans için “Tymbris’in Dansı” iyi bir örnek olacaktır. “Tymbris’in Dansı” Eskişehir’in tarihini ve kültürlerini anlatan 2013 tarihli bir dans gösterisidir. Frig, Roma ve Osmanlı Dönemleri’nde fantastik unsurlara rastlamak mümkündür. Tymbris, şehrin içinden geçen Porsuk Nehri’nin Antik Dönem’deki ismidir. Gösteride “Tymbris” bir su perisi olarak canlandırılır ve Eskişehir’in hikâyesini suya tılsımlı bir dokunuşuyla anlatmaya başlamaktadır.

3.3. Sinema Sanatında Spekülatif Kurgu

Tezin 2. bölümünde spekülatif kurgu türleri ve alt türleri anlatılırken verilen örnekler edebiyat ve sinemadan seçilmiştir. Bunun sebebi hemen hemen her alt türün ilk ve en bilinen örneklerinin edebiyat ve sinema sanatlarında olmasıdır. Bu sebeple sanat ve tasarım dünyasında spekülatif kurgunun yansımaları incelenirken edebiyat ve sinema alt başlıklarına gerek duyulmamıştır.

Ancak animasyon sanatında neredeyse en başından beri büyük bir çoğunlukla spekülatif kurgunun alt türlerinde eserler verilmiştir. Bu sebeptendir ki, animasyon sanatı kendine ait bir alt başlığı hak etmektedir.

3.3.1. Animasyon sanatında spekülatif kurgu

Animasyon sanatında spekülatif kurgu başlı başına üzerine tez yazılabilecek kadar geniş bir konudur. Örnekleri tek tek incelemek yerine her dönemin en öne çıkan örneklerine yer vermek bu tezin ve okuyucusunun salahiyeti açısından doğru olacaktır. Animasyon doğası gereği filmlerde imkân olmayan canlandırmaları yapmaya olanak sağlamaktadır. Animasyoncular en erken örneklerinden beri bu sanat dalının bu avantajını kullanmış ve spekülatif kurgu alanında sayısız eserler üretmişlerdir

İlk bilim kurgu film de olan Georges Méliès'in "Ay'a Seyahat" (1902) filmindeki stop motion tekniği ile çekilen sahneler bilim kurgu animasyonun da ilk örneği olarak değerlendirilebilir. Sinemanın erken dönemlerinde özel efektlerde stop motion tekniği kullanmak oldukça yaygındır.

İlk fantastik ve korku elementleri içeren animasyon J. Stuart Blackton ve Albert Smith tarafından çekilen "The Haunted Hotel" (1907) isimli kısa filmidir. Filmde bir oteldeki hayaletin eşyaları hareket ettirmesi stop motion tekniği sayesinde gerçekleştirilmiştir. Spekülatif sinemada uzun yıllar bu teknik görsel efektleri gerçekleştirmek için sıklıkla kullanılmıştır.

İlk uzun metrajlı çizgi film ise Lotte Reiniger'in "Prens Ahmed'in Maceraları" (1926) isimli eseridir. 1920'lerin sonuna gelindiğinde Walt Disney birkaç başarısız girişimin ardından 1928'te "Mickey Mouse" karakterini çıkarmıştır. Büyük başarı sağlayan bu girişimin ardından 1960'lara kadar sürecek "Amerikan çizgi filminin Altın Çağı" başlar.

1930’larda “Looney Tunes” (1930), “Merrie Melodies” (1931), “Temel Reis” (1933) ve “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” (1937) spekülâtif animasyon adına çıkan önemli yapımlardır. Disney Stüdyoları’nın yakaladığı büyük başarı; Fleischer Studios, Warner Bros. ve Famous Studios gibi animasyon stüdyolarının kurulmasına vesile olmuştur.

“Pinokyo” (1940), “Fantasia” (1940), “Tom&Jerry” (1940), “Might Mouse” (1942) ve “Casper” (1945) çizgi filmleri 40’ların en bilinen spekülâtif animasyonlarındandır. Bu dönemde ayrıca ilk süper kahraman animasyonu olan “Superman” (1941) izleyiciyle buluşmuştur (Görsel 3.3.). Max Fleischer’in “Superman” serisi hem ilk bilim kurgu hem de ilk süper kahraman çizgi filmi ünvanına sahiptir.



Görsel 3.3. Max Fleischer's Superman, 1941. ([http-50](http://50))

1950’li yıllar “Cindirella” (1950), “Alice Harikalar Diyarında” (1951) ve “Peter Pan” (1953) gibi unutulmaz çizgi filmler sayesinde Disney’in baskın olduğu bir dönemdir. Hanna-Barbera çizgi film stüdyosu da bu dönemde kurulmuştur.

60’larda ilk alternatif tarih çizgi filmi olan “Taş Devri” (1960) dışında; “Jetgiler” (1962), “The New Adventures of Superman” (1966), “Fantastic Four” (1967), “Spider-Man” (1967) ve “Scooby-Doo” (1969) gibi spekülâtif kurgunun her türünden örnekler televizyonlarda yayınlanmaya başlamıştır.

“Uzay Yolu: Animasyon Serisi” (1973), “The Addams Ailesi” (1973), “Kaptan Mağara Adamı” (1977) ve “Flash Gordon” (1979) çizgi dizileri 70’lerin Amerikan spekülâtif animasyonlarının öne çıkan yapımlarıdır. Bu dönemde çıkan “Hobbit” (1977), “Wizards” (1977), “Yüzüklerin Efendisi” (1978) ve “Watership Tepesi” (1978) gibi yapımlar yetişkinler için çizgi filmin erken dönem habercileridir.

80'lerde animasyon sayısında belirgin bir artış olmuş ve bu artış günümüze kadar hızlanarak devam etmiştir. “Dungeons & Dragons” (1983), “He-Man” (1983), “Dedektif Gadget” (1983), “Voltran” (1984), “Transformers” (1984), “Kara Kazan” (1985), “Ninja Kaplumbağalar” (1987), “Masum Sanık Roger Rabbit” (1988) ve “Beetlejuice” (1989) dönemin Amerikan spekülâtif animasyonlarında daha çok çocuklara yönelik içerikleriyle öne çıkarken; “Heavy Metal” (1981), “Les Maîtres du Temps” (1982) “Fire and Ice” (1983) ve “Gandahar” (1988) daha çok yetişkinlere yöneliktir.

Televizyonun yaygınlaşmasıyla çizgi filmlere ilgi daha da artmış, 1992’de ilk tüm gün çizgi film yayınlayan televizyon kanalı olan “Cartoon Network” açılmıştır. Ardından Nickelodeon, Disney Channel ve PBS Kids gibi televizyon kanalları takip etmiştir. Sadece çizgi film yayını yapan televizyon kanallarıyla beraber çizgi film talebi artmıştır. Bu dönemde çocuklara yönelik “Güzel ve Çirkin” (1991), “Darkwing Duck” (1991), “Aladdin” (1992), “Batman: Animated Series” (1992), “Noel Gecesi Kâbusu” (1993), “Tales from the Cryptkeeper” (1993), “Aaahh!!! Real Monsters” (1994), “Kene” (1994), “Freakazoid!” (1995), “Maske” (1995), “Oyuncak Hikâyesi” (1995), “Space Jam” (1996), “Dexter’in Laboratuvarı” (1996), “Herkül” (1997), “The New Batman Adventures” (1997), “Mulan” (1998), “The Powerpuff Girls” (1998), “The Incredible Hulk” (1998), “Demir Dev” (1999), “Our Friend Martin” (1999), “SüngerBob KareŞort” (1999) ve “Courage the Cowardly Dog” (1999) gibi birbirinden popüler birçok animasyon üretilmiştir. Ayrıca “South Park” (1997) ve “Futurama” (1999) bu dönemim önde gelen Amerikan yetişkin animasyonu yapımlarıdır.

Ayrıca 1995 yılında Pixar şirketinin ilk defa tamamı üç boyutlu çekilen “Oyuncak Hikâyesi” filmini üretmiştir (Görsel 3.4.). Birkaç yıl içinde üç boyutlu animasyon neredeyse bir sektör standardına dönüşmüştür. Şirket uzun yıllar animasyon dünyasının bilinen şirketlerinden biri olmuş, yapımları türün meraklıları tarafından heyecanla beklenmiştir.



Görsel 3.4. *Toy Story*, 1995. (<http-51>)

3D teknolojisinin gelişimi animasyon dünyasını daha da canlandırmıştır. Bu teknolojinin sonucu 21. yüzyıl “Titan A.E.” (2000), “Tavuklar Firarda” (2000), “Atlantis: The Lost Empire” (2001), “Osmosis Jones” (2001), “Şrek” (2001), “Sevimli Canavarlar” (2001), “Samuray Jack” (2001), “Treasure Planet” (2002), “Lilo & Stitch” (2002), “Yıldız Savaşları: Klon Savaşları” (2003), “Kayıp Balık Nemo” (2003), “İnanılmaz Aile” (2004), “Fineas ve Förb” (2004), “Ben 10” (2005), “Ölü Gelin” (2005), “Avatar: Son Havabükücü” (2005), “Robinson Ailesi” (2007), “VOL-İ” (2008), “İgor” (2008), “Kung Fu Panda” (2008), “Bolt” (2008), “Köfte Yağmuru” (2009), “Gezegen 51” (2009), “9” (2009), “Coraline” (2009), “Canavarlar Yaratıklara Karşı” (2009), “Çılgın Hırsız” (2010), “Justice League: Crisis on Two Earths” (2010), “Adventure Time” (2010), “Baykuş Krallığı Efsanesi” (2010), “Ejderhamı Nasıl Eğitirsin?” (2010), “Megamind” (2010), “Gumball” (2011), “Korsanlar” (2012), “The Legend of Korra” (2012), “Otel Transilvanya” (2012), “Frankenweenie” (2012), “ParaNorman” (2012), “Oyunbozan Ralph” (2012), “Escape from Planet Earth” (2013), “Steven Universe” (2013), “Karlar Ülkesi” (2013), “Justice League: The Flashpoint Paradox” (2013), “6 Süper Kahraman” (2014), “Over the Garden Wall” (2014), “Bay Peabody ve Meraklı Sherman: Zamanda Yolculuk” (2014), “İyi Bir Dinozor” (2015), “Star vs. the Forces of Evil” (2015), “Evim” (2015), “Ters Yüz” (2015), “Justice League: Gods and Monsters” (2015), “Kubo ve Sihirli Telleri” (2016), “Coco” (2017), “Kaptan Düşükdon: Destansı İlk Film” (2017), “Lego Batman Filmi” (2017), “Örümcek-Adam: Örümcek Evreninde” (2018), “Batman: Gotham by Gaslight” (2018), “Kayıp Halka” (2019), “Reign of the Supermen” (2019), “Ajanlar İş Başında” (2019), “Fearless” (2020), “Hadi Gidelim” (2020), “Superman: Red Son” (2020), “Justice Society: World War II” (2021), “Injustice” (2021), “What If...?” (2021), “Addams Ailesi 2” (2021), “Arcane” (2021), “Ailem Robotlara Karşı” (2021),

“Işıkyılı” (2022), “Tuhaf Dünya” (2022), “Dead End: Paranormal Park” (2022), “Örümcek-Adam: Örümcek Evrenine Geçiş” (2023), “Süper Mario Kardeşler Filmi” (2023) gibi çoğu 3D teknolojisiyle üretilmiş onlarca Amerikan tarzı spekülâtif kurgu animasyon yapıma şahit olmuştur.

“Harvey Birdman, Attorney at Law” (2000), “The Venture Bros.” (2003), “Stripperella” (2003), “American Dad!” (2005), “Metalocalypse” (2006), “A Scanner Darkly” (2006), “Rick and Morty” (2013), “Batman: The Killing Joke” (2016), “Batman Ninja” (2018), “Disenchantment” (2018), “Love, Death & Robots” (2019), “Solar Opposites” (2020), “Star Trek: Lower Decks” (2020), “Star Wars: Visions” (2021), “Inside Job” (2021), “America: The Motion Picture” (2021) ve Invincible (2021) ise aynı dönemin yetişkinlere yönelik spekülâtif animasyon yapımlarından bazılarıdır.

Amerika’da gelişimi bu şekilde ilerlerken, Japonya çizgi film konusunda Amerika’ya rakip olabilecek bir tarz yakalamıştır. Hem 2. Dünya Savaşı sonrası Amerikan ambargosunun hem de manga gibi köklü görsel anlatım kültürünün etkisiyle Japonlar “anime” olarak bilinen bir animasyon tarzı yaratmışlardır. İlk örneği “Kapıcı Imokawa Mukuzō” (1917) isimli komedi çizgi filmidir. En başta Japon iç piyasası için başlasa da 1963’te animenin en büyük isimlerinden biri olan Osamu Tezuka’nın “Astro Boy” isimli televizyon dizisinden sonra dünyaya açılmıştır. “Speed Racer” (1967), “Devilman” (1972), “Ultraman” (1979), “Doreamon” (1979), “Gundam” (1979), “Rüzgârlı Vadi” (1984), “Dragon Ball” (1986), “Akira” (1988), “Komşum Totoro” (1988) ve “Kiki’s Delivery Service” (1989) bu dönemin başarılı spekülâtif anime yapımlarıdır.

90’lar Japon animelerinin dış pazarda patlama yaptığı yıllar olmuştur. 21. yüzyıla kadar geçen sadece 10 yıllık dönemde “Ay Savaşçısı” (1992), “Ninja Scroll” (1993), “Ghost in the Shell” (1995), “Neon Genesis Evangelion” (1995), “Pokémon” (1997), “Prens Mononoke” (1997), “Cowboy Bebop” (1998), “Digimon” (1999) ve “One Piece” (1999) gibi tüm dünyada büyük ilgi gören pek çok spekülâtif anime yapımları üretilmiştir.

21. yüzyılın başında Hayao Miyazaki’nin “Ruhların Kaçışı” (2001) filmi ile Oscar kazanmasının ardından dünyada animenin yükselişi devam etmiştir. 21. yüzyılda “Vampire Hunter D: Bloodlust” (2000), “Hellsing” (2001), “Naruto” (2002), “Çelik Simyacı” (2003), “Interstella 5555” (2003), “Animatrix” (2003), “Yürüyen Şato” (2004), “Steamboy” (2004), “Paprika” (2006), “Death Note” (2006), “Ergo Proxy” (2006),

“Zamanda Sıçrayan Kız” (2006), “Ponyo” (2008), “Titana Saldırı” (2013), “One-Punch Man” (2015), “Kahramanlık Akademim” (2016), “Mob Psycho 100” (2016), “Castlevania” (2017), “Devilman Crybaby” (2018), “Vadedilmiş Yokyer” (2019), “Dorohedoro” (2020) ve “The Boy and the Heron” (2023) gibi spekülâtif kurgunun her dalında başarılı örnekler ortaya çıkmıştır.

Avrupa animasyonu, Amerikan veya Japon animasyonu kadar yaygın olarak tanınmasa da sanat formuna önemli katkılarda bulunmuştur. Avrupa animasyonu sanatsal çeşitliliği, deneysel teknikleri ve çoğu zaman düşündürücü içeriğiyle öne çıkmaktadır. Bazı kuramcılar tarafından ilk animasyon olarak kabul edilen 1908 tarihli “Fantasmagorie”nin yaratıcısı Émile Cohl ile birlikte Avrupa’da animasyon tarihi başlar.

“Tenten” (1957), “Şirinler” (1965), “Asterix” (1967), “Red Kit” (1983) gibi bilinen çizgi romanların çocuklar için üretilen çizgi filmleri dışında; “Hayvan Çiftliği” (1954), “Yellow Submarine” (1968), “Vahşi Gezegen” (1973) gibi yetişkinlere yönelik ve sanatsal yönü ağır basan yapımlar göze çarpmaktadır.

“Belleville’de Randevu” (2003), “Wallace ve Gromit Yaramaz Tavşana Karşı” (2005), “Persepolis” (2007), “Büyülü Kitap” (2009), “Jackboots on Whitehall” (2010), “Denizin Şarkısı” (2014), “Mune: Ay Muhafızı” (2014), Fransız “Avril et le Monde Truqué” (2015), “Pervane” (2017) ve “Wolfwalkers” (2020) yapımları dikkate değer 21. yüzyıl Avrupa spekülâtif animasyonlarındandır.

Türkiye’de ilk animasyon film ise aslen seramik sanatçısı olan Vedat Ar ve öğrencilerinin çizdiği “Zeybek Oyunu” isimli 3 dakikalık bir çizgi filmidir. İlk uzun metrajlı animasyon filmi “Evvel Zaman İçinde” (1951) isimli çizgi filmidir. Nasreddin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan gibi yerel masal kahramanlarının olduğu film tab edilme sürecinde kaybolmuştur.

Uzun yıllar durağan haldeki Türk animasyon piyasası 21. yüzyılda canlanmaya başlamıştır. “Uzay Kuvvetleri 2911” (2014), “Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu” (2014), “Kötü Kedi Şerafettin” (2016) ve “Fırıldak Ailesi Orta Dünya” (2017) bu dönemde sinemalarda gösterime giren yerli spekülâtif animasyon filmlerimizden bazılarıdır.

3.4. Müzik Sanatında Spekülâtif Kurgu

Müzikte spekülâtif kurgunun kökenleri çok eskiye dayanmaktadır. Özellikle çocuk şarkılarında ve ninnilerde karşımıza çıkmaktadır. Türkçedeki “Dunganga” ninnisine

benzer nitelikte -pek çoğu çocukları korkutmak için söylenen- ninniler dünyanın her kültüründe karşımıza çıkmaktadır. Güney Amerika'ya ait "La Llorona" da bu tarz ninnilerdendir.

19. yüzyıldan önce Batı klasik müziği çoğu mitolojiden, folklordan ve fantastik unsurlar içeren edebi kaynaklardan ilham almıştır. Erken dönem fantastik temalı müziklere örneklerden biri Jacopo Peri'nin "Euridice" (1600) isimli operasıdır.

"L'Orfeo" (1607), "Persée" (1682), "Periler Kraliçesi" (1692), "Achilles" (1733), "Hercules" (1744), "Requiem" (1791), "Devil's Trill Sonata" (1799), "Erlkönig" (1815), "Vampir" (1828), "Çıplak Dağda Bir Gece" (1867), "Danse Macabre" (1874), "Ay'a Seyahat" (1875), "Peer Gynt., Suite No.1" (1875), "Nibelung Yüzüğü" (1876) ve "Ölümler Adası" (1909) eserleri erken dönem spekülative içerikli operaların bilinen örneklerindendir.

Müzikaller de operalar gibi tiyatral anlatım ve müziğin birleşimiyle oluştuğundan aynı durum müzikaller için de geçerlidir. "Brigadoon" (1947), "Cats" (1981), "Into the Woods" (1987) ve "Once Upon a One More Time" (2023) müzikalleri bilinen örneklerindendir.

Tiyatral anlatım dışında şarkı sözleri de spekülative kurgu temaları içerebilmektedir. "Billy Murray -Come Take a Trip in My Spaceship" (1905), "Helen Gross & The Kansas City Five - Undertaker's Blues" (1924), "Cab Calloway - The Nightmare" (1931), "Louis Armstrong - Skeleton in the Closet" (1936), "Judy Garland - Over the Rainbow" (1939), "Stan Jones - Ghost Riders in the Sky" (1948), "Ella Fitzgerald - Two Little Men in a Flying Saucer" (1951), "Sheb Wooley - Purple People Eater" (1958), "The Diamonds - Batman, Wolfman, Frankenstein or Dracula" (1959), "Bobby Pickett - Monster Mash" (1962), "Harry Belafonte - Zombie Jamboree" (1962), "The Byrds - Mr. Spaceman" (1966), Donovan'ın "Season of the Witch" (1966), "The Rolling Stones - 2000 Light Years From Home" (1967), "Jefferson Airplane - White Rabbit" (1967), "Pink Floyd - Astronomy Domine" (1967), "Zager and Evans - In the Year 2525" (1968), "David Bowie'nin - A Space Oddity" (1969), "Black Sabbath - Iron Man" (1970), "David Bowie - Life on Mars" (1971), "Led Zeppelin - The Battle of Evermore" (1971), "Elton John - Rocket Man" (1972), "Led Zeppelin - Achilles Last Stand" (1976), "The Ramones - Chain Saw" (1976), "David Bowie - Heroes" (1977), "The Kinks - Superman" (1979), "Queen - Flash" (1980), "Bauhaus - Bela Lugosi's Dead" (1982), "The Styx - Mr. Roboto" (1983), "Michael Jackson - Thriller" (1983), "Rockwell - Somebody's Watching

Me” (1984), “Europe - Final Countdown” (1986), “Prince - Batdance” (1989), “The Ramones - Pet Sematary” (1989), “Megadeth - Hangar 18” (1990), “Motörhead - Hellraiser” (1991), “The Arrogant Worms - The Last Saskatchewan Pirate” (1992), “Prodigy - Out of Space” (1992), “Babylon Zoo - Spaceman” (1996), “Ash - Girl from Mars” (1996), “Goldfinger - Superman” (1997) ve “Beastie Boys - Intergalactic” (1998) şarkıları 20. yüzyılda spekülâtif içerikli müziklerin popüler örneklerindendir.

21. yüzyılda da şarkı sözlerinde spekülâtif kurgu teması popülerliğini korumuştur. “Lazlo Bane - I'm No Superman” (2000), “3 Doors Down - Kryptonite” (2000), “Snoop Dogg - Batman&Robin” (2002), “Alanis Morissette - Wunderkind” (2005), “Muse - Knights of Cydonia” (2006), “Flight of the Conchords - The Humans are Dead” (2008), “The Arctic Monkeys - Pretty Visitors” (2009), “Avril Lavigne - Alice” (2010), “Lupe Fiasco - All Black Everything” (2011), “Pitbull - Back in Time” (2012), “Franz Ferdinand - Evil Eye” (2013), “Arctic Monkeys - Science Fiction” (2018) “LVCRFT - Spooky” (2019) ve Christina Aguilera’nın “Haunted Heart” (2019) bu dönemin iyi örneklerindendir.

Bir albümdeki tüm şarkıların spekülâtif kurgu üzerine yazıldığı örneklere de rastlamak mümkündür. David Bowie’nin “The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders From Mars” (1972), Rush’ın “2112” (1976), The Alan Parsons Project’in “I Robot” (1977), Chick Corea “The Mad Hatter” (1978), Iron Maiden’in “Seventh Son of a Seventh Son” (1988), Pennywise’nin “Pennywise” (1991), Blind Guardian’ın “Nightfall in Middle-Earth” (1998) ve Tom Waits’in “Alice” (2002) albümleri bu tarz albümlerin en bilinenlerindendir.

Ayrıca sadece şarkılarını ve albümlerini değil; neredeyse tüm müzik kariyerlerini spekülâtif kurgu üzerine kurmuş müzisyenler ve müzik grupları da vardır. Bunların pek çoğu Ronnie James Dio, Ritchie Blackmore, Rainbow, Bruce Dickinson, Iron Maiden, Alice Cooper, Helloween, Blind Guardian, Manowar, Marilyn Manson, Nightwish, Iced Earth, The Cramps, The Misfits, King Diamond ve Zombie Ghost Train gibi Rock ve Metal müzik icra eden müzisyenler ve müzik grupları olsa da; İrlandalı folk şarkıcısı Loreena McKennitt, Avustralyalı caz müzisyeni John Sangster ve New Age müziğin bilinen isimleri Jean-Michel Jarre, Mike Oldfield, Enya ve Dead Can Dance gibi isimlerin spekülâtif kurguya katkıları göz ardı edilmemelidir.

Müzik ve spekülâtif kurgu ilişkisi elbette sadece tiyatral bağlantılarla ya da şarkı sözleriyle kurulmamıştır. Müzik aletlerinden bazıları duyar duymaz spekülâtif kurguyla

ilişkilendirileceği seslere sahiptir. “Hurdy Gurdy”, “Celesta”, “Glockenspiel”, “Laterna” ve “Dulcimer” gibi enstrümanlar fantastik kurguyla ilişkilendirilirken; “Theremin” denilen enstrüman ise tekinsiz ve kaotik sesi ile insanlarda korku ya da bilim kurgu hissi uyandırmaktadır. “The Ventures - Out of Limits” (1964) ve “John Williams - Hedwig’s Theme” (2001) bu enstrümanların kullanıldığı şarkıların en bilinenlerindendir.

3.5. Resim Sanatında Spekülatif Kurgu

Resim sanatı, iki boyutlu bir yüzey üzerinde fikir ve duyguların ifadesini yakalayan bir görsel sanat biçimidir.⁷⁵ 2021 yılında Endonezya’nın Sulawesi Adası’ndaki Leang Tedongnge Mağarası’nda bulunan 45.000 yıllık 3 domuz çiziminin şimdiye kadar bulunmuş en eski resim olduğu tahmin edilmektedir.⁷⁶ Fotoğrafın icadına kadar tarihi kayıt amacıyla öne çıkan resim sanatı, 19. yüzyılın ortalarından sonra binlerce yıllık Klasik anlayışın değişimine meyletmeye başlamıştır. 21. yüzyılda Klasik, Modernist ve Postmodernist görüşler resim sanatında kendine yer bulmuş; çağın öne çıkan değerlerinden biri olan “çok seslilik” ilkesine uygun bir şekilde aynı anda bir arada var olabilmeyi başarmıştır.

Resim sanatında spekülatif kurgu temaları en eski örneklerde dahi karşımıza çıkmaktadır. Fransa’da Trois-Frères Mağarası’nda bulunan 13.000 yıllık “Boynuzlu Tanrı” olarak da bilinen “Büyücü” resmi belki de bunlar arasında en öne çıkanlardan biridir. Bir şaman ya da büyücü olduğu tahmin edilen insansı bir vücuda ve geyik boynuzlarına sahip bir figüre ait mağara resmidir.

3.500 yıllık bir hayalet kovma rehberi olduğu düşünülen bir Babil tabletindeki hayalet resmi ve Antik Mısır’da “Ölümler Kitabı” için yapılmış duvar resimlerindeki canavar resimleri Antik Dönem’de korku ve fantastik içerikli resimlere örnek verilebilir.

Pompeii’de Vettii Evi’nde bulunan M.S. 70’li yıllara ait bebek Herkül’ün yılanları boğduğu sahneyi betimleyen fresk günümüze kadar ayakta kalabilmiş en erken süper kahraman betimlemelerinden biridir. 1000’li yıllara ait olduğu düşünülen Nowell El Yazmaları’ndaki Beowulf illüstrasyonları da bu tarz erken süper kahraman temalı örneklerdendir. Uzak Doğu’da ise Çinli Li Song’un “İskelet Fantazya Gösterisi” (Görsel 3.5.) en erken spekülatif temalı örneklerdendir.

⁷⁵<https://bit.ly/3sPaAl4> (Erişim Tarihi: 30.11.2023)

⁷⁶<https://bit.ly/3T5g99B> (Erişim Tarihi: 30.11.2023)



Görsel 3.5. Li Song, “İskelet Fantazya Gösterisi”, 1210. ([http-52](http://52))

Klasik Dönem’de Leonardo da Vinci resim sanatında bilim kurgunun ilk örneklerini vermiştir. Tank, helikopter, dalgıçlar için su altı solunum cihazı ve paraşüt gibi yüzyıllar sonra gerçekleşecek makineleri 15. yüzyılın sonlarında tasarlayan Da Vinci tüm zamanların en büyük dâhileri arasında kabul edilmektedir. Athanasius Kircher’in “Mundus Subterraneus” (1665) isimli kitabındaki çizimler de bilim kurgunun resimdeki erken örneklerinden sayılabilir.

Batı sanatında 20. yüzyıla kadar Antonio del Pollaiuolo’nun “Herkül” üçlemesi (1475-1480); Hans Memling’in “Cehennem” (1485); Hieronymus Bosch’un “Dünyevi Zevkler Bahçesi” (1510); Piero di Cosimo’nun “Andromeda’nın Kurtuluşu” (1510); Albrecht Dürer’in “Kurukafa” (1521) ve “Şövalye, Ölüm ve Şeytan” (1517); Hans Holbein’in “Elçiler” (1533); Titian’ın “Marsyas’ın Derisi Yüzülürken” (1576); Caravaggio’nun “Medusa” (1597); Hendrick Goltzius’un “Perseus ve Andromeda” (1597); Rubens’in “Medusa” (1618); Pieter Claesz’in “Vanitas” (1628); Jusepe de Ribera’nın “İksion” (1632) ve “Apollo ve Marsyas” (1637); Peter Paul Rubens’in “Nemea Aslanı ile Savaşan Herkül” (1638); Salvator Rosa’nın “Aziz Anthony’nin Baştan Çıkarılması” (1645); François Lemoyne’nin “Perseus ve Andromeda” (1723); Giovanni Battista Cipriani’nin “Aşil’in Eğitimi” (1776); Henry Fuseli’nin “Kâbus” (1781); Francisco Goya’nın “Cadıların Uçuşu” (1798), “Cadıların Ayini” (1798), “Collossus” (1810) ve “Çocuklarını Yiyen Satürn” (1820’ler); William Blake’nin “Kızıl Ejder ve Güneşle Giyinen Kadın” (1805) ve “Bir Pirenin Hayaleti” (1819); William-Adolphe Bouguereau’nun “Dante ve Virgil” (1850); Gustave Doré’nin “Ay’a Yelken Açmak” (1867); Camille Flammarion’un “Gökyüzünün Toprakları” (1884); Odilon Redon’un “Gülen Örümcek” (1887); Henryk Weyssenhoff’un “Önsezi” (1883); Albert Robida’nın 20. yüzyılı anlattığı üçlemesi “Yirminci Yüzyıl” (1883), “Yirminci Yüzyılda Savaş” (1887) ve “Yirminci Yüzyıl: Elektrikle Yaşam” (1890); Vincent van Gogh’un “Sigara İçen Kafatası” (1886); Jules Verne’nin “Denizler Altında 20.000 Fersah” (1890’lar);

Harry Kennedy'nin "Uçan Adam" (1891) eserleri spekülâtif içerikli resimlerin en bilinen örnekleridir.

Ayrıca 19. yüzyılın Batı resim sanatında Ivan Bilibin, Viktor Mikhaylovich Vasnetsov, Jessie Willcox Smith, Henry Justice Ford ve Aubrey Vincent Beardsley çoğunlukla spekülâtif resim ve illüstrasyonlarıyla öne çıkan isimlerdendir.

Japonya'da ise aynı dönemlerde "Yūrei-zu" denilen hayaletler, iblisler ve diğer doğaüstü varlıkların çizildiği bir resim türü vardır. Sawaki Sūshi'nin "Yūrei" (1737), Maruyama Ōkyo'nun "Oyuki'nin Hayaleti" (1750), Utagawa Kunisada'nın "Islak Hemşire Iohata'nın Hayaleti" (1824) Katsushika Hokusai'nin "Kohada Koheiji'nin Hayaleti" (1831) ve Utagawa Kuniyoshi'nin "Cadı Takiyasha ve İskelet Tayfı" (1844) eserleri öne çıkan Yūrei-zu resimlerdendir.

20. yüzyıldan günümüze kadar spekülâtif kurgu çizerleri çoğunlukla alanlarında uzmanlaşmıştır ve spekülâtif kurgu alanında resim ve illüstrasyon yapan sanatçılar neredeyse sadece bu alanda eser vermeye başlamışlardır. Jean Giraud (Moebius) (Görsel 3.6.), H. R. Giger, Frank Frazetta, Boris Vallejo, Ralph McQuarrie, Enki Bilal, Todd Lockwood, Wayne Reynolds, Tony DiTerlizzi, Hajime Sorayama, Larry Elmore, Alex Ross, Jack Kirby, Riccardo Federici, Virgil Finlay, John Berkey, Gerald Brom, Peter Mohrbacher, Jim Roslof, Dariusz Zawadzki, Frank R. Paul, Jeff Easley, Keith Parkinson, Clive Barker, Cynthia Sheppard, Rovina Cai, Clyde Caldwell, Greg Rutkowski, Jeff Miracola, Randy Post, Antonio José Manzanedo, Barbara Remington, John Harris, Jim Burns, Josh Kirby, Viktor Titov, Matthew Stawicki, Mary GrandPré, Hubert Rogers, Gris Grimly, John Kenn Mortensen, Luis Royo, Chet Zar, Annie Stegg Gerard, John Schoenherr, Earle K. Bergey, Peter Elson, Vincent Di Fate ve Pablo Dominguez gibi isimler resimlerinde ve illüstrasyonlarında spekülâtif temalar öne çıkan en tanınmış sanatçılardan birkaç tanesidir.



Görsel 3.6. Moebius (Jean Giraud), “Voyage d’Hermès”, 2010. (http-53)

Dünyada spekülâtif resim sanatı bu şekilde ilerlerken, en erken spekülâtif içeriklerin görüldüğü yerli isim Mehmet Siyah Kalem’dir. Dünyanın en gizemli ressamlarından biri olan bu minyatür sanatçısının eserlerinin 1300 ila 1500’lü yıllar arasında yapıldığı düşünülmektedir. Eserlerinde iblisler, şamanlar ve ejderhalar gibi fantastik figürlere sıklıkla rastlanmaktadır.⁷⁷

21. yüzyılda yerli spekülâtif ressam ve illüstratörlere Murat Çalış, Bartu Bölükbaşı, Fırat Solhan, Ertac Altınöz Fulya Ecem ve Kerem Beyit gibi isimler örnek verilebilir.

3.6. Heykel Sanatında Spekülâtif Kurgu

Heykel sanatı hemen hemen tüm gelişmiş toplumlarda önemli bir yere sahiptir. Heykel sanatında kullanılan pek çok malzemenin doğal aşınmalara dayanıklı olmasından dolayı Sümerler’den, Antik Yunan’a; Orta Asya Türkleri’nden, Paskalya Adaları’na kadar tüm arkeolojik buluntuların başında heykeller gelmektedir. Heykeller estetik doygunluk dışında; dini, askeri ya da kültürel sebeplerle toplumlar için önemli kişi, olay ve kavramları konu aldıkları için tarihi belgeleme konusunda da önemli araçlardır.

Heykel sanatı dünyada en eski örnekleri bulunan sanat dallarından biridir. İnsan eliyle şekillendirildiği konusunda tartışma olmayan en eski heykel Almanya’da 1939

⁷⁷<https://bit.ly/413Ajmh> (Erişim Tarihi: 30.11.2023)

yılında bulunan yaklaşık 40 bin yaşındaki “Aslan Adam” figürüdür. 31 cm boyundaki bu fildişi eser ayrıca en eski spekülâtif öğelere sahip buluntudur.

Mısırlılar’ın “Büyük Gize Sfenksi” (M.Ö. 2500 civarı) ve “Hatşepsut Sfenksi” (M.Ö. 1479); Babiller’in “Burney Rölyefi” (M.Ö. 1800 civarı); Asurlar’ın “Acemhöyük Sfenksi” (M.Ö. 1800 civarı), “Lamassu” (M.Ö. 883) ve “Kanatlı Figür” (M.Ö. 883); Ahamenişler’in “Çift Başlı Grifon” (M.Ö. 516); İberler’in “Balazote Canavarı” (M.Ö. 600 civarı); Antik Yunanlar’ın “Eğriboz Kentauru” (M.Ö. 950 civarı), “Bronze Adam ve Kentaur” (M.Ö. 750 civarı), Olympus Tapınağı’ndaki “Bronz Griffon Başı” (M.Ö. 725 civarı), Artemis Tapınağı’ndaki “Medusa” (M.Ö. 580), “Nakşa Sfenksi” (M.Ö. 560), “Bergama Zeus Sunağı” (M.Ö. 200; Etrüskler’in “Capitoline Kurdu” (M.Ö. 500 civarı) ve “Arezzo Kimerası” (Görsel 3.7.); Zhou Hanedanı’ndan “Geyik Boynuzlu Figür” (M.Ö. 400 civarı) heykelleri milat öncesi spekülâtif öğeler içeren heykellerden en bilinenlerindendir.



Görsel 3.7. “Arezzo Kimerası”, 78,5x129 cm, Bronz, M.Ö. 400 civarı. ([http-54](http://54))

Rönesans’a kadar kilisenin etkisi ile Batı heykel sanatı neredeyse sadece İncil’den ibarettir. Ancak çöertenler gibi fantastik ve korku karışımı temalarda bezeme öğelerine

rastlamak mümkündür. Yunan mitolojisinin merkezinde durduğu Rönesans'ın ardından Antik Dönem kahramanları ve mitolojik canavarlar tekrardan Batı heykel sanatında kendine yer bulmaya başlamıştır. Endülüsler'den kalan "Pisa Griffin" (1085); "Saint Innocent'in Ölümü" (1520'ler); Cellini'nin "Medusa'yı öldüren Perseus" (1545); Giambologna'nın "Apenin Devi" ve "Herkül ve Kentaur Nessus" (1599); Canova'nın "Theseus ve Minotor" (1781) ve "Medusa'yı öldüren Perseus" (1806); Pilz'in "Pegasus" (1863) heykelleri milattan Modernizm'e kadar geçen dönemin başlıca spekülâtif içerikli heykellerindendir.

Sarah Bernhardt'ın "Sfenks Görünümlü Otoportresi" (1880), Reinhold Begas'ın "Kentaur ve Nemf" (1888), Ville Vallgren'in "Havis Amanda" (1906), Edvard Eriksen'in "Küçük Deniz Kızı" (1913), Richard Teschner "Su Perisi" (1913), Yeni Zelanda'daki "Resifin Pania'sı" (1954), Polonya'daki "Wawel Ejderhası" (1969), Michael Ayrton'un "Icarus" (1973), Richard Lippold'un "Ad Astra" (1976), Melvin Schuler'in "Thor" (1977), Bill Reid'in "Haida Gwaii'nin Ruhü" (1989), Keith Jellum'un "Mimir" (1980), Kanayi Kunhiraman'ın "Sagarakanyaka" (1992) heykelleri ise 20. yüzyılın öne çıkan spekülâtif içerikli heykellerinden başlıca örneklerindendir.

21. yüzyılda Zurab Tsereteli'nin Tiflis "Özgürlük Heykeli" (2006) ve Subodh Gupta'nın "Çok Aç Tanrı" (2006) ve "U.F.O." (2007) dikkate değer heykellerdir.

İllüstrasyonlarıyla tanınan İsviçreli H.R. Giger'in bilim kurgu-korku temalı heykelleri; Rus Heykeltıraş Dashi Namdakov Avrasya Stepleri'nin mitolojisinden esinlendiği canavarları (Görsel 3.8.); Amerikalı Heykeltıraş Kris Kuksi'nin ölüm ve Batı mitolojisi ekseninde ürettiği çok parçalı asamblaj heykelleri; Kübalı Taksidermi Sanatçısı Enrique Gomez De Molina'nın başka dünyalara ait gibi hissettiren fantastik hayvanları; Meksikalı Heykeltıraş Jorge Marín'in modern meseleleri mitolojik sembolizm ile anlattığı melek, garuda ve kentaur figürleri; Amerikalı Heykeltıraş Jason Stieva'nın gotik kurukafa heykelleri; Japon Sanatçı Takahiro Komuro'nun 80'lerin kalitesiz vinyl oyuncakları havasını hissettiren parlak renkli canavarları; Japon Heykeltıraş Ryo Arai'nin yerel mitolojik canavarları; İtalyan Pop-art Sanatçısı Daniele Fortuna'nın süper kahraman heykelleri 21. yüzyılın spekülâtif temalar kullanan diğer heykel sanatçıları ve eserlerinden bazılarıdır.



Görsel 3.8. Dashi Namdakov, “She-Guardian”, Bronz, 2012. (<http-55>)

Cumhuriyet öncesi Türk heykelinde pek görülmeyen spekülâtif eğilimler, cumhuriyet sonrası yurtdışında çeşitli atölyelerde gördükleri eğitim sırasında Antik Dönem’in Batı heykeline etkilerini görmüş ve bunları çok yoğun olmasa da Türk heykelinde uygulamaya başlamışlardır. Nusret Suman, Rahmi Aksungur, Ali Teoman Germaner, Bihrat Mavitan, Mehmet Aksoy, Ferit Özşen ve Eti Behar gibi Türk heykeltıraşlarının Anadolu medeniyetlerinin mitoslarından etkilenecek yaptıkları heykel serileri yeni neslin önünü açmıştır.

Yeni nesil Türk heykeltıraşları arasında Ebrahel Lurci ve İmge Celepçi spekülâtif kurgunun özellikle korku alt türünde verdikleri eserlerle dikkat çekmektedir. Ayrıca Anadolu medeniyetlerinin mitolojik karakterlerinin metal heykelleriyle Ada Uzundede ve tekinsiz canavarlarıyla Gökçe Hiçyılmaz gelecek vaat eden heykel sanatçılarındandır.

3.7. Video Oyunlarında Spekülâtif Kurgu

Animasyon sanatı gibi spekülâtif kurgunun yoğun olarak karşımıza çıktığı bir diğer sanat formu da video oyunlarıdır. Hatta öyle ki, spekülâtif kurgu temalar içeren bilgisayar oyunlarının içermeyenlerden sayıca çok daha fazla olduğu söylenebilir.

En genel anlamıyla oyuncuların video ekranındaki görüntüleri kontrol ettiği elektronik oyunlara “Video Oyunu” denmektedir.⁷⁸ Video oyunları müzik, görsel tasarım, senaryo gibi diğer sanat dallarından öğelerin kullanıldığı interaktif bir sanat formudur. Spordan, maceraya; stratejiden, rol yapmaya pek çok değişik alt türü bulunmaktadır.

İlk video oyunu 1958’de William Higinbotham tarafından geliştirilen “Tennis for Two” isimli oyundur. İlk spekülâtif kurgu içerikli video oyunu ise “Spacewar!” (1962) isimli oyundur.

Video oyunları tam potansiyeline “Arcade” denilen oyun makineleri sayesinde ulaşmıştır. Bu makineler 1990’ların ortalarına kadar sıradan bir son kullanıcının karşılaşılabileceği en gelişmiş video oyun mecrası olmuşlardır. İlk ticari arcade oyunu Atari şirketi tarafından geliştirilen “Computer Space” (1971) oyunudur.

Arcade Dönemi’nin en bilinen oyunları “Space Invaders” (1978), “Asteroids” (1979), “Pacman” (1980), “Donkey Kong” (1981), “Ms. Pac-Man” (1982), “Tetris” (1985), “Street Fighter II” (1991), “Captain Commando” (1991), “Cadillacs and Dinosaurs” (1993) ve “Mortal Kombat II” (1993) oyunlarıdır. Tetris dışındaki tüm oyunlar spekülâtif içeriklidir. 90’ların ortalarından sonra kişisel bilgisayarların ve oyun konsollarının yaygınlaşmasıyla arcade salonları azalmaya başlamıştır.

90’lardan sonraki oyun teknolojisindeki gelişmelerle video oyunları hem nitelik hem nicelik olarak gelişmiştir. “The Secret of Monkey Island” (1990), “Super Mario World” (1991), “Alone in the Dark” (1992), “Doom” (1993), “X-COM” (1994), “Red Alert” (1996), “Quake” (1996), “Resident Evil” (1996), “Final Fantasy Tactics” (1997), “Diablo” (1997), “Ultima Online” (1997), “Fallout” (1997), “Half-Life” (1998), “StarCraft” (1998), “Sanitarium” (1998), “Silent Hill” (1999), “Planescape: Torment” (1999), “Heroes of Might and Magic III” (1999), “Sid Meier’s Alpha Centauri” (1999), “Baldur’s Gate II: Shadows of Amn” (Görsel 3.9.), “Icewind Dale” (2000), “Arcanum” (2001), “Halo” (2001), “Age of Mythology” (2002), “Warcraft III” (2002), “Beyond Good & Evil” (2003), “Star Wars: Knights of the Old Republic” (2003), “The Temple of Elemental Evil” (2003), “World of Warcraft” (2004), “Warhammer 40,000: Dawn of War” (2004), “Vampire: The Masquerade - Bloodlines” (2004), “God of War” (2005), “Portal” (2007), “BioShock” (2007), “Assassin’s Creed” (2007), “Crysis” (2007), “Batman: Arkham Asylum” (2009), “Dragon Age: Origins” (2009), “Dark Souls” (2011),

⁷⁸<https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game> (Erişim

“The Elder Scrolls V: Skyrim” (2011), “XCOM: Enemy Unknown” (2012), “The Last of Us” (2013), “Overwatch” (2016), “The Witcher 3: Wild Hunt - Blood & Wine” (2016), “Hollow Knight” (2017), “Cyberpunk 2077” (2020), “Baldur's Gate 3” (2023) gibi oyunlar kişisel bilgisayarlar ve konsollar için üretilmiş spekülâtif oyunlardan en ünlülerinden birkaç tanesidir.



Görsel 3.9. *Baldur's Gate II*, 2000. (<http-56>)

Özellikle son yıllarda gelişen mobil video oyunları da spekülâtif öğelerden yararlanmaktadır. Hagenuk MT-2000 model cep telefonuna 1994 yılında çıkan bir Tetris varyantı ilk mobil oyun olsa da Nokia'nın “Snake” (1997) oyunu dünya çapında ünlünen ilk mobil oyundur. Özellikle Apple'nin 2007 yılında piyasaya sürdüğü Iphone'deki dokunmatik ekran özelliği, mobil video oyunlarında bir devrim niteliği taşımaktadır. Mobil oyunlar, diğer platformlara göre genellikle daha kısa sürelerde oyun deneyimi vaat ettikleri için; senaryo, karakter gelişimi gibi hikâye unsurlarına bel bağlamamaktadır. Bu yüzden ki, kişisel bilgisayarlar ve oyun konsolları için tasarlanan video oyunlarına nazaran mobil video oyunları daha az spekülâtif öğe kullanır. Buna rağmen “Plants vs. Zombies” (2009), “Ice Age Village” (2012), “Clash of Clans” (2012), “One Piece Treasure Cruise” (2014), “Hearthstone” (2014), “Dragon Ball Z: Dokkan Battle” (2015), “Star Wars: Galaxy of Heroes” (2015), “Super Mario Run” (2016), “Clash Royale” (2016), “Pokémon Go” (2016), “Final Fantasy XV: A New Empire” (2017), “Raid: Shadow Legends” (2018) ve “Among Us” (2018) gibi spekülâtif öğeler kullanan popüler örnekleri vardır.

4. SERAMİK SANATINDA SPEKÜLATİF KURGU

Seramiğin en eski bilinen örneği en az 25 bin yıllık olduğu düşünülen Dolní Věstonice Venüsü'dür. Bu dönemden Neolitik Dönem'in sonlarına kadar elimizdeki buluntular çoğunlukla kaplar olmakla beraber; yer yer bereket kültlerine ait olduğu düşünülen figürinler de karşımıza çıkmaktadır. Bu figürinlerin bir kısmı insanları (ekseriyetle kadın figürü), bir kısmı ise hayvanları tasvir etmektedir.

Bu dönemlerde spekülative kurguya ait temalarla karşılaşmak zordur. Sanat tarihinde pek çok örnekleri görülen spekülative kurgunun seramik sanatına da etki etmesi kaçınılmazdır. Ancak spekülative kurgunun en önemli kaynağı olan “kolektif hikâye anlatıcılığı” henüz çok küçük çaplıdır.

Bronz çağının ortalarından itibaren Sümer, Mısır, İndus, Hitit ve Yunan uygarlıkları gibi yüksek kültürel değerler ortaya koyabilen ve mitler oluşturabilen toplulukların ortaya çıkışıyla beraber spekülative kurguya ait temaların yeşermesi için müsait ortam oluşmuştur.

Seramiğin “mütevazı bir kap sanatı” olarak başladığı hikâyesi Endüstri Devrimi'ne kadar pek değişiklik göstermeden işlev çerçevesinde devam etmiştir. Attila Galatalı bu dönemi ve bu dönemin anlayışını “Klasik Seramik Sanatı” olarak tanımlamaktadır. İster kap-kacak, çömlek, bardak gibi gündelik kullanıma uygun olsun; isterse tapınma, korku ve büyü gibi farklı kullanım amaçları için olsun; klasik seramiklerin ortak niteliği işlevselliğidir.

Seramik, Endüstri Devrimi ile beraber seri üretim yöntem ve anlayışı ile yeni bir döneme girmiştir. İşlevsellik niteliği hala devam etmektedir ama üretim yöntemi bir üründen kısa sürede çok sayıda üretilecek şekilde geliştirilmiştir.

Endüstriyel seramikte iş bölümü de klasik seramikten farklıdır. Klasik seramikte üretim başından sonuna kadar üretime dâhil insan sayısı çok daha azdır. Endüstriyel seramikte verimlilik çok daha öne çıktığı için çeşitli bölümlerde uzmanlaşma artmıştır. Tasarım, modelleme, kalıplama, döküm, pişirim ve hammadde mühendislikleri gibi bölümlerde uzmanlaşma ihtiyacı duyulmuştur.

Endüstri Devrimi sayesinde üretimin hızlanması, niteliksiz ve kötü tasarımı endüstriyel ürünleri de beraberinde getirmiştir. Bu durum el sanatlarının geri dönmesi gerekliliğini savunan William Morris ve John Ruskin gibi sanatçı ve eleştirmenlerin öncülüğünde Arts and Crafts Hareketi'ni (Sanatlar ve Zanaatlar Hareketi) doğurmuştur. Bu akım Art Nouveau gibi akımların çıkışında önemli bir rol oynadığı gibi; Bernard

Leach'ın yakın arkadaşı ve Mingei Hareketi'nin kurucusu olan eleştirmen Soetsu Yanagi'nin felsefesini de şekillendirmiştir. Seramiğin bir sanat dalı olarak kabul görmesinde çok büyük etkisi olan Bernard Leach'ın yazdığı “Çömlekçinin El Kitabı” (1940) kitabına da dolaylı yoldan ilham olmuştur.

Bu dönem Kemal Uludağ'ın “Modern Seramik Sanatı” olarak tanımladığı dönemin de başlangıç noktası olarak alınabilir. Bu dönemde artık seramik yavaş yavaş bir sanat formu olarak kabul görmeye başlamıştır. Modern seramik sanatçıları “eleştirici tavrı, biçim ve içerik yaratıcısı olarak, kendine özgü anlatım dilini oluşturmuş, gerçek sanatçı niteliğine sahiptir.”⁷⁹

Spekülatif kurgunun seramik üzerine etkileri incelenirken hem dönemsel hem de niteliksel açıdan farklı kategorilerdeki bu ayrıma göre alt başlıklara bölmek doğru olacaktır.

4.1. Klasik Seramik Sanatında Spekülatif Kurgu

Bu alt başlığın kapsadığı dönem, diğer iki alt başlığın kapsadığı dönemlerden kat be kat fazladır. Ancak spekülatif kurgunun alt başlıklarından olan bilim kurgu ve alternatif tarih gibi türleri bu dönem sona erdikten sonra ortaya çıktığı için, bu döneme ait spekülatif eserler çoğunlukla fantastik kurgu ve korku türleri gibi kökleri eskiye dayanan türlerden oluşmaktadır.

Klasik seramik sanatını incelerken dünyanın çeşitli bölgelerinin ve kültürlerinin seramik tarzlarını kabaca “Mezopotamya”, “Antik Mısır, Greko-Romen”, “Amerika”, “Uzak Doğu”, “Orta Doğu”, “Rönesans” ve “Türklerden sonra Anadolu” gibi alt başlıklara ayırmak doğru olacaktır.

4.1.1. Mezopotamya klasik seramik sanatı

Mezopotamya mitolojisi dünyanın en eski mitolojisidir. Sümer, Akad, Asur, Babil gibi Mezopotamya medeniyetlerinin ortak mitolojisi olarak binlerce yıl boyunca yazılmaya devam etmiştir. Bu mitolojinin başkahramanı kuşkusuz Gılgamış'tır. Antik Dönem Mezopotamya seramik buluntularında bu efsaneden sahneler sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Bu tasvirler Gılgamış'ın kendi olabildiği gibi, hikâyelerde adı geçen iyi ve kötü yaratıklar, iblisler, ruhlar, tanrıları ve yarı tanrıların da tasvirleri olabilmektedir.

⁷⁹K. Uludağ, (1998). “Seramik Sanatının Kimlik Sorunu”, *Türkiye’de Sanat Dergisi*, 33. sayı, s. 36-38.

Gılgamış'ın Gök Boğası'nı öldürdüğü sahnenin canlandırıldığı Antik Mezopotamya terakota kabartması en eski spekülative seramik buluntulardan biridir. M.Ö. 2250-1900 üretildiği tahmin edilen eserde bir tanrıça tarafından Gılgamış'ı öldürmesi için yollanan boğayı öldüren Gılgamış tasvir edilmektedir (Görsel 4.1.).⁸⁰



Görsel 4.1. Antik Mezopotamya pişmiş toprak kabartması, M.Ö. 2250 – 1900. ([http-57](http://57))

Ayrıca Humbaba, Pazuzu gibi iblisler; farklı hayvanların parçalarının birleşimiyle yaratılmış Apkallu, Lamassu gibi efsanevi varlıklar da Mezopotamya mitolojisinde sıklıkla kullanılmıştır.

İblis Humbaba'yı tasvir eden bu seramik maskenin M.Ö. 1800-1600 yılları arasında üretildiği tahmin edilmektedir.⁸¹ Humbaba gibi ünlü iblislerden biri olan Pazuzu'yu tasvir eden kolye ucunun (M.Ö. 700'ler) diğer iblisleri korkutmak için kullanıldığı düşünülmektedir.⁸²

Bir Asur şehri olan Nimrud'da "Apkallu" denilen dört kanatlı kuş kafalı insansı yaratıkların tasvir edildiği seramik figürinler (M.Ö. 800'ler) bulunmuştur.^{83 84} Bir diğer Mezopotamya kökenli kültür olan Ahamenişlerden kalan bu ritonda da (Görsel 4.2.) kanatlı ve boynuzlu bir aslan tasvir edilmiştir.⁸⁵

⁸⁰B.B. Powell (2012). *Classical Myth*. Londra: Pearson

⁸¹<https://www.worldhistory.org/image/8103/face-of-the-demon-humbaba/>

⁸²https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_Rm-II-445

⁸³<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/324339>

⁸⁴<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/324163>

⁸⁵<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/326656>



Görsel 4.2. “Riton”, 30x13x7 cm, Seramik, M.Ö. 4.-3. yüzyıl. ([http-58](http://58))

Muşuşu (Mušhuššu) denilen bir başka yaratık ise bir kartalın ayakları, kedi gibi ince ön bacakları, uzun boynu ve kuyruğu, boynuzlu bir kafası, yılan gibi bir dili ile Mezopotamya kültüründe ejderhaya benzer bir yeri olan efsanevi bir hayvandır. Babil’deki İhtar Kapısı’nda (Görsel 4.3.) tekrar eden bir motif olarak ya da bir evin duvarında koruyucu bir levha (M.Ö. 800’ler) olarak görmek mümkündür.⁸⁶



Görsel 4.3. Muşuşu kabartması, M.Ö.569. ([http-59](http://59))

4.1.2. Antik Mısır klasik seramik sanatı

Arap Yarımadası’nın diğer tarafında aynı dönemlerde Mısır medeniyeti Orta Krallık denilen dönemlerini yaşamaktaydı. Sanat ve kültürün yükseldiği nispeten barışçıl bu dönemde spekülative seramik işlere rastlanmaya başlanmıştır. Mezopotamya ve Indus

⁸⁶https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1911-0408-71

Vadisi uygarlıklarıyla gelişen ticaretten dolayı bu iki kültürün Mısır kültüründe etkisi gözlenmektedir.

En eski spekülâtif örneklerden biri olan Aha-Bes figürü (M.Ö. 1800'ler), her iki elinde de zehirli yaratıkların ısırıklarını ve sokmalarını savuşturma yeteneğini simgeleyen birer yılan tutan bir iblis olarak tasvir edilmiştir. Koruyucu tanrı Bes'e benzeyen bu figür⁸⁷, bir aslanın kafasına, yelesine ve kuyruğuna; bir insan gözlerine sahiptir.

Sfenks, Antik Mısır'da sıklıkla kullanılan bir diğer spekülâtif figürdür. Muhtemelen bir tapınak modeli olarak üretilmiş bir heykel olan III. Amenhotep'in Sfenksi'nde (Görsel 4.4.); bir seramik kolye ucunda (M.Ö. 1340'ler) sfenks ve kanatlı yılan figürleri görülmektedir.⁸⁸



Görsel 4.4. III. Amenhotep'in Sfenksi, 25x13x13 cm, M.Ö. 1390–1352. ([http-60](http://60))

Antik Mısır'ın Ptolemaios Krallığı Dönemi sonrası kültürel eğilimde Mezopotamya etkisi azalmış ve Yunan-Roma etkisi artmaya başlamıştır. Bu görsel tarzlarına ve efsanelerine de etki etmiştir. Sfenks, kanatlı yılan gibi spekülâtif yaratıklar yerini satir, grifon, pegasus gibi Greko-Romen kültürde daha çok yeri olan yaratıklara bırakmıştır.

M.Ö. 540 civarına tarihlenen bir pegasus dekorlu kap kırığında⁸⁹, kartal başlı grifon tabut aksesuarında (Görsel 4.5.) ve satir suretinde siyah astarlı yağ lambasında (M.Ö. 200'ler) bu tarz Greko-Romen etkiler gözlemlenebilmektedir.⁹⁰

⁸⁷<https://art.thewalters.org/detail/37996/protective-figure-of-aha-bes/>

⁸⁸https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1898-1201-184

⁸⁹https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1888-0601-595

⁹⁰https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1983-0728-2



Görsel 4.5. “Tabut aksesuarı”, 4x7 cm, pişmiş toprak, M.Ö. 332-250. (http-61)

4.1.3. Antik Greko-Romen klasik seramik sanatı

Greko-Romen kültür, Akdeniz -özellikle Ege Denizi- çevresinde Bronz Çağı’nda başlayan Kiklad, Minos, Miken gibi kültürlerin öncülleri olduğu daha sonra Yunan, Roma ve Bizans ile devam etmiş bir kültürdür. Yunanların Arkaik Dönemi’nde altın çağlarını yaşamış, Romalıların Yunanları işgali ile Romalılara miras kalmıştır.

Helenistik kültürün öncüllerinden sayılan Kikladlardan kalan kuş yüzlü kadın pişmiş toprak heykelciği⁹¹ (M.Ö. 1450-1200) en eski spekülâtif içerikli Greko-Romen örneklerden biridir. Mısır ve Mezopotamya’daki çağdaşlarından teknik olarak daha geride olsa da spekülâtif içeriği açısından tatmin edicidir.

Bir diğer erken dönem örneği bir yüzünde biri savaş arabası çeken iki grifonun tasvir edildiği bir kraterdir (M.Ö. 1300’ler). Kraterin diğer yüzünde ise karşılıklı oturan iki sfenks vardır.⁹²

Miken Uygarlığı’nın yıkılışından (M.Ö. 1100’ler), ilk Yunan şehir devletlerinin çıkmaya başladığı döneme (M.Ö. 750’ler) kadar olan döneme “Yunan Karanlık Çağı” denmektedir ve bu döneme ait Helenistik coğrafyada pek fazla buluntu yoktur. Kolye ucu olduğu tahmin edilen diz çökmüş minotor figürü (M.Ö. 800’ler) bu döneme ait sayılı spekülâtif seramik buluntulardan biridir.⁹³

Bu dönemden sonra sanat, felsefe ve bilimde oldukça ileri gitmiş müreffeh bir topluma dönüşen Yunanlar yüzyıllarca pek çok spekülâtif içeriklere sahip seramik eserler

⁹¹<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/241098>

⁹²https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1897-0401-927

⁹³https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1923-0212-302

üretmişlerdir. Emzik kısmı bir grifon kafası şeklinde olan bir ibrik (Görsel 4.6.); siren şeklinde pişmiş toprak bir parfüm şişesi (M.Ö. 640'lar)⁹⁴; üzerinde sfenks ve siren dekorlu bir frizle çevrelenmiş bir gorgon başı ile süslenmiş bir kâse (M.Ö.625'ler)⁹⁵; bir Etrüsk antefiksinde⁹⁶ dili dışarıda tasvir edilmiş bir gorgon (M.Ö. 620'ler)⁹⁷; gorgon başı şeklindeki pişmiş toprak parfüm şişesi (M.Ö. 610'lar)⁹⁸; aslan başlı kuş bezemeli bir çömlek (M.Ö. 500'ler)⁹⁹; Medusa'nın başının tasvir edildiği pişmiş toprak bir antefiks (M.Ö. 500'ler)¹⁰⁰; bir kentaurun Kaienus'u öldürdüğü sahnenin canlandırıldığı bir krater (M.Ö. 480'ler)¹⁰¹; pişmiş topraktan yapılmış bir sfenks kabartması (M.Ö. 450'ler)¹⁰² ve grifon kafası şeklinde riton (M.Ö. 370'ler)¹⁰³ Arkaik ve Klasik Dönem'in en öne çıkan örnekleridir.



Görsel 4.6. “İbrik”, h: 41 x Ø: 22 cm, pişmiş toprak, M.Ö. 675-650. (http-62)

Büyük İskender'in istilalarıyla başlayıp, Roma'nın Yunanistan'ı işgali ile biten Helenistik Dönem'de de Klasik ve Arkaik Dönem'deki spekülâtif yaratıkların seramik kullanım geleneği devam etmiştir. Grifon kafası şeklinde riton (Görsel 4.7.); ellerinde

⁹⁴https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1860-0404-30

⁹⁵https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1861-0425-46

⁹⁶ **Antefiks:** Mimaride çatı kiremitlerinin bittiği yerlere yerleştirilen süsleyici bir levha.

⁹⁷https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1889-0521-8

⁹⁸https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1836-0224-368

⁹⁹https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1836-0224-244

¹⁰⁰<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/252537>

¹⁰¹https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1846-0925-6

¹⁰²<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/255101>

¹⁰³https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1867-0508-1289

şarap tulumu tutan pişmiş toprak satir figürü (M.Ö. 330'lar)¹⁰⁴; muhtemelen bir heykelciğin parçası olan bir sfenks (M.Ö. 325'ler)¹⁰⁵ ve fare şeklinde bir biberonun üzerindeki hipokampus dekoru (M.Ö. 310'lar) bu kısa ama etkili dönemin en öne çıkan spekülâtif içerikli seramik buluntularındandır.



Görsel 4.7. “Riton”, h: 19 x Ø: 9 cm, Pişmiş toprak, M.Ö 370-350. (<http://63>)

Bu başlığın kapsadığı süre 476'da Batı Roma İmparatorluğu'nun çökmesi ve Doğu Roma İmparatorluğu'nun Helenistik mirası devralmak yerine Hristiyan pratiklere geçmesiyle beraber son bulur. Bu dönemden kalan siyah sırlı Romus ve Romulus'un kabartması bulunan madalyon (M.Ö. 250'ler)¹⁰⁶; büyük bir kâsenin üzerindeki grifon kafası süslemesi (M.Ö. 100'ler)¹⁰⁷; Theseus ve kentaurun savaşının betimlendiği çan kabartması (M.Ö. 50'ler)¹⁰⁸; üzerinde bir grifon bulunan çan kabartması (M.Ö. 50'ler)¹⁰⁹; 1 yüzyıla ait kaide ya da köşebent olduğu tahmin edilen yüksek kabartmalı sfenks figürü¹¹⁰ ve yine 1. yüzyıla ait üzerinde sfenks ya da siren figürü bulunan pişmiş toprak yağ lambası¹¹¹ spekülâtif içerikli seramik buluntulardan öne çıkan örneklerdir.

¹⁰⁴https://www.britishmuseum.org/collection/object/X__1764

¹⁰⁵https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1982-1005-18

¹⁰⁶https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1873-0820-449

¹⁰⁷https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1814-0704-306

¹⁰⁸https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1805-0703-332

¹⁰⁹https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1805-0703-294

¹¹⁰https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1873-0820-636

¹¹¹https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1856-1001-31

4.1.4. Amerika klasik seramik sanatı

Bu başlığın kapsadığı kültürler, Kolomb öncesi Güney Amerika kıtasında yaşayan toplulukların kültürleridir. Kolomb öncesi dönemde Kuzey Amerika yerlileri teknolojik ve kültürel anlamda Güney Amerika’da yaşayanlara göre oldukça gerideydi. Kuzeyde dağınık ve çoğunlukla göçebe insan toplulukları yaşarken; güneyde büyük şehir devletleri, sanatsal ve bilimsel açıdan çok daha ileri büyük imparatorluklar kurulmuştur. Olmec, Aztec, Maya ve İnka gibi bilinen topluluklar dışında onlarca topluluk bulunmaktadır.

M.Ö. 300-M.S. 100 yılları arasında tarihlenen Olmec tarzı küçük kafatası büstü kolye¹¹²; M.Ö. 500-M.S. 1300 yılları arasına tarihlenen zoomorfik figürin¹¹³; M.Ö. 240-M.S. 450 yılları arasında tarihlenen antropomorfik kuş figürini¹¹⁴; antropomorfik kuş, şaman ve maymun-kedi karışımı üç figürlü kap (Görsel 4.8.) ve 1000-1150 yılları arasında tarihlenen zoomorfik düdük¹¹⁵ Kolomb öncesi Amerikan seramiklerinde spekülatif içeriklerin gözlenebileceği örneklerdendir.



Görsel 4.8. “Islıklı Kap”, 30x20x13 cm, Seramik, M.S. 400-500. ([http-64](http://64))

¹¹²<https://art.thewalters.org/detail/80376/skull-effigy-pendant/>

¹¹³<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/312559>

¹¹⁴<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/313258>

¹¹⁵<https://art.thewalters.org/detail/79411/zoomorphic-effigy-whistle/>

4.1.5. Uzak Doğu klasik seramik sanatı

Uzakdoğu sanatında spekülâtif manada en çok kullanılan motiflerden biri ejderhadır. Bereket, güç ve bilgelikle ilişkilendirilen bu yaratık neredeyse Uzak Doğu sanatıyla özdeşleşmiştir. En eski örneklerinden biri olan Çin’de bulunan bir türbe figürünün Neolitik Dönem’den kaldığı düşünülmektedir.¹¹⁶

Mezar muhafızı olduğu düşünülen pişmiş toprak ejderha (Görsel 4.9.); dalgaların ortasında üç ejderha olan seladon sırlı kâse (900’ler)¹¹⁷; kobalt mavi ejderha dekorlu kavanoz (1400’ler)¹¹⁸; bir tapınakta giriş ucu olarak kullanıldığı düşünülen sırlı bir çift ejderha figürü (1500’ler)¹¹⁹; bir vazoya dolanan ejderha figürü (1500’ler)¹²⁰ ve sarmal ejderhalı vazo (1710)¹²¹ Çin kültüründeki ejderha figürlü spekülâtif klasik seramik örneklerindendir.



Görsel 4.9. “Ejderha”, 26x7 cm, Pişmiş toprak, 4.-5. yüzyıl. (<http://65>)

¹¹⁶<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/44391>

¹¹⁷<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/39649>

¹¹⁸<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/39666>

¹¹⁹<https://art.thewalters.org/detail/78073/pair-of-architectural-terminals/>

¹²⁰<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/48634>

¹²¹<https://art.thewalters.org/detail/28733/coiled-dragon-vase/>

Çin kültüründen yoğun olarak etkilenen komşuları da ejderha temalı spekülâtif klasik seramik örnekleri vermiştir. Kore’de çıkarılan kobalt mavi ejderli kavanoz (1750’ler)¹²²; Tayland’da bulunan “makara” denilen Tayland ejderhası formundaki antefiks (Görsel 4.10.); Japonya’da bulunan birbirine dolanmış iki ejderhanın desteklediği mavi sıraltı dekorlu porselen tütsülük (1850’ler)¹²³ ve Japonya’da bulunan şeffaf sırlı porselen dalgalardan çıkan ejderha figürini (1850’ler)¹²⁴ bu tür klasik seramiklere iyi örneklerdendir.



Görsel 4.10. “Makara”, 70x17x18 cm, 14.-15. yüzyıl. ([http-66](#))

Uzak Doğu sanatında sıklıkla tekrar eden bir başka motif anka kuşudur. Çin’de bulunan içinde iki anka kuşu dekoru olan tabak (850’ler)¹²⁵ ve Vietnam’da bulunan anka kuşu şeklindeki ibrik (1400’ler)¹²⁶ bu tür klasik Uzak Doğu seramiklerindendir.

Uzak Doğu’ya ait Batı’da karşılığı olmayan “baku”, “gwimyeon”, “luduan”, “shishi” ve “zhenmushou” gibi hayali yaratıklar da vardır. Kore’de evi kötü ruhlardan koruduğuna inanılan gwimyeon maskesi şeklinde bir kiremit kilidi (400’ler)¹²⁷; Çin’de

¹²²<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/76114>

¹²³<https://art.thewalters.org/detail/5690/incense-burner-koro-supported-by-entwined-dragons/>

¹²⁴<https://art.thewalters.org/detail/16451/figurine-okimono-of-a-dragon-emerging-from-waves/>

¹²⁵<https://www.britishmuseum.org/collection/image/302938001>

¹²⁶<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/37558>

¹²⁷<https://bit.ly/4cQmk97>

mezarları koruduğuna inanılan zhenmushou (550'ler)¹²⁸; Kore'de bulunan bir başka gwimyeon yüzü şeklinde pişmiş toprak kiremit (700'ler)¹²⁹; Çin'de bir lahitte bulunan zhenmushou (Görsel 4.11.); Çin'de bulunan luduan şeklindeki porselen buhurdanlık (1600'ler)¹³⁰; Japonya'da kâbuslarla beslendiğine inanılan baku şeklinde figürin (1700'ler)¹³¹ ve Japonya'da tapınakları koruduğuna inanılan shishi aslan köpeği (1800'ler)¹³² Uzak Doğu'nun kendine has inanışlarına ait spekülâtif yaratıklarının seramik yorumlarına sadece birkaç örnektir.



Görsel 4.11. “Zhenmushou”, 58x38 cm, Pişmiş toprak, M.S. 740. ([http-67](http://67))

4.1.6. Ortadoğu klasik seramik sanatı

5. yüzyıla kadar Orta Doğu'da Mezopotamya inanışları ve kültürü hâkimdir. 7. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kültürde ve sanatta İslam dininin etkisi gözlenmektedir. İslam dininin figür konusunda kısıtlamaları olmasına rağmen az da olsa seramik eserlerde spekülâtif figürler göze çarpmaktadır.

¹²⁸<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/44797>

¹²⁹<https://www.worldhistory.org/image/6134/silla-roof-tile/>

¹³⁰<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/781812>

¹³¹<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/47085>

¹³²<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/52438>

Bu figürler çoğunlukla binlerce yıllık Mezopotamya ve Helen kültüründen Orta Doğu'ya miras kalan hikâyelerdeki “harpia”, “kanatlı at”, “hûma kuşu”, “grifon” ve “siren” gibi fantastik yaratıklara aittir.

Nişabur'da gün ışığına çıkarılan grifon dekorlu kâse (900'ler)¹³³; ortasında kanatlı at dekoru bulunan lüsterli çanak (1100'ler)¹³⁴; düşük siren rölyefli renkli tabak (1100'ler)¹³⁵; lüsterli harpia seramik heykeli (Görsel 4.12.) ve başında hûma kuşu uçan bir prens dekoru bulunan çini karo (1850'ler)¹³⁶ bu tür klasik spekülâtif seramik eserlerden bazılarıdır.



Görsel 4.12. “Harpia”, 56x64 cm, 12.-13. yüzyıl. ([http-68](http://68))

İslam dünyası seramiklerinde 8. yüzyıldan itibaren Çin etkisi gözlemlense de asıl etkisini 14. yüzyıldan sonra mavi-beyaz porselenleri ile göstermiştir. Çin porselenlerinden esinlenilmiş üzerinde ejderha dekoru olan mavi-beyaz sürahi (1400'ler) ve iki ejderhanın birbirine dolandığı bir sahne tasvir edilmiş tabak (1640)¹³⁷ bu etkinin açıkça görülebildiği örneklerdir.

¹³³<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/856808>

¹³⁴<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/446860>

¹³⁵https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1923-0217-1

¹³⁶<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/443101>

¹³⁷<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/451804>

4.1.7. Rönesans klasik seramik sanatı

Rönesans, Avrupa’da Katolik Kilisesi’nin baskıcı tutumunun azalmaya başladığı ve sanat, felsefe, bilim gibi konularda Helenistik ideallere dönüşün merkezinde olduğu bir dönemi işaret etmektedir. Özellikle görsel sanatlarda Greko-Romen mitolojinin yükseldiği de bir dönem olduğundan spekülâtif kurgu bakış açısından bakıldığında oldukça verimli bir dönemdir. Bu verimlilik seramik sanatına da sirayet etmiştir.

Dönemin başlangıcı sayılabilecek 1300’lü yılların sonunda İncil’den sahnelerin daha yoğunlukta olduğu gözlemlenebilir. Aziz George’nin ejderhayı mızrakladığı sahneden esinlendiği düşünölen lüsterli çanak¹³⁸ bu geçiş dönemine uygun bir örnek olacaktır. Psikopos Baglioni’nin grifon dekorlu hanedan armasının işlendiği tabak (Görsel 4.13.) ve Aziz Mark’ın kanatlı aslanı bulunan dekorlu tabak (1510 civarı)¹³⁹ dini ve spekülâtif unsurların iç içe geçtiği Rönesans seramiklerine diğör örneklerdir.



Görsel 4.13. “Hanedan Arması Dekorlu Tabak”, h: 8,5 x Ø: 42 cm, 1500-1530. (http-69)

Rönesans’ın en fazla eser verdiğı başlıklardan biri de Greko-Romen mitolojisidir. Helenistik Dönem’in yüceltildiğı bu dönemde antik kahramanlar Rönesans seramik sanatında sıklıkla işlenmiştir. Perseus’un Medusa’nın kesik başını tuttuğı ibrik (1550 civarı)¹⁴⁰; Achelous ve Theseus’un betimlendiğı tabak (1550 civarı)¹⁴¹ ve Herkül’ün

¹³⁸<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/467746>

¹³⁹<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/196418>

¹⁴⁰<https://art.thewalters.org/detail/33939/ewer-with-perseus-holding-the-head-of-medusa/>

¹⁴¹<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/186837>

Cerberus ile savaştığı sahnenin tasvir edildiği tabak (1560 civarı)¹⁴² bu tür süper kahraman temalı Rönesans seramiklerine iyi örneklerdir.

Ayrıca Greko-Romen mitolojiye ait grifon, harpia, satir, tek boynuzlu at, kentaur ve ejderha gibi yaratıklar da değişik yorumlamalarıyla göze çarpmaktadır. Visconti ailesinin armasındaki yılan benzeri ejderha (1480 civarı)¹⁴³; grifon dekorlu pişmiş toprak karo (Görsel 4.14.); bir erkek ve bir dişi kentaurun savaş sahnesinin betimlendiği lüsterli tabak (1500 civarı)¹⁴⁴; değişik mitolojik yaratıkların birleşiminden oluşmuş gibi gözüken canavarlarla dekorlanmış mayolika tabak (1515 civarı)¹⁴⁵; insan ve grifon kafalı sürüngen canavarlar ve kanatlı bir kafanın dekorlandığı tabak (1529)¹⁴⁶; ejderha şeklinde emziği olan bir çift ilaç testisi (1530 civarı)¹⁴⁷; satir ve su canavarlarının tasvir edildiği şarap soğutma kovası (1550'ler)¹⁴⁸; ejderha şeklinde ibrik (1600 civarı)¹⁴⁹ ve pek çok gerçek hayvanın arasına serpilmiş tek boynuzlu at ve ejderhanın bulunduğu tabak (1644)¹⁵⁰ Rönesans seramiklerinde Helenistik spekülative öğelerin göze çarptığı eserlerden sadece birkaç tanesidir.



Görsel 4.14. “Karo”, 22x22x5 cm, 16. yüzyıl başları. ([http-70](#))

¹⁴²<https://art.thewalters.org/detail/11508/dish-with-hercules-overcoming-cerberus/>

¹⁴³<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/199723>

¹⁴⁴<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/196419>

¹⁴⁵https://www.britishmuseum.org/collection/object/H_1878-1230-417

¹⁴⁶https://www.britishmuseum.org/collection/object/H_1855-1201-93

¹⁴⁷<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/198942>

¹⁴⁸<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/236750>

¹⁴⁹<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/188900>

¹⁵⁰https://www.britishmuseum.org/collection/object/H_1989-0706-1

4.1.8. Türklerden sonra Anadolu’da klasik seramik sanatı

Türklerin Anadolu’ya girmesi ile İslam dininin yaygınlaşması aynı dönemlerde olmuştur. Bu sebeple başlık oldukça uzun bir dönemi kapsasa da İslam dininin figüratif görsel sanatlara olan kısıtlaması Anadolu Türklerinin sanatını oldukça etkilenmiştir. Anadolu’da yaşamış Türk topluluklarının klasik seramik sanatına olan katkıları yadsınamaz olsa da; spekülatif içeriğe sahip klasik seramik eserlerin sayısı ne yazık ki çok azdır.

Anadolu Türkleri, İslam’ın figür yasağının etrafından dolanabilmek için pek çok diğer Müslüman topluluklarda olduğu gibi minyatür sanatını yoğun olarak kullanmışlardır. Bunların en eskilerinden biri 1156 yılında yapımına başlanan Alâeddin Köşkü’nden çıkarılan üzerinde sfenks dekoru bulunan altıgen çini karodur.¹⁵¹

Anadolu Selçukluların seramiklerinde sfenks ve harpia teması sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Harpia figürlerinin olduğu minai dekorlu tabak (Görsel 4.15.); iki sfenksin olduğu çanak (1175 civarı)¹⁵²; dört sfenksin olduğu çanak (1175 civarı)¹⁵³; sfenks ve grifon dekorlu mavi sürahi (1200’ler)¹⁵⁴ ve yürüyen sfenkslerin dekorlandığı sürahi (1200’ler)¹⁵⁵ Selçuklulardan günümüze kalan bu temalara sahip seramik eserlerdendir.



Görsel 4.15. “Minai Tabak”, Ø: 23 cm, Minai, 1175-1225. (http-71)

¹⁵¹<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/452817>

¹⁵²https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1930-0719-64

¹⁵³https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1930-0719-63

¹⁵⁴<https://art.thewalters.org/detail/21070/jug-with-sphinxes-griffins-and-heron/>

¹⁵⁵<https://art.thewalters.org/detail/33764/jug-with-walking-sphinxes/>

Osmanlı Dönemi seramiklerinde harpia teması kullanma geleneği devam etmiştir. Bir çift harpia, boru şeklindeki ejderhalar, Anka kuşları ve grotesk hayvanların dekorlandığı çanak (1570 civarı)¹⁵⁶; bir çift harpianın bulunduğu şişe (1600’ler)¹⁵⁷ ve av sahnesinin ortasında bir çift harbinin bulunduğu şişe (1600’ler)¹⁵⁸ Osmanlı seramiklerinde harpia temasının kullanıldığı eserlerden sayılabilir.

16. yüzyıl ayrıca Çin porselenlerinin de hem Avrupa hem de İslam seramik dünyasını en yoğun etkilediği dönemlerdir. Bu etki ejderha benzeri sürüngen bir yaratığın kulpunu oluşturduğu “Kütahyalı İbrahim” ibriğinde (Görsel 4.16.) ve çizgili aslanlar ve ejderhaların savaş sahnesinin dekorlandığı tabakta (1560 civarı)¹⁵⁹ açık bir şekilde görülebilir.



Görsel 4.16. “Kütahyalı İbrahim İbriği”, h:17 x Ø: 7 cm, Çini, 1510. (http-72)

4.2. Endüstriyel Seramik Sanatında Spekülatif Kurgu

Genelde endüstriyel seramiğin öyküsünün Endüstri Devrimi ile başladığı düşünülür ancak aslında 15. yüzyılda Avrupa’da metalürjik amaçlarla üretilen yüksek ısılarla ulaşabilen fırınların, 16. yüzyılda Avrupa’ya yayılması ile endüstriyel seramik ilk adımlarını atmıştır.¹⁶⁰

¹⁵⁶https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_G-158

¹⁵⁷https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_G-160

¹⁵⁸https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_G-161

¹⁵⁹https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_G-163

¹⁶⁰<https://bit.ly/3yAarUU> (Erişim Tarihi: 22.04.2024)

Endüstriyel seramiklerin ortaya çıkışında bir diğer önemli basamak ise kalıp-döküm tekniğinin yeniden keşfidir. Antik Dönem’de Peru ve Çin’de kalıp kullanıldığı bilinse de pratik bir kullanım alanı bulunamadığından olacaktır ki, bu teknik unutulup gitmiştir. Rivayete göre 1745’te Ralph Daniel isimli İngiliz bir seramikçi İngiltere’yi bu teknikle tanıştırmıştır. Seri üretim için uygun teknik alt yapı ve hammaddelerin de olması sebebiyle kısa bir sürede tüm Avrupa’ya yayılmış ve uzun yıllar bir endüstri standardına dönüşmüştür.

1600’lü yıllarda Avrupa’da ufak çaplı seri üretim yapan -fabrikadan ziyade- atölye denilebilecek işletmeler kurulmaya başlamıştır. Daha önce çıkılamayan sıcaklıklara çıkılabildiği bu dönemde Avrupa porseleni yükselmeye başlamıştır. Tasarımlar bir yandan sonuna yaklaşılmakta olan Rönesans’tan, bir yandan da yüksek talep gören Çin porselenlerinden etkilenmiştir. Bunun sonucunda bu fabrikalarda mitolojik sahnelerin canlandırıldığı spekülative temalı mutfak gereçleri ya da biblolar, Uzak Doğu tarzının Avrupa estetiğiyle karıştığı bir dekorlama tekniğiyle üretilmeye başlamıştır. Yarı tanrı Glaucus ve nemf Skilla’nın betimlendiği mavi beyaz tabak (1650’ler)¹⁶¹; Çin ejderhasının karikatürize edildiği tabak (1700’ler)¹⁶²; kentaur dekorlu tabak (1711)¹⁶³; ejderha figürü dolanmış Viyana yapımı porselen vazo seti (Görsel 4.17.); mantikor figürü (1735)¹⁶⁴ ve porselen satir biblosu (1940)¹⁶⁵ bu geçiş döneminde üretilen spekülative temalı endüstriyel seramik ürünlere iyi örneklerdir.



Görsel 4.17. “Ejderha Vazo Seti”, h:16-14-13, Emaye dekor, 1725. (<http-73>)

¹⁶¹<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/200786>

¹⁶²<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/198664>

¹⁶³https://www.britishmuseum.org/collection/object/H_1889-0706-74

¹⁶⁴<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/208480>

¹⁶⁵<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/207170>

18. yüzyılın ikinci yarısında döküm-kalıp teknikleri gelişmeye ve Avrupa'ya yayılmaya devam ettikçe seramik ürünlerin niceliği de artmaya devam etmiştir. Üretim yapılan mekânlar açısından da atölyelerden fabrikalara geçiş bu dönemlerde başlamıştır. Bristol Fabrikası'nda üretilen bir çift sfenks figürü (Görsel 4.18.); Meissen Porselen Fabrikası'nda üretilen hipokampus biblosu (1770 civarı)¹⁶⁶; Wedgwood Fabrikası'nda üretilen üzerinde satir figürü bulunan şarap ibriği (1785 civarı)¹⁶⁷ ve Volpato Fabrikası'nda üretilen kentaur üstündeki Cupid biblosu (1790 civarı)¹⁶⁸ bu dönemin endüstriyel spekülâtif seramiklerine iyi örneklerdendir.



Görsel 4.18. “Çift Sfenks Biblosu”, 20 cm, Porselen, 1700-73. (<http://74>)

19. yüzyılın başlarından itibaren seramik endüstrisinde rekabet gittikçe kızışmış ancak bu durum kalitenin ve iyi içeriklerin yerini hızlı üretilmiş ve ruhsuz ürünlerin almasına yol açmıştır. Bu sadece seramik dünyasında değil, tüm tasarım objelerinde geçerli bir durumdur. Yüzyılın sonlarına yaklaşılrken bu durum William Morris öncülüğünde “Arts and Crafts” hareketinin ortaya çıkmasıyla sonuçlanmıştır. Bu döneme dair elle tutulur spekülâtif endüstriyel seramik örneklerine rastlamak oldukça zordur.

Yüzyılın sonlarına gelindiğinde Arts and Crafts Hareketi'nin öncülüğünde yeni bir anlayış ortaya çıkmış; endüstriyel ürünlerde belli bir görsel nitelik aranmaya başlanmıştır. Bu anlayışın etkileri haliyle endüstriyel seramik sektöründe de görülmüştür. Godwin & Co Fabrikası'nın pişmiş toprak karo serisinde (1875 civarı)¹⁶⁹; La Grande Tuilerie Fabrikası'nda sınırlı sayıda üretilen sürüngen ve kartal heykellerinde (1888)¹⁷⁰; Ulisse

¹⁶⁶https://www.britishmuseum.org/collection/object/H_1923-0314-122-CR

¹⁶⁷<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/814758>

¹⁶⁸<https://art.thewalters.org/detail/23725/statuette-with-centaur-and-cupid/>

¹⁶⁹https://www.britishmuseum.org/collection/object/H_1994-1001-1-a-d

¹⁷⁰<https://bit.ly/4ahkBqP>

Cantagalli Fabrikası'nda üretilen su canavarı figürlü mayolika vazoda (1800'lerin sonları)¹⁷¹; Wedgwood Fabrikası'nda üretilen Grek tipi siyah sfenkste (Görsel 4.19.); Martin Kardeşler Fabrikası'nda üretilen ejderhalı vazoda (1894)¹⁷² ve Emile Müller Fabrikası'nda üretilen erken dönem Art Nouveau örneği şeytan portresi dekorlu tabakta (1890) ¹⁷³ Arts and Crafts Hareketi'nin spekülâtif endüstriyel seramik sanatına olan olumlu etkileri gözlenebilir.



Görsel 4.19. “Wedgwood Sfenksi”, 14x31x23 cm, Siyah bazalt, 19. yüzyıl. ([http-75](http://75))

Bu dönemde ilk defa bilim kurgunun bir seramik objede tasviri görülmüştür. Fransız seramikçi Georges Martel'in fabrikasında üretilen bir karonun (1800'lerin sonları) üzerinde “1800 L'HOMME VOLANT GODWIN” ibaresi ve uçan bir makine dekoru görülmektedir (Görsel 4.20.).¹⁷⁴ Bu karo Francis Goodwin'in “The Man in the Moone” (1638) isimli kitabından bir sahneyi tasvir etmektedir. Bazıları tarafından tarihin ilk bilim kurgusu olduğu öne sürülen kitapta, başkarakter Domingo Gonsales'in kazların çektiği bir araçla Ay'a seyahat etmesi anlatılmıştır.

¹⁷¹<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/207564>

¹⁷²<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/239495>

¹⁷³<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/843989>

¹⁷⁴<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/198378>



Görsel 4.20. “Karo”, 15x15 cm, Fayans, 19.-20. yüzyıl. (<http-76>)

19. yüzyılın ortalarından itibaren sanatta Modernizm başlamıştır. Modernizm’le gelen Klasik sanatın reddi, soyutlama ve yeni form arayışları tasarım dünyasını da etkilemiş; biçim ve içeriklerde köklü değişimlere yönlendirmiştir. Spekülatif içerikler gittikçe azalmış, görsel sanatçılar daha dünyevi konulara yönelmiştir. Minimalizm, Art Deco, Süprematizm, De Stijl, Konstrüktivizm, Bauhaus ve Soyut Dışavurumculuk gibi figüratif olmayan akımların tasarım dünyasına etkisi de yadsınamaz.

Bu sebeple 20. yüzyılın büyük çoğunluğu spekülatif temalı seramikler açısından oldukça kısır geçmiştir. Fukagawa Fabrikası’nda üretilen ejderha kabartmalı tütsü kabı (1900’ler)¹⁷⁵; Bing & Grøndahl Fabrikası’nda üretilen Silenos¹⁷⁶ biblosu (1920’ler)¹⁷⁷; George Clews Fabrikası’nda üretilen ejderha şeklinde kulpu olan sürahi (1931)¹⁷⁸ ve Royal Copenhagen Fabrikası’nda üretilen pegasus biblosu (1938)¹⁷⁹ sayılı örneklerdendir.

1957 yılında kurulan Vandor isimli bir şirket Betty Boop, Dr. Seuss ve Temel Reis gibi karakterlerin kupa, tabak, kurabiye kavanozu ve kumbara gibi seramik hediyeelik eşya tasarımlarını yapmaya başlamıştır. Aradan geçen onlarca yılda Disney, Warner Bros., Marvel, Hasbro Games gibi spekülatif kurgu dünyasının devleri için hediyeelik eşyalar tasarlamaya devam etmiştir. Bu iş modeli telif haklarını elinde tutanlar için çok daha kârlı

¹⁷⁵<https://collections.vam.ac.uk/item/O493483/incense-burner-fukagawa/>

¹⁷⁶**Silenos:** Dionisos’un yoldaşı ve hocası olan bir satır.

¹⁷⁷<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/487311>

¹⁷⁸https://www.britishmuseum.org/collection/object/H_2004-0101-1-a-b

¹⁷⁹<https://collections.vam.ac.uk/item/O151182/pegasus-figure-hansen-hans-henrik/>

olduğu için, sektör bu tarz fason üretim modeline dönmüştür. Günümüzde Vandor gibi irili ufaklı binlerce fabrika, telifli seramik ürünlerin tasarım ve üretimini yapmaya devam etmektedir. Bu tarz fason üretim yapan fabrikalar dışında, spekülâtif kurgu temalı ürünler tasarlayıp üreten seramik işletmeleri de bulunmaktadır.

Calamityware, Amerika’da Don Moyer isimli bir grafik tasarımcının 2013 yılında kurduğu 8 kişilik ufak bir işletmedir. Sofra gereçleri üzerine yaptıkları baskılar ilk bakışta klasik mavi-beyaz Çin porselenlerini andırmaktadır. Ancak dikkatli bakıldığında manzaranın içinde dev robotlar, deniz canavarları, uzaylı istilas sahneleri, dinazorlar gibi esprili ayrıntılar göze çarpmaktadır. Şirketin ürün yelpazesinde spekülâtif kurgunun her türünden örnekler bulunabilir (Görsel 4.21.).¹⁸⁰



Görsel 4.21. Don Moyer, “UFO İstilas Yemek Tabağı”, Ø: 26,5 cm, 2014. ([http-77](http://77))

Beeline Creative isimli bir şirket popüler spekülâtif kurgu karakterleri ile Tiki kültürünü¹⁸¹ birleştiren bir tarzda seramik kupalar üretmektedir. Oyuncak sektöründe uzun yıllar çalışmış bir tasarımcı olan Brandon Giraldez tarafından 2016 yılında

¹⁸⁰<https://calamityware.com/>

¹⁸¹**Tiki Kültürü:** Güney Pasifik adalarının sanat ve kültüründen ilham alan Amerika kökenli bir sanat, müzik ve eğlence hareketi.

Amerika’da kurulan şirket 250’nin üstünde fikri mülkün telif hakkını almıştır. Beeline Creative’nin spekülâtif kurgunun her türünde ürünü bulunmaktadır (Görsel 4.22.).¹⁸²



Görsel 4.22. Beeline Creative, “Dewback Punç Kâsesi”, 27x14x22 cm, 2023. (<http-78>)

Tiki Farm da Tiki kültürü ve seramik ürünleri spekülâtif kurgu teması altında birleştiren başka bir fabrikadır. Holden Westland tarafından 2000 yılında Amerika’da kurulan fabrika günde binlerce kupa yapabilecek kapasiteye sahip, yüksek kalite Tiki kupalarında dünyanın bir numaralı şirketidir.¹⁸³ Ürün yelpazesinde spekülâtif kurgunun her türünden tasarımlar görmek mümkündür (Görsel 4.23.).



Görsel 4.23. Tiki Farm, “Cro-Mag Cruiser”, h:16 cm, 2024. (<http-79>)

¹⁸²<https://www.geekitikis.com/>

¹⁸³<https://bit.ly/3wCBiz1>

Skullpot, 2016 yılında Marc Berbet tarafından kurulan ve spekülâtif kurgunun korku alt türünde üretim yapan İsviçre merkezli bir seramik fabrikasıdır. Fabrika sadece kurukafa şeklinde klozet, pisuvar ve sıvı sabunluklar imal etmektedir (Görsel 4.24.).¹⁸⁴



Görsel 4.24. Skullpot, “Skullpot Klozet Beyaz Mat”, 54x35x31 cm, 2021. (http-80)

Korku türünde üretim yapan bir diğer işletme de Weird & Wonderful Ceramics şirkettir. 2016 yılında Elisha Morton tarafından İngiltere’de kurulmuştur. Ürün yelpazesinde Gotik tarzda sofrâ gereçlerinden, hayalet şekilli banyo aksesuarlarına kadar her türlü seramik obje bulunmaktadır (Görsel 4.25.). Butik üretim yapan işletme kalıpdöküm gibi endüstriyel seramik teknolojilerini kullanmaktadır.



Görsel 4.25. Elisha Morton, “Çaydanlık Takımı”, h:19 x Ø:11 cm, 2024. (http-81)

¹⁸⁴<https://www.skullpot.com/en>

Bu tür üretim modeli özellikle 2000 sonrası gittikçe popülerleşmiştir. İnternetin yaygınlaşması, insanların daha incelikli zevkler geliştirmesine sebep olmuş; insanların bir bölümü genel toplumsal tercihlerden sapmaya başlamıştır. Bunun sonucunda oluşan alt kültürler kendi ufak pazarlarını doğurmuştur. Bu alt kültürlerle ait hisseden seramikçiler pazarın bu açığını kapatmak için kendi ufak stüdyolarında üretim yapmaktadır. Bu ufak işletmelerin bazıları çömlekçi tornası veya elle şekillendirme gibi geleneksel üretim yöntemlerini; bazıları ise üç boyutlu modelleme veya kalıp-döküm gibi endüstriyel üretim yöntemlerini tercih etmektedirler. Bu geleneksel üretim modelini benimsemiş seramik sanatçıları “Çağdaş Seramik Sanatında Spekülatif Kurgu” başlığında incelenecektir. Diğerleri ise -her ne kadar “butik” ve “endüstriyel” kelimeleri birbirine tezat oluştursa da- “Butik Endüstriyel Üretim” şeklinde tanımlanabilecek bir üretim modelini benimsemişlerdir.

Vantiki Studio 2001 yılında Henrik ve Denise Van Ryzin çifti tarafından kurulmuş butik endüstriyel üretim modelinde bir işletmedir. Hollywood’da uzun yıllar efekt sanatçılığı yapan çift Oregon’da açtıkları atölyelerinde sınırlı sayıda seri üretim Tiki kupaları üretmektedirler. Zombiler (Görsel 4.26.), deniz canavarları, hayali hayvanlar, kurukafalar ürünlerinde sıklıkla kullandıkları spekülatif temalardır.¹⁸⁵



Görsel 4.26. Henrik Van Ryzin, “Zombi Sürahi”, 2024. (http-82)

¹⁸⁵<https://vantiki.com/>

Maka Tiki, İtalyan merkezli bir başka butik endüstriyel üretim modelli işletmedir. Polinezya kültürü ve mitolojisinden ilham aldıkları ürünlerin yanında kurukafa ve zombi gibi korku temalı ürünler de tasarlamaktadırlar (Görsel 4.27.).¹⁸⁶



Görsel 4.27. Maka Tiki, “Zombi hula kızı K.”, 10x10x15 cm, 2022. (<http-83>)

Tamamen spekülâtif korku üzerine çalışan Turkey Merck şirketi, alaylı bir seramikçi olan Kevin “Turkey” Merck tarafından 2015 yılında Los Angeles’te kurulmuştur. Zombi, kurukafa, vampir (Görsel 4.28.), mumya gibi yaşayan ölüler konseptli seramik kupaları butik endüstriyel üretim yöntemiyle şekillendirilmektedir.¹⁸⁷



Görsel 4.28. Turkey Merck, “Vampyr Greg”, 2024. (<http-84>)

¹⁸⁶<https://makatiki.it/>

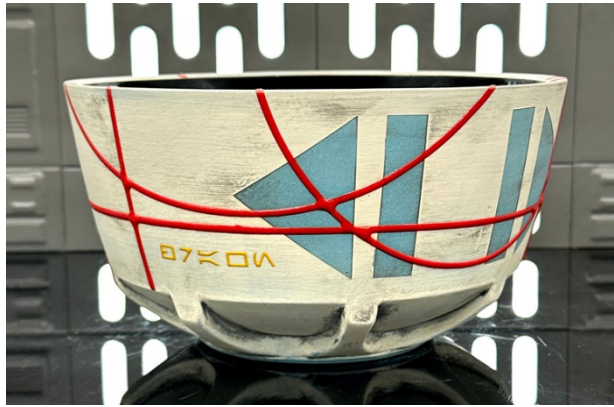
¹⁸⁷<https://bit.ly/3UFrso2>

Recollection Toys, Jeremy Hatch tarafından 2020 yılında kurulan Amerika merkezli bir butik endüstriyel işletmedir. 80'lerin "He-Man" (Görsel 4.29.), "Ninja Kaplumbağalar", "Yıldız Savaşları" gibi yapımlarındaki karakterlerin oyuncaklarının kalıplarını alıp, porselen biblolarla dönüştürmektedir. Bibloların dışında yine aynı kalıplardan çıkan modelleri klasik seramik formlarla birleştirerek fonksiyonel tasarımlar da yapmaktadır. Jeremy Hatch'ın "Richocet Studio" adında oyuncaklar dışında başka bir butik endüstriyel üretime dayalı işletmesi vardır.¹⁸⁸



Görsel 4.29. Jeremy Hatch, "He-Man ve Atılğan", Porselen, 2020. ([http-85](http://85))

Seramik sanatçısı Eric Heerspink de butik endüstriyel üretim modeliyle çalışan bir seramikçidir. Çocukluğundan beri "Yıldız Savaşları" hayranı olan sanatçı, Amerika'nın Michigan eyaletindeki atölyesinde 2008 yılından beri Yıldız Savaşları evreninin görsel dilini yansıtacak ve bu evrenden ilham almış ürünler üretmektedir (Görsel 4.30.).¹⁸⁹

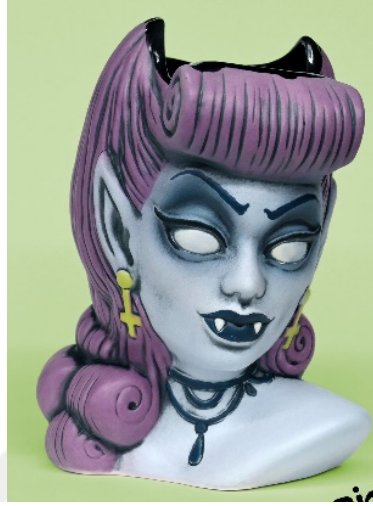


Görsel 4.30. Eric Heerspink, "Büyükamiral Thrawn", 20x20x10 cm, 2024. ([http-86](http://86))

¹⁸⁸<https://www.instagram.com/recollectiontoys/>

¹⁸⁹<https://www.instagram.com/heerspinkceramics/>

Biggs Studio butik endüstriyel Tiki kupaları üreten butik endüstriyel üretim modeline sahip bir atölyedir. Korku türünde Tiki kupaları üreten (Görsel 4.31.) işletme Mike Biggs tarafından Las Vegas'ta kurulmuştur.



Görsel 4.31. Mike Biggs, “Vamp Glamour Ghoul”, 2024. (<http-87>)

Tiki kupası üreten Corey DeWitt'in kurduğu Amerika merkezli “Coxswain Dunsel”¹⁹⁰, Andrew Cooke'nin kurduğu İrlanda merkezli “Kookietiki”¹⁹¹ ve Chris Shima'nın 2015 yılında kurduğu Amerika merkezli “Shima Ceramics” (Görsel 4.32.)¹⁹² gibi pek çok butik endüstriyel üretim yapan işletme vardır.



Görsel 4.32. Chris Shima, “Cthulhu Idol Muq”, 2016. (<http-88>)

¹⁹⁰<https://www.coxswaindunsel.com/what-s-in-a-name>

¹⁹¹<https://mytiki.life/creators/andrew-cooke>

¹⁹²<https://www.shimaceramics.com/our-story-1>

Türkiye’de de bu tarz butik endüstriyel işletmeler bulunmaktadır. Cerapost, Seramik Sanatçısı Ömer Faruk Döşkaya tarafından 2014 yılında Bursa’da kurulmuştur. Çoğunlukla spekülâtif kurgunun korku alt türünde seramik kupalar üretse de bilim kurgu, süper kahraman ve fantastik temalı tasarımları da vardır. Kurukafa sıklıkla kullandığı formlardandır (Görsel 4.33.).¹⁹³



Görsel 4.33. Ömer Faruk Döşkaya, “Darth Maul”, 9x12x7 cm, 2024. ([http-89](http://89))

Butik endüstriyel üretim yapan bir diğer seramik işletmesi de Toyecho Arttoy Studio’dur. Seramik Sanatçısı Erkan Akeler tarafından 2020 yılında Eskişehir’de kurulan Toyecho seramik oyuncaklar üretmektedir. Sanatçının yarattığı alternatif bir boyuttaki “MonoMomo” (Görsel 4.34.) isimli fantastik bir türü konu alan tasarımlarının parçaları mıknatıslarla birbirine tutturulmaktadır. Bu sayede parçaların uzuvları ve aksesuarları birbiriyle değişebilmekte ve çok sayıda kombinasyonla yeni karakterler yaratmaya imkân vermektedir.¹⁹⁴



Görsel 4.34. Erkan Akeler, “Mono-woodoo”, Porselen, 2021. ([http-90](http://90))

¹⁹³<https://www.instagram.com/cerapost/>

¹⁹⁴<https://www.instagram.com/toyecho.co/>

4.3. Çağdaş Seramik Sanatında Spekülatif Kurgu

Endüstri Devrimi sonrası tasarım ürünlerinin niteliksizleşmesi üzerine çıkan Arts and Crafts Hareketi sonrası sanat ve tasarım dünyasında el sanatlarındaki nitelik tartışılmaya başlamıştır. Bu tartışmalar bir diğer sanayileşen ülke olan Japonya’da yankılanmış; Japon filozof Sōetsu Yanagi tarafından ortaya atılan Mingei (İnsanların Sanatı) Hareketi’ne ilham olmuştur. Mingei, sıradan insanların sanatının yüceltildiği; sıradan ustaların ürettiği seramiğin Batı’nın heykelleri ve Doğu’nun ipek parşömen üzerine yaptıkları resimleri kadar değerli ve önemli olduğunu savunan bir sanat anlayışıdır.¹⁹⁵

Yanagi’nin yol arkadaşlarından biri olan seramik ustası Shoji Hamada ve Hamada’nın öğrencisi olan Bernard Leach bu öğretiyi İngiltere’ye taşımış; 1920 yılında İngiltere’de beraber açtıkları “Leach Pottery” isimli çömlekçi atölyesi, seramiğin bir sanat olarak kendine yer bulması yolunda önemli bir dönüm noktası olmuştur. 1940 yılında yayınladığı “A Potter’s Book” seramiğin yaygınlaşması ve bir sanat dalı olarak ele alınması yolunda bir diğer önemli dönüm noktasıdır.

Ayrıca bu dönem sanat dünyasında Modernist eğilimlerin yükseldiği, sanatçıların yeni biçim, üretim ve ifade yöntemleri aradığı bir dönemdir. Picasso, Matisse ve Miro gibi sanatçıların seramik malzemenin olanaklarını araştırması da seramiğin bir sanat dalı olarak kabul görmesi konusunda bir diğer önemli etkidir. Tüm bunlar göz önüne alındığında çağdaş seramik sanatının tarihinin Modernizm’le beraber başladığını düşünmek yanlış olmayacaktır.

Çağdaş seramik sanatında daha önce de bahsi geçen Modernizm’deki klasik sanatın reddi, soyutlama ve yeni form arayışları gibi durumlar uzun yıllar spekülatif türde temaların az kullanılmasını getirmiştir. Jean-Joseph Carriès’in “Kurbağa Adam” heykeli (Görsel 4.35.); Friedrich Heuler’in bir nemfın satirin sırtına bindiği “Bahar Alegorisi” eseri (1920’ler)¹⁹⁶; Picasso’nun minotor ve satir figürlü seramikleri¹⁹⁷ ve Ann Verdcourt’un “Yüzgecinde Gemi Olan Canavar Balık” (1991)¹⁹⁸ ve “Deniz Kızı” (1991)¹⁹⁹ heykelleri gibi spekülatif temalar içeren seramiklere rastlansa da tüm sanat

¹⁹⁵<https://bit.ly/4bJn1Q9>

¹⁹⁶<https://www.pamono.eu/friedrich-heuler-spring-allegory-1920s-porcelain>

¹⁹⁷<https://bit.ly/4dMvLXE>

¹⁹⁸<https://collections.tepapa.govt.nz/object/243755>

¹⁹⁹<https://collections.tepapa.govt.nz/object/243757>

kariyerini spekülâtif form ve içeriklere adayan sanatçılar 2000’li yıllardan sonra görülmeye başlanmıştır.



Görsel 4.35. Jean-Joseph Carriès, “Kurbağa Adam”, h: 33 cm, 1891. ([http-91](http://91))

2000 sonrası spekülâtif kurgunun popüler kültürde yükselmesi, küresel anlamda spekülâtif kurgu kültürünün paylaşılmasını getirmiştir. Bu durum seramik sanatçılarının bu yönde eserler üretmesi ve insanların beğenisine sunmasını kolaylaştırmıştır. 2000 sonrası spekülâtif kurgu içerikli eserler veren seramik sanatçılarından bazıları şunlardır:

4.3.1. Joan Aguilà Cuevas

İspanyol seramik sanatçısı Joan Aguilà Cuevas üzerinde “Bomo Ailesi” ismini verdiği figürler olan fonksiyonel seramikler üretmektedir. Kupa, tabak gibi mutfak eşyaları dışında saksılar, mumluklar, tütsülükler ve yüzük tutucular gibi kullanım eşyalarının hepsinde mutlaka görülen figürler olan Bomo’lar çocukluğunda anlatılan peri masallarındaki orman yaratıklarından esinlendiğini ifade etmektedir.²⁰⁰ Elf Bomo, Mantar Bomo, Hayalet Bomo gibi çeşitli karakterlerde tasarımları vardır. Görselde örnek verilen eser fantastik kurgu alt türünün dünyevi fantastik kurgu ya da peri masalı fantazyası alt başlığında değerlendirilebilir (Görsel 4.36.).²⁰¹

²⁰⁰<https://bit.ly/4buF9NN>

²⁰¹<https://www.instagram.com/terrahumida/>



Görsel 4.36. Joan Aguilà Cuevas, “Elf Bomo Kupası”, 7x9 cm. (<http-92>)

4.3.2. Naomi Gilon

Belçikalı moda tasarımcısı ve seramik sanatçısı Naomi Gilon eserlerinde seramiğin yanında deri, sahte kürk, kumaş, metal gibi malzemeler de kullanmaktadır. Tasarımları moda dünyası ile seramik dünyasının kesişim noktasındadır. Seramik el çantaları, tüylü araba parçaları, seramik başlı kürk şallar gibi kullanım alanına uyumsuz objeler tasarlar. İşlerinde devam eden bir canavar teması hâkimdir. Pek çok eserinde bir canavar eli kullanmıştır. Görselde örnek verilen eser korku türünün canavar korkusu ya da doğaüstü korku alt türleriyle ilişkilendirilebilir (Görsel 4.37.).²⁰²



Görsel 4.37. Naomi Gilon, “Cosmos Bag”, 16x8x21 cm. (<http-93>)

²⁰²<https://www.naomigilon.com/>

4.3.3. Lisa Gwen

Lisa Gwen Kanadalı bir seramik sanatçısıdır. Klasik seramik eserleri dışında “Cognipods” adını verdiği bir seramik heykel serisi vardır. Cognipod’lar Lisa Gwen’in hayal ettiği alternatif bir fikir gerçekliğinden gelen yaratıklardır. Tohumlar, taşıyıcılar ve yetişkinler olmak üzere şimdiye kadar üç değişik türünü keşfetmiştir. Başka dünyalara ait yaratıklara benzeyen çok renkli eserlerinde keçe, suni tüy ve suni kürk gibi değişik malzemeleri seramikle birleştirir. Sanatçının görselde verilen örneği bilim kurgu alt türünün sert bilim kurgu ve korku alt türünün canavar korkusu başlıklarında incelenebilir (Görsel 4.38.).²⁰³



Görsel 4.38. Lisa Gwen, “Planted Colony #3”, 23x23x13 cm. (<http-94>)

4.3.4. John Hamilton III

Amerikalı sanatçı John Hamilton uzay ve bilim kurgu temalı fonksiyonel seramikler üreten bir seramik sanatçısıdır. Çocukluğundan beri “Yıldız Savaşları” ve “Uzay Yolu” gibi yapımlara hayran olan sanatçı eserlerinde bu bilim kurgu tarz yapımların estetiğini barındırır. Kalıp-döküm, torna ve elle şekillendirme teknikleri kullanan sanatçı eserlerini sırlar ve sıraltı boyalarla renklendirmektedir. Sanatçının örnek verilen eseri bilim kurgu alt türünün askeri bilim kurgu ya da raypunk alt başlıklarında kategorize edilebilir (Görsel 4.39.).²⁰⁴

²⁰³<https://www.lisagwen.com/pods> (Erişim Tarihi: 06.06.2024)

²⁰⁴<https://bit.ly/3wEFA9m>



Görsel 4.39. John Hamilton III, “X-Wing Thruster Stein”, h:20 cm. (<http-95>)

4.3.5. Clara Holt

İtalyan Baskı ve Seramik Sanatçısı Clara Holt seramik çömlek ve duvar karoları tasarlamaktadır. Seramik eserlerinde sigraffitto ve sıraltı boya tekniklerini kullanır. Tasarımlarında denizkızı, ejderha, harpia, deniz canavarı, devler, kikloplar, dev sürüngen, satir, minotor ve iskeletler gibi fantastik yaratıklar; Herkül, Thor, Baldr, Poseidon ve Orfe gibi mitolojik kahramanlar ve tanrıları kullanmaktadır. Sanatçının görselde verilen örnek eseri fantastik kurgu alt türünde ya da korku alt türünün kozmik korku ve canavar korkusu alt başlıklarında değerlendirilebilir (Görsel 4.40.).²⁰⁵



Görsel 4.40. Clara Holt, “Teşekkürler Madonna”, 20x30 cm. (<http-96>)

²⁰⁵<https://claraholt.com/>

4.3.6. Yusuke Kamikubo

1977 yılında Tokyo’da doğmuş ve 33 yaşında çömlekçilik öğrenmeye başlamıştır. Brütalizm ve çizgi film estetiğinin karışımı heykelleri ve fonksiyonel seramikleri vardır. Robotlar, uzay gemileri ve uzay gibi bilim kurgu temaları; ejderha, dokuz kuyruklu tilki ve anka kuşu gibi fantastik temaları sıklıkla tekrar eder. Sanatçının görseldeki örnek eseri fantastik kurgu alt türünün yüksek fantazyaya ya da peri masalı fantazyası başlıklarında kategorize edilebilir (Görsel 4.41.)²⁰⁶



Görsel 4.41. Yusuke Kamikubo, “Kaplan ve Ejderha”, 26,5x18,5x18,5 cm. ([http-97](http://97))

4.3.7. Leslie Levings

Amerikalı Sanatçı Leslie Levings doğa tarihi, mitoloji ve beşeri duygusal tecrübeler üzerine çalışan multidisipliner bir sanatçıdır. Küçüklüğünden beri “Beastlies” adını verdiği polimer clay canavarlar yapan sanatçı fotoğraf ve yazarlık üzerine akademik eğitim almış ancak kille üretmekten daha fazla keyif aldığını anlayınca eski sanatına dönmüş; oradan da seramik dünyasına geçmiştir. Hem seramik hem de polimer kilden yaptığı canavarlar çok renkli ve bir çizgi film estetiğindedir. Seramik ve polimer kilin plastik ve teknik farklarından olsa gerek; seramik eserleri ve polimer kil eserleri görsel anlamda birbirinden oldukça farklı tarzdadır. Seramik canavarları doğadan ya da doğa tarihinden gerçekte yaşamış canlıları andırsa da kendi hayal dünyasının spekülasyon ürünleridir (Görsel 4.42.). Tütsülük, vazo gibi fonksiyonel seramiklerini de seramik heykellerini de tamamen elle şekillendirmektedir.²⁰⁷

²⁰⁶<https://kamikubo.thebase.in/>

²⁰⁷<https://www.leslielevings.com/>



Görsel 4.42. *Leslie Levings, “Oracle”, 13x15x10 cm. (http-98)*

4.3.8. Monster Inn Studio

Monster Inn Studio; Isabella Langdon, Freddie Langdon ve Edward Hale tarafından İngiltere’de kurulan bir seramik atölyesidir. Tasarımlarının tamamı fantastik rol yapma oyunlarından esinlenilmiştir. Tamamı elle şekillendirilmiş figüratif fonksiyonel seramikler tasarlayan sanatçıların en çok ürettiği formlar kupa, bira bardağı ve küllüktür. Tasarımlarının büyük çoğunluğu “mimic”²⁰⁸ denilen yaratıklar olmakla beraber iblisler, ölü büyücüler, zihinyırtanlar, zombiler, entler, taş canavarlar ve orclar gibi pek çok fantastik yaratıktan çıkışıdır. Görseldeki örnek eser fantastik kurgu alt türünün yüksek fantazyaya, karanlık fantazyaya ya da dünya dışı fantastik kurgu alt başlıklarında değerlendirilebilir (Görsel 4.43.).²⁰⁹



Görsel 4.43. *Isabella Langdon, “Nalfeshnee Piposu. (http-99)*

²⁰⁸**Mimic:** Eşyaları taklit eden ve kullanmaya gelenleri yemeye çalışan bir yaratık çeşidi.

²⁰⁹<https://www.themonsterinn.co.uk/>

4.3.9. Click Mort (Christopher Doran)

Oldukça sıradışı bir insan olan Click Mort'un oyuncak tasarımcılığı, müzisyenlik ve seramik sanatçılığı gibi pek çok mesleği olmuştur. Koleksiyon oyuncakları tasarladığı dönemde internetten bulduğu kitsch biblo ve tuzluk gibi seramik objeleri epoksi ve akrilik malzemelerle garip ve tedirgin edici hibrit yaratıklara dönüştürmeye başlamıştır. Los Angeles'taki mağaza raflarında gerilla sanat olarak başladığı eğlencesi yıllar içinde 200'den fazla spekülâtif seramik heykel üretmesiyle son bulmuştur. 2017 yılında aramızdan ayrılan sanatçı ayrıca kısa bir süre "The Cramps" isimli bir gothabilly²¹⁰ rock grubunda da müzisyenlik yapmıştır. Sanatçının eserlerinin pek çoğu gibi görseldeki örnek de fantastik kurgu alt türünün komik fantazyaya alt başlığında incelenebilir (Görsel 4.44.).²¹¹



Görsel 4.44. Click Mort, "Beckoning Sphinx", 13x8x5 cm. (http-100)

4.3.10. Jackson Shaner

Figüratif seramik heykeller yapan Amerikalı genç Sanatçı Jackson Shaner ilhamını Klasik ve Helenistik heykellerin dışında korku filmleri ve fantastik video oyunlarından almaktadır. Heykelleri insan psikolojisi ve his dünyasını anlatmaktadır. Gerilim, rahatsızlık, acı gibi hisleri spekülâtif korkunun bir alt türü olan vücut korkusu türünü andıran figürlerle betimler (Görsel 4.45.). Elle şekillendirme ve torna gibi yöntemler kullanan sanatçı eserlerinde çeşitli sırlama ve pişirme yöntemleri tercih etmektedir.²¹²

²¹⁰**Gothabilly:** Rock'n'roll müzik ile goth alt kültürünün birleşiminden oluşmuş bir müzik türü.

²¹¹<https://bit.ly/44Vgakn>

²¹²<https://www.jacksonshaner.com/>



Görsel 4.45. Jackson Shaner, “XL Copper Escape Jar”, 94x58x51 cm, (<http-101>)

4.3.11. Hannah Simpson

İngiliz Seramik Sanatçısı Hannah Simpson akademik heykel eğitimi almış ama hobi olarak başladığı seramikle 2020 yılına kadar bir ilişki kurmamıştır. Covid 19 salgınının karantina günlerini İngiltere kırsalındaki ailesiyle beraber geçirirken ufak tefek fonksiyonel seramikler yapmaya başlamış ve bir süre sonra seramik bir tutkuya dönüşmüştür. Tasarladığı her canavarı negatif bir duygularla eşleştirmiş; negatif duyguların sevimli ve rengârenk canavarlar olarak betimlenmesi bu duygularla başa çıkmasını kolaylaştırmıştır (Görsel 4.46.). Sucuk tekniğiyle şekillendirdiği canavarlarını sadece seramik heykel olarak değil; masa lambası ve vazo gibi fonksiyonel formlar olarak da üretmektedir. Seramiklerini parlak ve güçlü renklerde sır ve sıraltı boyalar kullanarak renklendirir.²¹³



Görsel 4.46. Hannah Simpson, “Devin Monster”, 35x33x33 cm. (<http-102>)

²¹³<https://bit.ly/3QW3q75>

4.3.12. Joseph Kowalczyk

Amerikalı Akademisyen/Heykeltıraş Joseph Kowalczyk insan korkularının kökenleri ve sonuçları üzerine çalışmalar yapmaktadır. Çoğunlukla figüratif heykellerinin bazılarında sürrealist etkiler gözlense de insanların spekülative korkularını işlediği eserleri de vardır. Ayrıca korkuların en sık kullanılan spekülative sembollerinden biri olan kurukafalar da eserlerinde sıklıkla görülen figürlerdir. Görselde verilen örnek korku alt türünün yaşayan ölüler alt başlığında ya da fantastik kurgu alt türünün karanlık fantazy alt başlığında incelenebilir (Görsel 4.47.).²¹⁴



Görsel 4.47. Joseph Kowalczyk, “KuruKafalar”. (<http://103>)

4.3.13. Bryan Wilkerson

Roane State Community College’da akademisyen olan Bryan Wilkerson “Goon” adı verdiği kendine özge karikatürize tiplerde canavarlar tasarlayan Amerikalı bir seramik sanatçısıdır. Çalışmalarında kullandığı ortak sembolik referanslar ile mizahı, zanaatı, ironiyi ve oyunu sanatının merkezinde tutmaktadır. 20 yıldan fazla bir süre illüstrasyon, animasyon, ve 3D baskı gibi alanlarda çalıştıktan sonra seramiğe dönmüştür. Çoğunlukla fonksiyonel seramiklerini şekillendirmede 3D modelleme, kalıp-döküm, torna ve elle şekillendirme gibi pek çok tekniği kullanan sanatçı, stoneware pişirdiği Goon’larını sıraltı ve sırlarla renklendirmektedir. Yeti (Görsel 4.48.), zombi, iskelet, hayalet, minotor, kiklop gibi spekülative kurguya ait imgeler; “Yıldız Savaşları” ve “Beterböcek” gibi spekülative kurgu yapımlara referanslar eserlerinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.²¹⁵

²¹⁴<https://www.joko.us/>

²¹⁵<https://www.instagram.com/bryanwilkerson/?hl=en>



Görsel 4.48. Bryan Wilkerson, “Yeti McYeterson”. (<http-104>)

4.3.14. Wesley T. Wright

Amerikalı Wesley T. Wright hem klasik fonksiyonel seramikler hem de figüratif seramik heykeller yapmaktadır. Karışık tekniklerle şekillendirdiği eserlerini sıralı boyalarla renklendirip, düşük ya da orta sıcaklıklarda pişirir. Hayvanlar ve eşyaları birleştirdiği figüratif heykellerinde ekolojik ve varoluşsal sorunları işlemektedir. Bazı eserlerinde bilim kurgu ve fantastik türü temalar kullanmıştır. Sanatçının görseldeki eseri bilim kurgu alt türünün mizahi bilim kurgu ya da uzay kolonizasyonu-keşfi/Dünya işgali alt başlıkları altında incelenebilir (Görsel 4.49.).²¹⁶



Görsel 4.49. Wesley T. Wright, “Autonomous”, 114x101x96 cm. (<http-105>)

²¹⁶<https://www.wesleytwright.com/>

4.3.15. Tim Storey

İngiliz asıllı Kanadalı Seramik Sanatçısı Tim Storey seramik çaydanlıklar başta olmak üzere kitap dayacağı, tuzluk, şamdan gibi fonksiyonel seramikleriyle ünlenmiştir. Bahsi geçen diğer çağdaş seramik sanatçıları arasında 2000’li yıllardan önce spekülative kurguya yönelik çalışmalar yapan tek istisnadır. Hayvanlar, mimari, buharlı gemiler dışında deniz canavarları (Görsel 4.50.), ejderhalar, uzay gemileri gibi spekülative temalar da kullanmaktadır. Elle şekillendirme yöntemleriyle şekillendirdiği formlarında lüster ve tuz pişirimi tekniklerini kullandığı seramiklerinde esprili bir hava vardır. Görselde örnek verilen eser fantastik kurgu alt türünde kategorize edilebilir.²¹⁷



Görsel 4.50. Tim Storey, “İki Deniz Canavarı”, h: 37 cm, 1977. ([http-106](http://106))

4.3.16. Gary Molitor

Amerikalı Multidisipliner Sanatçı Gary Molitor heykel, resim, fotoğraf ve seramik eserler üretmektedir. Kavramsal ve soyut eserleri olan sanatçının “Tasux Tæ Bazoüde” serisi, kendi yarattığı bilim kurgu bir dünyadan esinlendiği ve 1986-2000 arasında ürettiği yedi adet seramik heykelden oluşmaktadır. “Tasux Tæ Bazoüde” serisinde, hikâyede yer alan mekân ve karakterlerin betimlemeleri yapılmıştır. Görseldeki eser bilim kurgu alt türündeki sert bilim kurgu ya da hafif bilim kurgu alt başlıklarında değerlendirilebilir (Görsel 4.51.).²¹⁸

²¹⁷<https://bit.ly/4atCxi2>

²¹⁸<http://www.garymolitor.com/>



Görsel 4.51. Gary Molitor, “Lau Longwalk” Tau, 53x50x40 cm, 2000. (<http-107>)

4.3.17. Li Lihong

Çin’in porselen başkenti olarak anılan Jingdezhen’de doğan Seramik Sanatçısı ve Akademisyen Li Lihong, çocukluğunda büyük usta Qin Xiling tarafından eğitilmiş ve daha sonra akademik eğitim ile sanatını pekiştirmiştir. İşlerinde Çin’in Batı tarafından asimilasyonu, vahşi kapitalizm ve Batı tüketim toplumunu eleştiren sanatçı, kapitalizmin sembol markaları ile Çin dekorlarını birleştirmektedir. Bazı eserlerinde Çin ejderhası gibi Çin’e ait, bazı eserlerinde ise Mickey Mouse gibi Batı’ya ait spekülative form ve motifler kullanılmıştır. Sanatçının görseldeki eseri fantastik kurgu alt başlığında değerlendirilebilir (Görsel 4.52.).²¹⁹



Görsel 4.52. Li Lihong, “Mickey”, 39x45x31 cm, 2008. (<http-108>)

²¹⁹<https://galerieloft.com/en/artists/li-lihong/#biography>

4.3.18. Shinichi Sawada

Otistik Seramik Sanatçısı Shinichi Sawada seramiği kendi kendine öğrenmiştir. Konuşma yetisi çok fazla gelişmediği için heykellerinin tam olarak neyi temsil ettiğini kimse bilmemektedir. Jōmon Dönemi seramiklerine benzer bir tarzı olan eserlerinin dikenli fantastik canavarlar olduğu anlaşılsa da hikâyeleri ve arka planları hakkında en yakınlarının bile bir fikri yoktur. Evinin yakınındaki bir sosyal yardım kurumunun fırınlarında sırsız olarak pişirdiği eserlerini, yöreye özgü sağlam ve turuncuya yakın bir bünye rengi olan Shigaraki çamurundan şekillendirmektedir (Görsel 4.53.).²²⁰



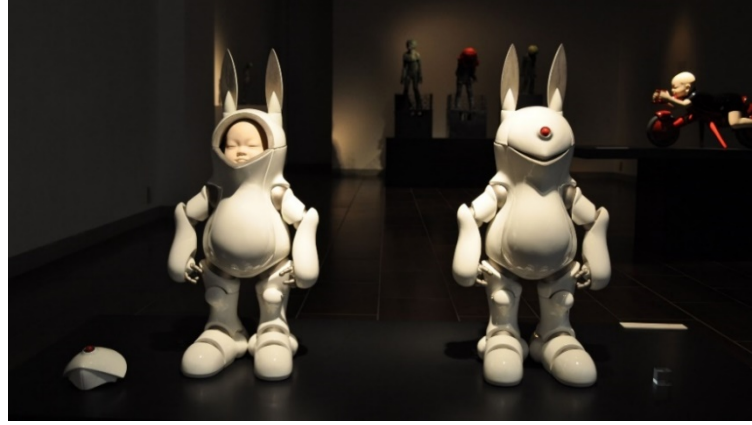
Görsel 4.53. Shinichi Sawada , “İsimsiz (117)”, 29x25x25 cm, 2006-2010. (http-109)

4.3.19. Shigeki Hayashi

Japon Seramik Heykel Sanatçısı Shigeki Hayashi spekülâtif kurgunun bilim kurgu alt türünde eser vermektedir. Oyuncak bebeklere benzeyen figürlerini porselen çamuru ve döküm tekniği ile şekillendirmeyi tercih etmektedir. Fütüristik motorlar süren ve robotik savaş zırhları giyen bebek figürlerinin formları gençliğinde tutkuyla takip ettiği anime ve manga alt kültürünün sonucu ortaya çıkmıştır. Bebek fikrinin çıkış kaynağı ise bir ormancının bambu ağacının içinde bulduğu Ay’dan gelen bir bebeğin anlatıldığı “Taketori-Monogatari” (9. yüzyıl sonları) isimli bir hikâyeden gelmektedir. Görselde örnek olarak görülen eserleri bilim kurgu alt türünün yapay zekâ/bilinç yükleme ya da askeri bilim kurgu alt başlıkları altında değerlendirilebilir (Görsel 4.54.).²²¹

²²⁰<https://www.venusovermanhattan.com/news/the-new-york-times-style-magazine6>

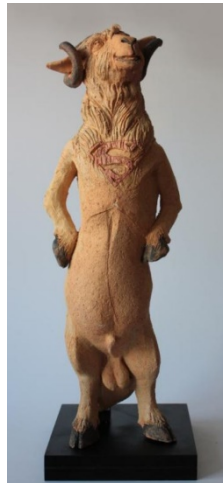
²²¹<https://bit.ly/3K6gxz1>



Görsel 4.54. Shigeki Hayashi, “Koz-o Type R”, 74x38x38 cm, Porselen, 2010. ([http-110](http://110))

4.3.20. Baha Örken

Akademisyen ve Sanatçı Baha Örken’in ana konusu spekülâtif kurgu olmasa da mitoloji ve spekülâtif popüler kültür öğelerini eserlerinde sıklıkla kullanmaktadır. 2007 yılından beri koyun, inek gibi evcil sürü hayvanları ile insanların hibrit heykellerini yapan sanatçı bu formları mizahi bir dille siyasi ve toplumsal taşlama aracı olarak kullanmaktadır. “Yıldız Savaşları” başta olmak üzere Superman, Batman gibi süper kahramanlar ve mitolojik yaratıklar eserlerinde kullandığı spekülâtif içeriklerdendir. Porselen ve ince öğütölmüş şamot çamurlarını kullanan sanatçı elle şekillendirdiği formlarında tek pişirim uygulamaktadır. Formlarında çamuru kendi bünye rengiyle bırakmayı veya bazen de astarlamayı tercih etmektedir. Sanatçının görselde verilen örnek eseri süper kahraman külliyyatı alt türünde değerlendirilebilir (Görsel 4.55.).²²²



Görsel 4.55. Baha Örken, “Süper Koç”, 21x21x55 cm, 2010. (Örken, 2010)

²²²B. Örken ile 13 Haziran 2024 tarihinde yapılan kişisel iletişim.

4.3.21. Chris Riccardo

Chris Riccardo uzun yıllar bronz üzerine çalıştıktan sonra seramik malzemeye dönmüş; seramiğin renk avantajını oldukça yetkin bir şekilde kullanan Amerikalı bir heykel sanatçısıdır. Sıraltı boyalarla renklendirdiği seramiklerinde karikatürize bir tarz yakalamıştır. Çoğunlukla Amerikan toplumunu ve yaşam tarzını esprili bir dille eleştirdiği eserlerinin arasında “Mickey Mouse” ve “My Little Pony” gibi çizgi filmler ve Yunan mitolojisinden karakterler de görülebilir. Sanatçının görseldeki eseri fantastik kurgu alt türünün komik fantazyta alt başlığında incelenebilir (Görsel 4.56.).²²³



Görsel 4.56. Chris Riccardo, “Do It!”, 61x20x20 cm, Sıraltı, 2010. (<http-111>)

4.3.22. Brendan Tang

İrlanda doğumlu Çin asıllı bir Kanadalı olan Brendan Tang nesiller süren bir göçebe ailenin çokkültürlülüğünü eserlerine yansıtan multidisipliner bir sanatçıdır. Seramik sanatçısı olarak tanınsa da görsel sanatların pek çok dalında eserleri ve sergileri bulunmaktadır. En bilinen serisi olan “Manga Ormolu” serisinde, Ming Hanedanı

²²³<https://www.chrisriccardo.com/>

seramikleri ile Japon mangalarından ilham aldığı robotları birleştirmiştir (Görsel 4.57.). Bu seride aynı kendisi gibi gelenek ve geleceğin birbirine karıştığını ve iki birbirine zıt gibi duran kavramın beraber ne kadar uyumlu olduğunu anlatmıştır. Popüler kültür ile geleneksel kültürlerin beraber olamayacağına dair düşüncenin karşısında konumlanan eserlerini elle şekillendirmiş; sır ve sıraltı boyalarla renklendirmiştir. Sanatçının çalışmalarına örnek olarak kullanılan görseldeki eseri bilim kurgu alt türünün sert bilim kurgu, yapay zekâ ya da uzay operası alt başlıklarında incelenenilir.²²⁴



Görsel 4.57. Brendan Tang, “Manga Ormolu Ver. 5.0-n”, h: 63,5 cm, 2013. ([http-112](http://112))

4.3.23. Jessica Harrison

İskoç Akademisyen ve Seramik Heykel Sanatçısı Jessica Harrison’un antik objelerin seramik versiyonları ya da buluntu seramik bibloların üzerinde oynamalar yaptığı bir tarzı vardır. Antik objelerin seramik versiyonlarını yaptığı serilerinde objelerin kaba imitasyonlarını yaparken, buluntu objeleri sırüstü boyalarla değiştirmektedir. “Broken Ladies” serisinde buluntu kadın figürlü bibloları epoksi yapıştırıcı ve sırüstü boyalar kullanarak spekülâtif korku türünde eserlere dönüştürmüştür. Sanatçının görselde verilen örneği korku alt türünün vücut korkusu, yaşayan ölümler ve doğaüstü korku alt başlıklarında değerlendirilebilir (Görsel 4.58.).²²⁵

²²⁴<https://www.brendantang.com/work-1/#/new-gallery-5/>

²²⁵<https://www.jessicaharrison.studio/>



Görsel 4.58. Jessica Harrison, “Crystal”, 12x12.5x20 cm, 2014. (<http-113>)

4.3.24. Chao Harn Kae

Yağlı boya resimleri ve bronz heykelleri de olan Malezyalı Multidisipliner Sanatçı Chao Harn Kae bazı seramik heykel serilerinde Lamia, kentaur, denizkızı gibi spekülâtif yaratıklar kullanırken, bazılarında ise kuş, kurbağa, tavşan, boğa gibi hayvanlarla insanların karışımı olan özgün antropomorfik figürler de kullanmaktadır. Sanatçının görselde örnek olarak verilen eseri fantastik kurgu alt türünde ya da korku alt türünün canavar korkusu alt türünde değerlendirilebilir (Görsel 4.59.).²²⁶



Görsel 4.59. Chao Harn Kae, “Lamia”, h: 8x6x7 cm, Porselen, 2014. (<http-114>)

²²⁶<https://www.chaoharnkae.com/>

4.3.25. Lindsay Montgomery

Kanadalı Seramik, Resim ve Kukla Sanatçısı Lindsay Montgomery, Rönesans İtalya'sında ortaya çıkan “istoriato”²²⁷ tarzı görsel diline benzer seramik heykeller ve kullanım eşyaları tasarlamaktadır. Pagan ayinleri, ölüm, doğaüstü ve cadılık gibi temaları kullanan sanatçı, istoriato tarzını yüzyıllardır süregelen monarşi, sömürgecilik, eşitsizlik ve tahribatı eleştirmek için kullanmaktadır. 16. yüzyıldaki örneklerinde kadınların cadılarla, azınlıkların şeytanla ya da otoriteye itaat etmeyenlerin canavarlıkla ilişkilendirilmesini; kendi eserlerinde cadılığa, şeytanlığa ve canavarlığa sahip çıkarak eleştirmektedir.²²⁸

“Neo-istoriato” olarak adlandırdığı eserlerini elle şekillendirme, torna ve kalıp-döküm teknikleriyle şekillendirip, mayolika tekniğiyle renklendirmektedir. Eserlerinde şeytan, ejderha, cadı, harpia (Görsel 4.60.), kiklop, kerberos, satir, sfenks, goblin, denizkızı, deniz canavarı ve Medusa gibi spekülatif pek çok öğeye rastlanabilir.²²⁹



Görsel 4.60. Lindsay Montgomery, “Staffordshire Harpies”, 25x35x27 cm, 2014. ([http-115](http://115))

4.3.26. Brett Kern

Brett Kern Amerikalı bir seramik heykel sanatçısıdır. Akademik eğitimine grafik tasarımla başlasa da çamuru keşfetmesi sayesinde seramikle devam etmiştir. 2010 yılında yüksek lisans mezuniyetinden sonra çocukken izlediği “Jurassic Park” filmlerine olan saplantısı ile “şişme dinazorlar” tasarlamaya başlamıştır. Bir anda popülerleşen tasarımlarını butik endüstriyel modeliyle seri üretime geçirmiş ama sanatsal üretimine de devam etmiştir.

²²⁷Istoriato: Üzerinde hikâye anlatımı bulunan ve mayolika tekniğiyle renklendirilmiş seramikler.

²²⁸<https://www.maakemagazine.com/lindsay-montgomery>

²²⁹https://www.instagram.com/lindsay_s_montgomery/

2015 yılında patinalı bronz görünümli Ninja Kaplumbağalar'daki "Raphael" , Hayalet Avcıları'ndaki "Slimer" ve "E.T." gibi 90'ların pop kültürüne ait diğer spekülâtif karakterlerin Helenistik versiyonlarını yaptığı başka bir heykel serisi daha üretmiştir. Sanatçının görseldeki örnek eseri spekülâtif kurgunun süper kahraman külliyyatı alt türünde kategorize edilmeye uygundur (Görsel 4.61.).²³⁰



Görsel 4.61. Brett Kern, "Raphael", 2015. (<http-116>)

4.3.27. Alan Waring

Alan Waring doğa ve hayvanlar üzerine çalışan Danimarkalı bir seramik heykel sanatçısıdır. İnsan karakteri ve doğasını esprili bir dille hayvan figürleri üzerinde anlattığı gerçekçi bir heykel tarzı vardır. Bazı eserleri başlı başına fabl türünü andırsa da bazı eserleri gerçekçi hayvan figürlerinden oluşmaktadır. Fabl türü denilebilecek türün dışında özellikle erken dönem işlerinde bilim kurgu ve süper kahramanlar türlerinde spekülâtif eserleri de bulunmaktadır. Sanatçının görseldeki eseri bilim kurgu alt türündeki askeri bilim kurgu, sert bilim kurgu ya da yapay zekâ alt başlıkları altında incelenebilir (Görsel 4.62.).²³¹

²³⁰<https://brettkernart.store/>

²³¹<https://www.alanwaring.dk/GB.aspx>



Görsel 4.62. Alan Waring, “Jet-Rhino”, 65x95 cm, Metalik sır, 2015. ([http-117](#))

4.3.28. Tim See

Kurguladığı kıyamet sonrası bilim kurgu dünyasına ait eserler veren Amerikalı Seramik Sanatçısı Tim See başta çaydanlık olmak üzere fonksiyonel seramik eserler üzerine odaklanmıştır. Kıyamet sonrası insanların yok olması ile başlayan absürt spekülatif hikâyesi, iki fraksiyonlu bir robotik savaşa, kötücül siborg tavşanlardan ve Mars’a kadar uzanmaktadır. İlk olarak 2014’te F. Emeril Carter’in “Dragon Wells” fabrikasının yıkıntılarında mahsur kalması ve enkazda bulduklarıyla ürettiği objeleri tasvir etmesiyle başlar. Sonraki yıllarda dallanıp budaklanan hikâye yine fonksiyonel seramiklerle devam etse de anlatım daha çok yüzeysel tasarıma dönmüştür. Odun pişirimini tercih etse de gazlı fırınlarda pişirdiği seramikleri de vardır. Görseldeki örnek eseri bilim kurgu alt türünün apokaliptik/post-apokaliptik alt başlığına uygun bir örnektir (Görsel 4.63.).²³²



Görsel 4.63. Tim See, “Planning the Mission”, 2016. ([http-118](#))

²³²<http://www.timseeceramics.com/>

4.3.29. Daniel Listwan

Daniel Listwan, bilim ve bilimkurgu üzerine eserleri olan Amerikalı bir multidisipliner sanatçıdır. Karakalem resim üzerine de çalışmaları olan sanatçı seramik eserlerini elle şekillendirmektedir. Pişirdiği porselen bünyeleri daha sonra akrilik boyalarla renklendirmeyi tercih etmektedir. Robotlar, uzay gemileri, uzaylılar, canavarlar gibi figürler; “Ninja Kaplumbağalar” çizgi filminden “Metalhead” ve “Krang” gibi karakterler eserlerinde kullandığı spekülative öğelerdir. Sanatçının görselde örnek olarak verilen eseri bilim kurgunun alt türü olan uzay kolonizasyonu-keşfi/Dünya işgali alt başlığı altında değerlendirilebilir (Görsel 4.64.).²³³



Görsel 4.64. Daniel Listwan, “Slime Spectre Encounter!”, 2017. (http-119)

4.3.30. Calvin Ma

Amerikalı Seramik Heykel Sanatçısı Calvin Ma’nın sanatına yön veren şeylerin başında sosyal anksiyetesi gelmiştir. Çocukluğundan beri bu hastalıktan mustarip olan Ma, çocukluğunda sosyal ortamlardan aksiyon figürleri aracılığıyla kaçınmış, bu figürlere yazdığı hikâyeler yaratıcılığını tetiklemiştir. Eserlerindeki çocuksu hikâye anlatıcılığı buradan gelmektedir. Calvin Ma’nın eserleri seramik fabllar olarak tanımlanabilir. Erken dönem eserlerinde insansı evleri (Görsel 4.65.); son dönem eserlerinde ise insan-kuş hibriti karakterleri betimlemiştir. Çoğunlukla seramik heykel yapsa da seramik kupalar ve saksılar gibi kullanıma yönelik tasarımları da vardır. Eserlerinde yoğun doku ve güçlü renkler kullanır.²³⁴

²³³<https://www.instagram.com/danlistwan/?hl=en>

²³⁴<https://www.instagram.com/calvinmasculpts/>



Görsel 4.65. Calvin Ma, “The Walk”, 38x15x30 cm, 2017. ([http-120](http://120))

4.3.31. Kazuma Sambe

Japon asıllı Amerikalı Sanatçı Kazuma Sambe üniversitede biyokimya okumak için gittiği Tucson’da çağdaş seramikle tanışmış ve kariyerini seramik heykel sanatçılığı yönüne çevirmiştir. Eserlerinde çokkültürlülük, tüketim çılgınlığı, gerçeklik algısı ve demokrasi illüzyonu gibi konuları işlemektedir. Formlarında iki öne çıkan ana tema vardır: Fast food yemekler ve Japon kültürü.

Sanatçı fast food sektörünün ürünleri pazarlamasında kullanılan görsellerin, insanların ürün hakkında olan algısını değiştirdiğini ve insanların bu ürünleri tükettiğinde tatmin olmalarının aslında ürünün nitelik olarak kalitesinden değil de bu yalan pazarlamanın ve ürünün içeriğindeki katkı maddelerinin sonucu olduğunu savunmaktadır. Bu durumun gerçekliğinin fantastik yaratıklar kadar gerçekçi olduğuna vurgu yapmak için fast food ürünlerden çıkan Japon kültürüne ait ejderha, aslan-köpek, ejder kaplumbağa ve deniz canavarları gibi fantastik figürler kullanmaktadır (Görsel 4.66.). Japon burçlarına ait hayvanları kullandığı eserleri de vardır.^{235 236}

²³⁵<https://www.redlodgeclaycenter.com/artist/kazuma-sambe/>

²³⁶https://yungeepark.com/0_main/0_main/0_main-4/kazuma-sambe/



Görsel 4.66. Kazuma Sambe, “Small, Medium, Large”, 46 cm, Porselen, 2017. (<http-121>)

4.3.32. Anne Athena

Danimarkalı Seramik Sanatçısı Anne Athena klasik seramiklerin motif, bezeme ve figürlerinden etkilenmiştir. Seramik heykel dışında resim ve geleneksel seramik formlarının üzerine dekor çalışmaları da yapmaktadır. Elle şekillendirdiği heykellerini sır, sıraltı ve sırüstü boyalarla renklendirmektedir. Eserlerinde insan davranışı, maneviyat ve psikoloji, insanlar ve yaşam hikâyeleri, insanlığın tarihi ve bu gezegendeki gelişimi ve yerleşimi gibi konuları anlatmaktadır. Aynı konuları sfenks, denizkızı, harpia, lamassu gibi yaratıklar ve Venüs, Narkissos gibi mitolojik karakterler gibi spekülâtif temaları kullanarak da işlediği eserleri vardır. Görselde örnek verilen eser fantastik kurgu alt türünde değerlendirilebilir (Görsel 4.67.).²³⁷



Görsel 4.67. Anne Athena, “Queen of Illusion”, 47x35x23 cm, 2019. (<http-122>)

²³⁷<https://www.anneathena.com/>

4.3.33. Eva Funderburgh

Amerikalı seramik heykel sanatçısı Eva Funderburgh insan güdülerini ve duygularını kendine has canavar tipleriyle anlatmaktadır. Funderburgh'un canavarları bazen tanımlı fantastik yaratıkları, bazen gerçek hayvanları anımsatır ama iki durumda da bu benzerlik sadece yüzeyseldir ve üretimlerindeki figürler kendine özgüdür. Porselen bünyeyle çalışan sanatçı işlerinde çoğunlukla rastgele ve parlak renkleri dolayısıyla odunlu pişirimi tercih etmektedir. Bazı işlerinde 1315°C üzeri sıcaklıklara çıkabilmektedir. Seramik dışında bronz heykelleri ve karışık malzemeli enstalasyonları da olan sanatçı, ayrıca yerel bir sanat merkezinde bu üç disiplinde de başlangıç seviyesi dersler vermektedir. Sanatçının görselde kullanılan eseri fantastik kurgu alt türünün Dünya dışı fantastik kurgu alt başlığında ya da bilim kurgu alt türünün uzay kolonizasyonu-keşfi başlığında değerlendirilebilir (Görsel 4.68.).²³⁸



Görsel 4.68. Eva Funderburgh, “Sky Messenger”, 22x6x15 cm, 2019. ([http-123](http://123))

4.3.34. Amy Rae Hill

Amy Rae Hill fonksiyonel seramik kaplar üzerinde dramatik uzay sahneleri tasvir eden bir seramik dekor sanatçısıdır. Hazır bisküvi olarak satın aldığı ürünlerin üzerine çeşitli sırlarla ve sıraltı boyalarla dekor yapan sanatçı düşük ısılarda pişirim yapmaktadır. Uzay aşığı bir sanatçı olan Amy Rae Hill, “Göksel Çömlekçilik” diye adlandırdığı

²³⁸<https://evafunderburgh.com/bio/>

eserlerinde uzayın sonsuz olasılıklarından doğan merak, heyecan ve macera gibi pozitif hisler de yalnızlık, mahrumiyet, kaybolma ve çaresizlik gibi negatif hisler de illüstratif ve çocuksu bir dille anlatılmaktadır. Görselde verilen örnek bilim kurgu alt türünün uzay kolonizasyonu başlığında değerlendirilebilir (Görsel 4.69.).²³⁹



Görsel 4.69. Amy Rae Hill, “Invasion”, 2019. (http-124)

4.3.35. Özge Tan

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü 2016 yılı mezunu Seramik Heykel Sanatçısı ve Akademisyen Özge Tan’ın çalışmalarında öne çıkan form kadın figürüdür. Genellikle insanlığın gerek ekolojik gerekse varoluşsal problemlerini kadın figürü üzerinden anlatır. Ayrıca sanatçının mevsimleri ve göksel cisimleri kadın figürlerinde betimlediği “Gözü Yaşlı Tanrıçalar” isimli spekülative temalar içeren bir serisi de vardır. “Gözü Yaşlı Tanrıçalar” serisinde seramik heykellerin yanı sıra bir fantastik çaydanlığı da vardır. Sanatçının örnek olarak verilen eseri fantastik kurgu alt türünde incelenebilir (Görsel 4.70.).²⁴⁰

²³⁹<https://amyraehill.com/>

²⁴⁰<https://ozgetan.com/index.php>



Görsel 4.70. Özge Tan, “Bugün Gece Gözü Yaşlı Bir Tanrıçadır”, 25x25x50 cm, 2019. (<http-125>)

4.3.36. Malene Hartmann Rasmussen

Danimarkalı Sanatçı Malene Hartmann Rasmussen İskandinav halk hikâyelerinden ilham alan bir seramik heykel sanatçısıdır. Erken dönem eserlerinde doğa ve orman yaratıkları daha öne çıkarken; 2016 sonrasında daha çok “Trol” gibi çocukluğunun folklorik hikâyelerindeki fantastik yaratıklar göze çarpmaktadır. 2019’da Meşher İstanbul’daki “Beyond the Vessel” karma sergisi için hazırladığı enstalasyon tamamen fantastik öğelerden oluşmaktadır (Görsel 4.71.). Eserlerinde yoğun doku ve parlak renkler tercih etmektedir. Sanatçının görselde örnek olarak verilen enstalasyonu fantastik kurgu alt türünün peri masalı fantazyası alt başlığına girmektedir.²⁴¹



Görsel 4.71. Malene Hartmann Rasmussen, “Fantasma”, 275x340x270 cm, 2019. (<http-126>)

²⁴¹<https://www.malenehartmannrasmussen.com/Fantasma-Ghost-2019>

4.3.37. Biata Roytburd

Ukrayna asıllı Amerikalı Biata Roytburd figüratif porselen heykeller yapan bir seramik heykel sanatçısıdır. Eserlerinde suçluluk, kabullenme ve baştan çıkarma gibi insani duyguları işler. Bazı eserlerinde Jessica Rabbit (Görsel 4.72.) gibi çizgi film karakterlerini ya da insan/hayvan hibriti gibi antropomorfik spekülative formları kullanmaktadır. Sanatçının görseldeki eseri fantastik kurgu alt türünün komik fantazy alt başlığının altında kategorize edilebilir.²⁴²



Görsel 4.72. Biata Roytburd, “Hammerspace”, 48x48x25 cm, Porselen, 2019. (<http-127>)

4.3.38. Dauma (Daumante Stirbyte)

Litvanya asıllı Seramik Heykel Sanatçısı Dauma, başka dünyalara ait böcekler ve bitkiler tasarlamaktadır. Sanatını etkileyen en önemli etkenin doğayla iç içe geçirdiği çocukluğundan kalan böcekler ve botanik dünyasına olan hayranlığı olduğunu ifade eden sanatçının ayrıca “Blob” adını verdiği kendine has karakterlerden oluşan bir serisi de vardır. Elle ve kalıpla şekillendirme yöntemlerini kullandığı porselen bünyeleri bisküvi pişirimi sonrası sırlar ve sıraltı boyalarla renklendirip 1200°C’de tekrar fırınlar. Bu aşamadan sonra genellikle lüsterli bir pişirim daha uygular. Çoğunlukla açık ve pastel renklerle lüsterin doğal olmayan parlaklığını beraber kullanmayı tercih eder (Görsel 4.73.). Heykellerinde bilindik spekülative figürlere rastlanmaz; tüm tasarımları kendi hayal dünyasında ortaya çıkmıştır.²⁴³

²⁴²<https://www.greenwichhouse.org/person/biata-roytburd/>

²⁴³<https://www.daumaceramics.com/>



Görsel 4.73. Dauma, “Mister Jiggles”, 15x20x13 cm, 2019. (<http-128>)

4.3.39. Ryan Myers

Çizgi filmler, çizgi romanlar, süper kahramanlar, süper kötüler ve Amerikan yerlilerinden kalma tarihi eserlerle büyüdüğünü ifade eden Amerikalı Sanatçı Ryan Myers, spekülative ile gerçeküstücü temalar arasında ince bir çizgidedir. Eserlerindeki görsel tavır ele alındığında sürrealizme; eserlerindeki göndermeler ve ilham aldığı konular göz önüne alındığında ise spekülative kurguya yatkın olduğu söylenebilir. Çoğunluğu fonksiyonel olan seramiklerinde şeytanlar, Kolomb öncesi Amerikan tanrıları, kurukafalar, uzaylılar, vampirler, zombiler ve Frankenstein’in canavarı gibi spekülative kurgunun her türünden figürü görülebilir. Asıl odak noktası olmasa da işlevsellik seramiklerinde önemlidir. Torna ve elle şekillendirme yöntemleriyle ürettiği eserlerini istediği etkiyi alana kadar birkaç kez pişirebilmektedir. Sanatçının görseldeki eseri fantastik kurgu alt türünün karanlık fantazyaya ya da çağdaş fantazyaya alt başlıkları altında değerlendirilebilir (Görsel 4.74.).²⁴⁴



Görsel 4.74. Ryan Meyers, “Devil Yunomi”, 11x11x11 cm, 2020. (<http-129>)

²⁴⁴<https://www.ryanmyersceramics.com/about>

4.3.40. Kristine Poole

Amerikalı Seramik Sanatçısı Kristine Poole çoğunlukla kadın figüründen oluşan formlarını yüksek derece pişirdikten sonra su bazlı boyalarla renklendirmeyi tercih etmektedir. “Muse” serisi Yunan mitolojisindeki ilham perilerinin kendi yarattığı versiyonlarından oluşmaktadır. Muse serisinde kocası Colin ve kendisi için ilham getiren eylemleri kişileştirmişlerdir.

Siren, satir, valkür gibi mitolojik yaratıklar ve Amfitriti, Fauna gibi tanrıçalar dışında; kendi özgün üretimi olan kaplan, kurbağa, baykuş ve tavşan gibi hayvanların antropomorfik yorumlarından oluşan tasarımları da vardır. Görselde örnek verilen eser fantastik kurgu alt türünde değerlendirilebilir (Görsel 4.75.).²⁴⁵



Görsel 4.75. Kristine Poole, “Awaken the Night”, 38x20x15 cm, 2020. (http-130)

4.3.41. Alessandro Gallo

Alessandro Gallo antropomorfik seramik heykeller yapan İtalyan asıllı bir sanatçıdır. Elle şekillendirdiği heykellerini astarlayıp yüksek sıcaklıklarda pişirdikten sonra su bazlı boyalarla renklendirir. Hem şekillendirmede hem de renklendirmede yüksek seviyede bir detaycılıkla çalışmasına rağmen oldukça üretken bir sanatçıdır. Vücutları insan kafaları hayvanlardan oluşan heykelleri gündelik hayatı anlatan sıkıcı fabllar gibidir. Kafa olarak seçtiği hayvanlara atfedilen karakterler ile altındaki insanın kıyafetleri ya da içinde bulundukları gündelik eylemler uyumludur. Sanatçının diğer eserleri gibi görselde örnek olarak verilen eseri bilim kurgu alt türünün mizahi bilim kurgu ya da fantastik kurgu alt türünün komik fantazyaya başlıkları altında incelenebilir (Görsel 4.76.).²⁴⁶

²⁴⁵<https://www.kristinepoole.com>

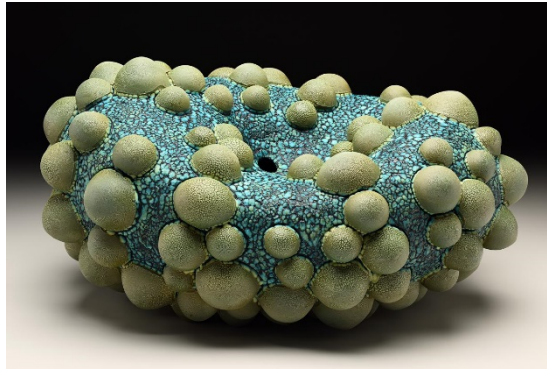
²⁴⁶<http://www.alessandrogallo.net/>



Görsel 4.76. Alessandro Gallo, “With God On Our Side”, 58x41x25 cm, 2021. (<http://131>)

4.3.42. William Kidd

Amerikalı Seramik Sanatçısı William Kidd başka dünyalara ait olabilecek doğal formlar üretmektedir. Eserlerini “organik olasılıklar” olarak adlandıran sanatçının spekülatif kurgunun hem fantastik hem de bilim kurgu dallarında eser verdiği söylenebilir. 30 yıl boyunca okyanus kenarında yaşadığını ve şnorkelli dalış yapmaya sıklıkla gittiğini ifade eden Kidd’in tasarımlarında mercan adalarına benzer pek çok deniz altı canlılarına benzerlikler hissedilmektedir (Görsel 4.77.). Sadece deniz altı değil mikroorganizmalar, mantarlar, tohumlar, kaktüsler de ilham aldığı canlı türlerindendir. Tornayla şekillendirmeye başladığı parçaları karışık elle şekillendirme teknikleri kullanarak birleştirmekte ve başta toplanmalı sırlar olmak üzere değişik artistik sırlar ile renklendirmektedir. 30 yıl boyunca lise seviyesinde seramik eğitimi veren sanatçı son 10 yıldır eğitimi bırakmış ve sanatsal işlerine odaklanmıştır.^{247 248}



Görsel 4.77. William Kidd, Atomic Vessel, 61x46x33 cm, 2021. (<http://132>)

²⁴⁷https://www.youtube.com/watch?v=e3e-JbSIXLM&ab_channel=MeettheArtists

²⁴⁸<https://www.williamkiddceramics.net/about-1>

4.3.43. Gonca Efe

2022 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümünden mezun olan genç sanatçı kişisel mezuniyet sergisinde çok bilinen sanat eserlerini çizgi film karakterleriyle yeniden yorumlamıştır. Sanatçı Mickey Mouse, Şrek, Şirinler, Ninja Kaplumbağalar gibi spekülâtif kurgunun çeşitli alt türlerinden popüler çizgi film karakterlerini kullanmıştır. Elle şekillendirme ve kalıp teknikleriyle şekillendirdiği eserlerini sır ve sıraltı boyalar ile renklendirmektedir. Sanatçının görselde örnek verilen eseri süper kahramanlar külliyyatı alt türündedir (Görsel 4.78.).



Görsel 4.78. Gonca Efe, “Ninja Terbiyecisi”, 35x30x46 cm, 2022. (Kişisel Arşiv)

4.3.44. Mürsel Koca

Sanatçı ve Akademisyen Mürsel Koca, başta fantastik kurgu türünde olmak üzere spekülâtif kurgunun her türünde eserler üretmektedir. Erken yaşlarından beri fantastik rol yapma oyunlarına ve Metal müziğe ilgisi olan sanatçı, bu tarz çalışmalara seramik lisans eğitimi sırasında başlamıştır. Sanatta yeterlik tezini de “Seramik Sanatında Fantastik Figürler” üzerine yazmıştır. Sanatçının genellikle beyaz vakum çamuru kullanmakta ve ağırlıklı olarak serbest elle şekillendirme yapmaktadır. Kalıp-döküm yöntemlerini de kullandığı çalışmalar bulunan sanatçı eserlerini çeşitli oksitler, pigmentler ve sırlar ile renklendirmektedir. Sanatçının örnek görseldeki eseri spekülâtif kurgunun alt türü olan fantastik kurgu başlığı altında değerlendirilebilir (Görsel 4.79.).



Görsel 4.79. Mürsel Koca, “Şaman”, 54 x 69 x 40 cm, 2022. (Kişisel Arşiv)

4.3.45. Michael Klapthor

Amerikalı Seramik Heykel Sanatçısı Michael Klapthor heykellerini tornayla şekillendirme tekniğiyle yaratır. Akademide el sanatları eğitimi alan sanatçı, seramik malzemenin -özellikle çamur tornasının- kendine en yakın el sanatı olduğunu fark etmiş ve sanat kariyerini çamur tornasında şekillendirmeye adanmıştır. Bu yol çocukluğundan beri eski bilim kurgu yapımlara olan tutkusuyla birleşince yıllardır üretmeye devam ettiği robotlar ortaya çıkmıştır. Robotların her parçasını çamur tornasında şekillendiren sanatçı daha sonra bazı parçalar üzerinde ufak oynamalar yapıp, robot heykelleri haline getirmektedir. Eserlerinde 50’lerin bilim kurgu estetiğini yakalamaya çalışan sanatçı, çok renkli robotlarını eskitme görüntüsü vererek tamamlamaktadır (Görsel 4.80.). Sanatçının robot heykelleri dışında uzay gemileri ve ışın tabancaları gibi bilim kurgu temalı tasarımları bulunmaktadır.²⁴⁹

²⁴⁹<https://www.commoncreativatlanta.com/?p=4693>



Görsel 4.80. Micheal Klapthor, “Mutually”, 52x43x53 cm, 2023. (<http-133>)

4.3.46. Buğra Özer

Seramik Heykel Sanatçısı ve Akademisyen Buğra Özer eserlerinde insan-hayvan hibrit figürler kullanmaktadır. Boğa, domuz, gergedan ve dağ keçisi eserlerinde en sık kullandığı hayvan figürleridir. Sanatçının hayvan figürlerine olan ilgisi 2012 yılında yüksek lisans sırasında başlamıştır. Araştırmalarında Lascaux Mağarası'ndan Çatalhöyük'e; Minos'tan Sümer mitlerine kadar sıkça karşısına çıkan boğa figürü dikkatini çekmiştir. Bu güçlü ve maskülen hayvanı antropomorfik biçimlerde şekillendirmeye başlamış ve boynuz sembolizmi üzerinden diğer boynuzlu hayvan figürlerine geçiş yapmıştır (Görsel 4.81.). Sanatta yeterlilik tezi kapsamında da bu figürler ile çalışmaya devam etmiş ve Truva metnindeki karakterleri hayvansal betimlemelerle aktarmıştır. Bu formlar zamanla bazen insan-doğa mücadelesinin sembolü, bazen de sanatçının avatarları haline gelmiştir. Sanatçı porselen veya stoneware kil kullanarak elle şekillendirdiği formlarında, sır yerine astar tercih etmektedir.²⁵⁰

²⁵⁰B. Özer ile 27 Mayıs 2024 tarihinde yapılan kişisel iletişim.



Görsel 4.81. Buğra Özer, “Umut”, 36x30x18 cm, 1245 C°, 2023. (http-134)

4.3.47. Richard Wehrs

Kendini “Tuhaf Seramik Şeyler Tasarımcısı” olarak tanımlayan Amerikalı Seramik Heykel Sanatçısı Richard Wehrs’in heykelleri sevimlilik ile ürkütücülük arasında karakterlerden oluşur. Karakterlerin her biri bir hikâyenin bir anında çekilmiş bir fotoğraf karesi gibidir. Tasarımları arasında hayaletler, zombiler, böcek insanlar, uzaylılar, deniz canavarları, süper kahramanlar, orklar ve orman devleri gibi spekülâtif kurgunun her türünden karaktere rastlamak mümkündür. Karakterlerinin neredeyse hepsi ön cepheden görünen statik pozlardadır. Bu durağan pozları kullandığı yoğun doku ve canlı renkler ile dengeler. Sanatçının görseldeki eseri bilim kurgunun alt türü olan uzay kolonizasyonu-keşfi/Dünya işgali alt başlığına uygun bir örnektir (Görsel 4.82.).²⁵¹

²⁵¹<https://www.richardwehrs.com/>



Görsel 4.82. Richard Wehrs, “The Gruesome Creature from Planet X”, 25x20x9 cm, 2023. (<http-135>)

4.3.48. Nastia Calaca

İllüstrasyon eğitimi alırken tanıştığı seramiğe âşık olan Ukraynalı Sanatçı Nastia Calaca bazen kullanım eşyası bazen de heykel olarak çalıştığı eserlerinde hayvan temasını tercih etmektedir. Aldığı eğitimin de etkisiyle illüstratif bir tarzdaki eserlerini tamamen elle şekillendirme yöntemleriyle modellemektedir. Sıralı boyalar ve sırlarla renklendirdiği eserlerini 1200°C üstü sıcaklıklarda pişirmektedir. Bazı işlerinde hayvanları bir çizgi film dünyasından çıkmış karakterler gibi fabllaştıran sanatçı, hem fabl tarzı hem de gerçekçi çalıştığı eserlerinde parlak renkleri yoğun olarak kullanır. Görselde örnek verilen eser fabl benzeri yapısıyla fantastik kurgu alt türünün peri masalı fantazyası alt başlığında değerlendirilebilir (Görsel 4.83.).²⁵²



Görsel 4.83. Nastia Calaca, “Fish I”, 22x20x6 cm, 2024. (<http-136>)

²⁵²<https://www.nerdybio.com/interview/?search=Nastia.Calaca>

4.3.49. Mike Cinelli

Amerikalı Seramik Sanatçısı Mike Cinelli bilim kurgu temalı fonksiyonel seramikler yaratan bir seramik sanatçısıdır. Çamur tornası ağırlıklı olmak üzere elle şekillendirme yöntemlerini kullanarak şekillendirdiği seramiklerini sır ve sıraltı boyalarla renklendirir. Seramik formlarını Antik Yunan seramiklerine benzer formlardan seçerken, yüzeysel tasarımlarını çizgi roman ve ucuz bilim kurgu estetiğine benzetir. Bunun sebebi “hayatı boyunca hem geçmişin gizeminden hem de geleceğin vaadinden aynı derecede büyülenmiş” olmasıdır. Görseldeki eser bilim kurgu alt türündeki sert bilim kurgu ya da uzay operası alt başlıklarında değerlendirilebilir (Görsel 4.84.).²⁵³



Görsel 4.84. Mike Cinelli, “İçki Testisi”, 22x17x17 cm, 2024. ([http-137](http://137))

4.3.50. Molly Melican

“Ginklet” mahlasıyla tek seferlik heykeller üreten Molly Melican, çeşitli kişiliklere ve özelliklere sahip renkli seramik canavarlar yaratan Avustralyalı bir sanatçıdır. Goblin, şeytan, kiklop gibi tanımlı spekülative figürlerin yanı sıra tamamen kendine has canavarlar da yaratmaktadır (Görsel 4.85.). Hobi olarak başladığı seramik sanatı 2018’te tasarımlarının popülerleşmesiyle kariyere dönüşmüştür. Tamamen elle şekillendirme tekniklerini kullanan sanatçı, bisküvi pişirimi sonrası sıraltı boyalarla renklendirdiği canavarlarını parlak şeffaf sırlarla sırlayıp, 1100°C sıcaklıkta ikinci pişirime sokar.²⁵⁴

²⁵³<https://artaxis.org/artist/mike-cinelli/>

²⁵⁴<https://bit.ly/4bylcG2>



Görsel 4.85. Ginklet, “Burt and Lionel”, 21x19x13 cm, 2024. (<http-138>)

4.3.51. Caitie North

2022 yılına kadar suluboya resimler çizen Amerikalı sanatçı seramikle tanıştıktan sonra tasarımlarını seramik yüzeylere işlemeye başlamıştır. Miyazaki çizgi filmleri başta olmak üzere “Arcane”, “Avatar” ve “Pokemon” gibi animelerin tutkunu olan sanatçı kalıp-döküm tekniğiyle ürettiği sıradan seramik formlarının üzerine anime ve bilgisayar oyunlarından çok ince işlenmiş sıraltı sahneler çizmektedir (Görsel 4.86.).²⁵⁵



Görsel 4.86. Caitie North, “Night Walker”, 18x11 cm, 2024. (<http-139>)

²⁵⁵<https://www.instagram.com/caitienorth/?hl=en>

4.3.52. Fip Tonks

Fip Tonks, kendi hayali yaratıklarını tasarlayan Barcelona kökenli bir seramik sanatçısıdır. Çocukluğunda ailesiyle yaptığı doğa yürüyüşlerini eserlerine ilham alan sanatçı eserlerinde orman temasını kullanmaktadır. Başka dünyalarda zaman geçirmeyi sevdiğini ifade eden sanatçının tasarladığı sevimli yaratıklar ormanda iyi kamufle olmuş, kendi dünyalarında yaşayan canlılardır. Tasarladığı yaratıkların her birinin kendi topluluklarında şaman, gardiyan, simyacı, gezgin (Görsel 4.87.) gibi bir görevi vardır. Elle şekillendirme, torna ve kalıp basım teknikleriyle şekillendirdiği formlarını, toprak ve bitki tonlarında sırlarla renklendirir.²⁵⁶



Görsel 4.87. *Fip Tonks, “Gezgin”, h: 8 cm, 2024. (http-140)*

²⁵⁶<https://www.tonkspottery.com/about>

4.3.53. Oscar Yaquian

Oscar Yaquian canavar tasarımlarıyla ünlenmiş Amerikalı bir seramik sanatçısıdır. Çocukluğundan beri bilim kurgu ve canavarlar şekillendirmeyi sevdiğini ifade eden sanatçı Covid 19 salgınına dek seramik sanatçılığında bir kariyer düşünmemiştir. Salgın sırasında evde çocuklarını eğlendirmek için canavarlar yapmaya başlamış ve 2022 yılının başlarında bir anda “canavar çömlekçisi” olarak popülerleşmesiyle tam zamanlı olarak seramik sanatçılığı yapmaya başlamıştır.²⁵⁷ Çoğunlukla torna ve elle şekillendirme teknikleriyle eserler üretse de kalıp-döküm tekniğiyle ürettiği eserleri de vardır. Slash, Rocky gibi popüler karakterlerin canavar versiyonlarından zombilere; deniz canavarlarından, yetiye (Görsel 4.88.) kadar pek çok canavar heykelleri ve kupalarını çizgi film havasında bir tasarımla üretmiştir. Sanatçının görselde örnek verilen eseri bilim kurgu alt türünün steampunk alt başlığında ya da fantastik kurgu alt türünün gaz lambası fantazyası alt başlığında incelenebilir.²⁵⁸



Görsel 4.88. Oscar Yaquian, “İsimsiz”, 30x52x46 cm, 2024. ([http-141](http://141))

²⁵⁷<https://bit.ly/3KeSxtn>

²⁵⁸<https://www.instagram.com/oscaryaquian/?hl=en>

5. UYGULAMALAR

Araştırmacı çizgi filmler ve çizgi romanlarla geçen çocukluğundan sonra akademik eğitim almaya gittiği Bursa'dan aradığı akademik eğitimi bulamamış ama fantastik rol yapma oyunları ile tanışmıştır. Zaten spekülâtif kurguya olan eğilimi ile bir saplantıya dönüşen araştırmacı bu oyunlarda tanıştığı görsel sanatlar öğrencilerinin yönlendirmesiyle hayatına başka bir yön vermiş ve 2002 yılında Eskişehir'de Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümünde seramik eğitimine başlamıştır.

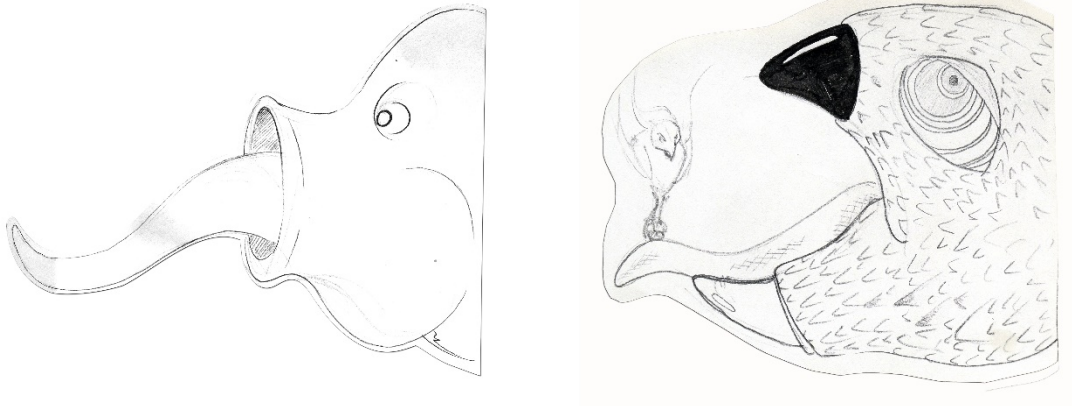
Araştırmacı öğrenim hayatı boyunca imkân bulduğu her tasarımını spekülâtif kurgu ekseninde yapmaya çabalamıştır. Spekülâtif kurgunun, araştırmacının hayatındaki yerinin anlaşılabilmesi adına sadece bu sanatta yeterli süresince değil yüksek lisans eğitimi boyunca üretimlerinden de örnekler verilecektir.

5.1. Sanatta Yeterlik Öncesi Uygulamalar

Araştırmacı 2014 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Anasanat Dalında yüksek lisans eğitimine başlamıştır. Bu başlığın altında incelenen tasarımlarının hepsi bu tarihten, aynı anasanat dalında sanatta yeterlik programına başladığı 2017 yılına kadar olan süreçte üretilen tasarımları kapsamaktadır.

5.1.1. Ata Evi Kuşevi

Araştırmacı bu tasarıma başlarken balıktan çıkışlı bir kuş evi olarak başlasa da kaplumbağa gagası ve kuş tüyü gibi diğer hayvanlara ait biçim ve dokular ekleyerek sonuçta tasarımını tanımsız bir yaratığa dönüştürmüştür (Görsel 5.1). Elle şekillendirilen kuşevi sır ve sıraltı boyalarla renklendirilmiştir (Görsel 5.2.).



Görsel 5.1. Öncü Çelikoğlu, “Ata Evi Kuşevi” eskizleri, 2015. (Kişisel Arşiv)



Görsel 5.2. Öncü Çelikoğlu, “Ata Evi Kuşevi”, ~40x45x25 cm, 2015. (Kişisel Arşiv)

5.1.2. Türk Mitolojisi Serisi: İki Kaplan

Araştırmacının, Dr. Öğretim Üyesi Faruk Atalyer’in bir dersi sırasında ortaya attığı “ilk yin yang sembolünün Türklere ait olma” iddiası ve kaplanın Türk Mitolojisi’nde kutsal sayılan bir hayvan olması bu tasarımı doğurmuştur. Eserde Eski Türk inanç sisteminin merkezinde bulunan düalizm kavramı ele alınmıştır. İki kaplan birbirini yedikçe birbirini yok eden ama bir yandan da kendini var eden sonsuz döngünün içindedirler. Biçimsel olarak Orta Asya’ya özgü bir tür olan hayvan üslubundadır. Sigrafitto kazıma tekniği üzerine sıraltı boyalarla renklendirilmiştir



Görsel 5.3. Öncü Çelikoğlu, “İki Kaplan”, 20x20 cm, 2016. (Kişisel Arşiv)

5.1.3. Türk Mitolojisi Serisi: Kurtalan

Araştırmacının Türk Mitolojisi serisinden bir diğer işidir. Kartal, şamanları koruduğuna inanılan Bürküt Ana'yı temsil etmektedir. Kurt ise Türklerde savaşçı ruhu ve hükümdarlığı sembolize etmektedir. Araştırmacı Orta Asya'daki şamanların topluma yol gösterme, hikâyeler yoluyla kültür aktarma gibi görevleri bağlamında günümüzdeki sanatçılar ile benzerlikleri olduğunu düşünmektedir. Bu işinde kartalın sembolize ettiği şamanlığın (sanatın), kurtun temsil ettiği güce (otoriteye) boyun eğmemesi gerektiğini sembolik bir dille anlatmaya çalışmıştır. Biçimsel olarak hayvan üslubu olan işinde sigrafitto tekniği kullanmıştır. Araştırmacı işini Güray Müzesi koleksiyonuna bağışlamıştır (Görsel 5.4.).



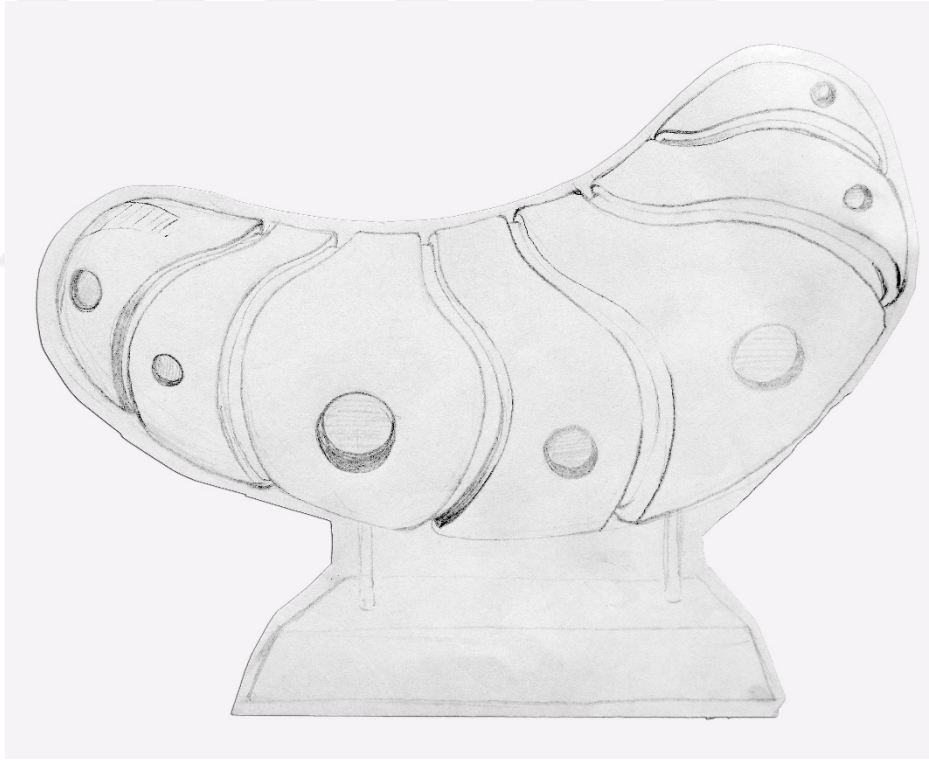
Görsel 5.4. Öncü Çelikoğlu, “Kurtalan”, 20x30 cm, 2016. (Kişisel Arşiv)

5.2. Sanatta Yeterlik Uygulamaları

Bu başlığın altında, araştırmacının 2017 yılında başladığı sanatta yeterlik programı süresince ürettiği tasarımları incelenecektir.

5.2.1. Koza Serisi: Tanısan Çok Seversin

Koza Serisi araştırmacının yüksek lisans sırasında Kemal Uludağ'ın serbest seramik tasarımı dersinde başladığı bir seridir (Görsel 5.5.). Tasarım uzaylı bir yaratığın başkalaşım geçirmek üzere içinde bulunduğu kozasını anımsatacak bir formdadır. Bu seride değişim, doğum, yeniden doğum ve varoluş gibi kavramlar sorgulanmaktadır. 3D programlar ile tasarlanan form CNC makinesinde modellenmiştir. Serideki işler kalıpdöküm yöntemiyle şekillendirilmiştir.



Görsel 5.5. Öncü Çelikoğlu, “Koza” eskizi, 2017. (Kişisel Arşiv)

Serinin ilk heykeli olan “Tanısan Çok Seversin” işinde, kişinin taş gibi değersiz gözükken bir dış görünüşün altında, altın gibi bir iç değere sahip olabileceğine vurgu yapmıştır. Araştırmacı akademik anlamda başarılı olabileceğine inanmayan pek çok hocasını eleştirirken, değerini kanıtlamak için kendini zora sokacak bir iddialı duruş sergilemeye çalışmıştır. Heykel astar ve sırlarla renklendirilmiştir (Görsel 5.6.).



Görsel 5.6. Öncü Çelikoğlu, “Tanısan Çok Seversin”, 40x32x19 cm, 2017. (Kişisel Arşiv)

5.2.2. Insectum Serisi: Insectum Tripodia I

Insectum Serisi’nin ismi böceklerin Latince taksonomik isminden esinlenilmiştir. “Tripodia”, “üçayaklılar”; “Quadrupedia”, “dört bacaklılar” anlamlarına gelmektedir. Tasarım sırasında araştırmacı bir başka gezegendeki baskın bir türün nasıl olacağından yola çıkmıştır. Gezegendeki oksijen seviyesi ve kütle çekim gücü dev böceklerin evrimleşmesine izin vermiştir. Araştırmacı bu yeni türle ilk karşılaşma durumunda gezegene ilk inen ekibin ne göreceğini hayal etmiştir (Görsel 5.7.). Elle modellenilen böcek uzuvları kalıplanmış ve kalıp-döküm yöntemiyle şekillendirilmiştir.



Görsel 5.7. Öncü Çelikoğlu, “Insectum Tripodia” eskizi, 2017. (Kişisel Arşiv)

Serinin ilk biblosunun dökümü mangan oksitle renklendirilmiş çamurla yapılmıştır. Ayrı ayrı pişirilen uzuvlar gövdeyle iki bileşenli yapıştırıcılar yardımıyla birleştirilmiştir (Görsel 5.8.).



Görsel 5.8. Öncü Çelikoğlu, “*Insectum Tripodia*”, 19x20x17 cm, 2017. (Kişisel Arşiv)

5.2.3. GözGüç

Gözgüç isimli heykelde dünyanın iki katı kütleinde bir gezegende yaşayan bir canlı hayal edilmiştir. Gezegenin yerçekimi çok güçlü olduğu için tüm canlılar yere yapışık ve dünyamıza göre oldukça yavaş ilerlemek zorundadır. Gözgüçler bu gezegende bir avcı türdür. Hızla süründükleri avlarını karınlarındaki ağızlarının hemen üstündeki delikten çıkan zehirli bir iğneyle felç ederler ve yerler. Hareketli diş etleri sayesinde avlarını ağızlarının içine çekerler. Salyalarında güçlü bir asit olan bu yaratıklar yutabileceklerinden büyük bir hayvanı zehirlediklerinde asitin etki etmesini beklerler ve avlarını küçük parçalar halinde yavaş yavaş sindirirler. Elle şekillendirilen ana gövdeye göz, uzuv, diş ve diken gibi öğeler pişirim sonrası iki bileşenli yapıştırıcılarla sonradan eklenmiştir. Gözgüç’ün gözü cam malzemeye şekillendirilmiştir. Figür sıraltı boyalar ve renkli çamurlarla renklendirilmiştir (Görsel 5.9.).



Görsel 5.9. Öncü Çelikoğlu, “GözGüç”, 13x6x9 cm, 2018. (Kişisel Arşiv)

5.2.4. Koza Serisi: W.A.S.P.

Koza serisinin ikinci işi eşek arısına benzetilmeye çalışılmıştır. Araştırmacı bu işinde formun biçimsel olasılıklarını denemiştir. Heykel, sır ve astarlarla renklendirilmiştir (Görsel 5.10.).



Görsel 5.10. Öncü Çelikoğlu, “W.A.S.P.”, 40x32x19 cm, 2018. (Kişisel Arşiv)

5.2.5. Koza Serisi: Kuşevi

Arştırmacı Koza formunda bir kuş evi yapma fikriyle yola çıkmıştır. Tasarımda gelecek ve geçmiş; evrensel ve yerel temaları sorgulanmış gelecek ve evrensel için bilim kurgu formları; geçmiş ve yerel teması için Karatay Medresesi'nin tavan çini dekorları kullanılmıştır. Döküm yöntemiyle şekillendirilen kuşevinin sırlı pişiriminin ardından serigrafi pişirimi yapılmıştır (Görsel 5.11.).



Görsel 5.11. Öncü Çelikoğlu, “Kuşevi”, 40x32x19 cm, 2018. (Kişisel Arşiv)

5.2.6. Koza Serisi: Ölü Doğum

Dualist bir inanca sahip olan arştırmacı ölüm ve cinselliğin hayattaki iki önemli motivasyon kaynağı olmasından yola çıkarak ikisinin bir arada bulunması gerektiğini ortaya koymaya çalışmıştır. Heykelin siyah kısmında bulunan vulva hayatı simgelerken, beyaz kısımdaki kurukafa ölümü simgelemektedir. İki karşıt görünen kavramı, düalist felsefenin özünü sembolize eden yin yang göndermesi yapmak amacıyla siyah ve beyaz astarlarla renklendirmiştir (Görsel 5.12.).



Görsel 5.12. Öncü Çelikoğlu, “Ölü Doğum”, 40x32x19 cm, 2020. (Kişisel Arşiv)

5.2.7. Koza Serisi: Primal

Koza Serisi’nin son heykeli aslında bir deneme dökümüdür. 2022 yılında gerçekleştirilen Serfest Pişirim Festivali’nde naked raku pişirim tekniği ile pişirilmiş ve renklendirilmiştir. Pişirim tekniğinden dolayı ilkel bir görüntüye sahiptir. İngilizce hem ilkel hem de ilk anlamına gelen “Primal” ismi bu yüzden verilmiştir (Görsel 5.13.).



Görsel 5.13. Öncü Çelikoğlu, “Primal”, 40x32x19 cm, 2022. (Kişisel Arşiv)

5.2.8. Deneme Canavarlar Serisi: Olağandışı Âşıklar

Araştırmacı yeni bir çamur test etmesi gerektiğinde heykel formlarında şekillendirmeyi tercih etmektedir. Bu heykeller, çamurun teknik anlamda da test edilebilmesi için genellikle benzer formlardadır. Araştırmacı bu deneme heykellerin her birine farklı bir spekülatif yaratık karakteri vermeye başlamıştır. Böylece “Deneme Heykeller Serisi” oluşmuştur.

Serinin ilk heykeli biri deniz canavarı, diğeri ise ejderha olan iki canavar figürüdür. Deniz canavarının vücudundaki dövmelemlerden ve tek gözü olmasından çeşitli mahkûmiyetleri kapsayan zorlu bir hayatı olduğu anlaşılmaktadır. Deniz canavarının sinmiş ve ürkek yapısı, koruyucu ve baskın bir figür olan ejderhayla karşılaştığında bir aşka dönüşmüş ve birbirlerini tamamlamışlardır (Görsel 5.14.). Heykeller elle şekillendirilmiş; sır ve sıraltı boylalarla renklendirilmiştir.



Görsel 5.14. Öncü Çelikoğlu, “Olağandışı Âşıklar”, 20x50x27 cm, 2023. (Kişisel Arşiv)

5.2.9. Deneme Canavarlar Serisi: Griffin

Serinin ikinci heykelinde bir grifon figürü yapılmıştır. İngilizce ismi olan “Griffin” ismi verilmiştir. Griffin’in gövdesinin alt tarafı avlanırken aşağıdaki yaratıklardan kamufle olabilmek için gökyüzü tonlarındadır. Yüksek kayalıklarda yaşayan bu canavarın sırtı da diğer yırtıcılara kamufle olabilmek için beyaz ve kahverengi tonlardadır (Görsel 5.15.). Elle şekillendirilen heykel, sırlarla renklendirilmiştir.



Görsel 5.15. Öncü Çelikoğlu, “Griffin”, 28x13x35 cm, 2023. (Kişisel Arşiv)

5.2.10. Tengu Samurais

Tengu, Japon mitolojisinde kuş suratlı bir tanrıdır. 2015 yılında gittiği Japonya’dan, Japon kültürüne hayranlıkla dönen araştırmacı; Japon maskelerinin estetiğine yakın bir biçim yakalamaya çalışmıştır. Maske, aslında “Sultan Zeplini” heykelinin zeplinini oluşturan parçalardan biridir. Araştırmacı, tanrı Tengu için savaşan bir samuray hayal etmiştir. Samuraylarda savaşta karşı tarafa daha korkutucu gözükme ve yüzlerini korumak için maske takma geleneği vardır. Ancak bahsi geçen samurayın maskesi ne onu koruyabilmiş, ne de karşı tarafı korkutabilmiştir. Bu maske düşmüş bir samurayın maskesidir. Maske kalıp-döküm yöntemi ile şekillendirilmiş; sır ve sıraltı boylarla renklendirilmiştir. Renklendirilmiş epoksi malzemeye bir çerçeveye sabitlenen maskenin iç tarafına ışıklandırma teçhizatı kurulmuş, maske fonksiyonel bir duvar apliğine dönüştürülmüştür (Görsel 5.16.).



Görsel 5.16. Öncü Çelikoğlu, “Tengu Samurai”, 26x27x12cm, 2023. (Kişisel Arşiv)

5.2.11. Slime

Slime, “Hayalet Avcıları” serisinde yeşil zararsız bir hayaletin adıdır. Araştırmacının çocukluğundan beri çok sevdiği bu serideki “Slime” karakterini birebir yapmayı tercih etmemiş, kendi hayalinde tekrar yorumlamıştır (Görsel 5.17.). Heykel kalıp-döküm yöntemi ile şekillendirilmiş; sır ve sıraltı boyalarla renklendirilmiştir.



Görsel 5.17. Öncü Çelikoğlu, “Slime”, 16x21x39 cm, 2023. (Kişisel Arşiv)

5.2.12. Deneme Heykeller Serisi: Graboid

Serinin son heykeli bir kum canavarıdır. İsmi araştırmacının çok sevdiği “Yeraltı Canavarı” filmindeki canavarlardan almıştır. Yeraltında yaşayan bu canavar yüzeye sadece avlanmaya çıktığı için çok kısıtlı bir görüşü vardır. Yeraltında ilerlerken granit, obsidyen gibi sert taşların çizdiği sırtındaki güçlü kabuğu çizikler içindedir (Görsel 5.18.). Kabuğundaki dikenler toprağı yarararak ilerleyebilmesi için elmas benzeri doğal minerallerle kaplıdır (Görsel 5.19.). Heykel elle şekillendirilmiş, sır ve sıraltı boylarla renklendirilmiştir.



Görsel 5.18. Öncü Çelikoğlu, “Graboid” detay, 18x38x22 cm, 2024. (Kişisel Arşiv)



Görsel 5.19. Öncü Çelikoğlu, “Graboid”, 18x38x22 cm, 2024. (Kişisel Arşiv)

5.2.13. Sultan Zeplini

Araştırmacının alternatif tarih alt türündeki bir heykelidir. Bu alternatif gerçeklikte Birinci Dünya Savaşı'ndan Almanya ve Osmanlı galip gelmiş, Osmanlı yıkılmaktan kurtulmuş ve İkinci Dünya Savaşı hiçbir zaman yaşanmamıştır. Osmanlı Devleti, İngiltere'ye benzer bir parlamenter bir monarşiye dönmüştür. İkinci Dünya Savaşı yaşanmadığı için 1950'lerde zeplinler hala göklerde görülebilmektedir. Bu heykeldeki sultan zeplininin, eski dönemlerde gibi padişahın sultan kayığına binip Boğaz sefası yapması gibi bir işlevi vardır. Zeplin üzerindeki işlemler araştırmacının "Osmanlı bezemeleri ile Art Nouveau karışsaydı ne olurdu?" düşüncesinin sonucu tasarlanmıştır. Almanlar roket biliminde ileri bir müttefik olduğu için -tabi ki- zeplinin gemisinin kenarlarında roketler bulunmaktadır. Zeplin rengi, sultan kayıklarının tarihi gerçekliğine uygun olarak kırmızıdır (Görsel 5.20.). Heykel elle şekillendirme ve kalıpdöküm yöntemleriyle şekillendirilmiştir. Sır ve sıralı boyalarla renklendirilmiş, zeplin işlemeleri altın yaldızla boyanmıştır.



Görsel 5.20. Öncü Çelikoğlu, "Sultan Zeplini", 26x54x24 cm, 2024. (Kişisel Arşiv)

5.2.14. Çinili Death Star

Death Star, “Yıldız Savaşları” filminin ilk filmindeki gezegenleri yok edebilme gücüne sahip bir uzay gemisidir. Belki de dünyanın en bilinen bilim kurgu aracıdır. Araştırmacı bu spekülâtif kurgunun Kâbe’si denilebilecek uzay gemisi ile Türk çini sanatını birleştirmeye çabalamıştır. Kalıp-döküm tekniğiyle şekillendirilen heykel, sırlı pişirimin ardından sergirafi baskı yapıp, eskitme teknikleri uygulanarak tekrar fırınlanmıştır (Görsel 5.21.).



Görsel 5.21. Öncü Çelikoğlu, “Çinili Death Star”, 30x30x30, 2024. (Kişisel Arşiv)

5.2.15. Insectum Serisi: Insectum Quadrupedia

Araştırmacı bu biblosunda tasarımına yara izleri, dokular ve bir bacak daha eklemiştir. Beyaz döküm çamuru ile dökümü yapılan biblo parçaları bisküvi pişiriminden sonra sıraltı boyalar ve sırlarla renklendirmiştir. Sırlı pişirim sonrası uzuvlar iki bileşenli yapıştırıcılar yardımıyla gövdeyle birleştirilmiştir (Görsel 5.22.).



Görsel 5.22. Öncü Çelikoğlu, “Insectum Quadrupedia”, 20x20x17 cm, 2024. (Kişisel Arşiv)

SONUÇ

Bu araştırma 21. yüzyılın başlarında gerçekçi olmayan tüm kurgu türlerini tanımlamak için ortaya atılan spekülâtif kurgu kavramı ile dünyanın en eski sanatlarından biri olan seramik sanatı arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Spekülâtif kurgu; fantastik kurgu ve bilim kurgu başta olmak üzere korku, alternatif tarih ve süper kahraman külliyyatı gibi dünyamıza ait olmayan tüm kurgusal eserleri kapsayan bir türdür. Tüm spekülâtif kurgu yapıtların kökeninde “Peki ya böyle olsaydı?” sorusu yatmaktadır.

Korku ve fantastik kurgu kronolojik anlamda en eski iki spekülâtif kurgu türüdür. İkisinin de kayıtlı ilk örneği bilinse de daha eski örnekleri olduğunu tahmin etmek yerinde olacaktır. Mitolojilerle beraber insanüstü güçlere sahip karakterler anlatılmaya başlanmış, süper kahraman külliyyatının temelleri atılmıştır. Tarihi kaydetmekte gittikçe ustalaşan insanoğlu, bazı şeylerin farklı yaşanması durumunda neler olabileceğini hayal etmiş ve alternatif tarihler kurgulamıştır. Bilim ve teknoloji ilerledikçe insanlar farklı sorular sormaya, farklı hayaller kurmaya başlamıştır. Her yeni bilgide ne kadar az bildiğini fark eden insanoğlu, bilmedikleri üzerine hayaller kurmaya başlamış ve bilim kurgu doğmuştur. Spekülâtif kurgu, Gılgamış Destanı’ndan günümüze süregelen bir hikâye anlatım geleneğinin sonucudur. Bu geleneğin ve insanların açıklanamazı açıklamak için kullandıkları yöntemlerin yüzyıllar içindeki değişimi, insanlığın gelişimini gözlemlemek için de kullanışlı ve eğlenceli bir yoldur.

Binlerce yıllık bu gelenek Aydınlanma sonrası akıl yapılarının ve düşünce biçimlerinin değişmeye başlamasıyla yeni bir yola girmiştir. Modern fantastik kurgu ve modern bilim kurgunun aynı dönemlerde ortaya çıkması bir tesadüf değildir. Bu dönemler insanların kafa yapıları ve bakış açılarındaki büyük değişimin başladığı dönemlerdir. Aydınlanma öncesi spekülâtif kurgu ya çocuklar için anlatılan hikâyeler ya da yetişkinlerin inanç sisteminin parçası olarak görülmekteydi. Modernite ile beraber yükselen bilim ve teknoloji spekülâtif kurguyu günümüzdeki düalist yapısına dönüştürmüştür. Bir tarafta büyü ve doğaüstü güçler ile fantastik kurgu, diğer tarafta ise bilim ve teknoloji ile bilim kurgu durmaktadır. Eskiden “şeyleri” açıklamak için kullanılan büyü, tanrılar ve doğaüstü gibi fantastik öğeler; Aydınlanma ile beraber bilime doğru evrilmeye başlamıştır. Artık spekülâtif kurgunun fantastik kurgu tarafı sadece eğlence amacıyla tüketilmeye başlanmış; “şeyleri” açıklama görevi bilim kurgu tarafına verilmiştir. Tabi ki bu bir süreçtir ve bir gecede tüm dünyanın hemfikir olabileceği bir yönelime dönüşeceğini düşünmek yanlış olacaktır. Dünyada hala bazı durumları “kişinin

içine cin ya da şeytan kaçması”na yoran insanlar olsa da benzer durumların psikoloji bilimiyle alakalı olduğunu bilen insanların sayısı da oldukça fazladır. Bu konuda spekülâtif kurgu diğer olasılıkları insanlara üstü kapalı bir şekilde göstermesi açısından önemlidir.

Spekülâtif kurgunun insanlığa bir diğer katkısı da analitik ve hipotetik düşünce üzerinedir. Kökenindeki “Peki ya böyle olsaydı?” sorusu insanların varsayımsal durumlara yaklaşımlarını değiştirir. Matematik ve fizik gibi bilimlerde çok önemli olan bu düşünce biçimi spekülâtif kurgu ile geliştirilebilir. Sözgelimi, varsayımsal düşünceyi içselleştiren bir kişi bir matematik problemiyle karşılaştığında kurgusal bir düzlemdeki bu problemi kendine has varsayımsal kuralları ile kabul eder ve problemi çözmek için ihtiyacı olan değişkenleri kafasında bir araya getirmeye başlar. Varsayımsal düşünceyi içselleştirememiş bir kişi ise o sırada hala “neden doldurmaya çalıştığımız bir havuzun dibindeki deliği kapatmadığımızı” düşünmektedir. Tümevarım, soyut düşünce ve sorgulama becerileri varsayımsal düşüncenin sonucu kazandığımız yetilerdendir.²⁵⁹

Spekülâtif kurgu sadece düşünce dünyamız ve sosyolojik anlayışımız için değil, sanat dünyası için de önemli bir konumdadır. Spekülâtif kurgu her ne kadar köklerini edebiyattan alsa da akla gelebilecek her sanat türünde bir karşılığı vardır. Bunun sebebi sanatın bir iletişim yöntemi olmasıdır. Sanatçılar duygularını, düşüncelerini, inançlarını, korkularını, arzularını ve umutlarını bu iletişim yönteminin seçtikleri bir dalıyla diğer insanlara aktarma gayreti içindedirler. Bazı sanatçılar için gerçek dünyaya ait metaforlar, semboller ve tabirler sıradan kalabilmektedir. Bu durumda spekülâtif kurgu devreye girmektedir. Spekülâtif kurgu ortak kurulmuş hayallerde kararlaştırılmış yeni kavramlar sunma kapasitesine sahiptir.

Seramik sanatçıları da -diğer sanat dallarından sanatçılar gibi- tarih boyunca spekülâtif kurgunun anlatım olanaklarını değerlendirmiştir. Seramiğin bir sanat formu ve malzemesi olarak kabulü henüz bir yüzyılı bulmamıştır ve seramik hala bir sanat dalı olarak kendini kanıtlama savaşı vermektedir. Günümüzde bile animasyon ve heykel gibi sanat dallarında “muteber” bir malzeme olan kilin, konu seramik sanatına geldiğinde “çanak-çömlek sanatı” gibi indirgemeci bir tavırla hor görüldüğü gözlemlenmektedir. Tabi ki, her türden standart üstü seramik çalışma bu mücadelede önemli bir silahtır. Ancak spekülâtif kurgu bu mücadelede seramik sanatçılarına yeni bir cephe açmıştır.

²⁵⁹<https://bit.ly/3WoDxyX> (Erişim Tarihi: 26.07.2024)

Özellikle 2000 sonrası üretilen yaratıcı spekülâtif seramik eserler seramik sanatının diğer sanat dalları arasında yerini sağlamlaştırması ve hatta öne çıkması adına önemli bir role sahiptir.

Seramik malzemenin de spekülâtif kurgunun gelişimi ve yaygınlaşmasında tarih boyunca büyük bir etkisi olmuştur. Her türlü kültürel element gibi spekülâtif kurgu da dağılmaya, yaygınlaşmaya ve kalıcı olmaya ihtiyaç duyar. Seramik ucuz ve kolay ulaşılabilir yapısıyla; doku, renk gibi plastik değerlerinin zenginliğiyle ve tarihin sınavına pek çok malzemedenden daha dayanıklı olmasıyla bunun için oldukça etkili bir mecra olagelmıştır. Söz gelimi, Antik Yunan'da bir seramikçinin amforası kullanım süresinin sonuna kadar onlarca limanda yüzlerce kişinin elinden geçebilmektedir. İnsanlar arası iletişim olanaklarının kısıtlı olduğu bu dönemlerde kültürün -ve buna bağlı olarak spekülâtif kurgunun- iletimi açısından amfora gibi nispeten basit bir seramiğin bile etkisi göz ardı edilemeyecektir.

Ayrıca seramik sanatının binlerce yıl boyunca bir toplumun gelişmişlik seviyesinin göstergesi olmak gibi bir işlevi olmuştur. Antik Mısır ya da Antik Yunan seramikleri ile dönemine göre daha az gelişmiş toplulukların seramikleri karşılaştırıldığında bu olgu rahatlıkla anlaşılabilecektir. Seramik gelişmiş toplulukların ince işçilikler ve teknolojileri ile birbirlerine kendini kanıtlama aracı olurken, biçimsel olarak kullanılan spekülâtif öğeler de kültürel anlamda gelişmişliklerini göstermeye vesile olmuştur. 16. yüzyılda Avrupa'nın ve Ortadoğu'nun Çin porselenlerini taklit etme yarışına girmelerinin sebeplerinden biri de budur.

Günümüzde yapay zekâ ve tasarım programlarının gelişimi dijital sanatların daha az rağbet gördüğü, seramik gibi el sanatlarının ise popülerleştiği bir dönem yaşanmaktadır. Ayrıca seramik teknoloji ve hammaddeye ulaşımın kolaylaşması ve çevrimiçi alışverişin yaygınlaşması gibi etkenler sayesinde butik endüstriyel seramik üretimi yükselişe geçmiştir. Bu durum spekülâtif kurgu gibi niş²⁶⁰ zevkleri olan insanlar ile seramik sanatçılarının etkileşime geçmesine önayak olmuştur. Bu butik endüstriyel seramik tasarımcıları ve sanatçıları yüksek kalite niş ürünler tasarlayarak, türün takipçilerinin heyecanla takip ettikleri işletmelere dönüşmüşlerdir. Günümüze gelindiğinde irili ufaklı pek çok seramik işletmesi, köşede kalmış diye düşünülen spekülâtif kurgu temalarda eserler vermektedir.

²⁶⁰**Niş:** Piyasa standartlarının dışında olan. Özel bir zümre için özel üretilmiş.

21. yüzyıl, insanlığın spekülâtif kurguyu yeniden keşfi ve bu türü bilimle bütünleştirme süreci olarak değerlendirilebilir. Modernizm ve postmodernizm sonrası bu dönemde, spekülâtif kurguya yönelik yaklaşımın sanatta yeniden canlanması ve geniş bir kabul görmesi, spekülâtif kurgunun rüşünü ispat ettiği bir dönemi işaret etmektedir. Bir zamanlar çocukça bulunan bu türü, artık insanlığın antik özünü ve düşünce yapısını yeniden keşfetmesinin bir aracı olarak görmek mümkündür. Bu süreç “Spekülâtif Rönesans” olarak nitelendirilebilir; spekülâtif kurgu, eski kavramları ve anlatım biçimlerini yeniden şekillendirerek, sanatın çeşitli alanlarında kendine yer bulmuştur. Spekülâtif kurgunun bu yeniden kabulü, yalnızca yaratıcı ifade olanaklarını artırmakla kalmamış, aynı zamanda sanatçılara yeni ve özgün yollar sunarak seramik sanatının anlatım dilini de genişletmiştir. Bu etkiler, seramik sanatının geleneksel sınırlarını aşarak, sanatsal anlatımda daha geniş bir spektrumun keşfine olanak tanımış ve böylece seramiğin sanatsal gelişimine önemli katkılarda bulunmuştur.

Bu tezin kazanımlarından biri türün takipçileri tarafından bile az bilinen bir kavram olan “spekülâtif kurgu” kavramının bilinirliğini arttırmak, kavramı yaygınlaştırmak ve kalıcı hale gelmesini sağlamak olacaktır. Spekülâtif kurgu kavramı, türler arasında çizgilerin gittikçe bulanıklaştığı günümüzde kapsayıcı yapısı ile hem türün takipçileri için bir kolaylık hem de sonu gelmeyen tür tartışmalarından kaçınmak için yeni bir yol vaat etmektedir.

Spekülâtif kurgu ve alt türlerine akademik anlamda bir tanımlama getirip, hakkında akademik manada pek çalışma olmayan bu türleri literatüre kazandırmaya çalışmak da bu tezin bir diğer katkısı olacaktır.

Son olarak seramik gibi biçimsel olasılıkları yüksek olan bir sanat dalıyla, spekülâtif kurgunun sınırsız hayal gücünü teşvik eden içeriklerinin birleşmesi ile ortaya çıkacak sinerjinin seramik sanatının ve sanatçısının yararına olacağını, akademik bir tarafsızlık çabasıyla insanların dikkatine sunmak da bu tezin çıktılarından biridir.

KAYNAKÇA

Arargüç, M. F. (2016). *Büyülü Gerçekçilik ve Louis de Bernieres'nin Latin Amerika Üçlemesi*. Konya: Çizgi Kitabevi.

Asimov, I. (1975). How easy to see the future. *Natural history*, 84 (4), 92-96.

Aslan Ayar, P. (2015). Fantastik ve bilimkurgu. S. Şahin, B. Öztürk ve D. Ardalı Büyükarman (Ed.) *Başlangıçtan 2000'lere Türkçe edebiyatta fantastiğin serüveni* içinde (110-122). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

Atwood, M. (2014). *Başka dünyalar: bilimkurgu ve hayal gücü*. İstanbul: Kolektif Kitap.

Aytaç, G. (1997). *Karşılaştırmalı edebiyat bilimi*. Ankara: Gündoğan Yayınları.

Baudou, J. (2005). *Bilim-kurgu*. Ankara: Dost Yayınevi.

Bayar Z. (2001). *Bilim Kurgu ve Gerçeklik*. İstanbul: Broy Yayınevi.

Booker, M. K. (2015). *Historical dictionary of science fiction in literature*. Amerika Birleşik Devletleri: Rowman&Littlefield.

Campbell, J. (2017). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. (Çev: S. Gürses) İstanbul: İthaki.

Clute, J. ve J. Grant. (1997). *The Encyclopedia of Fantasy*. Londra: Orbit Books.

Heinlein, R. A. (1989). *Grumbles from grave*. New York: Ballantine Books.

K. Feige (Yapımcı) ve Branagh, K. (Yönetmen). (2011). Thor [Film]. A.B.D.: Marvel Studios.

Mendlesohn, F. ve E. James. (2012). *A Short History of Fantasy*. Birleşik Krallık: Libri Publishing.

Moorcock, M. (2004). *Wild Romance: A Study of Epic Fantasy* Londra: MonkeyBrain Publishing.

Örken, A.B. (2010). *"Seramik Sanatı'nda Mizah"*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Afyonkarahisar: Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özlük, N. (2011). *Türk edebiyatında fantastik roman*. İstanbul: Hyperlink Yayınları.

Özpay, O. (2019). Türk korku sinemasına panoramik bir bakış ve ideolojik izdüşümleri. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Aralık (32), s. 551-567.

Powell, Barry B. (2012). *Classical Myth*. Londra: Pearson

Prucher, J. (2007). *Brave new words: the Oxford dictionary of science fiction*. New York: Oxford University Press.

Skal, D.J. (1993). "The Monster Show: A Cultural History of Horror". New York: Norton.

Stableford, B. (2005). *The A to Z of Fantasy Literature*. Plymouth: Scarecrow Press.

Torrance, R. (2005). Literacy and Literature in Osaka, 1890–1940. *The Journal of Japanese Studies. Society for Japanese Studies* (31) 56.

Todorov, T. (2004). *Fantastik: Edebi türe yapısal bir yaklaşım*. (Çev:N. Öztokat). İstanbul: Metis Yayınları.

Uludağ, K. (1998). "Seramik Sanatının Kimlik Sorunu", *Türkiye’de Sanat Dergisi*, 33. sayı, s. 36-38.

Yücesoy, V.Ö. (2007). *Korku edebiyatı (gotik edebiyat) ve Türk romanındaki örnekleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Westwell, G. ve A. Kuhn. (2012). *A Dictionary of Film Studies*. New York: Oxford University Press.

Winthrop-Young, G. (2009). Fallacies and Thresholds: Notes on the Early Evolution of Alternate History, *Historical Social Research*, 34 (2), 99-117.

İNTERNET KAYNAKLARI

http-1: <https://bit.ly/4bOGjnH> (Erişim Tarihi: 30.05.2024)

http-2: <https://bit.ly/4bHerSh> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-3: <https://www.weirdtales.com/100th> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-4: <https://bit.ly/45beEuG> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-5: <https://bit.ly/3yPceFH> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-6: <https://www.harrypotterfanzone.com/book-covers/> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-7: <https://www.imdb.com/title/tt2239964/> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-8: <https://bit.ly/3ReDFzm> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-9: <https://bit.ly/3Vxl9o5> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-10: <https://www.imdb.com/title/tt0338526/> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-11: <https://bit.ly/3yNw58e> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-12: <https://bit.ly/3z0FedE> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-13: <https://bit.ly/4eh1650> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-14: <https://bit.ly/3x86MgN> (Erişim Tarihi: 08.06.2024)

http-15: <https://bit.ly/45d49a9> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-16: <https://bit.ly/3VijmlA> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-17: <https://bit.ly/3VgLsh7> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-18: <https://bit.ly/4casHTw> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-19: <https://bit.ly/3yVujSH> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-20: <https://bit.ly/45f4itv> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-21: <https://bit.ly/3XxsF47> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-22: <https://bit.ly/4bT7TQA> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-23: <https://bit.ly/4efWLi6> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-24: <https://bit.ly/3yRTt4N> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-25: <https://bit.ly/4bNMmJ5> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-26: <https://bit.ly/3Ri8jaY> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-27: <https://bit.ly/45drhW3> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-28: <https://bit.ly/3ViQ9XR> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-29: <https://bit.ly/3XbBLTF> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-30: <https://bit.ly/4cczFY8> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-31: <https://bit.ly/3Kyz3QD> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-32: <https://bit.ly/4bHhWbn> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-33: <https://bit.ly/4bHi76x> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-34: <https://bit.ly/4epgdJE> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-35: <https://bit.ly/3Xe8doE> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-36: <https://bit.ly/3KzIlvW> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-37: <https://bit.ly/3Vzswsm> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-38: <https://bit.ly/3Xe11so> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-39: <https://bit.ly/3VbCGB7> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-40: <https://bit.ly/3RlC6Qa> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-41: <https://bit.ly/3KA6K4h> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-42: <https://bit.ly/4aSKSvY> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-43: <https://bit.ly/4eaanvn> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-44: <https://bit.ly/3VyTkMg> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-45: <https://bit.ly/3V9Ah9Y> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-46: <https://bit.ly/3XftKgt> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-47: <https://bit.ly/45icdpS> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)

http-48: <https://bit.ly/3VAAPY1> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-49: <https://bit.ly/4efv6hy> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-50: <https://bit.ly/3KAaNO4> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-51: <https://bit.ly/3Kyzvyf> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-52: <https://bit.ly/3Vx7EEW> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-53: <https://bit.ly/3yKZwrx> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-54: <https://bit.ly/45hyDrx> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-55: <https://bit.ly/3Vz1rbR> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-56: <https://bit.ly/3XgVq4U> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-57: <https://bit.ly/3yLScvO> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-58: <https://bit.ly/3XeL4Cp> (Eriřim Tarihi: 08.06.2024)
http-59: <https://bit.ly/3RAeM1h> (Eriřim Tarihi: 31.05.2024)
http-60: <https://bit.ly/3XbDCYD> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-61: <https://bit.ly/4ehubNp> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-62: <https://bit.ly/3XiqLnB> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-63: <https://bit.ly/3x0RNp0> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-64: <https://bit.ly/3wZXlJB> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-65: <https://art.thewalters.org/detail/33988/dragon-2/> (Eriřim Tarihi: 31.05.2024)
http-66: <https://bit.ly/3Risju5> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-67: <https://bit.ly/3Vfb5Ps> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-68: <https://bit.ly/4bPgpAc> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-69: <https://bit.ly/3KyBUJx> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-70: <https://bit.ly/4bPLnIt> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-71: <https://bit.ly/3VcEcD3> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-72: <https://bit.ly/3VgLYMf> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-73: <https://bit.ly/3VyoHq9> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-74: <https://bit.ly/3XaDQPT> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-75: <https://bit.ly/3XaDVmF> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-76: <https://bit.ly/45jeRvy> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-77: <https://bit.ly/3yVqtZR> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-78: <https://bit.ly/3ViCOyv> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-79: <https://bit.ly/3RjL7t4> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-80: <https://bit.ly/4bRzLV9> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)

http-81: <https://bit.ly/3xdlrav> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-82: <https://vantiki.com/products/zombie-jug/> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-83: <https://makatiki.it/shop/kate-lady-zombie/> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-84: <https://www.turkeymerck.com/store/vampyr-greg/> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-85: <https://www.instagram.com/p/CFjW0zgjtT/> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-86: <https://bit.ly/3VwUDvi> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-87: <https://bit.ly/3VCBs3m> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-88: <https://bit.ly/3Xf2PkU> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-89: <https://bit.ly/4cd4Nqh> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-90: <https://bit.ly/3yTrvpb> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-91: <https://bit.ly/4c9VhEq> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-92: <https://bit.ly/3XgOuEK> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-93: <https://bit.ly/3Xb74y4> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-94: <https://www.lisagwen.com/cognipods> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-95: <https://bit.ly/45f7iWM> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-96: <https://bit.ly/3KH9pJr> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-97: <https://www.nakamuraartoffice.com/kamikubo> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-98: <https://nahcotta.com/products/oracle> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-99: <https://bit.ly/3KBVHI0> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-100: <https://bit.ly/3z4EK6g> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-101: <https://bit.ly/3yUlfGO> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-102: <https://bit.ly/3V8HRBy> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-103: <https://www.joko.us/skulls.html> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-104: <https://bit.ly/3RgNpJe> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-105: <https://bit.ly/3x9Y8hI> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-106: <https://bit.ly/3KAVwg1> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-107: <http://www.garymolitor.com/clay/longwalk.htm> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-108: <https://bit.ly/3VwfQWa> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-109: <https://bit.ly/4aTQIgu> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-110: <https://bit.ly/4cdFeFK> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-111: <https://bit.ly/4bOSJfd> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-112: <https://bit.ly/3XmVi3w> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-113: <https://jessicaharrison.studio/crystal> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)

http-114: <https://bit.ly/4aPfRcc> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-115: <https://bit.ly/4ecztKd> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-116: <https://bit.ly/3XePg50> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-117: <https://bit.ly/3XaFu41> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-118: <https://bit.ly/45jrJC1> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-119: <https://bit.ly/4ecXD7k> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-120: <https://www.calvinmasculpts.com/the-walk1.html> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-121: <https://bit.ly/3Rj4Rge> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-122: <https://schleiffer.art/anne-athena> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-123: <https://bit.ly/3x9HIG7> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-124: <https://bit.ly/3yU0fH8> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-125: <https://ozgetan.com/> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-126: <https://bit.ly/4aZmx7w> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-127: <https://bit.ly/4e75KlM> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-128: <https://www.daumaceramics.com/sculpture> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-129: <https://bit.ly/3KBUCzW> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-130: <https://bit.ly/3z9BiHB> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-131: <https://bit.ly/4ecWPPQ> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-132: <https://bit.ly/3VKUlkB> (Eriřim Tarihi: 17.06.2024)
http-133: <https://thesignatureshop.com/products/mutually> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-134: <https://www.galerisoyut.com.tr/bugra-ozar-2023/> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-135: <https://bit.ly/3Xfu0wf> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-136: <https://bit.ly/4aZmske> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-137: <https://bit.ly/3Xf6nDJ> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-138: <https://bit.ly/3yWynCb> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-139: <https://www.instagram.com/caitienorth/?hl=en> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-140: <https://bit.ly/4aUWjDj> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)
http-141: <https://bit.ly/3yOCQqm> (Eriřim Tarihi: 09.06.2024)