

# Jan Švankmajer'in Eserlerinde "Ölüm"\* "Death" in the Works of Jan Švankmajer

Levent ŞENTÜRK<sup>1</sup>

## Öz

Çek Gerçeküstücülüğünün, animasyon filmleriyle tanınan önemli temsilcisi Jan Švankmajer'in (1934) plastik sanatların çeşitli alanlarına yayılan yapıtlarının ölümle ilgili olanlarını ele almaya çalıştığım bu makale, sanatçının yapıtlarına odaklanırken filmleriyle de bağlar kurmayı denemektedir. Makalede filmlerinin ölümle ilişkili ayrıntılarını, plastik sanat yapıtlarının ve filmlerinin kökenini, heykellerindeki kimi temaları; çizim, kolaj ve boyamalardan oluşan resimlerinin bazılarını ele almak için bir başlangıç yapmayı denedim. Makalenin sonundaki filmografi, adı geçen filmlerin hangileri olduğunun daha açık görülebilmesini sağlayan bilgiler içermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Jan Švankmajer, animasyon sineması, Çek Sürrealizmi, dokunsallık, ölüm.

## Abstract

Jan Švankmajer (1934), renown for his animated short and feature films and being as one of the most prominent figures within Czech Surrealism, has produced many works in different fields of art. In this essay, I try to work out some of his works concerned with death and I try to make parallel readings between these works and his films. This essay can be considered as a prolegomena, for some details in his films related to death, for mapping out the sources of his films and artworks, for some themes in his sculpted objects; as well as his etchings, collages, drawings. The detailed concluding list of films gives detailed information to the reader, familiar with Švankmajer's animated work.

**Keywords:** Jan Švankmajer, animation films, Czech Surrealism, tactility, death.

## Jan Švankmajer'in Eserlerinde "Ölüm"

-Annem Saadet Şentürk'ün (1956-2017) anısına-

*Animasyonu büyüselsel bir işlem olarak kullanın. Animasyon, ölü şeyleri etrafta oynatmaktan ibaret değildir, onları yeniden canlandırmaktır. Daha iyi bir ifadeyle, onlara yaşam vermektir. Filminizde bir objeyi yeniden canlandırmadan önce onu anlamaya çalışın. Faydacı işlevi açısından değil iç yaşamı bakımından. Objeler, özellikle eski objeler içlerine kaydedilmiş tarihlerin tanığıdır. Birçok duyguya garkolmuş ve nice psikik durumlarını onların içine sakmış insanlar tarafından farklı durumlarda dokunulmuşlardır. Kameranız aracılığıyla bu saklı yönlerden bazılarını açığa çıkarmak isterseniz, dinlemeniz gerekir. Bazen yıllar boyunca. Önce bir toplayıcı olmanız gerekir, ancak bundan sonra film yapabilirsiniz. Objeleri hayata döndürmek doğal bir süreç olmak durumundadır. Yaşam onların içinden çıkmalıdır, sizin hevesinizden değil. Asla nesnelere ihlâl etmeyin! Onlar aracılığıyla kendi hikâyenizi anlatmayın, onlarınkini anlatın. (Dekalog. 3.)<sup>2</sup>*

\* Yayın Başvuru Tarihi: 10.07.2017, Yayın Kabul Tarihi: 30.10.2017.

<sup>1</sup> Doç.Dr., Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, leventsenturk@gmail.com

<sup>2</sup> František Dryje ve Bertrand Schmitt (Eds.) *Jan Švankmajer. Dimensions of Dialogue / Between Film and Fine Art*. (Prag: Arbor-Vitae, 2012), s. 462.



Seksenli yaşlarını süren Jan Švankmajer, son filmi olacağını şimdiden (2016) ilan ettiği *Böcekler* (*Insects*, 2018) üzerinde çalışmaktadır. Ölüm formları, ölümlerin kullanımı, dirim/ölüm meselesinin felsefi ve “pratik metafizik” varyantları bakımından pek az yapıt Švankmajer’inki kadar yoğun, girift, almasıktır.

Animasyonlu filmleri 1990’lardan itibaren dünyada ün kazanmış, gerçeküstücülüğün yaşayan en büyük sanatçılarından Çek yönetmen Jan Švankmajer’in (1934) az bilinen plastik sanat yapıtlarının bir kısmını bu yazıda ele almaya çalıştım. Bu yapıtlar arasından, ölüm temasıyla bağlantılı bazılarını seçmeyi ve yazımı bunlarla kurmayı denedim. Bununla beraber, bu seçmenin bile indirgemeci olabileceği konusunda okuru uyarmalıyım. Yazının sonunda, yönetmenin filmografisi de bulunuyor.

## Švankmajer Filmlerinde Ölüm: Birkaç Başlık

*Benim için nesnelere insanlardan daha canlıydı. Daha kalıcıydılar ve aynı zamanda daha ifade doluydular. İnsanların hafızalarını çok aşarlar ve altta yatan içerikleri ve bellekleriyle daha heyecanlı vericidirler. Nesnelere tanık oldukları olayları gizler... Filmlerimde her zaman nesnelere bu içeriği kazıp çıkarmaya ve sonra da onların öykülerini anlatmaya çalıştım... Bu insanlarla şeyler arasında, tüketimci kurallara dayanmayan, diyalog içinde kurulmuş anlamlı bir ilişki yaratır.*<sup>3</sup>

*Don Sanche*’nin (1970) çekiminde, kâğıt kuklanın mezara gömüldüğü sahne sona bırakılmıştır. O gece yağmurludur; Švankmajer ve ekibi, Malá Strana mezarlığındadır. Çekimler gece ikiden önce tamamlanamaz. Yağmur yeniden bastırır, ekip lambaları söndürüp karavana gider. Kâğıt kukla mezarda gömülü kalmıştır. Švankmajer mezarı tek başına kazmak ve kuklayı oradan çıkarmak zorunda kalır. Onu mezarda bırakmayı düşünürse de vazgeçer çünkü değişiklik yapmak gerekirse kuklasız çekim yapılamayacaktır. Derinlerde elleriyle kazmaya başlar çünkü bu kâğıt kuklaya zarar verebilir. Arada sırada eline mezarlardan kemik parçaları gelir. Sonunda onu mezardan çıkarır, her ikisi de çamur içinde kalmıştır.<sup>4</sup>

Bu yazıda, yönetmenin –kısa veya uzun– filmlerini anlatmaya girişmeyeceğim; bu konuda giriş niteliğinde de olsa, daha önce yazdığım için<sup>5</sup> sanat eserlerini ele alarak filmleriyle bağ kurmayı, yani tersinden gitmeyi deneyeceğim. Bununla beraber, ölümün kol gezdiği kısa ve uzun filmleri hatırlatmak mümkün.

Ölüm, *Doğa Tarihi*’nde (1967) taksidermik güvercinle canlı güvercinin aynı kafeste bulunmasıdır. *Weissmann ile Piknik*’te (1968) sonunda eşyaların sahibi için kazılan mezardır. *Bahçe*’de (1968) insanlardan yapılmış çit taşılanmış şekilde ayakta duran insanlardır. *İskelet Kilisesi*’nde (1970) ölümlerin kıyametsi bir sanat eseri oluşturmak için bir araya gelişidir. *Jabberwocky*’de (1971) bebek organları yiyerek beslenen bebeklerin evciliğidir. Aynı filmde ölü bebeğin bedenini parçalayarak içinden çıkan yavru bebeklerdir.

Ölüm, *Usher’ların Evinin Çöküşü*’nde (1980), tabutların çıktığı gezintidir. *Diyalogun Boyutları*’nda (1982) birbirini yutan ve kusan insanlardır; birbirinde eriyen şehvetli bedenlerdir, birbirinin diliyle cinayet işleyen ikiz büstleridir. *Bodrum*’da (1982) kaçışan gece yaratıkları, patatesler ve kudurmuş ayakkabılar, devleşen kara kedidir. *Erkek Oyunu*’nda (1988) birbirini öldüre öldüre tüketen iki futbol takımının tüm üyelerinin katliamıdır, tabutlara konup götürülmeleridir. *Alis*’te (1987) kendi yaralarını tedavi eden ölü tavşandır. Alis’in etrafında toplaşan iskeletsiz hayvanlardır. Doldurulmuş ölü tavşanın dirilişidir. Alis’in kabuk kukladan çıkararak yeniden doğmasıdır.

<sup>3</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 260.

<sup>4</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 433-4.

<sup>5</sup> Levent Şentürk, *Jan Švankmajer Kara Grotesk*, (İstanbul: Kült, 2015).



*Flora*'da (1989) yatağa zincirli, çürüyen, çürüdüğünü bilmeyen trajik bedendir. *Bohemya*'da *Stalinizmin Ölümü*'nde (1990), politikacıların resmini yiyen kurukafadır; önce yaratılan sonra ipe yollanan vatandaşın çamurdan bedeninin devr-i daimidir, Stalin büstünün ameliyatla yarılması ve lobotomisidir.

Ölüm, *Yemek*'te (1992), sonunda birbirini yiyen iki beyefendinin bir lokantadaki karşılaşmasıdır; birer otomata dönüşen döngüsel midelerdir, kendi organlarını çeşnilendiren zarif yamamlardır.

*Faust*'ta (1994), Faust'un kuklaya dönüşmesidir, simya odasında dirilen ve ölen bebektir, Faust'un şeytan ikizidir, önceki Faust'un çöpten çıkan bacağıdır, sonunda Faust'un araba altında can verişidir. *Küçük Otik*'te (2000) topraktan çıkarılan ağaç kökü-bebeğin kanlı cinayetleridir. Ölüm, *Hayatta Kalmak*'ta (2010) küvette bileklerini kesen annenin kanında yüzen bebeğin sağ kalışıdır.

## Ölünün Canlandırılması

*Gerçekte, yaptığım her şey kukla tiyatrosundan gelir. Bundan sonraki tüm yaratımım bu karşılaşmayla kıyaslanabilir. Filmlerim, oymabaskılarım, kolajlarım, seramiklerim ve objelerim. Bunların hepsi, dünyaya yönelmiş çocuk bakışımın, simetrik bir sahne düzeninde iplere bağlı karakterlerle kukla draması görünümüne bürünmüş köklerine sadıktır. (...) Çocuk kuklacı, bir yandan kadere boyun eğme ve itaat, diğer yandan da özgürlük ve isyan gibi, insan varoluşunun temel sorularına çok hızlı ulaşır. (...) Çocuk kuklacı artık bir şaman, bir yaratıcı tanrıdır. Esas güçtür, aynı zamanda manipüle ettiği karakterlerin kaderini elinde tutarken, aynı zamanda kararları yargılanmaya kapalı mutlak hareketlerdir. Tüm bunlar 'nekrofilî'ye denk gelir, diğer bir deyişle hareketsiz şeyleri canlı hale getirirken zarar veren ilişkilere mani olma ihtiyacıma.<sup>6</sup>*

Şvankmajer'e sekiz yaşındayken Noel hediyesi olarak bir kukla tiyatrosu hediye edilir. Sanatçı tüm yaratımının kökeninde bu olayın yattığını varsayar. Çocuk oyunlarında canlıyla cansız arasında keskin ayırım bulunmayışı, kukla ve oyuncakların canlı oldukları inancı Schmitt'e göre<sup>7</sup> yönetmenin çocukluk anılarına ve korkularına dönüşünün kaynaklarından biridir. Schmitt, ölüm fikrine karşı koymak için sanatın icat edilişi sorununa ilk kez değinen düşünürlerden Otto Rank'e başvurarak<sup>8</sup> öznenin kendi sonluluğu fikrine karşı, telafi edici dinsel, sanatsal ve felsefi mitler icat ettiğini anımsatır. İşte kuklaları canlandırmak meselesinin kökeninde yatan şeylerden biri bu olabilir yazara göre.

Gerçeküstücülüğün temel kaynaklarından biri de içsel yaşamdır. Şvankmajer objelerinden birinde, *Kara Anne*'de<sup>9</sup> iç deneyden imbiklenen yoğun bilginin elde edilmesine dair "şifrelenmiş" sahneyi görürüz. Doğal malzemeler, deniz kabukları veya taksidermik hayvanlar yerine bu kez distilasyon hazneleri canlılara dönüştürülmüştür. Bir cam haznenin içinde çift başlı *Kara Anne* iki yavrusuna ağızdan ağıza aktarımda bulunmaktadır. Üzerleri kalın patinayla kaplı bu "eskil" canlılar, simya kitaplarındaki yaratım (*genesis*) anlatımlarında olduğu gibi alegorik bir sahnenin parçasıdır. Simyacılar, açığa çıkmamak için, yaptıkları simya deneylerini şifreliyordu. Gerçekte *Kara Anne* de, ondan besin alan yavrular da bireyin içindeki süreçlerden başkası değildir.

Şvankmajer, saplantı meselesini de önemser:

"Bana göre saplantı her şeyin başıdır. Saplantıyı en önemli şey olarak görüyorum çünkü o enerji ve arzudur. Yaratıcı sanatla koleksiyon yapmak arasında bir ayırım yapmıyorum. Her ikisi de haz ilkesince yönetilir ve her iki durumda da ben temelde pasif konumdayımdır.

<sup>6</sup> Jan Švankmajer, *Apoteózaloutkového Divalda, Katalog: Eva Švankmajerova, Jan Švankmajer: Jtdlo*. (Prague: ArborVitae, Sprava Prazskeho hradu, 2004), s. 186, 187. İçinde: Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 37-39.

<sup>7</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 21.

<sup>8</sup> Otto Rank, *Le Double and Don Juan*. (Paris: Payot, 1932), s. 4.

<sup>9</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 304. [The Black Mother] (1996. Simya serisinden obje. 74 x 50 x 70 cm.)

Arzumun nesnelere beni bulur, ben onları bulmam. Filmlerimin ve objelerimin temaları aynı şekilde beni bulur.”<sup>10</sup>

## Švankmajer’in Yapıtı

*Gerçeküstücü Grup tarafından düzenlenen bir sempozyumda esinlenmeyi şöyle tarif ettim. Yaratıcı çalışmamın özü, bilinçli ve bilinçdışı unsurlarca şekillenmiş içsel bir modeldir. Gerçeklikten, etrafımdaki dünyadan gelen uyartılar, benim de erişemediğim içsel bir laboratuvarın bilinçdışı kazanında işlenir. Esinlenme, o hâlde, içsel modelin hazır olduğunu söyleyen evin kapı zilidir, ben de gelip onu alırım. (...)Yapıtımda, eski simyacılar gibi deneyimlerimin suyunu –çocukluğumdan, takıntılardan, garipliklerden, endişelerden– sürekli damıtmanın amacı, yaşamın dönüşümü ve başkalaşımı için temel olan bu süreçle bilginin “yoğun suyu”nun akmaya başlamasıdır.”<sup>11</sup>*

Jan Švankmajer’in sanat üretimi geniş bir teknikler alanına yayılır: Seramik heykeller; seramiğin yanı sıra çok çeşitli malzemelerin kullanıldığı kuklalar yahut kukla-benzeri büyük heykeller ve fetişler. Yönetmen yaşamı boyunca her tür eski obje biriktirmiştir; eserleri bu toplayıcılıktan ayrı düşünülemez.

Doldurulmuş hayvanlar, deniz kabukları, gündelik nesnelere, eşyalar, yiyecekler, giysiler, kap kacak, hayvan iskeletleri ve kemikleri, kukla yapımında kullanılan malzeme, küçük heykeller, dini ritüel nesnelere, Nadire Kabinesi türü asamblajlarda bir araya gelerek simyasal yeni birleşimler meydana getirir. Bunlar, on altıncı yüzyıldan yirminci yüzyıla dek süregitmiş taksonomi ve rasyonalizasyon çabasının boşa çıkışının tanıkları olarak sahneye çıkar.

Heykelleri biyolojiyle zoolojinin, mineralojiyle antropolojinin birbirine karıştığı ve tüm girdilerin büyüsel itkiyle enkaza dönüşüp kara alayla yeniden dirildiği, kıyametsi curcuna ile çılgin erotizmin bileşimidir.

Doğa tarihi müzelerinin cam fanuslar içinde sergilediği canlı örnekleri gibi, Švankmajer’in düşsel yaratıkları da geçmişten gelen ama unutulmuş, asla tasnif edilmemiş, soyu tükenmiş ya da gözden kaçırılmış eşsiz varlıklar şeklinde belirir. Bu varlıkların karmaşası, sadece gövdelerini meydana getiren parçaların beklenmedikliğinde yatmaz; onların duruşlarında ve çevreleriyle ilişkilerinde, sökülmesi güç bir ikonografi vardır; bu da “nesnelere iç yaşamının” ifadesidir. Objeler, olanca güçleriyle, içinden çıkıp geldikleri geçmişin, atmosferin, iç dünyanın, yaratıcılığın sınır tanımayan yıkıcılığının bildirimleriyle yüklü, geğgeniş birer metindir gerçekte.

Švankmajer’in dokunsallık odaklı üretimleri, apayrı bir parantez oluşturur. Görme duygusunu öteleyen jest heykelleri, izleyicinin hayalgücünü elin peşinden; yaratan, biçimleyen ve ilişkilendiren elin peşi sıra gitmeye kışkırtır. Švankmajer *gesturalsculpture* üretimini, Jackson Pollock’un *actionpainting*’inin heykel alanındaki karşılığı gibi görür; hatta daha derinve dolaysız, çünkü aracısız (fırça veya spatula kullanılmayan) bir karşılık ürettiğine inanır. Kil kitlesini doğaçlama anime edişi, dokunsal jestin manifestosu gibi iş görür. Estetik bir beklenti de yoktur. Duyguların ifadesi jest, fosilleşmiş formda estetik dönüşüm geçirir. Dokunsal sanatın saf biçimidir. El, duyguları en iyi anlatacak analogik yapıları aramaz; bunun yerine formları doğrudan yaratır; ifadenin stilizasyonu yerine doğrudan deneyim. Bir tür anti-estetik.<sup>12</sup>

İki boyutlu üretimleriyle jest heykellerini, öyküleyici çerçeveler içinde biraraya getiren pek çok yapıt üretmiştir. Bunlar şiirler, resimli romanlar yahut çeşitli ardışık dokunsal deneyimlere koşullayan oyunsal eserlerdir. Dokunsal deneyimi temel alan bu işler –yanıltıcı biçimde– görsel asamblajlara benzer.

<sup>10</sup> Devin Orgeron, Marsha Orgeron, *Object Lessons in Moving Image*, (US: University of Minnesota Press, 2011), s. 100 içinde: Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 260.

<sup>11</sup> Peter Hames, *Dark Alchemy. The Films of Jan Švankmajer*. (US, Canada: Praeger, Greenwood Press, 1995), s. 104-5.

<sup>12</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 282.



Yönetmenin resim, çizim, kolaj, suluboya, oymabaskı, baskı üzerine obje montajı ve bu tekniklerin karışımından oluşan geniş çaplı iki boyutlu üretimini de unutmamalıyım. Sanatçının kukla, kukla sahnesi ve tiyatro dekoru tasarımıyla ilgili zanaatkâr tarafı filmlerinde belirgindir; ne var ki plastik sanat üretiminin filmlerindeki rolünün daha geniş biçimde incelenmesi gerekir.

## Üçüncü Boyut 1

### Kuklayla Fetiş Arasında: *Kašpárek*, *Ölüm*, *Küçük Otik*

Švankmajer'in sanat eserleri, animasyonlarının sıkıştırılmış, yoğunlaştırılmış halleridir kimi kere; animasyon, katmanların sökülmesi gibi bir anlam kazanabilir. Kimi zaman da, animasyonların bir karesidir; kahramanlardan biri, bağımsız yaşama hak kazanır. Burada heykellerinden başlayarak resimlerine doğru, diğer bir ifadeyle üçüncü boyuttan ikinci boyuta doğru eserlerini betimleyerek kimi izleklere odaklanmayı deneyeceğim.

*Kašpárek* (1994. Kukla-obje. 60 x 40 x 35 cm.)<sup>13</sup>

Dokunsal heykel parçaları ve tüylerin oluşturduğu beyaz seramik gövdeye, kırmızı iki seramik kol ve kırmızı altı bacak tellerle eklenmiştir; bunları ipler bir arada tutmaktadır. Fetiş-benzeri minyatür beden, sehpa üzerinde piramidal bir kompozisyon oluşturur. Canlanmayı bekleyen bir canavar mıdır, başkalaşım geçirmiş çoğul bir beden midir anlaşılamaz. Švankmajer'in dokunsal heykelleriyle, dokunsal şiirleriyle ve dokunsal romanlarıyla<sup>14</sup> ortak noktaları vardır. Dokunsal heykeller, jestle dayalı biçimlenmeler içerir. Kilin emprovize şekillendirildiği deneyimsel formlardır ve görselliğe değil, dokunularak, körlemesine algıya dayanırlar. Bu türden, fetiş-benzeri kukla, Švankmajer'in filmlerinde pek belirmese de, ipli kuklalar çeşitli boyutlarda pek çok filmde karşımıza çıkar.<sup>15</sup>

*Ölüm* [Death] (2012. Savaşçı, Ölüm ve Şeytan serisinden kukla. Albrecht Dürer'e adanmıştır. 202 x 47 x 10 cm.)<sup>16</sup>

Dev boyutlu iskelet-kukla. Sanatçının yakın tarihli yapıtlarından biridir. Mineral bir oluşum olan kemik, yeni bir mineralleşme sürecinden geçirilerek başkalaştırılmıştır. İnsanımsı görünümüyle, anatomik bir çalışmaya benzer; dev boyutlu bir dokunsal heykel izlenimini de uyandırır.<sup>17</sup>

*Küçük Otik* [Little Otik] (2000. Filmden kukla. 48 x 40 x 35 cm.)<sup>18</sup>

Filmin tekinsiz kahramanı olan bebek Otik'in (2000) bir görünümü. Henüz seri cinayetlere başlamamış "masum" Otik'in, "kişisel tarihinin" erken fotoğraflarından biri gibi mizahi bir "belge": Anti-pinokyo Otik, kendi gibi ahşap bir sandalyeye oturmuş, mutlu mutlu poz verir. Bu Otik'in geçmişinde hiçbir zaman yaşamadığı normal bir an olarak son derece tuhaf bir karedir. Sanki, Otik'i oynayan karakterdir poz veren. (Bu durumda, ikisi aynı şey olmakla beraber yine de manzara komiktir.) Çünkü Otik, normal çocuklar gibi fotoğrafçıya asla gitmemiştir; birilerini yemeden durmadığı zaman aralığı yaşayamamıştır ki zaten; ve o, en trajik ölüm makinesidir. Otik salt öldürme olarak, cinayetin ahlâksallığını da dağıtır. "Öldürmeyeceksin!" buyruğunun olanaksız boyutu gibidir. Yamyam bebek Otik, kanibalizmle anneliğin, masumiyetle cürmün, canla beslenen ölünün, büyüyen cansızlığın, kısacası canavarlığın ikircikli karakteridir; cinayetler işlemesine rağmen, bebek olduğu için öldürülemeyen masumiyettir. *Jabberwocky*'de (1971) ölü bebeklerin başka ölü bebekleri yedikleri ölümler orjisi sahnesi de, büyük bebeğin içinden onu parçalayarak çıkan küçük bebeklerin kanibalistik orjisi de burada hatırlatılabilir.<sup>19</sup>

<sup>13</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 37.

<sup>14</sup> Sanatçının 2003 tarihli eserleri kastedilmektedir.

<sup>15</sup> Not: Eserlerin ilgili olduğu, gönderimde bulunduğu yahut doğrudan malzemesini kullandığı uzun metrajlı ve kısa filmler, sırasıyla Türkçe adlarıyla verilmiştir. Švankmajer filmlerinin daha ayrıntılı dökümü için yazının sonundaki listeye bakılabilir. Bu eserle ilgili filmler: *Alis*, *Faust*; *Bay Schwarzwald* ve *Bay Edgar'ın Son Numarası*, *Tabut Fabrikası*, *Don Sançe*.

<sup>16</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 465.

<sup>17</sup> İlgili filmler: *Faust*; *Don Sançe*, *Bay Schwarzwald* ve *Bay Edgar'ın Son Numarası*, *Tabut Fabrikası*.

<sup>18</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 384.

<sup>19</sup> İlgili filmler: *Küçük Otik*; *Yemek*, *Diyaloğun Boyutları*, *Erkek Oyunu*, *Bohemya'da Stalinizmin Ölümü*.



## Üçüncü Boyut 2

### Taksidermik Metamorfoz: *Ekolojik Yıkım, Böcekçil, Alis'in Odası ve Diğerleri*

*Ekolojik Yıkım [Ecological Catastrophy.]* (1967. Obje. 51 x 88 x 29 cm.)<sup>20</sup>

Cam hazne içinde, küçük kaideleri üzerinde ayakta duran, başları birbirine kaynaşmış, ördek benzeri iki taksidermik kuş figürü. Baş ve kuyruk kısımları amorf, büyük deliklere sahip, zamanla deniz kabuklarınınca istila edildiği izlenimini veren seramikten, küremsi asamblajlardan oluşur. Başlar birbiriyle kaynaştığı için, bunun hangi ekolojik felaketin sonucu olduğu belirsizdir. İki kuş, bakışlımı iki ayrı gövdeye sahip, akrep ve topuz kuyruklu tekil bir varlığa dönüşmüş gibidir. Seramik baş, fazla irileşmiş, aşırı porozlu bir mercan kitlesine, yahut mikroskobik bir mercanın çok büyütülmüş haline benzer. Kompozisyon, başaşağı konmuş olsa, delikli amorf bir topaklar kümesinden iki ayrı doldurulmuş kuşun filizlendiğini düşündürtecektir. Taksidermik hayvanlar özellikle *Doğa Tarihi*'nde (1967) sistematik bir anlatımla karşımıza çıkar. Canlı kuşlar *Faust*'ta (1994) belirir. *Delilik*'te (2005) animasyonlu sahnelerde hayvan organları düşlerden fırlayıp dünyaya inmiştir. *Diyaloğun Boyutları*'nda (1982) figürlerin burada olduğu gibi karşılıklı konumlanması temelinde tüm değişken belirir.<sup>21</sup>

*Doğa Bilimi Nadire Kabinesi 1. [The Cabinet of Natural Science 1]* (1972. Obje. 71 x 60 x 40 cm.)<sup>22</sup>

İnsan başlı, kaplumbağa kabuğu gövdeli, kemik kolları, tüy elli, kemik bacaklı, penisinin yerinde bir tavuk pençesi ve ucunda bir yumurta; göz yerine salyangoz kabuğu ve kulaklarının yerine midye kabukları olan, önündeki kırık yumurtalara bakarak ayakta duran yaratık. Bu yaratık, *Alis'in* (1987) başlangıcında, doldurulmuş tavşanın, içine çivilenerek sabitlendiği fanustan kurtulduğu kahramanca sahneyi getirir. Bu karma varlık da, ucubeliğin sınırını aşarak içine hapsedildiği fanusu kıracaktır kuşkusuz. *Alis'in* tavşanı gibi düş evrenine değil, bizim yaşadığımız dünyaya saldıracaktır olasılıkla.<sup>23</sup>

*Böcekçil 1. [Insectivore 1].* (2002. Obje. 51 x 42 x 52 cm.)

*Sürünen Balık. [Crawling Fish]* (2012. Obje. 46 x 86 x 51 cm.)

*Balkabağı Hayvan. [Pumpkin Beast I]* (2012. Obje. 53 x 103 x 61 cm.)

*Kavgı II. [Fight II]* (2012. Obje. 74 x 161 x 83 cm.) 4 iş bir arada.<sup>24</sup>

Bu dördüml cam hazneler piramidi, çeşitli zamanlarda üretilmiş işleri bir araya getirir. *Bremen Mızıkacıları* gibi, hem münferit hayvanlardır, hem de her biri, birçok hayvanın karışımıdır. En üstteki böcekçil, kukla kolları ve bacaklarına sahip, ördek başlı, balık gövdeli, karnında gagası olan, bacaklarından salyangozların siğil gibi fişkırdığı, koca bir ağaç gövdesini andıran seramikten kaba cinsel organıyla ayakta duran bir varlıktır. Onun hemen altındaki haznede, karmaşık bir metamorfoz gerçekleştirmiş, sürünen balık görünür. Bu varlık, çoklu kemiksel yapısı nedeniyle evrimin elediği yaratıklardan olmalıdır; önceki formu olan balık gövdesini, toga gibi kafasının üzerinde taşır. Üçüncü fanusta, sosis köpeği boyutlarındaki balkabağı hayvanı çift kafalı bir satir gibidir ve delişmen gözyuvarını bize dikmiştir. Göğsündeki devasa boynuzları, burnunun ucundaki tekil boynuzu ve başındaki ikincil boynuzlarının yanı sıra, upuzun boynundaki tanımlanamaz yumrularla tam bir mutanttır. En altta, bu hayvanın geyik boynuzu kuyruklu türevi olan, sırtlarındaki dişli çene kemiğinin üzerinde birer kuş yuvası taşıyan iki yaratık, ellerinde çatal ve bıçaklarla, bir tabak yemek için kavgaya tutuşmak üzeredir.<sup>25</sup>

*İki Domuz Yavrusu [Two Piglets]* (2003. Obje. Bratislava'daki eski Yoksul Clares Kilisesi'ndeki sergiden. 55 x 98 x 35 cm.)<sup>26</sup>

<sup>20</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 85.

<sup>21</sup> İlgili filmler: *Alis, Faust, Delilik; Doğa Tarihi, Diyalogun Boyutları.*

<sup>22</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 136

<sup>23</sup> İlgili filmler: *Alice; Doğa Tarihi, Kemiklik, Bohemya'da Stalinizmin Ölümü.*

<sup>24</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 212.

<sup>25</sup> İlgili filmler: *Alis; Doğa Tarihi, Diyalogun Boyutları, Yemek.*

<sup>26</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 429.



Bu gruba, *İki Domuz Yavrusu*'nu da eklemek mümkün. Švankmayer, *Kavga II*'dekine benzer bir sahneyi, bu kez bir kilisedeki iki mermer melek figürünün önüne yerleştirmiştir. Kocaman domuz kafası iskeletlerine seramik kukla ayakları takılmıştır. Kurukafalar, samuray miğferleri gibi süslenmiştir ve birbirlerine yumurta ikram eder.

*Alis'in Odası*. [*Alice's Room*] (1987. Alis filminden objeler. 61 x 47 x 82 cm.)<sup>27</sup>

Švankmayer'in ilk uzun filmi olan *Alis* (1987) uyarlamasında, filmin kahramanı olan küçük kızın büyüyüp küçülmesi, gerçek çekim, kukla veya insan boyutunda kukla kullanımı gibi çeşitli ölçeklendirmelerle karşılığını bulur. Filmde kullanılan Alis kuklalarından biri, yatağının üzerinde diz çökmüş şekilde durmaktadır. Yatak, düşsel mecra olma niteliğini üstlenmiştir; yorganın iki kenarında gerçek kanatlar görünmektedir. Yatak, tavuğun bacaklarına ve balığın kuyruğuna sahiptir. Bu taksidermik hayvan parçaları, penceresi açık oda dekorundan fırlayacak gibidir. Odada Alis'ten ve düşsel taşıtıdan başka bir şey yoktur. Bu mekânın neyin karşılığı olduğu kestirilemez: Büyülenmiş Alis'in içine hapsedildiği minyatür de olabilir. Yatağın düşsel işlevi, Švankmayer'in son uzun filmi *Hayatta Kalmak*'ta (2010) merkezi rolünü sürdürür. *Karanlık Aydınlık Karanlık* (1989) filmindeki gibi klostrofobik bir uzam söz konusudur; ama burada kapılar yoktur; Alis'in açık pencereyi kullanacağı böylece kesinlenir.<sup>28</sup>

### Üçüncü Boyut 3:

#### Jeolojik Zaman ve Gündelik Hayat: Mineralleşme Çelişkisi

*Çiftleşen Akik'ler II*. [*Copulating Agates II*] (2003. Obje. 84 x 61 x 68 cm.)<sup>29</sup>

*Gündelik Mineroloji* [*Everyday Mineralogy*] (2003. Obje. 49 x 42 x 20 cm.)<sup>30</sup>

*Mineralleşmiş Bebek İsa* [*Mineralized Baby Jesus*] (2012. Obje. 20 x 65 x 35 cm.)<sup>31</sup>

*Çiftleşen Akik'ler II*, taşlaşmış bir tabakayla (ya da pürüzlenmiş kille) kaplı eril bir figürle, aynı türün dişisi olan iki ayrıksı hayvanın birleşme hazırlığını gösterir. Bu hayvanlar, yukarıdaki piramit grubundaki gibi taksidermi göndermeleri içermez. Bunlar, jeolojik hayvanlar olmalıdır. Bir ağacın kalın dalına benzeyen kaba gövdelerinin her yanından rizomlar çıkmıştır; bunlar sonradan budanmış ikincil dalların dipleri gibi künttür. Bu künt yüzeylerden, parlatılmış akik taşı kesitlerini görebiliriz. Canlıların kafaları da aynı mineralden yapılmıştır.

*Gündelik Mineroloji*'de ise bambaşka bir manzara söz konusudur: Bir zamanlar mutfak geçreleri olan eskil nesnelere, anakronik şekilde jeolojik buluntulara dönüşür: Bir huni, bir tencere veya tava, vb. İçleri silme, parlatılmış akik taşıyla kaplıdır; bunlar akik kesitleridir. Onlara akikleşmiş bir insan eli eşlik eder. Doğal tarihle *homo faber*'i beklenmedik biçimde eşitleyen bu eserlerin izlerini filmlerinde bulmak güçtür.

*Mineralleşmiş Bebek İsa* ise bir bebek mumyasıdır, kafasının yerinde büyük bir yarı kıymetli mineral gövdesi bulunur. Bebeğin göbük deliği, son derece dramatik bir bağlantıyla, annenin gövdesine gönderimde bulunan parlatılmış akik taşı kesitidir. Bebeğin geri kalan her yeri, Pompeii mumyaları gibi, yekpare mineralle kaplıdır.

Nesnelerin bir katmanla örtülmesi, sanat tarihi açısından manyerizmle özdeşleştirilir. Fossilleştirme, Švankmayer'in heykellerinde kullandığı yöntemlerden biridir. Bu sadece ruhsal bir ifade değil, aynı zamanda fiziksel bir işlemdir: Nesnelere bir kaplıcanın bol minerali suyuna yatırır ve zamanla nesnelere dışı kabuk tutar, sonra da bunları heykele dönüştürür.<sup>32</sup>

<sup>27</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 184.

<sup>28</sup> İlgili filmler: *Alice*, *Hayatta Kalmak*; *Doğa Tarihi*, *Jabberwocky*, *Karanlık Aydınlık Karanlık*.

<sup>29</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 211.

<sup>30</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 393.

<sup>31</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 485.

<sup>32</sup> İlgili filmler: *Hayatta Kalmak*; *Diyaloğun Boyutları*, *Doğa Tarihi*.

## Üçüncü Boyut 4

### Yıkıcı Diyalog Çağı

Çağdaş toplumun sanata ihtiyacı yoktur (gerçeküstücülüğün bakış açısından). Bir yandan, gereksindiği şey kitle kültürüdür çünkü işlevi kitlelerin dikkatlerini, fabrikanın kapısından çıktığı andan üretim sürecine dönene kadar dağıtmaktır. Diğer yandan, reklamcılığa da gereksinim duyar. Reklamcılık ikonografik kilise sanatıyla yer değiştirmiştir. Tüketimcilik fikriyle doğmuş çağdaş toplum güvenilir ve etkili reklamcılığa ihtiyaç duyar. Bu şimdinin gerçek ‘resmi’ sanattır (dolayısıyla en iyi ücretlendirilenidir). Reklamcılık etkili olmasaydı ve insanlar tümünden gereksiz üretimleri tüketmeyi bıraksaydı, ekonomi yıkılır ve bütün çağdaş toplumu da kendiyi beraber batırır. (Nitekim Andy Warhol gibi, bir reklam sanatçıları kültürümüz var.) Sanatın büyüklü işlevinin kalıcı doğasından –bu durumda gerçeküstücülüğün– bahsederken, elitizm sorusu uygunsuzdur.<sup>33</sup>

*Yıkıcı Jest I* [*The Destructive Gesture I*] (1990. Jest Heykeli, 35 x 35 x 35 cm.)<sup>34</sup>

*Kel Adamların Diyalogu* [*Dialogue of Bald Men*] (1994. Obj. 66 x 52 x 31 cm.)<sup>35</sup>

Švankmayer’in heykellerini betimlemeye çalıştığım son grupta, iki yapıt bulunuyor. *Yıkıcı Jest I*, *Diyalogun Boyutları*’ndaki (1982) büstlerden biriyle, *Karanlık Aydınlik Karanlık* (1989) filmdeki elin bir araya geldiği dokunsal bir iştir. Jest heykelleri, doğaçlama, biçimsiz materyal-den başlar; bu kez böyle olmamıştır. Eril büst ve el, biçimsiz başlangıç gibi işleminden geçirilir. Büste “yıkıcı” manipülasyonlar belirgindir; adli tıp bakımından bu türden müdahaleler kesinkes ölümcüldür. Büste lobotomi yapılmış, bir gözü oyulmuş, çenesinde yeni boşluklar açılmıştır. Bununla beraber büst bütüncüllüğünü korur; pürüzsüz eski biçimiyle müdahalenin anlatımı arasında dokunsal bakımdan keşfedilmeyi bekleyen bir gerilim okunur. Elde de benzer müdahaleler vardır. *Erkek Oyunu*’ndaki (1988) içi boş kil kafalar gibi gülünç ama ölümcül bir saldırıya uğramıştır.

*Kel Adamların Diyalogu*, akla hemen *Diyalogun Boyutları*’nı (1982) getiren bir kurguya sahiptir. Filmin üçüncü bölümünün bir varyantı gibidir. İkinci bölümün önce sevişen, ardından “fazlalık” yüzünden birbirine düşüp birbirini parçalayan heteroseksüel figürlerinin iş başındaki saldırgan elleri, büstlerden fırlamıştır: Birinin alınından, diğerinin ağzından. Bu sözümona bilge adamların utanmazca birbirinin canına kastetmiş olmasında komik bir şeyler vardır. Švankmayer de bu manzaraya kimi nesnelere ekleyerek katkıda bulunur: Dokunsal heykel parçaları, saç ve kürk parçaları, kuru bitki sapları.<sup>36</sup>

Tüketimciliğe hapsolmuş yığınım sıradan bireyinin hem kendi içindeki açmazları, hem de birbiriyle ilişkilerindeki sorunları her iki yapıtın ana sorunları arasındadır.

## İkinci Boyut 1

### Švank-meyers *Bilderlexikon*: Yarım Kalmış Bir Ansiklopedi’den

*İnsan Derisi Yüzme Makinesi* [*A Machine for Removing the Human Skin.*] (1972. Švank-meyers *Bilderlexikon*, Teknik. Levha 6. Kolaj. 33 x 44 cm.)<sup>37</sup>

*Alternatif bir çalışma olarak Švank-meyers Bilderlexikon adlı bir ansiklopedi yaratmak istedim. Böylece kurmaca fauna ve floralar oluşturmaya başladım, teknoloji ve mimarlık, etnografi ve kartografya biçimleri icat ettim. Eski sözlükler, fiyat listeleri, “Brehm” ve coğrafya atlasları edindim, onları kesmeye ve kendi düşüncelerime göre yapıştırmaya başladım. İki yıl çalıştıktan sonra bu proje sadece bir başlangıç olarak kaldı çünkü zaman geçtikçe bunun ömür boyu sürecek bir iş olduğunu keşfettim. Aynı zamanda şunun da farkına vardım; bu kafa karıştırıcı ansiklopedi tam manasıyla yapılacaksa basılmaydı ki bu 1970’lerde tümünden imkânsız bir projeydi. Bu nedenle en az on*

<sup>33</sup> Peter Hames, (Ed.) *Dark Alchemy. The Films of Jan Švankmajer*. (US, Canada: Praeger, Greenwood Press, 1995), s. 106-7

<sup>34</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 327.

<sup>35</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 330.

<sup>36</sup> İlgili filmler: *Faust*; *Doğa Tarihi*, *Diyalogun Boyutları*, *Yemek*, *Erkek Oyunu*.

<sup>37</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 132.





*kolaj levhası seçtim ve klasik oymabaskı tekniğiyle elle aktardım. Doğa Bilimleri serisi bu şekilde ortaya çıktı.*<sup>38</sup>

Švankmajer 1970’lerde resimli bir ansiklopedi yapmaya karar verir. Bu ansiklopedi, doğa ve bilim kitaplarından toplanmış çeşitli imgelerin kolajlanmasıyla, varolmayan türlerin, teknolojilerin, haritaların, vb. üretimini esas alacak serilerden oluşur. Švankmajer ansiklopedinin peşini bırakmışsa da *Bilderlexikon*, *Natural Science* ve *The Cabinet of Natural Science* serileri (1972-3) bu yılların üretimidir.<sup>39</sup>

*İnsan Derisi Yüzme Makinesi*, siyah-beyaz kolajdan oymabaskıdır. Beden parçaları, makineler, organlar, hayvanlar, aletler, metal el aletleri, bilimsel ve mekanik cihazlar, silahlar bütüncül, karmaşık, acımasız, mizahi, dünya-dışı; yine de parçaları itibarıyla tanıdık bir işkence aleti oluşturur. Tüm bileşenler, insan bacağına derisini kesip çıkarmak gibi bir edim için incelikle bir araya getirilmiştir. Bugünün ‘biyopolitik’ toplumuna sürrealist cepheden sert bir eleştiri sayılabilir.

*Küçük Otik* (2000) ve *Ve Saire* (1966) ile *Hayatta Kalmak* (2010), iki boyutlu animasyonun da kullanıldığı filmler olduğu için *Švank-meyers Bilderlexikon* levhalarıyla kısmen ilişkilendirilir. (*Küçük Otik* (2000), canavara dönüşen bir ağaç kütüğünü konu alan öyküden yola çıkar ve bu çocuk masalı, ana anlatı eksenini kuracak biçimde, filmde iki boyutlu animasyonla, kitap bölümü gibi canlandırılmıştır.)

Ancak esas bağlantı, bu seriden yirmi yıl kadar sonra, *Hazzın Suç Ortakları*’nda (1996) apaçıktır: Haz üreten teknolojik cihaz asamblajları, *Bilderlexikon*’un kimi levhalarıyla teknolojik bakımdan olmasa da fikren örtüşür.<sup>40</sup>

*Doğa Bilimi*. [*Natural Science*] (1973. Elle renklendirilmiş çizim serisinden, levha 5. 70 x 50 cm.)<sup>41</sup>

Akla Luigi Serafini’nin *Codex Seraphinianus* (1981) adlı ansiklopedik yapıtını getiren bu kolajda Švankmajer, hazır malzemeler kullanarak böceklerden kuşlara, mercanlardan insanlara her tür canlının çizimini yeniden oyma baskıyla birleştirir. Sanatçı, üç boyutlu düşsel hayvanlarının iki boyutlu muadillerini yahut benzer soydan gelen diğer üyelerini tasarlamıştır.

Bu levhada üç hayvan/*chimera* görülmektedir. En büyük figür, ondan fazla kaynağa sahip bir kolajdır. Kafatasının üzerindeki devasa ibik bir mercandır; tipik şekilde, iskelet kafası maymundan alıntıdır, göz oyuklarına baykuş gözleri yerleştirilmiştir. Küçük yarasa kulaklarının arkasında, iki geniş kanat açılmıştır. Hayvanın boynu tırtıl gövdesidir, kollarının yerinde asimmetrik iki altçene kemiği görünür ve uçlarında tavuk ayakları bulunur. Hayvanın gövdesinin alt yarısı kozalağımsı, pullarla kaplı kuyruktur. Boynun iki yanında kelebek kanatları açık durmakta, akciğerleri olması gereken yerde ise yelek gibi gövdeyi saran kitinsi organlar konuşlanmıştır. Levhadaki diğer iki figür benzer karmaşıklıkta kolajlar olmalarına karşın, tıpkı Serafini’nin *Codex*’teki (1981) çizimlerindeki gibi, kusursuz şekilde gerçek görünür. Švankmajer, parçaları kasten uyumsuz renklendirir, *Švank-meyers Bilderlexikon* levhalarından farklı olarak.<sup>42</sup>

*Teknoloji* [*Technology*.] (1972. Švank-meyers Bilderlexikon, Levha 16. Kolaj. 37 x 48,5 cm.)<sup>43</sup>

Merkezinde, üst yarısı yatay olarak kesilip alınmış bir insan kafatası bulunan bu monokromatik kolaj, bir yandan *Bohemya’da Stalizimin Ölümü*’nde (1990) diğer yandan da *Doğa Tarihi*’nde (1967) devreye giren *leitmotifi*, insanın kendi sonunu hazırlayışını anımsatır.<sup>44</sup>

<sup>38</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 386. İçinde: *Jidlo*, 152.

<sup>39</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 286.

<sup>40</sup> İlgili filmler: *Küçük Otik*, *Hayatta Kalmak*, *Hazzın Suç Ortakları*; *Ve Saire*.

<sup>41</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 203.

<sup>42</sup> İlgili filmler: *Alice*, *Hayatta Kalmak*; *Doğa Tarihi*.

<sup>43</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 236.

<sup>44</sup> İlgili filmler: *Alice*, *Faust*; *Doğa Tarihi*, *Bohemya’da Stalizimin Ölümü*.

## İkinci Boyut 2

### Anti-Ödipal Doğa Bilim’nden Arcimboldo’nun Sonu’na

*Doğa Bilimi Serisinden [Natural Science, Fellaceus Oedipus] (1973, elle renklendirilmiş çizim. Levha 9. 70 x 50 cm.)*<sup>45</sup>

Anneyle cinsel birleşme tabusu (ensest teması), Švankmayer’in son filminde (*Hayatta Kalmak*, 2010) karşımıza karamizahi bir belirsizlik olarak çıksa da, yönetmenin eski takıntısıdır.

*Fellaceus Oedipus*, levhanın sol alt köşesinde yumurtadan çıkarken gösterilmiştir. Hemen yanında, ayakta, ergin bir dişi olduğu anlaşılan *Fellaceus* görülür. Hayvan, başı hariç, yürüyen insan iskeleti biçimindedir; göğüs kafesinin hemen ardında, nefti, etli kabuk sırtını kaplar; dikenli sırt yüzgeci ve iki çift kocaman boynuz sırtını korur. Hayvanın başı, gövde kadar uzun, yeşil, sarı ve kahverengi pullarla kaplı piton yılanıdır ve başı da tek boynuzlu iguana başıdır. Hayvanın başka formları olması gereken iki figür daha vardır; bunlardan biri iri kırmızı yengeç, diğeri boynuzlu kurukafasından çıkan iki çotuk boynuzla tanınan, vajina-benzeri vücutlu, balık kuyruklu yaratıktır. Levhadaki tüm figürler, saplantılı biçimde yumurtalarla ilgilidir; boynuzlarına, gagalarına yumurtalar saplamışlardır: Nedeni bir sır olmasa gerek.

Bu levhada betimlenen fantastik hayvanın yaşam çevrimi, adıyla müsemma ödipal tabuya bağlıdır. Bu canlıyla ilgili aşağıdaki ayrıntıları, Švankmayer’in metnine borçluyuz.[1975]<sup>46</sup>

Bu canlı, kendisinin babasıdır ya da babasıdır. Yumurtadan, dikleşmiş organıyla çıkar, annesinin dili onu yapışkan bir sıvıyla sararak boşaltır, yenidoğan yavrunun (baba-çocuğun) tohumları annenin dili üzerinden, ağızdan uterusu özel bir kanalla aktarılır ve döllenme gerçekleşir. (Burada çifte olanaksızlık dikkat çekicidir: Oral döllenme ve ergin olmayanın eşeyselliği.) Daha sonra anne, bu organı kopararak, kendini hamile bırakan öz yavrusunu hadım eder; yavru da hayatının geri kalanını dişi olarak geçirir.

Ensestin yaşam çevriminin biricik kural olduğu türdür *Fellaceus Oedipus*. Böylece, bilinen tüm kültürel/toplumsal cinsiyet kodlarını altüst eder. Yavrunun anneyle birleşmesi, babasız doğum, doğar doğmaz doğurganlık ve hadım, ensestin tersten yasası (erkeğin sadece annesiyle çiftleşebilmesi) ve erkekliğinin hemen sona erdirilmesi (erkekliğin dişilik üzerinde hiçbir hükümünün bulunmaması). Erkeklik, erginleşemeyen, çiftleşmeye kapalı, doğar doğmaz kullanılan ve yitirilen, sadece kendi ikizini yaratabilen bir olgu olarak, bilinen bütün antropomorfik erillik kiplerinin tersine çevrilmesi gibi görünmektedir. *Fellaceus Oedipus*, Švankmayer tarafından betimlendiği hâliyle, Serafini’nin düşsel, queer gezegeninden gelmiş bir canlı olmaya çok yakın sayılmalıdır belki de. *Hayatta Kalmak* (2010) da benzer şekilde, ödipal senaryoyu düşler aracılığıyla öylesine çapraşık yollarla ihlâl eder ki, filmin iki bilimsel sembolü olan Freud ve Jung, çareyi intihar etmekte bulur: Çerçeve içindeki resimleri, duvardaki çivilerinden kurtulur.

*Hayatta Kalmak* (2010) filminin son sahnesinde, filmin kimi bilmecelerinin çözümüne/çözumsuzlüğüne varılır. Kendini bulabilmek için rüyalarının derinlerine inmeye çalışan erkek kahraman Eugene’in annesi, bileklerini keserek intihar ederken, dört yaşındaki çocuğunun da bileklerini keser ama çocuk bir şekilde yaşamayı başarır. İşte bu çifte ölüm ve ölümden dönmenin nihayet anımsanabildiği ya da düşlenebildiği filmin son sahnesi:

Anne, kendi kanıyla boyanmış su dolu küvette sakince ölüme doğru gitmektedir. Anne devdir; çünkü erkek kahramanın, kendi ellili yaşlardaki hâliyle, olayın vuku bulduğu zamanki (dört yaşındaki) hâli beraber ölçeklendirilmiştir. Elbette dev olan sadece anne değildir; pembeleşen suyla dolu küvet de havuz boyutlarındadır. Eugene, bir yandan annesinin canına kıydığını idrak eder, bir yandan da ölümün o kadar da korkulacak bir şey olmadığını telkin eden annenin

<sup>45</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 436.

<sup>46</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 436-438.



çağrısıyla, kan dolu suya girer. Burada besbelli ki boğulacaktır; debelenir, tuzağa düşmüştür. Ama anne onu kurtarır; ölürlen, çocuğuna kollarını bacaklarını oynatmayı, ritmik hareketlerle yüzmeyi öğretir.

*Hayatta Kalmak* (2010), ödipal klişelerle birçok yolla dalga geçen karmaşık bir kurguya sahiptir. Eugene, defalarca hayalindeki kadınla karşılaşmak için rüyaya yatar. Rüyalarını yoğunlaştırmak için her şeyi riske edecektir: İşinden ayrılır, karısına yalan söyler, başka bir yer kiralar ve burada uyuma “teknîğini” iletir. Gitgide, rüyaları somut bir hâl alır; o kadar ki, rüyasındaki piyangodan kazandığı bir çanta dolusu parayı gerçek hayatta bir kasaya kilitler ve gereklikçe bu parayı harcar.

Rüyasında, annesini sevgilisi yapmıştır. (Veya sevgilisi annesine çok benzemektedir; annesinin görünümüne bürünmüş bir sevgili de olabilir.) Gerçekte bunun annesi olmadığını, *anime*'si yani kendi dişil benliği olduğunu ise psikanaliz için gittiği hekimden öğrenir.

Bir başka rüya seansında, *Anime*'siyle sevişir, ondan çocuğu olur. Ama bundan önce, çocuğu olduğunu bilmediği çocuğuyla karşılaşır; bu nedenle sevgilisiyle beraber olamaz. Aslında o çocuk da kendisidir.

Bir başka sefer, kendi ikizi çıkagelir; *anime*-sevgilinin esas kocası olduğunu iddia eder; çocuk onun çocuğudur ve Eugene'i onu öldürmekle suçlar. Çıkan arbedede Eugene ikizini yanlışlıkla öldürür. Ölüme, çocuğun yerdeki oyuncaklarının karıştığı bir kaza sebep olur.

Bir rüyada Eugene, *anime*-sevgilisi ve dört yaşındaki oğlu (kendisi) yeniden kavuşur. Bu durumda *anime* ve anne aynı kişi olur. Ölümünden sorumlu tutulduğu ama ölmemiş olan oğlu kendisidir. Uyumak için kiraladığı odada bulduğu bir fotoğrafta, silik çıkmış babası görünür. Annesi ve dört yaşındaki kendi hâli de fotoğraftadır. Resimde yüzü silik görünen baba da, sanki kendisidir ya da çocuk babasına çok benzemektedir.

Filmin adındaki ‘survive’da bir kelime oyunu vardır; ‘sur-vive’; hayatı aşmak (sur-), hayatın ötesine geçmek ima edilir; ‘sur-vive’, yaşamın ötesine, yani rüyalara da bir gönderme sayılmalı.<sup>47</sup>

*Doğa Serisinden*. [Nature] (1973. Kolaj. 65 x 51 cm.)<sup>48</sup>

Sadece deniz kabuğu illüstrasyonları kullanılarak yapılmış Arcimboldo'vari kolajdan monokromatik oymabaskı. Kolajın parçaları, resimli doğa tarihi kitaplarından derlenmiştir. *Diya-loğun Boyutları*'nın(1982) ilk sekansı, Arcimboldo'nun natürmort kolajlarının izini sürer, onların çok güçlü yinelenişleridir. *Doğa Tarihi*'nin (1967) sekanslarından biri, deniz canlılarına ve kabuklulara ayrılmıştır. Filmdeki bilimsel-olmayan/sürreel taksonomi, her familyayı bir müzik türüyle eşleştirir.<sup>49</sup>

*Arcimboldo'nun Sonu*. Yaz. [TheEnd of Arcimboldo, Summer] (2002. Kolaj. 100 x 73 cm.)<sup>50</sup>

Bu betimleme, yönetmenin filmlerindeki çürüyen doğal malzemelerin kökenini Arcimboldo'yla doğrudan ilişkilendirmesi bakımından ilginçtir. Kolaj, neredeyse Arcimboldo'nun eserlerinden birinin kopyasıdır fakat görünümün aldatıcı olduğu detaylarda kendini derhal gösterir. Yazın taze yapraklarını, meyve sebzelerini çürüme, kurtçuklar, haşereler sarmıştır. Her şey, *Flora*'daki(1989) gibi çürümek ve kurtlanmak üzeredir. Sanatçının Arcimboldo natürmort-kolajlarını temel alan, büst formunda birçok çizimi veya kolajı vardır.

Giuseppe Arcimboldo (1530-93), öncelleri Pers ve Ermeni minyatürlerinde izi sürülebilecek bir tekniği sürekli hâl getiren ilk kişidir. Dryje'ye göre Arcimboldo, sürrealizme gelinene kadar tek örnek olarak kalmıştır. Arcimboldo'nun eserleri, önceleri ahlâki yorumlardan ibaret bir eleştirinin nesnesi olmuştur: Kullandığı figürlerin ahlâki çıkarımlarla şifrelediği savlanmıştır. Gerçekte durum çok daha karmaşıktır: Çoğul anlamlar, nesnelerin belirsizliği, simyasal sembolizm, mikrokozmos/makrokozmos meselesi derinlemesine okunabilecek izleklerden bazılarıdır.<sup>51</sup>

<sup>47</sup> İlgili filmler: *Doğa Tarihi*, *Hayatta Kalmak*.

<sup>48</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 220.

<sup>49</sup> İlgili filmler: *Diya-loğun Boyutları*, *Doğa Tarihi*, *Taşlarla Oyun*.

<sup>50</sup> Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 224.

<sup>51</sup> İlgili filmler: *Diya-loğun Boyutları*, *Flora*. Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 237-9.



## Sonuç Yerine: Stalin mi, Švankmajer mi? Ya da: Kim Gitti, Kim Kaldı?

*Sürrealizm her zaman Çek kültürünün midesindeki ülser oldu. Elbette bu, hareketin az tanınmasından gizlice yararlanmak isteyen Çek sanatçıları ve yazarlarını hiçbir zaman endişelendirmedi. Böylece sürrealizmi gömmek konusunda büyük bir çabaya tanık oluyoruz. Ölü soymak kolaydır. Ölüler kendini savunamaz. Daha yaşlı kuşaklar da sürrealizmden hoşlanmazlar çünkü sürrealizm onları aynaya bakmaya ve totaliter rejimle yürüttükleri işbirliğini görmeye zorlar.*<sup>52</sup>

Švankmajer, 1970'ler ve 1980'lerde Stalinizmin ve sonrasının ağır sansürü ve baskısı altında ayakta kalmayıbaşaran sanatçılardandır. Yönetmen, kendisiyle neredeyse çeyrek asır önce yapılmış bir söyleşide, kısa filmlerinin sansürlenişinin anahatlarını tek tek işaretler: *Bahçe* (1968) ve *Daire* (1968) kilit altında tutulmuştur. *Leonardo'nun Günlüğü 72* (1972), sansürcülerin saldırısına uğramıştır. *Jabberwocky* (1971) yasaklanmıştır. *Otranto Kalesi* (1973-79) 1980'e kadar yasaklanmıştır. Yönetmene 1980'den sonra edebiyat klasiklerini konu edinmek şartıyla film yapmasına izin verilir: *Usher'ların Evinin Çöküşü* (1980) gibi. Ne var ki 1980'lerde de baskı olanca şiddetiyle devam eder.

*Diyalogun Boyutları* (1982) yasaklanmış ve Çekoslovak Komünist Partisi Merkez Komitesi'nde gösterilmiştir: Engellenmesi gerekenin ne olduğuna örnek diye izlenmiştir.<sup>53</sup> *Sarkaç, Çukur ve Umut* (1983) sansürcülerin saldırısına uğramıştır. Švankmajer, uzun yıllar beraber çalıştığı Krátý film şirketindeki işinden ayrılmaya zorlanır. *Bodrum'un* (1982), yapımcısı olan Slovak kısa film şirketi, filmin sonunu değiştirmek ister. Švankmajer buna yanaşmayınca film alıkonur.<sup>54</sup>

Yönetmenin son kısa filmlerinden *Bohemya'da Stalinizmin Ölümü*'nde (1990) gösterdiği üzere Stalin'in gidişi, her şeyin bittiği anlamına gelmemiştir; en çok etkisinde kaldığı şairlerden Effenberger'in kitapları bile Çek Cumhuriyetinin kuruluşundan dört yıl sonra ancak yayınlanmaya başlar. Švankmajer söyleşide uzun sansür dönemini trajedi gibi görmediğini, film yapamadığı yıllarda dokunsallık çalışmalarına kendini adadığını ifade eder.

Görünen o ki, gerçeküstüçülük yerkürenin yedi bucağında yüz yıldır sansürcü baskıya, faşizme ve her tür totaliterliğe karşı en yaratıcı panzehirlerden biri olmayı sürdürüyor.

## Ek: Švankmajer Filmografisi (1964-2016)

Aşağıdaki listeyi, 2015 yılında çıkan *Jan Švankmajer Kara Grotesk* adlı kitabımda<sup>55</sup> yer alan listedeki hataları düzelterek ve bilgileri genişleterek yeniden hazırladım.<sup>56</sup>

1960'lardan 1992'ye kadar Švankmajer'in kısa filmler çektiği görülür. Bu tarihten sonra yönetmen kısa filme geri dönmemiştir.

### Kısa Filmleri

1964 **Poslední Trik Pana Schwarcewaldea A Pana Edgara.** Bay Schwarzwald ve Bay Edgar'ın Son Numarası. *The Last Trick of Mr. Schwarzwald and Mr. Edgar.* Prodüksiyon: Krátý film, Prag. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Müzik: Zdeněk Šikola. 11:30 dk. Renkli.

1965 **Johann Sebastian Bach: Fantasia G-Moll.** Johann Sebastian Bach: Sol Minör Fantezi. *Johann Sebastian Bach: Fantasy In G Minor.* Prodüksiyon: Krátý film, Prag. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım, animasyon: Jan Švankmajer. Müzik: J. S. Bach. 9:30 dk. Siyah-beyaz.

1966 **Rakvičkárna.** Tabut Fabrikası. *Punchand Judy/The Coffin Factory / The Lynch House.* Prodüksiyon: Krátý film, Prag. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Müzik: Zdeněk Liška. 10 dk. Renkli.

<sup>52</sup> Peter Hames (Ed.), *Dark Alchemy. The Films of Jan Švankmajer.* (US, Canada: Praeger, Greenwood Press, 1995), s. 102.

<sup>53</sup> Hames, A.g.e., s. 100.

<sup>54</sup> Hames, A.g.e., s. 116.

<sup>55</sup> Levent Şentürk, *Jan Švankmajer Kara Grotesk*, (İstanbul: Kült, 2015), s. 5.

<sup>56</sup> Daha ayrıntılı döküm için bkz. Dryje ve Schmitt, A.g.e., s. 493-5.



1966 **Et Cetera**. Ve Saire. *Et Cetera*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Vlasta Pospíšilová. Müzik: Zdeněk Liška. 7:15 dk. Renkli.

1967 **Historia Naturae**, Suita. Doğa Tarihi. *Historia Naturae*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım, animasyon: Jan Švankmajer. Müzik: Zdeněk Liška. 9 dk. Renkli.

1968 **Zahrada**. Bahçe. *The Garden*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag. Öykü: Ivan Kraus. Senaryo, yönetmen: Jan Švankmajer. 19 dk. Siyah-beyaz.

1968 **Byt**. Daire. *The Flat*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Zdeněk Šob. Müzik: Zdeněk Liška. 12:30 dk. Siyah-beyaz.

1968 **Hra S Kameny**. Taşlarla Oyun. *A Game With Stones*. Spiel Mit Steinen. Prodüksiyon: Studio A Linz (Avusturya). Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım, animasyon: Jan Švankmajer. Müzik: Eski müzik kutuları. 8 dk. Renkli.

1968 **Picknick Mit Weissmann**. Weissmann ile Piknik. *Picnic with Weissmann*. Prodüksiyon: Studio A Linz (Avusturya). Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım, animasyon: Jan Švankmajer. 13 dk. Renkli.

1969 **TichýTýden V Domě**. Evde Sessiz Bir Hafta. *A Quiet Week in the House*. Liška. 7:15 dk. Renkli.

1967 **Historia Naturae**, Suita. Doğa Tarihi. *Historia Naturae*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Zdeněk Šob. 19 dk. Renkli.

1970 **Kostnice**. İskelet Kilisesi. *The Ossuary*. Filmin iki versiyonu vardır. Gerçek versiyonda, arka planda bir rehberin okul öğrencilerini gezdirirkenki konuşmaları ve çocuk sesleri duyulur. Ancak bu versiyon yayınlanmadan sansüre uğratılmıştır. İkinci versiyon: Prodüksiyon: Krátý film, Prag. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Müzik: ZdeněkLiška, 10 dk. Siyah-beyaz.

1970 **Don Šajn**. Don Sançe. *Don Sanche*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag. Öykü: Geleneksel kukla oyunu. Senaryo, yönetmen, tasarım, animasyon: Jan Švankmajer. 31 dk. Renkli.

1971 **Žvahlav Aneb Šatičky Slaměného Huberta**. *Jabberwocky*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag ve ABD Western Wood Studio. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Helena Lobdušková. 11 dk. Renkli.

1972 **Leonardův Deník 72**. Leonardo'nun Günlüğü 72. *Leonardo's Diary 72*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag ve Corona Cinematografica Roma, İtalya. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Vladimir Kladiava, Karel Chocholin. 17 dk. Renkli.

1973-79 **Otrantský Zámek**. Otranto Kalesi. *Castle of Otranto*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag ve Jiřího Trnky. Öykü, senaryo: Horace Walpole'un Gotik romanından yararlanılmıştır. Yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Xenie Vavrečková, Karel Chocholin. Müzik: Zdeněk Liška. 17 dk. Renkli.

1980 **Zánik Domu Usherů**. Usher'ların Evinin Çöküşü. *The Fall of the House of Usher*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag ve JiříhoTrnky. Öykü: Edgar Alen Poe'nun kısa öyküsünden adapte edilmiştir. Senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Bedřich Glaser, Jan Švankmajer. Müzik: Jan Klusák. 15 dk. Siyah-beyaz.

1982 **Možnosti Dialogu**. Diyaloğun Boyutları. *Dimensions of Dialogue*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag ve Jiřího Trnky. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Vlasta Pospíšilová. Müzik: Jan Klusák. 11,5 dk. Renkli.

1982 **Do Pivnice / Do Sklepa**. Bodrum. *Down to the Cellar*. Prodüksiyon: Slovenská filmova tvorba Bratislava. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Zlatica Vejchodská. 15 dk. Renkli.



1983 **Kyvadlo, Jáma A Naděje**. Sarkaç, Çukur ve Umut. *The Pendulum, The Pitand Hope*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag ve Jiřího Trnky. Öykü: Edgar Allan Poe'nun August Villiers de l'isle-Adam'ın kısa hikâyelerinden uyarlanmıştır. Senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Bedřich Glaser. 15 dk. Siyah-beyaz.

1988 **Mužné Hry**. Erkek Oyunu. *The Male Game/Virile Games*. Prodüksiyon: Krátý film, Prag ve Jiřího Trnky. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Bedřich Glaser. 12 dk. Renkli.

1988 **Another Kind of Love**. Başka Türü Bir Aşk. Hugh Cornwell İçin Müzik Klibi. *Clip for Hugh Cornwell*. Prodüksiyon: Virgin Records, İngiltere; Nomad Films, Almanya, Koninck International (İngiltere). Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Müzik: Hugh Cornwell. Animasyon: Bedřich Glaser. 3:33 dk. Renkli.

1989 **Zamilované Maso**. Aşık Etler. *Meatin Love*. Prodüksiyon: MTV, ABD; Nomad Films, Almanya; Koninck International, İngiltere. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Bedřich Glaser. 1 dk. Renkli.

1989 **Tma, Světlo, Tma**. Karanlık, Aydınlık, Karanlık. *Darkness, Light, Darkness*. Prodüksiyon: MTV, ABD. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Bedřich Glaser. 8 dk. Renkli.

1989 **Flora**. Prodüksiyon: MTV, ABD. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Bedřich Glaser. 20 saniye. Renkli.

1989 **Self-Portrait**. Otoportre. (Animasyonlu otoportreler adlı kısa filmin parçasıdır.) Prodüksiyon: David Ehlich için, International animators, ABD. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım, animasyon: Jan Švankmajer. 25 saniye. Renkli.

1990 **Konec Stalinismu V ěchách**. Bohemya'da Stalinizmin Ölümü. *The Death of Stalinism in Bohemia*. Prodüksiyon: Jaromir Callista ve Jan Švankmajer tarafından bağımsız olarak, BBC İngiltere ve Nomad Films Almanya için. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Bedřich Glaser. 10 dk. Renkli.

1992 **Jídlo**. Yemek. *Food*. Prodüksiyon: Jaromir Callista ve Jan Švankmajer tarafından bağımsız olarak, Channel 4 İngiltere, Heart of Europe Prague Production, Çek Cumhuriyeti, Koninck International İngiltere için. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Bedřich Glaser. 11 dk. Renkli.

## Uzun Metrajları

1987 **Něco Z Alenky**. Alis. *Alice*. Prodüksiyon: Condor Film, Zürih İsviçre; Hessicher Rundfunk Almanya; Channel 4 İngiltere. Öykü: Lewis Carroll'ın *Alis Harikalar Diyarında* adlı eserinden uyarlanmıştır. Senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Bedřich Glaser. 84 dk. Renkli.

1994 **Lekce Faust**. Faust. *Faust*. Prodüksiyon: Athanors.r.o. ve Heart of Europe Prague Production Çek Cumhuriyeti, ile ortak; Lumen Films Fransa, BBC Bristol İngiltere, Koninck International İngiltere, Pandora Film Almanya için. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Filmde, Johann Wolfgang Goethe'nin, Christian Dietrich Grabbe'in Christopher Marlowe'un oyunları, Çek geleneksel kukla oyunları ve Charles Gounod'un operasının aryaları kullanılmıştır. Animasyon: Bedřich Glaser. 95 dk. Renkli.

1996 **Spiklenci Slasti**. Hazzın Suç Ortakları. *Conspirators of Pleasure*. Prodüksiyon: Athanors.r.o. ve Delfilm İsviçre ile ortak; ve Koninck International İngiltere. Öykü, senaryo, yönetmen: Jan Švankmajer. Tasarım: Jan Švankmajer ve Eva Švankmajerova. Animasyon: Bedřich Glaser, Martin Kublák. 78 dk. Renkli.

2000 **Otesánek**. Küçük Otik. *Little Otik*. Prodüksiyon: Athanors.r.o. ve Delfilm İsviçre ile ortak; ve Koninck International İngiltere. Öykü, senaryo, yönetmen: Jan Švankmajer. Karel Jaromir



Erben'in bir masalından uyarlanmıştır. Tasarım: Jan Švankmajer ve Eva Švankmajerova. Animasyon: Bedřich Glaser, Martin Kublák. 125 dk. Renkli.

2005 **Šílení**. Delilik. *Lunacy*. Prodüksiyon: Athanors.r.o. ve C-GA Film Bratislava, Slovakya; Česká Televisie ve Barrandov Studio. Öykü, senaryo, yönetmen: Jan Švankmajer. Edgar Allen Poe ve Marquis de Sade'dan esinlenilmiştir. Tasarım: Veronika Hrubá ve Eva Švankmajerova. Animasyon: Bedřich Glaser, Martin Kublák. 123 dk. Renkli.

2010 **Přežit Svůj Život (Teorie a Praxe)**. Hayatta Kalmak (Teori ve Pratik). *Surviving Life (Theory and Praxis)*. Prodüksiyon: Athanors.r.o. ve C-GA Film Bratislava, Slovakya; Universal Production Partners Çek Cumhuriyeti. Öykü, senaryo, yönetmen, tasarım: Jan Švankmajer. Animasyon: Martin Kublák, Eva Jakoubková, Jaroslav Mrázek. 105 dk. Renkli.

## Kaynaklar

Dryje, František ve Schmitt, Bertrand.(Eds.) *Jan Švankmajer. Dimensions of Dialogue / Between Film and Fine Art*. Prag: Arbor Vitae, 2012.

Dryje, František. "Jan Švankmajer Surrealist". Dryje, František ve Schmitt, Bertrand. (Eds.) *Jan Švankmajer. Dimensions of Dialogue / Between Film and Fine Art*. Prag: Arbor Vitae, 2012, s. 219-322.

Hames, Peter. (Ed.). *Dark Alchemy. The Films of Jan Švankmajer*. US, Canada: Praeger, Greenwood Press, 1995.

Hames, Peter. (Ed.). "Interview With Jan Švankmajer". Hames, Peter. (Ed.) *Dark Alchemy. The Films of Jan Švankmajer*. US, Canada: Praeger, Greenwood Press, 1995, s. 96-118.

Orgeron, Devin, Orgeron, Marsha. *Object Lessons in Moving Image*, US: University of Minnesota Press. 2011, s. 100. İçinde: Dryje, František ve Schmitt, Bertrand. (Eds.) *Jan Švankmajer. Dimensions of Dialogue / Between Film and Fine Art*. Prag: Arbor Vitae, s. 260.

Rank, Otto. *Le Double and Don Juan*. Paris: Payot, 1932, s. 4. İçinde: Dryje, František ve Schmitt, Bertrand. (Eds.) *Jan Švankmajer. Dimensions of Dialogue / Between Film and Fine Art*. Prag: Arbor Vitae, 2012, s. 21.

Serafini, Luigi. *Codex Seraphinianus*. Milano: Franco Maria Ricci, 1981.

Schmitt, Bertrand. Further Dimensions of Dialogue. In: Dryje, František ve Schmitt, Bertrand. (Eds.) *Jan Švankmajer. Dimensions of Dialogue / Between Film and Fine Art*. Prag: Arbor Vitae, 2012. s. 9-12.

—. "Return to Origins. The Setting of the King Stag." Dryje, František ve Schmitt Bertrand. (Eds.) *Jan Švankmajer. Dimensions of Dialogue / Between Film and Fine Art*. Prag: Arbor Vitae, 2012, s. 13-42.

Švankmajer, Jan. Short Anthology of the Writings by Jan Švankmajer, 2012. İçinde: Dryje, František ve Schmitt, Bertrand. (Eds.) *Jan Švankmajer. Dimensions of Dialogue / Between Film and Fine Art*. Prag: Arbor Vitae, 2012, s. 431-488.

Şentürk, Levent. *Jan Švankmajer Kara Grotesk*. İstanbul: Kült, 2015.

—. Jan Švankmajer: Gerçeküstücü Sinemanın Mekânlarında. *Arredamento Mimarlık* 248. İstanbul: Boyut, (2011): s. 32-39.

—. Gerçeküstüçülüğün Kalesi: Jan Švankmajer, Başlangıçta Dokunma Vardı ve Diğer Korkunç Öykülerine Bir Başlangıç." *Underground Poetix* 9. İstanbul: 6.45 Yayın, 2011, s. 117-124.