

Ertürk TEKNECİ

Doktora, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Resim-İş Eğitimi, rockkuman@hotmail.com,
ORCID: 0009-0002-8843-1691

Jale Asya KAHRAMAN ÖZYILMAZ

Doçent, Ordu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, jlsy.khrmn@gmail.com,
ORCID: 0000-0003-4499-963X**Kozmik Korku: Beksiński ve Lovecraft****Özet**

Zdzisław Beksiński'nin eserlerini incelediğimizde; fiziksel ve tinsel yıkım, tuhaf ve tekinsiz mekânlar, akıl almayan fenomenler gibi temalar öne çıkmaktadır. Bu örüntü, izleyiciyi farklı bir uzama götürmenin aksine, varoluştaki gölgesel alanları göstermeye yönelik bir deneyime davet eder. Beksiński'nin çalışmalarındaki modern zamanları anımsatan grotesk öğelerin çöküşü, bireyin varoluşsal dayanağını sarsan bir gerilime uğratarak onu varoluştaki yerini düşünmeye davet eder. Bu bağlamda sadece estetik değil felsefi düzeyde de kozmik korkuyu hissedebileceğimiz çalışmalar, zamanının estetik kaygılarının ötesinde aynı zamanda düşünme erkini de çalıştırmayı amaçlamaktadır. Bu düşünme erki, sanatçı ile ilgili detaya inildikçe kozmik korku kavramının öncüsü olarak kabul gören H. P. Lovecraft'ın anlatısal evreni ile örtüşümsel gözükmektedir. Korku ve fantastik kurgu alanında modern anlatı geleneğinin biçimsel sınırlarını zorlayan H. P. Lovecraft, kozmik korku kavramının öncüsü olarak kabul edilir. Beksiński gibi Lovecraft da estetiğin ötesinde davranmış, felsefi bağlamda kozmikizm olarak adlandırılan bir yaklaşım ile de anılmaktadır. Lovecraft yapıtlarında tanıdık olanı dönüştürerek gündelik gerçekliğin sınırlarını sarsan bir belirsizlik duygusunu öne çıkarır. Bu araştırma da genel hatları ile Lovecraft anlatısı ile Beksiński'nin görsellerinin fenomenolojik bağlamda örtüşümüne odaklanmaktadır. İki sanatçının eserlerinde ortak alan olarak öne çıkan öğe; yapıtlarının yalnızca korku üretiminden ibaret olmayıp, insan merkezli alışılmış anlam düzenlerini askıya alarak kesinlikten uzaklaştıran ve bilinmeyenle yüzleşmeye davet eden bir düşünsel alan açmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Beksiński, Lovecraft, Kozmikizm, Kozmik Korku.**Cosmic Horror: Beksiński and Lovecraft****Abstract**

When examining Zdzisław Beksiński's works, themes of physical and spiritual decay, uncanny spaces, and incomprehensible phenomena immediately take center stage. This pattern does not merely invite the viewer into an alternate dimension; rather, it facilitates an experience that exposes the shadowy recesses of existence itself. The collapse of grotesque, quasi-modern elements in Beksiński's imagery subjects the individual to a tension that destabilizes their existential grounding, prompting a deep reflection on one's place in the world. In this sense, his works evoke cosmic fear not just as an aesthetic choice, but as a philosophical inquiry that engages the mind far beyond the artistic conventions of his time. This intellectual engagement resonates deeply with the narrative universe of H. P. Lovecraft, the pioneer of cosmic horror. Lovecraft, who redefined the boundaries of modern horror and fantasy, is defined by a philosophical outlook known as cosmicism. Much like Beksiński, Lovecraft's work transcends purely aesthetic goals; he cultivates a sense of uncertainty that unsettles everyday reality by rendering the familiar alien. This

study explores the phenomenological intersection between Lovecraft's prose and Beksiński's visual language. Their shared ground lies in the creation of a conceptual space that does more than evoke fear it suspends anthropocentric frameworks of meaning, detaches the subject from certainty, and forces a direct confrontation with the unknown.

Keywords: Beksiński, Lovecraft, Cosmicism, Cosmic Horror.

1. Giriş

İnsan merkezci bakışı kozmik ölçekte yerinden etmeyi ve kozmik korku estetiğini korku ile fantastik kurguya yerleştirerek pulp dergileri üzerinden modern bir mitoloji çerçevesi kurmayı amaçlayan H. P. Lovecraft (1890-1937), kurduğu anlatı evreninde, insanı merkezin dışına itmiş ve mitolojik unsurları kişisel hayal gücünün ötesinde, ortak bir kurgu alanına taşımıştır. Lovecraft bilinmeyenin eşiğinde belirsizliği temel bir ilke olarak kullanır; anlatılarında bu yüzden anlam sürekli ertelenir. Gösterilmeyenin ağırlığı, anlatılardaki sessizlikler ve boşluklar üzerinden hissedilir. Böylece, savaşların, bilimsel devrimlerin ve kırılğan toplumsal düzenin gölgesinde oluşmuş Lovecraft'ın sanatı, verileni yinelemekten çok, anlamı kolektif ölçekte yeniden örgütleyen bir alan yaratır. Aynı yaklaşımın görsel sanatlar üzerindeki tezahürü de Zdzisław Beksiński'nin (1929-2005) çalışmalarında gözlemlenmektedir. Koptseva ve Reznikova'nın (2015) belirttiği gibi, her ne kadar estetik olarak doğrudan benzerlik göstermese de Beksiński'nin çalışmaları, Romantizm estetiğinde ortaya çıkan ikiliğe dayalı bir anlayıştan türer. Bu ikilikte, bir yanda duyuşal olarak herkesin erişimine açık olan dış dünya, diğer yanda ise yalnızca dehaların kavrayış melekeleriyle erişebildiği sezgisel bir iç dünya bulunur. Lovecraft'ın eserlerinde olduğu gibi, Beksiński de sezgisel ve genellikle ulaşılamaz olan bu iç dünyadan aldığı imgeleri aktarır. Bu nedenle, her iki sanatçının yapıtlarında da bilinmezlik duygusu, bu iç dünyanın temsili sayesinde ortaya çıkar. Duyularla algıladığımız dış dünya ile ancak sezgisel olarak kavrayabildiğimiz iç dünya arasındaki bu ikilik ve bunun ürettiği bilinmezlik duygusu, en belirgin biçimde Lovecraft'ın kozmik dehşet anlatılarında karşımıza çıkmaktadır. Lovecraft'ın eserlerindeki kozmikizm, dışarıdan eklenmiş bir teori değil, anlatıların kendi yapısına işlemiş bir felsefedir. Bu yönelim, insan merkezli ölçüyü dağıtan, kozmik, dahası mekânsal düzeni bozan, anlatıyı parçalayan büyük ölçekli kırılmalar yaratmaktadır. Bu durum, ortaya çıkan varoluşsal değişimleri ve bilgiye dair sarsıntıları adım adım görünür kılan, alışılmış düşünceleri bir kenara bırakıp görünen yüzeyi dikkatle inceleyen bir okuma tutumu gerektirir. Araştırmanın doğası gereği de böylesi bir tutumu karşılayan okuma fenomenolojik bir irdelenim ile mümkün kılınmıştır. Belirsizliğin işleyişini ve dilin sınırlarında beliren boşlukları içeriden izlemeyi olanaklı kılan bu okuma, böylece Beksiński ile Lovecraft örtüşümünde tartışılabilir bir boyut olarak kendini görünür hale getirebilmektedir.

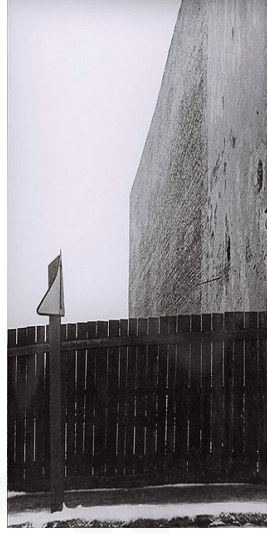
Çalışmada fenomenoloji, insan deneyiminin özüne ulaşmayı amaçlayan, olguları doğrudan ve aracısız kavramaya yönelen nitel bir yöntem olarak ele alınır. Yüzeyde basit ve güncel görünen olguların ardındaki anlam katmanlarını açığa çıkarmakla yetinmeyen böylesi bir yaklaşım, bilincin yapısını, gerçekliğin temel ilişkilerini ve varoluşun koşullarını da inceler. Fenomenolojinin öncü düşünürlerinden Edmund Husserl (1859–1938) tarafından sistematikleştirilen bu düşünme biçiminin şekillenişine bakıldığında; deneyimin nesnelerinin bilince hangi koşullarda verildiğini ve deneyimin nasıl mümkün olduğunu sorgular. Husserl'in önerdiği yol, öznenin dünyayla kurduğu ilişkiyi ön kabullerden ve alışkanlıklardan arındırmayı, olgulara doğrudan bir bakış geliştirmeyi hedefler. Böylece anlamın, nesne ile öznenin karşılıklı etkileşimi içinde ve akış hâlinde nasıl kurulduğu görünür hâle gelir. Çerçeve, yalnızca görünenle yetinmeyip görünmeyeni, aşkın olanı ve bilincin potansiyel ufuklarını da araştırmaya dahil eder; gerçekliğin temel yapısını ve bütünlüğünü anlamının yanı sıra varlığın ve bilginin oluşumunu derinlemesine sorgulayan geniş bir zemin sağlar (Taşkın, 2021 s. 153). Fenomenolojik bakış daha spesifik olarak sanat bağlamı ile ele alındığında, eserin yüzeydeki biçimsel duyuşal özelliklerinin ötesine geçerek ardındaki özsel yapıyı ve anlam katmanlarını açığa çıkarmayı amaçlar. İlk bakışta sunulan görünümle çoğu kez derinlikli bir soruşturmada bağımsız değerlendirilir. Oysa burada amaç, yapının bilince nasıl ve hangi koşullarda verildiğini ve bu verilişin ardında nasıl bir kökensel yapı bulunduğunu

sistematiik olarak izlemektir. Bu perspektifle sanat, yalnızca görüneni deęil, varlığın derin katmanlarını da işaretleyen bir alan hâline gelir (Şan, 2016, s. 51). Algı ve beden merkezli fenomenolojik düşünceyi derinleştiren düşünür Maurice Merleau-Ponty (1908–1961), algının bedensel ve varoluşsal boyutunun sanat deneyiminin ayrılmaz parçası olduğunu vurgular (Aydın, 2020, s. 9).

Fenomenolojik bağlamın uygulanabilir bir yöntem olarak karşılık bulmasının maddi dayanağı gibi duran Lovecraft'ın özellikle Cthulhu'nun Çağrısı (*The Call of Cthulhu*, 1926) metni; yüzeyde tanıdık görünen öğelerin altında, insan bilincinin sınırlarını zorlayan çok katmanlı bir anlam dünyasını görünür kılar. Lovecraft'ın metinlerinde kurucu mit, klasik ulusal-toplumsal köken anlatılarından ayrışır; insanlığın evrenle ve bilinmezlikle kurduğu ilişkiyi kozmik ölçekte yeniden düşünmeye davet eden bir imge rezervuarı olarak çalışır. Bu rezervuar, okurda yalnızca korku deęil, aynı zamanda yabancılaşma ve hayret duyguları uyandırarak, dünyanın kendindeliğine dair bir sezgi ürettiği görülmektedir. Anlam arayışı bu eşiğe gelindiğinde askıya alınır; okur, varoluşun çıplak ve açıklanamaz yüzüyle baş başa kalır. Böyle bir okuma, olay örgüsünün ötesine geçerek, bilincin evren, bilinmezlik ve sınır deneyimleriyle kurduğu ilişkileri görünür kılar (Aydoğdu, 2010, s. 212). Sanat deneyiminde anlamın bedensel temas ve algısal yönelimle kurulduğu fikri de bu bağlamda önem kazanır (Merleau-Ponty, 2017, s. 273). Beksiński'de de tanıdık unsurlar, kısmen tanıdık denebilecek senaryolar içerisinde sunulur; ancak bu unsurlar, rüyalarda olduğu gibi soyut bir mantığın içine yerleştirilerek yabancılaştırılır. Bu yönüyle Beksiński'nin imgeleri, Lovecraft'ın anlatılarında yüzeyde tanıdık görünen öğelerin altında giderek açığa çıkan kozmik bilinmezlik yapısıyla örtüşür; her iki sanatçıda da tanıdık olan, bilinmezliğe açılan bir eşik işlevi görür.

2. Zdzisław Beksiński

1929 yılında, günümüzde Polonya'nın güneydoğusunda yer alan Sanok'ta doğan sanatçı, yaşamı boyunca çeşitli sanatsal deneyimler içerisinde bulunmuştur. Fotoğraftan resme, heykelden dijital çalışmalara uzanan farklı medyumlarda ifade biçimleri geliştiren Beksiński'nin en dikkat çeken yapıtları ise ağırlıklı olarak resimleridir. Sanat eleştirmenlerine göre, eserlerindeki en verimli dönemin 20. yüzyılın 1960–1980 yılları arasına denk geldiği ve ikonik çalışmalarının büyük bölümünün bu dönemde üretildiği kabul edilmektedir; bu dönem "fantastik dönem" olarak adlandırılır (Koptseva & Reznikova, 2015, s. 881). Beksiński'nin çocukluk ve özellikle ilk gençlik yılları, İkinci Dünya Savaşı'nın yaşandığı döneme denk gelmektedir. Savaşın doğrudan ve dolaylı etkilerinin, sanatçının plastik ifade gücü üzerinde izler bıraktığı gözlemlenmektedir. Eserlerinde sıkça rastlanan harabeler, yıkık dökük anıtsal kalıntılar ve benzeri unsurlar, bu tarihsel deneyimin estetik düzlemdeki yansımaları olarak değerlendirilmeye elverişlidir. Bununla birlikte sanatçı, savaştan etkilenme meselesine ironik bir mesafeye yaklaşır ve savaş deneyimini "yeteri kadar ölü ya da harabe bırakmayan başarısız bir deneme" olarak nitelendirir (Grzebałkowska, 2014, s. 25, akt. Węgrzyn, 2024, s. 77). Bu ironi daha küçük yaşlarına ait anımsamalar için de kendini göstermiştir. Sokolowska-Smyl'in (2014) ifadesinde ise Beksiński, varlıklı bir ailenin tek çocuğu olarak dünyaya gelmiş; dönemi için olağan sayılabilecek sokakta oyun oynama gibi çocukluk deneyimleri yerine, kendisinin de sonradan eleştireceği şekilde, ailesinin zorunlu kıldığı çeşitli özel kurslara tâbi tutulmuştur. Bu aktivitelerden hoşlanmayan ve aslında dışarıda vakit geçirmeyi tercih eden Beksiński, bir noktada tepkisini şu sözlerle ifade etmiştir: "İlk bombanın bu lanet piyanonun üzerine düşmesini yeğlerim." (Grzebałkowska, 2014, s. 12, akt. Sokolowska-Smyl, 2014, s. 163).



Görsel 1. Zdzisław Beksiński, Untitled, Fotoğraf, 1955

Gençlik dönemlerinde sanatsal ilgisi öncelikle sinemaya yönelmiş olsa da, “Beksiński’nin hayalindeki kariyer, sinema okulunu bitirip filmler yapmaktı. Ancak babası onu daha ‘pratik’ bir alan seçmeye ikna etti; savaşta harap olmuş Polonya’da mimarlık daha makul bir seçenektir” (Banach, 1999, s. 3). Bu doğrultuda Krakow Teknoloji Üniversitesi’nde mimarlık eğitimi alarak 1952’de mezun olur ve bir süre Sanok’ta şantiye şefi olarak çalıştıktan sonra bu mesleği bırakır. Ardından, “sanatsal gelişiminin ilk evresinde modern fotoğrafçılık ve fotokolaj teknikleriyle ilgilendiği” görülür (Koptseva & Reznikova, 2015, s. 881). 1950’lerden itibaren savaş sonrası konutları, Sanok’un taşrasındaki boşluğu ve hüznü sergileyen, “yarı belgesel” nitelikte siyah beyaz fotoğraflar üretir (Węgrzyn, 2024, s. 79). Fotoğrafla başlayan bu süreç, ilerleyen yıllarda resim sanatına odaklanmasına zemin hazırlar; farklı medyumlarla ilgilenmeye devam etse de ifade gücünün en yoğun biçimde resimlerinde ortaya çıktığı görülür.



Görsel 2. Zdzisław Beksiński, Untitled, Suntaya Yağlı Boya, 1971

Kurşun kalem, mürekkep, pastel ve kömür çizimlerden monotiplere ve helyograflara uzanan geniş bir teknik yelpazede çalışan Beksiński, biçim arayışında da klasik simetri düzenlemelerinden yerinden edilmiş kompozisyonlara kadar çeşitli

yaklaşımlar denemiştir. "Bazı çalışmaların çizgileri görünmeyecek kadar narinken, diğerlerinde çizim monokrom bir resme dönüşerek geniş mekânlı, ışık ve gölge oyunları ile karakterize oluyordu" (Banach, 1999, s. 5). Bu biçimsel çeşitlilik, sanatçının fantastik döneminde geliştirdiği atmosferin temellerini oluşturur. Bu dönemde "en çok göze çarpan, mavi ve yeşilin baskınlığıdır; tekrar eden temalar arasında geçitler, pencereler ve çerçeveler, havada asılı yapılar ve bedenler, bilinmeyen mekânlar, zor ayırt edilebilen insanlar ve/veya hayvanlar, katedral türü yapılar, harabeler ve hurda alanları bulunur" (Węgrzyn, 2024, s. 79). Bu bağlamda, Beksiński'nin eserlerinde belirli bir tekniğin sınırlayıcı niteliğinden ziyade, tekniklerin belirsizlik yaratma aracı olarak işlevselleştirildiği gözlemlenmektedir.



Görsel 3. Zdzisław Beksiński, Untitled, Suntaya Yağlı Boya, 1972

Beksiński'nin anlatısında öne çıkan bir diğer yaklaşım, geçmişe dair takındığı mesafeli tutumdur. Eşi ve oğlunu kısa sayılabilecek bir zaman aralığında peş peşe kaybetmiş olmasına rağmen, sanatçının açıklamaları ne bu trajedilerin ne de genel olarak geçmiş yaşantısının sanatsal üretimini doğrudan belirlediği izlenimini verir. Nitekim çocukluğu üzerine yöneltilecek bir soruya, "Çocukluğum bana etki ettiğini sanmıyorum, en fazla annemin resimlerini atmayıp, güzel sanatlar temalı kitaplar alması katkı sağlamıştır" yanıtını verir (Czopik, 1978, s. 1). Sanatçı, geçmişine dair sorulara genel olarak da mesafeli yaklaşır; kendi ifadesiyle, geçmişine ilişkin aslında "hiçbir şey bilmediğini", bildiği her şeyin de sonuçta "hiç" kadar değeri olduğunu ima eder. Çocukluk anılarından söz ederken, on yaşındayken aldığı havalı tüfikle tavuklara ateş etmiş olmasının yalnızca kendisini ilgilendiren, önemsiz bir ayrıntı olduğunu belirtir; bunun ötesinde ise, adeta "ölmek için doğmuş" olsa da, ne yaparsa yapsın bu kaderden kaçamayacağını açık olduğunu vurgular (Banach, 1999, s. 2). Bu ifadelerden, Beksiński için varoluşun sabit bir noktadan ziyade sürekli bir akış olarak kavrandığı anlaşılmaktadır. Bir röportajda, yakında kendisinin de bir "hayalet"e dönüşeceğini, zamanın durdurulamaz olduğunu ve insanların kozmik ölçekte yalnızca birer "çöp" olarak görülebileceğini, dolayısıyla etraflarında daha fazla "çöp" biriktirmenin anlamlı olup olmadığının sorgulanması gerektiğini dile getirdiği aktarılır (Śnieg-Czaplewska, 2005, akt. Tesinblog, 2018). Bu yaklaşımda Lovecraftçı bir kozmikizm anlayışının izlerini görmek mümkündür: Geçmiş, esasen ölüye ait bir alandır; geçmişe çağrıştıran göstergeler ise artık var olmayan şeylerin kalıntılarıdır. Kozmikizmin öne sürdüğü gibi evren insanın etrafında dönmekte, tersine insan, devasa kozmik döngü içinde sürüklenen küçük bir parça olarak konumlanmaktadır. Beksiński'nin "hayalet" benzetmesi bu bağlamda, varoluşun geçiciliğini ve insanın kozmik ölçekteki kırılganlığını güçlü biçimde vurgular. Lovecraft'ın, ebediyen var olanın aslında "ölü" sayılamayacağını, bir gün ölümün bile ortadan kalkabileceğini ima eden ifadesi (Lovecraft, 2001a, s. 765), bu bağlamda Beksiński'nin eserlerini anlamak açısından aydınlatıcı bir referans noktası sunar. Bu çerçeveden bakıldığında,

Beksiński'nin resimlerindeki unsurlar, doğrusal bir zamana ait tekil yaşantıların doğrudan temsilleri olmaktan çok, geçmişte birikmiş ve iç içe geçmiş farklı zaman katmanlarının kalıntılarıdır. Bunlar, sanatçının kendi ifadesiyle "kozmetik çöp yığınları"na benzer biçimde, geriye kalan, çözülmekte olan varoluş izleridir. Eserlerde sıkça karşımıza çıkan yok oluş imgeleri de bu nedenle eskatolojik, nihai bir sonu değil; Lovecraft'ın kozmik perspektifine uygun biçimde, soyut kavramların ve formların bile solmaya başladığı bir kozmik aşınma eşliğini temsil etmektedir.



Görsel 4. Zdzisław Beksiński, Untitled, Dijital Fotomontaj, 1996–1997

1990'ların sonuna gelindiğinde Beksiński, farklı ülkeler ve kıtalarda tanınan, dünyaca ünlü bir ressam hâline gelmiştir. ” Hayrani ve üniversite profesörü olan Piotr Dmochowski, Beksiński'nin Fransa, Belçika, Almanya ve Japonya'da bir dizi sergisini düzenledi. Paris'te 1989–1996 yılları arasında ona adanmış özel bir galeri bulunmaktaydı” (Koptseva & Reznikovas, 2015, s. 88). 2001 yılında vasiyetnamesini hazırlayan sanatçı, eserlerini Sanok Tarih Müzesi'ne devretmiş; 2005 yılındaki vefatının ardından, farklı medyalarda ürettiği binin üzerinde yapıt, bu müze bünyesinde sergilenerek en kapsamlı Beksiński koleksiyonunu oluşturmuştur (Koptseva & Reznikovas, 2015). Yükselen ününe rağmen Beksiński, sanatını bir dışavurum aracının ötesinde konumlandırmamış, kamusal görünürlükten uzak, görece münzevi bir yaşam sürmeyi tercih etmiştir. ”Coğrafi ve sosyal bazda Beksiński, 1977 yılına kadar ailesiyle Sanok'ta yaşadı, sonrasında Varşova'ya taşındı. Sanat dünyasına hiçbir zaman yakınlık duymadı. Çoğu sanatsal etkinliğe katılmadığı gibi, herhangi bir sanat topluluğuyla da özdeşleşmedi” (Węgrzyn, 2024, s. 79). Bu doğrultuda sanatsal faaliyetlerini atölyesinin sınırları içinde yürütmüş ve genel sanatsal normların dışında kalan özgün bir anlayış geliştirmiştir.

2.1. Beksiński'nin Sanat Anlayışı

Beksiński'nin sanatsal üretimini şekillendiren temel unsurlardan biri, yaşamına hâkim olan sade ve içe dönük tutumudur. Bu yaklaşım, eserlerinin en belirgin ortak özelliklerinden biri olan isimsiz oluşlarına da yansır. Bu tercih, yalnızca yalınlık arzusundan değil, eseri baştan belli bir yoruma yönlendirmeme isteğinden de kaynaklanır. Sanatçıya göre ”resim, içsel bir vizyonun aynadaki yansıması olmalı” ve izleyici, esere bakarken hem tekniği hem de resmin ”resim” olarak doğasını unutabilmelidir. Nitekim bu doğrultuda, ”Rüyaları fotoğraflıyormuşum gibi resmetmek istiyorum” der (Banach, 1999, s. 5). Beksiński için rüyalar, imgelerin ortaya çıkışında temel bir esin kaynağıdır; ancak bu durum, onu doğrudan sürrealist gelenek içine yerleştirmeyi haklı çıkarmaz. Sanatçı, rüya temasının özellikle gazeteciler tarafından kendisine yakıştırıldığını, kendi açısından asıl ortaklığın yalnızca ”düşsel bir yaratıcılık yöntemi”

ile sınırlı olduğunu ifade eder. İmgelerinin neden ve nasıl belirdiğini rasyonel olarak gerekçelendirmeye çalışmadığını, örneğin “neden birinin omzunda bir kuş resmettiğini” sorgulamadığını, bu tür öğelerin rüyalandaki gibi kendiliğinden ortaya çıktığını ve yaratıcı sürecinin gevşek, akışkan ve müdahalesiz ilerlediğini belirtir (Gyllenhammar, 2024, s. 8). Bu nedenle rüyalar, Beksiński’nin pratiğinde bilinçdışı içeriği yorumlamak ya da simgesel bir programa bağlamak için değil, imgelerin serbestçe akmasına imkân tanıyan bir zemin olarak önem taşır. Sanatçı, rüyasal nitelikli imgeleri belirli bir anlam dizgesine yerleştirmekten özellikle kaçınır; bu tavır, onun sürrealist gelenekle birlikte anılmasını problemli hâle getirir.



Görsel 5. Zdzisław Beksiński, Untitled, Suntaya Yağlı Boya, 1980

Bu bağlamda Beksiński, sanatsal akıcılığı özellikle korumak ister. Bir şeyi adlandırmanın, ona dair anlamı katılaştıran ve izleyicinin düşüncesi üzerinde tahakküm kuran ilk adım olduğunu düşünür. Bu nedenle katı anlam üretim süreçlerinin rüyasal etkiyi zayıflattığını savunur. Resimlerinin anlamı üzerine sorulan sorulara, “Resimlerim ya da diğerlerinin için asla bu ne anlama gelmekte diye sormam. Anlam benim için bütünüyle anlamsızdır. Edebi bir betimde çikolatanın tadı ne kadar değer taşıyorsa o kadar. İnsanların sanatla ilişkilerinde anlam sorusunun nasıl bu kadar önemli olabildiğini anlamıyorum” sözleriyle karşılık verir (Banach, 1999, s. 7). Bu tutumuyla Beksiński, sanatta anlam arayışına bilinçli bir mesafeye koyar. Başlıkların, özellikle farklı dillere çevrildiklerinde, izleyiciyi belirli bir yoruma zorlayarak çalışmanın özünü bozabileceğini düşünür; bu yüzden neyi resmettiğini “bilmediğini” ifade etmekten de kaçınmaz (Koptseva & Reznikova, 2015). Resimleriyle ne anlatmak istediği sorulduğunda ise, “Söyleyecek hiçbir şeyim yok... Söyleyecek bir şeyim olsaydı eğer onu yazardım... Bunun için bir resme ihtiyacım yok” diyerek (Gyllenhammar, 2024, s. 8), resimlerini hazır bir iletinin taşıyıcısı değil, başlı başına bir deneyim alanı olarak konumlandırır. Öte yandan Beksiński’nin sanatı bu araştırmanın dokusu gereği duran fenomenolojik betiden ziyade, kristalize olmuş bir felsefi refleks olarak da karşılık bulmaktadır. Fenomenolojinin oldukça etkin olduğu izlenilen Beksiński’de sanat eseri, izleyiciye aktarılmış kapalı bir “mesaj” değil; kendi varoluşuyla izleyiciye belirli bir dünyayı açan bir imkân olarak da tezahür eder. Hazır semboller ve sabit anlamlar, rüyaları belirli kalıplara hapsederek onların özsel niteliğini zedeler. Sanatçı bu noktayı, “Önemli olan görünen değil, gizli olandır... Diğer bir deyişle, gözlerin görebildiği ve adlandırılabilen değil, ruha açılan şeydir” sözleriyle özetler (Banach, 1999, s. 7). Bu çerçevede Beksiński’nin sanat anlayışı, açıklayıcı ve sabitlenmiş anlamdan çok, deneyimsel ve sezgisel bir açıklık üretmeye yönelir.

3. Beksiński ve Lovecraft: Kozmikist Bir Karşılaşma

Lovecraft, yaşadığı dönemde çok yönlü ve sıra dışı bir kişilik olarak öne çıkmaktadır. Kendi ifadesiyle, kendisini " Providence'tan kibar yaşlı bir beyefendi ve asla profesyonel bir yazar değil" şeklinde tanımlamıştır (Houellebecq, 2019, s. 7). Bu öz tanım, onun yazarlık pratiğine yaklaşımındaki temel tutumu yansıtır. Lovecraft, yaşamı boyunca yazmayı hiç bırakmamış; ancak yazarlığı bir meslekten ziyade, kişisel ve sanatsal bir uğraş olarak görmüştür. Edebi üretiminden elde ettiği gelir, çoğunlukla arkadaşları için yaptığı revizyon ve editörlük işlerinden gelmiştir. Bu işleri neredeyse sembolik ücretlerle yapması, yazarlığı bir geçim kaynağı olarak değil, bir dostluk ve dayanışma alanı olarak gördüğünü göstermektedir. Lovecraft'ın yazıya karşı bu mesafeli ve amatörce yaklaşımı, hayatında daha büyük bir maddi başarının eksik kalmasını da beraberinde getirmiştir. O, kendisini her şeyden önce bir amatör olarak tanımlamış; para için yazmayı hem ahlaki açıdan rahatsız edici hem de sanatsal anlamda bir tür intihar olarak değerlendirmiştir. Sıklıkla bir " yamak yazar" olmadığını ve olamayacağını vurgulamış, başkalarının beklentilerine göre eser üretmeyi reddetmiştir. Her ne kadar mesleği gereği edebi revizyonist olarak birçok metin üzerinde çalışmış olsa da, kendi kurgusal üretimini bu işlerden daima ayırmıştır (Joshi, 1980, ss. 10-11). Bu yaklaşım, Lovecraft'ın yazarlık deneyimini ekonomik ya da mesleki bir faaliyet olarak değil, varoluşsal ve sanatsal bir tutum olarak yaşadığını gösterir; onun yazı ile kurduğu ilişki, dışsal beklentilerden ziyade, kendi içsel dünyasının ve özgün yaratıcı itkilerinin bir yansımasıdır.

Lovecraft'ın estetik ve düşünsel arka planını oluşturan temel edebi referanslar arasında, İrlandalı yazar Lord Dunsany ve Amerikan gotik geleneğinin öncüsü Edgar Allan Poe önemli bir yer tutar. Her iki yazar, kendi dönemlerinde özgün mitolojiler ve anlatı evrenleri kurarak türlerinin sınırlarını genişletmişlerdir. Lovecraft'ın özellikle ilk dönem eserlerinde, Dunsany'nin hayal gücüne dayalı, mitolojik ve düşsel anlatımının etkisi belirgin şekilde hissedilir.

Lovecraft, Edebiyatta Doğüstü Korku (*Supernatural Horror in Literature*, 1927) adlı makalesinde Lord Dunsany'i şu sözlerle tanımlar: "Yeni bir mitolojinin mucidi ve şaşırtıcı folklor dokuyucusu olarak, Lord Dunsany, fantastik güzelliğin dünyasına adanmış ve günlük gerçekliğin kabalığı ve çirkinliğine karşı sonsuz bir savaşa girişmiştir" (Lovecraft, 1927, s. 25). Lovecraft'ın Dunsany etkisindeki eserleri, özellikle rüya diyarlarında geçen hikâyelerinde öne çıkmaktadır. Rüya Döngüsü olarak bilinen bu öyküler, 1926'da Cthulhu'nun Çağrısı ile Lovecraft'ın kendi evrenini kurmasından sonra, yalnızca Kadath'a Bilinmeyen Düş Yolculuğu (*The Dream-Quest of Unknown Kadath*, 1927) adlı eserinde belirgin şekilde devam eder. Bu tarihten itibaren Dunsany etkisi, Lovecraft için geride bırakılmış bir eşiğe dönüşmüş olsa da yazarın anlatı dünyasının nasıl kristalize olduğuna dair referans niteliğinde ipuçları barındırmaktadır.

Javet'in (2010) aktardığına göre, Dunsany'nin kurduğu evren, yazarın hayal gücünün sınırları içinde şekillenirken, Lovecraft'ın anlatılarında ise ontolojik bir boşluğun ve kozmik dehşetin varlığı hissedilmektedir (Javet, 2010, ss. 26-27). Lovecraft'ın mitosunu, okurun da parçası olduğu gerçekliğin üzerine inşa ettiğini ve bu yaklaşımın, onun korku unsurunu daha otantik ve sarsıcı kıldığını belirtir; çünkü Lovecraft'ın kozmik korkusu yalnızca hayal gücü ile değil, aynı zamanda varoluşsal bir dehşet fenomeniyle çalışır. Michel Houellebecq, H. P. Lovecraft: Dünyaya Karşı, Hayal Gücü (*H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life*, 1991) adlı incelemesinde, Lovecraft'ın kozmikizmini şu şekilde açıklar: Bilimler, gerçeği objektif bir şekilde tarif etme çabalarında, Lovecraft'a kendi bakış açısını geliştirmek için ihtiyaç duyduğu araçları sağlamıştır. Lovecraft'ın amacı, insani ya da psikolojik çağrışımlardan bağımsız, nesnel bir korku yaratmaktır. Yazar, yalnızca insan için değil, insanın kavrayışının ötesinde, biçimi ve doğası insan aklı tarafından tam olarak anlaşılamayan varlıklar aracılığıyla da anlamlı olabilecek bir evren ve anlatı inşa etmeye çalışmıştır (Houellebecq, 2019, s. 33). Böylelikle Lovecraft için korku klasik korkudan farklı olarak, bilinmeyenle ve kavranamayanla karşılaşmanın yarattığı varoluşsal sarsıntıyı ifade eder. Onun için korku, yalnızca bir tehdit ya da dehşet duygusu değil, insanın evrendeki yerinin ve anlamının kökten sorgulanmasıdır. Lovecraft'ın amacı, okurda psikolojik bir korkudan ziyade, evrenin büyüklüğü ve kayıtsızlığı karşısında duyulan derin bir tedirginlik ve çaresizlik hissi yaratmaktır. Bu nedenle Lovecraft'ın korkusu, insani ya da toplumsal korkuların ötesinde, kozmik bir

bilinmezliğin ve insanın önemsizliğinin farkına varılmasıyla ortaya çıkar. Lovecraft'ın eserlerinde sıkça karşılaşılan "belirsiz sarmal gaz" gibi ifadeler, insan aklının tanımlama ve anlamlandırma çabasının yetersiz kaldığı, tamamen yabancı ve anlaşılmaz bir zekânın metaforu olarak öne çıkar. Lovecraft'ın evreninde, varlıklar çoğu zaman ne insana ne de bilinen herhangi bir canlıya benzer; hatta öyle ki, bazen maddesel bir forma dahi sahip değildirler. Aklın dışında, insan merkezli algının ötesinde, evrenin kayıtsız ve anlaşılmaz doğasını temsil eden, biçimsiz ve tanımlanamaz varlıkları simgeler.

Bu noktada vurgulanması gereken önemli bir husus da şudur: Lovecraft'ın kozmik korkusu, kaynağını insan merkezli olmayan bir evren tasavvurundan alsa da, bu korkuyu deneyimleyen ve anlamlandıran yine insandır. Yani, evrenin kayıtsızlığı ve bilinmezliği "insan için" bir korku kaynağıdır. Korkunun nesnesi kozmik ve insan ötesi olsa da, bu gerçekliği algılayan, ondan dehşete düşen ve kendi varoluşsal önemsizliğini fark eden insan bilincidir. Lovecraft, insan merkezliliği reddederken, insan deneyimini tamamen dışlamaz; aksine, insanın evrendeki gerçek yerini (önemsizliğini) fark etmesinin yarattığı dehşeti işler. Bu dehşet, insan bilincinin bir ürünüdür ve insanın kendi varoluşsal kırılganlığını ve evrenin ona karşı olan kayıtsızlığını fark etmesinden doğar. Dolayısıyla Lovecraft'ın kozmik korkusu, kaynağı kozmik olsa da, insan için tanımlı bir kozmik korkudur.

Bütün bu bağlam dikkate alındığında, Beksiński ile Lovecraft arasında sanatsal ve felsefi düzeyde işleyen bir çekim alanı olduğu söylenebilir. Her iki sanatçı da ilk bakışta yalnızca belirli motifleri tekrar eden bir anlatım kuruyormuş izlenimi verse de, bu anlatımın derin yapısında çok daha katmanlı bir estetik ve düşünsel düzlem ortaya çıkar. Lovecraft'ın hikâyeleri incelendiğinde, akıl sınırlarını aşan varlıklar ile insanların bu varlıklarla karşılaşmalarında ortaya çıkan gerilimin merkezî bir rol üstlendiği görülür. Bu varlıklar tekinsiz ve "uzaylı" niteliktedir; insana benzerlikleri söz konusu olduğunda bile bu benzerlik, en temel düzeyde bozulmuş ve çarpıtılmıştır. Lovecraft, bir yazısında bu doğrultudaki sanatsal tercihlerini şu şekilde temellendirir:

Tuhaf öyküleri seçme nedenim onların eğilimlerime en iyi uymasındır; en büyük dileklerimden biri, anlık da olsa bizleri sınırlayan zaman, mekân ve doğa yasalarının askıya alınması ya da ihlal edildiği bir yanılsama yaratmaktır. Bu öykülerde korkunun merkezde oluşu ise, en derin ve güçlü duygumuz oluşu ve doğa yasalarını aşan yanılsamaların yaratımı için en uygun duygu olmasıdır (Lovecraft, 2009).

Lovecraft'ın bu yanılsamaları tasvir etme biçimleri ise onlara uygun bir yapıdadır. "Harman'a göre Lovecraft'ın anlatımında iki prensip söz konusudur; ilki gerçek nesnelerde dilin sekteye uğramasındaki gerilim, ikinci ise görünen nesnelerin kendi nitelikleriyle dayanılmaz burulma içinde oluşu" (Harman, 2012, s. 19). Bu yaklaşım Lovecraft'ın eserlerinde ilk bakışta kitsch algılanmaya müsait "akıl almaz, devasa, tarifsiz" gibi betimlemelerde kendisini gösterir. Fakat bu tip tanımlar hiçbir zaman o unsurların nicelik özelliklerine vurgu yapmak için orada değildir. Harman'ın da bahsetmiş olduğu gibi dilin sınırlarının ötesinde oluşlarına vurgudur. Bu varlıkların büyük çoğunluğu tanımlanamaz niteliktedir; tanımlanabilenler ise insan algısının sınırları dâhilindeki tezahürleri yansıtır; "Bir tür canavara, bir canavar simgesine ya da hastalıklı bir düşgücünün tasarlayabileceği türden bir şekle benziyordu. Taşkın hayal gücümün bu şekli bir ahtapota, bir ejderhaya ve bir insan karikatürüne benzettiğini söylersem, o şeyin ruhuna sadakatsizlik etmiş sayılmam (Lovecraft, 2001b, s. 1166). "Cthulhu'nun Çağrısı öyküsünde Lovecraft (2001b), Cthulhu'yu betimlerken onun nicel özelliklerinin basit bir toplamını sunmaktan ziyade, insan algısının sınırlarını aşan ve birden çok formu aynı anda içkin kılan bir varlık olarak tasvir eder. Bu durum, Harman'ın (2012) ifade ettiği üzere, dile "aşırı yükleme" yaparak ima yoluyla anlam üretme stratejisinin güçlü bir örneği olarak görülebilir. Burada, kısmen birbiriyle ilişkili çok sayıda tanım, akıl almaz bir formun üzerine üst üste bindirilerek okurda doğrudan tanımlanabilir olmayan bir etki yaratır. Bu anlatı stratejisi, biçimsel olarak belirlenemez ve tekensiz imgelerle çalışan Beksiński'nin resimleriyle anlamlı bir paralellik kurmaya imkân tanımaktadır. Lovecraft'ın söz konusu tasvirinde anlatıcı, doğrudan ve eksiksiz bir

betimleme sunamadığı için, yalnızca kendi algısının ve hayal gücünün elverdiği ölçüde anlamlandırabildiği bir formu aktarmaya çalışmakta; buna rağmen temsil edilen varlığın temel niteliğine bütünüyle aykırı düşmeden onu okura iletebilmektedir.

Benzer bir anlatı tekniği Uzeydan Düşen Renk (*The Colour Out of Space*, 1927) öyküsünde de karşımıza çıkar. Söz konusu metinde, “meteoritin tuhaf tayfındaki bazı bantlara benzeyen rengi tarif etmenin olanağı yoktu ve ancak benzetme yoluyla renk demişlerdi” (Lovecraft, 2001d, s. 1373) ifadesiyle, adlandırılması güç bir fenomene dilin sınırları içinde ancak mecazi bir ad verilebildiği vurgulanır. Öykü boyunca, meteoritin düştüğü çiftlikte ve çevredeki doğal yaşama tehdit oluşturan bu varlığa ilişkin, ilk bilimsel incelemelerden elde edilebilen temel bilgi, onun yalnızca “rengi benzer” bir şey olduğudur. Metindeki “sanki en iğrenç türünden şeytani ve murdar bir emiş sesi vardı [...] Sanki leşle beslenen kocaman bir ateşböceği ordusu lanetli bir bataklığı istila etmiş de cehennemi bir dans tutturmuş gibi yapay ışıklar kıvıllı kıvıllı oynuyordu.” (Lovecraft, 2001d, ss. 1389–1398) şeklindeki betimlemeler de bu durumu pekiştirir. Anlatı boyunca “renk” analogisi korunur; karakterler, varlığı doğrudan ve kavramsal olarak tanımlamak yerine, yalnızca bir dizi benzetme yoluyla ona yaklaşabilir. Bu çabalar, söz konusu varlığın yapısını dünyevi bir çerçeveye yerleştirmeye yönelse de beklenen tam ve istikrarlı anlam hiçbir zaman ortaya çıkmaz. Bu anlatı stratejisi, metni, basit bir “uzaylı yaratık” saldırısı anlatısı olmaktan çıkararak, algının ve anlamlandırmanın sınırlarını hedef alan varoluşsal bir tehdit hikâyesine dönüştürür. Bu noktada, Lovecraft’ın temsil edilemez, dolaylı olarak ve çoğunlukla benzetmeler aracılığıyla sezdirilen kozmik varlıkları ile Beksiński’nin resimlerindeki belirlenemez, sabitlenemeyen ve tekinsizlik üreten formlar arasında, temsilin sınırlarını zorlayan ortak bir sanatsal yönelimden söz etmek mümkündür. Bu ortak yönelim, her iki sanatçının da insan algısının sınırlarında konumlanan ve tam anlamıyla kavranamayan varoluş biçimlerini merkeze alan bir ifade stratejisini paylaştığını göstermektedir.

Görüldüğü üzere Lovecraft’ın sanat ve yaşama dair referanslar incelendiğinde, Edebiyatta Doğaüstü Korku’da temellendirdiği kozmikizmin kökleri görülebilmektedir. Yaşamı boyunca çeşitli iniş çıkışların girdabında savrulan Lovecraft için, insanın evrenle kurduğu ilişki merkezi bir motif hâline gelmiş; aynı dönemde korku edebiyatının taşıdığı sıradanlık ve basmakalıp anlatı kalıpları da onun açısından ciddi bir sorun alanı olarak belirginleşmiştir. Yine Edebiyatta Doğaüstü Korku’da irdelediği; korkunun edebi temsilleri, toplumsal ve kültürel bağlamlarının nasıl insanın varoluşsal kaygıları ve bilincinin sınır deneyimlerine dayandığını ortaya sürer. Çalışmada korkunun tarihsel gelişimini üç temel eşikte toplar: Orta çağ ve Barok dönemin dinsel korkuları, 18. ve 19. yüzyılın gotik-psikolojik korkuları ve nihayet 20. yüzyılda şekillenen kozmik-ontolojik korku (Lovecraft, 1927, ss. 2-3). Bu sınıflandırmayla korku unsurunun tarihsel olarak nasıl değiştiğini gösterirken aynı zamanda kozmik korkunun neliğini anlamlandırma imkânı sunar. Lovecraft için en güçlü korku, doğa düzenini bozan unsurlardan doğmaktadır. Bu bağlamda kozmik korkunun temelini oluşturan düşüncesini Cthulhu’nun Çağırısı eserinin girişinden okunabilmektedir; “Dünyadaki en merhametli şey, zannımca, insan zihninin, içerdiği bilgiler arasında karşılıklı bağıntılar kurmaktaki yetersizliğidir. Kapkara sonsuzluk denizinin ortasındaki dingin cehalet adasında yaşıyoruz ve uzaklara seyahat etmek bize göre değil (Lovecraft, 2001b, s. 1166)”. Bu ifadesi Lovecraft’ın kozmik korku anlayışının sadece bir estetik değil, insanın evrendeki yeri ve anlayışını derinlemesine sorgulamaya açan bir felsefi yaklaşım olduğunu gösterir. Lovecraft için insanın evrendeki mutlak önemsizliği ve bilinmezlikle yüzleşmesi, eserlerinde korkunun temel kaynağı olarak okuyucunun karşısına çıkarak özgün bir ontolojik boyut kazandırır.

Michel Houellebecq, H. P. Lovecraft: Dünyaya Karşı, Hayal Gücü adlı incelemesinde Lovecraft’ın kozmikizmini şu şekilde açıklar: “Bilimler, gerçeği objektif bir şekilde tarif etme çabalarında, Lovecraft’a kendi bakış açısını geliştirmek için ihtiyaç duyduğu araçları sağlamıştır. Lovecraft’ın amacı, insani ya da psikolojik çağrışımlardan bağımsız, nesnel bir korku yaratmaktır. Yazar, yalnızca insan için değil, insanın kavrayışının ötesinde, biçimi ve doğası insan aklı

tarafından tam olarak anlaşılamayan varlıklar aracılığıyla da anlamlı olabilecek bir evren ve anlatı inşa etmeye çalışmıştır” (Houellebecq, 2019, s. 33). Böylelikle Lovecraft için korku klasik korkudan farklı olarak, bilinmeyenle ve kavranamayanla karşılaşmanın yarattığı varoluşsal sarsıntıyı ifade eder. Onun için korku, yalnızca bir tehdit ya da dehşet duygusu değil, insanın evrendeki yerinin ve anlamının kökten sorgulanmasıdır. Lovecraft’ın amacı, okurda basit psikolojik korkular değil, evrenin büyüklüğü ve kayıtsızlığı karşısında derin bir çaresizlik hissi uyandırmaktır. Onun korku anlayışı, toplumsal ya da insani kaygılardan ziyade bilinmezlikten doğar. Eserlerinde kozmik unsurların ifade ediliş biçimleri, insan aklının kavrayışını aşan, biçimsiz ve anlaşılmaz varlıkların salt tasviri değil, evrendeki kayıtsızlığın metaforu olarak simgesine dönüşür. Bu bağlamda özellikle kendi döneminin yaygın korku metası gotik unsurlar, onun için eski dünyanın basit yaratıklarından fazlası değildir. Edebiyatta Doğaüstü Korku’da da belirtildiği üzere, modern insanın korkuları, onun varoluşsal konumuyla paralel ilerlemektedir. Lovecraft, toplum bilimsel ve teknolojik açıdan ilerledikçe güçlenen insanın evrenin hâkimi olacağı yönündeki iyimser yaklaşıma eleştirel bir perspektiften yaklaşır ve bunun yerine, evrenin insan etrafında dönmediğini vurgulayan varoluşsal bir bakış açısı sunar. Bu çerçeve, Beksiński’nin yaşam ve özellikle geçmiş üzerine düşüncelerinin kozmikizm bağlamında okunmasına imkân tanır. İnsanın zaman akışı içinde adeta “kozmetik bir çöp” hâline gelişine yönelik yaklaşımı, kozmikizmin temelini oluşturan, evrenin insan merkezli olmadığını öne süren anlayışla birlikte yorumlanabilir. Lovecraft’ın zaman kavramına attığı önem, bu paralelliği daha da derinleştirir: “Çoğu öykümde zamanın büyük bir rol almasının nedeni, zihnimde evrendeki en derin, dramatik ve kasvetli bir biçimde korkutucu şey olmasıdır. Zamanla çatışma, bana göre insani ifadenin en güçlü ve verimli temasını oluşturur (Lovecraft, 1995, s. 75)”. Bu alıntıyla birlikte düşünüldüğünde, hem Lovecraft’ın metinlerinde hem de Beksiński’nin görsel dünyasında, insanın zaman ve evren karşısındaki radikal güçsüzlüğünün, kozmikizm ekseninde ortak bir ifade alanı oluşturduğu görülmektedir. Bu çerçeve, Lovecraft’ın yazınsal evreninden Beksiński’nin görsel dünyasına yöneldiğimizde özellikle zaman kavramı üzerinden daha da belirginleşir. Zaman, her iki sanatçıda da yalnızca kronolojik bir dizilim değil, varoluşu temelden sorunsallaştıran çok katmanlı bir unsur olarak karşımıza çıkar. Beksiński için zaman, durmaksızın akan bir süreçtir; bu sürecin içindeki özne, akışa kapılmış ve sürüklenen bir figür olarak görünür. Tablolarındaki figür ve mekânlar adeta zamanın aşındırıcı kuvvetine maruz kalmış kalıntılar hâlinindedir. Lovecraft’ta ise zaman, bu akışın içinde konumlanan faniliği kavrama ve anlamlandırma aracı olarak öne çıkar. Onun öykülerinde zaman, yalnızca olayların sıralanışını belirlemez; insan bilincinin, evrenin ölçeksizliği ve kayıtsızlığı karşısında ne kadar kırılgan olduğunu görünür kılan temel bir eksen hâline gelir. Dolayısıyla iki sanatçı arasındaki temel ortaklık, zamanı sıradan bir lineer uzam-zamanda değil, özneyi çözülmeye ve kendi sınırlarıyla yüzleşmeye zorlayan varoluşsal bir problem alanı olarak ele almalarıdır. Beksiński’nin görsel dilinde zaman, öznenin hem bedensel hem mekânsal bütünlüğünü bozan, onu formdan ve kimlikten azat eden bir kuvvet gibi işler. Lovecraft’ta ise zaman, insan bilincinin sınırlarını zorlayan ve faniliği, kültürel birikim ve tarihsel hafıza üzerinden daha da derinleştiren bir unsur hâlini alır. Bu noktada Lovecraft’ın metinlerinde karşımıza çıkan tarihsellik kavrayışı önemlidir. Tarih, bireysel deneyimlerin toplamı olmaktan çıkarak kolektif bilinçte yer eden bir kozmik korku alanına açılır. Lovecraft, geçmiş, insan için güven veren bir köken anlatısından ziyade, kozmik perspektifte “akışta tutunulabilecek geçici bir dal” gibi ele alır. Geçmişe yöneliş, onda nostaljik bir sığınak değil, insan birikiminin sınırlılığını ve kırılganlığını daha da görünür kılan bir imkândır. Böylece hem Lovecraft hem de Beksiński’de zamanın eserlerde yer alışı biçimi, öznenin geçiciliğini ve savunmasızlığını vurgulayan ortak bir söylem üretir. Lovecraft’ın tarihselliği niçin verimli bulduğunu vurgulayan mektubu bu noktada açıklayıcıdır: “İnsanlığın uzun tarihiyle kurulan bağ başlı başına şiirseldir; hatta en grotesk geleneklerin hazları bile sahibidir. Bu haz direkt olarak nesnelerin niceliklerinden doğan bir estetik değildir fakat yüksek bir kültürel birikimle yüklü olmalarından ötürü hayal gücü için sıçrama tahtası görevi görür” (Lovecraft, 1968, s. 303). Bu ifadede Lovecraft, tarih ve gelenekleri yüzeysel bir süs ya da nostaljik bir dekorasyon malzemesi olarak değil, hayal gücünü besleyen ve aynı zamanda insanlık durumunun

sınırlılığını görünür kılan bir alan olarak konumlandırır. Beksiński'nin zaman anlayışıyla birlikte düşünüldüğünde, tarih ve kültürel kalıntılar, her iki sanatçı için de insanın kozmik ölçekte ne kadar küçük ve geçici olduğunu hatırlatan bir arka plan işlevi görür.

Bu nedenle Lovecraft'ın zamana yaklaşımında ortaya çıkan geçmiş vurgusu, basit bir eski günlere özleminden çok, faniliği ifşa eden bir boyut kazanır. Fawver'in tespiti bu varoluşsal yönü açıkça ortaya koyar: "Lovecraftyen yaklaşımda, hem geçmiş hem gelecekte insanlığın kaçınılmaz yazgısı yıkımdır. Zamansız unsurların çoktan insanları tüketmiş olması düşüncesi tüm anlatılarının temelinde yer almaktadır. Bu kaçınılmazlıkla başa çıkmak; onu bilinçten dışlayarak geçmiş ve geleceğin ezici kötülüklerine psikolojik bir savunma hattı kurmaktan geçer" (Fawver, 2009, s. 250). Fawver'a göre Lovecraft'ın kozmikizmi, geçmiş ve geleceği insanı teskin eden bir süreklilik hattı olarak değil, kaçınılmaz yıkım fikrini taşıyan iki uç olarak kodlar. Bu da zamanı, teselli üreten bir mitoloji olmaktan çıkarıp, insanı kendi sonluluğuyla yüzleştiren bir düzlem hâline getirir.

Beksiński'nin zaman anlayışı bu bağlamda okunduğunda, sanatçının eserlerinde hem anlam hem de zamana ilişkin doğrudan bir anlatı kurmaktan sistemli biçimde kaçındığı görülür. Resimlerinde belirgin tarihsel referanslar veya somut zamansal işaretler bulunmamasına rağmen, güçlü bir "geçmişlik" ve "-miş" duygusu hissedilir. Bu durum, tabloları yalnızca belli bir döneme ait sahneler olmaktan çıkarır; aksine, yaşanmışlığın kendisine duyulan güveni sarsan, tarihselliğin çözüldüğü bir eşik işlevi görür. Kalıntı formundaki yapılar, figürler ve mekânlar, belirli bir tarihsel bağlama işaret etmek yerine, her tür somut kökenden kopmuş bir zaman deneyimi üretir. Resimlerindeki parçalanmış bedenler, yıkıntı hâlindeki yapılar ve belirsiz peyzajlar, üst üste binmiş ve ayrıştırılamayan zaman katmanlarının çürümesi gibi okunabilir. İzleyici ne bütünüyle geçmişe ne de belirlenebilir bir "şimdi"ye yerleştirebildiği bu sahneler karşısında, zamanın sabit bir referans alanı olmadığını deneyimler. Beksiński'de zaman, kökeni ve hedefi belirsiz bir akış olarak, özneyi de bu akışın içinde çözülmeye zorlar.

Lovecraft'ın kurduğu evrende de zaman, benzer biçimde, insan ölçeğinin çok ötesinde işleyen kozmik bir akış olarak tasarlanır. Tanrısal varlıklar, kadim ırklar ve uygarlıklar, insan tarihinin öncesine ve sonrasına uzanan, neredeyse zaman dışı bir varoluş düzleminde konumlanır. Bu evrende insan için geçmiş, süreklilik sağlayan bir köken anlatısı değil, çoğu zaman yalnızca var olmak ve artık var olmamak arasında, kısa ve kırılgan bir aralık anlamına gelir. Evans'ın belirttiği gibi: "Lovecraft için gelenek yanılsamaydı. Gelenekler sadece yaşamımızı onlara yüklediğimiz önem kadar anlamlandırır fakat kozmik ya da bilimsel bir anlam ifade etmezler. Kozmosun kayıtsızlığı ya da içimizdeki kötülükten bizi koruyamazlar" (Evans, 2004, s. 191). Buradan hareketle Lovecraft, insanlık tarihini ve kültürü şekillendiren anlam sistemlerini, evreni gerçekten kavrayabilecek yapılar olarak değil, öznenin kendi kırılganlığını geçici olarak örten maskeler olarak ele alır. Kozmik tehdidin belirdiği anda bu maskeler dağılır ve özne, kendisini herhangi bir gelenek ya da tarih anlatısının koruyamayacağı bir çıplaklık içinde bulur. Lovecraft için insan merkezli tarih anlayışının ötesinde işleyen kozmik bir gerçeklik; Beksiński için ise kökensel referanslarını kaybetmiş, askıda bir zamansallık hâlidir. Her iki yaklaşım da insanın anlam kurma çabasının sınırlılığını açığa çıkarır ve zamanı, sabit bir zemin olmaktan çok, belirsizleşen ve özneyi yerinden eden bir deneyim alanına dönüştürür. Beksiński'nin yalnızca tek tek tabloları değil, genel olarak yaratıcı evreni de kozmikizm perspektifinden okunabilir. Resimlerinde farklı tarih ve kültürlerle aitmiş gibi duran kalıntıların tek bir belirsiz geçmiş içinde sıkışmış görünmesi, bu kozmikist çerçevenin görsel bir karşılığıdır. Beksiński'de geçmiş, unutulmuş olan her şeyin özünün yoğunlaştığı, ancak artık somut olarak geri çağırılmayan bir nokta gibidir. Kültürler, yapılar ve varlıklar, Lovecraft'ın yanılsama olarak gördüğü düzenler gibi, formlarını yitirerek tanınmaz hâle gelir. Geriye kalan, yalnızca insanın değil, onun öncesinin ve sonrasının da silinip gittiği; sonunda geçmişin bile geride kalmadığı bir zamansal uçurumun hissidir.



Görsel 6. Zdzisław Beksiński, Untitled, Suntaya Yağlı Boya, 1980

Zaman ve gerçeklik ekseninde belirginleşen kozmikist yaklaşım, iki sanatçı açısından kristalize olduğu bir başka uzama, rüya alanına taşındığında yeni bir derinlik kazanır. Hem Beksiński hem de Lovecraft için rüyalar, kozmik korkunun ve tinselliğin yoğunlaştığı ayrıcalıklı bir ifade düzlemidir.

Erken yaşlardan itibaren rüyalar, Lovecraft'ın anlatı evrenini kurmasında belirleyici olmuştur. Özellikle Rüya Döngüsü (*Dream Cycle*) olarak adlandırılan metinlerinde rüyasal etki, baskın bir estetik ve anlatı unsuru hâline gelir. Houellebecq, Lovecraft'ın rüyalarla ilişkisini şu şekilde özetler: “Lovecraft için rüyalar bir bakıma onun iyi bildiği özel alanıydı. Çok az yazar onun gibi rüyalarını sistematik kullanmıştır; malzemesini sınıflandırır ve üzerinde çalışırdı. Bazen heyecanlandığında bir rüyanın hemen ardından öyküsünü kaleme alırdı” (Houellebecq, 2019, s. 21). Görüleceği üzere Lovecraft, rüyaları yalnızca esin kaynağı olarak değil, kurmaca evrenini besleyen ve yapılandıran bir arşiv olarak kullanır. Rüyaların yaşamındaki yerini erken dönem deneyimleriyle ilişkilendiren Lovecraft'ın bu yönüne dair Joshi, sanatçının çocukluk anılarından şu kesiti aktarmaktadır: “Büyükannemin ölümü, ev halkını asla tamamen kurtulamayacağı bir karanlığa sürükledi. Annemin ve teyzelerimin siyah kıyafetleri beni o kadar çok korkutup sarstı ki, sırf biraz olsun rahatlamak için gizlice onların eteklerine parlak kumaş veya kâğıt parçaları tutturdum” (Joshi, 2013, s. 35).

Bu dönemde sıkça gördüğü kâbuslar, yetişkinlik döneminde kaleme aldığı Bilinmeyen Kadath'a Düş Yolculuğu (*The Dream-Quest of Unknown Kadath*, 1927) adlı metninde karşımıza çıkan gece zebanisi (*night-gaunt*) yaratıkları için doğrudan esin kaynağı olmuştur. Uyku Duvarının Ötesi (*Beyond The Wall of Sleep*, 1919) ise, daha dolaylı bir biçimde, yazarın rüyalara bakış açısını ele veren metinlerden biridir. Beksiński ise yaratıcı erkini rüyaların spontanlığı üzerinden tanımlar; Lovecraft'tan farklı olarak anlatısal değil, görsel bir rüya kayıtçısı gibidir. Bununla birlikte, her iki sanatçıyı ortak bir zeminde buluşturan temel ilke, “rüyasal akış”ın belirleyiciliğidir. Rüya, her iki evrende de bilincin gündelik gerçeklik sınırlarını aşarak başka bir düzleme geçtiği, fakat bu düzlemin mutlak bir kaçış alanı değil, varoluşsal bir sorgulama mekânı olarak işlediği bir yapıya sahiptir. Bu bağlama dönük somut bir gösterge olarak duran şu cümle oldukça dikkat çekicidir: “Düş yaşamında madde ve ruhun, dünyada bilindiği gibi, mutlak surette sabit olmadığını; zaman ve mekânın uyanıkken anladığımız anlamda var olmadığını kestirebiliriz. Bazen daha az maddi olan bu yaşamın bizim asli yaşamımız olduğuna ve yeryüzü küresi üzerindeki değersiz varoluşumuzun ikincil ya da sadece varlığı dolaylı kanıtlardan çıkarılan bir olgu olduğuna inanıyorum” (Lovecraft, 2001c, ss. 657–658). Bu ifade, Lovecraft'ın rüyayı yalnızca psikolojik bir durum olarak değil, gerçekliğin farklı bir düzlemde yeniden kurulduğu ontolojik bir alan olarak gördüğünü gösterir. Aynı noktada, Beksiński'deki tinselliğin de rüya düzleminde okunabilir olduğu söylenebilir.

Her iki sanatçının eserlerinde kurulan dünyalar, rüya aracılığıyla gerçekliğe ek bir katman ekler; izleyicinin ya da okurun karşılaştığı şey, gerçeklikten kaçıştan çok, gerçekliğin biçim değiştirerek yoğunlaştığı bir ara bölgedir. Lovecraft, yazdığı bir mektupta fantezi gerçeklik ilişkisini şöyle konumlandırır; “Gerçek bir sanat formu olarak fantezi anlayışım, gerçeğin yadsımasından çok uzantısıdır” (Lovecraft, 1971, s. 196).

Bu cümle, düşsel olanın gerçekliğin karşısı değil, onun farklı bir yorumu olduğunu ortaya koyar. Kozmikizmin anlam ötesi tarafına temas eden bu yaklaşım, Lovecraft mitosunu sıradan doğaüstü anlatılardan ayırır. Çünkü burada amaç yalnızca olağanüstü olanı sergilemek değil, insanı kendi varoluşsal önemsizliğiyle yüzleştirmektir. Faig ve Joshi’nin ifadesiyle: “Lovecraft, aktardığı olayların hayal ürünü olmanın ötesinde gerçek olduğunu kanıtlamak ister, böylelikle insanın evrendeki önemsizliğini vurgular. Yalnızca rüyalarını yazıya dökme değil, doğa kanunlarının askıya alındığı anların inandırıcılığını arttırmak için gerçeklik algımızı kasten bulandırır” (Faig & Joshi, 1980, s. 13).

Lovecraft için rüyalar bu nedenle çok katmanlı bir işleve sahiptir: Hem kurmaca malzemesinin kaynağıdır, hem gerçekliğin sınırlarını esneten bir deneyim alanı, hem de kozmikizmin varoluşsal sorgulamasını tetikleyen bir araçtır. Bu yanılsama ve gerçeklik karışımı yalnızca metin içi düzeyde kalmaz; Lovecraft, kurduğu evreni başka yazarlar için de açık ve genişletilebilir kılarak, bu kozmik dünyanın gerçeklikle kurduğu ilişkiye meta düzeyde bir derinlik kazandırır. Bu noktada en çarpıcı örnek, Necronomicon adlı kurgusal büyü kitabıdır. Deli Arap Abdul Alhazred’e atfedilen bu hayali metin, Lovecraft’ın öyküleri arasında dolaşan ve kozmik sırları barındıran bir düğüm noktasıdır. Sahte bibliyografyalar, diğer yazarların göndermeleri ve metin içi referanslar aracılığıyla Necronomicon, gerçek bir kitapmış hissi uyandıracak kadar inandırıcı bir kurguya dönüşür. Lovecraft bu stratejisini şu sözlerle temellendirir: “Zihnimin bir yanı, diğer yanının ürettiği şeye hayranlıkla kanmalıdır” (Lovecraft, 1971, ss. 192–193). Burada amaç, kurmacanın yalnızca metin içinde değil, okurun gerçeklik algısında da bir “bozulma” yaratması; kurgunun, gerçeklik duygusunu dışarıya doğru esnetmesidir. Bu çerçeveyi Beksiński bağlamında, özellikle rüyalar üzerinden düşündüğümüzde sanatçının plastik yetisi ve form anlayışını da daha iyi konumlandırabiliriz. Beksiński kendi rüya imgelerine dair şunu söyler:

“Başkalarının rüyaları ve hayal güçleri farklı çalışıyor olabilir, ancak bende her zaman ışık gölge oyunu ve perspektif açısından gerçekçi olma eğilimindeki imgeler ortaya çıkar” (Banach, 1999, ss. 5-6). Bu ifade, onda “rüyaların fotoğrafını çekme” isteğini açığa vurur. Rüyasal akışın kendisini bozmayacak biçimde, o akışın görsel karşılığını kurmak ister. Böylece Beksiński için de fantezi, gerçeğe dışarıdan eklemlenen bir hayal ürünü olmaktan çok, gerçekliğin içine sızan, onu içeriden dönüştüren bir unsur hâline gelir. Lovecraft’ta bu sızıntı, daha çok mitos, metinlerarası göndermeler ve sahte-belgesel anlatım teknikleri üzerinden, yani kültürel ve anlatısal düzlemde ortaya çıkar. Beksiński’de ise plastik yeti, ışık-gölge kullanımı ve üst üste binen görsel öğeler aracılığıyla işler. Beksiński’nin resimleri, izleyiciye tek ve kapalı bir anlam sunmak yerine, onun kendi rüya deneyimi ve kişisel gerçekliğiyle tamamlayacağı açık uçlu imgeler kurar. Böylece her iki sanatçıda da rüya, kozmikist bakışın önemli bir uzantısı hâline gelir; gerçekliği sabitlemek yerine sarsar, insan merkezli anlam düzenlerini gevşetir ve özneyi bilinmeyenle yüzleşmeye çağıran bir ara-uzam yaratır.

4. Sonuç

Beksiński’nin gerek sanatsal üretimi gerekse sanata dair teorik yaklaşımları, onu yalnızca bir ressam olarak değil, varoluşun karanlık katmanlarını deşen çok boyutlu bir figür olarak değerlendirmeyi zorunlu kılar. Sanata bakışını Lovecraft’ın kozmikist yaklaşımıyla birlikte düşündüğümüzde, ortaya çıkan tablo, varlığın alışıldık görünme biçimlerinin dönüştüğü bir alanı işaret eder. İki sanatçı arasında belirgin farklar olsa da, ikisinde de ruha dokunan

unsurlar, evrenin gölgede kalan, doğrudan kavranamayan bölgelerinden gelir. Maddi dünyada kendini dolaysızca değil, ancak izler ve tezahürler üzerinden gösteren bu boyut, her iki sanatçının çalışmalarında derinlikli bir odak noktasıdır.

Bu bağlamda Beksiński'nin resimlerindeki figürler, mekânlar ve formlar, temsil ettikleri belirli şeylerden çok, ait oldukları dünyanın tortularını taşır. Görünen, tam anlamıyla kendisine denk düşmez; her görüntü aynı anda bir fazlalığa, artakalan ve tam açıklanamayan bir şeye işaret eder. Benzer biçimde Lovecraft'ın evrenindeki Cthulhu gibi varlıklar da insan zihninde bir bütün gibi algılansa da, aslında tanımlanamayan, fazlası hep geride kalan bir gerçeklik duygusu yaratır. Beksiński'nin imgeleri de belirli ve tek bir şeyi anlatmaktan çok, izleyicinin kendi algısı çerçevesinde anlam kurmasına alan açar. Ortak nokta, bilincin kendi sınırına kadar ilerleyip, kendisine yabancı bir oluşla karşılaşmasıdır. Tam da bu noktada kozmikizmin temel noktası olan insan merkezli bakışın çözülüşü belirginleşir. Evrenin yalnızca insanın algısına göre düzenlenmiş bir yer olmadığı fikri, hem görünür olanı hem de görünmeyeni yeniden düşünmeye zorlar. Beksiński'nin “önemli olan gizli olandır” sözü bu durumu özetler: Buradaki “giz”, basit bir sembolik derinlik değil, her görünürde fazlasının bulunması ve bu fazlanın hiçbir zaman tam anlamıyla ele geçirilememesidir. Lovecraft'ın dünyasında da bu fazlalık belirleyicidir; insan, kendi varoluşunun ötesindeki unsurları anlamaya çalıştıkça, kurduğu anlam çöker ve yerini yokluk, boşluk ya da dehşet hissine bırakır. Görünen hiçbir zaman kendisini bütünüyle açmaz; her görünen, ardında görünmeyeni ima ederek özneyi kendi sınırına doğru çeker. Beksiński bunu resim sanatı üzerinden, Lovecraft ise edebiyat yoluyla kurar. Böylelikle ikisi de dünyayı sadece temsil edilecek, açıklanacak hazır anlamlar bütünü olarak sunmak yerine, baştan sona girift, çarpık ama çekici bir giz alanı olarak ortaya koyar. Bu giz, karanlık olduğu için değil, hiçbir zaman tam olarak sabitlenemediği için gizlidir. Beksiński'de izleyiciden kendi anlamını kurması beklenir; Lovecraft'ta ise görünürde kurulan anlamların, eninde sonunda bir yanılsamaya dönüştüğü gösterilir. İki sanatçının deneyimde birleştiği nokta, anlamı netleştirmek değil, anlamın geri çekilişini ve çözüldüğü anı hissettirmektir. Böylece dünya, insan için merkezine yerleşebileceği bir yer olmaktan çıkar; anlaşılması güç, fakat sürekli kendine çağıran tuhaf bir alan olarak belirir. Korku deneyimi de kendini buradan, görünen ile görünmeyen arasındaki gerilimden ve insanın merkezde olmadığını fark ettiği o eşiği sezmesinden doğar.

Kaynakça

- Aydoğdu, H. (2010). *Maurice Merleau-Ponty'nin fenomenolojik ontolojisi* [Doktora tezi, Atatürk Üniversitesi].
- Aydın, A. (2020). Merleau-Ponty'nin bedenlenme fenomenolojisi: Bilinç ve beden bütünlüğü. *Kilikya Felsefe Dergisi*, 1, 77–90.
- Czopik, J. (1978). Photographing dreams: Conversation with Zdzisław Beksiński (A. Teshner, Çev.). *Tygodnik Kulturalny*, 35. <http://www.dmochowskiartgallery.net>
- Evans, T. H. (2004). Tradition and illusion: Antiquarianism, tourism and horror in H. P. Lovecraft. *Extrapolation*, 45(2), 176–195.
- Faig, K. W., Jr., & Joshi, S. T. (1980). H. P. Lovecraft: His life and work. In K. W. Faig, Jr., & S. T. Joshi (Eds.), *H. P. Lovecraft: Four decades of criticism* (pp. 1–19). Ohio University Press.
- Fawver, K. (2009). Present by safe: The anthropocentrism of time in H. P. Lovecraft's fiction. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 20, 244–261.
- Gyllenhammar, D. (2024). *Beksiński, disarticulated* [Lisans bitirme projesi, Western Washington University]. Western CEDAR. https://cedar.wvu.edu/wvu_honors/874
- Harman, G. (2012). *Weird realism: Lovecraft and philosophy*. John Hunt Publishing.

- Houellebecq, M. (2019). *H. P. Lovecraft: Against the world, against life* (D. Khazeni, Çev.). Cernunnos. (Orijinal eserin yayım tarihi 1991).
- Javet, D. (2010). *The pen(s) that never stops writing: The Lovecraft mythology, or the expansion of a literary phenomenon* [Lisans tezi, Université de Lausanne]. Academia.edu. https://www.academia.edu/6652633/The_Pen_that_Never_Stops_Writing_the_Lovecraft_Mythology_or_the_Expansion_of_a_Literary_Phenomenon?source=swp_share
- Joshi, S. T. (2013). *I am Providence: The life and times of H. P. Lovecraft (Vols. 1–2)*. Hippocampus Press.
- Koptseva, N. P., & Reznikova, K. V. (2015). Three paintings by Zdzisław Beksiński: Making art possible “after Auschwitz”. *Journal of Siberian Federal University: Humanities & Social Sciences*, 8(5), 879–900.
- Lovecraft, H. P. (1968). *Selected letters II: 1925–1929* (S. T. Joshi ve D. E. Schultz, Ed.). Hippocampus Press.
- Lovecraft, H. P. (1971). *Selected letters III: 1925–1929* (A. Derleth ve D. Wandrei, Ed.). Arkham House.
- Lovecraft, H. P. (2001a). Adsız kent. H. F. Nemli (Çev.), *H. P. Lovecraft toplu eserleri içinde* (ss. 657–671). Dost Kitabevi.
- Lovecraft, H. P. (2001b). Cthulhu’nun çağrısı. H. F. Nemli (Çev.), *H. P. Lovecraft toplu eserleri içinde* (ss. 1166–1210). Dost Kitabevi.
- Lovecraft, H. P. (2001c). Uyku duvarının ötesi. H. F. Nemli (Çev.), *H. P. Lovecraft toplu eserleri içinde* (ss. 657–671). Dost Kitabevi.
- Lovecraft, H. P. (2001d). Uzaydan düşen renk. H. F. Nemli (Çev.), *H. P. Lovecraft toplu eserleri içinde* (ss. 1368–1410). Dost Kitabevi.
- Sokolowska-Smyl, B. (2014). Zdzisław Beksiński’s paintings of the “fantastic period” as an expression of early childhood experience. *Creativity: Theories – Research – Applications*, 1(1), 156–165. <https://doi.org/10.15290/ctra.2014.01.01.11>
- Şan, E. (2016). Sanat yapıtının fenomenolojisi. *Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14, 49–63.
- Taşkın, F. (2021). Husserl’in temel kavramları. *Dört Öge*, 19, 151–169.
- Węgrzyn, K. (2024). Inhabitants of the non-sites of memory: A guardian mole (by Czesław Miłosz) and crawling death (by Zdzisław Beksiński). *The Polish Journal of the Arts and Culture: New Series*, 19(1), 75–89. <https://doi.org/10.4467/24506249PJ.24.005.20480>
- İnternet Kaynakları**
- Banach, W. (1999). *Artistic road of Zdzisław Beksiński*. BOSZ. https://www.beksinskiarchiwum.net/archiwum1/publistyka_medialna_dotyczaca_beksinskiego/teksty_napisane_o_beksinskim_w_jezykach_obcych/english/about_the_artist_by_w_banach_bosz_1999.pdf
- Lovecraft, H. P. (2009). *Notes on writing weird fiction*. The H. P. Lovecraft Archive. <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/nwwf.aspx>
- Tesinblog. (2018, 24 Ağustos). *Liliana Śnieg-Czaplewska “BEX@: Korespondencja mailowa ze Zdzisławem Beksińskim”*, PIW, Warszawa 2005 (fragmenty o Tomku Beksińskim). WordPress. <https://tesinblog.wordpress.com/>

2018/08/24/liliana-snieg-czaplewska-bex-korespondencja-mailowa-ze-zdzislawem-beksinskim-piw-warszawa-2005-fragmenty-o-tomku-beksinskim/

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Beksinski, Z. (ca. 1955). Untitled [Photograph, DG-2002]. Dmochowski Gallery. Retrieved February 27, 2025, from http://beksinski.dmochowskigallery.net/galeria_karta.php?artist=34&picture=2002

Görsel 2. Beksinski, Z. (1971). Untitled [Oil on fiberboard, DG-2484]. Dmochowski Gallery. Retrieved February 27, 2025, from http://beksinski.dmochowskigallery.net/galeria_karta.php?artist=52&picture=2484

Görsel 3. Beksinski, Z. (1972). Untitled [Oil on fiberboard, DG-2492]. Dmochowski Gallery. Retrieved February 27, 2025, from http://beksinski.dmochowskigallery.net/galeria_karta.php?artist=52&picture=2492

Görsel 4. Beksinski, Z. (1996–1997). Untitled [Digital photomontage, DG-2693]. Dmochowski Gallery. Retrieved February 27, 2025, from http://beksinski.dmochowskigallery.net/galeria_karta.php?artist=54&picture=2693

Görsel 5. Beksinski, Z. (1980). Untitled [Oil on fiberboard, DG-2491]. Dmochowski Gallery. Retrieved February 27, 2025, from http://beksinski.dmochowskigallery.net/galeria_karta.php?artist=52&picture=2491

Görsel 6. Beksinski, Z. (1980). Untitled [Oil on fiberboard, DG-2441]. Dmochowski Gallery. Retrieved February 27, 2025, from http://beksinski.dmochowskigallery.net/galeria_karta.php?artist=52&picture=2441