

T.C
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM ANABİLİM DALI



SÜRREALİZM SANAT AKIMINDA
FANTASTİK SANAT İMGELERİ

Emre SUNGURHAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN:
Prof. Mustafa KÜÇÜKÖNER

KONYA 2024

	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü	
---	---	---



BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Öğrencinin	Adı Soyadı	Emre Sungurhan		
	Numarası	21811901007		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Resim Ana Bilim / Resim Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Prof. Mustafa KÜÇÜKÖNER		
Tezin Adı	Sürrealizm sanat akımında fantastik sanat imgeleri			

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Emre SUNGURHAN

İmzası

	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü	
---	---	---



ÖZET

Öğrencinin	Adı Soyadı	Emre SUNGURHAN		
	Numarası	21811901007		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Resim Ana Bilim / Resim Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Prof. Mustafa KÜÇÜKÖNER		
Tezin Adı	Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri			

"Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri" konulu tez çalışmasında, Sürrealizm sanat akımında yer alan fantastik sanata dair araştırmalar yapılmıştır. Araştırmada, sürrealizm sanat akımında o dönemin sanatçılarının eserlerine yansıttığı fantastik imgeler ve konular incelenmiştir. Sürrealizm sanat akımı ve fantastik sanat hakkında literatür araştırması yapılarak Rönesans döneminden itibaren incelenmiştir.

Tez çalışmasında fantastik, gerçeküstüçülük, mitoloji, sürrealizm konu başlıkları ve açıklamaları yer almaktadır. Birinci bölümde araştırmanın konusu ve sınırlılıkları belirlenmiştir. İkinci bölümde ise 20.yy. öncesi resim sanatında sürrealizm ve fantastik sanat imgeleri araştırılarak Rönesans dönemi ve romantizm dönemi baz alınmıştır. Üçüncü bölümde ise sürrealizm sanat akımında eserler üretmiş olan Sürrealist Giorgio De Chirico, Max Ernst, Salvador Dali, Leonora Carrington, Ernst Fuchs, Rudolf Hausner, Erich Brauer Frank Frazetta, Zdzislaw Beksinski ve Wayne Barlowe'nın adlı sanatçıların eserlerinde kullandığı kompozisyon, renk ve fantastik imgeler incelenmiştir. Dördüncü bölümde ise bu sanatçıların eserleri incelenerek modern çağ teknikleri kullanılarak fantastik çalışmalar yapılmıştır. Ortaya çıkan Fantastik konu ve imgelerin resim sanatına olumlu etkisi olacağı ümit edilmektedir.

ANAHTAR KELİMELER: Fantastik, Sürrealizm, Sanat, İmge, Gerçeküstüçülük

	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü	
---	---	---

ABSTRACT

Author's	Name and Surname	Emre SUNGURHAN		
	Student Number	21811901007		
	Department	Painting Department		
	Study Programmer	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Prof. Mustafa KÜÇÜKÖNER		
Title of the Thesis/Dissertation	Fantastic Art Images in Surrealism			

In the thesis titled "Fantastic Art Images in the Surrealism Art Movement," research has been conducted on the fantastic art within the Surrealism art movement. The study examines the fantastic images and themes reflected in the works of artists from that period within the Surrealism art movement. A literature review on the Surrealism art movement and fantastic art has been carried out, analyzing works from the Renaissance period onward.

The thesis includes topics and explanations related to fantasy, surrealism, mythology, and the Surrealism art movement. The first chapter defines the subject and limitations of the research. In the second chapter, fantastic art images and surrealism in painting before the 20th century are investigated, focusing on the Renaissance and Romanticism periods. The third chapter examines the compositions, colors, and fantastic images used in the works of Surrealist artists such as Giorgio De Chirico, Max Ernst, Salvador Dali, Leonora Carrington, Ernst Fuchs, Rudolf Hausner, Erich Brauer, Frank Frazetta, Zdzislaw Beksinski, and Wayne Barlowe. The fourth chapter involves the analysis of these artists' works and the creation of fantastic works using modern techniques. It is hoped that the fantastic themes and images that emerge will have a positive impact on the art of painting.

KEYWORDS: Fantasy, Surrealism, Art, Image, Surrealism

ÖNSÖZ

Sanat çağlar boyunca bir iletişim kurma, duygu aktarımı, mesaj iletme görevleri üstlenmiştir. Din, dil, ırk gözetmeden başlangıcından günümüze aktif bir biçimde etkileşimli bir biçimde hayatlarımızda yer almıştır. Yüzyıllardan beri sanat günümüze kadar gelişimini sürdürmüştür. İnsanlığın yazı dilinden önce kendisini ifade etme biçimi olarak başlayan bu yolculuk günümüzde duyguların ve iç dünyamızın bir dili olarak görülmektedir. Sanat yüzyıllardır gelişimini sürdürmekte ve insanın kendi serüveni ve teknolojik çağ ile sürekli gelişmektedir. Sürrealizm akımının çıkması ile birçok sanatçı daha özgür çalışarak kendi iç dünyalarına bir aydınlanma yaşatmışlardır. Günümüzde fantastik sanat imgeleri barındıran sürrealizm akımı yön göstermeye başlamıştır. Fantastik imgelerin ilk görüldüğü akım sürrealist akımı olarak kabul edilmektedir.

Fantastik sanat akımında olaylar ve tarihsel bir olay aslında yoktur. Sanatçı kendi iç dünyasını ya da içinde yaşadığı dönemin hikayelerinden ve mitolojik karakterlerinden esinlenerek kendi iç dünyasında bir dünya yaratır ve bu dünyayı kendi figürleri ve atmosferi ile donatır. Aktarım yolu olarak ise taval, heykel ya da herhangi bir roman kitabı olabilir. Fantastik bir macera eşliğinde kendi oluşturduğu karaktere bir yol çizerek görmediğimiz yeni mekanlar, canavarlar ve olay döngüsü ile karşılaşırız. Karakterler genelde orta çağa ait olmakla beraber orta çağ sanatçının kendi iç dünyasının yansıması olarak yeniden yazılır.

Sürrealist sanatın gelişiminde katkısı olan fantastik sanat büyük izler taşımaktadır. Fantastik figürler birçok yerde karşımıza çıkmakla beraber bu tezimde onları inceleme fırsatı yakaladım ve ortaya çıkma ve ülkemizde fantastik sanat izlerine değindim. 19 yy'ın en önemli sanat akımlarından biri olan sürrealizm sanat akımının ileriki dönemlerde bu konuyla ilgili araştırma yapacak kişilere iyi bir kaynak olarak teşkil edeceğini umuyorum.

“Sürrealizm Sanat akımında Fantastik Sanat İmgeleri” adlı araştırmamın tüm aşamalarında ve araştırma sürecinde, bana sanatçılar hakkında bilgi veren beni bu alanda geliştiren ve beni destekleyen aileme, arkadaşım Deniz Er ve danışmanım Sayın Prof. Mustafa KÜÇÜKÖNER'e teşekkür ederim.

Emre SUNGURHAN

2024

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI.....	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER LİSTESİ	x

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Araştırmanın Konusu	1
1.2. Araştırmanın Problemi	2
1.3. Araştırmanın Amacı	2
1.4. Araştırmanın Önemi	2
1.5. Araştırmanın Varsayımları	3
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları	3

2. BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. 20.YY ÖNCESİ RESİM SANATINDA FANTASTİK İMGELER.....	4
2.1.1. Rönesans Dönemi.....	4
2.1.2. Romantizm Dönemi.....	9
2.1.3 Francisco Goya.....	10
2.2. 20.YY SONRASI RESİM SANATINDA FANTASTİK İMGELER.....	16
2.2.1. 20.Yüzyılda Gelişmeler.....	16
2.2.2. Viyana Fantastik Realizm Okulu.....	18
2.3. SÜRREALİZM SANAT AKIMI.....	19
2.3.1. Sürrealist Resmin Özellikleri.....	23
2.3.2. Sürrealizmde Gerçeklik.....	24
2.4. FANTASTİK SANAT.....	26
2.4.1. Fantastik Sanat Nedir?.....	26
2.4.2. Fantastik Sanatın Tarihi.....	31
2.4.3 Fantastik Sanatın Sınıfları ve Özellikleri	32
2.4.4 Resim Sanatında Fantastik Sanat İmgeleri.....	33

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM BULGULAR VE YORUMLAR

3.1. SÜRREALİZM SANAT AKIMINDA FANTASTİK SANAT İMGELERİ

3.1.1. Giorgio De Chirico Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri.....	35
3.1.2. Max Ernst Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri.....	42
3.1.3. Salvador Dali Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri.....	50
3.1.4. Leonora Carrington Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri.....	56
3.1.5. Ernst Fuchs Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri.....	63
3.1.6. Rudolf hausner Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri.....	70
3.1.7. Erich Brauer Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri.....	76
3.1.8. Frank Frazetta Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri.....	83
3.1.9. Zdzislaw Beksinski Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri.....	90
3.1.10. Wayne Barlowe Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri.....	97

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM UYGULAMA ÇALIŞMALARI

4.1. Uygulama Çalışmalarının Yapılış Amacı ve Süreci

4.2. Emre Sungurhan'ın Eserlerinde Fantastik Sanat İmgeleri

4.2.1. 9 “Diyar Bekçileri” Adlı Eserde Fantastik Sanat İmgeleri	106
4.2.2. “İçimizdeki hastalık” Adlı Eserde Fantastik Sanat İmgeleri.....	110
4.2.3. “Gece Gardiyanları” Adlı Eserde Fantastik Sanat İmgeleri	114
4.2.4. “Gezgin” Adlı Eserde Fantastik Sanat İmgeleri	118
4.2.5. “Yokoluş” Adlı Eserde Fantastik Sanat İmgeleri	121
4.2.6.” Kasaba Koruyucuları “Adlı Eserde Fantastik Sanat İmgeleri	123
4.2.7.” Balık Hanım” Adlı Eserde Fantastik Sanat İmgeleri.....	125
4.2.8.” Yasaklı Bölge” Adlı Eserde Fantastik Sanat İmgeleri.....	127

5.SONUÇ	131
KAYNAKÇA	134
GÖRSEL KAYNAKÇA.....	137

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1. Adem'in Yaratılışı, Michelangelo, <i>The Creation of Adam</i> , 280 cm × 570 cm (9,2 ft × 18,7 ft)	6
Görsel 2: Venüs'ün Doğuşu 'The birth of Venus 'Sandro Botticelli (172,5 cm × 278,5 cm (679 in × 1.096 in)	7
Görsel 3: "Çocuklarını Yiyen Satürn" Francisco Goya 1819-1823 146 cm × 83 cm...11	
Görsel 4: Francisco Goya, Cadı Kutlamaları, 1821. Prado Müzesi,	14
Görsel 5: Aklın uykusu canavarlar doğurur, 1797 Francisco Goya Gravür, cm.....	15
Görsel 6: Salvador Dali 'Belleğin Azmi' 1931 Yağlı Boya.....	20
Görsel 7: Dünyevi Zevkler Bahçesi Hieronymus Bosch.....	28
Görsel 8: Psalm 69 Ernst Fuchs 1960.....	29
Görsel 9: "Horses: The Death of a Rider" Giorgio de Chirico.....	35
Görsel 10: Giorgio de Chirico "Hektor ile Andromakhe" 1912.....	37
Görsel 11: Giorgio De Chirico, <i>Deux mannequins en buste</i> , canvas, 50 x 40 cm/19.7 x 15.7 İn	39
Görsel 12: Max Ernst, Celebes, 1921, Canvas in Oilpaint 125,4 x107,9 cm.....	42
Görsel 13: The Angel of the home or the Triumph of Surrealism Max Ernst.....	45
Görsel 14: Max Ernst, Ubu Imperator, Max Ernst, 1923.....	47
Görsel 15: Salvador Dalí Fine Arts Museum Basel 1937.....	50
Görsel 16: Salvador Dalí, Antropomorfik çekmeceler,1936.....	52
Görsel 17: Salvador Dalí, St. Anthony'nin Baştan Çıkışı,1946.....	53
Görsel 18: "They Shall Behold Thine Leonora" Carrington.....	56
Görsel 19: Mary Leonora Carrington, And Then We Saw the Daughter of Minatour, 1953.....	58
Görsel 20: Mary Leonora Carrington,Selfportrait.....	60
Görsel 21: Ernst Fuchs, Crucification, 1950, Suluboya, 42x28.5 cm, Avusturya.....	63
Görsel 22: "Griffin and Dragon 80x61 cm, oil on Canvas, Ernst Fuchs.....	65
Görsel 23: Ernst Fuchs "Eight World, Lament Over the Cosmic Egg"	67
Görsel 24: Rudolf Hausner, Adam und Pegasa 60x79 cm.....	69
Görsel 25: Rudolf Hausner "Ich bin Es", 1948 Rudolf Hausner.....	71
Görsel 26: Rudolf Hausner, Adam Maschinist, 1914, 81,5 x 77 cm.....	73
Görsel 27: Vollmond Kenia circa 1980s.....	76
Görsel 28: Erich Brauer, ibid 1929.....	78

Görsel 29: Erich Brauer. De Dunkle Herde ,1929.....	80
Görsel 30: Frank Frazetta, The Destroyer. 1971 oil on canvas.....	83
Görsel 31: Frank Frazetta, Dark Kingdom 1976.....	85
Görsel 32: Frank Frazetta, Egyptian Queen 1969.....	87
Görsel 33: Zdzislaw Beksinski, İsimsiz,1975.....	90
Görsel 34: Zdzislaw Beksinski, İsimsiz,1977.....	92
Görsel 35: Zdzislaw Beksinski, İsimsiz,1975.....	94
Görsel 37: Wayne Barlowe Precursor, Concept art for the film <i>Pacific Rim</i> , 2013.Panel in Acrylic.....	97
Görsel 39: Wayne Barlowe Lucifuge Rofocale,2001, Panel in Acrylic.....	99
Görsel 40: Wayne Barlowe, Eligor,2007, Panel in Acrylic.....	101
Görsel 41: “9 “Diyar Bekçileri” Emre Sungurhan 2022, TUAB ,100x150 cm.....	105
Görsel 42: Emre Sungurhan, 9 Diyar Bekçileri, Detay ,2022.....	106
Görsel 43: Emre Sungurhan, 9 Diyar Bekçileri, Detay ,2022.....	107
Görsel 44: Emre Sungurhan, İçimizdeki Hastalık ,2021, TUAB,70x100 cm.....	109
Görsel 45: Emre Sungurhan, İçimizdeki Hastalık, Detay ,2021.....	111
Görsel 46: Emre Sungurhan, İçimizdeki Hastalık, Detay ,2021.....	112
Görsel 47: Emre Sungurhan, Gece Gardiyanları ,2021, TUAB,50x70 Cm.....	113
Görsel 48: Emre Sungurhan, Gece Gardiyanları, Detay ,2021.....	115
Görsel 49: Emre Sungurhan, Gece Gardiyanları, Detay ,2021.....	116
Görsel 50: Emre Sungurhan, Gezgin, TUAB ,2022 60X90 cm.....	117
Görsel 51: Emre Sungurhan, Yokoluş, TUAB,2023 70x100 cm.....	120
Görsel 52: Emre Sungurhan, Kasaba Koruyucuları, Dijital İllüstrasyon 2023.....	122
Görsel 53: Emre Sungurhan Balık Hanım.25x35 cm TUAB 2022.....	125
Görsel 54: Emre Sungurhan Yasaklı Bölge Asit Oyma Gravür 35x50 Cm 2023....	127
Görsel 55: Emre Sungurhan Yasaklı Bölge Asit Oyma Gravür Detay.....	129
Görsel 56: Emre Sungurhan Yasaklı Bölge Asit Oyma Gravür Detay.....	130

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Günümüze kadar olan süreçte ve günümüzde çoğu yerde fantastik sanat etkileri gözümüze çarpmaktadır, bu etkileri filmler, kitaplar, oyunlar ve çeşitli sanat eserlerinde görmemiz mümkündür. Antik çağlardan bu yana insanların her zaman farklılık isteği ve gerçeği kabul etmemelerinden kaynaklanan düşlerinden dolayı fantastik kelimesi ile ortaya çıkan mitolojik karakterler doğmuş olup onların yaratıcı ya da insan üstü güçleri olduklarını varsayarak bu karakterleri yaratmışlardır. Bu karakterler kimi zaman insanlardan daha uzun boylu kimi zaman ise doğadan özellikler taşıyan veya bu özellikleri kontrol eden kişiler haline gelerek günümüze kadar bu karakterler gelmiş bulunmakta ve haklarında birçok film, dizi, hikâye ve oyun yapılarak varlıklarını sürdürmektedir. Fantastik sanatta tamamen her şey hayal gücüne bağlıdır ve Sürrealizm ile birleştiği zaman gerçekdışı olaylar, farklı bir tarz ve kompozisyon ortaya çıkar. Az önce de bahsedilen mitolojik karakterler örneğine Zeus adlı tanrıların babası ve Olympos kralı adlı karakter çoğu kişinin gözünde yaşlı beyaz sakallı elinde şimşek ve altından yapılmış tahtı ile gözümüzde canlanıyor fakat neden kendisini daha kısa yada daha genç hayal etmeyelim veya öyle eserlere aktarmayalım bunun bir diğer örneği ise elinde şimşek yerine neden bir makineli silah kullanmasın tamamen bu durum sizin hayal gücünüze bağlıdır ve Sürrealizm akımında bunu rahatlıkla kullanabilirsiniz ve daha farklı bir evren yaratıp kendi yarattığınız karakterler ile bambaşka bir evren mümkün hale geliyor.

1.1.Araştırmanın Konusu:

Sanatçı oluşturduğu sanat eserlerine duygu ve düşüncesiyle kendi hayal gücünden bir dünya yaratarak o dünyada ki imgelere farklı anlamlar yükleyebilir. Özellikle Rönesans ve Gotik sanatının etkileri ile Mitolojik canlılar ve din kavramları üzerine yoğunlaşan ressamlar yüzyıllar önce olan olaylar ve onların zamanına kadar gelen hikayelerden esinlenmişlerdir. ‘Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri’ başlıklı bu çalışmada günümüzde hala devam etmekte olan Sürrealizm sanat akımının Fantastik karakterler ve mekanlar üzerindeki imgelerin anlamsal boyutlarına değinilecektir.

1.2. Araştırmanın Problemi:

Araştırmanın problem cümlesini, ‘Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri’ olarak ifade edebiliriz. Araştırmanın kendi içerisinde aranan alt problemler vardır. Bu alt problemler;

- Fantastik sanat ve Sürrealizm akımının birleştirmesi sanat eserlerinde nasıl bir etki bırakır?

- Fantastik sanat olgusu ile üretilen Sürrealizm sanat eserleri izleyicide nasıl bir etki bırakır?
- Sürrealizm akımının öncülüğünde kullanılan Fantastik sanat figürlerin yan anlamsal boyutları var mıdır?
- Fantastik sanat Sürrealizm akımına ne gibi farklılıklar ortaya çıkartır?
- Fantastik sanat dahilinde üretilen sanat eserlerinin modern sanata katkıları nedir?
- Günümüz modern sanatında görülen Sürrealizm ve Fantastik sanat akımları var mıdır?

Yukarıda belirtilen alt problemlerin araştırma sürecinde ve sonucunda çözümlenmesi çalışmaya bilimsel bir nitelik kazandıracaktır.

1.3.Araştırmanın Amacı:

‘Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri’ başlıklı araştırmanın amacı;

Fantastik sanat eserinin oluşturulmasında sanatçı elde ettiği deneyimler ve içinde yaşadığı sosyokültürel dönemin etkisi ile eserlerini oluştururken bu durumları göz önünde buluşturmuştur. Günümüze kadar ki olan süreçte sanatçılar belirli bir akımdan beslenerek bu mitolojik ya da hayal güçleri ile oluşturdukları figürleri eserlerine eklemişlerdir. Fakat ortaya konulan sanatsal imgelerin üretim sürecinde birçok farklı imge yer almıştır. Bu imgelerin hem

Düz anlamlarının hem de yan anlamlarının ortaya çıkarılması gerekmektedir. Kısaca sanatçı tarafından sanat akımlarına yerleştirilen bu figürlerin ya da anlamların içerisine kodlanan şifrelerin çözümlenerek eseri anlatmak gerekmektedir. Sonuç olarak Fantastik Sanat imgelerinin Sürrealizm Sanat akımında kullanılan imgelerin ve çeşitli sanatçıların ürettiği eserlerde gizlenen ve anlatılmak istenen imgelerin anlamsal potansiyelinin ortaya çıkartılması amaçlanmıştır.

1.4 Araştırmanın Önemi:

‘Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri’ başlıklı araştırma bağlamında yapılan incelemelerde, elde edilen kaynaklara bakıldığında, Fantastik sanat anlamında günümüze kadarki süreçte detaylı bir ifade biçimi olmadığı ve imgelerin anlatımının yetersiz kaldığı görülmüştür. Özellikle Sürrealizm sanat akımının izleyiciyi düşündürme ve sanatçıyı anlamaya yönelik sanatçı-izleyici arasında yer alan sanat eserinin anlamsal potansiyelinin ortaya konulması, eserlerin algılanabilmesi açısından önem arz eder. Fantastik sanat figürlerinin Sürrealizm eksenli oluşum süreçleri, izleyicinin esere yaklaşımına ve merak uyandırmasını etkilemektedir. Bu bağlamda yapılacak olan ‘Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri’ başlıklı araştırma, izleyiciye Sanat çalışmalarının anlamlandırılmasına yönelik farklı bakış açıları kazandırması açısından önemlidir. ‘Sürrealizm

Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri Günümüzde resim eğitimi ve sanatı ders uygulamalarında çokça tercih edilen ve günümüze kadar ki tarih sahnelerinde karşımıza çokça çıkan bir sanat akımıdır. Fakat literatür araştırması yapıldığında çok az kaynak ve bilgi olduğu görülmüştür. Bu sebep ile bu alanda araştırma yapacak araştırmacılara büyük ölçüde katkı sağlayacağı hedeflenmektedir.

1.5 Araştırmanın Varsayımları:

- Sürrealizmde kullanılan fantastik imgelerin bilinçaltı eksenli oluştukları varsayılmıştır.
- Sosyokültürel yaşantının etkilerinin Fantastik sanat imgelerinde görüldüğü varsayılmıştır.
- Sürrealizm akımının genel anlamda Fantastik figürler ve imgeler içerdiği varsayılmıştır.
- Araştırmanın oluşum sürecinde elde edilen kaynakların, çalışmanın bütününe katkı sağlayacak nitelikte olduğu varsayılmıştır.
- Fantastik sanatta kullanılan karakterlerin temeline inilerek neden kullanıldığı varsayılmıştır.

1.6 Araştırmanın Sınırlılıkları:

“Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri” başlıklı bu çalışmada Sürrealizm akımının ve Fantastik sanat akımının araştırılması, sanatçıları ve öncülerinin incelenmesi, bu akımlarda kullanılan figür, imge, mekân ve olay döngülerinin incelenmesi, Fantastik ve Sürrealizm sanat akımının neden ve hangi sebeplerden ortaya çıktığı ve sanat eserlerinin üretilmesinde dönemin sosyokültürel etkilerinin eserlere nasıl yansıdığı çevresinde sınırlanmıştır. Bu kapsamda Bulgular ve Yorumlar kısmında Sürrealist sanatçılardan ; Giorgio De Chirico, Max Ernst, Salvador Dali, Leonora Carrington, Ernst Fuchs, Rudolf Hausner, Erich Brauer Frank Frazetta, Zdzislaw Beksinski ve Wayne Barlowe'nın üçer adet çalışması ele alınarak değerlendirilmiştir. Uygulama Çalışmaları Bölümünde Emre Sungurhan'ın yüksek lisans tezi sürecinde konu kapsamında yaptığı 8 adet tuval ve gravür resmi ele alınarak değerlendirilmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. 20. YY Öncesi Resim Sanatında Fantastik İmgeler

20.yüzyıl öncesi resim sanatında fantastik imgeler, sanatçıların hayal gücünden ve mitolojik, dini veya edebi kaynaklardan esinlenerek yarattıkları tasvirlerdir. Bu dönemde, sanatçılar gerçeklikten uzaklaşarak fantastik dünyalara yönelmişlerdir. Fantastik imgeler genellikle mitolojik yaratıklar, peri masalları, efsaneler veya rüya dünyalarından esinlenerek oluşturulmuştur. Sanatçılar, gerçeklikten uzaklaşarak hayal güçlerini serbest bırakmak ve izleyicilere benzersiz ve büyüleyici bir deneyim sunmak için bu tür imgeleri kullanmışlardır. Bu dönemde, özellikle Romantizm ve Sembolizm akımları fantastik imgelerin popülerliğini artırmıştır.

2.1.1. Rönesans Dönemi

Rönesans terimi, İtalyanca "rinascimento" sözcüğünden türemiş olup, dilimizde "yeniden doğuş" anlamına gelir. Genellikle 14. ile 16. yüzyıllar arasında İtalya'da ortaya çıkan, klasik modellerin etkisiyle sanat ve edebiyat alanında yaşanan canlanmayı ifade eder. Sanat tarihçiliğinin öncüsü olarak kabul edilen Giorgio Vasari, 1550 yılında sanat alanındaki bu canlanmayı tanımlamak için "rinascita" kelimesini kullanmıştır. Ancak, terim günümüzdeki anlamını büyük ölçüde Jacob Burckhardt'ın 1860'ta yayımlanan "İtalya'da Rönesans Kültürü" adlı eserine borçludur. Burckhardt'ın, Rönesans'ın sadece sanat alanında değil, aynı zamanda sosyal yaşamın tüm dallarında da hareketlilik ve canlanma getirdiğini belirtir. Rönesans dönemi, sanat ve edebiyatta klasik modellerin yeniden keşfedildiği ve bu alandaki yaratıcı faaliyetlerin arttığı bir dönem olarak tanımlanır. Ancak bu dönem, aynı zamanda sosyal ve kültürel hayatta da önemli değişikliklere ve yeniliklere sahne olmuştur (Emir, 2019:8).

Rönesans Dönemi, sanat tarihinde büyük bir dönüm noktasıdır ve resim sanatında fantastik sanat akımının izlerinin ilk kez bu dönemde görülmeye başlandığı bir zaman dilimidir. Bu dönemde bazı önde gelen ressamın yaşamları, resim sanatıyla olan bağları ve özellikle fantastik imgeleri barındıran çalışmaları, sanat tarihinde önemli bir yer tutar. Rönesans Dönemi, resim sanatında fantastik sanatın ve onun alt dallarının oluşumunda büyük bir rol oynamıştır. Bu bağlamda, fantastik sanatın temellerini atan fantezist ressamlarla başlamak önemlidir.

Rönesans Dönemi, sanatçıların hayal gücünü ve yaratıcılığını serbestçe ifade etmeye başladığı bir dönemdir. Bu dönemde, sanatçılar daha önce görülmemiş fantastik imgeleri resmetme özgürlüğüne sahipti. Mitolojik hikayeler, dini motifler ve kişisel hayal gücü, Rönesans ressamlarının eserlerinde sıkça karşılaşılan konular arasındaydı. Bu şekilde, Rönesans Dönemi, fantastik sanatın temellerinin atıldığı bir zaman dilimi olarak kabul edilir.

Fantastik sanat, Rönesans Dönemi'nde gelişmeye başladı ve bu dönemde fantastik resimlerin doğuşu gerçekleşti. Ressamların yaratıcılığı ve cesareti, fantastik imgelerin ve fantezi dünyalarının resmedilmesine olanak tanıdı. Bu süreç, fantastik sanatın gelişiminde önemli bir kilometre taşıdır ve Rönesans Dönemi, bu sanat akımının doğuşunda kritik bir rol oynamıştır.

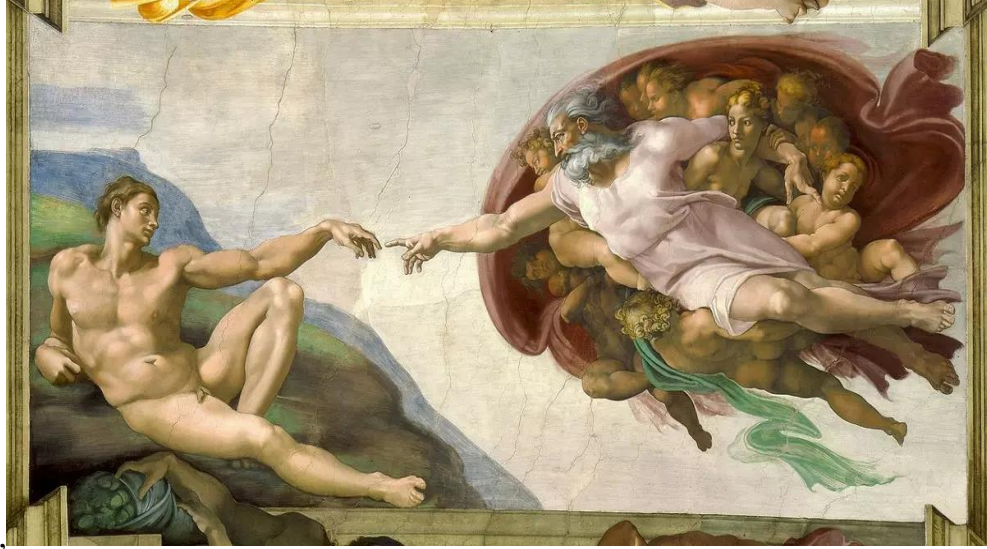
Rönesans Dönemi, resim sanatında fantastik sanatın ortaya çıkmasında ve gelişmesinde kilit bir rol oynamıştır. Fantastik imgelerin ve fantezi dünyalarının resmedilmesi, Rönesans ressamlarının hayal gücü ve yaratıcılığıyla mümkün olmuştur. Bu dönem, fantastik sanatın doğuşunu simgeler ve sanat tarihindeki önemli bir dönemeç olarak kabul edilir.

Rönesans günümüzde devam eden sanat akımlarının şu an temelini oluşturan bir akımdır, Avrupa ülkelerinde temeli atılarak modern sanat ve barok döneminin temelini atılması konusunda çok önemli rol oynar. Rönesans döneminde Dini konular ve kilise baskısı sebebiyle oluşan resimler ilk bu akımda görülmektedir. Günümüze kadar ki gelen tanrı, elçi veya mitolojik kahramanların aklımıza kazınan suretleri bu akımda ortaya çıkarak birçok sanat akımını etkileyecek haline bürünmüştür. Bu dönemde genellikle kilise, şapel ve katedral gibi yapılara yapılan resimler ile dini öğeler o dönem yaşamakta olan halka aktarılıyordu.

Sanat, çok çeşitli materyalleri kullanarak, maddeyi işlemedeki gücüyle olağanüstü boyutlara ulaşabilmektedir. Bu sanat anlayışı, hareketli yaşama uygun olarak büyük çoğunluğu dinamik bir anlayışla yaratılmış, küçük boyutlu parçalardan oluşan eserlerle kendini gösterir. Stilize veya doğal hayvan ve bitki motifleri, bu sanat aleminin en yaygın ve belirgin unsurları arasında yer almaktadır.

Michelangelo, 1508 yılında Vatikan'daki Şistine Şapeli'nin tavanındaki "Âdem'in Yaratılışı" adlı eserine odaklanılarak çeşitli görüşler incelenmiştir. Gombrich (2007)'e göre, tavan resminde Âdem, güçlü ve güzellik dolu bir şekilde betimlenmiştir. Bu sahne, Şistine Şapeli'nin tavanındaki dokuz duvar resminden yalnızca biridir. Eserlerdeki figürlerin güçlü vücutları dikkat çeker ve tanrıların anatomisine vurgu yapar. Bu sağlam vücutlar, mekâna ağırlık kazandıran bir özellik olarak değerlendirilir. Âdem'in yaratıldığı zaman utanç duygusu

henüz yoktu ve bu nedenle çıplaklığı, eserin ana teması olarak göze çarpar (Oyman, S.727, 2017).



Görsel 1. Adem'in Yaratılışı, Michelangelo, *The Creation of Adam*, 1512 280 cm × 570 cm (9,2 ft × 18,7 ft)

Bu eser, Michelangelo'nun Şistine Şapeli tavanındaki fresk çalışmalarının bir parçası olarak bilinir ve sanat tarihinde önemli bir yer işgal eder. Eserde, Tanrı'nın Adem'e hayat verirken tasvir edildiği ikonik bir sahne görülür. Michelangelo, bu sahneyi büyük bir dramatizasyon resmetmiş ve insan figürlerinin anatominin detaylı bir şekilde incelendiği bir kompozisyon oluşturmuştur. Tanrı'nın ve Adem'in ellerinin neredeyse dokunduğu, ancak henüz temas etmediği bir an, eserin merkezinde yer alır. Bu an, Adem'in yaratılışını ve Tanrı ile insan arasındaki bağı simgeler.

Michelangelo'nun ustalığı, figürlerin anatomi ve ifadelerindeki hassasiyetle ve dramatik bir etki yaratma becerisiyle ortaya çıkar. Sanatçının detaylı çalışması ve figürlerin hacimli formu, eserin gerçekçiliğini ve gücünü artırır. Ayrıca, eserin içerdiği derinlik ve simgesellik, izleyiciyi düşünmeye ve duygusal bir bağ kurmaya teşvik eder.

Adem'in Yaratılışı", Michelangelo'nun ünlü freski, insanın Tanrısal varlığa olan bağlılığını ve yaratılışının kutsallığını vurgular. Bu eser, Rönesans döneminin sanatsal ve dini idealizminin bir sembolü olarak kabul edilir. Fresk, insanın Tanrı tarafından yaratılışının güzelliğini ve önemini öne çıkararak, izleyicilere derin bir düşünsel ve duygusal deneyim sunar.

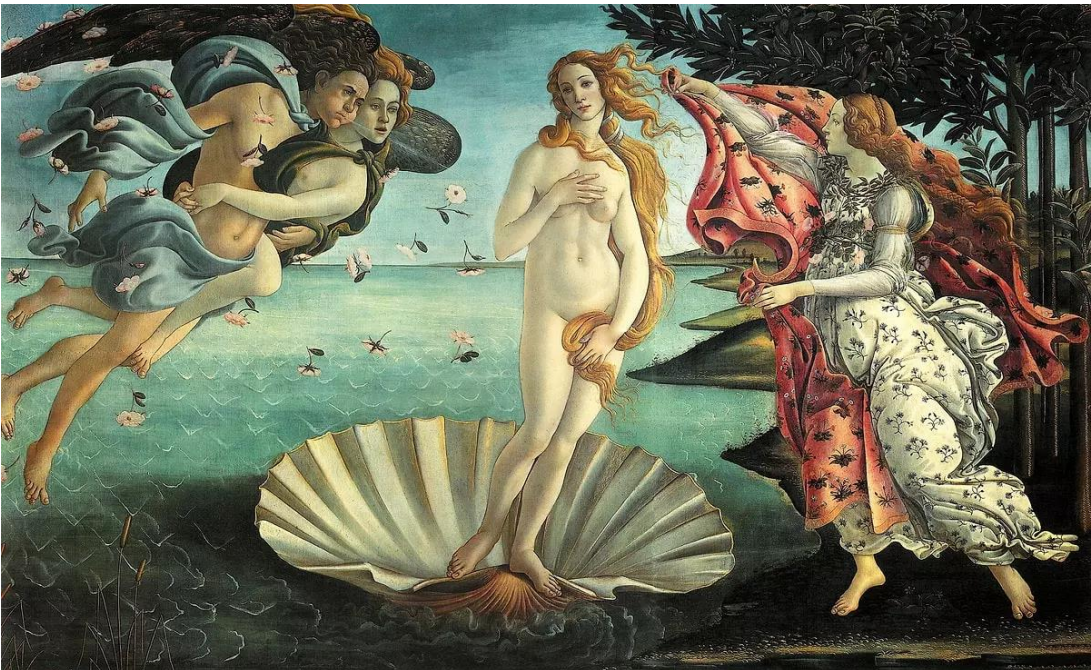
Michelangelo'nun ustalığı, kompozisyonun zarif detaylarında ve figürlerin güçlü ifadesinde kendini gösterir, böylece eserin etkileyiciliği ve anlamı daha da güçlenir.

Tanrı bir baba figürü olarak karşımıza çıkar ve yarattığı her şeyden sonra yaşlanmış ve bitkin bir şekilde sanki son kez son dokunuşunu yaparcasına elini uzatmış ve tüm genç enerjisini Adem'e aktarır gibi bir vaziyette resmedilmiştir. Arka plandaki melekler ve Tanrı sanki doğumu simgeleyen bir kırmızı doğum kesesi içerisinde durmaktadır bu da yaratıcı gücü ifade eder. Bu resimde ki fantastik imgeler melekler ve Tanrıdır.

Michelangelo'nun sadece sanatının değil, aynı zamanda kullanılan renk ve tarzının da belirgin bir örneğidir. Michelangelo, bu eserde genellikle koyu renk tonlarını tercih eder ve figürleri belirgin bir şekilde vurgular. Renk kullanımını açısından, eser genellikle koyu tonlarla işlenmiştir. Duvarın rengi ve figürlerin ten renkleri, genellikle kahverengi ve tonlarına doğru eğilir. Bu, eserin genel atmosferine bir ağırlık ve derinlik hissi katar.

Tarz olarak, Michelangelo'nun figürleri hacimli bir şekilde resmetme tarzı bu eserde de belirgindir. Figürlerin anatomiye uygunluğu ve detaylı incelenmesi, sanatçının dikkat çeken bir özelliğidir. Ayrıca, figürlerin dramatik ifadeleri ve hareketli duruşları, esere bir dinamizm ve canlılık katar.

"Adem'in Yaratılışı", Michelangelo'nun sanatının klasik tarzını ve ustalığını yansıtan bir örnektir. Koyu renk tonları ve figürlerin hacimli tarzı, eserin gücünü ve etkileyiciliğini artırır. Bu eser, Michelangelo'nun sanatında derinlik, dramatizasyon ve duygusallık gibi temel özellikleri barındırır ve sanat tarihinde önemli bir yer tutar.



Görsel 2: Venüs'ün Doğuşu 'The birth of Venus' Sandro Botticelli (172,5 cm × 278,5 cm
(679 in × 1.096 in))

Sandro Botticelli, asıl adıyla Alessandro di Mariano Filipepi, "küçük şarap fıçısı" anlamına gelen "Botticelli" takma adıyla tanınır. 1445 yılında Floransa'da doğan sanatçı, Avrupa Rönesans döneminin önemli figürlerinden biri olarak sanat dünyasında büyük bir etki bırakmıştır. Botticelli'nin sanatı, incelikli detayları, sembolik anlamları ve estetik güzelliği ile dikkat çeker. Bu özellikler, onu Rönesans döneminin önde gelen ressamlarından biri haline getirmiştir. Eserlerinde mitolojik ve dini temaları ustalıkla işleyerek, izleyicilere derin ve anlamlı bir görsel deneyim sunar. Botticelli'nin çalışmaları, Rönesans sanatının zarafetini ve derinliğini yansıtarak, döneminin sanatsal ve kültürel değerlerini temsil eder.(Babayiğit ,2023, s.23).

Botticelli'nin resim yeteneği, kuyumcуда çalışırken başlayan bir alt yapıya sahipti, ancak gerçek resim eğitimini Fra Filippo Lippi'nin atölyesinde alarak olgunlaştı. Bu dönemde Floransa'daki kiliseler ve katedrallere freskler yaparak ressamlık kariyerine başladı. Antonio del Pollaiuolo gibi sanatçılarla da çalışan Botticelli, 1470 yılında kendi atölyesini kurdu.

Eser, Botticelli'nin mitoloji ve doğaüstü temaları ustalıkla bir araya getirerek resmettiği, sanat tarihinde önemli bir yere sahiptir.

Eserde, Venüs mitolojik bir figür olarak resmedilmiştir. Venüs, Yunan mitolojisinde aşk ve güzellik tanrıçası olarak bilinir ve Botticelli'nin eserinde de bu tanrıçalık özellikleriyle betimlenir. Venüs, denizden doğarken görülür, etrafını çiçekler ve melekler sarmıştır. Bu sahne, mitolojik bir hikâyeyi anlatır ve Venüs'ün güzelliği ve doğadan gelen güçlerle ilişkisini sembolize eder.

Eserdeki renkler ve kompozisyon, Botticelli'nin döneminin estetik anlayışını yansıtır. Zarif figürler, yumuşak hatlar ve pastel tonları, Rönesans döneminin karakteristik özellikleridir. Ayrıca, eserdeki semboller ve detaylar da döneminin kültürel ve entelektüel atmosferini yansıtır.

'Venüs'ün Doğuşu', Botticelli'nin ustalığını ve sanatının derinliğini gösteren bir başyapıttır. Eser, mitoloji, güzellik ve doğaüstü konuları ele alarak izleyicilerin duygusal ve estetik deneyimlerini zenginleştirir. Botticelli'nin eseri, Rönesans döneminin sanatındaki önemli bir kilometre taşı olarak kabul edilir ve günümüzde hala büyük bir ilgiyle karşılaşılır."

Sandro Botticelli, İtalyan Rönesans'ının en önde gelen sanatçılarından biridir ve çalışmaları geniş beğeni ve ün kazanmıştır. Sanatçının eserlerinin temaları genellikle dinî ve

mitolojik konulara dayanmaktadır. Botticelli, çok sayıda figür kullanarak kendine özgü bir üslup yaratmıştır.

Sanatçının en ünlü eserleri arasında "Venüs'ün Doğuşu" ve "İlkbahar Alegorisi" bulunmaktadır. Bu eserler, mitolojik temaları ustalıklı işleyerek Botticelli'nin sanatsal yeteneğini sergilemektedir. Ayrıca, Floransa'nın hükümdarı Lorenzo de' Medici tarafından görevlendirilen "Cehennem Uçurumu" adlı eser, sanatçının eserlerinin çeşitliliğini gösteren önemli bir örnektir.

Botticelli'nin sanatı, döneminde büyük bir etki yaratmıştır ve günümüzde bile sanat tarihinde önemli bir yer tutmaktadır. Sanatçının dinî ve mitolojik temaları ustalıklı işleyen eserleri, sanat dünyasında büyük bir beğeni toplamış ve Botticelli'yi İtalyan Rönesans'ının önde gelen figürlerinden biri haline getirmiştir (Babayiğit 2023. S.24).

2.1.2. Romantizm Dönemi

Romantizm akımı, 18. yüzyıl sonu ve 19. yüzyıl ortalarında Aydınlanma Dönemi'nin rasyonel ideallerine karşı bir tepki olarak ortaya çıkmış ve hızla yayılmıştır. Bu dönemde, sıkça savaş ve savaş sonrası konuların ele alındığı eserler görülmektedir. Romantizm, bireyselliği, özgürlüğü ve özgür düşüncüyü savunarak otoriteyi sorgulayan bir akım ve dönem olarak nitelendirilir. Bu akım, düzen, sakinlik, uyum, denge ve rasyonellik gibi klasik idealleri reddeder ve klasizm ile rasyonalizme karşı bir tepki olarak doğmuştur. Romantizm, bireyselliği ve irrasyonelliği vurgular. Akım, bireyi, yaratıcılığı, spontane olmayı, vizyon erliği ve öznel olanı ön plana çıkarır. Eserlerinde tuhaf, acınası, abartılı, acımasız ve kahramanca temaları tercih eder. Romantizm, mantık ve düzenin ötesinde duygularla dünyayı anlama ve deneyimleme gerekliliğine vurgu yapar ve bu duyguların aynı değere sahip olduğunu savunur. Bu akım, sanatın ve edebiyatın sınırlarını genişletmiş, duygusal derinliklere ve insan psikolojisine odaklanarak yeni bir estetik anlayışı geliştirmiştir. Romantizm, sanat tarihindeki önemli bir dönemi ve sanatçıları etkileyen bir akım olarak kabul edilir (AZKIN ,2023, S28.).

Romantizm dönemi sanatı, insan duygularının, hayal gücünün ve bireyselliğin öne çıktığı bir dönemdir ve benim düşüncelerim oldukça olumlu yöndedir. Bu dönem, Aydınlanma Dönemi'nin rasyonel ve mantıksal yaklaşımına bir tepki olarak ortaya çıkmıştır ve sanatı derinlemesine etkilemiştir. Doğanın, duyguların, maceranın ve ruhsal deneyimlerin vurgulanmasıyla bilinir. Sanatçılar, doğayı ve manzaraları sıklıkla konu edinerek insanın içsel dünyasına bir pencere açarlar. Tutku, aşk, acı ve çaresizlik gibi insan duyguları, sanat eserlerinde sıkça ele alınır ve izleyiciyi derinden etkiler.

Bununla birlikte, Romantizm sanatı sadece duygusal olarak etkileyici değil, aynı zamanda toplumsal ve siyasi mesajlar da iletebilir. Romantik sanatçılar, toplumun normlarına meydan okuyarak bireysel özgürlük ve ifade özgürlüğünün önemini vurgularlar. Toplumsal adaletsizliklere karşı çıkabilirler veya insan doğasının karmaşıklığını ve çatışmalarını betimleyebilirler. Romantizm dönemi sanatı, sanatın sınırlarını genişletmiş, duygusal derinliklere ve insan psikolojisine odaklanarak yeni bir estetik anlayışı geliştirmiştir. Bu dönemin eserleri, hala günümüzde de ilgiyle incelenmekte ve değerlendirilmektedir. Romantizm sanatının, insan deneyimine ve duygusal gerçekliğe olan vurgusu, sanat tarihindeki önemini ve etkisini sürdürmektedir.

Francisco Goya

Francisco Goya, İspanya'nın önemli ressamlarından biridir. 30 Mart 1746'da Zaragoza'nın güneydoğusundaki Fuendetodos kasabasında doğmuştur. Goya'nın yaşadığı dönem, İspanya'nın tarihinde kritik bir noktaya denk gelir. 16. ve 17. yüzyıllarda güçlü bir konumda olan İspanya, 18. yüzyılın başlarında Avrupa'daki savaşlarda harcadığı zenginliğin etkisiyle güç kaybetmiştir. Goya'nın sanatı, bu dönemdeki sosyal ve siyasi değişimlere ve İspanya'nın çalkantılı geçmişine büyük ölçüde yansır. Onun eserleri, zamanın toplumsal ve siyasi gerçeklerini cesurca yansıtır ve sıklıkla eleştirel bir bakış açısıyla yorumlanır. Bu nedenle, Goya'nın çalışmaları, sadece sanat değil, aynı zamanda tarih ve toplumun da bir aynasıdır. Goya'nın sanatındaki dönüşümler, İspanya'nın içinde bulunduğu siyasi ve kültürel değişimlerle paraleldir. Onun eserlerindeki çeşitlilik, İspanyol sanatının ve toplumunun karmaşıklığını yansıtır ve onu çağının en önemli sanatçılarından biri yapar(Babayiğit 2023 s.50).

Bu dönemde İspanya içinde yaşanan olumsuz değişimler, Goya'nın sanatını derinden etkilemiştir. Toplumsal ve siyasi çalkantılar, savaşlar, yoksulluk ve acılar, Goya'nın eserlerinde sıkça karşımıza çıkan temalardır. Sanatçı, güçlü bir gözlem gücüne sahip olarak, İspanya'nın içinde bulunduğu dönemin gerçeklerini dramatik ve etkileyici bir şekilde resmetmiştir.

İspanya'nın yaşadığı bu olumsuz dönüşüm, Goya'nın sanatında bir tür karanlık ve gerilim atmosferi yaratmıştır. Sanatçı, eserlerinde gerçekçi temaların yanı sıra fantastik ve esrarengiz unsurları da kullanarak, izleyicide farklı bir dünya hissiyatı uyandırmıştır. Bu dönemdeki içsel ve dışsal savaşlar, Goya'nın sanatında bir tür derinlik ve karmaşıklık yaratmış, eserlerine benzersiz bir estetik ve duygusal derinlik kazandırmıştır(Azkın s,22 ,2023).

Goya'nın sanatı, İspanya'nın içinde bulunduğu karmaşık dönemlerden etkilenmiştir ve bu da eserlerinde belirgin bir şekilde görülür. Goya, İspanyol halkının yaşadığı zorlukları ve acıları

gözlemleyerek eserlerinde bu temalara odaklanmıştır. Sanatçı, güçlü bir gözlem yeteneğine sahiptir ve bu da eserlerinin gerçekçiliğini ve etkileyiciliğini artırır. Goya'nın eserlerinde, İspanyol halkının günlük yaşamından ve toplumsal sorunlarından sahneler sıkça karşımıza çıkar. İspanya'nın siyasi ve sosyal çalkantıları, savaşlar, yoksulluk ve acılar Goya'nın resimlerinde dramatik bir şekilde yansıtılır. Sanatçı, karakterleri ve sahneleri derinlemesine işleyerek izleyiciye güçlü bir duygusal etki bırakır.

Bununla birlikte, Goya'nın sanatında sadece gerçekçi temalar değil, aynı zamanda fantastik ve esrarengiz unsurlar da bulunur. Sanatçı, büyücü kadınlar, esrarengiz hayaletler ve karanlık imgeler gibi fantastik görüntüleri resmetmiştir. Bu unsurlar, Goya'nın eserlerine bir tür gerilim ve gizem katarken, izleyicide farklı bir dünya hissiyatı uyandırır.

Sonuç olarak, Goya'nın sanatı, İspanya'nın tarihindeki çalkantılı dönemlerin yansımalarını yansıtan güçlü ve etkileyici eserler ortaya koymuştur. Sanatçının gözlem yeteneği ve dramatik anlatımı, eserlerini benzersiz kılar ve izleyicide derin duygusal ve estetik deneyimler bırakır.



Görsel3: "Çocuklarını Yiyen Satürn ,Fransico Goya 1819-1823, 146 cm × 83 cm"

"Çocuklarını Yiyen Satürn", Goya'nın iç dünyasındaki karanlık ve çarpık imgeleri ifade eden bir eserdir. Resmin temeli, antik mitolojideki Kronos'un çocuklarını yemesi hikayesine dayanır. Ancak Goya'nın yorumunda, bu mitolojik sahne daha çarpıcı ve rahatsız edici bir şekilde betimlenmiştir. Kronos, çocuklarını doğar doğmaz yutarak resmedilmiştir, bu da Goya'nın iç dünyasındaki korkuların ve umutsuzluğun bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Kara Resimler serisi, Goya'nın son yıllarında duyduğu içsel sıkıntılar, korkular ve umutsuzluklarla bağlantılıdır. Sanatçının resimleri, dönemin toplumsal ve politik kargaşalarını yansıttasının yanı sıra, kişisel bir iç hesaplaşmayı da temsil eder.

"Çocuklarını Yiyen Satürn", şu anda Madrid'deki Prado Müzesi'nde sergilenmektedir ve Goya'nın sanatının bir örneği olarak değerlendirilmektedir. Bu resim, sanat tarihindeki önemli bir eser olmasının yanı sıra, insan psikolojisinin karmaşıklığını anlatan güçlü bir ifade olarak da kabul edilir (Magalhães 2008. s. 736-737).

19. yüzyılın başlarında, 1819-1823 yılları arasında Goya tarafından yaratılmıştır. İspanyol sanatçı, bu eserinde antik mitolojiden esinlenerek, Roma tanrısı Satürn'ün hikayesini resmetmiştir. Mitolojiye göre, Satürn gelecekte tahtını ele geçirecek olan çocuklarının güçlerinden endişe duyarak onları yemiştir. Bu korkunç eylemi, insan doğasının karanlık ve acımasız yönlerini simgeler.

Eser, Goya'nın karanlık döneminin bir ürünü olarak kabul edilir. Sanatçı, bu dönemde yaşadığı toplumsal ve siyasi çalkantıları, savaşları ve acıları resmetmiştir. "Satürn'ün Çocuklarını Yiyişi", bu karanlık atmosferi ve insanın içinde bulunduğu kaosu ifade etmek için güçlü bir simge olarak kullanılır.

Goya, eserinde Satürn'ü, karanlık bir zeminde betimlerken, etrafında cansız bedenler ve yaralarla dolu bir manzara yer alır. Bu manzara, insanlığın karanlık ve vahşi doğasını, güç arzusunun ne kadar tehlikeli olabileceğini vurgular. Goya'nın yoğun ifadesi ve kullanılan dramatik ışık ve gölge efektleri, tabloya bir tür gerilim ve dehşet atmosferi katar(Licht, 1983. s. 288.).

"Satürn'ün Çocuklarını Yiyişi", Sanatçını üretmiş olduğu sanat eserleri arasında çok önemli bir yere sahip olmaktadır ve sanat tarihindeki etkisi büyüktür. Tablo, insan doğasının karanlık yönlerini, güç arzusunun ne kadar yıkıcı olabileceğini ve insanın içindeki şiddet potansiyelini anlatır. Goya'nın bu çarpıcı eseri, izleyiciyi düşünmeye ve insanlığın varoluşsal sorunları üzerine düşünmeye davet eder(Farthing, 2007 s. 375).

Francisco Goya'nın "Satürn'ün Çocuklarını Yiyişi" tablosu, ressamın tarzını ve fantastik imgeleri ustalıklı kullanma yeteneğini gösteren çarpıcı bir örnektir. Goya, bu eserinde antik mitolojiden esinlenerek, Roma tanrısı Satürn'ün hikayesini yorumlamıştır. Tarz olarak, Goya'nın resimlerinde sıklıkla gördüğümüz karanlık ve dramatik atmosferi yansıtan bir yaklaşım sergiler. Tablo, gerilim dolu bir ortamı yansıtan derin gölgeler ve parlak ışıklar kullanılarak oluşturulmuştur. Bu, Goya'nın barok tarzına olan yakınlığını gösterir.

Fantastik imgeler açısından, tablo mitolojik bir hikâyeden ilham almasına rağmen, Goya olayı gerçekçi bir şekilde tasvir etmek yerine fantastik ve alegorik unsurlarla süsler. Satürn'ün vahşi doğası ve insanın içindeki şiddet potansiyeli, fantastik imgelerle sembolize edilir. Örneğin, Satürn, karanlık bir figür olarak tasvir edilmiş ve etrafında cansız bedenlerle dolu bir manzara yer almaktadır. Bu imgeler, insanın içsel karanlık ve vahşi doğasını ifade ederken, aynı zamanda mitolojik ve fantastik bir atmosfer yaratır.

Goya'nın "Satürn'ün Çocuklarını Yiyişi" tablosu, sanatçının tarzını ve fantastik imgeleri ustalıklı kullanma yeteneğini gösterir. Tarz olarak karanlık ve dramatik bir yaklaşım sergilerken, fantastik imgelerle insan doğasının karanlık yönlerini sembolize eder. Bu, Goya'nın sanatının derinliğini ve çeşitliliğini yansıtan önemli bir eserdir.

Yaşanan bu olumsuz gelişmeler, Francisco Goya'nın sanatına derin bir şekilde yansımıştır. Goya, İspanya'nın içinde bulunduğu bu zor dönemleri ve trajedileri eserlerinde ustalıklı işlemiştir. Onun resimleri, sadece estetik bir değer taşımakla kalmaz, aynı zamanda dönemin sosyo-politik durumunu da güçlü bir şekilde yansıtır(Aysun, 2009, p. 22).

Fransız yazar D.-P.-J Pappillon de la Ferte'nin Velazquez hakkında söylediği şu sözler, Goya'nın sanatsal seçimleri hakkında önemli ipuçları verir: "Yaptığı portrelerdeki salt güçlü benzerlik Velazquez için tatminkâr değildi, resimlerini yaptığı insanların onlara özgü jestlerini de yakalamak istiyordu." Bu görüş, Goya'nın sanat anlayışını ve tekniklerini anlamada anahtar rol oynar.

Velazquez'in portrelerindeki bu derinlik arayışı, Goya'nın kendi eserlerinde de izlenir. Goya, sadece fiziksel benzerliği yakalamakla yetinmemiş, aynı zamanda portrelerini yaptığı kişilerin ruh hallerini, jestlerini ve karakteristik özelliklerini de betimlemeye çalışmıştır. Bu yaklaşım, Goya'nın portrelerine derinlik ve gerçekçilik kazandırmıştır.(Aysun., 2009, s. 22)

Francisco Goya, 1798 yılında dönemin en çok ilgi uyandıran konularından biri olan cadılar ve büyücülük ile ilgili altı resmi Osuna Dükü'ne sunmuştur. Bu resimler, 18. yüzyıl sonlarında Avrupa sanatında büyük popülerlik kazanan büyücülük öykülerinin etkisini yansıtır.

Goya'nın bu eserlerinde, onun ünlü "Kapisler" serisi ile olan paralellikler de dikkat çekicidir (Aysun .s.29, 2009).

Goya'nın sanat eserlerinde bulunan fantastik figürleri döneminin sosyokültürel olaylarının gizemli boyutunda ortaya çıkan karanlık dünyasını içsel olarak aktararak değerlendirebiliriz.



Görsel 4: “Francisco Goya, Cadı Kutlamaları, 1821. Prado Müzesi”

Hristiyanlık dininde şeytanın bir keçiye benzetildiği inancından dolayı olabileceğini düşünülerek bu eserdeki keçi figürünü bir şeytan olarak yorumlamak mümkündür. Cadı Ayini olarak geçen bu eserde ortada kutsal olduğu düşünülen bir keçi figürü ve etrafında toplanmış yüzlerinde deformasyon ve büyü etkisinde görebileceğimiz figürler bulunmaktadır.

Goya'nın yarattığı imgeler, insanın hayal gücünü ve zihninin derinliklerini zorlar. Keçi başlı ve keçi gövdeli şeytan, korkunç yüzlü ve büyü yapan cadılar izleyiciyi saatlerce düşündürür. Aslında yaşanan olayların çarpıcı öngörüleridir diyebiliriz. Goya kendi zihninden ve hayal gücünden geçerek esere yansımış imgelerdir ve günümüze kadar ulaşmayı başarmıştır.

Sanat anlamında, "Cadı Kutlamaları" Goya'nın gerçekçi ve vurucu tarzını yansıtır. Sanatçı, insan doğasının karanlık yönlerini ve toplumun altında yatan çürümeyi cesurca ele alır. Eserde, cadılar ve iblislerle dolu bir kutlama sahnesi tasvir edilirken, bu imgeler insanın iç dünyasının derinliklerine bir pencere açar. Goya, insanın korkularını ve sapkınlıklarını cesurca ifade ederken, izleyiciyi de bu dünyanın içine çeker ve onlara bir uyarıda bulunur.

Kompozisyon açısından, "Cadı Kutlamaları" karmaşık bir düzen içerir. Goya, figürleri ve detayları dikkatlice düzenlerken, izleyiciyi her seferinde yeni bir detayı keşfetmeye teşvik eder. Resmin arka planındaki karanlık ve tehditkâr manzara, olayın gerilimini ve kaosunu vurgularken, figürlerin dramatik pozları ve ifadeleri, izleyiciyi olayın içine çeker ve onları bir kâbusun içine sürükler.



Görsel 5: "Aklın uykusu canavarlar doğurur," 1797 Francisco Goya

Gravür, 21,5 x 15 cm

Francisco Goya, eserlerinde içsel ve dışsal durumları işlerken gravür sanatını başarıyla kullanmıştır. Gravürlerinde, sanatçının yaşadığı zorlukları ve içsel çatışmaları öne çıkaran semboller ve imgeler sıklıkla görülür. Goya'nın gravürlerinden biri olan serinin tanıtımında kullanılan baskı, sanatçının iç dünyasının bir yansıması gibidir. Bu çalışmada, uyuyan bir

sanatçı ve onu tehdit eden baykuş, kedi ve yarasaya benzeyen figürler yer alır. Bu figürler, sanatçının içsel durumunu simgeleyen sembollerdir.

Gravür, Goya'nın karamsarlığının çalışmalarına yansıdığı önemli bir örnektir. 1799 yılında seriyi duyurduğunda, Goya kralın baş ressamı unvanını almıştır. Ancak Fransız Devrimi'nin etkileri, Goya'yı bu çalışmaları yapmaya yönlendirirken aynı zamanda sarayda baş ressam olmanın zorluklarını da yaşamasına neden olmuştur. Engizisyonun tepkisiyle karşılaşan Goya, elindeki plakaları ve satılmayan çalışmaları kraliyete bağışlamak zorunda kalmıştır. Bu tepkiyle birlikte, sadece yirmi yedi set gravür satılmıştır.

Francisco Goya'nın gravürleri, sanatının ve döneminin önemli bir parçasını oluşturur. Onun eserleri, sanatın sadece estetik bir ifade aracı olmadığını, aynı zamanda toplumsal ve siyasi gerçeklerin yansıması olduğunu gösterir(Kılıç, 2009, p. 33).

2.2. 20. YY Sonrası Resim Sanatında Fantastik İmgeler

2.2.1. 20. Yüzyılda Gelişmeler

1930'lu yıllarda Nazi Almanya'sının baskıcı rejimi ve savaşların etkisiyle, özgürlükçü yaşam stillerini kaybeden sanatçılar güvenli bir liman arayışına girmişlerdir. Bu arayış sonucunda, sanatçılara kapılarını açan Amerika, birçok Avrupalı sanatçının yeni evi olmuştur. Bu göç dalgası, Avrupa'nın sanat dünyasındaki liderliğini zayıflatırken, Amerika'nın sanat sahnesinde yükselmesine yol açmıştır.

Edebibiyat Alanında Fantastik Sanat

J.R.R. Tolkien ve "Yüzüklerin Efendisi": 20. yüzyılın ortalarında, J.R.R. Tolkien'in "Yüzüklerin Efendisi" serisi fantastik edebiyatta devrim niteliğinde bir etki yarattı. Bu eser, fantastik dünyaların yaratılması ve detaylı mitolojiler oluşturulmasında bir referans noktası haline geldi.

Sinema ve Televizyonda Fantastik Sanat:

Hollywood'un Yükselişi: 20. yüzyılın ikinci yarısında Hollywood, fantastik edebiyat uyarlamalarına büyük ilgi göstermeye başladı. Özellikle 1980'ler ve 1990'larda "Yıldız Savaşları" (Star Wars), "Indiana Jones" ve "Harry Potter" gibi serilerle büyük başarılar elde edildi.

Disney'in animasyon filmleri ve daha sonra bilgisayar destekli görsel efektlerin gelişmesiyle fantastik sinema büyük ilerlemeler kaydetti. Pixar ve DreamWorks gibi stüdyolar, fantastik hikayelerle dolu animasyon filmler ürettiler.

Görsel Sanatlar:

Fantastik Resim ve İllüstrasyon: 20. yüzyılın ortalarından itibaren, Frank Frazetta, Boris Vallejo gibi sanatçılar, fantastik edebiyatı ve çizgi romanları etkileyen güçlü ve dinamik görseller ürettiler. Bu sanatçılar, kılıç ve büyü temalarını resimlerinde canlandırdılar.

Çizgi Romanlar:

Marvel ve DC Comics'in fantastik süper kahramanları, çizgi roman sanatı aracılığıyla geniş kitlelere ulaştı. Bu çizgi romanlar, fantastik öğeleri modern dünya ile harmanlayarak yeni bir anlatım biçimi sundu. Daha sonralarında günümüzde hala devam etmekte olan çizgi roman uyarlaması filmler ve diziler sinema salonlarında izleyici karşısına çıkmaktadır.

Oyun ve Dijital Sanat:

Masaüstü ve Rol Yapma Oyunları: 1970'lerde "Dungeons & Dragons" gibi masaüstü rol yapma oyunlarının ortaya çıkması, fantastik dünyaların interaktif keşfi açısından yeni bir yol açtı.

1980'lerden itibaren bilgisayar oyunlarının gelişmesiyle fantastik dünyalar dijital ortamda da keşfedilmeye başlandı. Özellikle "The Legend of Zelda", "Final Fantasy" ve "The Elder Scrolls" gibi seriler, büyük kitlelere ulaştı. Günümüzde God of War, The Last of Us gibi birçok oyun tüm dünya üzerinde çeşitli platformlar aracılığı ile karşımıza çıkmaktadır.

Bu gelişmeler, 20. yüzyılda fantastik sanatın çeşitli formlarda nasıl evrildiğini ve geniş bir izleyici kitlesi tarafından nasıl benimsendiğini göstermektedir. Fantastik sanat, bu dönemde sadece bir eğlence biçimi olmaktan çıkıp, kültürel ve sanatsal bir ifade biçimi olarak da kabul görmüştür.

Resim Alanında Gelişmeler:

Yeni Teknikler ve Malzemeler:

Gelişen Boya ve Malzeme Teknolojileri: 20. yüzyıl boyunca sanatçılar, yağlı boya, akrilik boya ve Airbrush gibi çeşitli yeni teknikleri kullanarak daha canlı ve detaylı eserler üretebildiler. Bu, fantastik resimlerde daha geniş bir renk paleti ve daha gerçekçi efektler kullanmalarını sağladı.

20. yüzyılın sonlarında bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle dijital sanat, fantastik resimlerde önemli bir rol oynamaya başladı. Photoshop ve diğer dijital araçlar, sanatçıların hayal güçlerini daha serbestçe ifade etmelerini sağladı.

Fantastik ressamlar, eski mitolojiler ve halk hikayelerini modern perspektiflerle yeniden yorumladılar. Yunan mitolojisi, Kelt efsaneleri ve diğer kültürel miraslar, fantastik resimlerde sıkça kullanılan temalar haline geldi.

Sanatçılar, kendi yaratıcı dünyalarını oluşturarak yeni ırklar, yaratıklar ve ortamlar tasarladılar. Bu yaratıcı süreç, fantastik edebiyat ve oyun dünyasına da büyük katkıda bulundu.

2.2.2. Viyana Fantastik Realizm Okulu

Bu okul, Sürrealizm akımının ardından gelmiş ve ondan etkilenmiştir. 1947 yılında ilk dönemi başlayan bu okul, sanat tarihinde belirgin bir iz bırakmıştır. Okulun doğuşu, 2. Dünya Savaşı'nın yıkımının üzerine denk gelmiştir bu yıkımın ardında tüm güçlülere rağmen açılarak bir sanat akımı haline gelerek tarih sayfalarına adını yazdırmayı başarmıştır. Savaşın ardından ortaya çıkan bu akım, savaşın ve toplumsal çalkantıların etkisi altında şekillenmiştir. Sanatçılar, içinde buldukları kaotik ortamdan ve toplumsal gerilimlerden etkilenerek, fantastik ve gerçeküstü imgelerle dolu eserler ortaya koymuşlardır. Viyana Fantastik Realizm Okulu, geleneksel sanat anlayışını sorgulayarak, rasyonalizmin ve gerçekçiliğin ötesine geçmeyi hedeflemiştir. Sanatçılar, gerçeklikle hayal gücünün sınırlarını bulanıklaştırarak, izleyicinin algısını sarsmış ve onu fantastik dünyalara davet etmişlerdir.

Bu sanat akımı, Viyana'da ortaya çıkmasına rağmen uluslararası alanda da etkili olmuş ve birçok sanatçıyı etkilemiştir. Viyana Fantastik Realizm Okulu'nun eserleri, çağlarının ruhunu yansıtan, derin ve karmaşık yapılarıyla tanınır. Günümüzde halen devam eden bu akım, fantastik sanatın evrensel dilini ve etkileyici gücünü göstermektedir.(Babayiğit, 2023.S.101)

Viyana Fantastik Realizm Okulu, sanat tarihinde önemli bir yer edinmiş ve fantastik akımların evrimine katkıda bulunmuş bir sanat akımıdır. Bu okulun eserleri, geleneksel sanat anlayışını sorgulayarak, gerçekçilikten uzaklaşarak fantastik dünyalara doğru bir yolculuğa çıkar. Kişisel olarak, Viyana Fantastik Realizm Okulu'nun sanatını etkileyici ve çarpıcı buluyorum. Sanatçılar, içinde buldukları toplumsal ve siyasi çalkantıların etkisi altında şekillenen bir dönemde, gerçekliğin sınırlarını genişleterek, izleyicileri farklı bir gerçeklik deneyimine davet ediyorlar. Eserlerinde kullanılan fantastik imgeler ve semboller, derin anlamlar taşırken, detaylı ve karmaşık kompozisyonlarıyla dikkat çekiyorlar. Viyana Fantastik

Realizm Okulu'nun eserleri, insanın iç dünyasına derinlemesine yolculuklar sunarken, fantastik sanatın evrensel dilini ve ifade özgürlüğünün önemini vurguluyorlar.

2.3. Sürrealizm Sanat Akımı

Sürrealizm, "gerçeküstücülük" anlamına gelir ancak sadece gerçeklik karşıtı olarak değil, aynı zamanda gerçekliği de içinde barındırır. Özellikle insanlar ve bilinçaltı üzerindeki farklı yansımaları ele alır ve bu konuda psikanalizin etkisi büyüktür. Rüya, bilinçdışı ve bilinçaltı gibi konular Sürrealizm 'in odak noktasıdır ve bu unsurların ortaya çıkarılması gerektiğini savunurlar. Toplumsal kuralların, yasaların ve diğer baskılayıcı etkenlerin duygu ve düşünceleri bastırmasına inanırlar ve bu bastırılmışlık bilinçdışı ve bilinçaltı seviyelerinde farklı yansımalarla ortaya çıkar.(Antony, 2016, s. 38)

Andre Breton tarafından 1924 yılında Sürrealist Manifesto'nun yayınlanmasıyla resmen ilan edilen sürrealizm, Letrism, Situationist International ve Fluxus gibi bazı sanat akımlarını etkileyerek sanat tarihinde aktif rol oynamıştır kendinden sonra gelişmiştir. Sürrealizm, yalnızca sanat gibi farklı sanat disiplinlerinde kapsamlı kültürel üretimler üretmekle kalmaz. fotoğraf, resim, heykel ve edebiyat değil, aynı zamanda içeriğini ve içeriğini açıklamaya çalışan manifestolarını da dönüştürüyor hareketin amacını sanatsal bir üretim aracına dönüştürmüştür(Tunç, 2021, s. 191).

Sürrealistlerin sanat anlayışının diğer sanat akımlarından farklı olduğu ve belirli bir uç noktaya taşındığı görülür. Sürrealistler, daha önce birçok sanatçının keşfettiği resim anlayışını en uç noktaya kadar götürdüler ve geliştirdiler. İzlenimciliği küçümsemelerine rağmen, sürrealistler, insanın iç dünyasına daha iyi dönebilmek için nesnelere çağrıştırmakla yetinen bir yaklaşım benimsediler. Bu, sürrealist akımın öncülerinden farklı olarak, gerçeküstü düşüncelerin ve imgelerin öne çıktığı bir sanat anlayışını sürdürdüklerini ifade ediyor. Sürrealistlerin eserleri genellikle rüya gibi imgeler, çelişkiler ve bilinçaltıyla ilgili temalarla doludur, bu da onların sanatın sınırlarını zorladığı ve yeni bir ifade biçimi geliştirdiği anlamına gelir.

20.yüzyılın başları, büyük bir değişim ve fırtına dönemi olarak nitelendirilebilir. Birinci Dünya Savaşı ve Rus Devrimi gibi olaylar, insanların dünya algısını derinden etkiledi. Bu dönemde Freud'un psikanaliz teorisi ve Einstein'ın izafiyet teorisi gibi yeni keşifler, teknolojik yeniliklerle birlikte insanların farkındalığını kökten değiştirdi. Geleneksel çizgisel gerçeklik

anlayışı parçalandı ve bu değişim sanata da yansdı. Schumpeter'in ifadesiyle, "yıkıcı yaratıcılık" ortaya çıktı. Bu dönemin ilk sanatsal meyvelerinin Picasso ve Braque'un kolajları gibi çalışmalarda görüldüğü söylenebilir(Küçükerbaş, 2017, s. 20).

Sürrealistler, bilinçaltını keşfetmek ve ortaya çıkarmak için çeşitli teknikler geliştirmişlerdir. Onlara göre, bilinç dışı deneyimler insanın hayal gücünü harekete geçirir ve yaratıcılığını artırır. Ancak, toplumsal normlar ve kuralların getirdiği kısıtlamalar bu süreci engelleyebilir. Bu nedenle, sürrealistler kuralları reddederek özgürce davranma yoluna gitmişlerdir. Bu özgür davranma biçimi, sürrealistlerin geliştirdiği tekniklerle ifade bulmuştur. Bu teknikler, bilinçaltını keşfetmek ve ifade etmek için kullanılan yöntemlerdir. Sürrealist sanatçılar, otomatik yazı, otomatik çizim ve rastgeleleştirme gibi tekniklerle bilinçaltının derinliklerine inmeye çalışmışlardır. Bu teknikler, bilinçaltının gizemlerini açığa çıkarmada ve sanat eserlerinde yeni ve şaşırtıcı anlamlar yaratmada önemli bir rol oynamıştır. Dolayısıyla, sürrealistlerin bu teknikler aracılığıyla bilinçaltını keşfetme ve ifade etme çabaları, sanat dünyasında ve insan algısında derin etkiler bırakmıştır(Babayiğit, 2016, s. 39).

Gerçeküstücülük, bilinçaltının bir dışavurumu olarak kabul edilir ve yaratıcı sürecin aklın ve mantığın denetiminden özgürleştirilmesini amaçlar. Bu bağlamda, gerçeküstücü ressamlar akılcılık ve mantıkdışı kompozisyonlar oluşturur. Düşlerden ve rüyalardan ilham alarak eserler meydana getirirler. Laurie Lipton gibi sanatçılar, gerçekliğin ötesinde, aklın ve mantığın kısıtlamalarından uzak bir ifadeyle resimler yaparak gerçeküstücü sanatın önde gelen isimleri arasında yer almışlardır(Çay, 2021, s. 239).



Görsel 6 : “Salvador Dalí ‘Belleğin Azmi’ 1931 Yağlı Boya 24 cm × 33 cm”

Sanatçılar, tarih boyunca bilinçlerinin kontrolünde, bilinç dışı ve bilinçaltı etkilerden yararlanarak fantastik dünyalar yaratmaya çalışmışlardır. Gerçeküstü dünyalar yaratmayı amaçlayan bu sanatçılar arasında, Sigmund Freud'un düşüncelerinden ilham alan Sürrealist ressamlar öne çıkmaktadır. Bu ressamlar, imgeleri aklın ve bilincin baskıcı boyunduruğundan kurtararak, izleyiciyi alışılmışın ötesinde bir gör sellikle sarsmayı hedeflemişlerdir. Amaçları, görünenin ardındaki başka bir boyutu ve gerçekliği göstermektir(Çay, 2021, s. 238).

"Belleğin Azmi", Dalı'nın sıkça kullandığı simgesel imgelerle doludur. Resimde, uzun ve ince bir yapıya sahip bir figür, belirgin bir şekilde yumuşak ve elastik bir materyalden yapılmış gibi görünen bir saatle sarmalanmıştır. Bu, zamanın erimesi ve belleğin değişkenliği gibi temaları çağırıştırır. Saat, zamanın akışının belirsizliğini ve geçmişin hatıralarının değişkenliğini sembolize ederken, figür ise insan zihninin karmaşıklığını ve belleğin esnekliğini temsil eder.

Dalı'nın eserlerinde sıkça görülen hassas detaylar ve gerçeküstü perspektifler, "Belleğin Azmi"nde de belirgindir. Resmin arka planında, uzakta görülen manzara, Dalı'nın imgesel evrenine derinlik kazandırırken, izleyiciyi bir keşif yolculuğuna çıkarır. Bununla birlikte, "Belleğin Azmi"nde ironik ve mizahi bir unsur da mevcuttur. Saatin yumuşak ve elastik doğası, izleyicide bir tebessüm uyandırırken, zamanın soyut ve belirsiz doğasını vurgular. Dalı'nın eserlerinde sıkça rastlanan bu tür mizahi ve ironik detaylar, onun sanatının derinlik ve çok katmanlılığını ortaya koyar. Sonuç olarak, Salvador Dalı'nın "Belleğin Azmi" adlı eseri, fantastik sanatın önemli bir örneğidir. Sanatçının benzersiz tarzını ve yaratıcı dahiğini sergileyen bu eser, izleyicide hayranlık ve merak uyandırırken, zaman, bellek ve gerçeklik gibi evrensel temalar üzerine derin düşüncelere yol açar.

Hayal gücü, duygu ve yaratıcılığın bir arada ifadesi olarak tanımlanan sanat, estetiğin bütünüdür. İnsan ve doğadaki nesnel gerçeklikler arasındaki ilişkiler. Sanat var olan bir olgudur geçmişten günümüze, insanlık tarihinin her döneminde. Dolayısıyla sanat sadece insanın doğasında değil, aynı zamanda sosyal hayatın da önemli bir unsurudur. Tarihsel süreçte bakıldığında her toplumun kendine ait bir sanat. Geniş anlamda sanat, insanın duygularını ve duygularını ifade etme girişiminden kaynaklanan manevi bir faaliyettir. Çizgi gibi enstrümanları kullanarak kişisel bir üslupla doğa karşısındaki düşünceleri estetik ve etkili bir şekilde, renkler, şekiller, sesler, kelimeler ve ritimler. Manevi bir faaliyet alanı olarak sanatın temel özelliği, dışavurumculuk için. Dışavurumculuk, bir bireyin içsel vizyonu, imgeleri, düşünceleri ve duyguları olduğunda ortaya çıkar. Sanat aracılığıyla görselleştirilir. 19. yüzyılın son çeyreğine Sanayi Çağı denir. Çalışma ortamı insanlarda yabancılaşmayı beraberinde getirdi. Bu yabancılaşma, ortaya çıkmasında çok önemli bir faktördü. 20'sinden Yüzyıl

sanatlarında toplumsal deęişimlere baęlı olarak bireyin ruhsal deneyimlerinin bir sonucu olarak hayat. Sanayi şehirlerinin insanlarda yarattığı ie dönüklük, sanatsal etkilerini dışavurumcu ve sürrealist ifadelerdir(Flood, 2019, s. 173).

Sanatçılar, sanat tarihinde bilinaltı ve bilin dışı etkilerden yararlanarak fantastik dünyalar yaratmışlardır. Sigmund Freud'un düşüncelerinden ilham alan Sürrealist ressamlar, aklın ve bilincin baskısından kurtulmayı ve izleyiciyi alışılmamış bir görsellikle sarsmayı amaçlamışlardır. Sürrealistlere göre, gerçeklik bilinaltından kaynaklanır ve geleneksel akıl ve mantık anlayışı, insanın kendisini eksik ve tek yönlü anlamasına neden olur. Saf insan doğasına ulaşmak için bilinaltına inmek ve onu ortaya çıkarmak gereklidir. Rüya, insanın gerçek doğasını açığa çıkaran önemli bir araç olarak kabul edilir(Küçükerbaş, 2017,s11).

Sanatçılar, bilinaltı ve bilin dışı etkilerden yararlanarak fantastik dünyalar yaratmaya çalışmışlardır. Sigmund Freud'un düşüncelerinden ilham alan Sürrealist ressamlar, aklın ve bilincin baskısından kurtulmayı ve izleyiciyi alışılmışın ötesinde bir görsellikle sarsmayı hedeflemişlerdir. Sürrealistlere göre gerçeklik bilinaltından kaynaklanır ve geleneksel akıl ve mantık anlayışı insanın kendisini eksik ve tek yönlü anlamasına neden olur. Saf insan doğasına ulaşmak için bilinaltına inmek ve onu ortaya çıkarmak gereklidir; bu amaçla rüya önemli bir araç olarak kabul edilir. Ayrıca sürrealistler, sanat kurallarına, ahlaki değerlere ve deneyime karşı çıkarlar çünkü bunlar bilinaltına inmeyi engeller. Temel amaçları, bilinaltının gizemli dünyasını serbest çağrışımlar aracılığıyla ifade etmek ve düşüncenin saf sonuçlarını sunmaktır(Küçükerbaş, 2017, s. 13).

Sanatçılar, bilinaltı ve bilin dışı etkilerden yararlanarak fantastik dünyalar yaratmaya çalışmışlardır. Sigmund Freud'un düşüncelerinden ilham alan Sürrealist ressamlar, aklın ve bilincin baskısından kurtulmayı ve izleyiciyi alışılmışın ötesinde bir görsellikle sarsmayı hedeflemişlerdir. Sürrealistlere göre gerçeklik bilinaltından kaynaklanır ve geleneksel akıl ve mantık anlayışı insanın kendisini eksik ve tek yönlü anlamasına neden olur. Saf insan doğasına ulaşmak için bilinaltına inmek ve onu ortaya çıkarmak gereklidir; bu amaçla rüya önemli bir araç olarak kabul edilir. Ayrıca sürrealistler, sanat kurallarına, ahlaki değerlere ve deneyime karşı çıkarlar çünkü bunlar bilinaltına inmeyi engeller. Temel amaçları, bilinaltının gizemli dünyasını serbest çağrışımlar aracılığıyla ifade etmek ve düşüncenin saf sonuçlarını sunmaktır(Küçükerbaş, 2017, s. 13).

“Sürrealistler, dünya gerçekliğini ve içinde var olan her şeyin gerçekliğini reddederler. Onlar için, rüyalar, trans halleri, hayal gücü gibi araçlarla ulaşılabilir farklı bir gerçeklik zihnin derinliklerinde bulunur. Bu bağlamda, içinde yaşadığımız dünyanın gerçekliği fantastik olabilir

ancak sürrealistler için asıl olan, bu gerçekliği reddederek, başka bir öte dünya arayışıdır. Onlar için ulaşılması gereken bir başka gerçeklik vardır ve bu gerçekliğe ulaşmak için bilinçaltı ve rüyalar gibi araçlardan faydalanarak zihnin derinliklerine inmeye çalışırlar.

Sürrealist hareket, başlangıçta edebiyat alanında ortaya çıkmış olup daha sonra resim, heykel, fotoğraf, sinema, tasarım, tiyatro, mimari gibi pek çok alana etki etmiştir. Kültürel bir başkaldırı niteliği taşıyan sürrealizm, geleneksel sanat ve toplumsal normlara meydan okuyarak, sanatın ve düşüncenin sınırlarını genişletmiştir(Flood, 2016, s. 35).

2.3.1. Sürrealist Resmin Özellikleri;

- Sanki bir rüyada içindeymiş gibi olan resimlerin kurgularının gözlenmesi
- Sembolik olarak bir anlatım ile ifade edebilme
- Günümüzde bulunan obje ve nesnelerin farklı ve hayal gücümüzü zorlayıcı bir şekilde resmedilmesi.
- Sürrealist eserlerde transparanlık hissi ve boyutlar arası iletişim etkileri vardır.
- Sürrealist sanatçılar gerçekçi bir çizim ile eserlerini resmetmiştir fakat bilinçaltılarının içindeki imgeleri kullandıkları için bu gerçekçilik bir noktada kopmuştur.
- Gündelik hayatta görmediğimiz semboller ve simgeler karşımıza çıkarlar.
- Bilinçaltındaki hayal dünyasındaki ifade ve simgeleri ortaya çıkarmaya yönelik ifade kullanırlar.

Gerçeküstü imgeler: Sürrealist resimlerde, gerçek dünyada karşımıza çıkmayan, hayal gücünden ve bilinçaltından gelen imgeler sıkça kullanılır. Bu imgeler, mantıksal bir bağlama sahip olmayabilir ve izleyicide şaşkınlık veya hayret uyandırabilir.

Otomatik yazı ve çizim: Sürrealist sanatçılar, bilinçaltının derinliklerinden doğrudan çıkan düşünceleri ifade etmek için otomatik yazı ve çizim tekniklerine başvururlar. Bu tekniklerde, rasyonel düşünce ve kontrolün dışında spontane bir yaratım süreci söz konusudur.

İroni ve mizah: Sürrealist resimlerde sıkça ironi ve mizah unsurları kullanılır. Bu, sanatçıların toplumsal normları ve rasyonel düşünceyi sorgulamasını ve çelişkileri vurgulamasını sağlar.

Rüya ve bilinçaltı temaları: Sürrealist resimlerde genellikle rüya, bilinçaltı, bilinçaltı arzular ve korkular gibi temalar işlenir. Bu temalar, sanatçının iç dünyasına ve psikolojisine yönelik bir keşif sürecini yansıtır.

İrasyonel kompozisyonlar: Sürrealist resimlerde kompozisyonlar sıklıkla irasyonel ve belirsizdir. Perspektif bozulabilir, nesnelere ve figürler alışılmadık şekillerde bir araya getirilebilir ve mekânsal ilişkiler çelişkili olabilir.

Teknik çeşitliliği: Sürrealist resimlerde farklı teknikler ve malzemeler kullanılabilir. Bu teknikler arasında yağlı boya, kolaj, sulu boya, dışavurumcu fırça darbeleri, kesme-up collage gibi çeşitli yaklaşımlar bulunabilir.

Toplumsal ve politik eleştiri: Bazı sürrealist ressamlar, eserlerinde toplumsal ve politik eleştirileri de işler. Bu eleştiriler, genellikle mevcut düzeni sorgular ve alternatif bir bakış açısı sunar.

2.3.2. Sürrealizmde Gerçeklik

Yeni bir gerçeklik kavramı, aslında gerçeğin doğasını ve tanımını yeniden düşünmeyi gerektirir. Gerçeklik, düşünülen, tasarlanan ve imgelenecek şeylere karşıt olarak var olan bir olgudur. İsim olarak, gerçeklik "doğru olan şey, hakikat" anlamına gelirken, sıfat olarak ise "bir durum, bir nesne veya bir nitelik olarak var olan, varlığı inkâr edilemeyen, olgu durumunda olan, özbeöz, hakiki, reel" şeklinde tanımlanır. Bu tanımlar, gerçekliğin salt maddi veya fiziksel olana indirgenemeyeceğini ve insanın zihinsel süreçlerinin de gerçeklikle ilişkili olduğunu vurgular. Yeni bir gerçeklik anlayışı, bu karmaşık ilişkiyi daha derinlemesine anlamayı ve kabul etmeyi gerektirir(Gök, 2021, p. 8).

Gerçeküstücülük, aklın, geleneklerin ve alışkanlıkların denetiminden uzaklaşarak bilinçaltı gerçeklerini yansıtan bir edebiyat ve sanat akımı olarak tanımlanır. Bu akım, bilinen gerçekle bağını keserek kendi gerçekliğini yaratmayı amaçlar(Batur, 2020, s. 165).

Sürrealist sanatçılarda bir başka dikkat çeken konu ise çocukluğuna dönerek o döneme olan özlemdir. Çocukluk insanın en serbest ve hayal gücünün en üst noktada olduğu dönemdir.

Sürrealizm, 1. ve 2. Dünya Savaşları arasında Avrupa'da ortaya çıkan bir sanat akımıdır. Türkçe karşılığı "gerçeküstücülük" olan sürrealizm terimi, Fransızca 'da gerçek üstü, gerçek dışı anlamına gelir. Terim, ilk kez 1917'de Guillaume Apollinaire tarafından kullanılmıştır. André Breton'un 1924'te yayımladığı Birinci Gerçeküstücülük Bildirgesi'nde bu akım şu şekilde tanımlanmıştır:(Küçükerbaş, 2017, s. 4).

Sürrealizm, mitolojilerden tek tanrılı dinlere ve 20. yüzyılın sanatçılarına kadar köklerini uzattığı sanat tarihinin pek çok döneminde fantastik görsellerde görünen ötesindeki bir üst gerçekliği asıl gerçeği yansıtmaya iddiasıyla var olmuştur. Bu gerçeklik yaklaşımının temelinde

iki farklı kavrayış biçimi yer alır. Tarihsel olarak ilki, gördüğümüz şeylerin asıl gerçekliğin yalnızca basit bir yansıması olduğu, ikincisi ise insanın öznel algısından ibaret olduğu yaklaşımdır. Her iki düşüncede de duyu organlarımızın algıladığı doğaya duyulan güvensizlik vardır (Batur, 2020, s. 165).

20.yüzyıl sanatçıları için gerçeklik, önemli bir sorunsal haline geldi. Kübistler, doğanın değişmez gerçeğine ulaşmak için nesneyi farklı açılardan çizerek gerçeği tek bir açıdan algılamamanın gerekliliğini vurguladılar. Sürrealistler de nesnelerin gerçekliğiyle ilgili sorunlarla yüzleştiler; ancak onlar, nesnelerin anlamını duyuyla tanımlamanın ötesine geçerek bilinçaltının kurallarıyla onları yeniden biçimlendirmeyi hedeflediler(Batur, 2020, p. 167).

Sürrealizm, saf psikolojik iradesizlik olarak tanımlanır ve bu aracılığıyla sözlü, yazılı veya tamamen farklı bir biçimde gerçek düşüncüyü ifade etmeyi amaçlar. Sürrealizm, her türlü düşüncenin kontrolünden uzak, herhangi estetik veya ahlaki koşulların dışında hareket eder. Bu akım, ihmal edilmiş düşünce yapılarına, fikrin mutlak gücüne ve düşüncenin menfaatsiz oyununa inanır. Sürrealizm, diğer tüm ruhbilim teorilerini reddeder ve kendini bu teorilerin yerine, en gerçek problemlerin çözümü için bir araç olarak görür. André Breton'a göre, bir plastik sanat eserinin bütün gerçek değerlere uygun olması için kendini içsel bir biçimlendirmeye tabi tutması gerekir, aksi takdirde sanat eseri gerçekleşmeyecektir(Flood, 2012, s. 44).

Sürrealistler, rüyayı temel çağrışım tarzlarından biri olarak kullanır. Rüya, insanın iç dünyasına yönelme ve bu dünyanın sınırlarını keşfetme fırsatı sunar; akıl, mantık ve gözün gerçekleriyle uzaklaştırır. Sürrealistler için, rüyalar, uyanırken yaşadığımız gerçeklerden daha da gerçektir(Küçükbaş 2017, s. 13).

Sürrealistlerin kendi iç dünyasına yönelmelerindeki asıl amaç insanın derinliklerinde görmezden geldiği kültür tarafından o dönemin sosyokültürel etkileri dolayısıyla bozguna uğratan insanın kendi özgüne ulaştırıp bu akım sayesinde yaşamlarının müdahale edilmeyen yanıyla kendisini yüzleştirmektir.

Sürrealist eserler, ressamın kendi hayal güçleriyle oluşturdukları ve gerçekte olmayan unsurlar ve düşünceler kullandıkları eserlerdir. Bu eserler, ressamın düşüncelerini, duygularını ve hayal güçlerini yansıtarak çevrelerindeki gelişmelere cevap verirler. Sürrealizmin amacı, ressamın hayal gücünü yansıtmak ve insanlığa ders vermektir. Bazıları sürrealizmi saçma ve anlamsız bulabilir; ancak sürrealizm, Realizm gibi düşünceleri gösterir,

tek farkı gerçekte olmayan unsurları kullanmasıdır. Sürrealizmin belirli başlı unsurları yoktur, sadece sürrealist ressamın hayal gücünün ürünü unsurları içerir(Flood, 2012, s. 45).

Sürrealizm, 19. yüzyıldan sonra güçlenmeye başladı. Zamanla sürrealist ressamın artması ve sürrealist resimlerin büyük ilgi görmesi nedeniyle 20. yüzyılda, sürrealist resimler realist resimlere kıyasla daha değerli görüldü ve daha yüksek fiyatlarla satılmaya başlandı. Özellikle Salvador Dali ve Pablo Picasso, bu akımın başlamasında ve güçlenmesinde önemli bir rol oynadılar(Flood, 2012, s. 47).

2.4. Fantastik Sanat

2.4.1. Fantastik Sanat Nedir?

Fantezi kelimesinin kökenleri Antik Yunan'a kadar uzanır. Eski Fransızca'daki "fantasie" kelimesi, Latince 'deki "hayal gücü" anlamına gelen "phantasia" kelimesinden türemiştir. Bu kelime ise Antik Yunan dilinde "görüntü, görünüm" anlamına gelen "phantasia" kelimesinden gelir. Antik Yunan dilinde "phantasia" kelimesinin kökeni ise "zihinde veya gözde belirlemek, şekillenmek veya oluşmak" gibi anlamlara sahip olan "phantazo" kelimesine dayanır. Bu kelime de "gün ışığına çıkmak" anlamına gelen "phanio" kelimesinden türemiştir. Kelimenin asıl kökeninin Antik Yunan dilinde "ışık" anlamına gelen "fos" kelimesine kadar uzandığı düşünülmektedir(Flood, 2016, s. 19).

“Fantastik, gerçekte var olmayan, gerçek olmayan, hayali olarak genel bir tanımken Fantasma, “gerçekdışı imgelem”, “gerçekte olmadığı hâlde var gibi görünen hayal”, “Psikanalizde insandaki bilinçaltı istekleri dram halinde ortaya koyan hayali görüntü”, anlamlarını taşır.(Georgia, 2021, s. 11).

Fantastik ve figür kavramlarının sözlük anlamları üzerinden değerlendirme ve biçimlendirme yapılacak olunursa, bu iki kavramı bu tezde birleştiren fantastik figür tamlamasının bize gerçekte var olmayan, hayali birtakım olguları bir biçime sokmak için oluşturulduğunu göstermektedir. Oluşan bu biçimler örneğin dini bir çerçevede odağında ise farklı kültürlerde başka etkilere ve yansımalara, içsel bir durumu anlatma odağında ortaya çıkan biçimler ise daha farklı yansımalarla tasvir edilmiştir. Resim sanatında bahsedilen etki çoğunlukla sürrealizm akımında yer bulmuştur(Georgia, 2022, s. 3).

Sanat, gerçeklik duygusunu öznel bir şekilde yansıtan bir alandır. Sanatçının gerçeklik algısı, eserlerinin temelini oluşturur çünkü sanatçı, iç dünyasından ve dış dünyadan aldığı izlenimleri bir araya getirerek yeni imgeler oluşturur. Bu imgeler, sanat eserlerinde farklı bir

formda tekrarlanır. Bu süreçte, dış dünyadan gelen verilerin değişime uğramasının yanı sıra, sanatçının kendi düşünceleri ve duyguları da eserlere yansır. Fantasma kavramı, bu sürecin bir parçası olarak ortaya çıkar. İlk bakışta, fantasma gerçeklikle zıt bir kavram gibi görünse de nesneden imgeye ve gerçeklikten sanatçının kendi gerçeklerine doğru evrilen süreçte, fantasma bu oluşumun bir parçası haline gelir. Bu şekilde, sanat eserleri hem dış dünyanın yansımalarını hem de sanatçının iç dünyasının izlerini taşır(Paspuel, 2021, s. 11).

Fantastik sanat, insanın doğaüstü bir dünyayı tasavvur etme eğilimiyle ilgilidir. Bu türün kökleri insan tarihine kadar uzanır ve genellikle doğaüstü olaylar ve varlıklarla dolu bir dünyayı betimler. Fantastik dünya, gerçeklikten ayrı bir biçimde şekillenir ve genellikle bilinçaltının ve yaşanmış deneyimlerin etkilerini taşır. Kültürel ve coğrafi farklılıklara rağmen, fantastik sanatın temelinde yatan kavramlardan biri, gündelik hayatta metaforik bir karşılığının bulunabilmesidir. Bu türdeki eserler, duyuşsal algılarla değil, doğaüstü yapılar aracılığıyla şekillendirilir. Ayrıca, zaman ve mekân kavramları, algılanabilir dünyadan bağımsız bir biçimde kurgulanır(Paspuel, 2021, s. 16).

Yüzyıllar boyunca sanatçılar etraflarındaki dünyayı bir bakış açısıyla açıklamaya çalışıyorlar. Alternatif gerçeklik, hayal gücünden, fanteziden, bilinçaltından fantastik sanatlar yaratmak, Şiir, doğa, mit ve din. Fantastik sanatın yelpazesi, orta çağ heykellerinden zengin ve çeşitli olacaktır. Giuseppe Arcimboldo gibi sanatçıların 15. ve 16. yüzyıla ait şaheserleri ve Titian, Genç Jan Brueghel ve Salvador Rosa'nın 17. yüzyıl tabloları, Francisco de Goya ve Giovanni Battista Piranesi'nin 18. yüzyıl çalışmaları ve William Blake ve James Ensor, Jean Arp, Louise tarafından 20. ve 21. yüzyıl eserlerine Bourgeois, Giorgio de Chirico, Max Ernst, René Magritte, Kerry James Marshall, Pablo Picasso, Sigmar Polke ve çok daha fazlası(Victor, 2018, s. 1) .

Fantastik sanat, Orta Çağ'dan geçmiş yüzyıllara kadar olan dönemde genellikle bireysel sanatçıların eserlerinde görülürdü. Özellikle 19. yüzyılda, Viktorya döneminde, edebiyatta fantasma popüler bir anlatım biçimi olarak ortaya çıktı. Resim sanatında ise, Romantizm 'in özellikle kuzeyli sanatçıların etkisiyle başlayan ve Sembolizm ile devam eden akımlar, fantastik sanatın yaklaşımını şekillendirdi. Sonraki dönemlerde ise Sürrealizm gibi akımların etkisiyle fantastik sanat daha da belirginleşti. Günümüzde ise, fantastik sanat daha çok kavramsal bir temele oturmuş durumdadır ve özellikle fantastik edebiyattan esinlenen sinema filmleriyle geniş bir popülerlik kazanmıştır. Bu bağlamda, fantastik sanatın sınırları belirsizdir ve zamanla değişen bir yapıya sahiptir, çünkü farklı akımlar ve üretim biçimleri tarafından sürekli olarak yeniden şekillendirilir (Paspuel, 2021, s. 15).

Fantastik, kelime anlamı olarak kimine göre akıl almaz, olağanüstü, tuhaf, tekinsiz gibi anlam taşırken. Kimine göre ise gerçek dışı, hayali anlamına gelmektedir. Fantastik köken olarak insanın var olmaya başladığı zamana kadar inmektedir. Adlandırılmayan doğaüstü varlıklar ve olaylara algılanabildiği ölçüde açıklık getirmek amaçlanmaktadır. İnanç ve fantastik görüş birbirine karıştırılmamalıdır. Dini inançlar ve kültürler fantastiğin beslediği damarlar olarak nitelendirilmelerine rağmen bazı fantastik sanatçılara göre fantastik sanatın en önemli kaynağı olarak inanç ve değer yargıları gösterilir(Paspuel, 2021,s. 18).

Gerçeküstücülük hareketinin yapılanmasında ve ideolojilerin yansıtılmasında önemli bir rol oynayan dergi geleneği, kökenlerini Dadaizm'den alır. Dadaizm'in etkisi, gerçeküstücülüğün oluşumunda ve gelişiminde belirgindir; ancak gerçeküstücülük kendi içinde özgür düşünceyi ve bireyin önceliğini vurgulayan, yapısal olarak yapıcı ve alternatif üretmeye yönelik ilkeleri benimsemiştir. Gerçeküstücülük, yalnızca tepkisel değil, aynı zamanda yapıcı bir yapıya sahiptir ve sadece mevcut duruma tepki vermekle sınırlı kalmaz.



Görsel 7: Dünyevi Zevkler Bahçesi, Hieronymus Bosch ,1503-1504 220 cm × 389 cm

Fantastik ve sürrealizmi ilişkilendirme aşamasına gelindiğinde, sürrealizm sanat akımını temelini oluşturan korku. Rüya, mitoloji ve gerçeği görüldüğünden farklı aktarmak gibi çoğu imgenin sanat eserlerine aktarıldığını görürüz.

Sınırların ötesinde yer alan bir kavram olarak tanımlanan Fantastik, XIX. yüzyıldan itibaren kapsamlı olarak araştırılmaya başlanmıştır. Sıra dışı metinlerin en önemli özelliği olağanüstü

öğelerin ve olayların son derece normal gösterilmesidir. Hikayeler, destanlar, bilimsel ve tarihi konulu yazılı kaynaklarda geçen kahramanlara, gizemli varlıklar ve hayvanlara çeşitli fantastik özellikler yüklenmiştir(Paspuel,2021, s. 13).

Fantastik sanatta figürler arasında farklılık ve form bozulmaları meydana gelmektedir. Çeşitli dini figürlerin yanı sıra bol altınlar, karakterlerin gözlerinin doğanın renkleri dışında olması, hayvan figürlerinin ve özelliklerinin insanlar ile birleşmesi (at bacaklı ya da gövdeli insan, keçi boynuzlu insan) gibi hayvana ait özelliklerin insana aktarılması ile yeni bir tür oluşturulması gibi deformasyonlar gözükmemektedir. Bu deformasyonlar sonucunda mitoloji ve dini figürler arasında bir bağlantı kurulabilir sanatçı bu anlamda bu figürlerin bazılarını kendi iş dünyasına göre tasarlayabilir ya da yeniden gözden geçirebilir.



Görsel 8: Psalm 69 Ernst Fuchs 1960

Ernst Fuchs'un "Psalm 69" adlı eseri, sanatçının karakteristik tarzını ve fantastik imgeleri ustalıkla kullanma yeteneğini yansıtan etkileyici bir eserdir. Bu eser, izleyiciyi derinlemesine

bir keşif yolculuğuna çıkarırken, Fuchs'un sanatının derinlik ve çok katmanlılığını sergiler. Öncelikle, "Psalm 69"un tarzı incelendiğinde, Fuchs'un detaylara verdiği özen ve teknik ustalığı gözler önüne serilir. Resmin her bir köşesi, hassas ve karmaşık dokularla doludur. Fuchs'un fırça darbeleri ve renk kullanımı, esere derinlik kazandırırken, izleyiciyi resmin içine çeker ve onu keşfetmeye teşvik eder.

Fantastik imgeler açısından, "Psalm 69" Fuchs'un imgesel evreninin zenginliğini yansıtır. Resimde, insan figürleri, mitolojik yaratıklar, sembolik objeler ve soyut formlar bir araya gelerek, izleyiciyi fantastik bir dünyaya davet eder. Bu imgeler, rüya benzeri bir atmosfer yaratırken, izleyicide şaşkınlık ve hayret uyandırır. "Psalm 69" Fuchs'un derin bir anlam katmanıyla donatılmıştır. Resmin başlığı, izleyiciye bir ipucu verirken, eserin psikolojik ve spiritüel boyutunu vurgular. Fuchs, resminde sıkça dini ve mistik temalara yer verirken, insanın içsel yolculuğunu ve manevi arayışını ele alır.

Bununla birlikte, "Psalm 69"un bir sanat eseri olarak taşıdığı değer, Fuchs'un sanatının evrensel ve zamansız niteliğinden gelir. Eser, izleyiciyi sadece fiziksel bir dünyadan uzaklaştırmakla kalmaz, aynı zamanda insanın iç dünyasına ve ruhsal derinliklerine de bir yolculuğa çıkarır.

Sonuç olarak, Ernst Fuchs'un "Psalm 69" adlı eseri, fantastik sanatın önemli bir örneğidir. Sanatçının benzersiz tarzını ve yaratıcı dahiliğini sergileyen bu eser, izleyicide hayranlık ve merak uyandırırken, derin anlamlar ve duygularla dolu bir deneyim sunar. Fuchs'un eseri, sanatseverlere insanın içsel yolculuğunu ve manevi arayışını keşfetme fırsatı sunar, böylece izleyiciyi hem estetik hem de düşünsel olarak tatmin eder.

Tarih boyunca masal, efsane ve mitoloji gibi fantastik dünyalar, dil aracılığıyla aktarılır ve her dinleyicide farklı biçimler alır. Sanatın etkisiyle, bu fantastik karakterler görünür hale gelir ve adeta bir kült haline gelirler. Bu nedenle, dilin aktarımıyla şekillenen ve fantastik öğelerin ilk kez görülebildiği arkaik sanat örnekleri, toplumsal bir bellek işlevi üstlenir ve aynı zamanda metaforik kullanımlarıyla işlevsellik kazanır. Örneğin, ilkel kabilelerde totem olarak kullanılan maskeler, Orta Çağ mimarisinde kötü ruhları kovmak için kullanılan grotesk figürler veya Çin'in dini törenlerinde uğur sembolü olarak kullanılan ejderha figürleri gibi fantastik karakterler, kendi kültürlerinin yarattığı gerçeküstü dünyanın yansımalarıdır. Bu fantastik dünya, gerçekliğin bilinmezliğine karşı bir önerme olarak sunulmuştur ve geçmişten bugüne sanatçılar için önemli bir özgürlük alanı olmuştur. Fantastik dünyanın sunduğu özgürlük, sanatçıların gerçeklik tarafından dayatılan sınırlamalara karşı bir çıkış noktası olarak görülebilir(Oyman, 2021, p. 17).

Sanatçı, yaşadığı dönemin bir tanığı olarak üretim yapar. Bu süreçte, çevresinden ve deneyimlerinden edindiği imgeleri kendi iç dünyasında şekillendirir ve bu imgeleri eserlerinde kullanarak kendi fantomasını ifade eder. Bu yaratıcı süreçte, sanatçı sadece kendi iç dünyasını değil, aynı zamanda toplumunun gerçeklerini, kültürel ve sosyal dinamiklerini de yansıtır. Dolayısıyla, sanatçı kendi iç dünyasını ve toplumunun gerçeklerini, eserlerindeki imgeler aracılığıyla üst bir zeminde aktarır. Bu, sanatın sadece bireysel bir ifade aracı olmanın ötesine geçerek, toplumsal ve kültürel bir bellek olarak işlev görmesine yol açar.(Oyman, 2021, p. 17)

Sürrealistlerin rüya, içsel durum, psikoloji yani aklın ötesine olan merakları, kabul edilmiş somut olguların sınırlarını aşmakla ilgilidir.

2.4.2. Fantastik Sanatın Tarihi

Günümüzdeki "modern fantastik" kavramının tarihi, 200 yıldan daha az bir süreye dayanmasına rağmen, fantastik sanat akımına daha geniş bir perspektiften bakıldığında köklerinin çok daha eski dönemlere dayandığı görülür. Mağara dönemi ve antik çağlardan günümüze kadar gelen hikayeler, destanlar, halk hikayeleri ve mitolojik öyküler, fantastik sanatın ilk örnekleri olarak kabul edilirler. Bu eserlerde yer alan mitolojik yaratıklar, büyücüler, canavarlar, tanrılar, doğaüstü güçler, gerçeküstü olaylar ve mekanlar gibi varlıklar, eski dönemlerden kalan hikayelerin fantastik sanatın temel taşları olmasının nedenlerinden biridir. Bu öyküler, fantastik sanatın gelişiminde önemli bir rol oynamış ve günümüzdeki fantastik eserlerin temelini oluşturmuştur(Flood, 2016, p. 16).

Sürrealistler genellikle kendi içsel dünyalarının yansıması olarak, somut durumlardan ziyade fantastik yaratıklardan etkilenmiştir. Sürrealizm bilinen tüm bu gerçeklikten uzaktır. Bilinen gerçekliğin uzağında olan bu durum içsel olguları yansıtmada alışılmışın dışında çizgiler kullanılmasının önünü açmıştır.

Tarihteki mitolojiler ve halk hikayeleri, doğaüstü ve büyülü anlatıların temelini oluşturur. Günümüzde, bu mitolojilerden esinlenerek fantastik eserler üreten yazarlar ve sanatçılar bulunmaktadır. Bu eserler, tarihteki mitolojilerin derin ve geniş içeriklerinden ilham alır ve farklı formlarda günümüze aktarılır. Beowulf gibi eserler, gerçeküstü öğeler içererek erken dönem fantastik türünün örnekleri arasında yer alır(Flood 2016, p. 17).

Kelt kültürü ve mitolojileri, birçok halk kahramanının doğmasına ve hikayelerin, destanların oluşmasına yol açar. Özellikle daha sonraki dönemlerde, İrlanda ve İskoçya gibi bölgelerde sıkça anlatılan ve pek çok yazarın konu edindiği gotik-korku ve hayalet hikayelerinin temelinde Kelt hikayeleri bulunur. Orta Çağ'a geçişle birlikte macera ve

şövalyelik temalı çeşitli hikayelerin ortaya çıkmaya başladığı gözlemlenir. Bu dönemde, Büyük Britanya'nın Kral Arthur efsaneleri gibi farklı ülke ve kültürlerle ait benzer fantastik efsaneler de oluşmaya başlar. Bu hikayeler, mitolojik hikayelerde olduğu gibi doğaüstü varlıkları barındırırken, aynı zamanda birçok başka fantastik öğeyi de içerirler.

Sanat dünyasında neredeyse tüm coğrafyalarda incelenebilecek fantastik figür kavramını önemli kılan faktör; farklı etnik kökenlerde aynı sözcüğü yansıtmaya biçimlerinin kök ve gelenek ile ilgisinin ortaya çıkabileceği gerçeğidir.

2.4.3. Fantastik Sanatın Sınıfları ve Özellikleri

Fantastik türünün anlatımsal yaklaşımında sıkça karşılaşılan bir özellik, kahramanın bir arayış içinde olması ve bu amaçla bir yolculuk içinde bulunmasıdır. Kahramanlar, genellikle bir görevi yerine getirmek veya belirli bir hedefe ulaşmak için farklı arayışlar içindedirler. Bu arayışlar, çeşitli fantastik eserlerde farklı şekillerde sunulabilir. Arayış konusu her zaman bir obje olmak zorunda değildir; bir olay, kişi veya durum da olabilir. Kahramanımızın ulaşmayı arzuladığı şey, farklı nedenlerle belirlenir ve hikayenin ilerleyişi boyunca bu arayış merkezi bir tema olarak işlenir(Flood, 2016, p. 24).

Fantastik sanatın ve bilinç altının derinliklerindeki sembolik anlamların konuları ve imgeleri itibari ile birbirlerine yakın olduğu söylenebilir.

Fantastik Sanat akımının türü itibari ile tarih kısmında da sahip oldukları çeşitli temalara göre alt kategoriler vardır. Fantastik Sanat Türlerinden bazıları sıralanabilir.

- Geneksel Fantastik
- Modern Fantastik
- Destansı Türde Fantastik
- Peri ve Büyü Masalları
- Mitolojik Tarzda Hikayeler
- Tuhaf Hikayeler
- Korku Gerilim Hikayeler
- Kılıç ve Büyücülük içerikli Hikayeler
- Tarihi içerikli Hikayeler

2.4.4. Resim Sanatında Fantastik Sanat İmgeleri

Sanatçılar, yaşam deneyimlerini, duygu ve düşüncelerini imgeler aracılığıyla görünür kılarlar. Bir gösteren olarak sanatta yansıtılan imge, anlatılanı anlamak için yapılan bir çağrıdır. Böyle bir imge, temsil ilişkilerini öteleyen, hayal gücünü zorlayan, bakışı kışkırtmak ve bakışı çağırarak isteyen imgedir(Okur, 2022, p. 21).

Sanat dünyasında bir sınırı olmadan düzenledikleri kompozisyonlar, fantastik yaratıklar ve bu temalarla bir üretim yoluna girmişlerdir.

Yaşadığı çağın olaylarını insani bir duyarlılıkla irdeleyen Goya bunları estetik ve kültürel deneyimleriyle bütünleştirmiştir. Çağının tanıklığını yapan sanatçı, saray yaşamının ardındaki çürümüşlüğü, savaşları, gelenek adı altında devam ettirilen saçmalıkları ve tüm bunların yarattığı sancuları çizime aktardığı karabasan ve benzeri fantastik figürlerle, sembolik imgelerle izleyicilere sunmaktadır(Okur, 2022, p. 20).

Fantastik sanat, gerçek dünyanın sınırlarını aşarak hayal gücünün ve bilinçaltının derinliklerine inen bir sanat türüdür. Bu sanat türünde, gerçeküstü imgeler, soyut formlar, mitolojik yaratıklar, sembolik objeler ve rüya benzeri sahneler sıklıkla kullanılır. Fantastik sanat imgeleri, sanatçının iç dünyasının ve hayal gücünün ifadesini yansıtırken, izleyicide hayranlık, merak ve şaşkınlık uyandırır.

Fantastik sanat imgeleri arasında şunlar bulunabilir:

Mitolojik Yaratıklar: Ejderhalar, fenikslar, unicornlar, deniz kızları gibi mitolojik yaratıklar, fantastik sanatın temel imgelerindendir. Bu yaratıklar, insanların kolektif bilinçaltında derin bir yer edinmiştir ve genellikle güç, özgürlük veya hayal gücü gibi kavramları sembolize ederler.

Sürrealist Objeler: Salvador Dali gibi sürrealist sanatçılar, sıradışı ve alışılmadık objeleri resimlerinde sıkça kullanır. Bu objeler, gerçek dünyadan alınmış gibi görünse de mantık ve gerçeklikten uzaklaşarak izleyicide bir şaşkınlık ve hayret duygusu uyandırır.

Fantastik Peyzajlar: Fantastik manzaralar ve peyzajlar, gerçeküstü dünyalara bir pencere açar. Bu tür imgelerde, sonsuz uzaylar, gizemli ormanlar, masalsi kaleler ve uçsuz bucaksız okyanuslar sıkça tasvir edilir.

Dini ve Mitolojik Temalar: Fantastik sanatta sıkça kullanılan diğer imgeler arasında dini ve mitolojik temalar bulunur. Tanrılar, melekler, şeytanlar, kutsal kitaplardan alınan figürler ve mitolojik hikayelerden esinlenen karakterler, sanatçıların eserlerinde önemli bir yer tutar.

Sembolik Objeler: Fantastik sanatta sembolik objelerin kullanımı da yaygındır. Saatler, aynalar, kapılar, anahtarlar gibi sembolik objeler, izleyicide derin anlamlar ve düşünceler uyandırırken, sanatçının iç dünyasının ve felsefi düşüncelerinin bir yansıması olabilirler.

Bu fantastik sanat imgeleri, sanatın sınırlarını zorlayarak izleyicinin algısını sarsar ve onları gerçeklikten uzaklaştırarak farklı bir dünyaya davet eder. Fantastik sanat, hayal gücünün ve yaratıcılığın sınırsızlığını vurgulayarak insanın iç dünyasına derinlemesine bir yolculuk sunar.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUMLAR

3.1. Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri

‘Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri’ başlıklı bu çalışmanın sonucunda Sanatçıların eserlerini hangi etkiler ile ortaya koyduğu araştırılacaktır. Eserlerde yer alan imgelerin ortaya çıkışı, eserlerde yer alan konular incelenip bilinçaltı-imge ilişkisi kurularak araştırmanın sonucu elde edilecektir. Eserlerin günümüzdeki önemi korunması ve günümüzde devam eden sanatsal faaliyetler hakkında bilgi elde edilecektir.

3.1.1. Giorgio De Chirico Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri

Giorgio de Chirico, 10 Temmuz 1888'de Yunanistan'ın Volos şehrinde doğmuştur. Annesi Cenova kökenli, babası ise İstanbul Büyükdere doğumludur. İlk resim derslerini Volos'ta alan de Chirico, 1903-1906 yılları arasında Atina Teknik Üniversitesi'nde öğrenim gördü. 1906'da Münih Güzel Sanatlar Akademisi'nde eğitimine devam etti ve burada Nietzsche ve Schopenhauer üzerine okumalar yaptı. 1909'da Milano'ya taşındı ve ünlü ressam Böcklin'den etkilenecek resimler yapmaya başladı. Daha sonra Floransa'ya yerleşen de Chirico, fizikötesi şehir meydanı serilerine burada başladı. Torino'ya yerleştiğinde ise şehrin tonozlar ve piazzalardan oluşan fizikötesi yapısından derinlemesine etkilendi (Babayiğit S.98 2023).

Giorgio de Chirico'nun eserleri, ünlü sanatçılar Pablo Picasso ve Guillaume Apollinaire'nin dikkatini çekerek büyük ilgi gördü ve bu ilgi sayesinde resimleri satılmaya başlandı. Birinci Dünya Savaşı'nın ardından Avrupa'da sergilenmeye başlayan eserleri, 1919 yılında Roma'ya taşınmasının ardından Bragaglia Sanat Evi'nde ilk kişisel sergisini açma fırsatı buldu. Roma'da yaşadığı dönemde de Chirico'nun resmin teknik yönüne olan ilgisi arttı. Bu ilgi, onu sık sık Roma ve Floransa'daki müzeleri ziyaret etmeye yöneltti. Sanatçı, özellikle 1909-1919 yılları arasında oluşturduğu Fizikötesi Dönem eserleriyle tanındı. Bu dönemdeki çalışmaları, onun metafizik sanat akımındaki öncülüğünü pekiştirdi. (Babayiğit S.98 2023).

1928 yılında New York ve Londra'da da sergiler açan de Chirico, uluslararası alanda tanınan bir sanatçı haline geldi. Bu sergiler, onun sanat kariyerinin global ölçekte yayılmasına önemli katkılarda bulundu.



Görsel 9: Giorgio de Chirico "Horses: The Death of a Rider"

Kompozisyon

Merkezdeki At:

Eserin merkezinde yer alan at, güçlü ve dinamik bir figürdür. Kafasını yukarıya kaldırmış, hareket halinde gibi görünmektedir. Atın hareketi, sahnedeki kaos ve enerjiyi artırır.

Savaşçılar:

Atın çevresinde farklı pozisyonlarda yer alan savaşçılar bulunur. Bu figürler, antik Yunan veya Roma askerlerini andıran kıyafetler giymiştir. Ellerinde kılıç ve mızraklar tutarak savaş halindedirler. Bazı savaşçılar ayakta, bazıları ise yerde yaralı veya ölü olarak betimlenmiştir. Yerdeki figürler, savaşın şiddetini ve kaosunu vurgular.

Ölü Savaşçı:

Sağ altta, bir savaşçı yerde yatmaktadır. Bu figür, eserin adından da anlaşılacağı üzere, "savaşçının ölümü" temasını somutlaştırır. Bu figürün yanında kırık silahlar ve diğer savaş malzemeleri bulunur, bu da savaşın yıkıcılığını ve kaosunu simgeler.

Renk:

De Chirico, bu eserinde sıcak tonları tercih etmiştir. Kırmızı, kahverengi ve altın tonları, sahnedeki dramatik atmosferi güçlendirir. Gökyüzü ve deniz, daha soğuk tonlarda resmedilmiştir. Bu da sahnedeki sıcak tonlarla kontrast oluşturarak, figürlerin daha da öne çıkmasını sağlar. Sürrealist eserlerde sıkça görülen dramatik ve kontrastlı renk paleti, bu eserde de belirgindir. Sıcak ve soğuk renklerin zıtlığı, figürlerin ve sahnenin gerçeküstü doğasını vurgular. Gökyüzünün ve denizin pastel tonları, sahnedeki kaos ve savaşın dramatikliğini daha da artırır. Bu zıtlık, izleyicinin dikkatini sahnedeki figürlere çeker.

Işık ve Gölge:

Tabloda güçlü bir ışık ve gölge kullanımı vardır. Figürlerin üzerindeki ışık ve gölge oyunları, onların üç boyutlu ve dinamik görünmelerini sağlar.

Bu teknik de Chirico'nun metafizik resimlerinde sıkça kullandığı bir yöntemdir, figürlerin gerçeküstü bir mekânda asılı kalmış gibi görünmelerine katkıda bulunur.

Fantastik İmgeler

Mitolojik Referanslar:

Eserdeki figürler, antik Yunan ve Roma mitolojisinden esinlenmiş şekilde görünmektedir. Mitolojik temalar, fantastik unsurlarla harmanlanarak, gerçeküstü bir hikâyeye anlatımı sağlar.

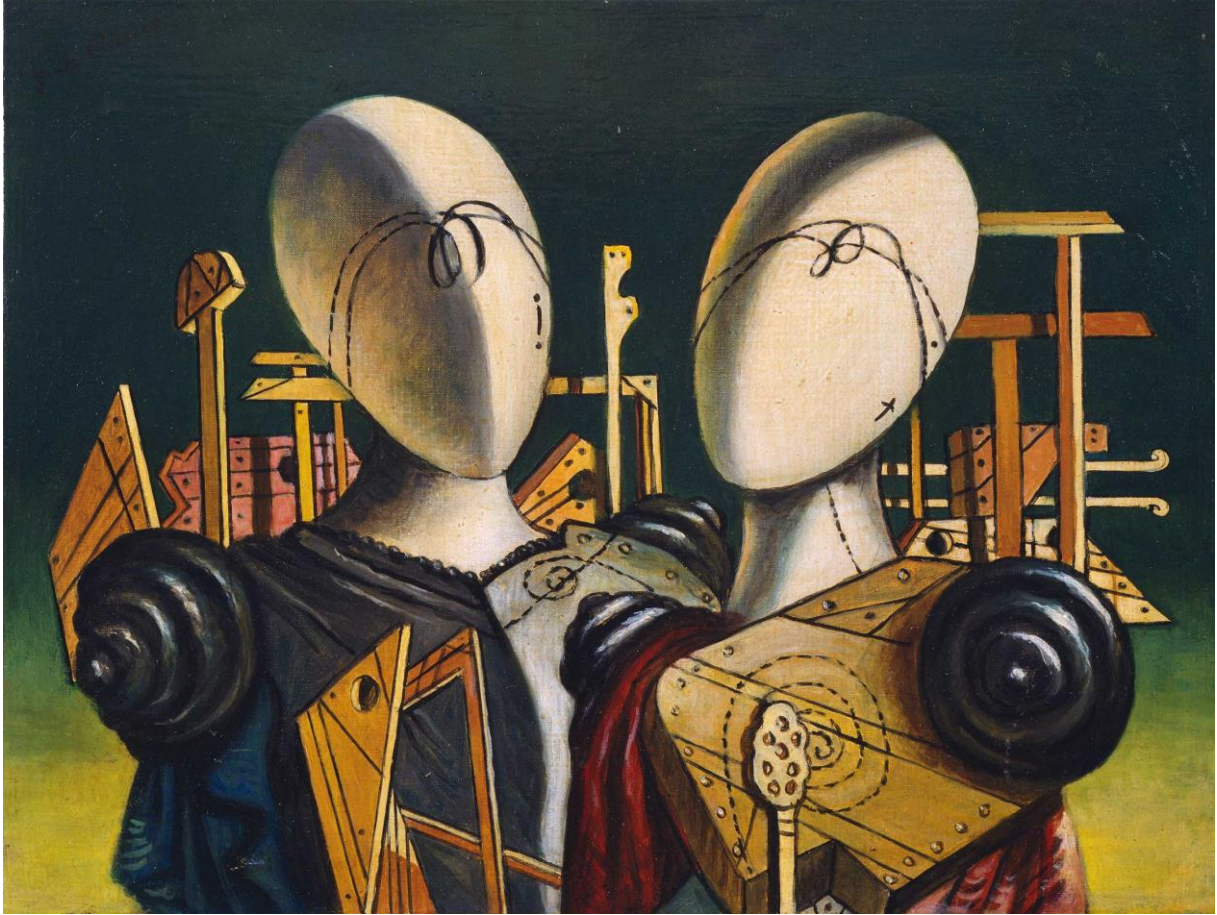
At figürü, mitolojik bir kahramanın savaşta kullandığı efsanevi bir atı temsil ediyor olabilir.

Kostümler ve Silahlar:

Savaşçıların kıyafetleri ve silahları, gerçekte var olmayan fantastik unsurlar içerir. Örneğin, bazı savaşçıların zırhları ve başlıkları hem estetik hem de işlevsellik açısından olağandışı detaylarla süslenmiştir.

Figürlerin Dinamik Hareketleri:

Eserdeki figürlerin hareketleri ve pozisyonları, olağanüstü bir dinamizm içerir. Bu hareketler, izleyicinin gözünde gerçek dışı bir savaş sahnesi yaratır.



Görsel 10: Giorgio de Chirico "Hektor ile Andromakhe" 1912

Kompozisyon

Eserde, belirgin yüz hatlarından yoksun iki manken benzeri figür dikkat çeker. Bu figürler, antik Yunan destanlarından Hektor ve Andromakhe'yi temsil etmektedir. Ancak, de Chirico'nun yaklaşımı klasik portrelemeden ziyade soyut ve metafiziktir. Figürlerin insanımsı olmaları ancak detaylardan yoksun olmaları, izleyicinin kendi zihninde anlam yaratmasına olanak tanır. Bu durum, sürrealizmin bilinçaltının derinliklerine inme ve mantığın ötesine geçme çabasını yansıtır.

Arka planda, karmaşık ve geometrik yapılar görülmektedir. Bu yapılar, bir tür hayali ve fantastik dünyayı temsil eder. De Chirico'nun eserlerinde sıkça rastlanan bu tür arka planlar, izleyiciye zaman ve mekânın ötesinde bir deneyim sunar. Renk paletindeki karanlık tonlar ve sert ışık-gölge kontrastları, esere gizemli ve diğer dünya hissi katar.

İmgeler

De Chirico, resimlerinde sıkça kullandığı semboller aracılığıyla izleyiciye felsefi ve psikolojik mesajlar iletir. "Hektor ile Andromakhe"de figürlerin yüzlerindeki eksiklik, bireyselliğin kayboluşunu ve insanın anonimleşmesini simgeler. Arka plandaki geometrik yapılar, modern

dünyanın karmaşıklığını ve bireyin bu karmaşıklık içinde kendini bulma çabasını yansıtır.

Figürler:

Figürlerin insanımsı ama yüz hatlarından yoksun olması, eserin en belirgin fantastik imgelerindedir. Bu figürler, geleneksel portrelerden farklı olarak kimliksiz ve mekanik görünüşleriyle dikkat çeker. Yüzlerindeki eksiklik, insanın öz kimliğini kaybetmesini ve anonimleşmesini temsil ederken, aynı zamanda izleyiciye tanıdık ama bir o kadar da yabancı bir his yaratır. Bu durum, izleyiciyi bilinmeyen ve bilinçaltının derinliklerine çeker.

Geometrik Yapılar:

Arka planda yer alan karmaşık geometrik yapılar, eserin fantastik doğasını pekiştiren bir diğer unsurdur. Bu yapılar, gerçek dünyada karşılaşılamayacak kadar soyut ve hayalidir. Mekânsal düzenlemeler, perspektif oyunları ve alışılmadık yapıların kombinasyonu, izleyiciye tanıdık olmayan bir dünya sunar. Bu fantastik mekanlar, izleyiciyi gerçekliğin ötesine taşır ve hayal gücünün sınırlarını zorlar.

Renk:

Eserin karanlık tonları ve belirgin ışık-gölge kontrastları, fantastik bir atmosfer yaratır. Renk paleti, gerçek dünyadan uzaklaşarak izleyiciye mistik ve hayal dolu bir ortam sunar. Bu renk ve ışık oyunları, eserin ruhunu ve hissiyatını belirlerken, fantastik imgelerin etkisini de güçlendirir.

Semboller:

Figürlerin üzerlerindeki ve arka plandaki sembolik nesnelere, eserin fantastik doğasını vurgular. Özellikle figürlerin vücutlarındaki mekanik ve geometrik şekiller, gerçek dünyada rastlanmayan ve hayali bir dünyayı temsil eden unsurlardır. Bu nesnelere, izleyiciye alışılmadık dışında bir deneyim sunarak fantastik sanatın sınırlarını zorlar. De Chirico'nun eserinde zaman ve mekân kavramları belirsizdir. Bu belirsizlik, fantastik sanatın temel özelliklerinden biridir. Figürler ve arka plan, zamansız ve mekânız bir atmosferde bulunur. Bu durum, izleyiciyi gerçek dünyadan kopararak hayali ve fantastik bir yolculuğa çıkarır.



Görsel 11 : Giorgio De Chirico, Deux mannequins en buste, canvas, 50 x 40 cm

Kompozisyon:

"Deux mannequins en buste" eseri, iki büst şeklinde mankeni soyut ve gerçeküstü bir bağlamda sunar. Mankenlerin yüzlerinde ifade yoktur, bu da onları insandan ziyade birer nesne gibi gösterir. Bu özellik, izleyicinin bilinçdışı duygularını ve düşüncelerini keşfetmeye davet eder. Büstlerin arkasındaki fon, De Chirico'nun tipik özelliği olan boş ve derin perspektifli mekânlarla doludur. Bu mekânlar, gerçeklik algısını sarsarak izleyiciyi bir düş dünyasına çeker. Mankenlerin durağan ve zaman dışı varlıkları, izleyiciye klasik mitolojinin sessiz, gizemli ve zamansız dünyasını hatırlatır. De Chirico'nun sıklıkla kullandığı bu tarz, izleyiciyi sıradan gerçeklikten kopararak fantastik bir yolculuğa çıkarır.

Renk:

Eserdeki mankenlerin başları, parlak ve canlı renklerle boyanmıştır. Kırmızı, mavi, sarı ve yeşil gibi dikkat çekici renkler, mankenlerin başlarında belirgin bir kontrast yaratır. Bu renkler, izleyicinin dikkatini doğrudan mankenlere çeker ve onları kompozisyonun odak noktası haline getirir. Kırmızı ve mavi gibi tamamlayıcı renklerin kullanımı, görsel bir denge sağlarken aynı zamanda dinamik bir etki yaratır.

Arka Plan Renkleri:

Arka plandaki yapıların ve zeminin renkleri daha sakin ve toprak tonlarındadır. Bej, kahverengi ve soluk sarı gibi renkler, mankenlerin canlı renkleriyle zıtlık oluşturarak, onları daha da ön plana çıkarır. Arka planın daha nötr renklerle boyanması, eserin derinlik hissini artırır ve mankenlerin mekân içinde belirgin bir şekilde öne çıkmasını sağlar.

Gölgeler ve Işık Kullanımı:

De Chirico'nun bu eserinde gölgeler ve ışık kullanımı, dramatik bir atmosfer yaratır. Mankenlerin yüzeylerinde ve çevresindeki objelerde görülen gölgeler, kompozisyona derinlik katarken, ışığın yönlendirilmesi izleyicinin dikkatini belirli noktalara çeker. Bu ışık ve gölge oyunu, eser üzerinde gerçeküstü ve gizemli bir etki yaratır.

Fantastik İmgeler

Mankenler:

Eserdeki iki büst manken, insan formunu andırmasına rağmen, yüz ifadelerinden yoksundur ve mekanik bir görünüm taşır. Bu durum, onları sıradan insan figürlerinden ayırarak, fantastik bir varlık haline getirir. Mankenlerin başları üzerindeki renkli geometrik şekiller, onlara masalsi bir hava katarken, gerçeklikten uzaklaştırır. Bu imgeler, izleyiciyi mitolojik ve mekanik bir dünyanın sınırında bırakır.

Mimari Yapılar:

Eserin arka planında görülen yapılar, De Chirico'nun sıklıkla kullandığı arkaik ve mistik mimari unsurları içerir. Bu yapılar, klasik Roma ve Yunan mimarisine atıfta bulunur, ancak boş ve derin perspektifleri ile gerçeküstü bir atmosfer yaratır. Bu tür yapılar, izleyiciyi hem antik dünyanın gizemine hem de fantastik bir düş dünyasına çeker.

Geometrik ve Mekanik Unsurlar:

Mankenlerin çevresindeki geometrik şekiller ve mekanik parçalar, esere bilim kurgusal bir hava katar. Bu unsurlar hem teknolojik hem de fantastik bir dünyanın kapılarını aralar. De

Chirico'nun bu tür imgeleri kullanması, izleyiciyi zamanın ve mekânın ötesinde, bilinmez bir dünyaya davet eder.

Eserin Yaratıcı ve Fantastik Etkisi

De Chirico'nun "Deux mannequins en buste" adlı eseri, fantastik imgeler aracılığıyla izleyiciyi sıradan gerçekliğin ötesine taşır. Mankenlerin insan ve makine arasındaki belirsizliği, arka plandaki mistik yapılar ve geometrik unsurlar, eserin fantastik doğasını güçlendirir. Bu imgeler, izleyicinin hayal gücünü harekete geçirir ve bilinçdışı dünyasında bir keşfe çıkmasına olanak tanır.

3.1.2. Max Ernst Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri

Max Ernst, kübizm ve dadaizm gibi akımlarla ilişkilendirilebilen bir sanatçıdır. Ancak, Andre Breton'un ifadelerine dayanarak, Ernst'in dada yaklaşımından gerçeküstücülüğe doğru bir eğilim gösterdiği söylenebilir. Ernst, sanatında dadaist etkilerin ötesine geçerek gerçeküstücü bir tarza doğru evrim geçirmiştir. Bu geçiş süreci, sanat dünyasında önemli bir dönüşümü temsil ederken, Ernst'in sanatının da farklı bir boyuta geçişini ifade etmektedir. Bu bağlamda, Ernst'in sanatındaki dönüşüm süreci, dadaizmle gerçeküstücülük arasındaki bağlantıyı ve sanatın evrimini anlamak açısından önemlidir (Antmen, 2018: 136).

Ernst'ün gerçeküstü eser üretiminin Andre Breton'la tanışması yönlendirmesiyle birlikte Sigmund Freud'un psikanalitik yaklaşımından ve Marksist anlayıştan etkilenmesiyle gerçekleşmiş olduğu söylenebilir. Sanatçının deneysel üretimin gözlendiği gerçeküstü eserlerinde biçim anlam-söylem bağlamında dış dünyayı bozma ve sonrasında yeniden şekillendirme yaklaşımı, ilgili eserlerin yapıbozum kavramı ile ilişkisinin çözümlenmesine ihtiyaç doğurur.(Küçükalkan, 2008: 77-78).

Max Ernst'in "Celebes" (aynı zamanda "The Elephant Celebes" olarak da bilinir) adlı eseri, 1921 yılında yaratılmış ve Sürrealist sanatın en önemli örneklerinden biri olarak kabul edilir. Bu eser, Ernst'in mekanik, mitolojik ve rüyamsı imgeleri bir araya getirdiği bir tablo olarak öne çıkar.



Görsel 12: Max Ernst, Celebes, 1921, Canvas in Oilpaint 125,4 x107,9 cm

Celebes adlı eser, tuval üzerine yağlı boya tekniği kullanılarak yapılmıştır. Kompozisyon, merkezinde mekanik formda bir hayvan figürüyle başlar. Sağında, merkeze doğru uzanan bir kadın torsu bulunmaktadır. Torsun hemen arkasında ise dikey bir ağaca benzeyen bir imge bulunur. Bu çalışmada, filin vücut kısmı ve hortumu ile boğanın boynuzlu baş kısmı bir araya gelerek melez bir hayvan figürü oluşturur. Gözler mekanik bir görünüme sahiptir ve hortumun ucuna metal bir obje yerleştirilmiştir. Eser, Max Ernst'ün bir antropoloji dergisinde gördüğü bir mısır ambarı resminden ilham alarak yarattığı bir makine figürünü betimler. Bu çalışma, Ernst'in gerçeküstücü tarzını ve hayal gücünü yansıtan önemli eserlerden biridir. (Leroy, 2004: 50).

Kompozisyon

Merkezi Figür

Eserin merkezinde büyük, mekanik bir yaratıktan oluşan devasa bir figür yer alır. Bu figür, bir filin gövdesine benzer ancak detayları bir savaş makinesini andırır. Gövdesi, silindirik ve metalik görünümlü olup, hortumu da bu mekanik temaya uyum sağlar. Figürün başı, bir boğa kafasına benzemektedir ve ağzında bir mendil tutar gibi görünmektedir.

“Yaratık, geniş bir haznesi bulunan bir savaş tankını andırırken, uzun borusu ve uç kısmındaki metal obje ile gaz maskesini çağrıştırmaktadır. Sol arka planda görülen direk, bayrağı olmayan bir bayrak direği olduğu düşünülmektedir. Bu, militarizmin ve milliyetçiliğin sembolü olan bayrağı resmetmemek suretiyle, savaşın gereksiz ve yıkıcı olduğunu vurgular. Gökyüzünde görülen kasvetli atmosfer ve mekanik formlar, Max Ernst'in savaş dönemini deneyimlemesinin gerçeküstü dışavurumu olarak yorumlanabilir. Ernst, diğer gerçeküstücü sanatçılar gibi Freud'un teorilerinden etkilenmiş ve serbest çağrışım, hipnoz ve rüyalar gibi yöntemlerle bilinçaltına odaklanmıştır. Bu, psikik otomatizm olarak bilinen bir süreçle, zihnin bilinçli kontrolünü kapatıp doğrudan bilinçaltından gelen sözcük ve imgeleri üretme pratiğini içerir. Bu şekilde, Ernst'in eserleri bilinçaltının derinliklerinden yükselen imgelerle doludur ve izleyiciyi savaşın acı gerçeklerine dair düşündürür“(Hodge, 2019: 41).

Sağ alt köşede, çıplak bir kadın figürü dikkat çeker. Bu figür, gerçeküstü bir atmosfer yaratmak için insansı ve doğaüstü öğelerle birleştirilmiştir.

Arka planda hem soyut hem de gerçekçi öğeler içeren bir manzara vardır. Gözleme benzer objeler, direkler ve dumanlar, mekânın ve zamanın belirsizliğini artırır.

Fantastik İmgeler

Mekanik Yaratıklar: Eserdeki ana figür, mekanik bir fil veya boğa olarak tanımlanabilir. Bu tür mekanik yaratıklar, gerçeküstü sanatın, özellikle de makineleşmiş modern toplumun eleştirisi olarak görülür.

Çıplak Kadın Figürü Kadın figürü hem bir doğurganlık sembolü hem de kırılmanın ve insan doğasının bir temsilcisidir. Bu figür, eserdeki makineleşmiş dev yaratığın tam zıddı olarak konumlanmıştır.

Belirsiz Mekân:

Arka plandaki belirsiz ve soyut manzara, izleyicinin gerçeklik algısını zorlar. Bu, sürrealist eserlerde sıkça karşılaşılan bir temadır ve izleyiciyi kendi bilinçaltını keşfetmeye davet eder.

Makine ve Hayvan Hibritleri:

Eserdeki figürlerin çoğu, hayvan ve makine öğelerinin bir kombinasyonu olarak tasvir edilmiştir. Bu, gerçeküstü sanatın karakteristik bir özelliğidir.

Gerçeküstü Objeler:

Arka plandaki gözleme benzer objeler ve direkler, eserin fantastik ve rüyamsı doğasını pekiştirir.

Renk Paleti:

Koyu Tonlar: Ana figür ve arka plan çoğunlukla koyu tonlarla resmedilmiştir. Bu, eserin ciddi ve sürrealist atmosferini destekler.

Açık Tonlar:

Figürlerin bazı kısımlarında kullanılan parlak renkler, özellikle çıplak kadın figürü ve gözleme benzer objeler, eserin dikkat çekici noktalarını oluşturur.

Eserdeki koyu ve parlak renkler arasındaki kontrast, figürlerin üç boyutlu ve dinamik görünmesini sağlar. Bu, izleyicinin dikkatini merkezi figüre çeker ve eserin dramatik etkisini artırır.

Mekân ve Zaman:

Eserde belirgin bir mekân veya zaman dilimi yoktur. Bu belirsizlik, izleyiciyi kendi iç dünyasında bir yolculuğa çıkarır ve gerçeküstü atmosferi pekiştirir.

Makineleşme ve İnsanlık:

Ana figürün mekanik doğası, modern toplumun makineleşmesini ve insan doğasının bu süreçte nasıl değiştiğini sorgular.

Doğa ve Teknoloji:

Çıplak kadın figürü ve mekanik yaratık arasındaki zıtlık, doğa ve teknolojinin çelişkisini vurgular. Bu, sürrealist eserlerde sıkça karşılaşılan bir temadır.



Görsel 13: Max Ernst The Angel of the home or the Triumph of Surrealism

Max Ernst'in sürrealist resimleri, Freud'un metaforları, özel mitoloji ve çocukluk anlarına sık sık atıflar yapar. Özellikle kuş imajı, insan unsurlarını içeren ve sıklıkla kullanılan bir temadır. Ancak bu kuşlar, bazıları masum görünse de genellikle tehditkâr veya gizemli bir hava taşırlar. Ernst'in "Ocak ve Yuva Meleği" adlı eseri, 1938'de "Sürrealizmin Zaferi" olarak yeniden adlandırılmıştır. Bu ad değişikliği, o dönemdeki sürrealistlerin politik ve toplumsal bağlarıyla ilişkilendirilir. Komünist fikirlere sahip olan sürrealistlerin, faşizme karşı etkili bir direniş gösterememeleri gerçeğine atıfta bulunarak, umutsuz bir mesaj iletilmiş olabilir (Babayiğit S.98 2023).

Bu durum, sürrealizmin politik bağlarıyla ilgili daha derin bir tartışmayı ortaya koyar. Sanatın toplumsal ve siyasi etkisini ele alırken, sürrealistlerin dönemindeki çalkantılı atmosfer ve sanatın bu atmosferdeki rolü üzerinde düşünmemizi sağlar (Babayiğit S.98 2023).

Max Ernst'in bu eserinde fantastik imge kullanımı da dikkat çekicidir:

Fantastik İmgeler

Mitolojik Referanslar:

Eserdeki figür, antik Yunan ve Roma mitolojisinden esinlenmiş şekilde görünmektedir. Mitolojik temalar, fantastik unsurlarla harmanlanarak gerçeküstü bir hikâye anlatımı sağlar. Özellikle, eserde bulunan yaratık figürü, mitolojik bir kahramanın savaşta kullandığı efsanevi yaratıkları veya varlıkları temsil ediyor olabilir.

Grotesk Figürler:

Eserdeki ana figür, grotesk ve yaratık benzeri bir formda tasvir edilmiştir. Bu figürün insan ve hayvan özelliklerini birleştiren, anatomik olarak olanaksız olan yapısı, izleyiciye rüyaların ve bilinçaltının sınırlarını zorlayan bir görüntü sunar. Bu tür grotesk figürler, Ernst'in sıkça başvurduğu bir tekniktir ve izleyicinin bilinçaltındaki korkuları ve arzuları yansıtır.

Çarpık ve Değişken Formlar:

Figürün uzuvları çarpık, asimetric ve sürekli değişen bir formdadır. Bu, hareketin ve dönüşümün sürekliliğini vurgular ve gerçek dünyanın kurallarını ihlal eden bir dinamik yaratır. Bu çarpık formlar, izleyiciyi bilinçaltının değişken ve öngörülemez doğasına yönlendirir.

Mitolojik Referanslar:

Eserdeki figür, mitolojik yaratıklara veya efsanevi kahramanlara benzer özellikler taşır. Örneğin, baş figür, antik mitolojilerde sıkça karşılaşılan canavarlara veya efsanevi savaşçılara benzeyebilir. Bu referanslar, izleyiciye tarihin ve mitolojinin katmanları arasında bir yolculuk sunar.

Sürrealist İmgeler

Gerçeküstü Mekân:

Eserdeki mekân, gerçek dünyaya ait olmayan, rüyaların ve kabusların diyarına özgü bir alan olarak tasvir edilmiştir. Bu mekânın belirsiz ve soyut doğası, izleyicinin hayal gücünü serbest bırakır ve kendi yorumlarını yapmasına olanak tanır.

Dinamik Hareket:

Figürün hareket halindeki tasviri, esere dinamik bir enerji katar. Bu hareketlilik, zamanın ve mekânın akışkanlığını vurgular ve izleyicinin gözlerini eserin farklı noktalarına yönlendirir. Bu, izleyicinin eseri sürekli olarak yeniden keşfetmesini sağlar.



Görsel 14: Max Ernst, Ubu Emperor, 1923

Kompozisyon:

Eserin kompozisyonu, merkezdeki figüre odaklanır. Figür, dikey olarak yerleştirilmiş ve tüm kompozisyonun odak noktası haline getirilmiştir. Arka planda geniş ve boş bir çöl manzarası, figürün yalnızlığını ve tecrit edilmişliğini vurgular. Gökyüzü ve zemin arasındaki renk kontrastı, figürün daha da belirgin hale gelmesini sağlar.

Figürün gölgesi, yere sabitlenmiş gibi görünürken, kendisi havada asılı duruyor gibidir. Bu, izleyicide yerçekimi ve mekânsal düzenlemeler hakkında bir kafa karışıklığı yaratır. Ayrıca, figürün ellerinin pozisyonu ve yüzündeki ifade, bir tür ritüel ya da tören havası yaratır.

Fantastik İmgeler:

Eserdeki merkezi figür, insan formundan ziyade mekanik ve organik unsurların bir karışımını temsil eder. Koyu Kırmızı bir silindirik yapı, insanı andıran eller ve bir kuş gagasıyla donatılmıştır. Figürün üst kısmında, saç gibi görünen yeşil bir kumaş veya saçak bulunur. Bu figür, gerçek dünyada karşılaşılmayan, tamamen hayal gücüne dayalı bir varlıktır. Ernst, burada hem doğadan hem de makinelerden ilham alarak sürrealist bir figür yaratmıştır.

Figürün kompozisyonu, bir yandan insan formuna benzerlik gösterirken, diğer yandan tamamen absürt ve mantık dışıdır. Bu, sürrealizmin temel ilkelerinden biri olan bilinçaltının serbest bırakılması ve mantıksızın yüceltilmesi anlayışına uygun bir yaklaşımdır. Figürün alt kısmı, bir iğne ya da üstünde durduğu zeminle bağlantılı olmayan bir yapı gibi görünmektedir, bu da esere daha da fantastik bir hava katmaktadır.

Kırmızı Silindirik Yapı

Eserdeki merkezi figür, insan formundan ziyade silindirik bir yapıdır. Bu yapı, koyu kırmızı renkte olup deliklerle kaplıdır. Bu silindirik form, klasik insan anatomisinden oldukça uzaktır ve daha çok bir makine veya endüstriyel bir yapı gibi görünür. Ernst, bu figürle hem organik hem de mekanik unsurları birleştirerek sıra dışı bir görüntü oluşturur.

İnsan Elleri

Silindirik yapının yanlarından iki insan eli çıkmaktadır. Eller, figürün gövdesine doğal olmayan bir biçimde eklenmiştir. Bu ellerin pozisyonu, sanki bir ritüel veya kutsama hareketi yapıyor gibi bir izlenim yaratır. İnsan elleri gibi tanıdık unsurların beklenmedik biçimlerde yerleştirilmesi, sürrealist bir atmosfer yaratır.

Kuş Gagası

Figürün yüz kısmında, insan yüzünden ziyade bir kuş gagasına benzeyen bir çıkıntı bulunmaktadır. Bu, figürün insan ve hayvan özelliklerini birleştiren hibrit bir varlık olduğunu gösterir. Kuş gagası, figüre hem grotesk hem de mizahi bir nitelik katar.

Yeşil Kumaş veya Saçak

Figürün sağ üst kısmında, yeşil renkte bir kumaş veya saçak bulunur. Bu öge, figüre saç veya bir tür süsleme olarak eklenmiştir. Bu tür detaylar, figürün insan özelliklerini güçlendirirken, aynı zamanda ona daha fazla gizem ve tuhaflik katar.

Mekanik Alt Kısım

Figürün alt kısmı, bir sivri uçla sona erer ve bu uç, bir topaç veya bir matkap ucu gibi yere doğru yönelmiştir. Figür, sanki zeminle bağlantısızmış gibi havada duruyormuş izlenimi verir. Bu mekanik ve gerçekdışı form, figürün daha da absürt ve fantastik görünmesini sağlar.

Çöl Manzarası

Arka plandaki geniş, boş çöl manzarası, figürün yalnızlığını ve izole edilmişliğini vurgular. Bu manzara, gerçekdışı ve neredeyse rüya gibi bir atmosfer yaratır. Çöl, aynı zamanda zaman ve mekândan kopuk bir yer hissi uyandırır, bu da sürrealizmin temel unsurlarından biridir.

Gölge ve Yerçekimi

Figürün yere düşen gölgesi, zemine sabitlenmiş gibi görünürken kendisi havada asılı duruyormuş gibidir. Bu, yerçekimi ve mekânsal düzenlemeler hakkında bir kafa karışıklığı yaratır. Gölge, figürün varlığını fiziksel bir dünyaya bağlarken, kendisinin bu dünyaya ait olmadığını ima eder.

3.1.3 Salvador Dali Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri

Salvador Dali, 11 Mayıs 1904'te İspanya'nın Katalonya bölgesinde bulunan Figueres kentinde, Salvador Dali i Cusí ve Felipa Domenech Ferres çiftinin ikinci çocuğu olarak dünyaya geldi. Çiftin ilk çocuğu, Dali'nin doğumundan dokuz ay on gün önce sindirim yolu iltihabından öldü. İlk çocuklarının ölümünü kabullenemeyen Dali çifti, küçük Dali'ye sık sık ölen ağabeyinden bahsettiler. İlk Salvador'un bir resmini yatak odalarının duvarında sakladılar ve Dali ile beraber düzenli olarak ilk Salvador'un mezarını ziyaret ettiler. Bu durum, Dali'nin küçük yaşta kendi kimliği konusunda karışıklık yaşamasına yol açtı (Flood, 2012, p. 48).

1914 yılında annesinin ona olan desteği ile Güzel Sanatlar bölümüne yazılan Salvador, 1919 yılında Bir Tiyatro da ilk sergisini açmıştır. 1921'de ise babasından daha çok sevdiği annesini kanserden kaybetmiştir.

1925 yılında okula geri dönen Salvador Dali, Barcelona'da ilk kişisel sergisini açtı. Resimleri, eleştirmenler tarafından ilgi ve şaşkınlıkla karşılandı. Dali, 1926'da Paris'e gitti ve büyük saygı duyduğu Pablo Picasso ile tanıştı. Sonraki birkaç yıl boyunca, Dali'nin eserlerinde Picasso'nun etkisi belirgindi. Paris gezisinden döndükten kısa bir süre sonra okulundan kalıcı olarak ihraç edildi ve ardından askere alındı. Ekim 1927'de askerlik hizmetini tamamladı ve Mart 1928'de sanat eleştirmenleri Lluís Montanyà ve Sebastià Gasch ile birlikte "Sanat Karşıtı Katalan Manifesto"yu yazdı. Bu manifesto, sanatta modernizmi ve fütürizmi savunuyordu.



Görsel 15: Salvador Dalí Fine Arts Museum Basel 1937

Kompozisyon

Eserin kompozisyonu, farklı boyutlardaki ve şekillerdeki figürlerin bir araya gelmesiyle oluşuyor. Ön planda, garip ve deforme olmuş iki kadın figürü dikkat çekmektedir. Kadın figürlerinden biri, göğsünden ve bacaklarından çıkan çekmecelerle betimlenmiş, bu da onun gizli düşüncelerini ve bastırılmış duygularını sembolize ediyor olabilir. Diğer figür ise, bir eli havada ve diğer eli aşağıda, sanki bir şeyler arıyormuş gibi bir duruş sergiliyor. Bu figürlerin yanında, küçük bir yanmakta olan zürafa ve diğer sembolik nesnelere de yer almaktadır. Bu kompozisyon, izleyicinin gözlerini farklı noktalara çekerek, eser boyunca bir yolculuk yapmasını sağlıyor.

Sanat eserinde tabloda görülen tüm figürler baş kaldırmıştır. Figürlerin kalçaları ve dirseği ayrıca dizleri uzayarak kafatasına dönüşmektedir. Figürlerin sırt kemikleri dinazorlar gibi dikleşmiştir. Figürlerle nesnelere arasındaki bağ ortadan kalkmıştır.

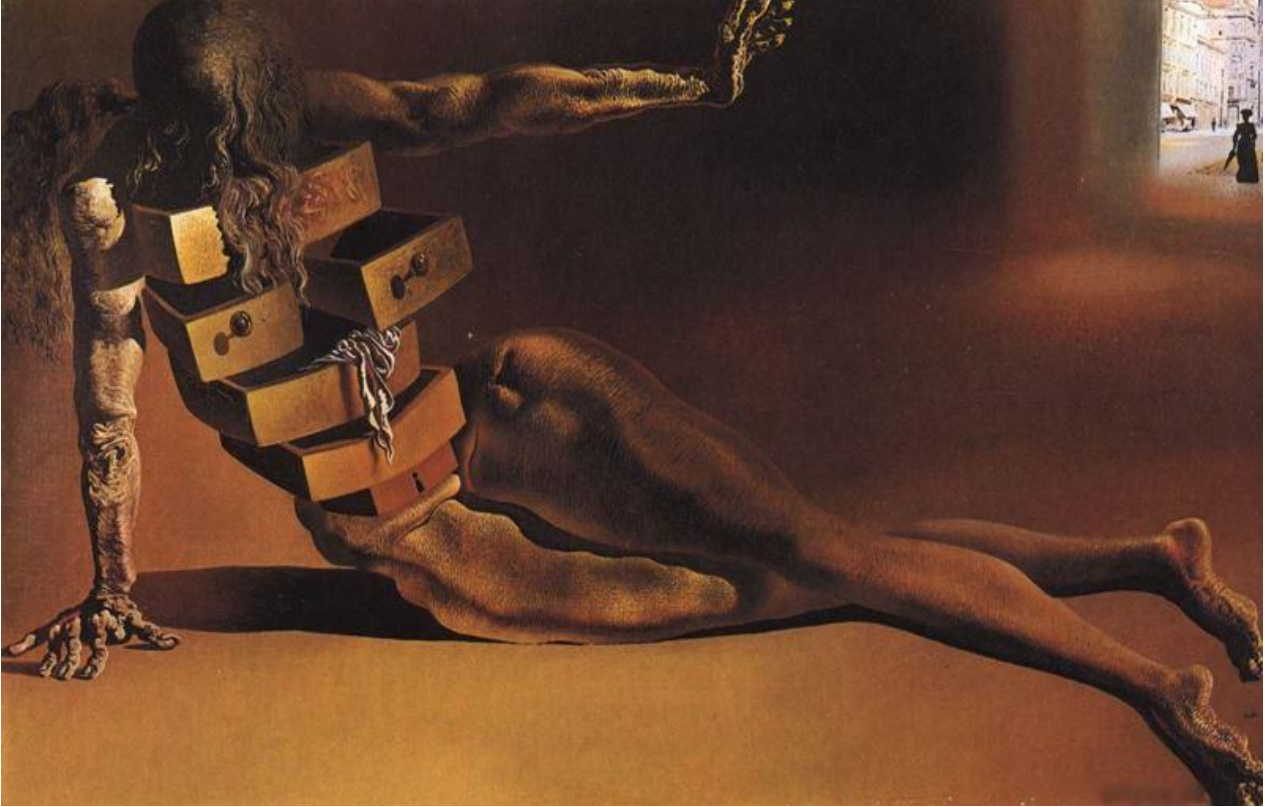
Eser Rönesans dönemine atıfta bulunarak perspektif oyunları oynamaktadır. Sanat eseri incelendiğinde, ortada bulunan figürün sırtında üçgenler oluşmaktadır. Leonardo Da Vinci eserlerine benzemektedir, fakat eserin kullanıldığı renk boyutundan, eserin Barok döneminin ışık gölge ve renk uyumuna benzediği vurgulanabilir. En ön sıradaki figürün rengi çok daha açık bir ton kullanılarak ön plana çıkarılmış olup anlatılmak istenen olay vurgulanmıştır. Sanat eserinde, figürlerin boyu daha uzun anlatılmak istenmiştir. Sanat eserinin arka kısmında ise yanan bir zürafa bulunmaktadır, zürafa tepki vermeyerek figürleri incelemektedir. Figürlerin duruşu bir ahenk yaratarak büyüleyici etkiye sahiptir. Kullanılan mavi uyumu gökyüzü ile figürlerin mavi tonu neredeyse eşittir. Sanatçı bu resimde birçok mesaj iletmek istemiştir.

Fantastik İmgeler:

Dali'nin eserinde fantastik imgeler önemli bir yer tutar. Figürlerin insan anatomisi dışında şekillendirilmiş olması, rüyalar ve bilinçaltı ile olan bağlantıyı vurgular. Çekmeceler, Freud'un psikanalitik teorilerine bir göndermedir ve insan zihnindeki gizli arzuları ve düşünceleri temsil eder. Yanmakta olan zürafa, Dali'nin sıkça kullandığı bir semboldür ve genellikle içsel çatışmaları ve kaygıları ifade eder. Figürlerin yanında yer alan uzun, kemiksi yapılar ve insan anatomisine aykırı duruşlar, gerçeklikle hayal dünyası arasındaki ince çizgiyi temsil eder.

Renk:

Eserdeki renk kullanımı, Dali'nin karakteristik stilini yansıtır. Arka plandaki parlak mavi gökyüzü, fantastik bir atmosfer yaratırken, figürlerin üzerindeki daha koyu tonlar dramatik bir kontrast oluşturur. Mavi ve kahverengi tonlarının bu şekilde bir arada kullanılması, izleyicide hem huzur hem de tedirginlik hissi uyandırır. Yanmakta olan zürafanın turuncu alevleri, dikkat çekici bir odak noktası yaratırken, aynı zamanda eserin genelindeki kaygı ve gerilim duygusunu pekiştirir.



Görsel 16: Salvador Dalí, Antropomorfik çekmeceler, 1936, Ahşap üzerine yağlı boya, (25.4 x 44,2 cm)

Salvador Dalí, sanat tarihinin en ikonik ve sürrealist sanatçılarından biri olarak, Sigmund Freud'un psikanaliz kuramlarından derinlemesine etkilenmiştir. Dalí'nin "Antropomorfik Çekmeceler" adlı eseri, bu etkileşimin en belirgin örneklerinden biridir. Sanatçı, bu eseri Freud'un psikanalizi keşfettiği ve geliştirdiği dönemlerde, 1936 yılında yaratmıştır. Eser, başını öne eğmiş bir kadının bedeninde, bir kısmı açık bir kısmı kapalı çekmecelerin yer aldığı bir heykelden oluşur(Günerli S.44 2020).

Kompozisyon:

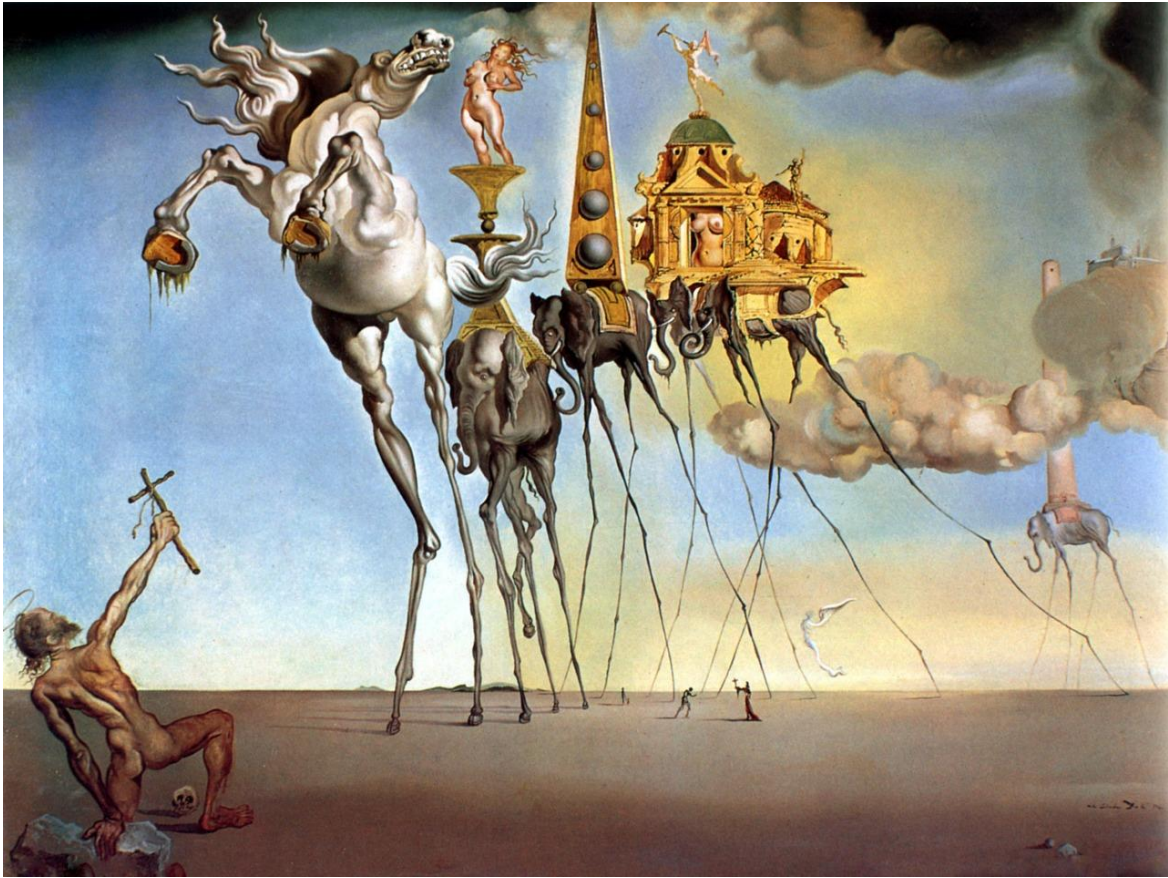
"Antropomorfik Çekmeceler" eserinde Dalí, izleyicinin dikkatini çekmek için dikkatlice yerleştirilmiş unsurlar kullanır. Figür, yerde yatarken resmedilmiş ve vücudundan dışarıya doğru açılan çekmecelerle gösterilmiştir. Figürün üst kısmı, bir elini ileriye doğru uzatmış ve başı hafifçe öne eğik bir pozisyonundadır. Bu, bir şeye ulaşmaya veya bir şeylerden kaçmaya çalışıyor izlenimi verir. Kompozisyonun sağ üst köşesinde, uzakta küçük bir şehir manzarası veya sokak sahnesi görülür, bu da eserin geri kalanının karanlık ve izole atmosferiyle tezat oluşturur.

Fantastik İmgeler:

Eserin merkezindeki figür, insan vücudunun çekmecelerle donatılmış bir formda tasvir edilmesiyle sürrealist ve fantastik imgeleri bünyesinde barındırır. Çekmeceler, Freud'un psikanalitik teorilerine göndermede bulunarak, insan zihnindeki gizli arzuları, hatıraları ve düşünceleri sembolize eder. Bu antropomorfik çekmeceler, kişinin bilinçaltına açılan kapılar olarak yorumlanabilir. Dalí'nin figürlerinde sıklıkla görülen deforme olmuş anatomik yapılar, rüyaların ve bilinçaltının kaotik doğasını yansıtır. Ayrıca, figürün garip pozisyonu ve yüzeydeki detaylar, sürrealist bir atmosfer yaratır.

Renk:

Dalı'nın bu eserinde renk kullanımı, atmosferi ve duyguları vurgulamak için ustaca uygulanmıştır. Arka planın koyu tonları, figürün dramatik aydınlatmasıyla kontrast oluşturur. Figürün ten rengi ve çekmecelerin doğal ahşap tonları, karanlık ve yoğun arka planla zıtlık yaratır, bu da figürün daha belirgin ve dikkat çekici olmasını sağlar. Sağ üst köşedeki şehir manzarası veya sokak sahnesi, daha aydınlık ve pastel tonlarda resmedilmiştir, bu da izleyiciye figürün mevcut durumunun ötesinde bir dünyanın varlığını hatırlatır.



Görsel 17: Salvador Dalí, St. Anthony'nin Baştan Çıkışı, 1946

Kompozisyon:

Eserin kompozisyonu, izleyicinin gözünü sürekli hareket ettiren ve eserin her köşesinde yeni detaylar keşfetmesine olanak tanıyan bir yapıya sahiptir. Dalí, kompozisyonda merkezi figürleri ve çevresel unsurları dikkatlice yerleştirerek bir denge oluşturmuştur. Aziz Anthony'nin sol alt köşedeki konumu, izleyicinin dikkatini merkeze çeker ve ardından eserin geri kalanına doğru bir akış sağlar.

Sürrealizm:

Dalı'nın "St. Anthony'nin Baştan Çıkışı" eseri, sürrealizmin özünü yansıtan bir çalışmadır. Eser, bilinçaltının derinliklerinden çıkan imgeleri ve sembolleri kullanarak, izleyiciyi gerçeküstü bir deneyime davet eder. Dalı'nın bilinçaltı imgeleri, izleyiciyi kendi bilinçaltı ile yüzleşmeye zorlar ve bu süreçte hem rahatsız edici hem de büyüleyici bir deneyim sunar.

Fantastik İmgeler:

Uzun Bacaklı Fil ve Atlar:

Eserin en dikkat çekici fantastik imgeleri arasında uzun, ince bacakları olan fil ve atlar yer alır. Bu yaratıklar, doğada mümkün olmayan bir fiziksel yapıya sahiptir. Uzun bacaklar, onların gökyüzüne yakın, neredeyse uçuyormuş gibi görünmelerine neden olur. Bu imgeler, gerçeküstü bir dünyayı temsil eder ve Dalı'nın hayal gücünün sınırlarını zorladığını gösterir. Fil ve atların yüz ifadeleri ve duruşları da oldukça tehditkardır, bu da esere bir gerilim katmanı ekler.

Yüzen Bina ve Heykeller:

Fil ve atların sırtında taşınan bina ve heykeller, dünyevi zevkleri, güç ve maddi arzuları simgeler. Bu yapılar, gerçeküstü bir biçimde havada süzülüyor gibi görünür. Binanın detayları ve heybetli görünümü, onu dünyevi ihtişamın ve lüksün bir sembolü haline getirir. Bu imgeler, Aziz Anthony'nin manevi arınma sürecinde karşılaştığı dünyevi cazibeleri temsil eder ve izleyiciye dünyevi olanın geçici doğasını hatırlatır.

Aziz Anthony Figürü:

Eserin Sol alt köşesinde yer alan Aziz Anthony figürü, elinde bir haç tutarak diz çökmüş bir halde betimlenmiştir. Bu figür, manevi bir direnişi ve inancı simgeler. Aziz Anthony'nin duruşu ve yüz ifadesi, onun dünyevi cazibelere karşı verdiği mücadeleyi ve ruhsal arınma sürecini yansıtır. Bu figür, eserin dramatik anlatımına katkıda bulunur ve izleyiciyi eserin derin anlamı üzerine düşünmeye davet eder.

Küçük Figürler ve Hayaletimsi Görüntüler:

Eserdeki küçük figürler ve hayaletimsi görüntüler, esere bir başka fantastik boyut ekler. Bu imgeler, ana figürlerin etrafında beliren ve eserin tamamında dolanan soyut ve belirsiz varlıklar olarak görünür. Bu imgeler, eserin gerçeküstü doğasını pekiştirir ve izleyiciye bilinçaltının derinliklerinde dolaşan hayaletimsi düşünceleri ve duyguları hatırlatır.

İnsansı ve Hayvansı Karakterler:

Dalı'nın eserinde, insan ve hayvan özelliklerini birleştiren karakterler de bulunur. Bu karakterler, Dalı'nın bilinçaltından çıkan karmaşık düşünceleri ve duyguları yansıtır. İnsansı ve hayvansı özelliklerin birleşimi, izleyicide bir yabancılaşma hissi uyandırır ve onları eserin gerçeküstü dünyasına daha da çeker.

3.1.5. Leonora Carrington Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri

Leonora Carrington, Meksikalı sanatçı, ressam ve roman yazarı olarak 20. yüzyılın önemli figürlerinden biridir. 1930'lu yıllarda oldukça revaçta olan Sürrealist hareketin içinde yer almış ve bu dönemde sanat çevrelerinde tanınmış önemli bir isim olmuştur. Carrington, sadece sanatıyla değil, aynı zamanda sürrealist hareketin felsefi ve estetik temellerine yaptığı katkılarla da öne çıkar (Babayiğit s.80 2022).

Carrington'un çocukluğunda edindiği bu kültürel miras, onun sanatsal kariyerinde hem bir ilham kaynağı hem de yaratıcı bir güç olarak ortaya çıktı. Mitolojik semboller ve hikâyeler, onun eserlerinde, bilinçaltının derinliklerini keşfetmeye yönelik bir araç olarak kullanıldı. Bu yönüyle Carrington, sadece bir ressam ve yazar değil, aynı zamanda kültürel mirasını sanatıyla yaşatan bir hikâye anlatıcısıdır (Moorhead, Una vida Surrealista, 2017. s.45.).



Görsel 18: “They Shall Behold Thine Eyes Leonora Carrington

Kompozisyon:

Eserdeki kompozisyon, izleyiciyi adeta mistik bir ritüelin ortasına çeker. Eserin merkezinde, bir canavar veya mitolojik bir yaratık dikkat çekmektedir. Bu yaratık, büyük gözleri, keskin dişleri ve güçlü pençeleriyle korkutucu bir figür olarak resmedilmiştir. Canavarın etrafında, bir grup insan figürü bulunmaktadır. Bu figürler, esrarengiz ve belirsiz bir şekilde giyinmiş, yüzleri kapalı veya maskeli kişilerdir. Figürler, çeşitli pozisyonlarda durmakta ve farklı yönlere bakmaktadır, bu da esere dinamik bir hareket katar. Kompozisyon, eserin derinliğini ve mistik atmosferini pekiştiren çeşitli mimari unsurlar ve boşluklarla tamamlanır.

Fantastik İmgeler:

“They Shall Behold Thine Eyes” eserinde sürrealist ve fantastik imgeler ön plandadır. Canavarın grotesk ve fantastik tasviri, izleyicinin hayal gücünü zorlar. Yaratığın üzerindeki detaylar, onun gerçeküstü doğasını vurgular. İnsan figürlerinin maskeli ve gizemli halleri, bilinçaltının karanlık yönlerine ve insan psikolojisinin gizemli doğasına işaret eder. Arka planda belirsiz bir şekilde duran ve birbirine bağlantılı gibi görünen yapılar, rüyaların ve hayallerin karmaşık ve mantık dışı dünyasını temsil eder. Eserde yer alan çeşitli semboller ve objeler, her biri kendi başına farklı anlamlar ve yorumlar taşıyan sürrealist imgeler olarak öne çıkar.

Renk:

Carrington, bu eserinde renk kullanımını ustalıklı yönetir. Genel olarak koyu tonların hâkim olduğu eserde, arka plandaki kahverengi ve siyah tonlar, esere melankolik ve kasvetli bir atmosfer katar. Canavarın ve diğer figürlerin üzerindeki daha parlak renkler, özellikle de yaratığın gözleri ve dişleri, izleyicinin dikkatini bu merkezi unsurlara çeker. Renklerin bu şekilde kontrastlı kullanımı, kompozisyonun dramatik etkisini artırır. Eserin genelindeki ışık ve gölge oyunları, esere derinlik kazandırırken, aynı zamanda sürrealist atmosferi güçlendirir.

Mitolojik Canavar:

Eserin merkezinde yer alan büyük yaratık, fantastik imgelerin en belirgin örneğidir. Bu yaratık, bir canavar veya mitolojik bir figür olarak resmedilmiştir. Keskin dişleri, büyük ve dikkat çeken gözleri, güçlü pençeleri ve sırtındaki dikenleriyle gerçeküstü bir varlık olarak öne çıkar. Yaratığın detaylı tasarımı, onun korkutucu ve aynı zamanda büyüleyici doğasını vurgular.

Maskeli Figürler:

Yaratığın etrafında duran maskeli insan figürleri, birer fantastik imge olarak dikkat çeker. Bu figürler, gizemli ve belirsiz bir şekilde giyinmişlerdir, yüzleri maskelerle kapalıdır. Maskeli figürler, genellikle kimliksiz ve anonim birer varlık olarak bilinçaltının gizemli doğasını sembolize eder. Bu figürler, bilinmeyen ritüeller veya gizemli törenlerle bağlantılı olabilir, bu da eserin sürrealist atmosferini pekiştirir.

Mimari Unsurlar:

Eserdeki mimari yapılar ve boşluklar, fantastik imgeler olarak önemli bir rol oynar. Bu yapılar, gerçek dünyadan tamamen kopuk, rüyaların mantık dışı doğasını temsil eden yapılardır. Belirsiz koridorlar, geçitler ve kapılar, izleyicinin hayal gücünü harekete geçirir ve onları bilinmez bir dünyaya davet eder. Bu unsurlar, rüyaların kaotik ve mantık dışı yapısını yansıtır.

Hayvanlar ve Figürler:

Eserde, canavar dışında farklı hayvan figürleri ve insan dışı varlıklar da yer alır. Arka planda beliren ve belirsiz şekillerde görünen bu varlıklar, eserin sürrealist doğasını güçlendirir. Özellikle, solda yer alan küçük hayvan figürü varlık, eserin genelindeki gerçeküstü atmosferi tamamlar.

Semboller:

Eserde yer alan çeşitli semboller ve objeler de fantastik imgeler arasında sayılabilir. Örneğin, kırmızı halı veya örtü, gizemli bir ritüeli veya seremoni alanını işaret edebilir. Bu tür semboller, izleyicinin eseri yorumlamasına yardımcı olurken, aynı zamanda bilinçaltının derinliklerine dair ipuçları sunar.



Görsel 19: Mary Leonora Carrington, *And Then We Saw the Daughter of Minatour*, 1953

Kompozisyon:

Carrington'ın kompozisyonu, izleyicinin gözünü sahnede dolaştıran ve her köşede yeni detaylar keşfetmesine olanak tanıyan bir yapıya sahiptir. Minotor kızı merkezde yer alırken, diğer figürler ve nesnelere dengeli bir şekilde etrafında konumlanmıştır. Bu düzenleme, izleyicinin gözünü sürekli hareket ettirir ve sahnenin her köşesini keşfetme isteği uyandırır.

Renk:

Carrington'ın bu eserinde renk kullanımı, sahnelerin gizemli ve büyülü atmosferini yaratmada önemli bir rol oynar. Eserin genel tonları, yumuşak kahverengiler, yeşiller ve mavilerle zenginleştirilmiştir. Bu renk paleti hem huzur hem de merak uyandıran bir ambiyans yaratır. Eser, loş bir iç mekânın karanlığında başlar ve izleyiciyi daha derinlere çeker. Karakterlerin kıyafetlerindeki kırmızı ve siyah tonlar, onları belirgin kılar ve sahnenin dramatik etkisini artırır. Renklerin yumuşak geçişleri, eserin masalsı ve gerçeküstü doğasını vurgular.

Fantastik İmgeler:

Minotor:

Eserin merkezinde, bir boğa başı olan, ancak insan bedenine sahip bir figür yer alır. Bu figür, mitolojik Minotor 'un kızı olarak tasvir edilmiştir. Açık turuncu renk bir elbise giymiş olan bu karakter, izleyicinin dikkatini çeker ve mitolojik unsurları modern bir bağlamda yeniden yorumlar. Boğa başı ve insan bedeni arasındaki bu kombinasyon, sürrealizmin tipik özelliklerinden biridir ve izleyiciye hem tanıdık hem de yabancı bir varlık sunar.

Kristal Küreler ve Yansımalar:

Masanın üzerinde ve çevresinde yer alan kristal küreler, büyülü ve gizemli bir atmosfer yaratır. Bu küreler, geleceği görme veya kaderi belirleme gibi mistik anlamlar taşır. Kürelerin içindeki yansımalar ve ışık oyunları, izleyicinin dikkatini çeker ve onlara bilinçaltının derinliklerine bir bakış sunar.

Garip Figürler ve Hayaletimsi Görüntüler:

Eserin Sağ üst köşesinde, bir tür hayaletimsi varlık dans eder gibi görünen bir figür yer alır. Bu figür, sahnenin fantastik ve gerçeküstü doğasını pekiştirir. İzleyicinin dikkatini çekmek ve onların hayal gücünü harekete geçirmek için kullanılan bu tür imgeler, Carrington'ın eserlerinde sıkça görülür.

Köpek ve Avcı:

Eserin sağ alt köşesinde, avlanmış bir hayvanın yanında duran bir köpek figürü vardır. Bu imgeler, sahnenin dramatik etkisini artırır ve izleyiciye yaşam ve ölüm arasındaki ince çizgiyi hatırlatır. Köpeğin duruşu ve avlanmış hayvanın detayı, izleyiciye doğal dünyanın vahşetini ve güzelliğini birlikte sunar.

Çocuklar ve Masalsı Figürler:

Esere dahil olan çocuk figürleri, masalsı ve saf bir atmosfer yaratır. Siyah pelerinler giymiş çocuklar, sahnenin gizemli ve biraz da korkutucu doğasını dengeleyerek esere derinlik katar. Bu figürler, izleyiciye çocukluğun hayal gücünü ve masumiyetini hatırlatır.



Görsel 20: Mary Leonora Carrington, 1937, Selfportrait

Kompozisyon:

Eserdeki Kompozisyon, odanın iç mekânında düzenlenmiş olup, odanın arka planı ve ortadaki figür arasında dengeli bir ilişki kurar. Carrington, sandalyede oturmuş, doğrudan izleyiciye bakan bir pozisyondadır. Odanın arka planında, bir pencere ve üzerinde bir atın asılı olduğu duvar, mekânın derinliğini artırır. Sol alt köşede, kara bir at figürü yer alır ve bu figür, odanın genel düzeni içinde alışılmadık bir konumdadır. Kompozisyon, izleyicinin gözünü odanın her köşesinde dolaştırarak, farklı detayları keşfetme fırsatı sunar.

Renk:

Eserin renk paleti hem soğuk hem de sıcak tonları içerir. Zemin ve duvarların gri tonları, genel atmosferi belirlerken, mavimsi tonlardaki sandalye ve pencereden görünen manzara, esere derinlik ve kontrast katmaktadır. Leonora Carrington'ın giysilerindeki yeşil ve kahverengi tonları, figürün öne çıkmasını sağlar. Sarı perdeler ve duvardaki beyaz at figürü, dikkati çeken

diğer renk unsurlarıdır. Bu renk kombinasyonu hem sakin bir atmosfer yaratır hem de dikkat çekici unsurları vurgular.

Fantastik İmgeler

Tazı At:

Sol alt köşede yer alan ve iskeleti belirgin olan Tazı at figürü, eserin en dikkat çekici fantastik imgelerinden biridir. Bu tazı hem fiziksel olarak zayıf hem de hayaletimsi bir görünüm taşır ve at görünümünü anımsatır. Figürün sıra dışı yapısı, onun gerçek dünyadan değil, Carrington'ın hayal gücünden gelen bir yaratık olduğunu vurgular. Figür, özgürlüğü ve vahşiliği simgelerken, aynı zamanda ölüm ve geçicilik temalarını da ima eder.

Dışarıdaki At:

Odanın penceresinde görünen beyaz at figürü, eserin diğer fantastik imgelerinden biridir. Bu figür, Carrington'ın atlara olan ilgisini ve bu hayvanların onun sembolik dilindeki yerini gösterir. Bu at hem hareket hem de statik durumu bir arada barındıran paradoksal bir imgedir. Bu imge, izleyiciyi hem düşündürür hem de şaşırtır.

Pencere Manzarası:

Odanın arkasındaki pencerede görülen manzara, başka bir fantastik imgedir. Pencere, dış dünyayı iç mekâna bağlayan bir geçit gibi işlev görür. Pencerenin ardındaki orman ve ormanda koşan beyaz at, özgürlük ve doğa ile bağlantıyı temsil eder. Bu sahne, odanın içindeki kapalı atmosferle kontrast oluşturur.

Leonora Carrington'ın Figürü:

Carrington, eserin merkezinde, sandalyede otururken betimlenmiştir. Yüzündeki ifadesizlik ve doğrudan izleyiciye bakan gözler, izleyiciye meydan okur niteliktedir. Carrington'ın giysileri ve duruşu hem kendine güvenen hem de biraz tuhaf bir havayı yansıtır. Bu figür, sanatçının kendisini ve kimliğini keşfetme sürecini yansıtır.

3.1.5 Ernst Fuchs (1930-2015)

Ernst Fuchs bu ekolün en önemli isimlerinden biridir. Gotik eserlerden ve Manyerist sanatçılardan etkilenmiştir. Resimlerinde mistik ve dini konularla ilgilendi. Mitolojik hikayeler, Cinsellik, ölüm, gibi konuları işledi ve mitolojik konuları özellikle vurguladı. Bir dönem din adamlarını korkutan, onların şeytanca buldukları resimler yapmıştır. Resimlerinde Yunan mitolojisinden sıkça faydalanmıştır (Pular, 2006, p. 30).

Daha sonraları Fuchs dini konulara yönelmiştir. Resimlerinde Hristiyanlık ve Yahudilikle ilgili simgesel bir anlatım kullanmıştır. Geçmişte kalmış stilleri ve teknikleri araştırdı bu arada resimleri değişikliğe uğramış, kendine özgü bir teknik geliştirmiştir. Onun sembolleri bilindik sembollerdir. Bazı çalışmalarında Bizans sanatının etkilerini görürüz. Eserlerinde Atona'yı simge olarak kullanmış mekan olarak ise çoğunlukla Yunan anıtlarını tercih etmiştir.(Pular, 2006, p. 31).

1946 yılında Güzel Sanatlar Akademisi'nde öğrenciler tarafından kurulan Fantastik Viyana Okulu, ilk başlarda dönemin sanat ortamını domine eden diğer akımlar arasında fazla öne çıkamamış bir harekettir. Ernst Fuchs, Arik Brauer, Rudolf Hausner, Wolfgang Hutter ve Anton Lehmden gibi genç sanat öğrencileri tarafından kurulan bu grup, sürrealistlerin yeni jenerasyonu olarak tanınmaya başlamıştı. Onların hocaları Gütersloh'un öğretileri, eserlerinin "gerçekçi" tarafını oluştuyordu.

Bu genç sanatçıların üslupları, Prof. Johann Muschik tarafından bir sergileri sonrası "Fantastik Gerçekçi" olarak tanımlanmıştı. Dinsel ve gizemli konulara ve sembolcü yaklaşımlara odaklanan bu üslup, dikkat çekici bir nitelik taşıyordu. Gotik, erken İtalyan ve özellikle kuzeyli Rönesans ustaları olan Bosch, Brueghel, Dürer ve Grünewald gibi sanatçılar, bu genç fantezistleri derinden etkiledi. Yakın dönemden ise de Chirico ve Dalí'nin eserleri, bu sanatçıların çalışmalarında önemli bir ilham kaynağı olmuştur(Şimsek, 2021, p. 95).

Fantastik Viyana Okulu'nun en önde gelen isimlerinden Ernst Fuchs, sanatçının amacını "hayal dünyasını resme dökebilmek ve sanat aracılığıyla içinde yaşadığımız dünyayı daha hoş ve insancıl hale getirmek" olarak tanımlar (Şimşek, 2012, s. 6). Fuchs'un resimlerinde yer alan figürler, mevcut dünyanın insanlarının bir tür metamorfoza uğrayarak yeni formlarda sunulmasıdır. Bu figürler, zaman zaman ürkütücü bir yapıya bürünerek, buldukları mekânla birlikte sanatçının sıklıkla ele aldığı dini konuların vurgusunu oluşturur. Fuchs'un yarattığı evren, onun eklediği tüm detayların titiz bir teknikle işlenmesiyle ortaya çıkar. Bu detaylar,

resimlerdeki fantastik ve gerçeküstü unsurların etkileyiciliğini artırır ve izleyiciye derin bir hayal gücü yansır(Şimsek, 2021, p. 95).

Ernst Fuchs, eserlerinde mitolojik ve fantastik öğelere geniş yer vermiştir. Uyguladığı ince detaylar ve kullandığı parlak, canlı renkler sayesinde figürler ön plana çıkarak ürkütücü bir kompozisyon oluşturur. Fuchs, doğaüstü figürleri dini figürlerle birleştirerek, dini konuları bu alanda yansır. Bu yöntemle, eserlerinde hem dini temaların derinliğini hem de fantastik öğelerin büyüleyici etkisini bir araya getirir. Sonuç olarak, Fuchs'un çalışmaları izleyiciye zengin ve çok katmanlı bir görsel deneyim sunar.



Görsel 21: Ernst Fuchs, Crucifixion, 1950, Suluboya, 42x28.5 cm, Avusturya

Kompozisyon:

Crucifixion" eseri tamamen simetrik bir şekilde resmedilmiştir, eserdeki simetrik görüntü her ne kadar birbirini karşılıyor olsa da öyle değildir. Tamamen aynı renkler ile simetri kurulmuştur fakat her figürün karşısında onun zıttı bir figür durmaktadır. Merkezde bulunan asılı duran figür Hristiyanlık dininde Hz. İsa'nın çarmıha gerilmiş şekli ile izleyici karşısına çıkmaktadır. Sağ ve sol da bulunan figürlerin ellerinde tuttuğu müzik aletleri esere farklı bir atmosfer katar.

Fantastik İmgeler

Merkezdeki Figür: Çarmıha gerilmiş figür, geleneksel İsa figüründen oldukça farklıdır. Başındaki kırmızı ve yeşil renkteki başlık ve bedeni insan dışı bir yapıya sahiptir. Bu figür hem bir insan hem de bir böcek formunu andırır. Göğüs kafesinin belirginliği ve bacaklarının doğallıktan uzak duruşu, figürün insanüstü bir varlık olduğu izlenimini verir.

Yan Figürler: Sağ ve solda yer alan figürler, insan ve kuş karışımı yaratıklardır. Birinin elinde bir müzik aleti, diğerinin ise bir küre tutması, geleneksel dini ikonografiden saparak mistik ve sembolik bir anlatı sunar.

Alt Kısımdaki Yaratıklar: Resmin alt kısmında bulunan iki yaratık, fantastik öğeleri daha da belirgin hale getirir. Bu yaratıkların birbirine dolanmış ve grotesk yapıları, Fuchs'un sürrealist bakış açısını ve hayal gücünü yansıtır. Bu yaratıklar, mistik ritüeller veya sembolik anlamlar taşıyor olabilir.

Mistik Semboller: Eserde, çeşitli sembolik nesnelere ve imgelere yer alır. Örneğin, figürlerin ellerindeki nesnelere, resmin altındaki kare şekilli yapı ve kupa, hepsi farklı anlamlar taşıyabilecek unsurlardır. Bu semboller, izleyiciyi eseri deşifre etmeye ve kendi yorumlarını yapmaya davet eder.

Renk

Fuchs'un eserinde renkler oldukça dikkat çekicidir ve kompozisyonun anlamını derinleştirir.

Renk Paleti: Eserde ağırlıklı olarak koyu tonlar kullanılmıştır; siyah, koyu yeşil ve kahverengi gibi renkler, eserin genel atmosferini belirler. Bu koyu tonlar, merkezdeki figürün ve yan figürlerin parlak renkleriyle güçlü bir kontrast oluşturur.

Merkezdeki Parlak Renkler: Merkezdeki figürün başlığındaki kırmızı ve yeşil renkler, figürü odak noktası haline getirir. Bu renkler, dikkat çekici ve canlıdır, bu da figürün kutsallığını veya mistik doğasını vurgular.

Detaylardaki Renk Kullanımı: Yan figürlerin üzerindeki beyaz ve gri tonları, onların kuş benzeri özelliklerini vurgular. Aynı şekilde, alt kısımdaki yaratıkların turuncu ve kırmızı tonları, sıcak ve enerjik bir etki yaratır. Bu renkler, eserin dinamik ve hareketli doğasını pekiştirir.

Işık ve Gölge Kullanımı: Fuchs, ışık ve gölge oyunlarını ustalıkla kullanarak derinlik ve dramatik bir etki yaratır. Özellikle merkez figürün kas yapısı ve gölgeleri, figürün fiziksel ve ruhsal gerilimini hissettirir.

Ernst Fuchs'un eserlerinde uyguladığı boyama tekniğinin kasıtlı güzelliği, izleyicilere aceleci yorumların ötesinde hayranlık uyandıracak bir beceri ve estetik sunar. Teknik anlamda çirkin olanı titizlikle ve zarif bir şekilde resmederek, eserlerinde tezatlık yaratır. Bu, çirkin veya garip olan unsurların, yüzyıllar öncesine dayanan dini mitleri yeni bir boyuta taşımasını sağlar. Böylece izleyici, Fuchs'un fantastik dünyasına bakarken farklı ve derinlemesine bir deneyim yaşar.



Görsel 22: "Griffin and Dragon 80x61 cm, oil on, Canvas Ernst Fuchs

Fuchs'un sanat tarihine duyduğu bağlılık ve ilgi de eserlerinde belirgindir. Özellikle Grünewald'ın çarşıdaki İsa'sında görülen, çirkinin resmedilmesiyle etkinin arttığı yöntem, Fuchs'un sıklıkla kullandığı bir teknik haline gelmiştir. Bu yaklaşım, Fuchs'un çalışmalarında hem estetik hem de kavramsal bir derinlik kazandırır. Sanatçı, çirkinliğin ve garipliğin güzellik ve teknik mükemmellekle sunulmasıyla izleyiciyi şaşırtır ve düşündürür. Sonuç olarak, Fuchs'un eserleri, izleyiciye hem görsel hem de duygusal anlamda zengin ve karmaşık bir deneyim sunar (Mutlu, 2021, p. 96).

Kompozisyon

"Griffin and Dragon" eseri, görkemli ve mitolojik iki yaratığı merkezine alır: Griffin ve ejderha. Griffin, genellikle aslan gövdesi ve kartal başı ile temsil edilen, mitolojinin güçlü ve koruyucu yaratığıdır. Ejderha ise genellikle doğüstü güçler ve tehlikelerle ilişkilendirilir. Eserdeki Griffin ve ejderha hem birbirleriyle hem de çevreleriyle dinamik bir etkileşim içindedir. Griffin'in başındaki tüylerin ve ejderhanın derisindeki detayların ustalıkla işlenmiş olması, Fuchs'un teknik becerisini ve dikkatini gözler önüne serer.

Renk

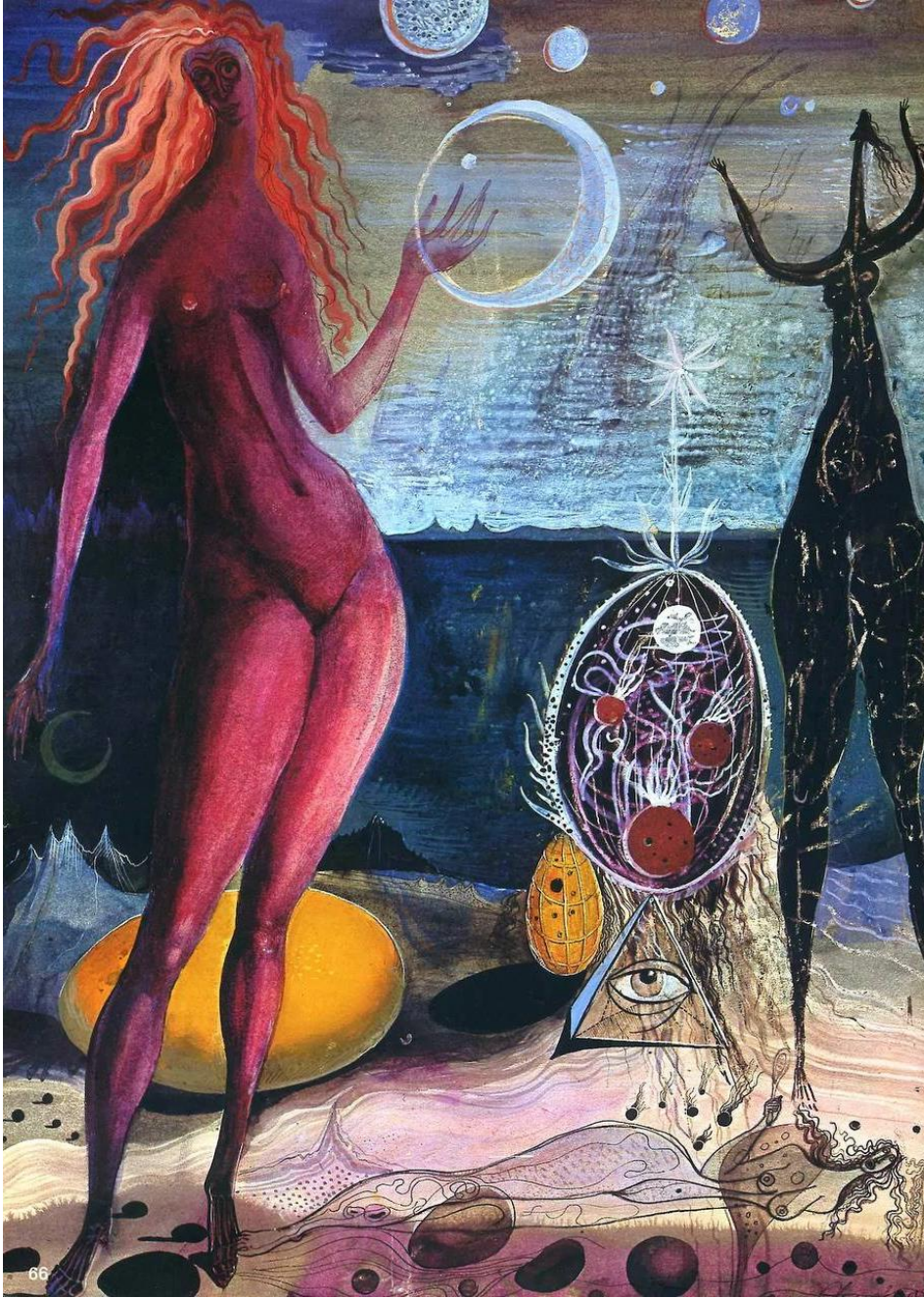
Fuchs, bu eserinde yoğun ve zengin renk paleti kullanarak mistik bir atmosfer yaratmıştır. Yeşilin tonları, mavi ve kahverengiyle dengelenmiş, bu da esere derinlik ve doğallık katmıştır. Renklerin bu şekilde kullanımı, sürrealist estetiğin temel özelliklerinden biridir. Işık ve gölge oyunları, figürlerin üç boyutlu görünmesini sağlar ve izleyiciyi eserin içine çeker. Özellikle Griffin ve ejderhanın arasından geçen parlak ışık hüzmeleri, dramatik bir etki yaratır ve eserin fantastik doğasını vurgular.

Sürrealist Anlam

Ernst Fuchs, sürrealizmin önde gelen sanatçılarından biri olarak, bilinçaltının derinliklerini ve rüyaların gizemini eserlerine yansıtır. "Griffin and Dragon" eseri de bu bağlamda, bilinçaltının sembolik bir ifadesi olarak yorumlanabilir. Fuchs'un detaylara olan ilgisi ve sembolik anlatımı, izleyiciyi eserin arkasındaki derin anlamları keşfetmeye davet eder. Griffin ve ejderha gibi mitolojik yaratıkların kullanımı, izleyiciyi gerçeklikten uzaklaştırarak fantastik bir dünyaya götürür.

Fantastik İmgeler

Eserdeki fantastik imgeler, sürrealizmin doğasına uygun olarak, gerçeküstü bir dünya yaratır. Griffin'in aslan ve kartal karışımı formu, ejderhanın doğaüstü yapısı, bu dünyanın sınırlarını zorlar. Fuchs, bu imgeler aracılığıyla, izleyiciyi kendi bilinçaltı dünyasına ve mitolojik hikayelere götürür. Mitolojik unsurların bu şekilde sanata yansıtılması, izleyicinin hem geçmişle hem de hayal gücüyle bağlantı kurmasını sağlar.



Görsel 23: Ernst Fuchs "Eight World, Lament Over the Cosmic Egg"

Fantastik İmgeler

Merkezdeki Kadın Figürü:

Eserin sol tarafında yer alan kadın figürü, kırmızı ve mor tonlarında betimlenmiştir. Bu figür, turuncu uzun ve dalgalı saçlarıyla dikkat çekmektedir. Vücudunun doğal olmayan duruşu ve yüz ifadesi, sürrealist bir atmosfer yaratır. Kadının elinde tuttuğu küre, evrensel bir sembol olarak yorumlanabilir ve kozmik bağlantılara işaret eder.

Sağdaki Siyah Figür:

Eserin sağ tarafında yer alan siyah figür, boynuzlu bir varlık olarak tasvir edilmiştir. Bu figür, mitolojik yaratıkları veya eski pagan tanrılarını andıran bir biçime sahiptir. Gizemli ve tehditkâr bir duruş sergilemekte olan bu figür eserin mistik ve fantastik atmosferini güçlendirmektedir.

Kozmik Yumurta:

Eserin ortasında yer alan "Kozmik Yumurta", eserin ana sembollerinden biridir. Bu yumurta, evrenin yaratılışını ve yaşamın başlangıcını simgeliyor olabilir. Yumurta etrafındaki çizgiler ve şekiller, evrenin karmaşıklığını ve doğurganlığını ifade etmektedir.

Semboller ve İmgeler:

Göz sembolü, Fuchs'un eserlerinde sıkça rastlanan bir motiftir ve genellikle bilgelik, farkındalık ve gizli bilgiyi simgeler. Diğer semboller arasında sarı küreler ve çeşitli geometrik şekiller yer alır, bunlar eserin kozmik ve mistik doğasını vurgular.

Renk

Eserde yoğun olarak mavi, mor ve kırmızı tonları kullanılmıştır. Bu renkler, eserin gizemli ve mistik atmosferini destekler. Mavi ve mor tonlar, gece ve kozmik alanları simgelerken, kırmızı tonlar enerjiyi ve yaşam gücünü temsil eder.

Parlak Renkler:

Kadın figürünün kırmızı ve mor renkleri, eserin merkezine odaklanmayı sağlar. Bu parlak renkler, figürün dikkat çekiciliğini artırır ve izleyiciyi figüre yönlendirir. Kadın figürün turuncu saçları ise gözlerin direkt olarak portreye odaklanmasını sağlar.

Kozmik yumurta ve etrafındaki semboller, daha açık ve parlak renklerle vurgulanmıştır. Bu renkler, detayların öne çıkmasını sağlar ve eserin kozmik temasını pekiştirir.

3.1.6. Rudolf Hausner Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri

Rudolf Hausner, Avusturyalı bir ressam, matbaacı ve heykeltıraştır. Gunter Engelhardt tarafından psişik realist ve ilk psikanalitik ressam olarak tanımlanmıştır. Hausner'in sanatı, bilinçaltı ve psikanalitik temaları ele alarak, gerçeklik ve hayal gücü arasındaki sınırları sorgular. Eserlerinde, derin psikolojik unsurları ve sembolik ifadeleri kullanarak izleyiciyi zihnin derinliklerine doğru bir yolculuğa çıkarır. Bu özellikleriyle Hausner, modern sanatın önemli figürlerinden biri olarak kabul edilir (Mahur.s .53 2022).

Rudolf Hausner, 4 Aralık 1914'te Avusturya-Macaristan İmparatorluğu'nun başkenti Viyana'da doğdu. Yahudi kökenli bir ticaretle uğraşan babanın oğlu olan Hausner, çocukluğundan itibaren babasının amatör resim çalışmalarından etkilenerek resme ilgi duymaya başladı. 1925'e kadar Schubert Realschule'de, ardından 1931'e kadar Viyana'daki Realgymnasium Schottenbastei'de eğitim gördü. 1936'ya kadar Viyana Güzel Sanatlar Akademisi'nde Carl Fahringer ve Karl Sterrer ile çalıştı.

1937'de Avusturya Silahlı Kuvvetleri'ne katıldı. 1938'de Nazi Almanyası'nın Avusturya'yı ilhakından sonra, Reich'in Kültür Dairesi resim sanatını "Degenerate Art" olarak kabul ederek yasakladı. 1943'te Wehrmacht tarafından görevden alınan Hausner, savaşma kabiliyetinden yoksun olduğu değerlendirilerek teknik ressam olarak istihdam edildi.



Görsel 24: Rudolf Hausner, Adam und Pegasa 60x79 cm

Kompozisyon:

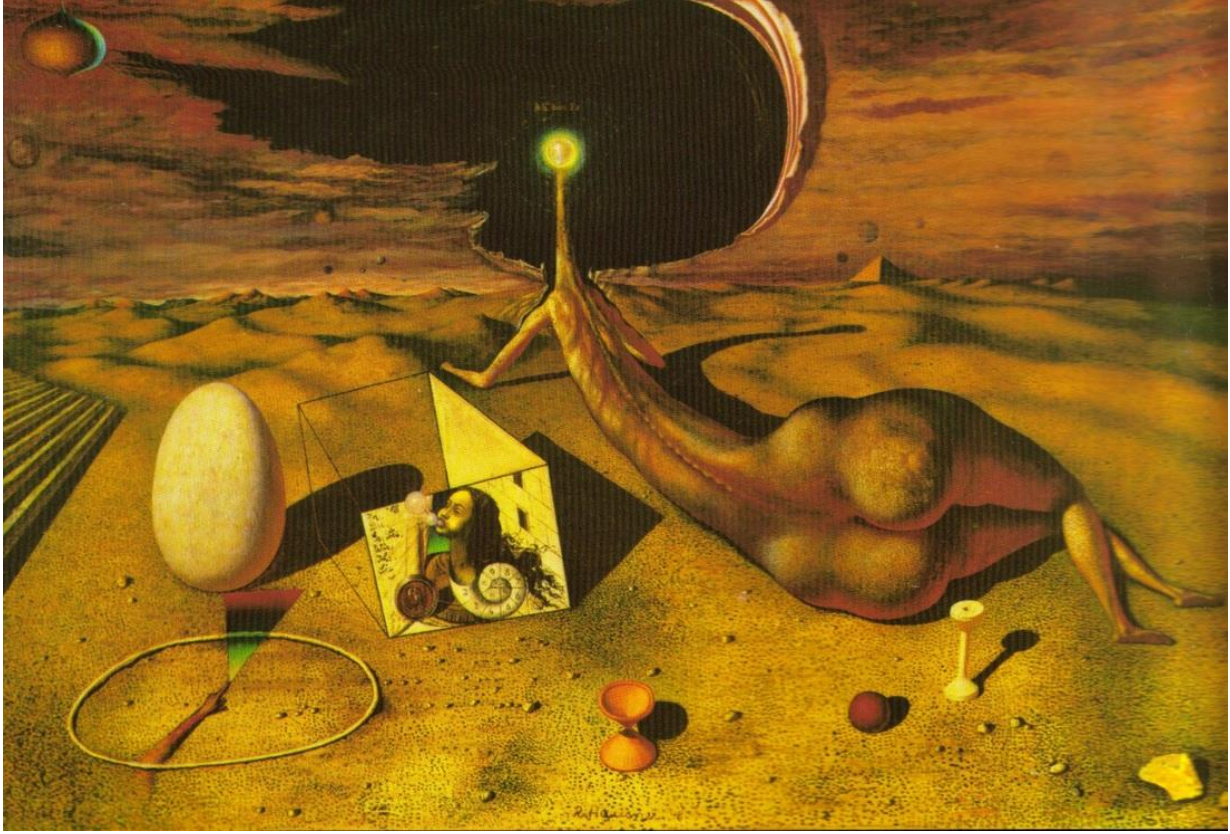
Eserin kompozisyonunda, merkezde yer alan figür dikkat çekicidir. Bu figür, insan bedeniyle birleşmiş bir kelebek şeklinde betimlenmiştir. İnsanın doğa ile birleşimini simgeleyen bu figür, aynı zamanda özgürlük ve dönüşüm temasını da yansıtır. Figürün anatomik yapısı ve pozisyonu, izleyiciyi rüya benzeri bir dünyaya davet eder. Kompozisyonun düzeni, izleyicinin gözünü merkeze çekmekle birlikte, detaylara odaklanmasını sağlar.

Fantastik İmgeler:

Eserdeki fantastik imgeler, Hausner'in sürrealist tarzının belirgin özelliklerindedir. Kelebek kanatları, gerçeküstü bir şekilde insan figürü ile birleşmiş ve bu birleşim hem fiziksel hem de metaforik bir anlam taşır. Kelebek kanatlarının üzerinde yer alan desenler ve renkler, doğaüstü ve hayal gücünü harekete geçiren unsurlar olarak karşımıza çıkar. Bu imgeler, bilinçaltının derinliklerinde yatan arzuların ve korkuların dışavurumu olarak açıklanabilir.

Renk:

Hausner'in renk kullanımı, eserin sürrealist doğasını pekiştirir. Parlak ve canlı renkler, eserin genel atmosferine katkıda bulunurken, izleyicide güçlü duygusal tepkiler uyandırır. Renklerin kontrastı ve uyumu, eserin farklı katmanlarını vurgular ve izleyiciyi düşünsel bir yolculuğa çıkarır. Renk paletinin zenginliği, eserin fantastik doğasını destekler ve izleyiciyi gerçeklikten kopararak, hayal gücünün sınırlarına davet eder.



Görsel 25: Rudolf Hausner "Ich bin Es", 1948 Rudolf Hausner

Kompozisyon

Sanatçının "Ich bin Es" eserinin kompozisyonu, izleyiciye hem karmaşık hem de düşündürücü bir sahne sunar. Eserde, geniş ve neredeyse sonsuz bir çöl manzarası içinde çeşitli objeler ve figürler yer alır. Kompozisyon, belirli bir merkezi figürden ziyade, çeşitli ilginç ve anlamlı öğelerin bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur.

Renk

Hausner, renk kullanımı konusunda oldukça ustadır ve "Ich bin Es" eseri de bunun bir kanıtıdır. Eserdeki renk paleti, çoğunlukla sıcak toprak tonlarından oluşur. Sarı, kahverengi ve altın rengi tonları, eserin genel atmosferine hakimdir.

Sıcak Tonlar:

Sıcak renklerin kullanımı, çölün sıcaklığını ve kuraklığını vurgular. Bu renkler, izleyiciyi eserin içine çeker ve fiziksel bir his yaratır. Aynı zamanda, bu renk paleti izleyicide bir dinginlik ve huzur hissi uyandırır.

Kontrast ve Vurgular:

Eserdeki bazı objeler ve figürler, diğerlerinden farklı renk tonlarıyla vurgulanmıştır. Örneğin, yumurta ve kadın figürü, daha açık tonlarda betimlenmiş ve dikkat çekici hale getirilmiştir. Bu renk kontrastları, izleyicinin dikkatini belirli noktalara çeker ve eserin hikayesini anlamasına yardımcı olur.

Fantastik İmgeler

Eserde birçok ilginç obje ve figür yer alır. Bir yumurta, bir kadın figürü, bir salyangoz kabuğu ve çeşitli geometrik şekiller dikkat çeker. Bu objeler, tek tek incelendiğinde bile çeşitli sembolik anlamlar taşır. Örneğin, yumurta yeniden doğuşu veya potansiyeli simgelerken, salyangoz kabuğu yavaşlık ve zamanın döngüselliğini temsil edebilir.

Yumurta:

Eserdeki büyük yumurta, yeniden doğuş, yaratılış ve potansiyel sembolü olarak yorumlanabilir. Yumurta, aynı zamanda hayatın başlangıcını ve bilinmeyeni temsil eder. Bu imgeler, eserin sürrealist doğasını pekiştirir ve izleyiciyi düşünmeye teşvik eder.

Kadın Figürü:

Yumurta içinde yer alan kadın figürü hem gerçekçi hem de fantastik bir öğedir. Bu figür, insanın içsel dünyasını ve bilinçaltını temsil edebilir. Aynı zamanda, kadının yüzündeki ifadeler ve duruşu, izleyiciye derin bir hikâye sunar.

Geometrik Şekiller ve Salyangoz Kabukları:

Eserdeki geometrik şekiller ve salyangoz kabuğu, zamanın döngüselliğini ve evrensel düzeni temsil eder. Bu objeler hem matematiksel bir düzeni hem de organik bir yapıyı ifade eder. Salyangoz kabuğu, yavaşlık ve içsel yolculuğu sembolize ederken, geometrik şekiller soyut düşünceyi ve düzeni temsil eder.

Çöl Manzarası:

Eserin genel zeminini oluşturan çöl, boşluk ve yalnızlık hissi yaratır. Çöl, aynı zamanda zamanın geçişini ve evrensel bilinmezliği sembolize eder. Bu geniş ve açık alan, izleyiciye içsel bir yolculuk ve keşif imkânı sunar.



Görsel 26: Rudolf Hausner, Adam Maschinist, 1914, 81,5 x 77

Kompozisyon:

Sanatçının "Adam Maschinist" eseri, dikkat çekici bir simetri ve dengeli kompozisyonla izleyicinin karşısına çıkar. Resmin merkezinde, büyük bir çarkın içinde iki figür yer almaktadır. Bu figürler, birbirine benzer yüz ifadeleri ve duruşları ile resmin ana odak noktasıdır. Çarkın etrafında yer alan bitkisel süslemeler ve yukarı doğru yükselen iki büyük baca, kompozisyonu tamamlayan önemli unsurlardır.

Hausner, bu merkezi figürlerle, insan ve makine arasındaki ilişkiye dair derin bir sembolizm sunar. İki figürün birbirine bakması, belki de içsel bir diyalogu veya bölünmüş bir benliği temsil ederken, çarkın içindeki yerleşimleri, endüstriyel bir dünyada insanın yerini sorgular.

Renk: Eserdeki renk kullanımı, Hausner'in teknik ustalığını ve renk teorisine olan hakimiyetini gösterir. Resmin arka planında mavi ve yeşil tonları hakimdir, bu da deniz ve gökyüzü arasındaki geçişi temsil eder. Bu tonlar hem sakinleştirici hem de gizemli bir atmosfer yaratır.

Merkezdeki çarkın parlak kırmızı rengi hem figürleri vurgulamakta hem de resmin genel renk paletine güçlü bir kontrast sağlamaktadır. Çarkın içindeki figürlerin ten renkleri, diğer renklerin yanında daha doğal ve dikkat çekici bir etki yaratır. Bu, izleyicinin gözünü doğrudan merkeze çeker ve figürlerin önemini artırır.

Fantastik İmgeler

İki Figür ve Çark:

Eserin merkezinde yer alan iki figür, çarkın içindeki pozisyonları ile dikkat çeker. Bu figürler, neredeyse birer makine parçası gibi çarkın içine yerleştirilmiştir. Figürlerin yüz ifadeleri, birbirine benzerliği ve göz temasları, izleyicide hem gerçekçi hem de fantastik bir etki yaratır. Bu ikilik, insanın mekanikleşmesi veya bireyin kendi içsel çatışmasını yansıtabilir.

Buhar Bacaları:

Yukarı doğru yükselen iki büyük buhar bacası, endüstriyel devrimin ve makineleşmenin sembolü olarak görülebilir. Bu bacalar, normalde bir fabrika veya gemide görmeye alıştığımız unsurlardır, ancak burada fantastik bir sahnenin bir parçası olarak yer alırlar. Bacaların üst kısmından çıkan yoğun siyah duman, endüstriyel kirliliği ve buharla çalışan makinelerin gücünü sembolize ederken, aynı zamanda karanlık ve kasvetli bir atmosfer yaratır.

Bitkisel Süslemeler:

Çarkın etrafını saran bitkisel süslemeler, doğa ile makine arasındaki zıtlığı ve uyumu temsil eder. Bu bitkiler, bir çarkın etrafında organik bir biçimde yer alarak, doğanın endüstriyel unsurlarla nasıl iç içe geçtiğini gösterir. Aynı zamanda bu süslemeler, fantastik bir dünyada, gerçek dünyada alışık olmadığımız şekilde makine parçaları ile doğayı bir araya getirir.

Figürlerin İçsel İkiliği:

Figürlerin birbirine bakan yüzleri, içsel bir çatışmayı veya benliğin iki farklı yönünü temsil eder. Bu, psikolojik bir derinlik katarken, aynı zamanda fantastik bir öge olarak bilinçaltının keşfini yansıtır. İki figürün de aynı çark içinde yer alması, bir bütünün iki parçası olduklarını ima eder.

Gemi Benzeri Yapı:

Eserin genel yapısı, bir gemi gövdesine benzer şekilde tasarlanmış olup, bacalar ve çark bu yapının bir parçası gibi görünür. Bu gemi benzeri yapı, fantastik bir yolculuğu veya bilinmeyen sulara açılan bir serüveni sembolize edebilir. Aynı zamanda, bir geminin hem makine hem de

doğa unsurlarını bir araya getirmesi, eserin temasına uygun bir şekilde fantastik bir ortam yaratır.

3.1.7. Erich Brauer Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri

Erich Brauer (1895-1942), Berlin'de doğmuş ve gençlik yıllarında Jung Juda gençlik hareketinde aktif olarak yer almıştır. Grafik sanatlar konusunda yetenekli olan Brauer, Leipzig'de etnoloji eğitimi almış ve bugün en çok Filistin'de yaptığı etnolojik çalışmalarla tanınmaktadır. Özellikle Yemen Yahudileri üzerine 1934'te Almanca yayımlanan monografisini Yahudiler üzerine 1947'de İbranice ve 1993'te İngilizce yayımlanan monografisi dikkat çekicidir.

Brauer'in çalışmaları, Leipzig'de tamamladığı Herero dini üzerine tezinde görüldüğü gibi, difüzyonist etnolojist olarak sahip olduğu disiplinler alışkanlıklarla ilişkilendirilmektedir. Bu arka plan, onun "saha" ile olan ilişkisini iki anlamda açıklar: Etnografik saha çalışmasının yürütüldüğü yer ve Alman etnolojisi disiplinler alanı. Bu iki alan birbirinden ayrılmazdır ve Brauer'in çalışmaları, Filistin'deki İbrani Üniversitesi'nde etnografik disiplinlerin statüsü bağlamında tartışılmaktadır.

Brauer, dogmatik olarak kabul edilen sanat akımlarına karşı duruş sergileyen ve fantastik öğeleri gerçekçi bir üslupla birleştiren önemli bir sanatçıdır. Hayal gücünü kullanmak ve yeni şeyler icat etmek, eserlerinin temel fikir ve teknikleridir. Eserlerinde Yahudi mistik öğelerinden beslenmiştir. Brauer, fantastik eserleriyle tanınan bir sanatçıdır ve eserleri önemli galerilerde sergilenmiştir, örneğin Museum der Moderne Salzburg ve Mönchberg. Bazı önemli müzeler hala Brauer'in tablolarına ev sahipliği yapmaktadır. Sanatçı aynı zamanda bir müzisyen ve mimariye ilgi duymuştur. Brauer, 24 Ocak 2021'de 92 yaşında vefat etmiştir(Ezengin, 2015, s.125.).



Görsel 27: Erich Brauer, Vollmond in Kenia circa 1980s

Kompozisyon

Erich Brauer'in "Vollmond in Kenia" eseri, izleyiciyi dolunay altında fantastik bir Afrika manzarasına götüren, detaylı ve canlı bir hayal gücünün ürünüdür. Merkezi figür, parlak kıyafetler giymiş koyu tenli bir kadın, egzotik hayvanlar ve bitkilerle dolu hayali bir sahnede zarifçe yürümektedir. Sarı ve kırmızı bir kıyafet giymiş olan kadın, dikkat çekici varlığı ve sakin tavrıyla izleyicinin gözlerini üzerine çekmektedir.

Kompozisyon, sahne boyunca dağıtılmış çeşitli hayvanlar ve fantastik unsurlarla dengelenmiştir. Sırtında bir kuş olan bir zebra, parlak renkli çiçekler ve gece gökyüzünde uçan kuşlar, dinamik ama uyumlu bir düzenlemeye katkıda bulunur. Arka planda, geleneksel kulübelerden oluşan bir köy görülmekte olup, bu sürreal unsurları tanınabilir bir bağlama yerleştirir.

Renk

"Vollmond in Kenia"da renk kullanımı hem cesur hem de stratejiktir. Resim, gizemli ve büyümlü bir dolunay gecesinin atmosferini çağrıştıran derin mavi ve yeşil tonlarıyla hakimdir.

Bu soğuk tonlar, kadının kıyafeti ve egzotik çiçeklerin canlı, sıcak tonlarıyla zıtlık oluşturarak çarpıcı bir görsel etki yaratır.

Brauer'in paleti, sahnenin sürreal kalitesini artıran yoğun, doygun renkler içerir. Çiçeklerin ve kadının kıyafetinin parlak kırmızı, turuncu ve sarı tonları, koyu arka plana karşı öne çıkarak bu unsurlara dikkat çeker ve kompozisyondaki önemlerini vurgular.

Fantastik İmgeler

Resim, gerçeklik unsurlarını sanatçının hayal gücüyle harmanlayarak fantastik imgelerle doludur. Hayvanlar, tanınabilir olmalarına rağmen, onları diğer dünyalara aitmiş gibi gösteren stilize bir şekilde tasvir edilmiştir. Örneğin, zebra abartılı bir formda çizilmiş ve gökyüzündeki kuşlar, parlak renkleri ve alışılmadık şekilleriyle neredeyse mitolojik görünmektedir.

Sahnedeki bitkiler de fantastik atmosfere katkıda bulunmaktadır. Çiçekler, abartılı özellikler ve parlak, doğal olmayan renklerle tasvir edilerek bir rüya dünyasına aitmiş gibi görünür. Bu unsurlar, resmin genelinde hâkim olan hayret ve büyü duygusuna katkıda bulunur.

Kadın Figürü: Resmin merkezinde yer alan koyu tenli kadın, parlak sarı ve kırmızı kıyafetiyle dikkat çeker. Kadının zarif ve sakin duruşu, doğayla iç içe ve mistik bir karakter izlenimi verir.

Renkli Çiçekler: Kadının etrafında, doğal olmayan parlak renklerde çiçekler görülür. Bu çiçekler, abartılı boyutları ve şekilleriyle gerçek dünyadakilerden farklıdır. Renkleri ve formları, resme fantastik bir boyut katar.

Zebra: Sırtında bir kuş olan zebra, stilize edilmiş ve abartılı bir forma sahiptir. Normalde Afrika'da bulunan zebralar, burada mistik bir yaratık gibi resmedilmiştir.

Sırtındaki Kuş: Zebranın sırtında duran kuş, parlak sarı ve kırmızı renklerle çizilmiştir. Bu kuşun duruşu ve rengi, ona mitolojik bir hava katmaktadır.

Gökyüzündeki Kuşlar: Gökyüzünde uçan çeşitli kuşlar, parlak mavi ve turuncu tonlarıyla dikkat çeker. Bu kuşlar, alışılmadık şekilleri ve renkleriyle gerçek dünyadan çok hayal dünyasına aittir.

Ay ve Gökyüzü: Dolunay, gece gökyüzünde büyük ve parlak bir şekilde tasvir edilmiştir. Bu ay, sahneye gizemli ve büyümlü bir atmosfer kazandırır.

Egzotik Hayvanlar: Resmin çeşitli yerlerinde egzotik hayvanlar görülmektedir. Bu hayvanlar, doğal olmayan renklerde ve formlarda çizilerek fantastik bir dünya yaratılmıştır.

Bitkiler ve Çiçekler: Sahnede yer alan bitkiler ve çiçekler, büyüklükleri ve renkleriyle gerçek dışı bir hava taşır. Özellikle kadının etrafındaki büyük çiçekler, fantastik öğeler arasında önemli bir yer tutar.

Sürreal Atmosfer: Tüm bu unsurların bir araya gelmesiyle oluşan genel atmosfer, izleyiciyi gerçeklikten uzaklaştırarak bir rüya dünyasına çeker.



Görsel 28: Erich Brauer, ibid 1929

Kompozisyon

Sanatçının "ibid" eseri, dengeli ve simetrik bir kompozisyona sahiptir ve izleyicinin gözünü mistik veya şamanik bir karaktere benzeyen merkezi figüre çeker. Bu merkezi figür, kompozisyonun odak noktasıdır ve etrafındaki unsurları demirler. Figürün uzanmış kolları yatay bir eksen oluşturur ve bu eksen, eserin üst kısmına yayılan dal benzeri yapıya oturmuş iki fantastik yaratık tarafından daha da vurgulanır.

Arka plan, sakin, neredeyse pastoral bir manzaradan oluşur ve bu manzara, merkezi figür ve yaratıkların canlı ve çarpıcı renkleriyle keskin bir tezat oluşturur. Bu tezat, sahnenin sürreal

doğasını vurgular ve fantastik unsurların daha gerçekçi bir arka plan üzerinde öne çıkmasını sağlar.

Renk

Brauer, "ibid" eserinde renkleri hem kasıtlı hem de sembolik olarak kullanmıştır. Merkezi figür, gizem ve öte dünya hissi uyandıran derin, zengin mor ve siyah tonlarında örtünmüştür. Bu renkler, geleneksel olarak sihir ve bilinmeyen ile ilişkilendirilir ve figürün gizemli varlığını pekiştirir.

Dalın üzerinde duran iki yaratık, sırasıyla canlı kırmızı ve mavi renktedir. Kırmızı yaratık, muhtemelen bir kuş, canlılık ve enerjiyi sembolize ederken, mavi yaratık, bir kediye benzer şekilde sakinlik ve içsel düşünceyi temsil eder. Bu zıt renkler, kompozisyona dinamizm katmakla kalmaz, aynı zamanda Brauer'in eserlerinde sıkça görülen ikilikleri de temsil eder: Zıt güçlerin bir arada var olması ve bu ikilik içinde bulunabilecek uyum.

Genel renk paleti, hafif ve gölge kullanımı ile zenginleştirilmiştir ve bu da görüntüye derinlik katarak üç boyutlu bir etki yaratır. Merkezi figürün sağ elinde tuttuğu sarı küre, soğuk tonlarla tezat oluşturan sıcak, parlak bir unsur ekler ve bir güç veya aydınlanma kaynağını önerir.

Fantastik İmgeler

Gizemli Karakter: Merkezi figür, gizemli ve mistik bir karakter olarak karşımıza çıkar. Yüzünün belirgin hatları, geleneksel bir insandan çok, farklı bir varlığı veya bir şamanı andırır. Figürün uzun, mor ve siyah benekli pelerini, onun büyümlü bir kişiliğe sahip olduğunu ima eder. Bu pelerin, onu sıradan insanlardan ayıran ve doğaüstü güçlere sahip olduğunu düşündüren bir unsur olarak öne çıkar.

Sembolik Nesnelere: Figürün ellerindeki nesnelere, sembolik anlamlar taşır. Sol elindeki şapka, bilgelik ve gizemi temsil edebilirken, sağ elindeki parlak sarı küre, aydınlanma, bilgi veya ilahi bir gücü simgeliyor olabilir. Bu nesnelere, figürün hem maddi hem de manevi dünyalar üzerinde hakimiyet kurduğunu ve bu iki dünya arasında bir köprü olduğunu gösterir.

Kırmızı Kuş: Sol üstteki kırmızı yaratık, büyük olasılıkla bir kuş, canlılık, enerji ve hareketliliği temsil eder. Kırmızı renk, tutkuyu, yaşam gücünü ve dinamizmi çağırır. Bu kuş, aynı zamanda ruhsal bir rehber veya koruyucu olarak da yorumlanabilir.

Mavi Kedi: Sağ üstteki mavi yaratık, bir kediye benzer ve sakinlik, içsel düşünce ve bilgelik ile ilişkilidir. Mavi renk, huzuru ve derin düşünceyi simgeler. Kedinin esrarengiz doğası, bilinen ve bilinmeyen arasındaki geçişi temsil eder ve eserin mistik atmosferini destekler.

Dal: Kırmızı kuş ve mavi kedinin oturduğu dal, gerçeküstü bir yapıya sahiptir ve havada süzülüyor gibi görünür. Bu dal, dünya ile hayal gücü arasındaki sınırı bulanıklaştırır ve izleyiciyi fantastik bir dünyaya davet eder. Daldaki bu yaratıklar, merkezdeki figürün kontrolünde veya rehberliğinde olan varlıklar olarak da düşünülebilir.

Pastoral Manzara: Eserin arka planında yer alan pastoral manzara, gerçek dünyayı temsil eder ve merkezi figür ile fantastik yaratıkların öne çıkmasını sağlar. Bu sakin ve huzurlu arka plan, fantastik imgelerin daha çarpıcı görünmesine yardımcı olur ve eserin sürreal doğasını vurgular.



Görsel 29: Erich Brauer. De Dunkle Herde ,1929

Kompozisyon:

Eserin Merkezinde, bir çoban figürü yer alır ve etrafında koyun sürüsü görülür. Çoban, bir asa tutarak sürüyü yönlendirir gibi görünmektedir. Figürün etrafında hem gerçekçi hem de fantastik öğeler iç içe geçmiş durumdadır. Çoban ve koyunlar, zemin üzerinde belirgin bir şekilde yer alırken, gökyüzünde uçan kuşlar eserin üst kısmında hareketlilik yaratır.

Renk:

Eserde, sıcak toprak tonları hakimdir ve bu tonlar, pastoral bir atmosfer yaratır. Çobanın yeşil paltosu, doğal bir ortamda olduğunu vurgularken, zengin dokusuyla dikkat çeker. Bu yeşil tonlar, zeminle uyumlu bir şekilde birleşir ve doğal bir uyum sağlar.

Koyunlar ve zemin, daha koyu ve sıcak renklerle tasvir edilmiştir. Bu, esere derinlik katar ve çoban figürünün öne çıkmasını sağlar. Gökyüzünde uçan mavi kuşlar ise soğuk tonlarla kontrast oluşturur ve esere dinamizm katar. Mavi kuşlar hem fiziksel hem de ruhsal özgürlüğü sembolize edebilir.

Fantastik İmgeler:

Çoban Figürü: Merkezi figür olan çoban, mistik ve otoriter bir duruş sergiler. Bu figür, klasik bir çoban gibi görünse de paltosunun dokusu ve duruşu onu daha mistik ve neredeyse büyümlü bir karakter haline getirir. Çobanın elindeki asa, onun liderlik ve koruyuculuk rolünü vurgular.

Koyunlar: Koyunlar, sürü olarak toplu halde ve çobanın etrafında yer alır. Bu, bir yandan pastoral bir sahne sunarken, diğer yandan koyunların yer yer daha karanlık tonlarda betimlenmesi, sürrealist bir atmosfer yaratır. Koyunların arasındaki çeşitli hayvanlar ve yaratıklar, fantastik bir dünyanın kapılarını aralar.

Gökyüzü ve Kuşlar: Gökyüzü, eserin en dikkat çekici unsurlarından biridir. Uçan mavi kuşlar, eserin doğallığını ve gerçeküstü havasını aynı anda pekiştirir. Bu kuşlar, özgürlüğün ve doğanın simgeleri olarak esere dahil edilmiş olabilir. Aynı zamanda, kuşların uçuşu, sahnenin durağanlığına hareket ve canlılık katar.

3.1.8. Frank Frazetta

Brooklyn kökenli Frank Frazetta, neredeyse yürümeye başladığı anda çizmeye başladı. Üç yaşında, çalışmalarını insanlara genişletti. Sekiz yaşındayken sanat kariyerine adım atmıştı. Öğretmenleri, ebeveynlerini onu Brooklyn Güzel Sanatlar Akademisi'ne sokmaya ikna etti, bu küçük ama seçkin okul sekiz ila seksen yaş arasındaki öğrencilere sahipti. Burada, Frazetta şanslı bir şekilde Michael Falanga ile karşılaştı. Bu İtalyan klasikçi öğretmenin rehberliğinde, genç sanatçının gözü bir sonraki sekiz yıl boyunca gerçeklik yolunda sağlam bir şekilde yönlendirildi.

Frazetta on altı yaşındayken, sevgili mentörü öldü ve genç adam geçimini sağlamanın yollarını düşünmek zorunda kaldı. Hemen ticari sanat dünyasına girdi ve çizgi roman kitaplarında doldurma işlerinde John Giunta'nın asistanı olarak çalışmaya başladı. Aslında, uzun yıllar önce çocukken Frazetta'nın kendisinin ortaya koyduğu bir çizgi romanı üretmeye ikna etmeyi başardı. Bu çizgi roman, aslında Aralık 1944'te "Snowman" adı altında Tally-ho Comics'te yayımlandı.

Frazetta, yirmi yıldan fazla bir süre boyunca, çeşitli çizgi roman kitapları için şaşırtıcı bir miktarda ve çeşitlilikte iş üretti. Her şeyi kapsayan, komik hayvanlı çizgi romandan batıya, her türlü maceradan gizemli ve ürpertici hikayelere, hayal gücünden tarihi hikayelere kadar her şeyi içeriyordu. 1949'da üç farklı çizgi roman yayıncısı için çalışıyordu. 1952'de kendi katkılarından biri olan "Thun'da"yı ekledi ve bu ilk sayısı klasikleşti.



Görsel 30: Frank Frazetta, The Destroyer. 1971 oil on canvas

Kompozisyon

Eserin kompozisyonu, yoğun ve dinamik bir yapıya sahiptir. Merkezde, güçlü bir savaşçı figürü yer almakta ve çevresinde bir savaş sahnesi canlandırılmaktadır. Savaşçının pozisyonu, diğer figürlerden yukarıda ve merkezi bir konumda olup, izleyicinin dikkatini doğrudan ona çekmektedir. Eserin alt kısmında yer alan figürler, savaşçının gücünü ve yıkıcılığını vurgulamak amacıyla daha kaotik ve karışık bir şekilde düzenlenmiştir. Savaşçının yukarı doğru kaldırdığı balta, hareket ve güç ifadesi yaratır.

Renk:

Frazetta, "The Destroyer" eserinde sıcak ve yoğun renkleri kullanarak dramatik bir etki yaratmıştır. Eserde hâkim olan kırmızı ve kahverengi tonlar, savaşın vahşetini ve kanlı

atmosferini yansıtır. Arka planda yer alan sıcak tonlar, savaşın kaotik doğasını ve yıkımını vurgular. Bu tonlar, savaşçının güçlü ve tehditkâr duruşunu daha belirgin hale getirir. Frazetta, gölge ve ışık oyunları ile derinlik ve drama katmıştır.

Fantastik İmgeler

Savaşçı Figürü: Eserin merkezinde yer alan savaşçı, fiziksel olarak güçlü ve tehditkâr bir görünüme sahiptir. Başındaki miğfer, vücudunu kaplayan zırh ve elindeki büyük balta, onu mitolojik bir kahraman veya destansı bir savaşçı olarak tasvir eder. Bu figür hem fiziksel gücü hem de savaşın yıkıcılığını simgeler.

Yıkılmış ve Yerde Yatan Figürler: Savaşçının çevresinde yer alan yıkılmış ve yerde yatan figürler, savaşın vahşetini ve yıkımını gösterir. Bu figürler, savaşçının gücünü ve zaferini pekiştiren unsurlardır. Kaotik ve karışık bir şekilde düzenlenmiş bu figürler, savaşın yoğunluğunu ve kargaşasını yansıtır.

Balta ve Zırh: Savaşçının elindeki büyük balta ve vücudunu kaplayan ayrıntılı zırh, eserin fantastik doğasını vurgulayan önemli unsurlardır. Balta, savaşçının yıkıcı gücünü simgelerken, zırh ise onu yenilmez ve güçlü kılar.

Arka Plan: Eserin arka planı, kaotik ve fırtınalı bir atmosferi yansıtır. Bulutlar ve dumanlar, savaşın yıkıcı etkilerini ve kaosunu pekiştirir. Arka plan, eserin genel atmosferini destekleyen ve dramatik etkisini artıran bir unsurdur.



Görsel 31: Frank Frazetta, Dark Kingdom 1976.

Kompozisyon:

Eserin kompozisyonu, izleyicinin dikkatini merkeze çeken dinamik bir yapıya sahiptir. Merkezde, güçlü bir savaşçı figürü yer alır ve bu figür eserin ana odağıdır. Savaşçı, ön planda büyük ve tehditkâr bir şekilde dururken, çevresindeki unsurlar ona dramatik bir arka plan oluşturur. Arka planda yer alan yıkık yapılar ve dağlar, eserin kaotik ve karanlık atmosferini pekiştirir. Kompozisyonda dikkat çeken bir diğer unsur ise savaşçının ayakları altında yer alan yılan benzeri yaratık ve iskelet kalıntılarıdır. Bu unsurlar, eserin hikayesini zenginleştirir ve savaşçının zaferini vurgular.

Renk:

Eserde yoğun olarak sıcak ve soğuk renklerin kontrastı görülür. Arka planda yer alan sarı ve yeşil tonlar, savaşçının kırmızı pelerini ve altın zırhıyla çarpıcı bir kontrast oluşturur. Bu kontrast, izleyicinin dikkatini savaşçı figürüne çeker ve eserin dinamizmini artırır. Ayrıca, gölgelerin ve karanlık tonların kullanımı, eserin karanlık ve tehditkâr atmosferini pekiştirir.

Fantastik İmgeler**Savaşçı Figürü:**

Eserin merkezinde yer alan savaşçı, fiziksel olarak güçlü ve tehditkâr bir görünüme sahiptir. Başındaki miğferin yan tarafında yer alan kanat benzeri süslemeler, onun sıradan bir savaşçıdan çok daha fazlası olduğunu simgeler. Zırhı, aksesuarları ve elindeki büyük balta, onu bir kahraman veya mitolojik bir figür olarak tasvir eder.

Yılan Benzeri Yaratık:

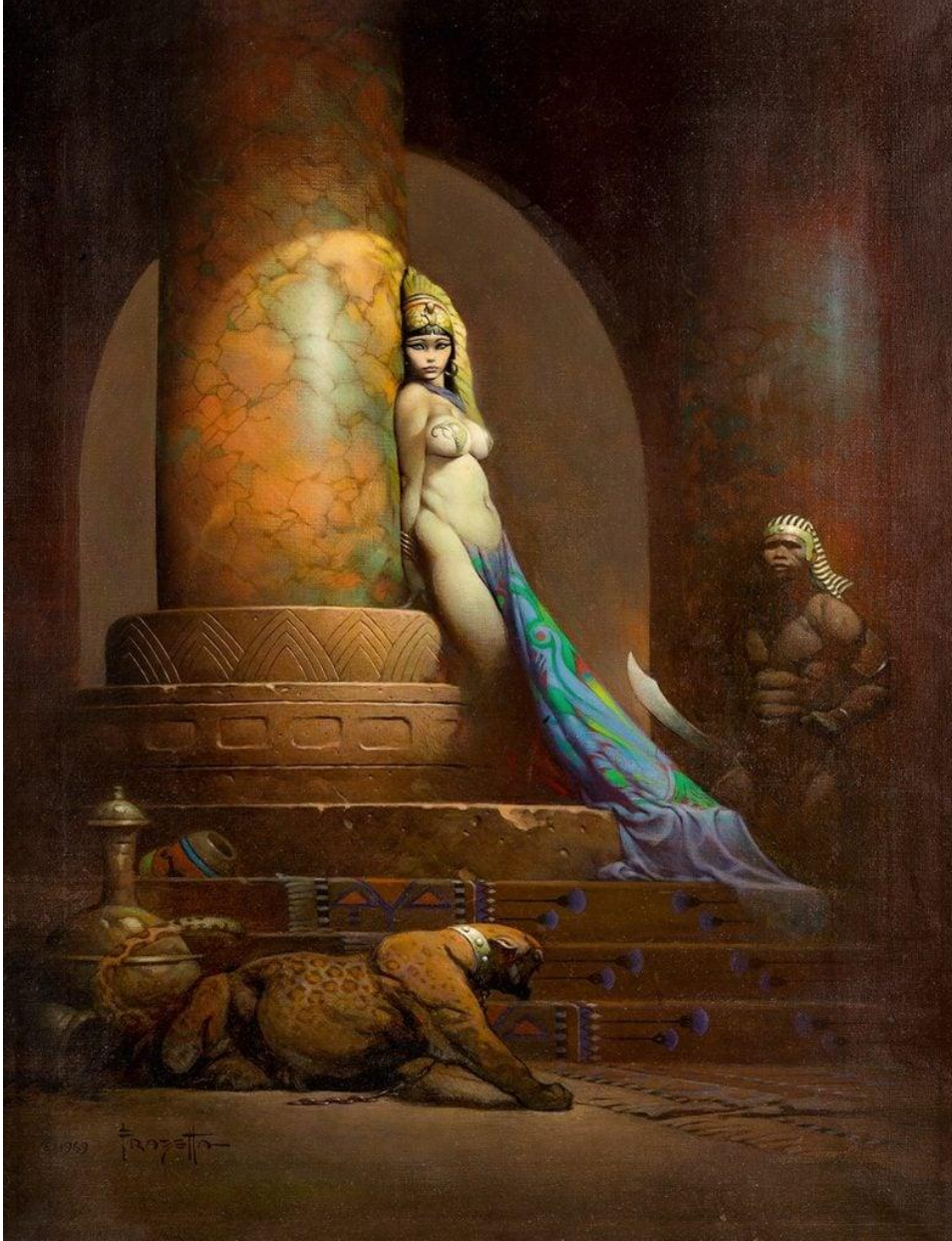
Savaşçının ayakları altında yer alan yılan benzeri yaratık, eserin fantastik doğasını vurgulayan önemli bir unsurdur. Bu yaratık, hem savaşçının gücünü ve zaferini simgeler hem de eserin tehlikelerle dolu dünyasını yansıtır.

İskelet Kalıntıları:

Eserdeki iskelet kalıntıları, savaşçının geçmişteki zaferlerini ve karşılaştığı tehlikeleri hatırlatır. Bu kalıntılar, eserin karanlık atmosferini pekiştirir ve izleyiciye savaşçının ölümle yüzleşmiş olduğunu gösterir.

Yıkık Yapılar ve Dağlar:

Arka planda yer alan yıkık yapılar ve dağlar, eserin kaotik ve yıkılmış dünyasını simgeler. Bu unsurlar, savaşçının içinde bulunduğu ortamın tehlikelerini ve zorluklarını yansıtır.



Görsel 32: Frank Frazetta, Egyptian Queen (1969)

Egyptian Queen (1969): Eerie Magazine'in 23. sayısının kapağını süsleyen bu tablo, Heritage Auctions'da 5,4 milyon dolara satıldığında Frazetta'nın eserleri arasında rekor kırdı.

Kompozisyon

Eserde, merkezde duran bir kadın figürü ve çevresinde yer alan unsurlar dikkat çekmektedir. Kadın, büyük bir sütunun önünde durmakta ve izleyiciye doğrudan bakmaktadır. Sütunun ardında bir muhafız ve ön planda bir leopar yer alır. Bu yerleşim, izleyicinin gözünü doğrudan kadına yönlendirir ve ardından göz, çevresindeki detaylara kayar. Kompozisyon, merkezdeki figürün etrafındaki unsurlarla dengeli bir şekilde düzenlenmiştir, bu da esere görsel bir derinlik kazandırır.

Renk:

Frazetta, genellikle sıcak ve toprak tonlarını kullanarak dramatik bir etki yaratmıştır. Sütunun ve arka planın koyu ve sıcak renkleri, merkezdeki kadının ten rengi ve parlak giysileri ile kontrast oluşturur. Bu kontrast, kadının daha fazla öne çıkmasını sağlar. Ayrıca, kadının üzerindeki giysi, mavi ve yeşil tonlarda olup, sıcak arka planla renk açısından çarpıcı bir zıtlık yaratır.

Fantastik İmgeler:

Eserdeki fantastik imgeler, gerçek dünyadan alınmış unsurların, hayali ve egzotik bir şekilde yeniden yorumlanmasıyla oluşturulmuştur. Kadının giyimi, aksesuarları ve yanında duran leopar, eserin egzotik ve fantastik doğasını vurgular. Ayrıca, kadının duruşu ve bakışı, izleyiciye mistik ve ulaşılmaz bir hava verir. Arka plandaki muhafız ve detaylar, eserin antik ve gizemli bir atmosfer yaratmasına yardımcı olur.

Kadın Figürü:

Kadın figürü, merkezde dikkat çeken en önemli unsurdur. Ancak, onun duruşu, kıyafeti ve genel havası, onu sıradan bir insandan çok daha farklı ve mistik kılar. Üzerindeki giysi oldukça egzotik ve çağdaş bir tasarım gibi görünse de, kadının antik bir Mısır kraliçesi olarak tasvir edildiği açıktır. Bu, tarihsel gerçeklik ile fantastik bir yeniden yorumlamayı bir araya getirir.

Sütunlar ve Mimari:

Eserde yer alan büyük sütunlar ve arka plandaki mimari, antik Mısır'a ait unsurları çağrıştırır. Ancak, bu mimari öğeler, Frazetta'nın hayal gücüyle daha dramatik ve büyülü bir hale getirilmiştir. Sütunların üzerinde yer alan desenler ve renkler, gerçek dünyadakilerden çok daha canlı ve detaylıdır.

Leopar:

Ön planda yatmakta olan leopar hem vahşi hem de evcilleştirilmiş bir hayvan olarak tasvir edilmiştir. Bu, kraliçenin gücünü ve kontrolünü simgeler. Ayrıca, leoparın varlığı, eserin egzotik ve fantastik doğasını pekiştirir. Normalde vahşi doğada yaşayan bir hayvanın böyle bir ortamda sakin bir şekilde durması, eserin gerçek dışı ve fantastik bir unsuru olarak öne çıkar.

Muhafız

Arka planda duran muhafız figürü, güçlü ve tehditkâr bir duruş sergiler. Onun varlığı, kadının korunmasını ve etrafındaki tehlikeleri simgeler. Ancak, muhafızın giysileri ve genel görünümü, tarihsel doğruluktan çok, fantastik bir savaşçı imajını yansıtır.

3.1.9 Zdzislaw Beksinski Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri

1929 yılında Polonya'nın güneyinde bulunan Sanok kentinde doğan Zdzislaw Beksinski, gerçeküstü distopik eserleriyle tanınır. Sanok kentinin ilk yerlilerinden bir ailenin çocuğu olan Beksinski, 2. Dünya Savaşı sırasında yaşadıklarından derin bir şekilde etkilenmiştir. Lise eğitimini tamamladıktan sonra Krakow'daki bir teknik üniversitede mimarlık eğitimi almıştır.

Sanat alanında resmi bir eğitim almamış olan Beksinski, deforme olmuş ve bağlanmış vücutları, ıssız manzaraları ve iskeletleri fantastik bir yaklaşımla resmetmiştir. Çalışmaları hakkında "Rüyaları fotoğraflıyormuşum gibi resim yapmak istiyorum" şeklinde ifade etmiştir. 1955'te Sanok'a dönen Beksinski, dedesinin kurduğu Autosan fabrikasında tasarımcı olarak çalışmıştır. Ancak bu işten nefret eden Beksinski, kısa sürede fotoğrafçılık, heykeltıraşlık ve resme ilgi duymaya başlamıştır. Sıva, metal ve tel gibi şantiye malzemelerini kullanarak soyut heykeller yaratmaya başlamış, daha sonra çizime yönelmiştir. Beksinski'nin eserleri, onun rüyalarındaki karanlık ve mistik dünyayı yansıtarak izleyicilere derin ve düşündürücü bir deneyim sunar. (Sokolowska,2014, s162)

Sanat dünyasının belirli bir döneminde, bir sanatçı hoş sohbeti ve keskin mizah anlayışıyla tanınmasına rağmen, eserlerinde derin ve karanlık temaları işlemiştir. Özellikle 1960'ların sonlarından 1980'lerin ortalarına kadar yaratılan eserlerinde, korkunç manzaralar, rahatsız edici görüntüler ve ayrıntılı ölüm sahneleri gözlemlenmektedir. Bu eserler, sanatçının tarzının merkezinde yer alarak, izleyici veya okuyuculara derin düşündürmeler sağlamış ve sanatın sınırlarını zorlamıştır.

Sanatçının eserlerindeki bu çarpıcı temalar, zamanla sanat dünyasında tartışma yaratmış ve eleştirmenler arasında farklı yorumlara neden olmuştur. Öte yandan, bu temaların kullanımı sanatçının eserlerine karakteristik bir derinlik ve anlam katmış, onu zamanının önde gelen sanatçılarından biri haline getirmiştir.

Hiçbir tablosuna veya çizimine isim vermedi, kendi sergilerini dahi organize etmedi.



Görsel 33: Zdzislaw Beksinski, İsimsiz,1975

Kompozisyon:

Beksinski'nin (Görsel 33) eserinde kompozisyon, izleyiciyi derin bir melankoli ve tedirginlik hissiyle baş başa bırakır. Eserin ön planında iki figür yer alır: Yaşlı, neredeyse mekanik görünümlü bir varlık ve zayıf, neredeyse iskeletleşmiş bir çocuk. Bu iki figür, birbirleriyle güçlü bir bağ içindedir; yaşlı varlık çocuğun başını tutarken, çocuk ileriye doğru işaret eder. Bu etkileşim, koruyucu ve rehberlik eden bir ilişkiyi ima eder.

Arka planda ise sisli bir manzara ve bir atın üstünde belirsiz bir figür yer alır. Bu unsurlar, esere derinlik katar ve izleyicinin gözünü ön plandaki figürlerden uzaklaştırarak genel atmosferi hissetmesini sağlar.

Renk:

Eserin renk paleti, karanlık ve kasvetli tonlarla doludur. Arka planda hâkim olan kahverengi ve gri tonlar, soğuk ve donmuş bir dünyayı yansıtır. Ön plandaki figürlerin daha koyu renkleri, onları arka plandan ayırır ve izleyicinin dikkatini çeker.

Beksinski'nin renk kullanımı, izleyicide derin bir rahatsızlık ve kaygı hissi uyandırır. Sarı ve turuncu tonlar, özellikle yaşlı varlığın mekanik yapısında ve örümcek ağlarında dikkat çeker. Bu renkler, genel karanlık atmosfer içinde parlak noktalar olarak öne çıkar ve esere dinamik bir kontrast katar.

Fantastik İmgeler

Mekanik Yaşlı Varlık:

Yaşlı varlık, insan ve makine unsurlarının bir karışımı olarak tasvir edilmiştir. Başının üzerindeki mekanik unsurlar ve gövdesindeki karmaşık yapılar, bu varlığın bir zamanlar insan olduğunu ama şimdi mekanik bir form aldığını ima eder. Bu, insanın teknoloji ve mekanikleşme ile olan ilişkisini sorgulayan derin bir sembolizm taşır.

Zayıf Çocuk:

Zayıf ve iskeletleşmiş çocuk figürü, eserin duygusal merkezidir. Çocuğun ileriye doğru işaret etmesi, bir şeyleri işaret etmek veya bir yere gitmek istediğini gösterir. Bu figür, masumiyetin ve çaresizliğin sembolü olarak görülebilir. Çocuğun fiziksel durumu, izleyicide derin bir hüznün ve empati uyandırır.

Arka Plandaki Figür ve At:

Arka plandaki at ve belirsiz figür, esere gizemli bir hava katar. Bu unsurlar, fantastik bir dünyada belki de ölümün veya bir tür geçişin sembolü olarak yorumlanabilir. Sisli arka plan, bu figürlerin netliğini azaltarak, izleyicinin hayal gücünü harekete geçirir.

Örümcek Ağları:

Yaşlı varlığın gövdesindeki örümcek ağları, zamanın geçişini ve çürümenin etkilerini sembolize eder. Bu imgeler, aynı zamanda eserin genel karanlık ve melankolik atmosferine katkıda bulunur.



Görsel 34: Zdzislaw Beksinski, İsimsiz, 1977

Kompozisyon:

Beksinski'nin (Görsel 34) eserindeki kompozisyon, izleyiciyi doğrudan eserin karanlık ve fantastik dünyasına çeker. Resmin merkezinde, iskelet yapısında bir at ve onun üzerinde oturan bir figür yer alır. Figürün uzun siyah saçları, rüzgârda savrulurcasına bir hareketlilik yaratırken, atın iskeletimsi yapısı ve bu yapının detayları, izleyiciye bir ölüm sembolizmi sunar. Arka planda ise karanlık ve ürkütücü bir orman manzarası, eserin genel atmosferini tamamlar.

Renk:

Eserin renk paleti, yoğun kırmızı, siyah ve kahverengi tonlarla doludur. Bu renkler hem kasvetli bir atmosfer yaratır hem de figürleri arka plandan ayırarak öne çıkarır. Kırmızı tonlar, özellikle arka plandaki ormanın alevler içindeymiş gibi görünmesini sağlar. Bu da esere

apokaliptik bir hava katar. Siyah ve koyu kahverengi tonlar ise, atın ve figürün detaylarında kullanılarak, ölüm ve karanlık temalarını vurgular.

Fantastik İmgeler

İskelet At:

İskelet at, ölüm ve çürümenin güçlü bir sembolüdür. Atın iskelet yapısı hem gerçekçi hem de gerçeküstü bir şekilde tasvir edilmiştir. Bu, atın bir zamanlar canlı olduğunu ama şimdi sadece bir iskelet haline geldiğini gösterir. Aynı zamanda, atın üzerindeki detaylar ve ince işçilik, izleyicinin dikkatini çeker ve esere mistik bir hava katar.

Siyah Saçlı Figür:

Atın üzerinde oturan figür, uzun siyah saçları ve beyaz yüzü ile dikkat çeker. Bu figür, neredeyse bir hayalet gibi görünür. Figürün yüzündeki ifade ve duruşu, izleyicide derin bir melankoli ve yalnızlık hissi uyandırır. Figürün atın üzerinde oturması, bir tür ölüm yolculuğuna çıktığını ima eder.

Arka Plandaki Orman ve Alevler:

Arka plandaki orman, yoğun kırmızı tonlarla alevler içinde gibi görünür. Bu hem bir yıkım hem de bir dönüşüm sürecini sembolize edebilir. Alevlerin yarattığı atmosfer, eserin apokaliptik ve ürkütücü doğasını pekiştirir. Ormanın karanlık yapısı ise, bilinmezliğin ve korkunun sembolü olarak görülebilir.

Uçuşan Kuşlar:

Eserin üst kısmında uçuşan kuşlar, eserin dinamik ve hareketli doğasını vurgular. Kuşlar, özgürlüğün ve kaçışın sembolü olabilirken, aynı zamanda karanlık bir mesaj da taşıyabilirler. Bu imgeler, izleyicinin eseri daha geniş bir bağlamda yorumlamasına olanak tanır.



Görsel 35: Zdzislaw Beksinski, İsimli,1975

Kompozisyon:

Eserin kompozisyonu (Görsel 35), izleyiciyi derin bir düşünce ve belirsizlik içine çekmektedir. Resmin merkezinde, yüzü görünmeyen, mavi bir örtüyle kaplanmış bir figür, bir sandığın üzerinde eğilmiş halde durmaktadır. Figürün duruşu ve çevresindeki nesnelere, bir tür ritüeli ya da derin bir meditasyonu andırır. Figürün yanında bir insan kafatası ve kemikler yer almaktadır, bu da esere ölüm ve çürüme temalarını ekler. Arka planda ise, duvara asılı bir figür ve "In Hoc Signo Vinces" (Bu işaretle kazanacaksın) yazısı görülmektedir. Bu yazı, Hristiyanlıkta İmparator Konstantin'in savaşta kazandığı zaferle ilişkilendirilen bir sembol olarak bilinir.

Renk:

Renk kullanımı, eserin atmosferini ve duygusal etkisini belirgin bir şekilde şekillendiriyor. Mavi, figürün üzerindeki örtüde yoğun bir şekilde kullanılmış ve gizemli, sakin bir hava

yaratmaktadır. Mavi örtü, ruhani bir anlam taşıyabilir ve figürün derin bir meditasyon veya ritüel içinde olduğunu ima edebilir. Arka plan ise, kahverengi ve gri tonlarla, eski ve yıpranmış bir duvar izlenimi verilmiştir. Bu renkler, eserin genel kasvetli ve ağır atmosferini pekiştirir.

Fantastik İmgeler

Mavi Örtülü Figür:

Merkezdeki mavi örtülü figür, kimliği belirsiz ve gizemli bir karakter olarak dikkat çeker. Figürün yüzünün görünmemesi, izleyicinin merakını artırarak ve figürün kim olduğu veya ne yaptığı konusunda bir belirsizlik yaratır. Mavi örtü, figürün ruhani bir varlık ya da bir keşiş olabileceğini düşündürür.

Kafatası ve Kemikler:

Figürün yanındaki kafatası ve kemikler, ölüm ve çürümenin güçlü sembolleridir. Bu öğeler, esere bir melankoli ve sonsuzluk hissi katar. Aynı zamanda, ölümün kaçınılmazlığı ve yaşamın geçiciliği üzerine derin bir düşünceyi tetikler.

Duvara Asılı Figür:

Arka plandaki duvara asılı figür, çarmıha gerilmiş bir insanı andırır. Bu figür, acı çekmeyi ve kurban edilmeyi sembolize ediyor olabilir. Ayrıca, Hristiyanlıkla ilgili sembolik anlamlar taşıyabilir ve izleyicinin eseri dini bir bağlamda yorumlamasına olanak tanır.

"In Hoc Signo Vinces" Yazısı:

Duvara kazınmış olan "In Hoc Signo Vinces" yazısı, Hristiyanlık tarihine ve imparator Konstantin'e atıfta bulunur. Bu yazı, esere tarihsel ve dini bir derinlik katarak, zafer ve inanç temalarını işlemektedir. Aynı zamanda, eserin içinde bulunduğu kasvetli atmosferle tezat oluşturacak şekilde, bir tür umut veya zafer vaadini simgeler.

Kuşlar ve Gölgeler:

Eserin üst kısmındaki kuşlar ve gölgeler, eserin dinamik ve huzursuz doğasını vurgular. Kuşlar, genellikle özgürlüğü ve ruhun uçuşunu sembolize ederken, burada karanlık bir anlam taşıyor olabilirler. Gölgeler ise, bilinmeyen ve korkutucu olanı temsil eder, izleyiciyi bilinmezlik ve korku hissiyle baş başa bırakır.

3.1.10 Wayne Barlowe Çalışmalarında Fantastik Sanat İmgeleri

Wayne Barlowe, 6 Ocak 1958 tarihinde New York'ta doğmuş ve sanat dünyasında önemli bir yer edinmiş bir sanatçı ve yazardır. Sanatçı bir aileden gelen Barlowe, anne ve babasının tanınmış ressamlar olması sayesinde sanata erken yaşta ilgi duymaya başlamıştır. Eğitimi süresince Sanat Öğrencileri Birliği ve The Cooper Union gibi prestijli kurumlara katılarak sanat eğitimini pekiştirmiştir (Hansen ,2015, s19).

Barlowe hem ressam hem de yazar olarak kariyerine devam etmiş ve özellikle fantastik öğelerle süslenmiş eserleriyle tanınmıştır. Kitaplarında yarattığı dünyalar, kendi çizimlerinden beslenmiş ve okuyuculara görsel bir şölen sunmuştur. Bilim kurgu ve fantastik edebiyat alanında yazdığı kitaplar, içerdikleri detaylı resimlerle birlikte pek çok ödüle aday gösterilmiştir. Barlowe'un en bilinen eserlerinden "Barlowe's Guide to Extraterrestrials" ve "Barlowe's Guide to Fantasy" kitapları, doğüstü varlıklar ve yaratıkları detaylı bir şekilde figürler halinde tasvir etmiş ve açıklamıştır. Bu kitaplar, fantezi edebiyatı ve fantastik resim alanında önemli eserler olarak kabul görmüş ve literatürde yerini almıştır. (Hansen ,2015, s19)

Barlowe'un tabloları, teknik açıdan büyük bir titizlikle hazırlanmıştır. Fantastik Realizmin popüler tekniklerinden biri olan fırça izinin görülmemesi, onun resimlerinde dikkat çekici bir özelliktir. Bu teknik, sanatçının eserlerine pürüzsüz ve gerçekçi bir görünüm kazandırmıştır. Barlowe'un eserlerinde kullanılan detaylar ve titizlikle işlenmiş figürler, izleyiciyi büyüleyici bir dünyaya davet eder(illustration, 2010, S 179).

Barlowe'un sanatı, sadece kendi kitaplarıyla sınırlı kalmamış, birçok ünlü yayınevi ve dergi için illüstrasyonlar yaparak geniş bir kitleye ulaşmıştır. Onun çizimleri, bilim kurgu ve fantastik edebiyat severler için bir referans noktası haline gelmiştir. Barlowe'un sanatı, hayal gücünün sınırlarını zorlayan ve izleyiciye benzersiz deneyimler sunan bir yapıya sahiptir.

Barlowe'un eserlerindeki detaylar, onun sanatına olan bağlılığını ve tutkunu göstermektedir. Fantastik öğelerle bezeli dünyalar yaratma konusundaki yeteneği, onun hem bir yazar hem de bir ressam olarak değerini ortaya koyar. Sanatçının eserleri, izleyiciyi kendi hayal dünyasına çekerken, aynı zamanda sanatın evrensel dilini kullanarak insan psikolojisi ve kültürel mirasla olan bağlantısını da gözler önüne serer.

Barlowe'un kariyeri, fantastik ve bilim kurgu alanında pek çok sanatçıya ilham kaynağı olmuş ve onun eserleri, bu türlerin gelişiminde önemli bir rol oynamıştır. Sanatçının titizlikle işlenmiş tabloları ve yaratıcı yazıları, onun sanat dünyasındaki yerini sağlamlaştırmış ve gelecek nesiller için önemli bir miras bırakmıştır.



Görsel 37: Wayne Barlowe Precursor, Concept art for the film *Pacific Rim*, 2013. Panel in Acrylic

Kompozisyon

Eserin kompozisyonu, merkezde yer alan devasa yaratık ile izleyicinin dikkatini çeker. Yaratık, kollarını ve kanatlarını genişleterek neredeyse tüm eseri kaplar. Bu merkezi figür, esere hâkim olan bir güç ve otorite hissi verir. Yaratığın altında, uzaklarda küçük bir deniz feneri ve sahil yerleşimi görülür. Bu unsurlar, yaratığın devasa boyutunu ve tehdit edici varlığını daha da vurgular. Arka planda, kıvılcı bir gökyüzü ve karanlık bulutlar, dramatik bir atmosfer yaratır.

Renk Kullanımı

Renk kullanımı, eserin duygusal tonunu belirgin bir şekilde şekillendirir. Kıvılcı ve turuncu tonları, gökyüzünde ve yaratığın kanatlarında yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Bu renkler, ateş ve yıkımı çağrıştırarak, yaratığın tehdit edici doğasını pekiştirir. Yaratığın koyu renkli vücudu, arka plandaki parlak renklerle kontrast oluşturur ve figürün daha da öne çıkmasını sağlar. Alt kısımdaki küçük sahil yerleşimi ise, gri ve beyaz tonlarla, yarattığı kasvetli ve soğuk atmosferi tamamlar.

Fantastik İmgeler

Devasa Yaratık:

Eserin merkezinde yer alan devasa yaratık, Barlowe'un yaratıcılığının bir göstergesi olarak dikkat çeker. Yaratığın kanatları ve kolları, onu bir iblis veya mitolojik bir varlık gibi gösterir. Bu figür, izleyicide hayranlık ve korku karışımı bir duygu uyandırır.

Deniz Feneri:

Deniz feneri, insan yapımı bir yapı olarak, yaratığın doğal olmayan devasa varlığına karşı bir kontrast oluşturur. Deniz feneri, aynı zamanda bir umut veya rehberlik sembolü olarak görülebilir, ancak burada yaratığın tehdidi altında kalmış gibi görünmektedir.

Sahil Yerleşimi:

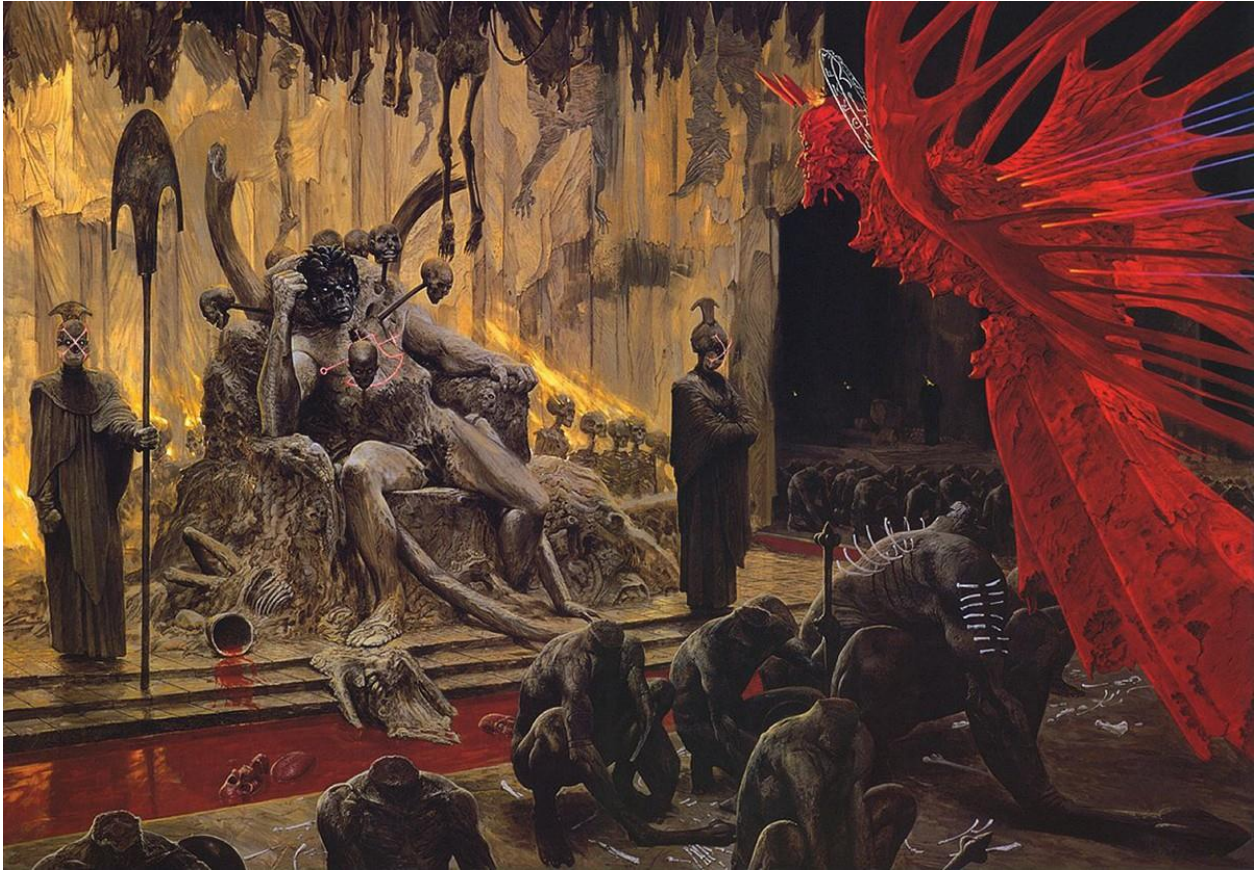
Sahil yerleşimi, yaratığın boyutunu vurgulayan küçük ve savunmasız bir unsur olarak eserde yer alır. Bu yerleşim, izleyicide yaratığın tehdidi karşısında bir empati ve endişe hissi uyandırır.

Kızıl Gökyüzü:

Kızıl gökyüzü, eserin dramatik ve tehdit edici atmosferini tamamlar. Ateşli renkler, yıkım ve kaosun habercisi olarak eserin genel temasına hizmet eder.

Yaratığın Maskesi:

Yaratığın yüzünde, insanı andıran bir maske bulunmaktadır. Bu maske, yaratığın insana özgü özellikler taşıdığını ima ederek, izleyiciyi daha da tedirgin eder. Maske, aynı zamanda, yaratığın kimliği ve niyetleri hakkında bir gizem katmanı ekler.



Görsel 39: Wayne Barlowe Lucifuge Rofocale,2001, Panel in Acrylic

Kompozisyon:

Eserin kompozisyonu, izleyiciyi hemen içine çeken karmaşık ve detaylı bir yapıdadır. Merkezde, tahta oturmuş devasa bir figür olan Lucifuge Rofocale yer alır. Bu figür, çevresindeki grotesk detaylarla güç ve otorite sembolü olarak öne çıkmaktadır. Figürün etrafında, başları olmayan köleler diz çökmüş, ibadet edercesine bir pozisyonundadır. Sağ üst köşede, kırmızı renkli, kanatlı bir yaratık sahneye dramatik bir giriş yapar. Eserin arka planında, çeşitli grotesk ve ürkütücü detaylar yer alır, bu da kompozisyona derinlik ve karmaşıklık katar.

Renk:

Renk kullanımı, eserin genel atmosferini ve duygusal tonunu belirler. Ana renkler arasında koyu kahverengiler, siyahlar ve kırmızılar bulunur. Koyu renkleri, eserin karanlık ve kasvetli atmosferini güçlendirirken, kırmızılar kan ve şiddeti simgeler. Lucifuge Rofocale'dir tahtı ve çevresindeki figürler, kahverengi ve gri tonlarla tasvir edilmiş, bu da onları çevreleyen kan kırmızısı ile güçlü bir kontrast oluşturur. Kırmızı yaratık, sahnenin geri kalanının karanlık tonlarıyla çarpıcı bir tezat oluşturur ve dikkatleri üzerine çeker.

Fantastik İmgeler

Lucifuge Rofocale:

Merkezdeki figür, bir iblis lordu olan Lucifuge Rofocale'dir. Bu karakter, güç ve dehşeti temsil eder. Onun tahta oturmuş hali hem fiziksel hem de metaforik olarak yüksek bir konumda olduğunu gösterir. Figürün bedeni ve tahtı, çeşitli grotesk detaylarla süslenmiştir, bu da onun ürkütücü doğasını pekiştirir.

Başsız Köleler:

Figürün etrafında diz çökmüş başsız köleler, mutlak itaat ve boyun eğme sembolüdür. Bu imgeler, sahnedeki güç dengesizliğini ve korku atmosferini daha da güçlendirir.

Kırmızı Kanatlı Yaratık:

Sağ üst köşede yer alan kırmızı kanatlı yaratık, sahneye dinamizm ve tehdit ekler. Bu yaratık, sahnedeki diğer figürlerle kontrast oluşturur ve onun sahneye giriş anı, eserin dramatik doruk noktasını temsil eder.

Grotesk Detaylar:

Arka plandaki grotesk ve ürkütücü detaylar, eserin karanlık atmosferini pekiştirir. Tavandan sarkan cesetler, duvarlara işlenmiş kabuslar ve kan havuzları, izleyiciyi bu dehşet verici dünyaya tamamen çeker. Barlowe'nin karanlık ve düşsel dünyası, izleyicinin bilinçaltında saklı korkularını ve hayranlıklarını ortaya çıkarır.



Görsel 40: Wayne Barlowe, Eligor, 2007, Panel in Acrylic

Kompozisyon:

"Eligor" eserinin kompozisyonu, izleyiciyi hemen etkisi altına alır. Eserde, merkezi figür olan Eligor, pencereden dışarıya bakarken tasvir edilmiştir. Eligor'un bakışları, dış dünyadaki kaotik ve ürkütücü manzaraya yönelmiştir. Kompozisyon, figürün çevresinde dönmektedir ve bu, izleyicinin dikkatini figür üzerinde toplar. Masanın üzerinde yer alan küçük heykelcikler ve diğer objeler, esere detay zenginliği katmaktadır.

Eligor'un duruşu, güçlü ve kararlı bir tavrı yansıtırken, arka plandaki detaylar ve kullanılan objeler, eserin hikayesini derinleştirir. Pencerenin dışındaki dünyada, yıkım ve kaos hakimdir. Bu durum, Eligor'un bulunduğu iç mekânın güvenli ve kontrol altında bir alan olduğunu düşündürmektedir. Eserin genel kompozisyonu, izleyiciyi hem figürün hem de arka plandaki dünyanın detaylarını keşfetmeye teşvik eder.

Renk:

Barlowe, sıcak ve soğuk renkleri ustalıkla bir araya getirerek dramatik bir etki yaratır. Eligor'un kırmızımsı ve turuncu tonları, figürü canlı ve güçlü gösterirken, arka plandaki daha soğuk ve karanlık tonlar, dış dünyanın tehlikeli ve kaotik doğasını vurgular.

Eligor'un ateşten saçları, figürün etrafına sıcak bir ışık yayarak, izleyicinin dikkatini çeker. Pencerenin dışındaki dünyada hâkim olan turuncu ve kırmızı tonlar, yıkım ve kaosu simgeler. İç mekânın koyu tonları ise, dış dünyadan izole edilmiş ve kontrol altında bir alan hissi verir. Bu renk paleti, eserin duygusal ve anlatsal derinliğini artırır.

Eligor'un Figürü:

Eligor, eserin merkezi figürü olarak dikkat çeker ve fantastik bir varlık olarak tasvir edilmiştir.

Kırmızı Deri: Eligor'un kırmızımsı derisi, onu insan dışı bir varlık olarak tanımlar. Kırmızı renk, aynı zamanda tehlike, güç ve cehennem ile ilişkilendirilir.

Ateşten Saçlar: Eligor'un kafasından çıkan ateş, onun doğüstü gücünü simgeler. Ateş, aynı zamanda yıkım ve yeniden doğuşun sembolüdür.

Kanatlar: Figürün sırtından çıkan kanatlar, onun şeytani veya melekvari bir varlık olduğunu düşündürür. Kanatlar, özgürlüğü ve aynı zamanda korkutucu bir gücü temsil eder.

Küçük Heykelcikler: Masada yer alan küçük heykelcikler, Eligor'un belki de dünyalar arasındaki gücünü veya kontrolünü sembolize eder. Bu heykelcikler, minyatür insanlar veya diğer varlıklar olabilir.

Kafes İçindeki Yaratıklar: Masanın üzerinde bir kafes içinde görülen yaratıklar, hapsedilmiş veya kontrol altına alınmış güçleri simgeler. Bu yaratıklar, Eligor'un gücünün kapsamını ve etkisini gösterir.

Pencerenin Dışındaki Manzara:

Eligor'un baktığı pencerenin dışındaki dünya, kaos ve yıkım ile doludur. Bu manzara, eserin karanlık ve fantastik doğasını pekiştirir:

Yıkılmış Yapılar: Arka plandaki yıkılmış ve harap olmuş yapılar, savaş veya büyük bir felaketi ima eder. Bu yapılar, kaosun ve yıkımın sembolleridir.

Uçan Yaratıklar: Pencerenin dışındaki uçan yaratıklar, esere ürkütücü ve doğaüstü bir atmosfer katar. Bu yaratıklar, cehennemi veya başka bir korkunç dünyayı temsil eder.

Turuncu ve Kırmızı Gökyüzü: Gökyüzünün turuncu ve kırmızı tonları, yangınları ve yıkımı ima eder. Bu renk paleti, eserin genel atmosferine tehditkâr bir hava katar.

Duvardaki Semboller: Eligor'un çevresindeki duvarlarda yer alan semboller ve çizimler, büyü veya kadim bilgileri ima eder. Bu semboller, Eligor'un gücünün ve bilgeliğinin kaynağı olabilir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

UYGULAMA ÇALIŞMALARI

Emre Sungurhan 1999 yılında Ankara’da doğmuştur, ilk ve ortaöğretimini Ankara’da lise eğitimini yatılı olarak Kırıkkale güzel sanatlar Anadolu lisesinde tamamlayarak ilk sanat eğitimi adımlarına burada başlamıştır. Hemen ardından Konya Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim bölümünde bitirmiştir. Sanatçı eğitim süreci boyunca çeşitli teknikler ile kendisini geliştirmiştir. Lisans döneminde fantastik sanat alanında eserler yapan sanatçı yüksek lisans eğitimi boyunca ise 3D alanına geçiş yapmış ve fantastik karakterlerini üç boyuta dönüştürerek tasarımlarına devam etmiştir.

Sanatçı bilgisayar yardımı ile tasarımlarını oluşturduktan sonra reçine yazıcılar ile tasarımın 3 boyutlu baskısını almaktadır. Daha sonra airbrush yardımı ile boyamasını yapmaktadır. Her zaman kendi hayal dünyasını aktarmak için çeşitli nesne ve objeler kullanan sanatçı bir noktada hem dijital hem de geleneksel teknikler ile bu dünyaları karşısındaki sanatseverlere ulaştırmak için birçok sergiye katılmış olup gelen yorumlar sayesinde kendisini geliştirmeye devam etmektedir.

Resimlerde insan ve değişik canlı figürleri, doğaüstü olaylar, mekanlar ve nesnelere gözümüze çarpar. Antik görünümlü mekanlar Sürrealist üslupla kendini gösterir. Resimdeki fantastik imgeye sahip varlıkların özellikleri oluşum süreci boyunca değişmektedir. Bazen insan figürü süreç içerisinde kanatları olan bir farklı yaratığa dönüşebilir. Resmin başlangıcında insana benzeyen varlık resmin sonunda ahtapot gibi doğa canlılarına dönüşebilir. Sanatçı, tuval üzerine çalışmalarının yanı sıra dijital resim, heykel ve diorama yöntemleriyle eserler üretmektedir.

“Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri” adlı bu çalışmada sanatçının sürrealist üslupta yaptığı ve fantastik öğeler içeren “İçimizdeki Hastalık”, “Gece Gardiyanları”, “Gezgin”, “Kasaba Koruyucuları”, “Yokoluş”, “9 Diyar Bekçileri”, “Balık Hanım”, “Yasaklı Bölge” adlı eserleri konu bağlamında ele alınmış incelenerek değerlendirilmiştir.

4.2.1. “9 Diyar Bekçileri”



Görsel 41: “9 “Diyar Bekçileri” Emre Sungurhan 2022, TUAB ,100x150 cm

(Görsel 41) 9 Diyar Bekçileri adlı bu sanat eseri, izleyiciyi doğrudan fantastik bir dünyaya çekmektedir. Bu dünya, tarihsel ve mitolojik öğelerin birleştiği, hayal gücünün sınırlarını zorlayan bir yer olarak karşımıza çıkar.

Kompozisyon

"9 Diyar bekçileri adlı eser, karmaşık ve titizlikle yapılandırılmış bir tasarıma sahiptir. Eserin merkezinde, boynuzlar ve gösterişli giysilerle süslenmiş bir figür bulunmaktadır, bu figür muhtemelen bir lider veya tanrı figürünü temsil etmektedir. Bu merkezi konumlandırma, izleyicinin gözünü hemen çeker ve geri kalan anlatının etrafında şekillendiği bir odak noktası oluşturur. Etrafındaki karakterler, her biri tasarım ve kıyafet açısından benzersizdir ve çeşitlilik ve derinlik hissi yaratarak birçok hikâye ve geçmişin bir araya geldiği bir sahne önerir.

Arka planda, yüksek kuleler ve karmaşık mimari ile dolu bir şehir manzarası yer almakta, bu da esere bir derinlik ve tarih duygusu katmaktadır. Bu şehir manzarası, fantastik bir dünyaya ait olabileceği izlenimini verirken, izleyiciyi daha da içine çeker ve keşfetmeye teşvik eder.

Renk

Sanatçının renk kullanımı, eserin sürrealist doğasını pekiştiren bir diğer önemli unsurdur. Eserin genel renk paleti, zengin ve canlı tonlarla doludur. Karakterlerin kıyafetlerinde ve arka plandaki binalarda kullanılan parlak renkler, esere enerjik ve dinamik bir hava katar. Aynı zamanda, bu renkler fantastik unsurları vurgulamakta ve her bir karakterin kendine özgü kişiliğini ve rolünü belirgin hale getirmektedir.

Gök yüzünde kullanılan mavi tonları ve bulutların beyazı, sahnenin üst kısmına bir ferahlık ve genişlik hissi katarken, alt kısımlardaki koyu tonlar ve detaylı işçilik, eserin derinlik duygusunu güçlendirir. Bu renk kontrastları, izleyicinin gözünü eserin farklı bölümlerine yönlendirmekte ve her bir detayın dikkatle incelenmesini sağlamaktadır.

Fantastik İmgeler

Boynuzlu Merkezi Figür

Eserin merkezinde yer alan figür, büyük boynuzları ve zengin detaylarla süslenmiş giysileri ile dikkat çeker. Bu figür, genellikle mitolojik ya da fantezi dünyalarında karşılaşılan bir lider veya tanrı figürünü temsil eder. Boynuzlar, doğüstü güçlerin ve manevi liderliğin sembolüdür. Bu figür hem fiziksel hem de ruhsal bir gücü simgeler.



Görsel 42: Emre Sungurhan, 9 Diyar Bekçileri, Detay ,2022

Balık Benzeri Yaratık

Eserin sağ köşesinde yer alan, insan kafasına sahip balık benzeri yaratık, fantastik unsurların en çarpıcı örneklerinden biridir. Bu tür melez varlıklar, mitolojide ve fantastik hikayelerde sıkça karşımıza çıkar. Denizlerin ve okyanusların gizemli ve bilinmeyen dünyasını temsil ederken, aynı zamanda doğanın sınırlarının ötesinde var olan yaratıkları simgeler.



Görsel 43: Emre Sungurhan, 9 Diyar Bekçileri, Detay ,2022

Mekanik Detay

Eserde, insan figürüne benzeyen ancak mekanik detaylarla süslenmiş bir başka karakter de yer alır. Bu karakter, steampunk ve sibernetik fantezi öğelerini birleştirir. Mekanik kol ve bacaklar, teknolojinin ve insanlığın birleşimini temsil eder. Bu tür figürler, genellikle geleceğe dair fantezi dünyalarında karşımıza çıkar ve insanın teknolojik evrimini sembolize eder.

Yarı İnsan Yarı Hayvan Figürleri

Eserde birkaç farklı yarı insan yarı hayvan figürü bulunmaktadır. Örneğin, insan yüzüne sahip bir yaratık, ancak bir sürüngenin vücuduna sahiptir. Bu tür melez yaratıklar, doğanın

çeşitliliğini ve sınırlarını zorlayan varlıkları temsil eder. Aynı zamanda, hayal gücünün sınırsızlığını ve farklı türlerin birleşimini simgeler.

Yeşil Derili ve Gözlüklü Yaratık

Eserde öne çıkan bir diğer figür, yeşil derili ve gözlüklü bir yaratık olarak karşımıza çıkar. Bu figür, bilimkurgu unsurlarını yansıtırken, aynı zamanda farklı dünyalardan gelen varlıkları simgeler. Yeşil deri, genellikle uzaylıları temsil ederken, gözlükler de entelektüel veya bilimsel bir kişiliği işaret eder.

Antik Savaşçı Giysileri ve Silahlar

Eserdeki bazı karakterler, antik savaşçı giysileri ve silahları taşımaktadır. Bu figürler, tarihsel fantezi unsurlarını temsil eder. Orta çağ şövalyeleri, antik savaşçılar veya mitolojik kahramanlar gibi figürler, fantastik dünyalarda sıkça karşımıza çıkar ve geçmişin güçlü karakterlerini yansıtır.

Canavar ve Yaratıklar

Eserin çeşitli yerlerinde, farklı türde canavarlar ve yaratıklar bulunmaktadır. Bu yaratıklar, hayal gücünün sınırlarını zorlayan, doğüstü ve ürkütücü varlıkları temsil eder. Genellikle kaos, korku veya bilinmeyen tehlikeleri simgeleyen bu canavarlar, fantastik dünyaların vazgeçilmez unsurlarıdır.

Detaylı Mimari ve Arka Plan

Eserin arka planında görülen detaylı mimari, fantastik dünyaların genişliğini ve derinliğini yansıtır. Yüksek kuleler, karmaşık yapılar ve büyüleyici şehir manzaraları, izleyiciye geniş bir evrenin kapılarını aralar. Bu tür arka planlar, izleyiciyi keşfetmeye ve hayal gücünü kullanarak kendi hikayelerini oluşturmaya teşvik eder.

4.2.2 “İçimizdeki Hastalık”



Görsel 44: Emre Sungurhan, İçimizdeki Hastalık ,2021, TUAB,70x100 cm

(Görsel 44)'de sanatçının “İçimizdeki hastalık” adlı eseri görülmektedir. 80x100 cm boyutlarında olan çalışma 2021 yılında tuval üzerine akrilik boya ile yapılmıştır. Resimde konu olarak pandemi konusu işlenmiştir. Bu sanat eseri oldukça karanlık ve fantastik bir atmosfere sahip bir eser olarak karşımıza çıkar. Eserin merkez figürü, büyük, yaratık benzeri bir varlık olarak gözükse de sanatçı burada bir virüs olan korona hastalığına vurgu yapmıştır. Bu varlık, devasa bir böceğe veya deniz canlısına benzemektedir, yeşilimsi bir renkte ve üzerinde insan

figürünü andıran bir figür taşıyor. Yaratığın açık ağzında bir insan figürü görülüyor ve bu figür, elinde bir asa veya bir silah tutuyor gibi durmaktadır.

Kompozisyon:

İçimizdeki Hastalık eserinin kompozisyonu, kaos ve istilayı vurgulayan dikkatlice yapılandırılmış bir düzen gösterir. Merkezi figür, bir böcek ve sürüngen karışımını andıran devasa, ürkütücü bir yaratıktır. Bu korkunç varlık, şehri domine eder ve korona virüsü sembolize eder. Yaratığın tehditkâr duruşu, keskin dişlerini ve içinde daha küçük, kapüşonlu bir figür gösteren açık ağzıyla, virüsün gizli ve tahmin edilemez tehdidini temsil eder. Yaratığın içindeki figür, virüsün insan korkusu ve belirsizliği üzerindeki kontrolünü ima ederek derinlik katar. Arka plandaki şehir, karmaşık detaylarıyla ve dumanlı gökyüzüyle distopik bir ortam sunar, günlük yaşamın bozulmasını ve pandemi sırasındaki belirsizlik atmosferini yansıtır.

Renk:

Eserde duygusal tepkiler uyandırmak ve eserdeki ana unsurları vurgulamak için canlı ve zıt renk paleti kullanır. Yaratık, hastalık ve çürüme çağrıştıran hastalıklı bir yeşil tonunda tasvir edilmiş, şehir manzarasının daha koyu, soluk tonlarına karşı belirgin bir şekilde öne çıkar. Bu renk seçimi, sadece yaratığı dikkat çekici kılmakla kalmaz, aynı zamanda hastalığı ve yayılmasını da simgeler.

Şehir, kahverengi, gri ve kırmızı tonlarında boyanmış, kasvetli ve baskıcı bir hava yaratır. Özellikle kırmızı, tehlike ve aciliyet hissini iletirken, gri tonlar umutsuzluk ve tekdüzeliği çağrıştıır. Şehrin üzerindeki karanlık, dumanlı gökyüzü, kasvet ve yaklaşan felaket hissini artırarak pandemi sırasındaki belirsizlik ve korkuyu yansıtır.

Fantastik İmgeler

Merkezi Yaratık:

Eserin merkezi figürü, devasa, grotesk bir yaratık olarak tasvir edilmiştir. Bu yaratık, bir böcek ve sürüngen karışımını andıran tuhaf bir varlıktır. Yaratığın abartılı ve imkânsız anatomisi, gerçekliği çarpıtarak izleyicide rahatsızlık ve tedirginlik hissi uyandırır. Yaratığın hastalıklı yeşil rengi, çürüme ve hastalığı simgelerken, açık ağzındaki keskin dişler tehditkâr bir unsur olarak öne çıkar. Yaratığın içinde yer alan daha küçük, kapüşonlu figür, virüsün kontrol edilemez ve gizli doğasını temsil eder.

Orta Çağ Kostümlü Figür:

Yaratığım ağızdaki Orta çağ kostümlü figür, eserdeki en gizemli ve uğursuz imgelerden biridir. Bu figür, ölüm veya belirsiz bir tehdit olarak yorumlanabilir. Bu figürün varlığı, pandeminin getirdiği korku ve çaresizliği simgeler. Bu imgede, görünmeyen bir gücün, yani virüsün insan üzerindeki kontrolünü ve manipülasyonunu sembolize eden bir unsur olarak görülebilir. Figür, izleyicinin bilinçaltında derin bir korku ve endişe hissi uyandırır.



Görsel 45: Emre Sungurhan, İçimizdeki Hastalık, Detay ,2021

Şehrin Mimarisi

Eserdeki şehir, detaylı ve fantastik mimarisiyle dikkat çeker. Eğik çatılar, bükülmüş bacalar ve sıra dışı pencereler, şehrin gerçeküstü bir atmosfer yaratır. Bu binalar, sıradan bir şehrin çarpıtılmış ve bozulmuş bir versiyonu gibidir. Şehrin bu fantastik yapısı, pandemi sırasında normal hayatın nasıl değiştiğini ve bozulduğunu temsil eder. Bu mimari unsurlar, izleyiciyi gerçeklikten koparıp sürreal bir dünyaya davet eder.



Görsel 46: Emre Sungurhan, İçimizdeki Hastalık, Detay ,2021

Dumanlı Gökyüzü:

Eserdeki dumanlı gökyüzü, kasvetli ve karamsar bir atmosfer yaratır. Dumanlar, belirsizlik ve tehlikenin simgesi olarak yorumlanabilir. Bu gökyüzü, pandeminin yaydığı umutsuzluk ve çaresizlik duygusunu güçlendirir. Şehrin üzerinde asılı duran bu karanlık bulutlar, izleyicinin üzerinde baskı ve endişe hissi uyandırır.

Diğer Figürler ve Detaylar:

Eserde, yaratığın ve şehrin yanı sıra çeşitli figürler ve detaylar da bulunur. Bu figürler, çoğunlukla ürkütücü ve gizemli bir havaya sahiptir. İnsanlar, günlük yaşamlarını sürdürmeye çalışırken, aynı zamanda yaratığın tehdidi altında olduklarını hissettirirler. Bu figürler, pandeminin insan psikolojisi üzerindeki etkilerini, toplumsal ve bireysel endişeleri yansıtır

4.2.3. “Gece Gardiyanları



Görsel 47: Emre Sungurhan, Gece Gardiyanları ,2021, TUAB,50x70 Cm

Gece Gardiyanları adlı (Görsel 47) bu eser, detayların yoğun olduğu bir kompozisyona sahiptir. Merkez noktasında, mekanik ve fantastik unsurların bir araya geldiği çeşitli karakterler görülmektedir. Özellikle dikkat çeken figürler arasında, altın sarısı saçlı ve metal zırlı bir savaşçı, elinde fantastik bir baston tutan yaşlı bir figür ve kafasında kafes bulunan bir başka karakter gözükmemektedir.

Kompozisyonun sol kısmında ise, iç mekân unsurları, kitap rafları ve çeşitli tabelalar göze çarpar Sağ tarafta ise, bir şehir manzarası ve daha küçük yapı detayları göze çarpıyor. Bu unsurlar, eserin zengin bir hikâye anlatımı sunduğunu ve izleyiciyi farklı detaylar keşfetmeye yönlendirdiği izlenimini yaratır. Figürlerin çevresinde bulunan mekanik ve fantastik unsurlar, karmaşık bir yapıya sahip olup, izleyicinin dikkatini eserin her bir köşesine çekerek büyüleyici bir görsel sunmaktadır. Detayların bu kadar yoğun olması, kompozisyona dinamik bir hava katarak ve izleyiciyi eserin içinde kaybolmaya davet etmektedir.

Renk:

Eserde, soğuk ve pastel tonları ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Mavi, mor ve gri tonlar, eserin genel atmosferini gizemli kılmayı amaçlamıştır. Renk kullanımı ise, eserin atmosferini ve duygusal tonunu belirleyici bir rol oynamaktadır. Soğuk ve pastel tonları, esere gizemli bir etki katarken, sıcak renk detayları eserin genel tonunu dengelemekte önemli bir rol oynar.

Mavi ve Mor Tonlar:

Eserin büyük bir kısmını ele geçiren olan mavi ve mor tonlar, sürrealist ve fantastik atmosferi vurgular. Bu tonlar, eserin genelinde bir bütünlük sağlayarak ve izleyiciyi eserin içine çekmesi amaçlanmıştır.

Altın Sarısı ve Yeşil Tonlar:

Altın sarısı saçlı figürün ve yanında bulunan kafasında kafes olan figürün üzerinde bulunan yeşil tonlar, esere sıcaklık katmaktadır. Bu renkler, soğuk tonlarla kontrast oluşturarak dikkat çekici hale getirilmesi amaçlanmıştır.

Detaylardaki Koyu Renkler:

Eserdeki detayların birçoğu koyu renklerle gösterilmiştir. Bu, figürlerin ve mekanların daha belirgin hale gelmesini sağlayarak eserin derinlik hissini arttırmaktadır. Kompozisyon, gerçeklikle hayalin iç içe geçtiği bir dünyayı izleyiciye sunar. Farklı figürler ve nesnelere, günlük yaşamda karşılaşamayacağımız şekildedir. Örneğin, mekanik unsurlar ve gotik figürler hem insan hem de makine özelliklerini taşır. Bu, unsurlar sürrealizmin gerçeküstü anlatım tarzına uygun bir biçimde, izleyicinin bilinçaltını harekete geçirmeye yönelik bir anlatış biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 48: Emre Sungurhan, Gece Gardiyanları, Detay ,2021

Fantastik İmgeler

Mekanik Figürler:

Eserde, zırh giymiş mekanik parçalarla donatılmış bir savaşçı figürü dikkat çekmektedir bu figür, insan ve makine arasındaki sınırları bulanıklaştırarak izleyiciyi fantastik bir dünyaya davet etmeyi amaçlamıştır. Bu tür figürler, sürrealizmin en önemli unsurlarından biri olan hayal gücünü temsil eder.

Hayvan ve İnsan Hibritleri:

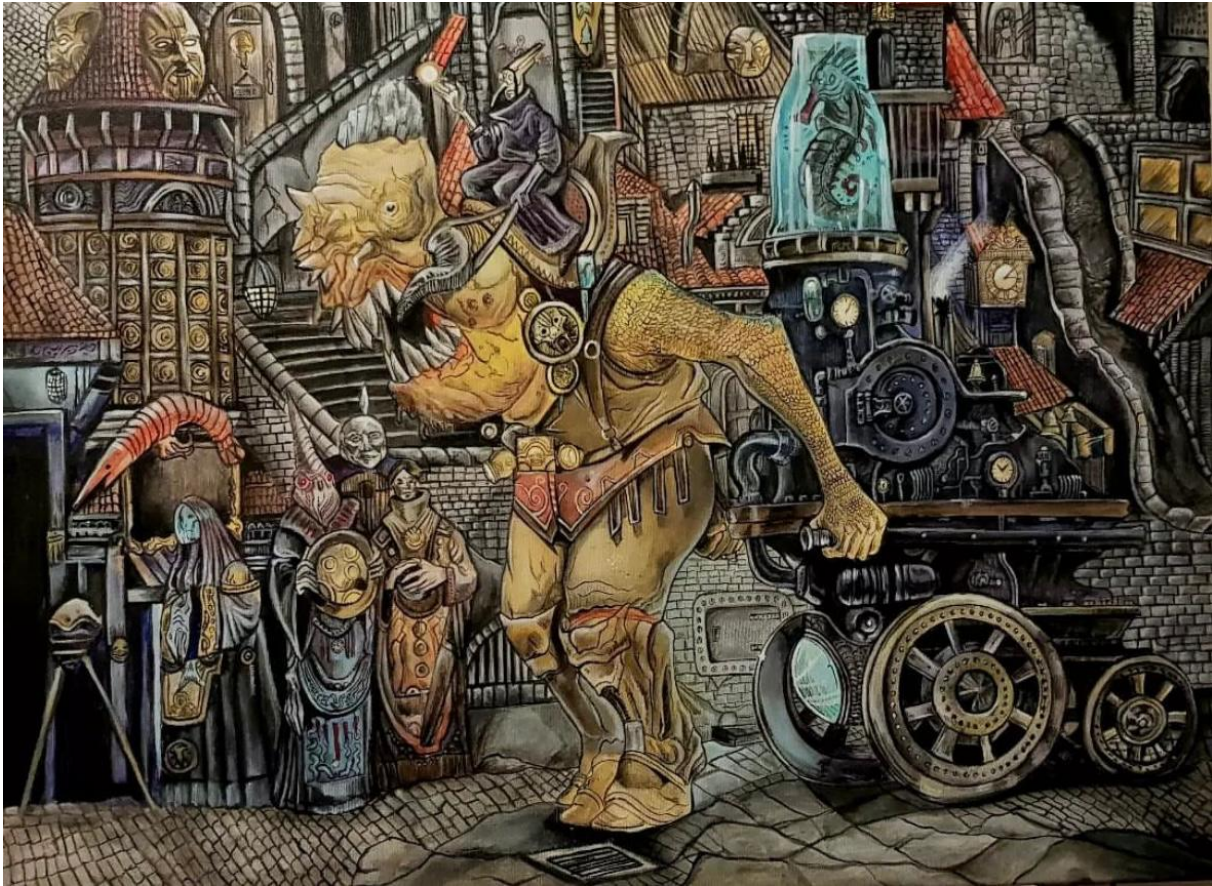
Kafasında kafes bulunan bir insanımsı özellikler bulunan bir kuş figürü dikkatimizi çekmektedir, bu tarz yaratıklar fantastik imgelerin bir diğer örneğidir. Bu tür figürler, sürrealist sanatın belirsizlik ve paradoks temasını yansıtarak izleyiciyi alışılmışın dışına çıkararak farklı bir bakış açısı yakalaması öngörülür.



Görsel 49: Emre Sungurhan, Gece Gardiyanları, Detay ,2021

Gotik ve Mekanik Unsurlar: Eserin detaylarında yer alan gotik yapılar ve mekanik parçalar, fantastik bir atmosfer yaratır. Bu unsurlar, izleyiciyi tarihsel ve teknolojik zamanlar arasında bir yolculuğa çıkarması planlanmıştır, böylece sürrealizmin zaman ve mekân algısını değiştiren yapısını vurgulanmak istenmiştir.

4.2.4 Gezgin



Görsel 50: Emre Sungurhan, Gezin, TUAB ,2022 60X90 cm

Kompozisyon

Merkezi figür, devasa bir yaratık üzerine binmiş bir gezgin figürüdür. Yaratık, güçlü ve korkutucu bir duruş sergilerken, gezgin figürü onu kontrol eder görünmektedir. Bu merkezi kompozisyon, eserin ana temasını vurgular: bilinmeyene doğru yapılan bir yolculuk ve keşifi ifade eder.

Şehrin arka planında, detaylı ve karmaşık yapılar görülmektedir. Bu yapılar, eğik merdivenler, bükülmüş binalar ve sıra dışı mimari unsurlarla doludur. Şehrin kaotik yapısı, merkezi figürün üzerinde olduğu yaratığın hareketini ve gezginin macerasını destekler. Kompozisyon, izleyiciyi eserin içine çekerek, detayları keşfetmeye ve anlamlandırmaya davet eder.

Renk

Merkezi figür olan yaratık, sıcak sarı ve turuncu tonlarında görünmektedir, kasvetli arka planla kontrast oluşturmuştur. Bu renk seçimi, yaratığın gücünü ve tehditkâr doğasını vurgular. Gezgini figürü ise daha koyu renklerle tasvir edilmiştir, bu da onun gizemli ve dikkat çekici bir karakter olmasını sağlar.

Şehir manzarası, kahverengi, gri ve mavi tonlarında boyanmış, soğuk ve kasvetli bir atmosfer yaratır. Bu renk paleti, eserdeki fantastik ve sürreal unsurları daha da vurgular. Özellikle mavi ve gri tonları, umutsuzluk ve belirsizlik hissini iletirken, aralardaki parlak renk detayları esere canlılık ve hareket katar.

Devasa Yaratık:

Yaratığın abartılı ve gerçeküstü anatomisi, onun doğüstü bir varlık olduğunu açıkça belirtir. Kolları ve bacakları kaslı ve güçlüdür, bu da yaratığın gücünü ve kudretini simgeler.

Baş ve Dişler:

Yaratığın başı, büyük ve tehditkâr dişlerle donatılmıştır. Bu dişler, yaratığın korkutucu doğasını ve tehlike arz eden bir varlık olduğunu vurgular. Başındaki ifadeler, onun sadece fiziksel değil, aynı zamanda psikolojik bir tehdit oluşturduğunu da ima eder.

Renk ve Doku:

Yaratığın sarımsı turuncu tonu, sıcak ve hastalıklı bir görünüme sahiptir. Bu renk seçimi, yaratığın canlılığını ve enerjisini yansıtırken, aynı zamanda tehlikeli ve rahatsız edici bir his uyandırır.

Gezgini Figürü:

Kıyafet ve Aksesuarlar:

Gezgini figürü, kapüşonlu bir pelerin giymiştir ve elinde uzun bir asa tutar. Bu kıyafet ve aksesuarlar, gezgini gizemli ve otoriter bir karakter haline getirir.

Pozisyon ve Durum:

Gezgini, yaratığın sırtında oturur ve onu kontrol eder gibi görünür. Bu, gezginin yaratığı yönlendiren ve kontrol eden bir güç olduğunu gösterir. Aynı zamanda, gezginin bilinmeyene doğru olan yolculuğunu ve keşif arayışını temsil eder.

Şehrin Fantastik Mimarisi:

Eğik Merdivenler ve Binalar:

Şehirdeki merdivenler ve binalar, eğik ve bükülmüş şekillerde tasvir edilmiştir. Bu, şehrin kaotik ve karmaşık doğasını yansıtır.

Ayrıntılı Yapılar:

Binaların üzerindeki detaylar, karmaşık desenler ve sembollerle süslenmiştir. Bu, şehrin sadece fiziksel değil, aynı zamanda sembolik bir öneme sahip olduğunu gösterir.

Mekanik Unsurlar:

Mekanik Araçlar:

Yaratığın arkasında yer alan ve şehre bağlı gibi görünen mekanik cihazlar, sanayi devrimi ve teknolojinin fantastik bir yorumunu temsil eder.

Canlı Kapsüller:

Sağ taraftaki su dolu kapsülde yer alan denizati benzeri yaratık, bilimin ve doğanın birleşimini, aynı zamanda deneysel ve belirsiz bilimsel çalışmaları ima eder.

Maskeli Figürler:

Şehrin sokaklarında dolaşan maskeli ve zırlı figürler, pandemi döneminde insanların maske takma zorunluluğuna ve bu dönemin getirdiği anonimleşmeye gönderme yapar.

Sembolik Objeler:

Çeşitli sembolik objeler ve aksesuarlar, eserin anlatısını ve temasını destekler. Bu objeler, izleyicinin dikkatini çekerek onları detayları keşfetmeye teşvik eder.

4.2.5 Yokoluş



Görsel 51: Emre Sungurhan, Yokoluş, TUAB,2023 70x100 cm

Kompozisyon

"Yokoluş" adlı (Görsel 51) eser, karmaşık ve çok katmanlı bir kompozisyona sahip olup, izleyiciyi detaylı bir görsel keşfe davet eder. Eserin merkezinde hem organik hem de mekanik unsurları barındıran bir figür yer alır. Figürün oturur haldeki duruşu ve yüz ifadesi, düşünceli ya da kaygılı bir ruh halini yansıtır. Ön plandaki figür detayları, dikkat çekici ve karmaşıktır, izleyiciyi eserin derinliklerine çeker. Arka planda ise soyut ve daha basit bir şehir manzarası bulunur; bu da eser boyunca derinlik ve perspektif sağlar.

Renk

"Yokoluş" eserinde kullanılan renk paleti, pastel tonlardan ve arada patlayan daha canlı renklerden oluşur. Soluk yeşiller, morlar ve pembeler, eser boyunca hakimdir. Figürün mekanik

parçaları daha soğuk tonlarda, organik parçaları ise daha sıcak tonlarda boyanmış olup, bu da organik ve mekanik arasındaki dengeyi vurgular.

Ana figürün renkleri hem organik hem de mekanik unsurları vurgulamak için ustaca seçilmiştir; bu da eserin genel temasını yansıtmaktadır. Arka plandaki sıcak sarılar ve morlar, eserin genel atmosferine karamsar ve melankolik ve distopik bir atmosfer yaratır şekilde bir ton katmaktadır.

Fantastik İmgeler

Mekanik ve Organik Hibrit Figür:

Figürün hem mekanik hem de organik unsurlar taşıyan bedeni, doğa ve teknolojinin birleşimini temsil eder. Bu hibrit yapı, insan-makine birleşiminin sınırlarını keşfeder.

Bitkisel Unsurlar:

Figürün bedeninden çıkan bitkisel öğeler, doğanın teknolojik unsurlarla birleşimini simgeler. Bu, doğanın teknolojiyi geri kazanma ya da onunla uyum içinde olma ihtimalini işaret eder.

Kablolar ve Borular:

Figürün etrafını saran kablolar ve borular, modern dünyadaki teknolojik bağımlılığımızı ve mekanikleşmeyi ifade eder. Bu unsurlar, figürün organik yapısıyla iç içe geçmiş durumda.

Distopik Şehir Manzarası:

Arka plandaki silüet halinde olan, yıkılmış ya da harabe halindeki şehir manzarası, medeniyetin çöküşüne dair bir yorumdur. Bu distopik şehir, gelecekteki olası bir kıyamet senaryosunu temsil eder.

Soyut Gökyüzü ve Silüetler:

Gökyüzünün soyut ve dalgalı yapısı, gerçeküstü bir atmosfer yaratır. Bu, eserin genel sürrealist doğasına katkıda bulunur.

4.2.6 Kasaba Koruyucuları



Görsel 52: Emre Sungurhan, Kasaba Koruyucuları, Dijital İllüstrasyon 2023

Kompozisyon:

Kompozisyon, merkezde yer alan figürler etrafında yoğunlaşmıştır. Ana figürlerin düzenlemesi, izleyicinin gözünü yukarıdan aşağıya ve soldan sağa doğru yönlendirir. Bu şekilde, izleyici ilk olarak en büyük ve dikkat çekici figürü fark eder, ardından diğer detaylara geçer. Arka planda bulunan kasaba görüntüsü, sahnenin derinliğini ve tarihsel atmosferini destekler niteliktedir.

Renk:

Eserde kullanılan renk paleti, karanlık ve melankolik tonlarla olup, genel atmosferin gizemli ve ürkütücü olmasına katkıda bulunur. Figürlerin renkleri ise daha canlı ve belirgin olup, arka

plandan ayrılarak dikkat çekmelerini sağlar. Mor, mavi, yeşil ve sarı tonlar, karakterlerin farklılığını ve özgünlüğünü vurgular. Arka plandaki kahverengi ve gri tonlar, kasabanın eski ve yıpranmış hissini yansıtır.

Fantastik İmgeler

Akvaryum Başlı Figür:

Başında bir akvaryum olan figür, içinde yüzen kırmızı balıkla dikkat çeker. Bu hem absürt hem de yaratıcı bir imgedir, figürün doğallıktan uzak bir varlık olduğunu vurgular. Akvaryum içerisinde bulunan kırmızı balık bir müzik aleti tutmaktadır kendisinin bir müzisyen olduğu gözükmemektedir. Kıyafetlerindeki detaylar ile kasaba meydanında bulunan halkı eğlendirmek için kendisine bu rolü biçtiği görülebilir.

Tek Gözlü Figür:

Merkezde yer alan ve tek gözü olan figür, mitolojik yaratıkları andırır. Bu, gözün her şeyi görebilme ve bilgelik sembolizmini içerir. Figürün duruşu ve yüzünden anlaşılacağı üzere yaşlı bir kadın olarak tasvir edildiği gözlemlenebilir. Oturduğu sandalyedeki detaylar ve işlemler ile önemli birisi olduğu söylenebilir.

Kafası Mum Olan Figür:

Kafası eriyen bir mum olan figür, zamanın geçişi ve ölümün kaçınılmazlığı temalarını çağırır. Aynı zamanda bu figür, gotik ve mistik unsurlar taşır. Giydiği zirhtan yola çıkılarak döneminin koruyucusu ya da şövalyesi denilebilir. Mum detayına bakılarak ölüm ile yaşam arasındaki denge görülebilir ve kendi zamanının ne kadar kaldığı ile bilgi sahibi olunabilir.

Bal Kafalı Figür:

Bal kafalı figür, yüzü olmayan, sadece bal renginde bir yüzeyden oluşur. Bu figür, eserin sürrealist doğasını pekiştirir ve kimliksizlik temasını işleyebilir. Bu figürün aynı akvaryum başlı figür gibi bir suyun içerisinde olduğu söylenebilir ve bu da fantastik sanatın sınırlarının olmadığına bir göndermedir.

Garip Kafalar:

Diğer figürlerin kafaları ve yüzleri de oldukça özgün ve fantastiktir; bazıları çürümüş, bazıları ise sıra dışı şekillerde tasvir edilmiştir.

Eserdeki figürler, normal yaşamda karşılaşamayacağımız türden yaratıklar olup, rüya veya kâbus atmosferini yansıtır.

Zaman ve Mekânın Belirsizliđi:

Kasabanın arka planı, tarihsel bir zaman dilimini ima ederken, figürlerin modern veya zaman dışı oluşu, zaman ve mekânın belirsizliğini ortaya koyar. Dumanlı bir hava ile mevsimler belirsiz olunup balkabađı motifleri ile sonbahar aylarında olduđu söylenebilir ancak kesin bir zaman yoktur.

4.2.7 Balık Hanım



Görsel 53: Emre Sungurhan Balık Hanım.25x35 cm TUAB 2022

Merkezdeki Figür:

Eserin merkezi, bir balık-insan karışımı yaratık tarafından vurgulanmıştır. Bu figür, insan biçiminde giyinmiş ve ellerinde büyük bir balık tutmaktadır. Figürün yüzü, bir balığın özelliklerini taşımakta olup, üst kısmında bir ahtapot veya bir deniz yaratığını andıran yapılar

bulunmaktadır. Bu merkezi figür, izleyicinin dikkatini hemen çekmekte ve eserin ana odak noktası haline gelmektedir.

Arka Plan:

Arka plan, dalgalı ve sıcak bir altın sarısı rengindedir. Bu sade arka plan, figürün detaylarını daha belirgin hale getirir ve figürün ön plana çıkmasını sağlar. Ayrıca, sıcak renk tonları, eserin genel atmosferini yumuşatır ve figürün fantastik doğasını daha belirgin hale getirir.

Renk:

Eserde canlı ve kontrast renkler kullanılmıştır. Figürün giysisindeki mavi ve turkuaz tonlar, balığın ve diğer deniz unsurlarının doğal renklerini yansıtırken, altın sarısı arka plan ile güçlü bir kontrast oluşturur. Bu renk kullanımı, eserin dinamik ve canlı görünmesini sağlar.

Fantastik İmgeler

Yaratık Figürü:

Figürün insan ve balık karışımı olması, esere sürrealist bir hava katar. Yaratığın üst kısmında bulunan anten benzeri yapı ve denizanasını andıran detaylar, figürün denizle olan bağlantısını vurgulamaktadır. Bu, izleyiciye denizaltı dünyasının fantastik bir yansımasını sunar.

Balık ve Diğer Deniz Unsurları:

Figürün ellerinde tuttuğu büyük balık ve giysisindeki balık motifleri, eserin deniz temalı bir hikâye anlattığını ima eder. Bu unsurlar, figürün denizle olan bağını daha da pekiştirir ve izleyiciye mistik bir deniz dünyasının kapılarını aralar.

Giysi ve Aksesuarlar:

Figürün giysisi, detaylı desenler ve deniz temalı süslemelerle bezenmiştir. Bu, figürün karakteri ve hikayesi hakkında ipuçları verir. Giysisindeki baloncuk motifleri, su altındaki yaşamı ve denizin gizemini çağırır.

4.2.8 Yasaklı Bölge



Görsel 54: Emre Sungurhan Yasaklı Bölge Asit Oyma Gravür 35x50 Cm 2023

Merkez ve Odak Noktası:

Eserin merkezi, dikkat çeken bir yaratık figürü ile karşımıza çıkmaktadır. Bu figür, izleyicinin bakışlarını kendine çekerek etrafındaki diğer detayları keşfetmeye davet etmektedir. Yaratığın karmaşık yapısı ve detayları, resmin ana odak noktası olmasına olanak sağlamıştır.

Yaratığın Anatomisi:

Yaratığın kolları ve bacakları, çevresine doğru uzanmış ve karmaşık bir şekilde kıvrılmış. Bu, esere dinamik bir hareket kazandırıyor. Figürlerin ve çizgilerin yönü, izleyiciyi resmin içinde dolaştırıyor ve her bir detayın incelenmesine olanak tanıyor.

Gravür Tekniğinin Kullanım Analizi

Çizgisel Detaylar:

Gravürdeki çizgisel detaylar son derece yoğun biçimdedir. İnce çizgiler, eserin genel yapısını ve formunu belirlemiştir. Yaratığın yüzeyindeki her bir detay, çizgisel vurgular ile öne çıkartılmıştır.

Gölgelendirme ve Tonlama:

Gravür baskının tonlama şekli, derinlik ve hacim oluşturmak için kullanılmıştır. Farklı tonlamalar, yaratığın ve diğer figürlerin üç boyutlu bir etki yaratmasını sağlayarak kullanılan gölgelendirme eserin genel atmosferine karanlık ve gotik bir hava katmaktadır.

Doku ve Yüzeyler:

Gravürde çeşitli dokular dikkat çekmektedir. Yaratığın pürüzlü ve detaylı yüzeyi ile mimari yapıların taş dokusu arasındaki kontrast belirli bir şekilde birbirinden ayırılmıştır.

Fantastik İmgeler

Yaratık ve Doğaüstü Figürler:

Eserin merkezindeki yaratık, fantastik unsurların en belirgin örneği olarak izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Bu figür, insan ve hayvan anatomisinin bir karışımı şeklinde betimlenebilir. Uzun kolları ve pençeleri, doğaüstü bir varlık hissi uyandırarak bu kollar insan anatomisindeki detaylar ile karşımıza çıkmaktadır. Yaratığın çevresindeki diğer küçük figürler bu fantastik atmosfere katkı sağlaması amaçlanmıştır.

Küçük Hayvan Figürleri:

Eserde, yaratığın etrafında ve diğer yapıların içinde küçük hayvan figürleri gözükmektedir. Bu figürler, esere doğaüstü bir atmosfer ekler ve izleyicinin dikkatini detaylara çeker.

İnsan Figürleri ve Portreler:

Bazı yerlerde insan figürleri veya portreler gözükmektedir. Bu figürler, eserin hikayesini ve temasını derinleştirir. Örneğin, eserin sol köşesindeki portre, eserin içindeki hikâyeye dair ipuçları verebilir.



Görsel 55: Emre Sungurhan Yasaklı Bölge Asit Oyma Gravür Detay

İskelet Figürü

Yaratığın hemen önünde yer alan iskelet figür, ölüme veya zamanın geçişine dair bir sembol niteliğinde karşımıza çıkar. İskelet, geleneksel olarak ölüm ve faniliğin temsilidir. Bu figür, eserin karanlık ve gotik temasını güçlendirmektedir.

Mimari Unsurlar

Tarihi ve Gotik Yapılar:

Arka planda yer alan yapılar, gotik ve tarihi bir mimariye sahiptir. Detaylı oymalar ve süslemeler, bu yapıların eski ve önemli yapılar olduğunu gösterir. Bu mimari unsurlar, eserin atmosferini derinleştirir ve izleyiciye mistik bir mekân sunar.



Görsel 56: Emre Sungurhan Yasaklı Bölge Asit Oyma Gravür Detay

Pencere ve Duvar Süslemeleri:

Yapıların üzerindeki pencere ve duvar süslemeleri, ince işçilikle tasvir edilmiştir. Bu süslemeler, mekânın kutsallığını veya önemini işaret edebilir. Ayrıca, bu süslemeler, esere sanatsal zenginlik katarak görsel çeşitliliği artırır.

SONUÇ

“Sürrealizm Sanat Akımında Fantastik Sanat İmgeleri “başlıklı bu çalışmanın sonucunda Sürrealizm akımından çeşitli sanatçıların hayatı ve sanat eserlerindeki imge ve sembolleri üzerinden inceleme yapılarak Fantastik Sanat akımından Ernst Fuchs adlı sanatçının fantastik sanat öncülerinden olduğu için hayatı ve eserleri üzerine inceleme yapılacaktır. Sanatçıların eserlerini hangi etkiler ile ortaya koyduğu araştırılacaktır. Eserlerde yer alan imgelerin ortaya çıkışı, eserlerde yer alan konular incelenip bilinçaltı-imge ilişkisi kurularak araştırmanın sonucu elde edilecektir. Eserlerin günümüzdeki önemi korunması ve günümüzde devam eden sanatsal faaliyetler hakkında bilgi elde edilecektir.

Sanat eserleri ile ilk gözlem akıl ile değil duyularla gerçekleşir. Fakat duyularla elde edilen bilgiler maalesef kesin bir bilgi sayılmaz kesinliği akıl sağlar düşünür süzgeçten geçirir ve ortaya koyar. Sanatta duyular ile elde edilen bilgilerin aksine doğru bir bilgi bizi doğru bir araştırmaya ve davranışa götürür. Sanat insanın aslında ihtiyacı olan birşeydir bu ihtiyaçtan eserler doğar aslında kelimelerle ifade edebilmek yerinde sanatçı belirli bir yetenek, malzeme ya da imkanlar doğrultusunda eserlerine ışık tutar. Sanat bu yüzden yaşam kaynağıdır. Bunun sebebi ise sanat insanın yapısını ve geçmişini tam olarak ilgilendirir. Sanat hem toplumu hem toplumsal olayları hem de insani özelliklerimizi temsil eder.

Bu konuda Fantastik ve Sürrealizm akımlarına baktığımız zaman tüm sanat akımlarına da bakmak araştırmak ve bilgi sahibi olmamız gerekmektedir çünkü sanat eserlerinin temelinde insani olaylar ve insan psikolojisi derinden oluşur. İncelenen eserlerin her birinde aslında insanlığın günümüze kadarki süreçte ortaya çıkardığı inanışlar, batıl olaylar ve dini etkiler gözlemlenir sanki kendi dünyasını kurmak istercesine eserlerine müdahale eden sanatçılar psikolojik çatı altında bu eserleri ortaya çıkarmıştır. Fantastik figür ve imge barındıran eserlerde değerlendirme yapılan süre içinde figürlerin yansıttığı ifade ve semboller kültür ile alakalıdır kültürel din ve miras niteliğinde sanatçının bilinçaltı ve dünyası genişleyerek sanatçı bunlardan beslenerek eserini ortaya çıkarır. Aslında sanatçının fantastik imgeler ve kendi dünyasının yaratmasına sürükleyen bu durumun genel anlamda yaşadığı dönemin sosyokültürel etmeni olduğu söylenebilir.

Sanat eserlerinin günümüzdeki önemi ve etkisi de çalışmanın bir diğer önemli boyutunu oluşturur. Sürrealizm ve Fantastik Sanat akımları, günümüz sanat dünyasında hala büyük ilgi görmektedir ve sanatçılar üzerinde derin bir etki bırakmaktadır. Özellikle dijital teknolojilerin ve

yeni medya platformlarının gelişimiyle birlikte, bu akımların ifade biçimleri ve temaları daha geniş kitlelere ulaşmaktadır.

Giorgio De Chirico, metafizik resmin öncüsü olarak kabul edilir. Eserlerinde, boş meydanlar, uzun gölgeler ve antik heykeller gibi motiflerle zaman ve mekan kavramlarını sorgulamıştır. De Chirico'nun sanatındaki gizem ve belirsizlik, sürrealistlerin ilgisini çekmiş ve onları derinden etkilemiştir. De Chirico'nun eserleri, bilinçaltının derinliklerine yaptığı yolculuklarla, izleyiciyi içsel bir keşfe davet eder.

Max Ernst, sürrealizmin en önemli figürlerinden biri olarak, kolaj gibi tekniklerle, bilinçaltının kaotik dünyasını keşfetmiştir. Ernst'in çalışmalarında, doğa ve makine arasında bir gerilim, fantastik ve gerçeküstü imgelerle ifade edilir. Sanatçının rüyalar ve halüsinasyonlar aracılığıyla yarattığı dünyalar, sürrealizmin temel prensiplerine uygun olarak, mantığın ötesindeki gerçeklikleri keşfeder.

Salvador Dali, sürrealizmin en tanınmış simalarından biridir. Parlak ve ayrıntılı resimleri, izleyiciyi hem büyüleyen hem de rahatsız eden imgelerle doludur. Dali'nin eserlerinde, eriyen saatler ve fantastik manzaralar gibi unsurlar, zaman ve gerçeklik algılarını sorgular. Sanatçının hayatı ve çalışmaları, eksantrik kişiliği ve yenilikçi teknikleriyle sürrealizmin popülerleşmesine büyük katkı sağlamıştır.

Leonora Carrington, sürrealizmin öncülerinden biri olarak, özellikle kadın sanatçıların bu akımdaki yerini güçlendirmiştir. Carrington'ın eserlerinde, mitoloji ve büyü gibi temalar ön plandadır. Sanatçının kendine özgü tarzı, hem kişisel deneyimlerini hem de kolektif bilinçaltının derinliklerini yansıtır. Carrington, fantastik dünyalar yaratırken, aynı zamanda feminist bir perspektif sunar.

Ernst Fuchs, fantastik gerçekçiliğin önemli temsilcilerindendir. Fuchs'un resimleri, detaylı ve sembolik anlatımlarıyla dikkat çeker. Sanatçının çalışmalarında, dini ve mitolojik temalar, sürrealist bir yaklaşımla ele alınır. Fuchs'un eserleri, izleyiciyi semboller ve imgeler aracılığıyla derin bir anlam arayışına davet eder.

Rudolf Hausner ve Erich Brauer, fantastik gerçekçiliğin diğer önemli isimlerindedir. Hausner'in çalışmaları, bireyin iç dünyasına ve psikolojik süreçlere odaklanırken, Brauer'in eserleri, renkli ve detaylı kompozisyonlarıyla dikkat çeker. Bu iki sanatçı, fantastik sanatın farklı yönlerini keşfederek, izleyiciye zengin ve çok katmanlı bir deneyim sunar.

Frank Frazetta, fantastik sanatın popüler kültürdeki en önemli figürlerinden biridir. Frazetta'nın çizimleri, fantastik edebiyat ve sinema dünyasında büyük etki yaratmıştır. Sanatçının güçlü ve

dinamik figürleri, epik ve mitolojik temalarıyla dikkat çeker. Frazetta'nın çalışmaları, fantastik sanatın geniş kitlelere ulaşmasında önemli rol oynamıştır.

Zdzislaw Beksinski, karanlık ve ürkütücü atmosferleriyle tanınan bir sanatçıdır. Beksinski'nin eserlerinde, distopik ve grotesk manzaralar, insanın varoluşsal korkularını ve karanlık yanlarını yansıtır. Sanatçının detaylı ve tekinsiz imgeleri, izleyiciye rahatsız edici ama düşündürücü bir deneyim sunar.

Wayne Barlowe, fantastik sanatın çağdaş temsilcilerinden biridir. Barlowe'nin çalışmaları, özellikle yaratık tasarımları ve yabancı dünyaların detaylı tasvirleriyle öne çıkar. Sanatçının eserleri, bilimkurgu ve fantastik edebiyatın görsel anlatımında önemli bir yere sahiptir.

Sonuç olarak, sürrealizm ve fantastik sanat, bu on büyük sanatçının katkılarıyla zenginleşmiş ve derinleşmiştir. Bu sanatçılar, bireysel ve kolektif bilinçaltının keşfi, gerçekliğin ötesindeki dünyaların tasviri ve insanın içsel deneyimlerinin ifadesi konusunda çığır açıcı çalışmalar yapmışlardır. Eserleri, sanat tarihinde kalıcı bir iz bırakmış ve izleyicilere, kendi gerçekliklerini sorgulama ve genişletme fırsatı sunmuştur. Bu bağlamda, sürrealizm ve fantastik sanat, hem sanatsal hem de felsefi açıdan derin bir öneme sahiptir ve bu sanatçıların mirası, gelecek nesiller için ilham kaynağı olmaya devam edecektir.

Son olarak, bu çalışma sanatın insan psikolojisi, kültürel miras ve toplumsal olaylarla olan bağlarını anlamak için önemli bir fırsat sunar. Sanatın evrensel dilini kullanarak, Fantastik ve Sürrealist eserler insanlığın ortak duygularını ve geçmişini derinlemesine yansıtır ve bu bağlamda sanatın yaşamsal önemini vurgular.

Bu şekilde, Sürrealizm ve Fantastik Sanat akımlarının insanlığın sanatsal ve düşünsel gelişimine nasıl katkıda bulunduğunu ve günümüz sanatının evrimindeki rolünü anlamak mümkün olacaktır.

KAYNAKÇA

- Antmen, A. (2018). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayınevi.
- Arat, N. (1977). “Kant Estetiği'nde Güzel ve Yüce Değerleri”, Felsefe Arşivi, Cilt:0, Sayı:21, ss.83.
- Arciniegas Paspuel, O. G., Álvarez Hernández, S. R., Castro Morales, L. G., & Maldonado Gudiño, C. W. (2021). 2021, 6.
- Ayşe Selcen Yücelen, “Fantastik Realizmde Kurgu ve Kompozisyon”, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2011, s. 2.
- Batur Çay, M. (2021). Sürrealist Ressam Laurie Lipton Resimlerinde Semboller. İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi, 2,
- Batur, R. (2020). Sürrealizmin Gerçeklik Anlayışıyla Pop Sürrealizme Bakış., 5(9), 163–174.
- Bayav, D., & Ayteş, E. (2011). 20. Yüzyıl resim sanatında yüzeyin sınırlarını aşan arayışlar. Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(8), 35–57.
- Beata Sokolowska-Smyl, “Zdzislaw Beksinski’s Paintings of the ‘Fantastic Period’ as an Expression of Early Childhood Experience”, Creativity: Theories – Research – Applications 1, Sayı 1 (2014): 156–67. s.162.
- Berkli, Y., & Gültepe, G. (2016). Sanat Metafor ve Dönüşüm. Sanat Dergisi, (30), 44-51.
- Biography of Hieronymous Bosch, <https://www.hieronymus-bosch.org/biography.html>, (ErişimTarihi: 08.03.2024).
- Can Göl, R., & Güngör, T. (2021). “Erol Deneç ve Ernst Fuchs’un Eserleri Üzerine Bir Karşılaştırma”, Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 62, 1021–1029.
- Da’at Hamakom Center for the Study of Cultures of Place in the Modern Jewish World, The Hebrew University of Jerusalem, Mt. Scopus, Jerusalem 9190501.
- Deneç, E., Ernst, V. E., & Un, F. (2021). A Comparison on the Works of Erol Denec and Ernst Fuchs. Ulak bilge Dergisi, 9(62), 1021–1030. -09-62-08.
- Dergisi, K. S. (2019). Türk Resim Sanatında Soyut Eğilimler Araştırma Makalesi. İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi, 2, 1–14.
- Emre, G. (2016). Resim Sanatı Tarihi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.

- Ferraris, I. (2008). İmgelem, çev. Fırat Genç, Ankara: Dost Kitabevi, s. 6.
- Flood, J. H., & Kolisch, I. (2012). No, 49–56.
- Farthing, S. (2012). Sanatın Tüm Öyküsü (Çev: G. Aldoğan), Hayalperest Yayınevi.
- Ebuzer Babayiğit, “Resim Sanatında Fantastik Realizm”, Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2023.
- Frazetta, F. (1975). The Fantastic Art of Frank Frazetta, Ed.: Betty Balantine, New York: Peacock Yayınevi.
- Hieronymus Bosch, <https://totallyhistory.com/hieronymus-bosch>, (Erişim Tarihi: 17.04.2024).
- Kayapınar, U. (2007). “Max Ernst’in Resimlerinden Çözümleme Örnekleri: Sessizliğin Gözü, Yağmurdan Sonra Avrupa II, Antipope”, Journal of Arts, Cilt:4, Sayı:2, ss.129-134.
- Küçükalkan, G. (2018). Derrida ve Yapısöküm. İstanbul: Arı Sanat Yayınevi.
- Kelin, A. G. (2014). Salvador Dali, Ed. Rochelle Baltze ve Megan Gunderson, ABD: ABDO.
- Keser, N. (2009). Sanat Sözlüğü. İstanbul: Ütopya Yayınevi.
- Kocadoru, F. (2014). “Deha ile Yalnızlık Arasında Romantik Bir Sanatçı: Caspar David Friedrich”, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Koç, G. (2006). “Türk Resminde Fantastik Eğilimler”, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Laura Hansen Barlowe, Wayne Barlowe, Biography, <https://waynebarlowe.com/biograph/>.
- Leroy, C. K. (2004). Gerçeküstücülük (çev. M.Tahsin Yalım), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Lorraineh, L. (2024). Ernst Fuchs and Fantastic Realism, <https://thecreativejung.com/ernst-fuchs-and-fantastic-realism/>, (Erişim Tarihi: 26.05.2024).
- Metni, L. E. (2006). (Yüksek Lisans Eser Metni), Sayfa no. 9.
- Milay Ezengin, & Meyçem Ezengin, a.g.e, s.125.
- Mundy, J. (1987). Surrealism and Painting: Describing the Imaginary. Art History, 10(4), 492. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8365.1987.tb00271.x>.
- Nil, M. K. (2017). Seramik Sanatında Sürrealizm. The Journal of Academic Social Sciences, 56(56), 630–647. <https://doi.org/10.16992/asos.12871>.

Nouvar, W. B. Wayne Barlowe, <https://www.nouvar.net/wayne-barlowe-ve-sira-disi-fantastik-sanati/>.

Perti, J. A. (2004). *Tradition Through Modernity: Postmodernism and Beyond in Folklore Scholarship*. Helsinki: Studia Fennica Folkloristica.

Sangadah, K., & Kartawidjaja, J. (2020). Title. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.

Sarı, E. (2018). Sanat Olgusunun Tarihsel Süreçte Değişen Tanımı, İşlevi ve Değeri. *Yayın Tarihi*, 31(2), 131–154.

Illustration History, Wayne Barlowe, <https://www.illustrationhistory.org/artists/wayne-barlowe>.

Tez, B., & Enstit, S. B. (2016). *Fantastik ve Sürrealizmin Görsel İletişimle*.

Tezi, S. Y. (2021). Hieronymus Bosch'un Fantastik İmgeleri ve Hieronymus Bosch'un Fantastik İmgeleri.

The Fantastic Art of Frank Frazetta Copyright © 1975 by Frank Frazetta book.

Tunç, H. (2021). Sürrealistlerin Mekâna Dair Üretimlerinin Kavramlar Üzerinden İncelenmesi. *Tasarım Kuram*, 17(33), 191–204. <https://doi.org/10.14744/tasarimkuram.2021.38278>.

Visionary Art Gallery, <https://www.vagallery.com/rudolf-hausner.html>, (Erişim Tarihi: 27.02.2022).

Yolcu, A. A. (2015). Sanat Nedir? Sanatçı Kimdir? Kime Sanatçı Denir? 26–27.

Herrera Marcano, T., Cachada, A., Rocha-Santos, T., Duarte, A. C., & Roongtanakiat, N. (2009).

Görsel Kaynakça

Görsel 1. Adem'in Yaratılışı, Michelangelo, *The Creation of Adam*, 280 cm × 570 cm (9,2 ft × 18,7 ft)

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Adem%27in_Yarat%C4%B1%C4%B1%C5%9F%C4%B1#/media/Dosya:Michelangelo_-_Creation_of_Adam_\(cropped\).jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Adem%27in_Yarat%C4%B1%C4%B1%C5%9F%C4%B1#/media/Dosya:Michelangelo_-_Creation_of_Adam_(cropped).jpg)

Görsel 2: Venüs'ün Doğuşu 'The birth of Venus' Sandro Botticelli (172,5 cm × 278,5 cm (679 in × 1.096 in)

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Ven%C3%BCs%27%C3%BCn_Do%C4%9Fu%C5%9Fu_\(Botticelli\)#/media/Dosya:Sandro_Botticelli_-_La_nascita_di_Venere_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ven%C3%BCs%27%C3%BCn_Do%C4%9Fu%C5%9Fu_(Botticelli)#/media/Dosya:Sandro_Botticelli_-_La_nascita_di_Venere_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg)

Görsel 3: "Çocuklarını Yiyen Satürn" Fransico Goya 1819-1823 146 cm × 83 cm

[https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87ocuklar%C4%B1n%C4%B1_Yiyen_Sat%C3%BCrn#/media/Dosya:Francisco_de_Goya,_Saturno_devorando_a_su_hijo_\(1819-1823\).jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87ocuklar%C4%B1n%C4%B1_Yiyen_Sat%C3%BCrn#/media/Dosya:Francisco_de_Goya,_Saturno_devorando_a_su_hijo_(1819-1823).jpg)

Görsel 4: Francisco Goya, Cadı Kutlamaları, 1821. Prado Müzesi,

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/93/Francisco_de_Goya_y_Lucientes_-_Witches%27_Sabbath_-_WGA10007.jpg

Görsel 5: Aklın uykusu canavarlar doğurur, 1797 Francisco Goya Gravür, 21,5 x 15 cm

<https://images.app.goo.gl/SrueghHBzFZnYjGa8>

Görsel 6: Salvador Dali 'Belleğin Azmi' 1931 Yağlı Boya

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/d/dd/The_Persistence_of_Memory.jpg

Görsel 7: Dünyevi Zevkler Bahçesi Hieronymus Bosch

https://tr.wikipedia.org/wiki/D%C3%BCnyevi_Zevkler_Bah%C3%A7esi#/media/Dosya:Garden_delights.jpg

Görsel 8: Psalm 69 Ernst Fuchs 1960

<https://images.app.goo.gl/LaDxMuRtX3aHmHXW6>

Görsel 9: "Horses: The Death of a Rider" Giorgio de Chirico

<https://www.vitoschnabel.com/exhibitions/giorgio-de-chirico/artworks>

Görsel 10: Giorgio de Chirico "Hektor ile Andromakhe" 1912

<https://www.peramuzesi.org.tr/images/Blog/images/chirico13.jpg>

Görsel 11: Giorgio De Chirico, Deux mannequins en buste (Two Half-length Mannequins), canvas, 50 x 40 cm/19.7 x 15.7 in.

<https://medias.gazette-drouot.com/prod/medias/mediatheque/100027.jpg>

Görsel 12: Max Ernst, Celebes, 1921, Canvas in Oilpaint 125,4 x107,9 c

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Elephant_Celebes#/media/File:The_Elephant_Celebes.jpg

Görsel 13: The Angel of the home or the Triumph of Surrealism Max Ernst

<https://www.max-ernst.com/assets/img/paintings/the-triumph-of-surrealism.jpg>

Görsel 14: Max Ernst **Ubu** Imperator, Max Ernst, 1923

https://cdn.thecollector.com/wp-content/uploads/2019/11/Ubu_Imperator.jpg?width=1080&quality=55

Görsel 15: Salvador Dalí Fine Arts Museum Basel 1937

<https://images.app.goo.gl/vxrCHnA2SrUEypfE9>

Görsel 16: Salvador Dalí, Antropomorfik çekmeceler, 1936, Ahşap üzerine yağlı boya, (25.4 x 44,2 cm)

<https://images.app.goo.gl/GtEUPMjZwVds5uVb6>

Görsel 17: Salvador Dalí, St. Anthony'nin Baştan Çıkışı, 1946

<https://10layn.com/wp-content/uploads/2020/12/9-st-anthonynin-bastan-cikisi.jpg>

Görsel 18: "They Shall Behold Thine Eyes Leonora Carrington

<https://images.app.goo.gl/mKfSmGvwxwNr92UB6>

Görsel 19: Mary Leonora Carrington, And Then We Saw the Daughter of Minatour, 1953

https://www.artkolik.net/wp-content/uploads/2024/04/TR16307_Carrington-Press-Site.jpeg

Görsel 20: Mary Leonora Carrington, 1937, Selfportrait

<https://www.artkolik.net/wp-content/uploads/2024/04/restricted.jpeg>

Görsel 21: Ernst Fuchs, Crucification, 1950, Suluboya, 42x28.5 cm, Avusturya

<https://images.app.goo.gl/BD4cvUgUaAKwWQcE8>

Görsel 22: "Griffin and Dragon 80x61 cm, oil on Canvas, Ernst Fuchs

https://www.arthistoryproject.com/site/assets/files/36454/ernst_fuchs-griffin_and_dragon-1969-obelisk-art-history-1.jpg

Görsel 23: Ernst Fuchs "Eight World, Lament Over the Cosmic Egg"

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ5jHmjWhEUK_9fmeiGiW5mJ3-GOMoQzX2f-Q&s

Görsel 24: Rudolf Hausner, Adam und Pegasa 60x79 cm

<https://images.app.goo.gl/D396E1VZuiJvpfFdA>

Görsel 25: Rudolf Hausner "Ich bin Es", 1948 Rudolf Hausner

<https://visionaryhalloffame.weebly.com/uploads/2/5/9/7/2597378/1215882.jpg?277>

Görsel 26: Rudolf Hausner, Adam Maschinist, 1914, 81,5 x 77 cm

https://www.gallery-vienna.com/fileadmin/user_upload/10_Kuenstler/hausner_grafik/Hausner123.jpg

Görsel 27: Vollmond Kenia circa 1980s

https://media.mutualart.com/Images/2024_05/03/17/172837470/erich-brauer-erich--arik--brauer-UGOIK-570.Jpeg?w=480

Görsel 28: Erich Brauer, ibid 1929

https://gcp-la8-storage-cdn.lot-art.com/public/upl/60/Erich-Arik-Brauer-1929-Vienna-2021-ibid_1659595870_3611.jpg

Görsel 29: Erich Brauer. De Dunkle Herde , 1929

<https://zeller.de/abs-catalog-object-images/833-18.jpg>

Görsel 30: Frank Frazetta, The Destroyer. 1971 oil on canvas

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/23/Conan_the_Destroyer_by_Frank_Frazetta.png

Görsel 31: Frank Frazetta, Dark Kingdom 1976

https://news.artnet.com/app/news-upload/2023/06/Frank-Frazetta-Dark-Kingdom-Painting-Original-Art_Heritage_Auctions-765x1024.jpeg

Görsel 32: Frank Frazetta, Egyptian Queen 1969

https://news.artnet.com/app/news-upload/2020/12/171a_tipin_history_of_fantasy_art_xl_01182_2008201534_id_1317266-787x1024.jpg

Görsel 33: Zdzislaw Beksinski, İsimsiz,1975

<https://wooarts.com/wp-content/uploads/sites/1/nggallery/zdzislaw-beksinski/zdzislaw-beksinski-painting-wooart-22.jpg>

Görsel 34: Zdzislaw Beksinski, İsimsiz,1977

https://i0.wp.com/populistmagazine.com/wp-content/uploads/2022/07/130115374_402264137768618_6928813819664848707_n.jpg?w=825&ssl=1

Görsel 35: Zdzislaw Beksinski, İsimsiz,1975

<https://lancerledger.com/wp-content/uploads/2024/01/ACOA5l2W4iHpKpOxFhaRSaJOB7Ae4ihMv0OWEtrF-1200x993.jpg>

Görsel 37: Wayne Barlowe Precursor, Concept art for the film *Pacific Rim*, 2013.Panel in Acrylic

<https://www.illustrationhistory.org/images/uploads/R.jpg>

Görsel 39: Wayne Barlowe Lucifuge Rofocale,2001, Panel in Acrylic

<https://www.illustrationhistory.org/images/uploads/Lucifuge.jpg>

Görsel 40: Wayne Barlowe, Eligor,2007, Panel in Acrylic

<https://www.illustrationhistory.org/images/uploads/Barlowe - Gods Demon cover.jpg>

Görsel 41: “9 “Diyar Bekçileri” Emre Sungurhan 2022, TUAB ,100x150 cm, Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 42: Emre Sungurhan, 9 Diyar Bekçileri, Detay ,2022 Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 43: Emre Sungurhan, 9 Diyar Bekçileri, Detay ,2022 Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 44: Emre Sungurhan, İçimizdeki Hastalık ,2021, TUAB,70x100 cm Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 45: Emre Sungurhan, İçimizdeki Hastalık, Detay ,2021 Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 46: Emre Sungurhan, İçimizdeki Hastalık, Detay ,2021 Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 47: Emre Sungurhan, Gece Gardiyanları ,2021, TUAB,50x70 cm Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 48: Emre Sungurhan, Gece Gardiyanları, Detay ,2021 Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 49: Emre Sungurhan, Gece Gardiyanları, Detay ,2021 Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 50: Emre Sungurhan, Gezgin, TUAB ,2022 60X90 cm Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 51: Emre Sungurhan, Yokoluş, TUAB,2023 70x100 cm Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 52: Emre Sungurhan, Kasaba Koruyucuları, Dijital İllüstrasyon 2023 Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 53: Emre Sungurhan Balık Hanım.25x35 cm TUAB 2022 Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 54: Emre Sungurhan Yasaklı Bölge Asit Oyma Gravür 35x50 cm 2023 Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 55: Emre Sungurhan Yasaklı Bölge Asit Oyma Gravür Detay Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.

Görsel 56: Emre Sungurhan Yasaklı Bölge Asit Oyma Gravür Detay Emre Sungurhan Kişisel Arşivi.