

Fantastik İllüstrasyon ile Peri Ülkesine Yolculuk: Yüzüklerin Efendisi İllüstrasyonları ve Ötesi 3

Barış Hasırcı¹

Özet

Fantastik illüstrasyonun önde gelen sanatçılarından olan John Howe'ın, J. R. R. Tolkien'in "Yüzüklerin Efendisi" kitapları ve öykünün içinde geçtiği yer olan Orta Dünya'yla ilişkili olarak yaratmış olduğu illüstrasyonlar, okurların içinde gezmeyi arzuladığı büyülü düş dünyasını 1980'lerden beri kitap kapağı illüstrasyonları, harita çizimleri, posterler ve benzeri ortamlar yoluyla gözler önüne sermektedir. Howe'ın, Tolkien'in kitaplarının film ve dizi uyarlamalarına da illüstrasyonları ve konsept tasarımlarıyla katkıda bulunması, yazarın yaratmış olduğu fantastik evrenin görselleştirilmesi açısından büyük önem taşır.

Howe, yaptığı bir söyleşide fantastik illüstrasyonun, bilinen dünyaya birkaç katman eklenmesi yoluyla yeni bir düş dünyası yaratılması olduğunu belirtir. Ona göre fantastik illüstrasyon yapmak, akılda kurulanların paylaşılmasından çok, insanlığın bilinçaltında var olan imgelerin ortaya çıkarılması, gözler önüne serilmesidir. Bunu başarabilmek için, resimleyeceği metni okuduktan sonra araştırmalara başlamak yerine beklemeyi seçtiğini belirten sanatçı, bir süre sonra görüntülerin kendiliğinden aklında belirmeye başladığını açıklar. Görüntüler arasında ilk bakışta algılanamayan, mantığın ötesinde bir bağlantı olduğunu ve sezgiler yoluyla ortaya çıkan bu ilişkiye güvendiğini paylaşır. Howe'ın illüstrasyonlarının kalıcı etkisinin bu tür bir çalışmadan kaynaklandığı varsayılırsa, sanatçının çalışma yönteminin tam olarak anlaşılmasının, yetişmekte olan fantazyaya illüstratörleri için yararlı olacağı savunulabilir. Çalışmada, Howe'ın sunduğu görüş ve öneriler, kendi yazıları ve söyleşileri üzerinden incelenmiştir. Fantastik illüstrasyonlar, özellikle John Howe'ın sözünü ettiği yaklaşımlarla yaratıldıklarında, toplumun bilincinin altında yer alan imgeleri yüzeye çıkararak insan olma deneyimini zenginleştirmeye katkıda bulunabilir.

1 Doçent, Mersin Üniversitesi, Grafik Sanatlar Bölümü, barishasirci@mersin.edu.tr, 0000-0001-9117-4476

Giriş

Kökü Antik Yunancadaki “görünmek”, “göstermek” anlamına gelen “phainein”e dayanan “fantezi” sözcüğü, Türk Dil Kurumu’nun Güncel Türkçe Sözlüğünde “sonsuz, sınırsız hayal” (“hayal”, yani “zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey”); “fantastik” ise “hayali” (ya da “düşsel”, “gerçekte var olmayan”) olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022). “Fantastik” sözcüğü kullanıldığında, birçok kişinin aklına, düşsel dünyalarda yaşayan periler, devler ve büyücüler gibi olağanüstü canlılarla ilgili öyküler ve bu öyküleri işleyen edebiyat, film, oyun gibi sanat ve medya dalları gelebilir. Bilinen en eski edebi eserlerden olan Gılgamış Destanı, Mısır Ölüler Kitabı, Yunan mitolojisi, Kral Arthur ve Kutsal Kase Efsanesi, Binbir Gece Masalları, William Shakespeare’ın “Bir Yaz Gecesi Rüyası” adlı oyunu gibi eserler hatırlandığında, düşsel, fantastik öğeler içeren öykülerin tarihin başından bu yana var olduğu görüşüne varılabilir.

Fantastik içerikli görsellerin, fantastik öykülerle birlikte ortaya çıktığına yönelik buluşlar vardır. Endonezya’da ortaya çıkarılmış olan yaklaşık 44,000 yıllık mağara resimlerinde yarı insan-yarı hayvan karakterler olduğu savunulan çizimlere ulaşılmıştır (Martone, 2020) (Görsel 1). Bununla birlikte, Sümer heykellerinden Büyük Giza Sfenksine, Budist tapınak resimlerinden Rönesans’ta yapılmış inanç odaklı mozaik ve vitraylara, Osmanlı minyatürlerinden Salvador Dalí’nin tablolarına kadar birçok eserde, fantastik karakter ve öykülerin görsel temsilleri bulunmaktadır.



Görsel 1: Endonezya’daki yaklaşık 44,000 yıllık mağara resimlerinde keşfedilmiş olan yarı insan-yarı hayvan karakterlere bir örnek.

Kaynak: <https://tinyurl.com/4zsjvnjh>, Erişim Tarihi: 12 Aralık 2024

Fantastik edebiyat ve görsel temsillerin tarihin başından beri var olduğu savunulabilirken, çoğu kaynakta modern fantastik edebiyatın öncüleri olarak yazar, papaz George Macdonald ve tasarımcı, sanatçı, yazar William

Morris sayılır (Clute, Grant, 1996: 603, 664). Macdonald'ın, Alis Harikalar Diyarında'nın yazarı Lewis Carroll'a akıl hocalığı yaptığı; Morris'in ise bugün en iyi bilinen fantastik edebiyat yazarlarından olan J. R. R. Tolkien'i (John Ronald Reuel Tolkien) büyük ölçüde etkilediği savunulur (Hammond, Scull, 1995: 10). Morris'in İngilizce'ye çevirdiği "Gunnlaug Worm-Tongue Destanı"nın Tolkien'in "Yüzüklerin Efendisi: İki Kule"de karşılaşılan "Grima Wormtongue" karakterine ilham kaynağı olduğu düşünülebilir (Scull, Hammond, 2017: 816). Oxford Üniversitesi'nde öğrenci olduğu dönemde Dante Gabriel Rossetti gibi Ön Raffaellu (Pre-Raphaelite) sanatçıların Orta Çağ şövalyelik değerlerini sergileyen resim ve şiirlerini hayranlıkla incelediği yönünde görüşler bulunan Morris'in tamamen düşsel dünyalarda geçen "Dünyanın Ötesindeki Orman" ve "Dünyanın Sonundaki Kuyu" gibi eserlerinin modern fantastik edebiyat içerisinde önemli bir yeri vardır. Tolkien, Morris'in eserlerinden daha iyisini üretmediğini belirtmiştir (Scull, Hammond, 2017: 816).

J. R. R. Tolkien, kendi eseri olan "Hobbit" kitabı için yaptığı kitap kapağı ve iç sayfa illüstrasyonlarıyla Orta Dünyayı görselleştiren ilk sanatçı olur. Bu çalışmalarında, 20. Yüzyılın başındaki çocukluğu sırasında karşılaştığı resimli çocuk kitaplarının illüstrasyonlarının etkisi olduğu savunulur (Hammond, Scull, 1995: 10). Kitaplar, "İllüstrasyonunun Altın Çağı" olarak adlandırılan dönemde yer almış Warwick Goble, Arthur Rackham, Charles Robinson, Edmund Dulac, Jennie Harbour, Jessie Willcox Smith, Kay Nielsen, Maxfield Parrish gibi illüstratörlerin çalışmalarını içerir. 19. Yüzyılın sonunda başlayıp 1914 yılında Birinci Dünya Savaşı'nın başlamasıyla sona erdiği belirtilen, illüstrasyon basım teknolojisi ve niteliğinde büyük gelişmeler yaşandığı için Avrupa ve Amerika'da gazete, dergi ve resimli kitapların önem kazandığı bu dönemde çalışmış olan illüstratörler, Arts and Crafts ve Art Nouveau gibi akımlardan, Ön Raffaellu sanatçılardan ilham alarak çalışırlar (Leroy, 2016: 175).

"Hobbit" kitabının illüstrasyonlarını yapmasından sonra, J. R. R. Tolkien'in tüm kitapları, çeşitli ülkeden birçok farklı illüstratör tarafından çalışılır. Fantastik illüstrasyonun önde gelen sanatçılarından olan John Howe bu illüstratörlerden biridir ve çalışmaları, 1980'lerden başlayarak birçok kitabın kapağını ve tanıtım ürünlerini süsler. Eserlerini resimlediği yazarlar arasında C. S. Lewis ve George R. R. Martin gibi fantastik edebiyatın önemli yazarları bulunmakla birlikte, listenin başında J. R. R. Tolkien'in olduğu belirtilmelidir. Howe'nın, Tolkien'in kaleme aldığı "Hobbit" ve "Yüzüklerin Efendisi" kitaplarının olay yeri olan "Orta Dünya" ile ilişkili olarak yaratmış olduğu illüstrasyonlar, okurların görmeyi, içinde yaşamayı arzuladığı bu yeri, öykülerdeki büyüleyici tanımlamalara yaraşır biçimde gözler önüne sererek

okurların düş dünyasını biçimlendirir. Sanatçının çizim ve illüstrasyonlarıyla kitapların film ve dizi uyarlamalarına katkıda bulunması, Tolkien'in yaratmış olduğu zengin kurmaca evreninin içerdiği yerleşim yerlerinin, kültür ve uygarlıkların, canlı türlerinin görselleştirilmesindeki süreklilik açısından önemlidir.

Fantastik illüstrasyon yapmak, John Howe'a göre, sanatçının aklında yarattıklarını görselleştirmesinden çok, kendisi dışındaki dünyayla iletişime geçmeye çalışması, insanlığın bilinçaltında var olan imgeleri bulup ortaya çıkarmasıdır (Olsen, Parke; 2022). Bunu kendi çalışmalarında başarabilmek için fantastik öyküleri okuduktan sonra araştırma yapmak yerine beklemeyi seçtiğini belirten Howe, görüntülerin kendiliğinden aklında belirmeye başladığını iletir. Görüntülerin metinle bir bağ içermiyor gibi görüldüğü durumlarda bile görüntü ve metin arasında mantığın ötesinde bir bağlantı bulunduğuna inanan sanatçı, sezgiler yoluyla ortaya çıkan bu ilişkilere güvenmeyi seçer. Howe, bu yaklaşımı ve çalışma biçimi yoluyla içine sinen ve kalıcı etkisi olabilen çalışmalar üretebildiğinin bilgisini paylaşır (Olsen, Parke; 2022).

John Howe'ın çalışmalarının izleyicilerde yarattığı etkinin, geliştirmiş olduğu sezgilere dayalı çalışma yönteminden kaynaklandığı kabul edilirse, sanatçının sözünü ettiği yöntemin incelenmesi, çağdaş fantazy illüstratörleri için yararlı olabilir. Bu adımdan önce de “fantastik illüstrasyon” kavramının daha iyi anlaşılabilmesi için, fantastik edebiyatın en etkili yazarı sayılabilecek J. R. R. Tolkien'in “fantastik” sözcüğüyle anlatılmak istenen olguyu açıkladığı metinler incelenecektir.

1. J. R. R. Tolkien'e Göre “Fantastik” Olgusu

Fantastik edebiyatın en önemli kişiliklerinden olan dilbilimci profesör J. R. R. Tolkien, “Peri Masalları Üzerine” başlıklı yazısında “fantastik edebiyat” olgusunu “peri masalı” olarak ele alır ve kavramın Oxford Sözlüğüne göre üç biçimde tanımladığını belirtir: “1) Periler hakkında masal veya peri efsanesi, 2) Gerçek olmayan ya da inanılmaz öykü, 3) Kurmaca, yalan” (Tolkien, 1999: s. 10). “Fairy” (peri) sözcüğünün ilk olarak İngiltere'nin Tudor Dönemi'nde (İ.S. 1485-1603), “Faerie” yazılış biçimiyle, bir yer adı olarak ortaya çıkmış olduğunu ortaya koyan yazar, peri masalı teriminin “perilerle ilgili öykü” olarak yorumlanmasının kısıtlı bir bakış açısını yansıtacağına inanır. Farsça “tüy” anlamında gelen “par” sözcüğünden evrilmiş olan “peri” masalı, Profesör Tolkien'e göre “tehlikeli diyar” (perilous realm) olan “Faerie”de, yani “Peri Ülkesi”nde geçen olaylar olarak ele alınmalıdır. Peri Ülkesi, insanın, içinde bulunduğu dünyayı “büyülü” bir yer olarak gördüğü

durum olarak tanımlanabilir. Peri masalında veya fantastik edebiyatta, periler (veya Tolkien'in kullandığı eş anlamlı sözcük olan “elf”ler), cüceler, devler, ejderhalar gibi varlıklarla birlikte, büyülendiklerinde de insanlar vardır (Görsel 2) (Tolkien, 1999: s. 15).



Görsel 2: Howe, J. (1995). Nienor and Glaurung.

Kaynak: <https://tinyurl.com/44zjyftv>, Erişim Tarihi: 12.12.2024

Yerdeniz kitaplarının yazarı Ursula K. Le Guin, 1972’de düzenlenen İkinci Bilim Kurgu Yazarları Çalıştayı’nda yapmış olduğu “Elf Ülkesinden Poughkeepsie’ye” başlıklı konuşmasında, fantastik öykülerin dünyası olan Peri Ülkesi’nin, “Elf Ülkesi”, “Orta Dünya”, “Bir varmış, bir yokmuş” gibi birçok adı olduğunu belirtir (Le Guin, 1993: 78). Le Guin, okurların bu ülkeye, “gerçek”le özel, kişisel bir biçimde etkileşime girmek için kendi başlarına girdiğini savunur. Ona göre “düş”, çocukların oynarken akıllarında kurdukları dünyalar kadar saf ve sevimli olabildiği gibi dünyaya yönelik olgun ve yeni bakış açıları sunabilecek kadar gelişmiş de olabilir. Düş, gerçekliğin yanında yer alarak onu zenginleştirir ve “gerçeküstü”nün oluşmasını sağlar (Le Guin, 1993: 79).

Tolkien’in fantastik edebiyatı “Peri Ülkesiyle ilişkili öykü” olarak tanımladığını bilmenin önemi, kavramın fantazyaya illüstratörleri tarafından anlaşılmasını kolaylaştırması ve çalışmalarını bu yönde geliştirebilmelerine olanak sağlamasıdır. Bunu başarmış en etkili sanatçılarından birisi olan John Howe, sanatının yanı sıra araştırma çalışmalarıyla da Peri Ülkesini anlamaya ve ortaya çıkarmaya çalışır.

2. John Howe’a Göre Fantezinin Kökenleri

İlk çocukluk anılarında bile çizim yaptığını belirten Kanadalı illüstratör John Howe, 2022 yılında, Avrupa’nın kültüre yönelik, Almanca ve Fransızca yayın yapan Arte televizyon kanalı için “Fantezinin Kökenleri” başlıklı, 4 bölümlük bir belgesel dizisi hazırlar. Bu bölümlerde, masal derlemecisi ve

yazarı olan Grimm Kardeşler; basımcı, tekstil tasarımcısı ve çağdaş fantastik edebiyatın öncülerinden olan William Morris; bilim kurgu, korku ve fantastik edebiyat yazarı H. P. Lovecraft ve yarattığı Barbar Conan karakteriyle ün kazanmış olan ve fantastik edebiyatın “Kılıç ve Büyü” olarak adlandırılan kolunun öncüsü kabul edilen Robert E. Howard üzerinde durulur. Howe, her bölümde bu fantazyaya yazar ve sanatçıları ve onların eserlerini, konunun uzmanları ve illüstratörlerle birlikte inceler. Belgeselin kendisine ulaşamamakla birlikte, elde edilebilen konu başlıklarının incelenmesi, bölümlerle ilgili konuların açıklanmasından önce Howe’ın yaşamıyla ilgili bazı bilgilerin verilmesi, fantastik illüstrasyonun bu en önde gelen kişiliklerinden biri olan sanatçının fantastik illüstrasyonla ilgili görüşlerinin anlaşılması açısından önem taşır.

İllüstrasyon çalışmalarının büyük bölümünü oluşturan Yüzüklerin Efendisi kitaplarıyla ergenlik yıllarında tanışan John Howe, “Hildebrandt Kardeşler” olarak bilinen ikiz kardeşler Greg ve Tim Hildebrandt’ın resimlediği Yüzüklerin Efendisi takvimlerinin kendisi üzerindeki büyük etkisi olduğunu belirtir. Yüzüklerin Efendisi’ni okuduktan sonra, Hildebrandt Şirketi tarafından yayımlanan tanıtım takvimlerini görmesi, Howe’a kitabın resimlenebileceğini kanıtlar ve kendisi de takvimlerdeki sahneleri yeniden resmetmeyi dener (Howe, 2001: 18). Kardeşlerin, Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter kitapları, DC ve Marvel Comics’in yayınladığı çizgi romanlar için yaptığı illüstrasyonlardan daha çok bilinen bir çalışması, 1977 yılında Yıldız Savaşları filminin İngiltere afişi için yaptıkları illüstrasyondur. 20th Century Fox film stüdyosu, Tom Jung tarafından hazırlanmış ve sonradan “Style A” olarak adlandırılan afişi biraz renksiz bulunca, kardeşlerden daha canlı bir afiş hazırlaması istenir. Kardeşler, 36 saat içerisinde, Jung gibi filmle ilgili fotoğrafları görmeden, Jung’un kompozisyonundan yola çıkarak “Style B” olarak bilinen afişi hazırlar (Görsel 3). Afiş kısa bir süre kullanıldıktan sonra, Tom Chantarell’in filmin tanıtım fotoğraflarına bakarak hazırladığı, oyuncuların daha gerçekçi bir biçimle yansıtıldığı afiş kullanılmaya başlanır (Dass, 2016).



Görsel 3: Hildebrandt, G.; Hildebrandt, T. (1977). *Star Wars (Style B)*.

Kaynak: <https://tinyurl.com/3k74krwx>, Erişim Tarihi: 12.12.2024

Lisans eğitimi için gittiği Fransa'nın Ecole des Arts Decoratifs güzel sanatlar okulunda aldığı eğitimin ve İllüstrasyon derslerinin, sanatla ilgili düşüncelerini büyük ölçüde geliştirdiğini ve kişiliğini sanatına katması gerektiğini anlamasını sağladığını belirten Howe, bu dönemde, Avrupa sanatı, mimarisi ve kültürünü yakından inceleme ve bunlardan esinlenme olanağı bulur (Howe, 2001: 7). Eğitimi tamamladıktan sonra, çizgi roman, reklam, logo, harita illüstrasyonu işlerinde çalışan sanatçı, bu tür üretimlerin kişiliğiyle örtüşmediğine karar verir. Orta Çağ nesnelere, silahları, zırhları toplamak ve bazı etkinliklerde sergilemek yoluyla tarihsel bilgisini artırır ve yarattığı kurgusal görüntüleri oluştururken Kelt, Gotik, Art Nouveau gibi kültür ve sanat akımlarından esinlenir; böylelikle eski ve yeniyi birleştirerek hem düşsel hem de gerçekçi görseller yaratmayı başlar (Howe, 2001: 9). Sanatçı, efsanelerin ve mitolojinin, insanlığın en temel konularını işlediğini ve fantastik illüstrasyonun bu alanlara katkıda bulunabileceğini savunur. Tolkien'in Orta Dünya'sını yıllarca resimlendirdikten sonra, Peter Jackson'ın yönettiği Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit film üçlemelerinde, başka bir önemli Tolkien illüstratörü olan Alan Lee'le birlikte baş konsept tasarımcısı olarak görev alır.

John Howe, İllüstrasyon sanatı aracılığıyla, çalışmalarına derinden saygı duyduğu ve kendisine ilham kaynağı olmuş olan Frank Frazetta ve Bernie Wrightson gibi sanatçılarla tanışma şansı yakalar. "Fantastik sanatın atası" olarak da anılan Frazetta, çok erken yaşlarda çizim becerisiyle dikkat çeker ve sekiz yaşında Brooklyn Güzel Sanatlar Akademisi'ne kaydedilir. Kısa sürede çizgi roman, kitap ve albüm kapakları ve afiş illüstrasyonları üzerinde çalışmaya başlayan sanatçı, kurşun kalemle çalışmayı sevdiğini belirtir; çoğunlukla sulu boya ve yağlı boyayla işler üretir (Fenner, Fenner, 2007:

10). Frazetta'nın, Robert E. Howard'ın Barbar Conan kitaplarının kapakları için 1966 ve sonrasında yarattığı eserler, "Kılıç ve Büyü" olarak tanımlanan edebiyat türünün görsel dilinin biçimlenmesinde büyük bir etkiye sahip olur. Bu ve benzeri çalışmaları Edgar Rice Burroughs'un John Carter'ın Mars maceralarını anlatan kitaplarını resimlemesine (Görsel 4) ve Yüzüklerin Efendisi'nin ilk film uyarlamalarından birisini yapan Ralph Bakshi'yle birlikte "Fire and Ice" adlı canlandırma filmde çalışmasının önünü açar. Fotoğraflara bakarak çalışmanın yaratıcılığını kısıtladığını ve çizgisini cansızlaştırdığını belirten sanatçı, kurşun kalemini alıp aklından fantastik dünyalar yaratmayı seçtiğini söyler (Fenner, Fenner, 2007: 15).



Görsel 4: Frazetta F. (1972). Thuvia Maid of Mars. [91,4 x 50,8 cm, Yağlı Boya].

Kaynak: <https://tinyurl.com/y22r4mj6>, Erişim Tarihi: 12.12.2024

1967 yılında, illüstratör olarak çalışmaya başladıktan bir yıl sonra Frank Frazetta'yla tanışan ve bu tanışma sonucu kendi özgün eserlerini yaratmaya karar veren Bernie Wrightson (Bernard Albert Wrightson), yazar Len Wein'le birlikte Swamp Thing adlı çizgi roman karakterini yaratmasıyla bilinir. Uzun zaman gazete ve çizgi roman alanında yaptığı illüstrasyonlardan ve yedi yıllık bir uğraştan sonra, 1983 yılında Mary Shelley'nin "Frankenstein" romanının, Gustave Dore'nin "İlahi Komedi" gravürleri gibi eski, baskı eserlere benzemesi için çini mürekkeple hazırlanmış illüstrasyonlardan oluşan yeni yorumunu yayımlar ve bu eser sanatçının en bilinen eserleri arasında yer alır (Shelley, 1983: 46) (Görsel 5). Bernie Wrightson ve Barry Windsor-Smith tarafından resimlenen fantastik içerikli çizgi romanların, John Howe'ın koleksiyonunda ve esin kaynakları arasında önemli bir yeri vardır (Howe, 2001: 9).



Görsel 5: Wrightson, B. (1983). Agreed to Descend. [16 x 20 cm, Kağıt Üzerine Mürekkepli Kalem].

Kaynak: <https://tinyurl.com/2s4kvbh7>, Erişim Tarihi: 15.12.2024

John Howe'ın hazırlayıp sunduğu “Fantezinin Kökenleri” başlıklı, 4 bölümlük belgesel dizisinin ilk bölümünde, “Grimm Kardeşler” olarak bilinen akademisyen, yazar Jacob Ludwig Karl Grimm ve Wilhelm Carl Grimm’in eserleri ele alınır. “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler”, “Rapunzel”, “Hansel ve Gretel”, “Bremen Mızıkacıları”, “Kırmızı Başlıklı Kız” gibi dünyanın her köşesinde bilinen masallar, Grimm Kardeşlerin halk öykülerini birçok başka kesimden insandan dinleyip derlemeleri ve sonra edebi bir biçimle kaleme alıp 1812 yılından başlayarak yayınlamaları yoluyla tüm dünyada bilinir hale gelir. Yirmili yaşlarındaki gençler olarak araştırmalarına başladıklarında, kaybolmaya yüz tutmuş Alman kültürel ruhunu yansıtan bir eser yayımlama isteğindedirler (Zipes, 2002: 111). Çalışmalarıyla Alman dilinin geliştirilmesine katkıda bulunmak da ana hedeflerinden birisidir (Antonsen, Marchand, Zgusta, 1990: 11).

Çalışmalarıyla Alman kültürel kimliğini korumayı ve dönem halkının Romantizme duyduğu ilgiyi öykülerle karşılamayı hedefleyen Grimm Kardeşlerin eserleri, yıllar içerisinde birçok illüstratör tarafından çalışılır. Bu illüstratörlerin en bilinenlerinden birisi, “İllüstrasyonun Altın Çağı” olarak bilinen dönemde öne çıkmış sanatçılardan olan Arthur Rackham’dır. Belgeselin ilk bölüm tanıtım görselinde de eseri kullanılan sanatçı (Görsel 6), mürekkepli kalemle yaptığı çizimler ve sulu boya çalışmalarıyla bilinir. Ağaçları resmedişindeki kendine özgü üslubuyla Tolkien üzerinde etkisi olduğu düşünülen Rackham, illüstrasyon mesleğine ilk adımlarını haftalık bir dergide yer alan illüstrasyonlarıyla atar (Menges, 2008: 10). Kısa süre içerisinde tam zamanlı bir illüstratör olmaya karar verir ve 20. Yüzyılın başında fantastik illüstrasyonlarını içeren resimli kitaplarıyla adını duyuran

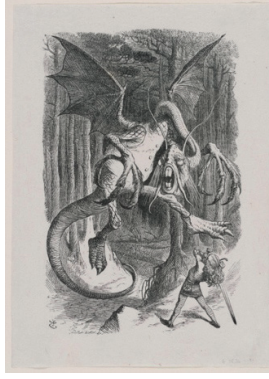
bir sanatçılardır. Gazete ve dergi illüstrasyonları üzerinde çalışırken geliştirdiği kendine özgü çizgisi, önce kurşun kalemle hafifçe çizilen taslaklar olarak çalışılır, ardından bu hatlar üzerinden mürekkeple geçilir. Mürekkep çizgileri bazen saydam, sulu boya renk katmanlarıyla birleşir. Rackham'ın, ilk çalışmalarında sulu boya işleminden sonra çizgilerin üzerinden tekrar geçtiği çünkü baskı teknolojisi yeterince gelişmediğinden çizgilerin bulanıklaşabildiği belirtilir (Peitcheva, 2016: 4). Rackham'ın, Washington Irving'in Rip Van Winkle kitabı için yaptığı 51 renkli illüstrasyon, basım teknolojisinin gelişmesi yoluyla renklerin doğru bir biçimde yeniden üretildiği önemli bir eserdir.



Görsel 6: “Fantezinin Kökenleri, Bölüm 1: Grimm Kardeşler (Terry Gilliam ve Katinka Netzer)” belgeseli için tanıtım görseli. İllüstrasyon: Rackham, A. (1909). *Good Dwarf, Can You Not Tell Me Where My Brothers Are?*. [34,9 x 48 cm, Mürekkep ve Sulu Boya].

Kaynak: <https://tinyurl.com/694p3x9r>, Erişim Tarihi: 12.12.2024

Grimm Kardeşlerle ilgili belgeselde, John Howe, “Grimm Kardeşler” ve “Don Kişot’u Öldüren Adam” gibi birçok fantastik filmin yönetmeni olan Terry Gilliam’la (Terrence Vance Gilliam) görüşmeler yapar. Sanatsal üretimlerine karikatür ve illüstrasyonlarla başlayan yönetmen, film dünyasına Monty Python’s Flying Circus komedi dizisi için yaptığı canlandırma çalışmaları ve aynı ekibin ilk filmlerinin iki yönetmeninden biri olarak adım atar. Yönetmenin 1977’de kendi başına yönettiği ilk film olan “Jabberwocky”, Lewis Carroll’ın, George Macdonald’ın yorumlarıyla geliştirmiş olduğu Alis Harikayalar Diyarı içerisinde yer alan bir şiirin uyarlamasıdır. Kitapta ünlü illüstratör John Tenniel’in beyaz-siyah illüstrasyonu ile görselleştirilmiş olan Jabberwocky yaratığı yer alır (Görsel 7).



Görsel 7: Tenniel, J. (1872). The Jabberwocky. [11,5 x 15,7 cm, Ağaç Baskı]. The Victoria and Albert Museum.

Kaynak: <https://tinyurl.com/yck8jedv>, Erişim Tarihi: 13.12.2024

“Fantezinin Kökenleri” belgeselinin ikinci bölümünde William Morris’in yaşamı ve eserleri incelenir. William Morris ve Emery Walker’ın 1891’de kurduğu Kelmscott Press yayinevi, Arts and Crafts akımıyla uyumlu bir biçimde, Morris tarafından tasarlanan ve süslemesi yapılan, elle ve kısıtlı sayıda, sanatsal değeri yüksek kitaplar basar. Morris’in edebi eserleri, modern fantastik edebiyat türünün oluşmasında, Tolkien üzerindeki etkisiyle önemli bir rol oynamıştır. Morris’in 600’den fazla tekstil ve duvar kağıdı tasarımı, 150’den fazla vitray tasarımı yaptığı; erken dönem matbaacıların çalışmalarını çağrıştıran yazı karakterleri geliştirdiği ve kurduğu Kelmscott Press yayinevinde el yazması tarzında hazırlanmış sınırlı sayıda basılan kitaplar için 650 kadar süsleme yaratmış olduğu paylaşılmıştır (Clutton-Brock, 2007: 110).

William Morris’in üzerinde çalıştığı kitapların çoğunun içerisinde yer alan illüstrasyonları, ressam, tasarımcı ve illüstratör Edward Burne-Jones hazırlar. Üniversite yıllarında William Morris’le tanışan ve uzun yıllar sürecek bir dostluğun ve ortaklığın tohumlarını atan sanatçı (Wildman, Christian, 1998: 5), Ön Raffaelocu akımın kurucularından olan Dante Gabriel Rossetti’den büyük ölçüde etkilenir. Ön Raffaeloculara göre sanatın amacı, aslen Hristiyan konularını resmetmek ve Raphael öncesi eserlerde olduğu gibi doğayı taklit etmektir. Bunun için sanatın, ince ayrıntılar içeren karmaşık kompozisyonlar üzerine inşa edilmesi ve canlı renkler barındırması gerektiğini savunurlar (De la Sizeranne, 2008: 175-176).

Edward Burne-Jones, Ön Raffaeloculardan ilham almasının yanında Orta Çağ şövalyelik öykülerine de ilgi duyar. Yağlı boya resim yanında vitray ve farklı malzemelerle süsleme sanatı da yapar ancak daha çok illüstrasyonlarıyla

bilinir. Çalışmaları yoluyla kusursuz güzellikleri yaratmaya çalıştığı düşünülür (Bade, 2011: 8). William Morris birlikte hazırladıkları en ünlü eserlerinden biri, 1896'da basılan ve “Kelmescott Chaucer” olarak da bilinen, “Geoffrey Chaucer’ın Eserleri” kitabıdır (Görsel 8).



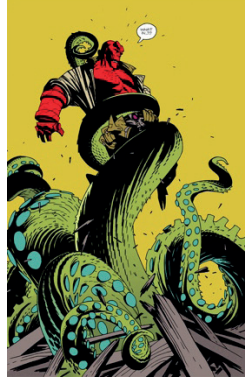
Görsel 8: Morris, W.; Burne-Jones, E. (1896). The Works of Geoffrey Chaucer. [31 x 44 cm, Ağaç Baskı].

Kaynak: <https://tinyurl.com/3w9pn2yk>, Erişim Tarihi: 12.12.2024

Bilimkurgu, korku, fantastik edebiyat yazarı H. P. Lovecraft (Howard Phillips Lovecraft), “Fantezinin Kökenleri” belgeselinin üçüncü bölümünün konusudur. Lovecraft’ın çoğunlukla Amerika’nın New England bölgesinde yer alan öyküleri, insanlığın evrende önemli bir yeri olmadığı, kırılğan olduğu görüşünü savunur. Fantastik, bilimkurgu ve korku öğelerini bir araya getirerek kurguladığı öyküleri arasında, “Cthulhu” adlı kozmik yaratığın ilk defa ortaya çıktığı, 1928 yılında yayınlanan “Cthulhu’nun Çağrısı” adlı öykü öne çıkar (Joshi, 2001: 224). Yaşamı sırasında eserleri daha çok “Weird Tales” gibi, kurgusal öykülere yer veren dergilerde yayınlanır. Eserlerinin değeri zamanında bilinemese de öykülerin 1970’lerde yeniden basılmasıyla birlikte 20. Yüzyılın en önemli fantastik edebiyat yazarları arasında sayılmaya başlanır.

H. P. Lovecraft’ın öykülerinden esinle birçok edebi, sanatsal, popüler kültür ve eğlence eseri üretilir. Yazarın etkisinin, eserlerinde duyumsanabildiği sanatçılardan birisi, “Hellboy” adlı çizgi roman karakterini yaratmasıyla ünlü çizgi roman yazar ve illüstratörü Mike Mignola’dır (Michael Mignola). 1982 yılında Marvel Comics çizgi roman şirketinin yayınları için çinici olarak illüstrasyon mesleğine başlayan Mignola, doğaüstü, olağan dışı olaylara ve öykülere ilgisinin çocukluk yıllarında, “Drakula” romanını okumasıyla

başladığını belirtir (Hammond, 2019: 21). Marvel ve DC Comics için birçok çizgi romanda önce çinici sonra asıl çizer olarak çalışan Mignola, Dark Horse çizgi roman yayınevi için 1993 yılında “Hellboy” adlı karakteri yaratır ve bu karakterin ilk öyküleri 1994’te yayımlanır. Öykülerde, cehennemden çağrılmış olan iyi huylu bir yaratık ve daha sonra süper kahraman olan Hellboy, doğüstü olayları inceleyip kötülüğe karşı insanlığı korur. Bu öykülerde, çoğu zaman Lovecraft’in ahtapot, ejderha karışımı bir yaratık olan Cthulhu gibi dev boyutlarda, çok kollu, bacaklı veya başlı yaratıklarla boğuşur (Hammond, 2019: 29) (Görsel 9). Mignola’nın illüstrasyon biçimi, ünlü çizgi roman yazarı Alan Moore tarafından, çizgi roman illüstratörlerinin “kral”ı Jack Kirby’nin biçiminin iyi anlaşılması ve eski ilham kaynaklarının güçlü siyah mürekkep gölgeler ve parlak renklerle modernleştirilmesi olarak tanımlanır (Mignola, 1997: 6).



Görsel 9: Mignola, M. (1994). *Hellboy: Seed of Destruction*.

Kaynak: <https://tinyurl.com/3scczdtc> , Erişim Tarihi: 15.12.2024

Yazıları H. P. Lovecraft gibi ilk olarak *Weird Tales* dergisinde yayınlanan bir başka yazar, “Kimmeryalı”, “barbar” gibi sıfatlarla tanımlanan Conan karakterinin yaratıcısı Robert E. Howard’dır (Robert Ervin Howard). “Fantezinin Kökenleri” belgesel dizisinin dördüncü ve son bölümünün konusu olan Howard, çocukluğunda ilgilenmeye başladığı Vikingler, Araplar, savaşlarla ilgili öyküler ve yazın sanatından ilhamla kaleme aldığı “Mızrak ve Diş” adlı öyküsünü 1924 yılında, 18 yaşındayken *Weird Tales* dergisine satar ve yazarlık mesleğine başlamış olur. Yazarlıktan fazla bir kazanç sağlayamadığı için çeşitli farklı işlerde çalışan Howard’ın uzun süre üzerinde çalıştığı ve Kull adlı karakteri içeren “Gölge Krallık” adlı öyküsü 1927’de yayımlanır. Fantastik öğeler, mitoloji, korku gibi öğeleri romantizm ve kılıçlı dövüşlerle birleştiren eserle birlikte “Kılıç ve Büyü” olarak adlandırılan yeni bir anlatım türü ortaya çıkmış olur.

Robert E. Howard ve hayranlık duyduğu H. P. Lovecraft arasında, ikisinin de öykülerini yayınlayan *Weird Tales* dergisi yoluyla bir dostluk başlar ve yazarlar, sıklıkla, Lovecraft'in "yapay efsaneçilik" olarak tanımladığı Howard'ın eserlerini ve onlarda yer bulan barbarlık ve uygarlık ikilemi üzerine düşüncelerini birbirileriyle paylaşırlar (Howard, 2007: 185). Howard, insanın doğal halinin barbarlık olduğu görüşünü savunurken Lovecraft, uygarlığın, insanlığın en büyük başarısı olduğunu savunur. Howard'ın görüşleri, barbarların ülkesi Kimmerya'yı kurgulaması ve burada yaşayan Conan karakterini yaratmasıyla somut bir biçim alır. Tarihe duyduğu ilgi ve sahip olduğu bilgiyle fantastik dünyası Kimmerya'yı zenginleştiren ve düşsel Hyborian Çağı'nı geliştiren yazar, gerçekte kurguyu harmanladığı fantastik bir tarihi dönem yaratmış olur.

Howard'ın öyküleri ilk defa 1937'de kitaplaştırılır. Frank Frazetta'nın 1966 yılında yaptığı "Barbar Conan" ve devam kitaplarının kapaklarının, Howard'ın eserlerine duyulan ilginin artmasında büyük bir etkisi olduğu savunulabilir. Conan öykülerinin 1970'te, Amerika'da yayımlanan ilk çizgi roman uyarlamalarının illüstratörü olan Barry Windsor-Smith, "Fantezinin Kökenleri"nin dördüncü bölümünde John Howe'ın görüştüğü uzmanlardan birisidir (Howe, 2022). The Gorblimey Press yayınevinin kurucularından olan ve aynı dönemde Bernie Wrightson'la stüdyo alanı paylaşan Windsor-Smith (Jones, Kaluta, Windsor-Smith, Wrightson, 1979: 10, 11), Marvel Comics için "Conan the Barbarian" çizgi roman serisini çizdiği dönemde, başlarda daha çok çizgi roman illüstratörlerinden esinlenilerek oluşmuş bir illüstrasyon dili kullanırken zamanla Art Nouveau ve Ön Raffaellocu sanat akımlarından esinle biçimini kendine özgü ve çizgi romanlarda çok karşılaşılmayan bir hale getirir (Windsor-Smith, 1996: 12). Bu biçimin kendini en çok gösterdiği eserlerinden birisi olan "OPUS", sanatçının hem yazıp hem de illüstrasyonlarını yaptığı, otuz yıldan fazla süre içerisinde oluşturulmuş kitaplar serisidir (Görsel 10).



Görsel 10: Windsor-Smith, B. (1995). Beguiled. [Mürekkep, Renkli Kuruboya, Sulu Boya, Guaj].

Kaynak: <https://tinyurl.com/3xz3yt2n> , Erişim Tarihi: 12.12.2024

“Fantezinin Kökenleri” belgesel dizisi yoluyla Grimm Kardeşler ve Arthur Rackham; William Morris ve Edward Burne-Jones; H. P. Lovecraft ve Mike Mignola, Robert E. Howard ve Barry Windsor-Smith arasındaki tematik bağlantıların ortaya konulmasıyla birlikte bu yazar ve illüstratörlerin birbirileri arasında da bağlantılar bulunduğu görülebilir. Grimm Kardeşler ve William Morris fantastik kurmacayı kültürlerin ve güzelliğin korunup çoğaltılması amacıyla ele alırken, Lovecraft ve Howard gibi yazarlar eserleri yoluyla dünya görüşlerini, felsefelerini işleyebilecekleri düşsel efsaneler ve tarihler yaratırlar. Yazarlar bu biçimlerde üretimlerini sürdürürken Rackham, Burne-Jones ve Windsor-Smith gibi illüstratörler için öncelikli esin kaynaklarından birisi, Ön Raffaellocu sanatçıların Orta Çağ şövalyelik değerlerini ve dünyasını yansıtan resim çalışmalarıdır. Doğa ve anatominin iyi bir biçimde çalışılması ve öğrenilmesinin ardından fantastik dünyaların özgürce ve stilize bir biçimle yansıtıldığı görülebilir. İllüstrasyon becerilerinin geliştirilmesiyle ilgili John Howe’ın kendisinin de kullandığı benzer yöntemler vardır.

3. John Howe’ın Fantastik İllüstrasyonla İlgili Görüşleri

John Howe, Ağustos 2022’de Signum Üniversitesi öğretim elemanları Dr. Corey Olsen ve Dr. Maggie Parke’la yaptığı söyleşide, fantastik illüstrasyonların sunduğu dünyanın, bilinen dünyanın birkaç katman eklenmiş hali olduğunu belirtir (Olsen, Parke; 2022). Ona göre fantastik illüstrasyon yapmak, sanatçının aklında kurduklarının görselleştirmesinden çok, insanlığın bilinçaltında var olan imgelerin bir arkeologmuşçasına kazılarak çıkarılması ve illüstrasyon yoluyla gözler önüne serilmesidir.

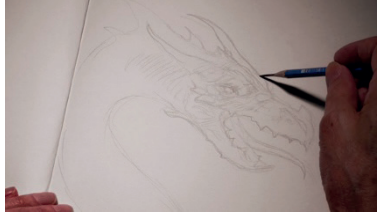
Perspektif, anatomi çizimi gibi temel becerilerin edinilmesi ve sıklıkla çizilen konuların önceden ayrıntılı bir biçimde çalışılmasının ardından illüstrasyon yapacak kişinin, yaratmak istediği etkiye daha iyi odaklanabileceğini belirten Howe, bir fantastik edebiyat metnini okuduktan sonra araştırma yapmak ve aklını bilgilerle doldurmak yerine düşünmeyi bırakıp sakince beklediğini belirtir (Olsen, Parke; 2022). Zamanla görüntülerin kendiliğinden aklında belirdiğini açıklayan sanatçı, boş kağıdın içinde gizli olan görüntüyü, taşı yontan bir heykeltıraş gibi ortaya çıkarmaya çalıştığını söyler. İllüstrasyonu tamamladığında ortaya çıkan görselin ilk bakışta metinden bağımsız gibi görüldüğü durumlarda bile, metin ve görsel arasında mantığın ötesinde, yalnızca sezgilerle kavranabilen bir bağlantı olduğuna inandığı yönündeki görüşlerini paylaşır. Çalışma yaşamının başında, görüntülerin, illüstratörün kafasının içinde oluştuğuna ve yeteneğin, bu görüntüleri kağıda aktarma becerisi olduğuna inandığını belirten Howe artık bu yaklaşımdan tamamen farklı bir noktada durmaktadır. Şimdi, illüstratörde arzu, deneyim ve beceri olduğuna, yalnız görsellerin sanatçının dışındaki dünyada gizli bir biçimde var olduğuna inanır. Eğer illüstratör sabırlı bir biçimde sezgilerini izlemeyi becerbilirse gizli görüntüleri bulabilir (Howe, 2021: 214).

Howe'a göre eski çağlarda resim yapmak, gözle görülemeyenin görünür kılındığı, kutsal sayılan, büyümlü bir etkinliktir (Howe, 2021: 230). Resim, gizli bir biçimde veya bir ayinle yapılır ve süreç, resmin kendisi kadar kutsaldır. Rönesansla birlikte, imgelerin Tanrı'dan geldiği görüşünün yerini asıl yaratıcının sanatçı olduğu düşüncesi alır. Howe'ın illüstrasyonla ilgili kişisel görüşleri ve süreçle ilgili öğütleri, eski çağlardaki yaklaşımı çağrıştırır niteliktedir: "Rahatlayın, aklınızı boşaltın. Çizim yapmaya çalışmayın. Kağıt, içine kaleminizle uzanacağınız ve orada var olan dünyayı ortaya çıkaracağınız üç boyutlu bir alandır" (Howe, 2021: 215). "Kendinizi unuttun ve yeni deneyimlere açık olun. Deneyimleriniz, konunuz ve çizim arasında üçlü bir bağ kurulmasına izin verin. Çiziminiz, bu bağın elle tutulur izi olacak (Howe, 2021: 118)."

John Howe'ın fantazy illüstratörleri için bazı başka önerileri şöyledir:

1. Kalem hafifçe ve uçtan uzak tutun.
2. Kalem ve dolayısıyla düşüncelerin, silik çizgiler çizerek dolaşmasına izin verin.
3. Sivri kalem ucuyla net çizgiler elde edin.
4. Çizgilerin hacimleri yansıttığının bilincinde olarak çizim yapın.
5. Çizmeye devam ettiğiniz sürece yeni düşüncelerin doğacağını bilincinde olun.

6. İşinize yaramayan çizgileri rahatça silin.
7. İllüstrasyonunuz, aklınızdakiyle örtüşmediğinde de çizmeye devam edin.
8. Çizimlerinüz üzerinde çok durmayın; yeni çizimler yapın.
9. Sadece bir çizim yöntemi kullanmak yerine birçok yöntem kullanın.
10. Büyük ve iyi kağıtları olan defterler kullanın.
11. Düş dünyanızı inandırıcı kılmak için çok araştırma yapın.
12. Çalışmaya başlarken çok düşünmeyin; illüstrasyonu çizerek keşfedin (Howe, 2021: 231).



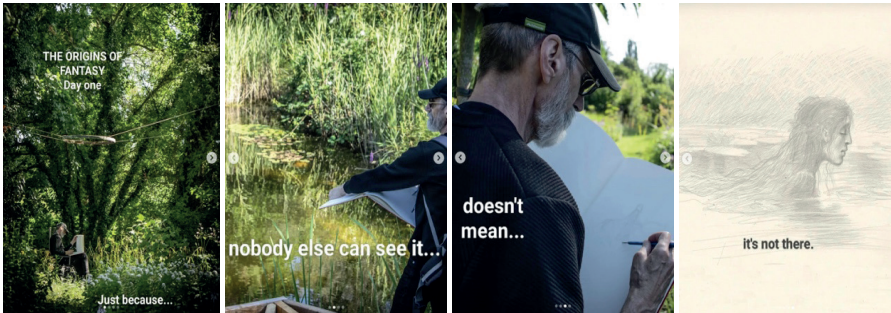
Görsel 11: John Howe, kalemi uçtan uzak ve kendine özgü bir biçimde tutar.

Kaynak: <https://tinyurl.com/yy4bdy88>, Erişim Tarihi: 12.12.2024

John Howe'nin çalışmalarının önemli bir özelliği, izleyiciyi düşsel bir dünyaya götürürken bir yandan da gerçekten var olmuş bir dünyayı ve o dünyanın tarihini gözler önüne serdiği duygusunu yaratmasıdır. Bu etkinin sağlanmasının kapsamlı bir görsel tarih bilgisiyle mümkün olduğunu vurgulayan Howe, bunun nedeninin fantastik kurmacanın eski mit ve efsanelerle ortak özellikler içermesi olduğunu belirtir. Fantastik kurmacada amaç inandırıcılık olduğu için, kültürler, uygarlıklar, tarih, coğrafya gibi bilgilerle donanmış bir fantazy illüstratörünün çalışmalarının bir o kadar daha etkili sonuçlar yaratabileceğini savunur. Film ve diziler için tasarımlar da yapan sanatçı, bir tasarımın uydurulmuş gibi, gerçekle bağlantısız görünmemesini önerir. Kurmaca dünyasının tasarımının, yabancı bir kültürün incelenip öğrenilmeye çalışılması olarak ele alınmasını önerir (Howe, 2021: 417). Tasarımcının düşlediği görsellerin var olan bir coğrafya veya kültüre göre biçimlenmesi, onlardan esinlenilerek yaratılması, temelleri gerçeğe dayandığı için tasarımları daha kalıcı kılarken düşle gerçek arasındaki çizginin de silikleşmesini sağlar. Bu duruma örnek olarak, Hobbit film üçlemesi için tasarımında çalışmış olduğu Dale şehrini örnek verir. Dale'i gezen insanların,

seti gerçekte gezmiş oldukları şehirlere benzetmiş olduklarından söz eder. Bu örnekten çıkarılabilecek sonuç; bir tasarımın veya illüstrasyonun düşsel bir dünyayı sunarken, insanların gerçek deneyimleriyle örtüşmesinin, kurgu dünyasının gerçekte var olabileceği inancını güçlendirdiği, böylelikle de Peri Ülkesinin gerçekliğini yaşatarak bir anlamda izleyeni büyülediği yönünde olabilir.

Kurmacayı kabul etmeye hazır olan seyircilerin gözünde, yaratılan fantastik dünyaların çekiçliliğinin arttırılabilmesi için yüksek derecede inandırıcılık sağlanması gerektiğini savunan John Howe, bunun, “gerçek olan şeyler”le “gerçek olması istenen şeyler”in kesiştirilmesi yoluyla sağlanabildiğine inanır (Howe, 2021: 36). Burada, insan olmakla ilgili temel konular, günlük yaşamın sıradanlığından arındırılarak, ortak kültürel miras ve zengin hayal gücünün bir araya getirilmesi yoluyla hayranlık uyandırıcı ve bununla birlikte gerçek olma olasılığı taşıyor gibi görünen bir ortamda ele alınır. Sanatçıya göre, bunu başarabilen fantastik illüstrasyon çalışmaları mantığın sınırlarının aşılmasını ve büyüünün yaratılmasını sağlar.



Görsel 12: John Howe'n "Fantezinin Kökenleri" belgesel çekimlerinin ilk gününden yaptığı bir sosyal medya paylaşımı: "Başkalarının görememesi, orada olmadığı anlamına gelmez".

Kaynak: <https://tinyurl.com/3u7p7asd> , Erişim Tarihi: 12.12.2024

Filmler için illüstrasyon ve tasarım çalışmaları yaptığında, John Howe tarihte gerçekten var olmuş yer ve malzemelerden esinlenmenin yanında başka kaynaklardan da yararlanır. İllüstratöre göre Orta Dünya'yı filmler için yaratmanın dört katmanı vardır: 1) Tolkien'in öyküleri, 2) Öykülerle ilgili yapılmış olan açıklamalar, 3) Öyküleri yazarken Tolkien'i etkilemiş, ona ilham kaynağı olmuş olan yerler ve olaylar, 4) Filmlerin çekilmesi için seçilmiş olan Yeni Zelanda'daki yerler (Howe, 2021: 5). Bu bilgileri toplamanın yanında, kendi kişisel deneyiminden, doğa ve ışık arasında gerçekleşen rastlantısal

karşılaşmalardan da yararlanan Howe, sıklıkla açık havada, gerçek yerlerde desen çalışmaları yapar, fotoğraflar çeker ve bu etkinliklerden elde ettiği ayrıntılar, illüstrasyonların birer parçasına dönüşür. Böylelikle, “akıl ve ruh coğrafyası” olarak tanımladığı fantastik dünyaları “yüce olan” a yaklaştırmaya çalışır çünkü Tolkien’in düşüncesinde olduğu gibi saf yaratım eylemi Tanrı’nın alanı, ikincil yaratım ya da sanat ise insanın alanıdır (Howe, 2021: 7).

Sonuç

Büyülenmenin, aklın ve ruhun dünyası olan Peri Ülkesinin fantastik illüstrasyonlar yoluyla keşfedilmesi için fantazyaya illüstratörleri birçok farklı yöntem kullanırlar. Bu gizli ve bazen tehlikeli dünyaya ulaşabilmek için temel çizim becerilerine sahip olmak önemli olsa da yeterli değildir. İllüstratörün, kendisi dışındaki dünyanın derin gerçeklerini beyaz kağıdın içinde bulup ortaya çıkarabilecek bir içgüdüye sahip olması gerekir. İçgüdüleriyle ulaştığı ve ortaya çıkarmaya başladığı görüntüleri tarih, coğrafya, farklı kültürlerle ilgili bilgileriyle destekleyerek somutlaştırır çünkü Peri Ülkesi, gerçek olan şeylerle gerçek olması istenen şeylerin birleştiği yerdir. John Howe bu ülkeyi kalemleri, fırçaları ve kağıtlarıyla kırk yılı aşkın bir süredir keşfetmektedir ve bu keşfin sonu yoktur. Fantastik illüstrasyon sanatçıları, Peri Ülkesinde her zaman keşfedilecek yeni yerler bulacaklardır.

Kaynakça

- Antonsen, E. H.; Marchand, J. W.; Zgusta, L. (1990). *The Grimm Brothers and the Germanic Past*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Bade, P. (2011). Edward Burne-Jones. Londra: Parkstone International.
- Clute, J.; Grant, J. (1996). *The Encyclopedia of Fantasy*. Londra: Orbit Books.
- Clutton-Brock, A. (2007). *William Morris*. New York: Parkstone International.
- De la Sizeranne, R. (2008) *The Pre-Raphaelites*. New York: Parkstone International.
- Dass, W. (2016). *The History of Star Wars Posters*. Film School Rejects. <<https://web.archive.org/web/20200807144518/https://filmschoolrejects.com/star-wars-the-posters-14ad09654325/>> (Erişim: 14.12.2024)
- Fenner, A.; Fenner, C. (2007). Frank Frazetta, Rough Work: Concept Art, Doodles, and Sketchbook Drawings. Overland Park, KS: Spectrum Fantastic Art, LLC.
- Hammond, S. G. (2019). *The Mignolaverse: Hellboy and the Comic Art of Mike Mignola*. Illinois: Seuart Organization.
- Hammond, W. G., Scull, C. (1995). *J. R. R. Tolkien: Artist & Illustrator*. New York: Houghton Mifflin Company.
- Howard, R. E. (2007). *Crimson Shadows: The Best of Robert E. Howard, Vol. 1*. New York: Ballantine Books.
- Howe, J. (2022). *Instagram*. <<https://www.instagram.com/p/CITTvWYKbu-/>> (Erişim: 20.10.2023)
- Howe, J. (2021). *John Howe's Ultimate Fantasy Art Academy: Inspiration, Approaches and Techniques for Drawing and Painting the Fantasy Realm*. Cincinnati: David & Charles Limited.
- Howe, J. (2001). *Myth & Magic: The Art of John Howe*. New York: HarperCollins Pub. Ltd.
- Jones, J.; Kaluta, M.; Windsor-Smith, B.; Wrightson, B. (1979). *The Studio*. Londra: Dragon's Dream Ltd.
- Joshi, S. T. (2001). *A Dreamer and a Visionary: H. P. Lovecraft*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Le Guin, U. (1993). *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*. New York: HarperPerennial.
- Leroy, M. (2016). *The Golden Age(s) of British Illustration*. Studies in Literature and Culture, Vol. 14, pp. 165-180. Lublin: University of Lublin Press.
- Martone, R. (2020). *Signs of Modern Human Cognition Were Found in an Indonesian Cave*. Scientific American. <<https://www.scientificamerican.com/>

- article/signs-of-modern-human-cognition-were-found-in-an-indonesian-cave/> (Erişim: 14.12.2024)
- Menges, J. A. (2008). *Rackham's Fairies, Elves and Goblins*. New York: Dover Publications, Inc.
- Mignola, M. (1997). *Hellboy: Wake the Devil*. Milwaukee: Dark Horse Books.
- Olsen, C; Parke, M. (2022). *Other Minds and Hands, Episode 16: John Howe*. Signum University. YouTube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=hGylsEi_mW4&t=2228s> (Erişim: 19.08.2022)
- Peitcheva, M. (2016). *Arthur Rackham: Drawings – Colour Plates*. Kaliforniya: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Scull, C., Hammond, W. G. (2017). *The J. R. R. Tolkien Companion and Guide, Vol. 1: Chronology*. Londra: Harper Collins Publishers.
- Wildman, S.; Christian, J. (1998). *Edward Burne-Jones: Victorian Artist-Dreamer*. New York: Metropolitan Museum of Art.
- Windsor-Smith, B. (1996). *Barry Windsor-Smith: Storyteller, Vol.1, No: 1*. Oregon: Dark Horse Comics.
- Shelley, M. (1983). *Bernie Wrightson's Frankenstein or The Modern Prometheus*. Pennsylvania: Underwood-Miller.
- TDK. (2022). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri: Güncel Türkçe Sözlük*. Türk Dil Kurumu. <<https://sozluk.gov.tr/>> (Erişim: 14.12.2024)
- Tolkien, J. R. R. (1999). *Peri Masalları Üzerine*. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.
- Tyson, D. (2010). *The Dream World of H. P. Lovecraft: His Life, His Demons, His Universe*. Minnesota: Llewellyn Publications.
- Zipes, J. (2002). *The Brothers Grimm: From Enchanted Forests to the Modern World*. New York: Palgrave Macmillan.