

FANTASTİK VE SÜRREALİZMİN GÖRSEL İLETİŞİMLE
İLLÜSTRASYONA YANSIMALARI

LİZA BÜYÜKTAŞCIYAN

Yüksek Lisans, Görsel İletişim Tasarımı, Işık Üniversitesi, 2016

Bu Tez Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne
Yüksek Lisans (MA) derecesi için sunulmuştur.

IŞIK ÜNİVERSİTESİ

2016

İŞIK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

FANTASTİK VE SÜRREALİZMİN GÖRSEL İLETİŞİMLE
İLLÜSTRASYONA YANSIMALARI

LİZA BÜYÜKTAŞCIYAN

ONAYLAYAN:

Tez Danışmanı Prof. Yurdaer Altıntaş (Işık Üniversitesi)

Üye Doç. Hatice Öz Pektaş (Işık Üniversitesi)

Üye Yrd. Doç. Birnur Karatimur Çutsay
(Marmara Üniversitesi)

ONAY TARİHİ: 16.05.2016

FANTASTİK VE SÜRREALİZMİN GÖRSEL İLETİŞİMLE İLLÜSTRASYONA YANSIMALARI

ÖZET

Bu tez çalışmasında, fantastik ve sürrealizm akımları, bir görsel anlatım dili olan illüstrasyonla tanım, tarihi gelişim süreçleri ve birbirleriyle olan etkileşimleri açısından incelenmiştir. Çalışma dört ana bölüm ve yapılan proje uygulaması konusu için hazırlanmış olan bölüm dahil olmak üzere toplamda beş bölümden oluşmaktadır. İlk üç bölüm fantastik, sürrealizm ve illüstrasyonu ayrı ayrı ele almaktadır. Bu bölümlerde tanımlamaları, tarihi gelişim süreçleri, sahip oldukları özellikler, varsa türler gibi konuları detaylı bir şekilde inceleyen ara başlıklar ve bilgiler yer almaktadır.

Dördüncü bölümde ise konular arasındaki ilişki incelenmiştir. Öncelikle fantastik ve illüstrasyon, daha sonra sürrealizm ve illüstrasyon arasındaki ilişki incelenmiş, bu alanda çalışmalar üretmiş çeşitli illüstratör ve tasarımcıların çalışmaları örnek olarak gösterilerek tasarımları ve üslupları hakkında bilgiler verilmiştir. Son olarak ise üçünün beraber ilişkileri üzerinde durulmuştur. İllüstrasyonda görsel algının ne gibi etkileri olduğundan, fantastik ve sürrealizm akımlarının bu konuda hangi noktada durduklarından ve insanların psikolojilerinde ne gibi yansımalar oluşturduklarının üzerinde durulmuştur. Fantastik, sürrealizm ve illüstrasyonun görsel algıdaki yeri, psikoloji ve sosyoloji açısından etkili olabilmesi için ne gibi etkenlere dikkat edilmesi gerektiği konusunun önemi üzerinde durulmuştur. Proje uygulama konusu ve yapılan çalışma hakkında bilgilerin yer aldığı kısım ise beşinci bölümdür. Bu bölümde 150. yılı olması nedeniyle seçilen 'Alice Harikalar Diyarında' kitabı ve yazarı hakkında bilgiler verilmiştir. Hikayenin tarihi, yazar tarafından oluşum süreçleri, ne gibi mesajlar barındırdığı hakkında bilgiler verilmiştir. Hikayedeki başlıca karakterler hakkında bilgiler verilmiş ve tanıtılmıştır. Daha sonra ise kitabın ilk illüstrasyonlarını yapan Sir John Tenniel'den başlayarak günümüze kadar Alice kitapları için yapılmış farklı anlayışlardaki illüstrasyon örnekleri gösterilmiştir.

FANTASTİK VE SÜRREALİZMİN GÖRSEL İLETİŞİMLE İLLÜSTRASYONA YANSIMALARI

ABSTRACT

In this thesis, fantastic and surrealist movement is being examined in terms of their definition through illustration as a visual language, their progress through out history as well as their interaction between one another. The research comprises five chapters, where four of them constitute as the main chapters as well as one which includes information for the visual implementation of the project. The first three chapters undertake fantasy, surrealism and illustration on each chapter. Each chapter includes information and captions that questions the historical progress processes, their specialities and sorts if any through a deeper approach.

In the fourth chapter ,the relation between subjects are examined.

Primarily the relation between fantasy and illustration and than surrealism and illustration is examined. Also works of various illustrators and designers who produced their works under this field has been placed as examples and information provided for the related works and their style. Last but not least the interaction of these three movements are mentioned. The effect of the visual perception been pointed out on the illustrations, at what point does fantastic and surrealist movements stand for and what their reflecitons create on human psychology. Further more, the position of illustration, fantasy and surrealism on the visulal perception, whose factors has to be considered from psychological and sociological point of view.

The fifth chapter includes the theme of the visual implementation and information for the project. In this section there is information about the author and the book titled “Alice in Wonderland” which is selected due to it’s 150th anniversary. Historical information of the story, the creation stages of the author and hidden messages are undertaken within this section. There is also the introduction and

information of the characters within the story. Last but not least, various examples of works created under different examples of illustrations made upto date by various illustrators as well as Sir John Tenniel who has made the original illustrations of the book has been shown within this chapter.

Önsöz

İllüstrasyon, görsel iletişimin önemli öğelerinden biri olmasına ve dünyaca önemsenen, gelişmiş bir alan olmasına karşın ülkemizde buna gerekli önem ve öncelik pek fazla verilmemiştir. Özellikle bazı kesimlerce illüstrasyonun sadece 'çocuk kitabı çizimleri' şeklinde yorumlanıyor ve kabul ediliyor olması illüstrasyona karşı olan genel bakış açısını ve algıyı kısıtlamakta ve sınırlamaktadır. İllüstrasyona karşı olduğu gibi, fantastik türe karşı da benzer ön yargılar olduğu söylenebilir. Sadece gerçek hayatın zorluklarından kaçmak veya çocukları ve gençleri eğlendirmek için hazırlanan bir tür olduğu şeklinde oluşmuş yargılar vardır. Bu nedenle, yapılan tez çalışmasında bahsi geçen alanların, sürrealizm ile beraber genel yargının aksine dar alanlar olmadıkları aksine çok geniş içeriklere, farklı türlere ve algı konusunda derin hedeflere sahip oldukları konusunda bilgi verici olmak hedeflenmiştir.

Yapılan inceleme ve araştırmalar doğrultusunda bu üç kavramın gerek birbirlerinden bağımsız olarak kullanımları gerekse bir arada olan kullanımlarının görsel iletişim alanı dahilinde insanların algısı üzerinde sosyolojik ve psikolojik açıdan ne gibi yansımalar yarattığı, bu doğrultuda nelere dikkat edilerek bu illüstrasyon çalışmalarının hazırlandığı konusunda tasarım açısından önemli ve dikkat edilmesi gereken noktalara değinilmiştir. Daha sonra incelenen fantastik ve sürrealist illüstrasyon örnekleri doğrultusunda, elde edilen noktalara da dikkat edilmeye çalışılarak bir uygulama projesi hazırlanmıştır. Uygulama kısmı için 150. yıl dönümü olması nedeniyle bir fantastik kurgu eseri olan 'Alice Harikalar Diyarında' kitabı seçilmiştir. Yapısından dolayı zaten fantastik öğeleri bünyesinde barındıran bu esere sürrealist bir üslup ile yaklaşılmaya çalışılmış ve bu bağlamda illüstrasyonlar hazırlanmıştır.

Teşekkür

Tüm çalışmalarım boyunca bana her zaman destek olan, yol göstererek ilerlememi sağlayan ve bana yeni ufuklar açan değerli hocam ve danışman hocam Prof. Yurdaer Altıntaş'a teşekkür eder, sonsuz sevgi ve saygılarımı sunarım.

İçindekiler

Özet	ii
Abstract	iii
Önsöz	v
Teşekkür	vi
İçindekiler	vii
1 Giriş	1
2 Fantastik Kavramı	3
2.1 Fantastiğin Tanımı.....	3
2.2 Fantastiğin Tarihçesi.....	5
2.3 Fantastiğin Türleri ve Özellikleri.....	13
3 Sürrealizm Kavramı	17
3.1 Sürrealizmin Tanımı.....	17
3.2 Sürrealizmin Tarihçesi.....	18
3.3. Sürrealist Resmin Özellikleri.....	27
4 İllüstrasyon	30
4.1 İllüstrasyonun Tanımı.....	30
4.2 İllüstrasyonun Tarihçi ve Gelişimi.....	33
4.3 İçerik ve Kullanım Alanları Açısından İllüstrasyon Türleri.....	41
4.3.1 Basın-Yayın İllüstrasyonları.....	42
4.3.2 Çocuk Kitabı İllüstrasyonları.....	42
4.3.3 Reklam-Tanıtım İllüstrasyonları.....	43
4.3.4 Animasyon ve Bilgisayar Oyunları İllüstrasyonları.....	44

4.3.5 Teknik ve Tıbbi İllüstrasyonlar.....	44
4.3.6 Dekoratif Amaçlı İllüstrasyonlar.....	45
4.3.7 Üç Boyutlu Alanlarda Kullanılan İllüstrasyonlar.....	45
4.4 Tarz ve Yaklaşım Açısından İllüstrasyon Türleri.....	47
4.4.1 Realist (Gerçekçi) İllüstrasyonlar.....	47
4.4.2 Sürrealist (Gerçeküstü) İllüstrasyonlar.....	48
4.4.3 Fantastik ve Gotik İllüstrasyonlar.....	48
4.4.4 Pop Art İllüstrasyonlar.....	49
4.4.5 Psychedelic (Saykodelik) İllüstrasyonlar.....	50
4.4.6 Tipografik İllüstrasyonlar.....	51
4.5 İllüstrasyonda Kullanılan Başlıca Malzeme ve Teknikler.....	52
4.5.1 Kömür ve Kök Boyalar.....	52
4.5.2 Mürekkep.....	52
4.5.3 Kuru Boya ve Karakalem.....	53
4.5.4 Suluboya, Guaj ve Akrilik gibi Su Bazlı Boyalar.....	53
4.5.5 Pastel ve Mum Boyalar.....	53
4.5.6 Marker ve Keçeli Kalemler.....	54
4.5.7 Kağıt Türleri.....	54
4.5.8 Fotoğraf ve Kolaj.....	54
4.5.9 Transfer Tekniği.....	54
4.5.10 Baskı Teknikleri.....	55
4.5.11 Dijital Teknikler.....	55
5 Fantastik, Sürrealizm ve İllüstrasyon Arasındaki Etkileşim	57
5.1 Fantastiğin İllüstrasyonla Olan İlişkisi.....	57
5.1.1 Gustave Dore (1832-1883)	58
5.1.2 Arthur Rackham (1867-1939)	60
5.1.3 E.H. Shepard (1879-1976)	61
5.1.4 John Bauer (1882-1918)	62

5.1.5 Jiri Trnka (1912-1969)	64
5.1.6 Roy G. Krenkel (1918-1983)	65
5.1.7 Pauline Baynes (1922-2008)	66
5.1.8 Edward Gorey (1925-2000)	67
5.1.9 Maurice Sendak (1928-2012)	68
5.1.10 Brothers Hildebrondt (1939)	69
5.1.11 Wojciech Siudmak (1942)	70
5.1.12 Wayne Anderson (1946)	71
5.1.13 Larry Elmore (1948)	71
5.1.14 Lorenzo Mattoti (1954)	72
5.1.15 Daniel Merriam (1963)	73
5.2 Sürrealizmin İllüstrasyonla Olan İlişkisi	74
5.2.1 Max Ernst (1891-1976)	75
5.2.2 Jindrich Styrsky (1899-1942)	76
5.2.3 Karel Teige (1900-1951)	77
5.2.4 Karel Teissig (1925-2000)	78
5.2.5 Roman Cieslewicz (1930-1996)	78
5.2.6 Francizsek Starowieyski (1930-2009)	79
5.2.7 Edward Fella (1938)	80
5.2.8 Roland Topor (1938-1997)	81
5.2.9 Andrzej Klimowski (1949)	82
5.3 Fantastik-Sürrealizm-İllüstrasyon Etkileşimi, Psikolojik ve Sosyolojik Açıdan Algıdaki Yeri	83
6 ‘Alice Harikalar Diyarında’ ve Proje Uygulaması	91
6.1 ‘Alice Harikalar Diyarında’ ve Lewis Carroll Hakkında.....	91
6.2 Başlıca Karakterler.....	97
6.2.1 Alice.....	97
6.2.2 Beyaz Tavşan.....	97

6.2.3 Tırtıl.....	98
6.2.4 Cheshire Kedisi.....	98
6.2.5 Çılgın Şapkacı.....	99
6.2.6 Mart Tavşanı.....	100
6.2.7 Fındık Faresi.....	100
6.2.8 Dodo Kuşu.....	100
6.2.9 Kupa Kraliçesi.....	101
6.2.10 Kupa Kralı.....	101
6.3 ‘Alice Harikalar Diyarında’ Kitabı ve İllüstrasyon.....	101
6.3.1 Sir John Tenniel ve İlk Alice Harikalar Diyarında İllüstrasyonları	101
6.3.2 ‘Alice Harikalar Diyarında’ Kitabı İçin Yapılmış Diğer İllüstrasyonlardan Bazı Örnekler.....	103
6.4 Alice Harikalar Diyarı’nın 150. Yıldönümü Nedeniyle Hazırlanan Proje Çalışması.....	107
6.5 Uygulama İçin Hazırlanan Bölümler ve İllüstrasyonlar.....	109
Sonuç	120
Görseller Listesi	122
Kaynakça	129
Ek Kaynakça	142
Özgeçmiş	148

1. GİRİŞ

İllüstrasyon kelimesinin bilgilendirmek, anlaşılır kılmak, öğretmek gibi anlamları vardır. Resimden ayıran özelliği de bir mesaj verme, bir iletişim kurma çabasında oluşudur. Tek başlarına veya yazı ile kullanılabilirdikleri gibi, yazıyı destekleyici nitelikte bir öge olarak da kullanımları vardır. Tarih öncesi dönemlerden itibaren bir iletişim türü olarak insanların kullanımında olmuş bir türdür. İnsan zihninin görselleri daha kolay algılayabilmesi ve daha rahat öğrenmesine yardımcı olması illüstrasyonun çok geniş bir kullanım alanına sahip olmasını desteklemiştir. Zaman içerisinde illüstrasyon türünün çok çeşitli alanlarda, çeşitli şekillerde, birçok teknik yardımıyla kullanıldığı ve yaygınlaşmış olduğu görülmüştür.

Fantastik kurgu türü de çok eski dönemlerden itibaren varolan bir tür olmuştur. Özellikle insanların bilinmeyene, doğaüstü olan şeylere, gizemli ve mistik olana karşı duydukları merak ve istek bu durumu tetiklemiş ve zaman içerisinde birçok farklı türünün oluşmasına neden olmuştur. Her ne kadar ilk bakışta bazı kesimlerce sadece gerçek hayattan kaçmak için abartılmış eğlendirici hikayeler veya sadece çocuklar için masallar şeklinde bir algı oluşmuş olsa da, fantastik kavramının derinlerine inildiğinde gerçek hayata, psikolojiye, psikanaliz ile çözülebilecek bilinçaltına ait detaylara rastlanır. Gerçek hayattaki çeşitli konular ve sorunlar için sembolik olarak yol gösterme, ders verme, farkındalık yaratarak insanları düşünmeye itme ve hayal gücünü devreye sokmak gibi amaçları vardır. Hayal gücü genişledikçe insan özgürleşir ve gerçek hayattaki dar düşünce tiplerinden sıyrılarak daha geniş ve gelişmiş bir düşünce yapısına sahip olur.

Fantastikle birçok ortak noktası olan ama farklı bir kavram olan sürrealizm akımı da yine psikoloji ve bilinçaltı ile yakından bağlantılı bir alandır. Sürrealistler, doğaüstü, bilinçaltı gibi konulara yönelerek gerçeküstü bir yaklaşım oluşturma çabasıındadırlar.

Bu noktada gerçeküstü, gerçekdışı yada gerçeğin zıttı gibi tanımlamalarla karıştırılmamalıdır. İçinde yaşadığımız dünyanın gerçekliğini reddetseler de gerçekliğin bilinçaltı, rüyalar, hayal gücü gibi araçlarla ulaşılabilecek farklı bir dünyada olduğunu düşünmektedirler. Endüstri devrimi sonrası olan gelişmeler ve değişen hayat şartlarının insanlar üzerinde oluşturduğu baskının, bireylerin bilinçaltında farklı yansımalar şeklinde ortaya çıktığını savunmuşlardır. Bu noktadan yola çıkarak da hayal gücünü, bilinçaltını ortaya çıkarmak ve orada var olan dünyaya ulaşabilmek için çalışmalar yapmışlardır. Genellikle psikanaliz yöntemlerinden beslenmişlerdir, bunların yanında meditasyon ve trans gibi bilinçaltını ortaya çıkarıcı çeşitli yöntemler de kullandıkları bilinmektedir.

Fantastik ve sürrealizmin en büyük ortak noktası hayalgücünü tetikleme, dolayısıyla insanları özgürleştirerek hayata ve olaylara farklı açılardan bakabilme özelliğini katmaktır. Bu amaçlarla görsel iletişim türü olan illüstrasyon alanı birleştirildiğinde etkili anlatımlar oluştuğu söylenebilir.

2015 yılının, ünlü hikaye kitabı “Alice Harikalar Diyarında”nın 150. yıl dönümü olması nedeniyle başta İngiltere olmak üzere dünyanın pek çok yerinde buna yönelik etkinlikler ve çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Tiyatro oyunları, bale, 150. yıl temalı çay partileri, yayın evlerinin 150. yıla özel hazırlamış olduğu kitaplar, kartpostallar, kitap ayrıçaları, pul tasarımları, afişler gibi daha birçok farklı alan için tasarımlar hazırlanmıştır. Bu nedenle fantastik ve sürrealist özelliklere sahip olan Alice Harikalar Diyarında kitabı proje uygulama konusu için uygun bulunmuştur.

2. FANTASTİK KAVRAMI

2.1 Fantastiğin Tanımı

Fantazi(fantasy) kelimesinin kökleri Antik Yunan'a kadar gitmektedir. Eski Fransızca'da '*fantasie*'(*fantasy*) kelimesi, Latince'de '*hayalgücü*'(*imagination*) anlamına gelen '*phantasia*' kelimesine dayanmaktadır. Bu kelime ise Latince'ye Antik Yunan dilindeki '*görüntü,görünüm*' anlamına gelen '*phantasia*' kelimesinden geçmiştir. Antik Yunan dilinde '*phantasia*' kelimesinin kökü ise '*phantazo*' kelimesine aittir. '*Phantazo*' kelimesi; '*zihinde veya gözde belirlemek, şekillenmek veya oluşmak*' gibi anlamlara sahiptir. Bu kelime de, '*gün ışığına çıkmak*' anlamına gelen phanio kelimesinden gelmektedir. Kelimenin asıl kökünün Antik Yunan dilinde, '*ışık*' anlamına gelen '*fos*' kelimesine kadar dayandığı düşünülmektedir. [1]

Fantazi-fantastik kelimesi günümüzdeki kullanımıyla '*hayali*', '*düşsel*' anlamına sahiptir. Tarih boyunca, ilk insanlardan günümüze kadar insanlar doğüstü olana, bilinmeyene, dolayısıyla bir anlamda '*öteki*' olana karşı yakınlık duymuş ve merak etmişlerdir. Fantastik, insanlara hayal gücünün sınırlarını zorlama ve özgürleşme imkanı sunar. Alışılmışın dışında, doğüstü, bilinmeyen, tedirgin edici gibi kavramları içinde barındırır. [2] '*Fantastik*' kitabının yazarı *Tzvetan Todorov*' a göre '*fantastik*' bir kararsızlık süresinde yer alır. Bu durumu şöyle açıklamaktadır;

“... Tümümüyle kendimize ait, tanıdığımız, şeytanı, hava perileri, vampirleri olmayan bir dünyada öyle bir olay meydana gelir ki, o bildiğimiz dünyanın yasaları bunu açıklamaya yetmez. Olayı algılayan kişi iki olanaklı çözümden birisini benimsemek zorundadır: Ya duyulardan kaynaklanan bir yanılsama, düşgücümüzün yarattığı bir şey söz konusudur ve o zaman yasalar olduğu gibi

kalır; ya da olay gerçekten olmuştur, gerçekliğin bir parçasıdır, işte o zaman bu gerçekliği bizim bilmediğimiz yasalar yönetir. Şeytan ya bir yanılısamadır, düşsel bir varlıktır; ya da öteki canlı varlıklar gibi şeytan da gerçekte vardır az rastlanılması koşuluyla. Fantastik bu kararsızlık süresinde yer alır: Yanıtlardan herhangi birisini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak komşu bir alana, ya tekinsiz ya da olağanüstü türlerin alanına girmiş oluruz. Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır.”
(Todorov,2004)

Bu durumda fantastik, “doğaüstü, olağan dışı” olan ve “garip,tuhaf” olan arasında bir yerde bulunduğu söylenebilir. Bazen bu iki farklılığı da kendi içinde kapsayabilir. Kendi dünyamız dışındaki çok başka bir dünyayı, çok farklı bir evreni de anlatıyor, bizimle tanıştırtıyor olabilir, bizim dünyamızla aynı veya benzer bir dünya içerisine gizlenmiş bir dünyayı da bize açıyor olabilir. Yani bir şeyin fantastik olabilmesi için mutlaka gerçekte var olmayan bir dünyada, var olmayan bir zaman diliminde kurgulanması zorunluluğu yoktur. Şu anda yaşadığımız gerçek dünyada ve günümüz zaman dilimi içerisinde gizlenmiş bir şekilde var olarak da kurgulanabilir. Bu noktada fantastiğin en önemli şartının; hangi dünyada, hangi zaman diliminde varolursa olsun kendi kuralları ve yasalarının geçerliliğinin olabilmesi gerekliliği olduğu söylenebilir. [3]

Daha önce de belirtildiği gibi tedirgin edici, bilinmeyen, korku, merak, heyecan, olağan dışı, tuhaf, gerçek üstü gibi duyguları tetiklemekte ve bunlarla var olmaktadır. Fantastik kavramının rüyalarla bu açıdan benzerlik taşıdığı söylenebilir. Hayal gücünün sınırlarını zorlayan ve sınırsızlığıyla özgürleştirebilen, bilinç altının da yüzeye çıkabildiği bir alan sağlar. Bu taşıdığı benzer özelliklerle psikoloji ve psikanaliz gibi alanlarla da bağlantılıdır. [4]

Edebi açıdan da düşünüldüğünde fantastik kurgu, doğaüstü ve büyü öğeleri bünyesinde barındırarak varolur. Bu açıdan, “imkansız” olarak sınıflandırılan hemen hemen herşey fantastiğin evreninin kapsamına girer de diyebiliriz. Sahip oldukları

belli başlı karakteristik özelliklerin çoğunun ortak olması nedeniyle fantastik tür ve bilimkurgu tür birbiriyle benzerlik gösterebilirler aslında bir o kadar da farklıdır. Bilimkurgu türü, fantastiğe kıyasla daha ‘‘imkanlı’’ sayılabilecek olaylara konu olur diyebiliriz. Bilimkurguda, bilimsel bazı veriler temelinden yola çıkılarak inşa edilen bir kurgu vardır, her ne kadar günlük hayatta karşılaşılması zor olan olaylar olsalar da teknolojik gelişmelere bağlı olarak bazı bilimkurguların gelecekte günün birinde gerçekleşebilme olasılıkları vardır. Fantastik kurguda ise bu durum çok olanaklı değildir. Genellikle bilimkurguda olduğu gibi bilimi ve bilimsel açıklamaları temel almaz. Fantastik tür temelini doğüstü ve büyülü öğelerden aldığından, onun temel aldığı bu öğeler ve olaylar şu an yaşadığımız gerçek dünyanın kurallarıyla açıklanabilir değildir. Bu nedenle fantastik tür sadece kendi yasaları aracılığı ile açıklanabilir ve algılanabilir. [5]

Fantastik, yaşanan dünyada bilinen tüm kuralları yıkarak kişileri bilinenin ötesine, bilinmeyen, tanıdık olmayan bir dünyaya götürür. Bunu yaparken bilinen yaşanan şeylerden yola çıkarak, bu bilinen tanıdık oldun şeylere ‘tekinsizlik’ duygusunu ekleyerek bunların yadırganmasını sağlayacak şekillerde de yapar. Fantastik tür eserler incelendiği zaman çoğunda günlük yaşamdan izler bulunması mümkündür. Tanınan, bilinen bir kişinin veya bir olayın çok farklı bir açıdan ele alınışı ile karşılaşılabilir. Sadece tanıdık ve yakın oldun şeylere imkansız bazı özellikler ekleyerek bunu yaparlar. [6]

2.2 Fantastiğin Tarihi

Günümüzdeki anlam ve algısıyla ‘‘modern fantastik’’ kavramının tarihi iki yüzyıldan daha az bir süreye dayansa da, fantastik türüne kapsamı daha geniş bir açıdan bakarsak köklerinin çok daha geçmiş dönemlere dayandığı söylenebilir. Antik dönemlerden kalan hikayeler, destanlar, fabıllar, halk hikayeleri, mitoloji ve içeriğindeki hikayeler fantastik türünün ilk örnekleri sayılabilirler. İçlerinde barındırdıkları mitolojik yaratıklar, büyücüler, canavarlar, tanrılar, süper kahramanlar, doğüstü güçler, gerçek üstü olay ve mekanlar, vb. varlıkları içlerinde barındırmaları tüm bu eski dönemlerden kalan hikayelerin fantastiğin ataları

sayılmalarındaki nedenler arasındadır. Bu bağlamda yaklaşıldığında *Gilgamiş*, *İlyada* ve *Oddessia destanları* fantazi türünün ilk örnekleri olarak görülmektedir. Tarihteki en eski yazılı destanlardan biri olan Gilgamiş destanı, Uruk kralı Gilgamiş'in ölümsüzlük arayışını ve bu amaçla çıkmış olduğu yolculuğu doğaüstü detaylarla hikayesini anlatır bize. Homeros'un yazdığı İlyada destanında Truva savaşı anlatılır ama yine içerisinde mitolojik ve doğaüstü öğeler barındırır. Yine Homeros'un Oddesia destanında ise Truva savaşı sonrasında, evine İthaka'ya dönmeye çalışan Odysseus'un hikayesi anlatılır. Yol boyunca yaratıklarla, doğaüstü güçlerle, büyülerle, tanrılarla karşılaşır ve onlarla mücadele eder. Tüm bu destanlarda da karşılaştığımız gibi tarihin belirli bir kısmında mitoloji ve mitolojik öğeler ön plana çıkmıştır. Özellikle de çok tanrılı inanç sistemlerinin de bu konuda etkisi olduğu söylenebilir. Gerek antik Mısır mitolojisinde, gerek Yunan mitolojisinde ve diğer tüm kültürlere ait mitolojilerde doğaüstü unsurlar öncelikli öğeler arasındadır. Sahip oldukları çeşitli tanrılar, bu dünya ve öte dünya inanışları, mitolojik yaratıklar, tanrılarla aralarında olan ilişkiler ve olaylar. Tüm bunlar doğaüstü ve büyü anlatıların temellerini oluştururlar. Günümüzde tüm bu mitolojilerin sahip oldukları derin ve geniş içeriklerden ilham alarak fantastik alanında eserler üreten yazarlar ve sanatçılar vardır. Dolayısıyla farklı formlarda da olsa tarihteki tüm bu mitolojiler bir şekilde günümüzde de yaşamaya devam etmektedir. Devamında *Beowulf* epik şiiri yine içerisinde barındırdığı gerçeküstü elemanlarla erken dönem fantastik türün örnekleri arasında yer alır.

Kelt kültürü ve mitolojileri de birçok halk kahramanının doğmasına ve hikayelerin, destanların oluşmasına yol açar. Özellikle daha sonraları modern çağlara yaklaşırken İrlanda ve İskoçya bölgelerinde sıkça anlatılan ve pek çok yazarın konu edindiği gotik-korku ve hayalet hikayelerinin temellerinde Kelt hikayeleri vardır. [7]

Daha sonraları Orta Çağ'a geçiş ile beraber macera ve şövalyelik ile ilgili çeşitli hikayelerin oluşmaya başladığı görülür. Büyük Britanya'nın *Kral Arthur efsaneleri* başta olmak üzere farklı ülke ve kültürlere ait benzer fantastik efsaneler oluşmaya başlar. Bunlar yine mitolojik hikayelerde olduğu gibi doğaüstü varlıkları barındıran, aynı zamanda birçok başka fantastik öğeyi de içinde barındıran türden hikayelerdir.

Büyücüler, canavarlar, hayaletler, ejderhalar gibi fantastik karakterlere sıkça rastlanır. Kral Arthur efsaneleriyle beraber başta Avrupa’da olmak üzere şövalyelik hikayeleri ilgi görmeye başlar ve Kral Arthur efsaneleri gibi pek çok farklı varyasyonlarda şövalyelik hikayeleri ortaya çıkmaya ve yayılmaya başlar. [8]

18.yy’a gelindiğinde ise günümüzde ‘*peri masalları*’ olarak adlandırılan türün ilk örnekleri görülmeye başlanır. Peri masallarının kökleri özellikle Avrupa’daki sözlü hikaye geleneklerine kadar dayanır ve çoğu anonimdir. Bir tür olarak görülmeye ve oluşmaya başlanması ise *Grimm Kardeşler* ve *Charles Perrault* ile başlar. Genellikle iyi-kötü, doğru-yanlış gibi ikilikleri okuyucuya sunan ve hikayeyi bunun üzerinden kurgulayan bir tür olduğu söylenebilir. [9] Peri masallarının ilk örnekleri karanlık, ürkütücü, acımasız ve garip sayılabilecek özelliklerdedir. Şu an günümüzde bu örneklerin çoğu hala yaşamaktadır ama zaman içerisinde bazı değişikliklere maruz kalmışlardır. Çünkü şuanda peri masalları olarak adlandırdığımız ve genellikle ‘çocuklara masallar’ olarak sınıflandırılan hikayeler ilk yazıldıklarında çocukları hedef olarak yazılmamışlardır. Bugün çocuklara anlatılan peri masallarının asıl orjinal halleri fazlasıyla şiddet ve cinsellik içerikli hikayelerdir. Büyük bir kısmı yine birşeyler öğretme veya ders verme gibi amaçlara sahiptir yine. Ama şu an çocuklara okunanlardan çok daha sert ve sarsıcı özelliktedirler. Bu türün zaman içerisinde ‘çocuk masalı’ gibi bir sınıflandırmaya sokulması ile bu aşırı şiddet içerikli kısımları yumuşatılarak daha şirinleştirilmeye çalışılmıştır. [10]

18 ve 19. yy’da görülen romantik akımının etkileri yine fantastiğin geçmişinde de görülebilmektedir. Romantik akımıyla beraber Orta Çağ dönemine ait fantastik ve tekinsiz anlayışı tekrar görülmeye başlanır. Tarihsel süreçte geleneksel fantastik türün örnekleri arasında yer alırlar yine.

Yine 18. yy’da İngiliz yazar *Horace Walpole*’ın kaleme almış olduğu ‘*Otranto Şatosu*’ (*The Castel of Otranto*) gotik edebiyatın ilk eseri olarak kabul edilir. Kitabın önsözünde gotik edebiyatı hakkında bilgi veren ve gotik edebiyat türünü

tanımlayan ve tanıtan bir yazı yazmıştır. Bu ilk gotik edebiyat eserinden sonra bu alanda eserler veren pek çok yazar olmuştur ve büyük bir kısmı bugün de hala popülerliğini korumaktadır. *Mary Shelley*'nin gotik ve bilimkurgu türlerini bir araya getiren romanı “*Frankenstein*” bu alanda önemli bir yere sahiptir. *Bram Stoker*'ın yazdığı “*Dracula*” romanı da Frankenstein gibi çağlar boyu kalıcı bir yer edinerek klasikleşmiş eserlerdendir. Bunlar ve benzer dönemdeki eserlerin çoğunda tedirgin edici unsur, tehdit edici unsur oluşturan öge genellikle dışardan bir güçtür. Yani karakterin karşı karşıya olduğu tedirginliği ve garipliği yaratan şeyin kaynağı kendisi dışındaki bir varlık yada kişidir genellikle. Canavar, hayalet, vampir, kurtadam, şeytanlar gibi. Bunların çoğunun da kökleri yine eski dönem mitlerine kadar uzanır. Ancak *Edgar Allan Poe*'nun eserlerinin ortaya çıkışı ile beraber bu ‘dışardan gelen tehdit’ kurgusunda değişiklikler görülmeye başlanır. Edgar Allan Poe ile karakterin ruhsal ve psikolojik durumları da kurgu içerisine katılmaya başlanır. Kişilik çatışmaları görülebilir. Karakterlerin karşı karşıya kaldığı tehditler genellikle karakterin kendi kafasında yarattığı sanrılar veya halüsinasyonlar şeklindedir ve bazen karakterin aklını kaçırmasına kadar varan boyutlarıyla da karşılaşılmaktadır.

[11] [12]



Görsel 1. Gustave Dore'un Cinderella illüstrasyonu, 1867

Genellikle korku duygusu gotik türde ön plana çıkan özelliklerdendir. Doğaüstü varlıklar, yaratıklar içerebilir. Ancak her gotik tür eserde mutlaka doğaüstü bir öğe olması gerekmez. Bu açıdan bazı noktalarda fantastik türle ayrıştıkları söylenebilir.



Görsel 2. Gustave Dore'un, Edgar Allan Poe'nun 'Kuzgun' şiiri için yaptığı illüstrasyon, 1884

19.yy'a gelindiğinde günümüz anlamıyla modern fantastik türünün yavaş yavaş şekillenmeye başladığı görülür. Gerçek anlamda modern fantastik edebiyatının başlangıcı olarak kabul edilen ilk örnek ise İskoç yazar ve şair George MacDonald'ın yazmış olduğu "Prens ve Goblin" (*The Princess & Goblin*) kitabıdır. Yazmış olduğu bu kitaptan sonra yetişkinler için yazılmış ilk fantastik roman olarak kabul edilen Phantastes isimli romanını yazmıştır. Aynı zamanda George MacDonald, 1893 yılında yayınlanmış olan bir kitabında "Fantastik Hayalgücü" (*The Fantastic Imagination*) adıyla fantastik türü üzerine yazılmış ilk ciddi ve eleştirel makaleyi de yazmıştır. Bu bakımdan George MacDonald modern fantastik edebiyatının öncüsü

sayılmaktadır. Öncüsü olduğu bu türe katmış olduğu eserlerle kendisinden sonra gelen fantastik edebiyat yazarlarına da ilham kaynağı olmuştur. Kendisiyle aynı dönemde yaşamış olan ve yol gösterici olduğu “*Alice Harikalar Diyarında*” kitabının yazarı Lewis Carroll’a hikayesini yayınlaması konusunda da destek vermiş olduğu bilinmektedir. Alice Harikalar Diyarında gibi L.Frank Baum’un “*Oz Büyücüsü*” kitabı da fantastik türün önemli eserleri arasındadır. [13]

20.yy’da fantastik artık bir tür olarak edebiyatta yerini almış ve popülerleşen bir tür olmaya başlamıştır. 1923 yılında Amerika’da “*Weird Tales*” (*Garip Hikayeler*) adıyla fantastik ve korku kurgu türü içerikli bir dergi yayınlanmaya başlanır. 1949 yılında yine Amerika’da “*The Magazine of Fantasy & Science Fiction*” dergisi yayınlanmaya başlanır. Benzer dönemlerde fantastik kurgu ve bilimkurgu temasıyla birçok farklı dergi yayınlanmaya başlanır. Bu yıllarda *Clark Ashton Smith, H.P. Lovecraft, Fritz Leiber* gibi pek çok yazar, yazarlık kariyerlerine bu dergiler aracılığı ile başlamışlardır. [14]

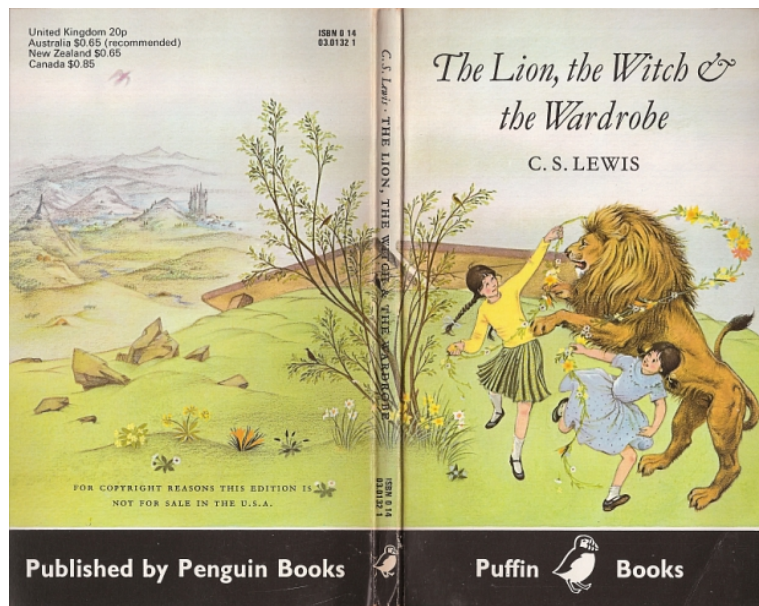
İngiliz yazar *John Ronald Reuel Tolkien*, yani bilinen kısaltılmış adıyla J.R.R. Tolkien’in fantastik edebiyatta çığır açacak olan kitabı “*Hobbit (The Hobbit)*” 1937 yılında yayınlanmıştır. Daha sonra 1950’lerde “*Yüzüklerin Efendisi*” serisi yayınlanmıştır. Yazar kendi hikayelerinin illüstrasyonlarını da kendisi hazırlamıştır. J.R.R. Tolkien’in okuyucuya sunduğu orta dünya içerisinde barındırdığı, elfler, hobbitler, goblinler, ejderhalar, büyücüler gibi pek çok karakteri ve özellikleriyle kendi döneminde önemli bir yer edinmesini sağlamış ve daha sonraki fantastik tür yazarlarına yol gösterici olmuştur. Tolkien’in kitaplarında oluşturduğu bu orta dünya kurgusu daha sonraları ondan etkilenmiş pek çok yazarda farklı yansımalarıyla karşımıza çıkar. [15]

Yine Tolkien gibi fantastik edebiyata farklı bir kurgu yaklaşımı getiren bir başka önemli isim ise İrlandalı yazar Clive Staples Lewis yani bilinen adıyla C.S. Lewis’tir. “*Narnia Günlükleri*” (*The Chronicles of Narnia*) ismiyle 1950 ve 56

yılları arasında yayınlanmış olan yedi kitaplık bir seriyi kaleme almıştır. Mitolojik canlılar, konuşan hayvanlar, büyü, sihir gibi pek çok fantastik öğeyi barındırır. Hikayenin başında günümüz dünyasında sıradan bir hayat yaşayan karakterlerimizin, gerçek dünyadan farklı, tamamen fantastik olan bir evrene açılan bir kapıyı şans eseri keşfetmeleriyle, kendilerini bir anda gerçek dünyadan fantastik dünyaya geçiş yapmış halde bulurlar. C.S. Lewis'in bu gerçek ve fantastik arasındaki geçişli hikaye kurgusundan sonra pek çok fantastik kurgu yazarı da bu yaklaşımdan etkilenmiştir ve buna benzer yaklaşımlar modern fantastik edebiyatta sık karşılaşılmıştır. [16]



Görsel 3. J.R.R. Tolkien'in Hobbit kitabı illüstrasyonlarından, 1936



Görsel 4. Pauline Baynes'in 'Narnia' kitabı illüstrasyonlarından, 1959

Daha sonraları kadın yazar Ursula K. Le Guin'in kaleme aldığı ‘*Yerdeniz Öyküleri*’ serisi de Narnia Günlükleri ve Yüzüklerin Efendisi gibi fantastik edebiyatın ses getiren önemli eserleri arasında yerini alır. Tolkien sonrası gerek yayın evleri gerek yazarlar Yüzüklerin Efendisi türünde hikaye kurgularının arayışlarına girmişlerdir. Bu süreçte tema olarak bu türe benzeyen birçok roman da yayınlanmıştır. 1970’lerde ise Terry Brooks’un ‘*Shannara’nın Kılıcı*’ üçlemesi yine benzer tür bir temaya sahip olsa da diğerlerinden farklı olan yönleriyle kütleleşen fantastik kurgu türleri arasında yerini alır. [17]

90’lı yıllardan günümüze gelindiğinde ise fantastik kurgu alanında sahip oldukları temalara göre farklılık gösteren çok çeşitli alt kategoriler oluşmuştur. Kılıç ve büyücülük içerikli, destansı içerikli, korku içerikli, modern içerikli, bilimkurgu içerikli, geleneksel içerikli gibi fantastik türün içerisinde de çeşitli alt kategoriler oluşmuştur.

İngiliz kadın yazar J.K. Rowling’in kaleme aldığı ‘*Harry Potter*’ serisinde içinde yaşadığımız modern dünyanın içinde doğüstü yaratıkları ve büyüyü içinde barındıran fantastik bir dünyanın kapıları açılıyor okuyucuya. Dünyaca ünlü olan bu roman aracılığı ile sıradan kurgu roman ile fantastik birbirleri ile iç içe örülmeye başlanmıştır. Yine İngiliz yazar Neil Gaiman’da günlük yaşam ve fantastik arasında çok ince ve detaylı bağlar kurarak birbirleriyle nerdeyse iç içe geçmiş dünyalar sunmaktadır. [18] Tüm bu yazarlarda ve eserlerde geleneksel fantastik türün(mitolojiler ve destanlar gibi) çeşitli yansımaları karşımıza çıkabilmektedir. Bazen günlük yaşam düzeni içerisinde işlenmiş temalarla bazen tamamiyle yabancı olduğu dünyalarda bilmediğimiz zaman dilimlerinde.

Fantastik tür her ne kadar ilk başta sadece edebiyat alanını etkilemiş olarak gözükse de birçok alanda fantastik kavramının etkileri görülebilmektedir. Fantastik türden etkilenmiş alanlar resim, heykel, illüstrasyon, müzik, sinema, tiyatro, çeşitli tasarım alanları, edebiyat gibi çok geniş ve çeşitlidir.

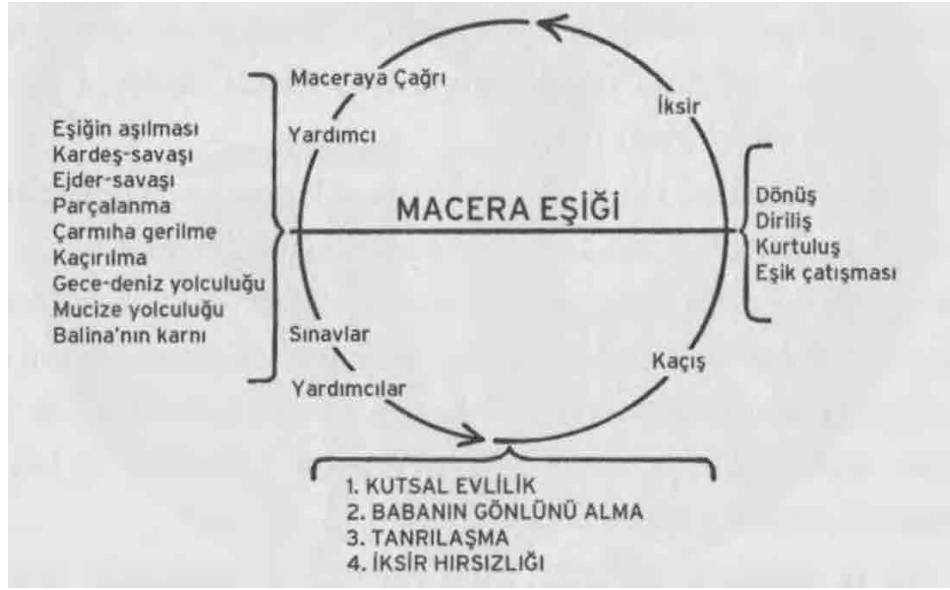
2.3 Fantastiğin Türleri ve Özellikleri

“*Beklenmedik*” ve “*imkansız*” olanı içinde barındırıyor olması fantastik sanatın ve edebiyatın en belirgin yapısal özelliği sayılabilir. Ayrıca gerçek dünyayı “*yadırgatıcı*” bir yaklaşımı da vardır. Beklenmedik ve yabancı olmasından dolayı ise “*tekinsizlik*” ve “*tedirginlik*” duygularını tetikleyebilir. [19]

Fantastik türünün anlatımsal yaklaşım açısından sıkça görülen bir özelliği, karakterin bir arayış içinde olma hali ve bu amaçla bir yolculuk içinde bulunma durumudur. Yabancı kaynaklarda “*quest fantasy*”(fantastikte arayış yada arayış fantazisi) olarak adlandırılan fantastik anlatımın bir türüdür. Bir görevi yerine getirmek veya bazen ödüllenenmek gibi bir yere varmak için farklı arayışlar içinde olur kahramanlar. Bu arayış içinde olma hali birçok fantastik eserde farklı formlarda bize sunulabilir. Bu mutlaka bir obje olmak zorunda değildir, bir olay, bir kişi, bir durum da olabilir. Kahramanımızın farklı nedenlerle ulaşmayı arzuladığı birşeydir bu. Arayışları doğrultusunda da bir yolculuğa çıkarlar. Örneğin *Gilgamiş* destanında kahramanımız ölümsüzlük arayışındadır. Ölümsüzlüğe ulaşmaya çalışır ve bunun için bir yolculuk içerisinde bulunur. Yunan mitolojisinde “*Jason ve Argonotlar*” mitinde *Jason(İason)* isimli denizci altın postu (yunan mitolojisinde altın post zenginliği ve iktidarı semboller) bulmak için mürettebatıyla beaber Kolchhis kıyılarına bir yolculuğa çıkarlar. Altın postu arayış süreçleri boyunca yolculuklarında pek çok doğüstü olay ve felaket gelir başlarına. Buna benzer olarak, *Oddesia* destanında amaç *Odysseus*'un evine yani İthaka'ya dönebilmesidir, eve dönebilmek için çeşitli görevlerin tamamlanması gerekmektedir bu amaçla da zorluklarla dolu bir yolculuğa çıkar. [20]

J.R.R. Tolkein'in “*Yüzüklerin Efendisi*” serisinde kahramanımız *Frodo*'ya dünyayı kaosa sürüklemiş olan bir yüzük verilir ve bu yüzüğün yapılmış olduğu dağa geri götürülerek orada yok etmesi istenir. Hikaye *Frodo*'nun bu görevi yerine getirmek amacına ulaşmak için çıktığı maceralı yolculuğu bize anlatır. Bunlar gibi birçok mitolojik ve fantastik hikayede arzulanan dolayısıyla da kahramanı arayış haline sokan bir arayış nesnesi/kişisi/olayı vardır. Bu arayışı tamamlamak ve görevi ya da

hedefi yerine ulařtırmak için de ıkılan bir yolculukla karřılařırız. Bu yolculuk kolay ve basit bir yolculuk olmaz çoęu zaman. Genellikle yolculukları esnasında karakterkerlimizin bařına birok olumsuzluk gelir, zaman zaman yollarına devam edebilmek için birileri tarafından eřitli testlere tabii tutulurlar veya bazı zorlu gevleri yerine getirmeleri gerekebilir, ve genellikle de en umutsuz noktaya dřtüklerinde ise aradıkları Őeye ulařmıř olurlar. [21]



Grsel 5. Joseph Campbell'ın 'Kahramanın Sonsuz Yolculuęu' kitabında 'macera'yı aıklamak için kullanılan izim, 2013

Aslında arayıř objesine/kiřisine ulařabilmeleri için tm o alkantılı yollardan gidip o en dip noktaya kadar dřmeleri gerekmektedir zaten. Bu tr fantastik kurguda her ne kadar hikayenin merkezi ve ana hedefi arayıřa neden olan Őey gibi grnse de asıl ama karaktere o yolculuęu yařatmak, o ařamalardan gemesini saęlayarak onun bir bakıma ruhsal ve kiřisel olarak geliřmesine ve ykselmesine neden olmaktır.

Yolculuk boyunca kahramanlar gibi okurlar da birok metaforik anlatımla karřılařabilirler ve dolayısıyla bir noktada kendi bilindiři dnyalarıyla bu evrene ve arayıř srecine onlar da dahil olurlar. Karakterle beraber onlarda yolculuęa ıkarlar ve karakterlerin zorlukları deneyimleyerek geirmıř olduęu deęiřim ve geliřim srecini okur da kendi aısından yařar. Bir bakıma karakterde okurda yolculuklarını tamamladıklarında yolculuęun bařlangıcındaki 'kendi'leri deęildirler. Bu noktada psikanalizin bunları anlama konusunda devreye girebileceęi dřnlebilir.

Fantastiğin ve bilinç altının/rüyaların sınırsızlıkları ve sembolik anlatımlara sahip olmaları açısından birbirlerine çok yakın oldukları söylenebilir. [22] [23]

Bir diğer sık rastlanan anlatımsal yaklaşım türü de “*portal fantasy*”(kapı/geçiş) olarak adlandırılan fantastik kurgu türüdür.

“Portal fantasy, hayali bir dünyaya girilen bir kapıdır. Klasik olan hayali kapı elbette ki Narnia Günlükleri serisinin ilk kitabı olan ‘Aslan, Cadı ve Dolap’teki gibidir. Hayali olan ciddi bir biçimde diğer tarafta olandır ve hiçbir yere sızmaz. Bireyler her iki yöne geçiş yapsalar da, sihir bu geçişi yapmaz.” (Mendelsohn, 2008)

Genelde “*ütopik*” veya yabancı dünyaların hikayeleri, hayali geçitler(portal) gibi bir giriş noktası oluşturur. Bu noktada örneğin çoğu roman veya bilgisayar oyunu genellikle birçok tanımlayıcı unsur ve ipucu ile donatılmıştır. Ancak hayali olanın çözülmesi ve görünürleşmesi için bir takım yönlendirme ve rehberliklere de ihtiyaç vardır. Bu anlamda akla gelen “*Alice Harikalar Diyarında*”, “*Arcturus’a Yolculuk*” gibi kitaplarda olduğu gibi tanımlama ve açıklama ihtiyacı hikaye anlatımının ve anlatı dilinin temelinde yatan noktayı oluşturmaktadır. [24]

Bu tekniği hayal ettiğimizde aslında kitaptaki karakterin duyduğu ve gördüğü şeyleri biz de görmeye başlayıp aslında anlatının rehberliğinde yeni tabiatlar ve mekanlar oluşturmamızı sağlar. *Portal fantasy*’yi düşündüğümüzde, bizim dünyamıza ait olduğunu düşünürüz ancak *portal fantasy* daha çok birşeye “*giriş*”, bir “*geçiş*” ve “*uzlaşma*” alanı gibidir. Bütün bunların inşaa ettikleriyle ikincil hayali bir alan oluşabilir. [25]

“*Immersive fantasy*”(sürükleyici veya kapsayan) bu tür de yine fantastikte anlatımsal bir yaklaşım türüdür. Bu türde okuyucu fantastik dünyayı tamamen ana kahramanın gözünden, kulağından algılar ve deneyimler. Açıklayıcı özellikte bir anlatıma pek fazla yer verilmez. Hikayenin içeriği doğrultusunda, hikayedeki

fantastik ögelerin hiç biri sorgulanmaz ve kurgulanmış olan bu dünya tamamen bir bütün olarak algılanır, kabul edilir. “*Rhetorics of Fantasy*” kitabının yazarı Farah Mendlesohn’a göre bu tür anlatım (immersive fantasy) gerektiğinde etkili bir şekilde hazırlanırsa, bir bilimkurgudan farksız olabilir. [26]

Fantastiğin türlerinde anlatımsal yaklaşım türleri dışında, tarihçe kısmında da biraz değindiğim gibi bir de sahip oldukları temalara göre çeşitli alt kategoriler vardır. Bunlardan bazı başlıca olanları aşağıdaki gibi sıralanabilirler;

- 1) Geneksel Fantastik
- 2) Modern Fantastik
- 3) Destansı(Heroik) Fantastik
- 4) Peri Masalları
- 5) Mitolojik Hikayeler
- 6) Tuhaf(weird) Hikayeler
- 7) Korku(dark) Hikayeler
- 8) Kılıç ve Büyücülük içerikli Hikayeler
- 9) Tarihi içerikli Hikayeler

3. SÜRREALİZM KAVRAMI

3.1 Sürrealizmin Tanımı

Sürrealizm'in kelime anlamı “*gerçeküstücülük*”tür. Ama bu noktadan yola çıkıp Sürrealizmin, “*gerçek dışı*”, “*gerçeklik karşıtı, realitenin zıttı*” gibi anlamlara sahip olduğunu söylemek doğru olmaz. Çünkü Sürrealizm gerçeklik karşıtı değildir, gerçekliği de içinde barındırır ama asıl olarak gerçeğin insanlar ve bilinç altı üzerindeki farklı yansımalarını ele alır. [27] Bu noktada *psikanalizden* aldığı etkiler ön plana çıkar. “*Rüya, bilinçdışı, bilinçaltı*” gibi konularla ilgilenir ve bunların Sürrealizm'deki yeri ve önemi de büyüktür. Bilinçaltının ortaya çıkarılması gerektiğini düşünürler. Toplumdaki “*kurallar*”, “*yasalar*”, “*ahlaki değerler*”, “*dinler*” gibi etkenlerin oluşturduğu kuralcı ve baskılayıcı sistemden dolayı çeşitli duygu ve düşüncelerin bastırıldığını ve bu bastırılmışlığın bilinçdışı ve bilinçaltı seviyesinde farklı yansımalarla ortaya çıktığını savunurlar. [28] [29]

Bilinçaltını ortaya çıkarmak için çeşitli teknikler geliştirmişlerdir. Bilinç dışı deneyimlerin insanın hayalgücünü ortaya çıkararak ve dolayısıyla da yaratıcılığını tetikleyen bir durum olduğunu düşünmüşlerdir. Sistemin kurallarının getirdiği kısıtlamalardan dolayı bu durumun bilinçaltını açığa çıkarmada yardımcı olmadığını düşünerek kuralları reddederek özgürce davranma yoluna gitmişlerdir. Bu noktada da “*automatic-writing, automatic-drawing*” (*kendiliğinden yazım, kendiliğinden çizim*) gibi bilinci devre dışı bırakıp bilinç dışı durum ile hareket etmeyi gerektiren teknikler geliştirmişlerdir. Bu geliştirilen teknikler “*otomatizm*” (*automatism*) olarak da adlandırılmaktadır. [30]

Bu teknikte bilinçli bir süreçten geçmeyen bir yazım ve çizim yaklaşımı kullanılır. Örneğin rastgele yapılan çizimler üzerinden teasesüfi hatalar veya çizimlerle bilinçaltını ortaya çıkarmaya yönelik çalışmalar yapılır. *Otomatik çizim* yöntemi öncülerinden biri *Andre Masson*'dur. Sonrasında *Salvador Dali*, *Joan Miro* gibi isimler de bu teknikte eserler üretmişlerdir. Bu çizim tekniği daha sonraları resimler, tablolar gibi farklı alanlara ve mazmelere de uygulanmış, uyarlanmıştır. [31]

Psikanalizde rüyaları ve bilinçaltını açığa çıkarmak için kullanılan hipnotik yöntemler sürrealizmde de sıklıkla kullanılmıştır. *Freud'un psikanaliz yöntemleri* ve rüyaları yorumlamak üzerine yaptığı çalışmalar sürrealistler tarafından da kabul görmüş ve sıklıkla denenilen yöntemler arasında olmuştur. *Akı, mantık, bilinç ve kurallardan* sıyrılma çabasında olmuşlardır. Bu noktada sürrealizmin psikanaliz alanından çok fazla beslenmiş olduğunu söyleyebiliriz.

Salvador Dali, Max Ernst, Giorgia de Chirico, Rene Magritte, Joan Miro, Andre Masson, Alberto Giacometti gibi isimler bilinen sürrealist sanatçılardan bazılarıdır. Sürrealist resmin özelliklerine bakacak olursak; sembolik anlatımın ön planda olduğunu, rüyadaymış hissini yaratan bir bilinçdışı olma hali izlenimi verdiği, günlük hayatımızın parçası olan tanıdık imgelerin sıradışı kullanımlarla karşımıza çıktığı gözlemlenir. Her sürrealist resimde olmasa da, çoğunda imgelerin çizimlerinin gerçekçi bir yaklaşımla yapılmış olduğu ama bu gerçekçi görünümlü imgelerin absürd yerlerde, ilginç ve alışılmadık dışında bir yapıda kullanıldığı gözlemlenebilir. Bu yaklaşım da "*gerçeğin*" kişiler üzerindeki yansımaları hissini ortaya koymaktadır. [32]

3.2 Sürrealizm'in Tarihçesi

19.yy'ın sonları ve 20.yy'da Dünya'nın genel haline bakıldığında sanayileşme süreci, bu durumun getirdiği çeşitli yenilikler, teknikler, bilim alanındaki ilerlemeler, bu dönemde insanlık tarihinin en büyük savaşlarının, yıkım ve kaosun yaşandığı dolayısıyla da toplumlar üzerinde *psikolojik, sosyolojik ve kültürel* açıdan birçok alanda kırılma noktaları yaşandığı gözlemlenebilir. Bu kırılmalar zaman zaman çeşitli alanlar üzerinde devrimsel bir etki yaratma niteliğinde meydana gelmiştir ve bazıları bir nevi başkaldırı gibi bir anlam kazanmıştır.

İşte bu her anlamda gerilimi yüksek olan dönemde diğer birçok alan gibi sanat alanı da etkilenmiştir. Dönemin getirdiği çeşitli nedenlerden ötürü eleştirmek ve başkaldırmak gibi amaçlarla farklı hedeflere sahip olarak meydana gelmiş birçok akımla karşılaşırız. Bu akımlardan biri; daha sonraları ortaya çıkacak olan Sürrealizm için bir nevi temel oluşturduğunu, ortam hazırladığını varsayabileceğimiz ‘‘Dada’’ veya ‘‘Dadaizm’’dir. I. Dünya Savaşı dolaylarında başlamıştır. *Anti-sanat, anti-burjuva, anti-savaş* gibi protest yaklaşımlara sahiptir. Kapitalizm, burjuva sınıfının sahip olduğu rahat, *konformist, milliyetçi ve kolonici* yaklaşımlar gibi nedenleri savaşın oluşma nedenleri arasında görmüş ve bu durumu eleştirmişlerdir. Aynı zamanda sanatta yıllar boyu oluşmuş ve yerleşmiş olan geleneksel estetik anlayışlarını da reddetmişlerdir. Görsel sanatlar dışında, edebiyat, grafik tasarım, tiyatro, müzik, şiir gibi farklı alanlarda üretilmiş eserlerde de Dada’nın etkileri görülmektedir. Bu akımın etkilerinin sanat üzerinde protest, agresif ve şiddet içerikli davranışlar sergilediği düşünülmektedir. Her ne kadar Dada akımının edebiyat, resim, heykel gibi sanat dalları üzerinde etkileri görülmüş olsa da bazı sanat tarihçilerine göre *Dadaizm* bir sanat hareketi olmanın ötesinde daha çok politik yaklaşımları olan bir harekettir. [33]

1920’lere doğru gelindiğinde Dadaizm son dönemlerine yaklaşmıştır. Bu süreçle beraber Dada akımından birçok kişi, daha sonraları oluşmaya başlamış olan Sürrealizm’e doğru yönelmiştir. Sürrealizmin kökleri her ne kadar Dadaizm’e dayanıyor olsa da Dadaizm’deki kadar yoğun, sert bir agresif ve protest bir yaklaşımı yoktur. I. Dünya Savaşı’nın sona ermesi ve sonrasında II. Dünya Savaşı’nın başlamasından hemen önceki ara dönemde, 1920’ler civarında Sürrealizm’in ilk adımları oluşmaya başlamıştır. Avrupa’da, merkez olarak Paris’te oluşmuş, sonrasında evrensel bir boyut halini almış kültürel bir harekettir. Bazı kesim Sürrealistlere göre sürrealizm sadece kültürel, edebi veya sanatsal bir akım olmanın çok daha ötesinde, bir hayat felsefesi ve bir yaşam biçimidir. [34]

Psikiyatri üzerine eğitim almış olan yazar ve şair *Andre Breton*, sürrealizmin oluşturulmasında aktif olarak rol almış kişilerdendir. Savaş döneminde bir hastanenin nöroloji bölümünde savaş sırasında ağır psikolojik travmalar geçiren askerlerin

tedavileri üzerinde *Sigmund Freud'un psikanaliz yöntemlerinden* faydalanarak çalışmıştır. Bu süreçte tanışmış olduğu bazı Dadaist yazarlardan etkilenmiştir. Savaş sonrası dönemde Paris'e geri dönen Breton, devam eden Dadaist hareketinin toplantılarına katılmıştır. Aynı dönemde Philippe Soupault ve Louise Aragon ile birlikte "*Littérature*" (*Edebiyat*) adlı dergiyi yayınlamaya başladılar. Bu sırada beraber otomatik yazım veya kendiliğinden yazım olarak adlandırılan teknikler üzerine deneysel çalışmalar yapmaya başladılar ve bu çalışmalar sonucu ortaya çıkan yazıları dergilerinde yayınladılar. *Otomotizm* veya *kendiliğinden yazım* olarak adlandırılan bu teknikte düşüncelerini sansürlemeden, kendiliğinden geldiği gibi, serbest bırakarak direk yazıya aktarma yaklaşımı kullanılır, amaç bilincin müdahale ve kısıtlamalarından kurtularak bilinçaltını dışa vurabilme çabasıdır. Daha sonraları bu konu üzerine olan araştırma ve deneylerini daha da derinleştirmişlerdir. Bunun sonucunda da ortaya çıkan yazılardan derlemiş oldukları "*Manyetik Çayırılar*" (*Les Champs Magnétiques*) adlı kitabı 1920'de yayınladılar. Bu dönemde yapmış oldukları otomatik yazım çalışmaları ile pek çok yazarı ve sanatçıyı etkilemişlerdir, bu sayede etkilenen yazar ve sanatçılar da bu teknik üzerine yoğunlaşmaya başlamışlardır ve giderek genişleyen bir topluluk oluşturmuşlardır. [35]

Bir yandan felsefelerini geliştirirken, hayal gücünün tamamını açığa çıkarabilmek adına "*Hegel Diyalektiği*"¹ ve "*Marksist Diyalektik*"² üzerinde de çalışmışlardır. Hayal gücünü özgürleştirebilmek ve bilincin sınırlamalarından serbest bırakabilmek amacıyla yöntemler geliştirebilmeleri adına, Sigmund Freud'un bilinçaltı ve rüya analizleri üzerine yapmış olduğu çalışmalar Sürrealistler için çok önemlidir. Yaptıkları çalışmalarla yanlış ve kısıtlayıcı olan geleneklerden ve sistemlerden insanları özgürleştirmeyi amaçlıyorlardı. Bu hedeflerle ve amaçlarla 1924 yılında *sürrealist manifesto* yayınlandı. Bu dönemde oluşmuş olan iki farklı sürrealist grup olduğundan aynı dönemde iki farklı sürrealist manifesto yayınlanmıştır. Biri *Yvan Goll* öncülüğünde olan diğeri ise *Andre Breton* öncülüğünde olan iki rakip grup oluşmuştur. Yvan Goll tarafından hazırlanmış olan manifesto 1 Ekim 1924 tarihinde yayınlanmıştır. 15 Ekim 1924 tarihinde ise Andre Breton'un yazmış olduğu sürrealist manifesto yayınlanır. Bu iki grup yayınladıkları yazılarda da açık bir şekilde birbirleriyle rekabet halinde olmuşlardır. Bu çekişmeyi Andre Breton'ın kazandığı söylenmektedir. [36]

1924 yılında Andre Breton yazmış olduğu ilk ‘‘Surrealist Manifestosu’’nu yayınlaması ile akım resmen kurulmuş olur. Aynı zamanda yazar ve sanatçıların toplandıkları, tartışmalar düzenledikleri ve araştırmalarını sürdürdükleri ‘‘Gerçeküstücü Araştırma Bürosu (Bureau of Surrealist Research)’’nu kurarlar. 1924’te ‘‘Surrealist Devrim’’ (La Révolution surréaliste) isimli dergiyi de yayınlamaya başlarlar. Bu dergi 1929 yılına kadar yayınlanmaya devam eder. Bu süreçte Andre Breton’ın yayınlamış olduğu bu manifesto Surrealizm akımının içeriğini, temellerini, dayandığı noktaları, amaçlarını belirleyici ve tanımlayıcı bir nitelikte olmuştur. Sigmund Freud ve psikanalizin etkileri Surrealizm üzerinde çok yoğun bir şekilde gözlemlenmektedir. [37]

1930’lu yıllara gelindiğinde Surrealizm akımı yaygınlaşmıştır, halk tarafından da oldukça görünür ve fark edilebilir bir noktaya ulaşmıştır. Bu dönem bazıları tarafından Surrealizm’in altın çağı olarak da adlandırılmaktadır. En yoğun olarak edebiyat ve görsel sanatlar alanında yaygınlaşan akım daha sonraları sinema, müzik gibi alanlarda da etkilerini göstermiştir. 1936 yılında Londra’da surrealist bir grup oluşmaya başlamış ve ‘‘Uluslararası Londra Surrealizm Sergisi’’ni düzenlemişlerdir. Aynı dönemde New York’ta da surrealist sergiler düzenlenmeye başlanmıştır. 1930’da Andre Breton tarafından *ikinci surrealist manifesto* yayınlanır. Bu manifesto ile felsefelerine teorik açıdan bazı düzeltmeler ve yenilikler getirirler.

1929 yılında surrealist hareketine katılan Salvador Dali 1930-35 yılları arasında çok yoğun bir şekilde çalışmıştır. Bu dönemde Dali gibi Rene Magritte, Man Ray, Max Ernst, Andre Masson gibi isimler de sık karşılaşılan isimler olmuşlardır. 1933-39 yılları arasında ‘‘Minotaure’’ isimli surrealist dergi yayınlanmaya başlanır. Editörlüğünü Andre Breton ve Piere Mabilie yapmıştır. Önemli birçok sanatçının eserlerini kapaklarında yayınlamışlardır.

¹ **Hegel Diyalektiği:** Alman filozof Georg Wilhelm Friedrich Hegel tarafından oluşturulmuştur. ‘‘Hegel felsefesi her şeyden önce bireylerin kendi kendilerine ilişkin olarak özgür bir bilince ulaştıkları bir insanlık tarihi felsefesidir. Ama bilinç kendi başına özgür değildir; bilincin özgürleşmesi Tinin Fenomenolojisi’nde betimlenen karmaşık bir süreçle gerçekleşir.’’(Vikipedia)

² **Marksist Diyalektik:** ‘‘Karl Marks ve Frederich Engels tarafından oluşturulmuştur. Hegel’in ‘efendi-köle’ diyalektiğinden etkilenirler ama Hegel diyalektiğinin tamamen materyalist bir temele dayandırarak yeniden ele alınması gerektiğini savunurlar.’’(Vikipedia)

Bu yayınlamış oldukları dergi vesilesi ile adı pek sık duyulmayan birçok sürrealist sanatçıya dikkat çekmiş ve tanıtmışlardır. Politik açıdan ise *Marksizm*'e yakın olan duruşları ve dönemin politik ortamı aracılığıyla II. Dünya savaşı öncesi dönemde sürrealistlerden büyük bir kesim ‘‘*Fransız Komünist Partisi*’’ne üye olmuşlardır. Daha sonraları *Lev Troçki* ve *Sol Muhalefeti* destekleyen Andre Breton başta olmak üzere sürrealistlerin çoğu Fransız Komünist Partisi’nden ayrılmışlardır. Bu dönemde Troçki ile tanışmak için Meksika’ya giden Breton *Frida Kahlo* ile tanışır ve onun çalışmalarını görür. Çalışmalarından etkilenerек onun ‘doğuştan’ sürrealist bir ressam olduğunu belirtir. II. Dünya savaşı sonrasında ise akımın politik görüşü anarşizme doğru yönelmiştir. [38]

II. Dünya savaşı öncesi dönemde her ne kadar diğer ülkelerde de ufak sürrealist gruplar oluşmaya başlamış olsa da sürrealizmin asıl merkezi Paris, Fransa olmuştur. Savaşın başlaması ve tüm Avrupa üzerindeki korkunç yıkıcı dalgası nedeniyle bu durum değişmiştir. Birçok sanatçı güvende olabilmek adına başta Kuzey Amerika olmak üzere dünyanın birçok farklı yerine gitmek durumunda kalmıştır. Bu zorunlu göçler sürrealizmin bir dalga şeklinde birçok ülkeye yayılmasını ve etkin olmasını sağlamıştır. Bu yayılmalar daha sonra Amerika’da *Soyut Dışavurumculuk* akımının oluşmasına ortam hazırlamıştır aynı zamanda. II. Dünya savaşı sonrası dönemde özellikle Amerika’da sanat alanında pek çok gelişme olmuştur. [39]

1941 yılında Amerika’ya giden Andre Breton çalışmalarına orada devam etmiştir. *Marcel Duchamp, Max Ernst ve David Hare* ile beraber ‘‘VVV’’ isimli bir dergiyi kısa süreli olarak yayınlamışlardır(1942-44).

Sadece dört sayısı çıkmış olan bu dergide plastik sanatlar, şiir, psikoloji, sosyoloji gibi alanlara yer verilmiştir. İllüstrasyonları *Roberto Matta, Giorgio de Chirico, Yves Tanguy* gibi sürrealist sanatçılar tarafından hazırlanıyordu. Gerek içerik gerek hazırladıkları format açısından deneysel sayılabilirdi. Bu yıllarda Amerikalı sanatçıların da desteği ile sürrealizmin halka tanıtılması ve yaygınlaştırılması adına çalışmalar yapılmıştır. Andre Breton’un sürrealizm üzerine radyo programları da olmuştur. Amerika’da olduğu kadar İngiltere’de de sürrealizm giderek

yaygınlaşmaya başlamıştır. *Francis Bacon, Paul Nash, Henry Moore, Lucian Freud* gibi isimler sürrealizmden ve yöntemlerinden etkilenmişlerdir. [40]



Görsel 6. VVV dergisinin ilk ve son sayılarının kapakları

Savaş sonrası dönemde Andre Breton Paris'e geri dönmüştür. Savaşın yol açtığı göçler ve yıkımlar sürrealizmin uluslararası bir boyuta ulaşmasını sağlamıştır ama artık sürrealizmin merkezi Paris değildir. Breton, Paris'e geri döndükten sonra bilinçaltının ve insan zihninin özgürleştirilmesi üzerine yazılar yazmaya ve yayınlamaya devam etmiştir. Onun dönüşüyle beraber Paris'te sürrealizm açısından yeni bir dönem oluşmaya başlamıştır. Sürrealizm'in dini tutumlara, insan zihninin kısıtlanmasına ve piyasa ilişkilerinde hümanizmin azalmasına karşı bir başkaldırı olma niteliğinde olduğunu vurgulamıştır. Çalışmalarına devam eden Andre Breton 1966 yılında vefat etmiştir. Bazı sanat tarihçilerine göre Breton'un ölümü ile sürrealizm gücünü kaybetmiş ve sona gelmiş olsa da Breton dönemi sonrasında da sürrealizm hem Fransa'da hemde dünyanın birçok yerinde devam etmiş ve günümüze kadar gelmiştir. Her ne kadar bazı kesimlerce sürrealizm güç kaybetmiş olarak görülse de özellikle uluslararası bir boyut kazandıktan sonra farklı yaklaşımlar edinmiş olan birçok sürrealist kesim oluşmuştur. Bu kesimlerin bazıları ise *Soyut Dışavurumculuk* gibi yeni birçok akım için zemin oluşturmuştur. [41]

Sürrealistler, içinde buldukları dünyanın aslında bir *illüzyon* olduğunu ileri sürerek, bu dünyanın ötesinde olan bir dünyanın varlığını ileri sürmüşler, bu “*öteki dünyayı*” bulma ve ona ulaşma çabası gütmüşlerdir. Bu noktadan yola çıkarak, bazı sanat tarihçileri ve araştırmacılara göre sürrealizmin kökleri çok daha eski zamanlara dayanmaktadır. Onlara göre “*okültizm, ezoterizm, hermetizm, simya*” gibi antik ve kadim dönemlere dayanan çeşitli geleneklerin modern çağdaki bir tür yansıması gibidir sürrealizm ve sürrealist yaklaşımlar. Bu *antik ve mistik geleneklerde* de öteki dünya, ölümsüzlük, görünenin ardında aslında var olan şeyler, evrenin sırları, yaşam ve insanlık hakkında açıklanmamış gizli bilgiler gibi konular ön plandadır. Herkese açıklanmayan, sadece belirli bir saf bilinç seviyesine ulaşmayı başaramış olanların öğrenebildiği bilgilerdir bunlar. Sürrealistler de tüm bu konularla ilgilenmiş ve hareketlerini bu düşünceler üzerinden kurgulamışlardır. Politik açıdan da *komünizme* yakın bir yaklaşım edinmiş oldukları göz önünde bulundurulduğunda genel olarak din kavramına uzak durdukları da söylenebilir. [42]

“*The Esoteric Secrets of Surrealism*” (*Sürrealizmin Ezoterik Sırları*) kitabının yazarı *Patrick Lepetit*, *ezoterizm ve sürrealizm* arasındaki bağları detaylı bir şekilde incelemiş ve kaleme almıştır. Lepetit’e göre sürrealistlerde dinden başlayıp ateizme doğru giden geniş bir spektrum bulunmaktadır, sürrealistlerin büyük bir kesimi ateisttir, din kavramının her tür şekline karşı olmuşlardır ama *kutsallığa* da her zaman inanmışlardır. Açıklanmış, açığa çıkarılmış olan dinlere, onların tanrılarına ve yaşadığımız dünyayı, “*gerçek*” olarak tanımlanan herşeyi reddetmişlerdir. Onlar için tüm bunlar sadece birer yanılgı, birer illüzyondur. Dolayısıyla açıklanmamış olan, sır olan bilgilerin ve öteki dünya kavramının peşineydiler. Dine karşı olduğu kadar bilime de mesafeli ve protest bir tutumları vardı.

19.yy’da *Auguste Comte*’un öncülüğünde “*Pozitivizm*” ortaya çıkmış ve bu dönemden itibaren de bu anlayış yaygınlaşmıştır. *Pozitivist yaklaşım*, dünyanın maddi ve fiziksel öğelerine ve gerçeklerine dayanan, diğer hiçbir metafizik ve teoloji alanını içermeyen bir bilim anlayışıdır. *Pozitivist bilim* anlayışının yaklaşımlarından dolayı sürrealistler pozitivist savaşı büyük yıkımlarının nedeni olarak görmüşlerdir. Fizikçileri yapmış oldukları silahlar ve atom bombası gibi üretimler

nedeniyle yıkımlardan ötürü pozitivist bilim yaklaşımını sorumlu olarak görmüşler ve bilime karşı bir tutum sergileyerek bunu yayınladıkları yazılarda belirtmişlerdir. Bilime karşı edindikleri bu olumsuz tutum Orta Çağ'da olduğu gibi dar bir düşünce yapısından dolayı değil sadece modern çağlarla beraber bilimin dönüşmüş olduğu şeye karşı tepki göstermişlerdir. [43]

Sürrealistler gerçekliğin, ruhun ve insan bilincinin öteki tarafını keşfetme peşine düşmüşlerdir. Onlar için gerçeklik olarak adlandırılan şeyin ötesinde başka gerçekler vardı. Lepeyette'e göre; sürrealistler, dinin ve bilimin insanlara sunmuş olduğu şeyler arasında bazı gerçeklik parçaları olduğunu düşünüyorlardı ama bu gerçeklikleri anlamsız buluyorlardı ve bu nedenle yeni ve farklı bir gerçekliği arama yoluna girmişlerdi. Bir bakıma yeni bir mit oluşturma çabasıydı bu. Yazar, *okült ve mistik inanışlarda* çeşitli kahramanların öteki dünyaya geçerek oradan çeşitli hazineler ve güzellikler getirdiklerinin anlatıldığı hikayelerde olduğu gibi sürrealistlerin de geliştirmiş oldukları yöntemlerle bir nevi "*öte dünyaya*", bilincin ötesine geçerek oradan çeşitli sanat üretimleri formunda hazineler olarak dünyamıza getirdiğini söylemektedir.

Okült ve ezoterik inanışlara ait bilgileri edinebilmek için araştırmalar yapmış ve bu konulardaki antik metinleri, *hiyeroglifleri* araştırmış, çeşitli el yazmalarını okumuşlardır. Simya alanına da ilgi duydukları ve simyacıların yazmış oldukları metinleri okumuş oldukları bilinmektedir. "*Sözün/sözcüklerin simyası*" söylemini metinlerinde sık kullanmışlardır. Sürrealistlerin yazmış oldukları birçok yazıda ve yayınlanan manifestolarda tüm bu okumuş oldukları metinlerin izleri görülmektedir. Bunlardan yazılarında bahsetmişlerdir. Andre Breton yazmış olduğu ikinci sürrealist manifesto'da *Nicolas Flamel*'den⁶ ve simyanın sürrealizm ile olan benzerliğinden sıkça bahsetmiştir;

"... Bizim zamanımızda her şey sanki birkaç adam doğüstü bir şekilde Rimbaud, Lautreamont ve diğer birkaç kişinin işbirliğinden doğan tek bir cildin etkisine girmiş gibi, sanki bir ses onalara, meleğin Flamel'e dediği gibi 'Gel, bu kitaba bak, iyi bak, tek satırını bile anlayamayacaksın, ne sen ne de

başkaları, ama bir gün orada kimsenin göremediğini göreceksin' demiş gibi vuku buluyor. Artık bu tefekkürden kaçacak konumda değiller. Amaçları söz konusu olduğunda Sürrealist çabalarla simyacıların çabaları arasındaki dikkate değer benzerliği fark ederseniz memnun olurum: felsefe taşı, insanın hayal gücünün her şeyden hayret verici bir intikam almasına olanak tanıyacaktı, bu da bizi zihnin yüzyıllar süren evcilleştirilmesi ve anlamsız teslimiyetinden sonra yeniden, hayal gücünü 'duyuların uzun, uçsuz bucaksız, akla dayanan dengesizliğinden' nihai olarak kurtarma teşebbüsüne getiriyor.'" (Breton, 2009, syf. 118)

Sürrealizmin tüm bu ezoterik ve mistik geleneklerle olan ilişkisi incelendiğinde ve göz önünde bulundurulduğunda, sürrealistlerin *gotik kurguya* ve *gotik edebiyata* karşı da ilgi duydukları söylenebilir. Gotik kurgunun "gizemli", "tuhaf", "merak uyandırıcı" gibi duyguları tetikleyen özelliği, gotik edebiyata karşı ilgi duymalarının temel nedenini oluşturmuştur. Gotik romanlardan ve gotik romanda yer alan unsurlardan da etkilenmişlerdir.

Bu noktada sürrealizm ve fantastik arasında da pek çok ortak nokta bulunduğundan dolayı birbirleri ile karıştırılabilir veya aynı şeymiş gibi algılanabilirler. Her ne kadar ortak yanları olsa da sürrealizm ve fantastik kesinlikle aynı şey değildir. Her ikiside hem gerçek öğelerden hemde gerçeküstü öğelerden faydalanırlar. Her ikisi de gotik öğelerden faydalanabilir. *Tuhaf*, *gizemli*, *ürkütücü*, *merak uyandırıcı* gibi duygular uyandırırılar. Fantastik olan, günlük hayatımızda, yaşadığımız dünya içerisinde, herhangi bir anda veya mekanda var olabilen bir kavramdır. Hergün içinde yaşadığımız dünyaya taze ve farklı dokunuşlar yapılarak, biraz tuhaf, biraz gerçeküstü öğeler eklenerek fantastik dünyasına dahil edilebilir. Sürrealizmde ise durum biraz farklıdır. Sürrealistler bu dünya gerçekliğini ve dolayısıyla da içinde var olan her şeyin gerçekliğini reddederler. Onlar için *rüyalar*, *trans*, *hayal gücü* gibi araçlarla ulaşılabilecek farklı bir gerçeklik vardır zihnin derinliklerinde. Özetle fantastik olan, içinde yaşadığımız dünya içerisinde varolabilir, sürrealist olan ise içinde bulunduğumuz dünyayı reddeder, onlar için asıl ulaşılması gereken başka bir

⁶ **Nicolas Flamel:** "14. yy'da yaşamış Fransız bir simyacıdır. Abraham isimli bir Yahudi'den almış olduğu düşünülen gizemli bir kitaptan edindiği mistik bilgiler yardımıyla simyacıların her zaman bulmaya çalıştıkları 'felsefe taşı' nı oluşturmayı başardığına inanılmaktadır. Felesefe taşı ile de hayat iksirini (elixir of life) elde ederek ölümsüzlüğe, sonsuzluğa ulaşmış olduğuna inanılmaktadır.'" (Wikipedia)

öte dünya vardır ve buraya ulaşabilmek için de bilinçaltı ve rüyalardan faydalanır, zihnin derinliklerine inmeye çalışırlar. [44]

Kültürel bir başkaldırı niteliğinde başlamış olan Sürrealist hareket başta edebiyat alanı ile başlayarak, resim, heykel, fotoğraf, sinema, tasarım, tiyatro, mimari gibi pek çok alanı etkilemiştir.

3.3 Sürrealist Resmin Özellikleri

Yazın alanında kullanılan *otomatik yazım* tekniği resim alanında da *otomatik çizim* tekniği şeklinde kullanılmıştır. Bu çizim tarzının öncüsü Andre Masson'dur. Andre Masson'dan sonra birçok sürrealist ressam bu teknik üzerinde çalışmalar yapmıştır. [45]



Görsel 7. Andre Masson, Kağıt üzerine mürekkep 1924

Genel olarak sürrealist resmin özellikleri;

- Rüyadaymış hissi yaratan kurgular,
- Sembolik anlatıma yer verilmesi,
- Günlük hayatta karşılaştığımız objelerin ve imgelerin alışılmadık dışında bir şekilde kurgulanarak karşımıza çıkması,
- Bazı sanatçıların eserlerinde Kübizm, Ekspresyonizm ve Dadaizm gibi akımların görsel etkilerine rastlanabilir,
- Buna rağmen Sürrealist teknikte de belli başlı öne çıkan özellikleri vardır, transparanlık hissi, abartılı boyutlandırmalar, tekrar eden öğeler gibi.
- Birçok sürrealist sanatçı gerçekçi bir çizim yaklaşımı kullanmıştır ama kurgularının ve objelerin sıradışı kullanımları ve yerleşimleri bu gerçeklik algısını kırmıştır,
- Günlük hayatta beraber görmeye alışık olmadığımız imgelerin bir arada kullanılmasına sıkça rastlanabilir,
- Bilinçaltını ve hayal gücünü ortaya çıkarmaya yönelik yöntemler kullanırlar, (otomatizm gibi)



Görsel 8. Rene Magritte, The Son of Man, 1964

Görsel 9. Rene Magritte, Time Transfixed, 1938

Rene Magritte'in bu çalışmalarında bahsettiğimiz gerçekçi şekilde tasvir edilmiş imgelerin alışılmıřın dıřındaki yerleřimleri, rüyada olma hali, bilinçaltı gibi noktaları öne çıkarmaktadır.

Rene Magritte gibi sürrealist resmin öncüleri olmuş bazı isimler ise; Giorgio De Chirico (1888-1978), Max Ernst (1891-1976), Andre Masson (1896-1987), Joan Miro Ferra (1893-1983), Salvador Dali (1904-1989) 'dir.

4. İLLÜSTRASYON KAVRAMI

4.1 İllüstrasyonun Tanımı

İllüstrasyon kelimesi latince kökenli bir kelimedir ve “*illustra'tio, illu'stro*” kelime köklerinden gelir. “*Bilgilendirmek*”, “*Anlaşılır kılmak*”, “*Açıklık getirmek*”, “*Öğretmek*” gibi anlamlara sahiptir. Bu amaçlarla yapılmış olan stilize çizimler, resimlemeler için de kullanılmaktadır. Dilimizde illüstrasyon kelimesi “*çizim*”, “*betimleyici resimleme*” anlamıyla kullanıma geçmiştir. [46]

Yazının da bulunmasından çok önceki dönemlerde insanların kendilerini *görsellerle ifade etmeye* ve *belgelemeye* başladıklarını görürüz. Daha sonraki dönemlerde yazının bulunması ise görselliği olumsuz olarak etkilememiş, aksine birbirlerini destekler nitelikte kullanılmaya başlanmıştır. Bu noktada; insan zihninin doğası gereği, çevresini öncelikle görseller aracılığı ile *algılamaya, öğrenmeye, hatırlamaya, ifade etmeye* daha yatkın olduğu söylenebilir. “*Görme konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir.*” (Berger, 1978) İnsan beyni, soyut-somut her kavramı ve kelimeyi, gördüğü veya duyduğu anla eş zamanlı olarak görüntüye dönüştürür. Bunun da görsel anlatım biçimlerinin diğer anlatım türlerine kıyasla daha gelişkin olmasına neden olduğu söylenebilir.

İllüstrasyon, konu ve içerik açısından bakıldığında *limitleri olmayan* bir alan olarak kabul edilebilir. Çünkü konusu doğrultusunda ihtiyaçlara doğru bir şekilde yanıt verecek şekilde hazırlanmış bir illüstrasyon, kelimelere ve destekleyici herhangi bir yazıya ihtiyaç duymayacak şekilde aktarması gerekenleri izleyiciye net bir şekilde iletme şansına sahiptir. *Yaratıcılığa, deneySELLİĞE, hayal gücünün sınırlarını*

zorlamaya açık bir alandır. Özellikle de günümüz dijital şartlarının bizlere sunduğu kolaylıklar göz önünde bulundurulursa, sınırların iyice ortadan kalktığı varsayılabilir. *“İllüstrasyonun bir fotoğraftan çok daha cezbedici ve büyüleyici olabilme olanağı vardır, çünkü hiç bir sınırı ve kısıtlaması yoktur ve bir illüstratör tek bir çizimle insanlara ilk görüşte anlayabilecekleri çok şeyi aktarabilir.”*(Yuko, 2013)

İllüstrasyon, grafik tasarımın dallarından biri olduğundan talebe bağlı bir *ihtiyacı gidermek, çözüm oluşturmak* gibi amaçla yapılır. Karşısındakine bir bilgi verme, birşeyler öğretme veya bir mesaj ileterek karşısındakiyle iletişime geçme çabası ve amacı gütmektedir. İllüstrasyon, karşısındaki izleyicisi ile *“konuşmayı”* hedefler. Bilgi vererek, bir hikayeyi anlatarak, bir mesajı bize ileterek, bir düşüncüyü, fikri aktararak, bir şeyler öğretmeye çalışarak bizimle konuşur, bizimle iletişime geçerler. Ve zaman zaman bir grup kalabalık kelime karmaşası ile anlaşılması zor bir hal alarak anlatılacak bir şeyi, tek bir imgeyle, görselle bize basitçe ve kelimelerden daha iyi algılanır nitelikte aktarırlar. İllüstrasyonların görsellikleriyle de ilgi çekme ve bizi etkilemek gibi hedefleri olsa da birincil hedefleri bir mesaj vermek ve vermeye çalıştıkları mesajı en doğru şekilde aktarabilmektir. Dolayısıyla bir çizimin illüstrasyon olabilmesi için görsel özelliği ve tarzından önce ne anlatacağının, ne tür bir fikri ileteceğinin belirlenmesi önemlidir. İllüstrasyonun ileteceği bilgi/mesaj belirlendikten sonra bu iletilecek olan mesajı en doğru şekilde iletmenin yollarının aranması gerekir. Bu noktada kullanılacak teknik, kullanılacak malzeme, renkler, çizim tarzı gibi öğeler ihtiyaca en iyi cevabı verecek şekilde seçilerek belirlenir. [47]

Bunlar doğrultusunda illüstrasyonla ilgili şu çıkarımlarda bulunulabilir ;

- Kullanış amaçları doğrultusunda bakıldığında birçok farklı alanda kullanılmış illüstrasyonla karşılaşılabılır, dolayısıyla da birçok farklı türü olduğu söylenebilir,
- Teknik açıdan incelendiğinde de birçok farklı teknikte illüstrasyon vardır, özellikle de son yıllarda teknolojinin ve dijital çağın gelişimiyle birçok farklı mecrada çalışmaların yapılma imkanı bulunmaktadır. Bu nedenle teknikleri daha belirleyici olarak ayırabilmek için ; analog teknikler ve dijital teknikler olarak gruplandırma yapılabilir.

- İllüstrasyonları tarzlarına/stillerine göre ayırmak da mümkün olabilir.
- İçeriğine bağlı olarak, farklı kesimlere, farklı dönemlere, farklı yaş gruplarına, farklı kültürlere, vb. hitap edebilen esnek bir yapısı vardır.
- Antik çağlardan günümüze kadar siyasi, eğitim, iletişim, mizah, reklam, grafik tasarım, sanat, bilgi vermek gibi birçok farklı amaç için kullanılmıştır.
- Ör.; II. Dünya savaşı gibi birçok toplumsal ve siyasi açıdan önemli olayların olduğu dönemlerde, örgütleyici, bilgi verici, tanıtıcı, teşvik edici amaçlarla kullanılmıştır,
- Günümüzde de politik ve güncel olaylarla ilgili illüstrasyonlar yapılmaktadır. Bunların, yayınlanmasında ve paylaşılmasında sosyal medyanın rolü büyüktür.
- Yazının bulunmasından önceki tarih öncesi dönemlerde, insanlar ilk olarak kendilerini çizimler ve görsellerle ifade etmeye başlamışlardır.
- Çeşitli alanlarda metinleri destekleyici olarak illüstrasyonların kullanılması, etki açısından daha vurucu ve akılda kalıcı bir anlatım dili oluşturmaktadır. Örneğin; eğitimle ilgili birçok kitapta ve alanda illüstrasyonların sıkça kullanılması.
- İllüstrasyonlar, tasarım içerisinde bir metin ile beraber kullanıldıklarında metni destekleyici ve hatta zaman zaman metindeki kelimelerin etki açısından yetersiz kaldığı yerlerde, bu eksik ve yetersiz noktaları tamamlayarak anlamı güçlendirirler.
- İzleyicileri için psikolojik açıdan *telkin edici*, *teşvik edici*, *hatırlatıcı*, *heyecan verici*, *ürkütücü*, vb. şekilde birçok farklı etkiyi, duyguyu, fikri uyandırmaktadır.
- İllüstrasyonlar, kullanılan *metafor ve semboller* doğrultusunda sınırlı bir hedef kitleye de hitap edebilir, içeriğinde kapsadığı öğeler doğrultusunda hedef kitle açısından evrensel bir nitelikte de olabilirler.

Görsel algılama, zihin gelişimi için de çok önemlidir. İllüstrasyonun çocuk kitaplarında sıkça ve yoğun olarak kullanılmasının nedenlerinden biri de budur.

4.2 İllüstrasyonun Tarihi ve Gelişimi

Dillerin ve yazının keşfedilip geliştirilmesinden çok daha önceleri insanlar kendilerini ifade edebilmek için farklı yöntemler bulmuşlar ve kullanmışlardır. Bunlardan en önemlisinin de görsel anlatım dili ve dolayısıyla illüstrasyon olduğunu söyleyebiliriz. Tarihsel süreçte illüstrasyonun köklerine incek olursak, tarih öncesi dönemlere ait olan *mağara resimleri* ile karşılaşırız. Fransa'daki *Lacaux*, İspanya'daki *Altamira mağaraları* ismi en sık duyulanlar arasındadır. Dünya'nın birçok farklı yerinde aynı döneme veya birbirlerine yakın dönemlere ait farklı mağaralarda benzer tarzlarda çeşitli resimlemeler ile karşılaşılmıştır. Bu karşılaşılan çizimler, “*sıradan hayvan resimleri*” olmanın ya da “*mağara duvarını süslemek*” amacıyla yapılmanın çok daha ötesindedirler. Yapılış amaçları hakkında kesin bir yargıya varılamıyor olsa da bu çizimlerin birbirleri ile *iletişim kurmak* veya yaşadıkları olaylar hakkında *bilgi vermek*, bir nevi *kayıt altına almak* gibi bir yaklaşımla yapılmış olabileceği düşünülmektedir. Tarih öncesi dönemlerde yaşamış olan bu insanların, duvarlara günlük yaşamlarını, hayvanları, çevrelerinde gördüklerini, avlandıklarını, önemli olayları resmettikleri görülmektedir. [48] [49]



Görsel 10. Altamira mağarası, Bizon çizimlerinden bir detay

Daha sonraları insanların gelişmeye başlayıp kurduğu birçok antik uygarlıkta da illüstrasyonlara sıkça rastlanır. *Mısır, Roma, Yunan* gibi birçok antik uygarlıkta kültürleri, tanrıları ve inanışları hakkında bilgi sahibi olabileceğimiz duvarlara, yer mozaiklerine, mezarlara, çeşitli vazolar ve kaplara uygulanmış olan illüstrasyonlar görülür. Cenaze vb. törenleri, ritüelleri, gelenekleri, günlük yaşam biçimleri, inançları ve dolayısıyla tanrıları, mitolojik hikayeleri hakkında bilgi verici, detaylı bir şekilde yapılmış resimlemelerdir bunlar. [50]

Antik Mısır'da M.Ö. yaklaşık 1550 yılı dolaylarından itibaren kullanılmaya başlanan ‘‘Mısır’ın Ölüler Kitabı’’, bu konudaki en geniş çaplı örneklerden biri sayılabilir. Kadim Mısır rahipleri tarafından hazırlanmış olan bu kitap birçok farklı kısımdan oluşmuştur ve zamanla derlenmiş farklı uyarlamaları da bulunmaktadır. Tılsımlar, dualar, ölüm-ötesi dünya ve ölüm sonrası ruhun yolculuğu gibi içeriklere sahiptir. Firavunların mezar odalarında ve çeşitli papirüsler üzerinde rastlanan bu resimlemeler ve *hiyeroglifler* ölüm sonrası yolculuğu anlatmak ve ölen kişiye bu yolculuk esnasında yol göstermek, rehberlik etmek gibi amaçlarla hazırlanmıştır. [51] [52]



Görsel 11. Mısır’ın Ölüler Kitabı, Ölünün yargılanması, Çakal başlı tanrı Anubis’in ölen kişinin kalbini/ruhunu tarttığı sahne.

Yine milattan önceki dönemlerden itibaren çeşitli illüstrasyonların görüldüğü diğer bir alan ise *mozaiklerdir*. Mozik kelimesi Fransızca “*mosaique*” kelimesinden dilimize gelmiştir. Kelimenin kökü Latince “*musi(v)um*”dan gelir. Bunun da muhtemelen Antik Yunanca’daki “*Mouseîon*” yani dilimizdeki anlamıyla “*Müz*” kelimesinden gelmiş olduğu düşünülmektedir. *Müzler*, Antik Yunan mitolojisindeki ilham perilerine verilen addır. Mozaik, çeşitli desenler ve görseller oluşturmak amacıyla küçük parçalar halindeki renkli cam, taş vb. materyallerin bir araya getirilmesiyle oluşan eserlerdir. Bilinen birçok mozaik eser, kabaca kare forma yakın bir şekile sahip olan küçük *renkli taş* veya *cam* gibi malzemelerle yapılmış olsa da farklı formlardan oluşan parçalarla da yapılan mozaikler vardır. “*Podima*” adı verilen ve genellikle yer mozaiklerinin yapımında kullanılan, yuvarlak formlu taşlardan oluşan mozaikler bu duruma örnek olabilir. Bilinen ilk mozaik örnekleri *Mezopotamya*’da M.Ö. 3. binyıla aittir. Antik Yunan ve Roma döneminde ise sıkça karşılaşılan bir tür olan mozaik daha sonraları dünyanın birçok kültüründe günümüze kadar gelen bir süreçte sıklıkla kullanılmıştır. Bizans İmparatorluğunda, Orta Çağ Avrupasında özellikle kiliselerde ve Suriye, Mısır, İran gibi farklı İslami kültürlerde de mozaik eserler önemli bir yer edinmiştir. [53] [54]

Genellikle mitolojik hikayeler, tanrılar, müzler, savaşlar gibi konuların kullanıldığı mozaiklerde aynı zamanda günlük hayattan da esinlenen konular ve kişiler görülebilmektedir. *Balıkçılık, tarım, bitkiler, av sahneleri, hayvanlar, insanlar* gibi günlük hayattan çeşitli sahnelerin seçildiği mozaiklerle o dönemdeki insanlar ve yaşantıları hakkında bilgi ve fikir sahibi olmamızı sağlamışlardır. Dolayısıyla bu açıdan moziklerin de illüstrasyonun geçmişi hakkında önemli kısımlardan biri olduğunu söyleyebiliriz. Tek tanrılı dinlerin ortaya çıkmasıyla mozaikler bu amaçlarla da kullanılmaya başlanmıştır. Dini konuların, hikayelerin, azizlerin betimlendiği mozaikler kilise gibi kutsal mimari yapılarda kullanılmıştır. Ayrıca çeşitli geometrik desenlerden oluşturulan mozaikler de erken dönem bazı camilerde kullanılmıştır. [55]



Görsel 12. Okeanos ve Tethys mozağı, Gaziantep, Zeugma Mozaik Müzesi

İpek, bambu, hayvan derisi gibi çeşitli materyallerden elde edilen “*papirüs, parşömen*” vb. kağıdın ilk türlerinin kullanılmaya başlanması ile çeşitli el yazmaları ve resimlenen detaylar ile de karşılaşırız. Dinlerin ortaya çıkması ve Avrupa’da kiliselerin kurulmaya başlanması bu alandaki örneklerin büyük çoğunluğunu oluşturmaktadır. Genellikle manastırlarda rahipler tarafından hazırlanan bu *el yazmaları* çoğunlukla dini anlatımlar içerse de farklı konularda da yazılmış olan birçok el yazması ile karşılaşılır. Bu el yazmalarında resimli anlatımlara sıkça yer verilmiştir. Bunun nedenlerinden biri olarak henüz matbaanın icat edilmemiş olması nedeniyle kitapların az bulunur şeyler olması ve dolayısıyla halkın büyük bir kesiminin okuma yazmasının olmaması görülebilir. Özellikle *dini konularda halkı bilgilendirmek ve eğitmek* için bilgi veren görsel tasvirler ve anlatımlar gerek el yazmalarında gerekse kiliseler gibi mimari yapılarda sık görülür. Matbaanın icat edilmesi ile kitap basma sürecinin hızlanmış olması ve dolayısıyla halk kesiminde okuma-yazma oranının yükselmeye başlaması görsel anlatım türünü ve illüstrasyonu olumsuz etkilememiştir. Aksine bu sayede oluşturulan yeni teknikler ile illüstrasyonda farklı alanlar ve yeni yaklaşım türleri geliştirilmiştir. [56]



Görsel 13. Holkham İncili, Nuh'un gemisi kısmı, İngiltere-Londra, 14.yy ikinci çeyrek

Minyatürlerin de illüstrasyonun kökleri arasında önemli bir yeri vardır. Daha önce bahsetmiş olduğumuz türlerde olduğu gibi minyatürlerde de yapılmış oldukları döneme, insanlara, yaşayış şekillerine, olaylara ait izler bulunmaktadır. İnsanlar yine kendilerini ifade etmek, kayıt altına almak, birşeyleri anlatmak yada mesaj vermek gibi amaçlarla kendilerini görsellerle ifade edebilme türlerinden biri olan minyatürleri oluşturmuşlardır. Minyatürlerde çok fazla detay bulunduğu ve bu detayların ince ince işlenmiş olduğu görülmektedir. Gerek doğuda gerekse batıda sıkça rastlanan bir tür olmuştur. *Osmanlı İmparatorluğun'* da da pek çok minyatür örnekleri görülmektedir. [57] [58]

Japon ve Çin kültüründe *ahşap baskılar* ile el yazmalarına yapılan illüstrasyonlar daha sonraları baskı makinelerinin kullanılmaya başlanması ile daha da gelişmiş ve yaygınlaşmıştır. Artık kitap ve matbaa alanında illüstrasyonlar daha sık kullanılmaya başlanmıştır. İnsanlık gelişmeye başladıkça illüstrasyonların yapıldığı teknikler de giderek çeşitlenmiş ve artmıştır.

16. ve 17. yy.'da *gravür* gibi yeni baskı tekniklerinin geliştirilmesi ile illüstrasyonlar bu yeni tekniklerle de kullanılmaya başlandı. 18. yy'da da *litografi*(*taş baskı*) baskı tekniği yine illüstrasyon alanına farklı bir teknik türü olarak katılmıştır. ‘‘*Endüstri Devriminin*’’ sağladığı yeniliklerle geliştirilmiş farklı baskı teknikleri ile özellikle kitap alanında illüstrasyonun sıklıkla ve rahatça kullanıldığı görülür. Hem baskı makinelerinin kopyalama sayısını arttırmada sağladığı kolaylık, hemde uygulama esnasında sağladığı kolaylıklar ile kitap illüstrasyonu alanı oldukça gelişmeye başlamış ve popülerleşmiştir. Bu durum yayınevleri arası rekabet ortamını da oluşturmaya başlamıştır çünkü henüz taze sayılan bu alanda çalışan illüstratör sayısı da çok fazla sayılmazdı. İllüstrasyon kullanımının talebi ve satışları arttırdığı görüşü üzerine bu alanda talep de giderek artmıştır. Kitaplar dışında da birçok farklı amaçla kullanılmıştır. Gazete ve dergilerde, eğitim alanında kullanılmak için çeşitli gravürler (doğa, bilim, tarih gibi), reklam ve tanıtım alanlarında illüstrasyon kullanılmaya başlanmıştır. [59] [60]

Bu dönemlerde yaşamış olan ünlü İngiliz yazar ve şair *William Blake* aynı zamanda bir baskı sanatçısıydı ve ‘‘*The Marriage of Heaven and Hell*’’ (*Cennet ve Cehennemın Evliliği*), ‘‘*Songs of Innocence and of Experience*’’ (*Masumiyet ve Deneyim Şarkıları*) gibi kendi yazmış olduğu kitapların büyük bir kısmının illüstrasyonlarını yine baskı tekniklerini kullanarak(genellikle gravür) kendisi hazırlamıştır. Ayrıca *Mary Wollstonecraft* (*Original Stories from Real Life*), *Edward Young* (*Night-Thoughts*), *John Varley* (*Visionary Heads*) gibi başka yazarlara ait olan bazı kitapların da illüstrasyonları ona aittir. Yazının keşfinden sonra illüstrasyonlar, yazının yanında destekleyici bir öge olarak kullanılmaya başlanıp ikinci plana atılmış gibi bir izlenim sergiliyor olsa da görsel anlatımın gücü ve sadece yazının iyi bir anlatım için zaman zaman yetersiz kalıyor olması onu diğer türlerden ayırmış ve kendi başına da var olabilirliğini sağlamıştır. [61]

1800'ler ile 1900'ler arasındaki dönem özellikle Amerika için ‘‘*İllüstrasyonun altın çağı*’’ olarak adlandırılmaktadır. Bu dönemde hem Avrupa'da hem Amerika'da gerek kitap alanında gerek dergi/gazete alanında gerekse reklam amaçlı illüstrasyona çok fazla talep olmuştur. [62]



Görsel 14. William Blake, 'Masumiyet ve Deneyim Şarkıları' kitabından, 1789

Eski dönemlerle kıyaslandığında artık illüstrasyon rahat ulaşılabilir bir tür haline almıştır. Bu dönemlerdeki bir çok sanat akımından ve dolayısıyla tekniklerden de etkilenilmiştir. Dolayısıyla ortaya birçok farklı anlayışta hazırlanmış olan illüstrasyon çıkmıştır. Teknikler, tarzlar, kullanılan materyaller giderek gelişmiş ve çok çeşitlenmiştir. İllüstrasyon artık her alanda kullanılmaya hazır, çok çeşitli türleri olan popüler bir çizim türü haline almıştır. *Sir John Tenniel, Beatrix Potter, John Bauer* gibi isimler bu dönemde yaşamış olan ve özellikle çocuk kitapları alanında birçok çalışmaya imza atmış başarılı illüstratörler arasındadır. Yine 19.yy'da yaşamış olan ve isimleri sıkça duyulan *Art Nouveau* akımından etkilenen Çek sanatçı *Alphonse Mucha* ve Fransız illüstratör, plastik sanatçı *Henri de Toulouse-Lautrec* illüstrasyon alanında birçok çalışma yapmıştır. Politika, edebiyat, sanat, aile gibi birçok farklı temada dergiler çıkarılmaya başlanmıştır. Karikatür dergileri de bunların arasındadır. [63] [64]

Teknolojik gelişmeler, fotoğrafın icadı, sinemanın gelişmesi, ilk animasyon ve çizgi film denemelerinin yapılmaya başlanması gibi alanlardaki gelişmelerin illüstrasyona da yansımaları olmuştur. Animasyonda kullanılan farklı tarz ve teknikler arasında illüstrasyon da bulunmaktadır. 1920'lerde bu alana dahil olan *Walt Disney* pek çok başarılı yapıma imza atmış ve günümüze kadar da varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Bu girişimlerle illüstrasyonda karakter tasarımı, mekan tasarımı gibi özellikle dijital çağda önem kazanacak olan alanların da ilk adımlarının atılmaya başlandığı da söylenebilir. [65]

İllüstrasyonun açıklayıcı, mesaj verici, bilgilendirici özelliklere sahip bir tür olması dışında sosyolojik ve psikolojik açılardan da insanlar üzerinde önemli etkisi olan bir rolü vardır. Bu özelliğinin etkileri özellikle de savaş zamanları bilinçli olarak sıklıkla kullanılmıştır. I. ve II. Dünya Savaşı dönemlerine gelindiğinde yapılmış olan illüstrasyonların büyük bir kısmının "*propaganda*" odaklı çalışmalar olduğu görülmektedir. Dönemin getirdiği zor şartların, insanların *motive olmaya, beraberlik duygusuna ve desteklenmeye* ihtiyaç duyan psikolojileri doğrultusunda bu dönemde illüstratörler "*savaş propagandası*" ve "*ülkeye destek*" gibi temalar üzerinde işler üretmişlerdir. Propaganda içerikli bu çalışmaların zaman zaman gerçeğin bilinçli olarak değiştirilmiş yansımaları halinde halkın inançlarını, ideolojilerini manipüle etmek ve istedikleri yöne doğru çekmek için de kullanılmış bir araç olduğu da göz ardı edilmemelidir. Her iki savaş döneminde de "*propaganda*" içerikli işler öne çıkmıştır. Bu durum illüstrasyonun insanlar / toplumlar üzerindeki sosyolojik ve psikolojik etkileri ve rolü açısından en somut örneklerden biri olarak görülebilir. Propaganda yöntemleri, savaş sonrası dönemlerde reklam alanında da sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. [66] [67]

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmeye başlaması ve dolayısıyla dijital çağın başlamasının sonucu olarak hayat dijital ortama taşınmaya başlanmıştır. Bu durum birçok alanı etkilediği gibi illüstrasyon ve tasarım alanını da azımsanamayacak kadar fazla etkilemiştir. Klasik yöntemlerin eski popülerliğini yavaşça bir kenara bırakmaya başlaması, teknolojik ortamların insanlara sağladığı kolaylıklar, zaman tasarrufu ve çağın ihtiyaçları doğrultusunda taleplere daha iyi yanıt verilebilmesi

adına geliştirilmiş birçok bilgisayar programı hayatımıza girmiştir. Bu durumun illüstrasyon ve tasarım alanına olan yansımalarının devrimsel nitelikte olduğu söylenebilir. Ama dijital tekniklerin, klasik yöntemler ve manuel tekniklerin yerini tamamen aldığını da söylemek yanlış olur.

Klasik yöntemlerin etkisi ve dijital tekniklerin pratikliği harmanlanarak kullanılmaktadır genelde. İllüstrasyon, dijital çağın sunduğu bu imkanlarla bir nevi ‘‘yeniden keşfediliş’’ dönemine geçmiştir. Dijital imkanların sunduklarıyla birçok farklı teknik ve türün geliştirilmesinin yanında illüstrasyonun kullanım alanları da daha kapsamlı bir alana sahip olmaya başlamıştır. Modern teknolojinin hayatımıza getirmiş olduğu televizyon, bilgisayar ve internet gibi teknolojik araçlar farklı ihtiyaçlar ve dolayısıyla da bu ihtiyaçları karşılayacak olan yeni alanlar meydana getirmiştir. Çizgi film-animasyon alanında 2 boyutlu çalışmalar yerine 3 boyutlu tekniğin kullanılmaya başlanması, internetle beraber web sitelerinin önem kazanması, oyun sektörünün de teknolojiden geri kalmayarak bilgisayar oyunlarını piyasaya sürmesi gibi nedenler illüstrasyon alanına duyulan ihtiyacı arttırmıştır. Bu durum ayrıca illüstrasyon türü içerisindeki alanlara da yenilerinin eklenmesine neden olmuştur. Dolayısıyla illüstrasyonun birçok farklı alanın da kapsamı dahilinde bulunduğu söylenebilir. Tüm bu gelişmeler ve nedenler açısından bakıldığında günümüzde illüstrasyona olan ihtiyaç ve önem büyüktür. [68]

İlk insanlardan günümüze illüstrasyonun tarihsel yolculuğuna bakıldığında, *iletişim kurmak, bilgi vermek, açıklamak, teşvik etmek, hayal kurmak, yönlendirmek, mesaj vermek* gibi nice ihtiyaçları karşılayabilmemiz için hayatımızda gün geçtikçe önemi artan bir yeri olmuştur.

4.3 İçerik ve Kullanım Alanları Açısından İllüstrasyon Türleri

İllüstrasyonun gerek kullanılan teknikler, mazlemeler gerekse içeriği ve amaca bağlı kullanıldığı alanlar bakımından birçok farklı türü mevcuttur.

İçerik ve amaca yönelik kullanım alanları açısından türlere bakacak olursak;

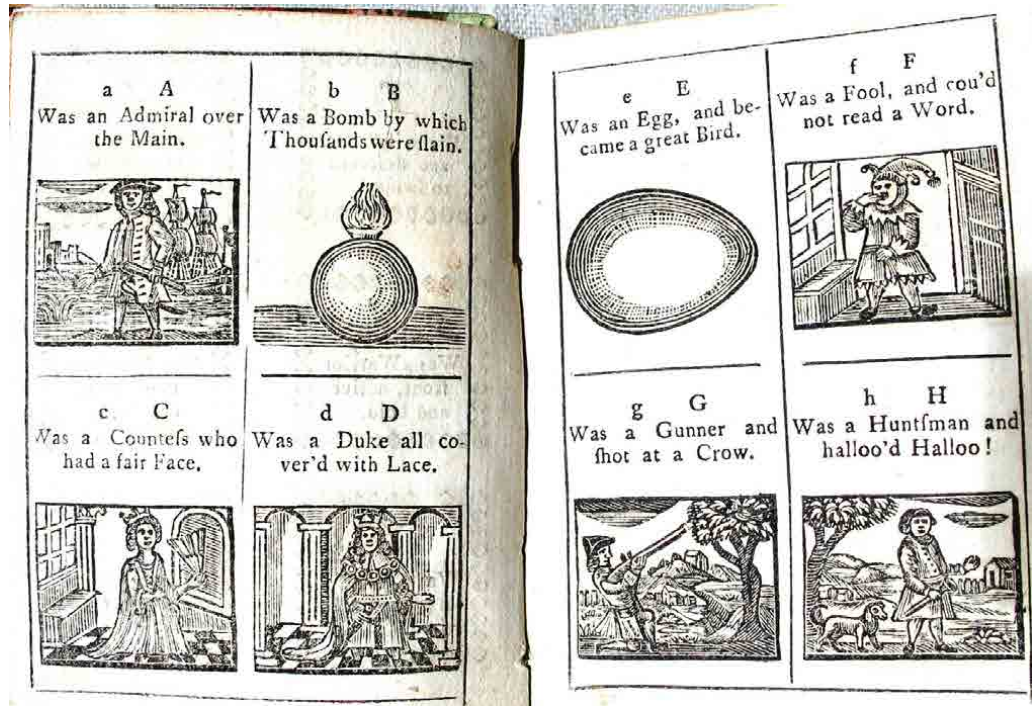
4.3.1 Basın-Yayın İllüstrasyonları

Kitap, gazete, dergi gibi basın-yayın türlerinin tümünde kullanılan illüstrasyonlardır. Makaleler, hikayeler, haberler gibi farklı tür yazıları desteklemek, açıklamak, daha anlaşılır kılmak ve bazen de dikkat çekerek okuyucuyu yazıyı okumaya teşvik etmek gibi çeşitli amaçlarla kullanılabilirler. Fotoğrafın yeni gelişmeye başladığı ve fotoğraf makinelerinin henüz günümüzdeki gibi pratik, kolay taşınabilir olmadığı dönemlerde özellikle gazeteler için illüstrasyon çok önemliydi. Doğrudan fotoğrafının yakalanabilme imkanı olmayan olaylar veya kişiler hakkındaki haberlerde destekleyici unsur olarak konu hakkında yapılan illüstrasyonlar kullanılmaktaydı. Bu alanda kullanılan illüstrasyonların yazının içeriği ile bağlantılı olması, onu doğru bir şekilde yansıtabilmesi ve anlatılan konuya uygun bir anlatıma sahip olması dikkat edilmesi gereken önemli noktalardandır. Özellikle kitap-dergi kapaklarında kullanılacak illüstrasyonlar bu açıdan önemlidir. Çünkü okuyucu eğer yazar veya kitap hakkında daha önceden bir deneyime ya da bilgiye sahip değilse bu konuda ilk izlenimi edineceği yerin kitabın kapağı olduğu söylenebilir. Çocuk kitapları da bu alandaki illüstrasyon türünün sıkça kullanıldığı yerlerdir. [69]

4.3.2 Çocuk Kitabı İllüstrasyonları

Genel olarak kitap illüstrasyonlarının tarihi antik zamanlara ve el yazmalarına kadar gerilere dayanıyor olsa da, özellikle ‘çocuk kitabı ve illüstrasyonu’ kavramının farklı bir tür olarak kabul edilmesi ve diğerlerinden ayrı tutulması çok daha sonraki dönemleri bulmuştur. Çocuk edebiyatı olarak kabul edilen türün geçmişi sözlü geleneğe ait hikayelere, masallara ve şiirlere kadar dayansa da (ki bu hikayelerin çoğu çocukları hedef alarak hazırlanmamıştır aslında), ‘*bugünkü anlamıyla kendi başına bir tür olarak var olması 18.yy dolaylarını bulmuştur*’. (Children Literatur,2015) 17. yy’da ‘çocukluk’ kavramının yavaş yavaş oluşmaya başlamasında İngiliz filozof *John Locke*’un çalışmalarının da etkili olduğu düşünülmektedir. (John Locke’un teorisine göre insan beyni dünyaya geldiği ilk andan itibaren kuralların veya herhangi bir bilginin olmadığı boş bir alan gibiydi ve bu boş alan tecrübelerle bağlı olarak edinilen bilgilerle zaman içinde dolmakta ve şekillenmekteydi.) 18.yy’ın ortalarına geldiğinde ise ‘çocukluk ve çocuk edebiyatı’ gibi kavramlar bir gereklilik gibi görülmeye

başlandı ve ilk çocuk kitabı olarak kabul edilen ‘A Little Pretty Pocket-Book’ isimli kitap 1744 yılında İngiliz yayıncı John Newbery tarafından basıldı. Kitap, çocukları eğlendirmek amacıyla hazırlandığından içerisinde şiirler, alfabeyi öğretmek için harflerle tekerlemeler, çeşitli oyunlar ve resimli hikayeler barındırıyordu. Bu ilk adımdan sonra gerek edebiyat alanında, gerek eğitim alanında, gerekse çocukları eğlendirici nitelikte olarak ‘çocuk kitabı’ türü giderek gelişti ve içerik açısından genişledi. İllüstrasyon ise çocuk kitapları alanında hep önemli unsurlardan biri olmuştur. Özellikle *yaş seviyesi küçüldükçe* illüstrasyonun rolü de artmaktadır. Bunun nedeni hem dikkat çekici olması hemde okuma-yazma öğrenme yaşında olmayan çocukların kitap içeriğini anlayabilmeleri konusunda önemlidir.[70] [71]



Görsel 15. John Newbery'nin, 'A Little Pretty Pocket-Book' kitabından, 1744

4.3.3 Reklam – Tanıtım İllüstrasyonları

Bilboardlar, afişler, ambalajlar gibi farklı tasarım türlerinde reklam-tanıtım amacıyla yapılacak olan çalışmalarda kullanılan illüstrasyonlardır. Reklam illüstrasyonları, herhangi bir ürünü, bir etkinliği, bir mekanı veya verilecek olan bir hizmeti tanıtmak amacıyla hazırlanırlar ve farklı mecralarda sergilelenebilirler.

Diğer illüstrasyon türlerine kıyasla reklam-tanıtım illüstrasyonlarında hedef kitle çok daha önemli bir etken haline gelmektedir. Bu nedenle bu alanda yapılacak olan illüstrasyon çalışmalarında, çalışmanın amacına ulaşabilmesi için hedef kitlenin iyi belirlenmesi, analiz edilmesi bu doğrultudaki ihtiyaçlara yanıt verecek şekilde tanıtım illüstrasyonunun hazırlanması gerekmektedir. [72]

4.3.4 Animasyon ve Bilgisayar Oyunları İllüstrasyonları

Özellikle günümüz dijital ortamlarının getirdiği yenilikler göz önünde bulundurulduğunda bu alan gün geçtikçe önem kazanan ve ihtiyaç olan bir alandır. Gerek çizgifilm-animasyonlarda gerekse bilgisayar oyunlarında kullanılan illüstrasyonlarda genellikle iki nokta öne çıkmaktadır; karakter ve mekan. Her ikisi de başlı başına detaylı çalışma ve bilgi gerektirmektedir. İyi bir karakter tasarımı için geometrik formların bilinmesi ve anatomi hakkında da biraz bilgi sahibi olunması gerekir. Mekan illüstrasyonları açısından da yine benzer bilgiler gerekir. Bu tür illüstrasyonlar bilgi ve incelemeyi gerektirmektedir. Özellikle de günümüzde animasyonların ve bilgisayar oyunlarının gerçekçi, hayal gücünün sınırlarını fazlasıyla zorlayıcı ve çok geniş çeşitlilikte türlerinin bulunuyor olması bu alanda çalışan illüstratörler için de bu duruma ayak uydurabilmesini gerektirmektedir. Örneğin '*Orta Dünya*' konsepti bilgisayar oyunlarında sıkça rastlanan oyun konseptlerindedir. Dolayısıyla bu alanda çalışacak olan bir illüstratörün Orta Dünya hakkında çok geniş bilgiye sahip olması ve bu sahip olduğu bilgileri özümseyip analiz ederek bunu illüstrasyonlarına başarılı bir şekilde yansıtması gerekmektedir. Karakter ve mekan tasarımları dışında obje ve silah tasarımları gibi alanlar da oyun illüstrasyonlarının kullanıldığı alanlardır. [73]

4.3.5 Teknik ve Tıbbi İllüstrasyonlar

Arkeoloji, zooloji, botanik, jeoloji, tıp gibi çeşitli alanlarda bilgi vermek, tanımlamak, kayıt altına almak gibi amaçlarla kullanılan illüstrasyonlardır. Genellikle çok detaylı çalışılan illüstrasyonlardır bunlar. Ansiklopedilerde bu türe ait illüstrasyon örnekleriyle sıklıkla karşılaşılır. Amaç tanımlamak ve bilgilendirmek olduğundan önemli ince detaylar değer kazanır ve ön planda

tutulur. Bu aynı zamanda illüstratörün de konuya yetkin, bilgi sahibi olması gerektiğini göstermektedir. Bazen arkeolojik kazılar esnasında da kazı alanında aktif olarak bulunan ve gerek kazı alanının gerekse kazı esnasında bulunan eserlerin detaylı çizimlerini yapan illüstratörler bulunur. Endüstriyel ve mimari gibi alanlarda da gerek tasarım gerekse malzemeler açısından bilgi verici yada tanımlayıcı çizimler konusunda teknik illüstrasyonlar kullanılabilir. Mahkeme illüstrasyonları da bu tür illüstrasyonlar arasında konumlandırılabilirler. Gizliliğin korunabilmesi veya mahkeme esnasında dikkatin dağılmasını engellemek gibi çeşitli amaçlarla mahkeme salonunda fotoğraf-video gibi görüntü kaydı alınmasının yasak olduğu durumlarda başvurulan bir yöntemdir. İllüstratör duruşma boyunca gözlemlediklerini hızlı bir şekilde kağıda aktarır. Bir nevi yazı yerine görsel olarak mahkemeyi kayıt eder. Daha sonra bu illüstrasyonlar sadece arşiv amaçlı olarak saklanabilir veya basın-yayın organlarında yayınlanmak üzere kullanılabilirler. [74]

4.3.6 Dekoratif Amaçlı İllüstrasyonlar

Bu tür illüstrasyonlar birçok farklı mecrada uygulanabilirler. Dışardan herhangi bir konu, tema vs. türü bir talep olmasa da illüstratörün kendi inisiyatifi dahilinde de yapılıp uygulanabilirler. Bunun nedeni merak uyandırmak, görsel olarak ilgi çekmek, etkilemek farklı zevklere hitap etmek gibi amaçları olabilmesidir. T-shirt, defter kapağı, bez çanta, kahve kupası, bardak altlığı, kitap ayıracı gibi günlük hayatımızdaki birçok farklı kullanım alanında sıkça karşılaştığımız bir türdür. Mutlaka bir mesaj vermek ya da bir bilgiyi aktarmak gibi bir amacı olmak zorunda olmasa da, ilgi çekici olması, merak uyandırması, kullanıcı olacak kitlenin hoşuna gitmesi gibi etkenleri göz önünde bulundurması ve bu doğrultuda tasarlanması gerekir. Bunun nedeni bu tür illüstrasyonların bir mesaj verme amacı gütmüyor olsa dahi, kullanıcının o eşya ile bir bağ kurmasını, onun ilgisini çekmesi gerekir.

4.3.7 Üç Boyutlu Alanlarda Kullanılan İllüstrasyonlar

Bu tür illüstrasyonlar, genellikle doğrudan “*illüstrasyon türleri*” başlığı altında pek sık vurgulanmasa da, günlük hayatta karşılaştığımız birçok mecra bu alanda örnek gösterilebilir. Kitapçı, terzi, çeşitli özel yapım ürünler satan butik dükkanlar,

lokantalar gibi yerlerin kapı girişlerinde bulunan, genellikle batı ülkelerinde rastlanan ve birçok çeşidi ile karşılaşılabilecek olan tabelalar bu tür illüstrasyonlar arasında tutulabilir. Bunların illüstrasyon olarak adlandırılabilme nedenleri yapılış amaçları bakımından illüstrasyonla birbirine eşdeğer olmalarıdır. Bu tür tabelaların görsel bir öge olmalarından ötürü dikkat çekmek dolayısıyla ön plana çıkmak, ait oldukları yeri tanımlamak ve bu açıdan açıklayıcı olmak gibi amaçları vardır. Bazen metal bir levha üzerine çeşitli boyalar ve çizim teknikleriyle hazırlanan türlerine rastlanabileceği gibi, ahşap, demir gibi farklı malzemelerden anlatılmak istemem şeyi sembolize eden formda dekupe vb. yöntemlerle yapılmış türleriyle de karşılaşılabılır. Aşağıda bu alanda farklı türlerde yapılmış bazı örnekler bulunmaktadır.



Görsel 16. 1830'dan beri şemsiye üreticisi 'James Smith & Sons', Londra, 1986



Görsel 17. Londra'da gözlük ve göz sağlığı üzerine bir dükkan

Dükkan vitrinleri için yapılan bazı tasarımlar da bu tür illüstrasyonlar arasında konumlandırılabilirler. Farklı türlerdeki dükkan vitrinlerinde görülebilen, genellikle kitap, dergi gibi ürünler satan dükkanların vitrinlerinde sıkça karşılaşılan bu türün de çok çeşitli örnekleri bulunmaktadır. Bazen belirli bir ürünü tanıtmak gibi amaçlarla farklı temalar doğrultusunda hazırlanabileceği gibi sadece o dükkanı tanıtmak yada görsel olarak insanların ilgisini çekmek gibi amaçlarla da hazırlanabilirler. Doğrudan çizim yöntemleri ve teknikleri kullanılabileceği gibi farklı materyallerin bir araya

getirilmesi veya dekupe edilmesi gibi yöntemlerle de oluşturulabilirler. Birçok farklı teknik ve malzeme ile yapılmış olan kuklalar da yine üç boyutlu alanlarda kullanılan illüstrasyonlar için örnek gösterilebilirler.

4.4 Tarz ve Yaklaşım Açısından İllüstrasyon Türleri

İllüstrasyonlar yapılış amaçlarına bağlı olarak türlere ayrıldığı gibi yapımlarındaki tarz ve yaklaşım açısından da bazı türlere ayrılabilirler. Bu türlerin büyük bir kısmının tarih boyunca ortaya çıkan çeşitli sanat akımlarından etkilenilerek oluştuğu varsayılabilir. Bu türlerin bazıları aşağıdaki gibidir;

4.4.1 Realist (Gerçekçi) İllüstrasyonlar

Edebiyat, tiyatro, sinema, resim, heykel gibi pek çok farklı alanda realizmin etkileri görülmüştür. Tüm bu alanlar gibi illüstrasyona da bu yaklaşımın yansımaları olmuştur. Bu tür çalışmalar genellikle fotoğraf algısına yakın bir anlayışta olabilirler, konu olan kişi-obje-olay gerçek hayattaki haline en yakın şekliyle, birebirine uygun olarak tasvir edilir. İhtiyaca bağlı olarak birçok farklı amaçla yapılan illüstrasyon türünde realist yaklaşım kullanılabilir. Başta teknik ve tıbbi illüstrasyon alanı olmak üzere, elektronik, reklam, gıda ambalajları, ders kitapları gibi çeşitli mecralarda karşımıza çıkabilir. [75]



Görsel 18. 1950'lerde Amerika, Coca-Cola reklamında kullanılan illüstrasyon

4.4.2 Sürrealist (Gerçeküstü) İllüstrasyonlar

Realizmde olduğu gibi sürrealizmin de etkileri illüstrasyon alanında karşımıza çıkar. Düş dünyası, bilinçaltı gibi insanların psikolojileri ve derinlerde yatan duygularıyla bağlantılı bir tür olduğu söylenebilir. Bazen fantastik öğeler de içerebilen bir tür olsa da fantastik türden ayrılır.



Görsel 19. İllüstratör Nicoletta Ceccoli'ye ait sürrealit illüstrasyon çalışması

4.4.3 Fanatistik ve Gotik İllüstrasyonlar

Gotik kavramı mimari, resim, heykel gibi birçok farklı alanda bulunan bir kavram olsa da illüstrasyon üzerindeki yansımaları daha çok edebiyattaki gotik-kurgu türü üzerinden olmuştur. Bu tür içerisinde genellikle *korku*, *fantastik*, *karanlık*, *yalnızlık*, *kişilik çatışmaları* yaşayan karakterler gibi öğeler ve özellikler sıkça bulunur. Dolayısıyla gotik tür illüstrasyonlarda da bu karanlık kurguların yansımaları görülür. Tıpkı gotik türde olduğu gibi fantastik tür illüstrasyonlarda da bu tür öğelerle karşılaşılır. *Doğaüstü olaylar*, *ejderhalar*, *büyücüler*, *elfler* gibi çeşit çeşit doğaüstü karakterlere sık rastlanır.

Bu iki türe ait illüstrasyonlar birçok alanda karşımıza çıkabileceği gibi özellikle kitap, dergi, bilgisayar oyunları gibi alanlarda daha sık kullanıldığı söylenilebilir. [76]

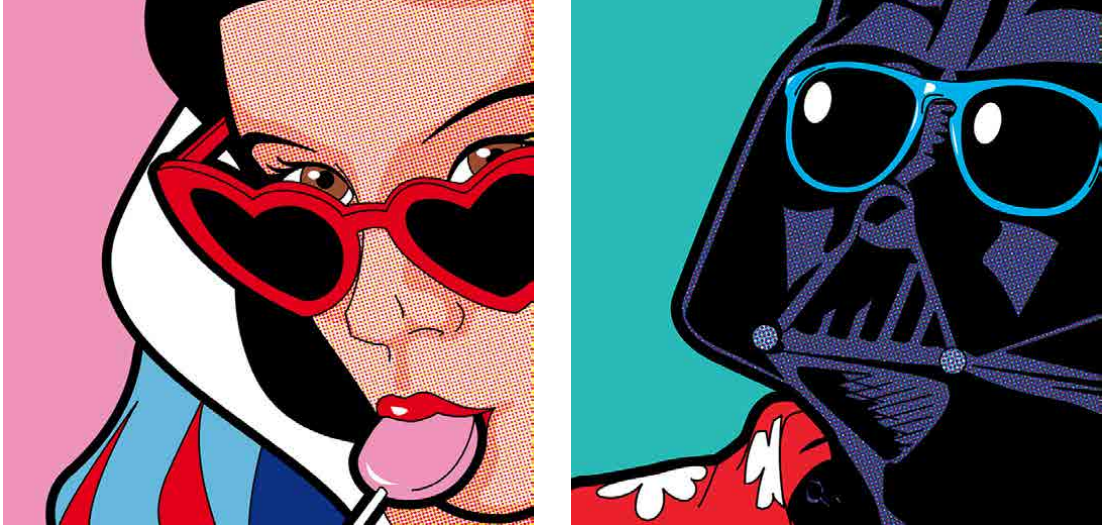


Görsel 20. J.R.R. Tolkien'in Hobbit kitabı için yaptığı illüstrasyon, 1937

4.4.4 Pop Art İllüstrasyonlar

Pop art, 1950'lerin ortalarında İngiltere'de başlamış ve daha sonra Amerika ve Avrupa gibi dünyanın farklı yerlerinde de etkilerinin görüldüğü bir sanat akımıdır. Güzel sanatların geleneksel yapılarına karşı tepkisel olarak ortaya çıkmış bir harekettir. Popüler kitle kültürü öğelerinin, gazetelerin, reklamların, mizah dergileri ve çizgi romanların görsellerinden yola çıkılarak ironi yaratarak toplumlarda klişeleşmiş, kiçleşmiş olan şeylerin bir noktada eleştirilmesi gibi amaçlarla yola çıkılmıştır. Bu akımdan etkilenen illüstrasyonlarda 50' ve 60'lı yıllar reklamlarında ve mizah dergilerinde kullanılan görsel yaklaşımların

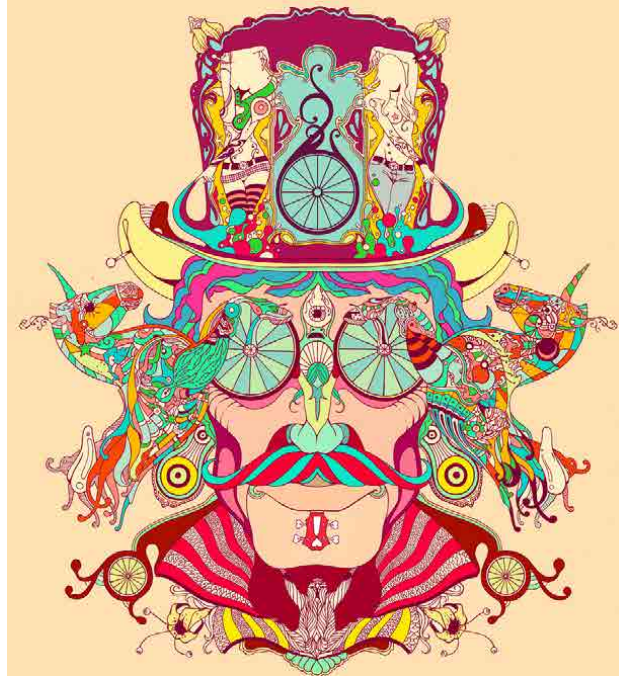
etkileri görüldüğü söylenebilir. Çok renkli, bazen tramların çok belirgin olduğu türden ve dönemin mizah dergilerinin çizim türüne benzer tatlarda hazırlanmış illüstrasyonlardır. [77]



Görsel 21. Greg Guillemain'in popüler kültürün etkilerini yansıtmak amacıyla çizgi roman kahramanlarını pop art yaklaşımı ile ele aldığı illüstrasyon serisi, 2015

4.4.5 Psychedelic (Saykodelik) İllüstrasyonlar

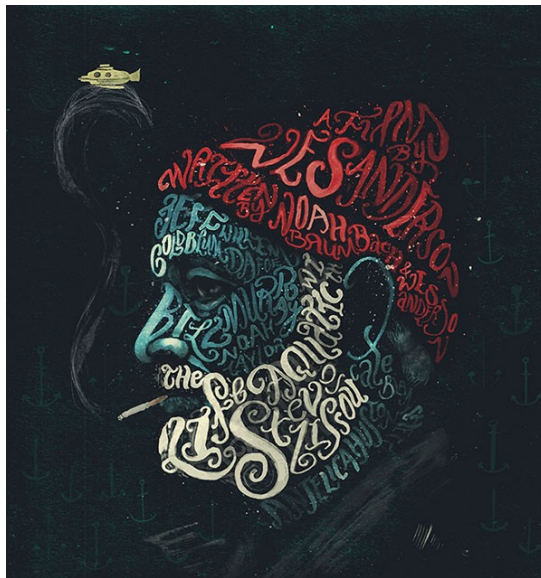
Uyuşturucular gibi çeşitli sanrılar görmeye neden olan maddelerin etkileriyle görülen halüsinasyonlar ve saykodelik deneyimlerden ilham alınarak ortaya çıkmış bir akımdır. Özellikle 60'lı yılların sonlarına doğru popülerleşmiştir. Bu dönemde saykodelik tür müzik yapan rock gruplarının da etkisiyle konser afişleri, albüm kapakları, çizgi romanlar gibi mecralarda sıklıkla kullanılmıştır. Günümüzde de bu tür kullanılmaktadır ve illüstrasyon alanında da görülmektedir. Bu türe ait çalışmalar; Çiçek dürbünündeki gibi iç içe geçmiş parçalı görüntüler, parlak renkler, çok renklilik, çok detaylılık, tekrar eden dokular ve motifler, sürreal, fantastik ve metafizik öğeler içermek gibi karakteristik özelliklere sahiptir. [78]



Görsel 22. Douglas Bicicleta'nın saykodelik yaklaşımla yapmış olduğu dijital illüstrasyon, 2009

4.4.6 Tipografik İllüstrasyonlar

Tipografik öğeler ile görsel imgeler oluşturularak yaratılan illüstrasyonlardır. Genellikle konu içeriğine bağlı olarak seçilen kelimeler aracılığıyla bir görsel oluşturulmaktadır. Bazen kelimelerin veya harflerin bir araya getirilmesiyle görsel bir form oluşturulabilir, bazen ise negatif alan gibi öğelerden yararlanarak harflere bazı müdahaleler ve eklemeler yapılarak gerçekleştirilebilir. [79]



Görsel 23. Peter Stain'in yapmış olduğu tipografik illüstrasyon çalışması, 2013

4.5 İllüstrasyonda Kullanılan Başlıca Malzeme ve Teknikler

İllüstrasyon yapımında sayısız teknik ve malzeme kullanabilme olanağı mevcuttur. Bunu belirli bir sayı vererek kısıtlamak mümkün değildir ve böyle bir kısıtlamaya gitmekte yanlış olur. Ama teknik, bir illüstrasyonu yaparken dikkat edilmesi gereken birçok etkenden biridir aynı zamanda. Çünkü yapılacak olan işin konu, içerik ve anlatımı bakımından hangisinin ihtiyaca yönelik yanıt verebileceği konusunda dikkatli olmak gerekir. İllüstrasyonun tarihi gelişim sürecini incelerken aslında aynı zamanda geçmişten günümüze kullanılan teknikler hakkında da genel bir fikir sahibi olmuş oluyoruz. Bu noktadan hareketle ilk illüstrasyondan günümüze kadar kullanılmış ve hala kullanılmaya devam edilen başlıca bazı teknikler ve malzeme türleri aşağıdaki gibidir;

4.5.1 Kömür ve Kök Boyalar

Özellikle tarih öncesi dönemlerdeki mağara resimlemelerinde kullanılmış olan bu teknik daha sonraları da kullanılmaya devam etmiş ve geliştirilmiştir. Topraktan, çeşitli bitkilerden ve minerallerden elde edilen bu boya türü, sonraları teknolojinin de katkılarıyla geliştirilmiştir ve günümüzde de kullanılmaya devam etmektedir. [80]

4.5.2 Mürekkep

Mürekkebin tarihi de çok eskilere dayanmaktadır. Hazırlanış türüne, içerdiği maddelere ve kullanım alanlarına bağlı olarak birçok farklı türü bulunmakta. İlk mürekkep örneklerinin M.Ö. 23. yy civarında Çin'e kadar dayandığı düşünülmektedir. Dünyanın farklı yerlerinde geçmişten bugüne en sık kullanılan malzemelerden biri olduğu söylenebilir. Gerek yazı gerekse çizim amaçlı kullanılabilir. Baskı teknikleri için de kullanılmak üzere yine çeşitli mürekkep türleri geliştirilmiştir. İllüstrasyon alanında da özellikle çizgisel ve taramalı çalışmalar başta olmak üzere sıklıkla kullanılan etkili tekniklerden biridir. Çini mürekkebi en yaygın olarak kullanılan mürekkep türüdür. Özellikle çini mürekkebi bu açıdan en sık kullanılan türler arasındadır. [81]

4.5.3 Kuru Boya ve Karakalem

Bu tür ulaşımı en kolay olan ve en yaygın şekilde kullanılan türdür. Gerek bir illüstrasyonun taslak kısmında gerekse sonrasında ana çalışmayı yaparken kullanılabilir. Uçların sertliğine ve tonlarına bağlı olarak farklı türleri bulunabilir. Bazı kuru boyalarda yeni sayılabilecek bir özellik olarak boyanın kullanıldığı bölgelere su ile müdahale edildiğinde mürekkep veya suluboya kullanılmış etkisi yaratabilmektedir.

4.5.4 Suluboya, Guaj ve Akrilik gibi Su Bazlı Boyalar

Yine sıklıkla kullanılan yöntemlerden olduğu söylenebilir. Boyaların su ile karıştırılıp inceltilecek veya suyla desteklenerek kullanıldığı bir türdür. Renk ve tonlama çeşitliliği bakımından çok fazla seçenek içermektedir. Guaj boyalar tüpler halinde de kullanılabilen bir türdür. Ekolin(ecoline) adıyla bilinen tür su bazlı boyalar da sık kullanılan türlerdendir.

4.5.5 Pastel ve Mum Boya

Pastel boyalar; *toz pigment boyaların* su, yağ veya yumurta gibi çeşitli bağlayıcı türleriyle karıştırılarak elde edilen boyalardır. Yağlı pastel ya da toz pastel gibi içerdikleri maddelere veya miktarlarına bağlı olarak farklı türleri vardır. Toz pastel boyalar, tebeşire benzeyen daha kuru bir yapıya sahiptir. Pastel boyaların renk tonları etkisi diğer birçok boya ile karşılaştırıldığında doğal kök boyalardan elde edilen renk tonlarına daha yakın olduğu söylenebilir. İlk örnekleriyle beraber Rönesans döneminden bu yana kullanıldığı görülmektedir. Renk karışımları yapılmasında elverişli bir yapısı vardır. Kağıt üzerinden kazınabilme özelliğine de sahiptir. Günümüzde birçok çeşidi ve tonu bulunmaktadır. Mum boyalar da yine pastel boya türleri arasında görülebilir. Toz pigment boyalar ve mum karışımı ile elde edilir, yapılırken kullanılan maddelere bağlı olarak türleri vardır. [82] [83]

4.5.6 Marker-Keçeli Kalem

İçerisinde kendi mürekkebini barındıran bir sisteme sahiptir. Marker ve keçeli kalem türleri sık kullanılan tekniklerdendir. Çok çeşitli türleri bulunmaktadır.

4.5.7 Kağıt Türleri

Bir illüstrasyonun amacına en uygun şekliyle yapılabilmesi için kullanılan tekniklere, renklere, boyalara dikkat edilmesi gerektiği kadar uygulanacağı kağıt seçimi konusunda da dikkatli olunmalıdır. Dokulu-dokusuz, mat-parlak, emici-emici olmayan gibi çeşitli özelliklerde kağıt türleri bulunmaktadır. Kağıtların sahip oldukları bu özellikler doğrultusunda kağıda uygulanacak olan boyalar ve teknikler de farklılaşır. Örneğin emici yapıya sahip olan bir kağıtta kullanılan bir renk, emici olmayan bir kağıtta yada dokulu olan bir kağıtta görsel açıdan farklılık oluşturabilir. [84]

4.5.8 Fotoğraf ve Kolaj

Gazete, dergi, fotoğraf, çeşitli kumaş ve kağıt parçaları gibi malzemelerin kesilip yapıştırılma yöntemiyle bir araya getirilmesi ile oluşturulan çalışmalara kolaj denir. Birçok farklı mazleme ile yapılması mümkündür. Bu kesilip yapıştırılan parçalarla beraber farklı boya türleri, çizimler ve resimler de kullanılabilir. İllüstrasyonda sık karşılaşılan tekniklerden biridir.

4.5.9 Transfer Tekniği

Genellikle çeşitli ahşap objeler üzerine uygulanan örnekleriyle bilinen bir teknik türü olsa da illüstrasyon alanında da kağıt üzerine kullanılan yöntemlerden biridir. Genellikle bir görselin fotokopisinin alınmasıyla ve bu fotokopinin tiner gibi bir madde ile kağıt vb. bir alan üzerine transfer edilmesi ile elde edilen bir yöntemdir. Beraberinde çizimler, diğer teknikler veya kolajlar da kullanılabilir.

4.5.10 Baskı Teknikleri

Zaman içerisinde farklı türleri geliştirilen önemli tekniklerden biridir. Baskı konusunda ilk geliştirilen tür ahşap baskıdır ve yine Çin’de geliştirilmiştir. Daha sonraları gravür, taş baskı, linol, serigrafi gibi farklı baskı türleri oluşturularak teknikler geliştirilmiştir. Günümüzde ise teknolojinin de sağladığı kolaylıklarla ihtiyaca yönelik olarak birçok dijital baskı tekniği türü bulunmaktadır. Yeni geliştirilmiş olan 3-D baskı da bu grup içerisinde konumlandırılabilir. Dijital baskı teknikleri çok gelişmiş bir noktada olsalar da gravür, linol, serigrafi, ahşap ve taş baskı gibi klasik baskı türleri gerek grafik, illüstrasyon alanlarında gerekse sanat alanında günümüzde de kullanılmaya devam etmektedir. [85]

4.5.11 Dijital Teknikler

Bilgisayar ortamında çeşitli tasarım alanlarında kullanılmak üzere geliştirilmiş çok sayıda program bulunmaktadır. Grafik ve illüstrasyon alanında da kullanılmak üzere programlar mevcuttur. 2 Boyutlu çalışmalar için olduğu gibi 3 boyutlu çalışmalara da el verişi programlarda çalışmak mümkündür. Özellikle bilgisayar oyunları, animasyon ve karakter tasarımı gibi alanlarda 3D programlar önemlidir. 2boyutlu çalışmalara el verişi programlara ise Adobe Illustrator ve Photoshop programları örnek olarak gösterilebilir. Bu tür programlarda manuel yöntem ve malzemelerin etkisinde çalışmalar yapabilmek imkanı bulunmaktadır. Örneğin suluboya, kalem, tebeşir gibi malzemelerin etkisini yakalayabilmek için çeşitli hazır efektler bulunmaktadır. Aynı zamanda illüstratörün kendi de bu tür tatlar yakalayabilmek için çeşitli fırçalar ve renk paletlerini kendisi oluşturabilmektedir. Manuel olan tekniklerle yapılan çalışmaların çoğunu dijital ortamdaki programlar aracılığı ile hazırlamak mümkündür. Aynı zamanda hem manuel hem dijital teknikler bir arada da kullanılabilir. Bu programlar vektör tabanlı ve piksel tabanlı olmak üzere iki farklı türe ayrıldığından, dijital ortamda yapılan illüstrasyonlar da bu şekilde ikiye ayrılabilir. (Vektör tabanlı illüstrasyonlar ve piksel tabanlı illüstrasyonlar gibi.) Vektör tabanlı programlarda bir görüntü çeşitli matematiksel hesaplamalar doğrultusunda oluşur. Bu açıdan bu tür programlar daha esnek sayılabilirler çünkü vektör bazlı bir çalışma daha sonra çözünürlüğünden ve kalitesinden ödün vermeden istenilen boyutta büyütülebilir veya küçültülebilir. Bitmap yani piksel

tabanlı programlarda ise her görüntü birçok küçük renkli karenin bir araya gelmesi ile oluşur. Bu nedenle bu tür programlardaki çalışmaların çalışmanın orjinal boyutuna uygun hazırlanması önemlidir. Çünkü daha sonra hazırlanmış bu çalışmanın boyut olarak büyütülmesi veya küçültülmesi görüntü çözünürlüğünün düşmesine ve dolayısıyla kalitesiz görseller elde edilmesine neden olabilir. [86]

Dijital tekniklerde programlara ek geliştirilmiş bir diğer araçta çizim tabletleridir. Farklı boyutlarda ve özelliklerde çizim tabletleri bulmak mümkündür. Bu tabletler illüstratörlere dijital ortamda normal bir kalemle çizermiş gibi çalışabilmeleri imkanını sağlar. Dolayısıyla manuel olarak yapılmış bir illüstrasyona, dijital ortam içerisinde en yakın sonucu almaları konusunda yardımcı olur.

Tüm bu dijital araçlar ve programlar her ne kadar bazı şeyleri kolaylaştırıyor ve zaman açısından daha hızlı sonuçlar alınabilmesine yardımcı oluyorsa da amacına uygun ve başarılı çalışmalar çıkarmak yine illüstratörlerin bilgisine ve becerisine bağlı olmaktadır. İhtiyaca uygun, verilmesi gereken mesajı en doğru şekilde veren çalışmaların üretilmesi yine çalışmalarını gerçekleştirecek olan kişilere bağlıdır.

5. FANTASTİK, SÜRREALİZM ve İLLÜSTRASYON ARASINDAKİ ETKİLEŞİM

5.1 Fantastiğin İllüstrasyonla Olan İlişkisi

Fantastik kavramı resim, heykel, sinema, müzik, gibi pek çok farklı alan üzerinde etkili olduğu gibi tasarım ve illüstrasyon alanı üzerinde de yansımaları olmuştur. Bu tür içerisinde genellikle korku, tedirginlik, merak, doğüstü olaylar gibi özellikler ve *ejderhalar, büyücüler, elfler* gibi çeşitli fantastik öğeler sıkça bulunur.

Bu türe ait illüstrasyonlar birçok alanda karşımıza çıkabileceği gibi özellikle kitap, dergi, animasyonlar, afiş, bilgisayar oyunları gibi alanlarda daha sık kullanıldığı söylenilebilir.

Fantastik illüstrasyonların ilk başlangıcıyla ilgili farklı farklı görüşler vardır. Her ne kadar fantastik illüstrasyonun köklerine inildiğinde antik dönem inanışları doğrultusunda mitolojik hikayeler ve tanrıları konu edinen, o dönem insanların yapmış olduğu *duvar resimleri, mozaikler, rölyepler* gibi farklı mecralarda karşılaşılıyor olsak da, modern dönem örneklerinin fantastik edebi türüne bağlı olarak geliştiğini söyleyebiliriz. Fantastik illüstrasyonla birçok farklı mecra da karşılaşmaktayız. Bunlar arasında bu türün en sık karşımıza çıktığı alanlar, kitaplar ve kitap kapakları, dergi ve gazeteler, afişler, animasyonlar, bilgisayar oyunları, bazen içeriğine bağlı olarak web siteleri, dekoratif amaçla yapılan illüstrasyonlarda da fantastik tür sıkça görülebilir.

Fantastik kavramının tanımı gereği, fantastik bir illüstrasyonda da *şüphe, korku, merak, gizem, tuhaf, doğüstü* gibi hisler yaratan görseller oluşturulması beklentisi vardır. Bu açıdan doğüstü duygusunu yaratmak için *metamorfoz, abartılı boyutlar,*

formu bozulmuş objeler veya *şekiller* gibi yaklaşımlarla sık karşılaşılabılır. Bazen gotik yaklaşımlar da görülebildiği gibi çizim tarzı açısından *hiperrealist* yaklaşımlar da görülebilmektedir. Özellikle bu tür bir yaklaşım gerçeklik algısı yarattığı için fantastik dünya ile yaşadığımız dünya arasında bağ kurmak açısından öncelikli bir etki sağlayabilir. İnsansı özelliklere sahip hayvanlar yada yaratıklar da sık karşımıza çıkan bir türdür. Bunların yanında renk konusu da fantastik illüstrasyonlarda yine önemli bir yerde durmaktadır. Kullanılan renklerin etkileri, ışık gölge arasındaki kontrastlar, fantastik dünyaya yönelik verilmek istenen duyguları destekleyici etkiye sahip oldukları söylenebilir.

Sembolizm ve sürrealizmin etkileri de fantastik illüstrasyonlarda görülebilmektedir. Bu açıdan metaforik anlatımlar, sembolik detaylarla sıkça karşılaşırız. Fantastik edebiyatta olduğu gibi fantastik illüstrasyonda da mitolojinin etkileri görülmektedir. Yapılacak olan illüstrasyonlardaki karakterler birebir mitolojilerden kullanılmasa da oradaki karakterlerin tip olarak özelliklerinden ilham alınarak yapılmış pek çok karakter tasarımı vardır. Fantastik illüstrasyonun pek çok alandan beslendiğini ve ilham aldığını söyleyebiliriz ama bu konuda en çok beslendiği ve ortaklık içerisinde bulunduğu alan edebiyat alanıdır diyebiliriz. [87] [88]

5.1.1 Gustave Dore (1832-1883)

Fransız baskı sanatçısı, heykeltıraş ve illüstratör. Çalışmalarında ahşap baskı tekniğini sıklıkla kullanmış olduğu görülmektedir. Çalışmalarının büyük çoğunluğunun fantastik ve gotik türlere ait eserler için yapılmış olduğu söylenebilir. *Dante*, *John Milton*, *Honore de Balzac* gibi isimlerin kitaplarını resimlemiştir. 1853 yılında *Lord Byron*'ın kitaplarının illüstrasyonunu yapması için aldığı tekliften sonra İngiliz yayıncılardan birçok iş teklifi almıştır. *Cervantes*'in "*Don Kişot*" kitabının 1860 yılındaki Fransa baskısının illüstrasyonlarını Gustave Dore hazırlamıştır. Onun bu kitap için hazırlamış olduğu karakter tiplerini çizimlerinin kendisinden sonraki *Don Kişot* konulu illüstrasyonlara, filmlere, resimlere ilham olmuş olduğu düşünülmektedir. Ayrıca gotik edebiyatın en ünlü isimlerinden olan *Edgar Allan Poe*'nun başta "*Kuzgun*" (*The Raven*) şiiri olmak üzere birçok eserinin illüstrasyonları yine

Dore'a aittir. Edgar Allan Poe'nun kitapları için yapmış olduğu illüstrasyonlar Gustave Dore'un en çok bilinen çalışmaları arasındadır. "Kırmızı Başlıklı Kız" gibi *Grimm Kardeşler*'in bazı hikayelerinin illüstrasyonları da yine Dore'a aittir. Yapmış olduğu illüstrasyonlardan pek çok sergisi de bulunmaktadır. Fantastik ve gotik eserlerde yaptığı çalışmalar göz önünde bulundurulduğunda içeriğe bağlı olarak *abartı*, *metamorfoz* gibi yöntemleri kullanmış olduğu görülmektedir. [89]
[90]



Görsel 24. Gustave Dore'un 'Don Kişot' için yaptığı illüstrasyon, 1860



Görsel 25. Gustave Dore'un 'Kırmızı Başlıklı Kız' için yaptığı illüstrasyon,

5.1.2 Arthur Rackham (1867-1939)

İngiliz illüstratör. Özellikle kitap illüstrasyonu alanında çalışmaları olmuştur. 1893 yılında ilk kitap illüstrasyonunu Thomas Rhodes'in kitabı "Öteki Tarafa" anlamına gelen "To The Other Side" kitabı için yapmıştır. Bu çalışmasından sonra kitap illüstrasyonu alanında çalışmalar yapmaya başlamıştır. 1900'lerden itibaren "Cassell's Magazine", "Little Folks" gibi çocuklar için hazırlanan süreli yayınlarda ve dergilerde düzenli olarak illüstratör olarak çalışmaya başlamıştır. Fransa, İspanya ve İtalya gibi çeşitli ülkelerdeki sergilerde çalışmaları yer almıştır. Çalışmaları arasında pek çok fantastik eser yer almaktadır. *Alice Harikalar Diyarında, Peter Pan, Kral Arthur ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri, İngiliz Peri Masalları, Ezop'un fablları, Gülliver'in Gezileri, Sindrella, Uyuyan Güzel, Charles Dickens'in Bir Noel Şarkısı kitabı, Grimm Kardeşler'in hikayeleri, Anne Kaz'ın Öyküleri, Andersen'den Masallar* gibi daha pek çok fantastik ve peri masalı alanından eserlerin illüstrasyonlarını yapmıştır.



Görsel 26. Arthur Rackham, 'The Wind in the Willows' kitabı illüstrasyonu



Görsel 27. Arthur Rackham, 'A Midsummer Night's Dream' kitabı illüstrasyonu

Çalışmalarında kalem ve mürekkebi sıkça kullandığı görülmektedir. Bunların yanı sıra suluboyada yine sıklıkla kullandığı bir malzemedir. Yaptığı illüstrasyonlarda hem tek renkli hemde çok renkli çalışmalar bulunmaktadır. Çizim tarzı açısından çalışmalarında ağırlıklı olarak Kuzey Avrupa ve İskandinav etkileri görüldüğü söylenmektedir. [91] [92]

5.1.3 E.H. Shepard (1879-1976)

İngiliz kitap illüstratörü ve sanatçı. Çalışmaları arasında fantastik etkilere sıklıkla rastlanan illüstratörlerdendir. Özellikle *Winnie the Pooh (Ayı Winnie)* ve *The Wind In The Willows (Söğütlükteki Rüzgar)* eserlerinde çizmiş olduğu "antropomorfik" karakterlerle dikkat çekmiştir. I. Dünya Savaşı sırasında savaşta yer alan askerlerden biri olmuştur, bu dönemde görmüş olduklarını ve deneyimlediklerini belgelemek amacıyla cephede de pek çok illüstrasyon ve karikatür çizmiştir. İngiltere'de dönemin önemli karikatür ve mizah dergisi olan "Punch"ta karikatürüst olarak da bir süre çalışmıştır. En çok bilinen çalışmaları olan *Winnie the Pooh* ve *Söğütlükteki Rüzgar* dışında da *Ezop masalları*, *Şüpheli Ejderha*, *Gizli Bahçe*, *Eski Yunan Peri Masalları*, *Andersen'den Masallar* gibi

pek çok fantastik içerikli kitabın illüstrasyonlarını yapmıştır. Kalem ve suluboya çalışmalarında sıkça kullandığı malzemelerdendir. [93] [94]



Görsel 28. E.H. Shepard'ın 'The Wind In The Willows' kitabı için yaptığı illüstrasyonlar

5.1.4 John Bauer (1882-1918)

İsveçli illüstratör ve ressam. Çalışmalarında mitolojinin etkileri çok sık görülür. Özellikle de 'Among Gnomes & Trolls' (*Cüceler ve Troller'in arasında*) isimli İsveç peri masalları antolojisi kitabı için hazırlamış olduğu illüstrasyonlar en bilinen çalışmalarındandır. İsveç Kraliyet Sanat Akademisinde eğitim gördükten sonra kitap ve dergi illüstrasyonları alanında çalışmaya başlamıştır. Bu süreçte İtalya, Almanya gibi farklı Avrupa ülkelerine seyahat etmiş ve onların kültürlerinden de çok fazla etkilenmiştir. Özellikle resim alanında yaptığı çalışmalarında rönesans etkilerinin eserlerinde sık görüldüğü düşünülmektedir.

İsveç peri masalları, mitolojisi, halk hikayeleri Bauer'in illüstrasyonlarında hep öne çıkan öğeler olmuşlardır. Detaya önem verdiği ve çalışmalarında ince detaylar üzerinde çalıştığı görülmektedir. Kalem ve kömürün yanısıra suluboya ve guaj

zellikle illstrasyon alıřmalarında sık kullandıđı malzemelerdendir. Daha sonra baskı tekniklerini kullanmaya bařladıđında maliyet nedeniyle alıřmaların nceleri tek renk ve siyah basılmaya bařladıđı daha sonraları ise renkli baskıların da yapılmaya bařlandıđı grlmektedir.

Periler, prensesler, canavarlar, mitolojik canlılar, troller alıřmalarında oka raslanan karakterlerdendir. [95] [96]



Grsel 29. John Bauer'in 'Among Gnomes & Trolls' kitabı iin suluboya tekniđi ile yaptıđı illstrasyon, 1915

5.1.5 Jiri Trnka (1912-1969)

Çek yönetmen, illüstratör, animatör ve kukla yapımcısı. İllüstrasyon alanında özellikle fantastik eserler ve çocuk kitapları üzerine yapmış olduğu çalışmaları bulunmaktadır. İllüstrasyon alanındaki ilk işi Viteslav Smejč'in kaleme aldığı "The Tiger of Mr. Bosek" (Bay Bosek'in kaplanı) isimli kitap için yapmış olduğu illüstrasyonlardır. İllüstrasyon çalışmalarında 130'dan fazla edebi eser için yaptığı illüstrasyonlar bulunmaktadır. Bunların büyük bir çoğunluğu ise çocuk kitapları için yapmış olduğu illüstrasyonlardır. Özellikle Grimm Kardeşler'in hikayeleri için yapmış olduğu çalışmalar en bilinen çalışmaları arasındadır. Bunların dışında *Alice Harikalar Diyarında*, *Binbir Gece Masalları*, *La Fontaine'in Fabılları*, *Andersen'den Masallar* gibi peri masalları, fantastik hikayeler için de illüstrasyonları bulunmaktadır. Kitap illüstrasyonları dışında, kendi yaptığı kuklalarla hazırladığı pek çok animasyon film de bulunmaktadır. Gölge kuklaları gibi pek çok geleneksel çizgifilm animasyon tekniklerini kullanmıştır, kuklalarıyla yapmış olduğu animasyonlarında stop-motion tekniği de sık kullandığı animasyon tekniklerindedir. Yapmış olduğu kısa film ve animasyon çalışmaları *Venedik Film Festivali*, *Cannes Film Festivali* gibi dünyaca ünlü pek çok festivalde gösterilmiş ve ödül kazanmıştır. Bu vesileyle Çek animasyon filmeleri de dünya tarafından dikkat çekmiştir. İllüstrasyonlarında genellikle kalem, siyah ve renkli mürekkepler sıklıkla kullandığı malzemelerdendir. [97] [98]



Görsel 30. Jiri Trnka'nın çocuk kitabı illüstrasyonlarından bir örnek

5.1.6 Roy G. Krenkel (1918-1983)

Çalışmalarında özellikle tarih ve fantastik tür üzerine yoğunlaşmış olan Amerikalı illüstratör. Kitap, dergi ve çizgi roman alanlarında işleri bulunmaktadır. İkinci Dünya Savaşı sonrası, özellikle “Tarzan” çizgi romanları için yapmış olduğu illüstrasyonlarıyla tanınan illüstratör Burne Hogarth’tan eğitim almıştır. Eğitimi sırasında fantastik ve bilim kurgu alanında yine dönemin bilinen çizerleri olan Al Williamson ve Frank Frazetta ile tanışmıştır. *Weird Fantasy*, *Weird Science* ve *Weird Science-Fantasy* dergilerinde beraber ortak projelerde yer almışlardır. Bunlar dışında da pek çok fantastik ve bilim kurgu dergisinde çizimleri yer almıştır. Çalışmaları arasında pek çok fantastik kitap için kitap kapağı çalışmaları da bulunmaktadır. Çalışmaları fantastik ve bilim kurgu temalarında olsalarda çizimlerinde genellikle kullandığı üslup gerçekçi türdedir. [99] [100]



Görsel 31. Roy G. Krenkel, ‘Marvel Science’ için yaptığı illüstrasyon, 1952

Görsel 32. Roy G. Krenkel, ‘Tarzan & The Twins’ kitabı illüstrasyonu,1963

5.1.7 Pauline Baynes (1922-2008)

Pauline Diana Baynes, İngiliz kadın illüstratör. Yüzy aşkın sayıda kitap ve kitap kapağı illüstrasyonu yaptığı çalışmaları arasında bulunmaktadır. J.R.R. Tolkien ve C.S. Lewis gibi modern fantastik edebiyatın öncü isimlerinin kitapları için yapmış olduğu illüstrasyonları en bilinen çalışmalarındandır. II. Dünya Savaşı döneminde harita yapımı bölümünde çalıştığı süreçte edinmiş olduğu deneyim ve bilgileri daha sonraları C.S. Lewis'in "*Narnia*" evreni ve Tolkien'in "*Orta Dünya*" evreni için hazırladığı haritaların yapımında kullanmıştır. 1950-56 yılları arasında yayınlanan ve yedi kitaplık fantastik bir seri olan "*Narnia Günlükleri*" kitaplarının kapak ve kitap içi illüstrasyonlarını yapmıştır. Aynı dönemde J.R.R. Tolkien ile de kitapların illüstrasyonlarını yapması için anlaşmışlardır. Pauline Baynes, Tolkien'in birçok kitabı ve şiiri için illüstrasyonlar yapmıştır.

Görsel 33. Pauline Bayne, Tolkien'in 'Chrysophylax' hikayesi için illüstrasyon



Bunların arasında Tolkien'in dünyaca ünlü fantastik üçlemesi olan "*Yüzüklerin Efendisi*" seirsinin İngiltere baskısı ve "*Hobbit*" kitabı bulunmaktadır. Sonraları bu seri için yapmış olduğu kitap illüstrasyonlarının ve harita çizimlerinin afiş uyarlamalarını da hazırlamıştır. Çalışmalarıyla pek çok ödül almıştır. Kendi yazdığı fantastik çocuk kitapları da bulunmaktadır. Kitap illüstrasyonları dışında, dergi illüstrasyonları, afiş, kartpostal ve fantastik kitaplar için harita tasarımları gibi farklı türler yaptığı çalışmalar arasındadır. Çalışmalarında farklı teknikler görülür. Kalem, suluboya ve mürekkep en sık kullandıkları arasındadır. Çizim

tarzı olarak *Orta Çağ* ve *Rönesans* dönemi el yazmalarından etkilenmiş olduğu görülmektedir. [101] [102]

5.1.8 Edward Gorey (1925-2000)

Amerikalı yazar, illüstratör ve sanatçı. Gotik ve fantastik tür üzerinde yapmış olduğu pek çok çalışması bulunmaktadır. *Edward* ve *Viktorya dönemleri* etkileri tarz olarak çizimlerine yansımıştır ve bu özelliğiyle öne çıkmasını sağlamıştır. Kalem ve mürekkep taramaları çizimlerinde en sık kullandığı malzeme ve tekniktir. Çalışmaları özellikle kitap illüstrasyonları alanında olmuştur. *Bram Stoker*'ın bilinen gotik kitabı "*Drakula*" için illüstrasyonları Edward Gorey yapmıştır. Ünlü bilim kurgu yazarı *H.G. Wells*'in "*Dünyaların Savaşı*" adlı bilim kurgu romanının illüstrasyonlarını yapmıştır. Sonraki dönemlerde özellikle çocuk kiabı alanında başta kapak illüstrasyonları olmak üzere pek çok kitap için illüstrasyonlar yapmıştır. Kendi ismindeki harflerle üretmiş olduğu farklı isimleri takma isim olarak kullanarak kendi yazdığı kitapları da yayınlamıştır. İlk bağımsız çalışması olan "*The Unstrung Harp*" (*Telleri Gevşemiş Arp*) 1953 yılında yayınlanmıştır.



Görsel 34. Edward Gorey, '*Drakula*' kitabı için illüstrasyonlardan, 1979

Edward Gorey'nin yapmış olduğu kitap illüstrasyonları ve kendine has oluşturduğu Edward-Viktorya dönemleri karışımı olan çizim tarzı zaman içinde kültleşmiş ve bir hayran kitlesine sahip olmuştur. *Drakula*'nın Broadway için hazırlanan uyarlamasında kostüm tasarımı Edward Gorey'ye aittir ve bu çalışması ile en iyi kostüm tasarımı ödülü almıştır. ‘*Mystery!*’(*gizem*) isimli suç ve korku içerikli televizyon serisi için de pek çok illüstrasyon çalışması olmuştur. [103] [104]

5.1.9 Maurice Sendak (1928-2012)

Amerikalı yazar ve illüstratör. 1963 yılında yayınlanan kitabı ‘*Vahşi Şeyler Ülkesinde*’(*Where The Wild Things Are*) dünyaca ünlü fantastik çocuk kitapları arasında yerini almıştır. Hikaye ve illüstrasyonları kendisine aittir. Bunun dışında da fantastik alanında pek çok kitap yazmış ve illüstrasyonlarını kendisi yapmıştır. Kendi yazmış olduğu kitaplar dışında da farklı yazarlara ait kitapların illüstrasyonlarını yapmıştır. Kitap illüstrasyonları dışında *Fındıkkıran*, *Sihirli Flüt*, *Hansel ve Gretel* gibi birçok opera ve bale için tasarım ve illüstrasyonlar yapmıştır. Çalışmalarına çeşitli müzisyen, ressam ve yazarın ilham kaynağı olduğunu belirtmiştir. Çalışmalarında parlak ve canlı renkler yerine genellikle daha soluk ve mat renkler kullanmış olduğu görülmektedir. Ayrıca karakterlerini genel olarak yumuşak ve yuvarlak hatlı çizgiler kullanarak oluşturmuş olduğu da dikkat çekmektedir. [105] [106]



Görsel 35. Maurice Sendak, ‘Where The Wild Things Are’ kitabı için illüstrasyonu,

5.1.10 Brothers Hildebrondt (1939-)

Fantastik ve bilim kurgu alanında çalışmış olan Amerikalı illüstratör ikiz kardeşler. *Tim ve Greg Hildebrondt* film afişleri, çocuk kitapları, çizgi romanlar, takvim tasarımları , fantastik ve bilim kurgu romanları, dergiler gibi alanlarda işler üretmişlerdir. 1959 yılında profesyonel kariyerlerine başlamışlardır. Tolkien'in “*Yüzüklerin Efendisi*” serisi için yapmış oldukları takvim illüstrasyonları en bilinen çalışmalarındandır. Dünyaca ünlü çizgiroman yayını şirketleri olan *D.C. Comics* ve *Marvel Comics* için birçok çizgi roman çalışması yapmışlardır. Fantastik kurgu yazarı *Terry Brooks*'un “*Shannara'nın Kılıcı*” kitabı için sınırlı sayıda üretilmiş yağlıboya illüstrasyonlar hazırlamışlardır. Daha sonraları *J.K. Rowling*'in “*Harry Potter*” serisi içinde çeşitli çalışmalar yapmışlardır. Tolkien için 1970 yılında kendileri bir kitap hazırlamışlardır. Tim ve Greg kardeşler birbirlerinden bağımsız olarak da çeşitli çalışmalarda yer almışlardır. Ortak olarak yaptıkları ve bilinenen çalışmalarından biri de “*Star Wars*”(Yıldız Savaşları) filmi için yapmış oldukları afişlerdir. Kalem ve mürekkeple yapmış oldukları çalışmalar dışında yağlı boya ile yapmış oldukları çalışmalar ile de karşılaşmaktadır. Yaptıkları illüstrasyonlarda ışık ve gölge ile yaratmış oldukları kontrastlar genellikle ön plana çıkan özelliklerindedir. Bazı çalışmalarında ihtiyaçları olan görüntüye göre kurguladıkları sahnelerin fotoğraflarını referans alarak illüstrasyonlarını yapmaktadırlar. [107] [108]



Görsel 36. Hildebrondt Kardeşler, ‘Harry Potter’ için illüstrasyon,

5.1.11 Wojciech Siudmak (1942-)

Polonyalı sanatçı ve illüstratör. Özellikle bilim kurgu ve fantastik edebiyat alanlarında çalışmaları bulunmaktadır. Afiş ve albüm kapağı alanında da çalışmaları bulunmaktadır. Çalışmalarında hiperrealist, fantastik yaklaşımlar görülmektedir. Aynı zamanda fantastik gerçekçilik ve sürrealizm gibi akımların da etkileri çalışmalarında bulunmaktadır. Özellikle 70'li yıllarda pek çok bilim kurgu ve fantastik içerikli dergide çalışmaları yer almıştır. İllüstrasyonlarında antik kültürlerin izleri görüldüğü kadar geleceğe yönelik yaklaşımlar da görülmektedir. “*Beyaz Ejderha, Ejderha Şarkısı*” gibi birçok fantastik kitap için kapak illüstrasyonu yapmıştır. *Hiperrealist* yaklaşımının yanında genellikle canlı renkler kullanmaktadır. Her illüstrasyonunda olmasa da çoğu illüstrasyonunda iki yada üç renk kullanmaktadır. 1977 yılındaki 30. *Cannes Film Festivali* afişinin illüstrasyonu Siudmak’a aittir. [109] [110]



Görsel 37. Wojciech Siudmak, 'Harvest of Illusions' isimli illüstrasyonu

5.1.12 Wayne Anderson (1946-)

İngiliz illüstratör. Fantastik etkiler çalışmalarında görülmektedir. Başta çocuk kitapları olmak üzere, kartpostal, afiş, oyun kartları, dergi illüstrasyonları, kapak illüstrasyonları, albüm kapakları gibi farklı alanlarda çalışmaları da bulunmaktadır. Özellikle 70’li yıllarda etkili olmuştur. *Ejderhalar, büyücüler, mitolojik yaratıklar, canavarlar, antropomorfik hayvan tipler* çalışmalarında sıklıkla karşılaşılan karakterlerdir. İllüstrasyonlarında soluk tonlarda renkler kullanmış olduğu dikkat çekmektedir. Ayrıca abartılı boyutlandırılmalar, bozulmuş formlar da sık kullandığı bir yöntemdir. [111] [112]



Görsel 38. Wayne Anderson, kitap illüstrasyonu çalışmalarından

5.1.13 Larry Elmore (1948-)

Amerikalı illüstratör. Fantastik temasıyla yapmış olduğu çalışmalarıyla bilinmektedir. Video oyunları, dergiler, çizgi romanlar ve fantastik kitaplar alanında illüstrasyonları vardır. “*Zindanlar ve Ejderhalar*” isimli video oyunu

için çalışmıştır. İlk profesyonel işi bu çalışma olmuştur. Bu süreçte bu çalışması için oyun kitapları, romanlar, afiş ve takvim gibi türler için illüstrasyonlar yapmıştır. Çalışmalarında *hiperrealist* yaklaşımlar görülmektedir. [113] [114]



Görsel 39. Larry Elmore, çizgi roman illüstrasyonlarından

5.1.14 Lorenzo Mattoti (1954-)

İtalyan grafik tasarımcı ve illüstratör. *The New Yorker*, *Cosmopolitan* ve *Vogue* gibi dergilerde illüstrasyonları yayınlanmıştır. Fantastik temalar çalışmalarında görülmektedir. ‘*Dr. Jekyll ve Bay Hyde*’ romanı için kendi yorumu olan ve illüstrasyonlarını kendisinin hazırlamış olduğu grafik roman ile ödül almıştır. 1986 yılında yapmış olduğu *Fires* isimli çalışması ile çizgi roman dünyasında ismi duyulmuştur. Aynı zamanda bu çalışması ile çizgi roman dünyasında ‘*renklerin üstadı*’ ünvanını da kazanmıştır. Bu çalışmasından sonra 1992 yılında ‘*The Man at the Window*’ (*Penceredeki adam*) isimli siyah beyaz bir çizgi roman yayınlamıştır. Bu çalışmalarından sonra da özellikle çizgi roman alanında

işler üretmeye devam etmiştir. Mürekkep, suluboya, yağlıboya gibi farklı malzemeler kullanmaktadır. Çalışmalarında genellikle canlı renkler kullanmaktadır. Günümüzde fantastik edebiyatın bilinen isimlerinden olan İngiliz yazar *Neil Gaiman*'ın 2014 yılında "*Hansel ve Gretel*" hikayesi için kendi yazmış olduğu yorumunun illüstrasyonları Lorenzo Mattoti'ye aittir. [115] [116]



Görsel 40. Lorenzo Mattoti, 'Pinokyo' çalışması

5.1.15 Daniel Merriam (1963-) Amerikalı illüstratör ve sanatçı. Çalışmalarında fantastik ve sürrealist etkiler görülmektedir. Pek çok kitap için kitap kapağı illüstrasyonları yapmıştır. Çalışmalarında genellikle *kuru fırça (dry brush)* tekniğini kullanmaktadır. Illüstrasyonlarında genellikle rüyadaymış etkisi yaratan mekanlar kurgulamaktadır. İnce işlenmiş detaylar yaptığı illüstrasyonlarda sıklıkla karşılaşılan bir özelliktir. Şatoyu andiron büyük öğeler de yine çalışmalarında sıkça karşılaşırlar. [117] [118]



Görsel 41. Daniel Merriam, yağlıboya illüstrasyon çalışması

5.2 Sürrealizmin İllüstrasyonla Olan İlişkisi

Sürrealist hareket, 1920 ve 1930'lar arasındaki dönemde ağırlıklı olarak edebiyat, resim, heykel, fotoğraf gibi alanlar üzerinde odaklanmıştır. Sürrealizmin bu ilk yıllarında tasarım alanı açısından erken dönem örnekleri oluşturabilecek şeyler ise yayımlanan sürrealist dergilerin tasarımları olarak görülebilir. [119]

Salvador Dalí, René Magritte, Max Ernst gibi 20.yy sürrealistlerinden çok daha önceleri 19 yy. civarında işler üreten Fransız illüstratör J.J. Grandville ve Albert Robida *düşvari* ve *antropomorfik* yaklaşımlarla gerçeklik algısını kırarak işler üretmişlerdir. Sürrealizmin bir sanat akımı olarak oluşmasından ve gelişmesinden bir süre sonra bu akımdan tasarım alanı da etkilenmiştir. Reklam ve tasarım ajansları kısa bir süre sonra bu yaklaşımda, gizemli, rüyadaymış yaklaşımında olan tasarım anlayışlarının peşine düşmüştür. [120]

5.2.1 Max Ernst (1891-1976)

Dada ve sürrealizm akımlarının öncü katılımcıları arasında olmuştur. Alman ressam, şair, heykeltıraş ve grafik sanatçısıdır. Zaman içerisinde ‘*frotaj*’ adını verdiği bir teknik geliştirmiştir. Bu teknik, taş veya ahşap gibi dokulu bir alan üzerine kağıdın yerleştirilmesi ve boyanın yada kalemın bu alan üzerinde sürterek gezdirilmesi ile elde edilen dokulu çalışmalardır. Çalışmalarında frotaj tekniği ile beraber *kolaj*, *çizim*, *fotomontaj*, *litografi*, *yağlıboya* gibi farklı teknikleri bir arada kullanmıştır. Sigmund Freud’un rüya teorileri ve psikanaliz yöntemlerinden yola çıkarak çalışmalar üreten ilk sanatçılardandır. Bu çalışmalardan faydalanarak kendi bilinçaltını keşfetmeye çalışmış ve bunu yaratıcılığını tetiklemek adına kullanmıştır.



Görsel 42. Max Ernst, ‘Merhamet Haftası’ kitabından çalışmalar

Eserlerinde ‘*Loplop*’ adını verdiği insan-kuş karışımı bir karaktere sıkça rastlanır. Bu karakteri, çocukluğuna ait bir anısı ile bağdaştırmış ve *Loplop* isimli bu insansı kuşun kendisinin *alter egosu* olduğunu belirtmiştir. Çalışmaları arasında ‘*Merhamet Haftası*’ (*Une semaine de bonte*) isimli yazısız bir roman da bulunmaktadır. Beş cilt halinde yayınlanmış olan bu roman toplamda yedi bölümden oluşmaktadır. İçeriğinde hiçbir kelime veya yazı bulunmayan kitap, sadece illüstrasyonlardan oluşmaktadır. Kitapta yer alan illüstrasyonlar, özellikle

Viktorya dönemine ait çeşitli kitaplar ve ansiklopedilerden alınmış görsellerle, kolaj tekniği ile hazırlanmıştır. [121] [122]

5.2.2 Jindrich Styrsky (1899-1942)

Çek sürrealist ressam, fotoğrafçı, grafik sanatçı, editör ve şairdir. 1928-1929 yılları arasında Çek avangard sanatçılar tarafından kurulmuş olan *Prag bağımsız tiyatrosunun* (*Osvobozené divadlo - Prague Liberated Theatre*) tasarımcılığını üstlenmiştir. Çok sayıda illüstrasyonu ve kitap kapağı tasarımında bulunmaktadır. Aldığı güzel sanatlar eğitimi sonrası 1923 yılı itibarıyla sanat ve tasarım alanında aktif olarak eserler üretmeye başlamıştır. İlk yıllarında yapmış olduğu çalışmalarda *Kübizm akımının* etkileri görülsede sonraları sürrealizm akımının etkisine girmiştir. *Çek Sürrealistler Topluluğu'nun* öncü kurucularından ve üyelerindedir. Sürrealist edebiyatta *Louis Aragon* ve *George Bataille'in* yazılarının izinden giderek, 1931 yılında "*Edition 69*" adıyla altı ciltten oluşan bir seri yayınladı. Bu seride sürrealist ve erotik edebiyat yazılarına ve illüstrasyonlarına yer verildi. Illüstrasyonların tümünü Jindrich Styrsky kendisi hazırlamıştır. Farklı Çek avangard sanatçıların yazılarına yer verilmiştir.



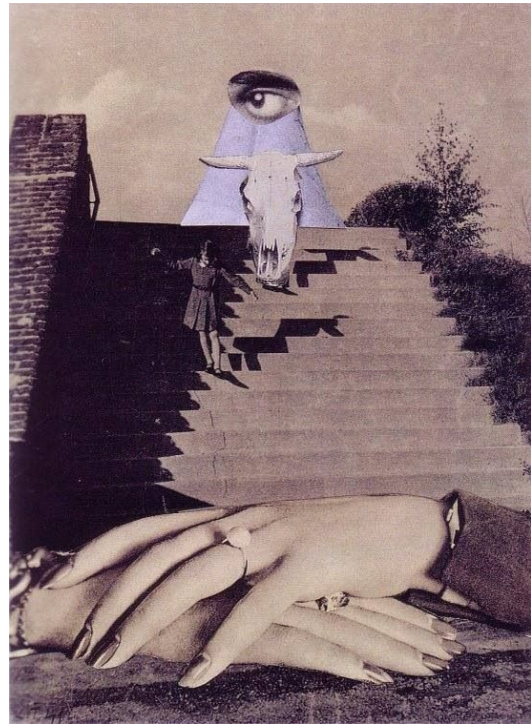
Görsel 43. Jindrich Styrsky, 'Little Alabaster Hand' frotaj ve kolaj çalışması, 1940

Aynı zamanda Jindrich Styrsky'nin kendi rüya günlüklerinden de bazı yazılar burada yayınlanmıştır. Psikanaliz yöntemlerinden etkilenmiş ve kendi rüyalarını yazıya aktararak “rüya günlüğü” oluşturmuştur. Bu günlüklerin bazıları daha sonraları yayınlanmıştır. Yapmış olduğu illüstrasyonlarda ve diğer çalışmalarda bu yazmış olduğu rüya günlüklerinden de faydalanmıştır. Max Ernst ve Andre Masson'dan bu alanda olan çalışmaları açısından etkilenmiş olduğu düşünülmektedir. Çalışmalarında *kolaj ve fotomontaj* sık kullandığı teknikler arasındadır. [123] [124]

5.2.3 Karel Teige (1900-1951)

Çek yazar, sanatçı ve eleştirmen. Prag'da kurulmuş olan “*Develtsil*” isimli *avangard sanatçılar grubunun* bir üyesiydi. Aynı zamanda bu grubun aylık olarak yayınladığı “*ReD*” isimli derginin de editörlüğünü ve grafik tasarımcılığını yapıyordu. Çalışmalarında sürrealizm akımı etkili olmuştur.

Kolaj sıkça kullandığı tekniklerdendir. Kitap ve dergi kapakları tasarımı alanında birçok çalışması bulunmaktadır. [125] [126]

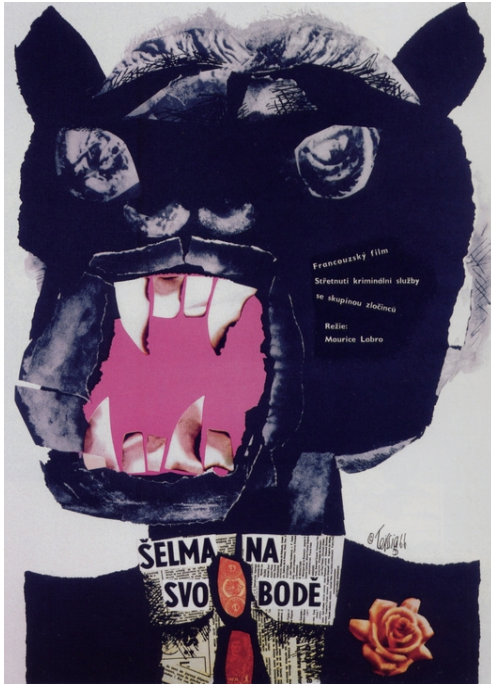


Görsel 44. Karel Teige, 'Poems of the Night' kitabının kapak tasarımı, 1938

Görsel 45. Karel Teige, kolaj çalışmalarından bir örnek,

5.2.4 Karel Teissig (1925-2000)

Çek grafik tasarımcı. Prag ve Brüksel’de güzel sanatlar akademisinde eğitim almıştır. Grafik sanatçı ve illüstratör olarak çalışmıştır. 1986 yılında çizim teknikleri üzerine yazmış olduğu bir kitabı yayınlanmıştır. Özellikle film afişleri alanında birçok çalışması bulunmaktadır. Kolaj tekniği çalışmalarında en sık kullanmış olduğu tekniklerdendir. Çalışmalarında sürrealizm akımından etkilenmiş olduğu görülmektedir. [127] [128]



Görsel 46. Karel Teissig, 'The Beast is Loose' film afişi, 1966

Görsel 47. Karel Teissig, 'The Last Butterfly' film afişi, 1990

5.2.5 Roman Cieslewicz (1930-1996)

Polonyalı grafik sanatçı ve fotoğrafçı. Polonya’da almış olduğu güzel sanatlar eğitimi sonrası Fransa’ya yerleşmiştir. Orada dünyaca ünlü *Vogue* ve *Elle* dergilerinde sanat yönetmeni olarak çalışmıştır. Daha sonra ise “*Mafia*” isimli bir reklam ajansında sanat yönetmeliği yapmıştır. Çalışmalarında sürrealizm akımının etkileri görülmektedir.



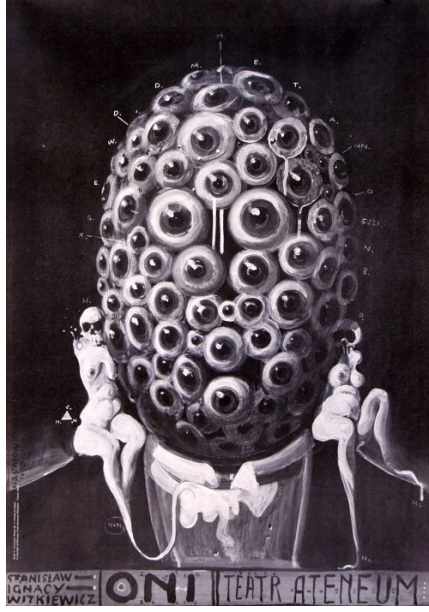
Görsel 48. Roman Cieslewicz, tiyatro afişi, 1975

Görsel 49. Roman Cieslewicz, tiyatro afişi,

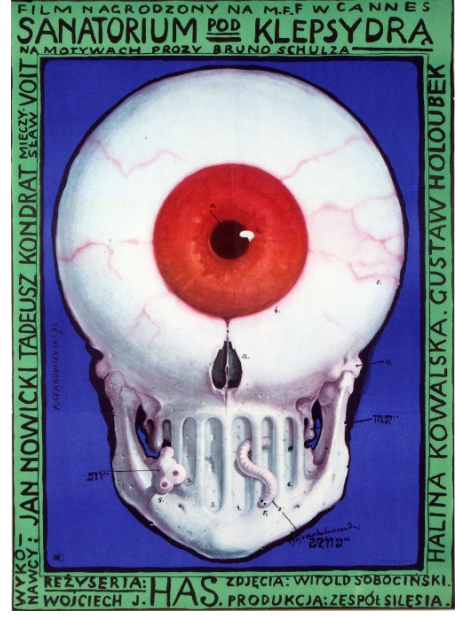
Afiş, kitap kapağı tasarımı ve tipografi alanlarında yapmış olduğu pek çok çalışması vardır. Özellikle yapmış olduğu afiş tasarımlarıyla birçok sergide ve bienalde yer almış ve ödüller kazanmıştır. Çalışmalarında genellikle kolaj ve fotomontaj tekniklerinden yararlanmıştır. [129] [130]

5.2.6 Franciszek Starowieyski (1930-2009)

Polonyalı sanatçı ve grafik tasarımcı. Özellikle afiş tasarımı, kitap illüstrasyonları ve sahne tasarımı alanlarında işler üretmiştir. Sürrealist akımın etkisinde çalışmaları vardır. 1986 yılında *New York Modern Sanat Müzesinde (MoMA)* ilk kez tek kişilik sergi açan ilk Polonyalı sanatçı olmuştur. [131] [132]



Görsel 50. Franciszek Starowieyski, tiyatro afişi, 1978



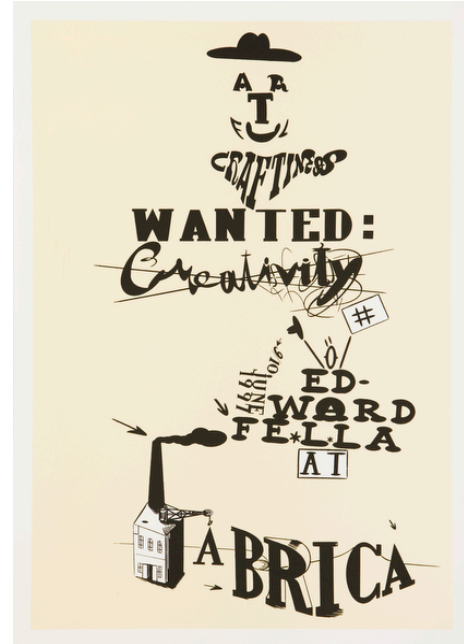
Görsel 51. Franciszek Starowieyski, film afişi, 1973

5.2.7 Edward Fella (1938)

Amerikalı grafik tasarımcı ve sanatçı. 30 yıla yakın bir süre reklam tasarımı alanında çalışmıştır. Bu süreçte tipografi alanında denemeler ve çalışmalar yapmış, bu konu üzerine dersler vermiştir.



Görsel 52. Edward Fella, afiş çalışması,



Görsel 53. Edward Fella, afiş çalışması, 1997

Yapmış olduđu çok detaylı ve *tuhaf* tipografi çalışmalarının modern tipografi üzerinde etkileri olduđu düşünölmektedir. Tipografi ve tasarım alanındaki kuralları yıkarak farklı bir tipografik anlayış geliştirmiştir. Afiş ve tipografi çalışmalarında sürrealist yaklaşımlar görölmektedir. [133] [134]

5.2.8 Roland Topor (1938-1997)

Fransız illüstratör, yazar, ressam ve film yapımcısı. Kara mizah içerikli sürrealist çalışmaları ile bilinir. Çalışmalarında yarattığı dünya genellikle absürlükler ve imkansızlıklarla doludur. Karakterlerin mazoşitçe hareketler sergilediği ve absürd esprilerin olduđu ‘*Les Masochistes*’ isimli illüstrasyonlarını yapmış olduđu kitabı 1960 yılında yayınlanmıştır. *Nazi* diktatörlüğü ile ilgili kara mizah içerikli pek çok çalışması da bulunmaktadır.

Topor’un illüstrasyonlarında genellikle bilinçaltının etkileri ve sürrealist yaklaşımlarla çok sık karşılaşılır. [135] [136]



Görsel 54. Roland Topor, illüstrasyon çalışması,

5.2.9 Andrzej Klimowski (1949)

Polonyalı grafik tasarımcı ve illüstratördür. İngiltere’de doğmuş ve orada yaşamıştır. *Saint Martin Sanat Okulu’nda* resim ve grafik tasarım eğitimi aldıktan sonra Varşova’ya taşınmış ve eğitimine orada devam etmiştir. Bu nedenle çalışmalarında hem Polonya hem de İngiliz tasarım anlayışlarının etkileri görülmektedir. *Andrzej Klimowski*, Varşova’daki eğitimi sırasında afiş tasarımcısı *Henryk Tomaszewski’nin* öğrencisi olmuştur ve çalışmalarında onun yaklaşımlarının etkileri de görülmektedir. Varşova’daki eğitimini tamamladıktan bir süre sonra tekrar İngiltere’ye döner. İngiltere’deki sanat okulu *Royal Collage of Art’ta* illüstrasyon bölümünde profesör olarak görev alır. Bu dönemde “*On Illustration*” ismiyle küçük bir kitap da yayınlar. Çalışmalarında, kendisinin çekmiş olduğu fotoğraflar öncelikli olmak üzere, kolaj tekniğini sık kullanmıştır. İllüstrasyonlarında linol baskı da kullandığı teknikler arasındadır. Sürrealist yaklaşımların etkileri yaptığı çalışmalarda fark edilmektedir. Kendi grafik romanı için yaptığı çalışmalar dışında, kitap kapağı tasarımları, afiş tasarımları, illüstrasyonlar en yoğun olarak çalışmış olduğu alanlar arasındadır. [137] [138]



Görsel 55. Andrzej Klimowski, film afişi, 1977

Görsel 56. Andrzej Klimowski, film afişi, 1980

5.3 Fantastik-Sürrealizm-İllüstrasyon Etkileşimi, Psikolojik ve Sosyolojik

Açıdan Algıdaki Yeri

Tarih öncesi dönemlerden bu yana, insanlar varoluşları süresince gerek içinde buldukları çevreyle, gerek diğer insanlarla gerekse tüm canlılarla ve dünyayla bir etkileşime ve iletişime geçme çabası içerisinde olmuşlardır. Bunun en temel nedenleri arasında çevresindekileri anlamak aynı şekilde kendisini de çevresine anlatma isteği duyması görülebilir. *Bilgi aktarmak, kendini ifade etmek, bir mesaj vermek veya algılamak* da bu nedenler arasında görülebilir. [139]

Algılama, duyular ile elde edilen bilgilerin beyinde doğrudan kaydedilmesiyle değil, yorumlanarak kaydedilmesiyle oluşur. Dolayısıyla da kişiden kişiye farklılık gösterir. Bu noktada dış dünya ve onu oluşturan öğeler için tek ve mutlak bir gerçeklik kavramının olduğu söylenemez. Algılamadaki bu farklılık ve çeşitlilik, herkes için geçerli olan mutlak gerçeklik kavramından oluşan bir evrenden ziyade, birçok farklı gerçekliğin bir araya gelerek oluşturduğu(çeşitliliğin olduğu) bir evreni sunar.

Bireylerin algılama süreçleri, görselliğin de anlam kazanmasını etkiler. Görsel tasarım alanında algılama sürecini oluşturan ve etkileyen şeyler hem kişilerin sahip oldukları özellik ve yeteneklere bağlıdır hem de tasarımcının bir görseli oluştururken kullandığı tasarım öğelerine bağlıdır. İnsan, görseller ile düşünür ve çevresini kelimelerden önce görseller ile algılar. Tarihi sürece de bakıldığında, insanların yazının bulunmasından çok önceki dönemlerden itibaren öncelikle *'çizimle'(görsellerle)* kendilerini ifade etmeye ve belgelemeye başladıkları görülmüştür. Bu noktada; insan zihninin doğası gereği, çevresini öncelikle görseller aracılığı ile algılamaya, öğrenmeye, hatırlamaya, ifade etmeye daha yatkın olduğu söylenebilir. İnsan beyni, soyut / somut her kavramı ve kelimeyi, gördüğü veya duyduğu anla eş zamanlı olarak görüntüye dönüştürür. Dolayısıyla her kelime ve kavramın görüntüsel olarak bir karşılığı vardır. Görsel hafıza nedeniyle, herhangi bir görsel anlatım türü ile aktarılmış olan mesajların genellikle daha akılda kalıcı ve kolay hatırlanabilir nitelikte oldukları da varsayılabilir. Çünkü, her bir görüntü/görsel

aynı zamanda psikolojik olarak bıraktığı etkilerle de ‘‘duygu’’ ve ‘‘his’’ olarak hafızada yer edinmektedir. [140] [141] [142]

Görselliğin, bireylerin algılama süreçleri ile anlam kazandığını söylemiştik. Bu algılama sürecine kişinin eğitim durumu, kişilik özellikleri, yaşı, edindiği deneyimler, bulunduğu coğrafya, ait olduğu kültür, psikolojisi ve ruh durumu,(zeka ve yetenekleri, amaç ve beklentileri,...) gibi birçok farklı faktör etki edebilir. Bu duruma aynı zamanda görselleştirme sürecinde kullanılan renk, biçim, çizgi değeri, boyut, doku, gibi çeşitli tasarım öğeleri de etki edebilmektedir. Tasarım öğelerinin yanı sıra görselin sahip olduğu konu, tema, yaklaşım, içerik gibi öğelerin de algı üzerinde etki sahibi olduğu söylenebilir. Bu gruptaki etkenlerin sınırsız denilebilecek kadar çok sayıda çeşitli türleri bulunmaktadır. Çalışmanın kapsamı açısından içerik ve yaklaşım türleri konusunda fantastik ve sürrealizm kavramları üzerinden konuyu ele alınacaktır.

Sürrealizm ve fantastik birbirleriyle ortak noktaları olan ama aynı zamanda da birbirinden farklı olan iki kavramdır. Her ikisinde de rüyada olma hali ve sembolizm sıklıkla rastlanan özelliklerdir. Sürrealizm içinde bulunduğumuz gerçek dünyayı reddeder, onun için bilinçaltının derinliklerinde keşfedilmeyi bekleyen başka bir dünya vardır ve trans hali, meditasyon gibi çeşitli yöntemlerle yaptıkları çalışmalarla o dünyaya ulaşma çabası içerisindedirler. Yaptıkları çalışmalar onların bu dünyalarının birer yansıması şeklindedir bir nevi.

Fantastikte ise durum bundan biraz farklıdır. Yine sürrealizmde olduğu gibi rüya, hayal gücü, gerçek üstü gibi öğelerden yararlanır. Yine yaşadığımız dünyadan farklı bir dünya ile karşı karşıya getirir bizi. Ama sürrealizimden farklı olarak bu karşı karşıya kalınan dünya mutlaka gerçek dünyadan uzakta bilinçaltının derinliklerinde var olan bir dünya olmak zorunda değildir. Gerçek dünyanın içerisinde saklanmış olan bir dünya da olabilir bu. Fantastik olan bir dünyadan söz edilebilmesi için yadırgatma, tuhaflık, doğaüstü ve büyü gibi özelliklere sahip olması ve dolayısıyla gerçek dünyadan bağımsız olarak işleyen kendi yasalarının olması gerekmektedir.

Fantastiğin amacı gerçek dünyayı yok saymak veya reddetmek değildir. Aksine fantastik, bizimkinden biraz daha farklı olan bir dünyayı bize sunarak farklı evrenlerin, farklı olasılıkların olabileceğini bize göstermeye çalışır. Bu sayede kendi dünyamızı daha iyi algılayabilmemiz ve onunla başa çıkabilmemiz için bize yol gösterme çabasındadır aslında. Bu noktada *Tzvetan Todorov'un* da kitabında vurguladığı gibi fantastik, hergün içinde yaşadığımız dünyanın farklı bir alternatifini bize sunarak aslında yaşadığımız dünyayı bize yadırgatır ve olaylara farklı bir açıdan bakmamızı sağlayarak gerçek dünyayı daha iyi algılamamıza yardımcı olmaya çalışır. Fantastik ve bilim kurgu edebiyatına bazı kesimlerce verilen ‘‘kaçış edebiyatı’’ ismi *J.R.R Tolkien, Ursula K. Le Guin* gibi pek çok önemli yazar tarafından tepkiyle karşılanmıştır. Bunun ön yargılı bir yaklaşım olduğunu, fantastik türün sadece gerçek dünyanın zorluklarından kaçmak gibi bir amaçla var olmadığını vurgulamışlardır. Hayal gücünü zenginleştirerek zihnin kapalı olan yanlarını harekete geçirdiğini, kafa çalıştırdığını, insanları özgürleştirdiğini ve insanların içinde buldukları dünyayı daha rahat algılamalarını sağladığını söylemişlerdir. Ursula K. Le Guin, ‘‘İçdeniz Balıkçısı’’ adlı kitabının ön sözünde, bilim kurgu ve fantastiğe karşı bu tür eleştirel yaklaşım içerisinde olan insanların, bu kurgu türlerinin onlara verdiği yabancı ve tanıdık olmadıkları şeyler hakkında düşünmek zorunda olmaktan rahatsız oldukları, güvende hissetmedikleri dolayısıyla da sevmedikleri görüşünü belirtmiştir. [143] [144]

Tolkien ise bir yazısında bu konuya şöyle değinmiştir;

‘‘Kendini hapiste bulduğunda dışarı çıkıp evine gitmeye çalışan bir insanın neden cezalandırılması gerekir? Ya da eğer böyle yapamazsa, düşünüp mahkûmlar ve hapishane duvarları dışındaki konular üzerine konuşursa? Mahkûm onu göremedi diye dışarıdaki dünyanın gerçekliği azalmaz. Kaçış'ı bu yönde kullanarak eleştirmenler yanlış sözcükler kullanmışlardır ve dahası, bu her zaman samimi bir hatayla da yapılmamıştır, Mahkûm'un Kaçışı ile Kaçak'ın Uçuşu da karmaşıktırlar.’’(*Tolkien, 1999*)

J.R.R. Tolkien, yazmış olduğu ‘‘*Peri Masaları Üzerine*’’ adlı kitabında fantastik türün faydalarına, psikolojik açıdan insanlara neler sağladığına ve bu açıdan ne tür amaçlara sahip olduğuna sıkça değinmiştir. *Modern yaşamın sistemlerinin ve*

kurallarının insanları düş güçlerinin sınırsız dünyasından alı koyduğunu ve bir noktada tutsaklaştırdığını ifade etmektedir. Tolkien'e göre peri masalları ve fantastik tür, insanları bir "iyileşme" eğilimine sokmaktadır. Burada "iyileşmek" ile anlatmak istediği; yaşanılan dünya içerisinde görülen ve tanıdık olduğu söylenen şeylerin, çok iyi bilindiği iddia edilerek sıradanlaştırıldığı ve aşına olduğu düşüncesiyle onların bir kenara bırakılarak, değersizleştirildiğini öne sürmektedir, fantastiğin bu durumu yadırgatma etkisiyle tersine çevirdiğini vurgulamaktadır. Bu açıdan fantastiğin bir "iyileşme" etkisi yarattığını söylemektedir. İçine sokulduğumuz dar düşünce kalıplarının ve kapalı kutulara hapsedilmiş düş dünyamızın, kafesten azad edilen kuşlar gibi özgürleşebilmesi fantastik türün yardımıyla olabilecektir. Fantastik, bazı kesimlerce "sadece çocukları ve genç yaştakileri eğlendirmek için uydurulmuş saçma ve yalan hikayeler" şeklinde tanımlanmaktadır. Bu, onların bu türe ön yargılı ve dar açılardan bakmaları ve aslında içeriğinde ne kadar derin noktalara değindiğini görmeyi ihmal etmeleri, bunu fark edememelerinden kaynaklanmaktadır genellikle. [145]

"Fantezi doğal bir insan etkinliğidir. Aklı kesinlikle yok etmez hatta ona hakaret bile etmez ve bilimsel gerçekliğe olan açlığı körleştirmez ya da bilimsel gerçekliğin algılanışını çarpıtmaz. Tam tersine, akıl ne kadar keskin ve açıksa o kadar iyi fantezi yaratılabilir. İnsanlar gerçeği (olgular ya da kanıtlar) bilmek istemedikleri ya da gerçekleri algılayamadıkları bir duruma girseler, onlar iyileşene dek Fantezi de zayıf kalırdı. Çünkü yaratıcı Fantezi, dünyadaki olayların güneşin altında göründükleri gibi olduklarının güç bir biçimde tanınmasına; gerçeğin tanınmasına dayanır, gerçeğin esiri olmaya değil. Öyleyse, Lewis Carroll'ın masallarında ve şiirlerinde kendini gösteren saçmalık da mantık üzerine kurulmuştur. Eğer insanlar, gerçekten kurbağalarla insanları ayırt edemeyecek olsalardı, kurbağa-krallar hakkındaki masallar ortaya çıkmazdı.'" (Tolkien, 1999, syf 136-137)

Fantastik türün genellikle bir arayış içerisinde olma hali olduğu konusundan daha önceleri bahsetmiştik. Okuyucular, yazarın onlara sunduğu kahramanlarla genellikle kendilerini özdeşleştirirler. Kahramanın hikayenin başından sonuna kadar yaşadığı olayları ve geçtiği evreleri okuyucular da onlarla beraber yaşarlar. Dolayısıyla kitabı

açmadan önce hikayenin başında oldukları kendileri ile hikayenin sonuna geldiklerinde oldukları kendileri bir olmaz. Baş karakter girmiş olduğu arayış macerası ile değişmiş, kendini keşfetmiş, gelişmiş, farklı birine dönüşmüş ve olgunlaşmıştır. Aynı şey, onunla bu süreci deneyimlemiş olan okuyucu için de geçerlidir. Eğer tanık olduğu hikayeye sembolleri, metaforları açısından da daha derin bir açıdan bakmayı başarabilirse, kendi ‘gerçek dünyasından’ da izler bulabilir ve kendi hayatıyla kahramanın yaşamı arasında bağ kurabilir. Onun zorlukları aşmasından ilham alarak, kendi dünyasında farklı formlar ve kişiler olarak karşısına çıkan ‘ejderhalar ve canavarlar’la mücadele etme cesaretini kendi de gösterebilir ve bir nevi kendi dünyasında ‘kahraman’ olma şansına erişebilir. Üstelik tüm bu süreçleri hayal gücünün ona sunduğu özgürlük ve zenginliklerle keyifli bir şekilde bile atlatılabilir. [146]

Özellikle bilim kurgu ve fantastik edebiyat alanında pek çok araştırması bulunan araştırmacı yazar *Bülent Somay*'a göre fantastiğin, insanların en başta ‘öteki’ olan şeylere karşı olmak üzere genel olarak ön yargılarından ve tek tip düşüncelerden sıyrılabilmelerini sağlamak gibi bir rolü de vardır. Bir söyleşisinde bu konuya şu sözlerle değinmiştir;

“ Fantastik diyor ki, “benim öyle bir derdim yok, ben sizi bilimsel olarak ikna etmeye çalışmıyorum. Ben sizden şunu rica ediyorum, inanmama duygunuzu kitabın kapağını açarken şu arkadaki vestiyere asın, kitabı kapattıktan sonra da geri alın giyin üstünüze. Ama inanmama duygunuzu asın ve kitabın dünyasına girin, o dünyanın içinde gördüğünüz her tutarsızlığı kafama vurabilirsiniz.” Yani fantazi esas olarak o zaman iç tutarlılık üzerinde duruyor. Ben fantazinin psikanalizle okunabileceğine inanıyorum esas olarak. Bilimkurgu maalesef o kadar sofistike değil. Yani bilim kurguyu psikanalizle anlamaya çalıştığın zaman fazla basit bir şey görüyorsun ama fantazi ancak psikalanalizle çözülecek kadar karmaşık; çünkü fantazi romanı rüya yapısında kuruluyor. Biliyorsunuz rüyayı anlamının tek yolu psikanalizdir.” (*Güney, Bülent Somay, 2005*)

“*Sembollerin, metaforların, sembolik anlatım tarzlarının*” fantastik için önemli bir yerde olduğu daha önceleri de belirtilmişti. Bu noktada rüyalarla benzerlik içerisinde

oldukları da söylenebilir. Dolayısıyla da onu derinlemesine algılayabilmek, bilinç seviyesinin ötesine ulaşp, görmeyi bulanıklaştıran etkenlerin bir kenara itilerek, bilinç altı çerçevesinden konuya yaklaşabilmek için psikanaliz de devreye girmektedir. Sürrealizmle olan bağlantıları özellikle bu açıdan kaynaklanmaktadır diyebiliriz. Sürrealizm de yine ağırlıklı olarak bu bilinç altına inme, özüne dönme, kendini bulmak meseleleri üzerinden yola çıkarak ortaya çıkmıştır. I. ve II. Dünya Savaşlarının arasındaki geçiş döneminde ve endüstri devriminin de ‘‘modern yaşam’’ sistemlerini tetiklemesinin, insanlar üzerindeki yansımaları bu hareketin başlaması konusunda ortam hazırlamış olduğu söylenebilir. Özellikle endüstri devrimi ile büyük fabrikalar kurulmaya başlanmıştır, bu durumun etkileri ekonomi üzerinde inkar edilemeyecek kadar büyük değişikliklere yol açmıştır. Bu sistemlerle toplumda *işçi sınıfı* kavramı oluşmaya başlamıştır. Tüm bu gelişmeler, seri üretim, büyüme, daha çok alana yayılma, insanların ihtiyaçları olmayan şeyleri de almaya yönlendirilmesi, dolayısıyla kapitalizmin güç kazanması, fabrikalarla oluşan işçi anlayışının insanları bir noktada *mekanikleşmeye ve tek düzeleşmeye* itmesi gibi etkenler gerek bireysel açıdan kişilerin psikolojilerinde gerekse bu bireylerin bir araya gelerek oluşturdukları toplumlarda sosyolojik açıdan pek çok olumsuzluğu ve hastalığı da tetiklemiştir. Tüm bu psikolojik ve sosyolojik açıdan tetiklenen hastalıklar ve olumsuzluklar psikoloji, psikiyatri alanlarının gelişmesine ihtiyaç doğurmuştur, dolayısıyla psikanaliz alanı da bu etkenlerle oluşan ihtiyacılar doğrultusunda araştırılmaya başlanmış ve gelişmiştir diyebiliriz. Sanayileşme süreçlerinin getirdiği büyüme ve güç kazanma isteği gibi durumlar da tarihin en büyük yıkımları olan I. ve II. Dünya savaşlarını tetiklemiştir. Savaşların getirdiği yıkımlar da yine insanların psikolojileri üzerinde yoğun etkilere neden olmuştur. Bu süreçte tüm bu yeni oluşturan sistemleri ve yıkımları, bunların nedenlerini sorgulayan ve eleştiren kesimler oluşmaya başlamıştır. Bunlardan bir kısmı sürrealizm akımını oluşturmuşlardır. Modern yaşamının karmaşık sistemlerinin insanları tutsaklaştırdığını, oluşturulan toplum değerleri anlayışlarının insan duygularında bastırılmışlık yarattığını, özlerinden uzaklaşmalarını sağladığını, dolayısıyla hayal gücü ve zihnin özgür derinliklerinden mahrum kaldıklarını ileri sürmüşlerdir. Psikolojik ve sosyolojik açıdan oluşan hastalıkların nedenleri olarak da yine tüm bu sistemleri ve hayal gücünün yoksunluğunun olduğunu düşünmüşlerdir. Bu durumun insanların bilinç altında çok daha farklı yansımalarla ortaya çıktığını ve bir nevi bilinç altında farklı bir gerçeklik, farklı bir dünya oluştuğunu varsayıyorlardı. Bilinç

altındaki bu yansımaları ortaya çıkarabilmek için de psikanaliz ve psikanaliz yöntemlerinden faydalanıyorlar, rüyaları analiz ederek bu kafalarının içerisindeki diğer ve ‘*asıl gerçeklik*’ olarak kabul ettikleri dünyaya ulaşmaya çalışıyorlardı. [147]

Bu çalışmalarını hayal gücünü tetiklemek, özgürleşmek, kendi özüne dönmek, özünü keşfetmek, evreni ve hayatı algılayış biçimlerini değiştirmek, çok daha derin ve zengin bir bilinç seviyesine ulaşabilmek gibi amaçlara sahip olmuştur. Bilinç altına ulaşabilen, hayal gücünü genişletebilmiş olan kişilerin oluşturduğu bir toplumun psikolojik ve sosyolojik açıdan çok daha sağlıklı ve mutlu bir toplum olacağı görüşündeydiler.

Tüm bu açılardan baktığımızda fantastik ve sürrealizm aynı şey olmasalarda bazı noktalardan ortak hedeflere sahip olmuşlardır. Özetle her ikisinde modern yaşamın farklı şekillerde tutsaklaştırmış olduğu zihinleri ve hayal gücünü özgürleştirmek, çevrelerinin daha zengin ve geniş bir algılayış şekliyle algılanmasını sağlamak, dolayısıyla da özgürleşen düş gücü ile sağlıklı ve mutlu zihinler, psikolojik ve sosyolojik açıdan sağlıklı toplumlar yaratmak gibi amaçlara sahip olmuşlardır. Bu noktada illüstrasyon kavramı da devreye sokulacak olursa, bu üç kavramın gerek tek başlarına gerekse bir arada oldukları durumlarda insan algısı ve psikolojisi üzerinde önemli etkileri ve yansımaları olduğu söylenebilir. Fantastikte de ve sürrealizmde de hedeflerine ulaşabilmeleri için kelimelerle anlatım yolunu seçebilecekleri gibi görsel anlatım yollarını da seçebilirler. Bu noktada bir görsel anlatım türü olan illüstrasyon devreye girer. Illüstrasyonun amacı doğrultusunda bir mesaj vermek, bir fikri bir bilgiyi paylaşmak, belgelemek, karşı tarafla iletişim kurmak gibi özelliklere sahip olduğu düşünüldüğünde, vereceği mesajın yada anlatacağı hikayenin içeriği ve konusu açısından da sürrealizm ve fantastik devreye girmektedir. Burada gerçekçi üsluplar kullanılabileceği gibi, soyutlamalar, semboller ve dolayısıyla *sembolik anlatım türleri, içeriksel ve şekilsel abartılar, metamorfoz* gibi ihtiyaca ve konuya yönelik olarak farklı yaklaşımlar edinilebilir ve illüstrasyonlar bu üsluplarla hazırlanabilir. Daha önce değinilmiş olan görsel algı ve özellikleri de göz önünde bulundurulduğunda oluşturulacak olan fantastik illüstrasyonun veya sürrealist illüstrasyonun amacına ulaşabilmesi için içeriği doğru ve başarılı bir şekilde

yansıtabilmesi gerekliliğinin yanında, tasarım öğeleri de etki sahibi olabilmektedir. İşlenecek olan konu açısından ihtiyacı en doğru şekilde karşılayacak ve verilmek istenen duyguyu yada mesajı en doğru şekilde izleyiciye aktarıp onu etkileyecek olan öğeler seçilmelidir. İllüstrasyonda kullanılacak teknik, kullanılacak malzeme, illüstasyonun sahip olacağı boyut, kullanılacak üslup, yuvarlak yada keskin hatlı çizgi kullanımı, renk seçimi, çizimlerdeki öğeler arasındaki boyut-şekil ilişkisi, ışık-gölge etkileri gibi sayılabilecek daha pek çok etken psikoloji ve algı üzerindeki yansımaları da göz önünde bulundurularak dikkatle seçilmeli ve birbiriyle harmanlanmalıdır. Tüm bu içeriksel ve şekilsel etkenler, ihtiyaca yönelik olarak dikkatle seçildiğinde ve kullanıldığında görsel açıdan etkili, insan algısı üzerinde önemli yer edinebilecek potansiyeli olan etkili illüstrasyonlar ve tasarımlar meydana gelir.

6. ‘ALICE HARİKALAR DİYARINDA’ VE PROJE UYGULAMASI

6.1 ‘Alice Harikalar Diyarında’ ve Lewis Carroll Hakkında

Büyük Britanya Kraliçesi Viktorya’dan adını alan *Viktorya dönemi*, *sanayi devriminin* ve dolayısıyla birçok gelişimin altınçağı olarak kabul edilir. Sanayi devrimi ve dolayısıyla ekonomi ve çalışma alanlarında oluşan gelişmelerden ötürü İngiltere’nin en parlak dönemlerinden biri olarak anılıyor olsa da, toplum yapısı, insan ilişkileri gibi konularda baskıcı ve muhafazakar özelliklere sahip bir dönem olduğu da söylenilebilir. Ekonomik açıdan olumlu olan bu gelişmeler, toplum yapısı içerisinde insanlar arasında sınıf farklılıkları oluşmasına ve bu sınıf farklılıklarının çok büyük boyutlara ulaşmasına neden olmuştur. Bu da toplumda *zengin-fakir* ve dolayısıyla *saygın olan ve saygın olmayan* kesim gibi ayrımlar yapılması durumunu meydana getirmiştir. Zengin-fakir gerilimi gibi birçok farklı alanda gerilimler ve çatışmalar olduğu görülür. Cinselliğin bastırılmış bir konu olması, cinsiyet ayrımcılığı, sınıf ayrımcılığı, gösteriş ve sınıf atlama merakı, kilise, din ve inanç alanında aşırı muhafazakarlık, bu duruma karşın bilim alanında yapılan gelişmeler ve çalışmalar gibi birçok zıtlık ve çatışma durumu Viktorya dönemi toplum yapısı özellikleri arasındadır. Sanat ve edebiyat eserlerinin toplumun hoş vakit geçirmesini sağlayıcı unsurlar olduğu söylenebilir. Bu dönem edebi eserlerde gerçekçi bir üslup kullanıldığı görülür. Çocuklar için olan kitaplar da gerçekçi bir üslupta hazırlanmıştır çünkü çocukların ahlaki, dini açılardan bilgilenmesi ve bu amaç doğrultusundaki bilgilerle yetiştirilmesi önemlidir. [148]

Bu dönemde kaleme alınmış olan ‘*Alice Harikalar Diyarında*’ kitabı ise Viktorya döneminin tüm katı kurallarını, gelenekçi ve muhafazakar yaklaşımlarını, gerçekçi üslubunu kırmış, baskıcı sınırlamaların ötesine geçmiştir.

Kitap, *Lewis Carroll* takma adıyla kitaplarını yazan İngiliz yazar *Charles Lutwidge Dodgson* tarafından 1865 yılında kaleme alınmıştır. Yazar aynı zamanda bir fotoğrafçı, mantık hocaları ve matematikçidir. Matematik alanında yazdığı eserleri kendi gerçek adını kullanarak yazmış ama “*Alice Harikalar Diyarında, Alice Aynadan İçeri*” gibi edebi alanda yazdığı eserleri kendi gerçek adının latince karşılığı olan “*Carolus Lodovicus*” adından türettiği *Lewis Carroll* takma adıyla kaleme almıştır. Lewis Carroll, Oxford’daki bir okulda matematik ve mantık dersi eğitimi vermektedir. Hobi olarak çektiği fotoğraflarda genellikle mekanları, mimarileri ve insanları genellikle konu alan Lewis Carroll’ın farklı şekillerde kurgulayarak çektiği küçük kız çocukları fotoğraflarından dolayı pedofili olduğu iddalarını ortaya atanlar vardır. Fakat bunun gerçekliği hakkında kesin olan bir bilgi yoktur. Yazdığı hikayenin ana karakteri olan Alice’i gerçek hayattan esinlendiği bir kız çocuğundan yola çıkarak oluşturmuştur. Eğitim verdiği üniversitenin dekanı *Henry George Lidell*’ın küçük kızı *Alice Lidell*’dan esinlenmiştir. Alice ve kız kardeşlerine anlattığı hayali hikayelerin zaman içerisinde derlenmesi ile ilk kitabı olan “*Alice Harikalar Diyarında*” oluşmuştur. Daha sonra 1871 yılında “*Alice: Aynadan İçeri*” adı altında ikinci bir kitap yazmıştır. [149]

Fantastik edebiyatın önemli isimlerinden olan *George MacDonald*’ın kendisinin akıl hocası olduğunu Lewis Carroll bazı yazılarında dile getirmiştir. Alice ile ilgili yazdığı hikayeleri okuyan MacDonald, bunların yayınlanması gerektiği konusunda Lewis Carroll’ı ikna etmiş ve bu konuda onu desteklemiş olduğu da bilinmektedir. Lewis Carroll’un yazdığı Alice kitabı, yayınlandığı ilk günden itibaren büyük ilgi çekmiş ve dünya klasikleri arasında sarsılmaz bir şekilde yerini almıştır. Günümüzde de bu yerini korumaktadır. Yazarın ilk taslaklarından oluşturulan “*Alice’in Yeraltındaki Maceraları*” 1864 yılında yazarın kendi el yazısı ve çizimleriyle yayınlanmıştır. Daha sonra George MacDonald’ın desteği ile tamamlanan diğer taslaklar ile “*Alice’in Altın Saati*”, “*Alice Periler Arasında*” gibi alternatif isimlerden sonra “*Alice Harikalar Diyarında*” adı ile kitabı 1865 yılında yayınlanmıştır. 1871 yılında da “*Alice Aynanın İçinden*” adlı kitap yayınlanmıştır. Bu kitabın diğerlerine kıyasla mantık ve matematik yönünün daha ön planda olduğu söylenmektedir. [150]



Görsel 57. Alice Liddell'in Lewis Carroll tarafından çekilmiş fotoğrafları

Toplum içerisinde genelde edinilmiş olan izlenimin aksine “*Alice Harikalar Diyarında*” sıradan bir çocuk kitabı değildir. Fantastik ve gizemli bir dünyanın kapılarını aralayan bu kitap, “*sadece fantastik bir çocuk masalı*” olmanın çok ötesindedir. İçeriğinde felsefe, sosyoloji, mantık gibi bir çok alanı kapsayan bir kurgu ve çeşitli metaforlar bulunmaktadır. Bunların yanı sıra hikaye ve hikayedeki karakterler yazıldığı dönemi, yani *Viktorya dönemi İngilteresini* ve toplum hayatını fazlasıyla eleştiren ironik bir yapıya sahiptir. Viktorya dönemi toplum değerlerini eleştiren yazar, hikayesindeki her bir karakteri de bu yönde tasarlamıştır. Bu dönemde yazılmış olan çocuk kitaplarından beklenen “*gerçekçi olma*” özelliğini kırmıştır ve diğerlerinden ayrılmıştır. [151]

Çocukların *saygı değer davranma, itaatkar olma, sorgulamama* gibi davranışlar sergilemesi beklenen bir toplum yapısına karşı Alice karakterini yaratmıştır. Alice sıradan bir Viktorya dönemi kız çocuğu değildir. Dönemine fazlasıyla aykırı ve hatta asi denebilecek türden bir karakter yapısına sahiptir. Dönemindeki yaşıtı çocuklardan beklenen özelliklerin aksine Alice; *meraklı, yaşadığı dünyayı sorgulayan, keşfetmek* ve sürekli *yeni şeyler öğrenmek* isteyen aynı zamanda *eşitlikçi* ve *otoriteye baş kaldıran* bir çocuktur. Düşünen ve sorgulayan bir bilinci temsil etmektedir. Hikayede yer alan diğer tüm karakterlerde Alice gibi farklı insanları ve

toplumun farklı yönlerini sembolize etmektedir. Harikalar diyarı, gerçek hayattaki yetişkinlerin acımasız ve materyalist dünyasının ironik ve eleştirel bir yansıması olma niteliğindedir. Yetişkinlerin yarattığı soğuk ve saçma dünyada bir çocuk masumiyeti ve merakı ile kendini ortasında bulduğu bu harikalar diyarı Alice'e birçok açıdan yeni şeyler öğrenme ve keşfetme fırsatı sağlamaktadır. Alice'de harikalar diyarı sakinlerinin hayata karşı duruşlarına dokunmakta ve bir çocuk masumiyeti ve zekasıyla sorguladığı durumlar karşısında, itaatkar olan harikalar diyarı sakinleri de birşeyi sorgulamaya başlamaktadır. [152]

Alice, Harikalar Diyarı'na girdiği ilk andan itibaren sürekli olarak yeni karakterler karşımıza çıkar. Bu karakterlerin büyük bir çoğunluğu hayvanlardan oluşmaktadır. İnsan gibi giyinen, insan gibi iletişim kuran, çay partilerine giden vs. birçok farklı tür hayvan karakteriyle karşılaşmaktadır okuyucu. Her bir karaktere gerçek hayattaki toplum yapısından yola çıkılarak farklı bir anlam ve işlev yüklenmiştir. Harikalar Diyarı'nın tek absürd özelliği insan özellikleri taşıyan hayvan karakterlere yer verilmesi değildir. Fizik kurallarını alt üst eden karmaşık bir yapıya sahiptir. Üzerinde "Beni ye" yazan bir keki yediğinizde aniden bir bilye tanesi kadar küçülebilir veya üzerinde "Beni iç" yazan küçük pembe şişedeki sıvıyı içtiğinizde aniden devleşebilir ve bir evin içinden taşabilirsiniz. Harikalar Diyarı, gerçekliğin, mantığın, fiziğin sınırlarının fazlasıyla zorlandığı, fantastik ve gizemlerle dolu bir yerdir. Buna bir *ütopya* demek de mümkün olabilir. Çünkü Alice Viktorya döneminde yaşayan bir çocuktur ve herşeyin sıkıcı derecede gerçekçi bir yaklaşıma uygun olmasından kaçmaktadır aslında.

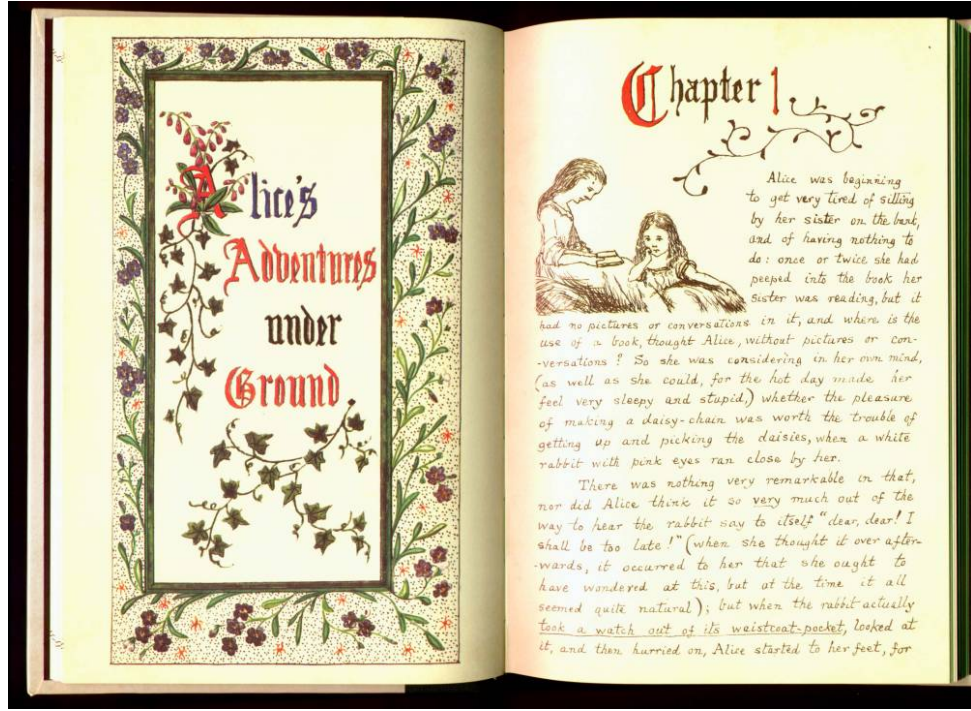
Yazar, dönemindeki edebi eserlere bakıldığında fazlasıyla yenilikçi ve döneminin dışında bir yaklaşım sergilemiştir ve insanları şaşkın uğratacak derecede gerçeküstü öğeleri bir araya getirmiştir. Bu gerçek üstü dille aynı zamanda içinde bulunduğu toplum düzenini de eleştirmiştir. Lewis Carroll ile ilgili bir iddia da bir algı bozukluğuna sahip olduğu yönündedir. "Alice Harikalar Diyarında Sendromu" olarak bilinen bir *algı bozukluğuna* sahip olduğunu iddia edenler vardır. Bu hastalığa bu ismin verilmesinin nedeni hastaların, tıpkı harikalar diyarında olduğu gibi abartılı durumlarla karşılaşıyor olmasıdır. Gözle hiç bir alakası olmayan ve tamamen

beyindeki sinirlerde oluşan bir hasardan dolayı meydana gelebilen bir algı bozukluğu sendromudur. Hastalar yolda giden bir otobüsü kibrit kutusu boyunda görebilir veya havada uçan bir kelebeği dev bir uçak boyutunda algılayabilirler. Bazı ileri durumlarda ise halüsinasyonlar da meydana gelmektedir. [153]

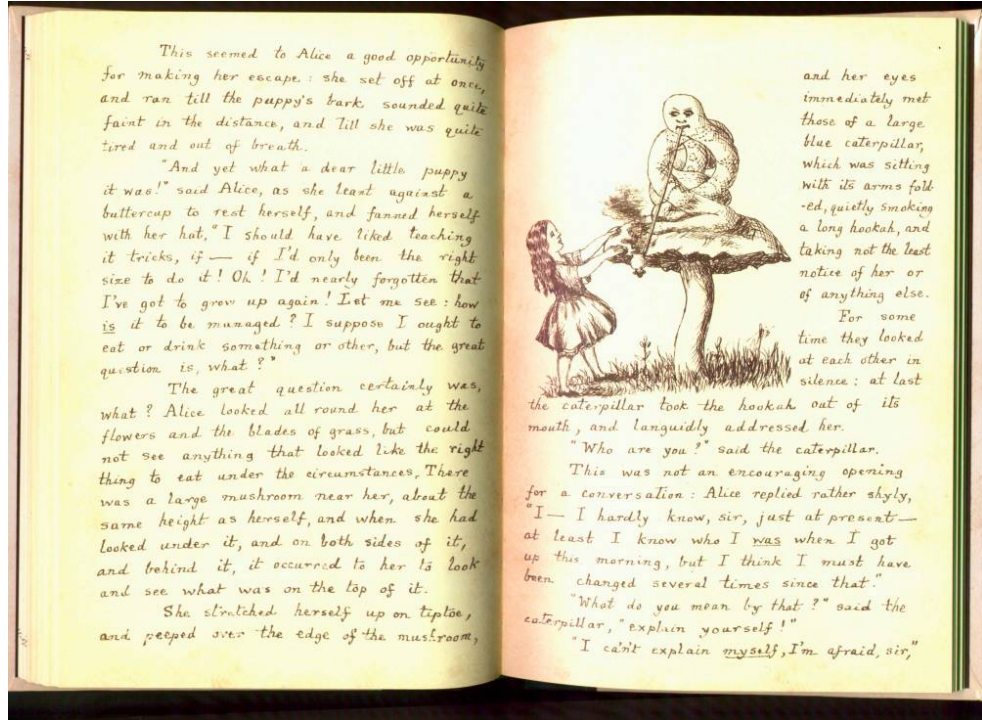
Alice Harikalar Diyarında, yayınlandığı tarihten günümüze dünya çapında başarı elde etmiş bir eserdir. Bu hikayeden etkilenilerek yapılmış birçok farklı alanda çeşitli çalışmalar vardır. İlk kitaptan bu yana birçok farklı türde yorumlanmış ‘‘*Alice Harikalar Diyarında*’’ kitap illüstrasyonu vardır. Birçok sinema filmi, animasyon, müzikal, tiyatro ve bilgisayar oyunu hazırlanmıştır. Kimisi doğrudan hikayeyi kullanan kimisi ise hikayenin özünü alıp çok farklı tarzlarda ve konularda yorumlanarak oluşturulmuştur.

Alice kitabının ilk illüstrasyonları, İngiliz illüstratör *Sir John Tenniel* tarafından gravür tekniği ile hazırlanmıştır. Genellikle politik konularda işler yapan Tenniel’in ünlenmesine yol açan başarılı işlerinin başında Alice çizimleri gelmektedir. *Alice Harikalar Diyarında* ve *Alice Aynadan İçeri kitapları* için toplamda doksan iki adet illüstrasyon hazırlamıştır. Harikalar diyarının orjinal halini Lewis Carroll resimlemiştir ama çizim kabiliyetinin sınırlılığından dolayı profesyonel bir illüstratör ile çalışma kararını vermiş ve Sir John Tenniel ile tanıştıktan sonra 1865 yılında yayımlanan Alice kitabı için beraber çalışmışlardır. Sir John Tenniel’in oluşturduğu bu ilk Alice görsellerinin akıllara yerleşmesinin ardından zaman içerisinde birçok farklı tarzda ve anlayışta farklı illüstratörler tarafından yeni Alice yorumlamaları oluşmuştur. [154]

Lewis Carroll'ın kendi çizimleri ve el yazısıyla hazırlanmış olduğu ilk kitap örneğinden bazı görseller aşağıdaki gibidir;



Görsel 58. Lewis Carrol'ın el yazısı ve çizimleri ile ilk 'Alice Harikalar Diyarında' çalışması



Görsel 59. Lewis Carrol'ın el yazısı ve çizimleri ile ilk 'Alice Harikalar Diyarında' çalışması

6.2 Başlıca Karakterler

Lewis Carroll, Alice Harikalar Diyarında hikayesindeki karakterlerin hiçbirinin gerçekte var olan insanlardan esinlenerek yaratılmadığını her zaman belirtmiş olsa da bu konuda birçok iddia da vardır. Ana karakterler ile ilgili bilgiler ve karakterlerin olası esinlenilmiş olabilecekleri kişiler hakkında bilgiler aşağıdaki gibidir.

6.2.1 Alice; Hikayenin ana karakteri. Viktorya İngilteresinde yaşayan meraklı, düşünen, hayal gücü geniş, eğitilmiş aynı zamanda saygılı ve terbiyeli bir kız çocuğudur. Nazik ve diğerlerine karşı yardımsever bir tavrıdadır. Harikalar diyarındaki karakterler tarafından bazen yanlış anlaşılmaktadır. Alice Liddell adlı gerçek bir kız çocuğundan esinlenilerek oluşturulmuştur. Ablasının okuduğu hikayeyi dinlerken uyuya kalır, aniden aceleyle koşan kıyafetli ve cep saati olan beyaz bir tavşanı takip etmeye başlaması ile harikalar diyarındaki yolculuğuna çıkar.

Metaforik açıdan bu karaktere yaklaştığımızda ise yaşadığı dönemin sahip olduğu ‘‘ideal çocuk’’ anlayışına ters düşen bir zihin ile karşılaşırız. Sorgulayan, merak eden, birşeyleri görüldüğü haliyle kabul etmek yerine onun arkasındakileri merak eden bir bilinçtir bu.

6.2.2 Beyaz Tavşan; Alice dışındaki ana karakterlerimizden biri de Beyaz tavşan’dır. Kendisi bu durumun farkında olmasa da Alice’in harikalar diyarını keşfetmesini sağlayan ve bu fantastik dünyadan karşılaştığımız ilk karakterdir. Elinde sürekli bir cep saatiyle dolaşan Beyaz Tavşan hikayedeki asabi, endişeli, telaşlı ve aynı zamanda otoriteden korkan bir karakterdir. Sürekli birşeylere geç kalma endişesinde olan karakterimiz zaman meselesine kendisini o kadar kaptırmıştır ki onu takip ederek peşinden Harikalar Diyarına gelen Alice’i uzunca bir süre fark etmez bile. Özel bir adı yoktur, ‘‘Beyaz Tavşan’’ olarak adlandırılmaktadır. O kadar dikkatsizdir ki Alice’i hizmetçisi Mary Ann ile karıştırır. Ayrıca Kupa Kraliçesi’nin mahkemesinde, elçi olarak da görev almaktadır.

“Kılığı ve kıyafetinden hal ve tavrına dek okura bir bürokratu, memuru ya da bir üniversite hocasını andıran tavşanın gerçekte kimi ya da neyi temsil ettiğine ilişkin de pek çok görüş mevcut. Kimi iddialar beyaz tavşanın Alice Liddle’in babası Henry Liddell’den esinlenilerek yazıldığını söylüyor. Bu iddiaların kaynağı Oxford Üniversitesi, Christ Church College’ın dekanı olan Henry Liddell’in okul toplantılarına geç kalmasıyla bilinen bir isim oluşu. Bir başka görüş ise tavşanın Dodgson’la aynı dönemde Oxford’da profesörlük yapmış olan tıp profesörü Henry Acland olduğu yönünde.”
(Parker,2015)

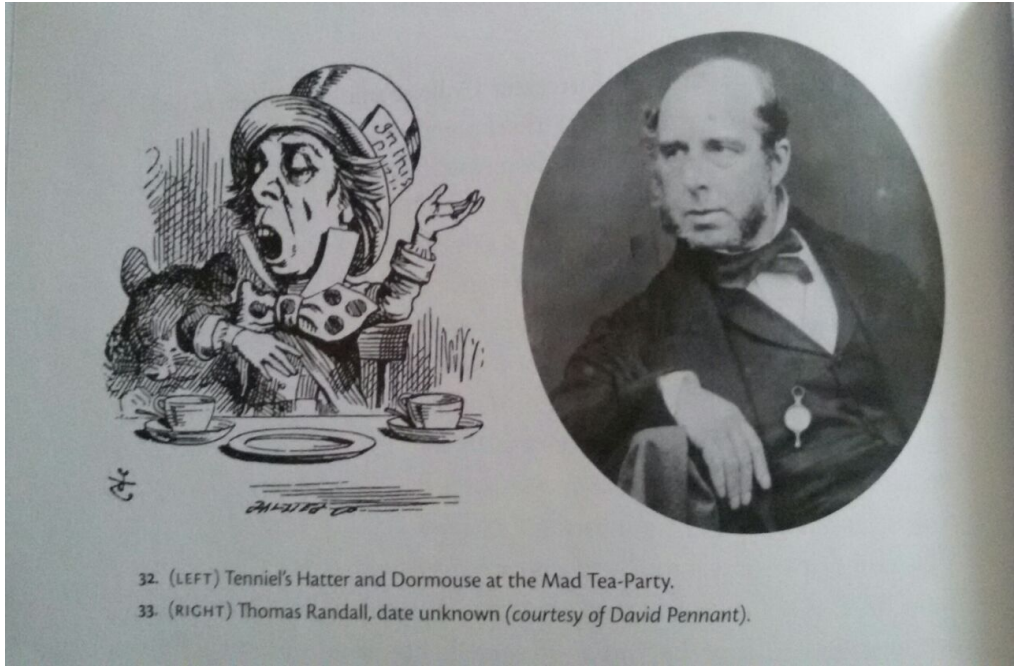
6.2.3 Tırtıl; Bu karakterin ise Alice’e karşı sert ve arkadaş canlısı olmayan bir tavrı vardır. Tırtıl, büyük bir mantarın üzerinde oturarak nargile içiyordur. Sürekli olarak Alice’in konuşmasını düzeltir. Sert tavrına rağmen Alice’e yardımcı olur. Üzerinde oturduğu mantarın parçalarıyla istediği zaman boyut değiştirebileceğini söyler. Alice ile karşılaştıklarında Alice’e sorduğu “Kimsin sen?” sorusu ile Alice’i düşünmeye sevk eden ilk karakterdir aynı zamanda.

6.2.4 Cheshire Kedisi; Diğer bir ana karakterimizdir. Alice ile ilk olarak Düşes’in evinde karşılaşırlar. İsteddiği zaman görünüp istediği zaman kaybolma özelliğine sahip ve sürekli olarak gülümseyen, bazen sinirbozucu bir hal alarak sürekli sırttan bir karakterdir. Aynı zamanda İngiliz dilinde ‘Cheshire kedisi gibi sırttan’ anlamına gelen “Grinning like a Cheshire Cat” diye bir deyim de bulunmaktadır. Bu tabirin kökenleriyle ilgili pek çok farklı iddia da bulunmaktadır. Bu tabirden ötürü özellikle Cheshire bölgesinde bulunan taş oyması bazı Cheshire kedisi tasvirleri de bulunmaktadır. Yazarın bu karakteri oluştururken bu tasvirlerden etkilenmiş olabileceği düşünülmektedir.

Harikalar diyarında bulunan tüm karakterler göz önünde bulundurulduğunda Cheshire kedisi içlerindeki en bilge karakterdir ve Alice’e yol göstermekte, aynı zamanda onu farklı türde düşünmeye itmektir. Harikalar diyarının kurallarını anlatıp, orada işlerin nasıl ilerlediği ile ilgili Alice’e yol göstermektedir. Alice’in sorularına alakasız sorularla veya cümlelerle karşılık vermektedir. [155]

6.2.5 Çılgın Şapkacı; “Çılgın çay partisi”nin katılımcılarından. Kupa Kraliçesi’nin düzenlediği bir konserde Çılgın Şapkacı’nın söylediği şarkının zamanı öldürdüğü gerekçesiyle sınırlanan Kupa Kraliçesi, Çılgın Şapkacı için zamanı durdurmuştur. O günden beridir Çılgın Şapkacı için saat hep altıyı gösterir. Bu nedenle çay partisi hiç bir zaman bitmeyen bir çay partisidir. Çılgın Şapkacı, Mart Tavşanı ve sürekli uyuklayan Fındık Faresi çay partisinin hiç değişmeyen daimi üyeleridir. Çevrelerinde olup biten olaylara karşı fazlasıyla kayıtsız ve umursamaz bir tavır sergilemektedirler. Tek düşündükleri şey bir sonraki çay saatini kaçırmamaktır. Zaman onlar için hep aynı saatte durduğundan dolayı da sürekli aynı masanın etrafında dönüp yer değiştirirler.

Çılgın Şapkacı karakteri için esin kaynağı olduğu düşünülen iki olası kişi vardır. Buna göre iddialardan biri bu kişinin Oxford’da marangoz/mobilya yapımcısı olan Theophilus Carter olduğudur. Diğer bir iddiaya göre ise yine Oxford’lu bir kumaş tüccarı ve gerçek bir şapkacı olan Thomas Randall olduğu yönündedir. Bu iddiaların herhangi birinin doğruluğu ile ilgili kesin bir kanıt olmamasına rağmen olasılıklar olarak yaygınlaşmış bilgilerdir. [156]



Görsel 60. Çılgın Şapkacı illüstrasyonu ve Thomas Randall’ın fotoğrafı karşılaştırması

6.2.6 Mart Tavşanı; ‘‘Çılgın çay partisi’’nin ev sahibidir. İngiliz dilindeki ‘*Bir mart tavşanı gibi deli/çılgın*’ anlamına gelen ‘‘*Mad as a March Hare*’’ deyimiyile oynayarak yazarın bu karakteri ‘‘Çılgın Çay partisinde Çılgın Şapkacı’nın arkadaşı’’ olarak oluşturmuş olduğu düşünülmektedir. [157]

6.2.7 Fındık Faresi; ‘‘Çılgın çay partisi’’nin katılımcılarından bir diğeridir. Narkoleptik* bir karakterdir. Çay partisi boyunca kısa aralıklarla uyanmakta, uykusunda konuşur gibi birşeyler söyleyip aniden tekrar uykuya dalmaktadır. Uyanık olduğu anlardan birinde Elsie, Lacie ve Tilly adında üç küçük kız kardeş ile ilgili bir masal anlatır. Masaldaki üç kız kardeş Alice ve kız kardeşleridir, Elsie, Lorina Charlotte’un kısaltması L.C. harflerinden türetilmiştir, Lacie, Alice ismindeki harflerden oluşan bir anagramdır, Tillie ise Edith’in aile içerisindeki takma adı olan Matilda isminden türetilmiştir. [158]

6.2.8 Dodo Kuşu; Bir başka Harikalar diyarı sakinidir. Anlamlarını bilmediği halde çok süslü kelimelerle büyük laflar ederek konuşan bir karakterdir. Alice’in göz yaşı havuzuna düşen hayvanlardan biridir, karaya çıktıklarında hepsi çok ıslanmıştır ve kuruyabilmek için bir yarışma yapmaya karar verirler, Kuru Kurul Koşusu (Caucus Race)’nin yapılmasını önerir. Buna göre herkes istediği bir noktadan başka bir noktaya kadar koşabilecek ve istediği zaman başlayıp bitirebilecektir. Dolayısıyla da herkes kazanacaktır. Bu düzenlenen yarışmanın, yazarın dönemin politik yapısını ve partilerin dürüstlüğünü eleştirmek için kurguladığı varsayılmaktadır.

Dodo kuşu karakterinin Lewis Carroll’ın bir yansıması olduğu düşünülmektedir. Bunun nedeniyle ilgili iddiaya göre, yazarın zaman zaman konuşurken kekeleyi nedeniyle kendi soyadını Do-do-Dodgson şeklinde telaffuz ediyor olmasından ötürü kendini Dodo karakteri ile özdeşleştirmiş olduğudur. Hikayenin bu kısmının Lewis Carroll’ın Alice, Alice’in kız kardeşleri ve o sırada Oxford’da eğitim gören arkadaşı Robinson Duckworth ile yaptıkları kayak gezintileri ve pikniklere atıfta bulunarak kurguladığı düşünülmektedir. ‘Alice Harikalar Diyarında’ hikayesini ilk kez anlattığı ve kurguladığı anlar bu gezintilerdi.

Bu bölümde yazarı simgeleyen Dodo kuşu'nun yanısıra bulunan diğer karakterler ; Lorina Liddell'ı temsilen Papağan Lory, Edith Liddell'ı temsilen kartal yavrusu Eaglet ve Robinson Duckworth'ü temsilen ördek Duck karakterleri bulunmaktadır. (Alice Liddell ise zaten hikaye boyunca kendisi olarak yani Alice olarak var olmaktadır.) [159]

6.2.9 Kupa Kraliçesi; Bir diğer ana karakterdir. İskambil kağıdı destesine aittir ve krallığındaki muhafızları da diğer iskambil kağıtlarından oluşmaktadır. Harikalar Diyarının otoritesi ona bağlıdır. Kibirli, anlayışsız ve küstah bir karakter yapısına sahiptir. Mantıklı veya mantıksız canının istediği her konuda çevresindekileri idama yollayan, zorba bir kraliçedir. Harikalar Diyarında onun otoritesini sorgulamaya cesaret eden karakter Alice'tir ve bundan dolayı yargılanır. Bir iddiaya göre bu karakter dönemin otoritesini ve kraliçeyi sembolize etmektedir ama bu iddia hakkında da somut bir bilgi yoktur. [160]

6.2.10 Kupa Kralı; Kupa Kraliçesi'nin kocasıdır. Tamamen kraliçenin gölgesinde kalmış, onun otoritesi ile sindirilmiş, silik bir karakterdir.

Bu başlıca ana karakterler dışında hikaye içerisinde birçok farklı ara karakterler de yer almaktadır.

6.3 'Alice Harikalar Diyarında' Kitabı ve İllüstrasyon

6.3.1 Sir John Tenniel ve İlk Alice Harikalar Diyarında İllüstrasyonları

Sir John Tenniel, 1820-1914 yılları arasında yaşamış olan İngiliz illüstratör ve politik karikatür sanatçısıdır. O dönem, Birleşik Krallık'ta popüler olan "Punch" isimli karikatür dergisinin önde gelen çizerlerindendir aynı zamanda. Çalışmalarındaki başarılarından ötürü kraliçe Viktorya tarafından şövalyelik ünvanı verilmiştir.



Görsel 61. Sir John Tenniel'in otoportresi, 1889

Görsel 62. "Punch" dergisinin 1841 yılına ait ilk sayısının kapağı

Tenniel'in ilk yapmış olduğu kitap illüstrasyonu, Samuel Carter Halls tarafından yazılmış olan '*The Book of British Ballads*' isimli 1842 yılında basılmış kitaba aittir. Daha sonraları ünlü politik karikatür dergisi "Punch"ta çalışmaya başlamış ve uzun yıllar bu dergide çizerek derginin baş çizerlerinden biri olmuştur. Çalışmalarında detaycı bir yaklaşım izlediği görülmektedir. 1865 yılında yayınlanan '*Alice Harikalar Diyarında*' kitabı Tenniel'in illüstrasyonlarıyla basılmıştır. [161]

6.3.2 'Alice Harikalar Diyarında' Kitabı İçin Yapılmış Diğer İllüstrasyonlardan Bazı Örnekler

1) Leonard Weisgard (1949)



Görsel 63-64 Leonard Weisgard, 'Alice Harikalar Diyarında' illüstrasyonları,1949

2) Salvador Dali (1969)



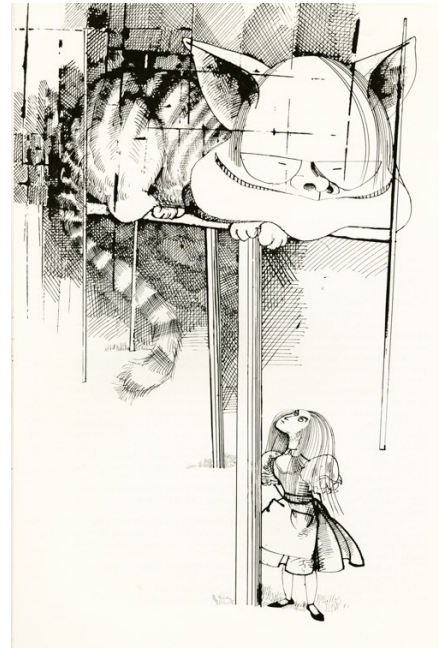
Görsel 65-66 Salvador Dali, 'Alice Harikalar Diyarında' illüstrasyonları,1969

3) Tove Jansson (1966)



Görsel 67-68 Tove Jansson, 'Alice Harikalar Diyarında' illüstrasyonları,1966

4) Ralph Steadman (1973)



Görsel 69-70 Ralph Steadman, 'Alice Harikalar Diyarında' illüstrasyonları,1973

5) Lisbeth Zwenger (1999)



Görsel 70-71 Lisbeth Zwenger, 'Alice Harikalar Diyarında' illüstrasyonları,1999

6) John Vernon Lord (2011)



Görsel 72-73 John Vernon Lord, 'Alice Harikalar Diyarında' illüstrasyonları,2011

1) Yayoi Kusama (2012)



Görsel 74-75 Yayoi Kusama, 'Alice Harikalar Diyarında' illüstrasyonları,2012

6.4 Alice Harikalar Diyarı'nın 150. Yıldönümü Nedeniyle Hazırlanan Proje Çalışması

Giriş bölümünde de bahsetmiş olduğum gibi Alice Harikalar Diyarı'nın 150. yıldönümü olması nedeniyle uluslararası çapta çok sayıda alanda çeşitli tasarımlar hazırlanmıştır. Bu noktadan yola çıkarak hem fantastik hem de sürreal bir yapıya sahip olan “Alice Harikalar Diyarında” kitabı, kitap içi illüstrasyonlarının hazırlanması amacıyla proje uygulama konusu için seçilmiştir. Kitabın içinde, her bölüm başına bir illüstrasyon olması şeklinde bir düzen oluşturulmasına karar verilmiştir. Bu doğrultuda örnek olması amacıyla, kitabın bazı bölümleri seçilerek sürrealist bir yaklaşımla bölüm illüstrasyonları ele alınmaya çalışılmıştır.

Genellikle çocuk kitabı olarak sınıflandırılıyor olsa da içeriğinde pek çok sembolik anlatım ve felsefi türde düşünmeye iten detay bulunmaktadır. Bu açıdan bakıldığında çocukların yanında asıl ulaşmayı hedeflediği kitlenin yaşça daha büyük insanlar olduğu da söylenebilir. Projedeki illüstrasyonlar bu nedenle çocukların dışında daha çok büyük yaştakilere hitap edecek şekilde hazırlanmaya çalışılmıştır.

Öncelikle konunun doğru bir şekilde ele alınabilmesi için Alice kitabı okunmuş, hakkında yazılmış analizler ve yorumlar incelenmiştir. “Alice Harikalar Diyarında” kitabı edebiyat alanının dışında da pek çok farklı alanda ele alındığından ve farklı yorumlamaları mevcut olduğundan bu diğer alanlardaki türleri de incelenmiştir. İllüstrasyonlar, animasyonlar, sinema filmleri, bilgisayar oyunları gibi. İncelenen örnekler arasında Çek yönetmen Jan Svankmajer'in 1988 yapımı “Neco z Alenky”(Alice) isimli filmi de bulunmaktadır. Svankmajer, Alice hikayesini temel olarak kendi yorumunu katmış ve sürrealist bir yaklaşımla konuyu ele almıştır. Ürkütücü ve garip denebilecek detaylarla hikayeyi çok farklı bir boyuta taşımıştır. Film boyunca Alice dışında başka kimse konuşmamaktadır. Tüm karakterler “...‘geç kaldım’ dedi Beyaz tavşan” şeklinde Alice'in iç konuşmaları havasında Alice tarafından seslendirilmektedir.

Lewis Carroll'ın kitabında “*Viktorya dönemi İngiltere'si, politik düzeni, ahlak kuralları, toplum yapısı gibi açılardan yetişkinlerin dünyasına bir çocuğun eleştirel bakışı*” şeklinde bir yaklaşım söz konusudur. Svankmajer'in filminde ise “*belirli*

bir zaman dilimi, bir kültür yapısı veya özellikle seçilmiş bir yer yoktur. Buradaki Alice'in yolculuğu kendi iç dünyasına ve bilinç altına yapmış olduğu bir yolculuktur.”(Shankel,2012)

Tez konusu kapsamında da sürrealist ve fantastik yaklaşımda pek çok illüstrasyon örneği incelenmiştir. Bu incelemelerden edinilen bilgiler doğrultusunda “Alice Harikalar Diyarında” kitabının illüstrasyonları kolaj tekniği kullanılarak sürrealist bir yaklaşımla oluşturulmaya çalışılmıştır. Kolaj tekniğine ek olarak, mürekkepli kalemle yapılmış çizimler ve bazı yerlerde suluboya da kullanılmıştır.

Yapılan illüstrasyonlarda kitabın fantastik dünyasının ve yaratılmaya çalışılan sürreal yaklaşımın etkisini arttırarak izleyicinin bu dünyaya dahil olabilmesini sağlayabilmek için özellikle boyutlar üzerinde abartıya gidilmiştir. Bölümlerdeki karakterlerin rollerine ve olaylar üzerindeki etkilerine bağlı olarak illüstrasyonlardaki obje ve karakterler bu etkilerinin önemine göre seçilmeye ve boyutlandırılmaya çalışılmıştır. İllüstrasyonlar bölümlerin başlarında yer alacağından, her bölümdeki ana olay ve o olaydaki karakterler seçilerek illüstrasyonlarda onlar kullanılmaya çalışılmıştır.

İllüstrasyonların boyutları için İthaki yayınlarınının 2010 yılında kalın kapaklı olarak basılmış “Alice Harikalar Diyarında” kitabı temel alınmıştır. Kitabın tek sayfa ölçüsü 14 cm genişlik, 21 cm yükseklik şeklindedir. Dolayısıyla illüstrasyonlar da bu boyut içinde yer alacak şekilde çözümlenmiştir.

6.5 Uygulama İin Hazırlanan Blmler ve İllstrasyonlar

1. Blm: Tavşan Deliğinden Aşğıya ; Bu blmde Alice, elinde bir cep saatiyle aceleyle koşan Beyaz tavşan'ı fark ederek takip etmeye başlar. Peşinden gittiğı tavşanın arkasından girdiğı deliğe bakarken bir anda kendini delikten aşğıya dşerken bulur. Burada Harikalar Diyarı'na açılan kapıyla karşılaşacaktır. Bu blm iin hazırlanan illstrasyonda Alice'in Harikalar Diyarı'nı bulmasını sağılayan Beyaz Tavşan ve tavşan deliğı önemli ğeler olduğundan n planda tutulmaya alıřılmıştır. Srekli cep saatiyle dolaşan ve 'Eyvah! Ge kaldım!' diye sayıklayan Beyaz Tavşan karakterinin illstrasyonu iin ise 'zaman' ve 'ge kalma' algısı oluřturulmaya alıřılmıştır. Blm illstrasyonu aşğıda yer almaktadır.



2. Bölüm: Gözyaşı Havuzu ; Harikalar Diyarı'na açılan kapı küçük bir kapıdır ve Alice çok istemesine rağmen buradan geçemez. Üzerinde 'beni iç' yazan şişedeki sıvıyı içer ve kapı boyunda küçülür ama anahtar yüksekte kalmıştır. Bu sefer üzerinde 'beni ye' yazan kurabiyeyi yer ve bir anda büyümeye başlar. Fakat bu sefer o kadar çok büyümüştür ki içeride sıkışır. Bir süre sonra ağlamaya başlar, büyüdüğü için devasa boyuttaki göz yaşları kısa sürede birikerek bir havuz oluşturur. Alice yine bir anda küçülmüştür ve kendini bu suyun içinde yüzerken bulur. Kendisi gibi Harikalar Diyarı'nın bazı sakinleri de bu su birikintisinin içine düşmüştür ve beraber kıyıya yüzerler. Bu kısmın illüstrasyonunda, hikayedeki ani değişen boyutlar arasındaki geçiş mümkün olduğunca abartılı bir yaklaşımla gösterilmeye çalışılmıştır.



3. Bölüm: Kuru Kurul Koşusu ve O Upuzun Hikaye ; Gözyaşı Havuzu'na düşen bazı Harikalar Diyarı sakinleri ve Alice, kıyıya yüzer ve karaya çıkarlar. Hepsi ıslaktır ve kurumak için ne yapacaklarını tartışmaya başlarlar. Süslü lafları ve büyük sözler söylemeyi seven Dodo kuşu, kurumak için 'Kuru Kurul Koşusu'(Caucus Race) yarışmasını yapmayı önerir. Bu yarışmaya göre herkes istediği zaman koşmaya başlayıp istediği zaman bitirebilecek ve aynı zamanda kendi istediği bir noktadan başka bir noktaya koşabilecektir. Dolayısıyla da herkes kazanacaktır. Yarışmanın sonunda herkes bir ödül ister, Alice cebindeki şekerleri fark eder ve herkese birer şeker verir ama kendisine kalmamıştır, cebinde sadece bir yüksük kalmıştır. Dodo kuşu, yüksüğü alır ve ödül olarak Alice'e kendisi tekrar verir. Bu sırada hepsi Fare'nin etrafına toplanırlar ve ondan bir hikaye anlatmasını isterler.



4. Bölüm: Tavşan Küçük Bill'i Görevlendiriyor ; Alice ve Beyaz tavşan tekrar karşılaşırlar. Tavşan, Alice'i hizmetçisi Mary Ann ile karıştırır ve ondan yelpazesi ile eldivenlerini getirmesini ister. Alice tavşanın evine gider ve eldivenleri aramaya başlar. Bu sırada yine küçük bir şişe bulur, üzerinde bu sefer 'beni iç' yazmamasına rağmen ne olacağını merak ederek sıvıyı içer. Bir anda büyümeye başlayarak evin içine sıkışır ve evden taşar. Bunu görüp korkan ve şaşırان tavşan bağırmaya başlar ve kertenkele Bill'i çağırır. Bill bacadan içeri girmeye çalışır, bu sırada tavşan Alice'e taş fırlatmaktadır. Fırlattığı taşlar küçük keklere dönüşmektedir. Alice bu keklerden birini yer ve bu sefer bir böcek kadar küçülür. Kapının altından süzülerek kimseye görünmeden kaçar. Bölümün illüstrasyonlarında yine aniden sıradışı bir şekilde değişen boyutlar vurgulanmaya çalışılmıştır.



5. Bölüm: Tırtılın Öğüdü ; Çok fazla küçülen Alice ormanın içinde yürümeye başlar, bir köpek tarafından kovalandığı için kaçarken bilge ama umursamaz bir karakter olan Tırtılla karşılaşır. Tırtıl büyük bir mantarın üzerinde oturup nargile içmektedir. Küstahça bir tavrı vardır ve Alice’i küçümeyerek davranır. Alice’in kouşmalarını sürekli düzeltmekte ve ona sorular yöneltmektedir. ‘Kimsin sen?’ gibi sorularla Alice’i farklı yönde (felsefi açıdan) düşünmeye itmektir aslında. Alice ise buna karşılık, şu anda tam olarak kim olduğunu kendisinin de bilmediğini, çünkü son saatlerde birkaç kez değiştiğini söyler. Tırtıl ona Harikalar Diyarı hakkında öğütler verir ve istediği zaman büyüyüp küçülebilmesi için oturduğu mantarın sağ ve sol tarafından birer parça koparmasını ve boyut değiştirmek istediğinde bunlardan yemesini söyler. Alice’i düşünmeye iten ‘Kimsin Sen’ sorusuna illüstrasyonda yer verilmiştir. Ayrıca Tırtıl karakterinin suçlayıcı ve küçümseyici tavırları da karakterin illüstrasyonun yansıtılmaya çalışılmıştır.



6. Bölüm: Domuz ve Biber; Düşes'in evine ulaşan Alice merakla içeri girer. İçerde Düşes, onun bebeği ve hizmetçisi vardır. Alice Cheshire kedisi ile de ilk kez burada karşılaşır. Sürekli sırıtmaktadır. Kiritet oynamaya giden Düşes bebeği Alice'e bırakır. Alice bebekle dışarı çıktığından bebek bir domuza dönüşür. Yoluna devam eden Alice bir ağacın üstünde oturan Cheshire kedisi ile karşılaşır. Kedi sürekli sırıtmaktadır. İstedğinde görünmez olabilmekte, istediğinde ise sadece çizgilerini bırakabilmektedir. Alice ile Harikalar Diyarı hakkında konuşur ve ona yol gösterir.

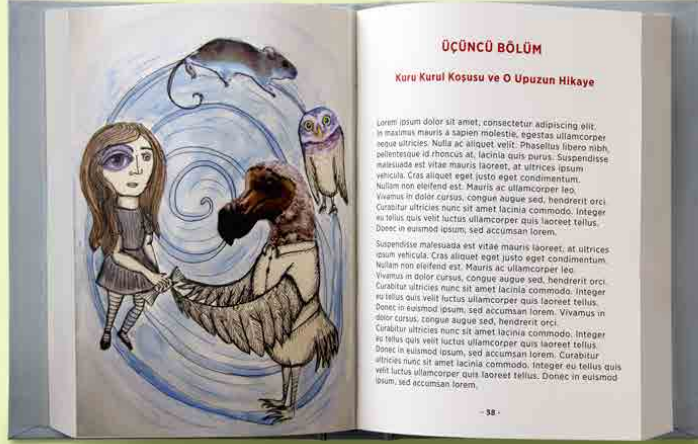


7. Bölüm: Delilerin Çay Saati ; Ormanda yoluna devam eden Alice Çılgın Şapkacı, Mart Tavşanı ve Fındık Faresi ile karşılaşır. Çılgın Şapkacı onu çay partisine davet eder. Kupa Kraliçe'si Çılgın Şapkacıyı zaman öldürdüğü gerekçesi ile cezalandırdığından onun için hep saat 6'yı gösterir. Bu nedenle de sürekli çay saatinde sıkışıp kalmışlardır ve çay partileri hiç bitmeyen bir partidir. Sürekli masanın etrafında yer değiştirerek devam ederler çevrelerine kayıtsızdırlar ve tek dertleri bir sonraki çay saatini kaçırmamaktır. Fındık faresi ise sürekli uyuklamaktadır. Ara sıra uyandığında ise bir hikaye anlatır.



İllüstrasyonların kitap içerisindeki yerleşimleri ise aşağıdaki örneklerde hazırlanan şekilde planlanmıştır ;









YEDİNCİ BÖLÜM

Dellierin Cay Saati

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In maximus mauris a sapien molestie, egetas ullamcorper neque ultricies. Nulla ac aliquet velit. Phasellus libero nibh, pellentesque id rhoncus at, lacinia quis purus. Suspendisse malesuada est vitae mauris laoreet, at ultrices ipsum vehicula. Cras aliquet eget justo eget condimentum. Nullam non eleifend est. Mauris ac ullamcorper leo. Vivamus in dolor cursus, congue augue sed, hendrerit orci. Curabitur ultricies nunc sit amet lacinia commodo. Integer eu tellus quis velit luctus ullamcorper quis laoreet tellus. Donec in euismod ipsum, sed accumsan lorem.

Suspendisse malesuada est vitae mauris laoreet, at ultrices ipsum vehicula. Cras aliquet eget justo eget condimentum. Nullam non eleifend est. Mauris ac ullamcorper leo. Vivamus in dolor cursus, congue augue sed, hendrerit orci. Curabitur ultricies nunc sit amet lacinia commodo. Integer eu tellus quis velit luctus ullamcorper quis laoreet tellus. Donec in euismod ipsum, sed accumsan lorem. Vivamus in dolor cursus, congue augue sed, hendrerit orci. Curabitur ultricies nunc sit amet lacinia commodo. Integer eu tellus quis velit luctus ullamcorper quis laoreet tellus. Donec in euismod ipsum, sed accumsan lorem. Curabitur ultricies nunc sit amet lacinia commodo. Integer eu tellus quis velit luctus ullamcorper quis laoreet tellus. Donec in euismod ipsum, sed accumsan lorem.

Sonuç

Çalışma içerisinde fantastik, sürrealizm akımları ve bir görsel anlatım dili olan illüstrasyona ayrı ayrı yer verilmiş ve özelliklerine değinilmiştir. Bu konular ele alınırken özellikle algı ve psikoloji ile olan ilişkileri göz önünde bulundurularak incelenmiştir. İnsanların görselleri algılamaya daha yatkın oldukları ve daha akılda kalıcı etkileri olduğu göz önünde bulundurularak konu incelenirken bu tarz bir yaklaşım edinilmiştir. İllüstrasyonun görsel iletişim tasarımı içerisinde önemli bir yere sahip olması da diğer bir nedendir.

Beşinci bölümde değinilen noktalar ışığında, fantastik ve sürrealizmden yola çıkılarak yapılan illüstrasyonların hayal gücünü tetikleyici etkisi dikkat çekmiştir . Bu tür çalışmaların özlerine inildiğinde konuları, içerikleri, anlatmaya çalıştıkları mesajlar ve anlatmak için seçtikleri yöntemler değişiklik gösterse de amaçlarının aynı olduğu söylenebilir. İnsanları farklı düşünmeye itmek, dünyayı ve çevrelerini farklı algılamalarını sağlamak, hayal güçlerini açarak onları özgürleştirmek, kendileriyle bağ kurarak bazı konularda ders çıkarabilmelerini veya farkındalık kazanmalarını sağlamak gibi amaçlara sahiptirler.

Bu amaçlara ulaşmak için yöntem olarak bir görsel anlatım türü olan illüstrasyon seçildiğinde görsel algıyı etkileyen faktörler de göz önünde bulundurularak hareket edilmesi anlatılmak istenen konunun etkinliğini desteklemekte ve arttırmaktadır. Yine beşinci bölümde değinilen görsel algı ve etkilendiği faktörler konusu göz önünde bulundurulduğunda, algı konusunda kişilere bağlı olarak değişkenlik gösterebilecek iç etkenlere dikkat edilmesi, hedef kitleyi belirleme ve hedef kitleye yönelik çalışmak konusunda önemlidir. Tasarımcıya ve kullandığı tasarım öğelerine bağlı olan diğer etkenler ise genel psikolojik açıdan edinilmiş bilgiler doğrultusunda

(renklerin psikolojisi, şekillerin psikolojisi gibi) çalışmanın amacına ve ihtiyaca yönelik olarak belirlenmeli ve kullanılmalıdır. Bu noktada illüstrasyon gibi diğer birçok görsel iletişim tasarımı alanında da ihtiyaca yönelik çözümler üretmek, amaca yönelik hareket etmek, verilmek istenen mesajı en doğru şekilde aktaracak yöntemlerin belirlenmesi önemli ve öncelikli noktalardır.

Görseller Listesi

Görsel 1: Gustave Dore'un Cindrella illüstrasyonu, 1867

Kaynak:

https://en.wikipedia.org/wiki/Gustave_Dor%C3%A9#/media/File:Gustave_dore_cendrillon4.JPG

Görsel 2: Gustave Dore'un, Edgar Allan Poe'nun 'Kuzgun' şiiri için yaptığı illüstrasyon, 1884

Kaynak:

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Raven#/media/File:Paul_Gustave_Dore_Raven14.jpg

Görsel 3: J.R.R. Tokien'in Hobbit kitabı illüstrasyonlarından, 1936

Kaynak:

<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/11/the-art-of-the-hobbit-illustrations-from-the-jrr-tolkien-papers/247686/>

Görsel 4. Pauline Baynes'in 'Narnia' kitabı illüstrasyonlarından, 1959

Kaynak:

http://inklingsfocus.com/en_GB/brit_1959-1964.html

Görsel 5. Joseph Campbell'in 'Kahramanın Sonsuz Yolculuğu' kitabında 'macera'yı açıklamak için kullanılan çizim, 2013

Kaynak:

'Kahramanın Sonsuz Yolculuğu' kitabı, Joseph Campbell, syf. 273

Görsel 6. VVV dergisinin ilk ve son sayılarının kapakları

Kaynak:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/d/d3/Matta_VVV.jpg

Görsel 7. Andre Masson, 1924 Kağıt üzerine mürekkep

Kaynak:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/7d/Masson_automatic_drawing.jpg

Görsel 8. Rene Magritte, The Son of Man, 1964

Kaynak:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e/e5/Magritte_TheSonOfMan.jpg

Görsel 9. Rene Magritte, Time Transfixed, 1938

Kaynak:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/b0/Time_transfixed.jpg

Görsel 10. Altamira mağarası, Bizon çizimlerinden bir detay

Kaynak:

upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/AltamiraBison.jpg

Görsel 11. Mısır'ın Ölüler Kitabı, Ölünün yargılanması, Çakal başlı tanrı Anubis'in ölen kişinin kalbini/ruhunu tarttığı sahne.

Kaynak:

media-2.web.britannica.com/eb-media/25/83825-004-8B847ABE.jpg

Görsel 12. Okeanos ve Tethys mozağı, Gaziantep, Zeugma Mozaik Müzesi

Kaynak:

https://tr.wikipedia.org/wiki/Zeugma_Mozaik_M%C3%BCzesi#/media/File:Okeanos_ve_Tethys.jpg

Görsel 13. Holkham İncili, Nuh'un gemisi kısmı, İngiltere-Londra, 14.yy ikinci çeyrek

Kaynak:

http://www.bl.uk/onlinegallery/sacredtexts/holkham_lg.html

Görsel 14. William Blake, 1789 'Masumiyet ve Deneyim Şarkıları' kitabından

Kaynak:

<http://spitalfieldslife.com/2012/11/28/william-blakes-songs-of-experience/>

Görsel 15. John Newbery'nin, 'A Little Pretty Pocket-Book' kitabından, 1744

Kaynak:

<http://ianmarr.co.uk/newbery-john-publisher-a-pretty-book-for-children-or-an-easy-guide-to-the-english-tongue-perfectly-well-adapted-to-their-tender-capacities-and-is-design%E2%80%99d-as-well-for-the-more-easy-int/>

Görsel 16. 1830'dan beri şemsiye üreticisi 'James Smith & Sons', Londra, 1986

Kaynak:

<http://alondoninheritance.com/london-streets/a-walk-through-1980s-london/>

Görsel 17. Londra'da gözlük ve göz sağlığı üzerine bir dükkan

Kaynak:

<http://photographersdirect.net/buyers/stockphoto.php?image=2470781>

Görsel 18. 1950'lerde Amerika, Coca-Cola reklamında kullanılan illüstrasyon

Kaynak:

<http://www.cruzine.com/wp-content/uploads/2011/08/043-vintage-ads.jpg>

Görsel 19. İllüstratör Nicoletta Ceccoli'ye ait sürrealit illüstrasyon çalışması

Kaynak:

<http://www.nicoletfaceccoli.com/work.php>

Görsel 20. J.R.R. Tolkien'in Hobbit kitabı için yaptığı illüstrasyon, 1937

Kaynak:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Smaug>

Görsel 21. Greg Guillem'in popüler kültürün etkilerini yansıtmak amacıyla çizgi roman kahramanlarını pop art yaklaşımı ile ele aldığı illüstrasyon serisi, 2015

Kaynak:

<http://www.designboom.com/art/greg-guillem-in-super-heroes-pop-art-illustrations-02-04-2015/>

Görsel 22. Douglas Bicicleta'in saykodelik yaklaşımla yapmış olduğu dijital illüstrasyon, 2009

Kaynak:

<http://vetroave.com/2009/11/illustrations-by-douglas-bicicleta/>

Görsel 23. Peter Stain'in yapmış olduğu tipografik illüstrasyon çalışması, 2013

Kaynak:

<http://weandthecolor.com/typographic-illustrations-peter-strain/50992>

Görsel 24. Gustave Dore'un 'Don Kişot' için yaptığı illüstrasyon, 1860

Kaynak:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Gustave_Doré_-_Miguel_de_Cervantes_-_Don_Quixote_-_Part_1_-_Chapter_1_-_Plate_1_"A_world_of_disorderly_notions%2C_picked_out_of_his_books%2C_crowded_into_his_imagination".jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Gustave_Doré_-_Miguel_de_Cervantes_-_Don_Quixote_-_Part_1_-_Chapter_1_-_Plate_1_)

Görsel 25. Gustave Dore'un 'Kırmızı Başlıklı Kız' için yaptığı illüstrasyon,

Kaynak:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0a/Dore_ridinghood.jpg

Görsel 26. Arthur Rackham, 'The Wind in the Willows' kitabı illüstrasyonu

Kaynak:

<http://www.peterharrington.co.uk/blog/the-golden-age-of-illustration-arthur-rackham/>

Görsel 27. Arthur Rackham, 'A Midsummer Night's Dream' kitabı illüstrasyonu

Kaynak:

http://cdn.peterharrington.co.uk/wp-content/uploads/2013/01/74541_3_Shakespeare-474x700.jpg

Görsel 28. E.H. Shepard'ın 'The Wind In The Willows' kitabı için yaptığı illüstrasyonlar

Kaynak:

<http://www.bodleian.ox.ac.uk/bodley/whats-on/online/witw/drawings>

Görsel 29. John Bauer'in 'Among Gnomes & Trolls' kitabı için suluboya tekniği ile yaptığı illüstrasyon, 1915

Kaynak:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c7/John_Bauer_1915.jpg

Görsel 30. Jiri Trnka'nın çocuk kitabı illüstrasyonlarından bir örnek

Kaynak:

<http://petrascupboard.weebly.com/jiri-trnka.html>

Görsel 31. Roy G. Krenkel, 'Marvel Science' için yaptığı illüstrasyon, 1952

Kaynak:

<http://www.pulpartists.com/Bio%20Materials/Krenkel/52-05,Mrv1SciFi.jpg>

Görsel 32. Roy G. Krenkel, 'Tarzan & The Twins' kitabı illüstrasyonu, 1963

Kaynak:

<http://www.pulpartists.com/Bio%20Materials/Krenkel/63-00,TrznTwins.jpg>

Görsel 33. Pauline Bayne, Tolkien'in 'Chrysophylax' hikayesi için illüstrasyon

Kaynak:

http://www.paulinebaynes.com/_gallery_images/9767106374.jpg

Görsel 34. Edward Gorey, 'Drakula' kitabı için illüstrasyonlardan, 1979

Kaynak:

http://attemptedbloggery.blogspot.com.tr/2014_10_01_archive.html

Görsel 35. Maurice Sendak, 'Where The Wild Things Are' kitabı için illüstrasyonu,

Kaynak:

<http://www.illustrationcupboard.com/artist.aspx?aId=204&pricetag=G>

Görsel 36. Hildebrondt Kardeşler, 'Harry Potter' için illüstrasyon,

Kaynak:

<http://www.brothershildebrandt.com/Potter.htm>

Görsel 37. Wojciech Siudmak, 'Harvest of Illusions' isimli illüstrasyonu

Kaynak:

<http://www.museumsyndicate.com/images/3/20478.jpg>

Görsel 38. Wayne Anderson, kitap illüstrasyonu çalışmalarından

Kaynak:

<http://www.escapeintolife.com/showcase/wayne-anderson-illustrations/>

Görsel 39. Larry Elmore, çizgi roman illüstrasyonlarından

Kaynak:

<http://comicbookfanzevad.tumblr.com/post/88812266650/dragonlance-various-pieces-by-larry-elmore>

Görsel 40. Lorenzo Mattoti, 'Pinokyo' çalışması

Kaynak:

<http://www.firenzemadeintuscany.com/it/arts/interviews/e-la-storia-continua/>

Görsel 41. Daniel Merriam, yağlıboya illüstrasyon çalışması

Kaynak:

http://www.bubblestreetgallery.com/files/cache/12547ca869fdbadacd19992f7381ea26_f478.jpg

Görsel 42. Max Ernst, 'Merhamet Haftası' kitabından çalışmalar

Kaynak:

<http://1.bp.blogspot.com/-yQ89XTbusnQ/T3MGJ1vTtI/AAAAAAAAEFo/DqXKqNWMYwY/s1600/Max+Ernst-01.jpg>

Görsel 43. Jindrich Styrsky, 'Little Alabaster Hand' frotaj ve kolaj çalışması, 1940

Kaynak:

<http://www.ubugallery.com/exhibitions/jindrich-styrsky-dreams/>

Görsel 44. Karel Teige, 'Poems of the Night' kitabının kapak tasarımı, 1938

Kaynak:

<http://shawnclybor.tumblr.com/post/74341176595/cover-for-the-book-poems-of-the-night-by-czech>

Görsel 45. Karel Teige, kolaj çalışmalarından bir örnek,

Kaynak:

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/d5/be/43/d5be43cc380bca26533af8a191571b2a.jpg>

Görsel 46. Karel Teissig, 'The Beast is Loose' film afişi, 1966

Kaynak:

<http://designobserver.com/feature/an-unknown-master-of-poster-design/25898/>

Görsel 47. Karel Teissig, 'The Last Butterfly' film afişi, 1990

Kaynak:

<http://designobserver.com/feature/an-unknown-master-of-poster-design/25898/>

Görsel 48. Roman Cieslewicz, tiyatro afişi, 1975

Kaynak:

<http://www.polishposter.com/images/4124.jpg>

Görsel 49. Roman Cieslewicz, tiyatro afişi,

Kaynak:

<http://www.polishposter.com/images/1133.jpg>

Görsel 50. Franciszek Starowieyski, tiyatro afişi, 1978

Kaynak:

<http://www.polishposter.com/images/0628.jpg>

Görsel 51. Franciszek Starowieyski, film afişi, 1973

Kaynak:

<http://www.polishposter.com/images/0134.jpg>

Görsel 52. Edward Fella, afiş çalışması,

Kaynak:

<http://www.edfella.com/images/flyers/posters/aartsorgposters/1-5340.jpg>

Görsel 53. Edward Fella, afiş çalışması, 1997

Kaynak:

<http://www.edfella.com/stack.php?image=4&dir=images/flyers/posters/cveniceposters/>

Görsel 54. Roland Topor, illüstrasyon çalışması,

Kaynak:

https://nomeatballs.files.wordpress.com/2011/07/tumblr_10j9yzfiun1qzw5wjo1_400.jpg

Görsel 55. Andrzej Klimowski, film afişi, 1977

Kaynak:

<http://www.polishposter.com/images/0400.jpg>

Görsel 56. Andrzej Klimowski, film afişi, 1980

Kaynak:

<http://www.polishposter.com/images/1001.jpg>

Görsel 57. Alice Liddell'in Lewis Carroll tarafından çekilmiş fotoğrafları

Kaynak:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8b/Alice_Liddell.jpg

Görsel 58. Lewis Carrol'in el yazısı ve çizimleri ile ilk 'Alice Harikalar Diyarında' çalışması

Kaynak:

<http://www.alice-in-wonderland.net/wp-content/uploads/01.jpg>

Görsel 59. Lewis Carrol'in el yazısı ve çizimleri ile ilk 'Alice Harikalar Diyarında' çalışması

Kaynak:

<http://www.alice-in-wonderland.net/wp-content/uploads/01.jpg>

Görsel 60. Çılgın Şapkacı illüstrasyonu ve Thomas Randall'ın fotoğrafı karşılaştırması

Kaynak:

“Alice In Waterland : Lewis Carroll and the River Thames in Oxford by Mark J. Davies” kitabından

Görsel 61. Sir John Tenniel'in otoportresi, 1889

Kaynak:

https://en.wikipedia.org/wiki/John_Tenniel

Görsel 62. “Punch” dergisinin 1841 yılına ait ilk sayısının kapağı

Kaynak:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Punch_\(magazine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Punch_(magazine))

Görsel 63-64 Leonard Weisgard, ‘Alice Harikalar Diyarında’ illüstrasyonları,1949

Kaynak:

<https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-alice-in-wonderland/>

Görsel 65-66 Salvador Dali, ‘Alice Harikalar Diyarında’ illüstrasyonları,1969

Kaynak:

<https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-alice-in-wonderland/>

Görsel 67-68 Tove Jansson, ‘Alice Harikalar Diyarında’ illüstrasyonları,1966

Kaynak:

<https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-alice-in-wonderland/>

Görsel 69-70 Ralph Steadman, ‘Alice Harikalar Diyarında’ illüstrasyonları,1973

Kaynak:

<https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-alice-in-wonderland/>

Görsel 70-71 Lisbeth Zwenger, ‘Alice Harikalar Diyarında’ illüstrasyonları,1999

Kaynak:

<https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-alice-in-wonderland/>

Görsel 72-73 John Vernon Lord, ‘Alice Harikalar Diyarında’ illüstrasyonları,2011

Kaynak:

<https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-alice-in-wonderland/>

Görsel 74-75 Yayoi Kusama, ‘Alice Harikalar Diyarında’ illüstrasyonları,2012

Kaynak:

<https://www.brainpickings.org/2014/07/07/best-illustrations-alice-in-wonderland/>

Kaynakça

[1] Etimoloji Sözlüğü, Fantasy kelimesi

<http://www.etymonline.com/index.php?term=fantasy>

[2] [3] [6] [10] Somay, Bülent (2015). Açılış Konuşması. Didem Ardalı Büyükarman, Banu Öztürk ve Seval Şahin (editörler), Edebiyatın İzinde; Fantastik ve Bilimkurgu (s.9-26). İstanbul: Bağlam Yayınları.

[4] [147] ‘Bülent Somay ile Bilimkurgu ve Fantazi Edebiyatı Üzerine Söyleşi’, K. Murat Güney, 2005

<https://davetsizmisafir.org/2005/03/07/bulent-somay-ile-bilimkurgu-ve-fantazi-edebiyati-uzerine/>

[5] ‘What is fantasy?’, Rajan Khanna, 2012

<https://litreactor.com/columns/what-is-fantasy>

[7] [8] [9] Mendlesohn, Farah, Edward James (2009). A Short History of Fantasy. Oxfordshire: Middlesex University Press.

[11] Bahadır, Onat (2015). Fantastiğin Kökenleri; Mitoloji ve Gotik. Didem Ardalı Büyükarman, Banu Öztürk ve Seval Şahin (editörler), Edebiyatın İzinde; Fantastik ve Bilimkurgu (s.130-137). İstanbul: Bağlam Yayınları.

[12] ‘Gotik edebiyat nedir?’, Canan Yıldırım

<http://www.bilgiustam.com/gotik-edebiyat-nedir/>

- [13] George MacDonald,
https://en.wikipedia.org/wiki/George_MacDonald
- [14] [15] [17] [18] Fantasy,
<https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy>
- [16] C.S. Lewis,
https://en.wikipedia.org/wiki/C._S._Lewis
- [19] Todorov, Tzvetan (2004). *Fantastik: Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*. İstanbul: Metis Yayınları.
- [20] [21] [23] 'Freudo Baggins'in Mordor Yolculuğu', Bülent Somay.
<http://www.focusdergisi.com.tr/kultur/00413/>
- [22] Campbell, Joseph (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- [24] [25] [26] Mendlesohn, Farah (2008). *Rhetorics Of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.
- [27] [30] [31] [45] Gerçeküstüçülük,
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ger%C3%A7ek%C3%BCst%C3%BCc%C3%BCl%C3%BCk>
- [28] [32] [36] [38] Surrealism,
<https://en.wikipedia.org/wiki/Surrealism>
- [29] 'Sürrealizm nedir?', Canan Yıldırım.
<http://www.bilgiustam.com/surrealizm-nedir/>
- [33] [34] [39] 'Origins of Surrealism'
<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/surrealism/Origins-of-Surrealism.html>

[35] Andre Breton,
https://en.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9_Breton

[37] [41] ‘The art history; Surrealism’
<http://www.theartstory.org/movement-surrealism.htm>

[40] VVV (Surrealist Magazine)
[https://en.wikipedia.org/wiki/VVV_\(magazine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/VVV_(magazine))

[42] ‘Sürrealizm, Mit ve Modernite’, Skopdergi - Sayı 6 / Dalibor Veseley, Çeviri: Nur Altınyıldız Artun, 21/5/2014/
<http://www.e-skop.com/skopdergi/surrealizm-mit-ve-modernite/1937>

[43] Lepetit, Patrick (2014). The Esoteric Secrets of Surrealism; Origins, Magic and Secret Societies. Rochester, Vermont: Inner Traditions Pub.

[44] ‘Surrealism vs. Magic Realism’
<http://www.tendreams.org/magic4.htm>

[46] [47] Illustration,
<https://en.wikipedia.org/wiki/Illustration>

[48] [63] ‘A Brief History of Illustration’, Francesco Mungai.
<https://blogof.francescomugnai.com/2009/11/a-brief-history-of-illustration-part-i/>

[49] Cave Paintings,
https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_painting

[50] [56] [60] [65] [68] ‘Illustration History’,
<http://www.illustrationhistory.org/history>

[51] ‘Illustration; Types, History’
<http://www.visual-arts-cork.com/illustration.htm>

[52] Egypt Book of The Dead,
https://en.wikipedia.org/wiki/Book_of_the_Dead

[53] Etimoloji sözlüğü, Mozaic kelimesi
<http://www.etymonline.com/index.php?term=mosaic>

[54] [55] ‘Mosaic’, Carinemahy
<http://www.ancient.eu/Mosaic/>

[57] Minyatür,
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Minyat%C3%BCr>

[58] Osmanlı’ da Minyatür Sanatı,
https://tr.wikipedia.org/wiki/Osmanl%C4%B1_minyat%C3%BCr_sanat%C4%B1

[59] [62] [64] Illustration then and now,
https://www.fabulousnoble.com/news/feature_history_of_illustration

[61] William Blake,
https://en.wikipedia.org/wiki/William_Blake

[66] ‘100 years of propaganda the good, the bad and the ugly’, Claire Stoke, 2010
<https://www.smashingmagazine.com/2010/06/100-years-of-propaganda-the-good-the-bad-and-the-ugly/>

[67] Propaganda Posters, 2008
<http://linesandcolors.com/2008/10/09/propaganda-posters/>

[69] [73] ‘İllüstrasyon ve Sanat Eğitimi’, Ö. Kahraman Özçelik
<https://killustrasyon.wordpress.com/illustrasyon-ve-sanat-egitimi-blog/>

[70] Children’s Book Illustration
<http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/children's+book+illustration>

[71] Children Literature,
https://en.wikipedia.org/wiki/Children%27s_literature

[72] [74] ‘İllüstrasyon Nedir?’, İdili Deveci
<http://salyangoz.com.tr/blog/illustrasyon-serisi-part1-illustrasyon-nedir/>

[75] Realism,
[https://en.wikipedia.org/wiki/Realism_\(arts\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Realism_(arts))

[76] Gothic Fiction
https://en.wikipedia.org/wiki/Gothic_fiction

[77] Pop Art
https://en.wikipedia.org/wiki/Pop_art

[78] Psychedelic Art
https://en.wikipedia.org/wiki/Psychedelic_art

[79] ‘What is Typographic Illustration’, August Heffner, 2011
<http://www.printmag.com/design-education/what-is-typographic-illustration/>

[80] Toprak Boya, 2012
<http://www.biraz.gen.tr/agaclar-bitkiler/toprak-boya>

[81] Ink,
<https://en.wikipedia.org/wiki/Ink>

[82] Cryon,
<https://en.wikipedia.org/wiki/Crayon>

[83] Pastel Boya,
https://tr.wikipedia.org/wiki/Pastel_boya

[84] <https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C3%A2%C4%9F%C4%B1t>

[85] Printing,
<https://en.wikipedia.org/wiki/Printing>

[86] ‘Vektör ve Piksel farkı nedir?’, Mustafa Acar, 2014
<http://www.grafikerevi.com/photoshop/vektor-ve-piksel-farki/>

[87] ‘Fantasy Art’, Charles Moffat, 2008
<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/fantasy/>

[88] Fantastic Art,
https://en.wikipedia.org/wiki/Fantastic_art

[89] Gustave Dore,
<http://www.artpassions.net/dore/dore.html>

[90] Gustave Dore,
https://en.wikipedia.org/wiki/Gustave_Dor%C3%A9

[91] Arthur Rackham,
https://en.wikipedia.org/wiki/Arthur_Rackham

[92] ‘Arthur Reckham’, Maria Popova
<https://www.brainpickings.org/2016/02/01/arthur-rackham-alice-in-wonderland/>

[93] E.H. Shepard,
https://en.wikipedia.org/wiki/E._H._Shepard

[94] ‘E.H. Shepard, First World War sketches by Winnie the Pooh illustrator’
Camilla Tuner, 2015
<http://www.telegraph.co.uk/news/newstopics/howaboutthat/11966866/First-World-War-sketches-by-Winnie-the-Pooh-illustrator-discovered-in-trunk.html>

[95] John Bauer, Nordic Myth and Fairy Tale Art and Illustration,
<http://bauer.artsycraftsy.com/>

[96] John Bauer,
[https://en.wikipedia.org/wiki/John_Bauer_\(illustrator\)](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Bauer_(illustrator))

[97] Jiri Trnka,
<https://one1more2time3.wordpress.com/tag/jiri-trnka/>

[98] Jiri Trnka,
https://en.wikipedia.org/wiki/Ji%C5%99%C3%AD_Trnka

[99] Roy Krenkel,
<http://roy-krenkel.org/>

[100] Roy Krenkel,
https://en.wikipedia.org/wiki/Roy_Krenkel

[101] Pauline Baynes
<http://www.paulinebaynes.com/>

[102] Pauline Baynes
https://en.wikipedia.org/wiki/Pauline_Baynes

[103] Edward Gorey,
<http://www.edwardgoreyhouse.org/>

[104] Edward Gorey,
https://en.wikipedia.org/wiki/Edward_Gorey

[105] Maurice Sendak
https://en.wikipedia.org/wiki/Maurice_Sendak

[106] Maurice Sendak, biography

<https://www.rosenbach.org/maurice-sendak-biography-and-timeline>

[107] Brothers Hildebrandt,

<http://brothershildebrandt.com/>

[108] Brothers Hildebrandt,

https://en.wikipedia.org/wiki/Brothers_Hildebrandt

[109] Wojciech Siudmak,

https://en.wikipedia.org/wiki/Wojciech_Siudmak

[110] Wojciech Siudmak,

<http://www.invaluable.com/artist/siudmak-wojtek-o37sae46r4>

[111] Wayne Anderson,

<http://www.escapeintolife.com/showcase/wayne-anderson-illustrations/>

[112] Wayne Anderson,

http://www.wayneandersonart.com/Wayne_Anderson_Art/home.html

[113] Larry Elmore,

https://en.wikipedia.org/wiki/Larry_Elmore

[114] Larry Elmore,

<http://www.larryelmore.com/store/>

[115] Lorenzo Mattotti,

<http://www.tcj.com/into-the-forest-with-lorenzo-mattotti/>

[116] Lorenzo Mattotti,

https://en.wikipedia.org/wiki/Lorenzo_Mattotti

[117] Daniel Merriam,
<http://www.danielmerriam.com/>

[118] Daniel Merriam,
<http://www.bubblestreetgallery.com/artists/daniel-merriam/>

[119] 'A Dictionary of Surrealism and Graphic Design', Rick Poynor
<http://designobserver.com/feature/a-dictionary-of-surrealism-and-the-graphic-image/37685/>

[120] 'Uncanny: Surrealism and Graphic Design' exhibition catalogue, 2013
http://www.barbican.org.uk/bie/tour_packs/uncanny_tour_pack.pdf

[121] Max Ernst,
https://en.wikipedia.org/wiki/Max_Ernst#Collages.2C_lithographs.2C_drawings.2C_illustrations.2C_etc.

[122] Max Ernst,
https://en.wikipedia.org/wiki/Max_Ernst

[123] Jindrich Styrsky
https://en.wikipedia.org/wiki/Jind%C5%99ich_%C5%A0tyrsk%C3%BD

[124] Jindrich Styrsky
<http://weimarart.blogspot.com.tr/2010/10/jindrich-styrsky-i-heard-secrets-in.html>

[125] Karel Teige
https://en.wikipedia.org/wiki/Karel_Teige

[126] Karel Teige
https://blogs.princeton.edu/graphicarts/2008/08/typographic_design_by_karel_te.htm

[127] 'An unknown master of poster design', Rick Poyner
<http://designobserver.com/feature/an-unknown-master-of-poster-design/25898/>

[128] Karel Teissig
<http://www.terry-posters.com/plakaty/parametr-1-autori/41-teissig-karel>

[129] Roman Cieslewicz
<http://www.polishposter.com/html/cieslewicz.html>

[130] Roman Cieslewicz
https://en.wikipedia.org/wiki/Roman_Cie%C5%9Blewicz

[131] Franciszek Starowieyski
<http://www.polishposter.com/html/starowieyski.html>

[132] Franciszek Starowieyski
https://en.wikipedia.org/wiki/Franciszek_Starowieyski

[133] Edward Fella
<http://www.designishistory.com/1980/ed-fella/>

[134] Edward Fella
https://en.wikipedia.org/wiki/Edward_Fella

[135] Roland Topor
<http://cargocollective.com/Kunstkabinett/Roland-Topor>

[136] 'Illustrations From 1960s Book Depict People In Absurd Masochistic Situations', Justina Bakutyte
<http://beautifuldecay.com/2014/06/23/illustrations-1960s-book-depict-people-absurd-masochistic-situations/>

[137] ‘Andrzej Klimowski: Transmitting the image’, Rick Poynor
<http://designobserver.com/feature/andrzej-klimowski-transmitting-the-image/29108/>

[138] Andrzej Klimowski
<http://www.polishposter.com/html/klimowski.html>

[139] İletişim,
<https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0leti%C5%9Fim>

[140] Algı,
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Alg%C4%B1>

[141] ‘Görsel Algı Kuramlarına Dayalı Etkileşimli Bir Öğretim Ortamı Tasarımı ve Ortama İlişkin Öğrenci Görüşleri’, Suzan Duygu Erişti, Betül Uluyasal ve Muhterem Dindar, 2013
http://www.ajesi.anadolu.edu.tr/articles/AJESI_3_1/AJESI_3_1_Article_4.pdf

[142] ‘Sanatta Görsel Algının Literatür Açısından Değerlendirilmesi’, Saniye Çağlayan, Murat Korkmaz, Gönül Öktem, 2014,
<http://www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/16.caglayan.pdf>

[143] Le Guin, Ursula K. (2006). İçdeniz Balıkçısı. İstanbul: Metis Yayınları.

[144] ‘Orta Dünya’ya Yolculuk ve Fantazi Üzerine’, Deniz Erksan, 1991
<http://vkamer.tripod.com/tolkien/>

[145] Tolkien, J.R.R. (1999). Peri Masalları Üzerine. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

[146] ‘Fantastik Edebiyatta Arayış’, Buket Akgün, 2014
<http://fabilog.com/fantastik-edebiyatta-arayis/>

[148] Viktorya Dönemi İngiltere,
https://tr.wikipedia.org/wiki/Victoria_devri

[149] [151] Kına, Kıymet Erzincan (2009). Sunum; Lewis Carroll ve Yapıtları Üstüne. Lewis Carroll (yazar). Alice Harikalar Diyarında ve Alice Aynadan İçeri (s.5-14). İstanbul: İthaki Yayınları

[150] [154] Lewis Carroll,
https://en.wikipedia.org/wiki/Lewis_Carroll

[152] ‘ Beyaz Tavşanın Peşinde 150 yıl’, Şima İmşir Parker, 2015, Sabitfikir dergisi
<http://www.sabitfikir.com/dosyalar/beyaz-tavsanin-pesinde-150-yil>

[153] ‘Alice Harikalar Diyarında Sendromu’, Tuğba Erkocaoğlu, 2014
<https://indigodergisi.com/2014/08/alice-harikalar-diyarinda-sendromu/>

[155] Cheshire Cat
https://en.wikipedia.org/wiki/Cheshire_Cat

[156] [160] Davies, Mark J. (2010). Alice In Waterland: Lewis Carroll and the River Thames in Oxford. Oxford: Signal Books Limited

[157] March Hare
https://en.wikipedia.org/wiki/March_Hare

[158] The Dormouse
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Dormouse

[159] Dodo Kuşu,
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Dodo_\(Alis_Harikalar_Diyar%C4%B1nda\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dodo_(Alis_Harikalar_Diyar%C4%B1nda))

[161] John Tenniel
https://en.wikipedia.org/wiki/John_Tenniel

Alıntılar ;

- 'The weirdest Alice in Wonderland movie ever made', Jason Shnakel, 2012
<http://io9.gizmodo.com/5942362/the-weirdest-alice-in-wonderland-movie-ever-made>

- 'The Art Of Illustration' belgeseli, Shimizu, Yuko. 2013
<https://www.youtube.com/watch?v=ZPQ-8Kty8X4>

- Büyükarman, Didem Ardalı, Banu Öztürk, Seval Şahin (2015). Edebiyatın İzinde Fantastik ve Bilimkurgu. İstanbul: Bağlam Yayınları.

- Berger, John (1978). Görme Biçimleri. İstanbul: Metis Yayınları.

- Breton, Andre (2009). Sürrealist Manifestolar. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

- Okültizm,
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ok%C3%BCltizm>

- Simya,
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Simya>

- Ezoterizm,
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Ezoterizm>

- Hegel Diyalektiği,
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Diyalektik>

- Marksist Diyalektik,
https://tr.wikipedia.org/wiki/Diyalektik_materyalizm

- Simyacı Nicholas Flamel,
https://tr.wikipedia.org/wiki/Nicolas_Flamel

Ek Kaynakça

Kitaplar :

- Alexandrian, Sarane (1970). Surrealist Art. London: Thames & Hudson Ltd..
- Batur, Enis (1997). Modernizmin Serüveni. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Battaille, Georges (1994). The Absance of Myth; Writing on Surrealism.
London: Verso Books.
- Blackburn, Henry (2010). The Art of Illustration. London: Wyman and Sons Limited.
- Breton, Andre (1965). Surrealism and Painting. Boston: MFA Publication.
- Carroll, Lewis (2012). Alice Harikalar Diyarında ve Alice Aynadan İçeri.
İstanbul: İthaki Yayınları.
- Carroll, Lewis (2015). Alice's Adventures in Wonderland : 150th Anniversary Edition Illustrated by Salvador Dali. Oxfordshire: Princeton University Press.
- Doosry, Yasmin (2013). Day Dreams, Night Thoughts; Fantasy & Surrealism in the Graphic Arts and Photography. Madrid: Fundacion Juan March.
- Drucker, Johanna, Emily McVarish (2009). Graphic Design History; A Critical Guide. Upper Saddle River: Pearson Education.
- Eliade, Mircea (2001). Mitlerin Özellikleri. İstanbul: Om Yayınevi.
- Focault, Michel (1993). Bu Bir Pipo Değildir. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Gaillemin, Jean-Louis (2005). Dali: Büyük Paranoyak. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Gombrich, E.H. (1976). Sanatın Öyküsü. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Jameson, Fredric (2005). Ütopya Denen Arzu. İstanbul: Metis Yayınları.
- Kick, Russ (2013). Graphic Canon Volume:3. New York : Seven Stories Press

- Leppert, Richard (2002). Sanatta Anlamın Görüntüsü. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Male, Alan (2007). Illustration; A Theoretical & Contextual Perspective. Switzerland: Ava Publishing.
- Merian, Matthaus (1998). 1300 Real and Fanciful Animals From 17th Century Engravings. New York: Dovers Publication.
- Weill, Alain (2007). Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Yücel, Halime (2013). İmgeden Yoruma. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Tezler :

- Yılmaz, Emel Yurtkulu (2007). ‘20. Yüzyıla Kadar İllüstratif Yaklaşımlarda Fantastik Etkisi’, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Akarsu, Pınar (2010). ‘Sürrealizm ve Rüya’, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul

İnternet Kaynakları :

<http://www.e-skop.com/skopbulten/roland-topor-sergisi/1075>

<http://www.e-skop.com/skopbulten/surrealizm-yasiyor-kusurun-tekinsiz-dunyasinda-hans-bellmer-ve-jan-svankmajer-uzerine-bir-deneme/1017>

<http://www.e-skop.com/skopbulten/dusuncenin-cinsiyeti-yoktur-surrealist-hareketin-perileri-cocuklari-ve-devrimcileri/2349>

<http://surrealismus.blogspot.com/2008/09/srrealistler.html>

<http://www.mutualart.com/OpenArticle/MYTHS-IN-AND-ABOUT-SURREALISM/959442E9252A391E>

<http://www.robertburatti.com/#!A-New-Myth-The-Roots-of-Surrealism/cd23/CCC6B1A1-E313-4B59-9D11-5A6658855EF0>

<http://www.innertraditions.com/surrealism-and-the-occult.html>

<http://www.arsivfotoritim.com/yazi/sanat-akimlari-surrealizm/>

<http://gelisenbeyin.net/salvador-dali.html>

<http://www.spiralnature.com/reviews/esoteric-secrets-surrealism-lepetit/>

<http://www.moravska-galerie.cz/moravska-galerie/vystavy-a-program/aktualni-vystavy/2010/cosi-tisniveho-surrealismus-a-graficky-design.aspx?lang=en>

<http://www.printmag.com/article/the-complex-bonds-between-design-and-surrealism/>

<http://catillest.com/how-surrealism-influenced-graphic-design/>

<http://www.vam.ac.uk/content/articles/s/surrealism-and-design/>

<http://www.eyemagazine.com/feature/article/dark-tools-of-desire>

<http://havingalookathistoryofgraphicdesign.blogspot.com.tr/2012/11/surrealism.html>

<http://designobserver.com/feature/a-dictionary-of-surrealism-and-the-graphic-image/37685/>

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Dadaizm>

<http://144440069792640445.weebly.com/>

<http://www.e-skop.com/skopbulten/surrealizm-1924-2014-surrealizm-manifestosu/1857>

http://www.turkedebiyati.org/edebiyat_akimlari/surrealizm.html

<http://www.thisiscolossal.com/2016/02/interactive-bosch/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Dada>

<http://pipatable.weebly.com/interaction-of-illustration-and-surrealism.html>

<http://www.sagmeisterwalsh.com/news/story/uncanny-surrealism-and-graphic-design/>

<http://www.printmag.com/article/the-complex-bonds-between-design-and-surrealism/>

http://tmagazine.blogs.nytimes.com/2010/08/04/graphic-content-surrealism-for-art-and-profit/?_r=1

https://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Ignace_Isidore_G%C3%A9rard_Grandville

https://en.wikipedia.org/wiki/Albert_Robida

<http://www.smithsonianmag.com/smithsonianmag/fairy-tales-could-be-older-ever-imagined-180957882/?no-ist>

<http://www.felsefedayat.net/?s=fantastik>

<https://www.brainpickings.org/2013/12/05/j-r-r-tolkien-on-fairy-stories/>

<http://www.kayiprihtim.org/forum/fantastik-edebiyat-b141.0/>

<https://litreactor.com/columns/what-is-fantasy>

<http://www.bookcountry.com/ReadAndReview/Books/GenreMap/Fantasy.aspx>

<http://childliterature.net/childlit/fantasy/>

https://www.youtube.com/watch?v=n_cqszvdTqk

<https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy>

<http://www.kayiprihtim.org/portal/projeler/fantastik-edebiyat-alt-turleri/>

https://www.academia.edu/3618890/_Fantastik_Edebiyatta_Aray%C4%B1%C5%9F_Quest_in_Fantasy_Fiction_

<http://www.kayiprihtim.org/portal/tag/bulent-somay/>

<http://www.futuristika.org/bulent-somay-fantastik-ve-mimetik/>

<http://www.smithsonianmag.com/smithsonianmag/fairy-tales-could-be-older-ever-imagined-180957882/?no-ist>

http://fantasyguide.stormthecastle.com/fantasyguide_essays/the-beginnings-of-modern-fantasy.htm

<http://blog.bookstellyouwhy.com/myth-fairy-tales-children-a-brief-history-of-fantasy>

http://fantasy100.sffjazz.com/admin_history.html

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_fantasy#Romances

<http://www.turkedebiyati.org/fantastik-edebiyat.html>

<http://www.printmag.com/article/the-forgotten-history-of-illustration/>

<http://www.illustrationhistory.org/history>

<http://www.visual-arts-cork.com/illustration.htm>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Illustration>

<http://www.artcyclopedia.com/history/golden-age.html>

<http://www.designishistory.com/design/illustration/>

http://www.bl.uk/onlinegallery/sacredtexts/holkham_lg.html

<http://spitalfieldslife.com/2012/11/28/william-blakes-songs-of-experience/>

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_19th-century_British_children%27s_literature_illustrators

https://en.wikipedia.org/wiki/Alphonse_Mucha

https://en.wikipedia.org/wiki/Henri_de_Toulouse-Lautrec

http://www.beaconlearningcenter.com/documents/1137_01.pdf

<http://lithub.com/a-brief-history-of-book-illustration/>

<http://www.infoplease.com/encyclopedia/entertainment/illustration-history-book-illustration.html>

<http://www.illustrationweb.com/styles>

<http://www.craftsy.com/blog/2014/06/illustration-painting-techniques/>

<http://www.creativebloq.com/illustration/5-tips-illustrating-childrens-book-5132983>

<http://www.creativebloq.com/illustration/top-book-illustrations-11121235>

<http://www.examiner.com/review/review-jan-svankmajer-s-alice>

[http://english236-w2008.pbworks.com/w/page/19019899/Jan%20Svankmajer's%20%22Alice%22%20\(1988\)](http://english236-w2008.pbworks.com/w/page/19019899/Jan%20Svankmajer's%20%22Alice%22%20(1988))

<http://kubrickontheguillotine.com/2013/02/06/review-alice-1988/>

https://www.academia.edu/Documents/in/Jan_Svankmajer

<http://www.czechcentres.cz/program/detail-akce/page:1/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Alice_\(1988_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Alice_(1988_film))

<http://www.nypl.org/events/programs/2015/10/27/film-curious-alice>

<http://thequietus.com/articles/06368-close-your-eyes-or-you-won-t-see-anything-jan-svankmajer-s-alice-in-wonderland>

<http://www.whitechapelgallery.org/events/jan-svankmajer-alice/>
<https://thedissolve.com/reviews/710-alice/>

<http://www.creativeboom.com/illustration/we-need-to-talk-about-alice-illustrator-explores-the-topsy-turvy-world-of-wonderland/>
<http://www.alice-in-wonderland.net/wp-content/uploads/1book30.jpg>

<http://www-groups.dcs.st-and.ac.uk/~history/Biographies/Dodgson.html>

<http://www.alice-in-wonderland.net/resources/background/tenniel-and-his-illustrations/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s_Adventures_in_Wonderland

https://tr.wikipedia.org/wiki/Alis_Harikalar_Diyar%C4%B1nda

https://en.wikipedia.org/wiki/Alice_Liddell

<http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2009/05/01/alice-in-wonderland-by-jonathan-miller/>

<http://cargocollective.com/floorrieder/ALICE-IN-WONDERLAND>

<http://www.birdolapkitap.com/2010/03/05/tavsan-deliginden-asagi/>

Özgeçmiş

Liza Büyüктаşçıyan, 1991 yılında İstanbul'da doğdu. 2009 yılında Özel Pangaltı Ermeni Lisesin'den mezun oldu ve Eskşehir Anadolu Üniversitesi, Açık Öğretim Fakültesi Marka İletişimi (Ön Lisan) bölümünde eğitime başladı, 2010-2014 yıllarında Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı bölümünde eğitim gördü ve bölüm ikinciliği derecesiyle mezun oldu, bu süreçte çeşitli kurs ve workshop çalışmalarına katılarak kendini geliştirmeye devam etti. 2012-2014 yıllarında Mördak Creative Solutions & Post Production şirketinde stajyer ve daha sonra junior tasarımcı olarak yer aldı. Freelance olarak çalışmaya devam etmektedir. 2014 yılında Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Görsel İletişim Tasarımı bölümünde yüksek lisans eğitimine başladı.