



Araştırma Makalesi

Bilinçdışına Açılan Geçit: Sinema ve Animasyon Filmlerinde Sürrealist Göz İmgesi

Özge Hazal ÇALIŞKAN¹

ORCID: 0000-0002-7577-3548

Elif ERGEN²

ORCID: 0000-0003-1222-5699

Öz

Sürrealizm, uyumsuz ve beklenmedik yan yana gelişlerdeki tekinsiz harikula-delik ile karakterize olan sanatsal ve politik bir harekettir. Sürrealistler; mantığa olan güvensizlikleri ile aklın hegemonyasını yadsıyarak, bilinçdışının ve rastlantısal olanın izinde en saf gerçekliğin peşine düşmüşlerdir. Sürrealist sanatın temel taşı olan imge ise; sürreal olanı ifade etmede yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Düşler, rastlantı, bilinçdışı korkular ve arzular imgenin kaynakları olmuş, üst gerçeklik deneyimi imgelerle yeniden üretilmiştir. Bu çalışmada, sürrealist sanat ve sinema pratiğinde göz ve bakışın dönüşümü; görmenin epistemolojik, psikolojik ve estetik boyutları çerçevesinde ele alınacaktır. Çalışmada, öncelikle Sürrealizmin düşünsel temelleri incelenecek; ardından sürrealist imge kavramı ve sürrealist imgenin sinemadaki konumu üzerinde durulacaktır. Sürrealizmde araçsallaştırıcı görme anlayışına karşı çıkılarak, göz ve bakış, bilinçdışına açılan ve duyular arası bir görme biçimi olarak önerilmiştir. Göz, bu bağlamda hem arzunun ve yasağın kesişim noktası hem de şiddet ve tekinsizlik temalarının taşı-

1. Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Bölümü, ozgehazalcaliskan@gmail.com

2. Doç. Dr., Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, elifvarolergen@gmail.com



yıcısı olarak konumlandırılmıştır. Sürrealist sanatçılar, gözün rasyonel anlamını ters yüz ederken, onu bilinçdışının bir ifşa aracı olarak kullanmışlardır. Çalışmanın son kısmında ise göz imgesinin Sürrealizmdeki bu dönüşümü ele alınarak, bakışın ve gözün denetim aygıtına dönüşümü üzerinde durulacak, bu bağlamda; sinema ve animasyon filmlerinde yer alan sürrealist göz imgesi incelenecektir.

Anahtar kelimeler: Sürrealizm, imge, göz, sinema, animasyon.

Arcade to the Unconscious: The Surrealist Eye Imagery in Cinema and Animation Movies

Abstract

Surrealism is an artistic and political movement characterised by the uncanny brilliance of discordant and unexpected juxtapositions. The Surrealists, denying the hegemony of the mind through their mistrust of logic, have been in search of purest reality by following the unconscious and the coincidental. Imagery, being the cornerstone of surrealist art, has been utilised extensively in expressing the surreal. Dreams, coincidences, unconscious fears and desires have been the sources of imagery, and the experience of supra-reality has been reproduced through images. This study examines the transformation of the eye and gaze in surrealist art and cinema in relation to the epistemological, psychological and aesthetic dimensions of perception. The intellectual foundations of Surrealism will first be analysed, after which the concept of the surrealist imagery and that of the surrealist image in cinema will be elaborated. In Surrealism, the eye and gaze have been introduced as a form of intersensory perception that opens to the unconscious. The eye, accordingly, has been regarded as the intersection of desire and taboo, as well as the bearer of the themes - violence and the uncanny. Surrealist artists, while disrupting the rational meaning of the eye, have utilised it as a means of exposure of the unconscious. In the final part of this study, by addressing such metamorphosis of the imagery of the eye in Surrealism, the transformation of the eye and gaze into a control device will be emphasised, and the surrealist imagery of the eye in cinema and animation films will be explored to this end.

Keywords: Surrealism, imagery, eye, cinema, animation.



Giriş

Yirminci yüzyılın en etkili ve çok yönlü hareketlerinden biri olan Sürrealizm, kapsamı keskin sınırlarla çizilemeyen edebi, sanatsal ve politik bir harekettir. Sürrealizmin ruhunun günümüzde de yaşamaya devam ediyor olması, zamanın Sürrealizmi geçersiz kılmadığını göstermektedir. Resim, heykel, şiir, sinema, illüstrasyon, dijital sanat, mimari, tekstil, müzik ve daha pek çok disiplinin farklı şekillerde barındırdığı “sürreal” sıfatı; Sürrealizmin hayatı dönüştürme isteğine yanıt bulur şekilde, zaman zaman bağlamından biraz uzaklaşarak da olsa gündelik dilde yer edinmiştir.

Karakteristik sürrealist eğilimlerin birçoğu; spiritüalizme duyulan ilgi, gotik romanlara duyulan beğeni, simülasyon ve eleştirel paranoya tekniklerinin denenmesi, çocukluğa ve deliliğe duyulan ilgi, oyunlar, rüyalar dünyasının ve bilinçdışının keşfi, ilkel halkların mitolojilerinde olduğu gibi bireysel mitolojilere analitik yaklaşım, Kelt kökenlerine yapılan geziler, simya ve hermetik doktrinlere duyulan aşk ve aralarında Lautreamont, Marquis de Sade, Fourier, Louis-Claude de Saint-Martin, Germain Nouveau’nun da bulunduğu pek çok büyük ismi resmi kültürün sessizliğinden kurtaran bir edebi, sanatsal ve felsefi panteonu içermektedir (Vaneigem, 1999: 55). Dadanın geçmişle bağlarını tamamen koparma isteğine karşılık, Sürrealizm eski köklerine doğru dönmüş ve bağlarını yenilemiştir. Öncülleri arasında; Hieronymus Bosch’un “Dünyevi Zevkler Bahçesi”, Giuseppe Arcimboldo’un meyve, çiçek, sebze, kitap ve hayvanların karışımından oluşan portreleri, Heinrich Füssli’nin kâbusvari resimleri, William Blake’in mistik baskı-resimlerinin sayılabileceği Sürrealizm; Romantizmden Metafizik resimlere, Isidore Ducasse’dan Vaché’ye, Charles Baudelaire’den Arthur Rimbaud’ya ve ilkel kabile sanatına kadar bir dizi sanatçı, şair ve düşünürün etkilerini taşımaktadır.

Sürrealistler, spiritüalizm, gotik romanlar, simülasyon, eleştirel paranoya, çocukluk, delilik, oyunlar, rüyalar ve bilinçdışı dünyasını keşfetme gibi konulara ilgi duyarlardı. Ayrıca bireysel mitolojilere analitik yaklaşımlar geliştirir, Kelt kökenlerine yolculuk ederlerdi ve simya ile hermetik doktrinlere ilgi gösterirlerdi. Edebi, sanatsal ve felsefi panteonlarında ise Lautreamont, Marquis de Sade, Fourier gibi büyük isimlere yer verirdi (Vaneigem, 1999: 55).

Bu çalışma, sürrealist sanat ve sinemada göz ve bakış kavramlarının dönüşümünü epistemolojik, psikolojik ve estetik boyutlarıyla ele almaktadır. Sürrealizm; mantığa karşı duyulan güvensizlikle, bilinçdışını ve rastlantısallığı merkeze alarak gerçekliğin derin katmanlarını keşfetmeyi amaçlayan sanatsal ve düşünsel bir akımdır. Bu bağlamda imge; düşler, arzular ve bilinçdışı korkular aracılığıyla “üst gerçeklik” deneyiminin aktarıcısı olarak öne çıkmaktadır.

Çalışmada öncelikle Sürrealizmin düşünsel temelleri ve sürrealist imgenin tanımı irdelenmekte; ardından bu imgelerin sinemadaki yansımaları analiz edilmektedir. Sürrealistler, göz ve bakışı yalnızca görsel bir araç olmaktan çıkararak, bilinçdışına açılan duyular arası bir geçit olarak konumlandırmışlardır. Bu çer-



çevrede göz; arzu, yasak, şiddet ve tekinsizlik gibi temaların bir araya geldiği bir metafor haline gelmiştir.

Araştırmanın son bölümünde, sinema ve animasyon filmlerinde yer alan sür-realist göz imgesi üzerinden, görme biçimlerinin nasıl dönüştüğü ve izleyiciyle kurulan ilişkinin nasıl yeniden tanımlandığı incelenmiştir. Göz, burada yalnızca bir algı aracı değil; aynı zamanda gerçekliğe, denetime, arzuya ve bilinçdışına dair çok katmanlı anlamlar taşıyan bir geçit olarak değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, sürrealist göz imgesi, sinemada görme ediminin kendisini sorgulayan ve yeniden inşa eden bir yapı olarak ortaya konmaya çalışılmıştır.

Sürrealizm ve Sürrealist İmge Kavramı

Sürrealist hareketin özünü gerçekliğe olan yaklaşımında aramak gerekmektedir. Sürrealistler, gündelik rasyonalizmi, mutlak görülen olguları sorgulamış, onu değiştirmek ve aşmak istemişlerdir. Kahraman'a göre (2016: 207), Sürrealizm, öteki akımlardan ve anlayışlardan farklı olarak, gerçeğin dönüştürülmesini ya da yeniden sunumunu ortaya koymakla yetinmez. Asıl kaygısı bunun çok ötesindedir. Çünkü, gerçeğin bir başka gerçekle yer değiştirmesini ister, öngörür ve önerir. Bu anlamda sanatsal ifade düzleminde imgeyi çok aşan bir içeriğe sahip olur. Bu içeriğin, estetik dışavurumun ötesinde; sanatın ve algının sınırlarını genişletmeye, yaşamı farklı bir şekilde deneyimlemeye yönelik olduğu söylenebilir.

Sürrealistler; mantığa olan güvensizlikleri ile aklın hegemonyasını yadsıyarak, bilinçdışı arzuların ve rastlantısal olanın izinde en saf gerçekliğin peşine düşmüşlerdir. Tüm kısıtlama ve tabulara karşı koyma; kültürel, ahlaki, dini her türlü normun reddi sürrealist pratiğin merkezinde yer almaktadır. Hareketin lideri ve bazen de 'Papa'sı' olarak anılan Fransız şair, düşünür ve sanat kuramcısı André Breton, 1924 yılında kaleme aldığı 'Birinci Sürrealist Manifesto'da 'Sürrealizm' sözcüğünü şu şekilde açıklamıştır:

Kişinin, sözlü, yazılı veya başka bir yolla düşüncenin gerçek işleyişini ifade etmeyi denediği, en saf halindeki psişik otomatizm. Aklın her türlü denetiminden uzak, ahlaki ya da estetik her türlü kaygıdan muaf olarak, sadece düşüncenin dikte ettiği. Sürrealizm, daha önceleri göz ardı edilmiş olan bazı çağrışımların biçimlerinin üst gerçekliğini, rüyanın kadiri mutlaklığını, çıkarsız düşünce oyununa duyulan inancı esas alır. Diğer bütün ruhsal mekanizmaları kesin olarak yıkma ve hayatın belli başlı sorunlarının çözümünde bu mekanizmaların yerine geçme eğilimindedir (Breton, 2011: 203).

'Sürrealist olan nasıldır' diye sorarken, onu tekinsiz ile yan yana koyar. Tekinsiz, bir yandan Sürrealizmin hiçbir yerinde doğrudan düşünülmez, çoğunlukla bilinçdışında kalır. Öte yandan ise Sürrealizmin her yerinde ele alınmıştır (Foster, 2011: 20). Tekinsiz, aslında yeni ya da yabancı bir şey değil, bildik ve zihinde eskiden beri var olan, sadece bastırma süreciyle yabancılaşmış bir şeydir (Freud,



1919: 14). Bilinçdışını yer edinen bu unsurların tekrar eden geri dönüşü, aşına olduğumuz, ancak bir yandan da rahatsız edici ya da korkutucu hisler uyandıran durumlar ve nesneler üzerinden açığa çıkar. Müphem durumlar, yabancılaşmış nesneler sürrealist eserlerde sıkça görülmekte ve bir tür tekinsizlik hissi uyandırmaktadır. Salvador Dalí'nin ya da René Magritte'in alışılmadık kombinasyonları, bu tür tekinsiz duygular uyandıran imgeleri içermektedir. Eserlerdeki Sürrealizmin karakteristiği; uyumsuz ve beklenmedik yan yana gelişlerdeki tekinsiz harikuladelik olarak tanımlanabilir.

Sürrealistler, duyuşal dünyayı kavramanın daha tutkulu bir yolunu aramışlardır; bu, özne ile farkındalık nesnesi arasında gündelik algının izin verdiğinden daha yakın bir ilişki anlamına gelmektedir. Bunu, tanıdık perspektifleri yerinden eden, nesnelerle olan geleneksel ilişkilerimizi bozan ve somut biçimlerin doğasında var olan sonsuz olasılıkların kendilerini açığa çıkarmasına izin vermek için alışılmış beklentilerimizi yok eden araçlarla aramışlardır (Elder, 2013: 207). Bu araçlar; otomatizm, hipnoz halindeki anlatılar, şiirler, bilinçdışına giden bir yol olan rüyalar, şans, düşsel, rastlantısal sahneleri yansıtan resimler, oyunlar, gündelik nesneler, uyumsuz yan yana gelişler ve daha fazlasını içine alan geniş bir yelpazeyi içerir. Hepsi temelde bilinçdışından süzülen imgenin özgürleşmesi için icat edilmiştir. Böylece sürrealistler, günlük yaşamın sıradan düzeninde sırayı bozarak, algıları sarsmış, başka bir gerçekliğin var olabileceğine dair farklı bir perspektif sunmuşlardır.

Sürrealizmi şekillendiren diğer büyük etkiler, 19. yüzyıl filozofları Karl Marx ve Georg Wilhelm Friedrich Hegel ile psikanalist Sigmund Freud'un çalışmalarıdır. Sürrealizmin kendisi, Marksizmi ve psikanalizi tek bir devrimci vahiy sistemi içinde özümseyen entelektüel bir program olarak görülebilir (Stockwell, 2017: 15). Algılanan gerçeğin dışına, bilinçdışı imgelem yolu ile ulaşma çabası, bilinçdışı ve bilincin, irrasyonallite ile rasyonallitenin birbirileri ile etkileşimini gerekli kılar. Hegel'in diyalektiği, sürrealistlerin bilinç ve bilinçdışı arasındaki çatışmayı ve bu çatışmanın yarattığı yaratıcı gücü anlamalarına yardımcı olmuştur. Breton, karşıtlıkların bir araya geldiği ve artık karşıt olmadığı o noktayı, "Sürrealite" olarak ifade etmektedir: "Gelecekte, görünürde birbiriyle çelişen bu iki halin, rüya ile gerçekliğin, mutlak bir gerçeklik içinde, tabiri caizse sürrealite içinde çözüleceğine inanıyorum. Ben bu sürrealitenin peşindeyim, onu bulamayacağımdan eminim, ama ona sahip olmanın getireceği hazları hesap etmeyecek kadar da aldırmaıyorum ölümüne (Breton, 2011: 192)".

Karl Marx'ın materyalist tarih anlayışı ve kapitalizme yönelik eleştirileri; Rimbaud'nun 'yaşamı değiştir' ve Marx'ın 'dünyayı dönüştür' sözlerini rehber edinen sürrealistlerin, toplumsal eleştirilerini şekillendirmiştir. Sürrealizmin beslendiği ana kaynaklardan bir diğeri de şüphesiz Sigmund Freud'un psikanaliz çalışmalarıdır. İnsan davranışlarının ve düşüncelerinin büyük ölçüde bilinçdışı süreçler tarafından şekillendirildiğini öne süren Freud, psikanalizi; bu bilinçdışı süreçleri ortaya çıkarmayı ve anlamayı amaçlayan bir yaklaşım olarak öne sürmüştür.



Freud'un ayrıca, rüyaların bilinçdışının yansımaları olduğunu ve bu rüyalarda, bastırılmış arzuların ve çatışmaların sembolik ifadelerinin bulunduğunu savunması; sürrealistleri, hayal gücünün aklın müdahalesinden kurtulduğu gerçekliğin, görünen yüzeyde değil, bilinçdışının derinliklerinde olduğu düşüncesine yöneltmiştir. "Ancak Sürrealizmin, psikanalizin temsili açıklamasından ibaret olmadığını, hatta ona tam olarak sadık kalmadığını söylemek gerekmektedir. Bu ikisinin arasındaki ilişki, kuvvetli çekimlerin ve hissettirmeden gelen geri tepmelerin olduğu bir manyetik alandır (Foster, 2011: 27)".

Sürrealist resimlerde kadının, bilinçdışının "karanlık" tarafıyla tasvir edilmesi rahatsızlık yaratan noktalardandır. Öte yandan; kilise, devlet ve aile gibi toplumsal kurumlara karşı Sürrealizmin savaşında Frida Kahlo, Claude Cahun, Leonora Carrington, Meret Oppenheim ve daha pek çok sürrealist kadın sanatçının gözünde, Sürrealizm orta sınıfın evlilik, aile hayatı gibi dayatmalarından kurtulmanın bir yolu olmuştur. Bu kadınlar kendi sanatlarını kullanarak daha özerk ya da bağımsız öz-temsiller yaratabileceklerine inanmışlardır. Sürrealizm, bir grup kadın sanatçının dışı özneliğini keşfedip dışı imgeleme bir biçim verdikleri ilk modernist hareket olmuştur (Grzymkowski, 2021: 152). Kadın sanatçıların, sürrealist yayınlara ve sergilere en başından beri aktif bir şekilde katılım gösterdiklerini belirten Rosemont'a (1998: 49) göre ise, eleştirmenler, kadınların Sürrealizmdeki rolünü, sanki bir başkasının oyunundaki piyonlarmış gibi sessiz bir pasifliğe indirgemişlerdir. Oysaki Sürrealizme, özellikle plastik sanatlardaki en tanınmış figürlerin yanı sıra, çok sayıda kadın sanatçı dahil olmuş ve sürrealist yaratılar vermişlerdir.

Bir Endülüs Köpeği'nin (Un Chien Andalou, 1929) tamamlanmasından kısa bir süre sonra, Sürrealizm iki kampa bölünmüştür; bunlardan biri Bataille'in etrafında, gerçekliği kavramak için bir şablon olarak bedeni ve dolayısıyla gerçekliğin aşırı ve dışkısız doğasını vurgulayan, diğeri ise Breton'un etrafında, arzunun amansız işleyişini ve algılanan gerçekliğin simülakral doğasını vurgulayan gruptur (Elder, 2013: 288). İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Ernst, Masson gibi sürrealistlerin New York'a gitmesi ile Sürrealizm; Amerika'da Soyut Dışavurumculuk ve Pop Sanat gibi akımlar ve daha sonra Stüasyonist Enternasyonal gibi sanatsal topluluklar üzerinde etkili olmuştur. 1960'lerden bu yana, sürrealist sanatın ustaları yıldız statüsüne ulaşırken, reklamcılık ve popüler kültür, Sürrealizmi günlük ortamın bir parçası haline getirmiştir. Yine de rasyonalizm tarafından boğulmuş olan hayal gücü ve arzu güçlerini eski haline getirerek bir "gündelik yaşam devrimi" gerçekleştirme arzusu eskiye göre daha eksik olmakla birlikte devam etmektedir (Sheringham, 2006: 60). Sürrealizm; Pop Sürrealizm (Lowbrow Sanat) gibi zamanla ortaya çıkan türleri ile evrilmeye devam etmekte, Distopik sanat vb. türler ile etkileşiminden ortaya çıkan sürrealist üretimlerle popüler kültürdeki yerini korumaktadır. Sürrealizm, günümüze kadar hareketin ruhunu sürdüren sergilerde ve incelemelerde var olmaya devam etmiştir. Bugün de bir tavır, bir ifade biçimi olarak, çoksesli bir şekilde dönüşerek ve yeni yaratım



yöntemlerine uyum sağlayarak varlığını sürdürmektedir.

“Sürreal” kelimesinin aşırı, hatta yanlış kullanımıyla kelimenin anlamı karmaşık bir hal almaktadır. “sürreal” terimi günümüzde “Sürrealizm ile ilgili veya onun karakteristiği” yerine “tuhaf, fantastik, grotesk, garip bir şekilde alışılmadık, çarpıtılmış, rahatsız edici” ile eşanlamlı olarak kullanılmaktadır (Aspley, 2010: 3). Gerçeküstü anlamına gelen sürreal, Fransızca ‘surréal’ sözcüğünün karşılığıdır. Bu sözcük, gerçeği aşan başka bir üst gerçekliği ifade eder. Sürreal olan; garip, rahatsız edici, grotesk nitelikler barındırabilir, fakat bunların doğrudan karşılığı değildir.

Sürrealist sanatın temel taşı olan imge ise; sürreal olanı ifade etmede yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Düşler, rastlantı, bilinçdışı korkular ve arzular imgenin kaynakları olmuş, üst gerçeklik deneyimi imgelerle yeniden üretilmiş, bu zihinsel yansıma sanatsal yaratılara dönüşmüştür. Ziss’e göre “imge, gerçekliğin sanatsal çağrıştırmıdır, sanatçının bilincinde saptanmış olan haliyle nesnel dünyanın düşünsel bir tablosudur ve bunun sonucu olarak, okur, seyirci ya da dinleyici tarafından algılanır” (2011: 62).

Görmek, düşünme ve hissetme süreçleriyle yaratıcı şekilde ortaya çıkan bir etkinliktir. “Görülen”i anlamak için gerekli olan uzaklık, insan zihnindeki düşünce fırtınasına bir süreliğine bağlanan ve onu aşan bir angajman yoluyla yaratılır (Burnett, 2018: 43). Sürrealistlerin aradığı şey, tam da bu bağlantıdır. Bilinçdışı, düş, otomatizm gibi bağlantı yollarında ‘görülen’i aktarmada imgenin anlatım gücü kullanılmış, görülen yeniden yaratılmış ve ortaya sürrealist imgeler çıkmıştır. Gerçeküstü, gerçeğin içinde aranırken kurulan köprü imge yardımıyla inşa edilir. Sürrealist imge, bilinçdışı boyutu derinleştirir: İmge, hem zamansal hem uzamsal, hem içten hem dıştan, kolektif olduğu kadar öznel bir psişik montaj haline gelir (Foster, 2011: 110).

André Breton’un ve René Magritte’in kuramlaştırdığı ve çerçevesini çizdiği gibi, sürrealist imge var olan ve sürrealist teknikle farkındalık yüzeyine çıkarılabilen kavramsal bir bilinçdışı olgudur. Bu teknikler ya da iletişimin aracı biçimleri çeşitli olabilir ve bazı açılardan aracın kendisi temel mesele değildir. Sürrealist bir imge yazı, konuşma, müzik, resim, heykel, fotoğraf, sinema ya da başka herhangi bir biçimde oluşturulabilir (Stockwell, 2017: 145). Sürrealist imgeler, gündelik gerçeklikten ve geleneksel mantıktan bağımsız; düşsel, gerçeküstü atmosferlerde, alışılmadık ve özgün birleşimleri içerir.

Sürrealist imgenin şaşırtıcı olmasının yanı sıra, onu olağanüstü kılan en önemli özelliklerinden biri de hiç şüphesiz ‘şiirsel’ olmasıdır. ‘Şiirsel imge’ sürrealist sanatın anahtar kavramlarından biridir ve zihnin yaratıcı gücü serbest kalırken yakalanan paradoksal karşılaşmaların somutlaşması olarak ortaya çıkar. Elder’a göre, sürrealist şiirsel imge, öznel bilinç ile nesnenin duygusal özdeşleşmesinden doğar, çünkü imgesel bir aşırılığın gerçek nesneden ayırt edilemeyecek şekilde gerçek nesnenin üzerine bindirildiği noktada bir üst-gerçeklik ortaya çıkar (2013: 297). Breton’un 1924 manifestosunda sürrealist imgeler için



yaptığı, “görünürdeki çelişki”, soyut ve somutun karışımı, “halüsinatif düzen” imgeleri ve “temel bir fiziksel özelliğin olumsuzlanması” gibi sınıflandırmaları hatırlamak gerekir. Sürrealist imgeler ayrıca tarihsel, edebi, mitolojik, kişisel ve resimsel çok sayıda ima içerebilmektedir (Aspley, 2010: 19). Sürrealist imgeler; gündelik gerçeklikte, şaşırtıcı, şiirsel, irrasyonel, paradoksal, tekinsiz, rahatsız edici ve gülünç özelliklerle kendini gösterebilmektedir. Sürrealistler, sürreal olanın gündelik gerçekliğin içinde yaşadığını kabul ederek, şiirsel imgenin tam da kaçmak istedikleri uzamda yer aldığı paradoksunu benimsemişlerdir. Gerçek, gerçeküstünde her zaman mevcuttur ve bu nedenle asla basitçe fantastik hale gelmez. Gerçek içinde şiirsel olanı keşfetmek gerçeği dönüştürür. Gerçekliğin şiirsel doğasını kabul etmek ve yoğunlaştırmak sürrealist yöntemlerin anahtarıdır (Elder, 2013: 295).

Sürrealist İmgenin Sinemadaki Konumlanışı

Sürrealistler için rüya benzeri bir deneyim olan film, onlara en uygun işbirlikçi olarak konumlanmaktadır. Sürrealistler, sinemanın sunduğu teknik olanaklarla, gündelik gerçekliğin örtüsünü kaldırarak gerçekçi bir kayıt aracını gerçeküstü için kullanmışlar, ortaya çıkan irrasyonel, bilinçdışı imgeler ise sürrealist sinema anlayışını doğurmuştur. Richardson’a göre (2006, s. 45), Sürrealizmin sinema için önemi, az sayıda filmin doğrudan onun başlığı altında yapılmış olması gerçeğinden çok, genellikle fark edilmeden daha geniş bir film söylemine sızma biçimindedir. Sürrealist sanatın figüratif olanla olmayan, resim, kolaj, heykel ve asamblaj arasında gidip gelmesi ve sürrealist yazıların şiir, kısa öykü, roman ve denemeleri kapsamı gibi, sürrealist filmin de kısa film, belgesel ve uzun metrajlı film arasında gidip gelen, kolaj teknikleri ve animasyonun yanı sıra aldatıcı bir şekilde yalın anlatılar da kullanabilen, sürekli mutasyona uğrayan bir canavar olarak görülmesi gerekir (Noheden, 2017: 7).

Filmin harikulade karakterini güçlendiren, onun fantazmal doğası ve sinematografik görüntünün ışık tarafından yaratıldığı gerçeğidir (Elder, 2013: 316). Film, gösteren ve gösterilen arasında mantıksal bir ilişkinin olmadığı ve olayların inandırıcı, mantıklı ya da gerçekçi bir şekilde gelişmek zorunda olmadığı bir rüya ile çok daha fazla ortak noktaya sahiptir. İlk Sürrealistlerin çoğu, yeni doğmakta olan sinemaya ve onun kafa karıştırma, rahatsız etme ve rüya dünyasının hareketlerini takip etme gücüne âşık olmuşlardır (Creed, 2007: 118). Buñuel’e göre (2000: 114) sinema, eğer özgür bir ruh onu kullanırsa, muhteşem ve tehlikeli bir silahtır. Düşlerin, duyguların, içgüdülerin dünyasını ifade etmek için var olan en iyi araçtır. Çalışma biçimi nedeniyle, film görüntüleri üretme mekanizması, tüm insani ifade araçları arasında, insan zihnine en çok benzeyeni ya da daha iyisi, rüya gören zihnin işleyişini en iyi taklit edendir.

Sürrealistler, film imgelerinin maddesizleştirilmiş biçimler olduğu ve bu nedenle ideal alemin içeriklerine benzediği olasılığını anlamışlardır (Elder, 2013:



266). Filmin, zihindeki düşünce akışını ve rüyaların mantıksız doğasını bu denli taklit edebilmesi, bilincin ve bilinçdışının işleyişinin daha yoğun bir şekilde anlamlandırılması ve ifade edilmesi açısından, büyük bir keşif ve deneyim alanı oluşturmuştur. Görüntünün hareketi, mekânsal ve zamansal sınırlamanın olmadığı bir gerçeklik yaratmış; film, karşıtlıklar arasındaki ayrımın yok olduğu tekinsiz noktayı yakalamak ve hayal gücünü özgürleştirmek için harikulade bir araç olmuştur.

Goudal'a (2000: 89) göre, sinema bilinçli bir halüsinasyon oluşturur ve Sürrealizmin edebi alanda gerçekleştirdiği rüya ve bilincin birleşimini kullanır. Bu hareketli görüntüler, bizi kendi kişiliğimize dair karışık bir farkındalıkla baş başa bırakarak ve gerektiğinde belleğimizin kaynaklarını harekete geçirmemize izin vererek kandırır. Fotografik görüntünün montajı, onu hem gerçekliğe hem de halüsinasyon ve rüya imgelerine yakınlaştırırken, ortaya akışkan bir gerçeklik çıkar. Sinemayı deneyimlediğimiz koşullar eleştirel ya da rasyonel yetilerimizin sessizleştirdiği bir durumu teşvik eder. Sinema perdesinin önünde rahatlayıp hareketsiz kalırız. Görüntüler bizim herhangi bir çabamız olmadan önümüzden geçer (rüyalardaki gibi). Dolayısıyla sinema imgesi rüya ile gerçekliğin, öznellik ile nesnelliğin bir karışımıdır (Elder, 2013: 407). Bu noktada, sadece film değil, film izleme deneyiminin yaşandığı mekân ve yaşanış biçiminin de sürrealistler için son derece önemli olduğu söylenmelidir. Sinema salonunun gizem barındıran karanlığında, perdeye yansıtılan imgelerin ışığı, izleyenlerin hayal gücünü aydınlatır. Tüm bu yönleriyle, sinema deneyiminin kendisinin de sürrealist olduğu söylenebilir.

Film, görünüşte dünyanın gizlenmiş yönlerini açığa çıkarabilen analogik bir şiirselliğe olan eğilimi sayesinde güçlü bir büyümlü araç olarak ortaya çıkar. Ancak mitsel ve ezoterik imgeler ve anlatılar, sürrealist filmin yeni bir mitin ana hatlarını çizmesine başka yönler de ekler. Bu bileşenler aracılığıyla yeni mitlerin montajlarını inşa eden film, aynı zamanda bu arayışa hayati bir deneyimsel ve duysal boyut katarak modern ve gizemli olan arasındaki dolayımını bir kez daha vurgular (Noheden, 2017: 20). Breton'un "modern olan tek gizem" dediği film, düş ve gerçekliğin, bilinç ve bilinçdışının birleştiği daha yüksek düzlemin karşılığı olarak konumlanmaktadır. Bu modern gizem, rasyonel olmayan gerçekliğin büyüsellliğini, yaşattığı güçlü duysal deneyim ile ortaya koyar ve hakikati kavramak için yeni mitler yaratan bir okült makine olarak kabul görür. Richardson'a göre, sürrealist sinema pozitivizm ve sihir arasındaki karşıtlığın netliğini kaybettiği noktadadır. Ona göre, Lumière için kamera esasen bir kayıt aracıdır; Méliès içinse harikulade olanla oynamak için sihirli bir aygıt (2006: 20). Bu farklı sinema anlayışlarından birini ya da diğerini varsaymak yerine, Sürrealizmi bu tür ayrımları yıkmak olarak görmeliyiz.

İlk sürrealist filmlerde, öykü unsurları ve aktörlerin duygularına yapılan vurgular; bu durum altüst edici ya da şoke edici görüntülerle veya hızlı montajla-



mayla sık sık bozulmuş ve avangart geleneklerden etkilenmiş olsa da, seyircinin psikolojik katılımını etkin bir şekilde ister (Hopkins, 2020: 131). Gerçeklik ile hayal dünyası arasındaki çizgiyi bulanıklaştıran sürrealist filmler; mantıksal sıralama yerine rastgele ya da sembolik imgelerle, metaforlarla, rüyalarla, bilinçdışı akışı ile, zamansal ve mekânsal girdaplar yaratır, gerçeklik algısını sorgulayarak izleyicinin duygusal ve psikolojik tepkilerini harekete geçirmeyi hedefler.

İlk sürrealist film denemeleri arasında, Rene Clair'in dadaist ve sürrealist özellikler barındıran "Perde Arası (Entr'acte, 1924)" filmini saymak mümkündür. Man Ray'in "Emek Bakia'sı (1926)" da dadaist kabul edilen fakat, aynı zamanda sürrealist özellikler de barındıran bir filmidir. Filmin, rüya görüntülerinin birbiri ardına gelmesi ile oluşan sürekliliğe benzer bir yapısı vardır. Bir diğer film ise Germaine Dulac'ın 1928 tarihli "Deniz Kabuğu ve Din Adamı (La Coquille et le Clergyman)" filmidir. Senaryosu Antonin Artaud'ya ait olan film, üniformalı genç bir adam ile dönemin yenilikçi sinema teknikleri yardımıyla kafası ortadan ikiye ayrılan, cüppesi uzadıkça uzayan yaşlı bir rahibin arasındaki oedipal rekabeti Freudyen bir yaklaşımla konu edinir. Artaud'nun alaycı tavrının yansıdığı senaryosuyla film; bastırılan bilinçdışı gereksinimlerin yarattığı baskının yüzeye çıkışını bir rüya atmosferinde, sürrealist bir anlayışla izletmektedir.

Luis Buñuel ve Salvador Dalí, ilk kısa filmleri "Bir Endülüs Köpeği" ile yeni bir tür vahşi sinema şiiri ortaya koymuşlardır. Sürrealistler tarafından coşkuyula karşılanan Un chien andalou, otomatik yöntemlerle yazıldığı iddia edilen bir senaryoyu, slapstick komedinin yanı sıra filmin kesmeler ve yan yana getirmeler yoluyla beklenmedik metaforlar yaratma konusundaki kafa karıştırıcı potansiyelinden yararlanan bir tarzda gerçekleştirmiştir (Noheden ve Susik, 2021: 2). İkinci Buñuel ve Dalí filmi, 1930 yapımı "Altın Çağ (L'Age d'Or)"dır. Sigmund Freud'a göndermelerle dolu olan film, burjuva toplumunun gelenekleri tarafından sürekli olarak engellenen bir l'amour fou (çılgın aşk) kutlamasıdır; aynı zamanda Katolik Kilisesi'ne yönelik vahşi ve ikonoklastik bir saldırıdır (Aspley, 2010: 27). Buñuel'in diğer filmleri: Ekmeksiz Toprak (Las Hurdes, 1932), Yitikler (Los Olvidados, 1950), Viridiana, 1961, Kıyamet Meleği (El Angel Exterminador, 1962), Burjuvazi'nin Gizli Çekiciliği (Le Charme Discret de la Bourgeoisie, 1973), Özgürlüğün Hayaleti (Le Fantoma de la Liberté, 1974), Arzunun O Belirsiz Nesnesi (Cet Obscur Object du Désir, 1977) olarak sıralanır.

Şair, oyun yazarı ve yönetmen Jean Cocteau'nun "Bir Şairin Kanı (Le Sang d'un Poete, 1930)" isimli filmi de sürrealist sinema için önemli bir noktadadır. Filmde, mantığa aykırı olaylar birbirini izler ve ilginç bir şekilde birbirine bağlanır. Cocteau filmde, gerçekdışı olayları gerçekçi bir biçimde ve simgeci bir yaklaşımla ele almıştır. Aslında film, Cocteau'nun bir otoportresidir. Canlanan heykel, otel koridorundaki geçiş, intihar ve ölümsüzlük, şairin elinde açılan ağız ve karda iskambil oyunu, şairin kendisine yönelik göndermeleridir (Coşkun, 2017: 130). Şairin içindeki gerçekliğe doğru acılı yolculuğu, sanatçı ve eseri arasındaki ilişki



üzerinden aktarılmıştır. Dört bölüm halinde anlatılan filmde, bir sanatçının, su dolu bir küvete dönüşen bir aynadan başka bir gerçekliğe geçişi ve burada yaşadığı tuhaf olaylar konu edinilmiştir. Sanatçı, bilinçdışı tezahürlerini, metaforlarla örülü, şiirsel ve sürreal bir estetik dil ile aktarmıştır.

Sürrealizmin 1945'ten sonra filmle olan ilişkisi, film yapımı, senaryo yazımı, senaryografi ve zaman zaman oyunculuk gibi zengin bir mirasa uzanmıştır. İkinci Dünya Savaşı'nın sona ermesinden bugüne, sürrealist ya da Sürrealizme bağlı film yapımcıları ve katkıda bulunanlardan oluşan, giderek artan uluslararası ve cinsiyet çeşitliliğine sahip bir grup, film içinde ve film aracılığıyla hareketle etkileşime girmiştir. Maya Deren, Nelly Kaplan, Luis Buñuel, Jan Švankmajer, Joseph Cornell, Alejandro Jodorowsky, Max Ernst, Robert Benayoun, Michel Zimbarca, Wilhelm Freddie, Sitüasyonist Enternasyonal'in Danimarka fraksiyonu, Alan Glass, Juan López Moctezuma, Jean Desvilles ve Leonora Carrington, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra sürrealist sinemaya çeşitli kapasitelerde katkıda bulunan birçok isimden sadece birkaçıdır. Aralarında Freddie, Benayoun, Zimbacca ve Švankmajer'in de bulunduğu bazıları, geniş bir coğrafyaya yayılmış, yeniden canlanan bir Sürrealizmin aktif katılımcılarıdır. Buñuel, Carrington, Jodorowsky ve Glass gibi diğerleri ise Meksika'da Sürrealizme yaklaşımlarını yaratıcı bir şekilde bireyselleştirmişlerdir. Deren ve Danimarkalı Sitüasyonistler gibi diğerlerinin de Sürrealizmle çelişkili ilişkileri olmuştur (Noheden ve Susik, 2021: 6).

Amerika'da Maya Deren, Curtis Harrington ve Kenneth Anger, deneysel çalışmalarında cinsellik ve sürrealist öğeleri birlikte kullanarak, toplumun tabu olarak kabul ettiği değerlere saldırmışlardır. Sürrealizmin etkisini, Prévert ve Marcel Carne'nin filmlerinde de görmek mümkündür (Coşkun, 2017: 131). Jean Vigo'nun filmleri ve Georges Franju'nun bazı belgeselleri sürrealist özellikler barındırmıştır. Dalí, filmlerinde sürrealist ve bilinçdışı temalara yer veren Alfred Hitchcock'un *Spellbound* (1945) filmindeki rüya sekansını tasarlamıştır.

1954-1964 yılları arasında Abel Gance'in asistanı olarak çalışan Nelly Kaplan, feminizmin temelini erotizm ve kara mizah unsurlarıyla birleştiren bir dizi uzun metrajlı film ortaya çıkarmıştır (Aspley, 2010: 124). Sürrealizme en yakın Amerikan avangart filmleri Maya Deren'inkilerdir, özellikle de "Meshes of the Afternoon (1943)", "At Land (1944)" ve Duchamp'ın 1942 New York First Papers of Surrealism sergisindeki tasarımının unsurlarını içeren tamamlanmamış "Witch's Cradle (1944)". Yine de Deren'in filmlerini Sürrealizmle ilişkili olarak değerlendirmek konusundaki kendi kuşkuları, akımın etkisini reddetmeye genellikle çok hazır olan bir Amerikan sanat ve film iklimini işaret eder (Noheden, 2017: 9).

Fernando Arrabal ve Alejandro Jodorowsky, Roland Topor ile muhalif 'Panique' hareketini oluşturmuşlar ve Arrabal'ın "Viva la muerte (1971)" ve Jodorowsky'nin "El Topo (1970)" filmleri de dahil olmak üzere birkaç film yönetmişlerdir; Topor'un "Le locat-aire chimérique (1964)" adlı romanı Roman Polanski tarafından "Kiracı (The Tenant, 1976)" olarak uyarlanmıştır. 1970'lerin başından ortalarına



kadar, eski sürrealist Jean Ferry Belçikalı yönetmen Harry Kümel'e üç senaryo yazarak katkıda bulunmuş; bunlardan vampir filmi "Daughters of Darkness (1971)" ve mitolojik gizem "Malpertuis (1973)" sürrealist geçmişinin kalıcı vasiyetleri olarak durmaktadır (Noheden, 2017: 10). Ayrıca René Laloux ve Roland Topor'un birlikte çalıştığı "Vahşi Gezegen (Fantastic Planet, 1973)" animasyon filmi de barındırdığı sürrealist öğeler açısından önemli bir noktadadır. Sürrealist imgeler; David Lynch, Alejandro Jodorowsky, Terry Gilliam, David Cronenberg, Jan Švankmajer ve Quay Kardeşler gibi pek çok yönetmenin filmlerinde varlığını sürdürmeye devam etmiştir.

Sürrealizmde Gözün ve Bakışın Dönüşümü

Sürrealizm araçsal görmeyi aşmaya çalışır. Batı modernitesindeki araçsal kullanımına tepki gösterir (Noheden, 2017: 22). Görmenin, bilinçdışının karanlık tarafını da kapsamasını ister. Sürrealizmin istediği görme biçimi, nesnel olanın ötesine geçen ve bütün duyularla iç içe olan bir görme biçimidir. Sürrealizmde göz; görmeye saldırı, gözsüzlük gibi şok yaratan temaların yanı sıra içsel evreni yansıtan bir imge olarak da kendini gösterir. Sürrealizmde bakış; dış gerçekliği içine alırken, iç dünyayı dışa taşır.

Göz, pek çok sürrealist sanatçıya saygı duyulacak bir nesne, saf ve asil bir görme organı olmaktan çok, sakatlama ve yaralama hedefi ya da kendi şiddetinin bir aracı olarak görünmüştür. İzleyici onlara baktığında, geriye dönüp bakma ve görme gücüne sahip değildir. Dolayısıyla bireysel ya da ilahi temas kıvılcımı, eksik ya da sakatlanmış gözde mevcut değildir. Temas yerine reddetme vardır; görme yerine tam bir körlük vardır (Jay, 1991: 30). Bu durum Sürrealizmin tekinsiz doğasını açığa çıkarmaktadır. İnsan zihninin karanlık, bastırılmış ve bilinçdışı unsurları hem sürrealist sanatın hem de tekinsiz kavramının ana hatlarını oluşturur. Tekinsiz ile Sürrealizm arasındaki ilişki, her iki kavramın da bilinçdışının derinliklerinde yatan hem tanıdık hem yabancı, huzursuz edici, korkutucu ve beklenmedik unsurları ortaya çıkarma çabasında yatmaktadır. Örneğin, sürrealizmde sıkça vurgulanan düşlerin doğası; tanıdık olanın korkutucu hale gelmesi ve bastırılanın geri dönüşüne dair mantık dışı, tuhaf ve çoğu zaman rahatsız edici sahneler barındırabilmekte ve tekinsiz bir deneyim olabilmektedir. Arzunun ve yasağın kesişim noktasında yer alan göz, yalnızca bir organ değil; bilinç ile bilinçdışı, ölüm ile varlık, tabular ve arzular arasındaki bir açıklıktır. Kutsal anlamından arınmış ve tekinsiz ifşaların bir kaynağı haline gelmiştir. Foster'a göre (2011: 44), sürrealist pratikler, psikanalizin tekinsiz keşiflerini, bazen onlara karşı koymak, bazen üzerlerinden işlemek, bazen de onları istismar etmek için, yani bastırılanın geri dönüşünün tekinsizliğini, tekrar etmeye zorlanmayı bölücü amaçları için kullanmak, bu psişik müphemlikten hem sanatsal pratikte hem de kültürel politika alanında kışkırtıcı bir muğlaklık üretmek için sezinler. Göz imgesi de bu amaçlar doğrultusunda kullanılan, anlamı dönüşen bir imge olmuştur.



Göz, sürrealistlerin merkezi imgelerinden biri olmuştur. Odilon Redon'un tek gözlerinin akıldan çıkmayan imgelerinden esinlenen de Chirico, Ernst, Dali, Man Ray ve Magritte gibi sanatçılar zengin bir oküler ikonografi geliştirmişlerdir. Çoğu durumda gözlerin (ya da genellikle tek gözün) çekirdeği çıkarılmış, kör edilmiş, sakatlanmış ya da Bataille'in Gözün Öyküsü'nde olduğu gibi, yumurta gibi sıvısı kolayca dökülebilecek başka şekillere dönüştürülmüştür (Jay, 1991: 29). Bataille'in Gözün Öyküsü (1928) adlı romanı bir matadorun gözünün hücum eden bir boğanın boynuzları tarafından oyulduğu üzücü bir boğa güreşi sahnesi içerir (Lowenstein, 2015: 135). Bataille'in saplantılı temalarının birçoğunun, siperlerde yaşamın karakteristiği olan bozulma, kirlilik, şiddet ve toplumsal bağ deneyimlerine yakınlık göstermesi dikkat çekicidir. Belki de bu temalardan hiçbirisi savaşın etkisiyle gözünki kadar dramatik bir şekilde iç içe geçmemiştir (Jay, 1991: 16).

Man Ray'in metronoma monte edilmiş izleyen bir göz ile "Object to be Destroyed (1923)" (Görsel 1) ve "Cam Gözyaşları (1932)" eserlerinde, Salvador Dalí'nin Spell-bound filmi için yaptığı resimlerden olan, yalnız bir şekilde havada süzülen "Göz (1945)" adlı eserinde, Max Ernst kolajlarında, Leonora Carrington'ın "The Ancestor (1969)" eserinde gözün anlamı dönüşür; yer değiştirir, gözetler, metafora dönüşür.



Görsel 1. Man Ray, Object to be Destroyed (1923).

Görme meselesi ve röntgencilik özellikle René Magritte'in eserlerinin merkezinde yer alan konulardandır. 1929 yılında yaptığı büyük bir göz küresi resmi olan "Sahte Ayna" (Görsel 2) en çarpıcı örnektir. Gökyüzü gözün içindedir. Göz, dünyayı içine alır ama aynı zamanda da içsel evreni dışa vurur. Fischer'a (2019: 76) göre, devasa boyutu, kitlesel gözetimin de habercisi gibi görünmektedir. Göz diğer Magritte resimlerinde en beklenmedik durumlarda ortaya çıkar. Örneğin, yiyecek ve vücut parçasının komik bir sürrealist yan yana gelişini yaratan "Portre'de (1935)" (Görsel 3) bir dilim jambonun ortasındadır.



Görsel 2 (sol). René Magritte, Sahte Ayna, (The False Mirror, 1929). Görsel 3 (sağ). René Magritte, Portre, (1935).

Sürrealist fotoğraflar ise, iç ya da dış gerçekliğe açılan pencereler olmuştur. Böylece, resminden bile daha fazla, iç ve dış nesnelerin bileşik niteliğini, figüral ve söylemsel olanın iç içe geçmesini ve dolayısıyla görmenin kendisinin saf olmayan statüsünü göstermişlerdir (Jay, 1991: 27). Man Ray'ın iki ya da daha fazla çift gözün üst üste bindirildiği "La Marquise Casati portresi (1922)" örneklerden biridir. Sürrealist sanatçılar, gözün rasyonel anlamını ters yüz ederken, onu bilinçdışının bir ifşa aracı olarak kullanmışlardır. Sürrealizmde göz, arzusun ve yasağın kesişim noktasında, şiddet ve tekinsizlik temalarının taşıyıcısı olarak konumlanmış, aynı zamanda gözün denetim rolü de ön plana çıkmıştır.

Sinemada Bakışın İktidarı ve Gözün Denetim Aygıtına Dönüşümü

"Göz, Romantik imgelemin yaratıcı gözünden etnik ve kültürel Öteki'nin kem gözüne kadar çeşitli faillik mitoslarının merkezinde yer alır (Elsaesser ve Hagener, 2024: 160)". Gözler ve bakış, sinemada da bilinçdışının denetim ve gözetleme ile ilişkisini açığa vuran bir imge olarak, duyuşal araç rolünden uzaklaşır.

Jacques Lacan'ın Freudcu psikanalizi postyapısalcı olarak yeniden ele almasından ve Michel Foucault'nun hem toplumsal kontrol hem de öznellik modeli olarak panoptikon kuramından etkilenen film kuramına göre göz; çekim, çerçeveleme ve montajda ifade bulan çeşitli görünürlük ve bakış yapıları için ayrıcalıklı bir yakınsama noktasıdır (Elsaesser ve Hagener, 2024: 159). Foucault'nun Hapishanenin Doğuşu (1975) adlı eserinde geçen panoptikon modeli, denetim altına almada gözün rolünü ve iktidarın sürekli gören bakışının mahkumlar üzerindeki etkisini ortaya koyar. Mahkumlar gözetlendiklerini bilir ama kendilerinin ne zaman bakıldığını bilmezler. Sürekli gözetleniyormuş gibi hisseden birey,



kendi kendini denetler. Görünmeden gözetleyen göz, disiplin yaratır. Sinemada da bu göz imgesi, gözetleme ve denetimin temsili olarak yıkıcı bir güce sahip olur. “Nazar, kişilik dışı ve kişi aşırı niteliğinden kaynaklı tek tek ve bütün bakışları kapsar, sarar ve onların üzerinde tahakküm kurar (Elsaesser ve Hagener, 2024: 193)”. Bakma ile, gözlemlenen ortamın belli özelliklerine yoğunlaşılır, nazar etmek (gazing) taramaktır (Burnett, 2018: 273).

Lacan’a göre ise bakış, öznenin parçalanmış yapısında kritik bir rol oynar. Lacan, çocuğun aynadaki yansımasını ilk kez fark ettiği gelişimsel bir evre olan ayna evresinin işlevini, öznenin iç dünyası ile toplumsalın dış dünyası arasındaki çatışmadan oluşan bir “drama” olarak damıtırken, bu dramayı rüyalarda yaygın olan parçalanmış beden imgesi üzerinden örneklendirir (Lowenstein, 2015: 58). Bakışın özneyi böldüğü bu tekinsiz anda, göz yine merkezi bir rol oynar. Böylesine garip deneyimlerde, aynamsı simetrik ilişkiden sakınan imgemizin parçasını yakalarız. Kendimizi “dışarıdan”, bu imkânsız noktadan gördüğümüzde travmatik olan, Ben’im nesneleştirilmiş, bakışın dışsal nesnesine indirgenmiş olmam değildir; nesneleştirilen, beni dışarıdan gözlemleyen bakışımın kendisidir. Bu da tam olarak, bakışımın artık bana ait olmadığı, benden çalınmış olduğu anlamına gelir (Zizek, 2014: 28). Bakış, nesnesinde kendini tehlikeye atar ve onda yiter; bakışın nesnelerini göze indirgenmiş bir özden ayıran görünmez bir duvar yoktur (Bonnitzer, 1995: 129).

Disiplinin taşıyıcısı olan göz için, özne nesneleşir. Laura Mulvey’nin “erkek bakışı” (male gaze) teorisi de bu durumu açıklar. Sinemada kadın bedeni; erkeğin bakması için ‘gösterilen’ konumuna indirgenerek nesneleştirilir. Erkek karakterin perspektifinden arzusun nesnesi olan kadın, kendi arzu ve bakışına sahip değilmiş gibi gösterilir. İzleyici de kameranın bakışı ile özdeşleşerek bu bakışı içselleştirir. Bu duruma karşıt olarak, kadının öznel dünya deneyimini sürreal bir dil ile anlatması açısından Maya Deren’in “Meshes of the Afternoon (1943)” filmi önemlidir.

Gözün ve bakışın bu iktidarının, sürrealist sinemada altüst edilme girişimleri; gözün *Bir Endülüs Köpeği*’nde olduğu gibi parçalanması, yerinden edilmesi, kaybedilmesi gibi temalar üzerinden işlenmektedir. Göz, kutsal yerinden edilerek, bakışın sabitliği sonlandırılır. Göz, izleyen ve denetleyen olmaktan çıkar, grotesk bir nesneye dönüşür.

Sinema ve Animasyon Filmlerinde Sürrealist Göz İmgesi

Sinema ve animasyon filmlerinde bilinçdışına erişimi sağlayan bir geçit olarak gözün dönüşümü; algıyı temsil eden görme aracının başka bir algı kapısını açması, bakış üzerinden denetim, gözetleme, arzusun temsili ve gerçekliğin parçalanması gibi anlam katmanlarını ve görme eylemine dair sorgulamaları içermektedir. Özellikle rüya sahnelerinde, gözlerin dışarıya kapatılarak içe açılması gözü, bilinçdışına aralanan yeni bir algı kapısı olarak konumlandırmaktadır. Bu



kapı, iç gözleme dayalı, hakikatin daha derin bir biçimine bakılan bir açıklıktır.

Sürrealistler, çoğunlukla bilinçdışından tek, belirsiz bir alan olarak bahsederek. Sürrealist bilinçdışı, rüyaların, sezgilerin, toplumsal olarak bastırılmış dürtülerin, güdülerin ve fikirlerin yeridir; ahlak öncesi, düzenlenmemiş, uygarlaşmamış ve irrasyoneldir. Gündelik deneyim perspektifinden bakıldığında, bilinçdışı harikuladedir (Stockwell, 2017: 39). Bilinçdışı bilinmeyendir ve bu bilinmeyene yolculuk ve keşif, sürrealistlerin temel hedefidir. Sürrealistler, bilinçdışının Sürrealizmin ışığında beliren imgelerini; yani bilinmeyenin yazı, resim, heykel, nesne ya da film olarak somutlaşmış verilerini dünyaya sunmak istemişlerdir. Bu noktada film ve rüya arasındaki analogi, sürrealist perspektifin yansıtılması açısından önemlidir.

Özellikle rüya, bireyin içinde bulunan ama aynı zamanda kolektife yansıtılan bilinmeyen bir deneyim arenasıdır. Sinemanın rüya ile eşitlenebilmesi, rüya durumuna benzer bir ortam sağlaması kadar, bu yansıtıcı niteliğinden de kaynaklanmıştır. Filmler yalnızca gerçek anlamda değil, aynı zamanda iletişimsel anlamda da yansıtılmış; film, bir bütün olarak toplumun bilinçdışından yayılan kolektif bir mitin canlandırılabilceği bir yakınsama noktası olmuştur (Richardson, 2006: 9). Rüya görme olgusunu ilginç kılan bazı yönler aynı zamanda filmin de özellikleridir. O yılların düşünürleri ve sanatçıları filmin vahşiliği olarak gördükleri şeyi yüceltmışlerdir; dolaysızlığı, çiğliği, göze doğrudan hitap etmesi, bunların hepsi filmin dinamik özelliklerinden kaynaklanır. Sanatçılar, hareket vurgulandığında, yorumlama yetisini atlayan ve bedeni doğrudan etkileyen bir görüntü akışı yaratılabileceğini fark etmişlerdir (Elder, 2013: 265). Sürrealistler, sinemasal görüntünün hayal gücünün işleyişine ve rüya durumuna yaklaşmak için ortaya çıkış biçimini övmüşlerdir. Sürrealistlerin evcilleştirilmemiş gözü her şeyden önce bir iç gözdür (Creed, 2007: 119). Bu göz imgesi, bilinçdışı, bakış, arzu ve gerçeklik merkezi bir metafor

Sürrealizmde göze saldırı teması şok edici bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmin göze doğrudan hitap eden vahşiliği, Salvador Dalí ve Luis Buñuel'in 1929 yılında kendi rüyalarından hareketle, yaptıkları ve sürrealist sinemanın en çarpıcı örneklerinden olan "Bir Endülüs Köpeği" (Görsel 4) filminde net bir şekilde okunabilmektedir. Ay'ın, önünden geçen bir bulut ile kesildiği sırada, bir adamın (Luis Buñuel) da kadının gözünü jiletle kestiği sahnenin girmesi ile şok edici bir açılış sahnesine sahip olan, irrasyonel, sarsıcı sürrealist unsurlar barındıran film, kendi içinde bir kronolojik belirsizlik de taşır.



Görsel 4. Salvador Dalí, Luis Buñuel. Bir Endülüs Köpeği (Un Chien Andalou), (1929).

Film, Artaud'nun düşünce ve nesneler arasında şimdiye kadar algılanmamış bir bağlantı kurma hedefini gerçekleştirir. Film gözü şok etmek için tasarlanmış bir dramadır. Açılış sekansının sadece tasvir etmekle kalmayıp aynı zamanda canlandığı şeyi yapması, yani göze saldırması gerekmiştir (Elder, 2013: 293). Bataille'in da saplantılı bir şekilde işlediği gözün şiddetle sakatlanması teması, burada paradoksal bir şekilde gözlerini ekranda görünenlerden kaçırmama cesaretini gösterenlerin görüşüne sunulmuştur (Jay, 1991: 29). Ekran, bir duvar değildir, bir tablo değildir; gerçek'in içinden boşandığı, göze musallat olduğu berak ve ışıklı bir zardır (Bonitzer, 1995: 42).

Bu olağanüstü giriş çeşitli biçimlerde yorumlanmıştır. Kör etmek, seyircinin görme yetisine metaforik bir saldırı ve buna paralel olarak, aslında -bir filmi 'kesmeyi' imleyebilmesiyle- sinemasal geleneklere bir saldırı gibi görülebilir (Hopkins, 2020: 131). Ama, aynı zamanda, Linda Williams gibi sinema tarihçileri bu imgeyi, iğdiş etme endişesinin sembolik bir yer değiştirmesi olarak Freudcu terimlerle yorumlamışlardır (Hopkins, 2020: 133). Breton'un Sürrealizm ve Resim'de çağrıştırdığı skopofilik "vahşi göz", ihtiyaç duyduğu tatmin edici imgeler için sürekli arayış içindedir. Buñuel, rasyonel, Kartezyen gözü olağanüstü bir şekilde ikiye ayırır. "Vahşi haline" geri dönen jiletlenmiş göz küresi kendi arkasına bakmak zorunda kalır: Böylece, o ünlü ihlal anının ardından film, içeriden dışarıya ve tekrar geriye savrulan bilinçdışı düşüncenin açgözlü oyununu anlatır (Hammond, 2000: 27). Niyeti seyircisini radikal bir eyleme kıskırtmaktır. Buñuel ve Dalí filmlerinin yoruma meydan okuduğunu iddia etseler de kesik gözü, bundan sonra gelecek her şeyin gerçek görmeye değil, yalnızca zihnin iç ya da bilinçdışı gözüne hitap edeceğine dair bir uyarı olarak görmek caziptir (Creed, 2007: 119). Bakışın otoritesine, görme ve gerçekliği algılama biçimine yapılan bu saldırı; gözün kesilmesi, bozulması teması üzerinden görmenin ortadan kaldırıl-



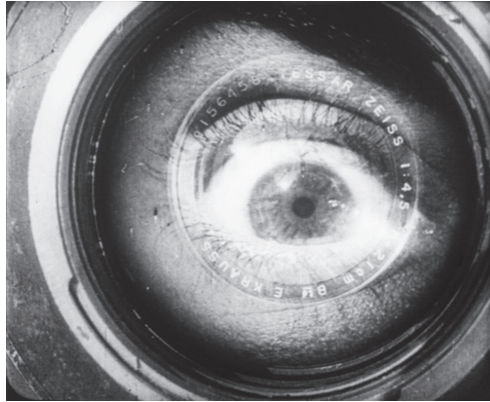
arak yeni bir bilinçdışı gözün açılması olarak yorumlanmıştır.

Henri Storck'un aynı yıla ait deneysel kısa filmi "For Your Beautiful Eyes (1929)" sürrealist ve tekinsiz bir ruha sahiptir. Gözler ve bakış üzerine eğilen filmde, gözün metaforik rolü cam göz takıntısı olan bir adamın tuhaf hikayesi üzerinden ele alınır. Art arda gelen göz imgeleri, takıntılı zihnin yansımalarıdır. Özellikle gözbebeğinde bir adamın yüzü olan göz imgesi dikkat çekicidir (Görsel 5).



Görsel 5. Henri Storck, For Your Beautiful Eyes, (1929).

Gözün manipüle edilmesi, kaybolması, çoğaltılması, mekanikleşmesi sinemada merkezi bir metafor olmuştur. Georges Méliès'in "Ay'a Seyahat (1902)" filminde bir roketin Ay'ın göz küresinin üzerine inmesi (Görsel 6), Dziga Vertov'un "Film Kameralı Adam'ında (1929)" kamera merceğindeki göz imgesi (Görsel 7) ilk örnekler olarak sayılabilir. Sürrealistlerin kesik gözleri ise, "Psycho'daki (1960)" Norman Bates'in röntgenci gözünün devasa yakın çekiminden, "Terminatör'deki (1984)" Cyborg'un insanlık dışı gözlerine ve "Azınlık Raporu'ndaki (Minority Report, 2002)" gözetim altındaki vatandaşların dehşete düşmüş gözlerine kadar sinemaya musallat olmaya devam etmiştir (Creed, 2007: 119).



Görsel 6 (sol). Georges Méliès, Ay'a Seyahat (1902). Görsel 7 (sağ). Dziga Vertov Film Kameralı Adam (1929)



Luis Buñuel'in "Altın Çağ (L'Age d'or, 1930)" filminde arzulatoryıcı bakışın karikatürize durumu, gözün fetişistik halini sunar. Özne arzusun nesnesine ulaşmaya çalışırken, müdahaleci konumdaki toplumsal ve kurumsal bakış, kontrol eden ve yargılayan bir otoriteyi temsil eder. Fakat bu bakış, işlevsiz ve ikiyüzlüdür. Filmde izleme ve izlenmenin, arzusall ve toplumsal bakışın çatışmalı bir aradalığı ön plana çıkar. Buñuel'in Los Olvidados (1950) filminde ise, kamera lensinin üzerine fırlatılan tavuk yumurtası, izleyicilerin görme biçimini hedef alır.

Maya Deren'in "Meshes of the Afternoon (1943)" isimli deneysel filmi, bilinçdışı zihin süreçlerini, zamanın döngüsellliği içinde sunan sürrealist bir anlatıdır. Deren'in kendisi tarafından canlandırılan ana karakter (Görsel 8), ayna yüzlü bir figürü kovaladığı, aynı yerlere, aynı eylemlere tekrar tekrar döndüğü bir rüya dünyasının içindedir. Gözünü her kapattığında, yeni bir rüya döngüsünün içine girer. Göz, burada rüya dünyasına girilen bir geçit görevi görür. Bu anlar, gözlerin açılıp kapanma biçimi ile benzeşim gösteren Man Ray'in "Emak Bakia (1926)" filmini akla getirir. Elder'a (2013: 210) göre, Emak Bakia, rüya ve algı arasında geçiş yaparken, uyanıklık ve rüya arasındaki sürekliliği vurgular. Bu da filmdeki gözlerin açılıp kapanması motifini açıklar, çünkü filmde gözlerin her açılışı rüya ile gerçeğin daha da karıştığına işaret etmektedir. Gözler her açıldığında, gerçek dünyaya döndüğümüzü varsayarız, ancak aslında bu olay sadece yeni bir rüyaya geçişi işaret eder. Meshes of the Afternoon'da da aynı döngüsellğin olduğu söylenebilir.

Film boyunca belirli imgeler, sembolik nesneler tekrar eder ve tanıdık ev ortamı tekinsiz bir yere dönüşür, nesneler yabancılaşır. Filmin en önemli görsel öğelerinden biri olan ayna yüzlü siyah figür (Görsel 9), bakışı yansıtan konumdadır. Buradaki yüz­süz ve göz­süz öteki, kadının benliğini tekrar kendisine yansıtan, bilinçdışından gelen bir gölge gibidir ve iç gözlem görevi görür. Kimliğin bölünmüş hali; karakterin çoğalması ve her seferinde önceki versiyonunu görmesi ile görünüm kazanır. Film, kadın öznenin içsel evrenine bir yolculuk sunar.



Görsel 8 (sol). Maya Deren, Meshes of the Afternoon (1943). Görsel 9 (sağ). Ayna yüzlü siyah figür.

Sürrealizmin merkezinde yer alan göz, pencere, kapı gibi motifler Alfred Hitchcock'un filmlerinde de fark edilir. Bu filmlerden biri olan "Spellbound (1945)", Dalí tarafından tasarlanan sürrealist bir rüya sekansına sahiptir. Psikanalitik temaları merkezine alan filmdeki bu sekansta; çoğalan gözler, mekânın duvarlarını kaplayan devasa gözlerden oluşan perde (Görsel 10), perdedeki büyük göz ve perdenin dev bir makasla kesilmesi (Görsel 11), yüzü örtülü adam gibi imgeler sürrealist sanatın sinemadaki izdüşümü gibidir. Perdedeki gözün kesilmesi ile yine göze saldırı teması ile karşılaşırız. King'e (2007: 87) göre, film yaşanan cinayeti karakterin Oedipus kompleksinin bir sonucu olarak tasvir ettiğinden, rüyanın gözlerle yaptığı vurgu, Yunan efsanesi Oedipus'ta baş karakterin annesi ile aşk yaşadığını öğrendikten sonra kendini kör etmesini hatırlatan bazı ince Freudcu yükler içerebilir. Ayrıca filmdeki bu gözler, Fritz Lang'ın "Metropolis (1927)" filminde robot Maria'nın dans sahnesindeki röntgenci gözlerin bir araya getirilmesi ile de benzerlik taşır (King, 2007: 83).



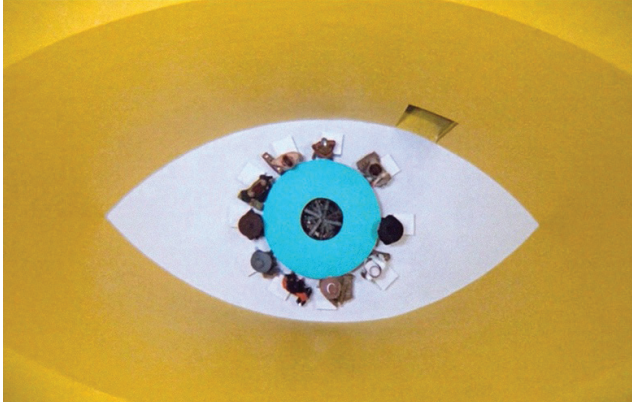
Görsel 10 ve 11. Alfred Hitchcock'un Spellbound filmi için Dalí tarafından tasarlanan rüya sekansı (1945).

Dalı'nın, Walt Disney için 1945 yılında başladığı kısa film "Destino", o dönemde iptal edilmiş, fakat daha sonra Disney projeyi yeniden başlatmış ve film 2003'te tamamlanmıştır. Dalí'ye özgü çöl atmosferinde geçen hikâyede yine göz imgeleri kendini gösterir. Kadının çevresi ve kendisi durağan değildir, sürekli dönüşür. Kadın, kafaları büyük bir gözden oluşan erkek figürler ile karşı karşıya kalır (Görsel 12). Kendisine bakan bu gözler arzusunun taşıyıcısı gibidir, aynı zamanda donuk ve gözetimin temsilidir. Bu durum, kadın bedeninin erkek bakışı tarafından incelenmesi olarak okunabilir. Kadın baskı kuran bu bakışlardan kaçarken yine bir göz havuzuna düşer.



Görsel 12. Salvador Dalí, Dominique Monféry. Destino, (2003).

Alejandro Jodorowsky'nin "Kutsal Dağ (The Holy Mountain, 1973)" filminde ise, göz imgesi ilk anlardan itibaren yoğun ve mitik anlamda kullanılır. Toplumsal ve politik eleştiriler yapan filmde, Jodorowsky'nin kendisi de simyacı rolündedir. Film, farklı gezegenlerden gelen ya da farklı gezegenlerle ilişkilendirilen bir grup karakterin aydınlanma arayışıyla bir dağa tırmandığı bir arayış filmidir. Bu karakterler arasında bir polis şefi (Neptün'le ilişkili), başkanın mali danışmanı (Uranüs), Warhol tipi bir sanatçı (Jüpiter), bir silah üreticisi (Mars) ve çocukları düşmanlarından nefret etmeye şartlandıran oyuncaklar yapan uğursuz bir karakter (Satürn) bulunmaktadır. Birlikte, dağda yaşayan ve aydınlanmanın sırrını elinde tutan dokuz ölümsüzü aramaya gideceklerdir (Richardson, 2006: 140). Karakterler, göz şeklinde bir masanın etrafında otururlar ve kameranın tepeden bakışıyla göz imgesi vurgulanır (Görsel 13). Bütün paralarını ve kendi heykellerini bu gözün ortasına atıp yakarlar. Film boyunca simetrik formlarla oluşturulan göz imgesi karşımıza çıkar. Filmin ana karakterinin, simyacının bulunduğu yere bir gözbebeğini parçalayıp girmesi gerekmiştir. Göz burada, mistik içsel evrene girilen bir geçit gibidir. Ana karakter egonun, arzusunun yok edildiği aşamalardan geçer, iç gözünün açılması için bir anlamda körleşerek görmesi sağlanır. Bu aşamalardan birinde kendisine tutulan göz şeklindeki aynaya yansıyan benliğine bakamaz ve aynayı kırar.



Görsel 13. Alejandro Jodorowsky, Kutsal Dağ (The Holy Mountain, 1973).

Jan Švankmajer'in eserlerinin çoğu kasvetli ve unutulmazdır. "Dimensions of Dialogue'da (1982)" (Görsel 14), iki kil figür (erkek ve kadın) sürekli olarak çürümekte ya da kil yığınlarına gömülmektedir. Son olarak, birbirlerine saldırır ve eşlerinin gözlerini, yüzünü ve diğer vücut kısımlarını pençelerler. Bu kasvetli senaryolar bize Magritte'in "Çifte Sır (1927)" gibi bedenlerin parçalandığı benzer kasvetli eserlerini hatırlatabilir. (Fischer, 2019: 147). "Alice (1988)" ve "Lunacy, (2005)" gibi filmlerinde ise iskelet toplulukları, diller, beyinler, kafatasları ve gözlerden oluşan animasyonlarını geliştirir ve bunları, baskıcı bir gerçekliğin büyülü hayal gücüyle sorgulandığı dünyalarda serbest bırakır (Noheden ve Susik, 2021: 220). Švankmajer, nesnelere ya da cansız olana hayat verirken, Dr. Frankenstein'ı meşgul eden yolun tam tersi bir yolda ilerlemektedir. Yaşamın gizemini anlamak gibi bir kaygısı yoktur, bunun yerine canlı ve cansızın ilkel bir dramaya birlikte katılma biçimine dikkat çekmeye çalışır (Richardson, 2006: 127).

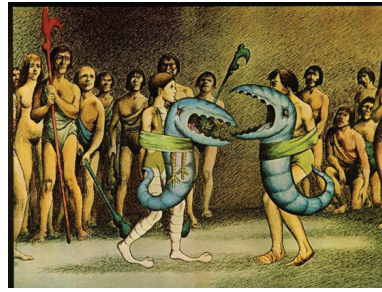
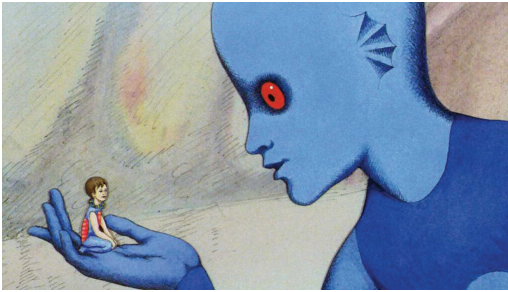


Görsel 14. Jan Švankmajer, Dimensions of Dialogue (1982).



Çevremizdeki nesneler, bizim haberimiz olmadan, kendi yaşamlarını bilinçdışı düşlemlerimiz içinde sürdürürler; orada, mana ya da tabuyla, simgesel büyölme ya da itilmeyle güçlenmiş, arzunun o büyük resimli bilmecesinin sözcükleri ya da hiyeroglifleri olarak dururlar (Jameson, 1997: 97). Švankmajer gibi sürrealistler, gündelik nesnelerin sahip olduğu bu yoğunluğun yıkıcı, dönüştürücü potansiyelini görmüşlerdir. Geleneksel sanatta yer bulamayan ya da dikkat çekmeyen gündelik nesneler, artık başrordedir. Nesnenin temsiliyeti ilk halindeki ile aynı değildir; varlığı bu temsiliyeti aşmıştır. Bir tür nesneler kolajı olan ve dokunsallığın ön planda olduğu bu animasyonlarda göz; duysal hiyerarşideki ayrıcalıklı yerinden devrilir ve bunun yerine normalde “daha basit” insan davranışlarıyla ilişkilendirilen nesneler ve işlevlerle ilişkilendirilir (Jay, 1991: 18). Sürrealist duysallığın ve dokunsal bakışın önemi, Alice’in ‘gözlerinizi kapatın yoksa hiçbir şey göremezsiniz’ uyarısının da arka planında yer almaktadır.

Yönetmenliğini René Laloux’un, görsel tasarımlarını ise Roland Topor’un gerçekleştirdiği “Vahşi Gezegen (Fantastic Planet, 1973)” isimli distopik animasyon filmi; sınıf, kimlik ve ötekilik temalarının işlendiği yetişkin bilimkurgu animasyon filmidir. Filmdeki gözler ise, merkezi konumda, kırmızı ve büyük biçimdedir (Görsel 15). “Draag” adı verilen dev mavi varlıklar bilgi ve teknolojiye hâkimdir. “Om” olarak adlandırılan insansılar ise Draag’ların evcil hayvanları ve yabancı gruplar olarak ikiye ayrılan bilgisiz, ilkel varlıklardır (Görsel 16). Om’lar ve Draag’ların arasındaki çatışma üzerine kurulu olan filmde, Draag’ların gözleri bilgi aktarma, izleme ve kontrol aracı; distopik bir sistemin bakışdır. Ayrıca kolektif bir zihinsel bakıştan da söz edilebilir. Draag’ların meditasyon yaparak bilinçlerini, gözlerini temsil eden bir baloncukun içinde gezdirmeleri dikkat çeker. İlerleyen kısımlarda meditasyon halindeki bilinçleri, Om’ların saldırısına uğrayan Draag’ların, gözsüz kaldığı görülür.



Görsel 15 ve 16. René Laloux, Roland Topor. Vahşi Gezegen (Fantastic Planet, 1973).
Draag (sol) ve Om’lar (sağ).

Tim Burton’un “Beterböcek (Beetlejuice, 1988)” filminde grotesk göz imgesi tekinsizce büyür, çoğalır, yer değiştirir ve karikatürize edilir. Hem korkutucu hem de mizahi bir unsur olarak bedeninin absürt deformasyonlara uğrayan bir parçasıdır. Burton’un “Mars Attacks, (1996)” filminde uzaylıların iri gözleri, yabancıların



duygudan yoksun gözetim aygıtıdır. Bilinmeyen bu bakışı insan için tehdittir. Guillermo del Toro'nun "Pan'ın Labirenti (2006)" filminde ise göz, bu kez yüzün merkezinde değil 'Pale Man' isimli yaratığın ellerinde yer alır. Bu sürrealist göz imgesi, itaatsizliğe karşı ceza vermek için aktifleşir. Faşist düzeni temsil eden ve mitolojik bağlantılar da taşıyan Pale Man; çocukları yiyen bir yaratıktır ve filmin baş karakteri olan kız çocuğu Ofelia, onun bakışının tehlikesinden kaçır. Yüzüklerin Efendisi'nde ateşle çevrili, karanlık, her yeri izleyen ve kontrol eden 'Sarur'un Gözü' de iktidarın ve distopik her şeyi gören bedensiz göz metaforunun temsilidir. Göz, sadece izleyerek, bakılанда denetim etkisini gösterir. Elsaesser ve Hagener'e (2024: 162) göre de, bedensizleşmiş göz, güçlü bir iktidar ve kadiri mutlaklık yanılsaması yaratmaktadır.

Sürrealist göz imgesi; David Lynch'in "Eraserhead (1977)" filmindeki endüstriyel distopik karanlıkta parlayan endişeli bakışta bilinçdışının gözle kurduğu ilişkiyi temsil ederken, "Otomatik Portakal'daki (1971)" zorunlu bakışta ve daha pek çok sinema ve animasyon filminde görünmeye devam etmiştir. Bugün de bilinçdışına erişimi sağlayan bir geçit olarak, içerdiği anlam katmanları ile dönüşümünü sürdürmeye devam etmektedir.

Sonuç

Sürrealist göz imgesi, sinemada yalnızca görme aracı ya da görsel bir motif olarak değil, çok katmanlı anlam yapısı ile var olan ve çözümlenmeyi bekleyen imgelerden olmuştur. Sürrealist göz imgesinin; gerçekliği sorgulatmak, gözü şok etmek, izleyenin görme biçimine saldırmak, arzuyu ifşa etmek, denetim aracı olmak, gözetlemek gibi bilinçdışı bağlantılı katmanları, onu insanın içine doğru açılan bir geçit haline getirir. Bu geçit, iç gözleme dayalı, hakikatin daha derin ve görelî bir biçimine bakılan bir açıklıktır.

Bu araştırma sürrealist göz imgesinin; bilinçdışının, bakışın ve görmenin iç içe geçen bu anlam katmanlarında dönüşen doğasını sorgulamayı amaçlamıştır. Sürrealist göz imgesinin sinema ve animasyon filmlerinde; arzusun, iktidarın temsili, bilinçdışının tezahürü gibi bağlamlarda nasıl ilişkilendiği ve konumlandığı örnekler üzerinden araştırılmıştır. Sürrealizmin düşünsel temelleri üzerinden, sürrealist imgenin kavramsal çerçevesi çizilerek, sinemadaki varoluşu araştırılmış, göz imgesinin ve bakışın, sürrealizm ve sinemadaki dönüşümlerinin yansımaları, gözün özellikle bilinçdışı ve gözetim temsilleri üzerinden okunmuştur. Sürrealist gözün, izleyicinin göz ile olan ilişkisine tuttuğu aynadan yansıyanlar, sürrealistlerin görme ve anlamlandırma biçimleri ile aktarılmıştır. Bu araştırma ile sinemada gözün nasıl kendini sorguladığını anlamak amaçlanmıştır. Kendi karanlığına bakan göz, gördüklerini kendi üzerinden göstermiştir.



Kaynakça

- Aspley, K. (2010) Historical Dictionary of Surrealism, The Scarecrow Press.
- Bonitzer, P. (1995) Bakış ve Ses. (çev. İ. Yaşar), Yapı Kredi Yayınları.
- Breton, A. (2011) (der.) Sanat Manifestoları, Avangard Sanat ve Direniş, İletişim Yayınları.
- Bunuel, L. (2000) (der.) The Shadow and Its Shadow: Surrealist Writings on the Cinema, The Cinema, Instrument of Poetry, San Francisco: City Lights Books.
- Burnett, R. (2018) İmgeler Nasıl Düşünür? (çev. G. Pular), Metis Yayınları.
- Coşkun, E. E. (2017) Dünya Sinemasında Akımlar, Phoenix Yayınevi.
- Creed, B. (2007) The Untamed Eye and the Dark Side of Surrealism: Hitchcock, Lynch and Cronenberg, London & New York: Wallflower Press.
- Elder, R. B. (2013) Dada, Surrealism, and the Cinematic Effect, Canada: Wilfrid Laurier University Press.
- Elsaesser, T., Hagener, M. (2024) Film Kuramı Duyular Yoluyla Bir Giriş (çev. B. Soner, B. Yıldırım), Dipnot Yayınları.
- Fischer, L. (2019) Cinemagritte: René Magritte Within the Frame of Film History, Theory, and Practice, Detroit: Wayne State University Press.
- Foster, H. (2011) Zoraki Güzellik (çev. Ş. Kaptan), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Freud, S. (1919) The Uncanny. First Published in Imago, Bd. V.: Reprinted in Sammlung, Fünfte Folge.
- Goudal, J. (2000) (der.) The Shadow and Its Shadow: Surrealist Writings on the Cinema, Surrealism and Cinema, San Francisco: City Lights Books.
- Grzymkowski, E. (2021) Sanat 101: Leonardo da Vinci'den Andy Warhol'a Sanat Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey, Say Yayınları.
- Hammond, P. (2000) (der.) The Shadow and Its Shadow: Surrealist Writings on the Cinema, Available Light, San Francisco: City Lights Books.
- Hopkins, D. (2020) Dada ve Gerçeküstçülük, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Jameson, F. (1997) Marksizm ve Biçim, Yirminci Yüzyılda Diyalektik Yazın Kuramları (çev. M. H. Doğan), Yapı Kredi Yayınları.
- Jay, M. (1991) The Disenchantment of the Eye: Surrealism and the Crisis of Ocularcentrism, Visual Anthropology Review, Volume 7 Number 1.
- Kahraman H. B. (2016) Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri, Kapı Yayınları-Sanat Dizisi.
- King, E. H. (2007) Dalí, Surrealism and Cinema, Kamera Books.
- Lowenstein, A. (2015) Dreaming of Cinema: Spectatorship, Surrealism, and the Age of Digital Media. Film & Culture, New York: Columbia University Press.
- Noheden, K. (2017) Surrealism, Cinema, and the Search for a New Myth, Palgrave Macmillan.
- Noheden, K., Susik, A. (2021) Surrealism and Film After 1945, Absolutely Modern Mysteries, Manchester University Press.
- Richardson, M. (2006) Surrealism and Cinema, Berg Editorial offices.
- Rosemont, P. (1998) Surrealist Women: An International Anthology, London: The Athlone Press.
- Sheringham, M. (2006) Everyday Life, Theories and Practices from Surrealism to the Present, Oxford University Press.



Stockwell, P. (2017) The Language of Surrealism, Palgrave.

Vaneigem, R. (1999) A Cavalier History of Surrealism, Ak Press.

Ziss, A. (2011) Estetik Gerçeklięi Sanatsal Özümsenin Bilimi (çev. Y. Şahan), İstanbul: Hayalbaz Kitap.

Zizek, S. (2014) Sanat, Konuşan Kafalar (çev. M. Yıldırım), İstanbul: Encore Yayınları.