

MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ÇİZGİ ROMANDA MİMARİ KURGUNUN TEMSİLİ

**Anabilim Dalı: Mimarlık
Programı: Mimari Tasarım Sorunları**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Murat Regaip BAŞIMOĞLU**

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Ahmet TERCAN

EYLÜL 2009

ÇİZGİ ROMANDA MİMARİ KURGUNUN TEMSİLİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Murat Regaip BAŞIMOĞLU
(20077051)

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 20 Mayıs 2009
Tezin Savunulduğu Tarih : 16 Haziran 2009

Tez Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Ahmet TERCAN (M.S.G.S.Ü.)
Diğer Jüri Üyeleri Doç. Dr. Bülent Tanju (Y.T.Ü.)
Yrd. Doç. Dr. F. Emel Ardaman (M.S.G.S.Ü.)
Yedek Jüri Üyeleri Yrd. Doç. Dr. Ayşegül Kuruç Ada (M.S.G.S.Ü.)
Yrd. Doç. Dr. Ayşen Cilavoğlu (Y.T.Ü.)


EYLÜL 2009


Murat Regaip BAŞIMOĞLU tarafından hazırlanan ÇİZGİ ROMANDA MİMARİ KURGUNUN TEMSİLİ adlı bu tezin YÜKSEK LİSANS tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

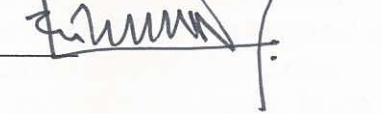
Yrd. Doç. Dr. Ahmet TERCAN

Tez Yöneticisi

Bu çalışma, jürimiz tarafından MİMARLIK Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: : Y. Doç. Dr. Ahmet Tercan 

Üye : Yrd. Doç. Dr. F. Emel Arıdoğan 

Üye : Doç. Dr. Bülbül Tanju 

Üye : _____

Üye : _____

Bu tez, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygundur.

ÖNSÖZ

Çizgi roman gibi zevkli bir konu üzerine araştırma yaparken çalışma, oldukça zevkli ve bir o kadar da heyecanlı bir uğraşa dönüştü. Tez aşamasında okuduğum çizgi romanların götürdüğü dünyalardan uyanmakta bazen zorlandığım zamanlarda olmadı değil. Bu tezi çok severek yazmış olmak, çalışma sürecinin zorluklarını aşmamda en önemli etkenlerden biri olurken, bir taraftan da tezin olması gerekenden belki biraz daha fazla konuya değinmesine yol açtı. Ayrıca Türkiye gibi üretimin sınırlı ölçülerde çizgi roman sanatının ve üretiminin yapıldığı bir ülkede bile hala çizgi roman severleri görmek bu çalışma esnasında benim için en büyük doyumlardan biri olmuştur. Tüm sanat dallarının tek bir ortak dalda birleşmek gibi bir ideali olmasına rağmen dışlandığımı zannettiğim, bu yüzden de bu araştırma konusunu seçerek üzerine akademik bir inceleme yapmam gerektiğini düşündüğüm çizgi romanın bilmediğim birçok yönüyle karşılaşmam aslında görüldüğünden daha derin olan bir alana adım attığımı gösterdi. Ne yazık ki akademik anlamda sadece kendi alanı içinde değerlendirilmesi ve eğitime dair büyük bir açmazda bulunmasından dolayı gereken ilgiyi ve gelişmeyi sağlayamamaktadır. Çalışma sürecinin başından beri bana her türlü konuda yardımcı olan, bilgi ve kütüphanelerini açan, motivasyonumu artıran tüm dostlarıma, çocukluğumdan beri çizgi romanlarımı hiçbir zaman atma teşebbüsünde bulunmayan aile bireylerime, bu tez sırasında dünyaya gözlerini açan minicik yeğenime, bu tezde oldukça emeği ve de ilgisi bulunan sevgili hocam Yrd. Doç Dr. Ahmet Tercan'a, jüri üyeleri ve diğer hocalarıma, ofiste her zaman yanımda olan bilgilerini ve ilgilerini paylaşan iş arkadaşlarıma, tezin içeriğini zenginleştiren önerilerde bulunan, destekleri bana her zaman güç veren, aileme ve tüm dostlarıma çok teşekkür ediyorum.

Mayıs, 2009

Murat Regaip BAŞIMOĞLU

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	iii
İÇİNDEKİLER	iv
ŞEKİL LİSTESİ	v
ÖZET	xiv
SUMMARY	xv
1. GİRİŞ	1
2. ÇİZGİ ROMANIN TANIMI, TARİHSEL GELİŞİMİ VE TÜRLERİ	3
2.1. Çizgi Romanın Tarihsel Gelişimi	3
2.1.2. Çizgi Roman Kimliği	3
2.1.1. Çizgi Romanın Sanat Akımları İçindeki Yeri	7
2.1.3. Çizgi Romanın Farklı Coğrafya ve Kültürlere Göre Gelişimi	8
2.1.4. Çizgi Roman Kurgusunun Gelişimi ve Türleri	44
2.2. Çizgi Romanın Modernist Okuması	68
2.2.1. Modernizm Öncesindeki Dönemin Çizgi Roman'daki Yeri	68
2.2.2. Modernizm Sonrası Dönemin Çizgi Roman'daki Yeri	73
2.2.3. Postmodernizm Döneminin Çizgi Roman'daki Yeri	90
2.2.4. Çizgi Romanda Yeni Açılımları	106
2.3. ÇİZGİ ROMANIN İMGE-METİN BAĞLAMINDA OKUNMASI	108
2.3.1. Çizgi Romanın Metinsel Dili	110
2.3.2. Çizgi Romanın İmge-Zaman-Hareket Sorunsalı	122
2.3.3. Çizgi Romanın Dijital Olanakları	125
3. ÇİZGİ ROMAN VE MİMARLIK ARAKESİTİ	128
3.1. Kapitalizm Sonrası Çizgi Roman	140
3.2. Çizgi Romanda Psikoloji, Karakter Analizi ve Mekan Kurgusundaki Yeri	143
3.3. Çizgi Romanda Tüketim Sorunsalı	148
4. MİMARİ KURGUDA ÇİZGİ ROMANIN KATKISI	152
4.1. Estetik Anlamda Bir Mekan Yaratma Sanatı Olarak Mimarlık	157
4.2. Mimaride Kavramlar ve İlişkiler Üzerinden Temsiliyet Sorunu	186
4.3. Çizgi Romanda Kurgusal Mekan Temsili	195
4.4. Çizgi Romanda Kurgusal Kentler Üzerinden Mekan Analizi	213
5. SONUÇ	237
KAYNAKLAR	242
ÖZGEÇMİŞ	246

ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Resim 01. Albany Et Sturgess. Dossier Harding, Floch, Dargaud, 1980.....	3
Resim 02. Alix. Legions Perdues, Martin, Casterman, 1965.....	4
Resim 03. Alix. Ile Moudite, Martin, Casterman, 1969.....	4
Resim 04. Alix. Prince du Nil, Martin, Casterman, 1974.....	4
Resim 05. Alix. Spectre de Carthoge, Martin, Casterman, 1977.....	5
Resim 06. Alix. Sphinx d'or, Martin, Casterman , 1971.....	5
Resim 07. Asterix. Lauriers de Cesar, Uderzo, Goscinny, Dargaud, 1972.....	6
Resim 08. Blake et Mortimer. Mystere de la Grande Pyramide, Jacobs, Lombard, 1959.....	6
Resim 09. Blueberry. Nez Casse, Giraud, Charlier, Dargaud, 1980.....	6
Resim 10. Les Scorpions du Desert. Conversation Mondaline a Moululhe, Hugo Pratt, Casterman, 1984.....	7
Resim 11. Morseil. Morseil, Crespin, Humanoides Assoices, 1979.....	8
Resim 12. Asterix. Asterix et Cleopatre, Uderzo, Goscinny, Dargoud.....	8
Resim 13. Alix. Tour de Babell, Martin, Casterman, 1981.....	8
Resim 14. Jhen. Ecorcheurs, Pleyers, Casterman, 1984.....	9
Resim 15. Brouillard Au Pont De Tolbiac, Tardi, Casterman, 1982.....	11
Resim 16. Enigme gaudi, Sire, maimes, 1984.....	11
Resim 17. Blueberry. Homme Aux Poings D'Acier, Giraud, Charlier, Dargaud, 1970.....	12
Resim 18. Amour Sera Toujours Vainqueur, Willem, Humanoides Assoices, 1984.....	12
Resim 19. Angle Bleu, Clement, Magic Strip, 1983.....	12
Resim 20. Chroniques De Fin De Siecle, Santi, Circus 78.....	12
Resim 21. Arriere-pays, Fernandez, Casterman, 1982.....	13
Resim 22. Berceuse Electrique, Benoit, Rodolphe, Casterman.....	13
Resim 23. Memories du Future, Moebius, Humanoides Associes, 1983.....	14
Resim 24. Parti De Chasse, Enki Bilal, Christin, Dargaud, 1983.....	14
Resim 25. Brouillard Au Pont De Tolbiac, Tardi, Mallet, Casterman , 1982.....	14
Resim 26. Marc mathieu. Faucon du Mu, He, Humanoides Associes, 1981.....	16
Resim 27. Marc Mathieu. Faucon de Mu,tome 1, He, Humanoides Assoices, 1981.....	16
Resim 28. Marc Mathieu. Empreinte Du Minotaure, He, Humanoides Assoices,1983.....	16
Resim 29. Marc Mathieu. Faucon de Mu, He, Humanoides Assoices, 1981.....	16
Resim 30. Les Schtroumpfs. Histoires de Schiroumpfs, Peyo, Dupuis, 1972.....	17
Resim 31. Lucky Luke. Ruee Sur L'Oklahoma, Morris, Dupuis, 1960.....	17
Resim 32. Tintin. Ile Noire, Herge, Casterman, 1944.....	17
Resim 33. Asterix. Lauriers de Cesar, Uderzo, Goscinny, Dargoud, 1972.....	17
Resim 34. Spirou Et Fantasio. Pirates Du Silence , Franquin, Dupuis, 1958.....	17
Resim 35. Ken Parker, Ubojstvo u Washingtonu, Berardi & Milazzo, 2004.....	19
Resim 36. Ken Parker, Mine Town, Berardi & Milazzo, 2004.....	19
Resim 37. Ken Parker, Ubojstvo u Washingtonu, Berardi & Milazzo, 2004.....	19
Resim 38. Chevaller Ardent. Tresor du Mage, Craenhals, Casterman, 1975.....	21
Resim 39. The Dreamer, Will Eisner, DC Comics, 1986.....	23

Resim 40. Watchmen, DC Comics.....	23
Resim 41. Watchmen, DC Comics.....	23
Resim 42. Conan The Barbarian, Stan Lee-Roy Thomas-Barry Smith, Marvel Comics, 1970.....	24
Resim 43. Conan The Barbarian, Stan Lee-Roy Thomas-John Buscema, Marvel Comics, 1974.....	24
Resim 44. Conan The Barbarian, Stan Lee-Roy Thomas-Rich Buckler-Ernie Chua, Marvel Comics, 1974.....	24
Resim 45. Deadpool, Kelly Denton Massengill, Marvel Comics.....	25
Resim 46. Deadpool, Kelly Denton Massengill, Marvel Comics.....	25
Resim 47. 100 kareden oluşan Maymun Kral hikayesinin ilk üç illüstrasyonu.....	26
Resim 48. 100 kareden oluşan Üç Krallık hikayesinin ilk üç illüstrasyonu.....	26
Resim 49. “Mega Dragon and Tiger” (Image Comics) çağdaş Çin çizgi romanından örnek.....	28
Resim 50. Tamamı renkli basılan Çin çizgi romanında, iç sayfalardan örnekler (Mega Dragon and Tiger).....	29
Resim 51. Crazy Love Story, Bin Lee.....	30
Resim 52. Four Daughters of Armian, İl Sook Shin.....	30
Resim 53. Chojugiga, (Hayvan Yazıları), 2. yüzyılın başlarında Rahip Toba tarafından çizilmiştir.....	34
Resim 54. Chojugiga, (Hayvan Yazıları), 2. yüzyılın başlarında Rahip Toba tarafından çizilmiştir.....	34
Resim 55. Aç Hayaletlerin betimlendiği “Gaki Zoshi” resimleri.....	35
Resim 56. “Yüz Şeytanın Gece Yürüyüşü” adlı resim.....	35
Resim 57. Zen resmi, Bir bağırma ve bir kızgın yumruk, Sengai 1750-1837 kağıt üzerine çini mürekkep.....	36
Resim 58. Ukiyo-e Resmi, 19. Yüzyıl.....	37
Resim 59. Ukiyo-e resmi, Erken 19. yüzyıl, Kuniyoshi Utagawa. Kunisada Utagawa.....	37
Resim 60. George Manu, “Bringing Up Father.....	38
Resim 61. Yutako Aso, ”Nonki na Tōsan” (Umursamaz Baba).....	38
Resim 62. Saseo Ono, 1929.....	39
Resim 63. Hekoten Shimokawa, 1929, (Tokyo Puck dergisi) (Tokyo Puck dergisi).....	39
Resim 64. Barefoot Gen.....	41
Resim 65. Barefoot Gen iç sayfalardan örnekler.....	41
Resim 66. Apres La Nuit, Henri Meunier, Richard Guérineau, Richard Guérineau, Conquistador, 2008.....	44
Resim 67. 7 Prisonniers, Mathieu Gabella, Patrick Tandiano, Conquistador, 2009.....	44
Resim 68. Comedie D'Amour, Brigitte Luciani, Colonel Moutarde, Hors Collection, 2008.....	45
Resim 69. Comics And Sequential Art, Will Eisner, Poorhouse Press, 1985.....	45
Resim 70. La Bible, J.-C. Camus, M. Dufranne, Damirzitzko, Ex-Libris-Textes Fondateurs, 2008.....	45
Resim 71. Brune, Emmanuel Guibert.....	46
Resim 72. Au Bord De L'Eau, Jean David Morvan, Wang Peng, Ex-Libris-Textes Fondateurs, 2008.....	46
Resim 73. Capitaine Cormorant, Hugo Pratt-Stelio Fenzo, Jacques Glenat Editons, 1967.....	48
Resim 74. Banana Fight, 'T1 - Le choc des Titans', Brremaud & Reynes, Editions Paquet, 2002.....	48
Resim 75. Brune, Emmanuel Guibert.....	49

Resim 76. Trigan. Combat Pour L'Empire, Don Lawrence, Butterworth, Glenat, 1982.....	52
Resim 77. Simon Du Fleuve. Cite N.W.no 3, Auclair, Dargaud, 1979.....	53
Resim 78. Les 6 Voyages de Lone Sloane, Druillet, Dargaud, 1972.....	54
Resim 79. Suplex et Caltex. Terreur a Hollywood, Borrini, Magic Strip, 1984.....	54
Resim 80. Applesseed volume2 Prometheus Unbound', 'Alien', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.....	55
Resim 81. Applesseed volume2 Prometheus Unbound', 'Alien', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.....	55
Reism82. Applesseed volume 1'The Promethean Challenge', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.....	55
Resim 83. The Long Tomorrow, Moebius, Dan O'Bannon.....	57
Resim 84. The Long Tomorrow, Moebius, Dan O' Bannon.....	57
Resim 85. The Long Tomorrow, Moebius, Dan O'Bannon.....	58
Resim 86. Les Orphelins de La Tour, Julian Blondel, Thomas Allard, Citromax, Neopolis, 2007.....	58
Resim 87. Valerian. Metro Chatelet Direction Cassiopee, Mezieres, Dargaud, 1980.....	58
Resim 88. Coeur de Sable. A Suivre no73, Loustal.....	68
Resim 89. Face Aux Embruns, Martiny Petit Roulet, Humanoïdes Assoices, 1984.....	68
Resim 90. La Memoire du Futur, Moebius, Gentiane, 1984.....	69
Resim 91. Revelations Posthumes, Andreas , Riviere, Bederama, 1980.....	69
Resim 92. Pharaon. Incarnation de Seth, Hulet, Hachette, Novedi Bruxelles, 1983.....	70
Resim 93. Papyrus. Maitre des Trois Portes, De Gieter, Dupuis, 1979.....	70
Resim 94. Aller Simple, Piero Macola, Coconino Press.....	72
Resim 95. Bob Dylan Revisited, Kollektif, Hors Collection, 2008.....	72
Resim96. Zap Comix, 'Kozmic Kapers', Robert Crumb, Apex Noveity.....	73
Resim 97. Seraphin et Les Animaux De La Foret, David Chauvel, Jerome Lereculey, Jeunesse, 2008.....	73
Resim 98. Zap Comix, 'City Of The Future', Robert Crumb, Apex Noveity.....	74
Resim 99. Den 2, Muvovum, Richard Corben.....	74
Resim 100. Hard Story, Horacio Altuna, Jorge Gonzalez, Norma Editorial.....	75
Resim 101. Groenland Manhattan, Chloe Cruchaudet, Mirages, 2008.....	75
Resim 102. 7 Guerrieres, Michael Le Galli, Francis Manapul, Conquistador, 2008.....	77
Resim 103. 7 Yakuzas, Jean David Morvan Takahashi Hikaru, Wang Peng, Conquistador, 2008.....	77
Resim 104. A Life Force, Will Eisner, DC Comics, New York, 1983-84-85-88-95.....	81
Resim 105. The Survivers!, ' Talons of blood', Hermann, Fantagraphics Books, Inc., 1982.....	81
Resim 106. Ghost On The Shell.....	83
Resim 107. LouisLa Guigne. Lois La Guigne, Dethorey, Giroud, Glenat, 1982.....	83
Resim 108. The Survivers!, 'The Eyes That Burned', Hermann, Fantagraphics Books, Inc., 1983.....	84
Resim 109. The Long Tomorrow , Moebius, Dan O'Bannon.....	84
Resim 110. Comics And Sequential Art, Will Eisner, Poorhouse Press, 1985.....	85
Resim 111. Comics And Sequential Art, Will Eisner, Poorhouse Press, 1985.....	87
Resim 112. Brune, Emmanuel Guibert.....	87
Resim 113, Brune, Emmanuel Guibert.....	88
Resim 114. Mon Arbre, Thomas Labourot, Christian Lerolle, Severine Gauthier, Jeunesse, 2008.....	88
Resim 115. Putain De Tele, Stan & Vince.....	89
Resim 116. Paroles Sans Papiers, Kollektif, Hors Collection, 2007.....	89

Resim 117. Ghost in the Shell, Man-Machine Interface, Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 2003.....	92
Resim 118. Loopy Loop, The Pervent, Vaughn Bode, 1971.....	92
Resim 119. La Dame Et Le Valet, Dany, van Hamme, Lombard, 1982.....	93
Resim 120. Arbre A Came, Voss, Humanoides Assoices, 1981.....	93
Resim 121. Mariscal, Mariscal, Dernier Terrain Vague, 1984.....	96
Resim 122. Mister X.....	97
Resim 123. The Acme Novelty Library Begging This Issue Presents, Jimmy Corrigan.....	97
Resim 124. Tif Et Tondu. Grand Comoat, Will, Dupuis, 1968.....	99
Resim 125. Andy Gang. Andy Gang Et Le Tueur De La Marne, Montellier, Humanoides .Assoices, 1980.....	99
Resim 126. Nos Plus Grands Succes, Beja, Humanoides Assoices, 1984.....	100
Resim 127. Opium, Torres, Humanoides Assoices, 1983.....	101
Resim 128. Alix. Spectre de Carthage, Martin, Casterman, 1977.....	101
Resim 129. Necron, Magnus, Albin Michel. Magnus, 1983.....	104
Resim 130.Appleseed volume2 'Prometheus Unbound', 'Dominate The Mind', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.....	104
Resim 131. Valerian. Brooklyn Station Terminus Cosmos, Mezieres, Dargaud, 1981.....	105
Resim 132. La Foire Aux Immortels, Enki Bilal, Dargaud, 1980.....	105
Resim 133. L'Education Des Assassins, Etien Le Roux, Terres De Legendes, 2008.....	108
Resim 134. Les-Garde Fous, Bezian.....	109
Resim 135. Ben Hur, Jean-Wes Mitton, D'Apres Lewis Wallace, Histoire & Histoires, 2008.....	109
Resim 136. Les Orphelins de La Tour,Julian Blondel, Thomas Allard, Citromax, Neopolis, 2007.....	112
Resim 137. Brune, Emmanuel Guibert.....	112
Resim 138. No Coraço da Tempes Tade, Will Eisner, Abril Jovem, 1991.....	112
Resim 139. No Coraço da Tempes Tade, Will Eisner, Abril Jovem, 1991. (Fıkra Edebiyatı).....	115
Resim 140. Clotho, Le Gambit des Innocents, Jacques Bonodot - Gerard Dewamme, Glenat Editons. (Komik Edebi Tür).....	115
Resim 141. Histoires De Mecs Et De Nanas, Monsieur B, Humour De Rire, 2009. (Mizahi Tür).....	115
Resim 142. Brune, Emmanuel Guibert.....	116
Resim 143. Filles Perdues, Alan Moore, Melinda Gebbie, Contrebande, 2008.....	116
Resim 144. Hard Story, Horacio Altuna, Jorge Gonzalez, Norma Editorial.....	118
Resim 145. Humphrey Dumbar, Le Croquemitaine, Civiello, Jeunesse, 2008.....	118
Resim 146. L'Ile, Olivier De Resseguier, Jeunesse, 2008.....	119
Resim 147. Abara.....	120
Resim 148. Abara.....	120
Resim 149. Abara.....	121
Resim 150. Abara.....	121
Resim 151. Cliches D'Amour, Loustal, Humanoides Assoices, 1982.....	128
Resim 152. Phalanges de L'Ordre Noir, Enli Bilal, Dargaud , 1979.....	129
Resim 153. Ghost in the Shell, Man-Machine Interface, Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 2003.....	130
Resim 154. Appleseed volume 2 'Prometheus Unbound', 'Hide & Seek', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.....	130
Resim 155. La Conspiracion,La Historia Secreta De Los Protocolos De Los Sabios De Sion, Will Eisner, Norma Editorial, 2005.....	131

Resim 156. Las Extraordinarias Aventuras De Adele Blanc-Sec, 'El misterio de las profundidades', Jacques Tardi, Norma.....	131
Resim 157. No Coração da Tempes Tade, Will Eisner, Abril Jovem, 1991.....	132
Resim 158. Brune, Emmanuel Guibert.....	132
Resim 159. Paris Fripon, Claeys, Albin Michel, 1981.....	133
Resim 160. Chroniques de La Vie De Banlieue. Hacheleme Que J'Aime, Caza, Dargaud, 1979.....	133
Resim 161. Wonder City , Montellier, Humanoides Assoices, 1982.....	134
Resim 162. Capitaine Cormorant, Hugo Pratt-Stelio Fenzo, Jacques Glenat Editons, 1967.....	135
Resim 163. Les Enfants Sauves, Collektif, Hors Collection, 2008.....	135
Resim 164. A Life Force, Will Eisner, DC Comics, New York, 1983-84-85-88-95.....	141
Resim 165. A Life Force, Will Eisner, DC Comics, New York, 1983-84-85-88-95.....	141
Resim 166. Andy Gang. Joyeux Noel Pour Andy Gang, Montellier, Humanoides Assoices, 1981.....	143
Resim 167. Persepolis, Marjane Satrapi, L'Association, 2001.....	144
Resim 168. Le Tombeau D'Alexandre, Isabelle Dethan, Julien Maffre, Histoire & Histoires, 2008.....	144
Resim 169. Ardeur Berlin Strasse, A. Varenne, Albin Michel, 1983.....	145
Resim 170. Bob Fish, Chaland, Humanoides Assoices, 1981.....	145
Resim 171. Blake et Mortimer. 3 Formules Du Professeur Sato, Jacobs , Lombard, 1977....	145
Resim 172. Wanted, Mark Millar, J.G.Jones, Paul Mounts, Contrebande, 2008.....	146
Resim 173. Veillee Funebre, Martine Muller, Jerome Lereculey, Terres De Legendes, 2009.....	146
Resim 174. Appleaseed volume 2 'Prometheus Unbound', 'Zero Hero', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.....	147
Resim 175. Abara.....	147
Resim 176. Largo Winch - L'Heritier - Philippe Francq, Jean Van Hamme - Dupuis 1990.....	149
Resim 177. Largo Winch - L'Heritier - Philippe Francq, Jean Van Hamme - Dupuis 1990.....	149
Resim 178. Largo Winch - L'Heritier - Philippe Francq, Jean Van Hamme - Dupuis 1990.....	149
Resim 179. Vasco. Prisonnier de Sultan, Chaillet, Lombard, 1984.....	149
Resim 180. Lone Wolf and Cub - Volume 4 'The Bell Warden' - Kazuo Koike& Goseki Kojima - Dark Horse Manga.....	150
Resim 181. Witchblade, David Wohl, Francis Manapul, Contrebande, 2008.....	150
Resim 182. Cori Le Moussaillon. L'Invincible Armada, Bob De Moor, Casterman, 1978.....	150
Resim 183. Freddy Lombara. Cimetiere Des Elephants , Chaland , Humanoides Assoices, 1984.....	152
Resim 184. Le Petit Reve No.4, magic Strip, 1982.....	152
Resim 185. Den 1, Never Where, Richard Corben.....	153
Resim 186. Appleaseed volume 'Civvy Street', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.....	153
Resim 187. Ether, Nicolas Jarry, Guillaume Lapeyre, Diane Brants, Terries de Legendes, 2007.....	153
Resim 188. Phalanges de L'Ordre Noir, Enli Bilal, Dargaud, 1979.....	153
Resim 189. Comics And Sequential Art, Will Eisner, Poorhouse Press, 1985.....	154
Resim 190. Comics And Sequential Art, Will Eisner, Poorhouse Press, 1985.....	154

Resim 191. Comics And Sequential Art , Will Eisner, Poorhouse Press, 1985.....	154
Resim 192. Comics And Sequential Art, Will Eisner, Poorhouse Press, 1985.....	154
Resim 193. Berlinoir, 1-Mort Sure, Tobias E.Meissner & Reinhard Kleist, Edition 52, 2003.....	155
Resim 194. Empire Celeste, Jean-Luc Masbou, Minh-Thau Duong, Terres De Legendes, 2008.....	155
Resim 195. Vasco. Byzantine, Chaillet, Lombard, 1984.....	155
Resim 196. Freddy Lombard. Cimetiere Des Elephants,Chaland, Humanoides Assoices, 1984.....	156
Resim 197. Ranxwrox. Bon Anniversaire Lubna, Liberatore, Tombourini,Albin Michel,1983.....	156
Resim 198. Brouillard Au Pont De Tolbiac, Tardi, Casterman , 1982.....	156
Resim 199. Les Aventures de Stephane, Erreinte d'Howrah,Ceppi,Casterman,1984.....	156
Resim 200. Odile Et Les Crocodiles, Montellier, Humanoides Assoices, Mercure De France , 1984.....	156
Resim 201. Tueur de Cafards, Tardi, Casterman, 1984.....	156
Resim 202. Sabotage!, Torres, Magic Strip, 1984.....	157
Resim 203. Valhardi. Valhardi Contre le Soleil Noir, Jije, Dupuis, 1958.....	157
Resim 204. Corto Maltese. Ballade de la Mer Sale, Hugo Pratt, Casterman, 1975.....	157
Resim 205. Blake et Mortimer. 3 Formules Du Professeur Sato, Jacobs, Lombard, 1977...	157
Resim 206. Armalite, Crespin, Humanoides Associes, 1980.....	157
Resim 207. Timour. Glaive de Bronze, Sirius, Snoeck, Dupuis, SEPP Bruxelles, 1958.....	160
Resim 208. Manhowar, Formosa, Dargaud, 1984.....	160
Resim 209. Urm Le Fou, Druillet, Dargaud, 1975.....	161
Resim 210. Les Passagers du Vent. Heure du Serpent, Bourgeon, Genat, 1982.....	161
Resim 211. Las Extraordinarias Aventuras De Adele Blanc-Sec, 'Momias enloquecidas', Jacques Tardi, Norma Editorial.....	162
Resim 212. Le Cycle Des Epees, Howard Chaykin, Mike Mignola, Contrebande, 2007.....	162
Resim 213. Sceooge,Un Chant De Noel, Rodoplhe,D'Apres L'Ceuvre De Charles Dickens, Estelle Meyrand, 2008	162
Resim 214. Vasco. Prisonnier de Sultan, Chaillet, Lombard, 1984.....	165
Resim 215. Blake et Mortimer. Marque Joune, Jacobs, Lombard, 1956.....	166
Resim 216. Vaisseau de Pierre, Enki Bilal, Dargoud, 1975.....	166
Resim 217. Femme Du Magicien, Boucq, A Suivre No. 82.....	166
Resim 218. Ergun L'Errant. Dieu Vivant, Comes, Dargaud-Rosse, 1974.....	166
Resim 219. Clotho, Le Gambit des Innocents, Jacques Bonodot-Gerard Dewamme, Glenat Editons.....	168
Resim 220. Clotho, Le Gambit des Innocents, Jacques Bonodot-Gerard Dewamme, Glenat Editons.....	168
Resim 221. Las Extraordinarias Aventuras De Adele Blanc-Sec, 'Adele Y La Bestia', Jacques Tardi,Norma Editorial.....	168
Resim 222. Las Extraordinarias Aventuras De Adele Blanc-Sec, 'Momias enloquecidas',Jacques Tardi, Norma Editorial.....	168
Resim 223. Las Extraordinarias Aventuras De Adele Blanc-Sec, 'Todos Monstruos', Jacques Tardi, Norma Editorial.....	168
Resim 224. La Conspiration, La Historia Secreta De Los Protocolos De Los Sabios De Sion, Will Eisner, Norma Editorial, 2005.....	169
Resim 225. Art Moderne, Swarte, Humanoides Assoices , 1980.....	169
Resim 226. Expo De 58 Et Le Style Atome, Floch, magic Strip, 1983.....	169
Resim 227. Valhardi. Secret De Neptune, Jije, Dupuis, 1961.....	170

Resim 228. Spirou Et Fantasio. Pirates Du Silence, Franquin, Dupuis , 1958.....	170
Resim 229. Revelations Posthumes, Andreas, Riviere, Bederama, 1980.....	172
Resim 230. Murail Es De Samaris, Schuiten, Peeters, Casterman, 1983.....	173
Resim 231. Retour De Roxane, Pjotr, Meynen, Magic Strip, 1982.....	173
Resim 232. Valerian. Spectres D'Inverloch, Mezieres, Dargaud, 1984.....	174
Resim 233. Wonder City, Montellier, Humanoides Assoices, 1983.....	174
Resim 234. Yoko Tsuna. Trio De L'Etrange, Leloup, Dupuis, 1972.....	174
Resim 235. En Pleine Guerre Froide, Floch, Fromeltal, Humanoides Assoices, 1984.....	175
Resim 236. Freddy Lombara. Cimetiere Des Elephants, Chaland, Humanoides Assoices, 1984.....	175
Resim 237. Spirou et Fantasio. Nil des Morsupilamis, Franqjin, Dupuis, 1960.....	176
Resim 238. Les Labourdet. Rivale, Graton, Lombard, 1970.....	177
Resim 239. Spirou Et Fantasio. Pirates Du Silence, Franquin, Dupuis, 1958.....	177
Resim 240. Largo Winch-L'Heritier-Philippe Francq, Jean Van Hamme - Dupuis 1990.....	179
Resim 241. Largo Winch-L'Heritier-Philippe Francq, Jean Van Hamme - Dupuis 1990.....	179
Resim 242. Largo Winch-L'Heritier-Philippe Francq, Jean Van Hamme - Dupuis 1990.....	179
Resim 243. Sosh en Stock, Ben Radis, Humanoides Assoices, 1982.....	181
Resim 244. Opium, Torres , Humanoides Assoices, 1983.....	181
Resim 245. Kebra. Kebra Chope les Boules, Jano-Tramber, Humanoides Assoices, 1982.....	182
Resim 246. Look Rock, Even Meulen, Temps Futurs, 1984.....	182
Resim 247. Tintin. Tintin Et Les Picaros, Herge, Casterman, 1976.....	185
Resim 248. Morsures, Teule, Albin Michel, 1982.....	185
Resim 249. Applesseed volume 'Even Bets', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.....	186
Resim 250. Applesseed volume 'Hot Potato', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.....	186
Resim 251. Black Magic Chapter 2, Booby Trap, Masamune Shirow, Eclipse International, 1990.....	187
Resim 252. Mister X.....	187
Resim 253. Black Magic Chapter 3, City Light, Masamune Shirow, Eclipse International, 1990.....	187
Resim 254. Ouah-ouah De Son papa, masse, A Suivre No.82.....	187
Resim 255. La Conspiracion, La Historia Secreta De Los Protocolos De Los Sabios De Sion, Will Eisner, Norma Editorial, 2005.....	187
Resim 256. Ghost in the Shell, Man-Machine Interface, Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 2003.....	188
Resim 257. Ezquerra Cityscape.....	188
Resim 258. Superman, Schuster, Futurapolis, DC Comics, New York, 1981.....	190
Resim 259. Une Breve Histoire De L'Avenir, Jean-Pierre Pecau, D'Apres L'Essai De Jacques Attali, Damien, Neopolis, 2008.....	190
Resim 260. Michel Vaillant. Steve Warson Contre Michel Vaillant, Graton, Novedi Bruxelles, 1981.....	191
Resim 261. Les Aventures De Stephane. Etreinte D'Howrah, Ceppi, Casterman, 1984.....	192
Resim 262. Jonque Fantome Vue De L'Orchestre, Forest, Casterman, 1981.....	193
Resim 263. Art Moderne, Swarte, Humanoides Assoices, 1980.....	193
Resim 264. Les Passagers du Vent. Comotoir de Judas, Bourgeon, Genat, 1981.....	193
Resim 265. The Acme Novelty Library Begging This Issue Presents, Jimmy Corrigan.....	195

Resim 266. Mister X.....	195
Resim 267. Chroniques Provinciales. Dakota 358, Duveaux, Glenat, 1983.....	196
Resim 268. Copy-reves, Teule, Teule, 1981.....	196
Resim 269. Aventures De Tom Blanc, Willem, Le Square, Willem, 1972.....	196
Resim 270. Kebra. Kebra Chope les Boules, Jano-Tramber , Humanoides Assoices, 1982.....	196
Resim 271. Double Assassinat Dans La Rue Morgue, D'Edgar Allan Poe, Jean David Morvan, Fabrice Druet, Ex-Libris, 2008.....	197
Resim 272. Abara.....	197
Resim 273. Ghost in the Shell, Man-Machine Interface, Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 2003.....	197
Resim 274. On Ice, Vaughn Bode, 1971.....	198
Resim 275. Mon Chat A Moi, Collectif, Hors Collection, 2008.....	198
Resim 276. Lettres D'Agathe, Nathalie Ferlut, Mirages, 2008.....	198
Resim 277. Ghost in the Shell, Man-Machine Interface, Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 2003.....	199
Resim 278. Ghost in the Shell, Man-Machine Interface, Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 2003.....	199
Resim 279. Ghost in the Shell, Man-Machine Interface, Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 2003.....	199
Resim 280. Rayon Oublie, Armand, Noel, Futuropolis, 1982.....	199
Resim 281. Bloody Mary, Teule, Vautrir, Glenat, 1983.....	201
Resim 282. Carpet's Bazaar, Mutterer, Van, Futuropolis, 1983.....	201
Resim 283. Tif Et Tonde. Villa Du Long-Cri, Will, Dupuis, 1966.....	201
Resim 284. Odile Et Les Crocodiles, Montellier, Humanoides Assoices, Mercure De France, 1984.....	202
Resim 285. Signor Spartaco, Mattotti, Humanoides Assoices, 1983.....	202
Resim 286. Taxi En Enfer, Rossi, Glenat, 1984.....	202
Resim 287. Lefranc. Arme Absolue, Chaillet, Casterman, 1982 (Kabullenilmiş Kent).....	203
Resim 288. Los Angeles, Enki Bilal, Autrement, 1984 (Kutlanan Kent).....	203
Resim 289. Valhardi. Rendez-Vous Sur Le Yukon, Jije, Dupuis, 1963 (Kutlanan Kent).....	203
Resim 290. Mister X, Slumberland (Fabrika-Bürokrasi Kent).....	204
Resim 291. Mister X, Slumberland (Fabrika-Bürokrasi Kent).....	204
Resim 292. Abara (Yabancılaşmış Kent).....	204
Resim 293. Appleseed volume 'Civvy Street', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995 (Distopya Kenti).....	204
Resim 294. Weasel, 'No Escape', Dave Cooper, Fantagraphics Books, 1999.....	206
Resim 295. Brune , Emmanuel Guibert.....	206
Resim 296. Mister X.....	206
Resim 297. Le Celeste Noir, Sylvain Cordurie, Laci, Machination, 2008 (Yanyana Durma).....	209
Resim 298. Appleseed volume 'Even Bets', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995 (Üstüste Örtüşme).....	209
Resim 299. La Mere Des Victoires, Enrique Fernandez, Neopolis, 2008 (Çarpışma).....	209
Resim 300. Empire Celeste, Jean-Luc Masbou, Minh-Thau Duong, Terres De Legendes, 2008(MitikD.G.).....	210
Resim 301. Sillage, J. David Morvan-Philippe Buchet, Neopolis, 2007 (Bilişsel D. G.).....	210
Resim 302. The Long Tomorrow, Moebius, Dan O'Bannon (Bilişsel Dünya Görüşü).....	210
Resim 303. Ghost in the shell, Masumune Shirow.....	213
Resim 304. Akira, Katsuhiro Otomo.....	217

Resim 305. Tintin, Georges Rémi (Hergé).....	218
Resim 306. Maus, Art Spiegelman.....	224
Resim 307. Dampyr, Boselli ve Colombo.....	225
Resim 308. Blake ve Mortimer, Edgard P. Jacobs.....	227
Resim 309. Blake et Mortimer. Le Piege Diabolique, Jacobs, Lombard, 1962.....	227
Resim 310. Torpedo, Enrique Sanchez Abuli.....	228
Resim 311. Sin City, Frank Miller.....	234
Resim 312. The League of Extraordinary Gentlemen, Alan Moore.....	235
Resim 313. Ernst Haeckel, Aulastrum Tricerus, Aulonia Hexagona, Etmosphaera conosiphonia, 1887.....	237
Resim 314. Kisho Kurokawa's cubic creation, built in 1972, Tokyo.....	237
Resim 315. Andrew Maynard, Corb v2.0.....	238
Resim 316. Andrew Maynard, Corb v2.0.....	238
Resim 317. Arata Isozaki, Clusters in the Air project, 1962.....	238
Resim 318. Kiyonori Kikutake, Ocean City.....	238
Resim 319. Lebbeus Woods, Cenricity, 1987.....	239
Resim 320. Lebbeus Woods, Cenricity, 1987.....	239
Resim 321. Lebbeus Woods, Zagreb Özgür Bölge, 1991.....	239
Resim 322. Archigram, plug-in city.....	239
Resim 323. Archigram, walking city.....	239
Resim 324. Lebbeus Woods, Berlin Özgür Bölge, 1990.....	240
Resim 325. Kiyonori, Miyakonojo Civic Center, Miyakonojo, 1966.....	240
Resim 326. Sachi Otani, Kyoto Uluslararası Konkerans Saolnu, 1966.....	240

ÇİZGİ ROMANDA MİMARİ KURGUNUN TEMSİLİ

ÖZET

Bu tez çalışmasının amacı, mekan tasarımında kavramsal bir esin kaynağı olarak çizgi romanı, özellikle de günümüzün değişen dünyasının estetik anlamda mekansal ifadelerini, yeni dinamiklerini yansıtabilecek avantajları olan çizgi romanı, metinsel ve görsel anlamda incelemek ve bu anlamdaki potansiyellerini incelemektir.

Seçilen temsil alanı olarak estetik mekan fikrini desteklemek amacı ile öncelikle ortaya konması gereken, çizgi romanın hangi etkiler altında nasıl ve ne yönde gelişip ortaya çıktığı ve çizgi roman, metin ve mimari arasındaki ilişkidir. Bu ilişkinin kökenleri dile ve özellikle de oyun kavramına dayanır. Dolayısı ile mizahteki tek kişilik bakışın, komikteki iki kişilik bulunma halinin, fıkradaki üç kişilik durum halinin konumuz ile bağlantısı irdelenmiştir. İlk bölümde, çizgi romanın kimliği ve oluşumu üzerine cevaplar bulunmaya çalışılmıştır. Farklı coğrafyalardaki gelişmeleri yine bu başlık altında ele alınmış, örneklerle desteklenmiştir. Ardından, formsal anlamda durumu mimarlığın Rönesans, Modernizm ve Postmodernizm içinde serüveni incelenerek geleceğe dair uzantıları araştırılmıştır. Bu serüven içinde metin ve imge ile kurduğu diyalektik yine bu bölümde, zaman ve hareket kavramını da açıklayarak, çizgi romanın davranışı hakkında daha detaylı bilgiler verilmiştir. Çizgi romanın gelişen ve de değişen üretim olanakları/olanaksızlıkları çerçevesinde dijital olanakları tartışılmaktadır.

Çizgi roman ve mimarlık arakesitinde çizgi romanın basılı olmasından dolayı doğan zorunlu kapitalist ve de endüstriyel getirilen doğrultusunda kültürel etmenler araştırılarak, toplumsal anlamda toplumun neresinde olduğu; psikolojik anlamda hangi olguları, neden kullandığı; çizgi roman karakterlerinin ya da kahramanlarının çizgi roman içindeki konumu tartışılarak mimari temsil içindeki konumu sorununa bağlanmaya çalışılacaktır.

Çizgi roman ve mimarlık arakesitinin araştırıldığı diğer bölümde ise çizgi romanın uygulamaya yönelik olmayan pasif mimarlığı kullanmasına dair estetik anlamdaki konumu üzerine gidilerek, çizgi romanın bu estetik kaygılardan ve kurgulama düzeneğinden bahsedilecektir. Bu aşamadan sonra ise çizgi romanlar üzerinden makro ve mikrokozmosta mekan analizi yapılacaktır.

Sonuç bölümünde, çizgi roman üzerine yapılan bu analizde elde edilen bilgiler mimarlık ve ütopya ile birlikte değerlendirilmiş, çizgi roman metinsel ve imgesel anlamda, tasarlanan mekanların mimarlık için önerdikleri, mimarlığın çizgi roman için önerdikleri irdelenmiştir. Çizgi romanda temsil edilen mekanın yeniden mimarlığa dönen yansımada günümüzde yapılan çalışmalar üzerine incelemelerde bulunularak çizgi romanın mimariyle bağlantısı irdelenecektir. Böylece iki çağdaş sanatın, çizgi roman ve mimarinin, dili vurgulanacak, birbirine sordukları sorular ve verdikleri cevaplarla gelecekteki birliktelikleri örnekler üzerinden araştırılacaktır.

ABSTRACT ARCHITECTURE REPRESENTATION OF THE FICTION COMICS

SUMMARY

This thesis has the purpose of interior design inspired by a conceptual as a source of comic books, especially today's changing world of the aesthetic sense of spatial expressions, the new dynamic could reflect the benefits of comic books, textual and visual sense, and to examine its potential in this sense is to review Selected as representing the idea of aesthetic interest to support the priority should be exposed, which affects the comics under the direction of development and how it emerged and that comic book, text, and the relationship between the architecture. The origins of this relationship is based on the concept of language and especially the game. Therefore, the single glance of humor, funny are the two persons of the state, in paragraph three persons cases are affiliated with the position of the state was analyzed In the first part, the identity of comics and has been trying to find answers on the formation. Developments in different geographies taken up again under this heading, are reinforced with examples. Then, in the case formal meaning of the Renaissance architecture, Modernism and postmodernism are examined in the future about the extension of adventure have been investigated. This adventure is set up in text and images with dialectical again in this section, the concept of time and motion as anatomize, more detailed information about the behavior of the comics are given. Change and the development of comic book production facilities / digital opportunities have been discussed within the framework of impossibility. Comic book and graphic novel architecture arises in the printed because arising from compulsory industrial capitalist and brought in line with cultural factors can be investigated, the social meaning of the community as anywhere; psychological phenomena which, why is using; comic book characters or the comic book hero in the position to discuss the architecture represented in position will be trying to connect to the problem. In other parts of the comics and the comics were investigated in architecture for implementation of the architecture to use non-passive position on the point about the aesthetic sense, this aesthetic of comic books and will talk about the editing mechanism. After this stage, via the comic space analysis will be made in macro-and microcosm. Results section, the comics on this analysis information obtained in the architecture and utopia have been evaluated in conjunction with, textual and imaginary comic sense, of the intended location for the proposed architecture that, for the proposed architecture of the comic book they discussed. Architecture represented in the comics again returning to the venue today, the work reflected in the observations on the connection with the architecture of the comic book will be discussed. Thus, two of contemporary art, comics, and architecture, language will be highlighted, they ask each other questions and the answers to be explored through the example of future cooperation.

1. GİRİŞ

Mimar olarak, fiziksel şartlarla sınırlı bir dünyada tasarım yapmaktayız. Yaratılan bu fiziksel dünyada, her ne kadar bu sınırlara karşı durmaya çalışsak da yapının x-y-z eksenlerinde üç boyutu ve dördüncü boyutu olarak adlandırdığımız zaman boyutu vardır. Fakat yaratılan bu dünya bıraktığı izlek haliyle karşısında bulunup onu algılayan ve de dimağında harmanlayan zihinler için bazen farklı çağrışımlar oluşturmaktadır. Oluşturulan bu çağrışımlar, her zaman, ifade yeteneği olarak sanatsal yöntemlerle ya da bilimsel bulgularla kendine uygulama alanları yaratmaya çalışmıştır. Görünürde oturacağı düzlem belirlidir. Mimari gibi hazimsel olmasa bile yüzeyler üzerinde iki boyutlu düzlemlerde kendini oluşturacaktır. Bu ifade düzlemleri, izleyici olarak bizim zihnimize sonuçta, yapının mekanlarını tanımlayan sınırlar şeklinde, bunlardan oluşacaktır. Bu tanımlı mekanın tasarımı, dünyanın sunduğu durumların yanı sıra tasarımcının feyz aldığı verilerle şekillenecektir. Bütün bunlar bir araya gelerek ‘dokunsal’ olarak adlandırabileceğimiz mekanı oluşturur. Bu içinde bulunabileceğimiz, sabit, hacmini, sınırlarını bildiğimiz, bir mekandır. Burada mekanla kullanıcının kurduğu bir iletişim söz konusudur. Mekan, açık ya da şifreli mesajlar gönderir. Kullanıcının bunları okumasını bekler. Çizgi roman gibi uygulama haline dönüşemeyen hayali bir düzlemde oluşan bir anlamda hayali mekan, kendi mimari kimliğini kurarken ağırlıklı olarak estetik kaygılara başvuracaktır. Topografik unsurlara bağlı kalmama kolaylığı, özgür bir tasarım kulvarı sunacaktır. Fakat okuyucuyla bağını koparmaması için güçlü bir metinsel dile ihtiyaç duymalı ve imgenin mekan içinde tasvirini en doğru şekilde yaratmalıdır.

Barthes, şehrin dili üzerine yapılan çalışmayı, ‘okuma’ olarak adlandırır ve çalışmayı yapan da ‘okuyucu’dur. Özellikle çizgi romanda amaç, beslendiği gerçek hayattan geleceğe bir bakış olarak ya da geçmişe bir sorgulama anlamında fonksiyonel çalışmaların sayısını değil kent okumalarının sayısını arttırmak olmalıdır. Dolayısıyla Barthes’te bu konuda şimdiye kadar sadece yazarların bazı örnekler vermiş olduğunu söyler ve bilmekteiz ki çizgi roman, mimari ve edebi dil arasında aracı bir sanat dalıdır (Barthes, 1998).

Bir mekanın gerçekliği sadece bu fiziksel durumlarla sınırlı değildir. Bu mevcut mekanın bir de deneyimlediği gerçeklik vardır. Tarihsel yaşanmışlık etrafında çizgi roman estetik kaygılar itibariyle okuyucuyu etkilemek amacıyla ve aynı zamanda zihnindekini en iyi şekilde sunabilmek amacıyla bu gerçekliğe ihtiyaç kurar ki okuyucu ile arasında bir bağ her zaman kalabilsin. Mekan uçmaz, yerçekimiyle sınırlıdır, ancak kullanıcıya uçuyormuş hissi verebilir. Mekan kendiliğinden dalgalanmaz, eğrilip bükülmez ya da şekil değiştirmez, dokunduğumuzda titreşip yok olmaz ancak kullanıcı bunların hepsini deneyimleyebilir. Kullanıcının bu durumları deneyimlediği yer ise aynı mevcut gerçeklik olmayıp bir anlamda zahiri bir boyuttur. Bu noktada söz konusu olan deneyimlenen mekandır. Bunu doğası gereği yapmak zorunda olan bir sanat dalı olarakta çizgi roman bulunmaktadır. Fiziksel mekanın varlığıyla örtüşmeyebilir ya da gerçekliği ile taban tabana zıt olabilir. Çizgi romanın ardışık karelerindeki mekan-bütünlüğü ya da parçalanmışlığıyla-dünya gezegeni ile deneyimlenen

mekan arasında bir ara yüz olarak düşünebilir. Çizgi roman ise bu köprüden geçip deneyimlenen mekana/dünyaya ulaşmak için bize yol göstermektedir.

Deneyimlenen bu estetik mekan mevcut durumdan farklı bir gerçeklik önerir. Şartları, fiziksel veya beş duya da hitap edebilir şekildedir. Okunan/izlenen mekanın sundukları, kullanıcının algısına göre değişir, şekillenir. Bu mekan, fiziksel olanla değil fizikötesi olanla ilişki kurar. Yaşamla değil yaşantıyla ilişkilidir. Deneyimlenen mekanın özelliklerini, en genel anlamda kullanabileceğimiz anahtar kelimelerle ifade etmeye çalışırsak bu özellikler, yerden bağımsızlık, değişkenlik, geçirgenlik, belirsizlik, hız, mobilite, varlık gibi şekillerde sıralanabilir. Bu özelliklerin hepsi, aynı zamanda bu mekanın tasarımını yapan ya da yorumlayan çizere aklındakileri ortaya koyabilmesi için imkan sağlayan verilerdir. Amaç bu ve benzeri verileri kullanarak somutlaşmamış bir mekan kurgulamaktır. Zaten tanımlanabilir olma somuttan uzaklaşıp soyut bize ait bir değer skalası oluşturarak ancak gerçekleştirilebilir. Bu yüzden çizgi roman okuru, gerçek, somut, fiziki dünyada bulamadığı odaklanmayı zahiri, soyut ve de tini olan çizgi roman karelerinde veya yine boşluklu yapısının kendisi tarafından doldurabileceği diğer sanat dallarında bulmaya çalışır.

Bu somutlaşmamış mekan için yeni ifadeler, yeni bir dil bulabilmek önemlidir. Deneyimlenen mekanın özellikleri sadece fiziksel dünyanın sağlayamadığı durumları sağlaması yani bir anlamda onun negatifini teşkil etmesi olabileceği gibi onun tamamlayıcısı da olabilmektedir. Gerçek ötesi bir durum kurgusu ve bu kurgu için uygun dil, bilimkurgusal ya da alternatif bir tarih arayışı içinde ortaya çıkan dil olacaktır. Çizgi romanda dayandığı metinsel dil ve görsel obje kullanılmadaki etkin durumuyla birden fazla kulvarda bunun için savaşmaktadır.

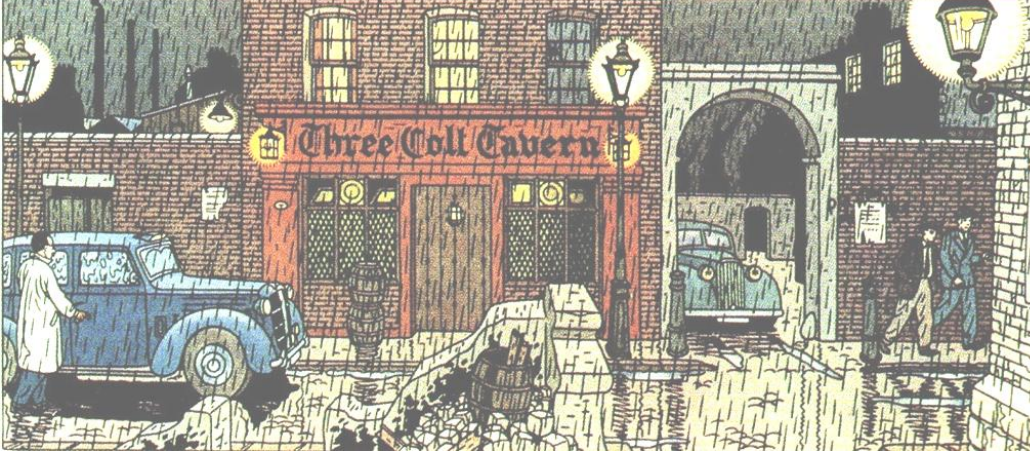
Derrida'ya göre mimarlık, yazmanın bir biçimi, dolayısıyla da yaşamın bir biçimidir. Bu çalışmada da çizgi roman ile mimarlık ve onun estetiği ilişkisinden yola çıkılarak bu karşılıklı iletişim incelenecek, çizgi roman metinlerinin ve çizgi roman mekanlarının mimarlıkla ilişkisi irdelenecektir. Çizgi romandan seçilen verilerle böyle bir dil oluşturulmaya çalışılacak ve bu dilin yarattığı mekan değerlendirilecektir.

2. ÇİZGİ ROMANIN TANIMI, TARİHSEL GELİŞİMİ VE TÜRLERİ

Fransızca bande dessinée ya da bildergeschichte (resimli bant ya da hikaye), italyanca fumetti (duman bulutu ya da küçük balonlar), ispanyolca tebe (tbo dergisinden), japonca manga, ingilizce funnies ya da comics ya da comic (eğlenceli ya da komik ‘şeyler’).

Ardışık sanat (sequential art) art arda imaj ve yazılar yoluyla anlatılan bir hikayedir.

Bilgi vermek ya da izleyicide estetik bir etki yaratmak amacıyla, belirli bir sırada yerleştirilmiş, bitişik resim ve diğer imajlardır.



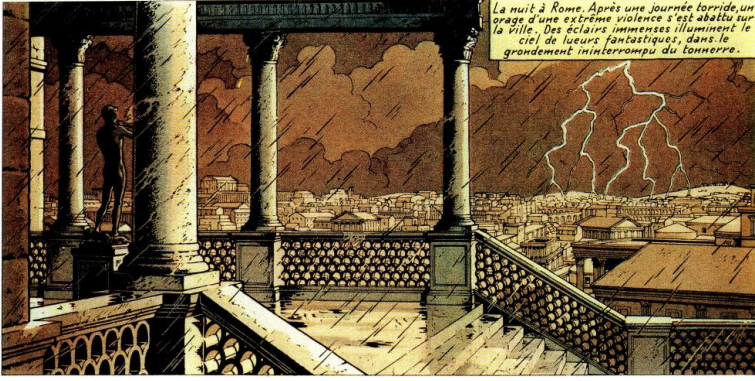
Resim 01.
Albany Et
Sturgess.
Dossier
Harding,
Floch,
Dargaud,
1980

Temelde üç ana çizgi roman türü vardır: çizgi kare, çizgi bant ve çizgi roman. Genel anlamda bu üç tür oldukça benzerdir. Hepsini benzer temsil yöntemleri kullanır –paneller içine resim ve yazı yerleştirilir ve bu paneller belli bir sırada bir sayfaya dizilir. Ancak özelden, farklı temsil teknikleri kullanan üç ayrı türdür. İlk ve en belirgin fark bu türlerin uzunlukları ve buna bağlı olarak, anlatı içerikleridir. Tek panel bir çizgi kare ile bir çizgi romanda anlatılan hikayelerin farklı olacağı bellidir. Bu da anlatının görsele nasıl aktarılacağını etkiler. Başka bir fark ise bu üç türün yayımlandığı ortamlardır. Çizgi kare ve çizgi bant, genellikle, gazetelerde, dergilerde ve benzeri süreli yayınlarda basılır. Bu nedenle, uzun bir hikayenin parçası ya da kendi başına bir hikaye olarak, fiziksel sayfayı ya da sayfaları başka yazı ve imaj alanlarıyla paylaşırlar ve aynı yayın üstünde basılı diğer malzeme ile ortak bir bakış açısını yansıtır. Bu durum işin görsel özelliklerini ve içeriğini kısıtlar, yönlendirir. Bunun yanında çizgi roman, kendi başına tek parça basılı bir yayındır. İçerik ve görsellik açısından neredeyse tamamen özgürdür.

2.1. Çizgi Romanın Tarihsel Gelişimi

2.1.1. Çizgi Romanın Kimliği

Çizgi roman, form ve içerik açısından ucuz, işe yaramaz, stilden uzak, kalitesiz ve yetersiz olarak değerlendiriliyor. “Birbiri ardına sıralanmış imajların ve bazen yazılı metinlerin bir bilgiyi iletmek veya izleyicide estetik bir etki yaratmak amacıyla üretilmesi” tanımı ile McCloud’un dediği gibi tarihte geriye giderek farklı coğrafyalarda izlerini bulmak ve çizgi romanın 3000 yıldır dünyada var olduğu sonucuna ulaşmak zor değil. Mısır hiyerogliflerinden başlayarak günümüz çizgi romanının "kelimesi" olan ikonların dünyasına gireriz. Bir kişinin, fikrin, yerin veya şeyin karşılığı olarak imajlar kâğıt üzerinde var oluyorlar. İkonlar, fotografik bir gerçeklikten karikatür basitliğine, geniş bir aralıkta çizgi romanda kullanılabilirler. Amacına göre kullanılan basit bir tarzın herhangi bir ortamda (medium) hikâye anlatmak veya seyircinin/okuyucunun özdeşleşmesi açısından oldukça verimli olabilir.

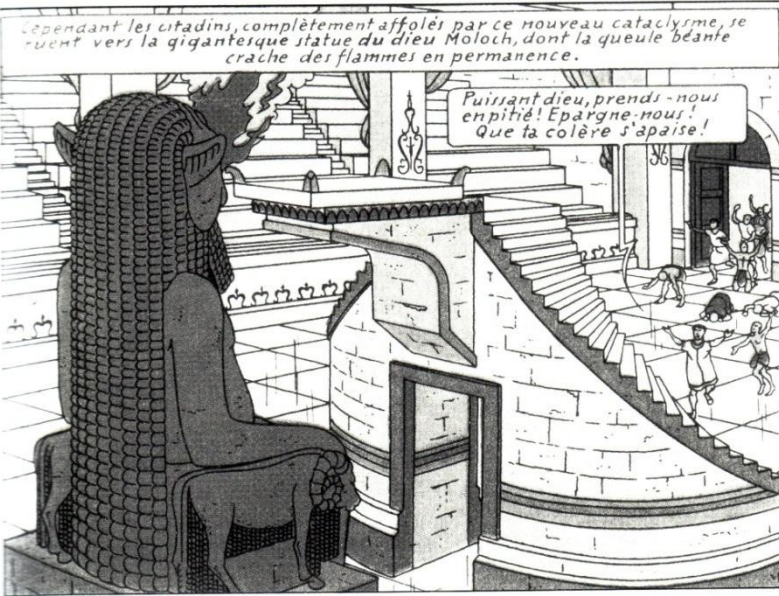


La nuit à Rome. Après une journée torride, un orage d'une extrême violence s'est abattu sur la ville. Des éclairs immenses illuminent le ciel de lueurs fantastiques, dans le grondement ininterrompu du tonnerre.

Resim 02. Alix. Legions Perdues, Martin, Casterman, 1965.

Resim 03. Alix. Ile Moudite, Martin, Casterman, 1969.

Resim 04. Alix. Prince du Nil, Martin, Casterman, 1974.



Dependant les citadins, complètement affolés par ce nouveau cataclysme, se ruent vers la gigantesque statue du dieu Moloch, dont la queue béante crache des flammes en permanence.

Puissant dieu, prends-nous en pitié! Épargne-nous! Que ta colère s'apaise!



Ces colonnes commémorent les plus grandes batailles gagnées, depuis des milliers d'années, par les Pharaons des deux Égyptes.

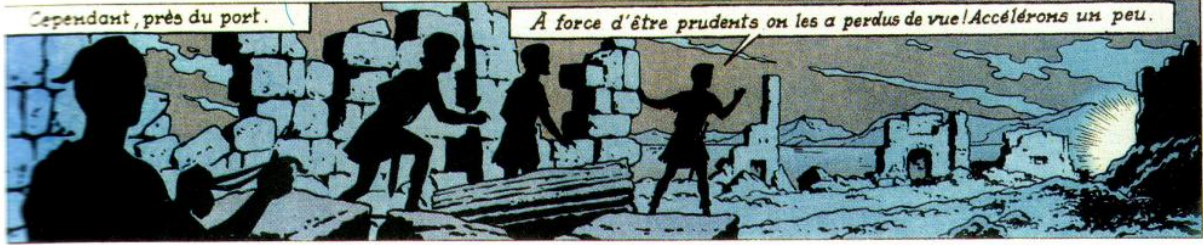
Quelle majesté!

Yani imajı basitleştirerek aynı anda büyüten karikatür sadece bir çizme biçimi değil, aynı zamanda bir görme biçimidir. Konuyla ilgili bir başka örnek ise Art Spiegelman'ın Maus'udur. Öyleyse aynı zamanda denilebilir ki basit bir stil, basit bir hikâyeyi gerektirmiyor. Çoklukla Avrupa çizgi romanlarında ve Japon mangalarında rastladığımız detaylı arka planlar üzerine basit ve abartılı karakterlerin yerleştirilmesini ve bu maskeleyen etkinin (effect) yarattığı farklı sonuçları da belirtmeden geçilmemesi gerekiyor.

Bir çizer hangi tarzı benimserse benimsesin, anlattığı hikâyenin duygusuna ve işleyişine hizmet edecek kontrol etmesi gereken başka değişkenlere de sahiptir. Bu şekliyle kitap çizgi roman okuyucularına hitap ettiği kadar çizerlere yönelik yol gösterici bir kaynak olarak da kabul edilebilir. Çizginin karakteristiği, rengin kullanımı, çerçeveleme, perspektif, yazılı ve görsel metinlerin grafik birleşimi ve diğer bütün elemanlar bir araya gelerek toplamlarından daha başka bir şeyi, çizgi romanı oluştururlar. Biçimine, dahil olacağı türe/tarza, düzenlemenin nasıl yapılacağına karar vermek ve kararı ustalıklı pratiğe geçirmek. Tatmin edici bir sonuca ulaşmanın yolu her katmanı bilinçli ya da bilinçsiz geçmekle mümkündür. En önemlisi de yaratılan hikayenin mekansal dilinin oynayacağı rolü doğru belirlemek gerekir.

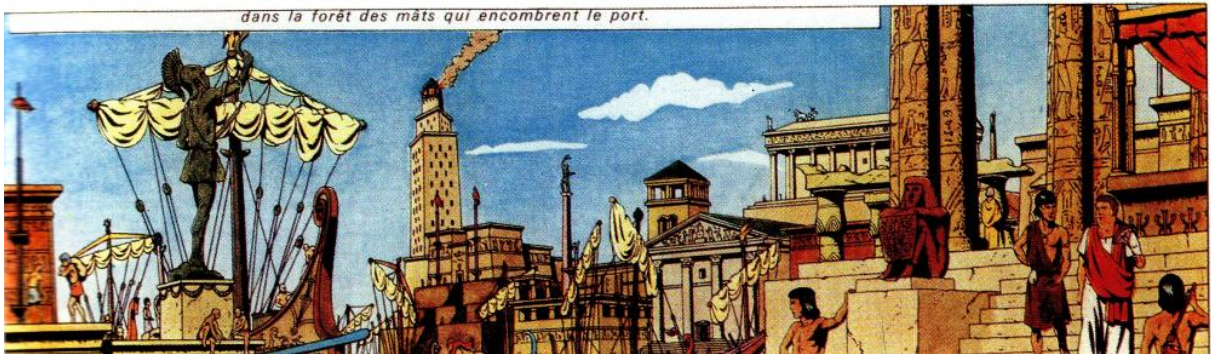
McCloud'un deyimi ile çizgi romanda anlam yaratma sürecinin en önemli noktası çerçevenin (frame) kendisi değil, çerçeveler arasındaki ilişkidir. Paneller arası boşluklarda belki de çizgi romanın oluşturduğu anlamın en temel aracı yatıyor: Okuyucunun zihni. Zihnimiz bir

çerçeveden diğerine geçerken yazılı ve görsel metinlerin oluşturduğu toplam imajlar arasında bağlantı kuruyor. Şöyle de söylenebilir, kâğıt üzerinde yazılmamış ve çizilmemiş olanları ya da kısacası olmayanları zihnimizde yaratarak çizgi romanın öyküsünü kendimiz tamamlıyoruz. Bir anlamda öyküye "yardım ve yataklık" ettiğimizi de söyleyebiliriz. Kare içinden kare içine ardışık olarak geçerken izlediğimiz mekanlar ve boyutlar arası geçişte bu dili oluşturmada en önemli etkidir.



Resim 05. Alix. Spectre de Carthage, Martin, Casterman, 1977

Parçaları gözlemleyip tamamını algılayabilmemizi sağlayan zihinsel sürecin karşılığı olarak "closure" kelimesi kullanıyor. Alternatifler içinde en açıklayıcı olarak "kapalı bağlantıyı" kullanabiliriz. İlk çerçevede eli baltalı ve ikincisinde ise yerde yatan bir adam gördüğümüzde artık çizgi romanın bize daha fazlasını göstermeye ihtiyacı yoktur. Görmesek de kanın iki çerçeve arasından aktığını biliriz. Aynı zamanda kentsel bir görüntüyle başlayan bir karede nasıl bir kentte var olduğumuzu görürüz. Ardından bu kent üzerinde herhangi bir noktaya odaklanarak kitlelerin hareketini kavrarız. Daha sonra da karaktere ulaşarak kurgunun ifade şekli tanımlanır. Kahramanımızın hangi konumda nasıl yol aldığını anlamış oluruz. Genelde tüm çizgi romanlarda benzer giriş yapıldıktan sonra hikayenin anlatımına geçilir, detaylar şekillenmeye başlar. Bu açıdan bakıldığında çizgi roman bir ortam (medium) olarak film, fotoğraf ve televizyondan daha farklı bir işleyişe sahiptir. Görüntüler arası boşluklar daraldıkça, izleyen kişinin harcaması gereken emek de minimuma iner. Bu konuda tüketicisine en büyük rahatlığı televizyon sağlar kuşkusuz. Çizgi roman ise en az veriyi sunup en çok ilgiyi talep eder ve okuyucunun istekli ve meraklı katılımı ile keyif kaçınılmazdır. Kâğıt üzerinde panellere bölünmüş olan zaman ve mekân parçaları zihinde oluşan kapalı bağlantılar sayesinde bir araya getirilip bütün, sürekli bir gerçekliğe kavuşur. Kısacası ikonlar, çizgi romanın kelime dağarcığı, 'closure' da grameridir.



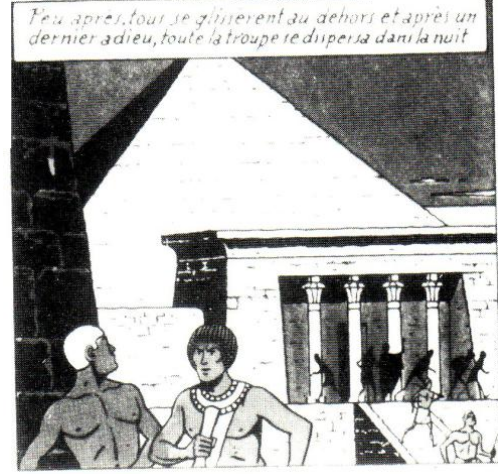
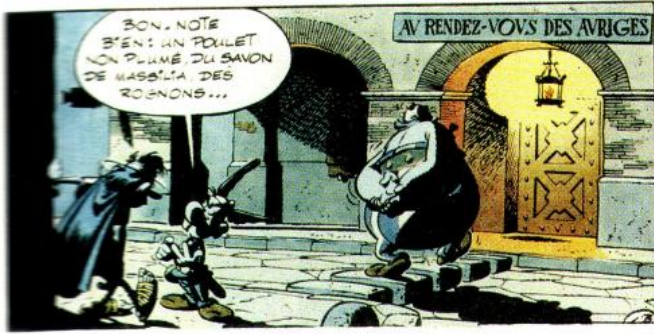
Resim 06. Alix. Sphinx d'or, Martin, Casterman, 1971

Paneller arası geçişlerde yaşanan deneyim sadece okuyucuyla değil, çizerin tercihlerine de bağlı olarak şekilleniyor. McCloud, panelden panele geçişleri altı türe ayırıyor. Andan ana, bir hareketten diğer bir harekete, bir olaydan diğerine ya da bir imajdan ilgisiz diğer bir imaja gibi. Amerikan çizgi romanları genel olarak hareketten harekete bir anlatıyı takip ederken, daha deneysel ve özgün işlerde diğer geçiş çeşitlerini görmek de mümkün. Aynı geçişlerin mangalardaki uygulamalarına baktığımızda, farklı bir zaman ve ritim duygusunun sonucu olarak, manga sanatçılarının çok daha geniş bir alanda hareket ettiklerini görürüz. Elbette bu farklılaşmanın kültürel olduğu kadar ekonomik bazı değişkenlere bağlı olarak da ortaya çıkabileceğini göz önüne almak gerek. Aynı zamanda ekonominin ve coğrafik ya da kültürel

etkileşimin de bunda rolü oldukça büyüktür. Kısaca, bir manga içine doğduğu kültür ve sanat geleneğinin doğası sonucu tercihini hareketin yanı sıra bir durum, bir ruh hali yaratmaktan yana da koyar. Çizgi romanın bu farklı görüntüsünün McCloud'u etkilediği açık: "Japon mangaları bir yere gelme hareketinden çok bir yerde olma durumunu vurgular ve çizgi roman burada başka herhangi bir yerde olmadığı kadar sanattır."

Resim 07. Asterix. Lauriers de Cesar, Uderzo, Goscinny, Dargaud, 1972.

Resim 08. Blake et Mortimer. Mystere de la Grande Pyramide, Jacobs, Lombard, 1959



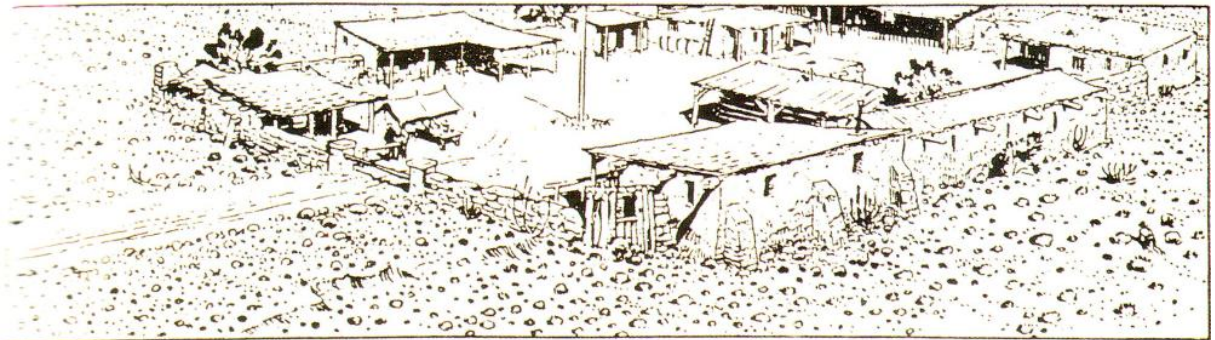
Sadece çizgi romanda değil fotoğraf ve resimde de zamanın sunumu sanatçıları birbirinden farklı arayışlara itmiş, sadece bunun üzerine özelleşmiş akımlar doğmasına neden olmuştur. Çizgi roman da zaman dondurulmuş, koparılmış anlardan çok daha farklı bir değişken olarak yer alır. Fotoğraftan alışlageldiği üzere çizgi roman da, tek bir imajın veya tek bir anın sunumu değil, aslında fotoğrafta zaman ile ilgili bir meseleye dokunulmuş oluyor.

Zamanın nasıl görselleştirilebileceğinin en temel cevabı hikâye akışı içinde panellere yerleştirilen detaylarda olabilir. Ayrıca paneller arasına kurduğumuz bağlarla (closure) zamanın aktığını biliriz. Kullanılan metinler ve sesin görsel efektlerle, kelimelerle ifade edilmesi ya da hareketin takibi zamanın varlığına işaret eder. Çizgi romanda panelin içeriği, sayısı, yerleştirilmesi, biçimi ve alanı kaçınılmaz olarak zaman algısını ve okuma deneyimini etkileyecektir. Bir panel, birçok farklı zaman parçasını içererek birkaç farklı panel dokusu taşıyabilir. Bu yüzden de çizgi roman diğer mediumlarda rastlayamayacağımız türden nadir ve özgün bir görme biçimi yaratabilir.

Potansiyelinin sınırlı bir kısmının hayata geçirildiğine inanılan çizgi romanın biçimsel özelliklerini kullanarak onu dönüştürmenin, sınırlarını geliştirmenin yolları üzerine zorlu denemeler yapmak gerekmektedir. "Kâğıt ve mürekkep olmadan çizgi roman olur mu?"

"Çizgi roman da farklı bir üretim ve tüketim şekli nasıl oluşturulabilir ve nasıl sürdürülür?"

Bu sorulara cevap bulabilmemiz için ilk önce çizgi romanın bir sanat olarak kabul edilmesinin yanı sıra üzerine akademik çalışmaların yapılması ve şu an ki durumunun saptanması, geleceğinin tartışılması gerekmektedir.

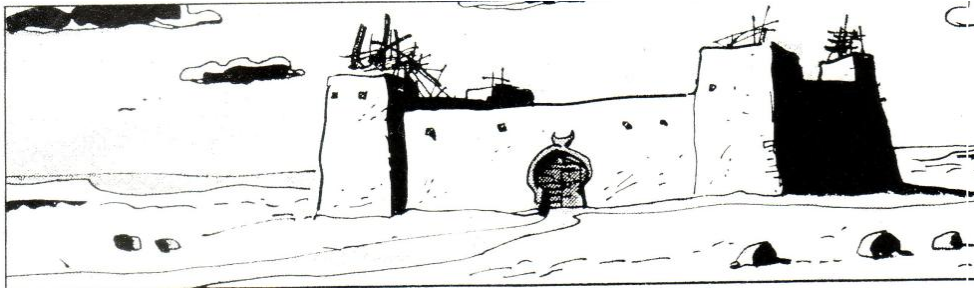


Resim 09. Blueberry. Nez Casse, Giraud, Charlier, Dargaud, 1980

2.1.2. Çizgi Romanın Sanat Akımları İçindeki Yeri

Eski çağlarda sanatları 9 adet Musa (esin perisi) simgeliyordu:

- Kalliope (ismi, güzel ses anlamına geliyor): Epik (destansı) şiirin esin perisi (kimi kaynaklara göre lirik şiirin)
- Klio (ismi, kutlamak, övmek anlamına geliyor) : Tarih (unutulmaması gerek ünlü, şanlı eylemlerin dile getirilmesi)
- Erato : Lirik (korolu) şiir (özellikle de aşk şiiri)
- Euterpe : Müzik (flüt)
- Melpomene : Tragedya
- Polymnia : Pantomim (ve yazma sanatı)
- Terpsikhore : Dans (ve hafif şiir)
- Thalia (ismi, bitkisel gelişme, doğanın fışkırması anlamına geliyor) : Komedyaya
- Urania : Gökbilim



Resim 10. Les Scorpions du Desert. Conversation Mondaline a Moululhe, Hugo Pratt, Casterman, 1984

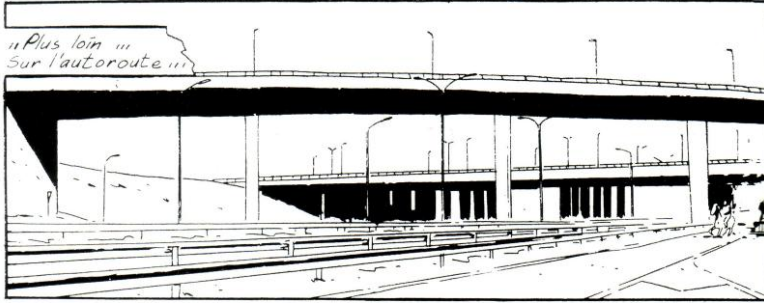
Orta Çağ'da sınıflandırma farklıydı ve sanatla bilim ayrı tutulmuyordu. İki grup altında sınıflandırılmış yedi adet "liberal sanat" vardı: İlki, trivium: retorik (belagat/söz sanatı), gramer (dilbilgisi) ve diyalektik (eytişim). İkinci grup ise quadrivium: aritmetik, geometri, astronomi ve müzik. "Mekanik sanatlar" ise mimari, heykel, resim ve kuyumculuğu ifade ediyordu. Sonraları, "güzel sanatlar" terimi 1752'de, Diderot ve Alembert'in Ansiklopedi'sinde ortaya çıktı ve orada, bugün plastik olarak adlandırdığımız sanatları ifade etmek için kullanılıyordu: mimari, heykel, resim ve gravür. Hegel, "Estetik" adlı eserinde, sanatları bir çifte ölçüğe göre sınıflandırıyor; giderek azalan bir maddesellik, giderek artan bir ifadelilik. Böylelikle, aşağıdaki sıralamaya göre altı sanat ayırdetmiştir: Mimari, heykel, resim, müzik, dans ve şiir.

Ricciotto Canudo, Fransa'da yerleşmiş bir İtalyan aydınıydı; ilk sinema eleştirmenlerinden sayılabilecek Apollinaire'in dostuydu. Canudo'nun 1911'de yazdığı ilk kitabın başlığı "Yedinci sanatın doğuşu" oldu. Bu kitapta sinemanın "uzam sanatlarının"¹ ve "zaman sanatlarının" (müzik ve dans) sentezini gerçekleştirdiğini düşünüyordu, yani kendisinden önce 5 sanat vardı. Sonra -belki de arada Hegel'i okumuştur- kurucu sanat olarak şiiri de ekledi ve

¹ mimari, resim ve heykel

sinemaya “7. sanat” mertebesini ayıran “7. Sanatın Manifestosu”nu yazdı. 1922’de, ilk sinema dergilerinden biri olan Yedi Sanat Gazetesini kurdu. Ayrıca sinemaya “onuncu musa” diyen Jean Cocteau pek itibar görmedi.

Sekizinci sanat, profesyoneller tarafından pek başvurulmayan bir ifade olmakla birlikte genellikle televizyon için kullanılır. Son olarak da “dokuzuncu sanat” bugün çizgi romana ayrılmıştır. Bunu bulan kişi büyük olasılıkla, 1971’de “Dokuzuncu bir sanat için çizgi roman”ı yayınlayan Francis Lacassin’dir. Onuncu sanata gelince; bu yer halen tartışılmakta ve çok sayıda öneri mevcut: internet, dijital sanat ve video oyunları daha ciddi öneriler arasında yer alan bazı dallar...²



Resim 11.
Morseil.
Morseil,
Crespin,
Humanoides
Assoices, 1979

2.1.3. Çizgi Romanın Farklı Coğrafya ve Kültürlere Göre Gelişimi

Batı Dünyasında Çizgi Roman Sanatının Gelişimi

Amerika’da gazeteler aracılığı ile yaygınlaşan çizgi romanın Avrupa’daki gelişiminde gazetelerin bir payı bulunmamaktaydı. Avrupa gazeteleri günlük çizgi dizi akımlarına ilgi göstermezken çizgi roman ilk olarak 1800’lerin sonunda çocuk dergilerinde görülür. Avrupa’da bu dönemde henüz bir sanat olarak kabul edilmeyen çizgi romanın gelişmesinde Fransa ve Belçika öncülük etmişlerdir.

Kuzey Ülkelerinde Çizgi Roman

Kuzey ülkeleri, çizgi romanın Japonya’dan sonra en çok okunduğu yer. Japonya’da üretilen toplam dergi ve kitapların yüzde 40’ını çizgi romanlar oluşturduğu bilinir. Kuzey ülkelerinde bu sayı nüfusa oranla ortalama yüzde 5,6 ve bu oran kuzey ülkelerini aşağı yukarı ikinci sıraya koyuyor. Kuzeyde çizgi romanların insanların hayatında özel bir yeri var.



Resim 13. Alix. Tour de Babel, Martin, Casterman, 1981

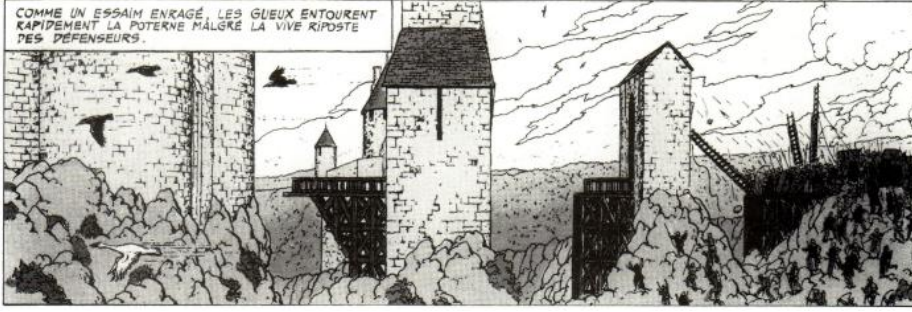


Resim 12. Asterix. Asterix et Cleopatre, Uderzo, Goscinny, Dargoud, 1965

² Isabelle Delauney-Kaplan

1972 yılına ait bir çalışma kuzey ülkelerindeki genç erkeklerin, genç kadınlardan %90 gibi ezici bir oranla daha çok çizgi roman okuduklarını ortaya koyuyor. Danimarka'da 1980'de yapılan başka bir araştırma da Danimarkalı gençlerin % 50'sinin çizgi roman okuyucusu olduğunu gösteriyor. Aynı yıllarda Amerika'da benzer bir oranda genç insanın çizgi roman tutkunu olduğundan söz edilir. Mizahi ürünlerin kuzeyde kolayca alıcı bulunduğunu da belirtelim.

Kuzey ülkelerine dair söylenecek başka bir özellik de, karakteri hayvan olan ya da hayvanla ilgili çizgi romanların çok sattığıdır. Kuzeyde yaşayanlar bir biçimde doğa ile bütünleşirler ve çizgi romanlarda hayvan olan örneklerin de belki de bu yüzden beğenildiğini söyleyebiliriz. Bir hayvan olan Donald Duck dergisi gibi...



Resim 14. Jhen.
Ecorcheurs,
Pleyers,
Casterman, 1984

Kuzey ülkelerindeki kadınların konumunun toplumsal siyasi mücadelelere dayandığını belirtmek gerekir. Kuzey ülkelerinde kadınlar dünya ölçeğine kıyasla önemli sosyal haklara sahiptir. Erkeklerle aralarında uygulanır bir eşitlik politikası sürdürülür. En azından teoride, iş yerlerinde, siyasette, yöneticilikte kota sistemi ile erkeklerle aynı oranda (yüzde elli) var olabilirler. Kadın çizgi romancıların ortaya çıkmasında çizgi roman pazarında ticari başarı ve rekabet ortamı ile yetinmeyen bir anlayışın da yürüdüğünü söylemek mümkün. Kadın çizerler, üretebilecekleri, denemeler yapabilecekleri ortamlar bulabildikleri için, bir an parlamayıp sonra tamamen sönen bireyler olarak değil, belli bir süreklilik içinde uzun vadeli var olabiliyor. Kendi işlerini kendi ayaklarında durarak sürdürebiliyorlar.

Kuzey ülkelerinin uzun yıllardır sosyal demokrat ve sosyalist kültürle yönetilmeleri, bu ülkelerde bir devlet siyaseti olarak kültüre önem verilmesini sağlamıştır. Çizgi roman zararlı, gereksiz ve tehlikeli değil, önemli bir 'kültür' ürünü olarak ele alınmaktadır. Devlet, çizgi roman üretimi için maddi kaynak ayırmaktadır. Kuzey ülkelerinde Kültür Bakanlığı adı altında bir kurum vardır: Bireyler ya da sanatçılar bir yayınevine bağlı ise yayınevleri, bu kuruma proje sunmaktadır. Kurum da ellerindeki parayı çeşitli projelere dağıtır. Her başvurana para alamasa da, çoğu proje de yardım almaktadır. Devlet ayrıca, kota siyaseti gereği başvuruların % 50'sinin kadın sanatçılar tarafından yapılmasını desteklemektedir.

Angoulême, Lucca, Kemi, Erlangen ve Amodora'da gerçekleştiren çizgi roman festivallerine büyük bir katılım söz konusudur. Kendi ülkelerine dönen yöneticiler de kendi bölgelerinde çizgi roman festivalleri düzenlemek için önyak olmaktadır.

Çeşitli türleri izleyen, onların bir çeşit saygı gördüğünü algılayan yetkililerin bu çabaları, çizgi romanın karşısında önyargı ve ayrımcılık üretilmemesini sağlıyor. Böylece bilimkurgudan, herkesin anlamadığı underground tarzlara kadar, olabildiğince eşit oranda maddi yardım dağıtımı yapılabilir.

Norveç'te düzenlenen ilk çizgi roman festivali tam da böyle bir çabanın ürünüdür. Norveç Kültür Başkanlığı'nın başındaki kadın Finlandiya'nın Kemi şehrinde düzenlenen çizgi roman festivalinden sonra, Norveç'teki çizgi roman üreticisi üç beş kişiyi topluyor ve onlara bir festival yapılmasını, bunun için maddi destek sağlayacağını ama bu festivalin Bergen şehrinde olması için ısrarlı olduğunu belirtiyor. Çizerler bir komite kuruyor ve Norveç'in ilk çizgi roman festivali Bergen şehrinde Raptus adı altında gerçekleştiriliyor.

Amerikalı kadın çizgi romancı Trina Robbins'in 'Kızlardan Girzlarla/from girls to grrlz' adlı kitabı, 50'li yılların 'genç kız yaşamı denilen' romantik içerikli çizgi romanlardan 70'li yılların feminist yaklaşımlarını anlatan antolojilere geçiyor. Sonra da 80'li ve 90'lı yıllardaki başkaldıran 'grrlz-hareketi' diye tanımlanan bir çizgi roman hareketinden söz ediyor.³ Ünlü bir Norveç sözlüğünde 'Kadın edebiyatı, erkeklerin pek de ilgisini çekmemiş özel deneyimleri anlatır ve kadına has özel konuları ele alır' denmektedir.

Pierre Bourdieu, 'İster kadın olalım ister erkek, hepimiz burada anlamaya çalıştığımız nesnenin bir parçası olduğumuz için, erkeksi düzenin tarihsel yapılarını bilinçaltımızdaki algılama ve değerlendirme formları şeklinde içselleştirmiş bulunuyoruz.' der.

Çizgi roman, ne yazık ki, adi, bayağı tanımlamalarından kurtulmuş değil ve bir sanat olarak kabul edilmiyor. Bu durum, 1980'lerde değişim sürecine girmişti, ama günümüzde, çizgi roman bir nevi, 'getto-kültürü' konumundadır. Bununla birlikte, karamsar bir tablo çizmek yanlış olur, çünkü piyasaya çok sayıda yayınevi, değişik tirajlarda, manga'dan süper kahramanlara kadar geniş bir yelpazeye yayılmış çizgi romanlar sunuyorlar; giderek büyüyen ve çok aktif bir okuyucu/koleksiyoncu topluluğu var. Yılın değişik zamanlarında, yaz tatili hariç, ülkenin değişik yerlerinde, çizgi roman borsaları, fuarlar ve değişik etkinliklerle, çizgi roman piyasası, hem güncel gelişmeleri takip ediyor, hem de talebi artırıyor. Ancak, bu tabloda dikkate alınması gereken bir nokta, satış rakamlarının, mangalar hariç, düşük olmasıdır. Günümüzde, çizgi romanlar sadece, bu kitleye yönelik bir ürün olarak sınırlı sayıda, tabii ki eskisine nazaran daha pahalı olarak basılıyor.

Araştırmalar, Kuzey Akdeniz ülkelerinde Bonelli çizgi romanlarının çok iyi satış rakamları yakaladığını, buna karşılık Orta Avrupa'dan itibaren, İskandinav ülkeleri de dahil olmak üzere, Avrupa'nın orta ve kuzey kesimlerinde kendini kabul ettiremediğini saptıyor. Türkiye'de de yaklaşık 50 yıllık bir geçmişe sahip olan Fumettilerin Alman piyasasında kabul görmemesinin nedenlerinden biri 'siyah/beyaz baskı'dır.

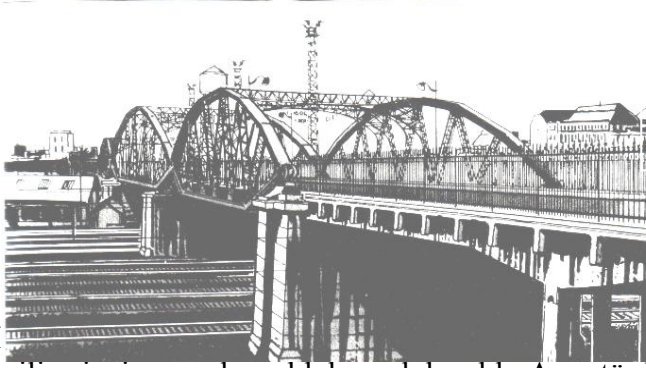
1950'li yıllarda, savaş sonrası Almanya'sında yayınlanan ilk çizgi roman olan, İtalyan piccololar, yüzbinlerle ifade edilen satış rakamları yakaladılar. Buna en iyi örnek 'Akim' dir.⁴ Ancak, 1960'ların ortasından itibaren özellikle Bastei yayınevinin, Belçika, İspanya, İtalya, hatta Türkiye'de çizerlere yaptırdığı⁵ renkli ve büyük boy dergiler, İtalyan çizgi romanlarını piyasadan sildi.

³ Real Girl, Action Girl, Deep Girl, Dangerous Woman...

⁴ 'Piccolo', 1950'lerin başından itibaren, İtalya'da çizgi roman basımında kullanılan biçime verilen isim. Dikdörtgen şeklinde, 7,5cm x 17,5 cm. boyutlarında, 32 sayfalık, bu biçimin yaratılmasında, hem İkinci Dünya savaşı sonrasındaki kağıt kıtlığı, hem de savaştan sonra insanların alım gücünün düşüklüğü göz önüne alınarak, düşük maliyetleri önemli rol oynamıştır.

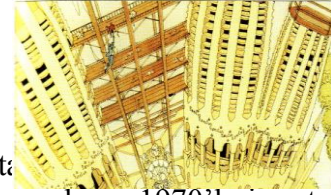
⁵ Conan benzeri bir kahramanın maceraları İstanbul'daki bir stüdyoya yaptırıldı.

1951 yılından beri, 'Micky Maus' 400 ile 500.000 arasındaki satış rakamları ile en çok satan çizgi romandır.⁶ Bu derginin, 'Alman ikiz kardeşi' olarak tanımlayabileceğimiz 'Fix ve Foxi', kapandığı 1990'li yılların başına kadar, ikinci sırada yer aldı. 1960-70 ve 80'li yıllarda Bastei yayınevinin çıkardığı, Fransa-Belçika kaynaklı macera türünden çizgi romanlar 80 ile 100.000 arasında satış rakamları yakaladılar. Aynı veriler, bu tarihlerde Ehapa yayınevi tarafından satılan süper kahramanlar içinde geçerlidir. Tüm, bu dergilerin satışı, gazete bayileri aracılığıyla gerçekleştirilirdi. Bu yöntem, 1980'lerden itibaren geçerliliğini yitirmeye başlayınca, albüm uygulamasına geçildi. Baskı ve dizayn kalitesi daha yüksek olan albümler, yaş ve gelir düzeyi daha yüksek bir okuyucu kitlesine hitap ediyordu ve satışı gazete bayileri değil, çizgi roman satış noktaları ve kitapçılar aracılığıyla gerçekleştiriliyordu. Ancak, bu uygulamada ulaşılabilen en yüksek satış rakamları, bir kaç istisna hariç, 5000 civarında idi. 1990'ların sonlarında, baskı kalitesi yüksek ve uygun fiyatla satış noktalarında ve gazete bayilerinde satışa sunulan süper kahramanlarla kısa bir süre için 80.000'lik satış rakamlarına ulaşıldıysa da, günümüzde, mangalar, çizgi roman piyasasının tartışılmaz lideridir.



Resim 15.
Brouillard Au Pont
De Tolbiac, Tardi,
Casterman, 1982.

Resim 16.
Enigme gaudi,
Sire, maimes,
1984



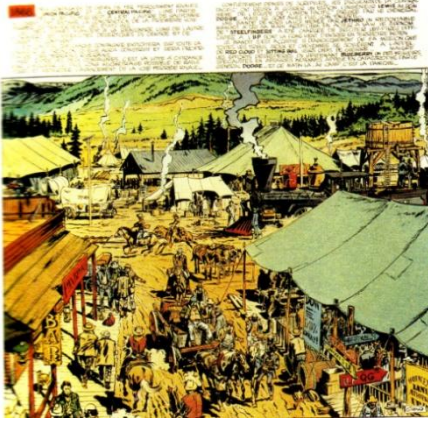
Üçüncü olarak, 1970'lerin ortasına kadar, fantastik çizgi romanlar da yaygın olarak basıldı. Aynı türden çizgi romanların, 1970'lerin ortasında, İngiliz çizgi romanları oldukça sık basıldı. Aynı türden çizgi romanların, 1970'lerin ortasında, 'Kobra' isimli bir dergi aracılığıyla, Türkiye'de de piyasaya sürüldü. Ama, son 25 yıldır İngiliz çizgi romanlarından hiç bahsedilmemektedir.

Frank Hampson ve Frank Bellamy tarafından çizilen 'Dan Dare', bugüne kadar, maalesef, Almanca olarak tek bir albümü yayınlanan harika bir eserdir.

1950'li ve 60'lı yıllarda, A.B.D.'de oluşan ve zamanla Avrupa'ya sıçrayan, zararlı kitap anlayışı nedeniyle, bilhassa Almanya ve Avusturya'da, çizgi romana karşı, neredeyse, histeri düzeyinde bir karşı kampanya başlatılmıştı. 1960'lı yıllarda, o zaman ki Kültür Bakanının desteğiyle, bazı çizgi romanların yasaklanması için başlatılan bir kampanyada, Avusturya gibi, az nüfuslu bir ülkede, 1.000.000 imza toplandığını düşünürsek, sansürün, çizgi roman üzerindeki baskısını daha iyi anlarız. 1980'li yıllardan itibaren video, bilgisayar oyunları gibi, daha zararlı yayınların ortaya çıkması, çizgi roman üzerinde ki baskıyı azalttı.⁷

⁶ Almanya'da 1967 yılından beri, Ehapa yayınevi tarafından piyasaya verilen, 'Walt Disney'in komik kitapçıkları' isimli cep kitabı biçimindeki 250 sayfalık yayın, klasik Amerikan Disney hikayelerinden ziyade, İtalya'da yazılıp çizilen hikayelerden oluşur

⁷ Tarkan'ın, Almanya'da yayınlanan serisinde, 3, 5, 78 ve 81. sayıları sansür nedeniyle toplatılmıştı



Resim 17. Blueberry. Homme Aux Poings D'Acier, Giraud, Charlier, Dargaud, 1970



Resim 18. Amour Sera Toujours Vainqueur, Willem, Humanoides Assoices, 1984



Resim 19. Angle Bleu, Clement, Magic Strip, 1983

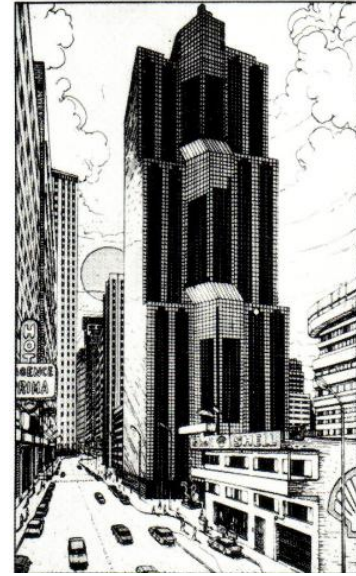
Fransa

Avrupa çizgi romanı 1970'li yıllarda biçim ve içerik bakımından önemli bir gelişme sürecine girmiştir. Anlatım sorunlarının aşıldığı ve yeni anlatım türlerinin geliştirildiği bu dönemde aynı zamanda sıra dışı kültürün de yayıldığı görülmektedir. Bu kültürün Avrupa'da en yoğun yaşandığı ülke Fransa'dır.

Avrupa çizgi romanının gelişmesinde önemli bir rol almış olan Fransız çizgi romanı 70'li yıllar boyunca en ünlü eserlerini vermiştir. Bu durum Avrupa'da çizgi romanın en verimli döneminin yaşanmasına olanak sağlamıştır. Çizgi roman bu dönemde çocuklara yönelik bir yayın olmaktan çıkıp yetişkinlere seslenen bir sanat dalı haline gelmiştir. Bu dönemde çizgi roman aynı zamanda Fransa'da edebiyatın görevini ve iletişim rolünü de üzerine almıştır.

Günümüzde Fransız çizgi romanı genel olarak Amerika kaynaklı üç akıma bağlı bir değişim izlemiştir. Bunlardan biri, çoğu Avrupalı çizeri etkisi altına alan Amerikan çizgi romanıdır. İkincisi yine Amerika'da yaratılan ve tüm dünyada yaygınlaşan Mad dergisidir. Bu dergide bir çok Fransız çizer de görev almıştır. Son olarak yine A.B.D.'de yaygınlaşan "underground" akımı Fransız çizgi romanının şekillenmesinde baskın rol oynamıştır.

Bu akım birçok çizerin yetişmesine yol açmış ve iletişime etki ederek insanların içinde yaşadıkları toplumun çarpıklıklarını görmelerini sağlamıştır. "68 Kuşağı" olarak adlandırılan dönemin etkisiyle Fransa'da tanınan bu akım, 1970-75 yılları arasında yayınlanan Actuel ve yayın hayatına 1960'larda başlayan Hara Kiri gibi Fransız çizgi roman dergileri tarafından desteklenmiş ve yaygınlaştırılmıştır. Bu gelişmelerle birlikte çizgi roman ticari açıdan çok verimli bir alana dönüşmüştür. Aynı dönemde çizgi romanda yeni teknikler ve basım yöntemleri denir. Tüm bu etkiler ve değişimler günümüz Fransız çizgi romanını biçim ve içerik bakımından bugünkü düzeyine ulaştırmıştır.



Resim 20. Chroniques De Fin De Siecle, Santi, Circus 78.

Mesleki amaçlı bu dergilerin dışında 1970-75 arasında pek çok amatör dergi ve fanzin üretilmiştir. Bu değişimlerin ardından deneysel grafik çalışmalar, cinsellik ve sıradışı yaklaşımlara ilgi azalmaya başlamış ve hala klasik anlatım biçimleri kullanan Belçika çizgi romanının yolu açılmıştır. Bu şekilde “L’Ecole Belgique-Française” olarak adlandırılan yeni bir akım ortaya çıkmıştır.

Pazarın durumu 2001 yılına kadar aralıksız dokuz yıl boyunca, Fransa’da yayınlanan çizgi roman sayısı artmaktadır. 90’lı yılların başında yeni çıkan kitap sayısı yılda 700-800 civarındayken⁸, 2003’te 2400 yeni albüm çıkmıştır, rekor bir sayı, her geçen yıl bu rakamın daha da artması beklenebilir. Fransa’ da yayıncılar iş hacimleri konusunda geleneksel olarak hayli ihtiyatlıdır fakat dolaylı göstergeler satışların da artmakta olduğunu düşünmemizi sağlamaktadır. Büyük ihtimalle %15 ile 25 arası bir dilimin içinde, ki bu da tarihi bir rekor olurdu. Dolayısıyla çizgi romanın, Fransız yayıncılığının toplam iş hacminde tuttuğu yeri -şu anda %1 civarında- artıracığı düşünülebilir.

En iyi satışların listesini dikkatle incelediğimizde, bestseller’ların, çoğu 25 yaşın üstünde olan serilerden⁹ oluştuğu ve Fransa-Belçika (Franco-Belge) geleneğinin kabul görmüş klasikleri olduğu ortaya çıkıyor. Bestseller’ların seviyesine ulaşan yeni seriler enderdir. On kadar albümde dokuz milyon satan Titeuf’ü sayabiliriz. En çok satan elbette geçen yıl 3 milyon basıp tükenen Astérix, ama o bir istisna, en iyi satış rakamları, toplam 66 milyonluk Fransız nüfusu için 300/500 000 arasında yer alıyor. Ayrıca şunu da eklemek gerekir ki, sıradan bir albümün çok düşük bir baskı sayısı ile çıktığı oluyor. 1500 basan kitaplara sıklıkla rastlanıyor.

Çizgi roman konusunda uzmanlaşmış, yani düzenli olarak çizgi roman yayınlayan yayınevi sayısı 150’nin üzerindedir. Bu da olasılıkla satış rakamlarının %90’ına tekabül ediyor. Daha büyük olan bu 25 yayınevi arasından on kadarı¹⁰ 15 yılı aşkın bir süredir Fransız pazarındalar, yayınların ve bestseller’ların çoğunluğu onların tekelindedir. Bu eski yayınevlerinin hepsinin de bu son yirmi yıllık dönemde yayın gruplarına ya da mali gruplara dahil edildiklerini/satın alındıkları belirtmek gerekir. Şu ana kadar ki son örnek Casterman’dır. Fransız yayıncı Flammarion tarafından alındı, ki o da İtalyan grubu Rizzoli’ye entegre olmuştur.



Resim 20. Chroniques De Fin De Siecle, Santi, Circus 78



Resim 21. Arriere-pays, Fernandez, Casterman, 1982

Resim 22. Berceuse Electrique, Benoit, Rodolphe, Casterman.



⁸ 80’lerden beri aşağı yukarı sabit bir rakam

⁹ Astérix, Blake ve Mortimer, Red Kit, Spirou, Boule ve Bill, Thorgal vb

¹⁰ Albert René, Albin Michel, Audie, Casterman, Dargaud, Delcourt, Dupuis, Glénat, Les Humanoïdes Associés

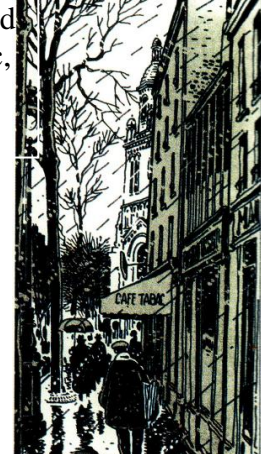
En yüksek çizgi roman satışları, sınırlı bir başlık sayısı ile hipermarketler ağında yapılıyor. Bu da şu anlama geliyor: Geniş kitle, haftalık ve aylık alışverişine çıktığı zaman, genel geçer tüketim ürünleri arasında çizgi roman almaktan da kaçınmıyor. Bu olgu yeterince eskiye dayanır ve alışkanlıklar arasına öyle yerleşmiş durumdadır ki Angoulême Çizgi Roman Festivali'nin özel sponsoru bu büyük dağıtım markalarından biridir. Kültür ürünleri dağıtımıcısı olan bazı zincirler de¹¹ iş hacimlerinin önemli bir bölümünü çizgi roman satışı üzerinden elde ediyorlar. Bunun dışında, oldukça az sayıda çizgi roman satan klasik kitapçıların bildik ağları dışında, Fransa'nın orta büyüklükte her şehrinde, yalnızca çizgi roman satan en az bir kitapçı bulunmaktadır, bunlar güncel üretimleri, ithal çizgi romanları ve yan ürünleri satarlar. Bu ağ aşağı yukarı 300 satış noktasına tekabül ediyor, bunların üçte biri, işlerini tanıtan ve yayıncılarla pazarlık eden bir dernekte toplanmış durumda¹². Bu arada, çizgi romanla ilgili bilgi ve eleştiri kurumlarından bahsetmek gerekmektedir. Öncelikle BoDoi'i bulunmaktadır. Başarılı serilerin, güncel dosyaların, röportajların ve son zamanlarda yeni yayınların ön tanıtımını/takdimini yapıyor. Çizgi Roman Müzesi ve éditions de l'an 2 tarafından ortaklaşa yayınlanan 9e Art, on yıla yakın bir süredir var olan bir tarih ve estetik dergisidir.

Günümüzde çizgi romanların satımında en önemli değerlerinden biri olarak auteur'lerin ün kazanmış üsümleri yer almaktadır.

Auteur, halihazırda Fransızca'da sadece 'yazar' demek için kullanılan bir sözcük değildir. Aslında kelimeye en yakın Türkçe karşılık 'fail'dir. Bir kitabın auteur'ü dediğimizde kitabın yazarıdır söz konusu olan ve sıklıkla da bu anlamda kullanılır. Ama farklı kategorilerin söz konusu olduğu bir alanda, yazarlık söz konusuysa buna ya 'écrivain' denir ya da görsel bir ürünün metniyse 'scénariste' denir. Tanımlardan anlaşılacağı gibi, bir bilimsel buluşun da auteur'ü söz konusu olabilir, yaratılan herhangi bir eserin de. Bu durumda 'yaratıcı', 'mucit', ve en yakın olarak 'sahip' kelimeleri veya 'eserin sahibi, yaratıcısı' önerilebilir.



Resim 24. Parti De Chasse, Enki Bilal, Christin, Dargaud, 1983



Resim 23. Memories du Future, Moebius, Humanoides Associes, 1983

İngilizce'deki author kelimesi de benzer anlamlar taşımakla birlikte, birincil anlamı yazarlıktır; fakat yine 'yapan kişi', 'fail' anlamında da kullanılır. Sinemada bugün İngilizce'de dahi Fransızca olarak yazılıp telaffuz edilen ve yerleşmiş olan auteur kavramıyla çizgi romandaki auteur kavramının örtüştüğü de söylenebilir¹³. Fakat bir filmin auteur'ünden

¹¹ FNAC, Virgin Mégastore

¹² Canal BD

¹³ Mercier

bahsedildiğinde ille de François Truffaut'nun 1954'te Cahiers du Cinéma' da yayınlanan yazısından yola çıkarak belirlenen anlamda kullanılması gerekmiyor. Bir filmi yapan kişi, 'damgasını vurmuş bir isim' olmasa da, o filmin auteur'üdür. Benzer şekilde, çizgi romanın yaratıcısına, hele ki hem çizen hem yazan kişiye, yazar veya çizer demekle sınırlandıramayız. Bu sık rastlanan ve Moebius, Bilal, Tardi gibi, mutlaka 'büyük isim' olmayan, hatta belki de hiç bir zaman olmayacak kişiler için de geçerlidir. Kapaktaki isim odur. O eserin yaratıcısıdır ve tanınmasa bile 'falanca kitabı gördün mü?' karşılığında 'peki auteur'ü kim?' denir. Yazar ve çizerin ayrı olduğu durumlarda bile aslında her ikisi de eserin ayrı ayrı auteur' leridir.

Yakın zamanlarda yapılmış bir sayım 1200 çizgi roman auteur'ünden, yani geçimini az çok çizgi romandan sağlayabilen sanatçılardan bahsediyor. Bu sayının %10'undan azı yazar ve ancak 80 kadın sayılmaktadır.

Son zamanlarda, heroic fantasy ve bilim-kurgu modasıyla, genre çizgi romanına büyük bir dönüş kaydedilmektedir¹⁴. Korsan hikâyeleri son zamanlarda kayda değer bir dönüş yaptı. Keza westernler de öyle¹⁵. Bir yandan da polisiye öyküler sevmeye devam ediliyor¹⁶. Ezoterizm ise yakın zamanda bir gelişme göstermiş durumdadır¹⁷. Tarihi öyküler ise, on kadar yıldan fazla bir süredir çok moda iken, görece bir yavaşlama yaşıyor¹⁸. Bütün zamanlar boyunca en çok sevilen tür olan ve her çeşidi bulunan mizahın hâkimiyeti ise tescillidir¹⁹. Bu arada, birkaç düzine auteur belli bir türde çalışmamakla birlikte halkın ilgisini çekecek kadar şöhret sahibidir²⁰. Ayrıca, geleneksel öyküler yerini bugünün çocuklarının gündelik yaşamına daha yakın hikâyelerine bırakırken, çocuklara yönelik çizgi romanın yenilediği de görülüyor²¹. Dikkate değer diğer bir olgu: Auteur'ler, daha okumayı bile tam öğrenmemiş çok küçük çocuklara hitap etmekten kaçınmıyorlar.²² Çocuklara sunulan grafiğin zenginliği ve çeşitliliği de kayda değerdir. Bu da yine Fransa-Belçika geleneğinden son derece uzak bir biçemi oluşturuyor.

Halka etkisi açısından, 90'ların en göze çarpan olgusu ise Fransa'da Japon çizgi romanlarının ortaya çıkmasıdır. Öncelikle şunu belirtmek gerekir ki, manga dalgasından en son etkilenen ülkelerden biri Fransa'dır. Diğer Avrupa ülkelerinde olduğu gibi, mangalar öncelikle televizyon aracılığıyla Fransız çocuk okurlarına ulaşmıştır. 80'li yıllarda, son derece popüler bir program çok sayıda Japon çizgi filmi yayımlamıştır. Ergenlik çağına geldiklerinde çocukluklarının kahramanlarına tekrar kavuşmak istediler. Manga fenomeni patlaması, Katsuhiro Otomo'nun Akira'sı ve Akira Toriyama'nın Dragonball'ının başarılarıyla 1996'da gerçekleşti. Bugün, dört yayınevi düzenli olarak her yıl 500 yeni eser yayınlıyor. Yerleşik bir okur kitlesi oluştu. Yayıncılar klasikleri ve daha kişisel auteur'leri yayınlamaya çalışıyor. Böylelikle, Osamu Tezuka'nın en önemli eserleri sırayla Fransızca'ya çevriliyor, Matsumoto, Tsuge veya Taniguchi gibi auteur'ler de yetişkin okurlara sunuluyor. Önceleri kaygı ve polemik yaratan manga fenomeni, artık Fransa'ya iyice yerleşmiş durumdadır. Japonca, çevrilen birinci dil, bunu İngilizce takip ediyor. Japonca son senelerde çok az sayıda yeni eseri çevrilen İtalyanca ya da İspanyolca'nın ise kat kat önünde gidiyor.

¹⁴ Arleston & Tarquin, Jodorowsky & Beltran, Gibelin & Wendling, Sfar & Trondheim vd

¹⁵ Le Tendre & Taduc, Lewis Trondheim vd

¹⁶ Al Coutelis & Bollée vd

¹⁷ Giroud & de Vita vd

¹⁸ Hermann vd

¹⁹ Vuillemin, Bretécher, Philippe Geluck ve Goossens gibi çizerler popüler

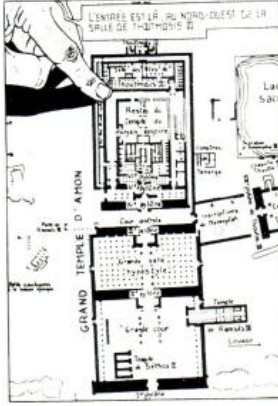
²⁰ Bilal, Moebius, Loisel, Tardi, Juillard, Yslaire, Baru vd

²¹ Bailly, Mathy & Lapière, Midam

²² Wilsdorf, Cécile Chicault ve Omond & Yoann onlardan birkaçı

L'Association, Amok, Cornélius, Atrabile gibi genç yayinevleri, yurtdışındaki benzerleriyle temas kurup auteur ve deneyim değiş tokuşu yapıyorlar. İnanılmaz dayanıklı olan bu yapılar, birkaç yeni öykü tipi ve derin bir estetik yenilenme kabul ettirmeyi başardılar: Çalışmalarda siyah-beyaza dönüş, resimsel ya da fotoğraf estetiğinin dahil edilmesi görüldü.

Otobiyografi ve röportaj başarıyla denendi ve şimdilerde geleneksel yayınlarda başka auteur'ler tarafından da kullanılıyor²³.



Resim 26. Marc mathieu. Faucon du Mu, He, Humanoides Associes, 1981



Resim 27. Marc Mathieu. Faucon de Mu, tome 1, He, Humanoides Assoices, 1981



Resim 28. Marc Mathieu. Empreinte Du Minotaure, He, Humanoides Assoices, 1983



Resim 29. Marc Mathieu. Faucon de Mu, He, Humanoides Assoices, 1981

Çizgi romanın yenilenmesi ayrıca çizgi romanın kendi anlatım biçimleri ve sınırlamaları üzerine düşünmekten de geçiyor. Bu sorgulama en çok gülünç bir biçim ve çokça mizah kullanılarak yapılıyor. Marc-Antoine Mathieu ve Benoît Jacques bunu deneyenlerden. Yeni nesilden çok sayıda auteur eserlerini ve temalarının yenilenmesini edebiyat alanında arıyor. Bunlara arasında Pascal Rabaté, Davodeau & Prudhomme ve Deprez sayılabilir. Başka auteur'ler de estetik bir yenilenmenin izleri peşinde, bu da sıklıkla resim sanatına yakın bir uygulamadan ya da fotoğrafçı yaklaşımdan uzak, siyah-beyazı yapmanın yeni bir yolundan geçiyor. De Crécy & Chomet, Olivier Bramanti ve Thomas Ott birkaç isim olarak hatırlanabilir. Bu yeni auteur'lerden birçoğu çocuklara hitap etmek istiyor ve bunu yapmaktan da özel bir keyif alıyorlar. Joann Sfar, çocuklar için yaptığı çalışmalarının onun gözünde en değerlileri olduklarını sıklıkla beyan ediyor.

Otuzdan biraz fazla yılda, küçük görülen alt-edebiyat konumundan bugün kabul gören ve itibarlı kültür ürünü durumuna geçti. Angouleme neredeyse otuz yıldır yapılan bir festivalden dolayı bütün dünyaca tanınıyor ve kayda değer bir popülerlik ve medyatik başarıyla anılıyor. Türün Avrupa'daki en önemli festivali ama tek festivali değil ve kısa süre önce yapılan bir sayım, Fransa'da ortalama her hafta sonu bir çizgi roman festivali gerçekleştiğinin hesaplanmasını sağladı. Buradan, fenomenin meşruluğu anlaşılabilir. Bu meşruluk kamu güçlerinin eylemlerinde de görülebilir. Neredeyse yirmi yıldır Kültür Bakanlığı, çizgi roman auteur'lerine ve yayıncılarına en zorlu projelerinde destek olabilmek için burslar veriyor. Her yıl, birkaç düzine kitap spesifik burs yardımları alıyor. Tabii bakanlığın eylemi Çizgi Roman Müzesi'nin finansmanında da görülüyor. Devlet, yerel ve bölgesel makamlar, 15 yıl önce açılan müzenin ayakta kalmasını sağlıyor.

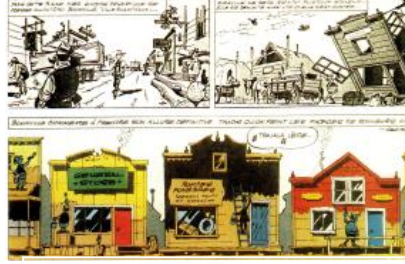
²³ Baudoin, Dupuy & Berbérien-Monsieur Jean, Jean-Christophe Menu, Mathieu Blanchin, Fabrice Neaud, Poincelet, Anne Herbauts, Boilet, Marjane Satrapi, Guibert, Sfar vd

Belçika

Avrupa’da kültürel bir merkez sayılan Fransa ve komşusu Belçika’da yetişkinlere yönelik yayınlar geniş bir pazar oluşturmaktadır. Bu pazar 1960’lardaki “hippy” devriminden sonra 70’li yıllarda “Metal Hurlant” dergisinin öncülüğünde ortaya çıkmıştır. Fransızca yayınlanan gülmece çizgi romanları daha çok Belçika asıllı çizerler tarafından üretilmekteydi. Bunların en ünlüleri, Hergé olarak bilinen ünlü çizer Georges Rémi’nin yarattığı ve 60 yıldır yayınlanan “Tintin” (Tenten), iki Fransız çizerin; Goscinny ve Uderzo’nun hayat verdiği “Astérix”, Morris ve Goscinny’nin yarattığı “Lucky Luke” (Red Kit) ve Belçika’da Spirou dergisinde yayınlanan “Les Schtroumpfs” (Şirinler)’dir. Bu diziler Türkçe dahil pek çok dile çevrilerek neredeyse tüm dünyada yayınlanmış ve üne kavuşmuştur. Avrupa çizgi romanını derinden etkileyen Belçika çizgi romanı okulu bu çizgi romanların yayınlanmaya başlamasıyla ortaya çıkmıştır.



Resim 30. Les Schtroumpfs.
Histoires de Schiroumpfs,
Peyo, Dupuis, 1972



Resim 31. Lucky Luke.
Ruee Sur L'Oklahoma,
Morris, Dupuis, 1960

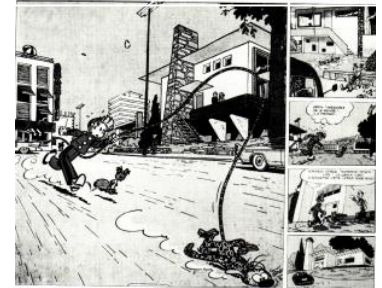


Resim 32. Tintin. Ile Noire,
Hergé, Casterman, 1944



Resim 33. Asterix. Lauriers de Cesar,
Uderzo, Goscinny, Dargoud, 1972

Resim 34. Spirou Et Fantasio. Pirates
Du Silence , Franquin, Dupuis, 1958



1920’lerin ortalarında Hergé tarafından yaratılan Tintin, kamuoyunu meşgul eden yerlerde hikayeleşmiş ve başarılı gülmeceleriyle siyasi yaklaşımlardan da uzak kalabilmeyi başarmıştır. Birinci ve İkinci Dünya Savaşı arasında kalan zaman dilimi içerisinde “Le Moustique, Bonjour gibi gazeteler sayfalarında çizgi romana yer vermeye başlamışlardır. Bunu izleyerek Belçika’da yerel bir gazetenin sahibi olan Jean Dupuis “Spirou” (Fırlama) dergisine hayat vermiştir. Dergi kısa sürede çok okunan bir süreli yayına dönüşmüş ve İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra bile okunan bir yayın olmayı başarmıştır.

Belçika’da 70’li yıllara gelindiğinde yayınevleri “devamı var” (*to be continued*) çizgi roman türleri yerine “tam macera”lı albümlere yönelmiştir. Bu dönemde bile Spirou ve Tintin yayınları varlıklarını sürdürmüşlerdir. Aynı dönemde, Belçika çizgi roman dergilerinin bünyelerine aldıkları yabancı çizerlerle birlikte Belçikalı okurlar yeni dergilerle tanışmışlardır. Günümüzde Belçika çizgi romanı Avrupa’nın en başarılı ve en etkili çizgi

roman piyasasına sahip ülke olarak ünlenmiştir. 1993 yılından itibaren Belçika’da yıllık kitap üretiminin % 32.1’ini çizgi romanlar oluşturmaktadır.²⁴

Hollanda

Hollanda çizgi romanı Belçika akımının aksine daha çok Amerikan çizgi romanından etkilenmiştir. İlk üretim yıllarında çoğunlukla çocuklara yönelik yayınlar piyasaya çıkmıştır. 1947’den sonra Het Volk ve De Standaard gibi gazeteler çizgi roman dizilerine yer vermeye başlamıştır. 50’li yıllarda ise Hollanda çizgi romanında önemli değişimler yaşanmıştır. Yerel sanatçıların çalışmaları basında yer almaya başlamıştır. Bu sanatçılar arasında en fazla rağbet gören Vandersteen’dir. Sanatçının Tintin dergisinde “Fantome Espagnol” adlı çalışması yayınlanmaya başlamıştır. Ünlü bir masalçı ve çizer olan Vandersteen’in çalışmaları oldukça ilgi görmüş ve onu takip eden Jef Broecks ve Jean Pol gibi çizerler yeni eserler ortaya koymuş, eski öykülerini yenileştirerek ve günümüze uyarlayarak yayınlamışlardır.

Son dönemlerde ise Hollanda çizgi roman akımı Ever Meulen gibi yaratıcılar sayesinde kendi kendini yenileyerek varlığını sürdürmektedir.

İngiltere

Günümüzde İngiliz çizgi romanı Amerikan çizgi roman piyasasından çok fazla etkilenmektedir. İngiltere’nin en tanınmış çizgi roman kahramanı olan “Judge Dredd” İngiliz basınında günlük dizi halinde yayınlanmaktadır. Amerikan çizgi romanı yaygınlığı nedeniyle yerel çizgi romanların sayısı çok az da olsa bu ülkede “Modest Blaise” ve otuz yıldır yayınlanmakta olan “Garth” gibi diziler göze çarpmaktadır.

İngiltere’de çizgi roman yayınlarının çoğu Amerikan Marvel şirketinin İngiltere kolu olan Marvel UK Ltd. tarafından piyasaya sürülmektedir. Diğer büyük yayınevi olan IPC , “Woman’s Own” ve benzeri dergilerle varlığını sürdürmektedir. Gençliğe yönelik olarak hazırlanan ve kendi dalında en çok satan dergi unvanını kazanan “2000AD” anarşik bilimkurgu çizgi roman dergisidir. Bunun yanı sıra savaş öykülerini konu alan “Battle” gibi dergiler de mevcuttur.

1990’ların başında Marvel UK şirketi bir atılımında bulunarak A.B.D. kaynaklı benzerlerine oranla daha fazla şiddet içeren, İngiliz pazarına yönelik yeni yayınlar başlatmıştır. Bunların içinde en çok tutulana “Death’s Head” olmuştur. İngiltere’de pazar payı bulan bazı yayınlar daha sonra Amerika’da da basılabilmektedir.

İtalya

İtalya’da çizgi romanlar konuları gereğince farklı yaş gruplarına hitap edebilmektedir. Böylece çocuklar ve yetişkinlere yönelik olan yayınlar orta noktada buluşturularak Amerika’ya göre kültürel düzeyi daha yüksek bir çizgi roman formatı elde edilmiştir²⁵. İtalya’da uzun süredir “Sergio Bonelli Editore” yayın evi tarafından yayınlanan “Tex Willer” kovboy çizgi romanının bu türün Amerika’daki örneklerine göre çok daha iyi oluşturulmuş olduğu kabul edilmektedir. Seksenli yıllardan itibaren yılda 25 milyon çizgi roman satmaya başlamasıyla, Walt Disney Company’le birlikte ülkenin çizgi roman pazarının yüzde

²⁴ Sanat Dünyamız 1997,64:11

²⁵ Sanat Dünyamız 1997,64:13

yetmişini paylaşan bir dev haline gelmiştir. İtalyanların Amerikan tarzı çizgi roman konusundaki başarılarını Haluk Kalafat şöyle yorumlamaktadır;

“İtalya’nın popüler sanatlarda Amerika’yı taklit ve takip ettiği aslında Spagetti Western’lerden de biliniyor. Bunun konjonktürel nedeni olarak, İkinci Dünya Savaşı’nın İtalya’da yarattığı psikolojik tahribat ile hemen akabinde gelen ekonomik krizler sonucu “fırsatlar ülkesine” verilen büyük göç oldu. İtalya’dan gidemeyenler için ise Amerika okyanusun diğer yakasındaki büyülü dünya olarak algılandı. Üstelik bu büyülü topraklarla güçlü bir akrabalık bağı oluştu. Ve neredeyse organik bir ilişki haline geldi. Amerika’ya büyük göç veren bir başka ülke Çin’di, ama siyasi rejimin kendine has dengesi, uzun yıllar Çin toplumsal yapısını domine edemedi. Ancak İtalya ve kapitalizm sürecindeki birçok üçüncü dünya ülkesi için durum tam tersiydi. Üstelik İtalya’nın özel bir durumu da var. İtalya Ortaçağ’dan beri bir sanat merkezi; sanatsal üretim ve tüketim olanakları var. Amerika’ya verilen beyin ve kol gücü, geriye Amerikan kültürü olarak dönmekte gecikmiyor. İtalyanlar özellikle popüler görsel sanatlarında Amerika’yı taklit ve takip etmekten gocunmuyorlar. Üstelik fason ürünleri zaman zaman (Leone’nin Spagetti Western’lerinde olduğu gibi) orjinallerinden bile daha kaliteli olabiliyor.”²⁶



Resim 35. Ken Parker, Ubojstvo u Washingtonu, Berardi & Milazzo. 2004



Resim 36. Ken Parker, Mine Town, Berardi & Milazzo, 2004



Resim 37. Ken Parker, Ubojstvo u Washingtonu, Berardi & Milazzo. 2004

İtalya’da Amerikan kovboy çizgi romanları kadar başarılı olan diğer yayınlardan, “Mister No” ana vatanında olduğu kadar Avrupa, Amerika ve Türkiye’de de çok sevilen bir çizgi roman olmayı başarmıştır. Martin Mystère ve Türkiye’de Kaptan Swing olarak bilinen “Il Commandante Mark” İtalya’da doğan ve ünü ülke dışına çıkan önemli çizgi romanlardan ikisidir. Türkiye’de “Alaska” adıyla yayınlanmış olan “Ken Parker” ise en başarılı kovboy çizgi romanı olarak sinema diline yakın çizimleriyle İtalyan çizgi romanlarının başyapıtlarından sayılmaktadır.

Tüm yaş gruplarına seslenen benzeri dergiler dışında İtalya’da sadece yetişkinlere yönelik bazı yayınlar da bulunmaktadır. Bunlar daha çok cinsellik ve şiddet gibi tabu sayılan konulara ağırlık veren dergilerdir. Genellikle bu tür dergilerin dağıtımı İtalya’da serbest iken, özellikle

²⁶ Cantek 2002:135

Amerika ve İngiltere’de bu yayınlar çok düşük düzeyde şiddet veya cinsellik içerdiğinde sansüre kolayca takılabilmektedir.

İtalyan çizgi romanı önemli ölçüde Amerikan kültürünün etkisi altında kalmış olsa da tüm dünyada tanınan ünlü kahramanlar yaratmayı başarmıştır. Türkiye’de çok okunan çizgi romanlar sınıfına girmeyi başarmış yayınlar Teksas, Tommiks, Zagor, Mister No, Atlantis (Martin Mystere), Teks ve Alaska (Ken Parker) gibi İtalyan çizgi romanlarıdır.

Almanya

Almanya, Birinci ve İkinci Dünya Savaşı dönemlerini toplumsal, siyasi ve ekonomik yönden ağır bedeller ödeyerek kapatmıştır. Bu, doğal olarak tüm yaşamı ve bununla beraber çizgi roman sanatını da olumsuz etkilemiştir. Tüm sosyal yaşamı yeni baştan yaratmaya çalışan Almanya çizgi roman konusunda yetersiz kalmış ve kendi çizgi roman kültürünün temellerini atamamıştır.²⁷ Bunun aksine Almanya’da yabancı çizgi romanların baskıları sayı ve kârlı yatırımlara dönüşmesi bakımından dikkat çekicidir. Amerikan, özellikle Marvel Comics yayınları asıllarından çok daha kaliteli basılmaktadır. Walt Disney karakterleri Almanya’da çok tutulan çizgi romanlar arasındadır. Avrupa’da Amerikan çizgi romanlarının sayısal olarak en yoğun tekrar-basımının yapıldığı ülke Almanya’dır. Günümüzde Almanya’da Japon çizgi romanları da oldukça güncel bir yer edinmiştir. Sadece Japon çizgi romanı satan kitapçılar çoğalmaktadır ve bu çeşitlilikten dolayı Japon yayınları Amerikan çizgi roman piyasasıyla ciddi bir rekâbet içerisindedir. Bu nedenle, araştırmalara göre²⁸ Almanya’da çizgi roman alanında yabancı ürün etkisi yerel çizgi roman kültürünün gelişmesine olanak tanımamaktadır.

İspanya

İspanya’da çizgi roman sanatı oldukça eski tarihlere dayanmaktadır. Henüz 1930’lu yıllarda çizgi romanlar bağımsız dergiler halinde yayınlanmaya başlar. İkinci Dünya Savaşı sırasında biri demokratik diğeri ise Nazi yanlısı iki karşıt gruba ayrılan İspanyol çizgi roman dergileri yönetimin Naziler tarafından kazanılmasının ardından yasaklanmışlardır. Daha sonra çıkan yasalara uygun olarak çizgi roman sadece çocuklara yönelik olarak ve sıkı denetim altında bulunması koşullarıyla basılmıştır. Bu kısıtlamalara boyun eğmeyen birçok çizer ülkeyi terk etmek zorunda kalmıştır. Avrupa’da ünlenen bu çizerler sonraları İspanya’da sansür uygulamasının kaldırılmasında etkili olmuşlardır. Demokratik sisteme geçiş tüm iletişim alanlarında olduğu gibi çizgi roman üretim ve kalitesinin de önemli oranda artmasına yol açmıştır.

1975’li yıllara gelindiğinde İspanyol okurlar tutarlı yayınlar gerçekleştirebilen dergilerle tanışmışlardır. Bunlardan en ünlüsü olan “Totem”le beraber okurlar pek çok yabancı çizerle tanışma fırsatını da elde etmişlerdir. Sonraki yıllarda Totem benzeri birçok deneysel çalışma yapan çizgi roman dergisi yayınlanır. Bu dergilerin İspanyol çizgi romanına en önemli katkısı, ülkenin klasikleri arasına giren bazı çizgi roman serilerinin ortaya çıkmasını sağlamaktır.

1980’lerde ise konu sıkıntısı çeken İspanyol çizgi roman piyasasına Amerikan yayınları egemen olmuştur. Aynı dönemde tekrar yayına başlayan iki eski dergi “Mas Madera” ve “El Capitan Trueno” İspanyol tarzı çizgi romanı yeniden gündeme getirmiştir. Fakat aynı zaman

²⁷ Sanat Dünyamız 1997,64:15

²⁸ Sanat Dünyamız 1997, 64:15

dilimde ortaya çıkan sorunlar, sürekli aynı dergilerin aynı tüketici kitlesi tarafından okunuyor oluşu ve ekonomik zorluklar alım gücünü sınırlamış ve çizgi roman piyasasını sıkıntıya sokmuştur. Kısmen de olsa bu sıkıntının izleri hâla sürmektedir. Günümüzde İspanyol çizerlerin çoğu yaşamlarını sürdürmek için reklam sektörüne yönelmişlerdir.

Türkiye

Dünyadaki gelişimin bir benzeri olarak Türkiye’de de çizgi roman ilk olarak gülmece içerikli ve resimli çocuk dergilerinde çizgi bant şeklinde görülmüştür. 1900’lerin başında fıkraların resimlendirilmesi gibi çizgi romana dahil edilmeyecek çizimler kullanılsa da gazetelerde çizgi roman sanatçılarında özel bir yer ayrılmamıştır. Cumhuriyetin yeni kurulduğu bu dönemde dışarıdan gelecek her türlü ürüne kültürel yozlaşmaya yol açacağı düşüncesiyle sıcak bakılmamıştır.²⁹ Çizgi roman ve çizgi bantların gazete ve dergilerde yoğunlaşması 1930’lu yıllarda başlamıştır. Bu dönemde Amerika’da çizgi roman belirli bir olgunluğa erişerek, başta Avrupa olmak üzere dünyanın çeşitli ülkelerine ihraç edilmeye başlanmıştır.



Resim 38.
Chevaller
Ardent.
Tresor du
Mage,
Craenhals,
Casterman
, 1975

Amerikan çizgi romanı Türkiye’de çocuk dergileriyle tanınmış ve orijinal isimler yerli isimlerle değiştirilmiştir. Haftanın belirli günlerinde, sinema yoluyla tanınan Walt Disney karakterleri gazetelerde seyrek olarak görülmeye başlamıştır. Bu çizgi romanlar, Türkiye’de herkes tarafından kabul görmüş bir edebiyat türünün tanımı kullanılarak “resimli roman” veya “sinema roman“ olarak anılmıştır. Aynı dönemde Tarzan ve Baytekin gibi eylem ağırlıklı filmlerin sinemalarda gösteriliyor oluşu çizgi romana getirilen bu tanımları etkilemiştir.

Amerika’da gazeteler aracılığıyla güncellenen çizgi bantlar toplumsal sıkıntılardan uzaklaşmak amacını üstlendiği için çocuklara değil yetişkinlere yönelik tasarlanmıştır. Amerika’da çizgi roman alanındaki gelişmeler Türkiye’ye çocuk dergileriyle yansımıştır. Yabancı çizgi romanların uyarlanması yayıncılara ve okurlara yeterli gelmemiş milli konulara yönelik ve Türkiye kaynaklı öyküler oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu çabalara rağmen çizerlerin sayılarının oldukça az olduğu görülür. 1930’lu yılların yarılarında ülkede oturmuş çizgi yapısına sahip dönemin ünlü çizerleri Cemal Nadir ve Ramiz’de ücretlerin düşüklüğü nedeniyle farklı yayınlarda çalışmalarına devam etmek zorunda kalmışlardır. 1940’lı yıllara gelindiğinde Türkiye zor koşullarla karşı karşıya kalmış, gazete ve dergiler sayfa sayılarını azaltmak zorunluluğu yaşamışlardır. Bu dönemde yabancı kaynaklı çizgi romanlar telifsiz kopyalanmıştır. Türkiye’de çizgi romanın yayılma süreci savaşla birlikte hızını yitirmiştir.

1950’li yılların başında Türkiye 1930’ların ortalarında yaşadığı gelişmeyi yeniden yakalamıştır. Çizgi romanlar çocuk dergilerinden gazetelere geçmeye başlamış ve yerli çizgi

²⁹ Cantek 2002:26

bant üretiminde önemli bir artış olmuştur. Bu değişimde Sedat Simavi'nin kurduğu ve Batıdaki örnekleri gibi pazar çizgi roman eki veren Hürriyet gazetesi önemli bir rol oynamıştır. Hürriyet'te kısa zamanda dönemin ünlü çizerleri Ratip Tahir, Sururi ve Şevki çalışmaya başlamış aynı zamanda, Fatoş (Blondie), Güngörmüşler (Bringing Up Father) ve Dedektif Nik (Rip Kirby) gibi 1950'li yılların ünlü Amerikan çizgi bantları da yayınlanmıştır. Hürriyet gazetesinin oluşturduğu rekabet ortamı pek çok yeni çizerin çizgi roman piyasasına katılmasına, pek çok gazetenin de çizgi roman sayfası oluşturmasına sebep olmuştur. Bedri Koraman, Turhan Selçuk, Altan Erbulak, Suat Yalaz, Şahap Ayhan, Faruk Geç, Ayhan Başoğlu gibi 1950 ortalarında yirmili yaşlarında olan birçok genç çizer çizgi romana bu dönemde başlamıştır.

1960'lara gelindiğinde gazetelerdeki yabancı çizgi bantların³⁰ sabitleştiği, yerli çizgi bantların azalmaya başladığı görülür. Fakat 1960'lı yılların sol ve milliyetçi akımlardan etkilenen iki çizgi bantı Turhan Selçuk'un "Abdülcanbaz"ı, Abdullah Ziya Kozanoğlu ve Suat Yalaz'ın işbirliğiyle ortaya çıkan "Karaoğlan" bu fikirlerden etkilenerek uzun süre yayında kalmayı başarmıştır. Karaoğlan beklenmedik bir başarıya ulaştığında ise Suat Yalaz bir yayınevi kurmuş ve Yeşilçam'ın yükseldiği dönemde Karaoğlan filmleri çekmiştir. İlgili nedeniyle Karaoğlan benzeri olan Malkoçoğlu, Bahadır, Kara Orkun, Tarkan ve Kara Murat gibi pek çok benzer film çekilmiştir.

1970 döneminde Amerikan çizgi romanlar emperyalist, tarihi konulu Türk çizgi romanları sağ görüşlü olmakla suçlanmıştır.³¹ Bu dönemde bazı çizgi romanlar siyasi fikirleri betimleyen göstergeler haline gelmişlerdir. "Mikrop" ve "Gırgır" dergileri sol görüşlü çizerlerin oluşturduğu yayınlara örnek gösterilmektedir. Bu yıllarda sosyo-politik gündemin de etkisiyle Türk çizgi romanı üretim ve çeşitlilik konusunda oldukça zenginleşmiştir.

1980'li yıllarda çizgi roman piyasası satışları düşen dergiler nedeniyle oldukça küçülmüştür. Gazetelerdeki çizgi bantların azaldığı ve her türlü yayının satışının düştüğü bu dönemde Gırgır ve onun tarzında gülmece dergileri yüksek tirajla okunmaya devam etmiştir. Bu tür dergiler 1990 yılının başında içeriklerini değiştirmeden "Hıbrır", "Limon" ve "Leman" gibi yayınlara dönüşmüşlerdir. 1995 yılına dek daha önce sözü edilen Kara Murat, Karaoğlan, Zagor, Atlantis, Milliyet Çocuk ve Gırgır gibi çizgi roman dergilerinin yayın hayatı son bulmuştur. 1990'ların ikinci yarısında özellikle İtalyan ve Amerikan çizgi romanları başta olmak üzere eski ve yeni diziler yayınlanmakta yerli üretimde ise Le-man dergisi satışlarıyla ön plana çıkmaktadır. Türkiye'de çizgi roman alanında 1970'li yıllarda satış başarıları yakalayan seriler üretilmiş olsa da günümüzde piyasada çok tutulan ve çeşitlilik sunan Türk yayınları bulunmamaktadır.

Amerika

Amerikan çizgi romanı günümüzde sahip olduğu konumunu gazete çizgi-bantlarına borçludur. Günümüzde kaybolmaya yüz tutmuş olan çizgi bantlar yükseliş dönemlerini 19. yüzyıl sonları ve 20. yüzyıl başlarında yaşamıştır. Halen okunmaya devam edenler ise tek tür gülmece konulu çizgi-bantlardır.

Çizgi roman bantlarına bugün bilinen şekliyle ilk olarak yüksek tirajlı Amerikan gazetelerinde rastlanmaktadır. "Devamı var" çizgi romanların atası sayılan ilk çizgi bantlar ortaya

³⁰ Fatoş ve Güngörmüşler gibi

³¹ Cantek 2002:29

çıkıldığında bu çizim tarzına zaman boyutu eklenmişti. Bu şekilde çizerler anlatılmak istenen hikayeyi karelere bölüp tarihsel bir sıralamaya koymaktaydılar.”³²

Çizgi romanın ilk şekli sayılan çizgi bantların gelişimi oldukça uzun bir zamana yayılmıştır. Geçmişleri 1894’e uzanmasına rağmen sanatsal olgunluklarına Hal Foster’ın “Tarzan”, (1929) ve Alex Raymond’ın “Flash Gordon” (1934) serileriyle erişmişlerdir. Bu yıllara dek Amerika’da sayısız çizgi bantlar üretilmiştir, bunlardan en ünlüleri, Richard F. Outcault’un 1895’te yarattığı “Yellow Kid” (Sarı Yumurcak) Winsor McCay’in fantastik çizgi romanların başlangıcı sayılan “Little Nemo in Slumberland”’i, Bud Fisher ve George Herriman’ın “Krazy Kat” (Çılgın Kedi) serisi ve Chester Gould’un başarılı çizgileriyle 1931’de yaratılan “Dick Tracy” çizgi bantıdır.

Dick Tracy karakterinin yaratılmasından iki yıl önce Amerika’da “The Funnies” adıyla gazete boyutundaki ilk çizgi roman serisi çıkartılmıştır. Bu dergide sadece ünlü ve yeni çizgi bantlar yayınlanmıştır. Gazetelerde yayınlanan çizgi bantların okuyucu tarafından zaten gazeteyle birlikte okunuyor oluşu bu dergiyi gereksiz bir masraf olgusuna dönüştürmüş ve dergi 13. sayısında kapanmıştır. Bu denemenin ardından başka çizgi bantı dergiler üretilmiştir. İlk deneme 1933 yılında Harry Wildenberg tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu türün ilk, dünyaca ünlü ve çizim tekniği ile bir başyapıt sayılan örneği Alex Raymond’un yarattığı “Flash Gordon”dur. Bu dizi kitapları, 1934’te Lee Falk’un “Mandrake the Magician”’ı ve Milton Caniff’in “Terry and the Pirates”’i takip etmiştir.

Gazete çizgi bantlarının dergi olarak yayımlandığı bu dönemlerde National Allied Periodicals adlı şirketin yayınladığı “New Fan Comics” dergisi hemen ardından “Dedective Comics” adıyla çok tutulacak olan bir dergi yayınlamıştır. Daha sonra National Allied Periodicals şirketi adını “Dedective Comics”’in baş harflerinden esinlenerek bugün bilinen isimle DC Comics olarak değiştirmiştir. “Dedective Comics” polisiye çizgi bantların öykülerini çizgi romana uyarlamıştır.



Resim 39. The Dreamer, Will Eisner, DC Comics, 1986



Resim 41. Watchmen, DC Comics

1941’de Will Eisner’in “The Spirit”’i gazetelerde 16 sayfalık çizgi roman dergisi eki formatında verilmeye başlanmıştır. Çizgi roman çizim tekniğine yeni boyutlar ekleyen sanatçı

³² Sanat Dünyamız 1997,64:25

“The Spirit” dışında “A Contract With God”, ‘The Dreamer’, ‘Watchmen’ ve “Ted Big City” gibi eserler de vermiştir.

Gazete kağıdına 32 sayfa ve illüstrasyon kapak biçiminde basılan çizgi romanlar 1940-50’li yıllarda yüksek tirajlara ulaşmışlardır. 1960 ve 70’lerde düşen çizgi roman satışları 80’lerde çizgi roman dükkanlarının açılmasıyla tekrar canlanmıştır. Bu dükkanlar Avrupa ve Amerika’da 1970’lerin ortalarında, eski çizgi romanlara karşı artan okur istemini karşılamak için yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu yıllarda gelişen ve yayılan çizgi roman koleksiyonculuğu yeni bir pazar oluşturmaya başlamıştır. Bunun yanı sıra sıkça düzenlenmeye başlanan çizgi roman fuar ve seminerleri, bu sanata karşı duyulan ilgiyi arttıran, yeni yazar ve çizerler için sanatlarını ispatlama alanları olan önemli buluşma noktaları haline gelmiştir.

1980’li yıllara gelindiğinde çizgi roman okurları büyük şirketlerin kendilerine sundukları dergilerden daha fazlasını talep etmişlerdir. Bu gelişmelerin ardından bazı yayınevleri ve dağıtımcılar o dönemin en çok tutulan çizerlerine okurların görmek istediği türden çizgi romanlar sipariş etmeye başlamışlardır. Sonuç olarak varılan nokta, küçük şirketler tarafından yayın haklarının çizerlere verilmesi ve bu sanatçıların büyük şirketlerden ayrılması olmuştur.

Marvel Comics’in yarattığı çizgi roman devrimi 1980’li yıllarda okurların yaş ortalamasını yükseltmiştir. Bunun yanı sıra bu kitleye seslenen bağımsız yayın şirketleri çizgi roman dükkanları aracılığıyla doğrudan kendi okurlarına seslenmeyi başarmışlardır. Bu şekilde orta düzey çizgi roman alanına yeni okuyucular kazandırmış ve orta düzey üretim için yeni sanatçılara gereksinim duyulmuştur. Bu üretim-tüketim döngüsü içerisinde Amerikan çizgi roman sektörü 1990’lı yıllarda genişlemeye devam etmiştir. Son yıllarda çocuklara ve yetişkinlere yönelik yayınlar kesin olarak birbirlerinden ayrılmıştır. Bu şekilde her derginin planlanan okuyucu kitlesine en kısa sürede ulaşması sağlanmaktadır. Amerikan çizgi romanı 1970’lerdeki sıkıntılı günlerinin aksine 1980 ve 1990’lı yıllarda büyümeye başlamış ve çizerlerin yayın haklarını kazanmasıyla bir yandan sanatçılar üretimlerinin karşılığını almakta, diğer yandan okurlar bu çeşitlilikten memnun kalmaktadırlar.



Resim 43. Conan The Barbarian, Stan Lee-Roy Thomas-John Buscema, Marvel Comics, 1974

Resim 44. Conan The Barbarian, Stan Lee-Roy Thomas-Rich Buckler-Ernie Chua, Marvel Comics, 1974

Resim 42. Conan The Barbarian, Stan Lee-Roy Thomas-Barry Smith, Marvel Comics, 1970



Resim 45.
Deadpool,
Kelly Denton
Massengill,
Marvel
Comics



Resim 46.
Deadpool,
Kelly
Denton Massengill,
Marvel Comics

Uzakdoğu

Din ve felsefenin Uzakdoğu resim sanatına etki süreci ve bu sanatları nasıl şekillendirdiği düşünüldüğünde yazı resmin bir parçası gibi düşünülmekte, illüstratif ve grafiksel ağırlığı olan resimler grafik tasarıma özgü yönleriyle değerlendirilmekte ve çağdaş çizgi roman sanatıyla ilişkilendirilmektedir. Bu bağlamda çağdaş grafik ürünlerin ve çizgi roman sanatının bu geçmişten yalıtılması zorlaşmaktadır. Bu açıdan Zen resmi incelendiğinde, bu eserler yüzyıllar öncesinin çizgi roman denemeleri gibi gözükmemektedir.

Uzakdoğulu sanatçılar, birçok defalar Zen üstatlarını ve sanatçıları bağırırken, etrafı gezerken, sinirli veya yüksek sesle gülerken ki anlarını betimlemişlerdir. Onların bu ifade tarzı ile çizdikleri günümüzün ustaca çizilmiş karikatür ve çizgi romanlardan farksız gibi görünmektedir. Bir eylem çizgi romanındaki kendiliğindenlik bu resimlerde de bulunmaktadır. Zen resmini oluşturan ilkelerden biri de budur ve kendi kendini eleştirebilme yeteneği bu resimlere karikatür veya çizgi roman tiplmesi özelliği katabilmektedir. Japonya, Kore ve Çin'deki ilk çizgi roman örnekleri olarak kabul edilen bu resimler ve Çin'de 15. yüzyılda yaratılan resimli öyküler bu sanatın tarihsel gelişimini ortaya koyan temelleri içermektedir.

Kendilerine özgü çizgi romanları, kökenlerinden dolayı kültürleriyle tamamen aynı paralele olan Çin, Amerikan ürünleri tarafından ezilmeyen nadir ülkelerden birisidir. Mitolojik ve günlük sahneler Milattan Önce 3. yüzyıl gibi erken zamanda ipek ve duvarlar üzerine resmedilmiş, resimli romanlar 13. ve 14. yüzyıllar süresince ortaya çıkmaya başlamıştır.

Günümüzden 500 yıl kadar önce, bilinen anlamıyla çizgi romana en yakın örnekler Çin'de görülmüştür. Bu örneklerden en ünlüsü "Maymun Kral" veya Çince'de bilinen ismiyle "Batıya Yolculuk"tur. Hikaye 1500 yılının ortalarında, bir memur-bilgin olarak tanınan Wu Cheng (1500-1582) tarafından yazılmış ve resimlenmiştir. Ünlü klasik Çin romanlarından biri olan "Maymun Kral" ironik bir seyahatin öyküsüdür. Wu Cheng gerçeğe dayanan hikayesini Çin 'fabl'larından, canavar hikayelerinden, söylencelerden, Uzakdoğu mitolojisinden, Budist ve Taoçu anlatımlardan bir karışım elde ederek yazmıştır.

Çizgi roman denemesi olarak değerlendirilecek önemli eserler "Üç Krallık", "Altın Lotus" ve "Kırmızı Çember"dir. Tüm bu hikayeler 100 illüstratif resimle ardarda kurgulanarak betimlenmektedirler. Günümüz çizgi romanlarından önemli bir farkları bulunmamaktadır.



Resim 47. 100 kareden oluşan Maymun Kral hikayesinin ilk üç illüstrasyonu.



Resim 48. 100 kareden oluşan Üç Krallık hikayesinin ilk üç illüstrasyonu.

1800'lerin sonlarında klasik romanlara ve oyunlaştırmalara dayanan küçük resimli öykü kitapları büyük şehirlerde son derece güncel olmuş, sanatçılar bu grafik iletişimin mevcut şekliinden etkilenmeye başlamışlardır.

Çin resimli-öykü kitapları genellikle güncel tarih öykülerine, operalara ve oyunlaştırmalara dayanan öykülerin kullanılmasıyla başlamaktadır. Çin sanat çevresi ve illüstratörler sadece Çin edebiyatıyla değil ayrıca William Shakespeare, Victor Hugo ve Mark Twain gibi Batı'lı yazarların önemli eserleriyle rekabet edebilmek için çocuklara ve yetişkinlere yönelik yüksek etik ve ahlaki boyutta kabul gören eserler sunmuşlardır. Ardından sanatçılar, genellikle gerçekçi bir tarzda desen çizimleri, ağaç baskı, mürekkep ve lavi, suluboya, yağlıboya ya da kağıt kesimleri şeklinde yazıları resimlemişlerdir.

“1920’lerdeki kültürel aydınlanma hareketlerinden sonra resimli öykü kitapları Çin sınırları içerisinde büyük kitlelere yönelik olarak üretilmeye başlanmıştır. Bu zamana kadar çizgi roman sanatçılarının bir dereceye kadar değerleri düşmüştür. Ancak 1930’ların başlarında ünlü Çinli yazar Lu Xun (Lu Zun) (1881-1936) yazarları ve sanatçıları, “Çizgi Romanların Savunması” başlıklı bir makalede okuyucuları resim-öykü biçimiyle ilgilenmeye çağırmışlardır. Lu Xun’un yanı sıra çağdaşı olan Mao Dun’un da (1896-1981) Çin’de çizgi romanların yaygınlaşmasında ve kitle eğitiminin tamamen erişilebilir formu olarak sunulmasında payları vardır.”³³

Çin’in ikinci başkenti sayılan Şangay Çin çizgi roman kültürünün beşiği olarak kabul edilmektedir. 1925’te Uluslararası Şangay Yayınevi, Çin’in kültürel tarihini yansıtan ve ilk Çin çizgi romanları olarak bilinen üç hikayeyi ”Batıya Yolculuk”, “Üç Krallık” ve “Yue

³³ www.china-on-site.com

Fei'nin Biyografisi"ni basmıştır. Japonya'ya karşı verilen direniş savaşı sırasında Çin çizgi romanı hızlı bir ilerleme kaydetmiştir. Bu gelişime öncülük eden ve "Dörtlü Dans" grubu olarak ünlenen Shen Manyun, Zhao Hongben, Qian Xiao'ai ve Chen Guangyi adlarındaki dört çizer o dönemde yeni bir çizgi roman alanı ortaya koymuştur.

1930'lu ve 40'lı yıllar boyunca ağır bir gelişim süreci geçirse de Kültür Devrimi'nden sonra Çin çizgi roman sanatı en verimli ve görkemli dönemine girmiştir. 1950 ve 60'larda klasik konular vurgulanmış, Halk Güzel Sanatlar Yayınevi ve Şangay Güzel Sanatlar Yayınevi seçkin Çin klasiklerini Batı tarzı resimleme tekniğiyle bir araya getirmiş ve yayımlamıştır. Bunlar daha önce de tarihi çizimleriyle basılmış olan "Üç Krallık", "Kırmızı Konak Rüyası", "Yue Fei'nin Biyografisi" ve "Batı Odası"dır. 1950'lerin başında birçok ünlü çizgi roman sanatçısı bir dizi çizgi roman yayınlamışlardır. "Bunlardan Liu Jiyou, Li Qi, Wu Biduan, Gu Shengyue, Lou Shitang'ın çizgi romanları, tecrübeli ve becerikli çizim tarzlarıyla bezenmiştir."³⁴ Bu dönemde "Kuştüyünden Mektuplar", "Kahraman Kızlar ve Erkekler", "Milyoner Zhao", "İşçi Çocuklar" ve "Okula Gitmek İstiyorum" gibi çok tutulan seriler yayımlanmıştır.

1951'den 1956'ya kadar sayısı on bini aşan iki milyondan fazla çizgi roman basılmıştır. Bu dönemde Çin çizgi romanının konularını, Çin klasikleri, filmler, yabancı edebiyat, peri masalları ve çağdaş kahramanlık öyküleri oluşturmuştur. Genellikle mürekkep, fırça, kabataslak çizimler, akuvarel, ağaç baskı gibi çizim teknikleri ve kağıt katlama kullanılmıştır. Çizgi roman sanatçıları bu biçimleri kullanarak kendi özel tasarımlarını şekillendirmişlerdir.

Çin'de bir başka ünlü çizer He Youzhi "Yang Gensi" adlı çizgi romanını bitirdiğinde, Liberasyon döneminden sonra kentlerde ortaya konan köklü değişiklikleri betimlemek amacıyla tarzını birden fazla serisi olan çizgi romanlar oluşturmak üzere değiştirmiş ve "Kentlerdeki Büyük Değişimler" başlıklı çizgi romanını yaratmıştır. Kültürel Devrim Çin çizgi romanı için olağandışı bir dönemin başlangıcı olmuştur. Devrimden önce yaratılan eserlere kapitalist ürünler gözüyle bakılmıştır ve tümü yok olmuştur. Ortak ve sıradan yaşamdan ayrılan pek çok yeni çizgi roman ortaya çıkmış, çağın karakterini yansıtan "Lenin in October" gibi ünlü çizgi romanlar üretilmiştir.

"Sanata hareketlilik ve çeşitlilik kazandıran tüm bu işler, Çin çizgi roman sanatı tarihinde en fazla oranda gelir getiren yayınlar olmuşlardır"³⁵. 1983'te Çin'de teorik çalışmaları ve çizgi roman yayınlarının başarısını denetlemek ve çizgi romanların üretimini arttırmak için "Çin Çizgi Roman Araştırma Topluluğu"³⁶ kurulmuş ve Çin Kültür Bakanlığı tarafından "Birinci Çin Çizgi Roman Yarışması" düzenlenmiştir. Daha sonra 1985'te Çin Çizgi Roman Yayınevi kurulmuştur. Gazetelerde yayınlanan bantları, çizgi roman kitaplarını ve yetişkin oyun hikayelerini kuşatan resimli öyküler günümüzde Çin'de okunan en yaygın ürünlerdir.

1980'lerin başında Çin çizgi roman sanatının kendi "Rönesans"ını yaşadığı kabul edilir. Bu dönemde eski yayınlar tekrar basılmıştır. Örneğin "Demiryolu Gerillaları" otuz milyon adet yeniden basım rakamına ulaşmıştır. 1980 dönemi çizgi romanlarının göze çarpan özelliği renkli baskıların görülmeye başlamasıdır. Bu yılların en ünlü çizgi roman serileri olan "Beyaz Işık" (He Youzhi), "Kırmızı Konak Düşlerinin Serileri" (Dai Dunbang), "Ev", "Su Zindanının Nefreti" (Xu Hengyu), "Orta Yaştaki Adam" (You Jingdong) yeni çizim tekniklerine uyarlanmış ve çok tutulanlar arasına girmiştir.

³⁴ www.china-on-site.com

³⁵ www.china-on-site.com

³⁶ Arts Association of China -AAC-

1990'ların ortalarında okuyucuların yaş ortalamalarında artış gözlemlenmiştir. 20'li ve 30'lu yaşlarında olan, çocukluktan çıkmış genç yetişkinler özlem duydukları geçmişlerine geri dönmek, koleksiyoncular ise gelecekte değerli yayınlara sahip olabilmek için çizgi roman okumaya başlamışlardır. Koleksiyonculuk Çin çizgi romanı yayıncılığını ileriye götüren önemli lokomotiflerden biridir. Bu dönemde başarılı olmuş yeni çizgi romanlardan birkaçı, Shen Yaoyi'nin "The Red Band of Earth", Zhao Qi'nin "Immortal Jingyu" , Hou Guoliang'ın "The Story of Hu Lanhe City" adlı eserleridir.

Bu çizgi romanlar, büyük eğitsel değeri olduğu ve toplumca ilgi gördüğü için devlet tarafından desteklenmekte, yarışmalar ve sergiler organize edilmektedir. Son yıllarda, yaklaşık olarak 700 milyon Çince resimli öykü kitabı basılmıştır. Günümüzde uluslararası ortamda Çin çizgi romanları dar çerçevesinden çıkmış ve tüm dünyada festivallerde sergilenmektedir.³⁷

Günümüz Çin çizgi romanı özgün tarzıyla göze çarpmaktadır. Kültürel öğelerin hala silinmediği 2000'li yıllarda çizgi romanlar genellikle Amerikalı benzerlerinin boyutlarındadır fakat Japon çizgi romanlarından farklı olarak tüm sayfaları renkli basılmaktadır. Son yıllarda Amerikan ve Japon çizgi romanlarının başarılı bir grafik elde ettiği yerel çizgi roman pazarını Asiapac ve King Comics Yayınları değiştirmiştir. Asiapac Publications Çince basılan çizgi romanları İngilizce'ye çevirerek Batı'ya yönlendirmektedir. (Resim 42,43)



Resim 49. "Mega Dragon and Tiger" (Image Comics) çağdaş Çin çizgi romanından örnek.

Çin'de çizgi romanların gelişimi günümüzde özellikle Cumhuriyet rejiminin uygulanmaya başlamasıyla büyümeye devam etmektedir ve son elli yıl içinde daha görkemli ve verimli bir hal almıştır.

Kültür, sanat, felsefe gelişimi ve coğrafya bakımından Japonya'dan hiç de uzak olmayan Kore, çizgi roman sanatında da neredeyse aynı niteliği yakalamış bir ülkedir.

³⁷ Çin'in en ünlü çizgi roman sanatçılarından, Wang Huaiqi "Keep The Red Flag Flying" (Kızıl Bayrağın Dalgalanmasına İzin Ver), Chen Guoqiang "Lives Of The Scholars (Bilginlerin Hayatı), "The Man Who Took It With Him" (Onu Yanında Götüren Adam), "A Wooden Man With a Stone Heart" (Taş Kalpli Tahta Adam), He Youzhi "The White Glow" (Beyaz Parlaklık), Gao Yun "Palace of Longevity" (Uzun Ömrün Sarayı), "Lo Lun Takes An Examination" (Lo Lun Sınav Oluyor), Yu Dawu, "Cheng Tang ve Xia Jie" birçok Uzakdoğu ve Avrupa ülkesinde tanınmaktadır.



Resim 50. Tamamı renkli basılan Çin çizgi romanında, iç sayfalardan örnekler (Mega Dragon and Tiger)

Çizgi roman, Kore sanatının 2. Dünya Savaşı sonrası dönemde önemli bir parçası olmuştur. Kore çizgi romanları Japonya'daki örneklerine çok benzeyen bir isimle "manwha" olarak tanınmaktadır. 'Manwha'ların çok azı İngilizce'ye çevrildiği ve dünya pazarlarında nadiren satışa sunulduğu için, yurt dışında en yakın okuyucu kitlesini Japonya'da bulmuş olan 'manwha'ların batılı pazarlarda fazla ilgi görmemesinin nedeni, Japon çizgi romanlarının dünya pazarlarında çok tutuluyor olmasıdır. Uzun yıllar boyunca birbirine benzer hikayeleri olan süper kahramanlardan sıkılan batılı okurlar, zihinlerini canlandıran ve kendilerine çok geniş bir konu yelpazesi sunan Japon çizgi romanlarına ilgi duymaya başlamışlardır. Bunun ardından 'manga'lar bilindiği gibi Avrupa ve Amerika'da günümüzde en çok okunan çizgi roman dizileri arasına girmeyi başarmıştır. Kore çizgi romanları da 'manga'ların bu başarısı sayesinde Amerika Birleşik Devletleri'nde ilgi görmüş ve batılı pazarlarda satılmaya başlamıştır.

Kore çizgi romanları fantastik konulara daha az yer verir. Ayrıca mangadaki gibi dev robotlara (mecha) da fazla rastlanmaz. Mecha'lar, sporla ilgili veya romantik hikayeler kadar popüler değildir. Kore çizgi romanları incelendiğinde en gözde konuların romantizm, arkadaşlık ve Uzakdoğu sporları olduğu görülebilir. Japonya'daki "shōjo manga" (kızlara yönelik çizgi roman) türü Kore'de "soonjung" olarak karşımıza çıkar ve ülkede en çok ilgi gören çizgi roman kategorisine girer. Ayrıca spor da, Amerikan çizgi roman yaratıcıları tarafından bulunan, Japonya'da olduğu kadar Kore'de de oldukça popüler olmuş bir çizgi roman buluşma noktasıdır. Kore çizgi romanlarıyla ilgili olarak, bir çizgi roman sanatçısı ve eleştirmeni görüşlerini şöyle yansıtmıştır;

"Kore'nin ünlü çizerlerinden olan Bin Lee'nin "Crazy Love Story" (Çılgın Aşk Hikayesi)ndeki biçemi, 'manwha'ya keskin, temiz ve karakteristik bir görünüm vermiş. Karakterler zekice çizilmiş ki gözlerim okurken resimlerin içerisinde düzgün ve zahmetsizce kayıyor. Japonya'nın en iyi çizgi romanlarını okumuş olarak açıkça söyleyebilirim ki, 'manwha' sanatsal olarak 'manga'yla eşit düzeydedir. Ayrıca her ikisi de kültürel önemi ve

Filipinler’de erken dönem çizgi roman ve karikatür sanatı incelendiğinde önemli ölçüde Amerika’nın etkisi altında kaldığı görülmektedir. Filipinlerde çizgi romana verilen isim "komiks"tir. ”Komiks” İngilizce’de çizgi roman anlamına gelen comics kelimesinden alınmıştır. 1900’lerde politik dergilerde dönemin ünlü politik karakterlerinin illüstrasyonları göze çarpmaktadır. Bu dergiler modern Filipinler çizgi romanlarının habercisi olmuştur. Filipinler’in resmi ‘komiks’ tarihinin 1926’larda, Filipin çizgi romanlarının babası sayılan Antonio S. Velasquez’in çalışmalarıyla başladığı kabul edilmektedir. Velasquez 1920’li yıllarda St. Cruz Manila’da ünlü bir yayın şirketi olan Ramon Roces’ta illüstratör olarak çalışmıştır. Daha sonra 1928’de dönemin güncel dergisi Liwayway’da çizer olarak görevlendirilmiş ve süreli yayın reklamı bölümünün metin tercümanı Velasquez Romualdo Ramos’la Filipinler’in ilk çizgi roman karakteri olan en ünlü çizgi bandı karakteri "Kenkoy"u hayata geçirmiştir.

Velasquez “Kenkoy”u betimlemek için güldürü ve karikatürize etme yöntemlerini kullanmıştır. Kenkoy toplumdaki bozulmayı, değer yargılarının Amerikan yönetimiyle sarsıldığı bir dönemi yansıtan tipik bir “züppe” ve “çitkırıldım” şehir insanı tiplemesidir.⁴⁰ “Kenkoy, II Dünya Savaşı’ndan sonra tek çizgi bant karakteri olarak hayatta kalmış fakat Japon bilgi bürosunun⁴¹ güç sağlaması fikrini yaymak için kullanılmıştır.”⁴²

II. Dünya Savaşı’ndan sonra, Amerikan çizgi romanlarını görmüş olan Filipinli sanatçılar oldukça etkilenmişlerdir. Dört yıllık acımasızlığın yıkıntılarının ardından ülkenin kalkınmaya ihtiyaç duyması yerel çizgi romanların gelişmesini hızlandırmıştır. Filipinliler kendilerini avutacak ve moral verecek bir şeye ihtiyaç duymuşlardır. Böylece ilk Filipin çizgi roman kitabı "Halakhak" doğmuştur. Bu kitapta komedi türü öykülerin dışında, mitsel bir Filipinli kahramanın maceralarına da yer verilir. Yeni bir yayın şirketi olan "Ace Yayınları"⁴³ Don Ramon Roces ve Tony Velasquez tarafından 1947’de çizgi roman dergileri yayınlamak üzere kurulmuştur. Aynı yıl, Roces’in "Palimbagang Tagumpay"ı Filipin dilinde basılarak, büyük satış rakamlarıyla başarıya ulaşmıştır. “Nanong Pandak”, “Lukas Malakas”, “DI-13”, “Ang Kalabog”, “Princesa Urduha”, “Kolokoy”, “Lagim” ve “Daluyong”, bu yayınevinden çıkan, ün kazanmış çizgi roman serileridir.

1955 yılının Ocak ayında Filipinlerde halk ve çocukların yayınlardan olumsuz etkilenmesini önlemek amacıyla cinsellik, korku, gangsterlik ve ahlaka zararlı diğer şeyleri içeren çizgi romanlar için önemli sansür kanunları uygulanmaya başlamıştır. Ülkede kendiliğinden sansür sürecini gözetmek amacıyla Filipinler Çizgi Roman Dergileri Yayıncıları ve Editörleri Derneği⁴⁴ kurulmuştur. Kuruluşun ilk başkanı, 1929’da ilk gazete komik resimli bantı “Kenkoy”un yaratıcısı ve 1964’deki komiks endüstrisi yenileşmesinin ardındaki en önemli sanatçı olan Antonio Velasquez’dir.

Filipinlerde çizgi romanlar vahşi ve müstehcen bir dil içermemekte, fiziksel acı ve biçim bozukluklarından söz etmemektedir. Çizerler ve yazarlar her yerde iyi bir dilbilgisi kullanmaktadırlar. Din kategorisinde ise herhangi bir din, rahip, ya da papaz kesimiyle dalga geçmekten ya da saldırıdan kaçınılmaktadır. Lent’in açıklamalarına göre, “Her zaman okurlara inancın önemini hissettirmeye çalışın; çünkü herkesin kaderini yönlendiren ve her

⁴⁰ Ardivilla, <http://www.wittyworld.com/comics.html>

⁴¹ the Japanese Information Bureau

⁴² Lent,1999:185

⁴³ Ace Publications

⁴⁴ APEPCOM

şeye kadir Tanrı kişinin her hareketini ve en derinlerdeki düşüncelerini görür” fikri Filipinlerde çizgi roman yönetmeliklerinde yer almaktadır.

Filipinler’de çizgi roman öyküleri arasındaki en yaygın temalar cinsel ahlak, zengin ve fakir arasındaki bölünme, şiddet, aşk, doğal olmayan olaylar, ceza, evlilikle ilgili sorunlar, bilim ve fantezi ile ilgilidir. Bilim kurgu ve fantastik konulu çizgi romanlar Filipinler’de en çok okunan türlerin başındadır. Kurgu çizgi roman öykülerinin başına bir önsöz eklenmekte ve editör bu önsöze bu tür yaratıkların sadece bir hayal ürünü olduğunu ya da batıl inançlara dayandığını ve bunların gerçek hayatta var olmadığını yazmaktadır. Aynı zamanda korkunç yaratıklar mümkün olduğunca yumuşatılarak çizilmektedir. Bilim kurgu öyküleri ise bilgi kaynağı olması açısından “bilimsel gerçeklere ve kabul edilmiş teorilere” dayandırılmaktadır.

1970’lerde ve daha sonraki yıllarda fantezi daha gözde bir tür haline gelmiştir ve sihirli güçler kazanan “hayatın zalim şakalarının kurbanları” işlenmiştir.⁴⁵ Yazar Soledad Reyes, fantezi komiks’lerinin sihirli bir daktilo ya da tükenmez kaleme kadar uzanan müthiş yetenekler ile sakatlar, çirkinler, hastalıklı kişiler ve fakirlik nedeniyle acı çeken kişilere yardım ederek yerleşik toplumun duyarsızlığının ve ihmali düzeltmeye çalıştığını yazmıştır.

Sıkıyönetim hükümetinin zor kullanan uygulamaları ‘komiks’lere geçici olarak yeni bir parlıltı vermiştir. Hatta hükümet nüfus artışı ve insanların köylerden Manila’ya göç etmelerinin denetimini arttırmak için ‘komiks’lerden yardım temin etmiştir. Bu noktada hükümet tarafından çizgi romanların kitleler üzerindeki etkisi değerlendirilmiştir.

1960 ve 70’lerde çizgi roman sanayisinde gelişmeler olmuş, bu dönemde sanatçılar kendi yaynevlerini kurmuşlardır. ACE Yayınevinin tanınmış sanatçılarından biri olan Mars Ravelo kendi RAIL adlı yaynevini kurmuştur. Bu yaynevinden çıkan “BAR’s” çizgi roman dergisi benzerlerinden daha farklı basılmıştır.

1970’lerin sonları fantezi, aşk, hüznün, komedi, korku-gerilim, hikayelerinin altın çağı olarak da görülmektedir.⁴⁶ 1970-75 yılları arasında hepsi birbirinden farklı konulara sahip çok sayıda örnekle karşılaşılır. Bu yılların en çok okunan çizgi romanları “Sleeping Beauty” ve “Zuma”dır. Aztek mitolojisinden alınmış bir kahraman olan “Zuma” Filipinler’de zamanın en çok satan dergisi olmuştur.

Aynı dönemde komedi de gündemdedir. “Komeex ve Happy Komiks” adlı eserler gülmece konulu çizgi romanların en çok satanları olmuştur. 1978’de çocuklar için üretilen “Funny Komiks” dergisi de okur kitlesi tarafından ilgiyle izlenmiş ve ün kazanmıştır.

Bu dergilerin geçmişi Filipinli sanatçıların hayal gücünden farklı şekillerde etkilenecek değişime uğramış ve gelişmiştir. Çizgi romanların film, yazarların yönetmen haline geldiği 1970-80 döneminde her sanatçı bu kuşak için yeni bir buluş gerçekleştirmiştir. Yıllar boyunca karikatür dergileri Filipinler’in hayatında önemli bir rol oynamıştır. Yayın ve konu çeşitliliği ile göze çarpan Filipinler çizgi romanı bu ülkede bir sektör haline gelmiştir.

Uzakdoğu toplumları arasında, en baskın çizgi roman kültürüne sahip olan Japonya’da, ülke sınırlarını çoktan aşmış, dünyada satış rekorları kıran bir çizgi roman kültürü gelişmiştir. Japonların ülkelerinde çizgi romana verdikleri isim ‘manga’dır. Japon çizgi romanları tüm

⁴⁵ Lent,1999:182

⁴⁶ Lent,1999:188

dünyada genel olarak bu isimle anılır. ‘Manga’ kelimesinin bilinen ilk kullanımı 1770’li yıllara dayanmaktadır. 19. yüzyıl boyunca ‘manga’ kelimesi özel olarak, üzerinde karikatürler bulunan ağaç bloklarını, özellikle de Hokusai Katsushika’nın (1760-1849) 1819’da yayınlanmış olan ve öğrencilerinin kullanması için kendisinin çizdiği taslak, çizim ve karikatürlerini adlandırmakta kullanılmıştır. Hokusai çizdiği taslakları iki Çince karakterin⁴⁷ birleşiminden oluşan “manga” kelimesiyle tanımlamıştır.

1984 yılında Japonya’yı dünyanın en çok basım yapan ulusu haline getirecek şekilde beş milyonun üzerindeki kitap ve dergi basımının %27’si ya da yaklaşık olarak 1.38 milyonu çizgi romanlar yani ‘manga’lardır. Bazı araştırmacı gazetecilerin bildirdiğine göre⁴⁸ günümüzde Japonya tuvalet kağıdı için kullandığından daha fazla kağıt çizgi romanlar için kullanılmaktadır.

Birçok Amerikan günlük gazetelerinin bir tam sayfasını dolduran ve pek çok gazetede birden yayımlanan çizgi roman parçaları Japonya’da bulunmamaktadır. Her Japon gazetesinin en son sayfasının yanında görülen dört kareden oluşan aile çizgi roman parçaları ve renkli ilaveler vardır ama Amerikan geleneği olan "pazar çizgi romanları"na rastlanmaz.

Günümüzde Japon çizgi romanlarının en bilinen şekli öykülü çizgi romanlardır. İlk defa çizgi roman dergilerinde seri halde yayınlanmış daha sonra da kitap haline getirilmişlerdir. Amerikan çizgi romanlarıyla aralarında çok az benzerlik vardır. ‘Manga’ların en büyük farkları, çok sayıda sayfaya sahip olmalarıdır. Amerikan çizgi romanları genellikle 30-50 sayfa kadar basılırken, Japonya’da haftalık bir çizgi roman dergisi yaklaşık 400 sayfa olarak basılmaktadır. Bazı dergiler Schodt’un (1996) belirttiği gibi 1000 sayfayı geçen kalın ciltli halde basılırlar.

Japonya’da en yaygın okunan çizgi roman dergileri genel olarak ikiye ayrılmaktadır. Bu iki genel grup, "shōnen manga" (erkekler için çizgi roman) ve "shōjo manga" (kızlar için çizgi roman)dır. Ortalama bir ‘shōnen manga’ üç dolardan daha azdır ve alıcı için fiyatı oldukça çekici bir unsurdur. ‘Shōnen manga’ dergilerinde yaklaşık 350 sayfa bulunur ve birbirine en uygun öykülerden ortalama on beş tanesi bir araya getirilmiştir. Kapak ve ilk birkaç sayfa renkli ve kuşe kağıda basılmaktadır, diğer sayfalarda ise Amerikan çizgi romanlarının aksine öyküler tek renklidir. Bunu telafi etmek istercesine ilk öykü kırmızı ve siyah kullanılarak, daha sonrakiler kağıdın kendi rengini fon olarak kullanarak basılmaktadır. Diğer ülkelerde erkekler için basılan dergilerin arasında çok azı Japon erkek çizgi roman dergilerinin tirajına yetişebilmektedir.

‘Manga’ların konuları, okur çeşitliliğinden bile daha fazladır. Yetişkin erkek çizgi roman dergileri, mizahı tereddüt ederek dikkatli biçimde kullanmışlardır. Sporun mükemmel öyküleri, macera, hayaletler, bilim kurgu ve okul hayatı konuları, sıra dışı komik ve söz oyunu yapan parçalarla (çizgi bantları) birlikte aralarına eklenmiştir. Kızların çizgi roman dergileri ayrıca denge kurmakla mücadele eder, ama ideal aşk öyküleri üzerine yoğunlaşması ve genellikle beyazırka aitlermiş gibi görünen kadın ve erkek kahramanları vurgulanmasıyla diğerlerinden ayrılır. Yetişkin dergileri, dini öykülerden müstehcen hikayelere kadar çoğunlukla değişen temaları işler ve savaşılar, kumarbazlar ve jigololarla doludur.

⁴⁷ "man" (kaygısız, ilgisiz) ve "ga"(resim)

⁴⁸ Schodt,1986:12

'Manga'ların bütün kategorilerinde giderek artan karmaşık hikayelere karşı bir eğilim vardır. Günümüzde okurlar, bilinen sıradan konulardan daha fazlasını talep etmekte ve sanatçılar da bunu karşılamaktadırlar.

Günümüzde Japonya'daki okurların arasındaki genel fikir birliği çizgi romanların, romanlar ve filmler kadar hayat hakkında bir şeyler söyleyebildiği yönündedir.⁴⁹ Bu konuda 'manga'ların en başarılılarından birisi, en tuhaf konuları; örneğin "mah jongg" (sebze doğrama), hatta okul sınavları gibi, konuları gösteren 'manga'lardır. Bu, olayların ve duyguların en içten ve yalın halini göstererek yapılmaktadır. Japonların tanımlamasıyla kendi çizgi romanları insanca ve duygusaldır.

Aynı zamanda, Japonya'da 'öykü anlatan' türdeki çizgi romanlar, çok az eğitim görmüş sanatçılar tarafından yaratılmış ve temel amacı eğlendirmek olan, edebi amaca karşı çok az istek duyulan çok yeni ve mütevazı bir türdür. Birçok çizgi roman doğal olmayan pornografi ve şiddet sahnelerinden dolayı oldukça vahşidir. Hatta bu unsurlar çocuk çizgi romanlarında bile bulunur. Kaçınılmaz olarak bir kısmı yetersiz biçimde uygulanmıştır ve niteliksiz ürünler ortaya çıkmıştır. Fakat hepsi Japon popüler kültürünün birer parçasıdır ve geçmişten gelen mirası, aşk fikrini, işe ve mükemmelliğe karşı tutumları ve fanteziye olan düşkünlüğü ortaya koyar.

Günümüzde Japonya'nın çizgi roman endüstrisinin belkemiği sayılabilecek beş büyük haftalık genç erkek dergisi aslında 10-11 yaş grubu için hazırlanmış yayınlardır, fakat okur kitlesi çocuklardan orta yaşa kadar çeşitlilik göstermektedir. Talepteki bu değişiklik ilkökul çağı çocukları için çizgi roman dergileri yapılmasıyla sonuçlanmış, sadece yetişkinler için hazırlanan çizgi romanların üretimini teşvik etmiştir.

Japonya din ve kültür anlamında Çin'den büyük ölçüde etkilenmiştir. Etkilenme süreci özellikle 6. ve 7. yüzyıllarda yeni ve güçlü bir din olarak tanınan Budizm'in Japonya'ya geçmesi ve benimsenmesiyle başlamıştır. Budizm tapınak binalarının yapımını ve duvar resimlemelerini de beraberinde getirmiştir. İnsanları ve hayvanları konu alan her türlü karikatürler, Nara şehri bölgesinde bulunan "Toshodoji" ve "Horyuiji" tapınaklarının duvarlarının ve tavanın arkasında bulunmuştur.

Japonya'nın bilinen ve tarihi kayıtlara geçmiş ilk karikatür eseri 12. yüzyılın başlarında, Toba adında bir Budist rahip tarafından çizilen "Chojugiga" (Hayvan Yazıları) dır. (Resim 56,57) Öyküsel ve resimli bu çalışmalar Japonların kendi mizah anlayışlarını da ekledikleri Çin sanatından köklerini almıştır. Chojugiga gibi resimli yazıların, Japon öyküsel çizgi roman sanatının hayatta kalan en eski örnekleri arasında olduğu kabul edilmektedir. Resimler ve yazılar günümüz çizgi romanlarındaki gibi sayfaların ya da çizimlerin çerçevelere bölünerek kullanılmasa da, bir sürekliliği sağlayacak şekilde, uzun bantlar halinde resimlenmiştir.



Resim 53-54
Chojugiga,
(Hayvan
Yazıları), 2.
yüzyılın
başlarında
Rahip Toba
tarafından
çizilmiştir.



⁴⁹ Schodt, 1986

Bütün kültürlerdeki ilk sanat türlerinde olduğu gibi, birçok erken dönem Japon resimli öyküsü de dini temalar içermektedir. Fakat konuların ciddiyeti sanatçıların mizahi yaklaşımını etkilememiştir. Kamakura dönemi sırasında (1192-1333) savaşın tüm ülkede en yoğun olduğu zamanda resimler, Budist inancın altı dünyası olan cennet, insanlar, ashura (dev tanrılar), hayvanlar, aç hayaletler ve cehennemi betimlemek için yapılmıştır⁵⁰. O dönemde bu resimlerle, insanlara Budizm'in temel öğretilerinden olan maddesel dünya ile bağlılığın koparılması hatırlatılmıştır. Bunu suçluluk duygusuyla sıkıntı yaşatarak değil, bir insanın yanlış davranışları üzerinde uzun bir düşünme süreciyle sağlamak amaçlanmıştır. Şekli oldukça bozuk şeytanların insanları korkutması, karnı aç yaratıkların cesetleri ve pislikleri yemesi, hastalıkların ve deliliğin ölümlülerin evlerine girmesi, garip ve sakat insanlarla çok korkunç bir dünya tasvir edilmiş ama sanatçılar bunları mizahi karikatürler gibi çizmişlerdir.



Resim 55. Aç Hayaletlerin betimlendiği "Gaki Zoshi" resimleri

Resim 56.
"Yüz
Şeytanın
Gece
Yürüyüşü"
adlı resim



Dini temalarla yapılmadığında, eski çizimlerin birçoğu günümüzdeki kadar şiddet dolu, alaycı ve tiksindirici konular içermektedir. "Bu çizimlerin temelini Rahip Toba'nın yazdığı ve çizdiği "Hayvan Yazıları" karikatürleri olduğu düşünülmektedir."⁵¹

17. yüzyılın ortalarında ciddi bir amaç için doğaçlama, mizah anlayışına yön veren dini çizgi romanlar şeklinde bir tür gelişmiştir. Bu tür "Zenga" adı verilen Zen resimleri olarak tanımlanmıştır. Zen resimlerinin en büyük amacı bir imajın yaratılması değil, akıl durumunun pekiştirilmesi olmuştur. Bu yüzden en yalın şekliyle Zen resmi, boşluğu temsil etmek için çizilen dairelerle tanımlanmıştır. Fırçanın çabuk ve deneysel hareketleriyle ruhsal gerçeklik siyah beyaz olarak kağıda dökülmüştür.

Yalınlığıyla Zen resimlerinin,¹ örneklik teşkil etmiş olduğu, Japon tahta blok sanatı üzerine çalışmış olan İngiliz sanatçı Josiah Conder'in yaklaşımıyla şöyle ifade edilmiştir; "Sanatının ve (esnek bir fırçayla yapılmış) düz çizim yoluyla şeklin tanımlanması için sürekli pratiğin üzerine getirilen kısıtlamalar, Japon ressamı, gölgeleme ya da boyama desteğine ihtiyaç duymaksızın, anlaşılması güç ve kavranamaz şekilleri bile bir çizgide ifade edebilme olanağını sağlamıştır."¹

17. yüzyılın ortalarında Japonya'nın eski başkenti Kyoto'nun yakınlarındaki Otsu kasabasında basit Budist muskaları şeklinde güzel kadınlar, rahip şeklindeki şeytanlar ve savaşçılar gibi konuların işlendiği çizgi romanlar yaratılmış ve satılmaya başlanmıştır. Kağıt kalıplar kullanılarak basılan bu resimlere, "Otsu-e" yani Otsu resimleri denmiştir. Güncel halk sanatı, bu resimlerin tahta blok baskı resme dönüşmesiyle canlanmış ve gelişmiştir.

⁵⁰ Gaki Zōshi

⁵¹ Schodt, 1986:28



Resim 57. Zen resmi, Bir bağırma ve bir kızgın yumruk, Sengai 1750-1837 kağıt üzerine çini mürekkep.

Dönemin politik etkileri incelendiğinde Edo döneminde (1600-1867) Japonya'nın kendisini korumak amacıyla toplumsal değişimleri durdurmaya çalışan feodal bir diktatörlük tarafından yönetilmiş olduğu görülmektedir. Katı bir sınıf sistemi kurulmuş, her şekilde politik ayrılık -sanat dahil- yasaklanmış ve yabancı milletlerle izinsiz olarak kurulan ilişkiler idam cezasıyla sonuçlanmıştır. Bu gericiğin son bulduğu dönemde, şehirlerde tüccar sınıfı arasında, barış ve para ekonomisinin düzelmesi, eğlenceye olan talebin artmasına sebep olmuştur. Bu tahta blok baskıların güncel tüketimi için toplu baskılar başlamıştır. Bu dönemde Ukiyo-e'ler en tutulan baskı türü haline gelmiştir. "Yüzen Dünya Resimleri" anlamına gelen Ukiyo-e terimi hayatın belirsizliğini ve insanların umutsuzluk duygularını azaltmak için haz arayışını anlatmıştır. (Resim 61,62) Ukiyo-e sanatı çay kutuları üzerindeki ambalajlarla Avrupa'da da tanınmış ve İzlenimci sanatçıları oldukça etkilemiştir.

Birçok eski Japon sanatı gibi Ukiyo-e'de sanatçıların, yetersiz olan anatomi ve perspektif üzerinde durmaksızın bir nitelik, biçim ve izlenim yakalamaya çalıştıkları ve bu özelliklerin çizgi romanında da gerekli olduğu ileri sürülmektedir. Ukiyo-e resminin çizgi romanla karşılaştırılmasını Frederic Schodt şöyle değerlendirmiştir;

"Günümüzün çizgi romanları gibi Ukiyo-e'ler de zamanının popüler kültürünün bir parçasıydı; canlı, kolay, ucuz, eğlendirici ve neşeliydiler. Bu tarzın ustaları düzenli olarak eserlerine çizginin şekil bozukluğuyla denenmiş bir mizah aşıyor, fantastik, dehşetli ve erotik unsurlardan da biraz koyuyorlardı. Ünlü baskı sanatçısı Hokusai Katsushika (1760-1849) günümüzün Japon çizgi roman terimi olan 'manga' kelimesini bulan kişidir. Diğer sanatçılardan örneklemelerde bulunmak gerekirse, 18. yüzyılda yaşamış olan Sharaku Toshusai, bir karikatür ustasıydı. Ressam Yohitashi Tsukioka'nın şiddetli savaş resimlerinde bugünün çizgi romanlarında yer alan karakterize etme biçimleri ve aynı türdeki kan sıçramaları görülebilir. Bu da çağdaş Japon çizgi romanının kökenlerinin geleneksel sanatlar olduğu yargısıyla bizi bir kez daha karşı karşıya getirir."⁵²

Edo dönemindeki tahta blok basımı ayrıca dünyanın ilk bilinen "çizgi roman kitapları" yapımları olarak da kullanılmıştır. İlk dönem resimlerdeki gibi ardışık panelleri ve sözcük balonlarını içermemişler, fakat bunun yerine yirmi sayfa resimden metinli veya metinsiz olarak tasarlanmış ve ipli cilt veya akordeon katlama tarzıyla bağlanmışlardır.

Eski sanat formları gelecek yüzyıllarda kaybolma tehlikesiyle yüz yüze olsa da çizgiye yansıyan bu ruh ve geleneğin günümüz Japon çizgi roman sanatçılarına ilham verdiği

⁵² Schodt,1986:35

düşünülebilir⁵³. Japonya’da ünlü bir manga çizeri ve eleştirmeni olan Yonezawa Yoshihiro’nun Japonlar ve ‘manga’ hakkındaki makalesi şu sözlerle başlar;

“Çizgi romanlar Japonya’da çok fazla kişinin tahmin edebileceğinden daha çok rağbet görmektedir. Japonya’da basılan tüm yayınların % 40’ını çizgi romanlar oluşturmaktadır. Her ay yaklaşık 350 çizgi roman dergisi, 500 kadar da çizgi roman kitabı yayınlanmaktadır. Japonya’yı ziyaret edenler, yetişkinlerin ‘manga’ okuduğunu görerek çok şaşırabilirler.⁵⁴”



Resim 58.
Ukiyo-e Resmi,
19. yüzyıl



Resim 59. Ukiyo-e
resmi, Erken 19.
yüzyıl, Kuniyoshi
Utagawa. Kunisada
Utagawa.

1853 yılında Commodore Perry tarafından yönetilen Amerika Birleşik Devletler Donanması kendi kabuğuna çekilmiş olan Japonya’yı dış dünyaya açılması için zorlamıştır. Elli yıl içerisinde feodal bir krallıktan çağdaş ve batılı bir topluma dönüşmeye başlayan Japonya’da sanat da dahil olmak üzere yaşamın bütün dallarında bir devrim yaşanır. Modernizm’in Japonya’daki ilk izlenimlerini Frederic Schodt şöyle ifade etmiştir;

“Japonyadaki toplumsal düzen ve teknoloji, karışıklıklarla ve çelişkilerle beraber geldi. İki kılıçlı eski Samuraylar palto ve melon şapka giymiş bir şekilde caddelerde dolaşmaya, eskinin vejetaryenleri de biftek yemenin yüceliklerini övmeye başlamıştı. Japonya’da binalara girerken ayakkabıları çıkarma geleneğine sadık kalan Japonlar bu kez ilk trenlerine binerken de garda ayakkabılarını çıkarmışlar ve gidecekleri yere vardıklarında ayakkabıları olmadığını görünce şoke olmuşlardı.”⁵⁵

Japonya’da, Avrupa tarzı çizgi romanlar İngiliz Charles Wirgman (1835-1891) ve Fransız George Bigot (1860-1927) tarafından tanıtılmıştır. Japonya’da “Wakuman” olarak anılan Wirgman, “Resimli Londra Gazetesi” için 1857 yılında Japonya’ya muhabir olarak gönderilmiştir. Çağdaşlık bağlamında önemli değişimlerin yaşandığı Japonya’da karikatür ve çizgi roman sanatının en önemli dönüm noktalarından biri olarak nitelendirilen bir ilk gerçekleştirilmiş, İngiltere’de “British Punch” olarak bilinen derginin “Japan Punch” uyarlaması Charles Wirgman tarafından yayınlanmıştır. Japan Punch, içerik olarak yabancı topluluğun dışındaki yaşantıyla fazla ilgilenmemiş, tipik İngiliz davranış biçimlerini resimlemiştir. Zamanla Japon toplumunun yaşantısıyla ilgilenmeye başlayan Wirgman, Japon

⁵³ Yoshinori,1999:22

⁵⁴ Nipponya 1999:9:22

⁵⁵ Schodt,1986,38

toplumunun modern hayata uyum sağlama sürecini eğlenceli fakat küçük düşürmeyen bir yaklaşımla çizmiştir.

Japonlar için çizgi roman konusunda önem taşıyan ikinci isim Fransız George Bigot'dur. 1887'de Japon toplumunu eleştiren karikatürler çizdiği dergisini yayın hayatına geçirmiştir.

Japon sanatçılara göre, bu iki Avrupalı çizer sadece mükemmel karikatüristler değil aynı zamanda perspektif, anatomi ve gölgeleme konusunda Japon çizgi romanına daha önce Japon sanatında kullanılmayan önemli değişimleri kazandırmışlardır. Avrupa dergilerinin tanınmasıyla gelişmiş toplumsal ve siyasi çizgi roman geleneği benimsenmiş, bu iki Avrupalı sanatçının kullandığı sözcük balonları ve yeni basım teknolojilerinin öğrenilmesiyle Japon çizgi romanı, çağdaş örnekler üretebilecek alt yapıyı oluşturmaya başlamıştır.

1920'lerde çok sayıda Japon karikatürist, Rakuten Kitazawa, İppei Okamoto, Sako Shishido ve Yutako Aso gibi sanatçılar sıkça Amerika'ya seyahat etmişler, pazar çizgi roman eklerini incelemişler ve Amerika'da çizgi romanın spor, sinema, başkanlık seçimleri gibi bir eğlence tarzına dönüştürüldüğünü gözlemlemişlerdir. Bu gezilerden sonra Okamoto Japon halkını Amerikan çizgi romanıyla tanıştırmış, George Manu'nun "Bringing Up Father" adlı çizgi dizisi Asahi gazetesinde yayınlanmıştır. (Resim 68) Cliff Sterett'in "Polly and Her Pals", Bud Fisher'in "Mutt and Jeff", Fred Hopper'in "Happy Holligan" ve Pat Sullivan'ın "Felix the Cat" adlı eserleri Japonya'da çevrilerek dizileştirilen Amerikan çizgi romanlarıdır ve Japon okurlar tarafından yabancı kültürünü tanıttığı için sevilmişlerdir. Fakat bu çizgi romanlar, Avrupa ülkelerinin aksine, Japonların kültürel ayrılığı, yabancı etkiler konusunda her zaman seçici olan tavırları ve kendilerine özgü uyarlamaları sebebiyle herhangi bir rekabet unsuru olmamıştır.



Resim 60. George Manu, "Bringing Up Father.



Resim 61. Yutako Aso, "Nonki na Tōsan" (Umursamaz Baba)

Türkiye'de de uzun yıllar çizgi bantı yayınlanan George Manu'nun "Bringing Up Father" (Güngörmüşler) adlı çizgi dizisi Japonya'da başka bir karaktere, "Nonki na Tōsan" (Umursamaz Baba)ya (Resim 69) dönüştürülmüştür. Ocak 1924'te Yutako Aso'nun yarattığı aile çizgi bantı "Nonki na Tōsan", 1923'te yüz binin üzerinde insanın öldüğü Tokyo depreminden sonra halkı neşelendirmek için yaratılmıştır. İnsanlara hüzünden ve umutsuzluktan uzaklaşma yolunu gösteren bu çizgi karakter eşi görülmemiş bir başarıya ulaşmıştır.

1920'lerde Japonya'da siyasi ve toplumsal düşünce tarzlarında özgürleşmenin günlük yaşama taşındığı görülür. Amerikan etkisi, müzikten moda ve mimariden dekorasyona kadar güncel olan her şeyde kendisini göstermeye başlamıştır. Bu dönemde çizgi roman sanatçıları,

yozlaşma eğiliminde olan toplumu resmetmişlerdir. Özellikle Saseo Ono son moda giyinen kızların erotik çizimleriyle ün kazanmıştır.



Resim 62.
Saseo Ono,
1929



Resim - 63.
Hekoten
Shimokawa, 1929,
(Tokyo Puck
dergisi) (Tokyo
Puck dergisi)

Japonya'nın modern yaşama geçme çabası beraberinde ekonomik ve toplumsal bunalımları getirmiştir. Bu dönemde birçok entellektüel sanatçı, işçi sınıfı için propaganda amaçlı karikatür ve çizgi roman üretiminde bulunmaları için seçilmişlerdir. 1917'deki Rus Devrimi'nin başarısı Japonya'da benimsenmeye başladığında, 1920 ve 30'lu yıllarda Japonya'da kurum karşıtı bir sanatçı olmak Marksist olmak anlamına gelmiş ve yetişkinler için hazırlanan kısa politik çizgi bantlar oldukça güncel olmuştur. Yeni bir güncel kültür ve çalışanlar sınıfı oluşmuş, feminist hareketler başlamış ve ekonomik eşitsizlik, politik adaletsizlik gibi sorunlar eleştirilerin hedef noktası olmuştur. Sol görüşlü sanatçılar tarafından Japon Manga Sanatçıları Federasyonu⁵⁶ gibi bazı bağımsız manga federasyonları kurulmuştur. "Musansha Shimbun"⁵⁷ ve "Senki" gibi dergiler düzenli olarak "Japonya Proleter Sanat Takımı" gibi sol gruptaki sanatçıların radikal görüşlü eserlerine yer vermiştir. Sol görüşleriyle en öne çıkan sanatçı Masamu Yanase, şişman, yozlaşmış patronları resimlerken, George McManu'nun "Bringing Up Father" adlı eserini de, "Bringing Up a Rich Man" olarak parodileştirmiştir. 1930'un başında hükümet yıkıcı düşüncelerin korunduğu ve gizlendiği yerler olarak görülen yayınevlerini denetim altına almaya başlar. Birçok dergi kapatılır ve kendi kendilerini sansürlemeye zorlanır.

1931 yılında ise Kodansha Yayınevi, savaş sonrası en çok satılanlar arasına girecek olan 150 sayfalık, bez ciltli ve aylık basılan "Shōnen Gorakubu" (Genç Erkekler Klubü), adında renkli bir çocuk dergisi çıkarmıştır. "Shōnen" kelimesi Japonca'da "erkek çocuğu" anlamına geldiği için bu tür çizgi romanlara 'shōnen manga' denmiştir. Tagawa Suiho'nun popüler serisi "Black Stray" (Norakuro), Shimada Keizo'nun "Dankichi The Adventurer" (Boken Dankichi) (Maceracı Dankichi) eseri gibi askeri atmosferi olan öyküler Shōnen Gorakubu dergisinde yayınlanmışlardır. Norakuro adlı çizgi romanda, Köpek Tugayı'na katılarak sonunda profesyonel bir asker olan bir köpek anlatılmaktadır. Bu gibi çok popüler eserlerin basımı 1980'li yıllarda bile devam etmiştir. Bu dönem çizgi romanlarının çoğu, bağlılığın, cesaretin, ve genç erkekler için gücün geleneksel değerlerini vurgulayan ahlaki eserler olarak tanımlanmaktadır.

⁵⁶ Nihon Mangaka Renmei

⁵⁷ Proleter Haberleri

O dönemin daha az bilinen yapıtları arasında Japonya'nın ilk bilim kurgu çizgi romanı olan "Kasei Tanken" (Mars İstilas) bulunmaktadır. Bu çizgi roman savaş sonrası dönemin en çok okunan türleri arasına giren bilim kurgu çizgi romanlarının ilk örneğini oluşturmaktadır.

Japonya'nın Çin üzerine yaptığı emperyalist saldırılar 1937 yılında başlamıştır. Bu yıllar Japonya için II. Dünya Savaşı'nın başlangıcı sayılmaktadır. 1945'te Japonya'daki sivil halkı hedef alan atom bombaları, Japonya'nın Çin'e olan saldırısına ve II. Dünya Savaşı'na son vermiştir. Savaşın uzun yılları boyunca Japon toplumu, kültür ve gelenekleri korumanın öneminden faydalanarak savaşa inandırılmış, sanatçılar ve tüm ulus silah altına alınmıştır. Almanya'nın aksine Japonya'da idamlara gerek kalmamış, çok azı dışında, hayatlarının çoğunu hükümeti eleştirmekle harcayan sanatçılar fikirlerini tamamen değiştirip, askerlere destek sunmuşlardır.⁵⁸

Aralık 1941 Pearl Harbor olayından sonra çizgi roman sanatçıları, tamamen zararsız olan ya da ulusal dayanıklılığı arttıran aile çizgi roman köşeleri, düşmanı kötüleyen tek panelli çizgi diziler ve hükümet yanlısı propaganda için çizgi romanlar üretmişlerdir.

Çizgi romanlarını deniz aşırı ülkelere yönlendiren Japon hükümeti, çizgi roman sanatçılarını ülkenin birer askeri gibi Asya'nın değişik noktalarına dağıtmış, Asya'daki halkı, özgürlük kazanmak için savaştıklarını ve müttefiklerin gerçek yüzlerinin aslında hiç de iyimser olmadığı konusunda ikna etmeye çalışmıştır. Çizgi romanlar okuma yazma bilmeyen Asyalılara bu fikirleri anlatabilecek iletişim araçları olarak değerlendirilmiştir.

"Japonya'da savaş sonrası ağır hayat şartları tüm ülkeye egemen olmuştu. Ekonomik güçlükler ve kağıt sıkıntısı nedeniyle yayın evleri okuyucularına ulaşabilmek için kiralık manga uygulamasını başlamıştı. 1950'lerin ortasında 'manga' kiralayan dükkanların (kashihonya) sayısı hızlı bir artış gösterdi. Shadow (Kage) (Gölge) ve Street (Machi) (Sokak) zamanın en büyük iki kiralık 'manga' dergisi oldular. 1956-59 yılları arasındaki kiralık 'manga'ların her biri ayda yaklaşık 160.000 genç erkek tarafından okunmaktaydı."⁵⁹

Japonya'daki galip devletler başta Amerika olmak üzere, savaş, samuray, ordu ve Uzakdoğu sporları konularını içeren çizgi romanlara, savaşçı fikirlerin tekrar ortaya çıkmasını engellemek için kısıtlamalar getirmişlerdir. Bunun hemen ardından 1951'de San Fransisco barış antlaşmasının ilanı Youmuri gazetesinde yayımlandıktan siyasi çizgi romanlar artık eskisi kadar gündemde değildir.

Manga'larda matematik, fizik gibi bilim dalları işlenmiş, Japonya, Çin ve hatta Dünya Tarihi anlatılmıştır. Politik partiler misyonlarını seçmen kitlelerine 'manga' ile anlatmışlar, insanlar ilgili 'manga'ları okuyarak kısa sürede yasal sorunlarına, hastalıklarına çözümler bulup iş yerlerinde çalışma kuralları, kişisel bilgisayar kullanımı, yurtdışı seyahatleri gibi birçok konuda bilgi edinmişlerdir.

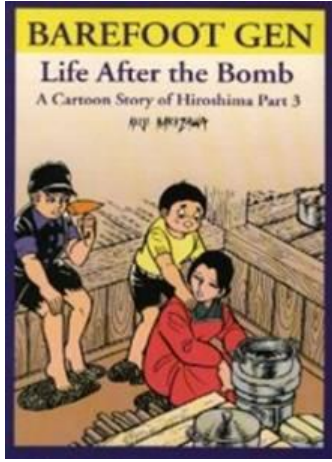
70'lerdeki en önemli eserlerden biri olan Barefoot Gen⁶⁰ (Resim 83, 84) 1972-73 yılları arasında Keiji Nakazawa tarafından yazılmış ve çizilmiştir. Hiroshima'ya atılan atom bombasının tanığı olan sanatçı Keiji'nin bu eseri sayesinde insanlar, Gen ve ailesinin atom bombası patladıktan sonra yaşadıklarını ve ailesinin korkunç kaderini öğrenmişlerdir. Keiji Nakazawa, hikayenin başkahramanına "kaynak" anlamına gelen Gen ismini, sonraki

⁵⁸ Schodt 1986:55

⁵⁹ Alparlan, http://www.anime.gen.tr/tarih_manga2.html

⁶⁰ Hadashi no Gen- Yalınayaklı Gen

kuşakların nükleer savaşlara hayır demesini sağlayacak bir kaynak olmasını dilediği için koyduğunu belirtmiştir.⁶¹



Resim 64. Barefoot Gen



Resim 65. Barefoot Gen iç sayfalardan örnekler.

Savaş sonrası ‘manga’ kitapları ve dergilerinin tek kapsamlı arşivi, Uchiki Toshio’nun 1978’teki geniş özel koleksiyonundan yapılmış “Çağdaş Manga Kütüphanesi”dir. Uchiki Tashio, kültürel değerlerinden dolayı 1960 yılından beri ‘manga’ koleksiyonu oluşturmuş ve ‘manga’yı bir tüketici ögesi olarak değil kültürel araştırmanın bir nesnesi olarak değerlendirmiştir.⁶²

‘Manga’ sadece bölgesel ve ulusal müzelere değil, çeşitli seviyelerde okul müfredatlarına girmiştir. İshinomori Shōtarō 1989’da “Manga’da Japonya’nın Tarihi”,⁶³ adlı 48 ciltlik bir ‘manga’ eğitim serisi hazırlamıştır.

Eğitici ve bilgi veren ‘manga’ların en ünlüsü olan "Japan Inc.: A Manga Introduction to the Japanese Economy" (Resim 86) 1986 yılında yine İshinomori Shōtarō tarafından çizilmiştir. “Japan Inc.”, Japon ekonomisini temel alan ilk ‘manga’ olmuştur. Amerika ve Japonya arasındaki ticaret savaşını konu alan eser, ahlaki, güvenilir ve ileriye dönük iş stratejilerinin gerekliliğini tartışmıştır. Shotaro’ya göre zor okunan ve sıkıcı olan ekonomi kitapları, ‘manga’ biçimiyle insanlar tarafından çok kolay anlaşılabilir ve sevilmiştir.⁶⁴

“Bizim dinimiz yoktur. Bizim sadece eğlencenin gücüne ihtiyacımız vardır” Takahashi.

Manga ve anime Japonya’nın sanayileşmesi ile ortaya çıkmıştır. Animeyi Japon toplumundaki değişiklikleri, toplumsal siyasal ve kültürel çalışmaları ve yeni tüketim eğilimlerini izlemenin kronolojisi olarak kullanmak mümkündür.

- **İkinci Dünya Savaşı sonrası:** İşgal Kuvvetleri, popüler kültür ürünlerine sansür uygulamışlardır. Hiroşima ve Nagasaki’ye, Amerika tarafından atılan atom bombalarıyla ilgili haber yapılması yasaklanmıştır.⁶⁵

⁶¹ Alparslan, [Geçmişten Günümüze Manga Tarihi](#)

⁶² Kinsella, 2000:94

⁶³ Manga Nihon no Rekishi

⁶⁴ Sabin 1991:206

⁶⁵ Binark: 2002

- **1950**'li yıllar Japon toplumunun Amerika orta sınıfının yaşam standardı ile karşılaştığı ve bunlara özendiği yıllardır. Godzilla adlı yapım Amerikanlaşma sonucunda, doğanın teknolojiye kurban edilmesinin simgesidir.⁶⁶
- **1960**'larda basın, yayın ve kağıt geri dönüşüm teknolojisindeki gelişmeler popüler kültür metinlerinin dolaşımını olumlu yönde etkilemiştir. Savaş sonrası üretmek, iç ve dış pazarlarda satmak ve tüketmek Japonya'nın yeni ekonomik düzenidir. Bu gelişmeler sonucunda sosyal bilinç oluşmuş ve Amerikan-Japon Güvenlik Anlaşması'nı eleştiren manga ve animeler yayınlanmaya başlamıştır.⁶⁷
- **1970**'lerin başında 75 manga dergisi vardı, toplam aylık satış 20 milyonu. Yine aynı dönemde kadınlar da manga endüstrisine dahil oldular. Fakat 1973 Petrol Krizi'ni izleyen yıllarda Japonya'ya eleştirel söylem yaygınlığını yitirdi ve birey, özel alana çekildi. Bu yolla, Japonya'da ulus devletin gözetiminde kapitalistleşme ve hızlı kalkınma, sözde homojen Japon orta sınıf yaratma projeleri ve toplumun siyasal söylemlerden arındırılması devletin ana politikası haline geldi. 1970'li yıllarda Japonya'nın ideolojisi etnik-kültürel, milliyetçi bir ideoloji olan Japonculuk'tur.⁶⁸
- **1980**'lerin başında enformasyon alanında tekno-milliyetçilik Japonya'nın resmi ideolojisi haline gelmiştir. Böylece "popüler tarih" yeniden keşfedildi. Bu keşif, mangalara ve animelere de yansdı. Devlet televizyonu NHK'da bu tür ürünler yayımlandı. Bu dönemde Japonya'da yeni insan tipi ortaya çıktı. Japon halkının tek tip bir orta sınıftan oluşmadığı ve farklı tüketim tercihlerinin olduğu anlaşıldı. Beyaz yakalı işgücünü hedef alan manga ve animeler doğdu. Ekonomik sorunlar, doğal-insan-teknoloji ilişkisi anime ve mangalarda işlenmeye başladı. 1980'lerde Japonya yeni bir süper güç haline geldi. Japonya'nın üzerinde konuşmaya degecek bir ordusu yoktur. Sadece güçlü bir ekonomisi vardır. ABD'deki rakiplerini geride bırakmalarını sağlayan ise Japon firmalarının entelektüel birikimleri ve mühendislik bilgileridir.
- **1990**'ların Japonya'sı ise hem tüketim toplumu, hem de enformasyon toplumdur. Enformasyon toplumunun başlıca özelliği, toplumsal ve ekonomik yapıların örgütlenme ve işleme mekanizmalarının enformasyon ve enformasyon teknolojileri temelli hale gelmesidir. 1990'ların Japonya'sında tüketim sadece gerçek bir ürünü satın almak değildir. Tüketim ile birlikte imgelerin sunduğu yaşam biçimini simgesel olarak üstlenmektir. Bu da Japonya'nın tüketim toplumu oluşunun göstergesidir.⁶⁹. Anime ve manga karakterlerinin, MTV grafiklerinde, sokak modasında, barlarda hatta müzelerde karşımıza çıkabileceğini eklemek gerekmektedir.
- **2000**'lerin Japonya'sında egemen ve bağımlı sınıflar arasında rızanın sağlanması ise kimlik farklılıklarının onaylanması ile gerçekleşmektedir. Bu onay farklı taleplere yönelik, farklı kişisel ve yerel malların piyasaya sunulması ile mümkün olmaktadır.⁷⁰ Japonya 1980'lerdeki ekonomik süper güç olma özelliğini yitirmiş olsa da, günümüzde pop müzikten elektronik eşyalara, mimariden animelere kadar uzanan geniş bir alanda kültürel süper güç olma şerefine erişti. Japonya'nın kültürel gücü Amerika'nın kapitalist ve bireyselci etkisinden çok daha farklıdır. Japonya, Fransa

⁶⁶ Binark: 2002

⁶⁷ Binark: 2002

⁶⁸ Binark: 2002

⁶⁹ Özkaraçalar: 2002

⁷⁰ Binark: 2002

gibi yegane kültürel ve ulusal karakterini yitirmekten korksaydı kültürel etkisi Japonya dışında görünmez olacaktı.

“Japon Medyası’nda Sansür: Bir Anket Raporu” adlı çalışmanın sahibi olan David Kowalewski’ye göre, Japon medyasının sansüre ve denetim mekanizmasına ilişkin tutumuyla ilgili olarak iki genel kanı vardır: Geleneksel ve kapalı bir toplumun özgürlük ve açıklık gibi değerleri göz ardı edeceğini öne süren “Stereotip/Basmakalıp Perspektif” ve bunun tamamen tersi bir yaklaşımla özgürlük ve açıklık gibi değerlerin bu toplumlarda köklendiğini savunan “Batılılaşma Perspektifi”.

Bunun yanında Japon medyasında kadın çalışanların daha demokratik, dolayısıyla daha az sansür yanlısı olduğunu ve rekabet, anti-faşizm, anti-konformizm ve cinsiyetin sansürle dolaylı ama ölçülebilir bir bağlantıya (negatif korelasyon) sahip olduğunu ortaya koydu.⁷¹

Japonya’da sansür Tokugawa döneminde (1603-1867), odunlar üzerine çizilen resimlere uygulanmaya başlandı. Ahlakçılar ve sanatçılar arasındaki savaş o zamandan günümüze süregelmiştir. Meiji Restorasyonu’nundan sonra 1889’da “modern” hükümet yeni bir anayasa çıkardı. Bu anayasa hazırlanırken, ABD yerine Prusya (Almanya) ve İngiltere örnek alındı. Hükümet kendisine karşı yazılara yer vermemesi için gazeteleri denetlemeye başladı. 1880’lerde Ceza Kanunu hazırlandı ve “kamu ahlakına aykırı” ibaresinden yola çıkan 175. Madde’ye yer verildi. Bu madde günümüzde de uygulanmaktadır. Bu maddenin uygulanışı o kadar uç noktalara vardırılmıştır ki, Renoir ve Manet’nin resimlerindeki çıplaklıklar bir parça kumaşla kapatılmıştır. Zamanla denetim kurulları ve Japon Mahkemeleri “edepsizlik” ve “kamu ahlakı üzerinde zararlı etkisi olan” ibarelerini biraz gevşettiler. Çünkü bu süreç içerisinde kamuoyunun değer yargıları değişmişti.

Manga Japonya’da istatistiklerin de gösterdiği gibi çok büyük bir endüstri koludur. Basılı medya için kullanılan kâğıdın üçte biri, çizgi roman dergileri ve kitapları için harcanmaktadır. 1995 yılında 2 milyon dergi satılmış ve yaklaşık 6 milyon dolarlık bir kazanç elde edilmiştir, buna lisanslı ürünleri, animeleri ve video oyunlarını da katarsak 30 milyon doları geçen büyük bir Japon pop kültürü endüstrisiyle karşı karşıya kalırız.

Manganın yurtdışına açılım serüveni "Manganın Tanrı'sı" kabul edilen Osamu Tezuka'yla başlar. 1950-54 yılları arasında Japonya’da yayınlanan çalışması Jungle Taitai, kısa zaman sonra Amerika’da Kimba the White Lion ve Fransa’da da Le roi Leo adıyla yayınlanır. Bunu Tezuka'nın çok bilinen bir diğer çalışması olan "Tetsuwan Atomu" ve onun televizyon uyarlaması izler. Amerika’da bu çalışma adındaki "atomic" kelimesi "astro'yla değiştirilerek ve Comics Code’da da uyararak (bazı sahneleri sansürlenerek) Astroboy adıyla yayınlanır.

1980’li yılların başında atom bombası yüzünden ailesini kaybetmiş bir çocuğun ayakta kalma mücadelesinin anlatıldığı Hadashi no Gen ("Barefoot Gen") gibi denemeler yapılmış olsa da manganın Amerika’ya dönüşü 1987 yılında Kojima Gôseki'nin Lone Wolf and Cub’i ile gerçekleşir. Lone Wolf and Cub, tüm ailesi shogun tarafından katledilen ve sadece küçük bebeğiyle kalan bir rônin'in intikam öyküsüdür.

1988 yılının "Manganın Yılı" olarak hatırlanıyor olmasının en büyük nedenlerinden biri büyük mangaka (manga çizeri) Katsuhiro Otomo'nun ansiklopedik mangası Akira'nin Marvel Comics tarafından yayınlanmaya başlanmasıdır. Manganın bu kadar patlamasının altında

⁷¹ Kowalewsky

yatan sebepleri şöyle sıralayabiliriz: En önemli sebeplerden biri tabii ki gelişen Japon ekonomisidir. Böylece Japon kültürü sushi'sinden karaoke'sine ve tabii ki mangasına kadar Amerika'da gitgide yaygınlaşmaya başlamıştır. Son olarak da 50 yıldır hüküm sürmekte olan Comic Code'un kısıtlamaların kırılmasıyla birlikte mangaya kapılar sonuna kadar açılmıştır. Disney tarzı bir sanat anlayışı izleyen Tezuka'nın aksine artık Japon kültürünün birçok klişelerini (samuray, yakuza, vb) kullanan bir dönem ortaya çıkmıştır. Ama Akira'yla birlikte bunlar da tamamen değişmiştir.

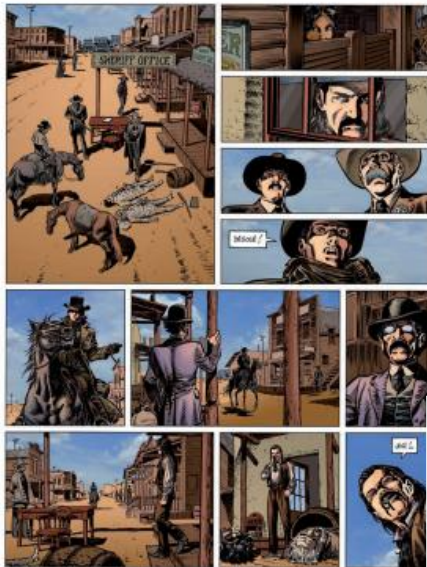
Avrupalı çizerler bu tüketim ortamı içerisinde kendilerini daha çok "sanatçı" olarak göstermeye çalışırken Amerikalı yayıncılar da daha çok katı ahlakçı bir tavır benimsemişlerdi. Manga yayıncıları ise hiçbir tereddüt göstermeden okuyucuya ne istiyorsa onu verme eğilimindedirler. Bu da mangakalara istedikleri özgür ortamı yaratıyor ve birçok toplum için tabu sayılabilecek konuları (seks, şiddet vb) eserlerine dahil edebilmelerini sağlıyordu.

Manga ilk ortaya çıkışından beri, yani Tezuka'dan itibaren Batı edebiyatı ve tarihinden birçok konuyu ödünç alarak bunları Japon okuyucuların zevk alarak okuyabilecekleri bir biçimde sunmaktadır. Dolayısıyla Tezuka'yı takip eden diğer mangakalar da her ne kadar Japon iç piyasası için eserler vermiş olsalar da gerçekte batı kültürünü çok iyi özümsemiş kişilerdir. Bu da ileride manganın yurtdışına açılmasında yardımcı olan bir diğer faktördür.

2.1.4. Çizgi Romanın Kurgusunun Gelişimi ve Türleri

Temel

Çizgi romanın temel gelişimi iki farklı yoldan takip edilebilir. Bunlardan biri, pek çok kaynaktan çizgi romanın mağara resimleri ve mısır hiyeroglifleriyle ilişkilendirildiği imaj-merkezli olan yoldur. Bazı kaynaklar çizgi romanı Afrika tahta oymaları, Asya porselen grafik işleri ve halı, cam ve binalar üzerindeki grafiklerle ilişkilendirir. Bu açıdan bakıldığında çizgi roman bir anlatıyı iletmek amacıyla çizilmiş ve bir sıraya dizilmiş imaj alanlarıdır. Yazı, keşfedildikten sonra ve anlatılan hikâye karmaşıklaştıkça, bir anlatı elemanı olarak imaja eklenmiştir.



Resim 66. Apres La Nuit, Henri Meunier, Richard Guerineau, Conquistador, 2008



Resim 67. 7 Prisonniers, Mathieu Gabella, Patrick Tandiano, Conquistador, 2009

Çizgi romanın bu görsel temelinde, önemli bir anlatısal özellik ortaya çıkar. Sadece imaj alanları olarak bile, anlatının ardışık bir yapısı vardır ve bu yapı aslında yazıya ait bir anlatım özelliğidir. Bu nedenle yazının, hikâyenin anlatımına katılmasının nedenini ve sürecini anlamak zor değildir. Çizgi romanın temeli yazı-merkezli bir yoldan da incelenebilir. Bu açıdan çizgi romanın temeli çok eski zamanlara dayanmaz. Yalnız yazının kullanıldığı bazı kitaplarda zamanla, yazı alanının içinde görsel malzeme kullanılmaya başlanır. İmajın bu şekilde kullanımının ilk örnekleri başarısız veya başka bir deyişle zayıftır; yazı ve imaj arasındaki ilişki iyi kurulmaz. Tüm hikâye yazı yoluyla anlatılır ve imaj, belli bir anlatısal değeri olmaksızın sayfaya uygulanır, yapııştırılır. Daha sonra, bu tip işler üzerine çalışmaların artmasıyla, yazı ve imaj arasındaki ilişki çok daha iyi ve belirli bir şekilde kurgulanmaya başlanır. Zamanla imaj da hikâyenin anlatımında önemli bir rol oynamaya başlar ve hikâye, yazı ve imaj arasında paylaşılır. Burada da yazı anlatımının ardışık karakteri imaj anlatımına uygulanır. İmajın içinde bulunduğu çerçeve ardışık anlatımın temel birimi haline gelir ve zamanla yazı da bu çerçevenin içine taşınır.

Çizgi roman 10 veya 20'den çok çerçevenin birbiri ardına sıralandığı bir anlatımdır. Anlatı çoğunlukla bir hikâye içerir. Hikâyeler uzun olduğu ve anlatı çok sayıda kareden oluştuğu için, tek bir çizgi roman, imajla yazının kullanımı ve ilişkileri üzerine çok çeşitli çalışmalar içerir. Bu nedenle, yazı ve imajın anlatıdaki önem seviyesi ve ilişkileri, kareler sırası içinde değişkendir. Çizgi romanda neredeyse tüm hikâye karakterler yoluyla anlatılır.



Resim 68. Comedie D'Amour, Brigitte Luciani, Colonel Moutarde, Hors Collection, 2008



Resim 69. Comics And Sequential Art, Will Eisner, Poorhouse Press, 1985



Resim 70. La Bible, J.-C. Camus, M. Dufranne, Damirzitko, Ex-Libris-Textes Fondateurs, 2008

Karakterin söylediklerini temsil eden yazının yerleştirildiği ve karaktere görsel olarak kuyruk benzeri bir parçayla ilişkilendirilen alan -konuşma balonu- ilk kez, 1896 yılında 'the yellow kid' (sarı çocuk) karakterini yaratan Richard Fenton Outcalt tarafından kullanılmıştır. Zamanla balon şekli değişir ve günümüzde artık çizere bağlı olarak herhangi bir şekilde kullanılabilir. Karakterle olan birebir ilişkisi ve bir konuşmanın gösterimi olması nedeniyle konuşma balonunun içindeki yazı kesinlikle sesin temsidir. Balonun içindeki yazıyı okumak birini dinlemeyi çağırır. Tek bir çerçeve içinde ve ardışık çerçeveler ve hikâye akışında, konuşma balonu, gerçek hayatta bir şeyin öğrenilmiş sesinin onun doğal bir özelliği olması gibi, karakterin fiziksel, görsel bir özelliği haline gelir. Harflerin görsel özellikleri, yazının tipografisi de sesin özelliğini taşır.

Düşünce balonu, karakterin düşündüklerini temsil eden yazının bulunduğu alandır. Bu nedenle sesin değil düşüncenin temsilidir. Hikâyedeki veya çerçevedeki diğer hiçbir karakter veya hiçbir şey düşünmekte olan karakterin ne düşündüğünü bilmediği ve çerçevenin dışındaki tek kişi okuyucu olduğu için, düşünce balonu içinde ne yazdığını sadece karakter ve okuyucu bilir. Bu görünmez kanal yoluyla okuyucu çerçevenin içine doğru, karakter ise çerçevenin dışına doğru hareket eder ve ikisi çerçevenin dışında gerçek hayatın dışında bir yerde, bu kanalın içinde, orta noktada buluşurlar.



Resim 71. Brune, Emmanuel Guibert



Resim 72. Au Bord De L'Eau, Jean David Morvan, Wang Peng, Ex-Libris-Textes Fondateurs, 2008

Bazı duyguların temsili oldukça sorunludur. Korku, şaşkınlık, soru gibi ne görsel ne de yazı olarak genel geçer temsiliyet kuralları olmayan duygular vardır. Bir başka deyişle böyle bir duygu görsel olarak gösterildiğinde, karakterin fiziksel ifadesi aynı anda birden çok duyguyu verebilir ve bu hikâyenin anlatımı açısından sorunlu bir durumdur. Bu gibi durumlarda söz konusu duygunun görsel temsili yazının desteğiyle doğru ve güçlü bir şekilde verilebilir. Sadece yazının kullanımı da duygunun temsili için yeterli olmaz, bu nedenle bu belirli duyguların anlatımı için yazı ve imaj beraber çalışırlar. Çoğunlukla, duygunun tam olarak yansıtılması artarda gelen çerçeveler akışında mümkündür. Duygunun yazı yoluyla anlatımı genellikle, yazı alanını duygunun fiziksel ifadesine sahip karaktere doğrudan bağlayan konuşma balonuyla verilir. Yazı ve imaj arasındaki bu yakın ve gerekli ilişki, bir anlamda iki anlatıyı birbirine dönüştürür. Bu tip duyguların bir çerçevede yazı ve imaj yoluyla temsili aynı değerdedir ve bu nedenle aynı anlatı özelliğine sahiptir. Bazı uç örneklerde duygu, görsel ifadede hiç yansıtılmaz ve sadece yazı alanında temsil edilir. Bu durumda okuyucu, yazıdaki anlama bağlı olarak karakterin ifadesini bu açıdan algılar. Bazen şaşırın veya korkan karakter çerçevenin içine çizilmez ve çerçevede duygunun sadece yazı yoluyla temsili yer alır. Bu, yazının nasıl görsel bir değere sahip olabildiğine dair çok iyi bir örnektir. Bu duyguları vermek için kullanılan dile dair, yazıya dair işaretler '?'-soru işareti' veya '!-ünlem işareti' gibi noktalama işaretleridir. Yazının büyüklük, renk, açı, 2boyut veya 3boyut gibi görsel özellikleri duyguya göre farklılık gösterir.

Kare 'tek başına veya bir seri içerisinde' çizgi kareler alfabesinin sınırlı, temel birimidir. Her karenin kendi görsel hikâyesi vardır. Tek bir çizgi kare içinde, yazı ve imajın görsel ilişkileri nettir. Birden çok çizgi kareden oluşan çizgi bant ve çizgi romanda, kareler birbirlerinden bağımsızlaşarak kendi görsel hikâyelerini oluştururlar. Çizgi kareler serisi, bir hikâyenin önceden belirlenmiş, kesilmiş, çerçevelenmiş anlarından oluşur ve parçalar halinde algılanır, her parçaya ayrı anlamlar yüklenir. Bir çizgi roman karesi, tüm hikâye ve kareler serisi

içinden çıkarıldığında, yazı ve imaj alanları arasındaki görsel ilişki değişmeye başlar. Bu değişim sürecinde yazı ve imaj, kare içindeki sabit yerlerini terk ederek, yeni ve başka bir ilişki kurulana kadar kare içerisinde salınırlar. Bu, yazı ve imajın belirlenmiş ilişkilerini unutup yeniden ama başka bir şekilde ilişkiye girdikleri bir süreçtir. Burada, yazı ve imaj alanlarından iki kişi gibi söz ederken, aslında, okuyucu-izleyicinin algısı vurgulanmaktadır.

Yazı ve imaj alanlarının görsel ilişkisi, çizgi karelerden oluşan bir sayfanın genel görünüşü çerçevesinde de incelenebilir. Sadece karelerin birlikte oluşturdukları görüntü, yazı ve imaj alanlarının birbirleriyle olan görsel oranları bize iki anlatı kanalının ilişkisi hakkında ipuçları verir. Bu uzaklıktan yazı ve imaj, hikâyeyi nasıl anlattıkları açısından değil, kareleri ve sayfayı fiziksel olarak nasıl doldurdıkları yoluyla algılanır. Okuyucu-izleyici, yazı ve imaj alanlarının genel orantısı sayesinde, yazıları okumadan veya ayrı ayrı imajlara bakmadan, salt görsel bir hikâyeye algılar. Her karenin kendi senaryosu ve karelerden oluşan bütünün genel bir senaryosu vardır. Her iki durumda senaryo, yazı ve imaj alanları arasında bölünür. Hikâyenin bu iki alan arasında nasıl paylaşıldığının izleri, şekilsel çözümleme yoluyla sürülebilir.

‘Çerçevelerim içerisinde, resimlerin altında birkaç satırlık yazı vardır. Yazı olmasaydı, imajın ne söylemeye çalıştığı anlaşılmazdı ve resimler olmasaydı yazı hiçbir anlam ifade etmezdi. İkisinin birleşiminden bir tür roman ortaya çıktı.’⁷²

Söylem Analizi

Söylem analizi tanımından önce, konuyla doğrudan ilişkili üç anahtar kelimeyi tanımlamak gerekir. Bu metin temelleri, tanımları, görsel bir yönelimle okumak metinsel ve görsel malzemenin genel anlamda ilişkileri bağlamında net fikirler oluşturabilir.

Söylem

Van Dijk’in tanımı, söylemi ‘bağlam içerisindeki metin’ olarak görür.

Söylem analizi yapan için ‘söylem’, çoğunlukla, dil ortamındaki iletişim anlarının kendisi anlamına gelir. İletişim dilden başka ortamları da kapsayabilir. Söylem analizi yapan kişi dil ve diğer semiotik sistemler arasındaki ilişkileri de göz önünde bulundurmalıdır.

Metin

Bir metin, belirli bir durumda anlamlı olan her şeydir. Devamlı bir anlamsal geçim sürecidir. Dilbilim çalışmaları alanındaki iki ad, Robert de Beaugrande ve Wolfgang Dressler ‘metin’i tanımlamak için yedi kriter belirlemişlerdir.

Yapışma (metin-söz-dizimsel anlamda ilişkili olmak): Yüzey elemanları arasında ilişkiler yaratmak için uygulanan bütün işlevler,

Tutarlılık (metinsel anlambilim): Bir metnin anlamı. Bir metin tek başına değil, ancak dünya ve söz konusu metnin bilgisiyle anlam ifade eder,

Kasıtlılık (intentionality),

Kabul edirlilik (acceptability),

⁷² Rudolph Töpffer

Bilgilendiricilik (informativity),

Durumsallık (situationality),

Metinlerarasılık (intertextuality)

Bağlam

Bağlam söylemle ilişkili olarak iki yönden incelenebilir. Makro-bağlam ya da genel bağlam ve mikro-bağlam ya da yerel bağlam. Bu tanımlar anlatı içindeki ölçekle ilgilidir ve analiz sırasında farklı anlatı seviyeleri arasında geçiş yaparken kullanışlı olacaktır.

Çizgi roman, içindeki tipografik elemanların görselliği de dahil olmak üzere, neredeyse tamamen görsel bir temsil yoludur. Ancak, aynı zamanda çizgi romanın, hem içerik hem de görsel olarak yazı özelliğinin farkında olması gerekir. Bu anlamda, söylem analizinin malzemesi ve çizgi roman arasında pek çok benzerlik ve bağ vardır. Bu benzerlikler eleştirel, denetimli ve gerektiğinde gevşek bir biçimde ele alındığı sürece, bu ilişki kullanışlı ve yapıcıdır.

Bir anlatı olarak çizgi roman

Anlatı, zamansal ve nedensel olarak anlamlı bir biçimde ilişkilendirilmiş bir olayın semiyotik temsilidir. Herhangi bir semiyotik yapı, işaretlerden oluşan herhangi bir 'şey', metin olarak herhangi bir 'şey', metin olarak adlandırılır. Bu nedenle, pek çok anlatı metninden söz edilebilir: dilbilimsel, teatral, resimsel, filmsel.

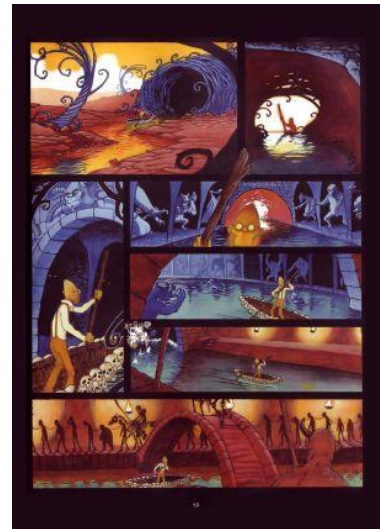
Çizgi roman, bir hikaye, belirli bir süresi, kronolojik bir düzeni, belli setleri, karakterleri olan bir dizi olay yaratır. Genel yapısı bağlamında, hikayenin bir girişi, bir gövdesi/gelişimi ve bir sonu vardır. Bu nedenle, çizgi romanın yazılı bir romanla ya da daha doğrusu, yazılı bir kısa hikayeye benzerlikleri vardır.

Anlatı, okuyucunun, aktörlerin neden olduğu ya da tecrübe ettiği, mantıksal ve kronolojik olarak ilişkilendirilmiş bir dizi olayın ilginç bir temsili olarak yorumlandığı biçimsel bir sistemdir.



Resim 73. Capitaine Cormorant, Hugo Pratt-Stelio Fenzo, Jacques Glenat Editons, 1967

Resim 74. Banana Fight, 'T1 - Le choc des Titans', Brremaud & Reynes, Editions Paquet, 2002



Anlatı birçok seviyeden ve boyuttan oluşur. Bu nedenle analizi de aynı karmaşıklığı barındırır. Bu karmaşıklık ancak, analiz edilecek belirli örnekler elde olduğunda, basitleştirilebilir.



Resim 75. Brune, Emmanuel Guibert

Bir anlatı, ardışık pek çok bölümden oluşur: zaman ve eylemlere dayalı boylamsal (longitudinal) bir yapısı vardır. Anlatı tanımına bu 'yatay' yaklaşım dilbilim çalışmalarındaki sözdizimsel (syntactic) analizle paraleldir. Buna analizde 'dizimsel aks' adı verilir. Bir anlatı 'bir dizi olay' değil, 'bir dizi olayın temsili'dir. Analizdeki bu 'dikey' yön bizi, işaretten onun ifade edilmesine yönlendirir. Bu anlamda, temel eylem yorumlamaktır ve bu nedenle bu yöne, 'anlatı analizindeki hermenetik (hermeneutic) yön' denir.

Analizin birincil anlamda bir temsil, bir işaret olması özelliği analiz boyunca bir çıkış noktası olacaktır. Söylem, temsilin içerdiği mesajdır. Yani anlatı, bir seri olayın temsili yoluyla söylemini dile getirir. Bir anlatı üzerinden söylem analizi yapmak, yalın anlamda 'olaylar dizisi' ne ekleneni çözümlenmek ve temsil seviyesinde olanı bulmaktır. Aynı konu üzerinden, yapısalci eleştirmen Mieke Bal'ın, anlatının analizi seviyeleri tanımlar şöyledir:

Anlatı analizinin üç temel seviyesi vardır: fabl (fabula), hikaye ve metin. Bir metin dilbilimsel işaretlerin sonlu ve kurulmuş bir setidir. Bir hikaye, bir anlatı metninin belirtenidir. Buna bağlı olarak, bir hikaye bir fabl belirtir. Bir anlatı metni aynı zamanda bir söylem anıdır. Söylem, dilin, belli bağlamsal ve genel durumlarda iletişim amaçlarıyla kullanımınıdır.

Belirli bir konu üzerinden söylem analizi:

Çizgi roman örneğinin analizi için takip edilecek yol, üç aşamalı olmalıdır. Sayfalar üzerindeki görünen, fiziksel elemanlar kelimelere dökülmeli, kendi içlerinde ve diğerleriyle ilişkileri bağlamında adlandırılmalı, bu fiziksel sayfa düzenini açığa çıkarmak, her elemanın sayfa içindeki özerk anlamını ortaya çıkarmayı kolaylaştıracaktır. Bu elemanların, bütün anlatıyı oluşturan kavramların temsiline nasıl katkıda bulduklarını anlamayı mümkün kılacaktır. Bu kavramlar anlatıların analizinden şu biçimde açıklanabilir: ilk olarak sözdizimsel (syntactic) seviyenin ya da anlatının belirtecinin (signifier) belirlenmesi, ikinci olarak anlamsal (semantik) seviyenin ya da bu fiziksel elemanlara özel belirtecin adlandırılması ve üçüncü olarak, bu iki seviyenin etkileşimi yoluyla yorumlanan anlatı seviyesinin anlaşılması.

Anlatı seviyeleri

Bir çizgi roman, bir sayfadaki paneller dizisi yoluyla bir hikayenin anlatımıdır. Panellerde yazı ve imaj, anlatının temsili için kullanılan araçlardır. Bu biçimde dört ayrı anlatı seviyesi tanımlanabilir:

1. Sayfa seviyesi
2. Panel seviyesi
3. İmaj seviyesi
4. Yazı seviyesi

Bu dört anlatı seviyesi, çizgi romandaki seviyenin anlatılması için birbirleriyle etkileşim halindedirler. Başka bir deyişle bir çizgi roman, bütün bir hikayenin çeşitli elemanlara ve anlatı seviyelerine parçalanmasının görsel temsilidir. Hikaye kendi içinde çeşitli zaman süreçleri, kronolojik diziler, mekanlar karakterler, duygular hareketler ve fiziksel duyular içerir. Hikayenin bu elemanları, dört anlatı seviyesi ve bu seviyelerin etkileşimleri içerisinde görsel olarak temsil edilir.

Sayfa: Görsel anlatının temsil edildiği fiziksel, iki boyutlu yüzeydir. Sayfa, bir anlatı elemanı, çizgi romanın tuvalidir. Çizgi roman ardışık bir anlatı olsa da, sayfa, bir bakışta algılanan tek bir görsel elemandır. Bu nedenle çizgi romana dair ilk fikir sayfanın genel kompozisyonu üzerinden edinilir. Çizgi romanlarda, karşılıklı iki sayfa, tek bir bakışta algılanan tek bir alanı tanımladıkları için, genellikle, tek bir tuval alanı olarak kabul edilir.

Panel: dizi içindeki her bir anlatı elemanın fiziksel kenarları, sınırları, dizideki her panel, zaman ve mekan gibi anlatı parçalarının imajla, yazıyla ya da her ikisi de kullanılarak tanımlandığı ekrandır.

İmaj: Paneller içine çizilen resim alanlarıdır.

Yazı: Paneller içindeki yazı alanları, genellikle, paneller içindeki yazı alanları ayrıca tanımlanır. Bu nedenle yazı, panel içindeki panellere yerleştirilir.

Yukarıda sıralanan dört anlatı seviyesi, çizgi romanın fiziksel yapısı, sözdizimsel (syntactic) seviyesidir. Bunlar aşağıda belirtilen kavramları temsil etmek için kullanılan araçlardır.

1. Zaman – süreç / kronolojik dizi
2. Set – mekan / yer
3. Karakterler – nesnelere
4. Hareketler – eylemler
5. Duygular – hisler
6. Fiziksel duyular – görmek / işitmek / dokunmak / tatmak / koklamak

Bu kavramların fiziksel anlatı seviyeleri yoluyla nasıl tanımlandığı, okuyucuya çizgi roman içinde yaratılan dünya, gerçeklik hakkında bilgi verir. Bu gerçeklik farklı çizgi roman türlerinde farklı anlatım ve tasvir biçimlerine bürünür.

Punk Edebiyatı Ve Çizgi Roman

Punk, 70'lerin başında kısa sürede Amerika, İngiltere ve Avrupa'da hızla yayılmıştı. Kendilerini toplumdan dışlanmış hisseden yüzlerce genç 'Ben buradayım ve sizden ayrı olarak varım' demek için rengârenk saçlarını Mohawk Kızılderilileri gibi kestirip, deriler, yırtık tişörtler, çivili bileklikler, daracık kısa kotlar ve işçi botları giyip, sokaklara çıktılar. Kılık kıyafet aslında sadece bir başlangıçtı. Do-it-yourself (Kendin yap) düşüncesi ile eline gitar alan herkes tek akortlu, basit melodilerle kendi müziğini çalmaya başladı. Anarşist fanzinler elden ele dolaştı. Geleceğe inanmayan punklar, hep bugünü yaşadılar. Asi, cüretkâr davranışları ve kendilerini toplumdan ayrı görmeleri, zaman içinde onları bir topluluk, punk'ı

ise bir alt kültür haline dönüştürdü. Böylece, kendi içinde kurallar barındıran, hem bireyci hem de eşitlikten yana dinamik bir hareket oluştu.

Fakat, kendilerini ‘Dışarıdakiler’ olarak tanımlayan insanların yaptığı müziğin kısa bir süre içinde popüler olup, toplum içinde bir trend haline gelmesi ‘Punk müzik’in samimiyetinin sorgulanmasına yol açtı. Punk bazıları için işçi sınıfı beyaz gençlerin, 70’lerdeki ekonomik dengesizliğe tepkisi olarak çıkmış bir müzik türü olarak kalırken, kimilerince de Vivienne Westwood adında uçuk bir modacı ve sevgilisi müzik menajeri Malcolm McLaren’in (New York Dolls ve Sex Pistols ile çalışmıştı) ellerinde şekillenmiş avant-garde bir akım olarak değerlendirildi. Karşı geldiği sistemin içine sürüklendiği iddia edildi. Yine de, bu müziğin değil ama ‘punkların’ samimiyetine daima inanıldı. Punk, özellikle de 80’lerin ortalarından sonra, popüleritesini kaybetmesi ile giderek daha bilinçli, artistik ve eğlenceli bir hal aldı. Toplum tarafından kabul edilir oldu. Basılan fanzinler sayesinde Punk felsefesi giderek derinlik kazandı.

Guy Davis’in, her anlamda punk akımından etkilenerek yarattığı, Gary Reed’in de diyaloglarını yazdığı, Honour among Punks (Punklar için Gurur) adlı çizgi roman serisi yayımlandı (1989). Hikâye, polisiye tarzı ile merak uyandırırken, Punk kültürünü de bir kadının bakış açısı ile anlatıyordu. Davis’in gerçekçi çizimleri okura farklı, karanlık bir dünyanın kapılarını açıyor; siyah-beyaz detaylı çizimler, sisli karanlık sokaklar, gece kulüpleri ve publar, çizgi romana gizemli bir hava katıyordu. Hikâye, iki dünya savaşının da yaşanmadığı bir kurguda 1980’lerde, punk hareketinin merkezi olan Londra’nın Baker Caddesi’nde geçer. Askeri ihtiyaçlara dayalı gelişmeler yaşanmadığı için teknoloji henüz 80’li yıllarda olması gerektiği kadar ilerlememiştir. Victoria döneminin hala güçlü bir şekilde hissedildiği şehrin üzerinde zeplinler dolaşmaktadır.

Gerçek punklar arasında da kadınlar daha çok cinsiyetsiz görüntüleri ile dikkat çekerler. Çünkü önemli olan bir karakter sahibi olmak, birey olmaktır: Ayrım, yani eşitsizlik cinsiyetle başlar. Honour Among Punks’da olaylara genel bakış açısı biraz da ne olursa olsun hiçbir şeyin fazla değişmeyeceğine yöneliktir. Klasik Punk kültüründe olduğu gibi geleceğe inanmamak ve umutsuzluk vardır.

Honour Among Punks’da aslında biraz da, punkların hayal ettiği yaşam sorgulanır. Kahramanımız Sharon giderek ideallerinin gerçekler karşısında yok olduğunu görür. İnandığı Punk gururu yavaş yavaş bir şakaya dönüşür.

Bilimkurgu Çizgi Roman

Bilim kurgu edebiyatına uzun yıllar ‘uzay öyküleri’ denmiştir. Bilim kurgu yetmişli yıllara kadar daha çok ucuz bütçeli filmlerle ve çizgi romanlarla temsil edilmiştir.

Bilim kurgu tanımlarındaki ısrarlı pozitivism ve özcü (essentialist) bilimsel gerçeklik vurgularını savunmacı bir durum ile bağlamak gerekiyor. Buna göre bilim kurgu, mutlaka bilimsel ve teknolojik verilerden yola çıkarak var olan bir anlatı/sanat türü olarak gösterilir.

Bilim kurgu çizgi romanları genel anlamda space opera öykülerinin oluşturduğu bir alandan besleniyor.

Orhan Duru, bilimkurgu edebiyatının beş ana başlık altında toplandığını söyler:

- Uzay yolculukları

- Uzaydan gelen canlılar
- Gelecekteki dünya yaşamı
- Teknolojik gelişmelerin yarattığı sonuçlar
- Ütopya / kurgusal dünyalar

Bülent Akkoç ana temaları sekiz başlık altında değerlendirir:

- Yıldızlara yolculuk
- Zaman ve boyutlar
- Robotlar ve androidler
- Toplumsal sorunlar
- Bilgisayarlar
- Tarih (what if)
- Dünyanın sonu
- Telepati ve duyular ötesi algılama

Bunlara ek olarak din ve mitler, iç uzay, ölümsüzlük, madde iletimi, dünyada yabancılar, paralel dünyalar gibi temalarından da varlığından bahsedilebilir.



Resim 76.
Trigan. Combat Pour L'Empire,
Don Lawrence,
Butterworth,
Glenat, 1982

Zühtü Bayar, bilimkurguyu fantastik ve bilimsel bilimkurgu olarak ikiye ayırır. Fantastik bilimkurgu yazarlarının asıl amacı, aksiyonlarına bilimsel ve mantıki kanıtlar getirmekten çok fantastik bir atmosfer yaratarak okuru düşler dünyasına itekleyebilmektir. Bayar, hard SF olarak gördüğü bilimsel bilimkurguyu beş yan dala ayırıyor.

- Uzay serüvenleri
- Saltık (pure) bilimkurgu
- Sibernetik bilimkurgu
- Ruhbilimsel bilimkurgu
- Toplumsal-politik bilimkurgu

Bilimkurgu çizgi romanları bu dallardan genelde uzay serüvenlerine yoğunlaşırlar. Dick Calkins ile Phil Nowlan ikilisinin Buck Rogers in the 25th Century adlı bantları ilk bilimkurgu çizgi romanı sayılır.

Buck Rodgers'dan sonra iki önemli çalışma oldukça etkili olacaktır. İlki, Ritt ve Gray'in Brick Bradford'u (1933) ve diğeri Alex Raymond'un yarattığı, Türkiye'de ve dünyada birçok nesli etkilemiş olan Flash Gordon'dur (1934). Brick Bradford'un bilimkurgu teması zaman yolculuklarıyla kendini gösterirken Gordon, çizgi romanda bilimkurgunun membası olacak kadar yaygınlık gösterecektir. Aslına bakılırsa her iki çizgi roman da Zühtü Bayar'ın fantastik bilimkurgu dediği alt türe, Batı' da kullanılan karşılıklardan biri olan epik maceraya bilimkurgudan daha fazla yakındır. Brick Bradford, Profesör Kalla Kopak'ın icat ettiği –

H.G.Wells'ten esinlendiği açık olan- zaman küresi (chronosphere) sayesinde zaman yolculukları yapmaktadır. Gordon, Mongo adlı gezegende çoğu zaman Ortaçağ öykülerini andıran bir atmosferde zalim daiktatör Ming'e karşı savaşı. Brick Bradford, birçok serüvenin geçmişteki büyük uygarlıklarda yaşar. Uzakdoğu'da tehlikeli bir ülke olarak yükselen ve Amerikan çıkarlarıyla çatışan Japonya yüzünden bütün kötü-saldırgan uzaylılar çekik gözlüdür. Flash Gordon'un çıkışı bütününü endüstrinin yarattığı rekabet koşullarına bağlı olarak gerçekleşmiştir. Araştırmacı Roy Goulard, Flash Gordon'un başarısını görsel-panoramik atmosferine bağlıyor.

Raymond, ilk haftanın sonunda, doğru bir kararla senaryoyu dönemin hayalet yazarlarından Dan Moore'a bırakır. O da kurguyu bilimden, kişileri mekandan daha fazla kullandığı yeni bir tarz denemeye başlar. Öyküye kaynak olarak Philip Wylie-Edwine balmer'in When Worlds Collide (Dünyalar Çarpışırsa) çalışmasını kullanacaktır.⁷³ Moore'un karakterleri tek yönlüdür ve diyalogları oldukça resmi bir havadadır. Ayrıca Mongo adlı gezegende gelişen öyküyü garip bir biçime dönüştürür. Hal Foster'ın Kahraman Prensiyle Ortaçağ, Buck Rodgers'ın roketleriyle geleceğin dünyası bir arada yaşanmaktadır. Öyküdeki ödül ve ceza faktörüyle evliliklerdir. Flash Gordon'da başarılı bir mitoloji ve kötü bir soap opera kalıbı, bilimkurgunun koşullarını ikame etmiştir.



Resim 77. Simon Du Fleuve. Cite N.W.no 3, Auclair, Dargaud, 1979

Gordon, Buck Rodgers ve Brick Bradford, popülerlikleri nedeniyle bilimkurgu çizgi romanlarının temel taşları olmuşlar, özellikle türün biçimsel özelliklerini ve görsel dünyasını inşa etmişlerdir. Kahraman, sevgili ve iyi bilim adamından oluşan üçlü, bilimkurgu çizgi romanlarının olmazsa olmazları arasına girmiştir. Ekonomik olarak bakarsak Gordon'un seriyal filmleriyle gelen medyatik gücü onu bir markaya dönüştürmüştür.

Suat Gönül'ün Yılmaz Kaptan (1987) çalışması bir dünya savaşı sonrası boğaza sıkışıp kalmış deniz insanlarının öyküsünü anlatır. İstanbul atmosferinin başarısı, bilimkurgu öyküsünün yerli duruşunu pekiştirdiği gibi onu özgün de kılmaktadır. Heike Badoreck'in yazıp İlker Şen'in çizdiği Kapu-Çino (1993) ise 2040 yılında bürokratikleşmiş tüketim toplumunun eleştirisine dayanmaktadır.

Dünyanın istilasını fikrinin popülerliğini besleyen en önemli unsur hiç kuşkusuz Soğuk Savaş koşullarıdır. Ülkeleri içerden fethetmeye çalışan gizli örgütlerin varlığı, niyetini gizleyerek –sinsice- en güvenilir mevkilere ulaşan işgalci düşman figürleri komünizm paranoyası ile örtüşmektedir.

Ted Keaton'un çizdiği Robot Archie Türkiye'deki ilk robot çizgi romanı olmuştur.

Ömer Muz'un tan gazetesinde yaptığı Mad Max 2 uyarlaması (1984) ile Şahin Erkoçak'ın (Sencer) Cumhuriyet gazetesinde yayımlanan E.T. çalışması bizdeki diğer çalışmalardır. Türkiye'de Gordon'dan sonra hiçbir bilimkurgu çizgi romanının büyük bir etki yarattığı

⁷³ Aynı öyküdeki Gladiatör tiplemesi Superman'in de habercisi olur.

söylenemez. Uzay Yolu, Star Wars gibi dizilerden faydalanarak yayımlanan çizgi romanların sürekli sinemayı ve televizyonu çağrıştırması, özerk çizgi roman dilinin olmaması, doğal olarak kalite/ilgi kaybını getirmektedir. Sinemanın kazandırdığı popülerlik kimi çizgi romanların yayımlanmasını kolaylaştırmıştır.



Resim 79. Suplex et Caltex. Terreux a Hollywood, Borrini, Magic Strip, 1984

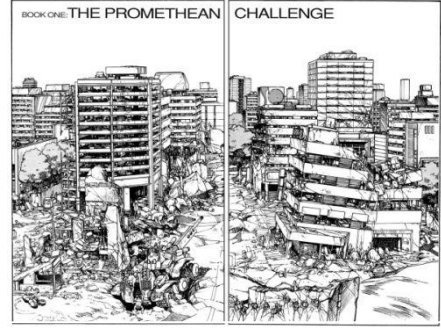
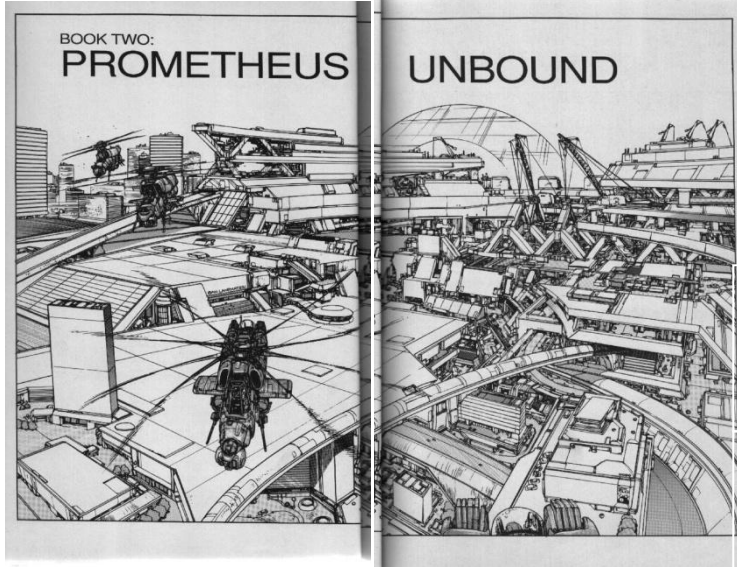
Resim 78. Les 6 Voyages de Lone Sloane, Druillet, Dargaud, 1972

Amerika’da büyük yaygınlık kazanan weird fantasy⁷⁴ tarzı hikayelerin bizde hiç kullanılmamış olması muhtemelen telif haklarını pazarlayan aracı kurumların bağlantılarıyla ilgilidir. National Comics (şimdiki DC) ve Marvel, fantastik-bilimkurgu öykülerinden oluşan çok sayıda dergi çıkarmış. Çizgi roman piyasasında türün önemli bir ağırlığının oluşmasına büyük katkıda bulunmuşlardır. Marvel, altmışlı yılların ortasında süper kahramanlara, DC de yetmişlerde fantastik-korku türüne yoğunlaşana kadar bu tür yayınları sürdürürler. Yetmişli yıllardan sonra bilimkurgu öyküleri, fantastik-korku türüyle harmanlanmış bir biçimde karşımıza çıkmaktadır. Seksenli yıllarda ortaya çıkan, başta Galip Tekin olmak üzere yerli çizerlerin hazırladığı çalışmaların tamamı böyle bir kaynaktan beslenmiştir. Turhan Selçuk’un Abdülcanbaz’ı ise bu paydanın dışında tutulması, dizinin genel iddiası çerçevesinde düşünülmesi gereken bilimkurgu serüvenleri yaşamıştır. Selçuk’un gelecek toplum modeli uyarıcı niteliktedir.

Bilimkurgu çizgi romanları yakın zamanlarda siber-punk türüne yaklaşmış olsa da bu yeniliğin Türkiyeli çizerlerini o denli etkilemediği açıktır. İtalyan çizgi romanı Nathan Never, bugün sürekli yayımlanan tek bilimkurgu çizgi roman yayınıdır. Türün klasik kalıplarını ve Hollywood filmlerini model almakla birlikte dizide yenilikçi ve siber-punk bilimkurguya dahil edilebilecek öyküler de kullanılmaktadır. Türkiye’de çizgi roman yayıncılığı temel olarak western türüne odaklanmıştır. Bugün dünyada bilimkurgu denildiğinde akla gelen Bilal

⁷⁴ incredible science-fiction stories

ve Moebius albümlerinin marjinal kalması örnek olarak hatırlanabilir. Yerli çizirlerin türle ilgilendiği dönemlerde fantastik, korku ve bilimkurgu temaları birlikte var olan bir senteze dönüşmüştür. Üstelik çizirlerin hemen hepsi kahramanlık mitolojisini hicveden mizah dergilerinden yetişmişlerdir. Toplumsal sorunlara ya da insan psikolojisine, serüven edebiyatından daha fazla önem vermektedirler.



Reism82. Applesed volume 1 'The Promethean Challenge', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995

Resim 80-81. Applesed volume2 'Prometheus Unbound', 'Alien', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995

Edebiyatçılara konu olan, ilk mitlerden birini oluşturan Newton'dur. William Wordsworth, Newton heykeline bakarak 'düşüncelerin garip denizinde sonsuza dek seyahat eden yalnız bir zihnin mermerden işareti' diyecektir. Elbette her edebiyatçı benzer biçimde düşünmez. William Blake, Newton'u dar ve redüksiyonist görüşlü bulmuş, sezginin akıldan üstünlüğüne inanarak 'tanrı bizleri uzak tutsun / Dar görüşlü Newton uykusundan' diye yazmıştır. Daha popüler bir başka örnek Jonathan Swift'in Güliiver'in Yolculukları kitabında anlatılan bilim adamlarıdır. Bilim adamları tuhaf insanlardır, her şeyi neden-sonuç ilişkisiyle anlatarak dünyanın şiiirini öldürmektedirler. John Keats, gökkuşağını bilimsel olarak açıklayan adamın öldürülüşüne kadeh kaldırmıştır. Bilim adamlarının bu tür eleştirilerden rahatsızlık duyduğunu ise Darwin'den öğreniyoruz. Asıl sorun edebiyatla bilimin birlikteliğinin başlangıcına dayanmaktadır. Çünkü modern dönemin bilim adamı, geçmişin simyacıları, astrolog ve büyücülerinin taşıdığı popüler imgenin üzerine oturmuştur.

Ayrıca ilk önemli bilim adamı mitini saplantılı ve nevroitik bir roman kahramanı oluşturmuştur denilebilir: Viktor Frankenstein. Mary Shelley'nin romanının başına yazdığı önsöz mahiyetindeki yazıda bir cümle vardır: 'Dr. Darwin ve bazı Alman fizyologların öne sürdükleriyle oluşturulan bu kurmacanın gerçekleştirilmesi imkansız değildir.'

Shelley'nin etik hassasiyeti ve gotik değerlere olan bağlılığı bugünün okuyucusu tarafından yeterince bilinmez. Boris Karloff'un sinema dolayımı ile popülerleştirdiği Frankenstein imgesi romana göre değişiklikler geçirse de temel mesaj yinelenmektedir. Ortada yarattıklarının neticesi hakkında öngörüsü olmayan hırslı bir bilim adamı vardır. 'Frankenstein' adının romandaki bilim adamını değil de canavarı çağrıştırması tesadüf değildir.

Holmes'un bilimle bağlantısı yok değildir. Araştırma yöntemi oldukça katı dedüksiyonlara dayanmaktadır.⁷⁵ Ama hiçbir popüler imge Victor Frankenstein kadar saplantılı ve nevroitik değildir.

Canlı hayvanlar üzerinde deneyler yapan Moreau 'sadece bir problem çözüyorum' darken vicdansız, hırsının kurbanı olmuş birini yansıtır.

Bilim adamlarından çok makinelere hayranlık duyan Jules Verne ya da kaşiflerden çok keşfi öven Wells romanlarında bilim adamlarına kendi üsluplarınca değinmişlerdir.

Hurafe, bilim ve serüvenin birlikteliğini kolaylaştıran bir işleve sahiptir. Süpermen'deki Profesör Potter, Kaptan Amerika'daki Profesör Reinstin, Fantastik Dörtlü'deki Doktor Doom ya da Buck Rodgers'taki Doktor Kintups gibi Weismann da teknolojiyi kötü amaçları için kullanan bilim adamlarının tipik bir benzeridir. Bu türden kötü adamların diktatör kişilikleri, bilimle ilgilerinin büyücülüğü andırması, parayı araçsallaştırmaları, her yenilgiden daha güçlenerek çıkmaları tipiklik konusunda akla gelen özelliklerdir.

Alex Raymond, Gordon gibi Wasp-Amerikan kahramanın yanına Doğulu-Slav kökenli birini koyarak bir tür muamma yaratmak istemiştir. Nasıl ki Kaptan Amerika'da siyahi derili Falcon veya Martin Mystere'in sarı saçlı ari ırk görüntüsü yanında yardımcı karakter olarak çizilen Perulu yardımcısı Java gibi.

Bilim adamlarının öykülerde geliştirdikleri teknolojik icatlar ayrı bir parantez açmayı gerektiriyor. Bilimkurgunun önemli iddialarından biri gelecekle ilgili olumlu ya da olumsuz öngörülerde bulunmasıdır. Teknolojik ilerleme, çoğunlukla toplumu hızla dönüştürmekte, çeşitli açmaz ve sorunları şiddetlendirmektedir.

Dünyayı işgal etmek, düzeni bozmak isteyen bilim adamlarının sadece siyasal, askeri ya da sosyal amaçlarının olması ilginçtir. Kişisel sorunlar ya da psikolojik semptomlardan söz edilmez. Örneğin hiçbirinin cinsel arzuları yoktur.

Büyünün yerine teknoloji gelmiştir. Yeni büyücüler nasıl başardığı anlaşılamayan icatlarla bilimkurgu öykülerinin içinde yer almaktadır. Bilim kurgu çizgi romanlarındaki 'bilim' vurgusu bu sebeple edebi bir iddiadır. Bilimsel deneylerle ispatlandığı söylenen icatlar öykünün 'gerçeklik' ve sürekliliğini sağlayan unsurlardan fazlası değildir.

Sonuçta çizgi romanlardan gerçek yaşantımıza yansıyan imgeler insan aklının ürünüyse değişen zamanların etkisiyle insanların da düşünme biçimleri ve elbette ki düşleri de değişecektir. Ana fikir olarak benimsediğim, yaşantımızdaki ve çevremizdeki değişimlerin imgeler yoluyla bize yansıdığı ve yeni gerçekliğin beynimizde biçimlenirken eskiyi bir şekilde değiştirdiğiydi. Ancak çizgi roman ve bilimkurgu gibi henüz kanıtlanmamış şeyleri konu alan bir olguda bu yeniden şekillenme eskiyi kovmak değil onu yeniden biçimlendirmek olarak meydana geliyor. Yenilikçi olma iddiası taşıyan bilim kurgu yapıtlarında ve özellikle bilim kurgu çizgi romanlarında bu yeniden biçimlenmeyi görmek mümkündür.

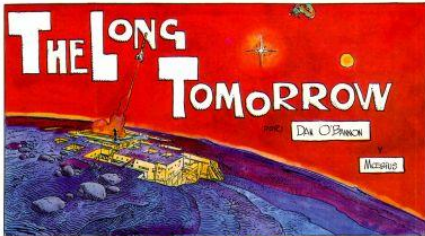
Bilimkurgu çizgi romanlarının bilindik ve yaygın örneklerinden yola çıkarsak anlatılanların topluma bakışımızdan ve dünyadaki değişimlerden soyutlanamayacağını görürüz. Fakat bunu yaparken yaşadığımız dünyadaki egemen sınıf etmenlerini de hesaba katmak gerekiyor.

⁷⁵ Tarzının Uzay yolu'ndaki Mr. Spock gibi daha yakın tarihli popüler tiplermelerde sürdürüldüğü söylenebilir

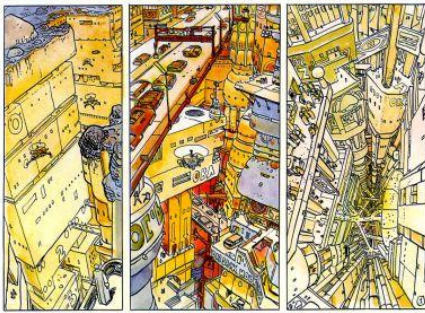
Sonuçta kültür ve kültürün nasıl tüketildiği de çoğunlukla egemen güçlerin bir dayatması olabiliyor. Üstelik gittikçe küreselleşen dünyamızda bu kültürel dayatma soğuk savaş yıllarındaki uygulamalardan daha gizli bir şekilde geliyor. 1980'lerde Buck Rogers'ın henüz soğuk savaş yıllarının sona ermediği bir dönemde televizyona uyarlanan dizisinde anlatılan, üçüncü dünya savaşından sonraki bir dünyaydı. Egemen güçlerin ve özellikle ABD'nin sürekli olarak bilim kurgu öykülerinde ortaya çıkardığı kesin şema ilerdeki yüzyıllarda dünyamızın bildiğimiz dünya olmayacağı yönündedir. Çizgi romanların yanı sıra filmlerde ve televizyon dizilerinde bu tür arkaplanlar sürekli kullanılmıştır. 1930'lardaki Flash Gordon⁷⁶ bunların içinde en masum olanıdır. Cantek'in de yazısında belirttiği gibi ana tema uzaydır ancak gidilen gezegenlerdeki olaylar orta çağ atmosferini yansıtır.⁷⁷

1960'lı yıllarda ABD ve Sovyetler Birliğinin uzay çalışmaları nedeniyle çizgi romana konu olan ayrıntılar tekrar gözden geçirilmiştir. Güneş sistemindeki birçok gezegeninin dünyaya benzemek şöyle dursun şekilsiz birer gaz bulutu olduğu ortaya çıkınca hikâyeler yeni galaksilere doğru daha çok yelken açar. Yine 60'lı yıllardan ilginç bir ayrıntı: Ay'ın yaşama elverişsiz olduğu ortaya çıkınca senaristler, Gordon öykülerinde, Satürn'ün uydusu Titan'ı dünya yaşamına alternatif olarak düşünmüşlerdir.

Bilimkurgu, teknoloji ve bir şekilde bilime yaslandığı için var olan değişmelerin tedbirini de almak yapıtında gelecekteki dünya, üçüncü büyük savaşın yok ettiği bir harabe olarak betimlenmiştir. zorundadır. O zaman rahatlıkla şunu söyleyebiliriz. Keşfedilen yeni bir şey artık bilim kurgunun konusu olmaktan çıkar. Gerçekleşmeyen kehanetlerin yenilenmesindeki en önemli neden, kuşkusuz ABD'nin üçüncü dünya savaşı korkusundan faydalanma arzusudur.



Resim 84.
The Long
Tomorrow,
Moebius,
Dan O'
Bannon



Resim 83. The
Long Tomorrow,
Moebius, Dan
O'Bannon
dan beri tek kutuplu
c sorunları, doğa tah

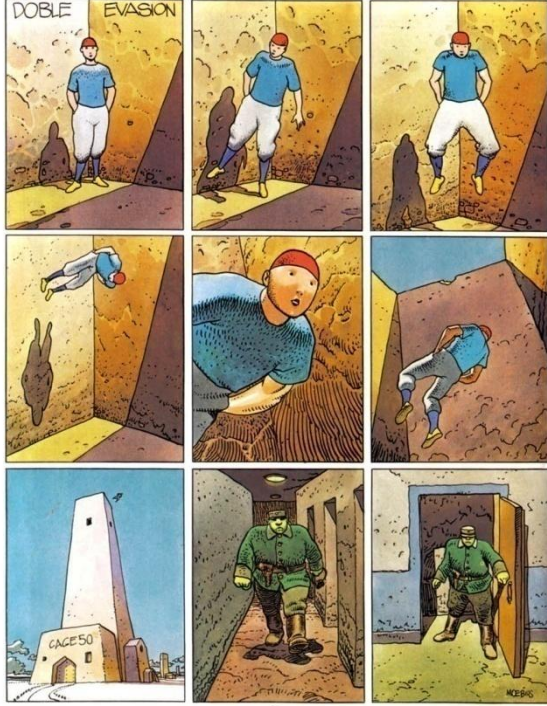


Sonuçta tahmin edilen gelecek yine karamsardır. Özellikle 60'ların bilimkurgu yapıtlarındaki bir takım besleyici yan öğelerden de bahsetmek faydalı olabilir. Doğaya dönüş ve hippie akımının gelecek tasvirleri hep insan ruhuna aykırı, doğadan uzak tasvirlerdir. Nükleer savaş sonrasında ait yıkıcı tasvirleri olmasa bile çiçek çocukları, 60'lı yıllarda dünyanın ilerde

⁷⁶ Tek başına bilimkurgu çizgi romanı özelliği taşıyıp taşımadığı Cantek tarafından da işaret edilmiş

⁷⁷ At üstünde yapılan düellolar, kılıçlar, mızraklar, gidilen gezegenlerde karşılaşılan ilk çağ insanları vesaire.

varacağı noktanın teknolojik ilerlemeden dolayı doğadan uzak olacağını her fırsatta dile getirmişlerdir. Bu öngörünün özellikle bilimkurgu filmlerine yansıdığı dönemlerde gelecek tasvirleri kapalı mekânlardan oluşmuş, insanların devasa büyük binalar içinde yaşadıkları gösterilmiştir. İnsanoğlunun bu öğretme işinin bir tür sömürgecilik olduğu ufak bir ayrıntı olsa gerek ki bilimkurgu çizgi romanlarına pek konu olmamıştır. Sömürgeci olanlar genellikle kötü uzaylılardır. Artık hikâye başlangıçları bile karanlık oluyor ya da ‘eski’ sonlar başlangıçta yer alıyor (İtalya’da çok satan Brendon adlı çizgi romanda olduğu gibi).

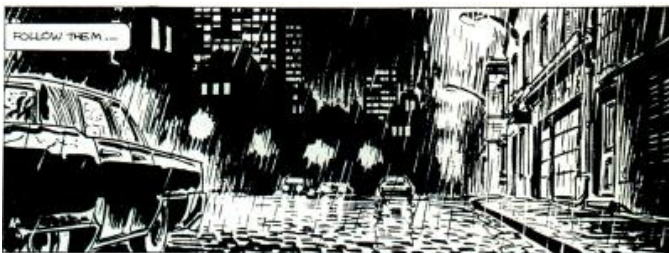


Resim 85. The Long Tomorrow,
Moebius, Dan O'Bannon



Resim 86. Les Orphelins de La Tour, Julian Blondel,
Thomas Allard, Citromax, Neopolis, 2007

Kronolojik olaylar bile bilimkurgunun sınırını çiziyor. Belli bir kronoloji içinde yaşananlar bilimkurguyu sınırlıyor. Ay’a gidilir, 2000 yılı sorunu çözülür, nükleer tehdit ortadan kalkar ve her şeyin sınırında dinamik bir gerçeklik kavramı yer alır. Bunu çözmek için ise determinist bir olumlama sonucu gerçeklik yeni baştan rafine edilir ve türe yeni unsurlar girer. Nathan Never’in kızı başka bir boyutta ona teknoroid olarak görünür. Felsefe giderek daha çok çizgi roman içine girer. Öyle ki bu yeni unsurlar ve başka boyutlar türe yeni bir nefes aldırır. Zamanda yolculuk gibi çok çeşitli öyküler çıkılabilecek bir öğeye ‘başka boyutlar’ ya da ‘paralel boyutlar’ katılır. Giderek Martin Mystere maceralarında sıklıkla görülen bir yol izlenir ve okuyucuya şu söylenmek istenir. ‘Bu tür şeyler eskiden biliniyordu, ama ortak bilinç onların bir süre unutulmasını sağladı. Şimdi tekrar yüzeye çıktı ve insanlar artık bu gerçeklikle yüz yüze geldiler.’



Resim 87. Valerian. Metro
Chatelet Direction
Cassiopee, Mezieres,
Dargaud, 1980

Albert Camus bütün günlerin birbirine benzemesinin iyi bir intihar nedeni olabileceğini söyler. Yaşarken bütün günlerin birbirine benzediğini hissettiğimiz olur, popüler kültür ürünleri bu sıradanlık karşısında bir kaçış ve sığınma aracıdır.

Steampunk Çizgi Roman

Steampunk, genelden farklı bir alternatif tarih anlayışını işler. Alternatif tarih metinlerinin çoğunda görmeye alışık olduğumuz gibi tarihin geçmiş sayfalarındaki bir değişimin günümüz dünyasına etkilerini anlatmak yerine modern teknolojik gelişmelerin daha erken devirlerde gerçekleştiği farklı bir geçmişi anlatır. Bu gelişmeler ya o devirlerde hali hazırda mevcut olan ya da o zamanlar düşünülmüş teknolojilerin daha da geliştirilmesi sonucunda mümkün kılınır. Steampunk sayılan eserlerin büyük bir çoğunluğu sanayi devriminin ardından bilimin ve dolayısıyla teknolojik gelişmelerin sıradan insanların hayatlarını etkilemeye başladığı Viktorya çağı Britanya’ında geçmektedir.

Steampunk terimi bilimkurgunun bir başka alt türü olan siberpunktan türetilmiştir. Çoğu steampunk öyküsü aslında geçmişe yerleştirilmiş bir siberpunk öyküsüdür; yine bilimin insanlar üzerindeki etkileri, anlatılan hikâyelerin merkezinde yer alır. Yalnız bu kez karşımızda bilişim çağı yerine sanayi devrimi sonrası buhar teknolojilerinin öne çıktığı bir dönem vardır. Öte yandan siberpunkın insan doğası ve otoriteye karşı kullandığı punk yaklaşımı aynen korunmaktadır. Steampunk, 1980’lerde Siberpunk’a nostaljik bir tepki olarak ortaya çıkarken, Viktorya çağı ve onu takip eden Edward çağı yazarlarının bilimsel romans olarak adlandırılan eserlerinden ilham almıştır. Bu yazarlardan bazıları Jules Verne (Denizler Altında 20,000 Fersah (1870), Seksen Günde Devri Alem (1872), Dünyanın Merkezine Seyahat (1864), Dünyadan Aya (1865), vb.), H. G. Wells Zaman Makinesi (1896), Dünyalar Savaşı (1898), Görünmez Adam (1897), Doktor Moreau’ nun Adası (1896), vb.), H. Rider Haggard (Kral Süleyman’ ın Hazinesi (1885), vb.), Sir Arthur Conan Doyle (Sherlock Holmes Öyküleri (1887-1927), Kayıp Dünya (1912), vb.), Edgar Rice Burroughs (Tarzan Serisi (1912-1947), John Carter of Mars Serisi (1912-1964), vb.), H. P. Lovecraft (Deliliğin Dağlarında (1931), Chulthu’nun Çağrısı (1926), vb.) ve Edgar Allan Poe (Arthur Gordon Pym’in Öyküsü (1898), Morg Sokağı Cinayetler (1841), Usher Evi’nin Çöküşü (1839), Kuyu ve Sarkaç (1842) vb.)’dur. Aslında bu yazarların eserlerine ilk dönem steampunk eserleri gözüyle de bakabiliriz. Bu eserler kimi zaman yeni teknolojiler vasıtasıyla daha önce ziyaret edilmemiş veya edilmesi imkânsız sayılan yerlere yapılan olağanüstü yolculuklara değinirken⁷⁸ kimi zaman da insan doğası üzerine yapılan gözlemlere felsefik yaklaşımlarla değinirler⁷⁹. Steampunk’un kökeniyle ilgili teoriler genelde üç eser üzerinde yoğunlaşır:

1. Walt Disney’in 1954 yılı yapımı Denizler Altında 20,000 Fersah’ı. Bunun sebebi stüdyonun Jules Verne’nin bu en bilindik öyküsünü günümüze uyarlamak yerine Viktorya çağı öğelerini aynen koruyup atom enerjisi gibi modern teknolojik gelişmeleri de hikâyeye yedirmesidir.
2. K. W. Jeter’in Morlock Night (1979) adlı romanı. Yazar, H. G. Wells’in Zaman Makinesi romanının devamını yazmış ve Zaman Makinesi’nde geçen gelecekte yaşayan Morlock’lara zaman makinesini kullanarak onları Viktorya çağına getirmiştir.
3. William Gibson ve Bruce Sterling’in ortaklaşa yazdıkları 1992 basımı The Difference Engine. Romanda kendi disütopik görüşlerini bilişim çağının normalden bir yüzyıl önce başladığı alternatif bir Viktorya dönemine taşırlar. Romanın adı dönemin ünlü matematikçilerinden Charles Babbage’in tasarladığı ancak o dönemde inşa edilemeyen

⁷⁸ Denizler Altında Yirmibin Fersah, Kayıp Dünya, Zaman Makinesi gibi.

⁷⁹ Görünmez Adam, Doktor Moreau’nun Adası, Dr. Jeckyll ve Mr. Hyde gibi.

Difference Engine adlı ilk mekanik bilgisayardan gelmektedir. Romanda bilişim çağının bu kadar erken yakalanmasının altındaki sebep olarak Babbage'ın Difference Engine'in daha basit bir örneği olarak tasarladığı Analytical Engine adlı mekanik bilgisayarın toplu olarak üretilebilmesi ve ülkede yaygınlaşması gösterilir. Zamanının ötesinde bir buluş olan Difference Engine'in 1991 yılında London Museum of Science'da Babbage'ın orjinal planları kullanılarak çalışan bir model inşa edilmiştir. 7 feet⁸⁰ yüksekliğinde, 11 feet genişliğinde, 3 ton ağırlığında ve 4000 hareketli parçaya sahip bu mekanik bilgisayar aynen Babbage'ın planladığı gibi hatasız çalışmıştır.

Steampunk genel olarak iki alt türe ayrılabilir:

- 1) Tarihsel steampunk. Tarihsel steampunk bilimkurgusal motifler kullanarak farklı teknolojilerin eşliğinde gerçek mekânlar ve kişiler üzerine alternatif bir tarih sunar.
 - Viktorya steampunk'ı sanayi devriminin iyice önem kazandığı uzun Viktorya çağını ve hemen onu takip eden Edward çağını kendine mekân edinir. Örnek olarak Alan Moore - Kevin O'Neill'in yazımına da konu olan The League of Extraordinary Gentlemen (1999-2003) çizgi romanını, William Gibson - Bruce Sterling ikilisinin Difference Engine romanını ve James Gurney'in Dinotopia (2002) TV dizisini sayabiliriz.
 - Batı steampunk'ı ise Kuzey Amerika tarihinin vahşi batı dönemini farklı bir kurgulamayla anlatır. Bu türün en iyi örnekleri Geleceğe Dönüş Serisi'nin üçüncü filmi (1990) ve Will Smith ve Kevin Kline'nın başrollerini üstlendikleri Vahşi Vahşi Batı (1998) filmleridir.
 - Ortaçağ steampunk'ı adından da anlaşıldığı gibi kendisine Roma'nın çöküşüyle Rönesans arası döneme karşılık gelen çağı steampunk motifleriyle ele alır. Bu alt türün başarılı örneklerine özellikle mangalarda ve animelerde rastlarız: Escaflowne (1996), Nausicaa of the Valley of the Winds (1984), Laputa Castle in the Sky (1986), Steamboy (2004), vb.
- 2) Fantastik steampunk. Fantastik steampunk genellikle hayali yaratıkların, imkânsız teknolojilerin ve büyücülerin mevcut olduğu bir buhar çağını anlatır.

Steampunk'a Türkiye'den de Memo Tembelçizer'i örnek verebiliriz. Lombak'ta halen yayınlanan Lombak Şehitleri - Feza Cengâverleri (2004-?) çalışmasında robotların, uzay gemilerinin mevcut olduğu alternatif bir Osmanlı İmparatorluğu'nda geçen hikâyesini anlatıyor.

Steampunk'ı steampunk yapan şey şüphesiz anlattığı hikâyeden çok kurguladığı karakterlerle ortamın atmosferidir. Bundan dolayı steampunk kalıpları içerisinde her türlü edebi türden (korku, polisiye, aşk, fantastik, vb.) her çeşit hikâye anlatılabilir. Bu çeşitlilikle steampunk son senelerde kendini edebiyat eserlerinin yanı sıra özellikle çizgi romanlar ve sinemada da göstermeye başlamıştır.

Polisiye Çizgi Romanlar

Türkiye'de polisiye türü uzun yıllar, başta çizgi roman ve bilimkurgu olmak üzere çeşitli popüler sanatların dahil olduğu eğlence edebiyatı içinde yer almıştır. Çizgi romanın sanat olduğunu iddia eden özcü (essentialist) yaklaşımların bir benzerini polisiye türü için duyarız: 'İyi polisiye, iyi edebiyattır.'

⁸⁰ 1 feet = 30.5 cm

Gazetelerdeki tefrika geleneği polisiye romanların sürekli tercüme edilmesini sağlamıştır. Nurullah Ataç, Sait Faik, Erhan Bener, Tahsin Yücel, Cihad Baban, Oktay Akbal gibi değerleri yazarlarımızın geçim sıkıntısından dolayı yaptıkları çeviriler bu türün yaygınlaşmasını sağlamıştır. Çizgi romanda ise destek ya da referans olarak gösterebileceğimiz bu kadar önemli isimler yoktur.

Kırklı yıllarda Esat Adil'in yaptığı suç tanımı şu şekildedir: 'Bana kalırsa suç, fertle cemiyet arasında doğan bir anlaşmazlıktan ibarettir. Cemiyetin ahlakıyla, iktisadi ve siyasi kaideleriyle bağdaşamayanlar, suç işlemeye mecbur kalırlar.'

Türkiye'de yayımlanan ilk polisiye çizgi roman Alex Raymond'un ünlü kahramanlarından biri olan X-9 dur. 1935 yılında aynı adla yayımlanan dizi, sonraları Gizli Polis Ajanı Bay Tekin (Hafiye-9) adıyla da kullanılmıştır.

1947 yılından sonra kültürel ve ekonomik anlamda yaşanan Amerikanlaşma, popüler edebiyatı, çizgi romanları ve polisiyeyi yeniden biçimlendirir. Önceleri Fransız ve İngiliz kaynaklarından beslenen basın, dolaylı olarak yine Amerikanlaşmayı yaşamaktadır. 1948 yılında çıkmaya başlayan Hürriyet, bütünüyle Amerikanvari bir yayıncılığa başlayacak, yüksek satış rakamlarına ulaşarak bütün basını yeniden biçimlendirecek bir değişime neden olacaktır. Hürriyet, popüler sanatların tamamına özel bir önem verir. Hepsisi gazetenin elit motifleri olur. Önemli çizerleri transfer eder, çizgi roman ekleri vermeye başlar ve mutlaka polisiye roman kullanır.

Amerikanlaşma döneminin ilk ünlü polisiyesi bir çizgi romandır. 1001 Roman yeniden çıkmaya başladığında Nat Pinkerton adıyla yayımlanan Rip Kirby, bir başka Alex Raymond kahramanıdır. Hürriyet, çizgi romanla ilgili bir atılım yaptığında diziyi detektif Nik adıyla yayımlamaya başlar (17. 07. 1948).

Ellili yılların ilk Amerikan polisiye dizisi ise Mike Hammer olur. Kitapların ucuz fiyatları, rahat okunabilecek bir dile sahip olmaları ve erotik kapak resimleriyle sunulmaları, yayınevine önemli bir satış başarısı getirir. Bu başarıda en önemli pay ise Mayk Hammer'a aittir. O kadar büyük bir talep ile karşılaşılır ki, orijinaler tükenince yerli Hammer hikayeleri üretilmeye başlanır.

İlginç olan photo-realistik çizgilerle anlatılan polisiye çizgi romanların hemen her gazetede yer almasıdır. Türün görsel olarak algılanmasını etkileyen en önemli unsur ise doğal olarak Alex Raymond'un çizgileridir. Ama Türkiye'de yaygınlaşmasını etkileyen asıl önemli unsur, Detektif Nik gibi bir detektiflik, Gordon gibi bir bilimkurgu, Fatoş gibi bir komik-aile bandı aranmasıdır.

Polisiye çizgi romanlar yedi ayrı başlık altında incelenebilir:

1. Gerilim: Photo-realistik çizgilerle anlatılan, gerçekçilik iddiası taşıyan, fantastik edebiyat ve bilimkurgu trüklerinden beslenen serüven hikayeleri. Stephen Dowling'in ünlü kahramanı Garth, polisiye, bilimkurgu, fantastik türünü başarıyla harmanlayan bir serüven klasiğidir. Bununla birlikte Kızılmaska, Mandrake, Martin Mystere, Brick Bradford, Doc Savage türün diğer örneklerindedir. Çizgi romanlarda suçlu/ katil/ entrikacı çoğunlukla en başında okuyucuya gösterilir. Amaç, okurun detektiflik yöntemlerine ve suçlularla olan mücadelesine odaklanmasını sağlamaktır.
2. Casusluk Hikayeleri: James Bond türü serüven hikayeleri. Genellikle dünyayı kurtarmaya çalışan, uluslararası bir suç örgütüne karşı savaşan ajan hikayeleri. James

Bond, diři versiyonu Modesty Blaise, Yüzbaşı Volkan, Casus Avcısı Türk-Murat Deniz türün önemli örnekleridir. Hikayelerdeki bütün Amerikalılar Türkiye’de yayımlandığında Türk geleneğine uygun yaşamakta, konuşma, deyiş ve ifadeler Türkçeleştirilerek (Efbıay kelimesi gibi) komikleştirilmektedir.

3. Otantik Haydut/ Gangster Hikayeleri: Gerçek suçluların eylemleri ve hayat hikayeleri. Bu tür anlatılar, iletişimin yaygın olmadığı dönemlerin sansasyonel bir dille hazırlanan tefrikalarını andırırlar. Çizgi roman olarak Türkiye’de yayımlanan en ünlü yerli örnek Sururi’nin Vasfi Maksu imzasıyla hazırladığı Sicilya’nın Taçsız Kralı Giuliano çalışması olabilir.
4. Özel (ya da Amatör) Detektif Hikayeleri: Suçlunun kim olduğunu açığa çıkaran özel detektif hikayesi. Mike Hammer türü hikayeler. Kahramanı gazeteci, bilim adamı ya da araştırmacı olan hikaye. Polisiye çizgi romanlarda en çok görülen kahraman türü bu başlıktan çıkar. Bedri Korman’ın Cem Kurt, Necdet Şen’in Hızlı Gazeteci, Kemal Aratan’ın Kesin Bulurum ve İhtiyatsız Adam’ı, Oğuz Aral’ın Hafiyesi Mahmut bu türe giren örnekler arasındadır.
5. Psikolojik/ Gerilim Hikayeleri: Suçun nasıldan çok neden işlendiğini sorgulayan hikayeler. Psikolojiden yola çıkarak suçluyu bulan hikayeler. Bu başlık altında ilk akla gelen kahraman doğal olarak Julia adlı Berardi kahramanıdır. Türkiye’de psikolojik/ gerilim türü hikayeleri anlatan, bütün çalışmaları incelendiğinde tarza en çok eğilmiş ad ise Galip Tekin’dir. Hikayelerinde tartıştığı iyilik ve kötülük kavramları gibi, geçmişte işlenen suçların kefareti, bilinçaltındaki korkuların su yüzüne çıkması ya da mutsuz çocukluklar, Tekin’in ilgisini çeken meselelerdir.
6. Polis Hikayeleri: Polislerin hayatını, suçlularla mücadelelerini anlatan hikayeler. Birkaç istisna dışında yerli çizerler, kahramanı polis olan hikayeler üretmemişlerdir. Geçmişte polisiye romanın olmaması ‘Türk polisi yakalar’ türünden manidar sözlerle açıklanır, detektifliğin gerektirdiği düşünülen incelik ve nezaket yoksunluğunun polisiye edebiyatın varoluşunu engellediği iddia edilir. Buna göre, inceliğe gerek yoktur, Türk polisi her suç için mutlaka bir suçluyu zaten bulmaktadır. Sururi’nin Maksu imzasıyla çizdiği Dördüncü Kattaki Adam ve yine Sururi’nin Amerika’da çizdiği Kerry Drake türün önemli örneklerindendir.
7. Gerçek Suç Hikayeleri: Gerçekten yaşanmış, nedenleri ve sonuçları belli olan suçların anlatımı. Bugün yayımlanmayan bu tür hikayeler, fotoğrafın baskı teknikleri nedeniyle yeterince yer alamadığı 1960 öncesi basınında yoğun olarak kullanılmıştır. En iyi örneklerden biri 1952 yılında Yeni Sabah’ta yayımlanan, Azmi Nihad’ın yazıp Şahap Ayhan’ın resimlediği günlüklerdir.

Gazete tefrikasının altın çağlarını yaşadığı dönemlerde Simenon, Agatha Chirstie, Mike Hammer rağbet edilen tercümeledir. Detektif Nik popüler olmuş, benzerleri aranan çizgi romanlardandı. Ancak, yerli çizerler daha çok mizahi ürünlere eğilmeyi tercih ettiler.

Otobiyografik Çizgi Romanlar

Otobiyografik çizgi roman bütün dünyada yaygınlaşan yeni bir anlatım biçimi haline gelmiştir.

Sanatçı, kendini ifade etmek, kendisiyle dalga geçmek, başkalarını etkilemek için bu tür otobiyografik bir eser ortaya koyabilir. Hatta böyle bir eser salt bir iç hesaplaşmanın yansıması dahi olabilir. Altında yatan neden ne olursa olsun, otobiyografik eserlerde okuyucu/izleyici diğer türlerde olmadığı kadar sanatçıya yakınlaşır, onun dünyasına girer. Otobiyografi edebiyatta sık kullanılan bir türdür. Dünya edebiyatından, Jean Paul Sartre’in

Sözcükler'i, Jean-Jacques Rousseau'nun İtiraflar'ı, Maksim Gorki'nin Çocukluğum' u, Türk edebiyatından ise, Aziz Nesin'in Böyle Gelmiş Böyle Gitmez'i, Vedat Türkali'nin Komünist'i ve Orhan Pamuk'un İstanbul, Hatıralar ve Şehir'i örnek verilebilir. Görsel sanatlar alanında da otobiyografik çalışmalara rastlanır. Örneğin, İspanyol kadın ressam Frida Kahlo'nun resimleri onun acılı hayatından kesitler sunar. Aynı biçimde İtalyan yönetmen Federico Fellini'nin Amarcord filmi yönetmenin çocukluk anıları üzerine kurulmuştur.

Görsel sanatlar içinde otobiyografiye en yakın türlerden biri kuşkusuz çizgi romandır. Çizgi romanda kendi hikâyesini anlatan sanatçı, imaj (görüntü) olarak da okuyucunun karşısına çıkar.

Sonuçta bu türde çizgi romancı, bir yazardan, yönetmenden ya da ressamdan çok daha fazla okuyucunun/izleyicinin gözü önündedir. Otobiyografik çizgi romanlarda, çizgi romancıların komik, dramatik, hatta trajik hayat deneyleri okuyucuya aktarılır. Bu türün bazı seçkin örneklerinde ise, çizgi romancılar kendilerini anlatırken aynı zamanda yaşadıkları toplumu, yaşadıkları dönemi anlatır.

Dünyada otobiyografik çizgi romanın ilgi görmesi 60'lı yıllara rastlar. Bu dönemde ortaya çıkan "underground" çizgi romanlar, çizgi roman sanatına yepyeni bir soluk getirir. Örneğin, bu hareketin öncülerinden olan Amerikalı Robert Crumb, kendi yaşamından yola çıkarak sex, uyuşturucu ve psikolojik açmazlarla sarsılan "modern" Amerika'nın değişen yüzüne ışık tutar. Otobiyografik çizgi romanın bu erken örnekleriyle birlikte hayatın "sahici" konularına dokunmaya başlayan çizgi roman, salt çocukların okuduğu gayri ciddi bir eğlence aracı olmaktan çıkar. Zaman içinde otobiyografik çizgi roman örnekleri çoğalır ve bu alan çizgi romanın ilgi gören türlerinden biri olarak kendini kabul ettirir.

Otobiyografik çizgi roman türünde Amerikalı sanatçı Harvey Pekar ayrıcalıklı bir yere sahiptir. Aslında Pekar bir çizer değildir. Bir hastanede memur olan Pekar, 1970'li yıllarda otobiyografik çizgi roman senaryoları yazmaya başlar. Pekar'ın yazdıklarını, ileride Amerika'nın en ünlü çizerlerinden biri olacak olan Robert Crumb çizgi roman haline getirir. Pekar, Crumb dışında Frank Stack ve Joe Sacco gibi diğer tanınmış çizerlerle de çalışır. Sanatçının hikâyelerini içeren American Splendor (Amerikan Debdebesi) adlı dergi, 1976 yılından bu yana yıllık olarak yayımlanmaktadır. Önceleri Harvey'nin kendi olanaklarıyla yayımladığı dergi, zaman içinde büyük ilgi görür ve 1990'lı yıllardan beri ünlü Amerikan çizgi roman yayınevi Dark Horse tarafından yayımlanmaya başlar. Pekar, Shari Springer Berman ve Robert Pulcini'nin American Splendor'dan yola çıkarak 2003 yılında çektikleri ve eleştirmenler tarafından oldukça beğenilen aynı adlı sinema filmi sayesinde daha geniş kitleler tarafından tanınır. American Splendor dizisi yanında Pekar'ın, kendi gibi çizgi roman senaristi olan karısı Joyce Brabner ile birlikte kaleme aldığı ve Frank Stack tarafından çizilen Our Cancer Year (Kanser Yılımız), Pekar'ın lenf kanseriyle olan savaşını konu alır. Bu çalışma otobiyografik çizgi romanın klasik örnekleri arasında sayılır.

Son yıllarda ilgi çeken bir başka otobiyografik çizgi roman, Spiral Cage (Spiral Kafes), konusu itibarıyla en az Our Cancer Year kadar sarsıcıdır. Bu çizgi romanda Al Davison, kişinin beyin ve sinir sistemini etkileyen "spina bifida" adlı omurga hastalığıyla gölgelenen hayatını anlatır. Davison, Pekar'ın aksine bir çizerdir ve hayatının trajik ayrıntılarını çarpıcı bir biçimde kâğıda aktarır. Benzer biçimde, David B., kendi anılarından yola çıkarak Epileptic (Epileptik) adlı iki bölümlük çizgi romanda, yedi yaşında epilepsi hastalığına yakalanan ağabeyi Jean-Christofe'u okuyucuya tanıtır.

Klasik hikâye ve romanın altın kurallarındandır, okur her zaman güçsüzün, çaresizin, acı çekenin yanındadır. Bu altın kural göz önüne alındığında, bu tür çizgi romanların okuyucu tarafından ilgiyle karşılanmasının çok temel bir psikolojik güdüye, yani empatiye dayanır. Çizgi romancı açısından ise, bu tür çizgi romanlar kendi kendine yapılan bir terapi niteliği taşır (self-therapy). Çizgi romancıların, başlarından geçen bu dayanılması güç olayları başkalarına anlatmaları bu olaylarla başa çıkma yöntemlerini kolaylaştırmaktadır.

Çizgi romancı yalnızca sıkıntılarını, korkularını ya da karabasanlarını anlatmak için hayatını okuyucuya açmaz, otobiyografik çizgi roman, çizgi romancının yaşadığı farklı tecrübeleri paylaşmasına, daha doğru bir ifadeyle "meşrulaştırmasına" da imkân verir. Örneğin, Phoebe Gloeckner, *The Diary of a Teenage Girl: An Account in Words and Pictures*⁸¹ adlı kitabında çocukluktan ergenliğe geçen bir kızın yaşadığı farklı tecrübeleri çarpıcı bir üslupla ortaya koyar. Burada çizgi romancının, yaşadığı sıra dışı olayları anlatarak meşrulaştırdığı, bir anlamda kamuya mal ettiği söylenebilir. Bu tür otobiyografik çizgi romanların, günümüzde hayatın her alanına yayılan "gözetleme" kültürünün yükselişine paralel olarak artacağını söylemek yanlış olmaz.

Günümüzde başkalarının özel hayatlarına duyulan bu "tehlikeli ilgi", post-endüstriyel toplumda, bireylerin sosyal ilişkilerini dört duvar arasında, rahat koltuklarında, bilgisayar ya da televizyon başında yaşamaya başlamaları ile açıklanabilir. İnsan, varlığını anlamlandırabilmek için kendini başkalarıyla karşılaştırma ihtiyacındadır. Kuşkusuz, bunun doğal yolu sosyal alanda kurulan sağlıklı ilişkilerden geçer, ancak günümüz şartlarında bu olanaklar olabildiğince sınırlanmışken, bireyler başkalarının hayatlarını, mahremiyetin her alanına fütursuzca nüfuz eden iletişim araçlarından öğrenmeyi tercih etmektedir.

Çizgi romancı yalnızca, yaşamının sıradanlığını, basitliğini okuyucuyla paylaşmak ya da tam tersine kendini idealize etmek, yüceltmek için otobiyografik çizgi romana yönelebilir. Bu belirgin ben-merkezli (self-centered) özelliğine rağmen, otobiyografik çizgi romanın çok güçlü bir toplumsal eleştiri aracı olabileceğine de işaret etmek gerekir. Örneğin, kimilerine göre modern çizgi roman sanatının en yetkin örneklerinden biri olan Art Spiegelman'ın *Maus*'u (Fare), otobiyografik göndermelerle örülmüş kurgusuyla müthiş bir anti-semitizm eleştirisidir. Aynı biçimde, Mariane Satrapi *Persepolis* adlı kitabında, İran'ın geçirdiği büyük toplumsal dönüşüme tanıklık eder. Çocukluk anılarının arka planında, 14 yaşına kadar yaşadığı bu ülkeyi, insanlarını, Şah'ın devrilişini, İslam Devrimi'ni, Irak Savaşı'nı anlatır.

Aslında Türk okuyucusu kendini çizen çizerlere aşinadır, Türkiye'de eskiden beri karikatürcüler kendilerini çizmeyi sever. Ancak bu öz-portreler başlangıçta karikatürlerin, bantların kıyasına, köşesine sıkışmış tiplerin ötesine geçmez.

Memo Tembelçizer tarafından hazırlanan *L-manyak/Lombok Şehitleri* adlı çalışma, otobiyografik göndermeler içerse de, esas olarak dergi çizerlerinin karikatürize edilmiş tiplerleriyle eğlenceli hikâyeler anlatan bir ofis parodisidir. Bu bağlamda *L-manyak/Lombok Şehitleri*, Belçikalı çizer André Franquin'in çizdiği Gaston Lagaffe dizisiyle benzerlikler taşır. Franquin bu dizide, hayali de olsa, haftalık çizgi roman dergisi Spirou'nun yazı işleri bürosundaki tipleri ve onların yaşadıklarını çizer.

⁸¹ Bir Yeni Yetme Kızın Günlüğü: Sözcükler ve Resimler.

Ersin Karabulut'un çalışmaları Türkiye'de gerçek anlamda otobiyografik çizgi romanın ilk olgun örnekleri arasında sayılabilir. Karabulut, Spiegelman ve Satrapi gibi, aslında kendini anlatırken yaşadığı toplumu ve dönemi anlatır.

Otobiyografik çizgi roman çizmek avantajlıdır, çünkü çizer okuyucuyla birebir ilişkiye geçer ve çizer ile okuyucu hayatın basit ayrıntılarında aynı mekanda buluşur. Bu yapısıyla otobiyografik çizgi roman daha geniş kitlelere hitap edebilme kapasitesine sahiptir. Otobiyografik çizgi roman çizmek dezavantajlıdır, çünkü çizer hayatın hangi ayrıntılarını, ne kadar okuyucuya açacağını iyi tespit etmek zorundadır. Çizerin kendini çok idealize etmesi ya da ölçsüz bir biçimde aşağılaması inandırıcılığını yitirmesine ve okuyucu ile kurduğu bağın zayıflamasına neden olur. Üstelik çizer kendini anlatırken mutlaka oto-sansür de devreye girecektir.

Türkiye'de otobiyografik çizgi roman henüz gelişmekte olan bir türdür. Gerçek anlamda otobiyografik çizgi roman örnekleri yeni verilmeye başlanmıştır. Bu türe özellikle genç kuşak çizgi romancılar tarafından ilgi gösterilir. Zira günümüzün gençliğinin en önemli sorunlarından biri kendini ifade edememek ya da kendini ifade edecek uygun kanalları bulamamaktır. Otobiyografik çizgi roman bu konuda elverişli bir araç sunmaktadır.

Alternatif Tarih Çizgi Romanları

Alternatif tarih metinleri, belirli bir tarihi olayın hiç olmaması veya farklı bir şekilde gerçekleşmesi halinde, dünya tarihinin nasıl değişeceğini, günümüz dünyasının nasıl şekilleneceğini konu edinir. Her alternatif tarih metni, günümüz dünyasının belirli tarihi olayların kaçınılmaz sonucu olduğu temel varsayımından hareket eder. Bu varsayım tartışılabilirse de doğruluğunu ya da yanlışlığını ispatlamak mümkün değildir ve bu belirsizlik, bir tek olayın farklı gerçekleşmesinin ileriye dönük pek çok değişiklik yaratabilme ihtimali, ortaya çıkan alternatif tarih metinlerinin ilgi çekici olması için yeterlidir.

Romalı tarihçi Livy (MÖ 59- MS 17) 142 kitaptan oluşan *Ab Urbe Condita*⁸² isimli Roma Tarihi'nin 9. Kitap'ında, Makedonya Kralı Büyük İskender'in Doğu'ya doğru değil de Batı'ya doğru sefere çıkarsa ve MÖ 4. yüzyılda Roma'ya saldırsaydı neler olacağını anlatmıştır. İlk örnekleri antik çağda bile görülmekle birlikte, türün yaygınlaşması 19.yy'a rastlar. Louis Napoléon Geoffroy-Chateau, 'Napolyon 1812'de kış başlamadan Moskova' dan dönseydi neler olurdu?' sorusuna, Napoléon et la Conquete du Monde, 1812-1823⁸³ romanında cevap vermiş ve Geoffroy-Chateau'nun romanının başarısı, Fransa'da benzer romanların yayınlanmasına neden olmuştur. Nathaniel Hawthorne'nun, Byron, Burns ve Shelly'nin daha uzun yaşadığı, Dickens'ın daha erken öldüğü varsayımından yola çıkarak yazdığı P.'s Correspondence⁸⁴ isimli kısa hikayesi, türün İngilizce'deki ilk örneği, Castelle Holford'ın, ilk göçmenlerin Virginia'da kurduğu ütopyik bir topluluğu anlatan, *Aristopia. A romence. History of the New World*'ı ise⁸⁵ İngilizce yayınlanan ilk alternatif tarih romanı olarak kabul edilmektedir. Önemli tarihi olaylarda meydana gelecek değişiklikler hakkındaki fikir yürütmeler edebiyatçılar kadar akademisyenlere ve siyasetçilere de ilgi çekici gelmiştir. Bu konudaki akademik çalışmaların en bilineni, İngiliz tarihçi Sir John Squire tarafından 1931

⁸² From the Founding of the City/Şehrin Kuruluşuna Dair

⁸³ Napolyon ve Dünya'nın Fethi, 1812-1823, 1836

⁸⁴ P'nin Mektupları, 1846

⁸⁵ Aristopia. Bir Düş. Yeni Dünyanın Tarihi, 1895

yılında, farklı yazarlar tarafından kaleme alınmış denemelerin If It Had Happened Otherwise⁸⁶ adı altında toplanmasıyla ortaya çıkmıştır.

Alternatif tarih hikayelerinin ya da bu konudaki akademik çalışmaların hareket noktası belirli bir tarihi olay hakkında ‘eğer’ sorusunun sorulmasıdır ki, bu özellik alternatif tarih metinlerinin ‘What If Scenario’ olarak isimlendirilmesine de sebep olmuştur. Türün en bilinen ve en başarılı örneklerinden birini kaleme alan Philip K. Dick, *The Man in The High Castle*⁸⁷ romanını yazmaya, ‘eğer Almanlar ve müttefikleri İkinci Dünya Savaşı’ nı kazansaydı ne olurdu?’ sorusundan hareketle başlar. Alternatif tarih yazarının hikâyesine devam edebilmesi için cevaplanması gereken bir soru daha vardır: Neden? Yazarın ‘neden?’ sorusuna verdiği ve ‘Point of Divergence’⁸⁸ diye isimlendirilen cevap, tarihin farklı bir yola girmesinin sebebidir. Yaratılan alternatif tarihin başarısı, POD olarak belirlenen olayın okur tarafından ‘olası’ görülmesinin yanı sıra, bir çivinin bir krallığı kurtarabileceğini ispatlarcasına, ‘mütevazî’ olmasıyla da bağlantılıdır. Neden Almanlar kazandı? Alternatif tarih yazarları arasında en popüler sorulardan biri olan bu soruya Philip K. Dick’ in cevabı, Franklin Roosevelt’in 1933’ de öldürülmesidir. Bu yüzden Birleşik Devletler Büyük Bunalım’ı çok daha ağır bir şekilde yaşamış ve II. Dünya Savaşı başladığında Avrupa’nın yardımına koşacak güce ulaşamamıştır.

İlk örneklerine bilimkurgu romanlarda ve akademik denemelerde/makalelerde rastlanmakla birlikte, alternatif tarih metinleri sinemada ve çizgi romanda da başvurulan hikâye anlatma yollarından biridir. Türün çizgi romanlarda karşımıza çıkan halini, teknik anlamda alternatif tarih metinleri değil, kahramanların alternatif ‘kişisel’ tarihleri, farklı yollara saptıkları ‘fanteziler’ olarak değerlendirmek daha doğru olmaktadır. Çizgi romanlar gibi süreli/seri yayınlarda, okurla kahraman arasındaki ilişki, okurla hikaye arasındaki ilişkiden daha ön plandadır. Uzun süredir yayınlanan çizgi roman kahramanlarının artık sıradanlaşan hikayelerini, kahramanın geçmişine, okur tarafından kabullenilen kimliğine zarar vermeden, farklı yollara sokmak için ‘What If?’ senaryoları ilk akla gelen çözümlerden biridir. Amerikan çizgi roman piyasasının devlerinden Marvel’in 1977 yılında yayınlamaya başladığı What If? serisi tamamen, her birinin en az 10 yıllık geçmişi olan Marvel kahramanlarına, olağan serilerinde yaşayamayacakları alternatif hikayeler yazmak için tasarlanmıştır. Piyasanın diğer devi DC Comics ise, Süpermen, Batman gibi yarım asırı geride bırakan kahramanlarına alternatif evrenlerde geçen maceralar yaşatmak için önce Imaginery Tale, daha sonra Elseworld başlığını kullanmıştır. ‘Meğer hepsi rüyaymış’ diye biten ve okura bir aldatılmışlık hissi veren hikayelerin aksine, okurun baştan beri farklı bir gerçeklikte olduğunu kabul ettiği alternatif tarih hikayelerinin çizgi romandaki ilk örnekleri, ‘Süpermen Lois Lane ile evlenseydi’, ‘Batman, Catwoman ile evlenseydi’ gibi, vasat, okur taleplerinin belirlediği, üzerinde fazlaca düşünülmemiş hikayelerdir. 1990’lı yılların başından beri, süper kahramanların okura sunacak yeni bir şeyleri kalmadığının farkına varılmasından olsa gerek, çizgi roman yazarları tarafından ‘What If?’ senaryoları, alternatif evrenler daha sıklıkla ve daha nitelikli çalışmalara konu ediliyor. Sadece Batman ele alındığında bile, kahramanın son on yılda, Amerikan İç Savaşı⁸⁹, Fransız Devrimi⁹⁰, Rönesans⁹¹ gibi tarihi olaylarda rol aldığı yirminin üzerinde macerayla karşılaşmak mümkündür.

⁸⁶ Eğer Başka Türlü Olsaydı

⁸⁷ Yüksek Şatodaki Adam, 1961

⁸⁸ POD/Dönüm Noktası

⁸⁹ The Blue, the Grey, and the Bat/Mavi, Gri ve Yarasa

⁹⁰ Reign of Terror/Terörün Saltanatı

⁹¹ Black Masterpiece/Kara Başyapıt

Süpermen üzerine bir alternatif tarih hikayesi olan Red Son'ı, yayınlanan binlerce Süpermen hikayesi arasında farklı kılan, Süpermen'in okurun karşısına gene doğruluğun ve adaletin savunucusu olarak ama bu kez göğsünde orak-çekiç bulunan bir kostümle çıkmasıdır.

Başkan Süpermen sayesinde, Stalin'in ölümünün ardından Malenkov'la başlayıp Kruscev'in 1958' de başkan olmasına kadar sürecek iktidar mücadeleleri, Çekoslovakya, Macaristan, Doğu Almanya, Polonya ayaklanmaları gibi sarsıntılar yaşanmaz. Süpermen'in her türlü insani zayıflıktan arınmış kişiliği, karşı konulmaz gücü, tükenmez enerjisi sayesinde, açlık, işsizlik, eşitsizlik gibi sorunlar bir çırpıda çözülür. İnsanların değil aklıktan, kazara bile ölmedikleri bu dünyada, herkesin elinde şemsiye olmadan yağmur bile yağmamaktadır. Süpermen'in liderliğindeki Sovyetler Birliği, Dünya'nın neredeyse tamamını kapsayacak şekilde genişler, 1970'lere gelindiğinde Amerika Birleşik Devletleri ve Şili dışında tüm ülkeler Sosyalist Blok'un bir üyesidir. Bu bir işgal değildir, insanlar Sovyetler Birliği'nin bir parçası olmak istemektedir. Süpermen istese birkaç saatte Amerika'yı teslim olmaya zorlayabilirse de bundan kaçınmakta, kendi rızası ile birliğe katılmasını beklemektedir.

Büyük Bunalım'ın dokuzuncu yılında, Amerika sokakları hala işsiz, evsiz ve aç insanlarla doluydu. Avrupa'da Hitler Avusturya'yı işgal etmişti. İnsanların, hayatın acımasız yüzünden kaçıp, Hollywood müzikallerine sığındığı günlerdi. 1938 yılı, radyolarda, filmlerde, ucuz romanlarda ve çizgi romanlarda kahramanların boy gösterdiği zamanlardı.

Zaman içinde Süpermen değişti. Uzak mesafelere sıçrayabilmek için tasarlanmıştı. Bir süre sonra uçuyordu. Gücü ve hızı arttı. Önceleri yalnızca trenle yarışabiliyordu. 1940'ların sonunda, ışık hızıyla zamanda yolculuk yapabiliyordu. Zarar görmezliği artırıldı: 1939'da 'top mermisinden daha büyük bir patlama derisini etkileyemez'di, II. Dünya Savaşı'nda, top mermilerinden ancak bir sabun balonu kadar etkileniyordu. Savaşın sonundaysa, atomik patlamadan sağ kurtuluyordu.

1949-1950 arasında, Clark Kent ve Lois Lane evlendi ama bu yalnızca gazete bantları için geçerliydi. Sonunda yazarlar, Alice Harikalar Diyarında'da olduğu gibi, eski bir hileye başvurdular. Bütün evlilik aslında sadece bir rüyadan ibaretti.

Bazı kaynaklar tarafından İngilizce yazılmış ilk tarih romanı olarak, Benjamin Disraeli'nin, sahte bir Mesih'in 12.yüzyılda ortaya çıkarak, Bağdat merkezli bir Dünya İmparatorluğu kurmasını anlatan, The Wonderous Tale of Alroy⁹² romanı kabul edilmektedir. Tereddüdün nedeni olarak, Disraeli'nin romanının, alternatif tarih romanından çok 'gizli tarih' diye adlandırılan türe yakın olması gösterilmektedir.

İnternetteki en kapsamlı alternatif tarih sitelerinden biri olan Uchronia tarafından, İngilizce yayımlanmış metinler esas alınarak yapılan araştırmaya göre en çok tekrarlanan ilk beş alternatif tarih konusu;

1. İkinci Dünya Savaşı (131 kez)
2. Amerikan Sivil Savaşı (75 kez)
3. Birinci Dünya Savaşı (24 kez)
4. Aslan Yürekli Richard' ın Ölümü (18 kez)
5. Kennedy suikastı (14 kez)

⁹² Alroy'un Olağanüstü Hikayesi, 1833

2.2. Çizgi Romannın Modernist Okuması

2.2.1. Modernizm Öncesi Dönemin Çizgi Romandaki Yeri

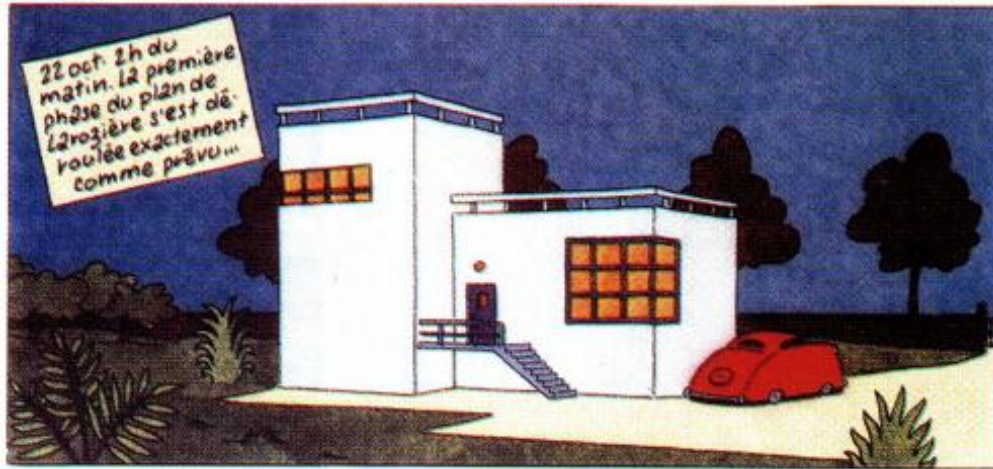
Özgül bir dönem olarak Rönesans hızlı bir geçişi anlatan, kısa sürmüş bir dönemdir ve güzel sanatlar dışında herhangi bir dalda gözle görülür bir ilerlemeye tanık olmamıştır. Dolayısıyla, bu dönemde bizim için ön plana çıkan şey sistematik felsefe değil, kendi geçici anlık kozmosları üzerinde derinlemesine düşünen cisimleşmiş yaratıcı düşünce ve eleştirel revizyon olgusudur.

İlkin, kendilerinin olmayan bir dili başarıyla prova eden gramerciler ve retorikçiler aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Şeytani varlık duygusu, yaşamsal öneme sahip doğrudanlık/araçsızlık ve ondan daha az önemli olmayan akıl erdiremezlik, artık yerini, geçmişin nihayet gözler önüne serilen harikaları söz konusu olduğunda, bir tür 'vitrine çıkarma' psikolojisine bırakmıştır. Ve ilginçtir ki günümüzde hala çizgi romanda bu tür arayışlar ifade edilmekte yeni arayışlara gidilmekte ve okur da bu bilinmez dünyaları ilgiyle okumaktadır.



Resim 88. Coeur de Sable. A Suivre no73, Loustal.

Resim 89. Face Aux Embruns, Martiny Petit Roulet, Humanoides Associoes, 1984.

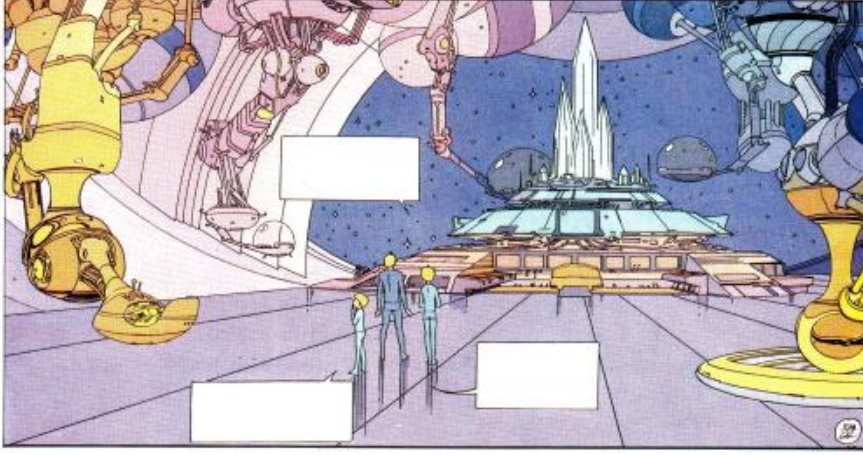


Campanella'nın ifadesiyle, bütün canlı varlıklar en büyüğü olan dünyanın içerisinde, bir hayvanın karnındaki kurtlar gibi yer alır, biz de yer alırız, döneme damgasını vurmuştur. Atomsal yapını keşfi ve nesnel dünyanın parçalanmasının, öznelikten kopuşun ilk izleri bu dönemde karşımıza çıkmaktadır. Çizgi roman senaristi ve yönetmen Jodorowsky'de bu tema üzerinden usta çizer Moebius'la yaptıkları İncal serisinde ve de Holy Mountain, El Topo gibi filmlerindeki bilinçaltı incelemeleriyle insanın derinlerine inmenin yollarını aramaktadır.

Mit çağlarında olduğu gibi, ki çizgi romanın bir tarafı hala mitler içinde yaşamını sürdürmektedir, Rönesans'ta da şiir sanatının bilimden ayrı tutulamayacağı düşünülüyordu. Şiirden, Sir Philip Sidney'in 'Architectonicke'⁹³ diye adlandırdığı şeyi sağlaması bekleniyordu. 16.yüzyılda eğitilmiş bir kişiye disiplinli düşünmenin ilk adımının, bir şeyi

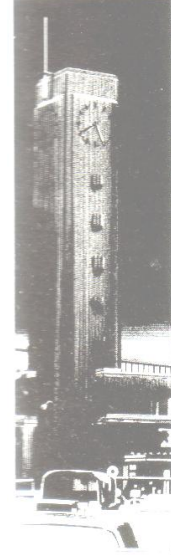
⁹³ Tasarımm ve yapısal nitelik açısından mimarlık sanatına benzeyen.

Aristoteles'in on kategorisine referans olarak göstermesi gerekliliğine inanılıyordu. Bunlar; töz, nitelik, nicelik, bağıntı, etkinlik, edilgenlik, zaman ve yer olarak en fazla kullanılanlardı. İnsanoğlunun ilk zamanlarından beridir kafasında dolanan bir soru yeni yeni su üstüne çıkmaya başlamıştı. Pascal'in dindar olduğu zamanlarda devamlı kaçtığı fakat peşini hiç bırakmayan bu sorun, sonsuz uzayın sessizliğinin onu korkutmasıdır.



Resim 90. La Memoire du Futur,
Moebius, Gentiane, 1984

Resim 91. Revelations
Posthumes, Andreas ,
Riviere, Bederama, 1980



Modern etiketli Francis Bacon ile birlikte sağduyu serzenişler vermektedir. Ona göre, bütün cisimler, duyuya sahip olmasalar da, algıya sahiptirler. Zira bir cisim başka bir cisimle temas ettiğinde kucaklaşmak ya da dışlamak türünden bir seçim yapmak zorunda kalmaktadır. Tıpkı mıknatıs parçalarının demiri çekmesinde ya da arada büyük bir mesafe olsa da neftyağının fasit bir şehri tutuşturmasında olduğu gibi. Dolayısıyla Bacon'a göre daha derin bir algı söz konusu olmalıydı.

Whitehead, İsa'nın bir ahırda doğmasından bu yana, hiçbir şeyin modern bilim kadar sessiz sedasız dünyaya gelmediğini belirtmiştir. Bu bilimin başlangıç noktası olarak ifade edilen Rönesans'ın kendisidir.

Bu bağlamda Cusanus'un Pythagorasçı erdemi, Pico'nun okült harmonisi, Cardan'ın çetrefillilik öğretisi, Paracelsus'un doğanın ışığı, Kepler'in kozmografik gizemleri bütün bir çağ boyunca büyüyen o panteist, panpsişik karmaşanın tepe noktalarıdır. Ana tema şudur: Her şey mümkündür. Hiçbir şey bir kenara atılmayacaktır, çünkü orijinal argümana göre, doğa, özellikle insan doğası, derin güçlerin o ürkünç biçimlerinden⁹⁴ Hıristiyan mistiklerinin betimlediği ilahi anlaklara ait hiyerarşilere dek, her düzeyi içermektedir. Bu tasarımlar dönemi iki kola ayrılmaktadır.

- Geç Antikite. Yeni-Pythagorasçı metinler, Yahudi Kabalası ve Hermes Trismegistos.
- Rönesans. Doğal yasaya ilişkin Stoacı düşünce.

İlk modernist tepki verenlerden biri Nicholaus Cusanus olacaktır. Cusanus'a göre zirveye giden yol sonsuzdan geçmektedir artık. Ona göre, bir imajı kullandığımızda ve analogik olarak henüz bilinmeyen bir şeye ulaşmaya çalıştığımızda, söz konusu imaj hakkında hiçbir şüphe olmamalıdır; zira biz ancak koyutlar (postulates) ve kesin şeyler aracılığıyla bilinmeyene ulaşabiliriz.

Leonardo'nun modern bilim hakkında söyledikleri oldukça önemlidir: 'dimağın gözle birlikte tanrısal bilimlere işlediğini ve gözün dimağın sürekli ve incelikli düşünmesini engellemeye

⁹⁴ Babilliler

yatkın olduğunu söylerseniz, size şöyle cevap veririm: duyuların efendisi olan göz, o karmaşık ve yalancı –bilimler değil- söylevlere (insanlar bunlar sayesinde el kol hareketleri ve gürültü patırtıyla tartışıp dururlar) eğilerek kendi görevini yapar. Bağırmanın olduğu yerde gerçek bilim olmaz, çünkü hakikatin tek bir koşulu vardı, o da deklare edildiği zaman tartışma bir daha başlamamacasına sona erer.’ Ona göre zararlı olan şey, dimağımızı gerçekliğe kapatan evrensel ifadelerdir.



Resim 92. Pharaon. Incarnation de Seth, Hulet, Hachette, Novedi Bruxelles, 1983.



Resim 93. Papyrus. Maitre des Trois Portes, De Gieter, Dupuis, 1979.

Geometri, perspektif, oran ve mekanik, onun bir sanatçı ya da bir mühendis olarak yeni bir şey yaratmasını ya da inşa etmesini mümkün kılan araçlardır. Bu araçlar doğada işleyen yasayı temsil etmektedir. Bu öyle bir yasadır ki soyutlamalara tüm olarak indirgenemez, fakat plastik gerçeklik ve işlemsellik içerisinde sonsuza dek tezahür eder.

Sir Thomas More ile birlikte ütopya kelimesi hayatımıza girmiştir. Artık ütopyacılık uygarlığın asal bileşenlerinden biri haline geldi. Aslında bir anlamda kendine model aldığı Platon’un Devleti’nden yola çıkarak Spartacı ideal bir devlet anlayışı gibi olan tasviri, her şeye rağmen, Cockaigne’nin mutluluklar ülkesine fantezi amaçlı bir kaçış değildi. Her yönüyle ussal olan bir topluma tutulan projeksiyondur. Bu ideal toplum yapısıyla gerçek dünyadaki devletlerin yaydığı pek çok korkunun temelsiz olduğu gösterilmekteydi. Latince kaleme alınan Utopia (1516) Ralph Robinson’un 1551 yılında İngilizceye çevirdiği haliyle devletin ne kadar önemli bir yapılaşması olduğunu şu sözlerle ifade ediyordu: ‘Kral Utopus adayı ele geçirmeden önce de, yerli halk arasında dinsel konular üzerinde dur durak bilmeyen bir çekişme sürmekteymiş. Utopus adayı fethetmekte hiç zorluk çekmemiş, çünkü farklı inanç grupları birbiriyle didişmekten başlarını alıp da işgalci güce karşı bir araya gelemiyorlarmış...’

Sürgün edildiği küçük çiftliğinde Prens’i yazan Niccolo Machavelli (1469-1527) More’dan sonra hülyalı adamları ve martirleriyle Ortaçağ’dan, bilimin sorgulayıcı bakışına adım atan diğer bir düşündürdü. Machiavelli, iktidara ilişkin olgular ile üstyapı arasında bir ayırım koymayı öğrenmişti. Machiavelli’ye göre, insanlarda ya da topluluklarda yüksek potansiyelde bir serbest enerji vardır. Machavelli’nin yetkinlik diye adlandırdığı bu enerji büyük imparatorluklar kurar. Tıpkı Krallığı için savaşmak zorunda ve İmparatorluklar yıkmak zorunda olup enerjisini kaderinin yolunda boşaltan Kimmeryalı Conan karakteri gibi.

Albrecht Dürer, ‘Şövalye, Ölüm ve Şeytan’ adlı eseriyle, Ortaçağ ölüm danslarına ilişkin eski bir motifi temel alarak onu insanın muzaffer gücünü ifade edecek biçimde değişikliğe uğratar. Çeşitlilik arz eden yüzeyin oynadığı o muhteşem oyunun sessizliği ve ışığın hücrenin tavan ve tabanıyla mefruşatı üzerinde oluşturduğu hareler ona farklı bir ruh katmıştır. Dürer dönemin

çekici Gotik dalgasına katılarak oluşturmuştu bu melankolik derinliği. Çizgi roman çizerleri, günümüzde, bu tür uygulamaları çizgi romanlarda biraz farklı haliyle fotorealistlik temalar üzerinde yapılan manipülasyonlarla sağlamaktadır. Yine Giger gibi ressamalar da resimdeki bu gotik etkiyle perspektif anlamda derin bir arayış içindedirler.

Bir tarafta Erasmus ve Luther arasında süren dinsel tartışma, temanın altında bir öznellik ayrışmasına dönüşmektedir. Aristotelesçi ve Tommasocu varlık; basit bir pozitif yararlık, kozmik bir ihsan olmuştur. İnsanın kendi tuhaf varlığına ilişkin o yeni yan anlamlar, yoğun bir metafizik bakış altında, Luther'in dilinde, yarılmayı, ıstırapı, uzaklaşma eğilimini, öteye geçme eğilimini, kendini kendine hapsedmeyi, çıkış olmamasını ima etmek üzere yavaşça ortaya çıkacaktır.

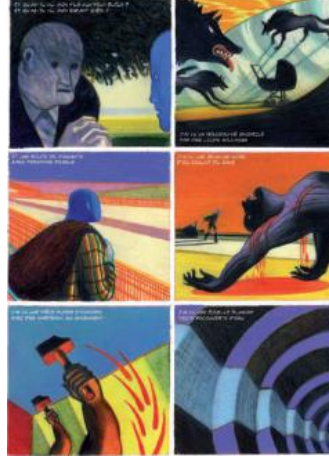
Michelangelo ile birlikte sanat, soyut entelektüel bir işlev yüklenmiştir. İnsan üzerine söylediği şu söz oldukça ilerici bir bakıştır: 'Kimi zaman, insan hayatında başı çeken tek bir sanat ya da bilim olduğunu, diğerlerinin ise ondan kaynaklandığını düşünüyorum.' Günümüzde birçok sanat dalı veya akımı iç içe geçmeler ya da başka bir şeye dönüşmeleriyle birlikte ulaşmak istedikleri ortak bir faydalınım düzlemi olarak okunmaktadır. Nasıl fotoğrafın resim sanatındaki teknik bir soruna araç olabilmek amacıyla çıkması gibi ya da resim ve roman sanatından türeyen çizgi romanın daha sonradan ikisinden de farklı bir sanat türü olarak kendisine yer açması gibi. Michelangelo'ya göre, 'Heykeltraşlık, fazlalıkların atılması sanatıdır. Bir şeylerin eklenmesiyle yapılsa resimdir.' Heykeltıraşla malzemesi arasındaki gerçek ilişki o som/yontulmamış taş bloktan başlar, keskinin sert darbeleri bu taşta gizli duran (anlığa ait) kavramsallığı açığa çıkarmalıdır. Çizgi roman dünyasında da tüm çizerler bu şekilde bir pişme olayı ile şu andaki konumlarına yükselmişlerdir. Yoksul aile düzlemi ve yaşamın içindeki melankolinin uzaklaştırıcı yapısı onları farklı hayal dünyalarına ve bunları basit bir kağıt üzerine yansıtmaya itmiştir. Ancak bu acı deneyimlerle birlikte insan doğasını keşfeden çizer bunu en iyi şekilde yansıtmının irdelemesine kafi olmuş olabilir.

Michelangelo ile birlikte artık artistik anlığın kendi alanından çıkarak daha yüksek bir soyutlamaya yöneldiğini görürüz. Realist bir ifade içinde olan Michelangelo'nun durumuna çizgi romanda ünlü Borgia serisinin çizeri olan Manara'yı örnek verebiliriz. İtalya'nın kardinallik dönemindeki iç çekişmelerini konu olan çizimlerinde fotorealist bir yaklaşımla görselleştirdiği çizimleri aynı zamanda anı ölümsüzleştirir. Michelangelo bu soyutlama içinde heykelden uzaklaşıp mimariye yaklaşır. Bu, kendi tarzında, insan boyutları ötesine geçme eğilimindeki bir doğrultuda, gerçekliğe karşı girişilmiş kalıcı bir savaştır. Marlowe'da olduğu gibi Michelangelo'da da Rönesans, kendi trajedisinin bilincine varmıştır. Onun ardından sanat ve de mimari, Barok'ta yeni bir yaratıcı düzlem buluncaya kadar, biçimciliğin sorumsuz abartılarına kapılanmaya devam edecektir.

Var olan felsefi koşullandırmalardan sıyrılarak dünya düzeninin arkaik dönemdeki kabullerine karşı çıkan Copernicus, daha önceden Pythagorasçularında korkak bir şekilde ifade ettiklerini güçlü bir şekilde ifade ederek, o zaman için bilinen göksel kürelerin merkezinde Dünya'nın değil güneşin yer aldığını savunmuştur. Copernicus bu şekilde tüm algıları kökten bir değişime sokmuştur. Günümüzdeki çizgi romanlarda bu yaklaşımın cesaretiyle farklı galaksilerde farklı yaşam formlarının nasıl tezahür ettiği üzerine denklemler kurulup cesur ve kendi içinde tutarlı bir gezegen tasvirleri ortaya atılmaktadır.

Aynı zamanda Seigneur Montaigne (1533-1592) düşünsel açıdan, zamanın insanı için ulaşılabilir kültür ve tarihin sağlam kazanımlar sağlayıp sağlamayacağını değerlendiren ve bu sonuçları kendi yaşam deneyiminde sınavan bir dünya insanı olarak çalışmalar ortaya koymuştur. Kuşkuçu tutumuyla ortaya sürdüğü düşünce mottosu 'Que sçais-je? (Ne biliyorum?)' idi. Kuramsal olasılıklara ilişkin değerlendirmelerinin neredeyse hepsinin yanlış çıkması ve gelecek vizyonunun olmamasına rağmen farklı düşünce kalıpları içinde sorgulamaktan hiçbir zaman geri kalmamıştır. Çizgi roman senaristleri de birer bilim adamı olmamalarına rağmen geniş bir perspektiften varlık sorunlarını eserlerinde sorgulamaktadırlar.

Yine aynı şekilde çizerler birer ressam olmamalarına ve de yüksek maliyetli sanat objeleri ortaya çıkarmamalarına rağmen var olduğumuz yeri farklı perspektiflerden irdelemekle doğamıza ait elle tutulur bir dayanak oluşturmaya çalışırlar. Fakat bu zorlama değil sadece algısal bir düşünce performasyonundan ibarettir. Fakat yüksek tirajlı halka hitap eden bu tür eserlerle birlikte çağa ait bir yaklaşım tüm algılarda canlı birer organizma şeklinde sorgulamasını oluşturur. Kendi dönemi içinde etkilediği zihinler içinde bazen bir mimar, bazen bir bilim adamı, bazen de bir siyasetçi yer alabilmektedir.



Resim 94. Aller Simple, Piero Macola, Coconino Press

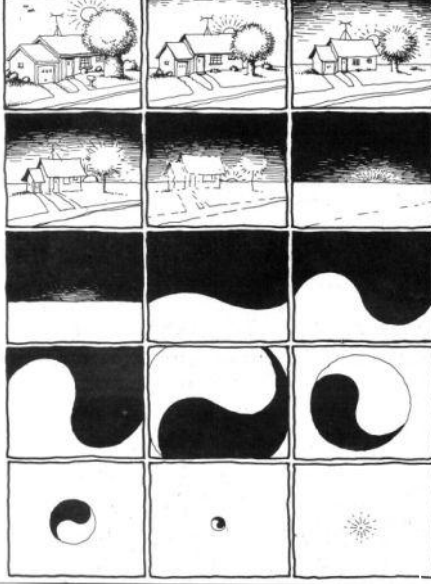
Resim 95. Bob Dylan Revisited, Kollektif, Hors Collection, 2008

Paracelsus adıyla bilinen İsviçreli büyük hekim Philipp Theophrastus Baumast ya da Bombast von Hohenheim (1493?-1541) doktor Faust karakterinin ilk prototiplerindedir. Okült bilimini yüceltmeye çalışmıştır. Okült, basitçe kaba saba insanlara önemsiz, paradoksal ve beylik gibi gözüken, fakat kozmik düzenin ahengini anlayacak bir ruh yüceliğine erişmiş olanlarınsa sezgisel olarak kavrayabilecekleri şey anlamına gelir. Paracelsus bu tür bilimi felsefe olarak göstererek, tıbbı ve simyayı da onun altına yerleştirir. 'Keza simyacı da ekmek pişiren bir fırıncı, şarap yapan bir şarap üreticisi gibidir; doğada ne varsa insanın yararlanması içindir, onları doğanın takdir ettiği hedefe doğru götüren kişi simyacıdır.' Bu felsefe bütünüyle dirimselcidir (vitalistik) ve kelimenin arkaik anlamıyla canlıdır (animistik), hem irrasyoneldir, hem de matematiğe aykırıdır; gerçekliği uzama yerleştirilmiş bir şey olarak değil, her düzleme nüfuz eden ve sadece zaman içerisinde dillendirilip tanımlanan bir şey olarak kavrar. Sezgi ile dile getirdiği şu sözler insana odaklı gerçek bir analiz gerektirmektedir: 'Biliyorum, ben olmasam Tanrı bir saniye bile yaşayamaz / Ben bir hiç olsam, O da ümitsizlik içinde teslim eder ruhunu', 'Dünyevi ve göksel doğa aynı varlığın bölünmüş ve çoğul biçimleridir'. Ne yazık ki bu sözleri ancak Nietzsche ve Hegel'e kadar anlayamayacağız.

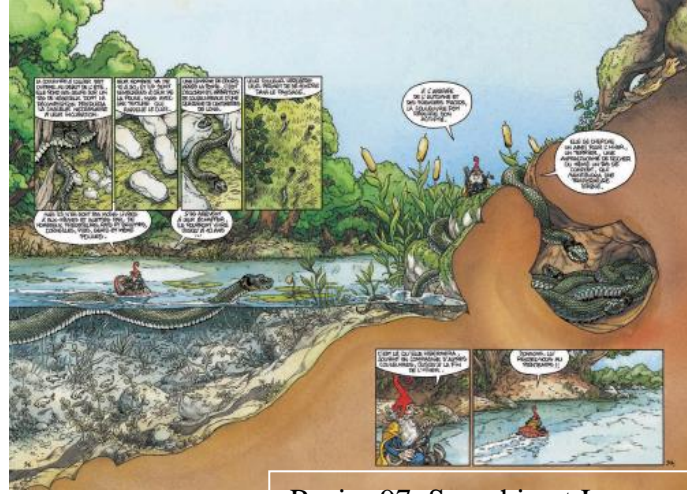
Yine gizemcilerden, aynı zamanda önde gelen gökbilimcisi ve Newton'un önceli olan biri Johann Kepler (1571-1630) ile birlikte, Platoncu bir ruhla, nesnel idealim denilebilecek bir yolda ilerler. Galileo'nun ispatlayacağı düşüncelerin altyapısı Kepler'e dayanmaktadır. Sadece tutkulu kahinliği ile birlikte hakikatin matematiksel yasanın yalınlığında ve zorunluluğunda var olması gerektiğini savunmuştur. Bir başka taraftan ise, kozmoloji ve doğa felsefesi ile uğraşan Böhme ile karşılaşırız. Onun kavramsal çerçevesi kabaca şudur: Tanrı'nın özünde bir uğraklar (moments) çokluğu olmalıdır; farklılaşma ve devindirici zıtlık olmalıdır; yoksa hiçbir şey olmaz. 'Direnc olmadan hiçbir şey kendisini açığa varamaz'. Rönesans düşüncesi, büyük ölçüde, hayat fikri üzerinde vizyoner bir yoğunlaşmayı başat hakikat olarak gösterme eğilimindedir. Tam da buna karşılık gelen bir başka şahıs Galileo'dur. Galileo devinim bilimini yaratır. Bu ifade, devinimin, Aristoteles'in kullandığı

gibi, basitçe değişimi ifade eden genel bir sözcük olmadığını, matematiksel yasaların kendilerini devrimdeki değişimlerde ortaya koyduklarını göstererek ulaşıır. Böylece skolastik düşünceden kopuş gerçekleşecektir. Galileo tam bir matematiksel ruh içinde ussal soyutlamalara gider. Olanı olmayanla açıklama amacındadır.

Kozmic Kapers



Resim96. Zap Comix, 'Kozmic Kapers', Robert Crumb, Apex Noveity



Resim 97. Seraphin et Les Animaux De La Foret, David Chauvel, Jerome Lereculey, Jeunesse, 2008

Richard Hakluyt, Rönesans'la birlikte, en başarılı serüvenlerden birisi gezegenimizin keşfedilmesiyle keşfedilmiştir. Froude, onun kitabını modern İngiliz ulusunun düzyazı türündeki destanı olarak adlandırmıştır. Hakluyt, Avrupa yayılcılığının yeni çağını görecek bir görüye sahiptir. Denizcilikle uğraşan İyon Cumhuriyetleri'nin antik felsefecileri ve yasa koyucuları gibi Hakluyt da, deniz aşırı diyarlara seyahati pratik bir olguya dönüştürerek mahkumlar için kullanmaya çalıştı. İnsanların asılmasındansa uzak topraklara sürülmesinden bahsediyordu. Avustralya'da yeni yerleşimlerin açılmasıyla bu fikir uygulama şansı bulabildi. Bu sırada ilginç bir olay meydana gelecektir. Boylam ölçümlerini yapmak için kullanılacak bir kronometreyi icat edecek kişiye İngiliz hükümeti 20.000 sterlin verecektir. Bu ödülü, kendi kendisini yetiştirmiş Yorkshire'lı bir marangoz olan John Harrison kazanacaktır. Harrison saat teknolojisini adeta hiç yoktan var etmiştir. Bu teknoloji James Watt'ı ve ilk buhar makineleriyle bunların mühendislerini ortaya çıkaracaktır.

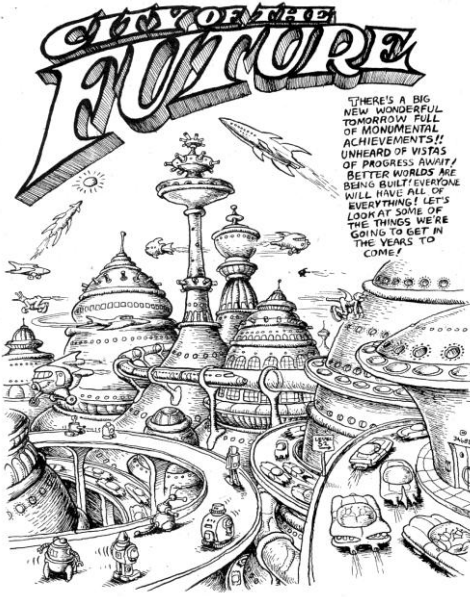
2.2.2. Modernizm Sonrası Dönemin Çizgi Romandaki Yeri

Anderson'un da belirttiği gibi yapı-özne ilişkisi problemi Marksizm'in temel teorik problemlerinden biridir ve henüz doyurucu bir yanıtı da yoktur. Bu açılımsız, kısır bir korku içindeki var olanı sorgulamaya karşı olan önyargımızdan da kaynaklanmaktadır. Çizgi romanlar bu konuda oldukça aktif ve girişkendir. Dramatik bir sistematik bakış açısıyla ele alınan konular, karakterlerin özellikleri ve imgenin varlığını ispat edebilmesi için yaratılmış çerçeve ve çerçeveler arasındaki bağlarla; yapı-özneye ve aralarındaki bağıntıya ait farklı yaklaşımlar/eleştiriler ele alınmaktadır. Bunlardan farklı olarak, Anderson' dan farklı olarak Althusser nihai bir çözüm olmasa da önemli bir hareket noktası sağlamıştır.

Fransız yapısalcılığından yola çıkan bu çözüm, yapısalcılığın, hümanizmanın insanına karşı önemli bir itiraz doğurur. Fakat umutlarıyla beraber gelen burjuva bir çerçevede ortaya çıkmasından dolayı, hümanizmayı yeniden diriltebilecek öğeler içerdiği de açıktır. Söz gelimi; Lévi-Strauss'un Rousseau'ya açılışı, tüm tarihte, tarih aşırı bir insan zihninin

yapılarının gerçekleşmesini bulması, yapı-özne ilişkisini problemini özneyi ortadan kaldırarak çözmeye çalışırken, yapıyı da tarih aşırı 'insan aklı' na bağlaması.

René Wellek, Austin Warren ile birlikte, ilk sistematik edebiyat teorisi olan, ve daha ziyade özel bir moda olan edebiyat eleştirisine yakın olarak 'Edebiyat Teorisi' adlı bir kitap yazmışlardır. 1960'ların başında, Wellek, adlarını 'yapısalcı-taklitçi edebiyat teorisi yapma' sıfatına mahkum edenlere karşı, Yeni Eleştirmenleri savunmuştur. Karşılaştırma edebiyat üzerine araştırmalarını sürdürmüş olan Wellek, Discriminations'ın (Ayrımlar) sonunda okurlarına 'Avrupa' da Çağdaş Eleştiri'nin Bir Haritası'nı sunar. Çizgi roman uygulama konusunda, çağdaş yapı-sökümüne karşılık gelebilecek örneklerin başında, 1960-70'lerde çizgi roman yasaklarla ve sansürlerle boğuşmak durumundayken, Robert Crumb, Fritz the Cat, Mr. Natural, Devil Girl ve diğer karakterleriyle, 1970'lerin popüler kültürünün rahatsız edici durumunu dile getirmiştir. Crumb, underground Comics'in öncüsüdür.



Resim 98. Zap Comix, 'City Of The Future', Robert Crumb, Apex Novesity



Resim 99. Den 2, Muvovum, Richard Corben

Paradoksal olarak, toplum teorisi kıyaslanabilir bir ayırt etme yükümlülüğünden yoksundur. Bu konuda, uzun süredir Kuzey Amerikan sosyolojisine hâkim olan 'mainstream action' teorisi buna bir örnektir. Edebiyat teorilerinin büyük çoğunluğu, toplum üzerine doğrudan ya da ima yollu söylemler önerirken, dolaylı bile olsa edebiyata ilişkin bir söylem içeren toplum teorileri nispeten azdır. Çizgi romanın dramatik bir sanat olmasından kaynaklanan yapısındaki satir, parodi ve de ironi durumu bu toplumsal söylem özelliğine dayanmak zorundadır. Metin ve resim arasındaki bağı kuran tek özellik budur. Yeni Eleştiri akımından beslenerek çizgi roman, özellikle Neil Gaiman gibi çağdaş yorumcularla, yapı-özne arasındaki bağıntıyı sorgulamaktadır. Parsonsçu bir şiir anlayışı bu anlatılarda hakim olarak, Yeni Eleştiri akımında hareket halinde bir sosyoloji ya da tarih yakalamak oldukça kolaydır. Bundan dolayı da çağdaş çizgi roman yorumları post modern bir tavır içinde, tarihsel materyalizme yakın durmaktadır. Tarihsel materyalizmin ilkesel olarak temsil ettiği eleştiri türünün ayırt edici yönü, bu eleştirinin kopmaz bir parçası olan öz-eleştiriye sürekli olarak içermesidir.

Rus Devrimi'nin zaferinden ve tecridinden sonra, bunca zaman değişmeden kalan Marksizm'inin görünümü, temel olarak Bolşevikler tarafından açılan 1917'deki ilk gedikten sonra, kıta Avrupa'sında ileri kapitalizmin kalelerindeki işçi hareketlerinin ardı ardına gelen yenilgilerinin ürünüdür. Bu yenilgiler üç dalga halinde ortaya çıkmıştır:

1. Birinci Dünya Savaşı'nın hemen ardından Orta Avrupa'da patlayan proleter başkaldırı –Almanya, Avusturya, Macaristan ve İtalya'da- 1918 ve 1922 arasında bastırıldı. Bundan sonraki on yıl içinde faşizm tüm bu ülkelerde zafer kazandı.

2. Otuzların sonlarında İspanya ve Fransa'daki Halk Cepheleeri, İspanya Cumhuriyeti'nin yılışı ve Fransa' da Sol' un çöküşünün iki yıl sonraki Vichy yolunu açması sonucu dağıldı.
3. Batı Avrupa'da 1945-46'da yaygınlaşan ve kitlesel hareketleri, Nazizm'e karşı yükselttikleri silahlı mücadeleyi, sonradan kalıcı bir siyasi hegemonyaya dönüştüremediler.

Sonuçta, savaş sonrası gerçekleşen uzun süreli boom, istikrarlı parlamenter demokrasiler ve OECD düzeni içinde ortaya çıkan tüketim toplumlari bünyesinde, ağır ağır ve karşı konulmaz bir biçimde, emeği sermayeye tabi kıldı.

Entelektüel üretimde hakim merkezler, iki savaş arası ve savaş sonrası dönemlerde sırasıyla Almanya ve Latin Avrupa'da bulunurken, günümüzde, bunlar İngilizce konuşulan ülkelere kaymış durumdadır. Mekandaki bu kayma, çarpıcı bir tarihsel değişime işaret etmektedir. Kapitalist dünyada, Marksist kültür alanında geleneksel olarak en geri olan bölgeler, aniden, birçok bakımlardan en ileri bölgeler durumuna gelmişlerdir.

Luxemburg, Lenin Troçki ya da Parvus'un Birinci Dünya Savaşı öncesi yıllardaki büyük müdahalelerini belirleyen kuramsal saldırı tarzı, teorik hayal gücü ve politik çözümleme birlikteliğine, belli belirsiz düzeyde bile sahip olan tek bir yazı göstermek mümkün değildir.

Tarihsel materyalizmin, gelişmiş kapitalist dünyanın diğer ülkelerinde yeni bir entelektüel manzara şekillendirmeye başladığı bir dönemde, etkin ve üretken bir kültür olarak Fransa ve İtalya' da birdenbire gerilemesi sanat dünyasında da yansımalar bulmuş ve bunun sonucunda bir tür kısırlaşma içine düşmüştür. İtalyan –ve a fortiori İspanyol- kültürü, her ne kadar hemen daima Almanya kökenli eğilimler tarafından nitelenmekte ve onlardan dolayım lanmaktaysa da, savaştan beri, , artan biçimde Paris'ten kaynaklanan yönelim ve vurgulara maruz kalmaktadır: Gerçekten de bu ikisinin kesişme noktası İtalyan felsefesindeki tartışma alanının önemli bir bölümünü belirler. Kurtuluşu izleyen otuz yıl kadarlık bir süre içinde Fransa, Marksist evren içinde, bir biçimde Aydınlanma dönemindeki Fransız yükselmesini anımsatan kozmopolit bir önderlik sürdürmüştür. Bu durum yetmişlerin sonlarına kadar durumunu korumuştur.



Resim 100. Hard Story, Horacio Altuna, Jorge Gonzalez, Norma Editorial



Resim 101. Groenland Manhattan, Chloe Cruchaudet, Mirages, 2008

1976'dan beridir süregelen débandade⁹⁵ durumu, Paris'te otuz yıl önceki Londra gibi, Avrupa entelektüel gericiliğinin başkenti durumuna gelmiştir. Marksist olanların yerine yapısalcı ve yapısalcı-ötesi fikir ve temaların başarılı yükselişi –Michel Foucault'nun teorileştirmeye çalıştığı tipte gerçek bir 'epistemik' kayma- ile birlikte çizgi roman da uzun zamandır bulunduğu sansürlerle donatılmış kısır döngüden çıkma çabalarıyla karşılaşmaktadır.

Savaş sonrası Fransız kültüründe, Marksist egemenlikten yapısalcı ve yapısalcı-ötesi egemenliklere geçiş, bir bilişsel (cognitive) "pediment" ten⁹⁶ bir başkasına (Foucault) ya da bir sorunsaldan diğerine (Althusser) esrarengiz, ani ve tümünden değişmelerde olduğu gibi konu ve sorularda bütünüyle bir devamsızlık göstermemiştir. İnsan tarihi ve toplumunda yapı ve özne arasındaki ilişkinin doğası, tarihsel materyalizmin başlıca sorunu olmuştur.

Edward Thompson'un çalışmasındaki tartışma, sınıfların yapılması ya da yıkılması (making or unmaking of classes) ve endüstriyel kapitalizmin olsun ya da onun ötesindeki bir sosyalizmin olsun, toplumsal yapıların ortaya çıkması ya da yerlerini yenilerine bırakmalarında insan etmeninin rolü üzerinde odaklandı. Robert Brenner ve Guy Bois'nin erken modern Avrupa'da feodalizmden tarımsal kapitalizme geçiş dönemine getirdikleri karşıt yorumlar, bu sorunun aynı tarihsel sürecin iki rakip Marksist yorumunun arasındaki farkların temelinde yattığı bir başka olgudur.⁹⁷

Bundan sonra tarihi toplumsal eğilimleri açısından ilerici olamayacak bir bakış açısında elinde bulunduran Annales Okulu olmuştur.⁹⁸ Fakat en etkin felsefi oluşum bu dönemde, savaş öncesi kökenleri ve Kojéve, Husserl ve Heidegger'deki kökenleriyle fenomenolojik ve egzistansiyelitti.

L. Althusser'le birlikte teorik anti-hümanizm olarak yeniden yorumlanan, bünyesinde ard zamanlılığın (diachrony), eş zamanlı (synchrony) bilgiye ait 'biçimlerin gelişmesi'nden başka bir şey olmayan bir Marksizm'le, Lévi-Strauss'un 'beşeri bilimlerin nihai amacı insanı kurmak değil onu çözmektir'⁹⁹ sözünü birleştirmiştir. Bu bakış açısıyla, önceki teorik akımların¹⁰⁰ yerine geçerek çabuk bir saygınlık ve etkinlik elde ettiler.

Yapısalcı ve yapısalcı-ötesi teorilerin ortak bir alanda birleştirmek istersek hepsi birbirinden ayrı olan tutumlarını ortak bir çerçevede şu başlıklar altında birleştirebiliriz:

1. Dilin yörüngesinden çıkarılması (exorbitation of language). Yapısalcılığın tüm ayırıcı kavramlarını türettiği disiplin dilbilimdir, dolayısıyla metindir. De Saussure langue ve parole (dil ve söz) arasındaki karşıtlığı, eş zamanlı ve art zamanlı düzenler arasındaki aykırılığı ve herhangi bir verili dilde gönderenine (referent) olan ilişkisi keyfi ve

⁹⁵ Şaşkınlık, karışıklık, panik.

⁹⁶ Bina cephesinde yukarda yer alan üçgen kısım; ince bir katmanla örtülü kaya oluşuğu, Foucault' nun kullandığı özel bir deyim.

⁹⁷ Biri esas olarak geç ortaçağ kırında sınıfsal güçlerin karşılıklı değişken ilişkilerini göz önüne alırken diğeri ise feodal ekonomide senyörel rantın düşen oranlarına ait değişmez mantık üzerinde durdu.

⁹⁸ Annales Okulu ismini tarih bilimine toplum bilimleri yöntemlerini uygulaması ile duyurmuştur. Marc Bloch ve Lucien Febvre tarafından sosyoloji, ekonomi, sosyal psikoloji ve antropoloji gibi çeşitli toplum bilimleri ile işbirliğini sağlayacak bir tarih bilimi yaklaşımı geliştirmek üzere 1929 yılında Strasbourg Üniversitesi'nde ders verdikleri bir dönemde kuruldu. Önceliklerinden biri, 19. yüzyıl tarihçilerinin bir çoğu üzerinde etkili olan, siyaset, diplomasi ve savaşlar tarihi üzerine yoğunlaşan anlayışın aksine, olayların gerisinde uzun erimli tarihsel yapıların (la longue durée) araştırılmasıydı. Coğrafya, maddi kültür ve sonraları Annales çevresinin mentalités veya dönemin ruhu olarak adlandıracakları konular, çalışmalarının merkezinde yer aldı. Ekolün önde gelen üyelerinden Georges Duby, Le dimanche de Bouvines adlı kitabının önsözünde, sahip olduğu tarih anlayışının, duygusal olanı bir kenara ittiğini ve olayların basit bir muhasebesinin çıkarılmasının yerine problemi ortaya koyup çözmeye, yüzeysel olanı görmezden gelip ekonomi, toplum ve medeniyetin uzun ve orta vadeli gelişimini gözlemlemeye çalıştığını yazmıştır.

⁹⁹ The Savage Mind, Londra 1966, s.254-255, 247. Türkçe baskı, Yaban Düşünce, Hürriyet Vakfı Y., 1984

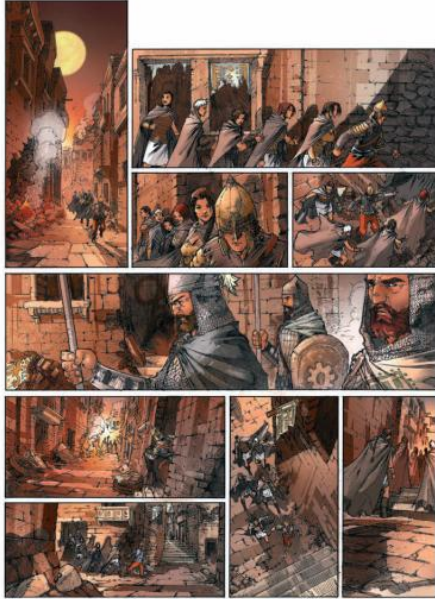
¹⁰⁰ Sartre, Lefebvre, Goldman ve diğerleri ile temsil edilen

nedensiz olan, gösteren (segnifier) ve gösterilenin (signified) birliđi olarak gösterge (sign) nosyonunu burada geliřtirdi.

2. Lacan'ın psikanalitik teoriyi yeniden formüle etmesi (Bilinçdışının bir dil gibi yapılanması). Üstün gelinemeyen ve uzlařtırılmayan Öteki'ni kuran ve bunu yapmakla aynı zamanda arzuyu (desire) ve onun gösterenler zincirine (chain of signifiers) bastırılmasını sađlayan Simgesel Düzen olarak, dilin bilinçdışının yabancılařtırıcı alanını oluřturmasıdır.
3. Derrida'nın yapısalcılık-ötesi kopmayı iřaretlemesi. Sabit bir nesnelleřtirme sistemi olarak dil kavramını reddederken dilin hak iddiasını 'metin dıřında... metinden önce hiçbir řey yoktur, kendisi zaten bir metin (text) olmamıř hiçbir önmetin (pretext) yoktur'¹⁰¹ řeklinde modern dünyanın evrensel hükümrani ilan ederek radikalleřtirdi.

Saussure'den sonra bařlayan bu bulanık dönemde anlaşılabilirlik türleri iç içe geçmeye bařladı. Bunun en uç örnekleri, Lévi-Strauss'un ilkel toplumlarda mitoloji üzerine çalıřmaları ve Foucault'un uygar toplumlarda bilgi arkeolojisi kurma giriřimleri gösterilebilir. Lévi-Strauss'un Amerikan Kızılderilileri mitleri üzerine özgün anlatımlarından yola çıkarak deđerlendirilebilecek çizgi romanlardan biri de Ken Parker'dır. Aynı zaman da Magnivento Vento'da da bu deđerlendirmeden yola çıkan öykülemeler vardır. Foucault' un son çalıřmaları, arařtırmaların neden ve sonuç üzerinden deđer, dizisellik ve öngörülemezlik açařlarından deđerlendirir. Sonuç olarak da řansın üzerinde durur. Sonraki çalıřmaları ise, bu metodolojik reçeteleri pratikte bir ontolojiye dönüřtürdü. Bu, hangi türden olursa olsun tüm toplumsal ve psişik yapılarda çarpan bir dürtüsel iktidar arzudur: will to power.

Birinden diđerine geçiř sınırlamakta olduđumuz mekanda mantıksal olarak mümkün olan nihai hamleyi temsil ettiđinden dolaydır ki, yapısalcılık, yapısalcılık-ötesini yetenek ve uyumlulukla meydana getirmiřtir. Bu, yapıların yıkılıřı (capsizal of structures) olarak adlandırılır. Bu řekilde, 1960'ların münzevi objektivizmi, 1970'lerin ortalarında ehli kevf bir sübjektivizme dönüřmüřtür.



Resim 102. 7
Guerrieres,
Michael Le
Galli, Francis
Manapul,
Conquistador
, 2008.



Resim 103. 7
Yakuzas, Jean
David Morvan
Takahashi Hikaru,
Wang Peng,
Conquistador,
2008.



¹⁰¹ Of Grammatology, Baltimore 1076, s.158: Dissemination, Chicago 1981, s.328.

Zihin, mitlerde doğayı yineler, çünkü kendisi doğadır; yapısal çözümleme, üzerinde çalıştığı mitlerin işlemlerini yineler. ‘Mitler, kendisinin de bir parçası olduğu dünyayı kullanarak onları evrimleştiren zihni gösterirler.’¹⁰² Wagner’in tanrılaştırılması ve müziğin dilin ebeveyni olarak teorileştirilmesi olan *The Birth of Tragedy* (Trajedinin Doğuşu), Foucault’un çalışmasına her zaman temel olagelmiş bir temanın, tüm bir Apollonyan düzenin Öteki’si olarak bir ilk Dionizyak çılgınlık temasının kaynak çalışmasıdır. Foucault’a göre bütün iz bırakan çalışmalar ehlileşmemiş ilkel deneyime ve bu yıkıcılarına olan ilgisine dayanır. ‘Batı’nın tarihi boyunca deliliğin gerekliliği, tarihin olabilirliğine bağlıdır.’¹⁰³

Lévi-Strauss ve Foucault’ta müzik ve deliliğe başvuruda gizil olan yapısalcılığın kendi kendini geçersizleştirilmesi, Derrida ile tamamlanır. Eski düşünsel geleneklerin ortak kusuru ‘yapının yapısallığını’ yapıya ‘onun faaliyetini’ sınırlandıracak biçimde, kendisi ‘yapısalcılıktan kaçmış bir merkez vererek ya da ondan sabit bir kökene gönderme yaparak, etkisizleştirmektir.’¹⁰⁴ Derrida’nın zekice farkına vardığı şey, herhangi kararlı bir yapı tasarımının, daima, yapıya tam anlamıyla tabi (subject) olmayan bir merkezin sessiz varsayımına dayanmış olmasıdır: Yapıdan ayrı bir özneye. Yapı, böylelikle yıkılır ve saf yapısalcılık-ötesi ya da öznesiz öznellik denilen şey doğar.

Altmışların başından seksenlerin başına kadar, yapısalcılık ya da onun herhangi bir devamı, hiçbir noktada kendine ait bağımsız bir toplumsal bakış açısına sahip olmamıştır. Yapısalcılık ötesinin ayırıcı özelliği, daha çok, üstlendikleri politik çağrışımların olağanüstü değişkenliği olmuştur. Bu dışsal tarih, esas olarak, zamanın hakim moda ve ruh durumunun edilgin bir uyarlamasıdır.

İletişim etkinliğinin özgül alanını oluşturan –maddi üretim alete bağlı etkinliğine karşıt olarak, bu etkileşim daima simgesel olarak dolaylanıyordu. Üretim dış doğa üzerinde artan bir denetimi amaçlarken, etkileşim ise iç doğanın –insani gereksinim ve eğilimler- toplumsal yaşama uyumunu düzenleyen normları doğurdu. İkisi arasında zorunlu bir karşılığı yoktu: İktisadi ya da bilimsel ilerleme zorunlu olarak kültürel ya da siyasal özgürlüğü garantilemiyordu. Ahlaki yaşamın diyalektiği kendi özerkliğine sahipti.

Ahlaki yaşamın diyalektiği Habermas’a göre şu şekilde gelişmiştir:

1. Toplumsal etkileşim nosyonu. En temeli maddi üretimin birleşik emeğidir.
2. İletişim nosyonu. Bu nosyonda, insanlık tarihinin en çekici pratiği savaş olmuştur. İletişimin, dil dışındaki türlerinin, devinimsel olandan plastik ya da müzikal olana kadar bilinen çokluğuna karşın, dil ile özdeşleşmesinin önüne hiçbiri geçemezdi.
3. İnsanlığın tanımı ve tarihin gelişiminde iletişimsel olanın üretici işlevler üzerindeki önceliği. Habermas’ın ifade ettiği gibi, “bizi doğadan yükselten tek şey doğasını bilebildiğimiz dildir.”¹⁰⁵

Paleolitik ve kapitalist toplumlar arasındaki öğrenme süreçlerinin gelişiminde başlıca dönüşümleri belirleyen, iktisadi güçlerden çok ahlaki düzenlemeler olmuştur.

Habermas, “ Bilişsel (cognitive) ve etkileşimsel gelişmeler, yaşamın sosyokültürel biçiminde, dilsel olarak kurulmuş özneler arası birliğin (intersubjectivity) doğal-tarihsel icadı ile ortaya çıkmış olası yapısal formasyonların mantıksal dizisini hiç kuşkusuz sadece tüketir.” diye yazarak, tarihteki somut toplumsal formasyonlar dizisinin rastlantısal olmasına değinir. Bununla birlikte, historyografik anlatı (narrative), değişik olgunluk düzeylerindeki sabit zihinsel yapıların toplumsal ifadelerini buldukları rastlantısal olay ve yolları inceler. Bazen de

¹⁰² Lévi-Strauss, *The Raw and the Cooked*, s.341.

¹⁰³ *Folie et Déraison: Histoire de la Folie a L’Age Classique*, Paris 1961.

¹⁰⁴ Derrida, *Writing and Difference*, s.278-279.

¹⁰⁵ Habermas, *Knowledge and Human Interests*, Londra 1972, S.314.

Martin Mystere’de olduđu gibi gerek bir tarihsel anlatıdan yola ıkararak bunu grafiksel anlamda bir izleksel yu eklinde uygulamaya alıřır.

Habermas, yapısalcılık ve yapısalcılık-tesi bir tr dil diabolizmi geliřtirirken bir tr angelizm retmiřtir. Fransa’da Derrida’nın dediđi biimde dil evrensel sorunsalı istila ettiđinde, fiilin anlamı ortaya ıktıđında, anlamı bombardıman etti, dođru kabul edilene ezdi. Etik ve politikanın yanlarından dolařarak tarihi temizledi. Almanya’da tersine, Habermas’ın alıřmasında dil, tarihe dzeni verir. Topluma konsenssn sknetini yaratır. Ahlakın temellerini gvenceye alır, demokrasi đelerini pekiřtirir.

Lacan, hayvan kodlarına karřı, insan konuřmasının zgllđn yalan syleme yeteneđinde grr. Buna karřılık Habermas yalanı, bořu bořuna ihanet etmeye abaladıđı dođruluđun basit bir asalaklıđına indirger. Yalan, konuřma eyleminde anlařılabilmesi iin bir dođruyu vaat etmelidir.

Yetmiřlerde, dnyadaki duraklamanın bařlaması, bařka kapitalist devletlerin iktisadi dzenlemelerini, Pazar sisteminin kendisinde herhangi bir bunalım yaratmadan zedelemiřtir. Sonu, řimdiye kadar Habermas’ın beklentisinin tersi oldu: Sadece ABD ve Birleřik Krallıkta, bařlarında Reagan ve Thatcher’in olduđu ařırı sađın yeniden canlanan hkmetlerinin ynetimi altında on iki milyon iřsiz vardır. Bu yetersizlik sosyalist bir dzenin yeni meřruiyetine dođru ilerleyerek mevcut toplumsal dzenin gayri meřruiyetini dnřtrecek bir kolektif aracının Habermas yorumunda hibir řekilde bulunmamasından herhalde daha nemsizdir. Yapı ve zne sorunu, burada, pratik politika alanında en keskin biimiyle bir kez daha ortaya ıkar.

Ne Anglo-Amerikan tr bir niteliksel byme ne de Franko-İtalyan biimi bir bař ařađı dř grlen, fakat daha ok Marksist kltrn geleneksel olarak gcl retiminin pekiřtirildiđi Almanya’da olduka farklı bir politik tutumun eřlik ettiđi, yapısalcılıđınkine son derece benzer temalar, Habermas’ın tarihsel materyalizmi yeniden inřa etme teřebbsnde yeniden iřlendi. Bu entelektel kalıbı bir btn olarak her  blge iin de anlamlandırabilmek iin, Marksizmin kendi geliřimini aıklama giriřimlerinde her zaman geici bir ncelik tanıdıđı o anda geniř dıřsal tarihe dnmek artık zorunlu olmuřtur.

Batılı Marksist geleneđin bu bnyesel tavır bulanıklıđı, en keskin entelektel odađını, bir sre iin, Jean-Paul Sartre gibi bir dřnrn alıřmasında bulur. Hohenzollern’lerin sonuncusunun, son alıřması Flaubert’in felsefi temasını her ynyle ilan eden virtz bir sosyopsiřik tablosundan sonra, Sartre řu sonuca varır: ‘Tm gstermeye alıřtıđım, Tarih’in paralel anlam tabakalarına blnmesini dođuranın geleneksel tarihsel yntem ve onu yneten psikolojik nyargılar –řeylerin kendi yapıları deđil- olduđudur...’

Sartre, Eleřtiri’nin ikinci cildinde tarihin nasıl sonulandıđının, ‘bundan sonra olana’ bađlı olacađını sylemektedir.

Kltr Devrimi’nin teknokratik tketicilik, eđitsel hiyerarři ve asalak ařırı sanayileřme dřmanlıđı gibi ortak temaları yankılatır gibi grndđ Batı’da ideolojik programların ekiciliđi olduka yaygın oldu. Demokratik bir komnizme ynelik umudunun ođunu in’deki Maocu tasarıya yatıran en nde gelen ve etkin dřnr Althusser’di. Onun İtalyan muhabiri ve alıřma arkadařı Macciocchi bu tasarının en kořulsuz methiyesini yazdı. Kltr Devrimi’ne karřı sempati ve hayranlık dalgası đrenci militanlar ve sosyalist aydınların olduka geniř bir alanını srkledi. Almanya’da Dutschke ve Enzensberger, Fransa’da Poulantzas, Glucksmann ve Kristeva, İtalya’da Rossanda ve Arrighi, ABD’de Sweezy ve Magdoff, Britanya’da Robinson ve Caldwell’i deđiřik biimler ve deđiřik derecelerde etkileyerek.

Rus modeline, yetmiřlerin ortalarında berraklařmaya bařlayan řekliyle Avrokomnist bir alternatif iin, Batı’da gerekleřtirilebilecek bir sosyalizmde, kiřisel haklar ve ok partililiđi gvenceye alan, parlamenter kurumları koruyan ve retim aralarının zel mlkiyetinde ani ve řiddet kullanarak kopmayı yadsıyan bir politik dzende, kapitalist demokrasiye zg

yurttaşlık özgürlüklerinin en geniş sınırlarına kadar korunması gerekliliği merkezi önemdeydi. Başka bir deyişle, Ekim Devrimi ve ondan doğan Bolşevik rejiminin modeline taban tabana zıt bir biçimde sosyalizme giden barışçı, tedrici ve anayasal bir yolu temsil ediyordu.

Fransa'da, yirmi senelik kesintisiz iktidardan sonra sağ gözden düşüyor ve bölünmeye uğruyordu. İtalya'da Hıristiyan Demokrat yozlaşma ve yetersizlik daha da geniş bir protesto ve İtalyan Komünist Partisi için daha fazla seçmen yaratıyordu. İspanya, Portekiz ve Yunanistan'da faşist ya da askeri diktatörlükler artık güçlerinin son demlerindeydiler. Bu ülkelerin tümünde de Komünist Partiler yasal olsun yeraltında olsun hala işçi sınıfındaki en büyük örgütsel güçtüler. Kuzey Avrupa refah kapitalizminin toplumsal kımıldanamazlığının ötesine tarihsel bir yarıp geçme şansı, solun koalisyon hükümetlerine ilişkin seçim beklentisi Avrupa Komünizmi'nce ilan edilen özgül Batılı çoğulculuğa ideolojik çevrilmeye örtüştükçe, geçmiş gibi görünüyordu. Kurtuluş'un sonundan beri, işçiler ve aydınların geniş kitlelerinde böylesine bir halkçı umut fonu birikmemiştir.

Şimdiye kadar, yirmici yüzyılın merkezi devrim-sonrası deneyimi olan SSCB'ninkine önce Çinli, sonra da Batı Avrupalı alternatiflerde uğranılan düş kırıklığı tam bir bozulma yaratmıştır. Bu alternatiflerin her biri kendisini, Sovyet tarihindeki açmazların üstesinden gelecek ve felaketleri bertaraf edecek yeterlilikte tarihsel anlamda yeni bir çözüm olarak sundular. Ancak ikisinin de sonuçları, bilinen çıkmazdan başka bir sonuç getirmedir. Maoculuğun gaddar bir Doğulu Kruşçevcilik'ten bir farkı olmadığı ortaya çıktı. Avrupa Komünizmi giderek, İkinci Enternasyonel'den kaynaklanan ana gelenekle ilişkisinde utangaç ve ast konumda olan ikinci sınıf bir Batılı (Occidental) sosyal-demokrat türüne benzemeye başladı.

Britanya, Birleşik Devletler, Batı Almanya ve İskandinavya'da, savaş sonrası dönemde, Latin dünyası gibi (özellikle Fransa, İtalya İspanya), aynı tasarıları ya da ümitleri kendine çekecek kitlesel Komünist Partiler hiçbir zaman var olmadı. Kuzey Avrupa'da on yıllar boyunca sosyal demokrat hükümetler bir kural olageldiler: Kapitalizmin reformist idaresi, buralarda altmışlardan beri gelişen ve ana siyasal odağı bu idarenin eleştirisi olan Marksizm için pek az yenilik taşıyordu. Birleşik devletler özellikle Vietnam Savaşı'nı ve etkilerini kullanarak, Marksist kültürün bunalımı yerine, sürekli büyümeye ve hıza dayalı bir bağlam yaratıldı. Britanya ve Birleşik Devletlerde emperyalist gericiğin siyasal rejimlerinin seksenlerin ortasında halk yığınları içerisinde pekişmesi, sosyalist fikrin barınma durumunu ortadan kaldırmıştır. Bugün için, Marksizm'in bu bölgedeki görece zindelik ve canlılığı ile, düşükle sonuçlanan Avro komünist deneyimin yaşandığı topraklardaki aşınmışlık ve hastalığı arasındaki aykırılık yeteri kadar şiddetlidir.

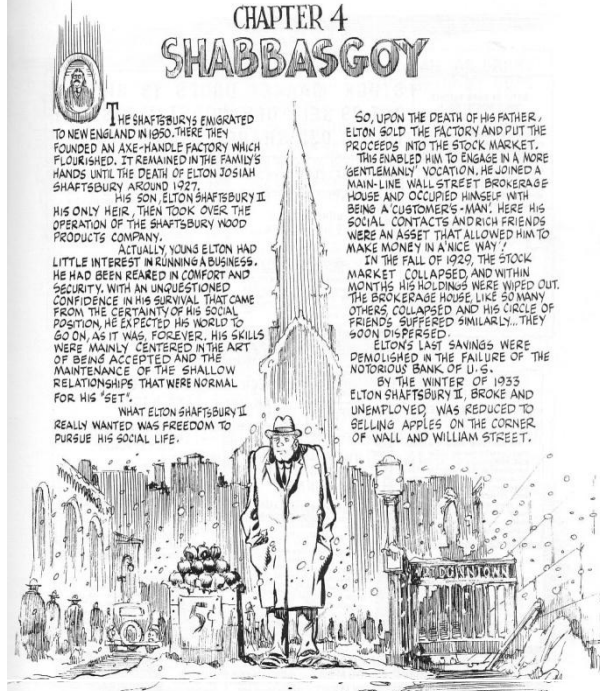
Frank Lentricchia yakın geçmişte çok kişiyi baştan çıkararak 'idealizmin stereofonik sirenleri'¹⁰⁶ nden söz eder. Diğer şeylerin arasında yapısalcılık kesinlikle böyleydi – idealizmin son derece çekimi bir biçimi. Gelecekte daha güçlü bir entelektüel rakip natüralizm'den kaynaklanacaktır. Bunun belirtileri çevremizde her yanda mevcuttur- değişik sentezleri herhalde ufukta bekliyor. Geleneksel olarak ve özellikle Anglo-Amerikan kültürlerde toplumsal gerçekliklerin biyolojik belirleyenleri üzerindeki vurgu daima sağı çağırıştırır. Aradaki bağ son zamanlarda sosyobiyojoloji denilen dalın ortaya çıkmasıyla pekişmiştir.¹⁰⁷ Radikal deney ve devrimci değişime karşı sürekli bir uyarı teşkil eder.

Sol, insanların farklı tarihsel düzenlerdeki toplumsal değişkenlikleri ve baskıcı yerine özgürleştirici koşullar altında iyileşebilirlikleri adına, insan doğasının ebedi ve değişmez özellikleri gibi fikirlerle daima mücadele etmiştir. Oysaki yakın dönemde, sosyalist ya da

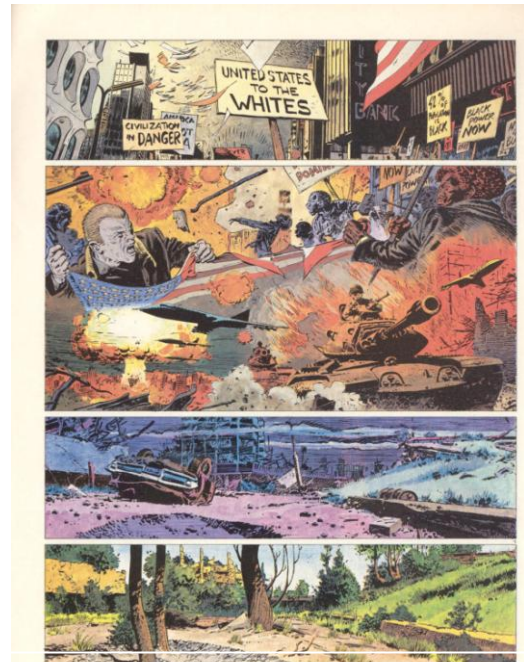
¹⁰⁶ After the New Criticism, Chicago 1980, s.208.

¹⁰⁷ Görece olarak yeni bir disiplin sayılabilecek etolojinin bir türevi olup her ikisi de onlardan çok önce gelen davranışçılık içinde yer alır. Bu geleneğin ideolojik eğilimi, tüm olası toplumsal seçimi dar bir alana sınırlayan kesintisiz bir fizyolojik bağ olarak anlaşılan gerici bir insan doğası kavramı olmuştur. Söz konusu doğa değişmez biçimde, aynı zamanda hem saldırgan, tutucu ve bireyci, hem de atıldır.

liberal-sol eğilimli yazarların diğer bir insan doğası biçimini artan bir biçimde tartışmaya başladıklarına dikkat etmek gerekir. Bu kısıtlayıcı olmak yerine koruyucu denebilecek bir biçimdir. Amerikan örneklerinin önde gelenleri Noam Chomsky ve Barrington Moore'dir. Ortak temalarının, insanlarda belirli bir doğal otonomi ya da yaratıcılık nosyonu olduğu söylenebilir. Chomsky, siyasi fikirler 'nihai olarak bir insan doğası ve insan gereksinimleri anlayışından kaynaklanmalıdır' der. Ona göre, 'temel insan kapasitesi, yaratıcı bir kendini ifade ve kişinin kendi yaşam ve düşüncelerinin tüm özellikleri üzerindeki özgür denetimine duyulan gereksinimdir' diye ifade eder. Ancak, 'eğer insanlar sadece plastik ve rastgele organizmalar ise neden bu rastgelelik devlet otoritesi ya da davranış teknoloğu tarafından denetlenmesin?'¹⁰⁸. Moore biraz daha karamsardır. Moore'a göre asgari adalet anlayışı, insan doğasının genel kuralıdır. Ancak toplumsal mistifikasyon ve baskının yeteri kadar güçlü biçimleri, Chomsky'nin korktuğu şekilde unutulmalarına yol açabilir.



Resim 104. A Life Force, Will Eisner, DC Comics, New York, 1983-84-85-88-95



Resim 105. The Survivors!, 'Talons of blood', Hermann, Fantagraphics Books, Inc., 1982

Geleneksel ilgi ve semptomatik sınırlar boyunca kadınlar, ekoloji ve savaş olmak üzere üç başlık her zaman öne çıkmıştır. Raymond Williams ve Rudolf Bahro esas olarak genelde bu konuların üzerine gittiler. İnsanlığın doğasının kabul edilebilir ya da edilemez anlamları sorusunun derhal, insanlığın doğayla kabul edilebilir ya da edilemez sorusu tarafından bir kenara atılması bir rastlantı değildir.¹⁰⁹ Her ekolojik tartışmada tarih ile doğa yeniden birleşirler. Sonunda, diğerleri arasında en meşum olan, yeryüzündeki tüm yaşam biçimlerini yok edecek küresel bir nükleer savaş olasılığı ilk kez olarak her ikisinin de ortak terminusu için, canlı doğanın sönmesi ve insanlığın yok olması gibi, çok yakın ve ölümcül bir tehdit savurmaktadır. Böyle bir olasılığın düşüncesi, tarihsel materyalizmin kurucuları için akla getirilemezdi. Böylece, günümüzdeki gerçekliği, yirminci yüzyılın sonuna tam karşıdan bakmaya kalkışan her eleştirel teori için tümüyle yeni sorunlar doğuracaktır.

Marksizm ve sosyalizm arasındaki ilişkinin niteliği, birisinin toplumu tasarlamasıyla ulaşılabilecek teoriyi diğerinin inşa etmesidir. Edward Thompson, yeni bir ütopyacılık doğrultusunda yaptığı çarpıcı çağrıda, komünizmin ahlaki iddialarını yeniden olumlarken,

¹⁰⁸ 'Linguistics and Politics-an interview', New Left Review, no.57 Eylül-Ekim 1969, s.31-32.

¹⁰⁹ Williams, Problems in Materialism and Culture, s.67-122; Bahro, Socialism and Survival, Londra 1982, s.24-42.

Marksizm'in bilişsel taleplerini gereksiz kılarak, Marksizm'i ve Sosyalizm'i birbirinden ayırt etmek bir yana, onları oldukça kesin bir biçimde karşı karşıya getirmeye çalışmıştı. Ancak, böyle bir konunun taşıdığı güçlük Marksizm'in bu yüzyılda uluslar arası işçi hareketi nezdinde fiilen kazandığı rakipsiz önceliği neden üstlenmek durumunda kaldığı sorusuna verebileceği hazır bir cevabı olmamasıdır.

Bugüne kadar solda tarihsel materyalizme verilen yapısal önceliğin, onu sosyalizm kültürüne yapılan diğer bütün katkılardan ayırt eden üç nitel göstergeye dayanmaktadır:

1. Sosyalist düşüncenin daha geniş bir boyutunda, Marksizm'in sahip olduğu kendine özgü ikinci güç, onun daima bir tarihsel gelişme teorisi olma niteliğinde yatmıştır.
2. Entelektüel bir sistem olarak dikey çalışması. St. Simon'dan Morris'e, Jaurés'ten Wigforss'a, Chayanov'dan Myrdal'a kadar nüfuz ve hüner sahibi birçok sosyalist düşünür mevcutken, sadece Marx ve Engels, kendilerinden sonra giderek artan ve kesintisiz bir gelişme yeteneği teori yarattılar. Kuşkusuz bu kapasite, Lenin'in söylediği gibi Alman felsefesi, İngiliz iktisadı ve Fransız siyaseti arasında Marx ve Engels'in ulaşmayı başardıkları sentezden kaynaklanmaktadır.
3. Marksizm, radikalizmin etkisiyle sosyalist düşüncenin bütün diğer geleneklerinden ayrı bir yere sahiptir. Kapitalizm, kendisine karşı savaştan güçler içinde, sadece, Marksizm'in hakim durumda olduğu yerlerde yenik düşmüştür. Bugüne kadar başarıya ulaşmış bütün sosyalist devrimler, tarihsel materyalizmin bayrağı altında toplanmış ya da onun tarafından kılavuzluk edilmişlerdir.

Saint-Simon, Fourier ve Owen'in ütopyacılığı, cinsiyetlerin uyumsuzluğu konusunda, sonunda büyük ölçüde yerlerini alacak olan Marx ve Engels'in düşüncesine kıyasla, çok daha berrak ve tutarlı bir dikkat sarf etmiş ve bu eşitsizliği düzeltmenin yollarını araştırmada daha fazla ısrar ve cesaret göstermiştir. Engels, bu seleflerinin yazılarında, fantastik kabuklarına nüfuz etmiş son derece etkileyici büyük düşünceler ve düşünce nüvelerinden haz duyarak söz etmektedir. Ancak, tarihsel materyalizmin külliyatında, bu geleneğin büyük bir bölümü ile aynı doğrultuda tam bir eşdeğer mevcut değildir. Çağdaş feministlerin, çalışmalarının sürekliliği vesin kaynağı için bu derece hararetle ütopyacılara dönmek durumunda kalmaları bir rastlantı değildir.

Ütopyacılık, insanlığın bir bütün olarak etik reformasyonu için kendisini bir program olarak sunacak kadar zevkle açığa vurduğu maddi sefaletin muazzam ağırlığını kımıldatmak için gereken bir tarihsel operatörden yoksun kaldı.

Bugün aynı sorun, toplumun karşıt siyasal kamplar şeklinde en keskin biçimde bölünmesi, nükleer savaş olasılığıyla devamlı tehdit edilmektedir. Dramatik ve kesin biçimde, evrensel insan çıkarları, sermaye ve emek arasındaki mücadeleyi aşarak tehlikeye girmiştir. Sorun artık insanlığın sağ kalma sorunsalına dönüşmüştür.

Bir yanda Edward Thompson, geleneksel algının (cognition) her türlü aşırı dünyevi hesabından arınmış bir hayal gücünün yeteneklerini yüceltirken; diğer yanda Raymond Williams, klasik ütopyacılığı mevcut dünyanın kaçışçı (escapist) bir basitleştirmesine yönelik bir dürtüye sahip olmakla suçlamakta ve bu dünyanın ötesindeki, halihazırdaki kapitalist düzenlemelerden daima daha fazla karmaşıklığa sahip olacak herhangi bir sosyalist geleceğin muhtemel kurumsal biçimlerinin belirlenimi için duyulan daha zorunlu bir gereksinimin üzerinde durmaktadır.¹¹⁰ Eğer birbirine karşı kışkırtılmış olsalar, her iki vurgulamının

¹¹⁰ Williams, Problems in Materyalism and Culture, S.202-205.

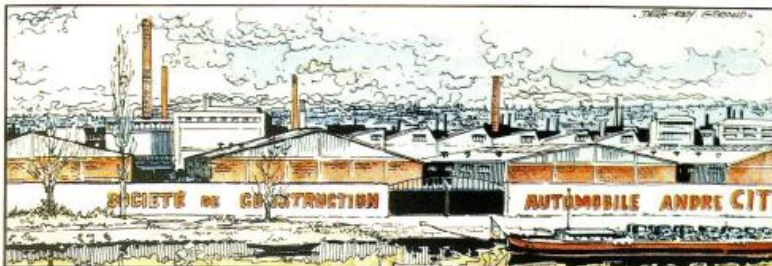
mantıksal sonucu anarşizm ve fabianizm olurdu. Açık ve yaratıcı bir Marksizm, kendi alanını bu ikisi arasındaki esnek bir dengede bulmak durumundadır.



Resim 106. Ghost On The Shell.

Çizgi romanlarda genellikle, sosyalist ütopyk bir dünya önerisi ortaya sunulurken irdelenen/tartışılan dört madde vardır:

1. Sosyalist demokrasinin ya da ütopyk toplumsal yapının siyasi yapısı.
2. Gelişmiş bir iktisadi model. Üreticiler demokrasisi ve alternatif planların kitlesel olarak belirlenmesi sorunsalı.
3. Özgürlükçü eşitlemenin sosyokültürel biçimi. Doğrudan üreticiler tarafından üretim araçlarının yeniden tasarrufunun ötesinde sınıf ve cinsiyet eşitsizliklerinin ilgası için gerekli araçların sağlanması sorunsalı.
4. Zorunlu olarak eşitsiz gelişmiş olacak olan ülkelerin/yerleşimlerin aralarındaki uluslar arası/medeniyetler arası ilişkileri. Bu içlerinde en zor olanıdır. Eşitleştirilmiş gelişimi tarihsel olarak tasavvur etmek oldukça zordur.



Resim 107. LouisLa Guigne. Lois La Guigne, Dethorey, Giroud, Glenat, 1982

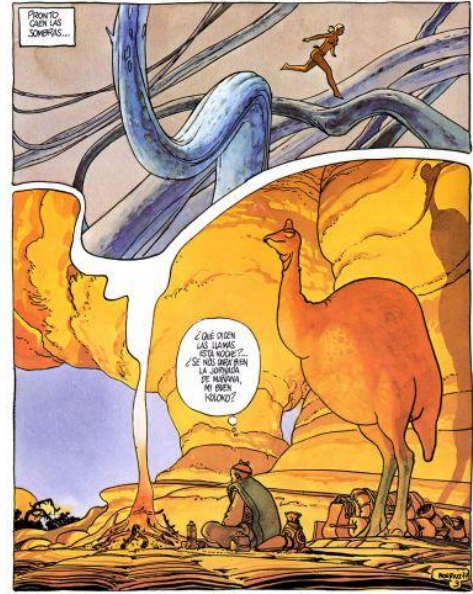
Çizgi Roman'da Modernist Anlamda İmge Hareketi

Kavram ve imge içerik olarak aynı şeye, yani düşünceye ve düşüncenin içkinlik düzlemiyle¹¹¹ olan ilişkisine göndermede bulunur. Aralarındaki fark, birincinin aklın ilkeleriyle diğerrinin ise görselliğin gücüyle çalışmasıdır.

'Yersiz-yurtsuzlaşma' (deferritorialisation/deterritorialisation) özgürleşmektir. Yeni bir varlık haline gelmektir. Kaosun bilinemezliğine ve kendisine çizgi çekme anlamındadır. Yersiz-yurtsuzlaşma, ne tamamen topraktan kopmaktır ne de tam anlamıyla toprağa bağlı olmaktadır. Felsefe, bilim ve sanat denilen üç düşünce biçimi, insanın kaosa karşı bir parçacık düzen elde etmek için giriştiği bir serüvendir. Parmenides, varlıkta sükuna kavuşma isteğini, insanın kaosta sükuna kavuşma isteği olarak dile getirir. Deleuze'a göre: 'Düşünceyi, düşüncenin üç büyük formunu, sanat, bilim ve felsefeyi tanımlayan şey, her zaman kaosla kapışmak, bir düzlem çekmek, kaosun üzerine bir düzlem çekmektir'.¹¹²



27



Resim 108. The Survivors!, 'The Eyes That Burned', Hermann, Fantagraphics Books, Inc., 1983

Resim 109. The Long Tomorrow, Moebius, Dan O'Bannon.

Felsefe kavramlarla, sanat duyumlarla ve bilim de fonksiyonlarla iş görür. Buradan yola çıkarak, düşünmenin, kavramlarla, fonksiyonlarla veya duyumlarla düşünmek olduğunu söyleyebiliriz. Deleuze'a göre, felsefelerinde kavrama büyük yer ayıran Hegel ve Schelling'dan sonra felsefenin amacı yeni kavramlar yaratmak olmuştur.

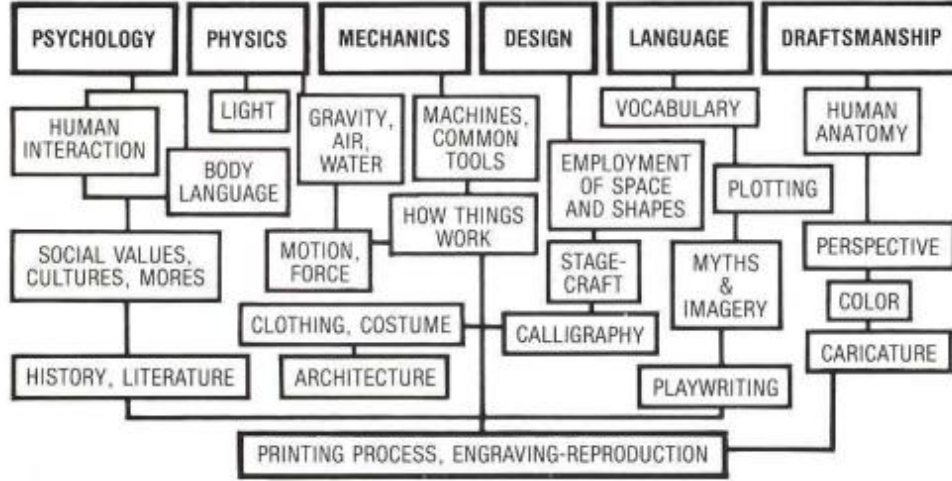
Çağın kendi tarihsel gelişimi ve yönelimleriyle ilintili olarak görsel-işitsel bir hal alması ve toplumun giderek enformasyon tarafından belirlenen bir kitle haline gelmesi; felsefeyi, kavramı yaratmayan ama sırf onu kullanan, sosyoloji, psikanaliz, dilbilim, bilgi-işlem, pazarlama, tasarım, reklam gibi karşı karşıya getirmiştir. Böylece, felsefi perspektiften yaratıcılık, enformasyonla yer değiştirmiştir. Artık kavram, bir Pazar ürünü haline getirilmiştir. Deleuze'un deyişiyle, 'Olaylar sadece sergilerdir ve kavramlar da, sadece satılabilecek ürünlerdir'.¹¹³

¹¹¹ İçkinlik düzlemi kavramı sarmalayan, tamamlayan, onu hazır hale getiren ve kavramın yaratımı için zemin hazırlayan sonsuz devinimler alanı olarak düşünce ufkudur.

¹¹² Deleuze, G&Guttari, F., Felsefe Nedir?, s.176.

¹¹³ Deleuze, G&Guttari, F., Felsefe Nedir?, s.19.

Bir filozof gibi çalışan çizgi roman senaristi, yaratım ediniminde bulunurken, edindiği tek tek düşünce kesitlerini sunacağı kavramlar hazırsa kullanmak; hazır değilse yaratmak zorundadır. Çünkü, yaratma ediniminde bulunurken geçmiş ile gelecek arasında yer alan çizgi roman, saf düşünce biçimini dışsallaştırarak kavram haline getirir. Bu anlamda, kavram dışsal hale gelişinden, ortaya konmasından ve çizgi romanın (çizer ve senaristin) öznel imzasından önce, saf düşünce biçimidir ve ancak dışsallaşmayla birlikte, çizgi romanın kendine özgü dünyasının yaratımına, üretimine maruz kalır, kalmak zorundadır. Buradaki düşünme biçimi, saf halde, henüz dışsallaşmamış, dışsallaşmayı bekleyen bir içsellik gösterir. Çizer, senaristin bu saf düşünce biçimini kendi çizim ve hayal gücü yeteneğiyle harekete geçirir ve dışsallaştırılmasında ona bizzat kendi etiketini yapıştırarak bir bütün (kavram) haline getirir.



Resim 110.
Comics
And
Sequential
Art, Will
Eisner,
Poorhouse
Press, 1985

Deleuze, filozofu kavramlar yaratan bir mimar olarak tanımlar. Bir filozofun felsefeye getireceği yaratı ve yenilikler, onun yaşadığı zaman ile ilgili kavrayışının etrafında döner. Bu açıdan, çizgi romanlar, içinde bulunduğu düşünce atmosferini işlemeye başladığında, onun bakış açısı bir açıdan kavramın yaratımında kesin belirleyici olacaktır.

Deleuze'un kavram yaratımı üzerine sözlerinden oyla çıkararak, çizgi romanın içeriğini kavramsal bir hareket olarak değerlendirirsek üç süreçten geçtiğini söyleyebiliriz:

1. Kavram öncesi düşünce ufku
2. Kavramların yaratılmasını sağlayan içkinlik düzlemi
3. İçkinlik düzleminden hareketle kavramın yaratılması

Deleuze, metinlerinde sık sık sanatın da bir düşünce dile getirdiğini ancak sanattaki bu düşünsel boyutun rasyonel olarak anlaşılamayacağını ifade eder. Çünkü düşüncenin bir de rasyonel olmayan yani irrasyonel yönü vardır. Dolayısıyla sanat, düşüncenin irrasyonel yönünün kendini ortaya koyma ihtiyacından doğmuştur. Bundan dolayıdır ki, düşüncenin varlığını ispat edebilmesi için sanatın kesinlikle olmak zorunda olduğunu söyleyebiliriz. 'Sanat nasıl ki algılar ve etkiler yaratıyorsa felsefe de kavramlar yaratır. Her ikisi de içkinlik düzleminden çıkar.'¹¹⁴ Başka bir deyişle Deleuze sanatı, algılar evreninin sonsuzluğuna duyular yoluyla bir sınır çizme uğraşısı olarak görür. Sanat ortaya çıkışından beri, kaynağını tinde bulmuş ve tini, duyular yoluyla dışa vurabilmiştir.

Melville'in okyanus algılamaları, V. Woolf'un kent algılamaları, Tolstoy ve Çehov'un bozkır algılamaları gibi çizgi romanda da Hugo Pratt ve Corto Maltese'yle kentlerin alegorisini, Herge ve Tintin ile kentlerin sınırlarını ve onları yaratan insanları, Moebius ve Blueberry'siyle

¹¹⁴ Rodowick, Dn.N., Gilles Deleuze's Time Machine, s.173.

çöl yaşamındaki sırları paylaşarak, Deleuze'a göre bu tür algılamaların her birinde farklı bir dönüşüme uğramaktayızdır. Örneğin, Spiderman'ın örümcekle kurduğu baş onu örümcek haline getirir ya da Art Spiegelman'ın Maus'u Yahudileri fare, Almanları kedi şekline büründürürken ve okuyucu kendini fare ya da kedi olarak bir şık seçmek zorunda kalır. Bu örneklerde de görüldüğü gibi, duyum, insanın kendinden çıkararak sanat eseri haline gelmesine olanak tanır. Kısaca sanatçı, yapıtını oluşturan görü ve duyumları bize vererek bizim onlar haline gelmemizi sağlar. Çizgi romanın, metin ve görsel dili ile bunu başarması oldukça kolaydır. Buradan yola çıkarak sanat hakkında bir tanım yaparsak; sanat, kavramsallaştırma etkinliği olan felsefenin yanında düşünüşünün duyumsal görünümüne bürünmesidir.

Her dönem, kendine özgü atmosferinde kendi tininin yaratımına kaynaklık eder. Her çağın ya da tarihsel ortamın bu tinini dışsallaştırması, o döneme özgü söylemi ortaya koyar.¹¹⁵

Deleuze, insanın zihinsel yaratımlarının (felsefe, sanat, bilim) değişimini düşünce düzleminin değişimine bağlar. Çizgi roman, sinema gibi yeni sanatlar ve onların düşünce araçları, düşünce düzleminin değişimi sürecinde, farklılaşan düzlemin ürünü olarak karşımıza çıkarlar. Bu durumda düşünce düzlemini yeniden yapılandıran etkinliklere, düşünce biçimlerine yeni araçlar katılmak zorundadır.

Nasıl ki büyük sinema kuramcısı André Bazin'in sinemanın kökenine inmek için ilk önce heykel ve resim sanatlarına bakmak gerektiğini söylediği gibi; çizgi romanın kökenine inmek için de edebiyat, resim, heykel, fotoğraf, sinema, mimari sanatları öncelikle incelemek gereklidir. Resimdeki perspektif bizi fotoğrafa götüren yol olmuştur. Buradan da yola çıkarak üç boyutlu bir tasarım ortaya koymak mümkün olmuştur. Artık, nesnelere çıplak gözün onları gördüğü şekilde ifade etmek mümkündür. Çizgi roman ve sinema gibi sanatlar, çok düzlemlilikleriyle diğer sanat dallarından beslenmek durumundadır. Geçmiş dönemlerde sadece resim sanat aracılığıyla yanılısana hissini tek başına verebilmekteydi. Fakat bugün, fotoğraf, sinema ve çizgi roman gibi sanatlar, gerçeklik tutkusunu doğrudan doğruya özünde ve kesinlikle karşılayan buluşlardır.¹¹⁶

Böylece, aynı görüntünün istediği gibi çoğaltılabilmesi ya da çizgi roman gibi tanımlanabilir olması için basılması gerekliliği kavramıyla birlikte sanat, Walter Benjamin'in de ifade ettiği gibi, eşsiz varoluş durumundan sıyrılmıştır.

w. Benjamin'e göre, sanatta artık kişilerin bir orijinal ve orijinalden elle üretilen kopyalarla değil, mekanik olarak üretilen benzer kopyalarla (çizgi romandaki gibi artık sayısız orijinalle) karşı karşıya kalması söz konusudur.

İnsanın hem kendi varoluşunu hem de çevresini algılama tarzı her çağda farklı bir yapıya sahiptir. Bunun nedeni de insanın deneyim alanlarının bir önceki çağdan farklı olmasıdır. Bu bağlamda Benjamin'e göre, çağımızda insanın varoluş ve algılama biçiminin değişime uğramasının en temel nedenlerinden biri tekniktir. Teknikle birlikte günümüzde reklamcılık, medya, enformasyon ve iletişim araçları hayatımızın özsel birer alanı haline gelmiştir.

Felsefe tarihinin her zaman geçerliliğini koruyan bir problemi aynı zamanda çizgi romanın da ana problemi olmuştur. Bu problemi Deleuze, şu şekilde dile getirmektedir: 'Bilinçte sadece imgeler bulunur. Bu imgeler nitelikseldir ve yer kaplamaz. Uzayda ise yalnızca hareketler bulunur, bunlar da nicelikseldir ve yer kaplar. Fakat bir düzenden bir diğerine geçmek nasıl mümkün olmaktadır.'¹¹⁷ Bunun gerçekleşmesi, ancak hareketi imgenin içine imgeyi de dışsal dünyanın içine koymakla mümkün olacaktır. Çizgi romanda bunun ifade şekli, kareye yerleştiren imgenin zamansallığı ve onun hikayesinin geçtiği dışsallaştırılmış bir dünya motifiyle canlandırılmaktadır. Dolayısıyla çizgi romanın temel hedefi bir düşünce imgesi sunabilmesidir ve bu düşünce imgesinde imge ve hareket kesişmektedir. Galileo'nun fizik anlayışında, bir cismin düşüşünü incelemek, düşmenin herhangi bir anını yakalamaya karşılık

¹¹⁵ Özcan Yılmaz Sütcü, Gilles Deleuze'de imge hareketi olarak sinemanın felsefesi, Es Yayınları, s.55

¹¹⁶ Bazin, A., Çağdaş Sinemanın Sorunları, Bilgi Yayınevi, 1995, s.30.

¹¹⁷ Deleuze, G, The Movement Image, s.56.

gelir; düşme olayı, ‘düşen bir cismin herhangi bir anındaki yerini belirlemektir.’¹¹⁸ Buradan yola çıkarak modern sanatın asıl sorununun imgenin zaman içindeki hali olduğu anlaşılmaktadır. Bu sebepten dolayı da şekilsiz, parçalanamaz olan süre, değişmez olarak görülen bir ‘Ben’ in üzerine psikolojik hallerin dizilmesi olarak tasarlanmıştır. Bu haller çizgi romanda çizgi roman karelerine karşılık gelmektedir.

Bergson’a göre, zaten bizim dış dünyayla temasımız sinematografik bir zeminde gerçekleşmektedir. Bu açıdan nasıl ki algımız, içimizden gelen realiteyi enstantane olarak çektiği fotoğraf kareleri sonucunda var olan oluşun dışında, soyut ve tekdüze olarak bize sunuyorsa, aynı şekilde, çizgi roman da realiteden kestiği anı, çizgi roman karelerini takip etmek ve sayfalarını çevirmek yoluyla sunmaktadır.

Deleuze’un deyimiyle hareket kat edilen uzaydan farklıdır. Kat edilen uzay geçmiştir, hareket şimdidir, kat etme edimidir. Kat edilen uzay bölünebilir, gerçekten süresiz bölünebilir; oysaki hareket bölünemezdir. Bundan dolayı çizgi roman hareketleri ifade edebilmek ve aralarında bağlantı kurabilmek için metin diline gereksinim duyar. Bergson’un ifade ettiği hareketin, bir durumdan bir sonraki duruma düzenli bir geçişin durumu, çizgi romanda kahramanın hikayesini oluşturur. Doğru biçimlendirilmiş bir çizgi roman dergisi hareketi gerçekten okuyucuya yaşatır. Bergson’un harekete ilişkin tezinden yola çıkarak çizgi roman da iki hareket tarzı vardır diyebiliriz. Bunlardan biri, dizinin sunduğu harekettir. Nesnelere ya da parçalar arasında meydana gelen hareket, sürenin anlık görüntüler olarak kesilip algılanmasına karşılık gelir. Diğeri ise, bütündeki ya da süredeki değişimi ifade eden harekettir. Bu da sürenin nesnelere niteliksel değişim şeklinde parçalanmasına ya da bölümlendirilmesine karşılık gelir.

İmge, diğer imgeler ile ilişkide bulunmasıyla tanımlanır. Çünkü imge, diğer imgelerin eyleminden etkilenir ve tepki verir.¹¹⁹



Resim 112. Brune, Emmanuel Guibert

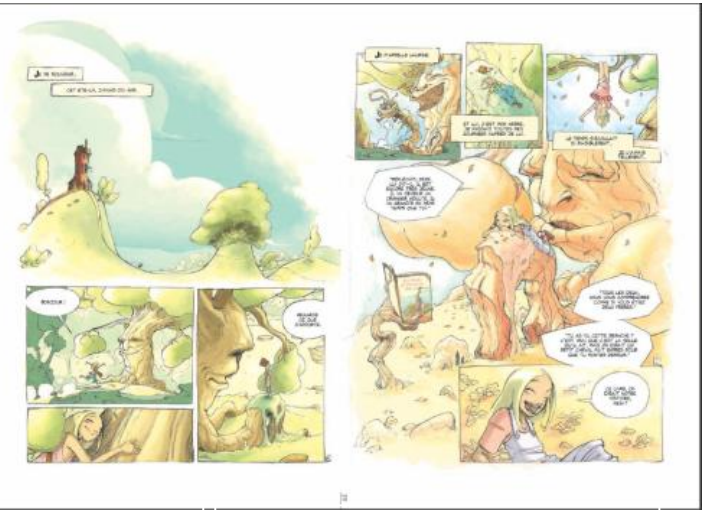
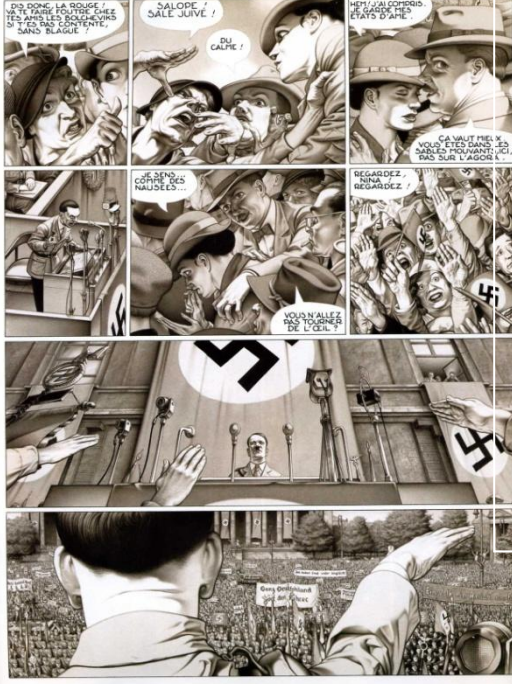
Resim 111. Comics And Sequential Art, Will Eisner, Poorhouse Press, 1985

Pierce’in ‘her göstergesi kendinden önceki ve sonraki ile bağıntısında anlam kazanır’ şeklindeki ifadesinde de farkına varılacağı gibi çizgi roman da her kare önemlidir. Bir kare tek başına bir şey ifade etmeyeceği gibi, öncesinde ve sonrasında bulunan kare olmadan tanımlanamaz.

¹¹⁸ Bergson, H., Yaratıcı Tekamül, M.E.B. Yayınları, İstanbul, 1947.

¹¹⁹ Deleuze, G., Bergson: Matière et Mémoire, <http://www.imaginet.fr/deleuze>

Çizgi romanda bu bakımdan ardışıklık ilkesi vardır. Çizgi romanın propaganda amaçlı kullanımını Deleuze'un sanat hakkındaki şu yorumundan nedenlerini bulabiliriz: 'başlangıçta hareket imgesi tarafından temellendirilen bir kitle sanatında hiçbir saptırma ya da yabancılaşma olmamıştır. Buna karşın hareket imgesi başlangıçtan beri savaş organizasyonuna, merkezi propagandaya, sıradan faşizme tarihsel ve zorunlu olarak bağlı kalmıştır.'¹²⁰ Buna karşılık, hareket imgesinin psikomekanik doğası çizgi romanın propaganda aracı olarak kullanılmasına izin vermiştir.¹²¹ İster Japonlar, isterse Amerikalılar, Birinci ve İkinci Dünya Savaşı'nda çizgi romanları etkin bir şekilde propaganda amaçlı kullanmışlardır.



Resim 113,
Brune,
Emmanuel
Guibert

Resim 114. Mon Arbre,
Thomas Labourot, Christian
Lerolle, Severine Gauthier,
Jeunesse, 2008.

Tiyatroda en önemli öge insandır ve dram bu öge ile gerçekleşir. Çizgi romanda ise dram oyuncu olmadan da gerçekleşebilir. Örneğin, bir kapının çarpması, rüzgarda savrulan bir yaprak ya da sahile vuran dalgalar dramatik etkiler olarak çizgi romanda anlam kazanabilir. İnsan, kolektif bir özne haline gelerek doğayla bütünleşir; doğa da nesnel insan haline gelerek insanla bütünleşir. Başka bir deyişle, Conan örneğinden ya da Corto Maltese'ten yola çıkarsak, imgelerin uyumu, doğa ile insanı bütünleştirir. Örneğin, üzgün bir kahramanla birlikte, doğanın üzgün bir yapı alması ya da devrimci bir kahramanın eylemlerinin doğayı da devrimci bir yapı haline getirmesi gibi. Einsenstein'la birlikte, doğa sinemanın nesnesi, kitle de sinemanın öznesi (bir kişinin değil, fakat kitlelerin bireyliği) haline gelmiştir. Aynı şekilde çizgi roman da bu eğilimi benimsemiş ve çizgi roman senaryo ve çizimleri artık doğayla bütünleşmeye başlamıştır.

Zamanın harekete tabi olarak, art arda gelme ile açıklandığı ilk felsefi zemin, antikçağ felsefesidir. Antikçağ felsefesinde hareket, değişimin kendisinden yola çıkarak art arda gelen ansal yer değiştirmeler olarak açıklanır. Zaman kavramının açıklanmasında daen genel anlamda, şeyler ve bu şeylerin hareketleri temel alınır.

Zamanın parçalarından biri olup bitmiş olan, yani geçmişte kalmış olan, diğeri ise olacak olan, yani daha olmamış olan durumdur. Şimdi ise, diğer parçalar olmaksızın tek başına varolamaz. O, ancak önce ve sonra ile varolabilme niteliğine sahiptir.¹²² Çizgi roman sanatı da

¹²⁰ Deleuze, G., The Time Image, s.165.

¹²¹ Rodowick, Dn.N., Gilles Deleuze's Time Machine, s.173.

¹²² ¹²² Özcan Yılmaz Sütcü, Gilles Deleuze'de imge hareketi olarak sinemanın felsefesi, Es Yayınları, s.137

bunu ilke olarak alır. Doğası gereği her bir okuma karesi sırasında okuyucu bu beklenti içinde kendine bir cevap bulabilir. Her bir kare aynı zamanda bir şimdiyi, bir geçmişi ve bir geleceği ifade etmektedir. Buradan çizgi romanın uygulama anında şöyle bir yorumuna ulaşabiliriz: Önce ile sonraya göre devinim sayısı zamanı ifade eder.¹²³

Kant'a göre, uzay ve zaman tümel kavramlar değil, salt görüdür. Bu açıdan, uzay ve zamanın kendileri de görülenebilir.¹²⁴

Artık zaman, ne eskiden olduğu gibi, art arda gelme olarak zamandır, ne de uzay eş zamanlılık olarak uzaydır. Çünkü Kant'la birlikte, bunlar salt aklın görüleriyle tanımlanacaktır.

Bergson'a göre, sürenin mekan tarafından belirlenmesi bir art ardılığı beraberinde getirir. Bu da sürenin kendi özüne uygun değildir. Çünkü sürenin kendisinde bir parçalanmadan bahsedilemez. Sürenin bir diziymiş gibi kavranması, bilincimizin mekandan kesitler elde etmemize dayanır. Bergson'a göre sadece dünya değişimlerle varlığını ispatlar. Bu değişimler, birbirlerini nedensel olarak izlemek anlamında değil, durumların ya da değişimlerin diğerleriyle yer değiştirmesi anlamındadır. Birbirini izleme, iç dünyamızda bir zamandaşlık yaratırken, dış dünyadaki değişim de art arda gelme anlamında olmayan kendi zamandaşlığına sahiptir.¹²⁵ Bu durumda, çizgi roman okurken ya da onu çizer ortaya koyarken/görselleştirirken, bilincimiz dışaldaki zamandaşlığın yerine bir başka zamandaşlığı, kendi zamandaşlığını ortaya koyar. Kronolojik olmayan zaman öznelliğimizde yakaladığımız dışsal olan bir zamandır.

Godard'a göre güzelin ve doğrunun iki kutbu vardır: Belgesel ve kurmaca. Çizgi romanda bu kutuplardan herhangi biriyle öyküye başlanabileceği gibi, asıl uygun olan yine Godard'a gönderme yaparsak, kurmacanın gerçekliğini vermeye çalışılan belgesel olacaktır.



Resim 115. Putain De Tele, Stan & Vince



Resim 116. Paroles Sans Papiers, Collectif, Hors Collection, 2007.

¹²³ Aristoteles, Fizik, YKY, 1997, s.189.

¹²⁴ Kant, İ., Critique of Pure Reason, 1970, s.123.

¹²⁵ Bergson, H., Zaman ve Özgür İstenç, Cogito, sayı:22, 1997, s.9.

Edebiyat, resim, müzik vb. gibi sanatları var eden şey sözcük, renk, nota ve bunların kullanım biçimidir. Çizgi roman sanatı ise bunları da bir miktar içermesine rağmen, onu diğer sanatlardan ayıran ve ona kendine özgü bir sanat olma özelliğini kazandıran temel öge ise, imgenin zamansal devinimi esasıdır.

Antony Giddens'in belirttiği gibi, modernizmin düşünce evreni, son otuz yıl içerisinde bilginin kesinliğinin azalmasına karşılık, kendini keşfetme, görme ve algısal değişim süreci içerisinde farklı tarzlarda görme arayışlarının arttığı bir evrendir.¹²⁶

2.2.3. Postmodernizm Döneminin Çizgi Romandaki Yeri

Bir fikir, bir terim olarak 'postmodernizm', 'modernizm'in yaygın olarak kullanıldığı varsayımına dayanır. Beklenebileceğinin tersine her iki sözcük de, dönemin kültürel merkezinde değil, çevresinde doğmuşlardır. Avrupa ya da Amerika değil, Hispanik Amerika kökenlidir. Bir estetik akımın adı olarak 'modernizm' sözcüğünü, Guatamala'da çıkan dergide, Peru'daki bir edebi hareket hakkında yazan Nikaragualı bir şaire borçluyuz. Ruben Dario 1890'da, sonradan modernizm adını alan akıma katılırken, birbirini izleyen Fransız okullarının –romantik, parnasçı, simgeci okulların- İspanya'ya karşı 'kültürel bağımsızlık bildirgesi' nden etkilenmişti. Bu bildirge, 1890'ların edebi hareketi içinde İspanyol edebiyat tarihinden kendini kurtarma yönünde bir akım başlatmıştı.¹²⁷ Modernizm kavramı İngilizce' de ancak 20. yüzyılın ortalarında genel kullanıma girmişken, İspalyoca'da yaygın olarak kullanılışı bir kuşak öncesine rastlar. Geri kalmış çevrenin, metropolitan gelişimin terimlerine öncülük etmesisöz konusudur – tıpkı Kadiz kökenli bir ifade olan 'libarizm'in 19. yüzyıldaki serüveni gibi: Napoléon döneminde Fransız işgaline karşı olan İspanyolların buluşu olan bu terim, Paris ile Londra salonlarına ancak çok sonraları yerleşmiştir.

Postmodernizm terimini, Federico de Onis ortaya atmıştır. Bu terimi, modernizmin kendi içindeki muhafazakar bir gerileyişi tanımlamak üzere kullanmıştı: Modernizmin lirik meydan okumasıkarşısında, bir ayrıntı mükemmeliyetçiliği ile ironik bir mizah anlayışına sığınan, en özgün özelliği kadınlara ilişkin yeni otantik anlatımı olan bir hareket sonrasında gelen 'ultramodernizm' ise Lorca, Vallejo, Borges ve Neruda' yla sona ermektedir.

Brezilya'da modernizm ise, 1922 yılında Sao Paola'da fütürizmin etkisindeki Semana de Arte Moderna'dan başlatılarak temelde Mario de Andrade'nin ayrılışıyla ilişkilendirilmiş, postmodernizm de 1930'lu yıllardaki yerlilikçi (indigenist) bir tepkinin sonucu olarak görülmüştür.

Tonybee, Fransa-prusya Savaşı ile açılan çağı 'post-modern çağ' olarak adlandırdı. 1954 yılında çıkan kitabında Tonybee, 'Batı cemaatleri, toplumdaki egemen öge olmaya yetecek kadar kalabalık ve güçlü bir burjuvazi yaratmayı başardıkları andan itibaren 'modern' oldular.¹²⁸ Postmodern çağda dizginler artık orta sınıfının elinde değildi. Bu çağa damgasını vuran iki önemli gelişme olmuştur:

1. Batı' da bir sanayi işçisi sınıfının ortaya çıkması,
2. Batı dışındaki entelijansiyanların, modernliğin sırlarına vakıf olup bunları Batı' ya karşı kullanma yönündeki çabaları. Örnek: Meiji Japonyası, Bolşevik Rusya, Kemalist Türkiye ve yeni kurulan Maocu Çin.

¹²⁶ Giddens, Antony, *Modernity and self-Identity: Self and Society In The Late Modern Age*, Cambridge, Polite Press, 1991, s.19-21.

¹²⁷ 'Ricardo Palma', *Obras Completas*, 2. Cilt, Madrid 1950, s. 19: 'Bugün Hispanik Amerika' da, yazarlarla şairlerin oluşturduğu küçük, ama mağrur ve muzaffer bir grubu besleyen yeni ruh: Modernizm.'

¹²⁸ *A Study of History*, 8. Cilt, s. 338.

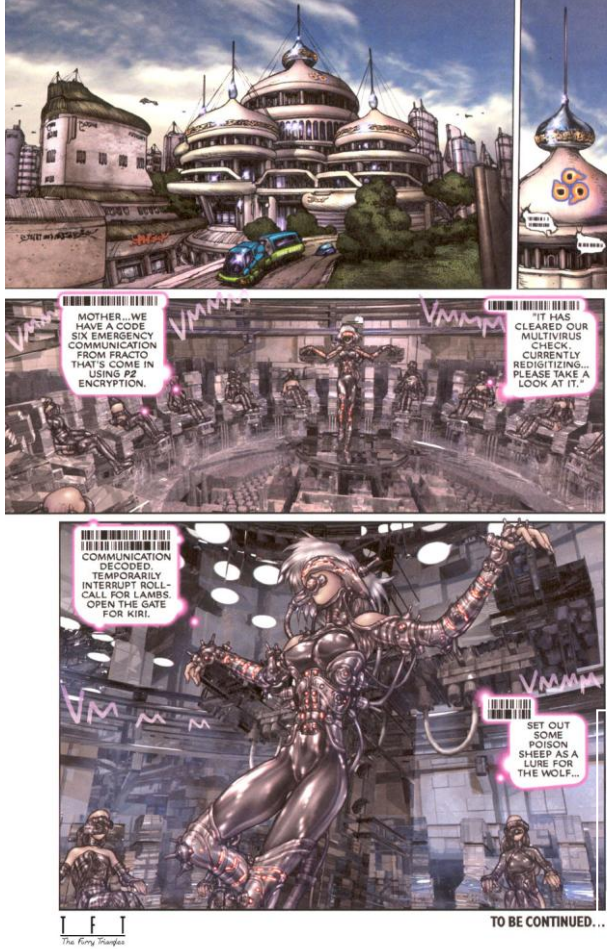
Charles Olson, Twentieth century Authors adlı biyografik bir kaynakça için şöyle bir manifesto giriş yazısı oluşturmuştu: ‘Getirdiğim yenilik, başlangıç olarak geçmişi değil, şimdiyi almaktır.’ Manifesto, o ‘canlılığını sürdüren şimdi’ nin ‘postmodern, insancılık sonrası, tarih sonrası’ olarak tanımlanmasıyla sona eriyordu.¹²⁹

Olson, 1948’in ortalarında, Notes For the Proposition: Man is Prospective’de şöyle demektedir: ‘Yeni tarihe damgasını vuran, mekandır; önümüzdeki iş, mekanı algılayışımızdaki derinlikle ölçülür; çünkü mekan bir yandan nesnelere bizim için anlamlı kılarken diğer yandan da, zamanın karşı-tezi olarak, günümüz kısıtlamalarından sıyrılmış bir insanlığın sınırlarını içerir. Kitlenin bir parçası ya da iktisadi bir rakam olarak insan değil, nesne olarak insan, kaynağı Marx’a kadar giden her türlü kolektif eylem formülasyonunun gizli tohumudur. Kolektivizm, insanların zihni üzerindeki gücü ile talebinin sırrı bu tohumda yatmaktadır. Buna izi verecek olursak, kolektivizm, Nazizm’de başına gelen çürümeyle karşılaşacaktır. Nitekim kapitalizm de, benzer bir çatışkı (antinomy) yasasıyla çürümüştür.¹³⁰ Olson, ussalcı insancılığa karşı sert eleştirisi ile Heidegger’in temel bütünlük olarak Varlık fikrine yakın görünebilir.¹³¹ Gelgelelim, şiirinde otomobillere gündelik yaşamın bir parçası olarak yer vermekten kaçınmamış, Norbert Wiener’in sibernetiğinden yararlanan ilk şair de kendisi olmuştur. Geleceğe, insanın özbelirlenimi yönünde kolektif bir tasarı olarak bakıyordu – ‘olanak’ olarak insan. İmgeleminin bir ucunda Anaksimandros, diğerinde Rimbaud bulunmaktadır.

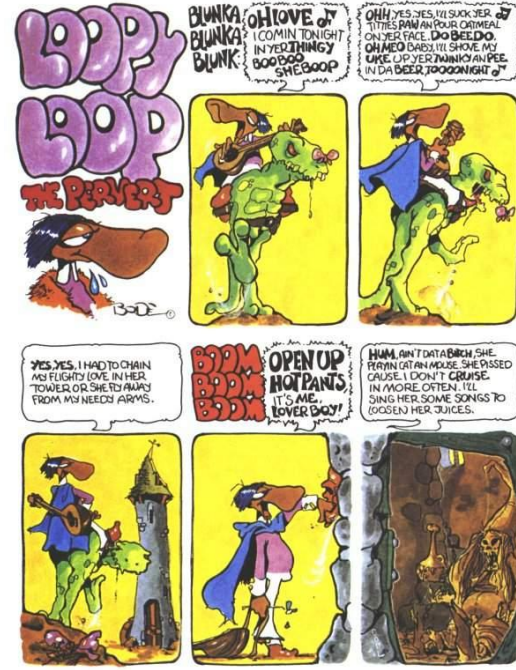
¹²⁹ Olson’ un ‘The Law’ isimli tezinde, modern çağı nükleer vahşetle sona erdirir. ‘Yakın geçmişte, bir kapı yüzümüze çarparcasına kapandı,’ der. ‘Biyokimya, postmoderndir. Elektronik de çoktan bir iletişim bilimine dönüştü – ‘insan’, artık hesap makinelerinin bir ‘yansı’ sı. S. 234

¹³⁰ Nehru, mao, Sjahrir gibi önderlerinin ahlaksal çekicilikleri bir yana, dünyayı yerinden oynatacak bir nüfuza sahip Asya’ nın, kolektivizmi ne yönde etkileyeceğini hesaba katmama konsuundaki ısrarlı hatayı da göz önünde tutmak gerekir.

¹³¹ Batı insanının kendini, doğal bir yarıtk olarak kendisi ile doğanın, küçümseyici olmadan nesnelere olarak adlandırabileceğimiz diğer yarıtkları arasına koyduğu o tuhaf varsayım.



Resim 117. Ghost in the Shell, Man-Machine Interface, Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 2003



Resim 118. Loopy Loop, The Pervert, Vaughn Bode, 1971

Bürleske: abartılar ve gülünç taklitlerle, çoğunlukla ciddi ve saygın bir şeyi, kimi zaman da önemsiz ve sıradan bir şeyi alaya alan temsil biçimi.

Antin, Eliot ile Tate'ten Auden ile Lowell'a, hatta ateş üskürerek söz ettiği Pound'a kadar, Amerikan edebiyatında söz sahibi olmuş bütün yapıtlar, kaçamak bir yerelliğe sahip, geriye götüren bir geleneğin parçaları olarak değerlendirilmişti. Antin'e göre bu geleneğin biçimsel ve ahlaksal eğilimlerinin, dramatik kolajı ile edinmiş gerçek uluslararası modernizmle¹³² hiçbir ilgisi yoktu.

Olson'un nesnelciliği, zamanla Heideggerci bir varlık metafiziğine kaydırıldı. Bu yüzden de postmodernin, dünyevi (intramundane) mekanı boş bırakıldı. Ihab Hassan, modernizmin başat izlerini ya radikalleştiren ya da reddeden daha geniş bir eğilimler dizisi içine alarak görsel sanatlara, müziğe, teknolojiye ve daha kapsamlı olarak her türlü duyarlılığa yayılmış bir yapılanmaya (configuration) döndürür.

Hassan postmodernizm içinde en önde bulunanlar olarak dört isim gösterir:

1. John Cage,
2. Robert Rauschenberg,
3. Buckminster Fuller,
4. Marshall McLuhan.

¹³² Appolinaire' in, Marinetti' nin, Hlebnikov, Lorca, Jozsef ile Neruda' nın yer aldıkları çizgiyle

Cage, sözsüz dramayla yapılmak istenenin aşan 4'33'' adlı kompozisyonuyla, sessizliğin estetiği olarak tanınmıştı. Spaceship Earth'ten¹³³ Küresel Köy'e, tarihsel kurmaca (faction) ile happening' den, rasgele yazı (alleatory reduction) ile parodik gösterişliliğe, geçicilikten medium' lararasılığa kadar bütün bu öğeler, Hassan' ın incelemesinde, modernizmin 'yüksek' hakikatlerini alaya alarak elt üst eden, 'ruhun anarşileri' adı altında biraraya gelmişti.

Hassan, postmodernin temelindeki birliğin, 'belirsizlik ve içkinlik oyunu'na dayandığını öne sürer. Sanat kulvarında ise bunun öncüsü olarak Marcel Duchamp' ı gösterir.

Hassan, edebi bir değişim biçimi olarak postmodernizmi, gerek kendinden önceki avant-garde akımlardan¹³⁴, gerekse de modernizmden ayırt etmek mümkündür. Ne modernizm gibi Olimpiyen ve tarafsız bir tutum içinde olan, ne de diğer akımlar gibi bohem ve isyankar olan postmodernizm, sanat ile toplum arasında farklı türden bir uzlaşma önermektedir.

Örtük toplumsal belirlenimcilikleri, kolektivist önyargıları, estetik hazza yönelik güvensizlikleriyle Marksist eleştirilenleri, 'ideolojinin demir boyunduruğu' altına girmekle suçlar. Postmoderniteye uygun düşen bir felsefe olarak en iyi seçenek, Hassan'a göre, cüretkar hoşgörüsü ve iyimserliğiyle Amerikan pragmacılığı'dır. Bunun için en iyi örnekte mevcut endişeler için etik bir ılımlılık getiren çoğulculuğuyla William James' tir.

Hassan, Styles 85 adlı bir tasarım dergisini gezdikten sonra The Postmodern Turn adlı derlemeye ayzdığı yazıda 'O göz alıcı karmaşa içinde, her adımda nükteyle, parodiyle, alayla karşılaştığım mekanı arşınlarken, dudaklarımdaki gülümsemenin donduğunu hissettim... Artık postmodernizmin kendisi de değişmiş, bence yanlış bir yöne girmiştir. İdeolojik saldırganlık ile gizemsizleştirici (demystify) hafiflik arasına sıkışan, kendi yarattığı kitsch' in tuzağına düşen postmodernizm, elektrik bir alaycılığa, sahte hazlarımızı, basit inançsızlıklarımızı gizleyen bir şehvet kalıntısına dönüşmüştür.'



Resim 119. La Dame Et Le Valet, Dany, van Hamme, Lombard, 1982



Resim 120. Arbre A Came, Voss, Humanoïdes Assoïces, 1981

Venture, 1972 yılında Denise Scott Brown ve Steven Izenour'la hazırladığı 1970'lerin mimarlık manifestosu niteliğindeki Learning From Las Vegas adlı kitabında, Mies döneminde doruğa ulaşan International Style'in purist ortodoksisine yönelik parlak eleştirisiyle adını duyurdu. Mannerist, Barok, Rokoko mimarlığı ile Edward dönemi mimarlığının başyapıtları, Venturi'ye göre, günümüz mimarlığının örnek alabileceği alternatif değerlerdi. Burada mimarlığın, resimle, grafikte, heykelle olan tarihsel ortaklığında çarpıcı bir yenilenme sözü konusu olduğuna değinilir. Simgenin mekan üzerindeki egemenliği aslolan tasarım kriteridir.

¹³³ Walt Disney' nin EPCOT projesi dahilinde, Buckminster Fuller' in jeodezik kubbe tasarımından esinlenilerek yapılan, ziyaretçilerin zaman içinde yolculuk ederek iletişim teknolojisinin evrimine tanıklık ettiği, dünyanın en büyük jeodezik küresi

¹³⁴ Kübizm, futurizm, dadacılık, gerçeküstücülük vb.

Diğer sanatlarla bağıını koparmak, modernizmin zararına olmuştur. Artık, mimarlığın yapı süslemesi demek olduğunu söyleyen Ruskin'in yeniden canlandırılmasıdır bu.

Ortodoks modern mimarlık devrimci olmasa bile ilerici, ütopyacı ve püristtir. Mevcut koşullar onu memnun etmez. Oysa mimarın asıl düşünmesi gereken, Venturi'ye göre, olması gereken değil, olan olmalıdır. Mimar olanı geliştirmek için neler yapabileceğini düşünmelidir. Learning From Las Vegas'ta, modernizm ve postmodernizmi şu tümceyle özetlemektedir Venturi: Biri 'insan için inşa', diğeri 'insanlar (piyasalar) için inşa'.

1964'te Pevsner'in, zayıf bir tarihselciliğini belirtmek üzere kullandığı 'postmodern' terimi, on yıl sonra New York sanat dünyasına girdi. Bu çevre içinde terimi ilk kullanan mimar ise, Venturi'nin öğrencisi Robert Stern olmuştur. Ancak, terime asıl şöhretini kazandıran, 1977 yılında ilk basımı yapılan Language of Post-modern Architecture adlı kitabıyla eleştirmen Charles Jencks olmuştur. Jencks, gerek Amerikan kapitalizmine, gerek de savaş sonrası inşaat komisyonunun tipik örneklerinde modernizm ile Amerikan kapitalizmi arasındaki işbirliğine yönelik olarak, Venturi'ye kıyasla daha eleştireldir. Jencks, bu akımı post-modern olarak tanımlamak istemiyordu. Ona göre çağdaş mimarlığı betimleyen en iyi niteleme 'radikal eklektizm', hatta 'gelenekselvari' (traditionalesque) olabilirdi. Bunun o güne kadarki tek başarılı temsilcisi de Antonio Gaudi olmuştur.

Bir hareket olarak postmodernizmi tanımlayan, geleceğin akımı olmasını güvence altına alan şey, eskiyi yeniyi, yüksek sanatı popülerlikle birleştiren özgürlükçü karışımdır.

Modernizmin 1970'li yıllarda çöktüğü iddeasını reddeden Jencks, onun dinamiğinin, ihtilaçlı (paroxysmic) biçimde de olsa, canlılığını sürdürdüğünü kabul ediyordu. Bu dinamik, işlevsel olma bahanesinden giderek kurtulan teknolojik bir güç estetiği olarak kendini göstermekteydi. Ama geçmişe-gidim (retrospect) ile anırtırma oyunlarına kapalı olmasıyla, bu özelliklerin damgasını vurduğu postmodernizmden ayrılıyordu. Yani bir yanda Foster ile Rogers, diğer yanda Moore ile Graves, Hassan'ın edebiyat görüşünün mimarlıktaki karşılığı oluyordu. De Onis'in tabiriyle ultra-modernizm.

Bilgiinin üretimden daha önemli olduğu bir toplumda 'artık avant-garde sanat diye bir şey kalmamıştır', küresel elektronik ağ içinde, günümüz sanatının özgür koşullarıyla, Tokyo'da, Berlin'de, Londra'da, Milano'da ve diğer kentlerde bireyler birbirleriyle iletişim kurup rekabet eden binlerce sanatçıya dönüşebiliyorlar.

Terimin kullanıldığı ilk felsefi yapıt, Jean-François Lyotard'ın 1979'da Paris'te yayımlanan La Condition Postmoderne adlı kitabı olmuştur. Lyotard, bir bütün olarak postmodernizmin derdinin, temsil sınırları içinde hakikati sergilemek değil, iradenin dönüşü içinde perspektifler oluşturmak olduğunu öne sürer. Bilimde, diğerleri arasında bir dil oyunu haline gelmiştir.

Anlatı karşısındaki geleneksel bilgi karşısında, kesin doğruluk taşıdığı iddiasıyla taşıdığı üstünlük, kendisi de klasi olarak iki büyük anlatı biçimine dayanan meşruluk zeminini gizlemektedir:

1. Fransız Devrimi. Bu bilginin gelişmesi sayesinde kendi özgürlüğünü yaratan kahraman insanın öyküsüydü.
2. Alman İdealizmi. Zaman içinde kendini açan hakikatin, yani tinin serüvenidir.

Postmodern durumun tanımlayıcı özelliği, üst-anlatılara duyulan güvenin sarsılmış olmasıydı. Lyotard'a göre bunları geçersizleştiren, bilimlerin kendi içindeki gelişim olmuştur:

1. Paradox ile paralojizmin çoğalmasıyla argüman tiplerinin çoğullaşmış olması. (Nietzsche, Wittgenstein ve Levinas)
2. Kanıtın teknikleştirilmesi, sermayenin ya da devletin büyük yatırımlar pahasına denetiminde tuttuğu aygıtların hakikati verimliliğe (performativity) indirilmesi.

Böylece, iktidarın hizmetine giren bilim, üretkenliğe dayanan yeni bir zemin kazanmıştır. Postmodern bilimin asıl başarısı, verimlilik peşinde olması değil, paralojistik olanı üretmeye çalışmasında kendini gösterir: Mikrofizikte, fraktellerde¹³⁵, kaosun keşfinde, kendi evrimini süresiz, katastrofik, düzeltilemez ve paradoksal olarak kuramlaştırması.

Lyotard'ın bilişsel çoğulculuğu, farklı ve birbiriyle kıyaslanamaz dil oyunları bunu oldukça iyi ifade etmektedir. Bu oyunların hem otarşik hem de çekişmeli olduğunu öne sürmekle, kavramda Wittgenstein'in ortaya koyduğu haliyle söz konusu olan tutarsızlığı artırmaktan öte bir iş yapmamıştır.¹³⁶

Kapitalizmi yıkacak tek güç, dünya gençliği arasındaki 'arzu akışı' olabilirdi. Tek kılavuzları duygusal yoğunluk ile libidinal gücün çoğaltılması olan bu gençler, arzularını, sisteme yönelik libidinal yatırımdan yeni yaşam üsluplarına yöneltmekteydiler. Bir zamanlar Opojaz'ın, fütürizmin ya da Rusya'da LEF'in, şimdi de Amerika'da Rothko, Cage ya da Cunnigham gibi kimselerin başını çektiği öncü sanatçıların rolü, yerleşik gerçeklik biçimlerini yerle bir ederek, bu arzunun serbest kalmasını engelleyen her şeyi ortadan kaldırmaktır. Her tür başkaldırı siyasetinin temelinde sanat bulunmaktaydı. Lyotard'ın *Derive a partir de Marx et Freud*'da ifade ettiği gibi: 'Estetik, bir zamanlar (belki de hala?) benimsemiş olduğum siyasal tavır içinde bir savunma aracı, rahat bir sığınak olmamıştır; tersten bakılmadıkça ya da tersine çevrilmedikçe kaynağı görünmeyen dipsiz bir kuyuya benzeyen siyaset alanının derinine inmemi sağlayan bir fay, bir çatlak gibidir.'

1970'lerin başı ile ortalarında ülkeyi kasıp kavuran tüketim çılgınlığı, o zamanlar kapitalizmin (yaygın olarak), istenilen şeyin anında elde edilmesine dayalı bir system olarak kuramlaştırılmasına neden olmuştu.

Lyotard, estetik kanon üzerine yazdığı bu siyasal manifestoda *La transformateurs Duchamp, Large Glass* ile *Given*'in yaratıcısını sanatsal bir dönüm noktasına yerleştirir: çokbiçimciliğin, uyumsuzluğun, kıyaslanmazlığın temsilcisi olarak Duchamp. *Large Glass*'a bakıp çırılçıplak yatan kadını görmek acelecilik olacaktır, tıpkı *Given*'in sahnesindeki kadını görmenin anlamsız olacağı gibi. Sanatçı karmaşık bir dönüştürücüdür, başkalaşım araçlarının körükleyicisidir. Sanat yoktur, çünkü nesne yoktur. Yalnızca enerji dönüşümleri, enerji dağılımları vardır. Dünya, enerji birimlerini birbirine dönüştüren bir aygıtlar topluluğudur.¹³⁷

Lyotard'a göre postmodern modernin arkasından gelmiyordu. Başından beri onun içinde olan bir yenilenme hareketiydi. Gerçeğin parçalanması karşısındaki tepkisini, gerçeğin birliğine duyulan özlemi reddederek gösteren bir akımdı. Bu parçalanmanın getirdiği icat serbestliğini bir nimet olarak kabul eden bir akımdır. Ama bu serbestlik, bir zenginlik olamadı. Lyotard'ın bir yıl sonar avant-garde sıfatına layık gördüğü tek akım, minimalizm olacaktı. Minimalizmin ifade ettiği gibi 'yoksunluk olarak yüce'. Oysa sanat piyasasında, Jencks'in övgüyle karşıladığı kitsch hakimdi. 'karıştırma, süsleme, pastiş – zevk sahibi olamıyacak bir kitlenin 'zevkini' okşama.'¹³⁸

Figure olarak kapitalizm, gücünü sonsuzluk fikrinden alır. Bu, insan yaşamında kendini para arzusu, güç arzusu ya da yenilik arzusu olarak gösterebilir.

Kapitalizmin motoru ne kar arzusu ne de herhangi başka bir insansal arzudur. Onun itici gücü *neguentropy*¹³⁹ olarak gelişimin kendisidir. 'Gelişim insanlığın eseri değildir, insanlık gelişimin eseridir.'¹⁴⁰

¹³⁵ Nereden bakılırsa bakılıns aynı cinsten çok sayıda kırık çizgiden meydana gelmiş gibi görünen nesne

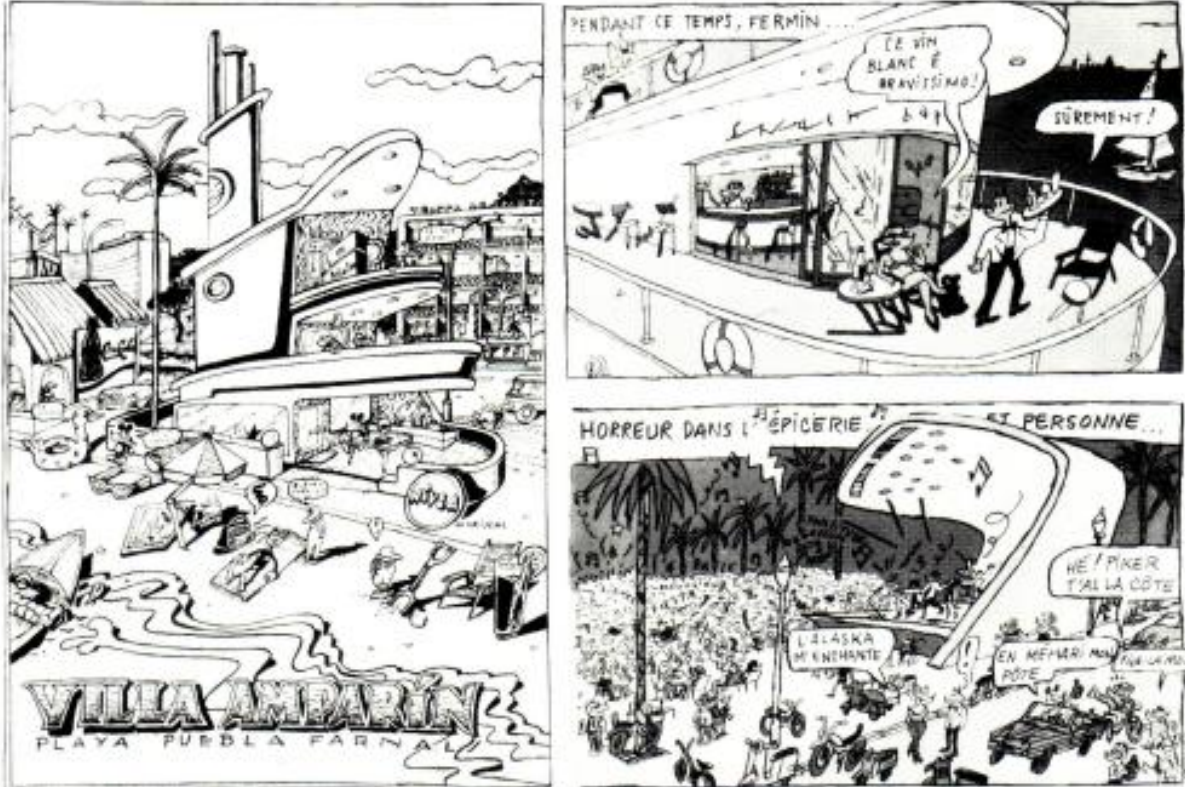
¹³⁶ 'Hikayeler uydurdum, asla okumadığım birtakım kitaplara göndermede bulundum, ballı ki insanlar çok etkilenmiş, oysa bu biraz da parodiydi...*La Condition Postmoderne*, kuşkusuz en kötü kitabımdır, gerçi hepsi kötü, ama o en kötüsü'

¹³⁷ *Les Transformateurs Duchamp*, Paris 1977, s. 23, 39-40.

¹³⁸ 'Le sublime et l'avant-garde' (Berlin konuşması, 1983), *L'Inhumain. Causeries sur le temps*, Paris 1988, s. 117.

¹³⁹ Kapalı bir sistemin entropi ve denge doğrultusunda gelişmesine karşılık olarak, açık bir sistemin istikrarlı bir duruma ya da daha yüksek bir düzen ve örgütlenme seviyesine doğru gelişmesi. Böyle bir durumda sistemdeki

Modernist kültürün sanatta yaratıcılığı besleyemez hale geldiği andan itibaren, bu kültürün çatışkıya dayalı mantığı kapitalist toplumun dokusuna işlemiş, ahlakını bozarak, sınırsız bir öznellik kültürüyle çalışma disiplini ortadan kaldırarak ona hakim olmaya başlamıştır.



Resim 121. Mariscal, Mariscal, Dernier Terrain Vague, 1984.

Biçimin ortadan kaldırılması, ya da anlamın değersizleştirilmesi, bir özgürleşme sağlamıştır; tek başına sanat, yaşamı dönüştürme işinde hiçbir zaman yeterli olmamıştır. Bunun için, bilim ile ahlakı besleyen kaynakların da tıpkı sanatta olduğu gibi geliştirilmesi ve bu üç alanın, yaşam dünyasını canlandırmak amacıyla sürekli ilişki içinde olması gerekir.

Batı'nın hemen hemen her yerinde, kültürel modernizmi eleştiren akımları körukleyen bir ortam oluşmuştur. Bu ortamda üç muhafazakarlık biçimi ayırt etmek mümkündür:

1. Bataille'den Foucault'ya uzanan bir gelenek oluşturan 'genç' muhafazakarların anti-modernizmi, her türlü ussallaştırma karşısında arkaik, diyonizyak güçlere başvurur
2. 'Yaşlı' muhafazakarların premodernizmi, yarı Aristotelesçi tözel bir kozmolojik etik arayışındadır.
3. Wittgenstein'in ilk dönemine yakın bilim anlayışı, Carl Schmitt'ten aldığı siyaset anlayışı ve Gottfried Benn'inkine yakın sanat çizgisiyle 'yeni muhafazakarlar'ın pozstmodernizmi, ayrı değer alanlarının, yaşam dünyasının taleplerine karşı korunaklı, kapalı uzmanlık alanlarında şeyleşmesine olumlu gözle bakmaktadır.

Habermas, Neo-klasizmden sonra mimarlıkta bir birlik oluşturacak nitelikteki tek hareket olan modern hareketin, avant-garde ruhundan doğduğunu, ancak, daha sonra Batı ussalcılığının esin kaynağına sadık kalan klasik bir gelenek oluşturma yoluna girdiğini söyler. Bugün bu

herhangi bir unsura sabitliğini dengeyle değil, kendisine eklenen ya da kendisinden çıkan parçaların sürekli akışıyla korur.

¹⁴⁰ Une fable postmoderne, Moralités Postmodernes, s. 86-87

Başından beri proleter yerleşim yerleri kentle bütünleştirilememişti. Sürekli daha geniş bir Alana yayılan ticari ve idari etkinlik bölgeleri, kenti giderek karmaşıklaşan ama hiçbir yere çıkmayan bir labirente dönüştürdü. Marka logoları ve neon reklamlar, farklılaşma mimarlığın biçimsel dilinden farklı bir yolla gerçekleştirilmelidir.

Gramsci' nin formulünü tersine çevirecek olursak, usun mutçuluğu (eudeamonism), iradenin teslimiyetçiliği (defeatism) olarak ifade edebiliriz.

Postmodern fikrinin kökeninde her zaman Batı dışındaki örnekler bulunmuştur: Çin, Meksika, Türkiye, hatta daha sonraları Hassan'ın ve Lyotard'ın dayandıkları Mısır, Cezayir ve Quebec anomalisi.

Bunlara rağmen be Lyotard ne de Habermas, postmodernin zaman ile mekandaki yerini belirleyebilecek gerçek bir tarihsel yoruma girişmiştir.

Adorno, ileri modernizmin biçimsel mantığının, özerkliği ve soyutluğuyla, siyasetin tek gerçek sığınağı olduğu sonucuna varmıştı. Ama savaş sonrası gelişen tüketim kapitalizmi, eğlence sektörü Brecht ile Benjamin' in umutlarıyla alay ederken, egemen üst kültür de Adorno'nun örneklerini adeta müzelik hale getirmişti.

Günümüzdeki büyük dönüşümü toplumsal-iktisadi sistemin uzun geçmişine bağlayacak bir kurama ihtiyaç duyuluyordu. Bu bağlamda, büyük etki uyandırmış ve üzerinde özellikle durulması gereken ideolojilerden biri, metinsellik fikriydi.

Baudrillard'ın, simulakranın günümüz kapitalizminin kültürel imgelemi üzerindeki etkisini konu alan eseri ve Ernest Mandel'in Late Capitalism adlı kitabı, Jameson'da şekillenerek izleklerin kökenlerine ulaşmasını sağlamıştır.

Lyotard'a göre modern bilimden önce anlatının, geleneksel bilginin özsel biçimi olmasının yanında, küçük anlatı, en çok da bilimde, yaratıcı icadın özsel biçimi olmayı sürdürür.

Jameson'da hikaye anlatıcılığının, insan zihninin en yüksek işlevi olduğu düşünüyordu.

Doğadan temizlenmiş evrende, kültür zorunlu olarak öylesine genişlemişti ki ekonomiyle özdeş bir alanı kaplamaya başlamıştı. Bu yalnızca kültürün dünyadaki en büyük sektörlerden bazılarının tipik bir dayanağı haline gelmiş olmasında değil –bugün turizm dünyadaki en büyük istihdam alanıdır- çok daha derinlerde, bütün maddi nesnelere ve maddi olmayan hizmetlerin denetlenebilir birer göstergeye, sınıp satılabilir birer metaya dönüşmesinde de kendini göstermektedir. Kültür bu anlamda artık ikinci doğamız olmuştur.

Artık, zamansalın yerini alarak çoğalan, daimi bir şimdinin içinde eriyen retro-stiller ve imgeler vardır.

Öte yandan, uydu ve fiberoptik çağında, mekansal olanın bu imgelem üzerindeki hakimiyeti görülmedik boyutlara ulaşmıştır. Yeryüzünün elektronik birliği, dünyanın dört bir yanında aynı anda meydana gelen olayları günlük bir seyir malzemesi haline getirerek, her insanın bilincinde dolaylı bir coğrafya oluşturmuş, sistemi yöneten çokuluslu sermaye ağları, kavrayış sınırlarını aşmıştır. Bu yüzden, postmodernin oluşumunda daima bir dengesizlik söz konusudur: Histerik yüce.

O zamanlarda postmoderni tanımlayan bütün çalışmalar belli alanlar üzerine yoğunlaşmıştı. Levin ile Fiedler postmodernin izlerini edebiyatta bulmuşlar; Hassan derin bir araştırmadan ziyade göndermelerle ele alarak biraz daha genişlettiği Alana resim ile müziği de dahil etmiş; Jencks mimarlık üzerinde yoğunlaşmış; Lyotard bilim alanını ele almış; Habermas ise felsefeye değinmiştir.

Postmodern anlayışın kategorik çerçevesinde mekanın kazandığı öncelik, Jameson'a göre, uzun vadede, geç kapitalizmin geçirdiği kültürel değişimde mimarlığın baş tacı edilmesini adeta kesinleştiriyordu. Gehry, ardından Eisenmann ile Koolhaas ile bu konuda başta gidiyordu. Bugün hiçbir sanat, mimarlıkta –en sadesinden en şatafatlısına- zengin bir biçimsel yelpazede açığa çıkan dizginsiz yaratıcılıkla boy ölçüşemiyor. Dahası mimarlığın, dünyadaki yeni ekonomik sistemle arasında, bütün diğer sanatlara kıyasla çok daha çarpıcı bir ilişki söz konusudur. Mimarlık bu sisteme türlü yollarla ya boyun eğmekte ya da ondan kaçınmaya

çalışmaktadır – bu yalnızca havaalanlarının, otellerin, borsa binalarının, müzelerin ve bakanlık binalarının yapımında kar hesaplarının ya da itibar kaygısının belirleyici olmasında değil, mimari biçimlerin kendisinin de sisteme bağlı olmasında kendini gösteren bir ilişkidir. Postmodern sanatlar sisteminde mimarlığın ardından sinema gelir. Bu, Michael Fried’in ünlü ifadesinden anlaşılır: ‘Sinema, en deneysel biçiminde bile modernist bir sanat değildir.’¹⁴¹ Burada, Fried, yapısı gereği, her sanatta görülen kendine özgü saflık anlayışına girişmemesini kast etmektedir.

Body Heat, farklı tonda bir örnek olarak Star Wars ya da Blue Velvet gibi, postmoderne özgü o geçmiş kaybını, bildiğimiz mode retro tarzındaki filmlerden –Amerikan Graffiti’den Indochine’e kadar yirmi yılı aşkın bir süredir ortaya konan ürünlerden- bile daha derin biçimde ifade eden filmler, Jameson’ un, ‘bugüne dair nostalji’ başlığıyla oldukça net ifade edilmektedir. Gerçek dönemsel belleğin yerini alan bu biçimler, zamansalın bozulmasına işaret ediyorsa, diğer türler de aşırı mekansalın kendini göstermesine verilen karşılıklar olarak okunabilir: Her şeyden önce Videodrome ya da The Parallax View gibi kompo filmleri, küresel sermayenin temsil edilemez bütünselliğinin ve gayri şahsi iktidar ağlarının bilinçsiz alegorileri olarak yorumlanabilir.

Jameson’a göre sinema tarihi iki aşamada gelişmiştir:

1. Ulusal kapitalizmden emperyalizme geçiş. Sessiz sinema dönemi. Fakat sesli sinemanın ortaya çıkışıyla, postmodernizmin bu gelişimi sekteye uğrar.
2. Hollywood kendine özgü anlatı türleri ve görsel uylaşlarıyla bir beyaz perde gerçekçiliği yaratmış, II. Dünya Savaşı sonrası Avrupa sanat filmleri de yeni bir ileri modernizm dalgası ortaya çıkarmıştır. O günden sonar üretilen postmodern sinema nostaljinin damgasını taşısa da, bu dönemde görselliği etkileyen başka unsurlar da vardı. Gerçekten de video, gerek eğlence programları ile reklamların fiilen iç içe geçtiği ticari televizyonun başat biçimlerinde, postmodernin baş aracı olmaya adaydı.

Geleceğin eleştirisi, bunlarla giderek daha fazla ilgilenmek zorunda kalacaktı.



Resim 124. Tif Et Tonde. Grand Comoat, Will, Dupuis, 1968.

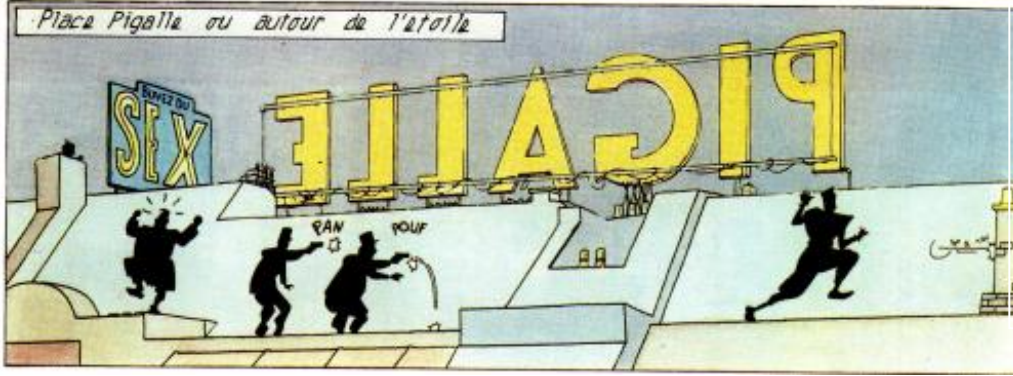


Resim 125. Andy Gang. Andy Gang Et Le Tueur De La Marne, Montellier, Humanoides

Artık, grafik tasarım ve reklam dünyası tarz ya da malzeme kaynağı olarak güzel sanatlarla iyice bütünleşmişti. Warhol’un kaybolan yüzeyli yapıtları, magazine sayfalarında, supermarket raflarında, televizyon ekranlarında bıraktıkları ardıl imgenin hipnotize edici boşluğuyla, postmodernin derinlik yokluğunun mükemmel ifadesini bulduğu yerdi.

¹⁴¹ ‘Art and Objecthood’, Artforum, Haziran 1967

Robert Gober'in yeri belirlenemez cematın hayallerini yansıtan yerleştirmeleri (installation), Hans Haacke'nin adli tıp gereçlerini kullandığı, alternative imgelem tarzları yarattığı yerleştirmeleri, postmodernin ütopyacı açıklıklar elde etme yönünde girişimlerdir.



Resim 126.
Nos Plus
Grands
Succes, Beja,
Humanoides
Assoices,
1984.

Modernizm kültürü kaçınılmaz olarak elitistti: Yalıtılmış sürgünler, toplumdaki azınlıklar, uzlaşmaz öncüler tarafından üretiliyordu. Kahramanlık hamurundan yoğrulmuş bir sanat olarak özünde muhalifti. Yalnızca uylaşımsal zevkleri alaya almasıyla değil, daha da önemlisi, piyasanın taleplerine boyun eğmemesiyle.

Jameson'a göre postmodernizm kültürü, modernizmin tersine, demotic'ti. Çünkü burada farklılaşmanın ortadan kalkması başka türlü ve daha etkili bir biçimde gerçekleşmişti. Güzel sanatlarda sınırların aşılması, genellikle avant-garde geleneğin uzlaşmaz tavrı içinde yer alıyordu. Genel olarak kültürdeki 'yüksek' ile 'alt' türler arasındaki sınırların ortadan kalkmasıyla –Fiedler'ın, daha 1960'ların sonunda coşkuyla söz ettiği gelişme- farklı bir mantığa yanıt veriyordu. Burada, başından beri tartışılmaz bir biçimde populist bir doğrultu söz konusuydu. Bu açıdan, postmoderne hem tüketimin hem de üretimin yeni örüntüleri damgasını vurmuştu.

Her etik öğretisi, belli ölçüde bir toplumsal türdeşlik varsayar.

Etik, karşımıza çıktığı her yerde, bir gizemleştirme niyetinin, daha uygun bir siyasal ve diyalektik perspektifin karmaşık ve müphem yargılarının yerine ikili bir söylenin rahatlatıcı basitleştirmelerini koyma isteğinin işareti olarak görülebilir¹⁴²

Bir zamanlar ilerici Aydınlanma düşüncesini temsil eden uygarlık, Alman muhafazakarlarının elinde bir tür decadence damgasına dönüşmüştür. Klasik Marksizm açısından eleştirel bir terim olan 'sivil toplum', günümüz liberalizminin sözlüğündeki kilit kavram haline gelmiştir.

Jameson, gerçeküstülüğün büyüleyici nesnelere ile sanayi sonrası kapitalizminin son derece derinliksiz, plastic içerikleri, ruhsal enerjiyi iletme işlevinden tamamen yokolsun ürünlerini kıyaslar ve şöyle der: '...burada gösterge oranlarının kültürel dönüşümüyle, beklenmedik ölçüde mutlak bir tarahsel kopuşla karşı karşıya değil miyiz?'¹⁴³

Warhol'un filmleri, burroughs'ın romanları, Beckett'in oyunlarından yola çıkarak Jameson yeni, popüler bir modernizmin gelişimini haber verir: 'herhangi bir eleştirinin dikkate alınmasının koşulu, bu gerçekçilik stilizasyonlarının çekiciliğine boyun eğmesidir.'

Biçimcilik ile yapısalcılığın dilbilimsel modelleri kullanmasının esas nedeni, bu modellerin bilimsel geçerliliğinden çok günümüz toplumunun yapısında aranmalıdır. Bu modeller, doğanın silindiği bir biçimler dünyası izletir.

Jameson, Batı Marsizmi'nden birçok farklı aracı ve izleği olağanüstü bir birleşimde bir araya getirmiştir. Jameson, Lukacs'tan dönemleştirme ve anlatı tutkusunu; Bloch'tan lekelenmiş bir nesne dünyasında gizli kalan umutlara ve düşlere saygıyı; Sartre'dan dolaysız yaşantının girift dokusuna nüfuz etmeyi; Lefebvre'den kentsel mekana ilişkin merakı; Marcuse'den yüksek teknoloji ürünleri tüketiminin sonuçlarına ilişkin kavrayışı; Althusser'den zorunlu bir

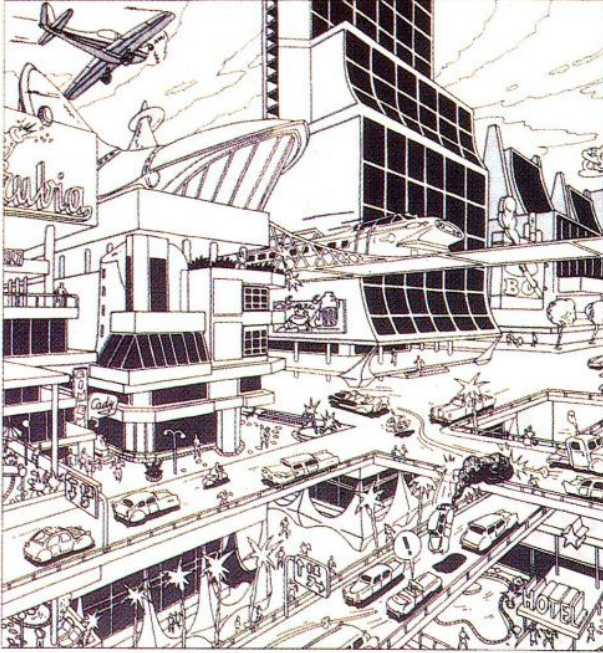
¹⁴² Fables of Aggression – Wyndam Lewis, the Modernist as Fascist, Berkeley ve Los Angeles 1979, s. 56.

¹⁴³ Marxism and Form, s. 105.

toplumsal tasavvur olarak ideolojiyi kavrayışını; Adorno'dan nesnesinin bütünlüğünü tam anlamıyla 'metaforik bir kompozisyon' olarak temsil etme kararlılığını devralmıştır.

En özgün ve güçlü izlekleri –Lukacs'ta usun yıkımı, Gramsci'de yıpratma savaşı, Benjamin'de felaket meleği, Adorno'da örselenmiş özne, Sartre'da kıtlık şiddeti, Althusser'de yanılısamanın kaçınılmazlığı- rahatlatıcı bir gelecekte değil acımasız bir bugünden söz eder.

Postmodernizme atfedilen bütün estetik pratikler ve öğeler –gelenek yığılması (bricolage), popüler olanla oyun, kendine gönderme (reflexivity), melezlik, pastiş, figürün öne çıkması, öznenin merkezleşmesi- modernizmde de görülüyordu.



Resim 127.
Opium,
Torres,
Humanoides
Assoices,
1983.

Puis, brusquement, la pluie redouble de violence et tombe en cataracte dans un fracas terrible. L'ancienne forteresse s'estompe alors peu à peu derrière un rideau frémissant tandis que les tentes disparaissent écrasées sous la masse liquide.



Resim 128.
Alix. Spectre
de Carthage,
Martin,
Casterman,
1977.

Düzenin, hala, önemli bir ölçüde tarıma ve aristokrasiye dayandığı yarı sanayileşmiş bir ekonomi ve toplum; etkisini yeni yeni göstermeye başlayan büyük teknolojik icatlar; mevcut düzene karşı devrimci bir ayaklanma beklentisinin –ya da tehdidinin- çok yüksek olduğu açık bir siyasal ufuk, Avrupa belle Epoque' unda modernizmin üç koordinatlı kökenini oluşturur.

Modernizm, eşzamanlı olmayandan –şimdide yer alan geçmişten ya da gelecekte- beslenmiş, tamamen bugüne ait olanın –savaş sonrası Atlantik düzeninin tekdüze istikrarının- hakimiyet kazanmasıyla ölmüştü. Bundan sonar sanat, radikalliğini sürdürse bile, piyasayla bütünleşecek ya da egemen kurumlara bağımlı hale gelecekti: Rusya'da Opojaz, Almanya'da Bauhaus, Fransa'da gerçeküstücülük.

Her biri kendine has fütürizleriyle en ateşli teknisist avant-garde'lar, kıtanın sanayileşme açısından en geri kalmış iki ülkesi olan İtalya ile Rusya'dan çıkarken, Batı'nın gelişmiş sanayii ile Doğu'nun toprak düzenini birleştiren Almanya, dışavurumcu bir nefret ile Bauhaus' un Metropolis sevdası arasında bölünmüş; Fransa ise, şehirde ve kırsal alanda belli bir refah düzeyini koruyan küçük üreticilere dayalı düzeniyle, gerçeküstücülükte, yeni ile eskinin iç içeliğinden esinlenen tuhaf bir bireşim oluşturmuştu. İngiltere'ye gelince, ürkek modernist kıpırdanmaların uzun ömürlü olamamasının nedeni, kuşkusuz, işçi hareketinde kayda değer bir devrimcikanadın bulunmamasıydı. Ancak aynı zamanda, erken sanayileşmenin ve büyük ölçüde kentleşmiş olmakla birlikte geleneklere bağlı bir ekonominin tedrici gelişiminin de sonucuydu bu. Bu ekonomi, yavaş işleyişiyle, başka ülkelerde avant-garde' ları büyüleyen yeni makine çağının yarattığı şok karşısında adeta bir tampon görevi görmüştü.

Biçimsel açıdan çarpıcı bir modernist girişim niteliği taşıyan, figürallikle bugüne dek görülmüş en köklü kolektif kopuşu gerçekleştirmiş ve bir zamanlar kimsenin itibar etmediği

New York ekolü sanatçıların, başka gelişmelerle kıyaslandığında çok ani sayılacak şekilde ilahlaştırılması, resim tarihinde açılan yeni bir sayfaya işaret etmekteydi.

Gerçeküstücülükle bağları, soyut dışavurumculuk açısından yaşamsal bir önem taşıyordu; aslında bu akımın önde gelen ressamı, siyasal anlayışları bakımından, eserleri Hür Dünya adına ahlaki birer afiş olarak kullanılacak son kişilerdi: Rothko bir anarşistti, Motherwell bir sosyalist, Pollock ise, en büyük destekçisi Greenberg'in deyişiyle, 'hayatı boyunca lanet olası bir Stalinci'ydi.

Her şeyi değiştiren gelişme, televizyonun icadı olmuştur. Bu, savaş sonrası dönemin ilk büyük teknolojik yeniliğidir.

İlk kez 1950'lerde piyasaya sürülen televizyon, 1960'ların başlarına kadar çok fazla rağbet görmedi. Ekranın siyah-beyaz olmasının bunda büyük payı vardı. Araç, asıl itibarına renkli televizyonla kavuştu.

Radyo, dinleyiciden yüksek bir eğitim düzeyi beklemiyor ve çok daha dolaysız bir alımlama sağlıyordu; ama radyoya asıl gücünü veren, zamanla sınırlı olmayıştı. Süresiz yayın yapılabiliyor ve dinleyici dilediği zamanda ona başvurabiliyordu. Kulak ile gözün işlevinin ayrı olmasından dolayı birden fazla işe odaklanılabiliyordu. Televizyon da ise görsel algının baskınlığı, diğer algıların kapanmasına neden oluyordu. Televizyonun izleyicilerinin dikkatine hükmetme kapasitesi radio ile kıyaslanamayacak kadar yüksekti ve sadece ekrana odaklanmak yeterliydi.

Bu yeni makineleri eski fütürist ikonlardan ayıran, birbiriyle ilişkili iki özellik var:

1. Bunlar, birer 'üretim' değil, yeniden üretim kaynağıdır. Artık mekanda, heykelsi birer yapı olarak durmuyorlar. Bir kanat maketi ya da eğimli bir bacanın tersine, bir bilgisayarın kasası, içindeki enerjileri ne bünyesinde taşır ne de dışarıya yansıtabilir.¹⁴⁴
2. Kendileri imge dirençli olan makineler, hiç bir sanatın boy ölçüşemeyeceği boyutta bir imge seli yaratır. Postmodernizmin, sanattan ziyade doxa'dan ibaret entelektüel atmosferi, itici gücünü büyük oranda bu alanın baskısından almaktadır. Çünkü postmodern aynı zamanda, gelişmiş teknoloji ile popüler imgelem arasındaki ilişkinin önemli ölçüde değiştiğinin göstergesidir.

Bu gelişmeler, konjonktürün bir dönüm noktasına girdiğini gösteriyordu. 1960'ların siyasal düşleri sona erdiğinde, bütün göstergeler tersine dönmeye başladı. Fransa'daki Mayıs ayaklanması, 1970'lerin siyasal çöküntüsü içerisinde fiilen eridi. Prag Baharı Varşova Paktı ordularınca sona erdirildi. Latin Amerika'da, Küba örneğinden yola çıkan ya da Küba tarafından yönetilen gerillalar ezildi. Çin'deki kültür devrimi özgürlükten ziyade yıkım ve dehşet getirdi. Sovyetler Birliği'nde birlikte uzun bir gerileme dönemi başladı. Batı'ya gelince, hala zaman zaman işçi hareketleri görülüyordu, ama 1970'lerin sonuna gelindiğinde militanlıktan eser kalmamıştı. Callinicos ile Eagleton, postmodernizmin dolaysız kaynaklarını yenilgi deneyimine bağlamakta haklıydılar.

1980'lerde muzaffer sağ saldırıya geçti. Anglo-sakson dünyasında Regan ile Thatcher yönetimleri, işçi hareketlerini bastırdıktan sonra devletin düzenleme ve yeniden dağıtımdaki rolünü azalttılar. İngiltere'den bütün Kıta Avrupa'sına yayılan özelleştirme politikaları, sosyal harcamalarda kesintiler ve yüksek işsizlik oranı yeni bir neo-liberal gelişme normu getirdi ve sonunda bu norm, sağ partiler kadar sol partilerce de benimsendi. 1980'lerin sonuna gelindiğinde Batı Avrupa'nın savaş sonrası misyonu olan sosyal demokrasiden Sosyalist Enternasyonal' de büyük ölçüde vazgeçildi. Doğu Avrupa ile Sovyetler Birliği'nde, ekonomik açıdan uluslararası rekabete dayanamayan ve söz konusu ülkelerde siyasal açıdan yeterli

¹⁴⁴ Signatures of the Visible, New York 1992, s. 61; aynı şekilde Postmodernism, s. 36-37.

demokratikleşmeyi gerçekleştiremeyen komünizm yıkıldı. Üçüncü Dünya’da ulusal bağımsızlık hareketleri sonucu doğan devletler, küresel para piyasalarının dayatmalarından ve denetim kurumlarından kaçamayıp uluslararası tahakkümün yeni biçimlerine maruz kaldılar.

Başka toplumsal düzenlerin kurulması olanağı modernizmin ufkunda temel yer teşkil eder. Jameson’un gözlemlediği gibi modernite, karşıtını yitirdiğinde sona erer.

Postmodernizm, déclassé bir hakim düzenin, medyalaşmış bir siyasetin biraraya gelmesinden doğmuştur. Ama, bu koordinatlar 1970’leri izleyen daha büyük bir değişimin boyutlarını oluşturmaktadır.

Dizginsiz bir nouveau riche gösterisi, prompter’la devlet yönetimi, zoraki consensus, Regan dönemindeki ekonomik toparlanmada ortaya çıkmıştır. Postmodernizmin ilk emarelerini son derece uygun bir zamanlamayla ortaya çıkaran, bu konjonktürün yarattığı euphoria’ ydı.¹⁴⁵

Postmodernizm kavramının kökenleri edebiyattadır, bir tarz olarak üne kavuştuğu alansa mimarlıktır. Belle Epoque’tan itibaren, resim alanı, daha geniş çaplı kültürel değişimlerin en hassas göstergesi olagelmıştır. Çünkü resmin, onu diğer sanatlardan ayıran ve kendi kurallarıyla işlemlerini sağlayan belli özellikleri vardır. Bir yandan, uygulanmasını sağlayacak kaynaklar bakımından üretim maliyeti en düşük olan sanattır (heykeltıraşların kullandıkları malzeme bile daha pahalıdır) – en yoksul ressam bile bir miktar boya ve tuval bulmakta zorlanmaz. Buna karşılık, mimarlık ya da sinema alanında ürün vermek için oldukça büyük bir sermaye gereklidir. Edebiyatla müzikte de eserin yayımlanmasında ya da halka ulaşmasında hatırı sayılır bir masraf söz konusudur. Başka bir deyişle, ressam ilke olarak en bağımsız üreticidir ve genellikle, bir sanat eseri ortaya koymak için başka bir aracıya gerek duymaz.

En son büyük modern ekol olan soyut dışavurumculuk, büyük bir güncel başarı elde eden ilk ekol olmuştur. 1962 yılında soyut dışavurumculuk, gerek piyasalarda gerekse halkın gözünde, aniden düşüşe geçmiştir. Bu, borsada, 1962 kışı ile baharında yaşanan ve sanatla hiçbir ilgisi olmayan düşüşün neden olduğu bir sebeptir.

Pop Art’ın karakteristik ikonları artık mekanik nesnelerin kendisi değil, ticari tıpkıbasımlarıydı. Çizgi romanlardan, marka adlarından, duvar süslemelerinden, parlak afişlerden ve çarpıtılmış idollerden oluşan bu sanat, David Antin’in 1966’da Warhol için dediği gibi, ‘imgelerim imgelerini’ üretiyordu. İki yıl sonra bu ifadeyi alıntılaman leo Steinberg, belki de bu resmin postmodernist olduğunu dile getiren ilk kişi olmuştur.

1965-1966 yıllarında ortaya çıkan minimalizm, göze hitap etmenin bütün kolay yollarını reddetti, bunu yaparken de biçimleri birbirine karıştırmak yerine onlar arasındaki ayrımları ortadan kaldırmayı seçti: Başlangıçta en resim ne de heykel olan nesnelere (Judd), sonra da heykelin açık alana ya da mimarlığa taşınmasıyla (Smithson, Morris). Mekansal inşalar zamansal deneyimlerle birleştiriliyor, kurumsal gösterimler alan bağımlılığıyla zorlaştırılıyordu.

Minimalizmden sonra gelen kavramsalculuk –ilk ürünlerini 1967 tarihinde vermişti- daha da ileri gitti ve kendisini oluşturan kodları sorgulayarak sanat eserini söktü (dismantle). Kavramsalculuk, imge karşısında metne ağırlık vermişti. Böylece, Japonya’dan Amerika’ ya kadar dünyanın dört bir yanında, birbirinden bağımsız kavramsal sanat türü ortaya çıktı. Bu ablamda kavramsalculuk, dünyanın ilk küresel avant-garde hareketi sayılır.

19.yüzyılda Hegel sanatın sonunu ilan etmiş, bu hamlesiyle yeni bir sanat tarihi söylemi oluşturmuştu. Bugünse, Belting’e göre, sanatın tanımlarından uzaklaşmasıyla birlikte çizgisel bir sanat tarihinin sonuna tanıklık ediyoruz.

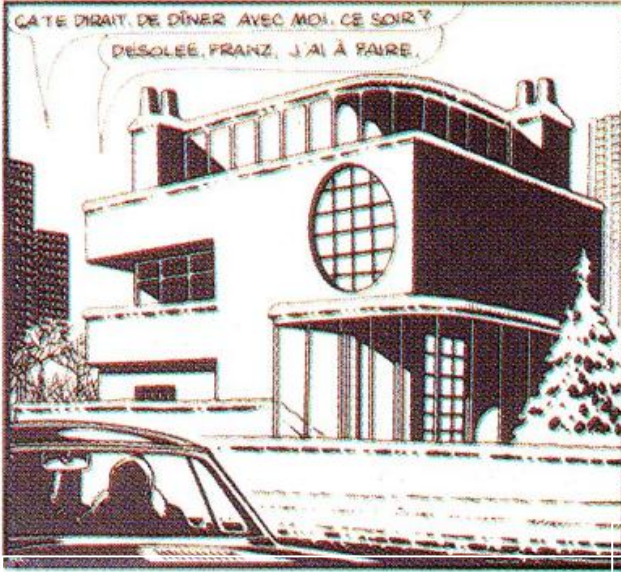
Greenberg’e göre modern resim, sırasıyla figürden, derinlikten ve impasto’dan kurtulmuş, tam bir düzlüğe ve renge ulaşmıştır. Pop Art, bu anlatıyı göze sokmuştur. Greenberg’in

¹⁴⁵ Patolojik bir belirti olarak abartılı ve gerçeğe uymayan aşırı bir iyimserlik ve coşku durumu.

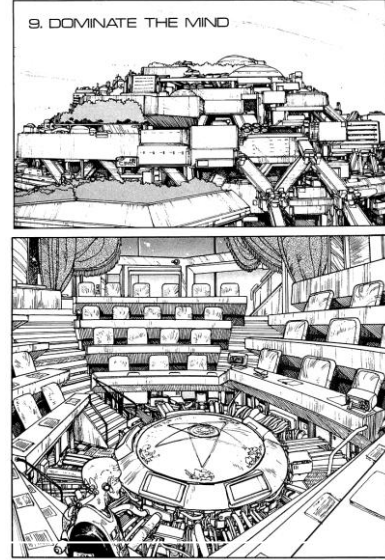
tüketildiğini iddia ettiği her şey, Pop Art'ta parçalarına ayrılarak hepsi ayrı bir üstünlükle canlanmıştır.

Süpermarketteki malları müzedeki yeniden üretiminden ayıran tek fark, ikincisini Warhol'un yapmış olmasıdır. İçeriği açısından Hegel'e bu kadar aykırı bir sanat felsefesi düşünmek zor olmuş olmalıdır. Buradaki esin kaynağı daha çok Fichte'yi çağırıştırır. İsteddiği her türlü dünyayı ortaya koyan benlik fikridir.

Robespierre, ünlü konuşmasında Fransa'daki 'citra-devrimci' güçlerle 'ultra devrimci' güçler arasında bir ayırım yapar. Cumhuriyet'in, kendisini kurataracak kararlı önlemlerden uzak durması gerektiğine inanan ılımlılar (Danton) ve onu, kendi yok oluşunu getirecek aşırılıklara yöneltmeye çalışan aşırılıkçılar (Hébért).



Resim 129. Necron, Magnus, Albin Michel. Magnus, 1983.



Resim 130. Appleseed volume2 'Prometheus Unbound', 'Dominate The Mind', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.

'Citra', ileri modernizmden koptuktan sonra süslemeyi ve sıradan olanı tekrar sanat alanına sokma yönündeki bütün eğilimleri belirtmek üzere kullanılabilir. 'Ultra' ise, modernizmin dolaysız anlaşılabilirliğe ve duyumsal hazza yönelik reddini radikalleştirerek onun ötesine geçen eğilimlerin tümüdür. Bu noktada mimarlık özel bir yer teşkil eder; zira bu alanda bir uçta Graves ya da Moore'un ağıdalı ve abartılı dilinden, diğer uçta Eisenmann ya da Liebeskind'in yapısökümcü ağırlığına kadar uzanan geniş bir postmodern yelpaze söz konusudur. Jencks'in 'ultra'yı postmodern mimarlığın dışında tutacağı gibi, Jameson'ın eleştirisinin en çarpıcı yanlarından biri, bu iki kutbu büyük bir kolaylıkla bir araya getirmesidir: Portman ile Gehry, Warhol ile Haacke, Doctorov ile Simon, Lynch ile Sokurov. Wollen' a göre, alttan alta kendini gösteren –Loos ya da Le Corbusier gibi ateşli püristlerde bile raslanan- heterodoks bir farklılık, aşırılık, melezlik ve çok anlamlılık akımı mevcuttur ki bu, Fordizm'in kriziyle birlikte postmodern biçimlerin dekoratif oyunlarında yeniden ortaya çıkmıştır.

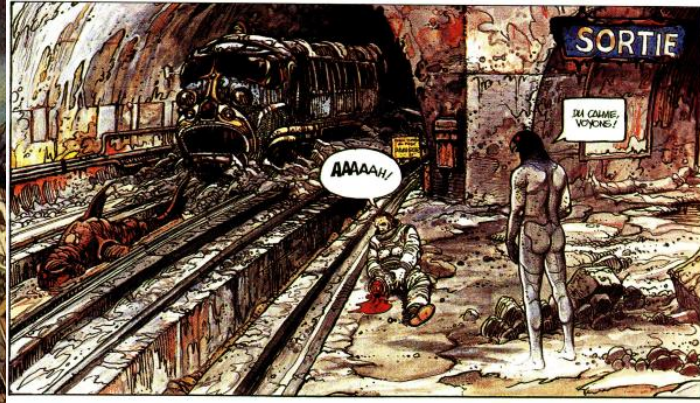
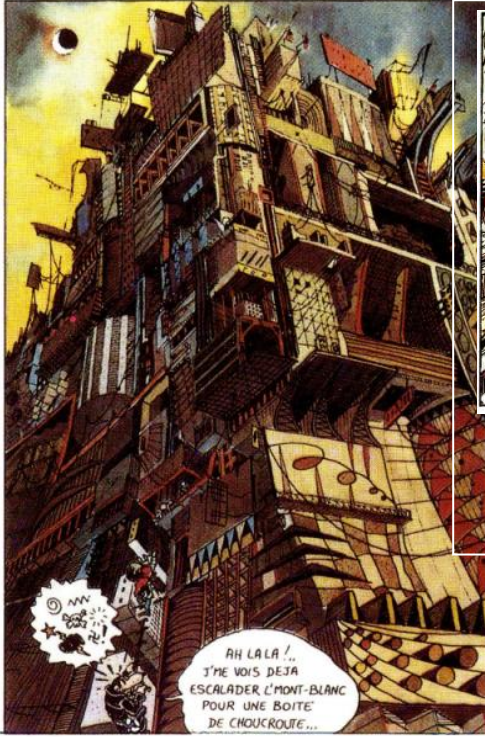
Başka hiçbir estetik pratik, toplumsal açıdan bu denli dolaysız bir etkiye sahip değildir ve hiçbiri, toplumsal mühendislik konusunda bu kadar ateşli projelere kaynaklık etmemiştir. Ancak aynı zamanda, büyük bir bina kompleksinin maliyeti ve sonuçları, diğer bütün medium' lardan daha fazla olduğundan, mimar, diğer alanlarla kıyaslandığında, yapılar ya da mekanlar konusundaki seçimini uygulamaya koymakta daha az özgürdür. Son sözü söyleyen, daima, şirketler ya da bürokratlar olacaktır. Koolhaas'ın muazzam programatik düşü S, M, L, XL'in ilk tümcesi şöyledir: 'Mimarlık, her şeye kadir olma ile yetersizliğin tehlikeli bir karışımıdır.'¹⁴⁶

¹⁴⁶ OMA, Rem Koolhaas, Bruce Mau: S,M,L,XL, Rotterdam 1995, s. XIX

Koolhaas'ın summum'u üzerine incelikli değerlendirmesinde, figure ilişkin kişisel beğenisi ile Koolhaas'ın hayal ettiği geleceğin korkunç sonuçlarına dair görüşleri biraradadır – en yakın örneği Singapur olan, kullanılıp atılabilir kent hayali: 'Misyonu olmayan bir öncü' nün¹⁴⁷ sapkın hedefi olarak, hapishane ortamını idealize eden ateşli bir ikonoklazm. Postmodern geçen zamanlar sonucunda tepki duyduğu çoğu değere yeniden dönmüştür. Bunlar:

1. Etiğin yeniden devreye sokulması,
2. Öznenin dönüşü,
3. Siyaset biliminin rehabilitasyonu,
4. Modernite üzerine yeni tartışmalar,
5. Estetiğin yeniden keşfi.

William Gibson'ın ya da Bladerunner'ın dünyası, yıkıcı sunumlar sağlamakla birlikte, bu tür bir plebleşme, zrounlu olarak, popüler aydınlanmanın artışının değil, yeni esriklik ve yanılısma biçimlerinin göstergesi olabilir. Plebleşme kavramı Brecht'e aittir.



Resim 132. La Foire Aux Immortels, Enki Bilal, Dargaud, 1980.

Resim 131. Valerian. Brooklyn Station Terminus Cosmos, Mezieres, Dargaud, 1981.

Reform döneminde popüler yaşama inmenin aracı dindi. Ortaçağ sonrası kültürünün, daha demokratik ve seküler bir dünyada yeşermesinde asıl rol, protestan kiliselerine düşüyordu. Bugün ise aynı işlevi piyasa yerine getirmektedir. Dinsel reform hareketi, imgelerin kırılmasıyla başlamıştı; oysa postmodernin doğuşu, imgeye eşi görülmedik bir hakimiyet kazandırmıştı. Postmodernizmin özü denge değil, yanılısamadır.

Postmodernizm, kendisine yönelik hiçbir tehtidin bulunmadığı, hiçbir rakiple mücadele etmek zorunda olmayan bir kapitalizmin kültürel mantığıdır. Direnişe başlamak, ancak bu düzen bütün yönleriyle görüldüğünde mümkün olabilir.

Bir metnin toplumsal zemininin anlamının sınırlarını çizen, eşmerkezli üç çerçeve vardır:

1. Zaman içinde gerçekleşen belli hadiseler ya da kronik benzeri olaylar biçimindeki dar anlamıyla siyasal tarihe ilişkin kavramlar,

¹⁴⁷ 'XXL: Rem Koolhaas' s Great Big Buildingsroman', Village Voice Literary Supplement, Mayıs 1996.

2. Toplumsal sınıflar arasındaki temel gerilim ve çatışmanın artık daha az artzamanlı ve zamana bağlı anlamıyla topluma ilişkin kavramlar,
3. Tarih öncesi hayattan yakın zamanlara kadar, birbirini izleyen üretim tarzlarının, çeşitli toplumsal formasyonların izledikleri yol ve akıbetleri anlamında tarihe ilişkin kavramlar.¹⁴⁸

Bugün Frankfurt, Paris ya da Budapeşte miraslarının daha kullanışlı olmasının nedenlerinden biri, bu ekollerin daha az siyasal olmasıdır.

Jameson' a göre, kültür içerisinde eleştirmenin alması gereken üçlü bir ayırmda yatar:

1. Zevk ya da kanaat: belli sanat yapıtları karşısında –kendi içlerinde önem taşımayan- bir dizi öznel tercih.
2. Çözümleme: belli biçimlerin ortaya çıkma olanağının tarihsel koşullarına ilişkin nesnel çalışma.
3. Değerlendirme: geleneksel anlamıyla estetik yargılardan tamamen bağımsız, toplumsal yaşamın niteliğini metinden ya da tek tek sanat eserlerinden yola çıkarak sorgulama, daha eski geleneklerden farklı olarak, kültürel akımların ve hareketlerin siyasal etkilerini yararcılıktan biraz daha uzak bir yaklaşımla, günlük yaşamın dinamiklerine inmeye çalışarak ortaya koyma çabası.

Jameson, postmodern üzerine çalışmasında, son dönemlerinde standart bir topos olan Yeni Toplumsal Hareketler'e yer verir. Bu hareketlere karşı sıcak bir yaklaşım sergilemekle birlikte bunlar hakkında öne sürülen abartılı savlara karşı da temkinlidir. Ama bunlara ayrıntılarıyla değinmez, aralarındaki farklılıkları ele almaz. Bunun nedeni büyük bir ihtimalle, ilk kerte de bu hareketlerin stricto sensu kültürel hareketler olmasıdır. Haacke gibi sanatçılarca temsil edilen kurum-karşıtı kavramsalcılık, Jameson için daha uygun bir örnektir. Jameson, bu sanatçıların 'imgeyi imgeyle zayıflatma' stratejilerini ele alır.

Jameson, yüksek kültürdeki ütopya temsillerinin her birini –More'dan Platonov'a ya da LeGuin'e kadar- aslında hayal edemeyeceğimiz bir şeyi temsil ettiklerini göstermek üzere ele alır. 'Ütopyanın en derin konusu' tam da 'bizim onu algılamadaki yeteneksizliğimiz, bir hayal olarak onu üretmekteki yetersizliğimiz, var olanın Ötekisini yansıtmadaki başarısızlığımızdır.'¹⁴⁹

Kuramın ortaya çıkmasıyla birlikte –kemikleşmiş disiplinler arasındaki sınırların ortadan kalkması anlamında- yaşanan entelektüel serbestlik de gerileme içine girmiştir. Çünkü postmodernizmin farklılıkları yok etme eğilimiyle ortadan kaldırmaya çalıştığı –etik ile estetik başta olmak üzere- bütün günü geçmiş otarşiler yeniden hakimiyet kazanmıştır.

2.2.4. Çizgi Romanda Yeni Açılımlar

Postmodernizmin düşünce ve sanat hayatımıza yaptığı en radikal etkisi kimi kültürel, düşünsel ve sanatsal kurum ve kavramların kutsallığını bozarken, kimi kara koyunları, sapkınları ve harc-ı alemleri de, kutsal değilse de yasal ve saygın hale getirmesidir. Örneğin o güne kadar dokunulmaz addedilen Freud veya Marx gibi kültürel ikonaları tartışmaya açmış, beyaz ataerkil erkeğin yazdığı bütün tarihi sorunsal ilan etmiştir. Öte yandan polisiye ve bilim kurgu gibi avam ve düşükle özdeşleştirilen edebi ve sanatsal türler, çizgi roman gibi sanatlar

¹⁴⁸ The Political Unconscious, Jameson, s. 75

¹⁴⁹ The Ideologies of Theory, s. 101.

modernistlerin sürgününden kurtulmuş, aklanmışlardır. Çizgi romanın postmodernizm başlangıcı sayılan 1960 yıllardaki popülaritesinin bir sebebi de budur.

Çizgi roman konusundaki tartışmasız en saygın akademik süreli yayın artık baş editörü John A. Lent'le özdeşleşen International Journal of Comic Art'dır. Altı yıldır yayınlanmakta olan dergi yılda iki kez yayınlanıyor. Kendisine uluslar ve disiplinler arası bir içerik belirleyen dergi çizgi roman, grafik roman, gazete ve dergi bant karikatürü, karikatür, politik karikatür, mizahi sanat, animasyon ve mizah dergileri konularında 'akademik ve okunabilir' makaleler yayınlama amacıyla. 19 kişilik yayın kuruluna ek olarak, 38 ayrı ülke ya da bölgeden üyelerin oluşturduğu bir uluslararası yayın kurulu var. Art Spiegelman, Arthur Asa Berger, Ralph Stegman, Mikhail Zlatkovsky, Miroslav Bartak ve Will Eisner gibi ünlü isimlerin oluşturduğu danışma kurulunda ise 24 kişi var. Gerçekten de uluslararası bir ürün olan dergide Türkiye'yi yayın kurulunda Aslı Tunç, uluslararası yayın kurulunda Turgut Çeviker ve danışma kurulunda Tan Oral temsil etmekte.

Bu gün üniversitelerin özellikle kültürel çalışmalar bölümlerinin artmasıyla, popüler bir tüketim aracı olarak çizgi roman akademide daha sık tartışılmaktadır. Bu bağlamda özellikle kültürel çalışmalar bölümleri yayınladıkları dergilerde kimi zaman çizgi romana yer vermekte, özel çizgi roman sayıları yayınlamaktadırlar. Örneğin Iowa Üniveritesi Kültürel Çalışmalar Bölümü Iowa Journal of Cultural Studies'in 2005 özel sayısının konusunu 'Çizgi Roman ve Kültür' olarak belirlemiş. Indiana Review ise daha da ilginç bir adım atarak 2004 yaz sayısına özel bir çizgi roman eki koymuş. Diğer yayınların aksine Indiana Review amatör ve profesyonel çizerlere bir çağrı yaparak, 'çok-kültürlülük ve arada kalmışlık' konusunun işleneceği özel sayı için kısa hikâyeler çizmelerini istemiş. Dergi editörlerinden Lea Ann Bigelow üniversitenin internet sitesinde, çizgi romanın bir tür arada kalmış bir sanat dalı olduğu için bu konuya çok uygun bir meca olduğunu belirtmiş.

Amerika'da çizgi roman ve akademi ilişkisinin bu kadar güçlü olmasının en temel sebebi aslında bir propaganda ve eğitim aracı olarak çizgi romanın gücünün yıllar önce fark edilmiş olmasıdır. İşin eğitim yönüne ne derece değer verildiğini ise NACAE gibi bir kurumun varlığıyla bile açıklayabiliriz. Hem sektöre yönelik hem de eğitimsel çalışmalarda bulunan derneğin genel ve temel amaçları şöyle:

- Amerika'da eğitim kurumlarında çizgi romanın anlaşılmasını ve kabul edilmesini hızlandırmak amacıyla ulusal bir forum oluşturmak.
- Okullarda çizgi roman, karikatür, bant karikatür ve bant çizgi roman gibi çizgi sanatları derslerinin geliştirilmesine danışmanlık etmek, yardım sağlamak.
- Burs, ödenek ve yayın olanağı sağlayarak genç yeteneklere destek olmak.
- Çizgi sanatının öğretimine çeşitli ve deneysel yaklaşımları teşvik eden kaliteli bir eğitimin gelişimini desteklemek
- Karikatüristler için iş olanakları yaratmak
- Çizgili sanatın tarihini korumak
- Derneğin amaçlarını geliştirmek ve gerçekleştirmek için yayıncılarla ve ilgili kurumlarla bağlantılar oluşturmak ve sürdürmek

2.3. Çizgi Romanın İmge-Metin Bağlamında Okunması

Çağımızın mekanikleşen, araçsallaşan ve yabancılaşan insanına alternatif oluşturmak için, farklılıkları bir araya getirerek daha zengin, insancıl ve uygar bir toplum oluşturmak gayesiyle, anlamlı bir işlevi olan ve içinde oyunu barındıran drama sanatlarından yararlanılmaktadır.¹⁵⁰

Oyun gönüllü bir eylemdir ve insanı özgürleştirir. Çizgi roman sanatı da, estetik form açısından oyunla pek çok noktada birleştiği gibi, insanı zenginleştiren ve uygurlaştıran bir eylemdir.



Resim 133. L'Education Des Assassins, Etien Le Roux, Terres De Legendes, 2008.

‘İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oyun oynadığı yerde tam insandır¹⁵¹’. İnsan özündeki en temel istek oyun oynama isteğidir. J. Huizinga insan kültürüne yeni bir boyut getirmiş, insanı niteleyen temel kavramlardan; Homo Faber (Alet Yapan İnsan), ve Homo Sapiens (Düşünen İnsan) ikilisinin karşısına üçüncü bir insan; Homo Ludens’i (Oynayan İnsan) çıkartmıştır.¹⁵² Bundan dolayı da hayatı algılayıp kendi algısıyla aktarmaya çalışan sanat dalları ‘Hayat-Oyun-Düş’ metaforunu kullanır. Platon’un hayatın bir oyun olduğunu söylediğinden beri ‘hayatın bir düş’¹⁵³ olduğu kavramı üzerine savaş, eğlence, eğitim, yapı, beslenme alanlarında devamlı bir oyun metaforu içinde bulunmaktayız.

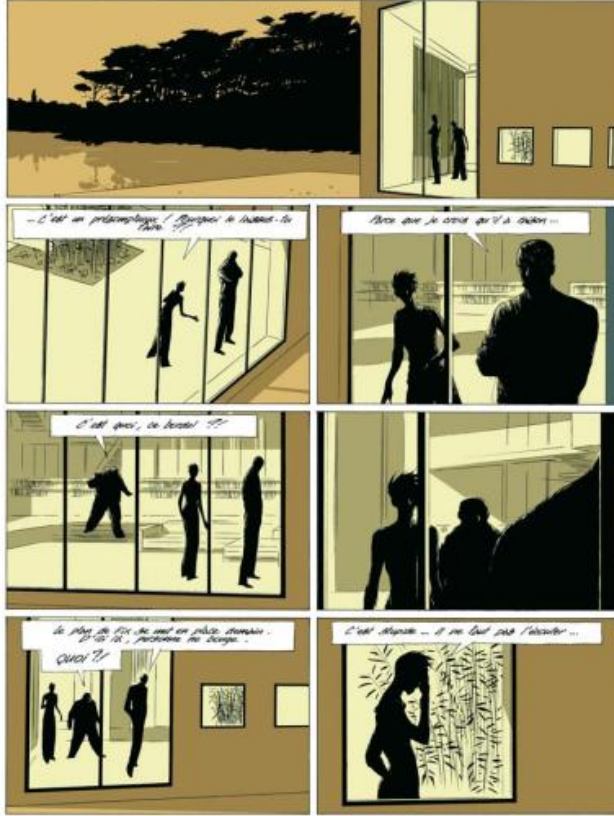
¹⁵⁰ Oyun Kavramı’ndan Drama’ya Drama’dan Dramatik Eğitim’e, Nurhan Tekerek.

¹⁵¹ Schiller, ‘İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup’, Çeviren: Melahat Özgü, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1990, İstanbul, s.76.

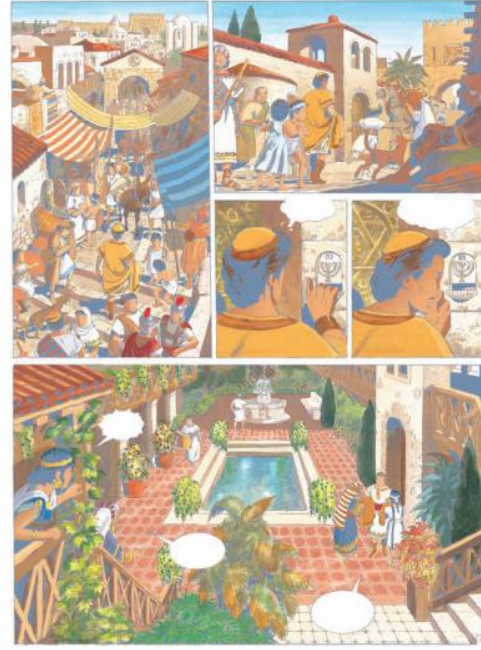
¹⁵² Metin And, ‘Oyun ve Büyü’, Türkiye İş Bankası Yayınları, 1974, İstanbul, s.13.

¹⁵³ Özdemir Nutku, ‘Dünya Tiyatrosu’, Remzi Kitabevi, 1985, İstanbul, s.160.

Oyunda zamansal sınırlılık olduğu gibi mekansal sınırlılıkta vardır. Her oyun sınırları belirlenmiş bir mekan içerisinde cereyan eder. Çizgi romanda, mekan tanımları her birinde ayrı oyunların oynandığı ve bu yolla da seyircinin ilgisini her zaman üzerinde tutan kavramsal bakışlarıyla oyun mekanları olarak karelerini kullanır. İki kare arasındaki oyun kuramı genelde benzer dil ve kuralları taşısa da bazen birden değişebilir. Bu da metin dili ile ifşa edilmeye çalışılır.



Resim 134. Les-Garde Fous, Bezian.



Resim 135. Ben Hur, Jean-Wes Mitton, D'Apres Lewis Wallace, Histoire & Histoires, 2008.

Oyunda genel anlamında ben değil biz kavramı vardır. Çizgi roman da benzer şekilde hikayesinde bir şekilde bütünleştiğimiz bir kahraman karakteri ve onun var olduğu mekan kavramıyla iki figür üzerinden okunur. Kahraman her bir karede odaklanılan, onun üzerinden hikayenin anlatıldığı baş oyuncudur. Aynı zamanda kare içindeki gözlerimiz yerine geçen izleyicidir. Baş karakterin izlediği diğer karakterler ise ikincil figürü oluşturur. Bu gözün baktığı yer, doğrultu, sahnenin odaklandığı alandır. İki figür arasında kurulan iletişim ise sahne kurallarının yazıldığı bir mekan performansına/temsiline dönüşür. Oyunun işlevsel özelliği mücadeleci olmak ve bir şeyin temsil edilme değeri olmasıdır. Geleneksel türlerimizden Ortaoyunu, Kanuni Sultan Süleyman zamanında akıl hastanesindeki hastaları tedavi etmek amacıyla geliştirilmiş bir oyundur.¹⁵⁴ Yine aynı şekilde Roger Caillois'in oyun kümelerinden llinx ve mimicry arasında bir konumda duran çizgi roman, çocuklar için eğitim amaçlı, soğuk ve sıcak savaş dönemlerinde propaganda amaçlı, ama genelde düş gücüne hitap eder bir oyun aracı olarak hizmet etmiştir.

¹⁵⁴ Metin And, 'Geleneksel Türk Tiyatrosu', Bilgi Yayınevi, 1969, Ankara, s.177-178.

2.3.1. Çizgi Romanın Metinsel Dili

Türkiye’de çizgi roman, edebiyata yakın görüldüğünden "roman" olarak adlandırılmış. Sıfat tamlaması olarak sinema roman, resimle roman, resimli roman ve çizgi roman biçiminde bir değişim göstermiş.

Batı’da olduğu gibi Türkiye’de de çizgi romanın edebiyat ya da sinemanın dışında/ötesinde farklı bir anlatım aracı sayılması ise oldukça yakın tarihli. Genel kabul gören görüş ise çizgi romanın sinemaya ya da edebiyata yaklaştığı oranda özgünlüğünü yitirdiği. Bu sorun, sinema ya da edebiyattan çizgi romana uyarlamalar yapılması söz konusu olduğunda görünürleşiyor.

Dergilerde yayınlanan edebiyat uyarlamaları belli bir döneme kadar yabancı kaynaklı (İtalyan ve Fransız) olmuştur. Çoğu da metinleri özetleyen, çocuklar için ehlileştirilen, çizgi kalitesi vasatın altında çalışmalar olarak tanımlanabilir. Bu çalışmalarda çizerin (ya da uyarlamayı yapan yazarın) varlığının pek de bir önemi yoktur doğrusu. Bu süreçte ilginç olan, "edebiyat" dendiğinde bir İtalyan çizgi romanının hatıra kalması, ilk ağızda söylenir olmasıdır. Edebiyatın çağrıştırdığı birçok etmeni içerdiğinden olacak, Ken Parker bu estetiğin (ya da çizgi romanı estetize etme çabasının) simgelerinden biri olmuştur. Ken Parker, Bonelli kalıpları içinde kendi "rengini" yaratmayı başarabilmiş birkaç istisna çalışmadan biri aslında. Edebiyatla ilişkisi, fumettilerin Hollywood’a yönelik göndermeleri kadar ağırlıklı bir yere sahip. Benzer bir yorum, müzik ya da tiyatro için de yapılabilir hiç kuşkusuz.

Tutkulu bir okura dönüşen Ken Parker’ın serüvenleri içerisinde başarılı bir edebiyat uyarlaması mevcut.

Berardi öyküleri uyarlarken ara bölümler eklemeyi tercih etmiş. Diyaloglar ve iç savaş dönemine ilişkin şarkılar, marşlar, ırkçı anlayışlar, savaşın dışında yaşanan gündelik hayata ilişkin gelişmeler gibi otantik ayrıntıları, öyküleri yorumlarken becerikli bir biçimde kullanmış. "Owl Creek Köprüsü’nde Bir Olay" adlı öyküyü, birinci tekil şahıs/ölünün ağzından anlatarak, ilginç bir değişiklik yapmış.

Yaşadığımız dönemin önemli yazarlarından biri olan Paul Auster’ın New York Üçlemesi’nin ilk kitabı Cam Kent’in çizgi roman uyarlaması yayınlanmıştı. David Mazzuchelli’nin çizgileriyle oluşturulmuş çalışma, Türkçe’de yayınlanmış en başarılı edebiyat uyarlamalarından birisidir. Yüzlerce uyarlama arasında Cam Kent’i böyle bir değerde olması, sözcüklerin ve metaforların çizgiye dönüştürülmesinde gösterilen maharetten kaynaklanıyor. Hemen her türde görülen "sadakat" sorunu, Cam Kent’te konuşulmuyor, anlatılanın farklı bir dilde işlediği hemen fark ediliyor çünkü. Mazzuchelli’nin kıvrak zekalı ironik kurgusu, çalışmanın bir romana, bir metne dayandığını unutturuyor.

Cam Kent, kahraman ve yazarın kim olduğunun birbirine karıştığı, gerçek, romanın gerçekliği ve hayalin iç içe geçtiği bir "oyun." Doğal olarak, Ken Parker gibi süreli yayın olma baskısıyla hazırlanmamış, başarılı bir romanı çizgi romana uyarlamayı amaçlayan artistik bir deneme.

En önemli ilginçliği, nesnelere zoom yaparak başkalaştıran, metni başkalaştırılan imgeler arasında kurulan bağlantılarla anlatan görsel dili.¹⁵⁵

Edebiyat uyarlamalarını üç grupta değerlendirebiliriz.

- Çocuk dergilerinde pedagojik amaçlı üretilen, onlara okuma alışkanlığı kazandırmaya ve daha çok edebiyatı sevdirmeye çalışan üretimler.
- Ken Parker gibi süreli yayınların oluşturduğu estetize edilmiş uyarlamalar. Edebiyattan çok çizgi romanın öne çıktığı, roman ya da öykünün sadece konu olarak değil, çağrıştırdıklarıyla bir arada görselleştirildiği çalışmalar

¹⁵⁵ Bir apartmanın önce labirente, sonra bir parmak izine dönüşmesi, uzun konuşmaların mutlaka çağrışımsal imgelere dayalı bir biçimde bezemesi vb.

bunlar. Öte yandan, uyarlamaların kendisinden çok "kahramanın kendisiyle" (örneğin Ken Parker'la) hatırlanmaları, uyarlamaların ölçeğini de belirliyor aslında.

- Cam Kent gibi istisnai, romandan yola çıkan ama o roman olmayan, çizgi romanın sınırlarını zorlayan uyarlamalar olarak gösterilebilir.

Çizgi roman okurunun yaş ortalaması geçmişe nazaran yükseldiği için, ilk gruptaki uyarlamalar giderek azalıyor. İkinci gruptaki Ken Parker ya da Corto Maltese gibi Türkiye'de "edebiyat estetiği" denilebilecek bir alanda yer alabilecek çizgi romanlar ise çok satmıyor. Cam Kent gibi istisnalar batıda da az üretildiğinden, Türkiye'ye pek gelmiyor.

İhsan Oktay Anar'ın gerçekten eğlenceli kitabı Efrasiyab'ın Hikayeleri'nin son öyküsü bir çizgi roman kahramanına, Süpermen'e ayrılmıştır. Daha doğrusu, kitabın metinlerarası yapısı gereği, ironik bir Süpermen öyküsü anlatılmış. Bir Anadolu kasabasında ilerleyen yaşlarında halen çocuk sahibi olamamış ve bunun üzüntüsünü çeken bir çiftin –ki sonradan hiç cinsel ilişkiye girmediklerini öğreniriz- bahçesine, taşıdığı yükü ağır geldiğinden bir leylek düşer. Leylek'in taşıdığı beş yaşlarında, şişman, gürbüz oğlan çocuğu yaşlı çifte bir armağandır. Ancak gökten inmiş mucize, bir kız çocuğu olsun isteyen ve erkeklerden nefret eden Anne ile güçlü bir erkek çocuğu olsun isteyen Baba arasında kalacaktır. Daha ismi konulurken bir uyuşmazlık çıkar. Anne çocuğa 'Güler', Baba 'Erk, Erke' gibi isimler koymak isterler. Sonunda, muhasebeci Muhittin Kent'in oğlunun adı Gülerk olur. Anne-babasının beklentileri arasında kalan Gülerk, çift kişilikli bir hayat sürdürmek zorunda kalır. Babası, onun yel gibi koşan, haysiyetli ve kahraman bir çocuk olmasını istediğinden, kendi çocukluğunda kullandığı, göğsünde babası Sabri'nin baş harfini taşıyan, kırmızı pelerinli, mavi bir elbiseyi giymesini ister. Yaşlı karısı ise papyon, gömlek ve takım elbise giyen uslu bir çocuk olmasını isteyerek, eğer üzerinde kir olursa annesi olmayacağı tehdidini de savurur. Üstelik bir de gözlük almıştır ona. Gülerk, kasabanın Seyyare adlı yerel gazetesinde çalışıp, bir de Yelda adlı bir kıza gönlünü kaptırır. Anar, Süpermen temasını masalsı, neredeyse Keloğlan'a yaklaşan, bir havada ironiyle anlatmayı başarmış. Çocuksuluğu aktarmakta gösterdiği maharet, büyüklerin acımasız beklentileriyle bir arada anlatıyor.

Trajedî ve komedi antik çağların yazılı ve sözlü yapıtlarında bir ayrıç gibidir. Arkaik dönemin özellikleri nedeniyle bu iki tanım birbirinden keskin hatlarla ayrılmıştır: Gözyaşı ve kahkaha. İki tür belli bir zaman dilimine kadar her yapıtı tek başına nitelemiştir. Bir yapıt ya trajedidir ya da komedi. Bir yapıtta asla iki tür beraber ol(a)maz. Ne zamana kadar? Ta ki "dram" denilen tür ortaya çıkana, trajedi ve komediyi oluşturan unsurların bir arada yer almasına kadar. Elbette ki bir eserde öğeler birbirinden keskin çizgilerle ayrılmaz. Yaşamın kendisinde trajik ya da komik olaylar görülebilir. Ama bir sanat yapıtında sanatçı öğeleri kaba bir karışımla değil, bileşke tabir edilebilecek bir biçimle verir izleyene. Biçimin ve kurgunun başarılı olması da sanat yapıtına nitelik veren ve bizim beğenilerimizi etkileyen unsurları harekete geçirir.

Bonelli ve birlikte çalıştığı çizerler Teks'te her zaman dramatik unsurları, sinematografik anlatım içinde birlikte yoğurmaya özen göstermiştir. Okuyucu yaşanan olayları kendi benliğinde hissedebilmeli ve dış dünyadan bağlantısını koparıp öykü ile baş başa kalmalıdır iddiasına dayanmışlardır.

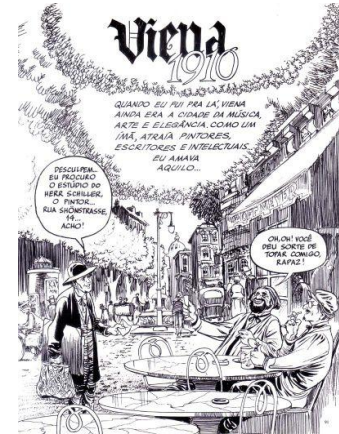
Gutwirth, neden güldüğümüz sorusu üzerine verilen cevapları üç başlık altında incelemiştir:

1. Gülme **sosyolojik** işleve yönelir. İşlevden yola çıkan bu grup, gülmenin ne işe yaradığının, hayatlarımızda nasıl bir yerinin bulunduğu anlaşılması açısından önemlidir.
2. **Psikolojik** gülme kuramını kapsar. Duygusal yönle ilgilenmektedir. İnsan, doğasında bulunan bazı eğilimlerin belirtisi olarak gülmeye başvurur. Gülen kişinin gülünen kişiye karşı üstünlük sağlaması dışında, değersizleştirme (degration), rahatlama ve oyun oynama kavramları da gülmenin psikolojik kaynakları içinde yer alır.
3. **Entelektüel** gülme anlayışı içinde değerlendirilir. Neden güldüğümüzü, bizi neyin güldürdüğünden yola çıkarak açıklamaya çalışır.¹⁵⁶

Gülme kavramı rasyonel veya irrasyonel olarak iki farklı şekilde tanımlanır. Rasyonel gülme kuramının ardında Hegel ve Bergson gibi felsefeciler vardır. Öncülüğünü Freud'un yaptığı irrasyonel gülme kuramının savunucularına göre ise, gülme, rasyonel olandan irrasyonel olana geçme durumunu ifade eder. Buna göre, rasyonel melekenin gülme sırasında yenik düşmesi, bu yenilginin kısa süreli ve geçici olması nedeniyle bir soruna yol açmaz. dolayısıyla gülmenin rasyonel düşünmeyi tümünden yok etme gibi bir işlevi ve tehlikesi yoktur.¹⁵⁷



Resim 137. Brune, Emmanuel Guibert



Resim 138. No Coração da Tempes Tade, Will Eisner, Abril Jovem, 1991.

Resim 136. Les Orphelins de La Tour, Julian Blondel, Thomas Allard, Citromax, Neopolis, 2007.

Gutwirth, psikolojik gülme kuramlarını dört ana başlık altında değerlendirir:

1. **Üstünlük**: kökeni Platon'a kadar uzanmakla birlikte, İngiliz siyaset kuramcısı Hobbes en önemli savunucularındandır. Bizi korkutacak gücü olmayan bir kişinin cehaletinden aldığımız zevki gülmeyi kışkırtan bir olgu olarak tanımlar. Hobbes'a göre gülme, başka bir kişide, varlığını hissettiğimiz bir zaaf durumuyla, hali hazırdaki durumumuzun görece üstünlüğünün karşılaştırılmasının yol açtığı ani zafer hissine

¹⁵⁶ Gutwirth, Marcel, Laughing Matter, Cornell University Press, İthaca and London, 1993.

¹⁵⁷ Gurewitsch, Morton, Comedy; The Irrational Vision, Cornell University Press, Ithaca, NY, 1975.

bağlı olarak ortaya çıkar. Edith Jackson'a göre, gülme, çocuğun, egosunun kazandığı bir başarıyla oynayacak kadar serbest olduğu zamanlarda ortaya çıkar. Bu konuda en önemli kuramcılardan biri olan Bergson'a göre, gülmenin toplumsal amacı, utandırma ve küçük düşürme gibi mekanizmalar aracılığıyla üyelerini kontrol altında tutmaya çalışmaktır.¹⁵⁸ Gülerek utandırma nedeni, örgütlü bir sistem olan toplumun ilerleme ve kurallarını yaşatma ihtiyacıdır. Gülme, nesnelleşme olgusuna gösterilen bir tepki olmakla birlikte, kendisi de nesnelleştirme amacıyla kullanılabilen bir olgudur.

2. Değersizleştirme: estetik gülme bütün değerlere yönelik sürekli bir eleştiri halini gösterir. Burada, herhangi bir nesnenin değer kazanabileceği, her değer bir değersizlik haline dönüşebileceği öngörülür. Bu durumda estetik gülme, karşılaştırma, küçültme ve değersizleştirme şeklinde bir izlek durumuna sahiptir.
3. Serbestleştirme: sorumluluk ve kaygı hallerinden kurtulma gülmeye neden olur. Benzer bir perspektiften yola çıkan Freud'a göre, gülme, bazı durumlarda, çocukluk döneminde rastlanan türden, rasyonel melekeden kontrolünden kaçınma ve varoluşun başlangıcındaki ilkel özgürlük haline dönme gibi belirli olgulardan kaynaklanır.
4. Oyun: bu konudaki ilk araştırmacılardan biri olan James Sully'ye göre, belirli bir neşe hali içinde gerçekleşen oyun olgusu, gerçekle gerçek olmayan arasındaki gidiş gelişlere, bilinç alanının acı ya da kötü sonuçları olmayan bir yanılsama içine girip çıkmasına olanak vermesiyle, gülme duygusunu uyandırır.¹⁵⁹ Freud'da, süperegonun egoyla güç dağılımı üzerine kurduğu ilişkide, oyun kavramının mizahi yönünün öneminden bahsetmektedir. Süperego, gerçekliği mizah aracılığıyla oyuncu bir biçimde ele alırken, bir süreliğine, poyun olgusunun'-mış gibi yapma' özelliğini benimser. Bundan dolayı oyun şeklindeki mizahi dil aynı zamanda serbestleştirme ile de bağlantı kurmaktadır.

Koestler'a göre, disiplinli düşünce kişiyi tek bir izlek üzerinde durmaya yönlendirir. Buna karşılık, hayal kurma halleri farklı düşünce izlekleri arasında bir dolaşmayı ifade eder. Bu kapsam içinde, zihinde iki ayrı izleğin aynı anda belirmesi söz konusu olabilmektedir. Koestler'a göre, bu tür durumların en büyük özelliği, önemli keşifleri yol açabilmeleridir. Söz konusu keşifler, bilgilerde olabildiği gibi yeni fikirlerin doğmasına, sanatçılarda olduğu gibi yeni imge ya da metaforların ortaya çıkmasına, ya da olağan insanlarda olduğu gibi şaka ya da fıkraların yaratılmasına yol açabilir. Psikanalitik anlamda bu olgu birinci ve ikinci düşünce süreçlerinin bir araya gelmesine yol açacaktır.¹⁶⁰

Semiyotik alanında çalışan G.B Milner'e göre, gülme paradigmatik ve sintagmatik eksenlerin yani metaforik ve metonimik eksenlerin karışması sonucunda ortaya çıkan bir tepkidir. Buna göre metaforik anlamlarla düz anlamın karışması, uyarımda meydana gelen ani bir değişiklik neticesinde dikkatin diğer eksene kayması şeklinde ortaya çıkar. Çizgi romanın ardındaki duygu, tutum, düşünce ve deneyimler, Galligan'ın yaklaşımıyla, çizgi romanın oluşturduğu

¹⁵⁸ Bergson, Henri, *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic*, Green Integer Books, Los Angeles, 1999.

¹⁵⁹ Sully, J. : *An Essay on Laughter*, NY : Longmans/Green, New York, 1902.

¹⁶⁰ Birincil düşünce süreçleri bilinçdışının çağrışımlara dayalı çalışma yöntemini, ikincil düşünce süreçleri ise uyanıklık halindeki zihnin rasyonel ve mantıklı düşünme sürecini ifade eder. Bkz. Oğuz Cebeci, *Psikanalitik Edebiyat Kuramı*, İthaki, İstanbul, 2004.

imgeler olarak adlandırılabilir. Bu imgeler bazı durumlarda çizgi romanı oluşturan karelerden farklı bir imgeye dönüşebilir. Karelerin gösterdikleri algıya izin vermeyecek şekilde, herkes tarafından aynı şekilde görülmesine rağmen, araları dolduran ve çizgi romanın metin dili ile birlikte tezahürlerimizle ortaya çıkaran olgu, herkes tarafından farklı şekillerde algılanmasına neden olur. Mizah, karikatür ve çizgi romanda anlamla ilgili bir durumken, komik, çizgi romandan kaynaklanan görsel imgelerle ve bunlarla kurduğumuz temasla ilgilidir. Karikatürde, tarzın kendisini oluşturan tümünden çevreleyen bu olgu, çizgi romanlarda okuyucu ile içten bir dil kurup özdeşleşebilmek amacıyla kullanılmaktadır.

O'Neill'a göre, ince mizah belirsizlik unsurunun kullanımını tekniğine dayanmaktadır. Her bir dönemin kendine özgü bir yorumlayıcı topluluğu ve kendi komik anlayışı vardır. Bunlar düzenin mizahını yansıtabileceği gibi düzensizliğin mizahını da yansıtabilmektedir. Komedi tarihi bu açıdan üç başlık altında incelenebilir:

- a) Eleştirel (derisive)
- b) Duygusal yakınlık kurmaya yönelik
- c) Düzensizleşmeye yönelik¹⁶¹

Yunan komedisi kendi sosyal normları içinde kalır; Roma komedisi ise, ahlaki açıdan düşük bulunduğu ve kendi toplumunda yasakladığı unsurları başka bir toprağa aktararak tersine döndürülmüş bir dünya imgesi oluşturmayı hedefler.¹⁶²

Holland, komik arınma (catharsis) durumunun, topluma, insan bedenine, dünyevi yaşama, dine ya da aşkınlık duygularına karşı bir kabul ya da inkar, veya bir boyun eğme ya da aşma durumu olduğu kanısına varmaktadır.

Flieger, Holland gibi global anlamda komik olgusunu analiz ettikten sonra dört ana dala ayırmıştır.

- 1) Komik, otoriter sistemleri yıkmak/aşındırmak için kullanılan bir teknik ve silahtır. Hem otoriter ve ataerkil sistemler, hem de logocentric denilen ve rasyonel düşüncenin egemenliğindeki sistemler, komiğin saldırı alanına girer.
- 2) Komik halihazırda meydana gelen şeyleri temsil eder. Lacancı arzu (desire) kavramına ilişkin bir metafor işlevi görür.
- 3) İnsan varlığının öznelliğini ve bu varlığın insanlar arası ilişli üzerinden gelişen bir süreç olduğunu gösteren bir paradigma oluşturur.
- 4) Her şey söylendikten sonra geriye kalanı, arzunun aşırılığını gösteren bir delil ya da belirtidir.

Flieger'a göre, bu komiğin edebi metinlerin oluşumundaki rolünü anlamaya yönelik bu dört anlayış, kendilerine karşılık gelen dört analitik yöntem üzerinden örneklendirilebilir:

- 1) Şaka ve pun türü ürünlerin incelenmesi,
- 2) Komiğin bir metafor olarak alındığı ve tek tek metinler yerine, toplu yapıtlar ya da yapıt grupları üzerinden yapılan incelemeler,
- 3) Yapıtın ya da metnin ne olduğuna ilişkin çalışmaları, örneğin, edebiyat yapıtıyla rüyanın ve komiğin karşılaştırılması, komik-erotik bağlantısının kurulması gibi,

¹⁶¹ Patrick O'Neill, *the Comedy of Entropy: Humor/Narrative/Reading*, 1990.

¹⁶² Graf, Fritz, 'Cicero Plautus and Roman Laughter', *A Cultural History of Humor* içinde, Polity Press, GB, 1997.

4) Semptom olarak analiz edilen ‘komik’in, daima ‘arzu’ ile bir arada olduğuna dikkat edilmesi, arzunun sadece edebi alış verişi değil, özneler arası iç içerik olarak tanımlanabilecek her türlü insani alış verişi harekete geçiren güç olarak değerlendirilmesini içerir.

Petr, önde gelen Marksist araştırmacıların yapıtları üzerinden yaptığı çalışma sonucunda, Marksist ideolojinin genel komik anlayışını şu hususlar üzerinde tanımlar:

- 1) Komik, tarihi süreç içinde değişim gösterir; bu açıdan yalnızca tarihsel terimler içinde tanımlanabilir.
- 2) Komik, sosyo-ekonomik gelişmelerden ve sınıf bağlamından ayrı düşünülemez; evrensel komik yoktur.
- 3) Sanat ve edebiyattaki komik ‘nesnel anlamda komik’ durumların bir yansımasını gösterir.¹⁶³

Freud’un fıkra, komik ve mizah konusundaki yaptığı ayırım, fıkranın üç, komiğin iki ve mizahın tek bir kişiyle yapıyor olduğu fikrine dayanır. Buna göre, fıkrada baskılamaya ayrılan enerji yani id; mizahta duygusal enerji, yani süperego; komikte ise düşünceye ayrılan enerjiden yani egodan bahsedilir.



Resim 139. No Coração da Tempes Tade, Will Eisner, Abril Jovem, 1991. (Fıkra Edebiyatı).



Resim 140. Clotho, Le Gambit des Innocents, Jacques Bonodot - Gerard Dewamme, Glenat Editons. (Komik Edebi Tür).



Resim 141. Histoires De des Mecs Et De Nanas, Monsieur B, Humour De Rire, 2009. (Mizahi Tür).

Komik edebiyatta genellikle karşımıza çıkan beş tür imge vardır: Bunlar, ‘zihin’, ‘irade’, ‘zaman’, ‘değişim’ ve ‘oyun’ kavramlarının imgeleridir.

Çizgi roman, kullandığı komik ile insan hayatının ‘yaşam-ölüm-yeniden doğum’ biçimindeki durumunu yineleyerek, özellikle ‘ödipal ilişkiler’ i ele almak suretiyle bunu başarır. Bu sırada, sosyal hayatı aksatacak öfke ve düşmanlık duygularının zararsız biçimde boşaltılmasına da önyak olur.

İroni kavramı metnin ardında bir anlam bulunduğu fikrine dayanırken, mizahta, metnin bir yüzey oluşturması söz konusudur; bu yüzeyin altında bir anlamın bulunup bulunmadığı konusu ise önemli değildir. Bu açıdan bakıldığında, modernist metinlerin ironik, postmodern

¹⁶³ Petr, Paval, ‘Marxist Theories of the Comic’, Comic Relations içinde, 1985.

metinlerin ise mizahi olduğu söylenebilir. Olsen, ‘absürt komiği’ ‘kara mizah’la (dark humor) birlikte postmodernizmin ana komik akımları olarak kabul eder. Olsen’a göre, komik ve postmodern, bütün otorite merkezlerini yıkmaya yöneldikleri için, nihai olarak birbirlerini tamamlama eğilimi gösterirler. Bu durumda, postmodern bir perspektiften bakıldığında, evrende anlam yoksa bütün evren bir tür şakaysa, komik bir metinden kastın ne olabileceği sorulabilir. Olsen’a göre, bu durumda komik metnin, söz konusu olguyu kabul eden anlayışın ve tutumun yoğunlaştığı halleri gösterdiği söylenebilir. Buna göre, komedi bir normun çiğnenmesi halini gösterir.¹⁶⁴

Parodi ile Birlikte Metinsel Anlatı

Genette, Palimpsests (1982) adlı yapıtında değişik parodi türlerini sınıflandırır.¹⁶⁵ Parodinin, travesti (travesty), pastiş (pastiche), trans pozisyon (transposition) gibi türlerle bağlantısından bahseder. Parodi, bir ‘üst-metin’ (hypertext) ile bir ‘alt-metin’ den (hypotext) oluşan bir türdür. ‘Alt metin’ parodinin konu edindiği orijinal metni gösterirken, ‘üst metin’, alt-metin maruz kaldığı değişiklikleri ifade eder.

Bürleks travesti soylu bir konuyu alırken, sahte destan bayağı bir konuyu soylu bir üslupla ele alır ve esas olarak epik türünün parodisidir.

Bakhtin, edebiyat tarihinde parodisi ya da travesti-ikizi olmayan hiçbir ciddi ve doğrudan türün bulunmadığı kanısındadır.¹⁶⁶



Resim 142. Brune, Emmanuel Guibert.



Resim 143. Filles Perdues, Alan Moore, Melinda Gebbie, Contrebande. 2008.

Çağdaş parodi kuramının Bakhtin öncesi dönemde Rus Biçimciler’ine göre tanımı parodi, işlev itibariyle mekanik/otomatik hale gelmiş formel unsurlar arasındaki diyalektik yerdeğiştirme olgusunu gösterir. Buradan yola çıkan Norrthrop Frye’e göre, parodi bazı edebi

¹⁶⁴ Lance Olson, Circus of the Mind in Motion: Postmodernism and the Comic Vision, 1990.

¹⁶⁵ Genette, Gerard, palimpsests: Literature in the Second Degree, University of Nebraska Press, Lincoln, 1997.

¹⁶⁶ Bakhtin, M. , Rabelais and His World, Indiana University Press, Bloomington, 1984.

kuralların nasıl uygulanacağı konusundaki kuralların eskidiğine ilişkin bir belirtidir. Burda açık olarak okunan, parodinin bir bakıma yabancılaştırmaya hizmet ettiği. Genette'in terminolojisinde, 'diegesis' kavramı, anlatının içinde geçtiği zaman ve mekanı ifade eder. Çizgi romanda genelde, ortaya çıkan öykülerde gerçek hayattaki isimler ya korunur ya da onlara göndermeler içerir. Bir üst-metinde, alt-metnin karakterlerinin isimlerinin korunması, diegetik sadakatın bir işareti olarak kabul edilebilir. Genette'ye göre, diegetik dönüşümün temel amacı, anlatıyı okuyucunun zamanına yaklaştırmak, çağa uydurmaktır.

Dentith'e göre, parodinin bir türün dönüşüme uğramasında ya da gözden düşmesinde oynadığı rol, daha çok döneme hakim olan anlayış değişikliğinin bir habercisi ve belirtisi olarak algılanmalıdır.

Parodinin çağımızdaki en önemli uygulama alanı romanlardır. Çizgi romanlarda aynı şekilde edebi anlamda parodiden oldukça yararlanır. Roman, ortaçağın bitiminden itibaren yükselen burjuva sınıfının kendisini ifade etmek için geliştirdiği bir tür olup, daha önceki hakim tür olan romansın eleştirisini ve alaya alınmasını öngörür. Romanı Cervantes' in Don Quixote'undan başlatanlara göre, roman bir tür olarak varlığını aristokrasinin gözde sanat formu olan romansa yönelik eleştirel tutumuna borçludur. Çizgi roman piyasasındaki çizerlerin neredeyse hepsi mali anlamda sorunlar yaşayan ortamlardan çıkmış; senaristler aynı şekilde edebiyatın katı, eleştirel ortamında ürün verebilmeleri yetiştikleri yoksul yapı nedeniyle engellenmiştir. Parodi eski değerleri temsil eden karakterlerin iyileştirilmesi ya da yeniden eğitilmesini amaçlamaktadır. Buradan da oyla çıkarak, parodinin işlevini, belirli normlar oluşturarak doğrunun ve yanlışın belirleneceği bir sistem oluşturmak yerine, doğrunun ve yanlışın görelileştiği bir atmosfer yaratma olabileceğini söyleyebiliriz. Böylesi bir atmosfer anlayışının, sabit bir düzen yerine bir düzensizlik ya da kaos anlayışından yola çıktığı açıkça okunmaktadır.

Parodi yazarlarından Dick Hebdige'e göre, Barthesci bir yaklaşımla, pastiş ve parodiyi metinlerarasılık kavramı çerçevesinde değerlendirirsek, yazarın ölümü fikriyle bağlantı kurabiliriz. Buna göre, parodi, simülasyon, pastiş ve alegoride anlamın merkezi ya da kaynağı yazar değildir. Bu durumda özgüm metinle 'kopya' arasındaki fark ortadan kalkmaktadır. Yaratıcılık ve eleştirel tutum da aynı şekilde anlamını yitirir.¹⁶⁷ Çizgi romanlarda da aynı şekilde okumalar sırasında, yazar ya da çizer ortadan kalkmıştır. Kahramanla bütünleşme her şeyin üstündedir. Wolfgang Iser'in 'ima edilen okur' ve Derrida'nın 'olmayan yazar ve okur' kavramları yine aynı şeyi farklı açılardan vurgulamaktadır.

Hebdige'e göre, modern tüketim toplumunda, pastiş ve kolajın pasif taşıyıcı araçlar olmaktan çok, tüketicilere kendi varlıklarını anlamlı bulan potansiyel üreticiler olma imkanını kazandırdığı kanısındadır. Jauss'un, parodi kuramına katkısı, özellikle komik-kahraman tanımı açısından önemlidir. Jauss, komik-kahramanın, çizgi romanlarda yardımcı karakterlerin, kendi içinde komik olmaktan çok, belirli okuyucu beklentileri açısından görüldüğünde komik olduğu kanısındadır. Beklentilere uymayan kahramanlar da komik olarak kabul edilmektedir.

Çağdaş parodi kuramına en önemli katkılardan biri, esas olarak mimarlıktaki postmodern unsurlar üzerinden çalışan ve parodi kavramını bu açıdan yorumlayan Charles Jencks'ten gelir. Pastiş ve parodiyi çift-kodlama sistemi olarak adlandırarak, modern unsurların önceki ekollere ait kodlarla ve bu kodların mesajlarıyla ilişki içine sokulmasını belirtmektedir. Öncelikle, romancıların içinde yaşadıkları dünyanın dilini taklit etmeye yönelik bir eğilimleri olduğu ve sözü edilen taklidin parodi üzerinden gerçekleştirildiğini belirtmek gerekir. Bu çerçevede, Jencks'in mimarideki görüşleriyle edebiyat kavramları arasında bir paralellik kurarsak, parodide belirli bir kişi ya da sınıf yahut da zamanın özelliklerini canlandıran dil taklidinin, mimarideki çağdaş eserlerde eski üslupların kullanılması olgusuyla örtüştüğü

¹⁶⁷ Hebdige, Dick, *Hiding in the Light*, Routledge, London, 1988.

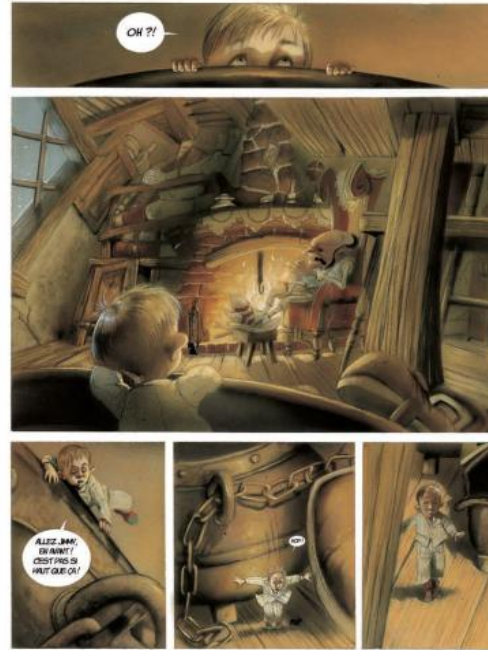
söylenilecektir. Çift-kodlamanın mimarideki kullanımıyla, hem eski üsluplara hem de eserin oluştuğu ana dikkat çeken ikili bir mesaj içerir. Önceki dönemlere ait sanat yapıtlarıyla oynanması, bu yapıtların revize edilmesi, tersine çevrilmesi ve bağlam-geçişliliğine (trans-contextualization) tabi tutulması gibi konulara ilişkin yapısal bir parodi modeli üzerinde çalışan Hutcheon'a göre, bu süreci en iyi gösteren alan postmodern mimari ve bu alanın yazarlarıdır. Bu kapsamda Paolo Portogesi, Robert Venturi ve Charles Moore'u sayabiliriz. Çizgi romanlarda olduğu gibi, bir parodi kendi kendisinin konusu olamaz. Göndermede bulunması, eleştirmesi gereken bir düzlemin var olması gerekmektedir. Bu modern mimarideki, süreklilik bağlamı içinde kendi kendinin eleştirmeni olma durumuna benzemektedir.

Satir ile Birlikte Metinsel Anlatı

Çizgi romanda uygulanan bir başka dramatik tarz da satirdir. Satir konusunda en önemli kuramcılardan biri olan Northrop Frye'e göre, edebi türler form ve tavır açısından iki grup içerisinde değerlendirilebilir. Frye, form grubu içerisinde, roman, romans, itiraf ve satir ya da anatomi adını taşıyan yapıtları sayar. Anatomi, karakterlerin gelişiminden çok, fikirlerin ve stilize soyutlamaların ifadesine yönelmesiyle romandan ayrılır.¹⁶⁸ Frye'nin terminolojisinde ironi, mit ve kahramanlık unsurları ile bağlantılı romantik kutbun karşısında yer alır. Çizgi romanlarda oldukça fazla kullanılan ironi bu açıdan mümkün olabilme ve gerçekçi olma gibi durumlar göstermelidir. Romans, hayatın belirli bir yapısı ve anlamı olduğuna ilişkin idealize fikirleri ifade ederken, çizgi roman altın çağı döneminde bu tarz uygulamaları içeriğine katmıştır. İroni ise biraz önce değindiğimiz kavramların yokluk durumuna ilişkin gerçekçi bir anlayıştan yola çıkar. Romans ya da ironi olsun, komik ya da trajik biçimde temsil edilebilir. Postmodern çağın tarihsel gerçeklik algısının, çağdaş satirin yazımında temel bir etken olarak karşımıza çıktığını görmekteyiz. Bu açıdan, çağdaş yapıtlarda rastladığımız ve içinde yaşanan çağın tutarsızlıkları ve akıldışı özellikleri olarak temsil edilen hususların, çizgi roman okuyucusunun zihninde bulunan evren ve dünya imgesiyle uyum içinde olduğu sonucuna varılabilir.¹⁶⁹



Resim 144.
Hard Story,
Horacio Altuna,
Jorge Gonzalez,
Norma Editorial



Resim 145.
Humphrey
Dumbar, Le
Croquemitaine
, Civiello,
Jeunesse, 2008

¹⁶⁸ Frye, Northrop, Anatomy of Criticism, Princeton University Press, Princeton, 1957.

¹⁶⁹ Fletcher, M.D.; Contemporary Political Satire, University Press of America, Boston, 1987.



Resim 146. L'Ile, Olivier De Resseguier, Jeunesse, 2008

Feinberg'e göre, satir, okuyucuya kendi üstünlüğünden zevk alma ve saldırganlığını güvenli bir biçimde ifade etme olanağı verir. Bentley'e göre, satirin amacı sadizmin amacına benzer; savunduğu ahlaki yaklaşımın değeri kuşkuludur. Doğrudan doğruya kişisel intikam ve öfkenin bir aracı olması mümkündür. Genellikle Amerikan tarzı comicslerde kahraman figürü bazı altında sıkça rastlanan bir durumdur bu. Kahramanı biçimlendiren şey öfkenin, intikamın doğrudan doğruya kendisidir. Richard Morton'a göre ise, satir dünyayı değiştiremez. Çünkü hedef aldığı bütün kötülükler eskiden beri var olmayı sürdürmektedir. Öte yandan, amaçla başarılı sonuç arasında bir ayrım yapılması gerektiği de söylenebilir. Frye'e göre satir, eski inançları, önyargıları, boş inançları, dogmatizmi sarsmakta işe yarar. Çağımızda satirin önemli bir işlevi, bu türün içindeki nihilistik unsurun devrimci amaçlarla kullanılabilme olanağıdır. Bu türün amacı, hedef aldığı bireyleri ıslah etmekten çok, başkalarını uyarma özelliği içermesidir. Bu açıdan, taşıdığı ahlaki misyon geçmişe yönelmek ve geleceği kurtarmaktır. Hüseyin Rahmi'nin dili bu bakımdan gelecekte mutlu bir toplum hayaliyle bu amacı gütmektedir.

İroni ile Birlikte Metinsel Anlatı

Postmodern ironi, Wilde'in anironik adını verdiği bir kavram üzerinden anlaşılabilir. Anironik, ironinin kendi zıddını çağırması, yani parçalanmış ve temsil edilemez bir gerçeklik karşısında, ilişki kurma ve bütünlük sağlama isteklerinin ortaya çıkması halidir. Postsatirik dönemde bir yandan evrendeki uyumsuzluklara ilişkin algı (ironi), bir yandan da bu algıya yönelik bir alternatif (anironi) yaratılarak hissedilen gerçeklikle başa çıkılması söz konusudur. Bu durum, gerçekliğin parçalanmışlığı ve yorumlanamazlığına ilişkin algıyla, dünyaya anlam verme yönündeki insan isteğinin bir bileşimini ifade eder.

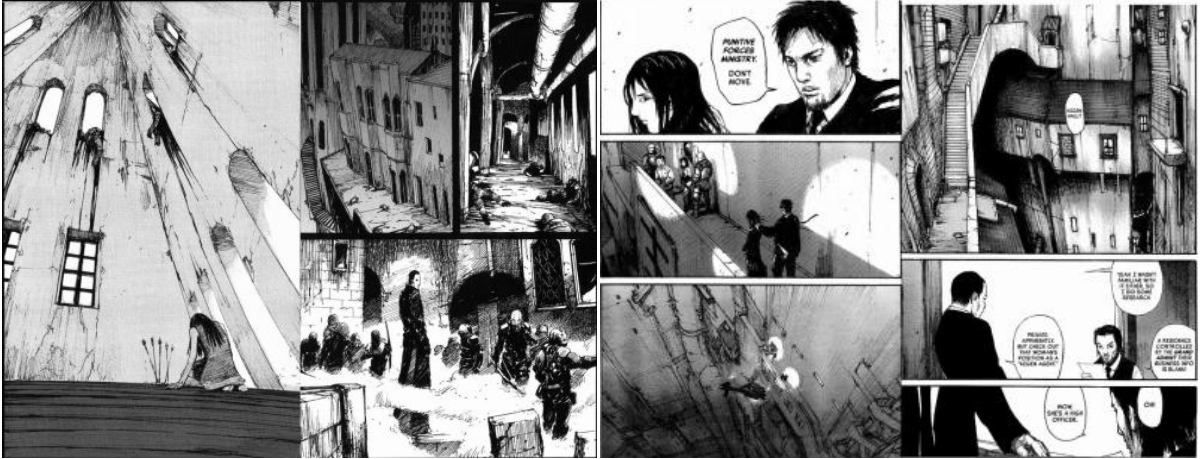
Bentley'e göre, bayağı ile yücenin karışması, insanın bayağılık doğrultusunda düşmesine, bir hayvana dönüşmesine yol açar. Art Spiegelman'ın Maus, Yahudi soykırımına yönelttiği bakışıyla türe örnek teşkil eder.

Satirin bir alt türü olan menippeia ile çizgi romanın birçok ortak yönü vardır. Bakhtin'in, Dostoevsky'den yola çıkarak oluşturduğu bu 14 alt başlık aynı şekilde çizgi roman içinde de varlığını sürdürmektedir:

1) Komik unsur

- 2) Dış gerçekliğe uyma zorunluluğunu ortadan kaldıran ve hem kurgunun, hem de felsefi düşüncelerin serbest kaldığı bir tarihten bağımsızlık hali
- 3) Fantastik serbest kullanım
- 4) Fantastik ve sembolüğün kaba natüralizmle birlikte bulunması
- 5) Dünyanın genel gidişiyle ilgili büyük ölçekli konuların ele alınması ve buna bağlı olarak nihai soruların sorulması
- 6) Olympos' tan yer altı dünyasına kadar uzanabilen bir kurgusal yapı ve bu sayede ölümlerle temas kurma olanağının tanınması
- 7) Hayata ilişkin gözleme dayalı olguları değiştirecek biçimde deneysel bir fantastiğin kullanımı
- 8) Ahlaki-psikolojik deneycilik yoluyla, olağandışı ve anormal şeylerin ya da insanın ahlaki ve psikolojik yapısının ele alınması
- 9) Önceden belirlenmiş toplumsal kurallara uyma zorunluluğunu kaldıran skandal sahneleri
- 10) Keskin zıtlıklar
- 11) Bilinmeyen ülkelere yolculuk ya da rüya gibi sosyal ütopyaların ele alınışı
- 12) Şiir ve düzyazı gibi diğer edebi türlerin yaygın biçimde metne dahil edilmesi
- 13) Bu özelliğe bağlı olarak, çok üsluplu ve çok tonlu yapıtların ortaya çıkması
- 14) Yerel ve çağa ilişkin meselelere yönelme eğilimi.¹⁷⁰

Bireyleşme, bireyin ihtiyaçlarıyla çevresindeki nesnel gerçekliklerin çatışması sonucunu vererek, ironinin bir başka boyutta ortaya çıkmasına neden olur. Burada dikkat edilmesi gereken, evrenin saçma bir yer olması onun nesnel bir özelliği değildir; bu sıfat evrenin varoluş koşullarının insan tarafından farkına varılmasından kaynaklanan öznel bir algıdır.¹⁷¹



Resim 147-148. Abara.

Sanat, doğası gereği, gerçekliği yansıtmaya girişiminde ister istemez başarısızlığa uğramaya mahkumdur. Bir yandan sanatın bu eksikliği, diğer yandan da, sanat eserinin hem hayal dünyasında yer alan, hem de gerçek dünyada mevcut bulunan bir nesne olması, romantik ironinin ortaya çıkmasındaki başlıca etkenlerdir. Sanatçının, eserinin gerçek olmadığını, bir

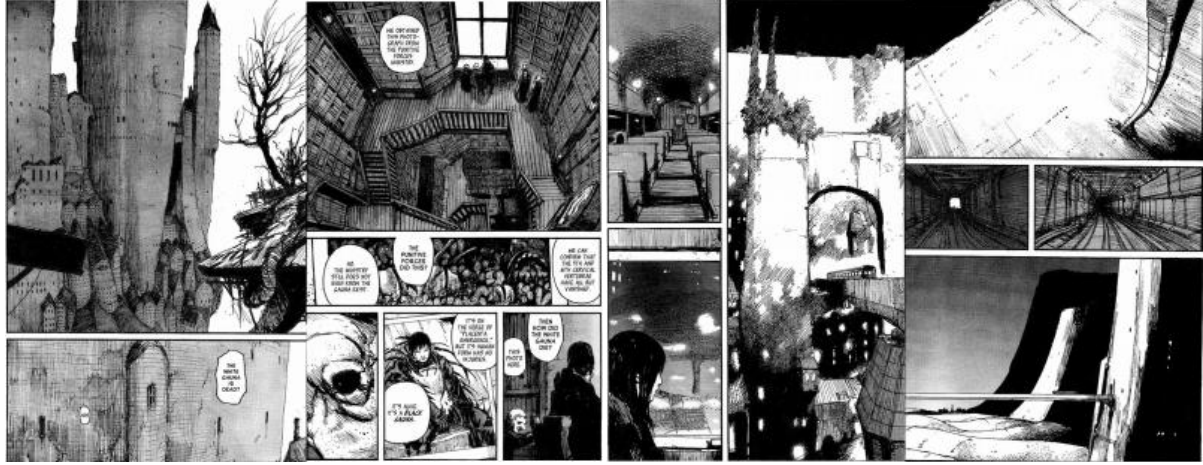
¹⁷⁰ Bakhtin, Mikhaail, Problems of Dostoyevsky's Poetics, 1973.

¹⁷¹ Oğuz Cebeci, Komik Edebi Türler, İthaki Yayınları, 2008, s.286.

kurgu olduğunu gösteren açık ya da imalı sözler romantik ironiye giden yolun başlangıcını oluşturur.

Sanat yapıtı ve yapıtın sergilendiđi mekanla kurulan iliřki, örneđin tiyatro salonunda bulunmak ya da bir çizgi roman dergisini herhangi bir yerde okumak, yanılısama olgusunun tümüyle ortadan kaldırılmasını engelleyen unsurdur.

Antik çağda ironi nesnelere üzerinden ifade edilirken, Solger’le beraber ironinin bulunduđu yer artık insan bilinci olmuřtur.



Resim 149-150. Abara.

Frye’in oluşturduđu hiyerarşik düzende, eđer anlatının kahramanı, doğası geređi, diđer insanlara üstünse mit; bu üstünlük nitel deđil de nicelse romans; eđer nicel olarak diđer insanlardan üstün fakat genel çevreden üstün deđilse alçak yansılama; eđer izleyiciye göre güç ya da zeka olarak ařađı durumdaysa ironi ortaya çıkar.

İroni, üç kullanım amacı öne sürer:

1. Retorik ironi: konuşmacının sözlerini kuvvetlendirmeye yarar.
2. Satirik ironi: bireysel ve toplumsal zaafıları teşhir etmekte kullanılır.
3. Höristik ironi: okuyucuya bazı konularla ilgili olarak farkındalık kazandırır.

Lewis Carroll’ın Alice in Wonderland’i yazarken içinde bulunduđu duygulardan habersiz olması ya da Jodorowski’nin (Giraud) çizgi roman senaryolarında bilinçaltında dolařması anlaşılır bir durumdur. Yazarın bilinçaltı durumları, söz konusu hikayeyi çocukları eğlendirmek için uydurulmuş basit bir anlatı olmaktan çıkarıp, çok daha kapsamlı bir ürüne dönüřtürmüřtür. İroninin genellikle komik olarak algılanmasının nedeni, okuyanda, işitende ve izleyende, daha sonra gerekli olmadığı anlaşılan bir anlama çaba ve enerji ihtiyacı yaratmasıdır. Freud’un ‘psikolojik enerjinin ekonomisi kuramı’ çerçevesinde, bu enerjinin gerekli olmadığının anlaşılması komik duygusuna yol açmaktadır.

Çizgi roman örneklerinde genelde başvuru ironi, popülerite ve de tiraj durumu gibi medyatik durumlara rağmen, izleyicilerden ancak bir bölümünün anlaması için kullanılan bir araçtır. Dolayısıyla, kökenleri preödipal aşamaya ait olmakla birlikte, bu tür çizgi romanlardaki ironi kullanımının kökenleri ödipal bir özellik gösterir.¹⁷²

Metafor ve ironi ters yöndeki eğilimleri temsil etmektedir. İlki, görünenden daha çođunu bulmaya çalışan metaforik eğilim olmakla birlikte, ikincisi görünenden azını ortaya çıkarmaya yönelik ironik eğilimdir. Çizgi romanda genellikle tek öyküde iki durumda kullanılmaktadır. Giriş ve sonuç bölümlerine görsel ihtiřamıyla damgasını vuran metaforik eğilime karşın, ironik eğilim gelişme bölümünde öykünün gidiřatının deđiřtiđi anı ele alır. Metaforlar

¹⁷² W. N. Evans, The Casuist: A Study in Unconscious Irony, Psychoanalytic Review, 61, 1974, s.397-413.

açıklamaya ve aydınlatmaya yönelirken ve bu açıdan dolayı bir tür tanım oluştururken, ironi eleştirel bir yorum ve değerlendirme olarak görünür.¹⁷³

Bir metnin ironik olup olmadığına, okurla yazar arasındaki bir tür anlaşmaya dayalı olarak karar verilir. Yazar, hikaye başında yapmış olduğu göndermeler hakkında okuyucuya ipuçları verir. Fakat tüm bunlara rağmen, bazı eleştirmenler, belirli okuyucu gruplarında, edebi türlerin ifade tarzlarına yönelik doğuştan getirilen tercihlerin olduğunu varsaymaktadır. Buna göre, bir kesim okuyucu, deneyimlerini trajik izlekler üzerinden algılamaya eğilim gösterirken, bir başka kesim satir ya da komedi izleklerine yönelme eğilimindedir. Hangi metinlerin ya da hangi görsellerin hangi okuyucular tarafından ironik olarak algılandığı konusu da ayrı bir inceleme konusudur. Çağımızdaki büyük sorunlardan biri olarak, Kierkegaard'ın söylediği gibi, her şeyin ironize edilmesi, hem edebiyatın hem de hayatın sıkılaşması sonucunu verecektir. Son sınırlarına kadar itilen ironi, hayatın kederlerine olduğu kadar zevklerine de ilgisizleştirecektir.

Bunu destekleyecek bir görüşte Muecke'den gelmektedir. Muecke'ye göre, bir yapıtta, ironik bir ifade ya da aracın her bir tekrarı, bir öncekine göre daha az etkili olur. Türk edebiyatında ironinin bu şekilde aşırı kullanımı ve buna bağlı olarak ortaya çıkan sıkıntı duygusu olgusuna en iyi örnekler A. H. Tanpınar'ın Saatleri Ayarlama Enstitüsü ve Oğuz Atay'ın Tutunamayanlar'dır. Aynı şekilde, günümüzde mizahi çizgi romanlarda da bu sorun görünmektedir.

2.3.2. Çizgi Romanın İmge-Zaman-Hareket Sorunsalı

Çizgi romanın dilini kuran ve okuyan kişiyle iletişime girmesini sağlayan bu iki öge, çizgi roman imajını birlikte oluştururlar. Elbette dilsel göstergenin/mesajın kullanılması bir zorunluluk değil ama durum şu ki, günümüz çoklukla imajların etrafında dönen, onlar üzerine kurulan bir dönemse de, imajların uzlaşım sal karşılıklarından bahsetmek her zaman mümkün olmaz. Bu yüzden anlamın belli bir hat üzerinde sabitlenebilmesi için daha güvenli ve rahat bir yol olan yazı dili, çizgi roman metinlerinde baskın olarak kullanılır. İmaj ve metin ilişkisini anlayabilmek için Roland Barthes'ın iki temel modelinden yola çıkılabilir. İlkinde metin yaratıcının imaj üzerindeki denetimini ve inisiyatifini sağlama yolu olarak kullanılır, Barthes'ın deyimi ile anchorage. Bir anlamda metinler okuyucunun ortalama, doğru bir algı seviyesini tutturmasına yol açar, yardım eder. Ancak aynı yöntem metnin niyetine ve gücüne bağlı olarak imajı tutup istediği yere de sürükleyebilir ve belki de okuyucunun / bakanın zihninde onu olmadık bir şeye dönüştürebilir. Yine de her haliyle bir çeşit açıklama, bazen aydınlatma işlevi gördüğünü söyleyebiliriz ve örnekleriyle gazetelerin haber fotoğraflarında ve reklamlarda sıklıkla karşılaşıyoruz. Barthes'ın karikatür bantlarında ve çizgi romanlarda örneklediğini düşündüğü ilişki tipi ise relay, iki ögenin birlikte var olmasını, hareket etmesini, bütünlüklü bir ilişki kurmasını öngörür. Mesela diyalogların takip edilebilir olması için karakterlerin varlığını ima edecek imajlara ya da görünen karakterin konuşuyor olduğunu ifade etmek için konuşma balonlarına ihtiyaç vardır.

İdeal şartlar altında Barthes'ın da belirttiği gibi çizgi romanda karşılaşmamız gereken, hikâyenin ihtiyaçları doğrultusunda imaj ve metnin, bir hiyerarşik düzene kapılmadan birlikte tasarlanmış olmalarıdır. Özellikle görsel temsil türlerinde derdin aktarılabilmesi için biçimin varlığı ve doğasına özgü dinamikler yaratıcı tarafından sürekli sorgulanmalıdır ki değişkenler sadece yaratılan işin hizmetinde olsun ve kontrolsüzce onu alıp hesapta olmayan bir noktaya taşımasınlar. Aksi halde tasarımsal bir bütün olarak değerlendirilmesi gereken çizgi romanı, resimli metinler ya da açıklamalı resimler haline getirmek ondan alınabilecek zevkin

¹⁷³ Katharina Barbe, Irony in Context, Northern Illinois University, Philadelphia, 1995, s.87.

bastırılması demek olacaktır. Şöyle ki, bir ses ifadesinin çerçevenin neresinde konumlandığı bile bütün bir okuma eyleminin gidişatını (bilinçte ya da bilinçdışında) etkileyeceğinden, sayfanın üzerinde duran her bir nokta bütünü bir parçası olarak sorgulanarak yerleştirilmelidir.

Metin bir imaj olarak sayfa düzleminde yerleşirken, imajlar da zihnimizde dilsel ifadelere dönüşür, çizgiler çözünmeye başlar. Bazı tür örneklerinde ise biçim o kadar sabit ve nettir ki okuyan göz, sayfa düzleminde neyi nerede bulacağı konusunda hiçbir sıkıntı çekmez. Türe ait biçimsel özellikler önceden kodlanmıştır ve okuyucunun okuma pratiğini gerçekleştirirken bir sürprizle karşılaşması söz konusu olmaz. Tabii bu tip ürünlerin pek çok açıklaması vardır ancak temelde yaklaşılması gereken nokta, ürün olarak çizgi romanın kitle tüketimine sunulan bir mal olduğunun göz ardı edilmemesi gerektiğidir.

Turner, Fordizm ve Amerikan emperyalist oluşum ile seri bir üretim söz konusuysen bahsettiğimiz özen ve ince işin her seferinde sunulmasını beklemek gerçekçi bir yaklaşım olmaz. Yine de üretim sisteminin durumu, yaratıcının işinin "farkında" olmaması için bir özür de değildir. Bahsettiğimiz ürünler bizlere "rahat ve eğlenceli" bir okuma olanağı sunabilir ancak bu rahatlığın da bir süre sonra rutine dönüşmesi, okuduğunuz sayfaların, sayıların bir öncekilerden ayırt edilemeyeceği tehlikesini doğurur. Söz ettiğimiz rahatlık, aslında farkında olmadan bir kapatılmayı, daraltılmayı da içerir ki bu olumlu anlamda değildir. Kısacası, okuyucu olarak hareket alanımız yoktur çünkü gözün bütün hareketi önceden belirlenmiştir.

Yazı o kadar baskındır ki bir metin ve ardından bir diğeri, konuşma balonlarının devamlılığı sağlamak adına hızla birbirine bağlanması derken çerçeveler, imajlar neredeyse bir çizgili fona dönüşür, arka planda kalır. Bu biçimin okuyucuyu alıştırdığı şey hareketi harekete bağlamak, sürekli bir hareket simülasyonu yaratmak, film imaja öykünmektir. Halbuki çizgi, ancak hayal gücü ve sayfanın kenarları ile sınırlıyken zamanı ve hareketi aktarmanın, ifade etmenin çizgi romanda sayısız yolu yaratılabilir. Yazılı metnin okunması bitip hikâye nihayete erdikten sonra meraklı bir okur, geri dönüp karelerin içlerine de bakabilir. Ancak bu, çizgi romanın kendine has görme biçiminin hakkını veremez.

Burada tekrar Barthes'a dönüp onun edebiyat üzerinden örneklendirdiği iki farklı metin türüne bakmak gerekir. Barthes, edebi metinleri okunabilir (readerly) ve yazılabilir (writely) olanlar şeklinde incelemeyi önerir. Bu ayrıma giderken temel çıkış noktaları olarak ortaya koydukları, metnin çok katmanlı, çok anlamlı bir okumaya açık olup olmadığı ve bununla bağlantılı olarak metin-okuyucu ilişkisinin nasıl şekillendiğidir.

Okunabilir metin okuyucuya belli bir entelektüel haz ve ortalama bir okuma deneyimi sunarak çeşitli beklentilerini karşılayabilen ama okurken aktif olabileceği bir iktidar alanı sağlamayarak onu tüketici konumunda tutan kapalı metindir. Yazılabilir metinlerse çok anlamlılığa açık, hikâyenin uçlarının açık bırakıldığı, okuyucunun her bir okuma deneyiminin ardından yeniden anlamlandırabileceği, üretebileceği metinlerdir. Metnin içinde rotasını belirlemek konusunda özgür olan okuyucu, kendine ait, ona özel bir okuma deneyimini yaşar ve metne her dönüşünde onu yeni baştan yazabilir.

Bu iki yaklaşımı çizgi romanlar ile birlikte düşünerek imaj ve metin ilişkisine eklemleyebiliriz. Hatta imajların varlığını, çok anlamlılıklarını tekrar vurgulayarak yazılabilir çizgi roman metinleri üretebilme konusunda yaratıcının bir avantajı olarak bile görülebiliriz. Okuyucu ise yine imajlar sayesinde düz bir anlatımı seçmiş kapalı bir çizgi romanla karşı karşıya olsa bile, farklı deneyimlerin sınırlarını zorlayabilir. Okunabilir metinlerde

çerçevelerin arasından fırlayıp gelen imajlar, sözler mevcut değildir. Gereken her şey çerçevenin içinde ve olması gerektiği yerdedir. Yazılabilir çizgi romanda ise görünenler kadar görünmeyenler ama hissedilenler, ima edilenler ve kişinin kendi birikiminden çağırıkları sayfadan yükselir.

Ekonomik değişkenlerin yarattığı kısıtların varlığını dışlayarak, sanatsal olduğunu da kabul ederek bir yaratma eylemi olarak çizgi romana bakarsak, hem zihinsel hem de fiziksel olarak son derece zorlu ve zahmetli bir sürecin ürünü olduğunu rahatlıkla söyleriz. Sürecin öznesi olan yaratıcı, temel (ve işlevsel) olarak ikiye bölünebilir, yazar ve çizer. Tek derdi "bir hikâye" anlatmak olan ve tutmuş biçimsel formülleri her seferinde uygulamaktan çekinmeyen, çizgi romanı genişletmeyi, çerçeveyi kırmayı denemeyen yazar / çizerin çizgi roman yaptığını, bir işlevi yerine getirdiğini, bir mesajı aktardığını söyleyebiliriz ama aynı zamanda çizgi romanı oluşturduğunu, onu yarattığını söyleyemeyiz.

Çizgi roman üreticisi için bir araçtan çok bir amaç olduğunda kendini yeni baştan, sürekli olarak kurabilir ve böylelikle okuyucu ile her karşılaşmasında verdiği metinsel haz başka bir hal alır. David Mack'ın Japon kültürüne olan ilgisi yalnızca yazdığı hikâyeye yansımakla kalmamış, ayrıca onun resimleme anlayışında da etkisini göstermiştir. Aslında Mack de kendisinden önce Japon kültüründen ve sanat anlayışından etkilenmiş olan Amerikalı şair Ezra Pound ve Rus sinemacı Sergey Eisenstein gibidir. Eserini oluşturan öğelerden birini ön plana çıkarıp, diğer öğeleri, ön plandaki öğelere eklemek yerine, bütün öğelerin eşit önem taşıdığı, birbirlerini tamamladıkları, birbirleriyle çarpışarak tek bir bütün oluşturdukları bir sanat anlayışı gütmeyi tercih etmiştir. Özellikle Eisenstein, böyle bir vizyonda David Mack'ın bir öncülü olarak düşünülebilir. Eisenstein, sinemayı oluşturan temel ögenin montaj (kurgu) olduğunu düşünüyordu. Ona göre bütün montaj birimleri - çerçeveler, planlar, ses, renk vs. - tıpkı diyalektik materyalizmde olduğu gibi birbirleriyle çarpışmalı, ortaya çıkan şey tüm birimlerin toplamından daha fazlaydı. Japon sanatı da Eisenstein'ın bu anlayışını pekiştirmiştir. Film Biçimi adlı eserindeki bazı makalelerinde Japon şiirleri olan haikular ve Japon resim sanatı dışında 1928'de Moskova ve Leningrad'da gösteriler düzenlemiş olan Kabuki tiyatrosuna da değinmiştir.

Kabuki'nin her bir hecesi tiyatrodaki bir öğeyi simgeler: Ka, şarkı; Bu, dans; Ki ise harekettir. Kabuki tiyatrosunda vurgulanan şey bu üç ögenin mükemmel uyumudur. Eisenstein Film Biçimi'ndeki 'Beklenmedik' adlı makalesinde bu özelliği şu şekilde vurgulamıştır: 'Japonlarsa bize bambaşka, son derece ilginç bir topluluk biçimi sunarlar: Tekçi bütün. Burada ses-devinim-uzam (space) insan sesi birbirine eşlik etmez, eşit önem taşıyan öğeler olarak işlev görür.

David Mack'ın çalışmalarını alıştığımız çizgi romanlardan farklı kılan tam da bu özelliktir. Hikaye ve görsel öğeler birbirlerine eklenmiş olmaktan ziyade bütünleşmişlerdir. Yazılar kimi zaman, geleneksel çizgi romanlarda metinle resmi kesin hatlarla ayırmaya yarayan anlatı panelleri, konuşma ve düşünce balonlarının dışına taşarlar, görselliğin ve sayfa tasarımının bir parçası haline gelirler. Örneğin, Mack bazen görsel bir öğeyi çizmek yerine, sadece onun adını yazar: Kabuki'nin yüzündeki yaranın olması gerektiği yerde sadece 'yara' yazması gibi. Mack'ın gelişimini, yazarlığı ve çizerliği bir arada tutarak sürdürmüş olmasıysa, bir 'auteur' çizgi romancı olmasına olanak vermiştir. Öyküleri senaryolaştırılıp işlevsel çizimlerle aktarılacak bir yapıya sahip değildir. Az sayıda karakterle ve o karakterleri var eden imgelerle yola çıkar ve olayların boyutundan bağımsız olarak okuyucunun perspektifini karakter düzeyinde tutar. Bu da anlatımı olabildiğince öznel, algıya ve bakış açısına dayalı hale getirmektedir.

Mack'in görsellik tercihleri sayfayı bütün olarak bir tabloya dönüştürmek, panel yapısını kırmak, yazıları da görsel olanı açıklayan bir unsur yerine şiirsel yorumlar halinde sayfaya dağıtmak üzerine kuruludur. Teknik olarak suluboya, pastel, kara kalem, fotoğraflanmış çeşitli görsel dokuları kullanır ve bunların bir araya getirildiği her türlü kolaj sayfaları oluşturur. Karakterleri, çoğunluğu arkadaşlarından oluşan modellerin fotoğraflarını temel alarak çizer. Fotoğraflarda tercih edilen açılar ve çizime dönüştürülürken yapılan deformasyonlar, karakterlerin görünüşünü ve duruşlarını çizgi romanlarda alışık olduğumuz tasarımların dışına taşar.

Karikatürizasyon ve gerçeküstü anlatıma örnek vermek gerekirse, bir noktada Kabuki'nin peşine takılan gardiyanlar resimlerle bütünleşmiş olan merdiven biçimine sokulmuş yazıların üzerinden zıplayarak saldırırlar. Kabuki'nin tepkisi dans adımlarıyla özdeşleştirilmiş bir saldırı planıyla önceden belirlenmiş bir rotada karşı saldırıya geçmek olur. Sayfaya dağılmış panellerde Bruce Lee'nin dövüş tekniklerini anlattığı kitaplarda bulunan figürlerinkine benzer bir teknik mücadele başlar. Otomatik hareketler Kabuki'nin deyimiyile 'hareket halindeki şiire' dönüşür. Karakter çizimleri basitleşir, deyim yerindeyse çöpten adamlara, sonra da giderek Kanji alfabesine dönüşür. Yazılar nota anahtarının üstüne kayar ve notalarla yer değiştirirler, notalar akarak Ukiko'yu büyüten General' in piyanosunda son bulur. Sahne üst üste gelen saldırılar arasında bilincini kaybeden Kabuki'nin üzerine karikatürize edilmiş bir şekilde kapanan onlarca gardiyanla kapanır.

Kaligrafi zaman zaman çocuksu bir hal alır. Az sayıda olan konuşma balonunun dışında metinler bu şekilde görsel öğelerle beraber sunulur. Biçim, içeriğe göre değişir. Kabuki'nin körü körüne bir milliyetçilik anlayışıyla hükümete hizmet ettiği sayılar siyah beyaz ve daha kesin hatlarla çizilmiştir. Karakterin iç dünyasına girmemizle birlikte görsel tasarımlar renklenir, şizoidleşir ve yukarıda da bahsettiğimiz deneysel üsluba geçiş yaşanır.

Mack işleri deneyselliklerinin yanında bilindik referanslardan da beslenirler. Görsellik modernist ressamların tarzlarına öykünür.¹⁷⁴

2.3.3. Çizgi Romanın Dijital Olanakları

İnsanlar birbirleriyle iletişim kurmayı başardıkları günden beri hikâye anlatır. Hikâye; uyarmak, öğretmek, paylaşmak veya sadece eğlendirmek için anlatılabilir. Hangi amaca hizmet ederse etsin, insanlar için hikâye anlatmak, toplumsallaşmaya paralel olarak gelişen önemli bir ihtiyaçtır. Hikâye anlatma ihtiyacı yüzyıllar boyu toplumsal hayatın tanımlayıcı unsurları arasında yer aldığı halde, hikâyelerin muhataplarına ulaştırılmasında kullanılan araçlar sürekli değişmiştir. Bugün geldiğimiz noktada, teknolojinin gelişmesine paralel olarak, çok farklı hikâye anlatma biçimlerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Özellikle bilgisayar ve internet teknolojinin sunduğu olanaklar sayesinde hikâye anlatımının tanımı ve içeriği büyük ölçüde farklılaşmıştır. Kuşkusuz çizgi roman da klasik anlamda bir hikâye anlatma aracıdır. Yazınsal ve görsel akrabalarıyla karşılaştırıldığında, zaten daha geniş olanaklara sahip olan çizgi roman, günümüzde dijital çağın sunduğu yeni araçları kullanarak sınırlarını genişletmeye çalışmaktadır.

Bir iletişim faaliyeti olarak hikâye anlatımının (storytelling) üç unsuru olduğu söylenebilir: Anlatan, anlatılan, anlatılanı anlatmak için kullanılan araç. Çizgi romanın üretim ve tüketimini de açıklamak için kullanılabilir 'Anlatan-Araç-Anlatılan' üçlüsü dijital çağda farklı bir görünüm kazanmış bulunmaktadır. Çizgi roman açısından düşünüldüğünde, dijital olanaklar, özellikle internet teknolojisi, öncelikle hikâye anlatma faaliyetinin iki unsurunu,

¹⁷⁴ Vision Quest'te Echo karakteri Daredevil'i değişik sanat akımlarıyla tuvale aktarır. Picasso'nun çizdiği bir Daredevil gibi.

anlatan ve anlatılan unsurunu radikal bir biçimde etkilemiştir. Bilindiği gibi çizgi roman baskı teknolojisine dayanan, bu teknolojinin gelişmesiyle birlikte yayılan bir sanat dalıdır. Bu bağlamda, dijital çağ öncesinde, çizgi romancılar yapıtlarını okurlarıyla paylaşmak için basım araçlarına, dolayısıyla da bu araçları ellerinde bulunduran sermayedarlara muhtaç konumdaydı. Hatta bu ortamda bir çizgi romanın okuruyla buluşabilmesi için basılması da yeterli olmamakta, etkili ve yaygın bir biçimde dağıtılması da gerekmektedir. Dijital-öncesi çağda ortaya çıkan basım ve yayım tekelleri çizgi romancıları yönlendirebilmekte hatta kontrol edebilmekteydi. Bir başka ifadeyle, çizgi roman sermayedarlarının belirlediği temel çizginin dışına çıkan çizgi romancılar eserlerini yayımlama şansı bulamamakta, bu da büyük ölçüde çizgi roman sanatında yaratıcılığı öldürmekte, çeşitliliği engellemekteydi. Buna paralel olarak, çizgi romanda farklı renkler arayan veya çizgi romanda farklı renklerle karşılaşsa çizgi roman okuru olabilecek bir potansiyel kitle de çizgi roman pazarında göz ardı edilmekteydi.

Özellikle İnternet teknolojisinin yayılmasıyla birlikte bu tablo bir ölçüde değişti. Matbaanın hâkimiyetinde işlerini geniş kitlelerle paylaşma imkânı bulamayan ‘bağımsız’ çizgi romancılar internet sayesinde okurlarına ulaşmanın yollarını buldu. Dijital ortamda hazırlanan ve sunulan çizgi romanlar baskı teknolojisine göre çok daha ucuz ve hızlı bir şekilde okuyucuya iletildi. Bu sunum okuyucu cepesinde de karşılığını bulmakta gecikmedi. Belli bir okur kitlesi bu tür ‘bağımsız’ veya ‘alternatif’ (hatta ‘underground’) çizgi roman sitelerini düzenli olarak izlemeye ve desteklemeye başladı. Kuşkusuz, henüz internet çizgi romanlarının basılı çizgi romanların yerini aldığını söylemek mümkün değil. Okuyucu açısından düşünüldüğünde, basılı çizgi romanlar internet çizgi romanlarına göre çeşitli avantajlara sahip: Örneğin basılı çizgi romanlar daha kolay okunabilir ve saklanabilir; internet çizgi romanlarını ise bilgisayar ekranında okumak oldukça güç. Ekran kalitesinden İnternet bağlantısının hızına kadar pek çok faktör internet çizgi romanlarının ‘okunabilirliğini’ etkilemektedir.

Çizgi Romanın İçerik ve Anlatım Teknikleri Açısından Dijital Olanaklar:

Genel olarak anlatı (narrative) kendi içinde sözsöz ve görsel anlatı olarak ikiye ayrılır. Sözsöz anlatı ise; sözel¹⁷⁵ ve yazınsal¹⁷⁶ olarak iki biçimde karşımıza çıkar. Roman yazınsal anlatının en klasik ve tipik örneklerinden birini oluşturur. Yazınsal anlatı ile görsel anlatının kesişme noktasında ise çizgi roman yer alır. Çizgi romancı hikâyesini anlatmak, mesajını vermek için hem yazıyı, yani sözcükleri; hem çizgiyi, yani resimleri kullandığı için ortaya çıkan eser sözsöz ve görsel anlatının ortak alanında ortaya çıkar. Hem yazınsal anlatı, hem görsel anlatı hikâye anlatmak için oldukça güçlü araçlar sunmasına rağmen her ikisinin de yetersiz kaldığı noktalar olduğu bir gerçektir. ‘Dijital anlatı’ teknolojinin sunduğu yeni olanaklar sayesinde hikâye anlatıcılara, yani çizgi romancılara yeni kapılar aralamakta ve roman veya çizgi romanın doldurmakta yetersiz kaldığı teknik boşlukları doldurmaya talip olmaktadır. Kuşkusuz, dijital çizgi roman sınırları kesin olarak çizilmiş, içeriği tam olarak tanımlanmış bir alan değildir; ancak bugün gelinen noktada en azından bağımsız bir anlatı tekniği olarak incelenmeyi hak etmektedir.

Bugün İnternet ortamında dijital çizgi roman adı altında pek çok farklı çalışmaya yer verilmektedir. Bu çalışmaları interaktivite unsuruna yer verip vermemesine göre iki büyük gruba ayırmak mümkündür:

¹⁷⁵ hikâyenin anlatıcı tarafından doğrudan doğruya, yüz yüze dinleyicilere aktarılması

¹⁷⁶ hikâyenin anlatıcı tarafından önce yazıya aktarılması daha sonra okuyuculara ulaştırılması

İnteraktif olmayan dijital çizgi romanlar:

Bu kategorideki çizgi romanlar okuyucunun veya izleyicinin hikâyeye katılmasına, hikâyeyi şekillendirmesine, kısacası hikâye ile etkileşime girmesine imkân vermez. Çizgi romancılar tarafından hazırlanan çalışmalar İnternet ortamında okuyucuya/seyirciye sunulur. Öyleyse bu kategoride yer alan çizgi romanların basılı çizgi romanlardan en büyük farkı çalışmaların sunum biçimi ve ortamıdır. İnteraktif olmayan çizgi romanlar büyük ölçüde basılı çizgi romanlar gibi tasarlanıp hazırlanırlar, ancak okuyucuya/izleyiciye ulaştırma aşamasında baskı yerine dijital kanallar kullanılır. İnteraktif olmayan çizgi romanların hazırlanışında kullanılan teknik ve yazılıma bağlı olarak basılı çizgi romanın yetersiz kaldığı bazı noktalarda yeni açılımlar getirdiği söylenebilir. Ancak esas olarak interaktif olmayan çizgi romanın basılı çizgi romandan çok büyük bir farkı yoktur.

İnteraktif olmayan dijital çizgi romanlar kategorisinde ilk olarak karşımıza bir slayt gösterisi şeklinde sunulmuş çizgi romanlar çıkmaktadır. Bu tür çalışmalar, esas olarak basılı çizgi romanlardaki panel yapısını muhafaza ederek, resimlere yönlendirme düğmeleri eklemektedir. Bu çizgi romanlarda birim zamanda tek bir panel (kare) okuyucuya sunulabileceği gibi, birden fazla paneli içeren sayfalar da sunulabilir. Burada 'javascript' veya 'actionscript' gibi bilgisayar proglama dilleriyle hareketli veya içi içe geçen paneller oluşturularak çalışmalara farkı bir boyut kazandırılması da mümkündür.

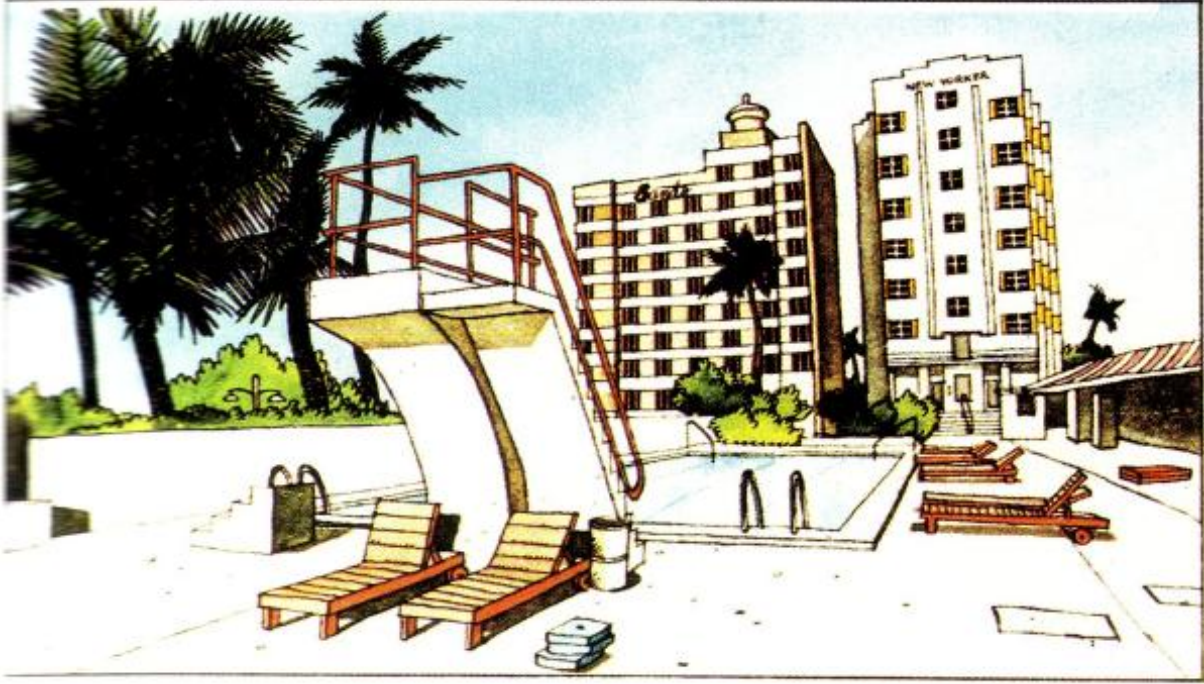
Slayt gösterilerinden bir adım ötede olan çalışmalar çizgi romana dijital ortamda sınırlı animasyon ekleyen çalışmalardır. Bu tür çalışmalarda panel hareketlerinin ötesinde, panel içindeki resimler de hareket kazanabilir. Kuşkusuz, bu tür çizgi romanlardaki hareket, sınırlı, minimal bir harekettir. Panel içindeki resimlerin, sahnelerin tamamen hareketli olması çalışmayı web animasyonu haline getirecektir. Son olarak şunu da eklemek gerekir ki, bugün teknolojinin sunduğu olanaklarla, slayt gösterisi ve sınırlı hareketli-çizgi romanlara konuşma veya ses efekti de eklenebilir. Bu da çizgi roman için oldukça yeni bir açılmıdır.

İnteraktif dijital çizgi romanlar:

Bu kategoride yer alan çalışmalarda, yukarıdaki kategorinin aksine, okuyucunun veya izleyicinin hikâyeye katılması, hikâyeyi şekillendirmesi, kısacası hikâye ile etkileşime girmesi mümkündür. Bu kategoride yer alan çalışmaların tipik örneği, okuyucuya seçenekler sunan dallandırılmış hikâyelerdir. Burada okuyucu, daha önceden hazırlanan seçenekli senaryolar arasında yönlendirme araçlarını kullanarak bir seçim yapar ve bu şekilde farklı bir hikâyeye ulaşır. Bu tür çizgi romanların uç noktasında artık yazarı-çizeri ortadan kaldıran, yerine okuyucuyu/izleyiciyi koyan ortak yaratı denemeleri bulunur. Burada artık okuyucu/izleyici pasif konumdan çıkıp tamamen aktif konuma geçerek hikâyenin yaratıcısı olma sıfatını kazanır. Bu iki uç arasında, yani seçenekli hikâyelerle ortak yaratılar arasında, interaktivite unsurunu çeşitli şekillerde kullanan farklı çalışmalar yapılabilir.

4. ÇİZGİ ROMAN VE MİMARLIK ARAKESİTİ

‘‘Sanat var olmasaydı, gerçeğin kabalığı dayanılmaz kılardı dünyayı....’’ Bernard Shaw



Resim 151. Cliches D'Amour, Loustal, Humanoides Assoices, 1982.

Örnekleri Herkül'den Siegfried'e, Roland'dan Pantagruel'e, oradan da Peter Pan'a kadar uzanan, sıradan insana oranla üstün güçlere sahip kahraman, popüler imgelemin değişmez parçalarından biri olagelmiştir. Söz konusu kahramanın özellikleri genellikle insanileştirilmiştir; gücü, doğaüstü olmaktan ziyade, dirayet, çeviklik, dövüş yeteneği ve hatta mantık kabiliyeti, ve Sherlock Holmes'e özgü gözlem gücü gibi, doğal yeteneklere dayanır. Ancak, insanın örgütlenme düzeninde bir sayıya dönüştüğü ve karar verici rolünün elinden alındığı sanayileşmiş bir toplumda, kişi herhangi bir üretim aracından, dolayısıyla da karar gücünden yoksundur. Bireysel güç, eğer spor etkinliklerinde harcanmıyorsa, insanın hareketlerini denetim altında tutan makinelerin gücü karşısında giderek etkisiz kalmaktadır. Bu tür bir toplumda, olumlu kahraman sıradan vatandaşın duyduğu ancak gerçekleştiremediği akla hayale sığmayacak güç taleplerine sahip olmalıdır.¹⁷⁷ Değişen yapı sistemine karşı birey artık teknolojik anlamda onunla tek başına başa çıkma konusunda yetersizdir. Az katlı binalar yerlerini kendi kendine idare edebilen, insanın varlık olarak soyutlandığı çok katlı birer makineye dönüştürmüştür.

Dinin geleneksel figürü değişmez özelliklere ve kadere sahip olan, insani ya da ilahi kökene dayanan bir karakterdir. Bu karakteri destekleyen bir öykünün yanı sıra pek çok yan öykü bulunabilir; ancak öykü daha önceden belirlenmiş bir gelişim çizgisi izler ve karakterin özelliklerini aşama aşama ancak kesin bir tarzda tanımlar. Kahraman doğru ve yanlışları bizim doğru ve yanlışlarımız haline gelir. Bu nedenledir ki çizgi romanlar uzun bir süre sansürle savaşmış ve de propagandalarda önemli bir yere sahip olmuştur. Tıpkı binalar gibi sunduğu görüngülerle yaşamımızı nasıl idame ettireceğimizi göstermişler ve bizden de katılım talep etmişlerdir. Yaşama mekanına insan ve de çizgi romana bir okuyucu/izleyici gerekmektedir.

¹⁷⁷ Diacritics (Bahar 1972), İtalyanca'dan İngilizce'ye çev. Natalie Chilton, s.14-22'de yer alan yazı, The Role Of The Reader (Bloomington: İndiana University Press), s.107-124 çev. Ahmet Gürata.

Bir diğer deyişle, bir Yunan heykeli, Herkül'ü ya da onun yerine getirdiği görevlerden birini temsil eder, ancak özellikle de sonuncu durumda, Herkül, öyküsü olan biri olarak görünür ve bu öykü onun ilahi niteliklerini simgeler. Öykü gerçekleşmiştir ve artık inkar edilemez. Herkül zaman içerisindeki olayların gelişimiyle gerçek kılınmıştır. Ancak bu gelişim sonlandığında, karakter ve onun gelişim öyküsüyle birlikte simgelenen imajı, söz konusu karakter hakkındaki peşin hüküm ve yargılarla birlikte kesinlik kazanır. Herkül'ün ilk çağlarda popüler olan öyküsü dahi daha önce gerçekleşmiş olan ve halkın aşına olduğu bir öyküdür. Çizgi roman da mimari anlamda sunduğu yaşanmışlık çizgileriyle, zamanla oluşturduğu kitlenin değişen ve uyarlanan diliyle yaşamsal anlamda talepler öne sürer. Birey bundan sonra çizerin kasındaki gerçek dünyanın manüple olmuş haline ihtiyaç duyar. Bundan dolayı da varolan düzlemi sorgulamaya başlar. Bunu davranışları ya da sözleri ile dile getirir. Mekanını bu süre zarfı içinde hayalinde oluşan görüngüye doğru yaklaştırır. Bu döngü sonucunda yine mimar istenenler doğrultusunda yeni dünyayı şekillendirir.



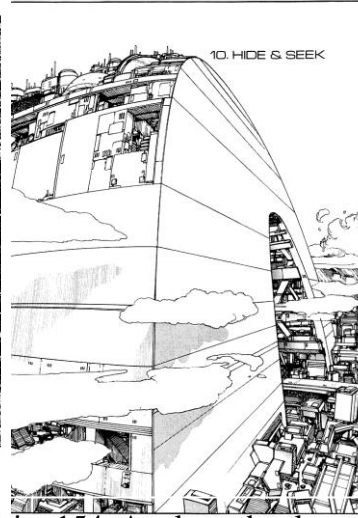
Resim 152. Phalanges de L'Ordre Noir, Enli Bilal, Dargaud , 1979.

Modern romanın 'uygarlığı', okuyucunun esas ilgisinin, ne olacağının tahmin edilemeyen doğasına yönlendirildiği bir öykü sunar. Bu sayede ilgimizi çeken şey olay örgüsüne ilişkin buluşlara dönüşür. Olay, öyküden önce gerçekleşmemiştir; anlatıldığı sırada gerçekleşir ve genellikle ne olacağını yazar bile bilmez.

Ortaya çıktığı dönemde, Tresias'ın ifşaatlarıyla Oedipus'un kendisini suçlu konumda bulduğu coup de théâtre (dramatik ve beklenmedik gelişme, ç.n.), halk söz konusu mitten haberdar olmadığı için değil, 'olay örgüsünün' mekanizması, Aristocu kurallara bağlı olarak, onları merhamet ve terör aracılığıyla bir kez daha katılımcı kıldığı için, 'etkili olmuştur'. Okuyucu, hem durumla hem de karakterle özdeşlik kurar. Buna karşılık, Julien Sorel, Madam de Renal'i vurduğunda ya da Poe'nun dedektifi Morg Sokağı'ndaki çiftte cinayetin sorumlusunu bulduğunda ya da Javert, Jean Valjean'a takdirlerini sunarken, tahmin edilemeyen doğası buluşlardan kaynaklanan ve bu yönüyle de estetik bir değere sahip olan bir coup de théâtre'ın izleyicisi konumundayızdır. Bu olgu romanın popüleritesiyle orantılı olarak önem kazanır ve kitleler açısından, feuilleton¹⁷⁸ bir zanaat olarak, beklenmedik olayların ustalıkla yaratımından öte bir değere sahip değildir.

¹⁷⁸ Popüler Fransız macera ve dedektif tefrikalarının iki kahramanı olan. Rocambole ve Arsène Lupin'in maceraları gibi.

Öykünün bu yeni boyutu çoğunlukla karakterin mitsel potansiyeli adına göz ardı edilir. Mitsel karakter bir yasayı ya da evrensel bir talebi temsil eder ve bu nedenle de, bizleri şaşırtmamalı, bir ölçüde önceden tahmin edilebilir olmalıdır. Roman kahramanı herkes gibi bir insan olmak ister ve başına gelebilecek olanlar tıpkı bizim başımıza gelebilecek olanlar gibi belirsizdir. Bu tarz bir karakter ‘estetik evrensellik’ olarak adlandırabileceğimiz bir şeye, bir diğer deyişle, bize ait davranış ve duygular için bir referans noktası görevi görme kapasitesine sahiptir. Söz konusu karakter, mitin evrenselliğine sahip değildir, bir arketip, doğaüstü gerçekliğin simgesi durumuna gelmez. Belirli ve sık gerçekleşen bir olayın evrenselleştirilmesinin sonucudur. Roman karakteri ‘tarihsel bir tiptir’. Bu yüzden, romanın estetiği bu karakteri kullanmak için, özellikle de sanatın mit boyutundan sıyrıldığı noktada gerekli olan eski bir kategoriye başvurmak durumundadır: Bunu ‘tipik’ olarak adlandırabiliriz.



Resim 154. Applesseed volume 2 'Prometheus Unbound', 'Hide & Seek', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995

Resim 153. Ghost in the Shell, Man-Machine Interface, Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 2003.

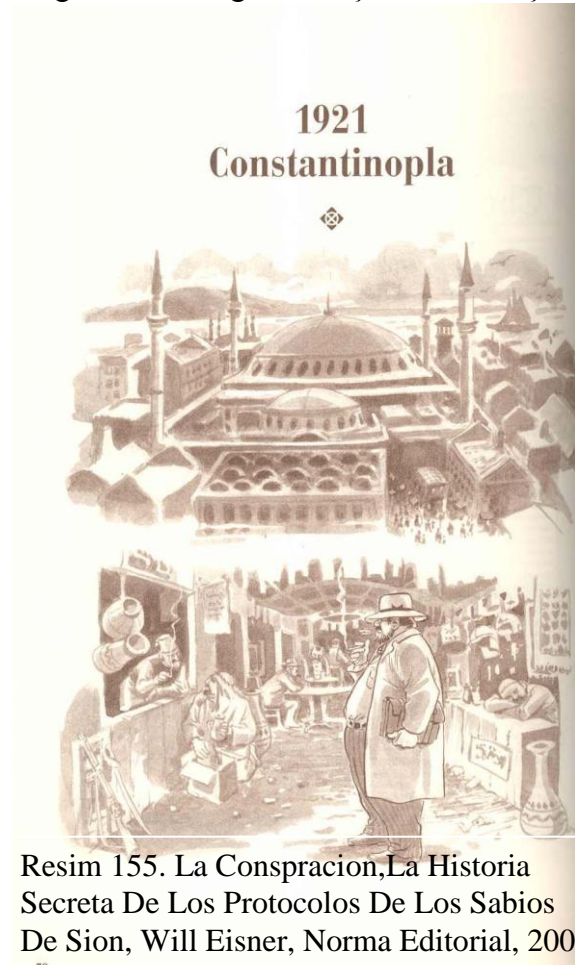
Çizgi romanların mitolojik karakteri de, kendini böylesi bir durumda bulur: Bir arketip, belirli ortak özlemlerin toplamı olmak durumundadır ve bu nedenle de, kolaylıkla tanınabileceği simgesel ve sabit bir konumda bulunmalıdır (Süpermen'e olan da budur); ancak 'romans' tüketen bir kitleye hitap eden 'romantik' üretim ekseninde yer aldığı için de, roman karakterleri gibi tipik bir gelişim göstermelidir. Nasıl ki bir bina tasarlarken her tür tasarım kriterinden kopuk, müşterinin hiçbir şekilde bağ kuramayacağı bir mekan yaratılamayacağı gibi. Kurulmaya çalışılan düzen belirli bir süre algısını bu yeni düzene adapte etmek ya da bunu inkar etmek zorundadır.

Mit 'tüketilebilecek bir şey olmadığı' için, Süpermen gibi kahramanlar kendini 'tüketemez'. Klasik mit kahramanı tam da örnek bir eylemde tükendiği için tüketilebilir bir şey değildir. Eğer öyle olmasaydı, sürekli yeniden doğar ya da bir tür bitkisel döngüyü, ya da en azından olayların ya da hayatın kendisinin döngüselliğini, simgelerdi. Ancak Süpermen gündelik yaşamın içinde ve şimdiki zamanda yer alan, üstün güçlerle donatılmış olsa da, bizlerin yaşam ve ölüm koşullarına bağlı bir mittir. Ölümsüz bir Süpermen, insan değil tanrı olurdu ve halkın onun çifte kimliğiyle özdeşleşmesi mümkün olmazdı.

Öyleyse, Süpermen tüketilebilir bir şey olmamalıdır ve aynı zamanda da gündelik yaşam gereği tüketilmelidir. Süpermen, zamansız bir mit özelliği gösterir, ancak yalnızca, etkinliklerini bizim insani ve gündelik dünyamızın zaman boyutunda sürdürdüğü için kabul edilir. Süpermen'in yazarlarının, farkında olmasalar da, bir biçimde çözmeleri gereken anlatsal paradoks, zamansal açıdan paradoksal bir çözümü zorunlu kılar.

Süpermen'in yazarları bu duruma daha zekice ve kuşkusuz daha özgün bir çözüm geliştirdiler. Öyküler, izleyicinin tamamen farkında olmadığı, daha önce ve daha sonra olanların son derece bulanık olduğu, bir nevi düşsel ortamda gelişir. Anlatıcı, adeta bir şey söylemeyi unutmuş da, söylenenlere bir ayrıntı eklemek ister gibi, olayın ucunu tekrar tekrar çekiştirir. Süpermen'in 'parsifalcılığı' kendi kendini tüketmesini engelleyen koşullardan biridir ve onu olaylardan, dolayısıyla da erotik maceralarla zamanın akıp gitmesinden koruyan koşullardan biridir.

Çağdaş sanat ürünü, paradoksal zamansal durumları yansıtır. Yine de, bu zamansal durumların modellerini günümüzün epistemolojik tartışmalarında bulabiliriz. Ancak, Finnegan's Wake ya da Robbe-Grillet'nin Labirente'si gibi yapıtlarda, tanıdık zamansal ilişkilerin tersyüz edilmesi, hem yazar açısından, hem de bundan estetik tatmin duyanlar açısından, bilinçli bir duruma işaret eder. Zamansallığın bölünmesi, hem arayış hem de açıklama işlevi görür. Aynı zamanda da, okuyucuya, yeni bilimi kabullenmesini sağlayacak, eski düşüncelere bağlı bir tasavvurun etkinliği ile bir görüntüye ya da düşünceye sığmayacak evrenleri tasavvur eden ya da tanımlayan bir aklın etkinliğini aynı potada eriten, hayali modeller sağlar. Sonuçta, bu yapıtlar, çağdaş dünya sakinlerine bir tür simgesel öneri ya da bilimin, metafizik tarzda değil, dünyayla ilişkimizi kuracak bir biçimde, dolayısıyla da dünyayı tanımlayıcı biçimde çözümlediği mutlağın alegorik diyagramını sunarak, efsane yaratıcı bir işlevi yerine getirirler. Simgeler hayatımızın vazgeçilmez iletişim unsurudur ve simgelerin kabul görmesi için evrenselleşmesi gerekmektedir.



Resim 155. La Conspracion, La Historia Secreta De Los Protocolos De Los Sabios De Sion, Will Eisner, Norma Editorial, 2005



Resim 156. Las Extraordinarias Aventuras De Adele Blanc-Sec, 'El misterio de las profundidades', Jacques Tardi, Norma

Mit, sonsuzluk boyutunda ibret için tecrit edilmediği, asimile olmak için söz konusu öykünün akışına dahil olması gerektiği için, aynı öykü, bir akış olmaktan çıkar, durağan bir şimdiki zaman olarak görülür. Geçmiş ve gelecek zamanda tek bir potada şimdiki zaman kipi içinde aktarılır ya da bu şekilde duyumsanması sağlanır.



Resim 157.
No
Coração da
Tempes
Tade, Will
Eisner,
Abril
Jovem,
1991.



Resim 158. Brune, Emmanuel Guibert.

Olayların sürekli bir şimdiki zamanda geçtiği düşüncesine giderek alışan okuyucu, söz konusu olayların, zamanın gerekleri doğrultusunda gelişim göstermesi gerektiğini unutmaz. Zaman bilincini yitirerek, altında yatan sorunları unutmaz. Bu sorunlar arasında, özgürlüğün varlığı, planlama olasılığı, planların yerine getirilmesinin gerekliliği, bu planlamanın neden olduğu üzüntü, içerdiği sorumluluk ve son olarak, ilerleme anlayışı plan yapmaya dayanan insanlığın varlığı yer alır.

İnsan ilişkileri alanında olduğu gibi, reklamda da¹⁷⁹, ataerkil bir pedagoji kurmak için, 'planlama' boyutunun eksik olması gerekir. Bütün bunlar acı ve emek demektir. Oysa toplum hetero-eğilimli erkeğe önceden gerçekleştirilmiş projelerin sonuçlarını sunma olanağına sahiptir. Erkeğin arzularına karşılık olarak bu projeler, onu kendisine sunulanın, aslında kendisinin planlayabileceği şey olduğu düşüncesine sevk eder.

Belirli bir düzene (scheme) bağlı olarak bir dizi olayın¹⁸⁰ tekrar etmesi popüler anlatı açısından yeni bir şey değildir. Bu düzen, popüler anlatının karakteristik özelliklerinden birini oluşturur.

Yineleme aracı, özellikle de kişinin, bir skecin oynanışını ilgisizce seyrettiği, ardından da ilgisini bölümün sonunda yer alan can alıcı cümleye odakladığı televizyon reklamlarında başvurulan türü, üzerine belirli kaçış mekanizmalarının kurulduğu araçlardan biridir. Duyduğumuz mütevazı ancak yine de reddedilemeyecek haz, tam da bu önceden tahmin edilebilen ve beklenen tekrara dayanır.

Bu davranış yalnızca televizyon izleyicisi için geçerli değildir. Dedektif öyküleri okuyucusu da, bu öyküleri 'tüketimini' açıklayacak yöntemleri belirlemek üzere, kendisini samimi bir analizden geçirebilir. Öncelikle, başlangıcından bu yana, geleneksel bir dedektif öyküsü okuması, bir düzeni takip etmenin hazzına dayanır. Çıkarımlar zinciri aracılığıyla suçtan keşfe ve oradan da çözüme doğru yol gösterici olarak kahraman takip edilmektedir. Bu yalnızca 'olay örgüsü'nün sıralamasındaki bir şematizmden değil, aynı duyguları ve aynı psikolojik yaklaşımları içeren sabit bir şematizmdir. Simenon'un Maigret'inde ya da Agatha

¹⁷⁹ öznenin, ne geçmişinden sorumlu olduğu, ne geleceğini belirleyebileceği, ne de zamansallığın üç boyutuna (geçmiş, gelecek, şimdi) göre planlama yasalarına tabi olduğu konusunda örtük olarak ikna edilmesini gerektiren.

¹⁸⁰ Her bir olayın, öncekinin nerede kaldığından bağımsız olarak, bir tür sanal başlangıç noktasından hareket edeceği tarzda, yinelemeli olarak.

Christie'nin Poirot'sunda tekrarlanan unsurlardan biri de, dedektifin, olguları keşfettikçe, suçlunun güdülerine karşı duygudaşlığa dönüşen bir diğer gamlığa, açığa çıkartan ve kınayan adaletle birlikte gelen bir merhamet duygusuna, kapılmasıdır.

Yananamların her öyküde tekrarlanması okuma hazzının temel koşuludur. Artık tarihsel sayılan Sherlock Holmes'in 'tikleri', Hercule Poirot'nun kibirliliği, Maigret'nin piposu ve tanıdık çözümlerinden, Peter Cheyney'in Slim Callaghan'ının kolonyası ve Player's #6'i ya da Brett Halliday'in Michael Shayne'nin bir bardak soğuk suyla konyağı gibi savaş sonrası dedektif öykülerinin en pişkin kahramanlarının gündelik özelliklerine kadar ortaya çıkarılan tekrarlar, alışkanlıklar kahramanla bütünleşmemize ve onu her şeyiyle kabul etmemeiz için bize duygusal yemler ortaya serpiştirirler. Kusurlar, jestler, sinirli tikler, temsil edilen karakterde eski bir dostu bulmamıza olanak tanır ve bu özellikler olayın 'içine girmemizi' sağlayan temel koşullardır. Bunun kanıtı, sevdiğimiz yazar, her zamanki karakterinin görünmediği bir öykü yazdığına, kitabın temel düzeninin diğerlerinden farksız olduğunun ayırtına varmamızdır. Kitabı belirli bir mesafeyle okuyup, onu 'minör' bir yapıt, geçici bir fenomen ya da bir geçiş dönemi işareti olarak değerlendirme eğilimini taşıyoruz.¹⁸¹

Ustaca diyalektik hilelerle, hemen her zaman daha gerçeği kendisi öğrenmeden, suçluyu, herkesin ortasında histeri krizine sokarak açığa çıkarır.

Rex Stout'un öyküleri, bu ayrıntıların, topoi (olay/meکان) ve öyküleri hareketlendiren mevcut dönüşsel (recurrent) durum repertuarının ancak küçük bir bölümünü oluşturur. Okuyucu olmayan-öyküden haz alır; şaşırtmaca, olayların bir gelişim çizgisi izlememesinde yatar. Dönüşsel olduğu için sevilen bu stratejide, geçmiş-şimdiki-gelecek zaman geriliminden uzaklaşıp bir ana odaklanılır.

Bu tür mekanizmalar, daha önce gördüğümüz gibi, olayın bir gelişime dayandığı ve karakterin ölümüne kadar kendi kendisini 'tüketmesi' gereken, 18. yüzyılın romantik feuilleton'larından çok, günümüzün popüler anlatılarında daha yaygındır. Feuilleton'ların popülerliğini yitirdiği döneme ait olan ve belle époque döneminin¹⁸² sonlarında iki yüzyılı birleştiren, ilk tükenmeyen kahraman Fantomas'dır. Fantomas'ın her bir epizodu bir tür 'başarısız katarsis'le son bulur. Bir diğer olgu da, Fantomas, her epizodun başında anlaşılabilir bir biçimde yoksul durumdadır ve paraya, bu nedenle de yeni 'eyleme' gereksinim duyar. Döngü bu sayede sürer gider. Onunla birlikte de bir dönem sona erer. Modern yinelemeli mekanizmaların, çağdaş insanın derin bir gereksinimine yanıt verip vermediği, dolayısıyla da ilk bakışta görüldüğünden daha savunulabilir olup olmadığı ve daha sağlam temellere dayanıp dayanmadığı tartışılabilir.



Resim 159. Paris Fripon, Claeys, Albin Michel, 1981.

Resim 160.
Chroniques de
La Vie De
Banlieue.
Hacheleme
Que J'Aime,
Caza,
Dargaud,
1979.

¹⁸¹ Umberto Eco

¹⁸² 1871'de Fransa-Prusya Savaşı'nın sona erişinden, 1914'de Birinci Dünya Savaşı'nın patlak verişine kadar olan dönem

Eğer yinelemeli düzeni yapısal açıdan inceleyecek olursak, tipik bir fuzuli mesajla karşı karşıya olduğumuzu anlarız.



Resim 161. Wonder City, Montellier, Humanoides Associes, 1982.

Souvestre ve Allain'in ya da Rex Stout'un bir romanı bize çok az bilgi veren, aksine, fuzuli öğelerin kullanımı sayesinde, dizinin ilk albümünü okuyarak edindiğimiz anlamı sürekli kafamıza vuran bir mesaj içerir. Yinelemeli düzene duyulan ilgi, fuzuli olana duyulan ilgi olarak sunulur. Bu mekanizmalara dayanan eğlendirici anlatı gereksinimi, fuzuli olana duyulan bir gereksinimdir. Bu çerçevede, popüler anlatının önemli bir bölümü fuzuli olanın anlatısıdır.

Paradoksal biçimde, beklenmedik olay ya da sansasyonellik gereksinimini karşılayan ürünler sınıfına dahil edilmek istenen aynı dedektif öyküsü, aslında tamamen zıt nedenlerle, olduğu gibi kabul edildiği, tanıdık, öngörülebilir olduğu için okunur. Suçlu olanın bilinmemesi bir yan öğe, adeta bir vesile durumuna gelir. Elbette, aksiyon temelli dedektif öykülerinde suçlunun yarattığı bir gerilim ortamı çoğunlukla söz konusu değildir; söz konusu olan, suçu kimin işlediğinin ortaya çıkarılmasından çok, davranışlarını beğendiğimiz 'konuya ait' karakterlerin 'konuya ait' jestlerinin takip edilmesidir. 'Fuzuli olana duyulan bu gereksinimi' açıklamak için, aşırı derecede ince varsayımlara gereksinim yoktur. Enformasyon sunumuna dayanan feuilleton, fuzuli öğelerle dolu mesajların arasında yaşayan bir toplumun tercih ettiği bir anlatı tarzını temsil ediyordu.

Gelenek duygusu, ortak yaşamın normları, ahlaki ilkeler, feuilleton okuyucularını temsil eden tipik halkın ait olduğu 18. yüzyıl burjuva toplumu ortamında geçerli uygun davranış kuralları - bütün bunlar toplumsal sistemin üyelerine sunduğu ve beklenmedik sarsıntılardan ve değer sistemindeki çalkantılardan uzak, yaşamın sürüp gitmesini sağlayan öngörülebilir bir iletişim sistemini oluşturur. Bu düzlemde, Poe'nun bir kısa öyküsünün yarattığı 'enformatif' şok ya da Ponson du Terrail'in coup de théâtre'ı belirli bir anlama gelir. Oysa çağdaş sanayi toplumunda, standartların değişimi, geleneğin çözülüşü, toplumsal mobilite, model ve ilkelerin 'tüketilebilir' oluşu, her şey kitlesel sarsıntılarla ilerleyen enformasyon bombardımanı başlığı altında özetlenebilir. Bütün bunlar duyarlılıkların sürekli yeniden değerlendirilmesi, psikolojik varsayımların adaptasyonu ve zekanın yeniden nitelendirilmesi anlamına gelir.

Bu çerçevede, fuzuli yapıdaki bir anlatı, bir dinginlik çağrısı, okuyucuya sunulan yegane rahatlama olanağı olarak görülecektir. Buna karşılık, 'üstün' sanat yalnızca evrime dayalı düzen, birbirini bertaraf eden gramerler, sürekli değişen kodlar sunar. Bu kahramanlardan her biri, öyle güçlere sahiptir ki, hükümeti ele geçirebilir, orduyu yenebilir ya da gezegen siyasetinin dengesini bozabilirler.

Öte yandan, bu karakterlerden her birinin, insani ve doğal yasalara karşı son derece saygılı, dürüst, sadık olduğu açıktır, bu nedenle de güçlerini yalnızca iyi amaçlara yönelik olarak kullanmaları da doğrudur. Bu anlamda bu öykülerin pedagojik mesajı, en azından çocuk yazını alanında, son derece makbuldür, zira sayısız öyküde yer alan şiddet maceraları, kötünün itham edilmesi ve dürüst insanların zaferiyle sonuçlanır.



Resim 162. Capitaine Cormorant, Hugo Pratt-Stelio Fenzo, Jacques Glenat Editons, 1967.



Resim 163. Les Enfants Sauves, Collectif, Hors Collection, 2008.

Her ne kadar çizgi roman türüne olan akademik ilgi noksanlığından bahsedilebilirse de¹⁸³ konu üstüne yapılan incelemeler temelde iki görüşe ayrılmaktadır. Bunlar: Çizgi romanlar 'kültürü meşrulaştırır'. Yani bütün kapitalist basın yayın gibi, statükoyu yansıtır. Örneğin, bu görüşün yandaşı Kasen, 1925 ve 1975 yılları arasında ABD'de yayımlanmış çizgi bantlardan seçtiği örnekleri incelemiş ve bunların 'kendi kendini yetiştirmiş adam' düşüncesini destekleyerek ABD'nin sınıf yapısını meşrulaştırması üzerine durmuştur. Çizgi roman hakkında daha çok eleştiriler sunan incelemeler de mevcut: Dorfman ve Mattelart, How to Read Donald Duck adlı kitapta, Walt Disney çizgi romanlarının ABD'den diğer ülkelere ihraç edilmesinin Batı kapitalizminin meşrulaştırılması anlamına geldiğini söyler. Bu çizgi romanlarda işçi sınıfının şartları çarpıtılır, ilişkiler çıkarılara bağlanır ve Amerikalı olmayan insanlar budala kişiler olarak sunulur, üzerlerinden dalga geçilen şahsiyetlere dönüştürülür¹⁸⁴. Dorfman, The Empire's Old Clothes adlı kitapta günümüz super kahramanını onu gizleyen söylencelerden yalıtıma çalışır. Örneğin, Dorfman'a göre Süpermen, işçi sınıfının toplumsal meselelerini görmezden gelerek ve diğer sorunların tümünü bireysel fiziksel müdahale ile çözerek, yararına çalıştığı baskın toplumsal dizgeyi meşrulaştırır¹⁸⁵. Buna benzer biçimde, Andrea ilk dönem Süpermen çizgi romanlarının, devlet müdahalesini onaylatmaya yönelik olduğunu ve o dönemin toplumunun kötü yanlarını Süpermen' in düşmanlarının yaptığı kötülöklere dönüştürdüğünü savunur.

¹⁸³ Berger, 1971

¹⁸⁴ Dorfman ve Mattelart, 1975

¹⁸⁵ Dorfman, 1983

Çizgi romanların ‘kültürel eleştiri’ yaptığını iddea eden incelemeler, örnek vermek gerekirse Örumcek Adam’ın asi, varoluşçu görüşleri aktarma gücünden¹⁸⁶, Kaptan Amerika’nın ise milliyetçiliğin tezahürlerini eleştirmesinden, Marvel şirketinin çizgi romanlarınınınsa Watergate skandalı gibi çeşitli politik meseleleri ele almasından¹⁸⁷ meşrulaştırdığı/eleştirdiği yönündeki ikilem üzerinden görüşler meseleyi çok basite indirgemektedir. Tartışmalar belki mutlaklıktan çok, bunların ne derece olduğu üzerine yoğunlaşmaktadır¹⁸⁸. Hakim görüşe yakın basın yayın organlarında yer alan, görünüşte toplumu temelden sorgulayan eleştirilerin bile bazı durumlarda baskın toplumun değerlerini ve yapısını onayladığı söylenebilir. Gitlin’in gösterdiği üzere, karşıt akımların politikadan uzak tutulması amacıyla seslerinin ve savlarının çarpıtılması, sapkın diye, yanlış diye damgalanmaları mümkündür¹⁸⁹.

Çizgi romanlardaki kültürel iletileri inceleyen bu çalışmalar, genelde çizgi romanları kendilerine özgün endüstriyel ve örgütsel bağlamdan bağımsız ele alıyor, lakin diğer basın yayın organlarında sunulan içeriğin endüstrinin müdahalesiyle nasıl etkilendiğine dair çok sayıda çalışma mevcuttur¹⁹⁰. Bir endüstrinin yapısı bir basın yayın organının içeriğini etkileyebilir, örneğin bir alandaki rekabet o alanın içeriğindeki yaratıcılık ve çeşitliliğin miktarını belirleyebilir, rekabet çoksa içerikte çeşitlilik artar. Bir endüstride ne kadar devlet denetimi ve özdenetim gibi mekanizmalar olduğu, toplumsal meşrulaştırma/eleştirme işlevlerinin derecesini belirler. Endüstrice hedeflenen pazarlar da içeriği belirleyebilir, tıpkı hedef pazarı çocuklar olan kitaplarda olduğu gibi. Keza farklı dağıtım dizgeleri ve olası gelir kaynakları da¹⁹¹ aynı biçimde belirleyicidir. Ancak, bu büyük ölçekli endüstriyel niteliklerin yanı sıra, tek tek örgütlerin uygulamaları da diğer önemli değişkenleri oluşturur. Basın yayın kuruluşlarında iş düzeni gibi, yapımcılık yöntemleri de içeriği yoğun biçimde etkiler¹⁹².

Süper kahraman çizgi romanları endüstrisi, bu endüstriyel ve çeşitli kültürel savların ifade edilebildiği sınırın betimlenmesinde yararlı bir örnektir. Bu ilişkiyi, ilk dönem super kahraman çizgi romanlarının içeriğine etki eden üç büyük endüstri unsurundan başlamak gerekiyor:

1. Çizgi romanların birincil hedef pazarının çocuklar olması.
2. Şirket sahipleri ve üretim süreci
3. II. Dünya Savaşı

Çizgi romanların baskın toplumsal değerleri meşrulaştırmalarına yol açan birinci ve anahtar etken, çizgi romanların ilk ortaya çıktıkları dönemde çocuklara yönelik bir basın yayın aracı oluşudur. İlk çizgi roman kitapları, çocuk ürünlerinin yanında verilen, onları ürünü satın almaya teşvik eden bant çizgi romanların yeniden baskılarıydı. 1934 yılında çizgi romanın öncülerinden Gaines ve Eastern Color Şirketleri Famous Funnies adlı çizgi romanı başarıyla pazarlayınca, doğrudan satış sahası olarak çizgi romanların ekonomik gizil gücü ortaya çıktı¹⁹³, national Allied şirketinin Fun Comics’ i gibi diğer çizgi romanlar bu türün ekonomik değerinin yanı sıra yeniliklerin de yararını kanıtladı. 1937 yılında şimdi National Periodical adıyla anılan National Allied, tek bir izleğe yönelik ilk çizgi romanlardan birini, Detevtive Comics’i yayımladı.

¹⁸⁶ Mondello, 1976

¹⁸⁷ Skidmore, 1983

¹⁸⁸ Turow, 1985

¹⁸⁹ Gitlin, 1980

¹⁹⁰ Cantor, 1980, Gans, 1979, Gitlin, 1980, Tuchman, 1978, Turow, 1978-1982-1984-1986

¹⁹¹ Turow, 1984

¹⁹² Cantor, 1980, Gans, 1979, Gitlin, 1980, Tuchman, 1978

¹⁹³ Waugh, 1947

Çocuklara yönelik bir iletişim aracı olarak çizgi romanların uzun dönemli başarı göstereceği, 1938 yılında ilk super kahraman çizgi romanı yayımlanana kadar kesin değildi. Bu çizgi romana National Periodical'ın, Süpermen'in maceralarını yayımladığı Action Comics dergisiydi¹⁹⁴. Bunların başarısı Süpermen'in diğer alanlara sıçrayışıyla pekişti.

Çizgi romanlar, hareket üzerine kurulu olduklarından, günlük ve basit bir dil kullandıklarından ve iletilerini görüntülerle desteklediklerinden çocuklara hitap ediyordu¹⁹⁵. Bu dönemdeki çizgi romanlar, çocuklar hedef alınarak tasarlanıp basıldıklarından baskın kültürel değerleri iki nedenden meşrulaştırma eğilimi gösteriyorlardı:

1. Çizgi romanlar basılı yayınlar olduğundan, çocukların kolayca kavrayabilmesi amacıyla öykülerdeki olay örgülerinin ve kişilerin basitleştirilmesi, bu yüzden de gelişkin toplumsal eleştiriler sunulmaması. 1940' lar boyunca, çizgi romanlar basit izlekler üstünde durdu, iyi ve kötü çatışması gibi. Çocuklarca kimin iyi kimin kötü olduğunun anlaşılabilmesi için de açıkça belirgin kurallar üzerinden hareket edildi.
2. Çizgi romanların kendilerini çocuklara yönelik yayın addetmelerinden ötürü, bilhassa endüstri dışı eleştiriye ve baskıya maruz kalmalarıydı. O dönemler çizgi romanların ABD Anayasası' nın Birinci Madde' since korunup korunmadığı muğlaktı¹⁹⁶. Eğitimciler ve psikologlar hiç durmadan çizgi romanların çocukları yozlaştırıp yozlaştırmadığını tartışıyordu.

İlk dönemdeki, özellikle de 1940'lardaki çizgi romanlar üzerinden ikinci yapısal etki, endüstrideki temel örgütlenme ve bu basın yayın aracında yapımcılık düzeniydi. Süpermen karakterinin getirdiği ekonomik başarı üzerine super kahraman çizgi romanları endüstrisi bir anda çok büyük ölçekte gelişti¹⁹⁷.

1940'ların ortalarına gelindiğinde iş tanımları ve ücret çoktan belli kalıplara oturtulmuştu. Ne var ki, çizerler, senaristler ve editörler arasındaki sınırları belirlenmiş iş ayrımı, kimseye sanatsal yenilikler üretme ya da yapılan işte söz sahibi olma fırsatı vermiyordu. Özellikle ekonomik fayda gözetildiğinde, çizerler basit ve kolay üretilen içeriğe yöneliyordu. Ayrıca çizerlerin çoğu, hali vakti çok iyi olmayan ailelerden gelmiş, genç erkeklerdi ve ücretler düşük de olsa çalışmaya razıydılar¹⁹⁸. Sayfa başı iş yapıyorlardı. Sayfa ücreti ilk başlarda 15 dolar civarındaydı. Bu nedenle de hızla çalışmayı tercih ediyorlardı (Waugh, 1947). İşte bu etkenlerin tamamı, çizgi roman yaratıcılarının hızlı çalışmasına, olay örgülerinin, kişileştirmelerin ve çizimlerin sanatsal niteliği üzerinde durmamalarına yol açıyordu.

Bu dönemde çizgi romanların içeriğini etkileyen üçünü bir unursa II. Dünya Savaşı'ydı. Bu savaş yüzünden, Mihver devletler tehdidine karşı gücünü artırmak için, ABD' nin baskın toplumsal değerlerini ve kurumlarını sağlamlaştırması gerekiyordu. Çizgi romanlar da bu konudaki görevlerini yerine getirdiler. ABD' nin savaşa girişinden hemen birkaç yıl önce, 25 tane 'milliyetçi' super kahraman ortaya çıkmıştı¹⁹⁹. Savaş döneminde, çizgi romanların benzersiz iki okuyucu kitlesi oluşmuştu:

1. Anavatandaki çocuklar

¹⁹⁴ Jacobs, 1973

¹⁹⁵ Frank, 1970

¹⁹⁶ Jowett, 1976

¹⁹⁷ Waugh, 1947

¹⁹⁸ White, 1970

¹⁹⁹ Goulart, 1988

2. Cephedeki savaştan sıkılmış askerler

Bu yeni dönemin en iyi örneği EC Comics şirketiydi. EC Şirketi'nin açılımı yayımlanan çizgi romana göre, Eğitim ya da Eğlence çizgi romanları olarak değişiyordu²⁰⁰. Şirket super kahraman çizgi romanları yayımlamaya başlamamışsa da, kendine özgü politikalarının niteliği ve etkileri büyük ölçüde diğer çizgi romanlara da yansdı.

EC ilk olarak, çizgi roman üretimindeki teşvik unsurlarını değiştirdi. Gaines yaratıcıların 'yıldız' olduğu bir dizge oluşturdu ve sanatçılar okuyuculara tanıtıldı. Gaines, ikinci olarak iki geleneksel çizgi roman türünden, yani hayvanların kahraman olduğu daha saf mizahi çizgi romanlardan ve super kahraman çizgi romanlarından uzak durdu. Çünkü bunlar hem kısıtlayıcı hem de sonu baştan belli tiplerdi. EC Şirketi bunun yerine görece yeni ve erişkin okuyuculara yönelik üç çizgi roman türünün gelişimine katkıda bulundu:

1. Bilimkurgu/korku çizgi romanları
2. Savaş çizgi romanları
3. Yergi içeren mizah

EC korku çizgi roman serisi 1950'li yılların başında gerçekçilikle ilgileniyordu. Öykülerde kan ve dehşet alenen resmediliyor, öyküler şaşırtıcı bir sonla bitiyordu. Gaines'in yazarlara öğüdü şuydu: 'Fazilet her zaman galip gelmemeli'. Kurtzman'ca yaratılmış savaş çizgi romanlarında ise belgesel tarzı bir anlatım benimseniyordu. Sahte duygusallık içeren öykülerden uzak duruluyordu. Bu yaklaşım çok değil, beş yıl önceki savaş çizgi romanlarından çok farklıydı²⁰¹. EC'nin hiciv dolu yayını ise meşhur Mad dergisiydi. Mad, yalnızca sanatsal bir üsluba sahip olmakla kalmıyor, bir yandan öykülerde içeriği hemen yüzeyden yansıtıyor, bir yandan da Amerikalılar'ın hakim değerlerine meydan okuyordu. EC'nin gerçekçi sanat anlayışı, sonu tahmin edilemeyen öyküleri ve muhalif izlekleri, 1960'lı ve 70'li yıllarda underground çizgi romanlarının yaratıcılarına da esin kaynağı oldu²⁰².

EC Şirketi kültürel eleştirinin çizgi romanda ilk kez denendiği yayınlar yaptı. Ancak aynı zamanda çizgi romanları hakim değerlerin denetim aracına dönüştüren oluşum ada önyak oldu. Şirketin ön ayak olduğu bu denetim mekanizması, American Comics Magazine Association'du (Amerika Çizgi Romanları Derneği, CMAA). EC çizgi romanlarının gerçekçi çizgideki yayınlarını izleyen diğer yayıncılar da daha kaba bir üslupla korku öyküleri yayımlayınca, korku ile beraber 'suç' konulu çizgi romanlar da iyice tutulunca, halihazırda hissedilen ebeveyn derneklerinin, kilise derneklerinin ve eğitimcilerin baskıları, 1950'lerin başından itibaren daha da arttı²⁰³.

1960'ların hemen başında üç unsur endüstrinin yenilenmesine yardımcı oldu:

1. Batman televizyon dizisiydi. Dizinin başarısı çizgi romanların bir basın yayın aracı ve endüstri sahası olarak gelişmesine katkıda bulundu. Bugün çizgi roman karakterlerinin kar etme güçleri neredeyse astronomik boyutlara ulaşmıştır. 1968' de National Periodical dergisinin, işbirliği içerisinde çalışan şirketlerden oluşan, birleşik yapıdaki Warner Communications tarafından satın alınışı da buna işaret etmektedir. Lisanslamanın öneminin artması, Pazar payının en üst seviyeye çıkarılması için çizgi

²⁰⁰ Jacobs, 1973

²⁰¹ Jacobs, 1973

²⁰² Esren, 1974

²⁰³ Thompson, 1977

romanlardaki hakim değer yargılarının yansıtılışının arttırılması olarak da ele alınabilir.

2. Stan Lee'nin yaratıcı Marvel Çizgi Romanlar Şirketi Grubu'nun yükselişi. 1961 yılında Lee uzun süredir iştiğal ettiği yayın türünde deneyler yapmaya koyuldu. Bunun iki nedeni vardı. Birinci neden, çizgi roman alanındaki kısıtlamalar, uzun süren meslek yaşamını etkilemeye başlamıştı. İkincisi ise yazar olan Jack Kirby'dir. Lee, Kirby'nin maharetini değerlendirdi ve üretim sürecini değiştirmeye çalıştı. Geleneksel yazar/çizer ayırımını yıkmayı, yazar ve çizerlerin işbirliğini destekleyerek olay örgüsü, izlek ve karakterleri geliştirmeyi denedi. Marvel o zamanlar tabu sayılan konulara el attı. 1971 yılında çıkan bir Örümcek Adam sayısında, super kahramanın bir arkadaşının uyuşturucu bağımlılığı ele alınıyordu. Marvel' in getirdiği diğer yenilikler arasında, özgür düşünceli kadın karakterler²⁰⁴, bazen kahramanla düşmanın yer değiştirmesi²⁰⁵ ve devlet başkanının dahi şaibeli çıkabilmesi²⁰⁶. 60'larda ve 70'lerde pazara Marvel ve DC'nin hakim oluşu içeriğe fiilen kısıtlama getirdi. Durağan Pazar şartları yaratıcı süreci kalıplara sokma ve hakim değerlere yönelme eğilimi gösterir²⁰⁷.
3. Underground (yeraltı) çizgi romanlarının. 'comics' lerin ortaya çıkışı. Düzeni gerçekten temelden sorgulayan, hakim değerlerin sorunlara karşı sunduğu çözümleri, baskın kurumları sorgulayan bir çizgi roman türü gelişmişti. Çağdaş anlamdaki ilk underground çizgi roman, Jaxon'un 1963 yılında çıkarttığı God Nose (Snot Reel) çizgi romanıydı. Ancak türün bütün Amerika'da tanınması, Robert Crumb'ın 1967'de çıkan Zap Comix'i ile oldu²⁰⁸. Underground çizgi romanlarında merkezi öneme sahip iki nitelik vardır: Hakim değerlerin kurumlarına temelden muhalefet ve yetişkin okur kitlesi. Underground çizgi romanlarının yaratıcıları tamamen sanatsal özerkliğe sahiptir. Çoğu çizer öyküsünü kendisi çiziyor ve kendisi düzenliyordu.

Underground çizgi romanları, şimdiki çizgi roman endüstrisinin üretimine, dağıtımına ve satış sahasına dikkate değer üç değişim getirdi:

1. Üretim sahasında olan değişim, Marvel'in ve DC'nin endüstriye hakimiyetini sarsacak bağımsız şirketlerin oluşumuydu. Bu bağımsız şirketler, underground çizgi romanlarının ve önde gelen şirketlerin kurumsal felsefelerini bir araya getirdi.
2. Bu tür sayesinde çizgi romanların dağıtım düzeni yenilendi. Yakın zamana dek, çizgi romanların dağıtımı, büyük boy dergiler gibi, diğer dergilerin de dağıtımını yapan kurumların elindeydi. Şu anda ise çizgi romanları ve ilgili diğer ürünleri dağıtan dağıtımıcılarla satış noktalarına ulaşmaktadır²⁰⁹.
3. Çizgi romanlara özel yeni satış noktaları ve pazarlar oluşmasına ön ayak olundu. Senaryoda ve çizimde sanatsal nitelik önemsleniyor.

DC, bu etkilerden sonra ilk kez yaratıcıların özerkliğe sahip olmasının kurumsal değeri olduğunun üstünde durmaya başladı. Eski düzende yaratıcılık editor denetimindeydi. DC'nin bunu gerçekleştirmesinin belirtileri iki şekilde belli olur:

²⁰⁴ Coulson, 1977

²⁰⁵ Daniels, 1971

²⁰⁶ Durumu öğrenince Kaptan Amerika'yı dehşete düşüren olayların işlendiği bu öykü dizisi, ne tesadüftür ki Watergate skandalından önce başlamıştır.

²⁰⁷ Turow, 1982

²⁰⁸ Esren, 1974

²⁰⁹ Christman, 1984

1. Superman karakterini yenilemesi, 'yaşlanıp yıpranan karaktere yeni can katması umuduyla' yazar ve çizer John Bryne'i işe alması.
2. Frank Miller. Miller Batman: Kara Şövalye dizisini hem yazdı hem çizdi. Kara Şövalye ise, şiddetin kol gezdiği, geleceğin yoz ABD'sinde, yolun yarısına ermiş, hayattan soğumuş bir Batman' in betimlendiği, pahalı da olsa çok tutulan bir dizi oldu.

Çizgi romanların içeriğine yönelik endüstri etkisi çok sayıda ve çeşitli, ama bir o kadar da çelişkilidir. Yeni yetişkin pazarı gibi bazı unsurlar temelde kültürel eleştiriyi teşvik eder görünebilir, lisans satışının artması gibi diğer unsurlarsa, hakim değerlerin ve bakış açılarının meşrulaştırılmasını sürdürebilir. Bu unsurlar elbette ileride ne olacağına dair kesin işaretler değil, dahası, bu basın yayın aracında, bazı durumlarda, kültürel eleştirilerin, baskın değerlerle birlikte sunulabileceği unutulmamalıdır. Kültürel eleştiri seviyesi görelidir. Yani bağımsız yayıncılar, üretimde risk almaya gönüllü gözükseler de, 1960'ların underground yayınlarına kıyasla hala kısıtlanmış durumdadırlar.

3.1.Kapitalizm Sonrası Çizgi Roman

Çizgi roman, bir anlatım aracıdır ve bu araçla, tıpkı sinemacıların, ressamaların, öykücülerin, şairlerin ve romancıların yaptığı gibi hayata dair her şey ifade edilebilir.

Pek çok çizgi roman şiddet içerir, gerçek hayatı yansıtmaz. Ama aynı şeyleri sinema, televizyon ve roman için de söyleyebiliriz. Sinemanın bu bağlamda tartışıldığı pek görülmemiştir. Günah keçiliğini daha çok çizgi roman ve televizyon üstlenmiş durumdadır.

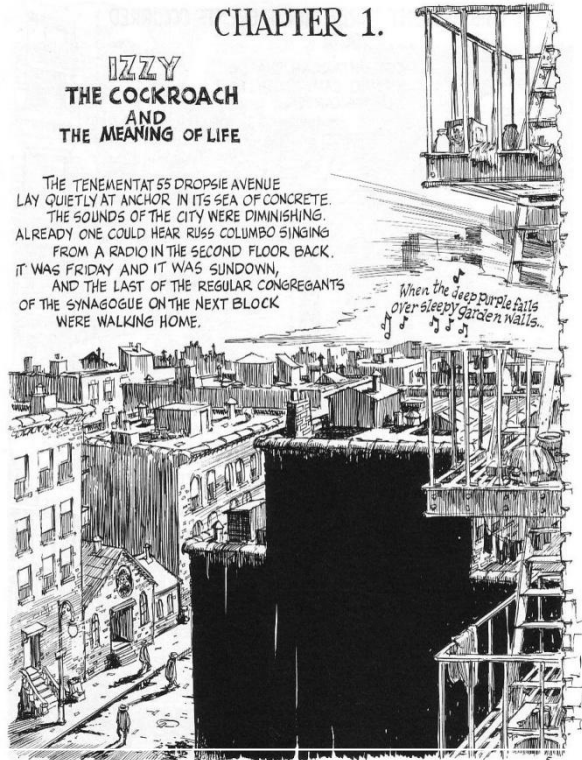
Romana gelince, özellikle de muhafazakâr İngiliz toplumunda, ilk ortaya çıktığı 18.yüzyılda bayağı bir gümbürtü koparmıştır. Dönemin bağnazlarına bakarsak roman gerçekleri iletmediğine göre yalanlardan oluşmaktadır ve yalan söylemek, yalana ortak olmak ve onu yaygınlaştırmak şüphesiz kötü bir şeydir. 18.yüzyıl yazarları sırf böylesi dogmatik ve dar görüşlü eleştirilerden korunmak için romanlarını gerçekmiş gibi sunmuşlar ve kitaplarının ahlaki yönlerini vurgulamışlardır. Örneğin, çoğu insanın eğlenceli bir macera olarak bildiği Robinson Crusoe, 1719 yılında yazarın uzun uğraşları sonucu, Yorklu Denizci Robinson Crusoe' nun Yaşamı ve Olağanüstü Şaşırtıcı Serüvenleri adıyla yayınlamıştır. Romanın bu uzun ismi gerçeklik iddiasındadır. Bu iddia, kesinlikle bir savunma stratejisi olarak, önsözde bir daha vurgulanmıştır. Daniel Defoe önsözü şöyle bitirir: "Yayımcı bu öykünün düpedüz gerçekleri aktardığı inancındadır. Uydurma izlenimi verecek hiçbir şey yoktur burada: Uydurmadır diyen varsa okurun eğlendirilmesi ya da eğitilmesi yönünden, bununla yitirilen hiçbir şey olmayacaktır. Bundan dolayı yayımcı, bu öyküyü yayımlamakla dünyaya büyük bir hizmette bulunduğu kanısındadır"²¹⁰.

Roman bugün artık ahlaki zeminlerde tartışılmamaktadır. Bu mesele en geç 19.yüzyılda çözülmüş ve kuramı, farklı eleştiri yöntemleri, politika ve poetikasıyla roman sanatsal bir ifade biçimi olarak tescillenmiştir. Bu yüzden belki de çizgi romanın savunmasını zamana bırakmak en iyi yöntem olacaktır. Yine de çizgi romanın çoğunlukla göz ardı edilen bir yönüne dikkat etmek gerekir: Çizgi romanlarda sergilenen toplumsal duyarlılık. Burada toplumsal duyarlılıkla kast edilen, örneğin, Zagor'un sözüm ona Kızılderili-Beyaz barışını sağlaması, Tommiks'in iyiye yardım edip, kötüyü cezalandırması değil. Savaş, adaletsizlik, ırkçılık, cinsel ve ekonomik sömürü gibi toplumsal sorunların zaman zaman değinilerek ortaya çıkan hoşluklar değil de, çizgi romanın asıl meselesi haline gelmesidir. Bu da daha çok grafik romanlarda görülmektedir.

İlk grafik romancı olarak kabul edilen Will Eisner'in çalışmaları bile ciddi toplumsal konular içeriyordu. A Contract with God (Tanrı'yla Sözleşme) ve A Life Force (Yaşam Gücü)

²¹⁰ Defoe, Daniel. Robinson Crusoe. çev. Akşit Göktürk. İstanbul: YKY. 1997

çalışmalarında çocukluğuna geri dönüp, 1930 ve 40'lı yıllarda Bronx gibi kenar mahallelerdeki Yahudiler'in hayatına ışık tutuyordu. Geleneksel Yahudi hikâyelerine benzetilen bu çalışmalarda, bir yandan sıcak insan hikâyeleri anlatılırken, bir yandan da 1930'lu yıllarda Amerika'nın yaşadığı büyük ekonomik krizin sıradan insanların hayatına getirdiği sefalet, açlık ve bitmez tükenmez mücadele irdeleniyor. Through the Heart of the Storm (Fırtınanın Yüreğine Doğru) II. Dünya Savaşı sırasında Naziler'e karşı savaşıırken bile Amerika'da gizli den gizliye yürütülen Yahudi düşmanlığıyla ilgilidir. Last Day in Vietnam (Vietnam'da Son Gün) II. Dünya Savaşı sırasında asker olan Eisner buradaki yaşadıklarını ve daha sonra P. S. Magazine için çalışırken yaptığı cephe gezilerinde gördüklerini altı öyküde birleştiriyor ve ortaya kimileyin komik, kimileyin yürek burkan manzaralar ve portreler çıkartıyor.



Resim 164. A Life Force, Will Eisner, DC Comics, New York, 1983-84-85-88-95.



Resim 165. A Life Force, Will Eisner, DC Comics, New York, 1983-84-85-88-95.

Will Eisner, ilk grafik romancı olarak nerdeyse türün standartlarını belirlediğinden olacak sonraları pek çok sanatçı onun gibi toplumsal konulara eğilmiştir. Örneğin Bryan Talbot'un One Bad Rat (Kötü Bir Şıçan), Phoebe Louise Adams Gloeckner'in Like A Child's Life (Bir Çocuğun Yaşamı Gibi) ve Debbie Drechsler'in Daddy's Girl (Babacığın Kızı) cinsel taciz konusunu işliyor. Judd Winick'in Me and Pedro (Pedro ve Ben) adlı grafik romanı Pedro adında on sekizlik bir AIDS hastasının gerçek yaşam öyküsünü anlatırken, Harvey Pekar ve karısı Joyce Brabner, Our Cancer Year'da (Kanser Yılıımız) Pekar'ın kanser olduğunu anlamasından sonraki bir yılda yaşadıklarını açık yüreklilikle okurla paylaşıyorlar. Ho Che Anderson ise Martin Luther King'in hayatını çizdiği King grafik romanlarıyla, hem Amerika'da siyahların verdiği insan hakları mücadelesine hem de bir insan ve lider olarak Martin Luther'e bir kez daha dikkat çekiyor.

Grafik roman çoğunlukla yetişkinler için üretildiği için, kendini herhangi bir konu ya da biçimle kısıtlamayıp roman gibi hayatın her alanına bakmaktadır. Dolayısıyla grafik romanlar ırkçılıktan cinsel tacize, tarihten geleceğe, pornografik anlatımdan belgesele uzanan geniş bir spektrumda var olurlar. Yine de öyle görülüyor ki grafik roman, savaş konusuna ayrı bir önem veriyor. Kimi grafik roman sanatçıları, kendilerine dünya çapında şöhret getiren

çalışmalarında ya doğrudan kendi yaşadıkları ya da başkalarının aktardığı şekliyle savaşın korkunç yüzünü gösterirler.

Savaş konulu grafik roman dendiğinde ilk akla gelen Art Spiegelman'ın Maus serisidir. A Survivor's Tale: My Father Bleeds History (Savaşzedenin Öyküsü: Babamın Kan Revan Tarihi) ve A Survivor's Tale: And Here My Troubles Began (Savaşzedenin Öyküsü: Ve İşte Dertlerim Başladı) başlıklı kitaplar, II. Dünya Savaşı'ndan ve Auschwitz'den sağ kurtulmayı başaran baba Vladek Spiegelman'ın oğlu Art'a anlattıklarından oluşuyor. Art Spiegelman bu trajik öyküyü anlatırken Polonyalılar'ı domuz, Yahudiler'i fare, Amerikalılar'ı köpek ve Naziler'i kedi olarak resmetmiştir. Kitabın başına Hitler'in 'Şüphesiz Yahudiler bir ırktır ama insan değildir' sözünü koymuştur.

II. Dünya Savaşı'ndan en çok etkilenen iki ulus Yahudiler ve Japonlar'dır. Yahudiler'in yaşadıklarını Spiegelman çizmiştir. Japonya'da yaşananları ise Keiji Nakazawa. Nakazawa, 1972-1973 yılları arasında Japonya'nın en büyük haftalık çizgi roman dergisi Shukan Shonen Jampu'da yayınladığı Hadeshi no Gen'i (Yalınayak Gen) daha sonra kitap haline getirmiştir. Nakazawa, bir çocuk olarak doğrudan kendi yaşam deneyimlerini kullanarak altı yaşındaki Gen Nakaoka'nın gözünden Japon toplumunu ve politikasını, savaş sırasındaki gündelik yaşamı, bombadan sonraki kargaşa ve acıları, hayatta kalmak için sefalet ve zorlukları anlatıyor.

Nisan 1945'te başlayan öykü, bombadan dokuz gün sonra, Amerikalılar'ın Japonya'ya bombanın tahribatı değerlendirmek ve Hiroşima'yı 'yeniden yapılandırmak' için gelmeleriyle bitiyor.

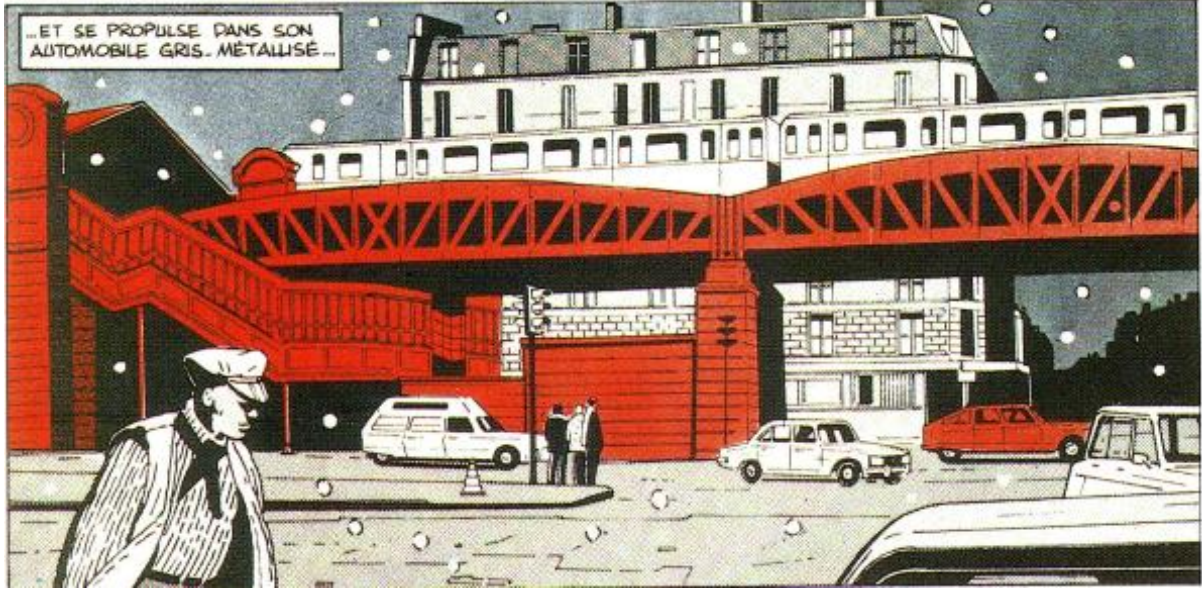
Bir diğer önemli çalışma ise 1978 tarihli Comanche Moon'dur (Komançi Ayı). Amerikalı çizgi romancı Jack Jackson, Comanche Moon' da Teksas Komançileri lideri Quannah Parker'ın beyazlara karşı verdiği çok yönlü savaşı anlatıyor. Soylu vahşi veya ilkel savaşçı gibi egzotik klişelerinden uzak duran Jackson'ın çalışması, adeta tarihsel bir belge. Çizer 'Kitapta yeni bir şey yok, sadece olanlara Kızılderilerin bakış açısından yaklaştım' diyor. Yine Amerikalılar'ın varolan bir kültürü yoketme ve üzerine yeni bir kültür kurma çalışmalarını eleştirel bir dille işleyen Gianfranco Manfredi tarafından yaratılan Magnito Vento'yu (Büyülü Rüzgar) sayabiliriz. Amerikalılar'a karşı köklerini ve hayatlarını koruma konusunda savaş veren Oturan Boğa (Tatanka Iyotake) ve Çılgın At arasında, Amerikalılar ve Kızılderililer tarafından oluşturulan barış anlaşmasını, her ne şekilde bu Kızılderililer'e sadece yaşama şansı vermiş olsa da, korumaya kararlı bir karakter olarak Büyülü Rüzgar'ı görüyoruz.

Tüm çizgi roman kahramanlarında genelde olduğu gibi bir yardımcı bulunmaktadı. Bu doğruları araştırma ve sonuçta çözüm yarmak için yaratılmış bu karakter, en azından onun kadar uçuk ve sıradışı bir çizgisi olan, gazeteci Poe'dur. Poe tamamen Edgar Allen Poe'dan alıntılanarak romana sokulmuştur. Soyut bir dünyada tamamen mantık dışı işleyen Kızılderili soykırımlarını irdelemek anlamında Poe'nun kullanılması oldukça yaratıcıdır. Bir diğer kahraman, daha doğrusu anti kahraman ya da standart bir izlek birey olarak Giancarlo Berardi yarattığı Ken Parker'ı görürüz.

Joe Kubert'in Fax from Sarejevo (Saraybosna'dan gelen Faks) ya da Joe Sacco'nun Palestine (Filistin) ve bu kitabın devamı olan Safe Area Goradze (Güvenli Bölge Goradze) çalışmaları, çizgi romancıların yeni savaşlar yaşandıkça, yeni kitaplar çizip tepkilerini dile getirdiklerini ve getirmeye devam edeceklerini gösteriyor. Savaşa ya da insanlığın yüreğini sızlatan herhangi bir soruna tepki göstermek soylu bir davranış olsa da çizgi romanı sadece toplumsal sorunlara eğildiğinde kayda ya da saygıya değer bulmak yanlış olur. Çizgi roman bir ifade aracıdır ve bu araçla hayata dair her şey ifade edilebilir. Tıpkı sinemacıların, ressamaların, öykücülerin, şairlerin ve romancıların yaptığı gibi.

3.2. Çizgi Romanda Psikoloji, Karakter Analizi ve Mekan Kurgusundaki Yeri

Psikanaliz, disiplinlerarası bir ilgiyle hayatın her alanına, gündelik yaşama, popüler kültüre ve ikonlara bakıyor.



Resim 166. Andy Gang. Joyeux Noel Pour Andy Gang, Montellier, Humanoides Associoes, 1981.

Tisseron, çizgi romanın psikolojik yönden incelenmesinde üç ayrı yapıyı birden incelediğini açıklar: Kahramanların öyküsü ve gelişimi, yapıtın gelişimi ve yaratıcının öyküsü. Önce şunu öne sürer: Hergé, birçok çizgi roman sanatçısının yaptığı gibi Tenten'i bir ikili üzerinde kurgulamıştır. Yani bir kahraman ve bir yan karakter. Ancak bu ikili, yapıtın gelişimi boyunca değişir ve farklılaşır. Ona göre 1930-1940 dönemi Tenten ve Milou, sonraki dönem ise Tenten ve Kaptan Haddock birlikteliğine dayanmaktadır. Asterix ve Hopdediks (Obelix), Zagor ve Çiko vb... Ancak bu Tenten'de daha belirsiz ve sofistikedir: Firavunun Puroları'nda bilgin Philémon Siclone'a mezarın yerini gösteren papirüsü, Raca'ya kaçırılan oğlunu bulup getirmesi, Mavi Lotus'ta Profesör Wang'ın oğlunu deliliğinden kurtarması ve babasını tanımasını sağlayarak baba-oğul arasındaki ilişkiyi yeniden kurması, Ottokar'ın Asası'nda bilgin Halambiuque'nin yitirdiği seminer notlarını bulması, gene aynı albümde Muskar XII'nin yitirdiği Sildavya Hanedanı'nın kraliyet esasını bulması ve Kara Altın'da Emir Ben Kalish Ezab'ın kaçırılan oğlunu bulması gibi... Küçük bir izciyken "Meraklı Tilki" olarak tanınan Hergé, İtalya, İsviçre ve Avusturya'yı gezme olanağı bulmuştu. Bu dönemde farklı kültürlerle ilgi duymaya başlamıştı. Çocukluğunun bu dönemi Tenten'in yaratımında da çok etkili olmuştur. Nitekim Tenten son macerasına kadar (Castafiore'nin Mücehverleri hariç) sürekli bir yerden bir yere dolaşmıştır.

Freud'un bilinçdışının zamansızlık kavramı, çocuklukta bastırılan korkuların ve arzuların ya da bütün deneyimlerin, bastırma nedeniyle bugünün sürekliliğinden koparıldığı, bireyin gelişimine katılmadığı ve sonraki deneyimlerinden ve gelişiminden etkilenmediği anlamına gelir. Bunlar, şiddetlerini ve özgün niteliklerini aynen korur. Bu teori, klinikteki saplantı kavramının temelidir.

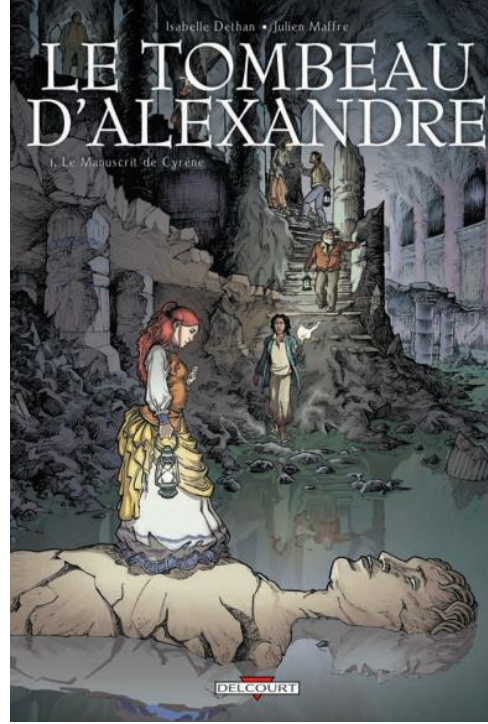
Gerçekliği değiştirme umudu olmadığı zaman bile zihnimiz olanı değiştirmek ve ilerlemek için yeni yollar arar. Bilgelik, gerçeği ne zaman kendi isteklerimize göre

biçimlendirebileceğimizi, değiştirilemeyecek olanı ise sakın bir şekilde kabullenmemiz gerektiğini bilmektir. İnsan olarak ortak bir sorunumuz var. Neredeyse hepimiz mutlu olmak için dünyaya geldiğimize inanıyoruz. Bu, dünyaya yabancılaşmamıza ve onu çelişkilerle ve sorunlarla dolu bir yer olarak görmemize yol açıyor. Ancak gerçekte dünya, insanların mutlu bir yaşam sürmeleri için tasarlanmış bir yer değildir.

Resim 167. Persepolis, Marjane Satrapi,
L'Association, 2001.



Resim 168.
Le
Tombeau
D'Alexandr
e, Isabelle
Dethan,
Julien
Maffre,
Histoire &
Histoires,
2008.



Psikoloji, bilim olarak ortaya çıktığından bu yana birçok farklı alana esin kaynağı olmuştur. Sinema, edebiyat, resim, müzik gibi pek çok duyuya hitap eden sanat dalları içinde psikolojik çözümlerler çokça yer almıştır. Sonuçta bütün bu sanat dalları "insan"ı ele alır, insanı ele alan herhangi bir eserde bireyin yalnızca fiziksel görünümü ya da biyolojik işleyişi değil, zihinsel süreçleri, ruhsal çalkalanmaları, kişisel özellikleri (mizacı ve karakteri) de çok önemli bir yer tutar. Geçmişle kıyaslandığında son dönemlerde öne çıkan eserlerde, özellikle polisiye türünde, bu özellikler bir adım öne çıkıyor. Artık parmak izi sürmek, saç teli aramak ya da suçlunun nasıl görüldüğüne odaklanmak yerine nasıl düşündüğüne, ne türden kişilik özelliklerine sahip olduğuna, nasıl bir gelişim süreci geçirdiğine ve geçmişine yoğunlaşıyor. Bu değişimi çizgi roman evreninde görmemek şaşırtıcı olurdu. Kahraman ya da anti-kahramanın, kötü ya da iyi olsun, kararlarını etkileyen geçmiş yaşantıları, geçmiş öğrenmeleri olduğunu görüyoruz. Kahramanların korkuları, yüzleşmekten korktukları anıları, fobileri ve zayıflıkları var artık.

Julia'nın maceralarında genel olarak, Sigmund Freud'un kurucusu olduğu psikanaliz akımından oldukça yararlanılıyor. Suçlar, suça eğilimli kişiler genellikle geçmiş yaşantılarındaki eksiklikler ile bulunuyor.

Psikanaliz ekolüne göre ödipal dönem her çocuğun yaşadığı, sağlıklı çözümlenme sayesinde atlatılan bir dönem. Bu dönemi atlatmanın, bu kompleksi çözümlenmenin yolu ise aynı cinsteki ebeveyn ile özdeşim kurmakla oluşuyor.

Üç ayrı yönden bu kişilik bozukluğunu ele almak mümkün:

- **biyolojik** bakış açısı. Bu, beyin zarımızın (cerebral cortex) ön lobundaki, geleceği planlayan ve ahlaki değerleri belirleyen alanda bir bozukluk olabileceği fikrine dayanıyor. Bu görüşün yansımalarına serüvende rastlamıyoruz ya da herhangi bir sinirsel bozukluktan söz edildiğini görmüyoruz.
- **yaklaşım psikolojik** bakış açısı. Buna göre, anti-sosyal kişilikler ya da psikopat kişiler, korku ya da endişe hissetmiyorlar, amaçlarına yöneldikleri zaman herhangi bir olumsuz sonucu önceden düşünmüyorlar.
- **sosyal-kültürel perspektif**, yani aile ortamı, sosyalleşme deneyimleri gibi daha çevresel faktörler. Burada ailenin tutarsız disiplin anlayışı temel alınıyor.



Resim 169. Ardeur
Berlin Strasse, A.
Varenne, Albin Michel,
1983.



Resim 170. Bob Fish,
Chaland, Humanoides
Assoices, 1981.



Resim 171. Blake et
Mortimer. 3 Formules
Du Professeur Sato,
Jacobs , Lombard,
1977.



3-6 yaşlarını kapsayan ve psikanaliz ekolünde ‘fallik (phallic) dönem’ olarak adlandırılan dönemde, kişinin cinsel yönelimi, seçimleri ve cinsel farkındalığı gerçekleşiyor. ‘Nesne ilişkileri’ (object relations) dediğimiz bir bağlanma da yaşanmadığı için (bu nesne genellikle annedir, ikinci macera Sevgi Nesnesi).

Yanlış bellekler yaratmak mümkün, olmamış şeyleri olmuş gibi hatırlamak ya da olanları çarpıtılmış biçimde hatırlamak da mümkündür²¹¹. Çizer ve senaristlerin bu dönemde yaşadıkları, dünyayı algılayış şeklini şekillendirmektedir.

Anomali²¹², hezeyan²¹³, amnezi²¹⁴, mnemonik²¹⁵ şekillerde kişilik sorunları açığa çıkabilmekte ve yaratılan hikayeleri dolayısıyla mekanı şekillendirebilmektedir. Karakterle bütünleşen okuyucu mekanı artık çizgi roman karakterinin gözleri ile algılamaya başlar.



Resim 172. Wanted, Mark Millar, J.G.Jones, Paul Mounts, Contrebande, 2008.

Resim 173. Veillee Funebre, Martine Muller, Jerome Lereculey, Terres De Legendes, 2009.



"Onbeş yaşında bir Kaptan"da gördüğümüz Okyanus adaları, resifler, yerli ahali romancının uydurması değildi, oraları gezip dolaşmış gemicilerin, misyonerlerin ve tacirlerin bizzat görüp anlattıkları realiteye dayanıyordu. Dumas'nın tarihi romanlarda, mesela Üç Silahşorlarında, bütün XVII. asır Fransa'sı, tarihi hakikate uygun manzarası ile canlanıyordu. Çocuk kafası, bu romanlarda maceradan maceraya atlarken, sayfalar boyunca karşılaştığı hakikatlerle beslenebiliyordu.

Amazon nehrinin ağaçlıklı sahillerini, balıkçı gemisine saldıran balinaları adalarda oturan yerli halkın incecik piroglarını, ekmek ağacını, kaplan tuzağını biz hep bu resimlerde

²¹¹ Loftus, Hyman & Billings'in bu konuda ayrıntılı araştırmaları var.

²¹² Normalden belirgin ölçüde sapma olsa da hastalık-patoloji haline gelmeme

²¹³ Gerçeğe uymayan düşünceler, hezeyanları olan kişiler bu düşüncelerine inanmaya devam eder, örneğin biri beni takip ediyor, beni zehirleyecekler gibi

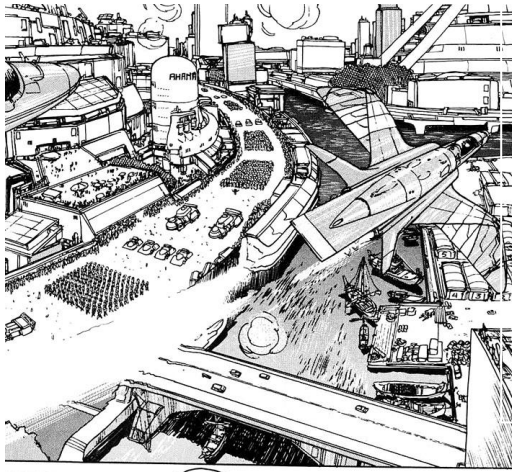
²¹⁴ Eski olayları hatırlamakta ve yeni olayları öğrenmekte/bellekte tutmakta zorlanma

²¹⁵ Hatırlamaya yardımcı strateji kullanımıdır. Bu terim Eski Yunan' da 'Bellek Tanrıçası' olarak bilinen "Mnemosyne"den gelmektedir.

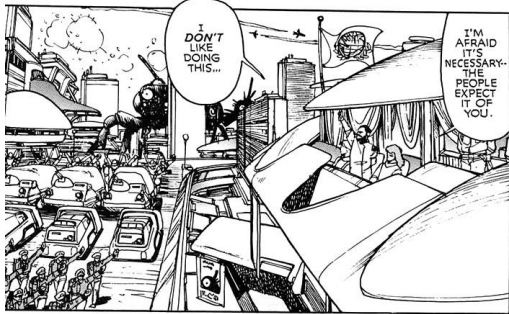
seyrederiz. Bu resimleri yapanlar, insanların kıyafetini ve tabiat manzaralarını, hakikatte olduğu gibi aksettirmeye gayret ederlerdi. Nitekim çok sonraları mufassal coğrafya kitaplarını karıştırmak fırsatını bulduğumuz zaman, bu roman resimler ile asılları arasındaki benzerliğe hayran kalırız. Tarihi resimlerde de hakikate uymak endişesi hâkimdi. Mesela XVII asrın kadın kıyafetleri, evler ve sokaklar, kilise veya panayırlarda toplanan halk, romanlara hakiki manzara ve ölçüleri içinde girerdi.

Fakat ilk büyük harbi takiben çocuk edebiyatı, hudut ve ölçü tanımayan bir kazanç hırsının kurbanı olmaya başladı.

Son zamanlarda yapılan bir araştırma neticesinde, Fransa'daki çocuk suçlulardan yüzde seksen sekizinin bu çeşit neşriyatın bağımlısı olduğu anlaşıldı. Amerika'da resimle roman nevini geniş şekilde sanayileştirmiş olan magazin sahipleri, nihayet insafa gelerek neşriyatlarına terbiyevi bir mahiyet vermek üzere istişari bir komite teşkil ettiler. Nihayet Birleşmiş Milletlerin terbiye, ilim ve kültür teşekkülü olan Unesco da bu davayı ele aldı.



Resim 174. Applesed volume 2 'Prometheus Unbound', 'Zero Hero', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.



Resim 175. Abara.



Roman ya da öykü yazarının başarısı bir anlamda onun kurma(ca) yeteneğine de bağlıdır. Sanatçının yaratıcılığı ve düş gücü gibi özellikler yazın yapıtının kalitesini artırır, onu benzerlerinden farklı kılmaya yarar. Bu çizgi romanlarda da böyledir. Martin Mystere gibi farklı gerçekliklerin, değişik kurgulamaların sergilendiği bir çizgi romanda, senaristlerinin edebiyata olan bakışını inceleyebilmekteyiz. Zagor'un bir macerasında Edgar Allan Poe'nun bizzat rol almasından çok daha zengin örnekler Martin maceralarında sık sık görünür. Martin' in erken dönemine ait bir macera olan "Dünyanın Sınırındaki Ev" daha sonraki maceralarda olacakların ipucunu verir bize. Bu öyküde Martin ve Java başka boyutlara geçişi sağlayan ve dışarıdan bakıldığında normal bir ev izlenimi veren ancak içindeki şizofrenik iç mimari nedeniyle hayli marifetli olan bu meskende korkunç olaylar yaşarlar. Üstelik evin özellikleri bu kadar da değildir: Bir zamanların ünlü korku yazarı H. P. Lovecraft bu evde yaşamıştır.

Ünlü yazar Jonathan Swift bilindiği gibi Gulliver'in başından geçenleri hikâye etmiştir. Onun devler ülkesinde ve cüceler ülkesinde yaşadığı inanılmaz serüvenler dünya edebiyatında hak ettiği değerde meşhurdur. Martin "Lilliput'a Dönüş" macerasında, bu konuyu da işlemiş ve aslında Swift'in bir uzaylı olduğunu ve gezegenimize sürgün olarak geldiğinde o muhteşem romanlarını yazdığını ortaya çıkarmıştı. Swift' in uzaylı olduğu aşırı bir önerme sayılsa da, daha naif ve tahammül edilebilir örnekler de yok değildir Mystere maceralarında. "Yeraltı Mezarları" öyküsünde bizzat William Burroughs Martin'i ziyaret eder örneğin. Yazarları ve edebiyat ürünlerini deformasyon yoluyla dilediği şekilde yoğurabilen senaristler ustalıklarını "Sherlock Holmes'un Dönüşü" adlı macerada bir kez daha sınarlar. Bu karmaşık ve uzun hikâyede tersyüz etme metodu uygulanmış, yazar Conan Doyle yayıncı, Sherlock Holmes ise gerçekten yaşamış ve başından geçenleri yazan biri olarak gösterilmiştir. Örnekleri çoğaltmak mümkündür. "Olmayan Ülke" adlı macerada Martin Mystere Peter Pan'la tanışır. Onun yaşadığı ülkeye gider. Masal kahramanları yüzyıllardır Londra'nın göbeğinde yaşıyorlardır ve kimse onların farkında değildir.

Martin Mystere maceralarındaki yazarlara ve edebiyat ürünlerine bakışın en ilginç varyantlarından biri de Arjantinli ünlü yazar Jorge Louis Borges'in yer aldığı "Alef" adlı maceradır. İlginç olmasının nedeni bu macerada herhangi bir deformasyon ya da gerçeği tersyüz etme metodu uygulanmamış tam tersine her şey gerçek hayatta olduğu gibi anlatılmıştır.

Kurmaca çeşitli metotlarla tersyüz (ya da deforme) edildiğinde ortaya çıkan ürün mutlaka ve mutlaka orijinali olmadan bir değer ifade etmez. Konularıyla dünyamızın kültürel geçmişinden beslenen Martin Mystere aynı zamanda bize bir ayna tutuyor. O ayna normal bir ayna değil elbette, hiçbir zaman salt gerçeği göstermez.

3.3. Çizgi Romanda Tüketim Sorunsalı

1980'li yıllarda yürütülen global ekonomik yeniden yapılanma planları değerlendirildiğinde, Batı'ya benzer bir şekillenmenin az gelişmiş ülkelerde de gerçekleştiğine tanık olunmakta. Merkez-çevre ilişkilerini doğuran etkenler, gerek merkez gerekse çevre ülkelerde kapitalizmin bir çelişkisi olarak ekonomik, siyasal, toplumsal ve özellikle kültürel alanlarda varlığını hissettirmektedir. Her ne kadar kapitalizm, belli dönemlerde önemli buhran ve çelişkilerle karşı karşıya kalsa da, bu sorunlar yumağının içinden çıkmasını bilmiştir. Bu da, aslında kapitalizmin kendi evrim sürecinde dayandığı ideolojik arka plan açısından pek de yadırganmayacak bir durum doğurmuştur.

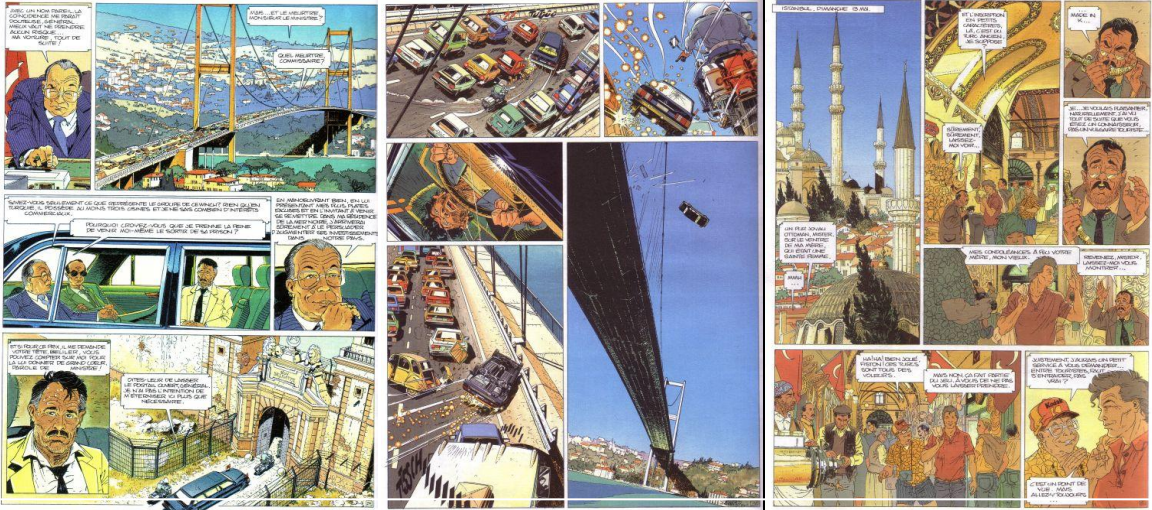
Türkiye'de 1980'li yıllarla başlayan ve günümüze uzanan benzer bir süreç, tüketim kültürü ideolojisinin ivme kaydettiği, toplumsal sınıflar arasında tüketimin içselleştirildiği ve tüketme aracılığıyla yeni kimlikler kazanma yönünde çaba harcandığı yıllar olmuştur. "Hep fazla, daha fazla" tüketme peşinde koşan kitlelerin tüketim arzuları hiçbir zaman sonlanmayan bir süreç olarak toplumda yaygınlık kazanmıştır²¹⁶. Öte yandan, toplumsal sınıflar içerisinde tüketim aracılığıyla bir üst sınıfa geçiş ve yeni kimlikler edinme çabaları hızla yayılmıştır.

Bourdieu'ya göre²¹⁷, ekonomik açıdan belli bir birikime ulaşmış yeni zenginler, "gösterişçi tüketim" bağlamında toplumsal yapıda kendilerini farklılaştırmaya çalışmaktadır. Kültürel sermayeleri, ekonomik sermayeleri ile karşılaştırıldığında yoksul kalan bu kesimin hayat tarzları, benimsedikleri tüketim anlayışları ile bağlantılı olarak "Televole Kültürü"nü

²¹⁶ Baudrillard, Jean, Tüketim Toplumu, çev. Hazal Deliçaylı-Ferda Keskin, 1997, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

²¹⁷ Bourdieu, Pierre, Social Space and Symbolic Power içinde 'The Polity Reader in Cultural Theory', Oxford Polity Pree, 1994, s.111-120.

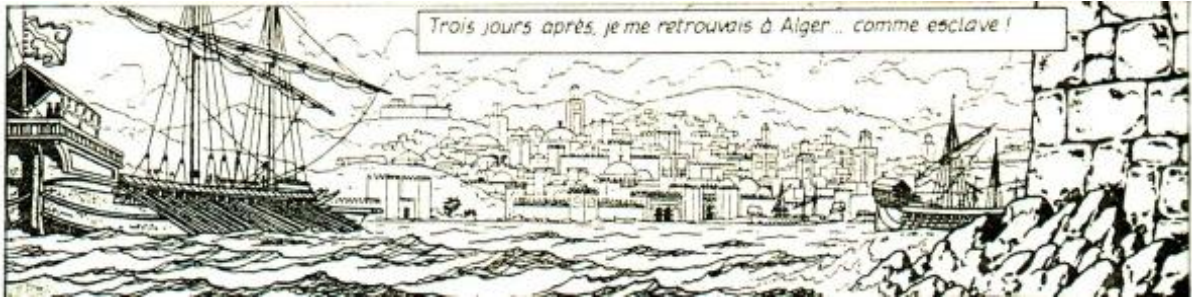
doğuşuna neden olmuştur. Bu kültürün iki görünen yüzü vardır: Bir yanda çok fazla kazanan, dönemin doğasına uygun olarak hızla sınıf atlamak isteyen ve beraberinde "amaçsızca" çok tüketen bir kesim bulunmakta, diğer yanda ise açlık sınırında yaşayan ülkenin büyük kesimi "Öteki Türkiye"yi oluşturmaktadır.



Resim 176-177-178. Largo Winch - L'Heritier - Philippe Francq, Jean Van Hamme - Dupuis

Bu ikili yapı içerisinde, İstanbul'a göç eden ve ancak kentin varoşlarında yaşama imkânı bulabilen alt sınıflar ile yeni zenginler arasındaki uçurumun psiko-sosyal yönü olan bir derinlikten söz edilebilir: Bu da bir yok sayma ya da görmezden gelme olarak tanımlanabilir. Başka bir deyişle, taraflar arasında bir "ötekileştirme" yaşanmaktadır.

Gerek İstanbul'un yerlileri gerekse yeni zenginler tarafından köyden kente gelerek hayat mücadelesine giren kesimler kamusal alanın istenmeyenleri olarak ilan edilmiştir.



Resim 179. Vasco. Prisonnier de Sultan, Chaillet, Lombard, 1984.

Amerikan siyaseti, gerek Hollywood sinemasında, gerekse çizgi roman sayfaları arasında her zaman kendine yer bulmaktadır. Çoğu zaman 'biz kendimizi eleştirebiliyoruz, bizde özgürlük var' diyebilir görünen dünya jandarması Amerika, özeleştirme yapabiliyor olabilmeyi bir silah olarak kullanıyor, dünyaya medeniyet cakası satmaktadır. Amerika, çizgi roman vasıtasıyla a-politik bir gençlik yaratmanın yollarını arayarak, edilgen bir gençlik için türlü numaralar denemektedir.

Demir Adam ve diğer kişiliği olan Tony Stark'a karşı protesto yapıldığı görülür. Ancak Amerikan silah teknolojisinin tezahürü olan Demir Adam, düşmanlarını alt edince bu silah ve savaş karşıtı protestonun 'gizli düşmanlar'²¹⁸ tarafından tertip edildiği görülür.

Bugün yaygın olarak yayımlandığını bildiğimiz yayınlar İtalyan ve Amerikan ekolüne aittir. Bu iki ekol, çizgi roman olmanın dışında neredeyse hiç benzerlik göstermemektedir. İtalyan çizgi romanı 'masalsı' bir anlatımı ve konu seçimini tercih ederek 'tip' düzeyinde kahraman üretirken, Amerikan çizgi romanı bir 'konsept' etrafında 'karakter' düzeyinde kahramanlar üretmektedir.

Tip düzeyindeki kahramanların işlenişi belli bir şablon biçiminde gerçekleşmektedir. Şablon neredeyse hiç bozulmamaktadır ve bu Mehmet Rifat'ın Propp'un kitabı için yazdığı önsözdeki kurgu tanımıyla örtüşmektedir: 'V. Propp'un üzerinde çalıştığı masalarda her şey bir kötülükle başlar, kötülük belli bir ailede, belli bir çevrede bir eksiklik yaratır, bir kahraman bu eksikliği gidermekle görevlendirilir. Ona eyleminde birileri yardım ederken, birileri de karşı çıkar. Kahraman, birçok deneyden, sınamadan geçerek eksikliği gidermeye çalışır ve sonunda görevini başarıncaya ödüllendirilir'²¹⁹.



Resim 180. Lone Wolf and Cub - Volume 4 'The Bell Warden' - Kazuo Koike & Goseki Kojima - Dark Horse Manga.



Resim 181. Witchblade, David Wohl, Francis Manapul, Contrebande, 2008.

İtalyanlar'ın da farkına vardığı gibi 'tip' kahraman, artık yeni jenerasyonun ihtiyaçlarını karşılamamaktadır. Aseksüel, ideoloji ve düşünsellikten uzak 'tip' kahramanlar dönüşüme uğramaya başlamaktadır.

Bazı çizgi roman dergilerinin konsept analizleri:

- Captain Amerika: Amerikan süper kahraman idoli.
- Spawn: İncil' in teryüz edilişi.
- Thor: Anglosakson bir tanrı.

²¹⁸ Çinli Sarı Pençe, Mandarin

²¹⁹ Masalın Biçimbilimi, B/F/S Yay., 1958:7

- Witchblade-Lady Death: Çıplak, kanlı, renkli.
- Punisher: Kontr-Gerilla' nın çizgi romancası.
- İron Man: Amerikan silah endüstrisinin yansıması.
- Hulk: modern bir Frankenstein öyküsü.
- Daredevil: Amerikan adalet sistemi ile kişilik bunalımı arasında gidip gelmekte.
- Fantastik Dörtlü: Bilimkurgu.
- Sandman: Yunan mitoloji tanrısının Anglosakson mitiyle birleşmiş Amerikanca yorumu.

Örümcek Adam, 60'lı yıllarda ortaya çıkan ve çok popüler olan Varoluşçuluk felsefesinin gençliğin hayatı sorgulama yaşlarıyla kaynaşması nedeniyle çok tutmuştur. Buna bir de dönemin politik eğilimleri katılınca okuyucu içinden çıkamadığı çıkmazı 'sorumluluk' kavramıyla aşmak istemiştir. Yeni gençlik ideolojiden uzak, bireyci bir çözüm arayışı içindedir ve sürekli kendi kendine konuşan bir yaşıtı ona yol göstermektedir.

60'larda ve 70'lerde, çizgi roman görsel eğlence pastasında önemli bir yere sahipti. Ancak teknolojinin gelişmesi, alternatif eğlence araçlarını da beraber getirdi: TV, DVD, Bilgisayar gibi... Batı Avrupa'da benzer sıkıntı yaşansa da bizdeki kadar sarsıcı olmadı. Bunun başlıca nedeni, ülkemizde, okuma kültürü diye bir şey olmaması, çizgi romanın pek ciddiye alınmaması, kültürel-sanatsal bir ürün olarak algılanmaması. Örneğin Bonelli'nin 20 binin altına düşen bir yayını kapaması bizdeki durumun ne kadar içler acısı olduğunu göstermektedir. Toplam tirajın 4-5 bini zor bulduğu bir sektörde yaratıcı çizer ve yazara maddi kaynak ayırmak olanaksızdır. Bu nedenle potansiyeli olan genç yetenekler, tirajların daha yüksek olduğu mizah dergilerine kaymaktadır. Bunları da, genellikle, kaba cinsel temalar içerikli sığ öyküler oluşturmaktadır.

Yapılan bir ankete göre, çizgi romandaki en büyük sorun %23 ile okuyucu sayısının azlığıdır. Dağıtım tekelleri, yayınevlerinin fiyat politikaları ve çizgi romanın bir sanat olarak kabul görmemesi ayrı başlıklar altında %19'la ikinci sırayı almaktadır. Çizgi roman yayıncıları arasında birlik olmayışı %14 ve yayıncılığın sadece İstanbul merkezli olma sorunu %4'ü barındırmaktadır. Ankette yer alan yerli üretimin yokluğu, rekabet koşullarının olmayışı ya da üretim maliyetlerinin yüksek oluşu gibi seçeneklere ise hiç oy verilmiyor.

Türkiye' de çizgi romanın en önemli sorununun birbiriyle ilişkili üç temel sorunu vardır:

- Yerellik
- Devamlılık
- Çok sayfalılık

Yerellikten kast edilen şey üzerinde yaşadığımız kültürel birikimi bir değil, bin tane çizgi roman kaldıracak kadar zengindir. Tarihsel seyri içerisinde onlarca uygarlığın beşiği olmuş Anadolu' da, efsaneler, mitoloji, menkıbeler birbirini takip etmiş, geliştirmiştir. Birbiri ardına kurulup yıkılan devletlerin hikayeleri bile ilgi çekmek için yeterli olabilecek düzeydedir.

Dünya'nın öbür ucu Japonya'dan çizerler²²⁰ Türkiye'de geçen maceraları çizgi romana/çizgi filme aktarırken bizim henüz bu konuda doğru düzgün bir ürün ortaya koyamamamız üzücüdür.

İki sayı yayımlandıktan sonar bir daha ortalarda görülmeyen çizgi romanlar okurun hem ilgisini hem de gönlünü kırıyor. Kahramanı doğru düzgün tanıyamadan kesilen maceralar bugün yaşanan sıkıntının kaynaklarından biridir.

Konu sıkıntısı, nitelikli yazar vb sorunlar aşılabilecek problemlerdir. Bu tür sorunlar salt çizgi romanın değil, bütün yazınsal ürünlerin sorunudur.

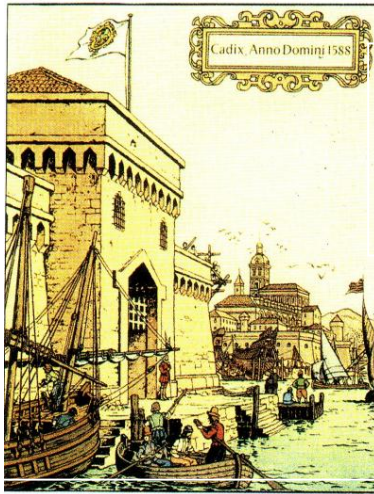
4. MİMARİ KURGUDA ÇİZGİ ROMANIN KATKISI

Oldukça Çağdaş İki Disiplin: Mimarlık ve Çizgiroman

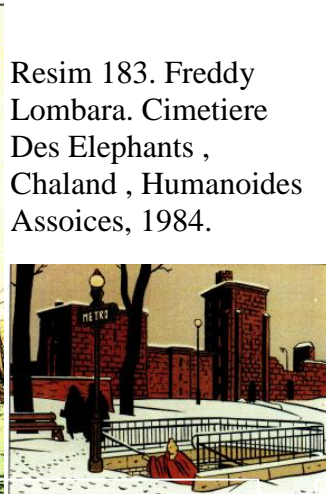
Birincisi, mimarlık; yeterince kötü bir şöhrete sahip, pek sevilme de saygı uyandıran, fakat canlı, devingen, değişik duyarlılıklara, yeniliklere ve hayal gücüne açık.

Diğeri, çizgi roman; üst derecede popüler, milyonlarca albümle yayılmış, yepyeni bir kültürel bakışa gebe, anlatma ve öyküleme adına beklenmedik bakış açılarıyla zengin. O da benzer şekilde canlı, devingen, yeniliklere açık.

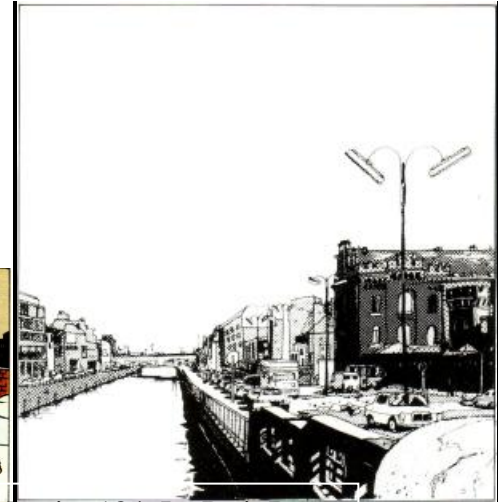
Klasik taşra manzara resimleri, kart postlar, hatıra ve nostalji donelerinin dışında, şehirlerin tehlikeyle, kaygı verici güzellikleriyle, kontrol edilemez sınırlarıyla, tanımlanamaz alanlarıyla, köhne çitleriyle, eski endüstriyel yöreleriyle ölen ve çatlamış bir toprağı anımsatan daha çağdaş gerilim öğeleri de benzer görüntüler, perspektifler sergilemekte.



Resim 182. Cori Le Moussaillon. L'Invincible Armada, Bob De Moor, Casterman, 1978



Resim 183. Freddy Lombarda. Cimetiere Des Elephants, Chaland, Humanoides Assoices, 1984.



Resim 184. Le Petit Reve No.4, magic Strip, 1982

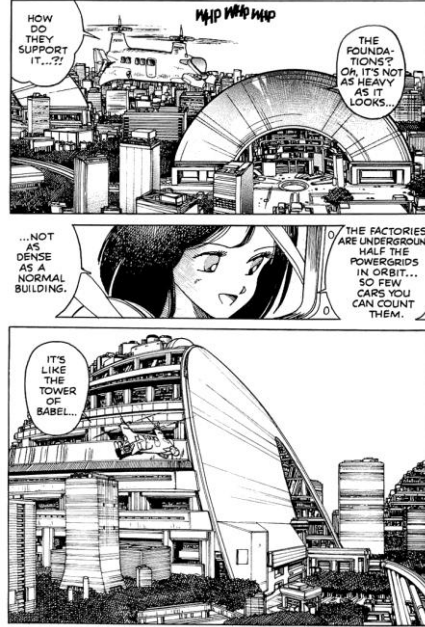
Ve kayıp dünyalar, dikkatle yeniden kuruılmış; antik tapınaklar, küçük galya kulübeleri, toz tutmayan güçlü şatolar, mitsel Babil, yüzyıl sonu Paris'i, iki dünya savaşı arası, uzak batı... Gerçek şehirler de özel atmosferleriyle yeniden oluşmuştur. Düzensiz ambiyansları, havaları, keskin bir şiiri andıran yolları, özel imalat tuğlaları ve taşları, kaba sıvanmış duvarları, bütün bunlar bir illüstratörün ellerinde Berlin'e, Los Angeles gibi şehirlere ve banliyölerine dönüşmektedir.

²²⁰ Chie Shinohara'nın Akani Tatsu Lion –Şafak Aslanı- ve Sorowa akai Kawano hotori –Kızılırmak Kıyısındaki Gökyüzü- adlı mangaları ya da Hirotsugu Kawasaki'nin Spriggan animesi gibi

Ve sonunda ütopyalar, korkuyla beslenen bilimkurgu, üst seviye teknoloji ürünü fütürizm; belirsiz bir geleceğe mahkum toplum, insanların ağır ağır batışı ve tüm bunlar kültürümüzün vahşete yürüyen betonarme yıkıntıları, doğanın çürüyen erozyonu dekoru altında gelişmektedir. Bir kısır döngü içinde çizgi roman mimariyi mimari çizgi romanı yarattıkları atmosferlerle, geliştirdikleri toplumsal yapı ve ortaya çıkan psikolojik canlı olarak bireyin alt yapısını beslemektedirler.

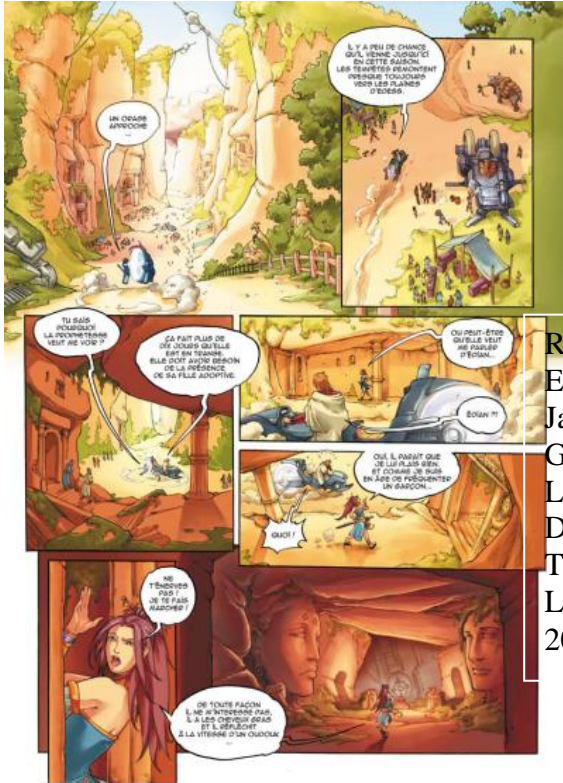


Resim 185. Den 1, Never Where, Richard Corben.



Resim 186. Appleseed volume 'Civvy Street', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995.

Ve daha başka ütopyalar; tamamen fantastik hayal gücünün medeniyetinde kurulan, dahası yeni taşra mantığında, Gaudi'nin meraklı yapılarında, yaratımsı bitki dönüşümlerinde, hayvan morfoljisinde ve billur cisimlerde yansımaları bulmuş olanlar da vardır.



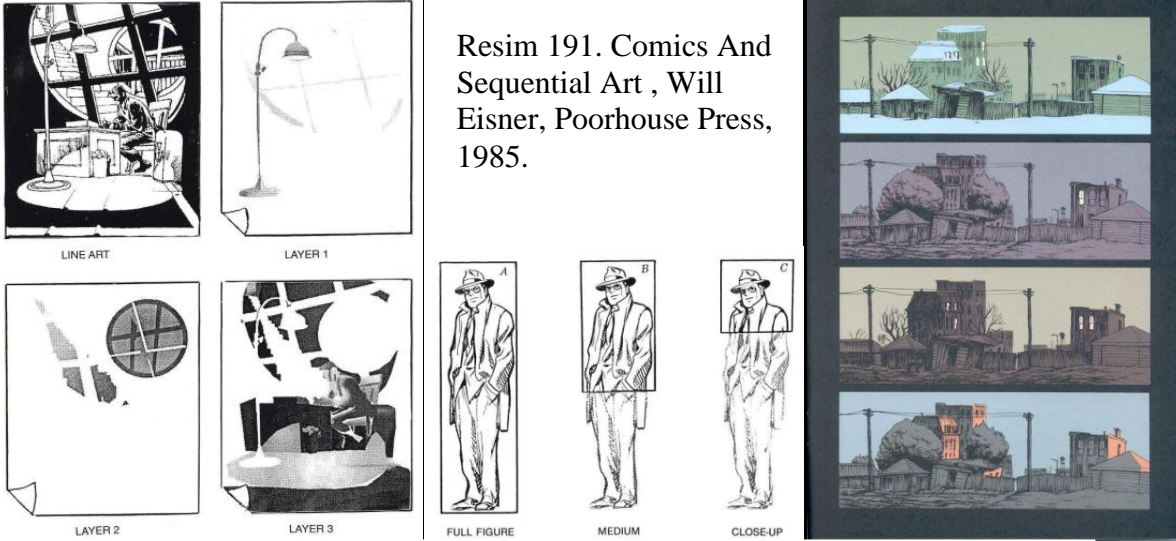
Resim 187. Ether, Nicolas Jarry, Guillaume Lapeyre, Diane Brants, Terries de Legendes, 2007.



Resim 188. Phalanges de L'Ordre Noir, Enli Bilal, Dargaud, 1979.

Mimari de bu düzlemin arka planında kendisini göstermektedir. Bazen eskiz şeklinde ya da hızlı imgelerle, zemin, sahne, minimal dekorlar olarak veya senaryonun ana karakterine bürünerek. Üstüne detaylı bir şekilde çalışılmış, her yana yayılan bir mantıkla, uzaktan, yakından, panoramik, yakın kadraj, yapısal detaylarla, sekanslarla, kuş bakışı, silüete yönelik arka planlarla, perspektif öğeleriyle, ikincil derecede örneğin bir sokak lambası veyahut bir kütük olarak yapıya gerçek aşısını vurmasıyla bunu gerçekleştirmiştir.

Ve bundan başka, tüm bu çevresel faktörler bize sinema, fotoğraf ve çizgi roman gibi alanları oluştururken, mimarının kültür ortamının dışında kalıyor. Böylece, gökyüzünün kalitesi, bulutların beyazı, toprakların parıltısı, yaz güneşinin tacizi çizgi romana kalmaktadır.



Resim 191. Comics And Sequential Art , Will Eisner, Poorhouse Press, 1985.

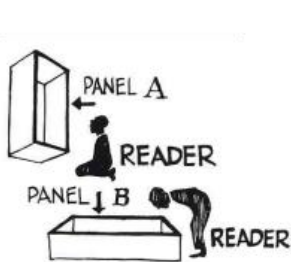
Resim 189-190. Comics And Sequential Art, Will Eisner, Poorhouse Press, 1985.

Görüldüğü kadarıyla mimarlık, artık Le Corbusie'nin söylediği gibi ışık altındaki boyutun doğru oyunu olmaktan çıktı. Soyut olan da çıplak olan da bir çeşit gizeme büründü. Artık o, ayrıştırılabilen planlara, kesmelere ve seçimlere dahil bir mekanik forma sahip değil. Ve mimarların desenlerinde, kırk beş derecelik açıya sahip telaşsız ön cephelerdeki devinimsiz obje de değil. Arınmışlığı terk ederken hayat ve vücut buluyor, ışıldıyor ya da soluyor.

Panel A



Resim 192. Comics And Sequential Art, Will Eisner, Poorhouse Press, 1985.



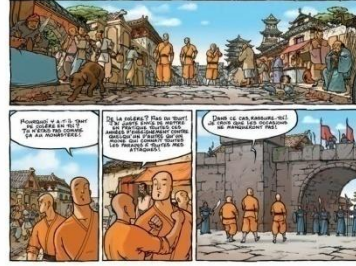
Eski dünyada; altına hücum eden Amerikan halkı, Akdeniz kıyılarından, yüksek And platolarından uzak batı ovalarına, gözü pek Galyalı katedral yapım ustaları, Firavunların Nubien'li asker köleleri, yirmi yüzyıldan fazla bir süreye yayılmış şehir mimarisi, tapınaklar, kolonlar, kirişler, Roma'nın klasik mimari şampiyonu Paros mermerleri, fotoğraf ve sinemanın; modern bir bakışıyla zenginleşen kadraj teknikleri, alanlar, karşı alanlar, ve dahası, ortaçağdan kalma taşlar, büyük kirişler, sonunda da gotik yansımalar hayatımızı şekillendiriyor.



Resim 193. Berlinoir, 1-Mort Sure, Tobias E.Meissner & Reinhard Kleist, Edition 52, 2003.



Resim 194. Empire Celeste, Jean-Luc Masbou, Minh-Thau Duong, Terres De Legendes, 2008



Resim 195. Vasco. Byzantine, Chaillet, Lombarc, 1984.



Bilinmeyen coğrafya ve manzaralarda yaşayan insansılar, sessizce evrene sızan, okyanuslarda yutulan, gezegenin daha keşfolunmamış bir bölgesinde ya da kötü çizilmiş bir tarihi zamanda saklanmış şehirler. Bu türden dünyalar, çizgi romanın uzaktan yaşadığı, sarıldığı, eski ritüellerdeki gibi üstünden atladığı, surlarını ele geçirdiği ve ne pahasına olursa olsun gizemini araladığı dünyalar...

Bunlar, tekniğin ele geçirildiği, pastoral ütopya ve doğanın çeşitli raporlarla yerle bir edildiği, dünyamızın kim bilir hangi nükleer kabusla yıkıldığı bir evrene aittirler. Mimari ise, bilimsel ve endüstriyel tavrıyla, yüksek mükemmelliğe sahip makineleriyle ya da biyolojik, organik, yaşayan töze benzer görünümüyle kendi dünyasını yaratmaktadır.

Kıvrımlar, kavisler, karşı eğriler, Art Nouveau'nun kırbaçlı çizgileri mimari açıdan güzel bir çağ olarak ifade edilmektedir. Mimari çiçek gibi açıyor, özel bakımlı bitkilerin, bağların arasından yükseliyordu. Endüstri yüzyılı, üçüncü hükümete bağlı görkemini tamamlayarak ortalıktan çekiliyor ve yirminci yüzyıl, zarıflığın çizgisinde, vernikli tahtaları, büklümlü demirleriyle, tuğlalarıyla, pişirilmiş seramikleriyle, işlenmiş taşlarıyla, süslenmiş dökme devirleriyle, burjuva villaları verandalarıyla ortaya çıkıyordu. Amerika'da bir gün çizgi romana el verecek koşullar doğuyor, Paris'te metropolün iskeleti oluşuyor, kuzey ülkelerinde hala geçmiş yüzyılın fabrikalarının bacaları tütüyordu.

Ve savaştan sonra her şey değişti. Amerikalıların dediği gibi, toplum modernize oldu. Otomobil, yollara dizilmiş sıra sıra servis istasyonu ile yeniden yapılanırken, apartmanlar teknolojiyle tanıştı. Elektrikli aspiratörler, buzdolapları, çamaşır yıkama makinaları, televizyonlar hayatımızın bir parçası haline gelerek, grafik dizayn ön plana çıktı. Rasyonel mobilyalar büro evrenini kapladı. Dünya böylece düzenli bir şekilde modernleşti. Gelişim olarak ifade edilen bu dönem ile birlikte buldozer ve yıkım araçlarıyla şantiyeler çağı başlamıştı. Yeniden yapmak için her şey yıkılacak, maketler hızla üreyecekti.

Brüksel'de çizgi romanın ve 1958 Atomium konferansının doğuşu müjdeleniyordu.

Çizgi roman erişkinler tarafından okunarak, alınarak çizgi roman oldu. Tarihi, antolojisi, eleştirisi, pazarı, sanatı ve müzeleri var. Kendiyle alay edebiliyor, bazı alışkanlıkları azdırabiliyor, yaşam tarzlarını tiye alabiliyor. Şimdiden klasiklere ve eğilimlere sahip olmasına rağmen bazen retro da olabiliyor.

Mimarlık da kendi tarihine merak sardı. Eski motiflerin döngüsüne kapıldı. Kaynağa dönüş, orijin arayışı, bu alan mimaride de çizgi romanda da benzer şekilde işlemektedir. Otuzlu ve ellili yılların modernizmi nasıl ki geçmişe özlem duyan teknolojik olarak geri kalmış projelerden galip olarak çıkmışsa şu anda da yerini bırakabileceği bir formu aramaktadır.



Resim 196. Freddy Lombard. Cimetiere Des Elephants, Chaland, Humanoides Assoices, 1984.

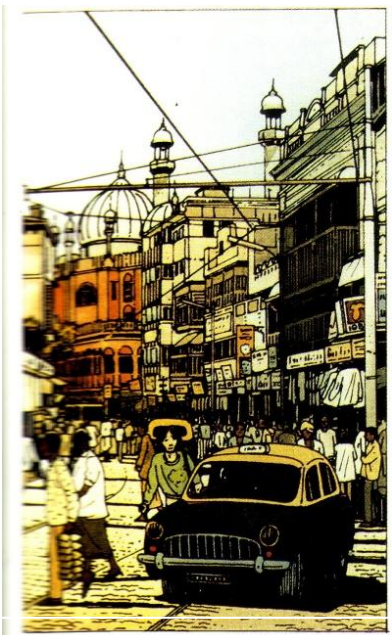


Resim 197. Ranxwrox. Bon Anniversaire Lubna, Liberatore, Tombourini, Albin Michel, 1983.

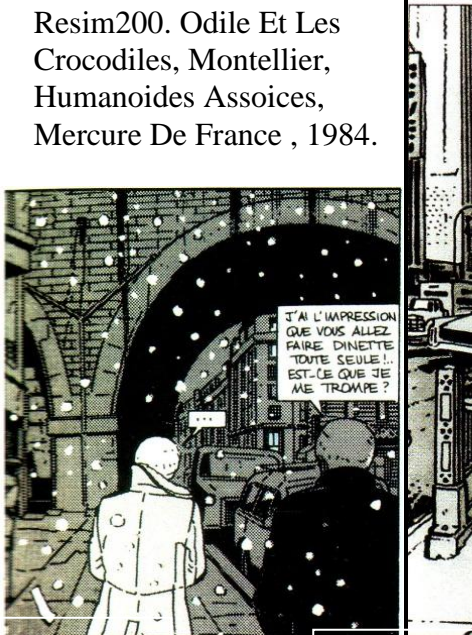


Resim 198. Brouillard Au Pont De Tolbiac, Tardi, Casterman, 1982.

Gecekondu ve tenke kentler. Betonarme üzerine eski güzel yargı tarih oldu. Çalışmalar daha yavaş bir ritimde sürüyor: İskeleler, vinçler, şantiye kentler. Binalar, az ya da çok modern, kurulmaya devam ediyor ve çizgi roman bazen soğukkanlı ve heyecansız, senaryolardan doğan manzaralara inanmaya devam ediyor. Bugün çizgi roman, sert mekanları, yarı yarıya bozulmuş siteleri, grafitilere boğulmuş mahalleleri, boşlukla dolu banliyöleri, iki üç kulübeyi, belli bir cazibeye sahip sosyal konutları tercih ediyor. Ve dahası, sınırlar, çizgiler ve yine iskeleler. Fakat bu iskelelerin arkasında kriz var ve çalışmalar artık sürmüyor gibi görünüyor.



Resim 199. Les Aventures de Stéphane, Erreinte d'Howrah, Ceppi, Casterman, 1984.



Resim 200. Odile Et Les Crocodiles, Montellier, Humanoides Assoices, Mercure De France, 1984.



Resim 201. Tueur de Cafards, Tardi, Casterman, 1984.

çizgi karelerin kendisinden başlamaktadır. Konum itibariyle çizgi romanın cümlelerini oluşturan kareler görsel anlamda ifade gereçleridir. Metin ya da imgeye bu kareleri takip etmekle ulaşabiliriz. Kareler karakterin nasıl bir dünya içinde nasıl bir çerçeveden bakıldığını, bakılması zorunda olduğunu bize anlatır.

Bir kare, her bir çizgi kare kendi içinde bir mekan ifade etmektedir. Örneğin, çizgi karelerde kullanılan mimari aslında iyilik ya da kötülük, şaşkınlık, hayranlık, merak gibi hisler uyandırabilir. Bu her zaman mekansal bir anlam yüklenmiş olan kimlik veya aidiyet hislerini yaratabilen özel hissetme biçimlerine kadar gider. Özellikle doğa düşüncesinin ya da geleneğin her türden normatif yargısının terk edilmeye başlandığı 18.yüzyıldan yani endüstri çağından itibaren bu durum özellikle anlamlı, hatta zaman zaman da programatik bir duruma bürünmüştür.

Rasyonel ile irrasyonel arasındaki ilişki ve akıl/duygu, akıl/anlık, akıl/sezgi, akıl/deneyim gibi birinciden türemiş diğer ayrımlar; doğa ile yapıntı arasındaki ilişki, ki buradan da sanatla teknik arasındaki ilişki ortaya çıkmaktadır. En sonunda, estetik bir sorundan önce Batı kültüründe ontolojik-teolojik bir sorun olarak kabul edilmiş olan güzelle çirkin arasındaki ya da kahramanla kötü adam arasındaki çizgi romandaki asıl soruna ulaşmaktadır.

Oran Batı kültüründe güzelliğin kozmolojik formu olarak düşünülmüştür. Onun metafizikle girdiği yakın ilişki önemlidir. Aynı nedenden, geometri ve matematik, kozmik eşbiçimlilikleri içinde hakikatin taşıyıcılığını üstlenme eğiliminde olmuşlardır.

Mimarlık, sanatlar ve estetik arasındaki ilişki içinde hayati öneme sahip temalar şunlardır:

- Doğru ve düzgün ontolojik sorulara kapı aralayan süsleme sorunu
- Zorunluluk ve lüzumsuzluk sorunu
- Madde ve form, doğal ve yapay, akıl ve duygu arasındaki ilişkiler

Fakat, buna karşın çizgi roman ve mimarlık arasındaki en temel ontolojik farkı yapım kısmı oluşturur. Zira mimarinin birincil işlevi, her zaman ve her koşulda inşa edilmesi nedenini getirir. Fakat bizim burada konuya yaklaşım açımız, şu andaki mimari tasarım anlamında sunuma ve mimarinin toplumsal kullanıcısı olan bireyin anlatımı ve de kentsel psikoloji üzerinedir. Mimariden bütünüyle etkilenmiş ve çizgi ile metin arasına harç olarak katılan mekanın anlatım şekli itibariyle çizgi roman ortaya çıkmıştır. Fakat günümüzde ise bu durum tersine dönmüş mimari projelerde artık çizgi romansal ya da storyboard-vari sunumlar etkin bir öneme sahip olmuştur. Zira çizgi roman aynı zamanda müşteriye sadece bir kesitten değil, farklı bakış açılarından çok boyutlu bir şekilde mekanın içindeki var olma durumunu yansıtmaya çalışır. Görsel anlamda kurduğu bu dil aynı zamanda karakter ve imgelerle birlikte sese dönüşerek tüm duyuların hakim olabileceği bir anlatım öne sürer.

Sanatta inşa, iradeyi, etkiyi, tarzlar ve formlara dair düşünceyi bir araya getirmektedir. Mimarlıkta inşa ise²²² bir kurmadır ve değiştirilmesi mümkün olmayan yasalara bağlıdır. Aynı şekilde çizgi romanda da mimari anlamda karelerden, her bir bakış açısından lego parçaları gibi, bütünü oluşturan mekansal oluşum içindeki varlık sorunsalını anlatmaya çalışır. Yarattığı mekan kesinlikle başka bir karede onunla zıtlık oluşturacak şekilde farklı bir çizgiye dönemez. Tutarlı olmak zorundadır. Zira okuyucunun öyküye bağlanmasının en büyük öneme sahip özelliği görsel anlamda kurulan bu devamlılıktır. Görsel olarak hareket, imge ve zaman arasında kopukluk yaratacak her hangi bir aksilik çizgi romanın amacına ulaşmamasına neden olacaktır.

Sanat eserinde proje boyutu bir düzenlilik arz etmez. Uçsuz bucaksız bir galaksi olabileceği gibi bir insanın atomlarının arasında da geçebilir, her şey sürdürülebilir hayal gücü ile sınırlıdır. Kendi kendini ortadan kaldırmaktan –bir projeye sahip olmamanın projesi- bir tür projesel hiper-belirlenime kadar gidebilir. Mimarlıkta ise proje, çoklu değişkenlerin estetik,

²²² mimarlığın sadece düşünüldüğü ya da hayal edildiği zamanlarda bile

teknik, ekonomi, politika vs. uyarınca kontrolü ve sentezi anlamı geldiğinden merkezi bir yere sahiptir. Mimarlıkta projenin uygulama karşısında önceliği vardır. Hümanistler, mimarının, resim gibi, zihinsel bir mesele olduğunu belirtmişlerdir.

Eğer sanat aynı zamanda yapmanın ve düşünmenin sahip olduğu anlam etrafında oluşan düşüncelerse ki mimarlık ve diğer tüm sanat dalları bunu gerektirir; sınırlarındaki bu parçalanma, sanatsal değer (resim, heykel, mimari, müzik, şiir, çizgi roman üzerine temellendirilmiş) geleneksel sanat sistemine bundan böyle dahil olmayan görüngüler ve nesnelere doğru bu genişleme, gerçeğin estetikleşmesi, dünyayı düşünme ve üretme biçimlerinde derin bir dönüşüme işaret eder.

Estetik, mimarlığı, mimetik olan ya da olmayan sanat, plastik sanat, mekanik sanat, maddeyi kendine tabi kılan sanat, ilk sanat, işlevsel sanat, etik sanat, yaşam için sanat, soyutlama sanatı şeklinde adlandırarak her zaman için ona özgül bir alan açmanın yollarını aramıştır. Yirminci yüzyılda tek bir tanım kayda değer bir öncelik kazandı. Mimarlık mekan sanatıdır. 1894'te Schmarsow tarafından oluşturulan bu tanım, sanatları duyuların görelileştirilmesi yoluyla tanımlar. Çizgi roman da aynı sorunu bu dönemde yaşamaktadır. Resimden farklı olarak metinsel yönünün olması ve de aradaki resimlerin belli bir ivmeyle ardışıklığıyla özerk bir konuma gelmesine ve öncüllerinden kopmuş olsa da hala sanat olarak tam bir güven duyulmamaktadır. Üzerine araştırmalar ve incelemeler yapılmamakta, kuramsal anlamda kendini geliştirebilmesi için akademik bir kulvar bulunmamaktadır. Tüm bunlara rağmen farklı ülkelerde farklı isimler olsa da çizgi roman en azından hayatı görsel olarak okuma ve de algılama açısından bize yol göstermektedir. En önemlisi de sanat dallarının hepsi birbiriyle etkileşim halinde olmak zorundadırlar. Bu şekilde farklı açılardan yaratılan olgular her yönüyle tartışılır. İster görsel, ister işitsel olsun, yaşadığımız dönemden bir üst basamağa medeniyeti taşımak için gelişen ve değişen algılarımızı uyarlamak için bundan başka bir yol yoktur. İnsan vücudunun her bir uzvu gibi birlikte onu ayakta tutacak ve yaşatacaklardır. Bu açıdan çizgi roman ve mimarlık çağdaş ve yeniliklere açık bir tarz olarak incelenmeye değerdir. Bu bağlamda da aralarındaki etkileşimin tartışılması, mekan nasıl ele aldıkları ve kendi perspektiflerinden nasıl baktıkları irdelenmeli ve sonuç olarak da kendi yaratı düzlemlerinden ortaya koydukları ürün değerlendirilmelidir.

a) Arkaik dönemde kutsaldan güzele mimarlık kavramı:

Mimari sözcüğü Yunanca architektonia'dan gelir. Üstünlük, kusursuzluk, mükemmellik anlamı veren archi- ötekinin ve yapımı inşa anlamına gelen tektonia sözcüğünün bileşiminden oluşur. Arche, başlangıçta olana işaret eder. Mitolojinin derinliklerinde, kökünde yer alır. Aynı zamanda ilkesel olarak kabul edilendir, çünkü açıktır, mantıklıdır, bu yüzden temel teşkil eder. Mertebe (hakimiyet) ve zaman (başlangıç) anlamında en üstte yer alır.

Bu etimolojik incelemelere devam edersek, mimari bir sanat, birincil ve mükemmel yani kutsal şeyleri inşa etme tekniğidir. Bir araya getirmeyi, düzene sokmayı, bağ kurmayı, parçaları düzenlemeyi içerir. Dolayısıyla insan, yeryüzü üzerinde yaşar ve onu biçimlendirir.

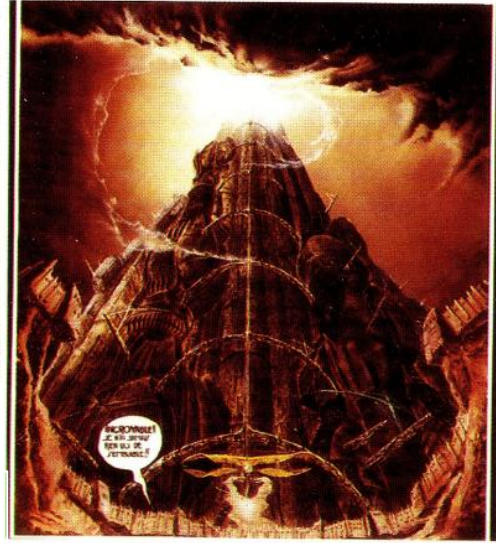
Mimar arche-tékton'dur, yani teknik üzerinde mitolojik ve mantıki bir güce sahiptir. Gerçekleştireceğini ve anlamını bilmek mimara hastır, onun görevidir.

Yerleşmek bir gizlenme, bir örtme halidir. Bir mekan aynı zamanda deri gibi hücrenel bir yapı şeklinde üzerimize koruyucu başka bir tabaka oluşturur. Ev, oda anlamına gelen Sanskritçe cala, gene baraka anlamına gelen Yunanca kalia ve Latince cella, aynı şekilde örtü, peçe anlamına gelen Yunanca kalipto ve Latince celo sözcükleri doğar. Ayrıca, renk, bir nesneyi örten örtü, peçe anlamına gelen Latince color ve de deri demek olan İrlanda dilinde colum sözcükleri vardır. Bu sesler, deri, örtü veya koruyucu kaplama anlamına da gelebilir. Dolayısıyla, yerleşmek, bir gizlenme, bir örtmedir. Hint-Avrupa topluluklarının ölü gömme törenlerinde kırmızı toprak boyasının düzenli kullanımı ve de gene toprak boyasıyla boyanmış

ilk dorik tapınaklar göz önüne alındığında saklanılan yer anlamındaki hücre (cella) ile örten yüzey anlamındaki renk (colore) arasında var olan anlam genişlemesi akla gelir. Mekanla meşgul olan mimarlık yer üretir, yani yalnızca öznelere değil, aynı zamanda mekanların kendilerinin de özdeşleşmesine izin verir. Belirsiz olanı belirli (tanınabilir), doğadan ayrıştırılmamış olanı ayrıştırılmış kılar. Çizgi romanda ise bu biraz daha farklı gerçekleşir. Mekan ve kullanıcısı insan ve diğer canlılar arasındaki diyalektik bu sefer tam tersine dönmüştür. Mimaride yapay olan insanın algısına uyarılarda bulunur ve zamanla onunla birlikte değişim içine girer. Uygulanır olan yapısal doğa haline gelmiş konstrüksiyonlar zamanla insanı kendisini nasıl en iyi şekilde kullanabileceğini öğretir. Fakat bundan farklı olarak uygulama tarafının olmaması ve de soyut bir dünya ifade edebilmesinden dolayı çizgi romanlar da başkahramanımıza göre çevresini tanımlanmaya başlar. Kahraman sanki parçalarına ayrılmış ve atomları yeniden bir araya gelerek onun varlığının teyit edildiği bir ortam yaratmıştır.



Resim 207. Timour. Glaive de Bronze, Sirius, Snoeck, Dupuis, SEPP Bruxelles, 1958.



Resim 208. Manhowar, Formosa, Dargaud, 1984.

Arkeik dönemde iki cephesi mimarlığın diğer özelliklerine göre öncelik belirtmektedir. Birincisi mimarinin yapaylığı, ikincisi ise dinsel, ritüel, toplumsal yönüdür. Dindar insan için mekan homojen değildir; takdis edilmiş mekanların bir biçimi varken dindışı olanlar amorfudur. Kutsal/dindışı karşıtlığının ontolojik bir anlamı vardır. Gerçek, yalnızca takdis edilmiş olan, yani tanımlanabilir biçimi olan şeydir. Geride kalan ise kaotiktir. Gerçek, ierofania²²³ biçiminde ortaya çıkar. Mekanın kutsallaşması, bir sınırlama, düzen veren konumlanma imkanı veren, içerisiyle dışarısını, kendiyle ötekini, düzenle düzensizliği birbirinden ayıran bir kuşatmadır. Sinema da bunu birebir kurulu bir dünya üzerinden anlatmaya çalışmanın pasif haldeki izleyici/birey modeline karşılık, çizgi romanda daha çok kareler üzerinden anlatılan dünya karelerin arasındaki fark edilebilir boşlukta bunları kendi özerkliğiyle birleştirmeyi ve dolayısıyla farklı algılamaları beraberinde getirir.

Tarihöncesi dünyadan tarihsel dünyaya geçiş, kutsal olanın ilerici biçimde normalleştirilmesiyle karakterize edilmiştir. Onun Dionizyak korkunçluğu yavaşça, fakat kaçınılmaz biçimde taşlaşmış, bir abideye dönüşmüştür. Modernizmden sonra ise insan bedeninin damarları gibi bir iletken demir-çelik mimariye şeffaflığa dönüşmüştür. Önce dışsallaştırılan imge daha sonradan yapı sökümüne uğrayarak yeniden farklı bir biçimde birleştirilmiştir. Son dönemlerdeki Belçika ve Fransız ekollerinin çizgi roman çizgisine bakıldığında bu yapı sökümü hali daha da bir netlik kazanmaktadır. Perspektifte algının devingeliği üzerine giden görseller, metin dilinin bir karakter olarak simgesel anlamda

²²³ İtalyanca'da, insanın kutsal bir şeyin varlığının farkına vardığı tüm durumları tariff etmek için kullanılır.

katlaşıp mekanla birebir etkileşimi gibi gösterimler ikik boyutlu sunum düzlemi üzerinde daha derin bir arayışı vurgulamaktadır.

Ormanı (kaos) düzlüğe (düzen) çevirmek isteyen ilk insanı incelersek: ‘canavarı varlıklarla dolu kaotik evrenin içine girer ve canavarlarla savaşır, dağların ve nehirlerin konumunu belirler, sonuçta simgesel olarak düzenlenmiş bir muhayyile evreni dönüştürerek varlıklara isimlerini verir.²²⁴ Figürasyonun ortaya çıktığı evrimin ilk anı, bir habitatın mekanının dışarıdaki kaostan ayrıldığı andır. Teknik bakış açısından, etkin bir çevrenin ve toplumsal bir sistem kurma formlarının yaratılmasına ve de düzenin çevreleyici evrenden ayrıştırılmasına izin veren habitat, kenti kurar. Habitat kurulan kent ve kentler ile birlikte farklı bir boyuta geçer.

b) Simetrinin Mimarideki Önemi:

Kökenlerini Demokritos ve Anaksagoras’tan alan şemaya göre, materyalizm şu temayı kurar: insan, başlangıçta yarı vahşi koşullar içinde, tüm hayvanlarla beraber yaşamak zorundaydı. Prometheus’la birlikte ateşle karşılaşır. Isınmak, perileri uzak tutmak, yiyecekleri pişirmek, metallere şekil vermek, kili seramiğe dönüştürmek, aletler yapmak için ateşten faydalanabileceğini anlar. Ardından, bir arada olmanın, beraber yaşamının ve uzlaşımın formlar aracılığıyla üretilmiş bir dile sahip olmanın faydasını keşfeder. Kendisi için bir yerleşim alanı, toplu olarak yaşayabileceği kentler kurar. Uygur hale gelir. Homo faber’e dönüşür ve mimarlık insanın evrim tarihinde merkezi bir rol oynar. Uygurluğu daha üst seviyelere ulaşmaya çalışmakla bütünleşmiştir.

Resim209. Urm Le Fou, Druillet,
Dargaud, 1975

Resim 210. Les Passagers du Vent. Heure
du Serpent, Bourgeon, Genat, 1982



İlkel kulübenin ve de dolayısıyla arketipik mimarinin tanımına ulaşan Vitruvius, De Architectura adlı eserinde de bu konuyu anlatmaya çalışmaktadır.²²⁵ Demokritos’la birlikte artık uygarlık tanımlanmaya başlamıştır: örnek ve dikmek için örümcekleri, ev inşa etmek içinse kırbağları gösterir.²²⁶ Vitruvius’un, etnografik bir bakış geliştirerek, yalnızca doğaya değil, insanın kendi benzerlerine de genişlettiği bir mimesistir bu: İnsan doğayı ve kendi benzerlerini taklit ederek öğrenir.

Böylece bir ev inşa etmek, yalnızca barınmaya ya da savunmaya dönük işlevsel bir edim olmaktan çıkarak yaşamın güzelleştirilmesine, güçlüklerin minimize edilmesine ya da tamamen ortadan kaldırılmasına, zevkin ve eğlencenin artırılmasına, daha incelmış ve seçkin yaşam biçimlerinin yaratılmasına dönük bir eyleme dönüşür. Buradan da gelebileceğimiz yer mimarlığın bir dil olduğudur. Doğa dışı olan bir düşünce olduğudur. Saf doğadan arıldırılmış düşünce olmasıdır. Ortaya çıkan önerinin, hikayenin matematiksel bir kurgusu ve de

²²⁴ A. Leroi-Gourhan, Il gesto e la parola, Torino, 1977.

²²⁵ S.Ferri’nin Yorumu, Vitruvius, De Architectura, Roma, 1960, s. 73.

²²⁶ H. Diels ve W. Kranz, I presocratici, Bari, 1963, s. 154.

geometrik bir biçime bürünmesi söz konusudur. Matematik, hesap yapmak için yapılandırılmış, yani duyusal bir deneyimden doğmuştur. Oysa, Yunanlılarda kendine referans vererek kurulmaya eğilimli mantıklı bir sisteme, yani geometriye dönüşmüştür. Nasıl ki mimarının bir geometrisi bir düzeni varsa, aynı şekilde çizgi romanda sayfa, panel ve kareler ve bunlar arasındaki bağıntılar ve bunların taktim şekliyle problematik bir kurgu öne sürer. Düşüncenin duyusal algı karşısındaki özerkliği, güzelin özgün boyutunu bundan böyle sempaside, yaratılıştan getirilen duyular sayesinde bir şeyin denenmesinde değil veya ilkel dünyada olduğu gibi kutsalın korkunçluğuyla değil, düşüncenin nesnelleştirilmesinde bulmasını sağlar.



Resim 211. Las Extraordinarias Aventuras De Adele Blanc-Sec, 'Momias enloquecidas', Jacques Tardi, Norma Editorial



Resim 212. Le Cycle Des Epees, Howard Chaykin, Mike Mignola, Contrebande, 2007



Resim 213. Sceauge, Un Chant De Noel, Rodophe, D'Apres L'Ceuvre De Charles Dickens, Estelle Meyrand, 2008

Temel kavram düzen kavramıdır. Evren kozmosu, insan toplulukları kozmosu ve insan kozmosu arasında temel bir bağ vardır. Mimarlık kosmos'tur. Tüm dünyayı düzenleyen analogiler sisteminin bir parçasıdır. Poietes'in, dolayısıyla mimarın görevi, eserin açıkta yer almayan, ama taxis'e, geometrik-matematiksel biçimlere sahip düzenin kendisine ait bu yasalara karşılık gelmesini sağlamaktır. Bu çizgi romanlarda, özellikle de mangalarda sorgulanan bir durumdur. Genel anlamıyla bir iyi bir de kötü bulunmaktadır. Bir görünen bir de arkasında yatan neden. Bilinç ve de bilinçaltı. Aslında çizgi roman zıt kutupluluk arasındaki sorgulamadan ibarettir.

Arkaik ve Klasik Yunan dünyasındaki sanatlar analiz edildiğinde aşağıdaki yargılara ulaşılır:

- Nesnellik. Güzellik nesnel olarak düşünülmüştür. Bu da güzelliğin özerk ontolojik statüde değerlendirildiği anlamı taşır. Nesnellik, eserin gayri şahsi ve zorunlu olarak düşünülmesini sağlar.
- Geometri. Eseri üreten özne (mimar ya da sanatçı), kosmos'a hükmeden yasaları ortaya çıkarmayı (aletheia) ve şeylerin sadece görünüşünü değil, tözünü de temsil etmeyi düşünür.
- Taklit. Üretimin biçim ve kuralları, kosmos'u düzenleyen ebedi yasalara ve de organik ve inorganik olandan müteşekkil tüm bir doğanın davranışına benzetilirdi. En iyi sanatçı, farklılıklar arasındaki analogiyi hesaba katan olacaktır.

Yunanlar insan zihnini pasif kabul ediyorlardı. Duygulardan arındırılmış öznellikten koparılmış teorik anlamda kesinlik taşıyabilecek formüllere ihtiyaçları vardı. İnsanın gerçekleştirdiği şeyin kökleri, insanın içinde değil, dışsal bir modelde olması gerekiyordu.²²⁷ Mimesis sorunu bu bağlamda anlaşılmaktadır.

Kadim zamanlar için sanat doğası gereği rasyoneldi. Bilim ve tekniğin hakim olduğu modern çağda ise, estetik açıdan kavranılan sanata manipüle etme, araştırma yapma, irrasyonel olanı şekillendirme görevi verilmiştir.

Yunan mimarlığını, dolayısıyla onun estetiğini anlamak için gerekli temel kavramlar kanon (kano'n), ölçü (métron), düzen (taxis), simetri (symmetria) ve tartım (eurhythmia)'dır. Bu kavramlar, mimesis, yapmak ve teknik arasındaki fark ve temel bir kategori olan analogi tarafından temsil edilen geniş bir boyut içinde anlaşılırlar.

Kanon, mimari yapıların ölçülerini almak için kullanılan ipi anlatırdı. Mükemmel formu, dolayısıyla özlem duyulan amacı, diğer taraftan da şeyleri ölçmede kullanabileceğimiz hatasız ölçüyü, kriterion'u ifade eder. Kanon, ampirik fenomenler üzerine hüküm vermenin kriteridir.²²⁸ Modern dünyada olduğu gibi nicelik üzerine değil, nicelik ve niteliğin birliği üzerine temellenmiş bir mükemmelliği arar.

Kanon, antik Yunanlar için metron'un eşanlamlısıdır ve ölçü birliği anlamına gelir. Tasarlayıcı sistemin temelinde yer almaktadır. Kanon İÖ 5.yüzyıldan itibaren heykel yapımında temel bir yere sahip olmuştur. Arkitektonik kanonun insan ölçüleri olan kol ve ayak ölçülerinden esinlenilmesi sadece pratik bir kullanımdan değil, Protagoras'un ilkesi olan, 'her şeyin ölçüsü insandır' a dayanmaktadır. İnsan ormanın ortasından çıkıp kendi çevresini bir düzene koyarak doğanın ritmini, nabzını –damarlarındaki kanın vuruşlarının aynısıdır bu-bulur, böylece simetriyi, her şeyi bir arada tutan ölçüyü, parçalarla bütün arasındaki bağı ayırıştırır. Öğrenip bulmasıyla birlikte artık logos kurulmuş olur. Simetri, güzelin ve armonik olanın tamamlayıcısıdır.

Buradan da anlaşılacağı gibi, antik düşünce bağlamında, ilişki logos anlamına geldiği gibi, orantı da analogi anlamına gelir. Bu ancak insanın her şeyin taklidi şeklinde anlaşıldığı bir kozmoloji sayesinde mümkün olmaktadır. Bu bağlamda mimesis kavramı üç şekilde olmaktadır:

- Phutourgos. Düşünen kişi (Palton'a göre)
- Demiourgos. İnşaatçı
- Mimetes. Ressam

Timaios'ta gerçeklik ideanın bir taklidi gibi düşünülmüştür: zaman ebediyeti taklit eder. Görünen, gerçekte görünmeyen mimesis'i olmak zorundadır. Poetica'da şairin adı 'mimesis üreten herhangi bir kişi'yi anlatır. Taklit 'çocukluktan itibaren insanların doğasında vardır' ve 'insan diğer hayvanlardan ayrışır, çünkü doğası son derece taklitçidir ve ilk öğrenilenleri taklit için alır.'²²⁹

Aristoteles'e göre insan tarafından, dolayısıyla mimar tarafından da üretilen her şey eseri yönlendiren entelektüel yapı olarak düşünülen techne üzerine kurulur. Malzemelere dair gerçek ve de biçimle işlev arasındaki ilişkinin uyarlanması üzerine temellendirilmiş tüm bir mimarlık estetiği günümüze kadar bu varsayımlar üzerinde yükselecektir.

Amaç en az çabayla en iyi sonuç olmalıdır. Mimesis sadece, formları veya modelleri yeniden üretme işlevine sahip değildir. Biçimleri, prosedürleri, dinamikleri de yeniden üretir. Bu anlamda mimarlık, özcü denilebilecek bir değer üstlenerek, formları yeniden üretmeksizin doğanın mantığını taklit eden bir üretme edimi şeklinde düşünülebilir.

²²⁷ W. Tatarkiewicz, Storia dell'estetica, Torino, 1979.

²²⁸ H. W. Beyer, Grande Lessico del Nuovo Testamento, Brescia, V. Cilt, s. 172.

²²⁹ Aristotele, Dell'arte poetica, Milano, 1974.

Ve böylece, Batı logos'una kapı aralayan, güzel içindeki kutsalın dönüşümüne giden yol, Dorlar arasından Pythagoras tarafından açılacaktır. Ve konu müzik enstrümanlarının tellerinin birbirlerine olan uzaklığı ile müzik notalarının ilişkisi üzerine yapılmış çalışmalardan doğmuştur. Buradan yola çıkarak Pythagoras, tüm evrenin sayılar tarafından yönetildiğini söyler. Klasik mimariye özgü ideal prosedür ve pratik olan altın kesit, pentagram veya beş kenarlı yıldızın yapısı üzerine yapılmış çalışmalardan doğmuştur. Bunun pythagorasçılar'ın simgesi olduğu da söylenir. Böylece, armoni ve mimarlık tam bir metafizik akla bürünecektir. Mimarlığın kendisi, sadece gereklilik/fayda veya kutsallık formları içinde değil, aynı zamanda güzellik kategorileri uyarınca temaşa formları içinde de görülebilecektir. Sokrates son noktayı koyar: 'herhangi bir şey, eğer iyi bir amaca hizmet ediyorsa, güzeldir'. Matematiksel karakterli, kesin rasyonel kurallar üzerine temellendirilmiş düzen, yapı, dolayısıyla mimari olarak kavramsallaştırılmış olması önemlidir. Böylece, dünya, rasyonel bir düzene sahip olduğundan, güzel ve aynı zamanda bilinebilirdir. Bu kurallar izlendiğinde yalnızca güzelin tadına varmak değil, onu üretmek de mümkün olacaktır.

c) Helenistik Dönemde Yücelik Kavramı:

Yunan mimarisinin en büyük görevi, doğanın içinde doğadan farklı olanı, ayırt edilmez olanı ölçen rasyoneli ve kavramsal olarak yapay olanı göstermek olacaktır. Böylece yasanın soyutluğu somut, gerçek kavram yerine, sayı da şeylerin tözü yerine konmuş olacaktır. Bu sıra dışı durum, zamanın ve mekanın ötesine geçişi, primitif estetiklerin üretim biçimlerinden ayrışmasına neden olacaktır.

Akıldışı ve sonsuzun keşfinde bütünlük ve yaratılış sorunu söz konusudur. Yaratılış, esas olarak kozmogonik ve teolojik, aynı zamanda estetik bir anlama sahiptir. Estetik kaygı burada bireyin ya da daha doğrusu varlığın konumuyla alakalıdır. Çizgi romanda kare içine yerleşen figürün/figürlerin yorumlanış şekli, aynen mimaride olduğu gibi mekanın/hacmin içinde sunulan varlığın konumuna işaret eder.

Bu dönemle birlikte mimarlığın daha iyi görünmesi ve daha ritmik olmasını sağlayan tartımlar ve eleştiriler yeni biçimler doğuracaktır. Bunların en önemlisi, sütun kabartmasıdır. Kabartmanın ilk olarak belleksel bir önemi bulunmaktadır. Çatının yükünü taşıyan ahşap sütunların kabartmalarını hatırlatır. Bununla birlikte, sütunun merkez kısmını genişlemesi, stilobatla baştaban arasına yerleştirilmiş silindirik gövdenin merkezde daha dar görünmesini engellediğinden, optik-perspektif bir işleve sahip olacaktır. Yunanlılar, deformasyonların gözün yuvarlaklığından kaynaklanmış olması gerektiğini ve zihin gözü (nous) ile beden gözü (soma) arasında teknik değil, fakat mantıki bir benzerlik olduğunu düşünmüşlerdi. Belleksel yorum ile perspektif yorumu aralarında çelişkili değildir.

Çizgi roman da çağdaş yorumlarda karşımıza çıkan optik sorunu, perspektifin anlatım diliyle çözülebilmektedir. Ayrıca bu sanat dalında bunu zor kılan, mimari gibi üç boyutlu olmayıp iki boyutlu bir yüzey içinde anlatmaya çalışmasıdır. Tabii ki tek bir karede, örneğin fotoğraf ve resim sanatı gibi, mekan algısı içine düşseydik bu içinden çıkılması imkansız bir durum yaratırdı. Fakat çizgi romanlarda kareden kareye geçişler, insanın mekan içinde farklı noktalara bakışıyla beraber kurguyu oluşturması gibi, algılanabilir bir hacim yaratma yetisi sunar.

Kapı dikmelerine eğim verilerek daha geniş görünmesi sağlanmış olur. Tapınağın görünümü, tapınak sanki dışarı doğru açılıyormuş ya da yaklaşan izleyicinin üzerine düşüyormuş gibi düzeltmek için kolonların içeriye doğru eğimlendirilmesi de bu atılımlardan biridir. Amaç tamamlanmış, kendi içine kapalı, optik olarak istikrarlı görünmesini sağlayan bir bakış açısı sağlamaktır. Yaratılan her bir yapı elemanında ya da bütününde oluşturulan bu perspektif kadrajları çizgi roman ardışık bir sistem içinde oluşturur.

Milattan önce VII. yüzyıldan VI. yüzyıla geçilirken, ahşap mimarisinin taş mimarisine dönüştüğü andan itibaren, mimarlar, ışığın tapınak yapılarının yüksek kısımlarını yuttuğunu

fark ettiler ve biçimi sabitlemek için renkleri kullandılar. Böylece, renk, bir diğer entasis olarak, bir taraftan toprak boyası-kan kullanımındaki kökensele adak edimini hatırlatma işlevini üstlenirken, diğer taraftan farklı kısımları görünür kılma, ritimlerin tanımını geliştirme, bütünü oluşturan parçaları işaret etme ve tapınağın yapısının tümüne ağırlık verme gibi psikolojik işlevler üstlenir. Çizgi romanda oldukça önemli bir yere sahip olabilen renkler, günümüzde en fazla iki üç ton içindeki geçişlerle ifade edilerek vurucu noktaları farklı kılarak bize asıl odaklanmamız gereken ipuçlarını verir. Hızlı üretimin bir şekli olan mangalarda, ruhsal dünyanın anlatımında bir hiç olan insanın minimize çizimlerine ve genellikle tek renkli karakter sunumlarına rağmen arka fon, genelde karmaşık olan doğanın ifadesini verebilmek için yoğun bir renk ve de detay karmaşasına sokulur.



Resim 214. Vasco. Prisonnier de Sultan, Chaillet, Lombard, 1984.

Helenistik estetiğin temel veçhesi, yaratıcılık konusunun ortaya çıkmasıdır. Fakat hala, doğaya olan bağlılık, buyurgan ve paradigmatik olmaya devam etmektedir.

Yüce, doğruluğun sıradanlığını reddeder: ‘Ben’ diye yazar Longinos, ‘sıra dışı biçimde mükemmel olan doğaların dahi kusurla malul olduğunu biliyorum. Nitekim her yönüyle mükemmel olan, çok titiz olma riskine girer ve zekanın büyüklüğü içinde, sıradışı zenginlikte olduğu gibi, çok iyi araştırılmamış bir şeye ihtiyaç duyar.’²³⁰ Vitruvius, Stoacı kültürden etkilenecek, mimarlığın doğuşu paradigmasını, düzenlerin ve kanonun prosedür ve ölçülerinin araştırılması; şeylerin ölçüsü olarak armoni anlamına gelen, bir çember ve karenin içine yerleştirilmiş insan temasıyla ifade edilebileceğini öne sürer. Vitruvius buradan yola çıkarak bazı estetik kavramlar ortaya çıkarır. Ensel güzellik anlamı taşıyan symmetria kavramı, psikolojik güzellik anlamına gelen eurhythmia kavramı ve toplumsal olarak değerli kabul edilen güzellik anlamına gelen decor kavramıdır.

Yunanlıların ideolojik değil de gnoseolojik gerçekçiliği, gnoseolojik ruhçuluğa (spiritualismo), ideografiye (düşünce yazısı) ve philokalia’ya çevrilir, güzellik, duyuşal dünya aracılığıyla idrak edilebilir dünyayı açığa çıkarma görevini üstlenir.

Sanat bilgidir, sanatçı da yaratıcı. Biçim artık kurallara mecbur değildir, ama kendi özgünlüğü ve özdeşliği içinde gösterilmek zorundadır. Böylece, düzenin ve doğanın kesinliği parçalanmış olur. Doğanın yaratıcı değil, yaratmış olduğu, dolayısıyla, belirleyici değil, belirlenmiş olduğu düşünölmeye başlanır.

d) Ortaçağ ile Birlikte Simgesel Evren Kuramı:

‘İnsan simgesel boyuttan yararlanmasını her zaman bilmiştir. İnsan, kimilerine göre, doğası gereği simgesel bir hayvandır ve insanın düşüncesi, kendi dışında yer alan, işaretlerin, sözcüklerin ve simgelerin içindeki gerçeği tercüme eden bu süreç olmaksızın var olamaz bile.’²³¹

Pek çok yönden, düşüncenin soyutlama yoluyla ilerlediğine ve bu soyutlamanın her durumda figürlere, işaretlere, hesaplama gereksinim duyduğuna şüphe yoktur. Ancak, bu, dünyayı

²³⁰ Pseudo Longino, *Il Sublime*, Palermo. 1986.

²³¹ E. Cassirer, *Filosofia delle forme simboliche*, Floransa, 1966.

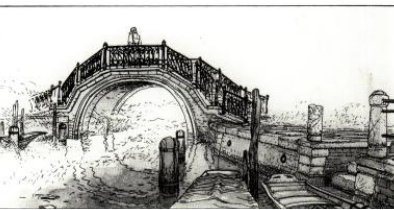
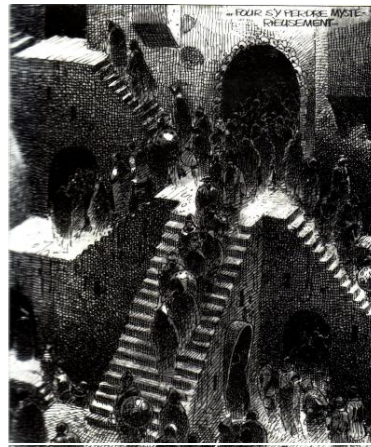
simgeler yoluyla kurma işleminin insan/dünya ilişkisini çözdüğü ya da simgesel boyutun tikel tarihsel koşullar veya farklı kültürler karşısında her zaman aynı ifadeye sahip olduğu anlamına gelmez.

Temel figürler çember, kare ve haçtır; bunların birbiriyle ilişkisi her şeyin kendisinden doğduğu başlangıcı, yani noktayı temsil eden merkez tarafından belirlenmiştir. Nokta, ilk ve eson vahdetin, ne biçime ne de boyuta sahip, bölünemez mükemmel imgesidir. Her şey merkezde başlangıcını ve sonunu bulur: nasıl rakamlar sayıları üretiyorsa, ışığa da tüm varlıkları üretir. Geometrik ve matematiksel sembolizmden yaratıcı genişlemenin kendisi doğar. Görüntü olarak şekillenen figürler için ışık ve onu ifşa edecek bakışa ihtiyaç vardır. Işık algıyı şekillendirerek bakabileceğimiz kavramı gözler önüne serer. Mimari de bu bağ gerçek dünya ile birebir etkileşime geçmek olarak tarif edilirken, çizgi romanda ise çizerin kalemi kullanma şekliyle bizim algımıza bağlı olarak şekillenmektedir. Doğrudan ortaya sürülen görme biçimi, bakışın odaklandığı yer ile çizerin kafasında yarattığı hikayenin istediği perspektifte ilerlemesini sağlar. Aynı şekilde mimaride de boşluk ve doluluklar ile birlikte maddenin özellikleri bir kalem gibi kullanılarak mekan içinde ilerlememeizi ve onu algılamamızı sağlar. İkisinde de benzer imleçlere ihtiyaç vardır. Geçiş, genişleme, daralma, dolu, boş, derinlik, yükseklik gibi kavramlar tasarımlarında izleyiciyi/okuyucuyu yönlendirebilecekleri yegane unsurlardır. Diğer sanatlardan farklı olarak çizgi roman ve mimarlıkta bu yaratılan dünyanın tam olarak bir sınırı yoktur. Bu sadece çizerin kalemine ve de mimarın onun projelendirmesi için ayrılan alanla sınırlandırılabilir.

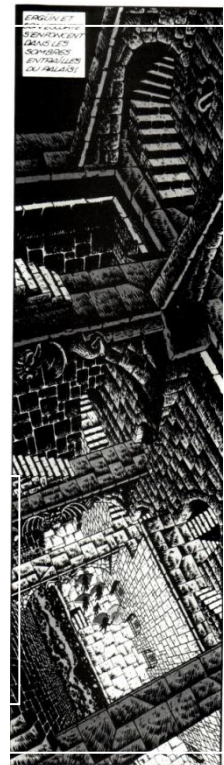
Resim 216. Vaisseau de Pierre, Enki Bilal, Dargoud, 1975



Resim 215. Blake et Mortimer. Marque Joune, Jacobs, Lombard, 1956



Resim 217. Femme Du Magicien, Boucq, A Suivre



Resim 218. Ergun L'Errant. Dieu Vivant, Comes, Dargaud-Rosse.

Bu temel formlardan çemberden, spiral ve svastika (gamalı haç) doğar. İnsan, esas olarak, gerek psişik yapısı gerek organik veya iskelet yapısıyla yönlendirilmiş bir hayvandır. Sağa sola, öne arkaya, yükseğe alçağa bağıntılıdır konumdadır. Bunlara referansta bulunmadan hiçbir şey yapamaz. Çizgi romanlarda ise yönlendirmeler genelde iki karakter arasındaki

bağlantıyı gösterecek şekilde kurgulanmıştır. Bunlardan birisinin kesinlikle çizgi roman karesi içindeki karakterlerden birisi olması gerekmektedir. İkincisi ise bir mekanı işaret eder. Çember zamanı temsil ediyorsa, kare uzamı, merkezdeki haç ise imgeyi insanı temsil eder. Kare yön bulmak için gerekli bilgileri verir. Çember ve kare, beraber kosmos'u, göğü ve yeri, zamanı ve uzamı oluştururlar. Tüm Ortaçağ kilise mimarisi şekillenişini bu tema üzerinden yapmıştır.

Sembolik düzeyde çemberin kareleşmesi biçim değiştirme anlamına gelir. Kare, zıtların mantığıdır: kuzey/güney, doğu/batı. 1 ve 3 sayılarının toplamından meydana gelen kare, vahdet ve kutsallıktır. Akışkan olan çembere oranla katı olandır. Yaratıcı ve yaratılmamış evren karşısında yaratılmış evrenin simgesidir. Karenin ve haçın merkezi, omphalos, yani dünyanın göbek deliğidir, gökle yeri birleştirendir.

Her şeyden önce insanın kendisi bir simgedir. Çünkü vücudu, Ortaçağ inancına göre, Tanrı tarafından ona hediye edilmiş bir tapınaktır. Dolayısıyla evren de, mikrokozmos ile makrokozmosun birbirleriyle karşılıklı ilişkileri içinde, simgelerin muhteşem beraberliğidir. Simge, ayrıca, gizeme açılmış bir penceredir ve görünür olanı aşmaya yarar.

Varlık, modernitede olacağı gibi, gerçekten koparılamaz. Aynı şekilde, hiçbir form tözünden ayrılamaz. Mimesisin hiçbir anlamı yoktur, o yüzden dünyanın temsili diye bir sorun da yoktur. Ortaçağ insanı için gerçek, şeylerin görünürlüğünde yatmaz. Böylece, Hıristiyanlık, Yunan dünyasını reddeder ve moderniteye adım atar. Tanrı, tarihin ve uzamın içindedir. Doğa tarih içinde, zamanla uzam arasında hareket eder. Tarihe bağlılık, éschatos boyutu, cisimleşme (incarnazione) halini almıştır. Tanrı insanı yaratır. Yeniden-yaratılış ortaya çıkar.

Formlar, bundan böyle, kimlik inşasının temel unsurları olmayacaktır. Dünya bu formlarla çözülmeyecektir. Yapı, bütünlük içinde ve bütünlük için üretilir. Bugün artık diyebilir ki, simge düzeyinde Yunan dünyası için mantıklı veya mitolojik olan bölge (territorio), Hıristiyan dünyası için ontolojik ve tarihsel-zamansal; modernite için logoteknik, işlevsel, açıklayıcı (esplicativo) ve diyalektik; zamanımız içinse olgusal, potansiyel, sanal ve biçimsel olarak ilişkiseldir.

'Mekan, pozitif, değişmez ve zengin bir anlamla yüklüdür: süreksiz olanı, genişleme içinde bir olay inşa eder: üzerinde kalınan, bırakılabilen ve düşünülebilen toprağın parçasıdır. Onunla ilişki içinde varlığın hareketleri düzenlenir. Mekan nasıl ki mimaride olduğu gibi çizgi romanda da parçalara ayrılamaz, çünkü kendisini oluşturan öğeleri ve ilişkileri bütünleştirir. Tüm işaretler, tek ve karmaşık bir işaret içinde biriktirilir ve düzenlenir. Bir metni andıran tutarlılık söz konusudur burada.'²³²

Mevcudiyeti olmayan bir mekan yoktur. Mekan karşılaşma anlamına gelir. Bir anlamda çizgi romanda okuyucu ile karedeki imgenin karşılaştığı yeri ifade eder. Modern öncesi toplumun kimi tipik yapıları Ortaçağ'da hala mevcuttur. Bunların başında da içerisi ile dışarı, köyle köyün içi, ormanla düzlük arasında niteliksel bir fark olduğu fikri uyanır. Dışarı tehlikeli ve korkutucudur, doğanın kendisine karşılık gelir. İçerisi ise korunaklı, sakindir ve de yapaydır. Bundan dolayıdır ki çizgi roman okuyucusu öykünün sonuna geldiğinde öyküden atılmayı kabullenemez. Nasıl ki insanın anne karnının koruyuculuğuna yüklediği anlam gibi dışarıda savunmasızdır. Yeniden öykünün içine girmesi gerekmektedir. Bunun esas nedeni ardışık bir sanat olan çizgi romanın kareler arasındaki geçiş sırasında kendi karakterinden de parçaları araya katarak şekillendirmesinde yatmaktadır. Böylece bir fotoğraf albümü ya da anı defteri gibi hayallerimizi şekillendirmiş çizgi roman aynı zamanda da bizim bir parçamız haline gelir. Dolayısıyla bu yüzdendir ki bağlayıcı bir yapıya sahiptir.

Yapı, hacimle (içeren) kütle (gözleyen) arasındaki gibi, içerisi ile dışarı arasındaki karşıtlığı da mutlak bir değere dönüştürür.²³³ Çizgi romanda da aynı şekilde, okur karelerle arasında

²³² P. Zumthor, La misura del mondo. La rappresentazione dello spazio nel Medio Evo, Bologna, 1995, s. 50.

²³³ P. Zumthor, La misura del mondo. La rappresentazione dello spazio nel Medio Evo, Bologna, 1995, s. 89.

bağıntı kurduğu itibar ile artık dışarıda değil, içeride karakterle bütünleşerek varlığını kanıtlamaktadır.

İkamet edilen mekan, içerisinde insanların beden ve jestleriyle iş gördükleri temsil mekanı haline dönüşecektir.



Resim 219. Clotho, Le Gambit des Innocents, Jacques Bonodot-Gerard Dewamme, Glénat Editions



Resim 220. Clotho, Le Gambit des Innocents, Jacques Bonodot-Gerard Dewamme, Glénat Editions

Boetius için sanat, yaratılışın etkin olmasına olanak veren kuralların bilimidir. Nitekim bilim, yaratılışı yönlendiren aklın eseridir. Eser içinde ifade edilen etkinlik ise akla itaattir.

Rabanus'a göre, Tanrının arzusuyla gerçekleşen armoniden ve dayanışmadan ilk sanatsal eserler doğar. Bu eserlerin en önemlisi, Johannes Scotus Erigena'nın eseridir. Scotus için güzellik, bir birlik içinde bir araya getirilmiş şeylerin ve biçimlerin armonisidir.

Bu dönüşümler içinde Romanesk ruh ortaya çıkar. Mimarlıkta bazı hazır etkiler reddedilir. Kompozisyon basit aritmetik ve geometrik kurallarca düzenlenir. Malzemenin basitliği ve yalınlığı daha da önemli hale gelse de, oranlar da temel öneme haiz olma eğilimindedirler. Duvarlar yalın, yüzeyler masiftir. Romanesk, belki de güzelliği kütleden türeten tek Avrupalı mimari tarz olmuştur. Mimarlık, şu üç şeyi içeren her şeye ölçü verir: Heykel, resim ve mefruşat.



Resim 221. Las Extraordinarias Aventuras De Adele Blanc-Sec, 'Adele Y La Bestia', Jacques Tardi, Norma Editorial



Resim 222. Las Extraordinarias Aventuras De Adele Blanc-Sec, 'Momias enloquecidas', Jacques Tardi, Norma Editorial



Resim 223. Las Extraordinarias Aventuras De Adele Blanc-Sec, 'Todos Monstruos', Jacques Tardi, Norma Editorial



Resim 224. La Conspracion, La Historia Secreta De Los Protocolos De Los Sabios De Sion, Will Eisner, Norma Editorial, 2005

Saint Dennis ile birlikte ise gotik mimarının baş döndürücü serüveni başlar. Gotik mimarlığın harikalarından biri olacak olan Chartres Katedrali'nin etrafında çok yönlü tartışmalara ev sahipliği yapmış bir okul biçimlenir. Buradan doğan teolojik estetik, dünyanın matematiksel ilkeler üzerine kurulduğunu ve güzelliğin bu ilkelerde yaşadığını iddia eden bir teori tarafından karakterize edilmiştir. Gotik dil karanlık ve içsel etkilerinden dolayı çizgi romanlarda sürekli tercih edilmiştir.

Summa'nın üç gereği vardır: bütünlük, birbirine benzer parçaların sistematik düzenlenişi, ayırım ve tümdengelmisel ikna. Dünya organik bir bütündür.

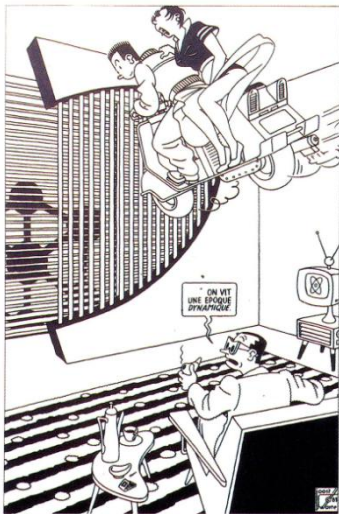
Tommaso'da güzelin üç biçimsel karakteri vardır: claritas, integritas, proportio. Biçimin bir modus'u, bir species'i ve bir ordo'su vardır. Modus'ta ölçü yoluyla biçim belirlenir; species'de sayı yoluyla biçim sınırlanır; son olarak, ordo eğilim yoluyla, kendi sonuna doğru ilerler. Tommaso'da form şeylerin esas yapılandırıcısıdır.

e) Modernite İle Birlikte Yeni Dünya Tanımı ve Mimarlık:

Modern çağla birlikte mimarlık, mekanik bir sanattan liberal bir sanata dönüşür. Resim, heykel, şiir ve müzikle beraber güzel sanatlar sistemine dahil olur.

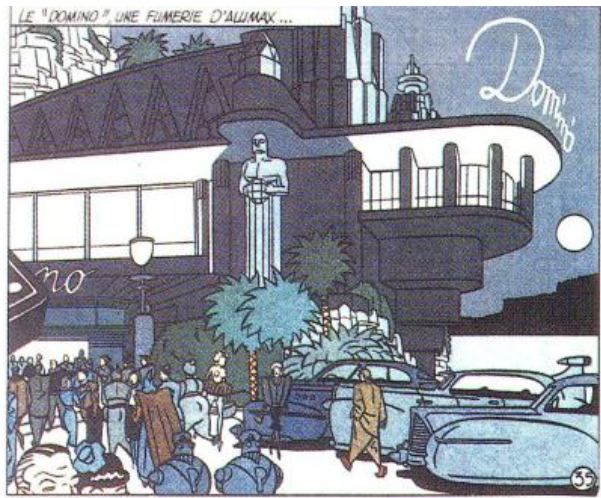
Estetik için 16.yüzyılın ikinci yarısında olacağı gibi bir disiplinin kurulması henüz söz konusu değildir. Ancak kimi temel altüst oluşlar mevcuttur. Güzelliği şeylerde gören nesnel bir bakış açısından, algılayan öznde gören öznel bir bakış açısına geçiş, sanatla teknik ve sanatla teori arasındaki kopuş, hem üretilen şeyi hem de üreten kişiyi içeren bir değerlendirme süreci sonunda, ortaya kona şeyi tekniğin basit bir ürününden başka bir şeye, üreticiyi ise sanatçıya dönüştüren yeni bir sanat eseri düşüncesinin ortaya çıkışına şahit oluruz.

Modern, mümkün olanın işgalidir. Modernite ile birlikte filoloji yoluyla bilimsel anlamda çalışılmış hafıza biçimindeki tarih icat edilir.



Resim 225. Art Moderne, Swarte, Humanoides Assoices, 1980

Resim 226. Expo De 58 Et Le Style Atome, Floch, magic Strip, 1983.



Dökümanların ve onların yorumlarının otoritesini tanıyan Hümanizm ile birlikte yazının iktidarı keşfedildi. Tarih, insani olaylarla ilişki içindeki zamansallığın modellenmesi için değil, her şeyden çok, geleceğin onu inceleyen kişi için olandan ve olmuş olandan farklı olabileceğini göstermesi için vesile olur. Alternatif tarih çizgi romanları bu vesileyle farklı

bakışlar sunarak var olan tarihi sorgulamaktadır. Tarihin keşfi, geçmişten ve bugünden farklı bir geleceğin gerçekleşmesini düşünülebilir kılar.

Perspektifte birlikte dünya çerçeve içine alınır, dolayısıyla ölçülebilir ve yeniden üretilebilir hale getirilir. Perspektifte özne, gerçekliğin üç boyutluluğunu düzlemin iki boyutluluğuna indirgeyecek biçimde hipotetik bir projeksiyon düzleminden faydalanır. Dünya, böylece, öznenin bakış açısına dönüştürülmesiyle aynı biçimde nesnelleştirilir.

Antik dünyada şehir insanı doğanın tehlikelerinden koruyan yapay bir yerdi. İnsan şehirde kendini evde hisseder. Dışarıda kalan ise, aksine, tehlikelidir. Modern dünyada ise şehrin dışında kalan da kullanıma açılmıştır. Tasarlanabilir olduğundan dolayı artık korkutucu değildir. Böylece modernitenin icadı olan peyzaj ortaya çıkar. Aynı zamanda özportre ortaya çıkar. Eşzamanlı olarak ortaya çıkan hem evrensel hem de tikel olan bir öznedir.



Resim 227. Valhardi. Secret De Neptune, Jije, Dupuis, 1961.

Filarete'nin 'Mimari Üzerine Bir İnceleme' isimli eseri, gerçek ve özgün bir incelemeden ziyade, ütopyik bir roman olarak karşımıza çıkar. Eserde mimarlığı gerçek ve özgün bir ideal kentin, Sforzinda'nın parçası kılma arzusu ortaya çıkar. Her türlü ürünle donatılmış olan Sforzinde'da Bilgelik ve Erdem Evi denilen on katlı devasa bir kule vardır. Bu kulenin en alt katında bir genelev, en üst katında da bir gözlemevi bulunur. 1960' larda cinselliğin özgürleşmesi ile birlikte çizgi romanlarda özellikle en alt kata inilerek sistem yeniden gözden geçirilme ihtiyacı duymuştur. Bu kalıplar üzerinden bireyi çıplaklaştırma bazlı uygulamalar veya sansürler ile bu tartışmalara yeni bir bakış getirilmiştir. Toplumun artık yeni bir çerçeveye ihtiyacı vardır. Zira geçmişe bağlı değer yargıları artık bu insan modeline hitap etmemektedir. Bu aşamadan sonra ütopya kavramında artık daha bir güncellik kazanmıştır.



Resim 228. Spirou Et Fantasio. Pirates Du Silence, Franquin, Dupuis, 1958.

Ütopyanın imgelemi heterotopyaya kapı aralar. Alberti'nin mimarlık için bir gramer icat etmesiyle aynı biçimde diller icat edilebilir.

Belirleyici biçimde Modernite'yi saran bir sentezin araştırılması anlamında, Klasikçilik, zirve noktasını Rönesans'ta bulur. En temel özellikleri ihtişam, armoni, ölçü ve kanaatkârlık,

rasyonel organizasyon, yaratıcı kapasitenin kontrolü ve hepsinden önce formla içerik, fikirle gerçeklik arasındaki dengedir. Armoni Raffaello'da yüceltilir, Michelangelo'da drama dönüşür. Michelangelo tarihte olanların çoğu kez karşımıza grotesk giysilerle çıktığını hatırlatır gibidir.

Böylece Alman düzeninden ziyade Fransız düzeni aranacak, özel bir düzen olarak Gotik mimariye bakılacaktır. Klasikçiliğin bir tür dogmatik radikalleştirilmesi eşliğinde eskilerin otoritesini yeniden sahiplenen konular açığa çıkacaktır. Çizgi roman yeni çıkan bir sanat olmasından ötürüdür ki yarattığı sahnelerin kendi bünyesinde nasıl görüldüğünü fark etmesi için genellikle hepsini denemek ihtiyacı duyar. Bir tarafta da insan doğasının en içten yansımalarından birisi olduğundan ki, geçmiş, geleceği şimdiki zaman dilimi içinde yeniden değerlendirmeye çalışır.

Philibert Delorme, orantıları, bundan böyle yıldızların hareketinde veya insan vücudunda değil, İncil'de düzene giden yolu izleyerek, Nuh'un kemerinin ölçülerinde arar.

Bu örneğe göre iyi ve kötü mimarın iki adet alegorik ahşap baskısı bulunur. İyi mimar bir bilge gibi giyinmiştir. Biri Tanrıyı ve geçmişi, biri şimdiki zamanı, biri de geleceği gözlemek için üç gözü vardır; dahası, Delorme bu adamı dört el ve ayakla donatmıştır. Bir bereket boynuzu ve bir pınar onun bilgeliğini sembolize eder. Ortam meyve dolu bir bahçedir: bazı yıkık dökük yapılar antikiteyi, kilise ve saray da bugünün mimarisini karakterize eder. Bir deli, bilginin bir tanık aracılığıyla ulaştırılacağını göstermek için ustaya eşlik eder. Bundan böyle, kutsal, kabile adağı, öküz başı biçimlerinde değil, kilisenin varlığında ortaya çıkar. Estetikten ziyade zor bir etik yolculuğa hazırlanan iyi mimar, kendini akılla duyguyu birleştiren ve ayıran bir labirentin içinde bulur.

Gözleri, kulakları ve burnu olmayan kötü mimar ise, bir şato ve Ortaçağ köyünün aşılış mimari formlar olarak temsil edildiği bir arkaplan eşliğinde, çevresini saran peyzaj içinde tökezleyerek ilerler. Yakınlarda hiçbir öğrencisi yoktur, yerde vahşi kabile kutsallığı zamanının hatırası öküz başları görünür. Meyve vermeyen bir ağaç vardır, böylece doğanın hakimiyeti hatırlatılır.

f) Ampirizm, Duyumculuk ve Aydınlanma Arasında Akıl ve Duygu Çağı:

Rönesans'ın merkezi estetik ve mimari teması sanatla doğa arasındaki çatışma ise, Barok'un ki akıl (ragione) ve idrak (intelletto) arasındaki çatışmadır. Doğal olanla yapay olan arasında bir tür salınım yaratan güzellikten norm ve zevki, kural ve kuraldışılığı bir araya getirebilen tek kaynak olan kavramsal beceriye (agudeza) ye geçilir.

Modern bilimin Galileo ve Descartes ile biçimselleşmesi, varlıkla hakikat, biçimle içerik, veri ile verinin yorumlanması arasındaki ayrımı radikalleştirir. Bilimsel rasyonalizm çağının aynı zamanda Barok çağ olması tesadüf değildir. Bilim, estetik alanına 16.yüzyılda yücenin yeniden ele geçirilmesiyle hayatılayecek olan sonsuzluk konusunu sunacaktır.

Sonsuzluk teması, örneğin, geometrik olarak perspektifin ufkundan betimlenmiştir ve devamında, hepsinden önce mimar-geometrici Desargues'la beraber, projeye dönük bir geometri sorunu, yani benzer dönüşümlerin çalışılması sorunu halini alır. Nesnel güzelliğin yasaları gibi orantının önceliğinin de tutarlılığını kaybettiği açıktır.

Ayrıca, doğayı özü aracılığıyla yorumlayan renkle, görünüşü aracılığıyla yorumlayan renk arasında da çelişki olduğu açıktır. İki metafizik vardır ve bunlar, sırasıyla, madde ve form arasındaki ilişkiyi oyuna dahil ederler.

Fakat buradaki değişim, biçimsel yenilenme, modern kültürde düşünülemez yeni veya tümüyle farklı olanın ortaya çıkması şeklinde düşünülmemiştir. Yenilik, geometrik modellerin parçalanmasında, izleyicinin dahil edilmesindedir.

Olası cevaplar, her durumda, bilgi biriktirmeye, bilgiyle sanatlar arasındaki farka, arketiplerin ve dolayısıyla taklidin işlevine, yeninin üretilme ve yadsınma biçimlerine dair bir düşüncenin

üretilmesini zorunlu kılıyordu. Bunların en başında da aklın tarihsel mi yoksa tarihüstü mü olduğu sorusuna verilecek cevap geliyordu.

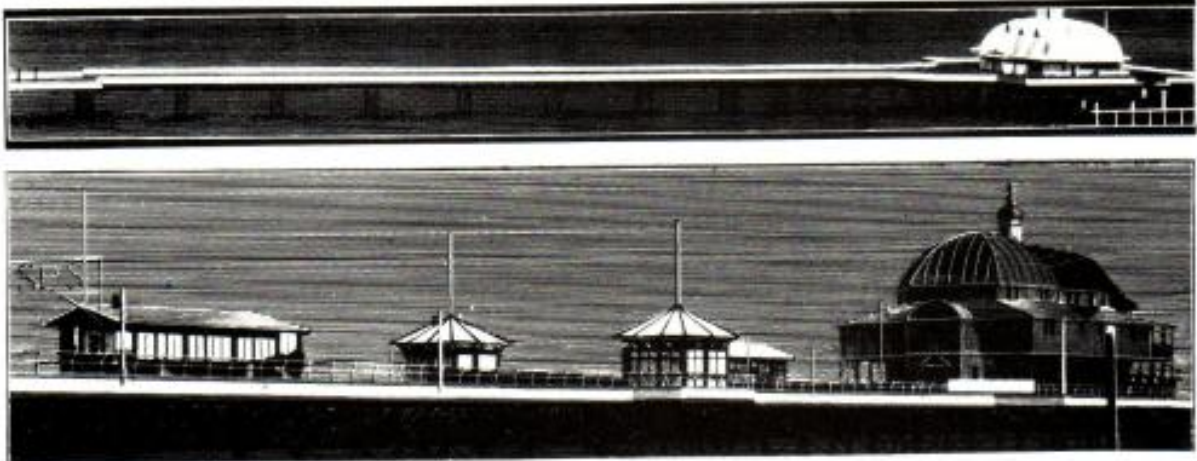
Modernliğin üstünlüğünü açıklayan Charles Perrault'ın kardeşi Claude Perrault ile beraber mimari estetikte gerçek ve özgün bir devrim gerçekleşir. Claude, kendisinin çevirdiği ve 1676 yılında Fransa'da yayımladığı Vitruvius'un De architectura'sı için yazdığı talepkar yorum yazısıyla ve de metne eşlik etmesi için çizdiği tasarımlarla Vitruviusçu geleneği parçalarına ayırır.

Perrault, orantılar için doğa yasarlı olmadıklarını sadece bir uzlaşma aracı olduğunu ifade eder. Kurallar ve orantılar, mimarlığın inşa edilme biçiminden bağımsızdırlar. Yani, orantı ampirik bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. 'Fransızca'daki simetri sözcüğünden farklı bir şey niyetlenmektedir; nitekim bu, sağdaki kısımların soldakilerle, yukarıdaki kısımların aşağıdakilerle, öndeki kısımların arkasındakilerle büyüklük, biçim, yükseklik, renk, sayı ve yerleşim anlamında sahip olduğu ilişkiyi gösterir. Vitruvius'un yapıların güzelliğini büyük oranda oluşturan bu simetri türünden hiçbir biçimde bahsetmemiş olması hayli tuhaftır.'²³⁴ Diyerek Perrault, Vitruvius'un symmetria kavramını proportion sözcüğü ile çevirerek modern simetri kavramını belirler.

Burke, yüceye mutlak anlamda güzele ait olmayan bir güç vererek, yüceyi güzelden net biçimde ayırır. Güzellik, iktidarsız denebilecek, şüphe götürmeyecek biçimde görelî bir duyguya dönüşür. Güzelin Antikite'de ve kimi veçheleriyle Modernite'de sahip olmuş olduğu büyük güç böylece bozguna uğrar. 'güzellikte... etki her tür kullanım bilgisinden önce gelir, ancak orantıyı yargılamak için nesnenin amacını bilmeliyiz. Nitekim orantı amaca göre değişir. O yüzden, bir kaseenin oranları, bir evinkinden, bir arkatın oranları bir salonun ya da odaninkilerden farklıdırlar.'²³⁵

Mimarlıkta, Pitoresk, beraberinde çok-tarzlılığı, doğal güzellikle yapay güzelliğin sanatsal anlamda kaynaşmasını, her şeyin özgür olduğu evrensel bir armoninin yaratılması yönünde bir gerilimi getirecektir. William Hogarth'ın 1753 tarihli Analysis of beauty'sinde önerdiği gibi, eşitliliğin ayrıcalığı, simetrinin reddi üzerine eklenir. Özgürlük teması, yalnızca estetik değil, politik veçheleriyle de değerlendirilir.

Bu örneklerden biri, bir kadın kamuoyu oluşturmak amacıyla çoğunlukla kadınlar tarafından yazılan kitaplardan biri, Mary Shelley'nin Frankenstein adlı ünlü romanıdır.



Resim 229. Revelations Posthumes, Andreas, Riviere, Bederama, 1980

Estetik düşüncesinde bir sonraki adım, 18.yüzyılın sonu, 19.yüzyılın başında konuşan mimarlığın formüle edilmesini beraberinde getirecek olan karakter kavramının takdimidir. Kavram mimari alanında Boffrand tarafından geliştirilir. Bundan böyle sadece kadim yasalara

²³⁴ Cl. Perrault, Les Dix Livres d'Architecture de Vitruve, Paris, 1672, s. 168.

²³⁵ E. Burke, Inchiesta sul Bello e sul Sublime, Palermo, 1985, s. 71.

değil, gözlemcisine de hitap etmek zorundadır. Böylece, geçmişte pek çok uygarlığın yaşamış olduğunu ve hala da olabileceğinin kabulü üzerine temellenen ve Klasikçiliğin kesinliğini derbeder edecek olan antropolojik bir görelileştirme ortaya çıkar.

Mimarlık, sağlamlık veya güvenilirliktir, armoni ve simetridir. Vitruviusçu üçleme hala geçerlidir. Ancak Diderot'un Vitruvius'a fırlattığı bir soru vardır: 'Sonuç olarak, ölçülerden ve Vitruviusçu düzenlerden oluşan şu ünlü sistem, sanki sadece monotonluk yaratmak, dehayı boğmak için icat edilmiş gibidir. Mimarlık ölçülere ve sabit biçimlere sabit kılınarak yoksullaştırılmıştır; armoninin sonsuz çeşitliliği yasa haricinde bir yasa tanımamak zorundadır.'²³⁶ Burada temel olarak savunulan şey, hesabın sonsuz varyasyonunun mantıksal durumudur.



Resim 230. Murail Es De Samaris, Schuiten, Peeters, Casterman, 1983



Resim 231. Retour De Roxane, Pjotr, Meynen, Magic Strip, 1982

Mimarlığın hakikati orantıda değil, yapı mantığında yatar. Bu gerçeklik ışığında, mimarlığın sorunu, estetikten önce etikdir. Algarotti'ye göre, Lodoli mimarlığı arındırmayı kendine görev edinmiştir. Bir fabrikada görevi olmayan hiçbir şey gözükmemelidir. Mimarların eserlerinde nihai amacın ötesinde takdim ettikleri şeyler gösteriş ve hatadan başka bir şey değildir. Lodoli'nin mottosu, gerçek bir işlevi yerine getirmeyen hiçbir şey temsil edilemezdir.

Bu şekilde, doğa, 18.yüzyıl sonunun en ses getiren mimarlarından Etienne-Louis Boullée tarafından hayali bir mimarlık müzesinde yeniden yaratıldı. Artık insan vücudu üzerinden ölçülmeyen, şiir biçiminde yapılar, ölçsüz geometriler biçimindeki gövdeler, ezeli abideler her yerdedi. Tüm bunlar arasında Newton'a ithaf edilmiş bir konetaf vardır. Bu, geniş bir temelden destek alan kocaman bir küredir. Etrafı birbirinin aynı olan ağaçlarla çevrilidir. Boullée bu projeyi iki kısımda tasarlar. Birincide kürenin içi bütünüyle aydınlatılmıştır ve merkezde bir güneş vardır; diğerinde küre yıldızlı bir gökyüzüne dönüşür. İnsan kendi zevkine göre geceyi ya da gündüzü seçer. Artık teknik ve estetiğin bütünleştirilmesinin zamanı gelmiştir.

g) İdealist Estetikte Mimarlık:

İlkel kulübe artık sadece antropolojik bir sorundur, arkeolojik ya da mitolojik temel bir sorun değil.

18.yüzyılın ikinci yarısında, Batı kültüründe mimarlık, doğa ve gelenek üzerine her türden düşünceyi düzenlemiş olan paradigmatik güçlerini kaybeder. Mimar, bundan böyle, kendine seçeceği modeli, doğada, doğanın yasalarında ve formlarında aramayı düşünmez. Vitruvius bundan böyle otorite değil, bir tarihsel-filolojik araştırma nesnesidir.

18.yüzyılın sonuna kadar mimarlığın formları tümüyle üç konstrüktif sisteme can vermiş olan az sayıdaki malzemeden (ahşap, tuğla, beton, aza çok kesilmiş taşlar) doğmuştur. 18.yüzyılın

²³⁶ D. Diderot, Scritti di estetica, Milano, 1957, s.231.

Simgesel sanat, hala belirsiz ve üstü kapalı sunulan, somut biçimde gerçekleşme şansını malzemede arayan İdea'dır. Sembolik sanat tam olarak Doğu halklarının sanatıdır. Hıristiyanlığın kabulünün ardından öznelğin öne çıkarılması, klasik armoninin batışına ve Romantik sanatın ortaya çıkışına işaret eder. Birlik, en mükemmel denge noktasında dahi dışsal varoluşun tikelliğine zorunlu kalmayan mutlak boyutunu ele geçirmeye eğilimli Ruh'un tarafında parçalanır. Artık duygunun hükmü söz konusudur. Hegel'e göre, 'Romantik sanat, böylece, Simgesel sanata karşıt bir noktadan, içerik biçim ayrımını yeniden yaratır'.²³⁹

Sol ve sağ olarak Hegel yorumcuları olmasına, Schopenhauer ve Kierkegaard gibi iki güçlü düşmanı olmasına rağmen Hegel şu sözü döneme damgasını vurmuştur: 'Gerçek olan, rasyoneldir.'²⁴⁰ Ruh ve tarih birlikteliğinin negatifi gerekçelendirmeye çalışan diyalektik ilkedir. Baader'den ziyade Schelling'den yararlanan Deutinger, Hegel'de daima mevcut olan negatifi pozitifine dönüştürmeye çabalar. Hegel'e göre ise zıtları eklemleme gücün (diyalektik)den dolayı rasyonalite, her şeyin yargıda ona ulaşabileceği, oluş içerisinde Ruh'un akıl vasıtasıyla kendi bütünlüğü içinde ortaya çıktığı noktadır.

Sanatlar arasındaki ayırım, Deutinger tarafından, von Baader'in madde-form ayırımından ayrı olarak dile getirilir. Bu ayırım, Hegel'de olduğu gibi, maddi olandan yola çıkar, saf maddiliğe kadar varır. Sanatların en maddi olanı, yani birinci sanat, içerisinde hem maddenin hem de matematiğin var olduğu mimarlık olacaktır. Onu, duyusal formun hakimiyetini temsil eden heykel, resim ve müzik izler. Sonuncu, dışsal formdan ve maddeden mutlak biçimde özgürleşmiş olan şiirdir. Maddeci yaklaşımın tüm sınırlarında varlığının hakimiyetini ilan etmiş olan mimarlık, bu şekilde, şiir dışındaki diğer sanat dallarıyla diyalektik bir söylev içinde onların öncül ifadesini oluşturur. Mimarlık sadece maddi zorunluluklara cevap verdiğinde değil; ruhun temsili söz konusu olduğunda da sanattır.²⁴¹



Resim 235. En Pleine Guerre Froide, Floch, Fromeltal, Humanoides Assoices, 1984



Resim 236. Freddy Lombara. Cimetiere Des Elephants, Chaland, Humanoides Assoices, 1984

Buradan mimarlığın asıl görevinin görünür çevreyi sanat eserlerine dönüştürmek olduğunu anlamaktayız. Mimarlık, sanatın gerçekleştirilmesine olanak sağlayan eldir. Çağdaş yazarlardan farklı olarak, Weisse, akla hükmettiklerinden, köprülerin, su kemerlerinin, barajların ve yolların da, güzellik anlamında çeşitlendirilmiş konumlarda olsalar dahi, mimarlığın dolayısıyla sanatın bir objesi haline geldiğini savunur. İdeal güzel tekniğin dayatmasıyla, mutlak özne çelişkisellik ve toplumsal temsil ediciliğiyle, diğer değerlerle melezlenmek zorundadır ve mimarlık estetiği hem özne hem nesne için üretilecek bir projeye dönüşmek durumundadır. Böylece, pozitivist davranış ve biçimcilik dönemi başlar.

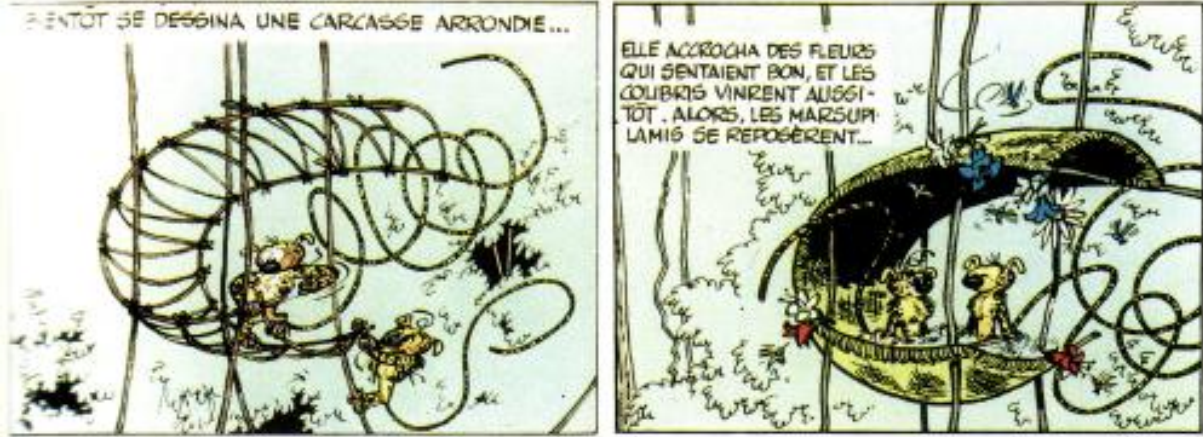
²³⁹ G. F. Hegel, Estetica, Torino, 1963, s. 21.

²⁴⁰ G. F. Hegel, Lineamenti di filosofia del diritto, Bari, 1965, s.14.

²⁴¹ M. Deutinger, Die Kunstlehre, Regensburg, 1843-1853, s.170.

h) Formun Bilimsel Özerkliği İle Birlikte Empati ve Bezeme:

Bu dönemde önemli bir etki bırakmış filozof ve estetik düşünürü olmayan üç kişinin fikirleri oldukça önemlidir: İngiliz sanat eleştirmeni John Ruskin, Fransız mimar Viollet-le-Duc ve Alman mimari kuramcısı Gottfried.



Resim 237. Spirou et Fantasio. Nil des Morsupilamis, Franqjin, Dupuis, 1960.

Ruskin şeylerinden gerçek durumundan uzaklaşan bir tür strüktürün simülasyonunun, başka bir malzemeye benzetmek için boyama yapmanın ve mekanik olarak üretilmiş bezemelerden yararlanmanın mimarlığı bozduğunu ifade eder. Ruskin için mimari, insanlar tarafından dikilen, amaçları ömürleri sürecince ruhun sağlığına, gücüne ve keyfine katkıda bulunmak olan binaları düzenleme ve dekore etme sanatıdır. Mimarlık faydasızdır, faydalı bir şey güzel olamaz. Mimarlığın gücü hacminde ağırılığında, gölgelerin sayısında yatar. Mimarlık ulusal bir yasaya tabi olması durumunda gelişemez. Mimarlık halkların yaşayan tarihini temsil etmektedir. 1888'de Arts and Crafts akımını kuracak olan William Morris'te Ruskin'in pozisyonu etik-politik yönleriyle News fraom Nowhere adlı romanında somutlaşır. Kullanım nesnelere iyileştirmeyi kendine amaç edinecek olan bu akım, 1907 yılında Monaco'da doğacak olan zanaatkar, sanatçı ve sanayiciler birliği Deutscher Werkbund'a model olacaktır. Ruski ve Morris gibi Viollet-le-Duc de demokratik bir toplumun rasyonel ürünü olduğundan dolayı Gotik mimarinin üstünlüğünü kabul eder. Viollet-le-Duc'un sorunlarından biri, çoklu görüngüleri, onların aynı zanda mimari olan gerçeklerini, Darwin'inkine benzer epistemolojik bir tavır uyarınca, kurallarla bir arada yaşatma sorunudur. Viollet-le-Duc mimaride formların sonsuz-varyasyonuna olanak veren bir şema oluşturmaya çalışır. Onun Kartezyen düşünce biçimi şu şekilde sentezlenebilir:

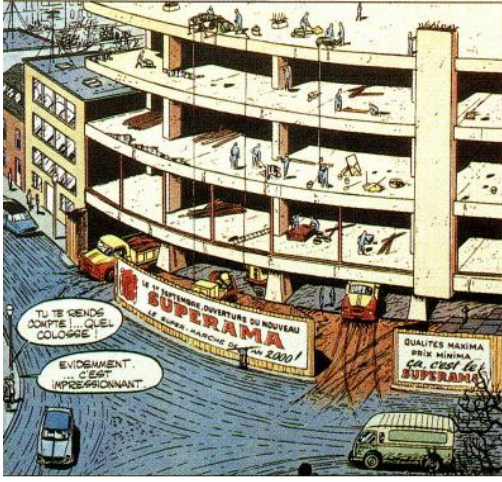
- Her şeyden önce yararlanılan malzemelerin doğasını bilmek.
- Bu malzemelere işlev, güç ve hem bu işlevi hem de bu gücü büyük bir kesinlikle ifade eden formları bulmak.
- Bu ifade içinde bir birlik ve armoni, yani ölçek ilkesini, bir orantılar sistemini, amaçla ilişkili bir bezemeyi, giderilecek ihtiyaçların değişen doğasına bağımlı bir anlam ve hakikati kabullenmek.

Onu binanın ilk hipotetik yapısının araştırılmasına götüren bir otantiklik arayışı vardır; tarzla, öyle onu yeniden yaratabilecek biçimde geçmişle özdeşleşme isteği vardır. Bir değer ve kimlik olarak, her zaman mevcut hatıra olarak, anıtsal ve aynı zamanda gündelik tarih vardır. Yabancılaşma biçimleri üzerine düşünme kapasitesine sahip, dünyayı çözmeyi düşünecek kadar hırslı, ama her durumda üzerinde kendi kimliğinin ve sahiciliğinin inşa edildiği tarihe ve tekniğe bağımlı bir üretim, endüstriyel üretim tarzının çelişkileri vardır. Viollet-le-Duc'un kültürü Quatremère de Quincy'nin akademik yeni Klasikçiliği ile yeni Romantik ve Gotikçi

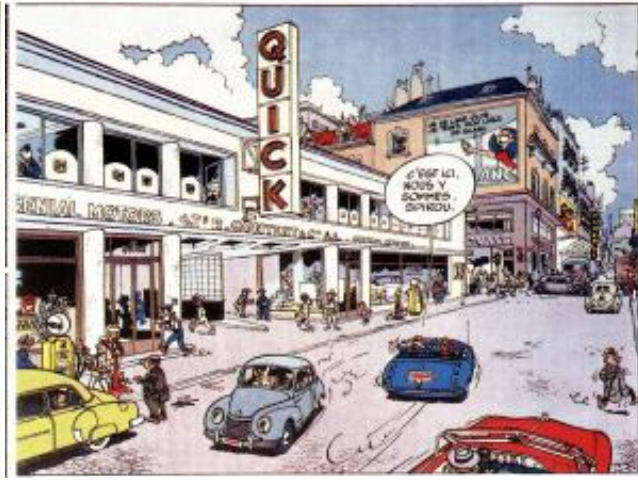
eğilimler arasındaki tartışmalardan beslenmiştir. Quincy için mimarlık, eserin otantikliğini bozmaksızın yeniden üretilebilen parçalardan ibarettir. Mimarlığın inşası mekanik, düşüncesi mimetiktir, doğanın evrenselliğe gönderme yapması gerekmektedir.

Bunu takiben 1851’de 19.yüzyıl mimarlık ve mühendislik tarihi açısından Paxton’ın demir ve camdan prefabrik olarak üretilmiş dev bir fuar yapısı olan Crystal Palace, Londra’da inşa edilmiştir. Ruskin olumsuz yönde etkilenecek ve Gottfried Semper ise teknolojik yeniliklere hayran kalacaktır.

Semper için mimarlık, sonradan özgürlük içinde konuşlandırılabilmek için, öncelikle zorunluluktan doğar. Materyalizmin öğeleri İdealizmin öğeleriyle, değerlerin nedenleri malzeme tarafından belirlenen mecburiyetlerle bütünleşir. Semper’in düşüncesine göre, ‘sanat zanaatın ikincil bir ürünüdür ve stilistik formlar her seferinde mevcut malzemenin tikelliğine, malzemeyi işleme tekniğine ve üretilecek nesnenin işlevine uyum sağlayacak biçimde, az çok mekanik olarak üretir’.²⁴²



Resim 238. Les Labourdet. Rivale, Graton, Lombard, 1970.



Resim 239. Spirou Et Fantasio. Pirates Du Silence, Franquin, Dupuis, 1958.

Böylece ortaya çıkan bezeme, gereksizlik olarak görülen sanat eserinin yerini de alabilirdi. Bu, gözle görünür biçimde, kabul edilemez bir sonuç ortaya çıkarıyordu. Sanat, her durumda, ilkelin üzerine çıkarılmış bir şey olarak değerlendiriliyordu. Bezeme sorunu içinde, temelle ek, özle görünüm, organikle inorganik, doğayla malzeme, toplumla aidiyet biçimleri arasında, sadece estetik değil, felsefi sorunları da çözen bir oyun belirdi.

Güzelin duyarlılık tarafından ulaşılabilir olduğunu ifade eden Adolf Zesing ile birlikte, antik altın sayı ve kutsal orantı (Luca Pacioli) veya kutsal kesit sorunu yeniden değerlendirilir ve vir yatay çizgi ile bir dikey çizgi arasındaki bu ilişkiye, mikrokozmos ve makrokozmosu mutlak bir güzellik kavrayışının anahtarı haline getiren, evrensel bir armoni ilkesi oluşturur. Biçimle düşünce arasında zorunlu bir ayırım söz konusu değildir. Duyarlılık, yani bilimsel olarak kurulmuş bir estetik, sayısal ve doğrulanabilir evrensel yasalara gönderme yapabilir. Böylece öznenen ayrı olarak güzelliğin üretilmesine olanak tanıyan yasalar ortaya çıkarılmıştır.

Kutsal ölçüler düşüncesinin etkisi, 1912 tarihli ilk gösterimi altın kesitin izi altında yapılan Kübizme ve Modüller ile insanı her şeyin ölçüsü yaparak evrenin yeniden inşasına ulaşmaya çalışacak olan Le Corbusier’ye geçecektir. Dom H. Van den Laan’ın mekan üzerine düşünceleriyle veya Ungers’in mimari kompozisyonlarıyla günümüze kadar ulaşacaktır.

En sonunda Nietzsche ile birlikte, gerçek, iyi ve güzel arasındaki belirgin ayırım, üstduyusal güzelliğin değerlendirilmesi aracılığıyla meydana gelir. Güzel saf estetik, iyi zorunlu, doğru

²⁴² A. Hauser, Le teorie dell’Arte, Torino, 1969, s.180.

gerçek haline gelir. Artık gerçek, doğabilimi tarafından tanınan duygusaldan başka bir şey değildir. 'bugün, tekil insan, kendi yaşamının zaman yayını kalıcı ve kesin bir biçimde sistematikleştirmek için çok sayıda iç ve dış evrimi deneyimler. Örneğin, tümüyle modern insan, bir ev inşa etmek, hala canlıyken bir mozole içinde dört bir yanının duvarlarla çevrili olması hissini yaşamak ister.'²⁴³ Mimarlık Nietzsche'ye göre, pozitif, doğrulayıcı, tümüyle Nietzscheci düşünceye içkin bir rol üstlenir. Şimdiye kadar hiçbir düşünürde mimarlık felsefi projenin kendisiyle özdeşleştirilmemiştir. Nietzsche'de ise mimarlık Wille zur Macht'ın, yüreğin, cesur düşünmenin sonucunun açık metaforu haline gelir.

i) Avangard ve Restorasyon Üzerinden Mimari Estetik:

Düzen ve ölçü ağ tabakasal mekanı parçalara ayırır. Mekan yaşamsal veya psikolojik mekandır veya oluşun mekandır. Sanat duyurudur, manifestodur, deneyimlemedir. Dolayısıyla politikayla kaynaşır ve bütüncül sanat haline gelir.

Metropol, tekniğin mekanı, sevilebilir ya da nefret edilebilir olarak, her tür özgürleşmenin ve entegrasyonun öznesi ve nesnesi olarak kalır. Mimarlık enerji, ifade, vizyon haline gelir. Giysilerinden arındırılır, nesnelleştirilir. Saf teknik haline dönüştürülür. Fakat ütopya, onu üretenden, ütopyacıyı var olana karşı isyan etmeye iten şeyden özgürleşemez. Teknik, ideal ile üst yapısallaşır.

Bir mimari estetik yazarı olan Berlage'ye göre, öznelci sanat anlayışı zorunlu olarak yerini yeni bir kolektif sanata bırakmalıdır. Birincisi kapitalist sanatken, ikincisi işçi hareketinin sanatı haline gelecektir. Yapılar yeni evrensel duygunun ve tüm insanların toplumsal eşitliğinin ifadesi olmalıdır. Gerçek bir tarzın tek ön varsayımı, kendi içinde tüm evrenin tabi olduğu evrensel yasa olan geometridir. Sanatsal formların yaratımında geometri mutlak zorunluluktur.

Antonio S'Elia ve Flippo Tommaso Marinetti için mimarlık anlamlı ve estetik sanattır, tüm geçmişi, geleneği, tarzları, estetiği ve orantıyı yadsımak, kendini bilime ve tekniğe adanmak zorundadır. Dekoratif yok ederek, doğal yasaların keşfine, mekanik araçların mükemmelleşmesine, maddenin rasyonel ve bilimsel kullanımına; hafif, pratik, geçizi ve hızlı olana karşı duyarlılığı zenginleştirmek için anıtsallık, ağırlık, statiklik duygusunu terk etmek gerekecektir. Kavranmış bir mimarlıktan herhangi bir plastik ve çizgisel alışkanlığın doğamayacağını, çünkü fütürist mimarinin temel karakterin güçsüzlük ve geçişlilik olacağını duyururlar.²⁴⁴

Olmaktan olan şey, 1918 tarihli De Stijl manifestosunda da olduğu gibi, evrensel bireysel, yeni ile eski arasındaki mücadeledir. 1923'te De Stijl'in yazarları, mimar, heykeltıraş ve ressamların aynı eser için işbirliği yapmak zorunda olacakları kolektif bir yapının yolunu açarlar. Mimari inşadan koparılmış olan resmin her hangi bir varoluş hakkı yoktur. Yeni bir çağ başlamaktadır: inşa çağı.

Böylece, Le Corbusier, standart üzerine temellendirilmiş bir analogi adına, Paestum'un bir otomobile veya Parthenon'u bir spor araca yakınlıştırabilir. Fakat bu standart, altın oran gibi doğa yasaları üzerine kurulmuştur. Sanat bir bilimdir ve güzellik düzenin yasaları ve ilkeleri aracılığıyla akla ve duygulara yönelir. Ekonomi ve standartlaşma akli anlamda işlevselliği tatmin eder. Geometri ise biçimsel organizasyonun aracı olarak duyguları tatmin eder.

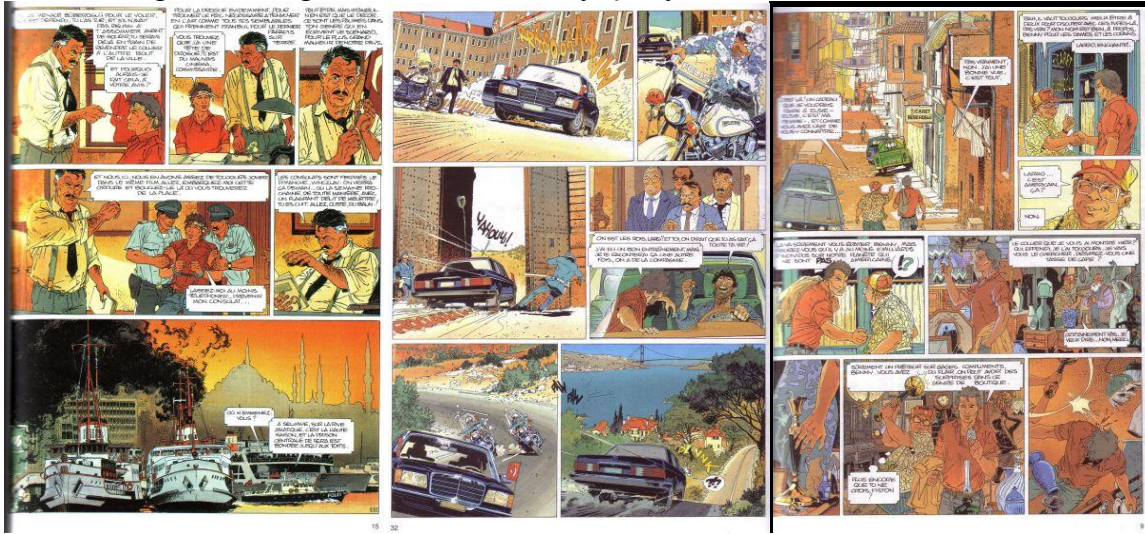
Le Corbusier, Gropius ve Mies van der Rohe'den farklı olarak, gücünü toplumsal ve estetik değerlerden alan, mühendislik estetiği olarak tanımlanabilecek bir estetik ortaya çıkarmıştır. 'Mimar, formların konumlandırılmasıyla, kendi ruhunun saf bir yaratımı olan düzeni gerçekleştirir; plastik duygular üreten formlarla hislerimizi yoğun biçimde kıskırtır; yarattığı bağlarla bizdeki derin salınımları uyandırır, dünyanın ölçüsüyle uyum içinde hissedilen bir

²⁴³ F. Nietzsche, *Umano, troppo umano*, Roma, 1979, s.56

²⁴⁴ A. Sanit'Elia ve F. T. Marinetti, *Manifesto dell'architettura futurista*, 1914; E. Prampolini, *L'architecture futuriste*, Paris, 1926.

düzenin ölçüsünü verir bize, ruhumuzun ve yüreğimizin çeşitli hareketlerini belirler; böylece güzelliği hissederiz.²⁴⁵

19.yüzyıl sonuyla 20.yüzyılın ilk yılları arasında, tam da estetikten ziyade gnoseolojik bir sorun olan Einfühlung'un karşısında, Alman Tarihselciliği'nin ve ardından Fenomenoloji'nin içinden Erlebnis ve Lebensraum temaları belirir. Fenomenoloji ve fenomenolojik estetik 20.yüzyıl için lebensraum ile birlikte temel önemde bir kavram önermiştir: yaşamsal mekan. Bir olayı mümkün kılan şartların biraradalığı veya bir enstrümanın geçerliliğinin ya da uygulanabilirliğinin limitleri ya da organizmanın davranışının türeyeceği olası olayların bütünlüğü olarak ifade edilebilir. Tam bu esnada, Oswald Spengler'in Batı'nın Düşüşü kitabı ortaya çıkar. Spengler için 'her kadim mimarlık dışarıdan başlar, her Batılı mimarlık ise içeriden,²⁴⁶ yani kadim ruh sonlu olanı tanımlamak için içerisi dışarısı ayrımını yaparken. 'Faustçu ruh duvarları aşıp sınırsız mekana ulaşacak, yapının içini ve dışını yegane dünya hissini iki imgesi haline getirecek bir tarza ihtiyaç duyar.'²⁴⁷



Resim 240-241-242.Largo Winch-L'Heritier-Philippe Francq, Jean Van Hamme - Dupuis 1990.

Yirminci yüzyılın ilk yarısında hayli önemli bir diğer figür, mimar ve estetolog Herman Sörgel'dir. Sörgel'e göre, atom enerjisinin seçilmesiyle her şey son buldu. Bu amaçla, dairesel bir şemaya göre örgütlenmiş bir mimarlık estetiği²⁴⁸ yazar. Mimari estetik, mevcut algıdan yola çıkarak ve nesne ile olan ilişkinin insan üzerinde ürettiği etkiyi gözlemleyerek incelenir. Gözlemlerin sonucunda estetik normlar elde edilir ve sözcelenir.

Sörgel'e göre algının, psişik, rasyonel ve optik olmak üzere üç yolu vardır. Mimarlık, üç boyutu içinde düşünülen mekanın sanatıdır.

Sanatsal sezgi, her birini kendi dışavurumuyla yapar. Böylece estetiğin, Benedetto Croce'nin genel dilbilgisi dediği estetikle özdeşleşmesi meydana gelir. Sanat imgedir, duyuşsal karakterli bir içerikle sezgisel karakterli bir form arasındaki sentezdir. Temelde sanatlar arasındaki ayırım hayalidir; birinde olan, benzer şekilde diğerinde de olur; biri için kullanılan sözcükler, diğerlerinin özelliklerini anlatmak için kullanılan metaforlardır.

'Mimarının amacı uzamda inşa faaliyetinde bulunmaktır; fakat uzam anti-Ruh, saf genişleme, mutlak ve bütüncül gerçekleşmeyken, Ruh saf ve sürekli gerilimdir, ezeli oluşturmaktır. O halde, mimari, modern düşünceye, maddeye sıkı sıkıya bağlı, dolayısıyla Ruh'a dışsal ve düşman bir şey olarak görülür. Düşük seviyeli bir sanat eseri saygınlığını ancak zamanın akışı içinde

²⁴⁵ Le Corbusier, Verso un'architettura, Milano, 1973.

²⁴⁶ O. Spengler, Il tramonto dell'occidente, Milano, 1957, s.359.

²⁴⁷ O. Spengler, Il tramonto dell'occidente, Milano, 1957, s.359.

²⁴⁸ H. Sörgel, Architektur-Aesthetik, Münih, 1921.

doğrulanarak manevileşmekle edinebilirken, sanat eseri tarihin akışı içine dahil edilmiş insan yaşamının belgesi haline gelir. Fakat gerçeklik, sadece Ruh tarafından değil, aynı zamanda madde tarafından inşa edilir; yalnızca ardışıklığın zamansal ilişkilerini değil, genişlemenin uzamsal ilişkilerini de içerir; modern sanatın yaratma ve tatmin etme konusundaki kapasitesizliğin özgün nedeni, tam da gerçekliğin bu şekilde parçalanmasıdır.²⁴⁹

Bireyin yeniden bulunmasıyla, mimarlık yeniden devreye sokulur: ‘nefes almak için ihtiyaç duyduğumuz yeni atmosferi yaratmak adına taze mitler icat etmek için inşa sanatını yeniden öğrenmek gerekir’; ‘taş bloklar kesmek, onları üst üste koymak ve bir kez daha fethedilen toprağın kabuğunu durmaksızın değiştirmek’ gerekir. ‘müziğe duyulan kadınsı özlem, yerini mimarlığın erkeksi yasalarına bırakacaktır.’²⁵⁰ Bontempelli’ye göre, bundan böyle derileri titretmek, kasları oynatmak ya da ruhu patlatmak söz konusu değildir. Önemli olan, bizim dışımıza yerleştirilmiş, bizden koparılmış nesnelere yaratmak, bu nesnelere birlikte dünyayı değiştirmektir.

Mimarlık, içinde hareket ettiğimiz, vücudumuzun faaliyeti tarafından işgal edilmiş olan mekanda gerçekleştirilir.²⁵¹ Mimarlığın uzamı madde, ağırlık ve denge biçimindeki dört boyut tarafından tarif edilmiştir. Focillon böylece şu sonuca varabilir: ‘Mimar planı tasarladığında geometrici; strüktürü oluşturduğunda mekanik; etkileri dağıttığında ressam; kütleleri işlediğinde heykeltıraştır.’

Eiffel Kulesi ile birlikte, teknik bundan böyle sadece fayda adına gerçekleştirilmeyebileceğini, faydasız da olabileceğini göstermiştir. Teknik, ontolojik anlamını genişleterek bir varoluş mekanı işgal eder. Sanat, bundan böyle dünyayı düşünmez, onu üretir. Malzeme çoklu manipülasyonlara maruz kalarak üretim ve kullanım biçimine karşılık gelen bir forma sokulmaya çalışılacaktır. Manipülasyon içerisinde, her türden mimatik boyutunu kaybetmiş olan malzeme, soyutlama yoluyla biçim alır. Bauhaus’un katılımcıları arasında Kandinsky ve Klee gibi modern soyut resmin kurucularını buluruz.

Teknik etiği ve estetiği konusunda en radikal konum Mies van der Rohe’de ortaya çıkar. Mies’in radikalliği, azın, basitçe ve sorunlu biçimde, kullanılmış az miktarda malzeme, düşük maliyet, az emek, az yorgunluk, dolayısıyla daha çok insanlık anlamına geldiği bir etik anlayışına ulaşmak için, her türden güç istencinin, üstinsancılığın (superomismo), estetizmin içini boşaltma eğilimindedir.

Bu yüzyılda bir başka taraftan F. L. Wright, endüstri adına zanaatkarlığı aşmaya çalışarak ve de Adolf Loos, Modernite’yi eleştirerek, iyi çömlekçinin nasıl manipüle edileceğini bilmek için malzemeyi araştırarak doğaya göre iş görmek zorunda olduğunu savunan, bir tür Aristotelesçi etiğe dönüş yaparak farklı yollardan dönem içinde kendilerini ifade ederler.

Bu dönemin eğilimleri şu şekilde genelleştirilebilir:

- İçerisinde mimarın çelişkileri kayıt altına alan ve kendi kişiliği sayesinde onlara biçim veren bir özne olarak konduğu bir **dışavurum estetiği**.
- Eserin üretim yasalarına bağımlı olduğu bir **nesnellik estetiği**.
- Her şeyin mekanizmalar üreten bir mekanizma biçimindeki üretime götürüldüğü bir **makine estetiği**.
- Mimarlığın, mücadele ve özgürleşmenin aracı olduğu bir **siyaset estetiği**.
- Mimarlığın, doğa ve kültüre benzeyen doğa olduğu bir **organik estetik**.
- Mimarlığın, geleceğin fethi için temel araç olduğu bir **plan estetiği**.
- Her tür metaforun veya edebî mimarlık yorumunun reddi olarak bir **özellik estetiği**.

²⁴⁹ S. Vitale, L’estetica dell’architettura, Roma, 1928, s.12.

²⁵⁰ M. Bontempelli, Quattro preamboli, Roma, 1938, s.18.

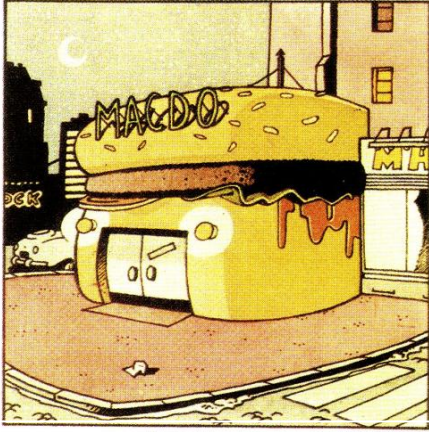
²⁵¹ H. Focillon, Vita delle forme, Floransa, 1945, s.90.

j) Tüketim Estetiği ve Mimarlıkla İlişkisi:

Yirminci yüzyılın ikinci yarısı sibernetiğin yayılmasına tanık olmuştur. Sorun iletişimdir. Doğanın yapaylaştırılmasından benliğin, benin, özneliğin yapaylaştırılmasına geçilir. Robotik, biyo-mühendislik, yapay zeka, medyalar gibi temalar kullanılır.

Sanat tüm hisleri içermeye kapasitesinde enerjik bir tepki olmaya çalışır. Mimari duygusallık biçiminde deneyimlenir; bir iletişim-enformasyon biçimi olduğundan poli-estetik, kinetik, sibernetik haline gelir. İngiltere'deki Independent Group, sinema, reklam, çizgi roman, bilimkurgu, popüler müzik, mimarlık ve şehirciliği melezlemek ister.

Kitle, sabitçe öznelere toplamından ibaret değildir. 20.yüzyılın ilk yarısının totalitarizmler tarafından özerk bir özne olarak şekillendirilmesinin ardından, kitle, İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemde her tür yönlendirmeden kurtulmak ve tümüyle kendi potansiyeli içinde ifade edilmek ister.



Resim 243. Sosh en Stock, Ben Radis. Humanoides Assoices. 1982



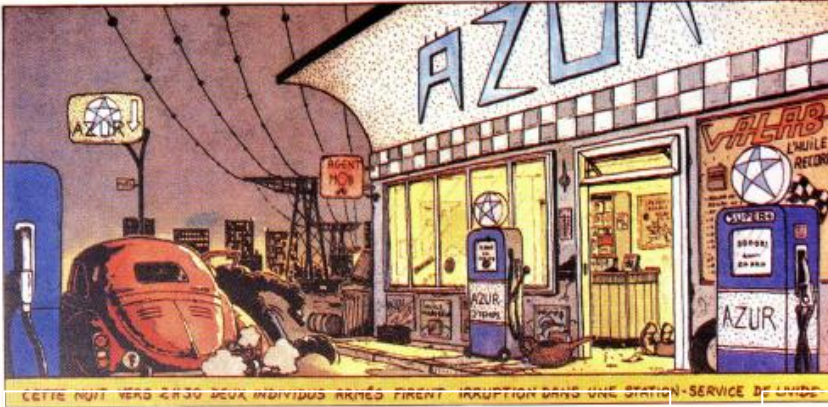
Resim 244. Opium, Torres, Humanoides Assoices, 1983

Form ve içeriğin veçhelerini kontrol etme kapasitesinde bir estetikten pozitif biçimde yararlanmaya dönük istenç, sonraki yılların sanat ve estetik düşünceleri tarafından tamamıyla terk edilecektir. Husserl'in öğrencisi Ingarden mimari eserdeki iki ana dikkat çeker: içinde mimari eserin mekansal formunun görüldüğü görsel imgelerin anı ve bu eserin üç boyutlu strüktürünün imgeler içinde tezahür eden anı. Mimari bir eseri sanat yapan faktör, strüktürel kütlenin gösterilmesidir. Mimari sanat eseri, kitlelere dair mantıksal bir sorunun cevabıdır. Ingarden'a göre, mimarlık, mutlak biçimde saf müzikle beraber, yeniden yapılanma faktörünün önemli bir rol oynadığı edebiyat, resim ve heykelin aksine, yaratıcılık anlamında en yapıcı insan sanatıdır. İnsanın dünyayla beraber yaşamasının dışavurumu ve sonucu, insanın hayata uyum sağlama biçimi, insanın malzeme karşısındaki zaferinin, doğaüstündeki tahakkümünün ve pratik gerekliliklere boyun eğişinin işaretidir.²⁵²

Mimarlık alanında büyük ses yaratan Heidegger'a göre, faydalanabilirlik varlığın ontolojik kategoride belirlenimidir. Mimarlık, Sein end Zeit'in sayfalarında bu faydalanabilirlik paradigmasına ve de insana, mimarlıkla uğraşan ve onu kullanan kişiye yapılan esas göndermenin ayrıcalıklı vesilesine dönüşebilir. İdealist ve Romantik düşüncede, sanat deneyiminin tek yorumcusu, estetiğin normatif öznesi biçiminde bir bütün insan, angaje olmuş özne figürünün kökeni olan kuramsal varsayımların bir yeniden gözden geçirmesi, kendine temel bulabilir. Heidegger'da hem sanat/mimarlık ilişkisi konusu hem de yerleşim/mimarlık ilişkisi konusu, kapalı bir ontolojik sorunun alanına girer. Heidegger'ın mimarlığı sanat olarak görüşü, sanat eserinin somutluğunda tezahür etmiş varoluş düşüncesini

²⁵² R. W. Ingarden, Untersuchungen zur Ontologie der kunst, Tübingen, 1962; İtalyanca çev.: R. Masiero, G. Pigafetta, L'arte senza muse, Milano, 1988, s. 285-302.

yakından yönlendirmek isteyen olası örneklemelerden biridir. Oysa mimari yerleşimin görüngüsel mekanı olduğunda, varoluşla yerleşim arasındaki, her şeyden önce bir ontoloji konusu olan özdeşliğin konuğuna dönüşür. Heidegger’ın estetik farklılaşmayı krize sokan sorununu çözecek olan Gadamer olacaktır. ‘Eğer tikel formların anlamı üzerine düşünülürse, Erlebnis sanatının bakış açısıyla çevresel durumları temsil eden bu sanatsal formların merkezde toplandığı görülür: bunlar, içerikleri onların ötesinde, onlar tarafından ve onlar için belirlenmiş bir bağlamın bütünlüğünde kalan sanat formlarıdır. Bu formların en soylusu ve ihtişamlısı mimarlıktır.’²⁵³ Fakat eylem bakış açısıyla değerlendirirsek, sanat eserini bir eylemin ürünü olarak kabul eden estetikte mimarlık tüm sanatların anası olacaktır. Çünkü mimarlık hem bağlam içinde hareket eder hem de çevre tarafından belirlenir. Gadamer’e göre sanat eseri varoluşun bir imgesi olamaz. Mimari eser, kimi işlevler üstlendiğinde, kentsel ve kırsal peyzaja yeni bir şeyler getirdiğinden, varoluşta gerçek bir yükselişe neden olur. Dolayısıyla mimarlık, sanat eserinin en soylusudur.



Resim 245. Kebra. Kebra Chope les Boules, Jano-Tramber, Humanoides Assoices, 1982



Resim 246. Look Rock, Even Meulen, Temps Futurs, 1984

Adorno’nun duruşu ise farklıdır. Adorno için eserin herhangi bir olumluğu düşünülemezdi. Ona göre, modern sanat, insanın bir özyönetim durumundan bir heteroyönetime geçtiği anla doğar. Modern sanat hayır demek için doğmalıdır. Sanat, kendi malzemeleri içinde kendi özerkliğini keşfedecek seviyede olmalıdır.

Adolf Loos ve mimarlık üzerine 1966’da yayımlanmış ‘Bugün İşlevselcilik’ başlığını taşıyan makalede, Adorno, mimarları estetik düşüncelere değer vermeye ve onları beslemeye davet eder. Sanat eserinde zorunlu olanın araştırılması ve gereksiz olana dönüş, zorunlu olanla gereksiz olan arasındaki fark her sanat eserine içkin olduğundan, kurucu öğelerdir. Adolf Loos’u eleştiren Adorno, pratik dünyanın, belli amaçlara belli yanıtlar isteyen dünyanın, bezemeler olmaksızın yaşamayı kabul etmeyeceğini belirtmektedir.

Aydınlanmanın ardından, akıl adına ortadan kaldırılmış gibi görünen mit ve sembol, tam da akıl belirgin bir biçimde sona erdirilmiş gibi görünürken geri dönerler. Çünkü işlevsel formlar onların işlevlerinin dilidir. Yani bezemeyi, lüzumsuz aksesuarı ortaya çıkaran şey, köklerini, onların ürünleriyle adapte oldukları doğanın formlarından alır. Adorno, Gadamer’den farklı olarak, pozitif ontolojisi değil, negatif bezeme antropolojisi geliştirir. Adorno, Hegelci çelişkili varoluş paradokslarının mimarlıkla ilişkisi olmadığını söyler. Eğer mimarlık, işlevsel formları ve onların gerçekliğe tümüyle uyumlu oluşunu tahmin ederse, kendisini kontrolsüz fantezinin kollarına bırakmak ister, bu da cafcafla sonlanır.²⁵⁴

²⁵³ H. G. Gadamer, Verita e metodo, Milano, 1972, s.97.

²⁵⁴ T. W. Adorno, Teoria estetica, Torino, 1970, s.48.

Buradan yola çıkan Spirito sanat ve mimarlık arasında farklar olduğunu ve ya mimarlığın sanattan uzaklaştırılmasını ya da estetik kavramının yeniden ele alınmasını şu maddelerle açıklar:²⁵⁵

- **Mimesis** ilkesi. Mimarlık, resimde olduğu gibi örneğin, şeylerin imgelerini değil, gerçek şeyleri üretir.
- **Form ve içeriğin** özdeşliği. Sanat eseri, formu içeriğinden ayrıştırılmadığında ve sanatçı belirli bir içeriği somut bir form olarak yaşatmayı bildiğinde sanat eseridir. Mimaride iki form ve iki içerik –iç ve dış form ve içerikler- yaşadığından bu olanaksızdır.
- Sanatın **kuramsal karakteri**. Mimarlıkta kuramsal anı pratik andan, bilmeyi yapmaktan ayırmanın olanağı yoktur.
- Sanatın **özerkliği**. Mimarlık güçlü bir heteronom bileşene sahip olduğundan dolayı, amaçlarından serbest olamaz.
- **Kişilikle** sanat arasındaki bağ. Mimarlık, fantezinin ve yaratıcı özgürlüğün mekanı olmak için çok fazla yükümlülüğe sahiptir.

Bugün içinse, formlar psikolojisiyle mimarlığı ele geçirmiş olduklarını düşünenlere mimarlık her yere yayılarak, izlerinin kaybettirerek, bu yokluğu her zaman var kılarak yanıt verir. Hegel'in dile getirdiği sanatın ölümü, belki de onun bütüncülleşmesinden başka bir şey değildir.

k) Postmodernizmden sonra Atopya ve Nooteknik Uygulamalar:

Heidegger, Adorno ve Gadamer kitle toplumu ve onun idollerini araştırırken; Kant ve Hegel çağdaş düşüncenin tüm koordinat ve paradigmalardan yararlanarak Modernite'nin çıkmazlarını rotaya koyarken, sibernetik ve tekno-bilime dair bir eleştiri geliştirmeyi başaramazlar. Tekniğin maddeselden gayri maddesele, yerelden yayılmışı, insan biçimliden yabancıya, görünürden görünmeze, çizgiselden nöronlara, adanmıştan evrensele, sertten yumuşağa, mineral ve mekanikten biyolojik ve biyoteknik olana dönüşümü temel önemdedir. Teknik, yaşayana saldırmış ve onun mülkiyetini üstüne almıştır.

Bu durumu tanımlamak için post-endüstriyel veya postmodern terimi kullanılabileceği gibi, teknik her şeyden önce, nöron biçimlilik ve düşünce halini tanımladığından dolayı bu dönem Nooteknik (nootecnica) olarak adlandırılacaktır.

Kirlenmeler ver her türden kimliğin başkalık olarak gösterilmesi için viral biçimsellikler ileyen estetik, bugün, mimarlık olarak bütünleştirici gereksizliğin, tesadüfiliğin, kavramsallığın formlarında sunulur. Organik artık yeniden yaratılan şey değil, mekanik ya da enformatik yeniden üretilen bir sistemdir. Organik, hayvan ve bitkinin ötesine geçer. Böylece, yeniden üretilen şeyle kıyaslandığında değişim görüngüleri, başkalaşım, melezleşmeler, kirlenmeler önemli hale gelir. Umberto Eco, kültürün bir göstergeler sistemi olduğunu, yani esas olarak iletişim ise, semiyotik yoluyla analiz edilebileceğini belirtir. Buna göre, gösterenler, tarif edilebilir ve kataloglaştırılabilirler:

- Sentaktik kodlar: yapıbiliminin eklenmesine bağlanırlar; mimari form, kirişler, çatı araları, tonozlar, çıkma destekleri, pilastrlar, çimento kafesleri vs. olarak ayrılırlar. Tek bir strüktürel mantık içerir.

²⁵⁵ U. Spirito, Nuovo umanesimo, Roma, 1964.

- Semantik kodlar:
 - ❖ Mimari unsurların dile getirilmesi
 - ✓ Birincil işlevler düzenlamı veren unsurlar: çatı, teras, çatı penceresi, kubbe, merdiven, pencere...
 - ✓ İkincil ‘sembolik’ işlevler yananlamı veren unsurlar: metop, alınlık, sütun, alınlık tablası...
 - ✓ ‘Bölüşümsel özelliklerle’ düzenlamı veren ve ‘yerleşim ideolojileri’ yananlamı veren unsurlar: ortak hol, gündüz ve gece alanları, oturma odası, yemek salonu...
 - ❖ Genel tipolojideki ifadeler
 - ✓ Sosyal tipler: hastane, villa, okul, şato...
 - ✓ Mekansal tipler: dairesel planlı tapınak. Yunan haçı planlı tapınak, ‘açık’ planlı, labirent...

Mimarlık, kendisi bir retorik olarak biçimlenebilir olduğu burada açıkça görülmektedir. Mimarlık, esas olarak, kimi özelliklere sahip bir kitle iletişim aracıdır:

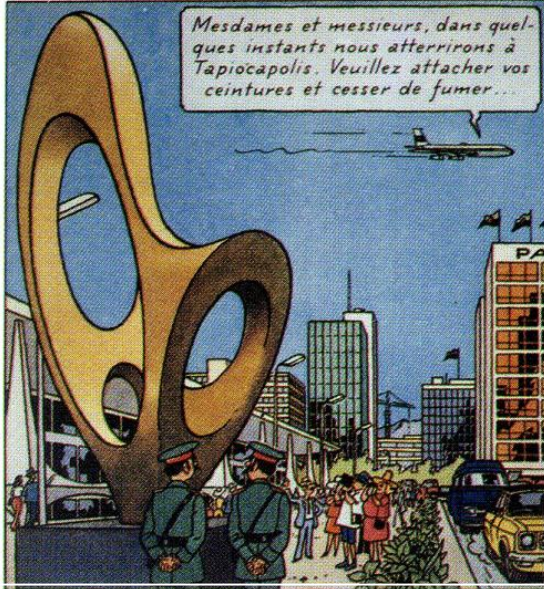
- Mimari söylem ikna edicidir: edinilmiş öncüllerden yola çıkar. Bunları bilinen ve kabul edilmiş argümanlar içinde bir araya getirir ve belli bir uzlaşmaya varır.
- Mimari söylem psikolojiktir ve kullanıcı mimarın öğretilerini izlemeye çağrılır.
- Mimari söylem çok da dikkat edilmeksizin tüketilir (filmlerde, televizyonlarda, çizgi romanlarda, polisiye kitaplarda olduğu gibi).
- Mimari mesaj, kullanıcı kişi (örneğin, Venedik’teki Dükalık Sarayı’nı yağmurdan korumak için kullanan kişi) bir ihanet içinde yer aldığı farkında olmaksızın sapkın anlamlarla dolanabilir.
- Bu anlamda, mimari mesaj, azami zorlamayla (böyle oturmak zorundasın) azami sorumsuzluk (bu formu istediğin gibi kullanabilirsin) arasında hareket eder.
- Mimarlık, resimde ve şiirde olandan farklı, şarkılar ve giysi modası için olanla benzer biçimde anlamların hızlı bir şekilde yitmeleriyle maluldür.
- Mimarlık bir piyasa toplumunda hareket eder ve diğer sanatlarda olmayan teknolojik ve ekonomik bir devre içinde yer almak zorundadır.

Bu noktada, Bürger’in postmodern tezinden bahsetmek gerekir: ‘Postmodern düşüncede merkezi yer tutan bir teze göre, toplumumuzda artık göstergeler bir gösterilene değil, diğer göstergelere gönderme yaparlar. Bizler artık söylemlerimizle bir şeyin bir gösterilen olarak yakalayamayız, sade sonsuz bir gösterilenler zinciri içinde hareket ederiz. Bu teze göre, Sausseure’ün gösterilen ve gösterenin birliği olarak tanımladığı gösterge parçalanır. Eğer ellili ve altmışlı yılların biçimsel olmayan sanatıyla kıyaslanırsa, resimde yetmişli yılların sonlarından itibaren bir gösterilen öneren göstergelerin geri dönüşü gözlemlenebilir. İtalyan gençlerin ve hatta Alman Yeni Yabanlılar’ın pek çok resminde şu zamana kadar özerk olan gösteren, sadece ressamın gözlemci için hazırladığı bir tuzaktır; böylece, olası simgesel yorumların girdabında kaybolunur.’²⁵⁶

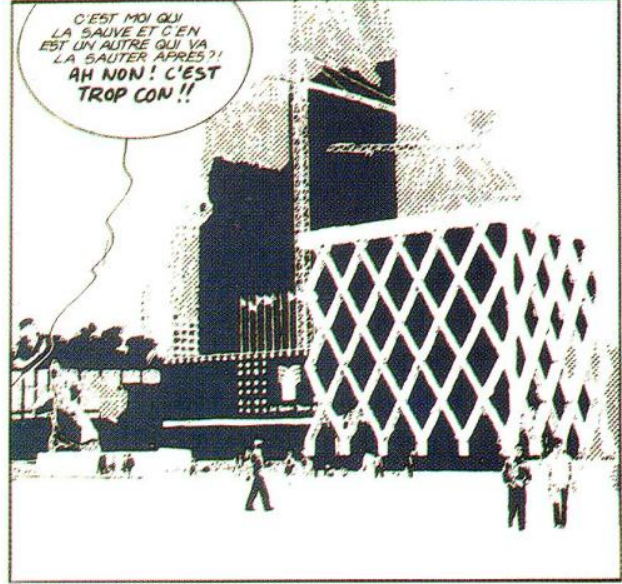
²⁵⁶ P. Bürger, *Teorie dell’avanguardia*, Torino, 1990, s.123.

Tarihsel avangardlar sanatı yaşama getirme niyetindeyken, postmodernizm hayatı sanat olarak kullanır. Bu anlamda, dönüm noktası tarihsel avangardların karakterize etmiş olan malzemelerin karışıklığı ilkesini gündelik kullanım ürünlerine kadar genişletme kapasitesindeki Pop Art olmuştur.

Yirminci yüzyılın felsefesindeki hedeflerden biri tam olarak metafiziktir. Saldırı, çoğunlukla İkinci Dünya Savaşı ardından pek çok farklı cepheden ve biçimde gelir; yapısökümü şekil veren Derrida'nın çalışmalarında radikalleştirilir. Derrida'nın niyeti, bir farklılaştırma prosedürü aracılığıyla, iyi/kötü, doğa/ruh, vücut/ruh, özne/nesne, zaman/uzam, madde/form, güzel/çirkin gibi metafiziğin geleneksel karşıtlıklarına hapsolmemiş bir düşünce ortaya koymaktır. Derrida mimarlığı metafiziğin son kalesi olarak görmektedir. Mimar Tschumi ile çalışan Derrida, Point de Folie'de, mimarlık kavramının sabitlerini var kılan şeyi işaret eder: oikos, yani oikonomia'nın türediği ev. Burada hane yasaları, yani her biri bir merkeze bağlı olmakla karakterize edilmiş olan doğum ve ölüm yerleri, okul, yol, agora, meydan ve mezar ifade edilir. Bu merkez arche'dir ve dolayısıyla temeldir. Arche, temel, telos, hiyerarşilerin ayrıştırılması olarak inşa fikri, metafiziğin özüdür, yani mimarlık ve metafizik iç içe geçer. Derrida'nın mimarinin kökenlerine getirdiği tanımlama Alberti'nin tanımlamasıyla benzerdir. Böylece, mimarlık, hiçbir şeyin hareketsiz olmadığı mekanlardan müteşekkil, yalnızca olayları olası kılmak için var olan bir olaya dönüşür.



Resim 247. Tintin. Tintin Et Les Picaros, Herge. Casterman. 1976.



Resim 248. Morsures, Teule, Albin Michel. 1982.

Antik kültürde mimarlık, esas olarak, hizmet gören veya mekanik bir sanat olarak değerlendiriliyordu. Kozmos'un tamamlanmışlığına benzer bir biçimde tamamlanmış bir şey kabul edilen mimarlık akılcılık ve düzenle özdeşleştiriliyordu.

Helenistik ve Roma kültürüyle birlikte irrasyonelle karşılaşıyor ve dine ait bir dile sahip olabilme kapasitesinden özerk bir öznelliğin var olabileceği fikri doğuyordu.

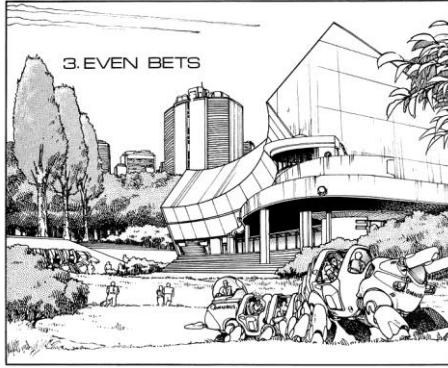
Gotik mimariden Hümanist mimariye geçilen modern çağda tekniğin ruhu, tekniğin bir amaç için araç olması başlı başına bir amaç olmuş gibi ortaya çıkıyordu.

Bizans dünyasında kozmogoni mimari içinde simgeselleşecektir ve Ayasofya, Ghyka'nın yazdığı gibi, 'kesin mantığı Ptolemaiosçu kozmografinin kristal küreleri üzerinde tasarlanmış İskender geometri teoremini²⁵⁷ açığa çıkaracaktır.

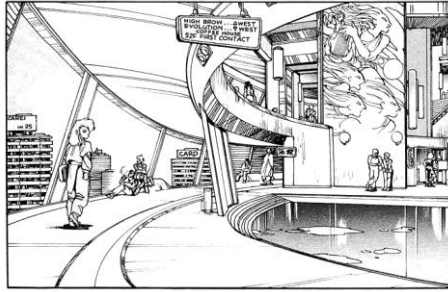
Ortaçağ kültüründe, mekanik sanat olmaya devam ederek, parçaların bütüne ve bütünün parçalarına bağlılığına işaret edecektir.

²⁵⁷ M. Ghyka, L'Esthétique des proportions dans la nature et dans les arts, Paris, 1927.

Modern, sanatların soylulaştırılmasıyla, resim, heykel ve mimarinin mekanik sanatlardan liberal sanatlara dönüştürülmesiyle açılır. Hümanizmle birlikte tarihin yeniden-başlatılması ve keşfi gibi dramatik bir deneyim yaşanır. Barok ile birlikte akıl, kendi katları, sınırları üzerine düşünecek ve duyguyla hareket edecektir.



Resim 249.
Appleseed
volume 'Even
Bets',
Masamune
Shirow, Dark
Horse Comics,
1995



Resim 250.
Appleseed
volume 'Hot
Potato',
Masamune
Shirow, Dark
Horse
Comics, 1995



Çağdaş zamanlarla beraber, göstergeleri tümüyle temellük ederek tüm tarzları kullanan, makine çağında, diğer sanatlar arasında bir sanat haline gelen bir sisteme dönüşür. Zamana kendi aklını, prototip bir aklı empoze ederek kendi zamanı için projeler üretmeye başlar. Modernite'nin açmazları sonucunda, bazıları, tekniğin taşkınlığını, kaslarını, gücünü, post-insani üstünlüğünü göstererek kendilerini tekniğe emanet edecek; bazılarıysa, inşa ve edebiyatı, mimarlığın, tıpkı bir soap opera'daki gibi, ima eden, içeren, patetik, anlatsal, nostaljik, ikna eden ve rahatlatan bir şey haline geldiği bir metafor estetiğinde birleştireceklerdir.

Kitsch içerisinde geleneği taklit ederek, trajikle grotesk arasında rahatsız edici, iğneleyici bir melezleşme meydana getireceklerdir.

Cyborg tinselliğinde, Atopya'da, Nooteknik'te trans-mimariye, yani tekniğin ötesinde bedensiz bir yapaylığa varılır. Mimarlık artık ev, saray kilise, fabrika değil; kitle medyası ve evrensel piyasanın değersizliği tarafından üretilmiş duygusal bir kimliğin araştırılmasındaki pozisyon-suzlukların, yok-mekanların zor bela görünen pıhtısıdır.

Yapı yapma sorunu hiçbir zaman yerleşimle sonlanmaz; mimarlık, yapay olanın sorumluluğunda, her şeyden önce düşünce, dil oluşunda, gayrı-zaruriliğinde her daim ucu açık kalır.

4.2.Mimaride Kavramlar ve İlişkiler Üzerinden Temsiliyet Sorunu

Einfühlung'a göre sanatsal duygulanma izleyicinin biçimleri tanımlamasından ibarettir. Dolayısı ile mimarinin inşa edilen biçimler içinde ruh hallerini kopya etmesi onları insanileştirmesi ve canlandırmasıdır.²⁵⁸

²⁵⁸ Bruno Zevi

Bir temsil sanatı olarak ele aldığım çizgi roman ardışık sanat başlığı altında yarattığı mekanları ifade ederken çizgiden yola çıkar. Çizgiler ruhsal olarak karşılıklarını Bruno Zevi'ye göre şu şekilde bulurlar:

Yatay Çizgi – Süreklilik. İnsanın varlık olarak bulunduğu düzlemi ifade eder. Temsil ettiği değer zekadır.

Düşey Çizgi – Sonsuzluk ve karşılığında ululuğu ifade eder. Heyecanı ifade etmekte kullanılır.yükselen neşe, inen keder gibi..

Helikoidal Çizgiler – Yükselme, kopma, yersel maddeden ayrılmaya göstergedir.

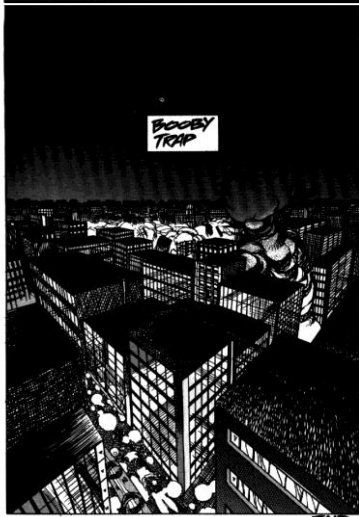
Doğru ve Eğri Çizgiler – Doğru kararlılığı gösterdiği gibi eğri, de duraksamayı, kararsızlık ve uysallık halini vurgular. Bezeme olarak yansımaları bulur.

Küp – Bütünlüğe işaret eder. Doğruluk imlediği mekan tasviridir.

Daire – Merkezîyetçi bir sunum dili vardır. Yetkinliği ifade eder.

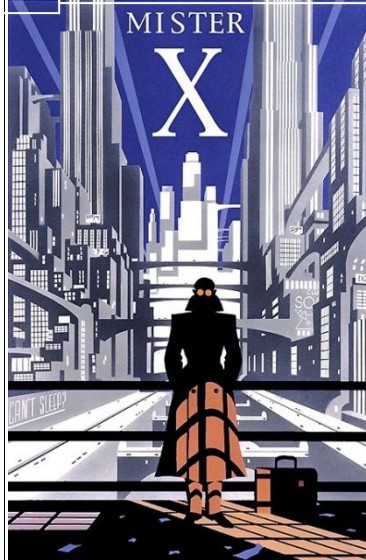
Elips – Devingenliği anlatmaya çalışırken iki merkezîyetçi bir tutum dili kullanır.

Resim 251. Black Magic Chapter 2, Booby Trap, Masamune Shirow, Eclipse International, 1990



Resim 253. Black Magic Chapter 3, City Light, Masamune Shirow, Eclipse International, 1990

Resim 252. Mister X



Resim 254. Ouah-ouah De Son papa, masse, A Suivre No.82



Resim 255. La Conspracion, La Historia Secreta De Los Protocolos De Los Sabios De Sion, Will Eisner,



Resim 256.
Ghost in the
Shell, Man-
Machine
Interface,
Masamune
Shirow,
Dark Horse
Comics,
2003



Resim 257.
Ezquerro
Cityscape

Mimari mekan yaratımında birincil önceliği olan hava, toprak, su gibi maddesel, jeoloji, coğrafya, iklim gibi bölgesel özellikler çizgi romanlarda ütopyalara yansırken ortam türlerine göre belirli anlatım nitelikleri kazanırlar. Okuyucunun en rahat şekilde algılayabileceği görsel dili ve derinliği sunacak şekilde anlatılmalıdır. Yine aynı şekilde çizgi romanlardan da mimariye yansıyan , bir tür geri dönüşüm, Kenzo Tange'nin Tokyo Körfezi sularında yükselmek üzere 1960'larda tasarımı yaptığı kentsel boyuttaki düzenlemenin megastrüktürleri, Paul Maymont'un Monako-yüzen kenti, Rougerie ve Hirou'nun öngördüğü Atlantik derinliklerinde yer alması düşünülen çalışma merkezi gibi projeler, oldukça yakın bir gelecekte deniz potansiyelinin de ütopya olmaktan çıkıp aktif olarak devreye gireceğini düşündürmektedir.

Aynı şekilde Le Corbusier'in yer düzleminin, insanın üzerinde yaşadığı alanın, serbest bırakılmasını öngören Ville Radieuse'ü ve Yona Friedman'ın gezegenimizin uzaysal boşluğunda yerleşke ve kent kurma düşüncesinin doğal sonucu olarak netleşen kullanılabilir yapay ortam gerçekleştirilmesi, kavramsal olarak bu alanda ulaşılan noktadır.

Çizgi romanlarda mimariden farklı olarak genellikle üzerine daha fazla konuşulmuş konulardan biri de canlı türünün evrimsel sürekliliği için birincil önemi olan beslenme, barınma, korunma, üreme sorunlarıdır. Çizgi roman düzleminde düşünce akışı içinde düşünceler bir temsilden ibaret olduğundan dolayı kurguyu sonuna kadar götürüp karşınıza neyin çıkacağını sorgulayabilirsiniz. Sorgulamalar sadece mekan kurgusu ile alakalı olmayıp canlı türlerin görünümündeki genetik değişimler, beslenme düzenimizin geldiği son nokta, güvenlik konusunda korkularımız ve endişelerimiz, ayrıca barınmakta olduğumuz hacimsel alanı, mekansal tasarımlardan ve canlılar üzerindeki mimik veya duruşlardan, ayrıca arada geçen konuşmalardan daha net bir şekilde görmemiz sağlanır.

Tarih öncesinde çit gibi iki boyutlu düzlemde geçmiş olduğumuz üç boyutlu mekanlar bize sadece bir korunma veya güvenlik sağlamayıp artık oluşturduğu kabuk ile birlikte hayatımızı tamamen kontrolüne almış durumdadır. Mimarlık dayanışma, katılım ve de girişimcilikle birlikte toplumsal bir dille ortaya çıktığından itibaren inşa etme, düzenleme ve sanatsal anlamda organize etme rolüyle bireyi etkilemiştir. Çizgi roman çizerlerine olduğu gibi diğer sanat dallarında öncü bir görevi olan mimarlığın bu bütünleşik dilinin ifade biçimleri üç düzlemde gerçekleşir.

- **Yapının iç mekana sahip olması,**
- **Kentsel kültürü sergileyen dokunun içinde yer alması, onunla bütünleşmesi,**
- **Simgesel ve anıtsal düzeye ulaşması.**²⁵⁹

Bu başlıklar ayrıca ortaya çıkardıkları eseleri bilimsel olarak, teknolojik ve mühendislik anlamında ve de sanatsal olarak ortaya koymak zorundadır.

Paola Soleri'nin Arcoindian'ı Hexahedron'u, Schöffner'in Sibernetik Kent'i, Jonas'ın Intrapolis'i, Arata Isozaki, Friedmann, Schultze ve Fielitz'in Uzaysal Kent olarak aynı isim altındaki farklı tasarımları, Claude Parent'in Turbosit'i, Maymont'un Thalassapolis'i, Katavolos'un Kimyasal Kent'i, Chaneac'ın Krater kentler'i ve Uzaysal Örümcekler'i çizgi roman tadında bir ütopyaya bizi götürmektedirler. Bu projeler geleceğe yansıma olarak insanoğlu olarak bizlerin eskizleridir. Değerlendirmeler ve geçen seneler, yüzyıllar ile birlikte bazıları bir kısmı, bazıları tümüyle hayat bulurken, bazı fikirler de elenerek ya başka bir zamana kadar kendisini saklamakta ya da tamamen ortadan kalkmaktadır.

Le Corbusier, Wright, Mies van der Rohe, Gropius gibi mimarların, De Stijl, Groupe Espace-C.I.A.M.gibi grupların, Zevi, Joedicke, Ragon gibi mimarlık tarihçilerinin yaptığı çalışmalarda Vitruvius'tan beridir bu sorular sorgulanmakta, tasarım ortamlarına dökülmektedir. Amaç düşünsel olarak geçmiş, eylemsel anlamda şimdi ve de yönetsel açıdan gelecek açısından en uygun yaşamsal formu elde etmeye çalışmaktır. Bu durum da dönemle ve sürekli değişen değişkenler ile birlikte arayışlarını sürdürmektedir. Çizgi roman çizeri de aynı şekilde yaşadığı toplumdan ve etkileşim halinde olduğu kavramlardan kendisini soyutlayamaz, hatta bunlardan güç alır. Günümüzde Archigram ve de Superstudio gibi gruplar bu iki sanat dalı olarak mimari ve çizgi romanları ortaya çıkardıkları tasarımlarda ortak bir dil olarak kullanmaktadır. Çizgi romanın her kademedeki her insana ulaşabilme hali bu durumda birincil etken oluşturmaktadır.

Mimaride kavram ve aralarındaki ilişkilerden üzerinden temsiliyet sorununu incelediğimizde karşımıza bazı değerler çıkar ve bu değerler kurgusal mekan temsiline geçişte çizgi romanın bağımlı olduğu hallerdir.

Bileşenlerden Bütüne Mimari Eylem:

Tüm bileşenler birbiri ile yanyanalık, beraberlik şeklindeki ilişkileri aşarak birliktelik ve ayrılmazlık ilkeleri uyarınca kurgusal bütünün kavramsallığı içinde onu oluşturmak üzere ortak yeni ve tek bir kimliği yaratacak şekilde birleşirler.²⁶⁰

Mekansal açıdan bir evin oda, banyo, salon, mutfak gibi mekanların formasyonlarının arasındaki bağ, aynı şekilde kentsel düzeyde yapıların, alanların, yeşil dokunun belirli bir bütünlük içinde var olmaları sayesinde tanımlanabilir.

Uzay – Mekan – Espas:

Gerçek veya sanal yoldan elde edilen üç boyutluluğu, algılanabilirliği, sezgilenebilirliği olan bir boşluk veya boşluk parçası yapay ortamın belirleyicisidir. Gezegenimize odaklanıp galaksiler arası bakarsak bu hacim uzay, insan eliyle maddesel ve görsel öğelerin

²⁵⁹ Utarit İzgi

²⁶⁰ Utarit İzgi

kullanılmasıyla oluşan yapay hacim boşluğuna mekan denebilir. Fakat her ikisi için de espas ortak bir anlam taşır. Nasıl ki mimar mekanı tanımlamak için doğayı yapaylaştırarak kendi doğasını oluşturup espaslar ortaya çıkarıyorsa, çizgi romanda çizer de saf bir kağıt parça üzerinde espazları ortaya çıkarabilmek için, kalemini ve de fırçasını oynatarak yine yapay olan bir dünyayı bize aktarır.

Mimari Olarak Mekan (Espas):

Doğa koşullarının egemen olduğu fiziksel çevrenin içinden bir bölümün, gereksinim duyulan işlev veya işlevleri karşılamak üzere; belirleme, sınırlama, çevreleme, örtülme, yalıtma, koşullandırma, düzenleme gibi özelliklerden bir ya da birkaçını kullanarak, yapay bir çevre oluşturulması amacıyla, üç boyutlu olarak bir hacim boşluğu yaratılmasıdır.²⁶¹

Andre Bloc'un 1962 ve 1964 yıllarında gerçekleştirdiği Habitable sanatsal etkinliğine yönelik ortaya çıkarılan yapıtlar, mimarlıkta mekanın işlevsel biçimlenmesinin önemli olduğu kadar, aynı zamanda kullanılabilirliğini esas alan yapıtların da olabileceğini göstermiştir. Burada, mekanın tümel açıdan kurgulanmasında estetik düzeye ulaşma, heykelsi ve sanatsal bir çevre yaratma olayının özünü oluşturmaktadır.



Resim 258. Superman, Schuster, Futurapolis, DC Comics, New York, 1981



Resim 259. Une Breve Histoire De L'Avenir, Jean-Pierre Pecau, D'Apres L'Essai De Jacques Attali, Damien, Neopolis, 2008

Mimarlıkta kütle ve mekan karşıt kavramlar olmayıp birbirini oluşturan unsurlardır. Çizgi roman da kare içindeki mürekkebin yarattığı doluluk boşluk gibi, biri olmazsa diğeri de olamaz. Burada algısal anlamda ikinci bir değer ortaya çıkmaktadır. Mekan algılamasında önemli sorunlardan biri olan bu öge dış ve iç kavramının ortaya çıkmasıdır. Ve buna bağlı olarak da içten dışa ve diğerk şekilde dıştan içe bakış değer kazanmakta ve çizgi roman ve mimari alanında bir tasarım kriterine dönüşmektedir. Bununla birlikte, gerek tek ve bağımsız, gerekse çok sayıdaki mekan kurgusunun veya karşılıklı ilişkilerinin algılanmasında ışık kavramı ve zaman koşulunun yani hareketin devreye girdiğini görürüz.

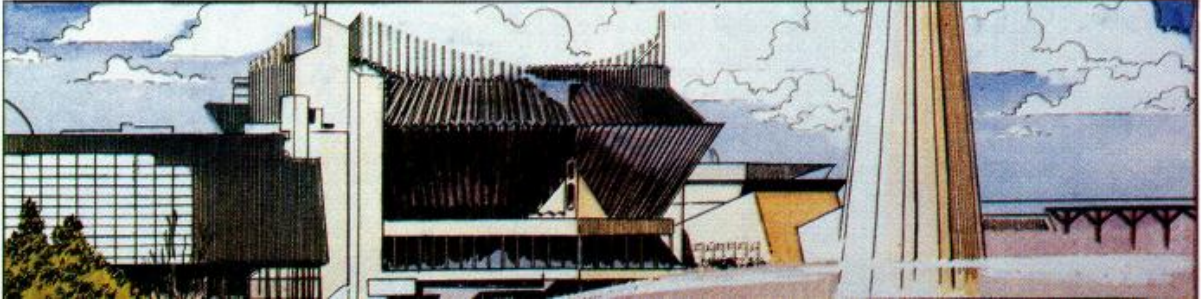
Moebius Halkası'nın yüzeylerin karşıtlığını yok eden sürekliliği, mekan kurgusunda iç ve dış mekan ilişkisini en uygun sergileyen simgedir. Aynı zamanda Jean-Michel Charlier adlı ünlü çizer Moebius adını kullanmaktadır. Moebius eserlerinde, özellikle uzay maceralarında, iç ve

²⁶¹ Utarit İzgi

dış mekan arasındaki fark üzerine gitmiştir. Dışarıda spiridal ama yoğun yapılaşma ile birlikte uçsuz bucaksız yollar, içerde ise buna karşıt olarak daha yalın karakterler arasındaki ilişkiye dayalı vücut formasyonlarına dayalı bir anlatım uygular. Çizgi romanlar da gerçekte dış mekan da tamamıyla doğal şartlardan arındırılmış tanımlanmış olan bir iç mekandır. Moebius bunu çizimlerinde devamlı tekrarlamakla birlikte espasların karmaşadan uzak yalın halleri mekanı daha kolay anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Mekan Algısı:

Etki alanına girilecek kadar yakınlaşıldığında yapı, çevresiyle, kütlesiyle ve özellikle içine girildiğinde, kullanılmaya başladığında mekanın genel kurgusu, ayrıntıları ve donatılarıyla, yararlılık veya tinsel etki değeri oluşturur. Mekan algısı tamamen biyolojik bir işlemdir.²⁶²



Resim 260. Michel Vaillant. Steve Warson Contre Michel Vaillant, Graton, Novedi Bruxelles, 1981

Mimari mekanın boyutlarına, yalınlık veya karmaşıklığına bağlı olarak mekanın ancak bir parçası görüş alanına girer.²⁶³ Bu değer neredeyse tüm çizgi romanlarda izlenen bir yoldur. Bunun dışında kalan görüntü ancak başın hareketi veya yer değiştirmeyeyle şeklinde algılanabilir ki çizgi romanlarda bunun eşdeğeri birbirini izleyen karelerdir. Ardışık olarak birbirinin devamlılığı olan bu kareler bütüne yaklaşmamızda her biri birer mekan algısı oluşturarak, genel anlamda kurgunun bütününe ulaşmamızı sağlar. Buradan ulaşacağımız nokta da mekan algısının zamana bağlı olduğudur. Çizgi roman ve mimarlıkta zaman boyutu içinde mekan kurgusunun bir bölümü görsel açıdan varlığını yaratırken, aşılan bölümü de mimari de belek, çizgi romanda ise metin dili üzerinden kurduğu bellek yoluyla görüntüsünü korur.

Mekan algısında mimari de bizi görüntü haricinde yönlendiren ses, koklama gibi duyuşal unsurlar da vardır. Çizgi roman bu dili ancak metin ve imajı bir arada tutarak gösterebilir. 1958 yılında Uluslar arası Brüksel Sergisi'nde Le Corbusier-Varese-Xenakis işbirliği ile gerçekleştirilen Philips pavyonunda gösteri başlarken tümüyle karartılan, görsel iletişim olanağı ortadan kaldırılan mekanın, çok sayıdaki ses kaynağından zaman boyutu içinde değişik tonalitelere üretilen sesle tanımlanması ve algılanması girişimi önemli ve özgün bir örnek niteliği taşır.

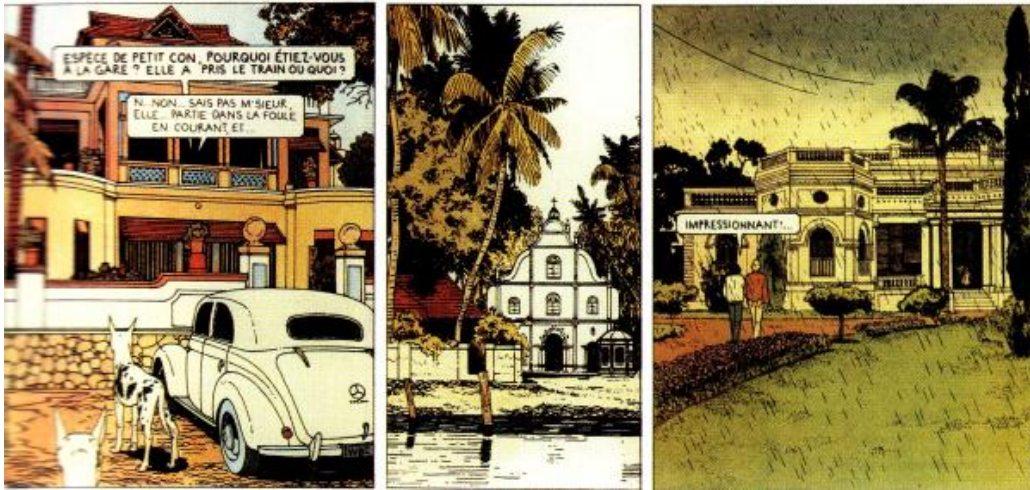
²⁶² Utarit İzgi

²⁶³ Normal koşullarda bu değer yatayda 180, düşeyde ise 140 derecelik bir açıya denk gelir.

Estetik Değerler:

Platon'dan bu yana güzellik kavramı evrimsel gelişmesini sürdürmektedir. Baumgarte'nin çabaları güzel olan şeyi estetik kapsamı içine sürüklemiştir. Günümüzde ise estetik değerlerin sorgulanması, yapılanması ve gelişmesi, öznel ve nesnel kanallar boyunca bilimsel doğrultuda ilerlemektedir. Çizgi romanın aksine uygulamaya yönelik bir mekan yaratımı söz konusu olduğundan mimarlık alanının özelliklerinden dolayı, yapıda estetik özellikleri salt ve soyut bir değer, bir amaç olarak ele almak imkansızdır. Fakat bunun haricinde mekan tasarımında günümüzde bir çok gruğ ön çalışmalarını, espas-mekan yaratma süreçlerini çizgi romanı sunumlarla ilerletmek gibi bir dürtü içindedirler. Hatta proje müşteriye sunulurken yaşantıyı ve etki alanlarını göstermek amacıyla storyboard'tan ziyade çizgi romana yakın olan bir anlatım içine gitmektedirler. Bunun birincil amacı birebire en yakın şekilde müşteriye bir görüntü sunmaya çalışıp, nasıl bir perspektif içinde yaşadıklarını gözün görme şekliyle anlatmaya çalışmak olmalıdır.

Ayrıca bu estetik değerleri yakalamaya çalışırken mimarın ve çizerin izlemesi gereken orantısal, formüsel ve de kuramsal bir çerçeve vardır. Ancak bu şekilde proje izleyene tutarlı bir bakış sağlayabilir. İnsan vücudunun oranları mimari de Mısır, Vitruvius, Leonardo da Vinci ve Le Corbusier ile birlikte belirli bir modülasyon içine oturtulmaya çalışılmıştır. Böylece kullanılan malzemeden, oluşturulan mekanlara kadar tasarımda ve üretimde en kolay yola ulaşılmaya çalışılmıştır. Çizgi romanlarda da diğer sanat dallarında olduğu gibi her çizerin kendine özgü bir oran kavramı vardır. Bu oranlar çerçevesinde estetik bir değer yakalamaya çalışır. Uygulama zorunluluğunun olmamasından dolayı da temsili bir anlamda bu oranlar çizimlerde genel bir atmosfer sunarak bir bakış sağlamaya çalışmaktadır. İnce uzun çizilmiş insanlar yaratabileceği gibi Robert Crumb'ta olduğu gibi Bonelli çizimlerinde olduğu gibi gerçekçi imajlar da sunabilir.



Resim 261. Les Aventures De Stephane. Etreinte D'Howrah, Ceppi, Casterman, 1984

Amerikan comicslerinde günümüzde daha gerçekçi kullanılan çizimler, 1960'larda modernizmin sorgulanması yıllarında özellikle Belçika-Fransa dalgasıyla birlikte deforme olmaya ya da yapıbozuma uğramaya başlamıştır. Bunda büyük ihtimalle Andre Malroux gibi kentsel politika uygulayıcılarının tarihi kent yapısını koruyucu uygulamalarının, Archigram

gibi kent kavramına hareket getirmeye çalışan ütopyik çalışmaların, Hundertwasser gibi doğaya minimum girişimcilikle yapılan uygulamaların büyük etkisi vardır.

Sonuçta insan ile yapı, yapının kurgusal bütünlüğünü oluşturan parçaların birbiri ile yapının çevresiyle giriştiği bir oran-orantı tartışması çizgi roman ve mimarlığın esas amaçlarından biri olmuştur. Tek farkları çizgi roman tasarım fikrini biraz daha ilerletebilme lüksüne sahip olmuştur. Bunun nedeni de mekanın temsilini sunma arzusundan başka bir şey gütmemesidir.



Resim 262. Jonque Fantome
Vue De L'Orchestre, Forest,
Casterman, 1981



Resim 263. Art Moderne,
Swarte, Humanoides
Assoices, 1980



Resim 264. Les Passagers du Vent.
Comotoir de Judas, Bourgeon, Genat,
1981

Dolayısıyla estetik kavramı ve onu şekillendirmek için kullanılan oran-orantı kavramı bize modüler sisteme sürükler.

Antik çağda kolonun çapı, iskelet sistemde düşey taşıyıcıların aksları, Japon mimarlığında döşemede kullanılmak üzere üretilen tatami boyutu, perde duvarın kendi kendini taşıyan ızgaralı dizgesi, prefabrik elemanların standartları, yapımın çeşitli bölümlerini ortak bir ölçü değeri ile ilişkiye sokan bir birimin kullanılmasına dayanan bir yöntem uygulamasıdır. Modüller çizgi romanda kareler arasındaki dizilişten başlayarak, perspektifsel değerler içinde eserini oluşturur. İzledikleri yollar mimarlıkla neredeyse aynıdır. Zira mimar için daha kolay bir tasarım yapımı ve işlevsel algıda hız kazandırırken, çizimde de aynı zamanda daha hızlı ve daha hakim bir şekilde mekanını yaratma yetisi sunar.

Fakat burada başka bir sorunla karşılaşmaktayız. Mimaride prefabrikasyonun, çizgi romanda da standart modüllere dayalı çizimlerin özünü oluşturan modüler koordinasyon ucuzluk, hız, yüksek kalite getirmesine rağmen tekdüzelik, anonimlikle birlikte özgün olmayan eserler ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Buna çözüm olarak ortaya konulan yol ise daha fazla ürün ya da ortamda bulunan auteur çizimlerin sayısının artırılması olacaktır. Fakat modüler anlamda bu kısıtlı özgünlük, seçmeli zorunluluktan öte bir durum da doğurmamaktadır.

Yaratımda izlediğimiz tasarım dili anlamında modüler ifadenin bizi götürdüğü yer biçimdir. Biçim, nesnelere, ayırt edici özelliklerini veren maddi öğelerin kurgusudur. Bu bağlamda mimari yapıtta biçim onun farklı kılınacağı özellikleri oluşturan maddi öğelerin kurgusundan ibarettir. Çizgi romanda da genel anlamında ortaya çıkan eserin ilk izlenimidir. Burada

Kant'ın ifadesine değinmek gerekir. Kant'a göre biçim zihnin bir özelliği olarak birey tarafından maddi nesneye yüklenen nitelik diye tanımlar. Çizgi roman da izlek halinde okuduğumuzda çizerin ne şekilde çizerse çizsin sonuçta onu okuma düzlemimiz ancak onu algılama şekliyle bütünleşerek başarıya ulaşacaktır. Dolayısıyla bizim önceden maddi anlamda nesnelere yüklediğimiz anlamlar, çizerin kendi yüklediği anlamları ifade etme şekliyle bir iletişime girecektir. Oluşan biçim iki taraflı, hem çizer hem de okuyucu tarafından, ortaya çıkarılmış olacaktır. Buradan mimarlığa dönersek, insanlar okudukları çizgi romanları çevresinde gördüğü değerlerle karşılaştıracak ve sonuçta onu ya güzel bir eleştiri olarak değerlendirecek ya da sıkıcı bulup piyasadan çekilmesini sağlayacaktır. Mekan dolayısıyla mimarlık çizgi romanda biçim anlamında esas amaçlardan biridir. Ortaya sunulan izlek eğer gerçekten okuyucuyu içine sürükleyen ve de heyecan uyandıran bir ürün değilse çizer/senarist burada amacına ulaşamamış olacaktır. Bundan dolayı anlatacağı hikaye için doğru modüllerle doğru biçimi sunmak zorundadır.

Sanatsal anlamda biçim stili doğurur. Kültürel, ekonomik, ekolojik, coğrafi özelliklerle birlikte oluşan ekoller 18.yy'da plastik sanatlarla birlikte yaşamımıza girmişlerdir.

Stil bir sanatçının bireysel, bir grubun, akımın, dönemin ortak olarak ayırt edilebilirliğini, özgünlüğünü oluşturan ve yapıtında somutlaşan süreç içindeki tüm etmenler ve değerlerdir. Bu değerler kıtalar arasında olabileceği gibi, ülkeler, bölgeler ve hatta kişiler arasında da olabilmektedir. Örneğin Ken Yeang'ın Malezya'da iklimsel olarak nemli bölge şartlarına karşı yaptığı tasarımlar bir stile dönüşürken, aynı şekilde Hundertwasser'in doğaya özdeş yapılaşmaları başka bir stilin doğmasına neden olmuştur. Nasıl ki Japonya'da ruhsal dünya ağırlıklı mangaların arka fonda var olan doğayı detaycı bir şekilde işlemesine rağmen canlıları basitleştiren çizimlerle sunmansa rağmen, Kuzey Avrupa ülkeleri detaycı karakter yaratımlarına rağmen arka fonu stilistik bir şekilde minimal ifade ile aktarmayı seçmektedir.

Ayrıca stilin kökeninde bir başka stile tepki yaratan, düşünsel potansiyel, teknolojik gelişme veya sosyal bir devrim bulunmaktadır. Eklektisizme, neo-klasizme karşı Marinetti ve Sain't Elia'nın manifestosuyla ortaya çıkan fütürizm, modernizme tepki olarak ortaya çıkan postmodernizm, ya da Marvel'in ruhsal derinliği olmayan klasik çizimlerine karşı ortaya çıkan farklı yaşam standartlarını sürekli sorgulayan DC Comics gibi.

Son olarak bezeme, yapının sanatsal düzeye ulaşması ve de onu herhangi bir yapıdan ayrıştırılabilir duruma getirmesi ile eseri simgesel değerlere ulaştırırlar. Fakat bezeme kavram olarak, yapının/eserin kurgusal oluşumu ve yapımı ile doğrudan bağlantılı olmayan, varlığında zorunluluk bulunmayan ek katkıdır. Amacı iki veya üç boyutlu öğeler, renk ve biçimler yardımı ile eseri güzelleştirmek, zenginleştirmek, çekicilik kazandırmaktır. Bezeme Barok, Rokoko, Art Nouveau üsluplarındaki gibi mimari eserin işlevsel değerinden öne çıkabildiği gibi, Gaudi'nin yapıtlarında olduğu gibi mimari elemanlarla bütünleşebilmekte ya da modernizmde olduğu gibi Le Corbusier²⁶⁴ veya Valery²⁶⁵ tarafından direkt dışlanabilmektedir.

²⁶⁴ L'art decorative modern n'a pas de decor (Modern dekoratif sanatın dekoru yoktur).

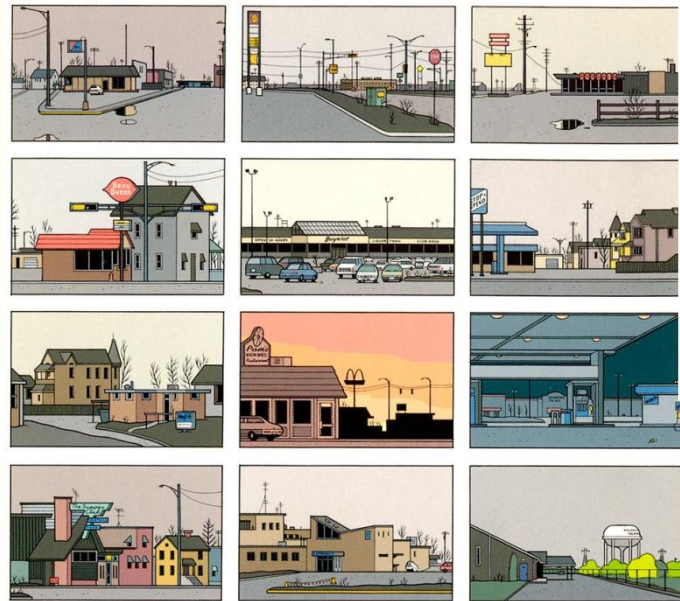
²⁶⁵ L'art decorative d'aujourd'hui, 1925

Fakat zamanla, modern mimarlık ve İnternasyonal stil özgünlüğünü, estetiğini oluşturan yalınlık yüzünden tepkilerle karşılaşmış²⁶⁶ ve Postmodernizm kaynaklı yapılarla, bezeme veya asal olmayan değerler devreye girmiştir. Günümüzde ise Rem Koolhaas gibi mimarların anagramlar üzerinden yaratılan tasarımları gibi bezeme kavramı yerine kullanılabilir yeni kavramlar ortaya çıkmaktadır. Ya da ekolojik tasarımlarda organik yaşam formları bir habitat şeklinde bir çeşit canlı bezeme olarak karşımıza çıkmaktadır.

4.3.Çizgi Romanda Kurgusal Mekan Temsili

Çizgi romanın icadından beri mimarlıkla sıcak ilişkileri vardır. Bu biçimlenme üç şekilde meydana gelmektedir:

1. Çizgi romanın inşa edilmemiş ve gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı tanımlaması. Çizgi roman, varlığı yalnızca filmin içinde kalmakla sınırlı salt görsel bir mimarlık yaratmaktadır. Gerçekliğini sadece okuyucu/seyirci ile kurduğu diyalektik bağlantıyı sağlayabilmek için kullanır. Bunun haricinde yaratılan herşey tamamen kendi oluşturduğu kurgusal sahnede/dünyada gerçekleştirir. Bugünlerde ise oluşturduğu bilgisayar destekli sanal ortam yaratımlarıyla doruğa ulaşmıştır. En erken örneklerde dahi bilimkurgunun böyle bir güzergahta mimarileştiği söylenebilir. 1920'lerin Alman Ekspresyonizmi bu konuda çizgi romanın alt benliğini oldukça etkilemiştir.



Resim 266. Mister X

Resim 265. The Acme Novelty Library Begging This Issue Presents, Jimmy Corrigan

2. Çizgi romanın 'gerçek' mimari mekanları kendi kurgusal evreninde yeniden üretmesi ile somutlaşması. 1920'lerden beridir Vertov'un 'kamera-göz' kavramı ile teknik düzeyde aynı yılların modernistlerinden bu yana ise halkla ilişkiler bağlamında mimarlık dünyasını meşgul etmektedir. Bu konuda Batman en iyi örneklerden biridir.

²⁶⁶ Less is Bore

New York'un görünmeyen suçluların cirit attığı ve iç ruhunun sallantıdaki halinin dışa yansımaları ya da ter-yüz edilmesi anlamında yaratılmış/kurgulanmış Gotham kenti, tam bir kaos içindedir. Fakat Gotham aslında sadece New York'un sadece hikayesinin değiştirilerek oluşan atmosferin bu konu uğrunda belli konulara odaklanması ve de abartılması ile ortaya çıkmıştır. Görüntüdeki algı metne ve fenomenlere bağlıdır. Algı çeşitlenmeye müsaittir.

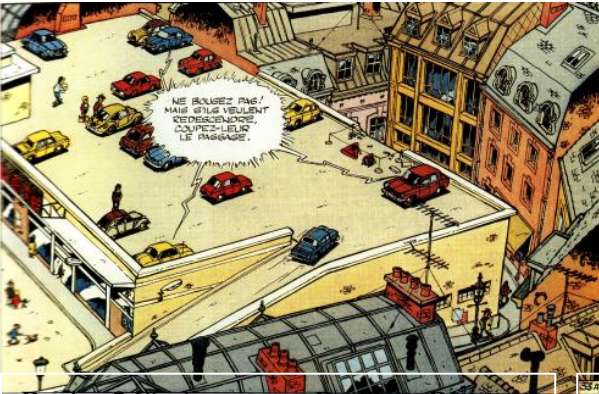


Resim 267. Chroniques Provinciales. Dakota 358, Duveaux, Glenat, 1983.



Resim 268. Copy-reves, Teule, Teule, 1981.

3. Çizgi roman kendi olay kurgusu içinde bir kişilik olarak mimarı ve/veya mimarlık etkinliğini konu alıyor. Kimi zamansa mimari gerçeklik ve onun makro-biçimi kent, bandın 'dramatis personae' sinden biri haline gelebiliyor. Sözcüğü, Corto Maltese' in öykülerinden onun ile beraber gezindiğimiz yerlerin deşifre olmuş gerçekliği gibi herşey bir çözülmeye uğramaktadır. Çizgi romanla dirsek teması şeklinde ilerleyen sinemada bu türe örnek en başta 'Fountainhead' olabilir. Fellini'nin 'Dolce Vita'sı da görünenden öte Roma'nın bir okumasını sunar. En son halini ile gerçeğe bu kadar yakın olup bi o kadar uzak olmasıyla, Tati'nin filmleri gibi başyapıtlarda görürüz.



Resim 269. Aventures De Tom Blanc, Willem, Le Square, Willem, 1972



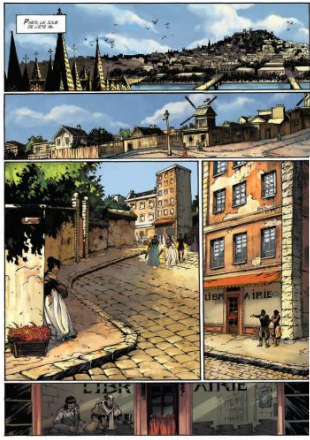
Resim 270. Kebra. Kebra Chope les Boules, Jano-Tramber, Humanoïdes Assoïces, 1982

Çizgi romanla mimarlığı biraraya getiren birçok konu başlığı mevcuttur: Algılama ve varlık bağlamında özne-nesne ilişkileri; özneye, olaya, mekana, kurguya bakışlar bağlamında mimarlığın çizgi romana, çizgi romanın mimarlığa etkileri; gerçeklik-sanallık ilişkileri gibi. Kendi mimari-mekansal 'deneyimlerimizle' üretmediğimiz, onun yerine çoğunlukla başka alanların bilgileriyle 'kurguladığımız' mekânın belki de mimarlığın kendini ifade etmekte

yetersiz kalmakta olduğundan, böylelikle de sığlaştığında, görsellik içerisinde boğulurken anlam kaybına uğrarız. Tıpkı yanlış okumalarla döneminde sisteme karşı tepki/devrim olarak varlığını biçimlendiren postmodernizmin kitlesel anlamda kültürel dille birlikte imgenin imgesinin kurulmasıyla kabul edilmiş bir yapaylığın buhranlarında kaybolmak gibi. Çizgi romanın savaş döneminde propaganda aracı olarak keşfinden sonra özellikle American comicslerinde dönüştüğü hal bunun oldukça iyi ifade etmektedir.

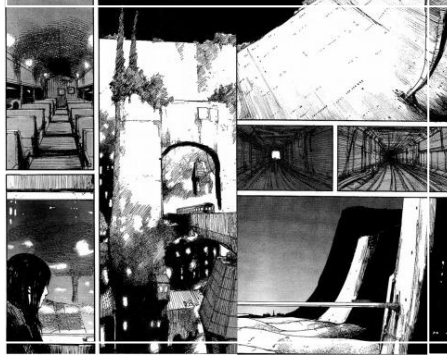
İnsanın kendine ait bir gerçekliği ürettiği ve bu ürettiğini yorumlayabilir olmasından bu yana bazı değişimler geçirdiği söylenebilir:

1. Kendine dıştan bakması. (ayrı dünyalar)
2. Gerçekliğin yeniden üretimi. (yansımalar)
3. Gerçekle yapay ya da simüle edilen arasındaki sınırın giderek kaybolması. (geçişmeler)



Resim 273. Ghost in the Shell, Man-Machine Interface, Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 2003

Resim 272. Abara

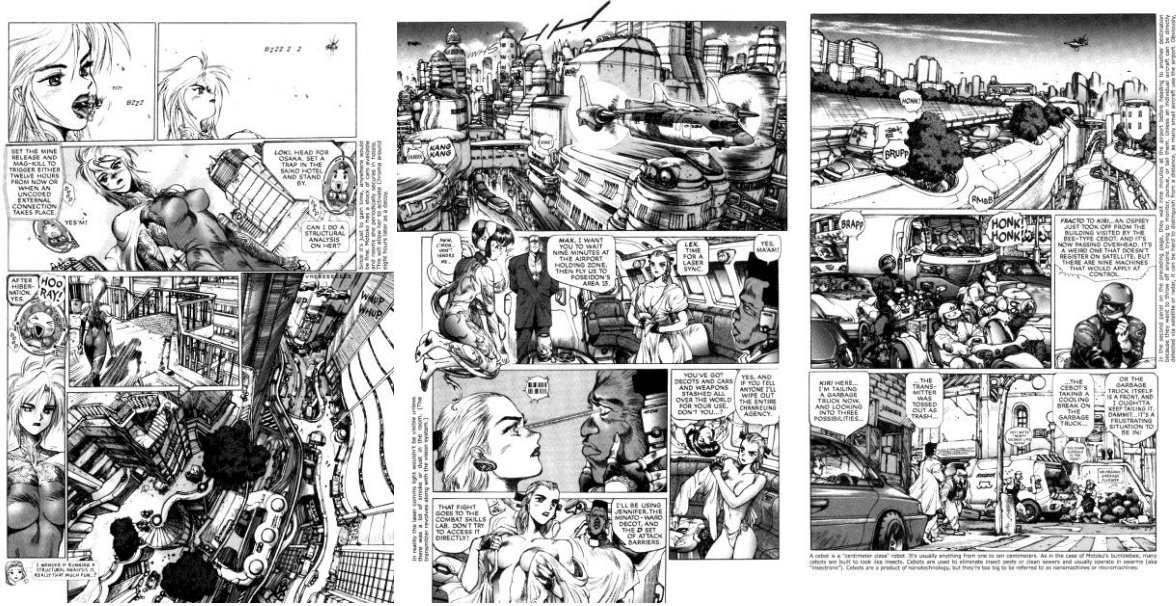


Resim 271. Double Assassinat Dans La Rue Morgue, D'Edgar Allan Poe, Jean David Morvan, Fabrice Druet, Ex-Libris, 2008

Kendine ait gerçeklik derken, burada yapayın üretiminden söz edilir.²⁶⁷ Hayallerimizin de üretilebilirliğini işin içine kattığımızda en etkili gerçeklik üretim mekanizmalarından birisinin çizgi roman olduğu malumdur. Fakat bu konuda mimarlıkla yarışabilecek başka bir sanat ve üretim kolu zaten varolmamaktadır. İnsanın ürettikleri bu aşamada başka bir gerçekliktir, yabancılaştığı bir nesnedir, onların yapay olduğu zaten bilinir ve açıktır. Doğalın dışına çıkan, yapaya adım atan dünyanın sinemadaki en güzel örnekleri arasında (Dr. Caligari'nin Odası) Alman dışavurumcu haliyle ve de Metropolis (1926) sayılabilir. Buna karşılık sinema ile dirsek temasında giden çizgi romanda ise bu sorgulamalar ve gelişmeler biraz daha geç olmuştur. Özellikle ruhsal ya da bilimkurgusal olarak ilk başta edebiyatta başlayan ve sonradan diğer sanat dallarının takip ettiği kulvarda sinemanın I. Dünya Savaşı'nda sorguladığı bu dünyaya çizgi roman ancak II. Dünya Savaşı sırasında adım atabilmiştir. Bunun başlıca nedeni alt tabakadan gelen çizgi roman çizer ve senaristlerinin bütçesel anlamda yayın şirketlerine ve onlarında politik bağlantılarla hükümete bağlı olmasından kaynaklanmaktadır. Hazır bir üretim sermayesine dönüşen comics özellikle Amerika'da kurumsallaşmış şirketler tarafından hayata geçirilmektedir. Bu krumsallaşma ve modernizmin getirdiği hız duygusu ile birlikte daha hızlı üretim sisteminin daha hızlı hareket etmesini ve yerine başkasının geçmesini daha da kolaylaştırmaktadır. Bu şekilde de makinelaşmış insanın

²⁶⁷ Mimarlık, çizgi roman ve diğer sanatlar bir şekilde yaratılan ideali oluşturmaya çalışır. Bunu oluştururken hayallere ne kadar yaklaştığımız ancak doğanın ne kadar oratadan kaldırılıp yeniden şekillenmesiyle ölçülebilir.

(1982), Mefisto (1981), Brazil (1985), Blade Runner (1982), Dick Tracy (1990), Beşinci Element (1997), Dark City (1998) Truman Show (1998), Matrix (1999)'ta bulabiliriz.



Resim 277-278-279. Ghost in the Shell, Man-Machine Interface, Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 2003

Böylece gerçekte yapay/sanal iççe geçer, doğalla plastiğin sınırları karışır. Mekan dahi iki boyutlu bir hal alır. Üçüncü boyutu oluşturmak için yüzeyler katlanır; mekanda var olmak yerine onu seyretmek, içinde durmak yerine dışından bakmak ister. Ustalık da yerini teknik sihirbazlığa bırakır. En yetenekli mimarlar/çizgi romancılar bile iki 'kes-yapıştır' la bir görsellik şöleni sunar. İnsanın bu türden mekanlarla ilişkisinin nasıl olacağını çok da sorgulamayan, ya da aslında bu tür mekanın özünü anlamayabilen, yapıtlar/eserler sunulur. Belki de yeni bir kozmolojik tanımlamayı içeren yeni mekan tanımının mimarlıkla bağlantısını kuramadığımızdan, ya da eskimiş olan günceli takip edemeyen kavramlarımızla yeni mekan tanımları yapmaya kalkmanın sancılarını yaşadığımızdan, bu yeni mekanı indirgenmiş boyutlarıyla²⁷¹ incelemeyi tercih ediyoruz. Yeni mekanın lojik-matematik, bedensel-kinestetik, duygusal, iletişimsel ve varoluşsal boyutlarını belki de yeterince deneyimleyememiş ve anlayamamışızdır.

Bugün mimarlıkta ve çizgi romanda aynı sorunları paylaşmaktayız. Artık, yaratıcılığın ve ustalığın arka planda kaldığı, tekniğin öne çıktığı durumlar, her izleyen için ya da izleyenin her bir farklı durumu için bir çözüm getirememektedir.

Çizgi roman ve kentsel mekanın dönüşümü:

Mekan ile ilişkimiz, kent mekanı da dahil olmak üzere epistemolojiktir.²⁷²



Resim 280.
Rayon Oublie,
Armand,
Noel,
Futuropolis,
1982

²⁷¹ Sadece bir görsellik şöleni olarak, sadece topolojik bir oyun olarak, sadece geometrik bir tanımla, sadece felsefi bir yorumla...

²⁷² A. Easthope, 'Cinecities in the Sixties', Cinematic City, D. B. Clarke (ed), Routledge, Londra 1997, s. 130.

Çizgi roman ve mimarlık ortamının (medium) her iki tarafında da merkezde, beden ve kent temsilleri (reprezentasyonları) yatmaktadır. Beden ve kent, mekan tarihi boyunca anlam arayışının araçları olmuş, zeminlerinin tanımlanması ile dönüp anlam oluşturmada etkin rol almışlardır. Bu rolü açmak için mekanın tarihine bakmak, Rönesans'ın ve 20. yüzyılın başındaki dönüşümler arasında karşılaştırma yapmak gerekmektedir.

Yunanlılarda bedenin yansıması insanın kendine dönük bakışı değildir.²⁷³ Platon'un Devlet'indeki mağara metaforunda betimlenen mimesis teorisine²⁷⁴ göre gözlerimizle gördüğümüz haliyle dünya görüntülerin dünyasıdır ve 'şey'in kendisi değildir; biz ise gölgelerin gerçekliğine inanırız. Sanat da gerçeğin değil benzerliğin (semblance) temsilidir. Dolayısıyla kopya olan sanat kamudan uzak tutulmalıdır. Yaşadığımız ve gördüğümüzü sandığımız mekan aslında bir temsiliyet nesnesidir. Bu fikre karşı çıkarıcısına tarih boyunca hemen her temsiliyet 'gerçeklik'e en yakınlık ve tek gerçeklik olma konusunda hak idda etmiştir. Bu ifade olarak, film ve çizgi romanın en büyük ayrılık noktalarından biridir. İçerik anlamında ikisi de aynı amacı öne sürmektedir. Fakat çizgi roman bu konuda insan (modern), sinema sektörüne toplumsal (postmodern) bir davranış eğilimi gösterir. Film topografik olduğu ve hareketi yeniden ürettiği kadar, bize gördüğümüzün benzeri bir gerçeklik imajı verir; kurgu (editing) içerdiği kadar da normal görme biçim ve tavrımızı da aynen tekrar üretebilir.²⁷⁵ Çizgi romansa biraz daha farklı olarak, iletişime geçtiği görsel imge üzerindeki metinsel anlatımla birlikte sıraladığı karelerin bağlamında, yaratmaya çalıştığı gerçeklik kavramıyla kareler arasında izleyici/okurun yardımına muhtaçtır. Sinemada kanalize edilmiş algıda seçiciliğe minimum imkan veren medium, çizgi romanda ise seyirci/okuyucu olmadığı takdirde zaten var olamayacağı bir mediuma dönüşmüştür.

Vitruvius'un Ten Books On Architecture'un da çizilen klasik beden yapı için ölçüt alınmış; Leonardo da Vinci'nin 'Vitruvius İnsanı' figüründe de insane figure kolları ve bacakları açık bir şekilde, Roma askeri bölgesini temsil eden daireye ve Roma İmparatorluğu'nun alanını temsil eden kareye ölçü vermek üzere oturmuştur. Bu temsillerin hiçbirinde kent henüz temsiliyet konusu olarak ortaya çıkmamıştır. Beden mekanı işgal etmek yerine onun bir parçası olarak kendini göstermektedir. Panofsky'ye göre, 'Nesneleri resimsel anlayışla mekansal birlik içinde birleşmemiş, fakat daha ziyade tektonik veya plastik bir demet gibi birbirlerine yapışmışlardır.'²⁷⁶

Ortaçağda da beden halen varolan bir mekanı işgal etmemiştir. Derinlik ve de perspektif için gereksinim yoktur. Doğa zaten hepsini sunmaktadır. İnsan ancak doğadan gördüğü kurallara kendisini adapte etmeye çalışmaktadır. Bugün anladığımız anlamıyla yerde ve gökte sınır belirlemeye, ufku tanımlamaya gerek yoktur. Dünya Antikite olarak tanımlandığından bir kitap olarak anlaşılacaktır, bu dünyada asıl önemli olan hikayedir. Aynı şekilde resimler de bizim bugün anladığımız anlamda temsiliyet nesnelere değillerdir. İkon anlattığı azizin kendisine eşdeğerdir. Ortaçağda görüş (vision) perspective naturalis, optik bilimi olarak anlaşılacaktır. Rönesans nosyonuna karşıt, imaj resim düzlemi ile dünyanın gerçek algısı arasında farklı bir temas kurar.²⁷⁷

Ancak, Brunelleschi ile birlikte Rönesans'ta perspektif²⁷⁸ bulunabildiği ifade edilir (1420): 'Brunelleschi bir aynadaki yansımada imajı düzleştirme metodunu geliştirdi. Bu metod Leon Batista Alberti tarafından Della Pictura (1435) adlı kitapta daha da nitelikli anlatıldığı üzere, insan binocular (çift gözlü) görüşünün tek, sabit gözden farklı olan bakış açısına

²⁷³ H. Klassen, 'Michelangelo: The Image of The Human Body, Artifice, and Architecture'

²⁷⁴ Plato, 'A Copy Theory of Representaion'

²⁷⁵ E. Lindgerten, The Art of The Film, Allen And Unwin, 1948 s.54.

²⁷⁶ E. Panofsky, Perspective as Symbolic Form, Zone Books, New York 1997, s. 41.

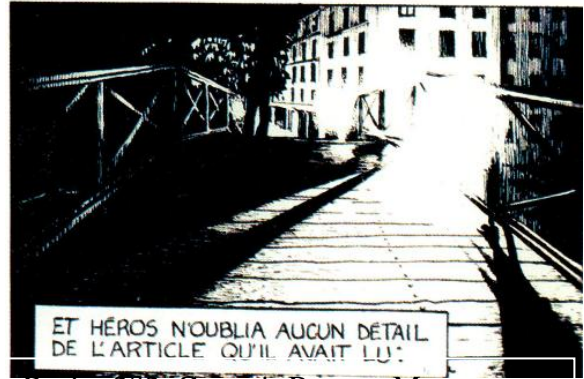
²⁷⁷ L. Pelletier, 'Michelangelo: The Image of the Human Body, Artifice, and Architecture'

²⁷⁸ perspectiva artificialis

indirgenmesini de içeriyordu.²⁷⁹ Aslında çok daha önceden Antikitede Yunanlılar tiyatrolarında bu bilgiyi kullanıyorlardı. Democritus ve Anaxogoras bu çalışmaların basit versiyonlarını o zamanki teknoloji içinde uygulamışlardı. Panofsky'ye göre, antikitede bize ait olmayan bir perspektif vardı. Zira yaratılan mekan hissi sistematik bir bütünlükten yoksundu. Panofsky'nin 'küme' (aggregate), Ortaçağ'ın ise 'sistematik' mekan dediği Rönesans mekana geçiş zamanın epistemolojisindeki değişimin somut bir ifadesidir. Ortaçağ kentleri, yönetici tabakanın kent merkezine taşındıktan sonra, ona hizmet üzere, Rönesansın açık meydanları (piazza) ve geniş sokaklarının, kentlerin var olan dokularına açılmasıyla büyük çapta kentsel dönüşüme uğramışlardır. Trecento, yeni, geometric/gridal, düzenli/hiyerarşik merkezi bir kent planlaması olarak belirmişti. Lefebvre' in anlatımıyla, 16. yüzyıldan sonra, ortaçağ kentlerinin yükselişlerinden ve İtalya, İngiltere, Fransa, İspanyol Amerikası gibi yerlerde kentsel sistemlerin oluşturulmasından sonra kent birleşmiş bir varlık ve bir özne olarak ortaya çıktı. Bunla beraber, Alberti'nin 1483'teki De re Aedificatoria ve birçok Rönesans kitabında antropomorfik kent modelleri yer almıştır.



Resim 281. Bloody Mary, Teule, Vautrir, Glenat, 1983.



Resim 282. Carpet's Bazaar, Mutterer, Van, Futuropolis, 1983.

Binocular gözü, monocular olarak soyutlamasının yanısıra, gerçek bakıştaki streoskopi ve küreselliği de indirgemişlerdir. Epistemolojik olarak, perspektifsel mekan bizden önce varolan sonra da varolacak olan mekandır. Lineer perspektifin mekanı sonsuzdur, sınırları yoktur, statik ve homojendir. Algılanan gerçeklikten farklıdır.



Resim 283. Tif Et Tondu. Villa Du Long-Cri, Will, Dupuis, 1966

Mimari illüzyon mekanı ile gerçek bedensel mekânın birleştirildiği ortak bir zemin sağlamayı amaçlamaktadır.²⁸⁰ Halbuki resim çerçevesi ile örtüşen görüş konisi kesiti iç ve dışı ayırdığı gibi özne ve nesneyi de ayırır. Perspektif tek bir noktaya kaçan standart bir çizgi gridi kullanılarak çizilir. Gridin temel ünitesi, insane boyunun üçte biri olarak kabul edilen braccio' dur. Bu grid kullanılarak tüm mesafeler hesaplanabilir. Bu da perspektifin 'gerçek' üzerinde olan iddeasıdır. Descartes, görüşü algıya göre değil, epistemolojik modellere göre

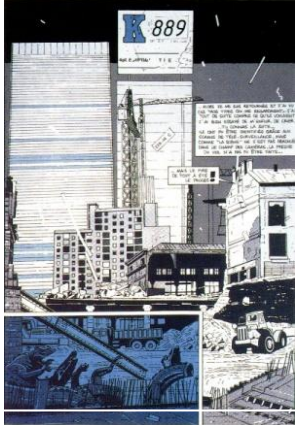
²⁷⁹ Pelletier

²⁸⁰ V. Bugin, In/Different Spaces:Place and Memory In Visual Culture, University of California Press, Berkeley 1996, s. 142.

yapılandırma amacındadır. Tüm bakış açılarının farklılığından bağımsız, pozitif bir varlık olarak ortaya çıkan mekanın inceltilmesi ve nesneleşmesinden sorumlu olmalıdır. Mekanın nesneleşmesi ve algıya karşın perspektif kurallarının kabulü, lineer perspektifin işlevini tersine çevirmiştir. Bundan sonra, Rönesans kent mekanını temsil eden bir araçtan kendi gerçekliğini empoze eden bir güç haline gelecektir. Brunelleschi'nin kullandığı eğik bakış açılarının yerine 17.yüzyıla değin cephesel-ön görünüşler tüm temsiliyet nesnelere yer alacaktır ve bunlara bağlı mekan üretimleri de dolayısıyla etkilenecektir.

19.yüzyılda, arkeolojik araştırmanın bilimsel nesneliliği ile amaç her şeyi veri olarak ister.²⁸¹ 14. ve 15.yüzyıllarda dünyanın Tanrı tarafından yapıldığını idea eden ufka kadar uzanan, merkezine insanın yerleştirildiği perspektiflerin yerine ortagonal projeksiyonlar temsilleri domine ederler.

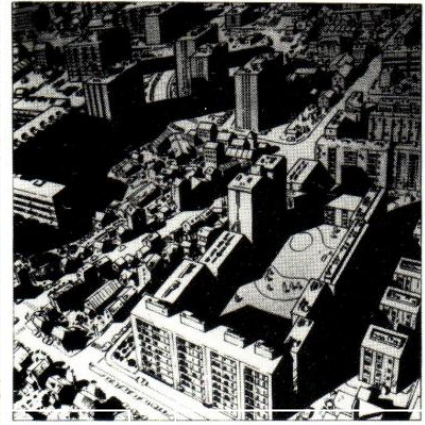
20.yüzyılda algı tarzı değişmiş, geçişsel (transitory) bir hal almıştır.²⁸² 1910'larda artık mekan, sosyal pratiğin bilgisinin, mekanın politik güç anlayışının hakimiyetindedir. Lefebvre'e göre sağduyu mekanın yerine artık araçsal mekan geçmiştir. Mekansal enstrümanlar olarak teknolojik seferberlikle kent yeni bir çehre kazanmıştır. Mekan artık statik değil, geçişsel bir niteliğe bürünmüştür. Kapitalizmin etkisinde, algılayanlar tarafından, kent, sürekli ve yeniden kurgulanmak zorundadır.



Resim 284. Odile Et Les Crocodiles, Montellier, Humanoides Assoices, Mercure De France, 1984



Resim 285. Signor Spartaco, Mattotti, Humanoides Assoices, 1983



Resim 286. Taxi En Enfer, Rossi, Glenat, 1984

Endüstri kenti tanımlamasıyla beraber, kentler rekreasyon, çalışma ve konut bölgelerine ayrılmıştır. Bu endüstri şehrinde insan, trende, uçakta, gemide, taşıtlarda, alışverişte, zamandan kopmuş bir şekilde sadece bir yere ulaşma kaygısı içinde yol almaktadır. Kentler, mimari nesnelere de hareket ve varış haline dönen yerler haline almıştır. Artık, hareket ve varış noktaları, arada da yaratılan birkaç dönüm noktasıyla, arasının artık izleyici pozisyonundaki bireyin zihninde bir çizgi bantta olduğu şekliyle biçimlendiği kavramsal bir oluşum içindedir. Artık insan ve onun var olduğu, üzerinden kendini tanımladığı mekan, yarattığı zamanın bağımlısı olmuştur.

Sigfried Giedion 20.yüzyılım yeni mekanını Space, Time and Architecture'da mekan-zaman (space-time) olarak isimlendirmiştir. Giedion, Gropius'un Bauhaus Binası'nı saydamlığı ile değişik bakış açılarına imkan verdiği için, Le Corbusier'in Villa Savoie'sini tek bakış açısından algılanmamak üzere tasarladığından dolayı över. Onların mekan-zaman'da konstrüksiyonlar olduğunu ifade eder.

Vertov'un dediği önemli sözlerinden biri, sinema sektörüne hitap etmiş olsa da aynı şekilde çizgi romanların bakış açısını ve okunma amacını anlatır: 'Kamera bizim için görür.' Sinema

²⁸¹ Pelletier

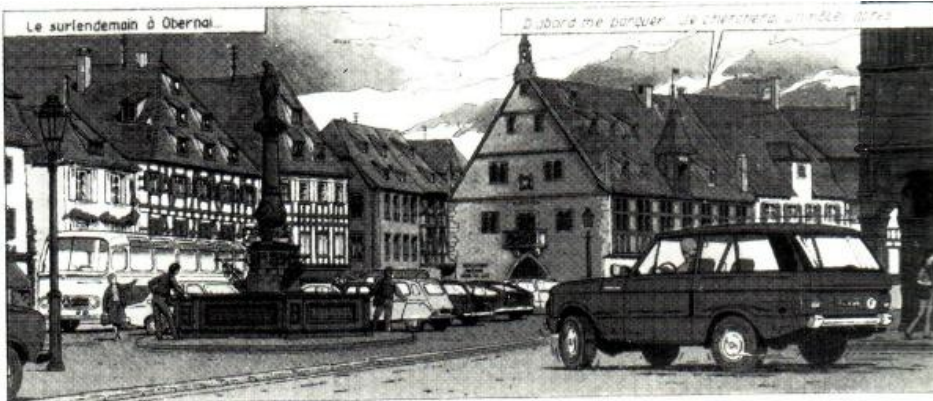
²⁸² J. Crary, Techniques of the Observer: On Vision and Modernity the 19th Century, MIT Press, Cambridge 1990, s. 142.

ve çizgi roman ile birlikte, artık, insanın ölçüsü olduğu mekan ve onun perspektifsel temsili anlayıştan açık bir şekilde farklıdır. Makine ölçeğinde üretmekte ve üremektedir.

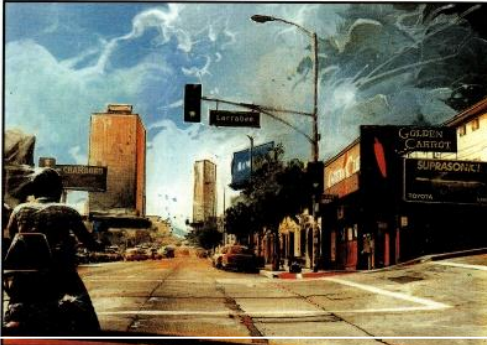
Mimari geçmiş temsil biçimleri, epik, mitolojik ya da didaktik şekillerde kendisini artık zeminde değil, çizgi roman ve sinemalarda, beyaz perde ve kağıt üzerinde canlanacaktır. Geçmişin keşfiyle beraber gelecek kaygısı da ağır basacak ve bu dönemde birçok roman, film ve çizgi roman çıkacaktır. Merak bu dönemde çığınca en derinlere inmek ister. Bunun içinde, çoğu zaman aradaki boşlukları doldurmak için hayal gücüne yer verecektir. Sonuçta, bu düzlemde yaratılan öykülerin geri dönüşü olmamak gibi bir kaygıları yoktur. Fakat, bu ürünler, geleceğin insanını çoktan değiştirmeye başlamıştır.

Kentler çizgi romanlara üç farklı şekilde yansıtılır:

1. Kabullenilmiş (naturalised) Kent.
2. Kutlanan (celebratory) Kent.
3. Distopya Kent.
 - a. Fabrika Kent.
 - b. Bürokrasi Ağı Olarak Kent.
 - c. Yabancılaşmış Kent.
 - d. Fütüristik Distopya Olarak Kent.



Resim 287.
Lefranc. Arme
Absolue, Chaillet,
Casterman, 1982
(Kabullenilmiş
Kent).



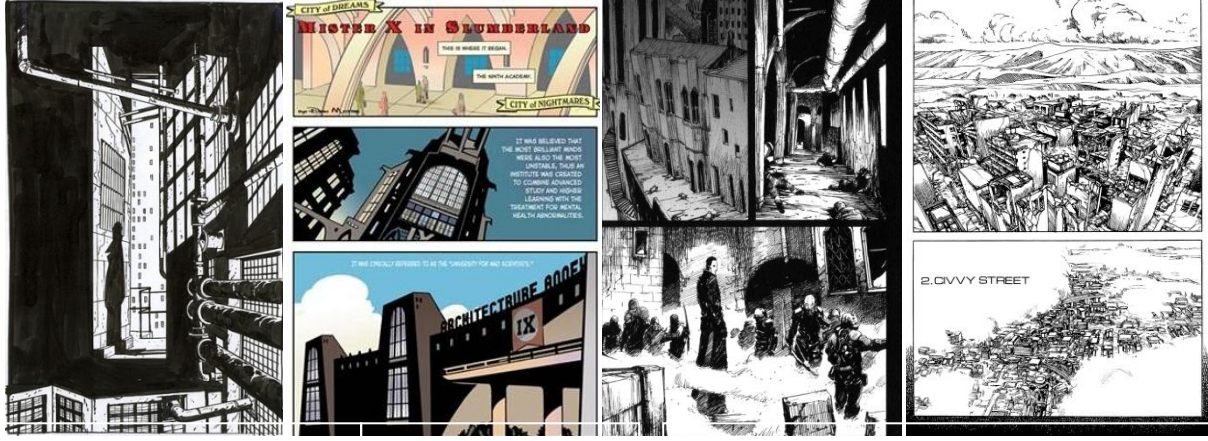
Resim 288. Los Angeles, Enki Bilal,
Autrement, 1984 (Kutlanan Kent).



Resim 289. Valhardi. Rendez-Vous Sur Le
Yukon, Jije, Dupuis, 1963 (Kutlanan Kent).

‘Binalar kelimenin tam anlamıyla konstrüksiyonlardır. Biz temsiliyetten bahsettiğimizde bir nesneden ve öznenen bahsederiz. Geleneksel olarak mimarlık bir nesne olarak, özneye karşı tanımlanmıştır. Modernite içinde özne iç v ediş arasında çoklu sınırlar tanımlar. Bu sınırlar birbirlerini sarssalar da nesne nesnellğini ve bu nedenle de kendisi dışında kabul edilen klasik öznenin bütünlüğünü sorgular.’ Beatriz Colomina’nın ‘Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media’ isimli kitabında, Le Corbusier’nin konutlarını yorumlayışına göre konutta oturanlar artık dünyaya pencereden, kontrollü bakan özne konumunda değillerdir. Sadece birer turist, gezgin, misafir konumundadırlar. ‘Le Corbusier için barınmak

(inhabit) kamerada barınmaktadır.' Bu durumda barınmak ancak değişik temsiliyet teknolojileri yolu ile mekanı tekrardan üretmek yolu ile gerçekleştirilebilecektir. Konut bu anlamda teknolojik bir araç olarak, promenade, yatay pencere gibi teknik imkanları ile peyzajı üretmek, var kılmak için yaratılmıştır. Bu anlamda Le Corbusier'nin konutları filmotografiktir, mekan-zaman'da varolmaktadır.



Resim 290-291. Mister X, Slumberland (Fabrika-Bürokrasi Kent)

Resim 292. Abara (Yabancılaşmış Kent)

Resim 293. Applesed volume 'Civvy Street', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995 (Distopya Kenti)

Bir dönem öncesine kadar dünya metropollerini anlayışımız, çizgi romanlarda gördüğümüz kareleri yorumlayış şeklimizle oluşmakta idi. Şu anda ise sinema ortamı bu görevi üstlenmiştir. Fakat ekranın karşısında sadece görsele dayalı, kapalı çerçevede izlek konumuna indirgenmiş imge tek bir bakış açısıyla seyirciyi etkilemeye çalışır. Çizgi romanlarda ise kareler arasında yer alan gözün başka bir karaya geçiş anında okuyucu/izleyici bu kısa anlarda kendi hikayesini de araya sıkıştırır, birleştirir ve ortaya her bir okuyucu ile başka bir öykü çıkar.

Çizgi romanlar, kent yaşamının özünü yakalamaya çalışmakta, ama aslında ürettikleri, bu özün ne olabileceği üzerine bir fikrin temsiliyet nesnesinden ibaret olmaktadır. Dampyr'de Balkanlar'ı, İstanbul'u, Enki Bilal'de Paris'i, Gotham City'de New York'un karanlık yüzünü, Ken Parker ve Büyülü Rüzgar'dan Amerika'nın kuruluş hikayesini, Martin Mystere'de bilim dünyasının görünmeyen bilinmeyeni üzerine olasılıkları, Persapolis'te siyah ve beyazın olduğu bir dünyada renklerin keşfeden bir kızın dünyasının nasıl kararabileceğini görebiliriz. Bunların her biri ve daha niceleri bizleri başka bir dünyaya çağırır.

Hafızamızda fiziksel algılar üstüste biner. Bir yerin çizgi karesini gördükten sonra sadece nesnel ve nesnel bir gerçeklik olarak algılanması söz konusu olamaz. Bireysel ve kitlesel olarak belirli bir takım çizgi romanlar ön plana çıkabilir. Fakat bunların hepsi bütünü parçaları gibi kendi evrensel döngüsünde insan algısıyla beraber şekillenmekte ve devrilmektedir. Ve gerçek varolduğumuz dünyanın her zaman bir adım önünde gidecektir. Bundan dolayı, çizgi romanın devreye girmesi ile algının nasıl oluştuğu ve ifade olunduğunu anlamak için sınırlı sayıda çizgi romanı ele alıp, belirli bir duruma göre incelemek yetersiz kalacaktır. Öyle görünmektedir ki, mimarlık ve çizgi romanın, buna ek olarak sinemanın, ayrı ayrı teknolojik, janr ve mekanizmalarının gelişmesini ve birbiriyle olan ilişkilerini araştırmak gerekmektedir.

Vitruvius'un fiziksel tasarımlar üzerinde rasyonalite ile deneylenen gerçekliği kabullenmek yerine görünüşün idealine ulaşmak için yaptığı optik düzeltmeler anlamında, çizgi romanın, çizgi karelerin kentlerin tasarımını etkileyen, bunu halktan alıp halka yansıtan, bir faktör olarak rol oynayıp oynamadığı; çizgi romanın²⁸³ yeni enstrümantal mekanlar yaratmak için

²⁸³ perspektifin Rönesans kent ve mekanı için geliştirilmesi gibi

geliştirilip geliştirilmediğini; ve öznenin yeni pozisyonu ve kimliği üzerine sorular bulunmaktadır.

Endüstri devrimi ile değişen üretim şekli, bilim ve teknikteki buluşlar sanatın da yapısını kökten değiştirecek bir kopuş noktasına kaynaklık eder. Paul Valery'nin şu sözleri bunu etkili bir biçimde ortaya koyar: 'Ne madde, ne uzam ne de zaman eskiden beri olduğu konumdadır. Bu denli büyük yeniliklerin sanatların tekniğini olduğu gibi değiştirmesine, böylece doğrudan buluş yeteneğini etkilemesine ve sonunda belki de sanat kavramının kendisini düşünülecek en sihirli biçimde değiştirmesine hazırlıklı olmalıyız.'²⁸⁴

Bu değişim sanatta üretim biçimlerinde kolaj, fotomontaj ile tanışmamıza ve kısa zaman içinde montaj buluşmamıza neden olmuştur. Kopuş diye adlandırılan bu noktanın belirgin özelliklerinden birisi dünyanın mükemmel temsili olarak, süregelen natüralist bakışın kırılmaya başlamasıdır. Bu sorgulama Kübistler'i nesnenin yapısına yönelir. Onlar için önemli olan hakim, duyuşsal nitelikler elendikten sonra değişmeyen, düşünsel hacimdir. Bütün, Kübist düşüncede irili ufaklı geometrik parçalara bölünür ve bitmiş bir bütün olarak değil, üstüste yerleştirilerek yeniden kurulur. Bu yeniden kurulma, kolaj çalışmalarını beraberinde getirir. Devinim, 20.yüzyıl başına ait akımların bulunduğu ortak paydaya, değişen çağın ruhuna aittir. Etkinlik, devinim ve hız bu yeni çağın sloganıdır. Kolaj bu noktada Fütüristler için de bir araçtır. Onlar bu terimleri resimlerine eşzamanlı olarak kolaj tekniği ile taşırlar.²⁸⁵

Araç tasarımındaki ilerlemeye bağlı olarak fotoğrafın icadı, nesneye bakışı; imgenin oluşturulma sürecini ve biçimini; çıplak gözle görünenin ardındakini aramaya yol açar. Fotoğrafın bu gücü anlık olanı ele geçirmeye ve zamansal ve mekansal uzaklıkları ortadan kaldırmaya yardımcıdır. Montajın fotoğrafta devreye girmesi de bu noktalara bağlı olarak gerçekleşir. Gerçek artık çıplak gözle görünmeyi ister post-kolonyal bir bakış açısıyla isterse fütüristik bir yaşamdan bir kare sunmak amacıyla yansıtılmaktadır.

Çizgi romanda oldukça fazla kullanılan montajı fotoğraf tekniği ile bağlantılı olarak ilk kullanan 1918'de Raul Hausmann olmuştur. Hausmann, 'Bu işe fotomontaj diyoruz çünkü bu bizim sanatçı rolünü oynamayı reddetme düşüncemize gayet iyi uyuyor. Biz kendimizi birer mühendis, yapıtlarımızı da birer inşa gözüyle görüyoruz, yapıtlarımızı bir teknisyen gibi inşa ediyoruz'²⁸⁶ darken, fotomontajın sanatın amorf ifade şeklinde kurtulup modernist bir şekilde inşa edilebilir yapısını ortaya koymaktadır. İnşa edileteki amaç farklı seviyelerde, zamanlarda gerçekleşen ve farklı etkilere sahip bakışların bir araya gelmesidir.

Yöntem olarak dergi, gazete ve broşür gibi basılı malzemelerden kesilmiş fotoğrafları diğer resimsel malzeme ve yazıları bir araya getirir. Fotomontaj modernizmin ütopyasına hizmet eden en önemli araçlardan biridir. Kolajdan farklı olarak fotomontaj teknik dünya içerisinde kitlelerin mutluluğu ve refahını, hatta bazen zihinlerini bile, inşa edecek araçtır. Fotomontaj sadece fotoğrafın etkili bir kompozisyonu olarak görülmemelidir. Asıl altında yatan, politik slogan, renk ya da grafik elemanlardaki sorgulayıcılık, tüm sanat düşüncesini baştan aşağı değiştirmiştir. Daha önceden gerçekçi bir dili olan çizgi roman da bundan nasibini almıştır. Artık seçmecilikle postmodernist bir şekilde sistemi sorgulamaya ve de standard hikayelerden ve anlatım yollarından ziyade benliğin ifade edildiği, farklı algılara açık bir dönüşüme uğramıştır. Fotomontaj esnasında gerçekleşen parçalama ve yeniden bir araya getirme ile kişi önce kabul edilen objektif gerçekliği yıkar ve sonra çevreye ait bakışının kişiselliği içinde onu yeniden inşa eder.²⁸⁷

Fotomontaj, aynı anda birden çok görüntüyü barındırması nedeniyle en etkili iletişim aracı olarak kabul edilir. Baudelaire, Simmel, Kracauer ya da Benjamin'in deyimi ile 'yeninin

²⁸⁴ Benjamin, 1995, aktaran A. Cemal.

²⁸⁵ İpşiroğlu ve İpşiroğlu, 1993.

²⁸⁶ Woollen, 1989.

²⁸⁷ Hight, 1995.

şoku' nu ortaya koyabilecek en etkili araçtır. Buluşulan bu ortak payda herşeyin birbirine karıştığı bir düzen içinde kaosun canlı tasviri metropolün temsili için önemlidir.

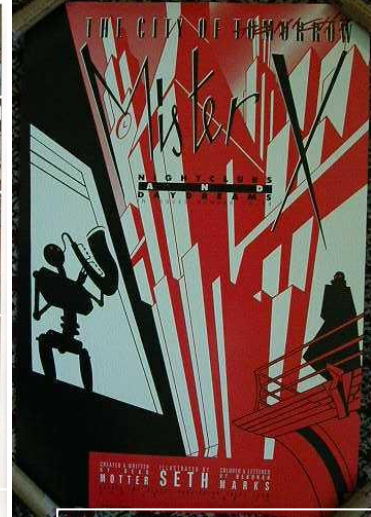
Walter Benjamin'in (1995) sinemaya ait ipuçlarından yola çıkarsak, çizgi romanın Dadaizm, Kübizm ve Fütürizm içinde var olduğunu söyleyebiliriz. Kübizm, çizgi roman tekniğinin yapısına yönelik, optik temelli bir bakışa sahipken; Fütürizm imgenin hareketine yönelik, çizgi karenin akışkanlığı ile elde edilen etkilere yönelik seziler taşımaktadır. Çizgi romanın gücü algıya sunulan birçok şeyin parçacıl birlikteliğinde yatar.



Resim 294. Weasel, 'No Escape', Dave Cooper, Fantagraphics Books, 1999



Resim 295. Brune, Emmanuel Guibert



Resim 296. Mister X

Çizgi romanın en küçük parçası olan çizgi bant, çizgi romanın yapısına aittir ve bir araya gelmeleri ancak çizgi romanı oluşturabilir. Kareler imgenin gösterilme şekliyle farklı ölçekler, farklı devinimler içerebilirler. Sinemadaki sekans olayına benzer olarak çizgi kareler arasındaki geçişler, aynı zamanda kişinin karelerin arasına kendisini de katarak çizgi romanı oluşturmasıyla okunabilir. İşte bu durum montajı, nesnenin kendi alt parçalarına bölünmesi ile gerçekleşen ve kurgu oluşturmayan kolaj çalışmalarından farklı bir noktaya getirir. 'Montaj (kurgu) genel olarak ve geleneksel anlamıyla, önceden tasarlanmış bir kurgulamaya göre elde edilmiş çekimlerin yanyana getirilmesi, dizilenmesi, uyumlu bir biçimde filmin bütününe kurulması, böylelikle filme belli bir anlatı sağlamak, belli bir dizem ve tartım vermek, çekimler arasında uyum ve etki sağlamak işlemidir' der Eisenstein.

Aynı kurgudan meydana gelen çizgi roman bu bakımdan bir anlamda sanki bir filmin storyboard' u olarak algılanmaktadır. Bir bakımdan da öyledir. Fakat storyboard'tan farklı olarak çizgi roman ne kadar kareler arasında bir boşluk olsa da, gerçekte tamamen bitmiş bir eserdir. Ne bir kare çıkarılabilir ne de başka bir kare eklenebilir. Yapılan her hangi bir müdahale kurgunun sekteye uğramasına ya da yanlış algılara neden olur. Senarist hazırladığı senaryo içinde kareler arasında geçen zamanı bazen bir saniye, bir dakika, bir saat, günler, aylar ya da donmuş bir anda gezinmeler olarak zaman dilimi içinde öykünün gidişatıyla bağımlı olacak şekilde kurgular. Çizer de buna göre çizer. Bazı çizgi romanlarda senarist kurguyu en ince ayrıntısına kadar oluşturur ve çizere bunu görsele çevirmekten başka görev düşmez. Fakat bazılarında ise senarist çizere genel tasvirten sonra boş olan kendi fikirlerini çizmesi için bir alan bırakır. Bunda aşırıya kaçması ya da yetersiz kalması bahsettiğimiz çizgi romandaki montajın ne kadar önemli olduğunu anlatmak için yeterlidir.

Eisenstein için montaj diyalektik düşünce çerçevesinde gelişir. Montaj onun filmin tamamıdır, bütünüdür. Ancak bu bütün donuk ve sabit değildir. Aynı şekilde çizgi roman, karelerinden bağımsız olarak düşünülemez; dolayısıyla çizgi kareler de çizgi romandan ayrıldığı zaman hiçbir şey ifade etmez. Hücreler ve hücreler arası bölünmelere ve birbirleri arasındaki çarpışmalar, bütün ve aralar arasındaki diyaloga dayanır. Bu anlamda bütüne yönelik bir

hareketten, bir inşa faaliyetinden söz etmek mümkündür. Özerk yapıdaki çekimler arasında gerçekleşen çarpışmalar bir çatışma içerir. Eisenstein'in bulduğu 'çarpıcı montaj'²⁸⁸ lar çizgi romanın da ana araçlarından birini oluşturur, seyirci ile diyalektik kurabilmek için devamlı kullanılır.

Zaman ve mekansal açıdan değerlendirildiğinde karşımıza çıkan en önemli terim 'an' dır. Zamansal olarak an, kronolojik zamanı reddederken, mekansal olarak an, doğrusal dizgeyi, hiyerarşiyi, durağanlığı reddeder. Yerine konan ise Paul Virilio'nun değişimi ile 'sinematik derinlik' tir. Sinematik derinlik birkaç kavramla açıklanabilir. Bunların çağdaş yorumlarından en önemlisi sahte gündür: kent yaşantısında gece ve gündüz kavramının ve buna bağlı bir zaman ve mekan duygusunun ortadan kalktığı gündür. Virilio, bu sahte günün sinematik bir derinlik içerdiğini ve bu derinliğin geçirgenlikler üzerinden ele geçirilebileceğini belirtir. Artık coğrafi uzaklıklar önemini yitirmiştir. Orada-burada ayrımını mesafeler üzerinden yapmak ya da toprak parçalarının uzaklığını korumak mümkün değildir. Bir zamanlar mekanı tarifleyen sınırlar, yerlerini sadece insan hareketine ve gözüne bağlı algı ile algılanamayan parçalara bırakmaktadır. Bu Verilio'nun ifadesiyle 'teknolojik bir zaman-mekan kavramı' dır. Bernard Tschumi'ye göre, bugün mimarlık alanında sinematik analogilere duyulan ilginin temelinde bu süreksiz ve parçacıl yapı bulunmaktadır.

Çizgi romanda, duyularla algılanabilir kareler birçok ana dönüşürken, çağdaş yorumlarda mevcut durum değil, olmayanın bir temsili söz konusudur. Montaja ait olan bu güç, yüzyıl başında diyalektik bir bakış çerçevesinde, bir inşa yöntemi olarak ele alınmıştır. Bu teknik, zıtlıklarda, çelişkilerde aranmaya başlandığı bir kopuş sanatı önerir. Bunlar birkaç başlık altında incelenebilir:

1. Yanyana durmalar: montaj tekniğinin etkili araçlarından birisi olan yanyana durma (juxtaposition), bağımsız yapıya sahip imgelerin yanyana durmaları anlamına gelir. Yanyana durma aynı çerçeve içinde olabileceği gibi ardarda gelen çerçevelerle de sağlanabilir. Ancak, burada parçalar bağımsız yapılarını korurlar. Mimarlık alanında, yanyana durma terimini sinematografik bir anlam içinde, çerçevelerin bir araya gelmesinden oluşan sekanslara bağlı olarak kullanan isim Tschumi'dir. Tschumi'nin düşüncesini Parc de la Villette projesi ile açıklamak mümkündür.
2. Üstüste örtüşmeler: tek sayfa üzerinde aynı anda farklı zaman ve mekan parçalarına ait kareler üstüste örtüşürler. Bu biraradalık içinde imgeler bireyin algısında birbirinin içine uzanır. Bu üstüste örtüşmeler zamansal ve mekansal açıdan bir dönüşüme ortam hazırlar. Örtüşme sırasında her katman bağımsız yapısını korur ancak aynı zamanda birbirlerinin içine sızmaları sonucu üçüncü bir durum ortaya çıkar. Bu sayede okuyucunun tek ve sabitlenmiş bir okuma yapmasının önüne geçilmiş olur. Tschumi park tasarımında, Eisenstein'in montaj teorisine ait olan bir düşünce olan iki çekimin bir araya gelmesinin salt bir toplama, eklenme haline değil, üçüncü ve önceden tahmin edilemeyen bir duruma denk düşmesi düşüncesini ele alır. Üst üste örtüşen üç sistem nokta, çizgi ve düzlemlerden oluşur. Noktalar folie'lere denk düşer ve noktasal eylemleri oluşturur; çizgiler harekete denk düşer ve çizgisel eylemler içerirler; düzlemler ise geniş alana yayılan belirlenmiş ya da özgür bırakılmış düzlemsel eylemleri kapsarlar. Bu üç sistemin birbirleri arasındaki iletişim sonucunda yeni tür

²⁸⁸ montage of attractions

okumalar açığa çıkacaktır. Üstüste örtüşme için diğer bir örnek, Coop Himmelblau'ya ait olan UFO Sinema Merkezi projesidir. Hareket halinde olan izleyici sinematografik bir şekilde iletişim kurmak zorunda kalır. Tasarımda üstüste örtüşmelerin iki katmanından birisini iç mekanı saran rampalara eşlik eden yüzeylere yollanan ışınlar (hareketli imgeler) oluşturur. Diğer katman ise izleyicinin kendi hareketinden kaynaklanmaktadır. Eşzamanlı olarak ilişkilenen bu ilişkiler biraraya gelerek bulanıklaşmaya başlamıştır. Artık birbirinden farklı birer oluşum olarak değerlendirilemezler. Diğer bir örnek ise Jean Nouvel'in Victoria Binası'dır. Nouvel burada, dar yapı alanı sorununa bir çözüm olarak doğal-yapay ışıklar arası etkilerle bir tür alan derinliği yaratmayı amaçlar. Alan derinliği, sinematografik ifade de, çağdaş çizgi roman yapıtlarında kimi zaman karartmalara, kimi zaman açılımlara, kimi zaman da bulanıklaşmalara ulaşmakta kullanılan bir terimdir. 1905'e ait bir binanın cepheleri korunup yeni yapının ardına alınmış; bulanık ve dondurulmuş bir çizgi kare etkisi yaratılmıştır. Tüm ışık etkileri, filtreler, çift yüzeyler, mekansal geri çekilmeler ile değişebilir kılınır. Bu şekilde sinema ve çizgi roman gibi iki boyutlu olup alan derinliğinden bahsedilebilecek uygulama bir yapıya adate edilmiştir.

3. Çarpışmalar: Zamansal ve mekansal açıdan süreksiz ve ana dayalı bir durumdur. Tschumi'ye göre, anı kopuş (disjunction) olarak tariflenir ve ona göre çarpışma, mimari öğelerin programatik öğelerle ve hareketle çarpışmasıdır. Kopuş aslında mimari bir kavram olmasa da bugün, yapı ve program üzerinde etkilere sahiptir. Paradoksal mantık çerçevesinde, bağlamsız ve süreksiz yapı içerisinde kopuşlar kazara ve tesadüfi olarak betimlenen çarpışmaları ortaya çıkarır. Kopuşa dayalı bir okumaya bağlı olarak karşı karşıya gelen hareket, olay ve mekanlar önceden saptanmış ve ayarlanmış bir anda değil; aksine kazara gerçekleşen ilişkiler çerçevesinde çarpışır. Çizgi romanlar da oldukça fazla kullanılan bu teknik, okuyucunun ilgisini daima kendinde tutmak, gözünü ayırmaması için hakim olunması gereken bir düzlem yaratmak, amacını gütmekte ve bu şok ve çarpışmalarla okuyucunun merakını devamlı başka noktalara, başka çizgilerle taşıyarak farklı düzlemler oluşturmaktadır

Modern bilimkurgu çizgi romanında teknoloji bedene yabancı iken kentsel mekanda ifadesini bulur. 1970'lerin sonunda, teknolojinin ve modernitenin temsilcisi olarak gösterilen tutarlı, tanımlı ve konsantre kentsel mekanın hızla dağılmaya başladığını görürüz. Metropolis gibi filmler, Akira ve Ghost in the Shell gibi çizgi romanlar, eleştirel de olsa saygıyla beklediği geleceğin fütürist şehri, yerini klostrifobik, belirli bir karakteri olmayan, anıtsallıktan olabildiğine uzak ve dağınık bir kent imajına bırakır. Kentsel ütopya artık yokolmuş, yerini ise 'junkyard futurism' devralmıştır. Ridley Scott'ın Blade Runner'ı ya da Nathan Never gibi gibi yaratılarda, tasvir edilen dağınık (disperse) kentsel mekan artık postmodernite söylemlerine konu olmaktadır. Kara İncal gibi son zaman Moebius çizimlerinde hiçbir yere ait olmayan içiçe geçmiş yollar ve küresel figürlerden oluşan betimlenmiş dünya yaşadığı kaosu eserlerine de yansıtmaktadır.

Bilimkurgu, postmodernizmin ontolojiye ilgisini, 'dünya nedir', bir dünya nasıl kurulmuştur', bir dünya bir diğerinden nasıl ayırır' gibi sorularla oldukça yakından çekmiştir. Çizgi

romanlarda kullanılan klonlanmış hayvanlar ve insanlar, mikro-makro teknolojiler, sanal gerçeklik, yapay zekalı robotlar bilimkurgusal anlamda artık konuşmalarımızda geçen, inandığımız birer varlığa dönüşmüşlerdir. Çok boyutlu sahte bir gerçekliği, gerçek bir deneyimle bize aktarabilen günümüz popüler çizgi romanları neredeyse her ay birçok hayalle dünyamıza girmektedirler. Bilimkurguda birinci derecede önemli olan farklı bir dünya yaratımı/hayalgücü, mimarlığa o dünyada yarattığı yaşam mekanlarıyla oldukça yaklaşmaktadır. Her ikisinin de tanrısal bir işe soyunarak yenedünyalar yarattıklarını görürüz.



Resim 297. Le Celeste Noir, Sylvain Cordurie, Laci, Machination, 2008 (Yanyana Durma).



Resim 298. Appleseed volume 'Even Bets', Masamune Shirow, Dark Horse Comics, 1995 (Üstüste Örtüşme).



Resim 299. La Mere Des Victoires, Enrique Fernandez, Neopolis, 2008 (Çarpışma).

Efsaneier çağından sonra tek tanrılı dinlerle cennet-cehennem ikileminde varlıklarını kanıtlamaya çalışan insanlar ancak coğrafi keşifler ve aydınlanma çağının aşkın fikirleriyle düşsel aydınlanmaya 1500'lerde ulaşabilmiştir. Ütopyalar, ideolojilerinin çeşitlenmesiyle, teknolojiyi de arkalarına takarak ve de birbirlerini geliştirerek, hatalarını düzelterek her tür zorluğa rağmen basamakları aşmaya devam ediyorlar. Bilim aracılığıyla doğa karşısında güçlenen bir güç elde eden Batılılar, teknolojinin vaat ettiği bolluk, zenginlik ve konfor kavramlarıyla geleceklerini belirleme konusunda büyük bir özgüvene sahip olmuşlardır. 1800'lerden itibaren birçok yazar ve düşünür artık başkaldırıları gerçekleştirmeye başlamışlardır. İlk başlarda buldukları zamanda başka bir mekana yerleşmek yerine, gelişen teknolojiye bağlı olarak sadece şartları oldukça aşırı bir biçimde iyileştirmekle başladılar. Bilimkurgu öyküleri genelde, bilimsel rasyonalizm, zamanın çizgiselliği ve tarihsel değişimin kaçınılmazlığı gibi konulara bağlı kalarak eleştirel, farklı bir gelecek potansiyeli sunar. Yani bilimkurgu, günümüze özgü birtakım şeylerin gelecekte radikal biçimde değişeceği varsayımının yattığı deneysel bir yabancılaştırma sanatıdır. Belki de kabullendiğimiz eski deneyimlerimiz yerine, daha farkında olmadığımız bir tarafımızın ortaya çıkması için çaba göstermektedir.

Uygarlıkların doğuşundan beridir görüş bakımından iki bakış açısının devamlı birbirleri arasında yarıştığını görürüz:

1. Mitik dünya görüşü.
2. Bilişsel dünya görüşü.

Temelinde bilişsel düşünceye dayanan modernizm, başlangıcında ona şiddetle karşı çıkmış mitik düşünce yapısı tarafından zaman içinde sahiplenilip bir mite dönüştürülmeye çalışılmış ve okullarda bu kısır döngü öğrencilere aşılana çalışılmıştır. Suvin'in dediği gibi, böyle

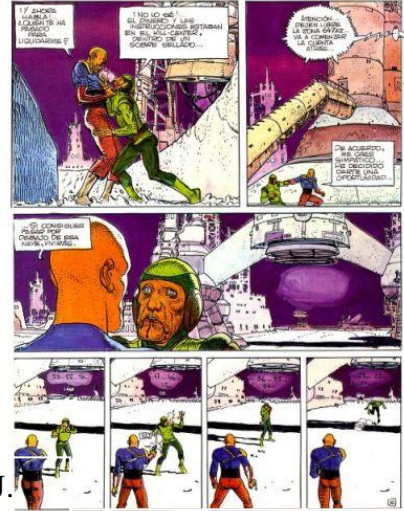
bir yaklaşımın insanlığı kültürel yönden dejenere edeceğini savunarak, mitleri pragmatik işlevlerinden ötürü onaylayan sosyologlara ve onları toplumu birarada tutan filozoflara karşı çıkmıştır. Bilimkurgu bu nedenden yola çıkarak, genellikle postmodern bir dil başlığı altında, hem binlerce yıldır dokunulmadan duran mitolojileri, hem de çağdaş yaşamın psödomitlerini anlamlandırmaya çalışarak, bunların yapısökümüne kalkışmıştır. Jadorowski, çizgi roman senaryolarında ve yarattığı filmlerde kalıplara olan bağlıklarımızı sorgulayarak ait olduğumuzu sandığımız yerin aslında sadece bir kurgudan kendi kendimize uyguladığımız bir tür yaptırımacadan ibaret olduğunu söylemektedir.



Resim 300. Empire Celeste, Jean-Luc David Morvan-Philippe Masbou, Minh-Thau Duong, Terres De Legendes, 2008 (Mitik D. G.)



Resim 301. Sillage, J.



Resim 302. The Long Tomorrow, Moebius, Dan O'Bannon (Bilişsel Dünya Görüşü).

Bilimkurgusal tasarımcı için iki yön söz konusudur:

1. Türün metodlarıyla yenedünyalar yaratmak.
2. Önceden kurulmuş bilimkurgu dünyaları çözümleyerek yenedünyalar yaratmak.

Bilimkurgunun dünyaları bizi ve çevremizi yansıtır, bizi ve çevremizi değiştirir ve sonra değişen durumu yansıtır. Burada kültürel bir dinamodan ve de döngüden bahsetmekteyiz. Buradan yola çıkarak şunu söyleyebiliriz ki, popüler olmasına karşın en derin siyasal konuları tartışabilen bir sanat türü olarak çizgi romanın bilimkurgu yoluyla toplumu dönüştürebilme potansiyeli yüksektir. Çizgi roman senaristi ve çizeri, çağına ait toplumsal, ideolojik, etik ve bilimsel tartışmaları başka bir zaman ve fiziksel çerçeveye taşıyarak, bu tartışmaların tahmin edilen sonuçlarını hipotetik biçimde göstermeye çalışır. Enki Bilal' in Nikopol Üçlemesi bu konuda tartışılabilir. Aynı şekilde Akira ve Ghost in the Shell, bu tartışmaları en üst seviyeye taşımıştır. Fakat bir çizgi roman da ve de bilimkurgu eserinde yabancılaşmanın dozu iyi ayarlanmalı, 'kültürel geçiş nesnelere' aracılığıyla eser günümüz kültürüne bağlanabilmelidir. Bu yüzden empati bir çizgi romanda olmazsa olmaz bir özelliktir. Başka türlü zaten karşınızdaki okuyucu/izleyiciyle bütünleşmek söz konusu bile olamaz.

Dünya yaratma sürecinde etkin olan iki varsayım tekniği vardır:

1. Spekülasyon. Çizgisel gelişim, beklenmeyen bir gelişmeyle kırılır ve daha şaşırtıcı bir dünya ortaya çıkar. 'ya şöyle olursa' sözüyle kendisini anlatmaya çalışır. Geniş bir alan içinde özgürce hareket edebildiği için sanatsal yaratılara daha uygundur.
2. Projeksiyon (ekstrapolasyon). Günümüz dünyasının bilimsel ve düşünsel tartışma konularını çizgisel gelişimleri bozulmayacak biçimde geleceğe yansıtarak, olası

sonuçlarının yansıtıldığı ve resmedildiği bir dünya yaratır. ‘eğer böyle giderse’ varsayımı üzerine şekillenmiştir.

Aynı zamanda, bu iki yöntem, tutarlı bir dünya yaratmak amacıyla, aynı metin içinde bir çelişki yaratmadan da varolabilir.

Kurgusal bir evrende iki bileşen vardır:

1. Bir Dünya. Çevre koşullarını, özneli ve nesneli içerir.
2. Bir Öykü. Bir dünyayı oluşturan koşulları biraraya getirme görevini üstlenir.

Sağlam yapılı bir bilimkurguda öykü ve dünya birbirini tanımlayan iki faktördür. Örneğin, ‘uzaylı/canavar’ bir oyuncunun öyküye girmesi ‘ben/öteki’ karşıtlığına vurgu yaparak temelinde ‘insan olma demektir’ sorusuna cevap aramaya çalışır. Bir cevabı yoksa eser başarıya ulaşmamıştır demektir.

Mumford’a göre ilk ütopya kentin ta kendisidir.²⁸⁹ Bilimkurgu dendiği zaman akla hemen uzay gemileri geliyorsa da, asıl önemli olan manzara kentsel figürlerdir. Kent, teknolojinin doğum yeri olduğundan dolayı, manzaraların en yapaydır. Kent gerçeklikle simge arasında, bir yaşam ve bir düşünüş tarzıdır. Thomas, ‘kentler aynen dil gibi insanlık için temel bir ikilem teşkil etmektedir; dünyayı anlamak için dile gereksinim duyuyoruz ama kategorilerinin düşüncelerimize empoze ettiği sınırlardan nefret ediyoruz; hayatta kalabilmek için kentlere gereksinim duyuyoruz, ama yapılarında gizlenmiş baskıcı güçten nefret ediyoruz. Kentten kurtulursanız, rasyonaliteyi de kaybedersiniz’ der.²⁹⁰ Tamamıyla tasarlanmış kent imgesine ilk Metropolis’te ulaşıyoruz. Ardından, Philip K. Dick’in yazdığı Do Androids Dream of Electric Sheep adlı romanın, Ridley Scott’ın filme çekmesiyle dönüştüğü Blade Runner’da; ardından da, Antonio Serra’nın çizgi roman senaryosuna uyarladığı Nathan Never’da bunun ulaştığı son halini görmekteyiz. ‘İnsan ruhu dediğimiz şey gerçekten var mıdır, yoksa sadece maddesel bir yapıdan mı ibaretiz?’ sorusuyla devamlı karşımıza çıkmaktadır.

Üretildiği dönemin düşünsel çerçevesini yansıtan bilimkurgu çizgi roman öyküleri, çoğunlukla, insan/teknoloji, kent/doğa, birey/toplum, ben/öteki, özgün/kopya, gerçek/sanal kavramları üzerine yoğunlaşmaktadır. Son dönemlerde tasvir edilen bilimkurgusal dünyaların neredeyse hepsinin karamsar bir atmosfer içinde olması, en önemli ortak özellikleridir. Bu dünyaları üç ana başlık altında inceleyebiliriz:

1. Kıyamet Öngörülleri. Verilen asıl düşünce, ‘Şu berbat geleceğe bakıp yaşadığımız günün değerini bilin’ dir. Siyasal ve toplumsal sorunlar karşısında rasyonalitenin yetersiz kaldığı, tamamen çıkar çatışmalarından kurulu bir dönemi incelemekteyiz. Mad Max filminde olduğu gibi nükleer felaket sonrası hayatta kalmaya çalışan bir avuç insan üzerinden spekülasyoncu bir varsayıma ulaşırız. Burada geçen çöl, düzensiz ve artık çöp haline gelmiş teknoloji ya da teknolojisizlikle medeniyetin nasıl canlandırılmaya çalışıldığına tanık oluruz. Terminatör’de farklı bir şekilde, makineler ve insanlar arasında çıkan savaş sonunda, artık yıkıntılar arasında üstün olmayan bir ırk olarak insanlığın hayatta kalma serüvenini izlemekteyiz. Bu tarz film ya da çizgi romanlarda mimarlık minimum seviyede, bir anlamda tanımsız bir ortamda en kısır şekilde kullanılır. Zaten mimari yapılar artık işlevini kaybetmiş, ortadan

²⁸⁹ L. Mumford (1966). ‘Utopia, the City and the Machine’, Utopias and the Utopian Thought, The Riverside Press, Cambridge.

²⁹⁰ P.J.Thomas (1989), Avenues of Power: Cities as the Mindscape of Politics, Mindscape, Southern Illinois University Press.

kaldırılmışlardır. Sadece ona duyulan bir özlemden bahsedilebilir. O artık sadece geride kalıp genel atmosferi belirleyen bireyin ondan tamamen koptuğu arka fondur. Çizgi romanda pek değinilmese de bu türe örnek olabilecek örneklerden biri J.-C. Mezieres ve P. Christin'e ait olan Bin Gezegen İmparatorluğu (Uzay-Zaman Ajansı Valerian)²⁹¹ sayılabilir. Valerian'ın girişinde kullanılan söz her şeyi anlatmaktadır: 'Evrenin sonsuz karanlığı, bilinmeyen dünyaları aydınlatan kavurucu güneşler... Kim bilir kaç milyar uygarlık, kaç milyar kere milyar canlı varlık geldi geçti buralardan?'

2. Mecazi Öngörüler. Ortak özellikleri değerlerin sosyoekonomik yapının talepleriyle çelişmesini konu edinmeleridir. Postmodern kent figürlerine kalkışan çoğu tür bu tarza girer. Projeksiyon tasarım metodundan yararlanan bu tür, dönemin değerlerini, daha da güçlendikleri varsayılan bir gelecekte tartışarak, bu değerlere bazen yandaş bazen de muhalif bir taraf seçebilmektedir. Nathan Never bu türe en güzel örnek teşkil ederken, Enki Bilal'in Nikopol Üçlemesi de yine bu tür içinde değerlendirilebilir. Kaotik bir düşsel dünyayı müthiş bir bütünlük içinde yansıtmayı başaran Nathan Never, aslında günümüz dünyasındaki düşünsel tartışmaların yoğunlaştırılmış bir mecazından başka bir şey değildir.
3. Radikal öngörüler. Bu öngörü türünde, eski dünyanın içine baştan aşağı yeni bir dünya yaratılır. Genellikle sanal gerçekliğin yaşandığı bir başka dünya düşünür. İnsanoğlu sonunda, dünyanın ve bedenın kısıtlarından kurtularak, tamamen özgür tanrısal bir varlığa dönüşme düşünür mümkün kılabilen teknolojiyi geliştirmiştir. William Gibson'ın 'sibermekan' kavramıyla betimlenen bu tür, 1982'de Tron, 1990'da Total Recall'la ve de 1998'de Dark City'yle en güzel ifadelerini bulurken, çizgi romanda bu türe örnek olarak Jadorowski/Moebius'un Kara İncal'ı gösterilmelidir. Yine Ghost in the Shell, insanın geçirdiği evrimle birlikte atık androidleşmiş bir toplumsal yapılaşma içinde siyasetin nasıl bir dönüşüm geçirdiğinin en uç örneğini vermektedir. Aslında değişen bir şey yoktur. Gelişim adı altında devamlı ulaşılacak istenen daha iyi teknolojik bir yaşamın amacı insanın açgözlülüğünden başka bir şeye tekabül etmez. Değişen sadece android olarak dönüşen insanın yerinin daha belirli, kısıtlanmış bir devre üzerine entegre edilmiş bir parçadan farksız olmasıdır. İnsanın özgün hareket alanı daha kısıtlanarak en sonunda sadece bedenini saran bir zara/kabuğa indirgenmiştir. Daha ötesine gitmek için verilen çabalar en sonunda amacına ulaşmaya yaklaşmıştır: tamamen hapsedilmiş bir kapsüle döndürülen zihin.

Rasyonel bakış açısı ve mitsel bakış açısı sürekli bir dönüşüm içinde birbirlerinin yerine geçmektedir. İnsanlık tarihi, rasyonelin sorunlara çözümler bulmakta zorlandığı her dönemde mitlerin yeniden güçlenmesine tanık olmaktadır. otantik olan, kafamızı rahatlatıcak bir alternatif olarak görünerek, yeni olanın sarsıcılığı karşısında kolaylıkla tercih edilebilmektedir. Bundan dolayıdır ki, günümüzde karanlık gelecek senaryolarına daha fazla rağmet edilmektedir. Yeni alternatif arama dürtüsü, tüm olumsuzluklara rağmen, denenebilir

²⁹¹ L'Empire des Mille Planètes

gözükmektedir. Mimarlık, bünyesindeki mitleri çözümlmek ve bunlardan kurtulmuş yeni alternatifler bulmak için bilimkurguyu araç olarak kullanmaktadır. H. B. Franklin'in söylediği şu sözler gerçekten önemlidir: 'eğer geleceğin arkeologları günümüz hakkında bilgi edinmek isterlerse, onlara, devasa bütçelerle, kalabalık bir yüksek yetenekliler ordusu tarafından, en gelişmiş teknoloji araçları kullanılarak geniş kitleler tarafından izlenmesi için hazırlanmış gelecek öngörülerini incelemelerini önerirdim. Çünkü günümüz toplumunun karakterini en iyi biçimde onlar yansıtmaktadır.'²⁹² Her yeni öngörü yeni bir tartışmaya, her tartışma yeni bir öngörüye yol açacak ve kendimiz hakkında bildiklerimize yenileri eklenecektir.

4.4. Çizgi Romanda Kurgusal Kentler Üzerinden Mekan Analizi

Ghost In The Shell

Ghost in the shell, insanla makine arasındaki sınırın belirsizleştiği bir dünyada insan ruhunun nasıl tanımlanacağı sorusuna cevap aramaktadır.

'Biçimini koruyan şeylerin tersine bilgi belirli aralıklarla değişir ve böylece sürekli olarak bilginin yeni biçimleri oluşur. Bu farklı biçimlerdeki verileri düzenlemek ve verimli bir şekilde kullanmak bile bizler için daha fazla bilgi gerektiren bir iştir. İşte bundan dolayı bilgi geometrik bir şekilde bilginin bir parçası haline gelene kadar insanlar artacaktır...'²⁹³



Resim 303. Ghost in the shell, Masumune Shirow

Siberpunk, devasa çokuluslu şirketlerin hükümetler ötesi egemenlik gücüne kavuştuğu, teknolojik ürünlerin artık sokakta karaborsada satılmaya başlandığı ve özellikle sibernetik bilimindeki gelişmelerle insan-makine ilişkisinin yeni boyutlara kavuştuğu bir dünyayı anlatır. Siberpunk eserlerin çoğunda ortak bir mekan olarak Japonya önemli yer tutar. Bunun nedeni Siberpunk'ın bir akım olarak ortaya çıktığı 1980'li yılların başından sonra Japonya'nın özellikle ekonomik anlamda yeni teknolojiler geliştirmedeki öncü rolüdür. Siberpunk'ın

²⁹² H.B.Franklin, 1983. 'Future Imperfect', 'American Film, V.8, No:5, s.47-50.

²⁹³ Masumune Shirow

babası olarak kabul edilen William Gibson'ın bir yazısında söylediği gibi Japonya 'şimdiki gelecek'te yaşamaktadır. Bu sebeple Japonya'dan çıkmış bir Siberpunk çalışması olması bakımından Masamune Shirow'un Ghost in the Shell'ini incelemek gereklidir.

'Siberpunk, insan sistemindeki her bilgisayarın kayıtlarından yansıtılan verilerin grafiksel sunumu, her ulustan milyarlarca yasal kullanıcının, matematiksel kavramları öğrenen çocukların her gün yaşadığı anlaşılabilir bir tür halüsinasyondur. Kavranamayacak bir karmaşıklığıdır. Zihnin uzaysızlığında ışık çizgileri; öbekler ve takımyıldızlar şeklinde düzenlenen veriler. Tıpkı şehrin ışıkları gibi, gitgide uzaklaşan...' ²⁹⁴

Siberpunk'ın bir terim olarak ilk ortaya çıkışı Bruce Bethke'nin 1980 yılında yazdığı ve Amazing Stories dergisinde 1983 yılında yayımlanan kısa hikayesiyle olur. William Gibson'ın Neuromancer'ının ardından birçok farklı yazarın da Bethke'nin bu hikayesinde yer verdiği öğeleri içeren eserler vermesiyle Siberpunk bilimkurgunun içinde bir akım haline gelir. Siberpunk yazarlarının en önemli ortak noktaları kendilerinden önceki bilimkurgu yazarlarının çoğunun düşledikleri teknolojik ilerlemelerin doğumuna ve gelişmesine tanık olmalarıdır.

Siberpunk kelimesinin kökenlerini incelediğimizde 'siber', insan ve makine arasındaki devrimsel bir biçimde yeniden tanımlayan sibernetik bilimine karşılık gelirken, 'punk' kelimesi de yine bu tür eserlerdeki görmeye alışık olduğumuz anarşi, kaos ve kargaşaya karşılık gelir.

Siberpunk eserlerde sıkça karşılaşılan öğeleri Istvan, 'Cyberpunk and Empire' adlı makalesinde şöyle sıralıyor:

1. Çökmüş bir gelecek duygusu. Bir başka deyişle, modernizmin amaçladığı toplumsal gelişmenin bir proje olarak başarısız olması ve geride yalnızca bir harabe halini almış kurumların kalması.
2. Ulusal egemenlik ve sınıf bilincinin yerini teknik olarak karmaşık, çokuluslu kapitalist şirket ve kartellerin alması. Bunun bir sonucu olarak da sosyal güvenlik ve hukuk yasalarının çökmesi ve yüksek teknoloji ürünlerin karaborsada satılır hale gelmesi.
3. Sokaktaki insanın başının çaresine yine kendisinin bakması. Farklı türden toplum ve kültürlerin baskın kurumların gölgesinde kısmen özgürce kendi sosyal düzenlerini kurabilmeleri.

Bruce Sterling'in Mirrorshades adlı antoloji kitabında yer alan Siberpunk tanımı 'Siberpunk akımı yüzeyde karmaşık teknolojik gelişmeleri anlatıyor gözükse de genelde iki ana temayı esas alır: Bedenin ve aklın istilası ve bu bağlamda insanlığın ve benliğin doğasının sorgulanması.' Dani Cavallaro'un 'Cyberpunk and Cyberculture' adlı kitabında dikkat çektiği gibi Siberpunk'ın gotik edebiyatla ilişkisi, yukarıdaki tanımdan da anlaşılabilir gibi çok açıktır. Öncelikle her iki akım da karakterlerin psikolojik durumlarının ve insan bedeninin ele alınışı bakımından diğer türlerden ayrılır.

Hikayelerdeki şiddet ve anarşik yapı bu iki akımın ortak noktalarından sadece birkaçıdır. Ancak Siberpunk'la gotik akımın temelde en büyük benzerliği felsefi açıdan her ikisinin de insan ruhunun kökenine ilişkin cevap aramasında yatar. Her iki akımda sürekli dönüşüm halinde bir beden arayışını anlatırken, kusursuzlaştırma çabaları çoğunlukla bir canavarın yaratılışına sebep olur. Akla ilk gelen Mary Shelley'in Frankenstein'idir. İnsan bedenindeki

²⁹⁴ William Gibson

benzer deęişim ve denemeler Siberpunk'ta ise genetik ve özellikle sibernetik bilimindeki gelişmelerle ele alınmaktadır.

Dani Cavallora, yine Cyberpunk and Cyberculture adlı kitabında Siberpunk'ın bilimkurgu altyapısının yanı sıra özellikle 1920'li ve 1930'lu yıllarda Amerika'da ortaya çıkan sert (hard-boiled) dedektif edebiyatından da etkilendięi üzerinde durur. Suç edebiyatında ortaya çıkan akım, Sherlock Holmes sonrası Agatha Christie, C.K. Chesterton vb. yazarlarla anılan altın çağla radikal bir ayrımı temsil eder. Altın çağ yazarları muammayı daha kapalı bir çevrede²⁹⁵ yaratıp ona mantıksal, tümdengelimci, akla yatkın bir çözüm ararken, bu sert detektif hikaye yazarları karmaşık ve sınırları daha belirsiz kentsel mekanları seçerler. Gerçekte sorguladıkları şey rasyonelliktir. Siberpunk ise²⁹⁶ küreselleşmesini tamamen tamamlamış dünya tasviriyle bu sınır olgusunu tamamen ortadan kaldırır.

Ghost in the Shell yakın gelecekte, MS 2029 yılında geçmektedir. Yalnız bu yakın gelecek o kadar da bilgiye baęlı bir hale gelmedięinden uluslar ve etnik gruplar daha çok olmamışlardır. Doęu Asya, çokuluslu şirketlerin hakim olduęu ve bu şirketlerin ticari ve bilgi operasyonlarını yürüttükleri bir bölge haline dönüşmüştür. Bu dünyada, insanların hayatları gelişmiş teknolojilerle iç içe geçmiş, insanlar ve makineler arasındaki kesin sınır ortadan kalkmıştır. Birçok insan siberge²⁹⁷ haline gelmiştir. Böyle bir dünyada insanlarla makineleri ayıran tek şey daha önce birçok siberpunk eserde görmeye alışık olduğumuz 'hayalet' (ghost) kavramıdır. Bu kavram, insanı insan yapan özü anlatmak için kullanılır. Hayalet etik, sezgi, anı, rüya ve özgür irade gibi birçok duyguyla ilişkilendirilmektedir. Manganın ele aldığı ana temalardan biri de şimdi insanlara özgü olarak düşündüğümüz bu özün gelecekte bir makinede ortaya çıkma ihtimalidir. Birçok bilim adamı bu yönde araştırmalarına uzun zamandır dema etmektedir.

Shirow, dięer ünlü mangakaların yaptıęı gibi meşhur olduktan sonra Tokyo'ya yerleşip toplu üretim endüstrisine katılmamış, 1995'teki büyük depreme kadar doğduęu şehir olan Kobe'de çalışmayı tercih etmiştir. Hiçbir asistan çalıştırmadan aynı Avrupalı meslektaşları gibi bireysel üretim sürecini benimsemiştir.

Masamune Shirow, genellikle mecha olarak adlandırılan yüksek teknoloji ürünlerinin çokça yer aldığı Siberpunk akımındaki eserlerinde genelde polis teşkilatında yer alan güçlü kadın karakterlere yer verir. Çizimlerinde kullandığı yoğun detay, çizerin bir röportajında da kabul ettięi gibi Katsuhiro Otomo'nun Akira'sındaki görülen arka planlardaki detaydan çok içerikteki detaya karşılık gelir.

Biçemini sürekli geliştiren ve bu yönde deęişimlere çok açık olan Shirow, 1990'lardan sonra bilgisayar kullanarak yarattığı grafikler ve renklendirme vazgeçilmez olmuştur.

'Sanal dünya biri tarafından beslenir ya da programlanır. Bu yüzden içindeki her şey tahmin edilebilir. Gerçek dünyada, beklemediğiniz her tür şey olabilir. Beklenmeyen pek çok keşif yapılabilir. Bütünüyle mükemmel görünen bir dünyanın, doğal dünyayı taklit etmesi için onu bütünüyle anlamamız gerekir ki buna ulaşmaya hala uzun bir yol var.'²⁹⁸

²⁹⁵ küçük şehirler ve çiftlik evleri gibi

²⁹⁶ benzer biçimde çoğunlukla yalnız sert erkek ve kadın karakterler esas almakla birlikte

²⁹⁷ insan-makine birleşimi

²⁹⁸ Masamune Sirow

Akira:

Katsuhiro Otomo'nun Akira'sı Japon ve Batı kültürlerini kozmopolit bir yapıda sunan en iyi manga örneklerinden biridir. Katsuhiro Otomo, Dômu'yu bitirir bitirmez 1982-1991 yılları arasında Young Magazine'de seri halinde yayınlanacak olan dev mangası Akira üzerinde çalışmaya başlar. Akira, tamamlandığında 2000 sayfa ve toplam 38 cildiyle birlikte Japonya'da 2 milyon kopya satış rakamına ulaşır. Bu rakamlar Japon iç piyasası için çok yüksek olmamasına rağmen yurtdışında yakaladığı 5 milyonluk satış rakamıyla²⁹⁹ Japonya dışında en çok satılan manga olmuştur. Akira'nın bu başarısının altında farklı öyküsü, karakterleri, kullanılan teknik özellikler, Yaratılan mekanın ütopyasal dünyası ve taşıdığı çok anlamlılık yatmaktadır.

Akira, mekân olarak 2030 yılının Neo-Tokyo'sunda geçmektedir. 38 yıl önce Tokyo yıkıcı bir patlamaya maruz kalarak çok büyük oranda yok olmuş ve bu yaşananlar III. Dünya Savaşı'nı tetikleyen olay olmuştur. Bütün dünya gibi, küllerinden yeniden doğmakta olan Neo-Tokyo savaş sonrası yapılacak ilk olimpiyata ev sahipliği yapacaktır. Olimpiyatların düzenleneceği stadyum için seçilen yer ise 1992 yılında büyük patlamanın merkezi olan, "Ground Zero" olarak adlandırılan bölgedir. Öykü ilerledikçe Neo-Tokyo daha birçok kez yıkılacak ve milyonlarca kişi hayatını kaybedecektir.

Akira'da ana karakterler çoğunlukla küçük çocuklar ve gençlerden oluşmaktadır. Öyküdeki bu çocuklar, psişik güçlerini açığa çıkarmayı amaçlayan bir askeri araştırma projesinin parçalarıdır. İşte 38 yıl önceki yıkıma yol açan şey, bu çocukların en güçlüsü olan ve mangaya da adını veren 10 yaşındaki Akira adlı çocuktur. Bu olaydan sonra Akira, ordu tarafından gizli bir üste cryogenic uykuda tutulmaktadır.

Son sayfada, Otomo, karakterlerinden Kaneda, ve Kay'i yıkılmış megapolün otoyolu boyunca motosikletle giderken çizer. Onlar hızlanırken, kentin inşasının yeniden başladığı sembolize edilmektedir.

Otomo'nun anlatım gücü, bugün bile birçok çizgi roman yazarına göre karmaşık sayılabilir. Akira, lazer silahlarıyla bezenmiş tipik bir bilim-kurgu macerası gibi dursa da çok katmanlı bir öyküdür. Politik okumalara açık olduğu kadar insanlık, gerçeklik ve gelişim üzerine kurduğu felsefesi bir meditasyon olarak da tanımlanabilir. Akira, Batı ve Japon pop kültüründen öğeler barındıran, modern tarihe³⁰⁰ birçok gönderme bulunan zengin bir sentezdir. En açık biçimde atıfta bulunanlar arasında James Bond, 2001 The Space Odyssey, İsa, Frankenstein ve Kurtadam mitleri sayılabilir. Otomo, Büyük Tokyo İmparatorluğu ile William Golding'in ünlü kitabı Sineklerin Tanrısı'nda anlatıldığı gibi tek başlarına kalmış gençlerin hayatta kalma ve yeni bir düzen kurma çabalarını yansıtır. Yalnız Otomo, öyküsünü anlatırken Nazi ölüm kamplarını, Roma sirklerini ve hatta pop konserlerini de anımsatan kareler kullanır. Bütün bu Batı etkisinin yanında Japonlar'a has egzotik öğeler de öyküde yer almaktadır. Geleneksel Japon giysileri giyen kahramanlardan Japon tapınak ve geleneklerine kadar bir çok öğe öyküye dahil edilmiştir.

²⁹⁹ Amerika, Fransa, İspanya, İtalya, Almanya, İsveç, Güney Kore, Tayvan, Endonezya ve Brezilya'da yayınlanmıştır

³⁰⁰ Hiroşima'dan Birleşmiş Milletler Barış Gücü'ne



Resim 304. Akira, Katsuhiro Otomo

Bu noktada manga tekniğine değinmekte fayda var. Nasıl Fransız ve Avrupa çizgi romanı sözlü anlatım teknikleri kullanmasından dolayı edebiyatla çizginin karışımı olarak tanımlanıyorsa, manga da bir kağıda çizilen film kareleri olarak tanımlanabilir. Hatta mangada karakterlerin duygularının aktarılmasında bile sözcüklerden çok yüz ve vücuttaki mimikler ve hareketler önemli bir yer tutar. Otomo, Akira'da mangada zaten görece az kullanılan sözlü anlatımı minimal bir düzeye indirmeyi de başarmıştır. Aynı zamanda Otomo sinematografik anlatım tekniklerini kullanırken de sınırları zorlar. Yakın planlar, geniş açılar, ışık-gölge oyunları en çok kullandığı öğelerdir. Aynı sahneyi 5-6 farklı kişinin bakış açısından anlattığı gibi beş farklı hikayeyi eş zamanlı anlattığı da olur. Okuyucu, Otomo'nun bu anlatımından dolayı seyirci durumundan çıkarak bir bilgisayar oyununda olduğu gibi kendisi de öykünün bir parçası olarak olayları karakterlerin gözünden yaşar. Mangaya hakim olan bu hızlı anlatım tarzı, televizyon ve aksiyon yüklü bilgisayar oyunları ile büyüyen yeni kuşaklara kolay tüketebilecekleri yeni bir anlatım aracı sağlamış oluyor.

II. Dünya Savaşı sonunda elde edilen yenilgi ve atom bombasının dehşetinden kaynaklanan travma, bu dönem sonrası yetişen Otomo gibi birçok mangakanın bilinçaltında derin izler bırakmıştır. Henüz çocukken Japon kentlerinin mekanik canavar olarak tanımlayabileceğimiz B-52 savaş uçakları tarafından yerle bir edilmesine, sonrasında asker ve silah yüklü devasa zırhlı araçların istilasına tanık olmuşlardır. Japon çizerlerin 'mekanik oyuncakları' bu denli saplantılı şekilde kullanmalarına savaş sonrası Amerikalı ve Avrupalı çizerlerin eserlerinde neredeyse hiç rastlanmaz.

Hadashi no Gen (Yalınayak gen) adlı manga tamamen atom bombası dehşeti üzerine kuruludur. Hiroşima'ya atılan atom bombası sonucu bütün ailesini kaybeden Gen, hiç tükenmek bilmeyen enerjisiyle, tıpkı resmedilmeye çalışılan güçlü Japon ulusu gibi, iyi bir gelecek için umudunu hiçbir zaman kaybetmez. Bu bakımdan Akira ile benzerlikler

taşımaktadır. Akira, temelde aynı travma üzerinde kurulan Hadashi no Gen'in daha önce başaramadığını başaracak ve bütün dünyada okunan bir çizgi roman olacaktır. Her iki manganın da Amerika'da ne zaman yayımlandığına bakacak olursak başarı ve başarısızlığın nedenine ulaşabiliriz. Hadashi no Gen, Amerika'da yayımlandığında dünya bir nevi denge durumundaydı, ekono mi ve soğuk savaş düzeni yerli yerinde durmaktaydı. Herkes için gelecek endişesiz bir bugünün uzantısı olarak görülmekteydi. Kaos üzerinde kurulu bir öykü, ilgi uyandıracak potansiyeli taşı mıyordu. Ancak 90'lı yılların başından itibaren Soğuk Savaş düzeni parçalanırken ekonomik krizler geleceğe bir kabus gibi düşüyordu. Akira, kaosun hakim olduğu bir gelecek tasviriyle bu ruh durumuna denk düştü.

Akira'da genç nesilde gerçekleşen dönüşüm anlatılmaktadır. Bu dönüşüm, otorite ve sosyal düzen hakkındadır. Daha öykünün başında okul ve tüm yetişkinler ortadan kaldırılır. Öykü boyunca düzenbaz politikacılara, militarizmin tehlikeli yüzüne, toplumların değişimlere kolay adapte olamadıklarına ve dünya düzeninin Amerika tarafından manipüle edilme çabasına şahit oluruz. Kısaca Otomo bu eserinde Neo-Tokyo'nun gökdelenlerinden otorite ve sosyal düzene kadar var olan her şeyi yıkmaktadır.

TENTEN MACERALARI

Tenten, Herge adıyla tanınan Belçikalı yazar ve çizer Georges Rémi (1907-1983) tarafından yaratılan, en ünlü çizgi roman karakterlerinden birisidir.



Resim 305. Tinten, Georges Rémi (Hergé)

Tenten'in maceraları ilk olarak 1929'da gazetelerde çizgi bant olarak başlar. Karakter, esas olarak çocuklar için çizilmiş izci bir çocuktur. Çoğunlukla sağ-yanlı alt-söylemleri olan hikayelerdir. Savaş sırasında ve hemen sonrasında, Herge'nin Nazi sempatisini olduğuna dair tartışmalar da olmuştur. 'Temel çizgi' bu sanat alanında Hergé'ye mal edilmiş bir çizgi roman biçimidir. Yaratıcı seviyede, Tenten bantlarının belirleyici özelliği kaliteleridir. Ürün için seçilen biçim 'temiz çizgi' (ligne claire) adıyla yayılmıştır. Biçim bu adı, çizgilerin hassasiyeti

ve gölge eksikliğine borçludur. Temiz çizgi, ışık ve gölge efektlerini ihmal ettiği ve resmi temel çizgilere ve basit renklere indirgediği için aslında gerçekçi bir tarz değildir. Ancak anlatının içeriği açısından Hergé takımının yöntemi gerçeğe bağlıdır. Anlatılar dikkatli bir biçimde, çoğunlukla yaratıcı bir ekibin bölgeye seyahat ederek hassas eskizler yapması yoluyla, araştırılırdı. Burada bir çizgi roman paradoksuna da değinmek gerekir. Tenten ünlü bir karakterdir ve aslında ünlü bir kişiden, bir aktörden çok da farklı bir yapısı yoktur. Hergé ise çok bahsi geçen bir ad değildir ve Tenten'i bilen pek çok kişi, adı Tenten kitaplarında yazsa da, Hergé'yi hiç işitmemiştir. Tenten Hergé'den ayrı yaşar ve aslında yaratıcısından daha ünlüdür. Fakat bu değer resim ya da heykel sanatlarında tam olarak bu şekilde işlemez. Bir heykel yaratıcısıyla, bir resim de aynı şekilde onu tuvale yansıtan ressam ve onun yaratıcılık stiliyle ifade edilir. Ancak mimari de çizgi romanın bu seviyesine ulaşılabilir.

Ön kapaklarda söz konusu hikayenin adı ve ilgili bir imajı yer alır. Hem yazı hem de imaj her kitaba özel olarak tasarlanır. Her tenten kapağında, Tenten ve Fındık, belirli hikayenin temasını ve konusunu doğrudan anlatan bir sahnede gösterilir. Kapaklardaki resimler anlatının en önemli anlarından seçilmiştir ya da bir biçimde bütün kitabı özetlerler. Bütün kitaplarda arka kapaklar birbirine benzer. Var olan bütün Tenten maceralarının ön kapakları sıralanmıştır. Yani ön ve arka kapaklarda basit ve açık bir mesaj verilir. 'Bu bir Tenten macerasıdır ve istersen daha pek çok Tenten macerası bulunmaktadır.' Bu mesaj, kitapla ilgili iki önemli noktaya işaret eder: biri, anlatının, kitabın bütününde bariz olan, gerçekçi ve açık özelliği, diğeri ise kitabın güçlü ticari amaçlarıdır.

Tenten kitaplarında sayfa düzeni oldukça basit ve standarttır. Sayfalar, arka plan olarak beyaz olan, bu alan üzerinde dört eşit yatay satıra yerleştirilmiş benzer boylardan paneller, panel içlerinde resimler ve resimlerin üstüne yerleştirilmiş yazı alanlarından oluşur. Bu basit yapı nadiren ve çok abartıya kaçmadan bozulur. Bu gibi durumlarda, diğerlerinden büyük paneller, iki ya da daha fazla yatay satırı ve dikey kolonu kaplayacak biçimde ama hala genel ızgara sistemine bağlı kalınarak yerleştirilir. Hikaye çoğu çizgi romanda olduğu gibi sayfalara bağlı olarak tasarlanmaz. Sayfayı başlatan ve bitiren paneller genel panel akışı içinde, sayfadaki dört yatay satıra ve o sayfadaki panel büyüklüklerine göre belirlenir. Sayfa düzeni ve panellerin yerleştirilmesi monoton ve basittir. Değişiklik, kırılma olacağı zaman küçük ölçekte yapılır. Bu tasarım yaklaşımı anlatının gerçekle olan ilişkisini güçlü bir biçimde vurgular.

Tenten kitaplarında temsil edilen zaman günümüz zamanı, 'gerçek' dünyanın zamanıdır. Bu da zaman sürelerinin, zaman birimlerinin ve kronolojik sıralamaların 'gerçek' hayatın zaman kavramına uygun olduğu anlamına gelir. Bu yaklaşımda modernliğin izleri büyük ölçüde hissedilir. Hızlı işleyen senaryo ve zamansızlığı meydana getirecek kadar hızlı işleyen zamanın kendisi. Gerçekle olan bu güçlü zamansal ilişki, kitap boyunca sık sık, açık ve görünür bir biçimde bütün anlatı seviyelerinde vurgulanır. Kızıl Korsan'ın Hazinesi kitabının bir bölümünde zamanın temsiline dair iyi bir örnek vardır. Karşılıklı iki sayfada zaman akışının hızı birkaç kere değişerek hızlanır ve yavaşlar. İlk sayfanın başında, 'ortalama hızda' bir zaman akışı söz konusudur. Panellerin boyutları neredeyse eşittir. Hepsi ortalama büyüklüktedir ve paneller içindeki karakterlerin hareketleri hızlı ya da yavaş değil, 'normal' dir. Anlatı çoğunlukla 'gerçek' zamana paralel aktığı ve anlatı an an sunulduğu için, zamanda saatler ya da günler gibi dev bir atlama olduğu zaman, bu atlama dille birebir, bütün bir paneli kaplayan bir yazı panelinde ifade edilir. Burada hızlı ve monoton geçen zaman ifade edilir. Başka bir yerde, yine bu amaçla ve yine 'gerçek' zamanla paralellik sağlayacak bir biçimde takvim sayfasına denktir. Aynı zamanda takvim sayfalarını temsil eden bu paneller oldukça dar çizilerek zamanın hızlı akışını gösterir. Karşılıklı iki sayfanın sonunda, takvim sayfaları akmaya devam ederken resim sabit kalır. Bu da Tenten' in gazeteci kimliğiyle birlikte güçlü

bir şekilde haberleştirilmiş vurgu yapılan zamansal akım içinde sabit olacak olan olmuşluğu temsil eder; ve de her zaman aynı şekilde olacak olanları. Dalgalı deniz ve eğik duran yelkenli hız hissi verir ve günler birbiri ardına akmaktadır. Zaman o kadar çabuk akmaktadır ki, bir panel içinde bir hafta geçer.

Kitap boyunca set ve mekan algısı gerçeğe oldukça yakındır. Hergé (ve ekibi), mekan algısı ve bilgisinin bu gerçeklik etkisini verebilmek için özel olarak çaba harcamıştır. Ancak Hergé'nin tarzı, gerçeğin bazı noktalarını abartmak, bazı noktalarını indirgemektir. Bu nedenle, yerlerin ve mekanların bilgisi doğru olsa da, temsilleri gerçeğe o kadar yakın değildir; yine de bu mekan temsillerinin algısı yine gerçeklik hissiyle sonuçlanır. Çünkü mekan temsilleri gerçekten çok da farklı değildir. Bazen yalnızca karakterler çizilir ve arka plan boş bırakılarak renk alanlarıyla gösterilir. Bu boş arka plan, Tenten ya da diğer karakterler havada uçuyormuş hissi vermez. Mekan bilgisi hemen sonraki panellerde verilerek gerçek mekan algısının devamlılığı sağlanır.

Karakterler ve onların hareketleri ve duyguları abartılarak, uç noktalarında temsil edilir. Tıpkı sessiz sinemada 1920-30'lar Buster Keaton, Charlie Chaplin döneminde olduğu gibi, ki aynı sessizlik görüntünün ifadeciliği burada da söz konusudur. Karakterler çok tipiktir. Tenten tipik bir gazeteci, Kaptan Hadok tipik bir kaptan, ikiz detektifler Düpont ve Düpond ile professor Turnösol kendi alanlarının tipik karakterleridir. Bu tarz hem karakterlerin fiziksel görünüşlerinde hem de kişiliklerinin temsilinde görülür. Bu da hareketlerine ve duygularına yansır. Karakterlerden ve onların kişiliklerinden bağımsız olarak, hareketler ve duygular çok abartılı bir biçimde, yani teatral ya da dramatik bir tarzda temsil edilir. Bir karakter şaşırdığında yerden havaya zıplar, yüzü abartılı bir biçimde renk ve biçim değiştirir. Çizgiler ve çizgi romanda hep kullanılan diğer grafik elemanlar kullanılarak gerçek ve büyük bir şaşkınlık hissi verilir. Bu tarz, bütün hareketler ve duygular için geçerlidir. Hareketler arka arkaya bir dizi panelle, adeta hareketin anları olarak gösterilir. Bu şekilde hareket ve zaman algısında güçlü bir gerçeklik hissi yaratılır.

Yazı ve imaj, anlatıya dair farklı bilgiler içerir. Okuyucu ancak her ikisini de okuyarak hikayeyi kavrar. Hem yazı hem de imaj panelleri detaylı bilgi içerir ve bu okuyucunun dikkatli okumasını gerektirir.

Karanlık Çağı

Caza, Fransız çizgi roman sanatçısı, film yapımcısı, çizer, dekor ve kostüm tasarımcısı Philippe Cazamayu'nun takma adıdır.

- Varoş hayatının sahneleri (scenes of suburban life) kira ile kontrol edilen, düşük bütçeli binalarda geçen varoş hayatına dair fantastik, gerçekdışı hikayeler içerir. Kahraman Caza'nın bir oto-portresidir.
- Arkadi'nin dünyası (le monde d'arkadi) bir barbarın oğlu hakkındadır ve bir büyücü, dünyanın kendi aksında dönmediği, ışık ve karanlığın sonsuz bir mücadelede takılı kaldığı bir gelecekte hayatta kalmanın yolunu elinde tutmaktadır.
- Amiante'de, kızıl saçlı, tek gözlü Amiante, hırsız Fafnir ile sihirbaz Mordecai, canavarlar ve kötü sihirbazlara karşı savaşırlar.
- Karanlık Çağı (the age of darkness) gerçekdışı, aşk- etkisinde hikayelerden oluşan bir kitaptır.

Bilim kurgu alanında anahtar bir ad olan heavy metal, 1977, parlak bir bilim kurgu antolojisidir –'headbanging' müzik tarzıyla hiçbir alakası yoktur. İlk çıktığında heavy metal,

kıtadaki yeni dalga yetişkin çizgi roman tarzının bir parçası olan Fransız metal hurlant³⁰¹ yayınının bir versiyonuydu. Metal Hurlant hem Amerikan ‘underground’ hem de 1960’lardaki Fransız öğrenci ayaklanmalarından ve bunların taşıdığı kültürel ifadelerden etkilenmişti. Metal Hurlant hikayeleri, ruhsal ve genellikle oldukça gösterişli gelecek yolculuklarının ve ağır eleştirilerin bir karışımıdır. Tarz olarak çok fazla dışı çıplaklığını içerir. Üretim standartları, örneği olmayan bir tarzdadır. Çoğu çizgi roman, yaratıcıların, renkli işe temiz bir cila havası veren ‘airbrush’ teknikleriyle magazine kalitesindeki kağıdın bütün potansiyelini kullandıkları, zengin bir tarzda boyanmış sanat işleridir. Heavy Metal bu formüle devam ettirmiş ve metal Hurlant’ın en iyi fantezi yaratıcılarını yeniden yorumlamıştır.

Kitabın adı ve kapak resmi arasında görünür bir ilişki yoktur. Resim, karanlık çağ hakkında pek bir şey söylemez. Daha çok ışık ve huzur gibi hisler uyandırır. Ancak dikkatli bakıldığında her iki kapağın arka planını oluşturan imajda garip yaratıkların ve garip bir diyarın resimleri vardır. Bunlar karanlık kelimesiyle ilişkilidir. Ayrıca arka kapakta, kısa bir açıklama her şeyi daha da netleştirir. Böylece okuyucu bir miktar bilgi ve bir miktar kafa karışıklığı ile başlar kitaba.

Caza kitabında, pek çok ek panel seviyesi vardır. En alt seviyede, her sayfada aynı olan, beyaz arka plan vardır. Bunun üstünde, her bölümde farklı renkte olan ve kitabın bölümlerini birbirinden ayıran renkli bir çerçeve vardır. Renk otomatik olarak anlatının içindeki ana fikirle ve bölümün adıyla ilişkilendirilir. Her bölümün özel bir renk kodlaması içeren bir çerçeve alanı bulunur. Bu seviyede resim ve yazı anlatılarını çevreleyen paneller vardır.

Garip yaratıkların yaşadığı, zamanın farklı aktığı, duyular ve duyguların doğasının farklı olduğu, bambaşka bir dünyadır. Sayfa düzenindeki bütün seviyeler bu uzak yere ulaşmak için birçok boyutta yapılan uzun, çok aşamalı yolculuğu temsil eder. Sözcüklerle ‘ zaman hissini unut, sütünde durduğun yüzey ile ilişkini kes, duyularını kapat, başka duyular hayal et... Ve şimdi bu hikayeyi okuyabilirsin’ demenin kestirme bir yoludur.

Her sayfa kendi içinde bağımsız bir hikaye olarak tasarlanır ve aynı zamanda kendisinden önce ve sonra gelen sayfalarla ilişkisi de göz önünde bulundurulur.

Karanlık çağ kitabında, hepsi farklı zamanlarda, farklı yıllarda yapılmış, on dört farklı bölüm vardır. Bölümlerin sırası belli³⁰² bir düzen takip etmez. Bölümler arasında alışılmış anlamda bir hikaye akışı da yoktur. Hikayeler, çoğunlukla, karanlık çağlarını yaşayan çirkin, mutsuz ‘om’ların ülkesinde geçer ve kitap boyunca okuyucuyu aynı yer ve zamanda tutan, başka bir takım yaratıklar aralıklarla tekrar ederek görünürler. Bölümlerin kendi hikayeleri, aralarındaki ilişkiler gibi gariptirler ve okuyucuyu başka bir okuma yapmaya zorlar. Genel görüntüde baskın olan renkler, konular ya da konular arasındaki ilişkilere dair her hangi bir ipucu vermez. Bu nedenle kitaba hızlıca göz atıldığında, bir hikaye ya da ana bir karakter bilgisi oluşmaz. Bölümlerin adları ya da görselleri ortak bir hikaye ya da olay çerçevesinde toplanmaz. Ancak sayfa düzeni ve renklerin kullanımı açısından çok fazla ortak noktaları vardır. Aralarında, çizgisel olmayan, olsa da gizlenmiş, daha derin bir ilişki olduğu hissi uyanır.

Figür, Caza’nın işinde panellerin özelliklerini anlamak için iyi bir örnektir. Analiz sol sayfa üstünden yapılacak olsa da karşılıklı iki sayfa verilmiştir. Çünkü bu bir çizgi romandır ve her karşılıklı sayfanın görsel olarak özel bir etkisi vardır. Sayfada, yatay ve dikey olarak simetrik

³⁰¹ les humanoids associés, 1975

³⁰² alfabetik, kronolojik ya da başka türlü

bir biçimde yerleştirilmiş dört resim paneli vardır. Bu panellerin hiyerarşik düzeni hakkında okuyucuya hiçbir bilgi verilmemiştir. Her panel birbirlerine çok benzeyen resimleri içerir. Hepsi, önem farkı olmadan, farklı durumları anlatır. Her panel kendi içinde özerktir ve diğer panellerden bağımsız olarak kendi hikayesini anlatır. Ayrıca, her görsel panel, kitabın ortak eleştirel mesajını taşır ve her panel bu yolla özerk karakterlerini taşır. Bu sayfada, birincil olan panellerin bir araya gelmesiyle anlatılan, sayfanın genel hikayesi değil, her görsel panel ile anlatılan ayrı hikayelerdir. Bütün kitabın her bir panelinin birincil görevi, ayrı ayrı, kitabın ortak mesajını dile getirmektir ve ancak, bu görevi yerine getirdikten sonra kitabın bölümlerinin özerk hikayelerini anlatmaya başlayabilirler. Kitabın bölümleri de panellerin bu özelliğini paylaşır. Her bölümün kendi özerk hikayesi vardır ve her biri kendi içine sonlanır. Bu kapalılık, bölümlerin anlatımları arasında boşluklar yaratır. Bu boşluklarda kitabın ortak mesajı, Caza'nın eleştirel noktası ve önerisi geçer.

Dil ve dünya üzerine yapılan çalışmaların odak noktası, çoğunlukla, genel ya da belirli bir anlatı yoluyla söylenenin aktarımıdır ama söylenmeyen ya da söylenemeyenin farkına varılması için yollar aramak da eşit öneme sahiptir. Sessizlik, söylemin yorumunun oturduğu arka plandır.

Karanlı çağ kitabında zaman, zaman algısı, birikimleri, süreleri, uzunlukları bizim zamanımızdan farklıdır. Zaman kavramının bu 'gerçekdışı' özelliği, kitap boyunca yazı ve imaj panellerinde vurgulanır.

Figürlerden birinde kitabın 'ari-l' bölümünden karşılıklı iki sayfa görülmektedir. Bölüm, kendi 'sandal' ını yapan ve 'dinginlik denizi'nde yol almaya başlayan çocuk bir 'om'dan bahseder. Karşılıklı iki sayfadaki düzenleme çocuğun yolculuğunu anlatır. Sayfalar üzerinde her panel, zamansız, sonsuz, donmuş sahnelerdir. Bir araya gelmiş bu sahneler, güçlü bir zaman hissi ile birbirine bağlı değildir ve bir araya gelişleri, bir süreklilik ya da kronolojik bir sıra yaratmaz. Panellerin boyutları benzerdir ve bu da, okuyucunun monoton bir zaman akışı algılamasına neden olur. Panelleri birbirine bağlayan görsel elemanlar, her panelin alt kısmındaki gri, büyük 'deniz' ve her sahnede bir taraftan diğerine hareket eden küçük 'sandal'dır. Ancak 'sandal'ın bu hareketi ve 'om' çocuğun yol boyunca gördüğü garip nesnelere devamlı bir hareket yaratmazlar. Hepsi yolculuğun anlarıdır. Arka arkaya yerleştirilmişlerdir ama bu düzen bir panelin arkasından gelen panelin gerçekten de daha sonra 'olduğu' anlamına gelmez. Aynı biçimde daha büyük bir panel mutlaka daha uzun bir süre almaz. Bu nedenle, sayfa, panel ya da resim seviyesinde bir zaman algısı, hayal gücü olmadan algılamak imkansızdır.

Anlatıya yaklaştıkça, hala, bu olayların oluş sıraları ya da süreleri üzerine bir ipucu bulunamaz. Ancak yazıyı okuyunca, okuyucu bu sahnelerin kronolojik sıralarının ve sürelerinin önemli olmadığını fark eder. Caza amacına ulaşır ve okuyucunun kendi dünyasının zaman hissini kaybetmesini ve bu iki sayfa boyunca zamansız bir boyuta geçmesini sağlar. En kafa karıştırıcı şey ise ilk sayfanın ilk paneli ve ikinci sayfanın son paneli arasındaki ilişkidir. İki panel çok benzerdir, yalnızca 'sandal'ın yeri biraz değişiktir. Bu, bütün bu yolculuktan, bir sürü garip şey gördükten ve uzun bir, iki sayfalık okumadan sonra 'sandal' yalnızca 'buradan şuraya' hareket etmiştir. Başka bir ihtimal vardır. Mekan algısı orada bizim dünyamızda olduğundan çok daha farklı olabilir.

Caza mekanları bu dünyada değildir. Eğer bu dünyadaysa, onun bambaşka zamanlardaki halidir. Bu nedenle mekan algısını değiştirme eğilimi vardır. Bununla birlikte Caza, bu zamansal ya da mekansal uzaklıktaki coğrafyaları, bu dünya sıfatıyla tanımlar: kurak, açık, düz, rengarenk karalar, açık ve hareketli denizler, yoğun ve yeşil yağmurlar, geometrik ve sert

mimariler yaratır. Okuyucular bu mekan tanımlarını dünyaya yerleştirmeye çalışmaz. Bu coğrafyayı kendi içinde kabul eder ve onun kurallarını benimser. Sayfa düzeninde kullanılan renkli çerçeveler sonucu ulaşılan mekan, gerçekten de uzun bir yolculuk sonrasında ulaşılmış bir yer olduğunu doğrular. Ancak mekanın sıfatları Caza'nın bu dünyaya ilişkin eleştirilerini anlatıyordu: bir felaket sonrasındaki kuraklık, yeşil, yoğun nükleer yağmurlar, her yeri kaplayan geniş su alanları, birkaç dayanıklı, kendi içine kapalı yapı. Mekana dair değişiklikler ve öneriler bu dünyayı yeniden yorumlamaya yol açar.

Caza karakterleri insanlar değildir. İnsan-hayvan karışımı masalsi yaratıklardır. Buna bağlı olarak hareketleri ve duyguları aynı biçimde değişiktir. Bu değişiklikler yine bizim kendi doğamıza dair eleştiriler ve öneriler içerir. Tıpkı Arthur C. Clark'ın Rama serüvenindeki uçayaklılar gibi. Bizim fiziksel durumumuza göre sorgulanan mekandaki uygunsuzluklar başka bir yaşam formu açısından, şu anda hakim olduğumuz beden hareketlerinden daha uygun bir kullanım ortaya çıkarır. Tüm ortam aslında bizden daha ileri bir organizma için yaratılmıştır ve beden zihin yoluyla bunu yadsır. Karakterler hareket ederken değil, daha çok belli pozlarda temsil edilirler. Bu özel pozlar o karakterin, fiziksel yapısını, kişiliğini, sosyal konumunu, duygusal durumunu en açık biçimde anlatacak şekilde, hareketlerinin anlardır. Herhangi bir hareket, kapladığı zaman içinde birebir temsil edilecek biçimde bir dizi panelde gösterilmez. Hareketlerin çok uzak anları arka arkaya gelen panellerde gösterilir ve izleyici bu anları, bir harekete dönüştürmektense, ayrı ayrı pozlar olarak algılar. Zaten karakterlerin fiziksel görünüşlerindeki yabancılik onlara bildik hareketleri ve duyguları yüklemeyi engeller.

Karanlık Çağı kitabında yazı ve imaj alanları birbirlerinden belirgin çizgilerle ayrılmıştır. Çok renkli ve dolu olan resim alanlarının tersine, yazı alanları çok basit ve sadedir. Beyaz arka fon üzerinde siyah yazılar yer alır. Yazı panelinin resim paneliyle aynı seviyede olduğu pek çok kullanım vardır. Yazı paneli resim panelinin içinde bir başka seviye olarak kullanıldığında da, iki panel birbirinden net olarak ayırdırılır. Bu da yazıların içeriğini resim alanlarının içeriğinden uzaklaştırır. Okuyucu iki seviyeyi farklı bakış açılarından ele alacağını bilir. Bu iki seviye, anlatı içinde çok farklı noktaları anlatır. İmaj alanlarında olaylar olur. Yazı alanlarında ise bu olaylar, genellikle hikayenin dışındaki bir anlatıcı tarafından açıklanır. Bu anlatıcı hikayenin içindeki bir karakter de olsa, karakter okuyucu seviyesinde bir zamanlar bir yerde başından geçmiş olan bu hikayeyi anlatıyordu. On dört bölüm içinde yalnızca iki bölümde karakterler hikayenin içinde konuşurlar. Bunlardan birinde konuşan bir makinedir. Yazı ve imajları arasındaki bu belirgin boşluk, iki seviyenin farklı algılanıp ayrı ayrı tecrübe edilmesine yol açar. Çok detaylı ve dolu olan imaj paneli izlenir. Bu seviyede verilen anlatı parçası ve mesaj çözülür. Bambaşka bir süreç olarak yazı panelindeki 'şiirsel' yazı okunur. Aynı biçimde çözümlenir ve bu iki bilgi bir araya getirilir.

Art Spiegelman'ın Maus'u

Avner Ziv, *Personality and Sense of Humour* kitabında öz-eleştirel mizahı tartışırken, Yahudi mizahına değinir ve Freud'dan şu alıntıyı yapar: "Yahudiler gibi kendi özellikleriyle dalga geçebilen bir başka halk var mı, bilmiyorum".

Avner Ziv ve Freud, Yahudilerin kendi ulusal karakterlerine ait özelliklere gülebildiği konusunda birleşir. Yahudilerin haklı olarak gülemedikleri, hafife alamadıkları bir şey varsa o da II. Dünya Savaşında yaşanan Yahudi Soykırımıdır. Yahudiler, milyonlarca soydaşlarının öldürüldüğü, işkenceye uğradığı veya zulüm gördüğü bu tarihsel delilik konusunda öyle duyarlıdır ki soykırımın sanat ve edebiyata konu olmasını bile istemezler. Örneğin, toplama kampı mağdurlarından olan Elie Wiesel "Soykırım edebiyatı diye bir şey yoktur ve olamaz da" der. Ünlü filozof Adorno ise "Auschwitz'den sonra şiir yazmak barbarlıktır"

görüştüğüdür³⁰³. Benzer bir yaklaşımla filozof Berel Lang, soykırımın ancak uygun ve ahlaken doğru araçlarla anlatılması gerektiğini savunur. Zaten pek çok eleştirmen bu konunun sadece "yüksek" edebiyat türleriyle yansıtılması, düşük ve popüler sanat biçimleriyle kirletilmemesi gerektiği konusunda hem fikirdir.

Trespassing Through Shadows: Memory, Photography and Holocaust kitabının yazarı Andrea Liss ise "Distant Witnessing" yazısında işin bir başka yönüne, tarih ve belgesel fotoğrafçılığa değinir. Belgesel fotoğrafçılık, tarihi bir nesilden diğerine aktaran kanıt görevi görür. Ancak, yeni tarihçiler bütün tarihi ve tarih yazımını sorunsal olarak gördükleri için tarihi fotoğraflara da eleştirel bir gözle bakmaktadırlar. Yahudi Soykırımı söz konusu olduğunda yeni tarihçiler, tarihsel doğruluk ile bu olayda mağdur olanların hatırasına gösterilmesi gereken saygı arasında kalmaktadırlar. Andrea Liss, bu gerilimli durumla başarıyla başa çıkabildiği için çocuklarına göstermekten çekinmediği tek görsel çalışmanın *Maus* olduğunu söylüyor.



Resim 306. Maus, Art Spiegelman

*A Survivor's Tale: My Father Bleeds History*¹ ve *A Survivor's Tale: And Here My Troubles Began*¹ başlıklı iki kitaptan oluşan çizgi romanın tamamlanması 13 yıl sürmüştü ama çalışma kısa sürede yirmiden fazla dile çevrilmiş ve çizeri Art Spiegelman'a 1992'deki Özel Pulitzer Ödülü'ne ek olarak dünya çapında bir şöhret kazandırmıştır.

Maus bu gün çizgi roman türünün en saygın temsilcilerinden biri olarak görülse de başlangıçta çok tepki almıştır. Spiegelman soykırım gibi ciddi bir meseleyi 'hafif' bir sanat biçimiyle anlattığı için eleştirilmiştir. Üstelik bunu yaparken insanları değil hayvanları kullanmıştır.

Zaten çizgi romanın adı da buradan kaynaklanmaktadır. Spiegelman, *Maus*'da Yahudileri fare, Almanları kedi, Polonyalıları domuz, Amerikalıları köpek olarak çizmiştir. Bu durum özellikle bazı Yahudilerin ve Polonyalıların alınmasına yol açmıştır. Kimi eleştirmenler kedi ve fare arasındaki doğal düşmanlığa değinerek Spiegelman'ın Almanların yaptığını doğalmış gibi göstermekle suçlamış, kimisi ise hayvan figürlerinin kullanımını alegorik bir anlatım olarak görmüştür.

Öykünün çok eklemli yapısı sebebiyle Maus üç farklı anlatı geleneği içerir. Bunlar, bir sanatçının gelişimini ve sanatsal kaygılarını irdeleyen Sanatçı Romanı³⁰⁴ geleneği, bir bireyin gelişimini, olgunlaşmasını irdeleyen Bildungsroman geleneği ve bir kahramanın büyük bir görevi başardığı epik geleneğidir. Maus'un Kunstlerroman yönünü Art'ın öyküyü çizme sürecinin yansımaları, Bildungsroman yönünü Art'ın babasıyla ilişkisini tam anlamıyla düzeltmese bile onu anlama, kabul etme çabaları ve son olarak, epik yönünü Vladek'in II. Dünya Savaşı sırasında nefes kesen, yürek burkan maceraları oluşturmaktadır.

³⁰³ Witek,1989: 97

³⁰⁴ Kunstlerroman

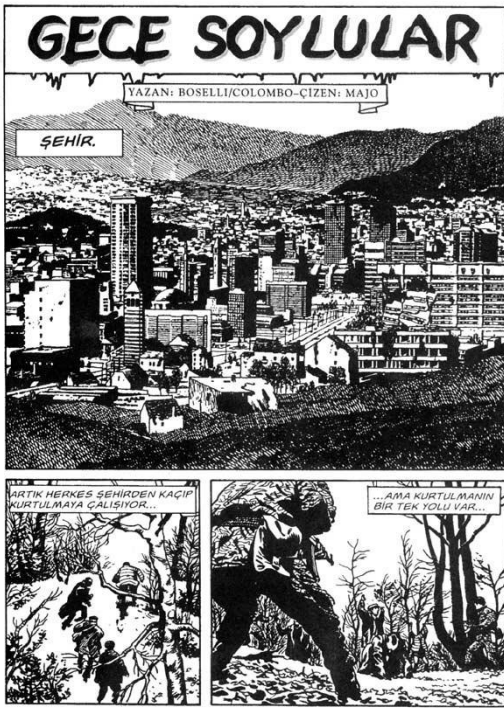
Baba-oğul ilişkisi, soykırım ve savaşın yaşama etkileri, sanatçının gerçeği doğru yansıtmaya çabası, savaşın çirkin yüzünü aktarırken bir insan öyküsü anlatma gibi pek çok karmaşık ve sıra dışı unsurdan oluşan hikaye tamamen Art Spiegelman'ın hayal gücünün eseri de olabilirdi. O zaman, dolma kalemle dosya kağıdına çizilen bu hikaye daha değersiz olmayacaktı. Hiç kimse bu gerçek ve nesnel değil demeyecekti. Öyle bir durumda galiba tek değişen şu olurdu: Maus hiçbir zaman Pulitzer alamazdı.

Vampir miti ve Dampyr

Vampir miti modern dünyada insanların en çok ilgi gösterdiği hikâyelerden biridir. Engizisyon döneminde birçok erkek, cadı olarak mimlenen kadınlar gibi vampir olduğu iddiasıyla yakılmıştı. Vampir avı Kıta Avrupası'nda 18. yüzyıl sonlarına kadar hız kazanarak devam etti. Özellikle Kıta Avrupa'sında ve Kuzey Amerika'da vampir inancı kimi çevrelerde bugün yaygın bir biçimde varlığını hâlâ sürdürüyor.

Vampirler Jung'un terminolojisiyle değerlendirildiğinde insanlığın Kolektif Bilinç Alanı'nı oluşturan ilkel anılar, bastırılmış korkuların tezahürüdür. Vampirler, Jung'a göre, ortak bilinç alanımızda şeytanın yani kötülüğün bir simgesi olarak varlığını sürdürür. Kolektif Bilinç Alanı'nda taşınan vampir mitine, insanlığın kansızlık ve ısırığında vampirliği bulaştırması nedeniyle bulaşıcı hastalık korkularıyla beslenmiş bir figür olarak bakabiliriz.

Stoker kitabını 1987'de yazmıştı. 20. yüzyılda gelişen kitle iletişim araçlarıyla Dracula modern bir mit haline geldi. Edebiyat ve sinemada konu edildikçe bu çizgiden marjinal sapmalar olsa da vampir eşittir Dracula formülü uygulandı. Stoker'ın Dracula karakterini yaratırken 15. yüzyılın ikinci yarısında yaşamış olan Eflak Prensi IV. Vlad Tepeş yani bizim tarihimizdeki adlandırılmasıyla Kazıklı Voyvoda'dan esinlenmişti. Stoker, Dracula ismini ise Tepeş'in babasının oğluna taktığı 'Şeytan'ın oğlu' anlamına gelen Dracul isminden türetmişti.



İlk sayısı Mart 2000'de yayımlanan Dampyr'in yaratıcıları Mauro Boselli ve Maurizio Colombo, ilk üç sayıda oldukça cesur bir hamle yapıyorlar, hikâye Bosna-Hersek Savaşı'nın ortasında başlıyor. Gerçi, Sırp'ların saldırıları altındaki Bosna-Hersek'in adı anılmıyor ama ilk sayfada büyük harflerle 'Savaş Bölgesi' yazıyor. Savaş Bölgesi'nde geçen ilk bölümlerde savaşın kirli yüzü hikâyenin atmosferini oluşturuyor. Dampyr'in bu anlamda alt metninde vampirlik ile savaş arasında bir bağlantı kurulduğu söylenebilir. Kısacası savaş da vampirler de insan kanı peşinde demek çok yanlış değil. Zaten ilk iki macerada savaşın vampirler için ziyafet sofrası olduğu birkaç yerde belirtiliyor. Dizi filmlerin ilk iki ya da üç bölümünün bir sinema filmi gibi düşünülerek pilot film olarak çekilmesi gibi, Dampyr'in ilk iki macerası beraber düşünülebilir. Çünkü üçüncü bölümden itibaren savaş ortamından çıkılıyor.

Resim 307. Dampyr, Boselli ve Colombo

Dampyr'in üç kahramanı var. Bir Sırp askeri olan Kurjak, daha sonra içinde bulunduğu savaşın anlamsızlığını kavrayıp 'gerçek' düşman vampirlere karşı yürütülen savaşa katılıyor. Kurjak bir tür döneke ya da asker kaçağıdır. Tesla ise ilk bölümde Harlan Draka'nın yakaladığı kadın vampirdir. O da taraf değiştirip insanların tarafında yer alıyor, yani o da bir dönekektir. Her ikisi de çizgi roman kahramanı olmak için ilginç birer seçim olarak değerlendirilebilir.

Maceranın asıl kahramanı Harlan Draka'nın yani Dampyr'in dönüşümü de benzer bir içerik taşıyor. Harlan, gerçekten bir dampyr olduğunu öğrendiği o 'meşum' geceye kadar köylülerin 'vampirleri kovan kurtarıcı dampyr' inancını sömüren bir şarlatandır. Bir gecede 'kahraman' olur çıkar. Bu dönüşüm biraz hızlı ve inandırıcılığı zayıf olsa da, o da bir dönekektir. Tıpkı var olduğu dünyadaki değişime maruz kalacaktır ve artık yeni bir dönem başlayacaktır.

Boselli ve Colombo, Dampyr'i yaratırken Slav folklorundan yararlanmışlar. Balkanlar'da yaşayan halklardan Sırp'ların ve Roman'ların inancına göre Dampyr, bir vampir ile normal bir kadının birleşmesinden doğan yarı vampirdir. Oysa vampirlerin genel özellikleri arasında kısır olmaları da sayılır. Yani vampirlerin çocukları olamaz.

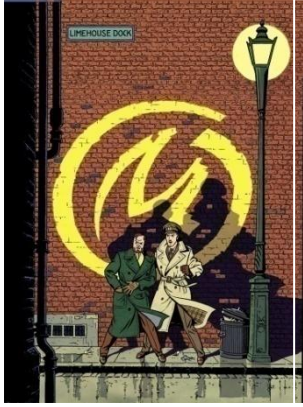
Aslına bakılırsa vampirler haç karşısında geri çekilmeleri, sarmısaktan korkmaları, kutsal suyla yok edilebilmeleri ve güneş ışığına çıkamamaları gibi kısıtlamalarla güçsüz bırakılmış bir korku unsurudur, yani iğdiş edilmiş bir korku nesnesidir. Vampirlerin bu özellikleri, sinema gibi çağdaş anlatılardaki yorumlarda zamanla azaltılarak korkutuculuğunu yitiren vampire yeni bir makyaj yapma eğilimi ortaya çıktı. Benzer bir eğilim Boselli ve Colombo'da da var. Dampyr'de karanlığın efendileri ve sonradan vampir olmuş sıradan vampirler var. Efendiler tarafından vampirleştirilen sıradan vampirler, tipik zayıflıklara sahipler ama asıl zorlu düşmanlar yani karanlığın efendileri güneş, sarmısak, haç, kutsal su durduramıyor, üstelik her birinin fazladan bir takım güçleri var. Vampir efendileri insan değil, bir tür yırtıcı yaratık olarak kurgulanmışlar. Üreme yetenekleri yok, dünyada az sayıda varlar ve tek besin kaynakları insanlar. Dünyayı av alanlarına bölmüşler ve her birinin insanlardan devşirdikleri vampir sürüleri var. Dampyr'de genel olarak nerede bir savaş varsa arkasında bir vampir efendisi vardır fikri vurgulanıyor. Ama savaşın 'çirkin yüzü' sert bir biçimde ilk iki macerada işleniyor. Daha sonraki maceralar belirli bir ritme oturuyor ve ortalama 'kötü adam iyi adamlara karşı' maceraları işleniyor. Pilot maceralardaki senaryonun derinliği, dramatik alt yapı yerini klişelere bıraksa da, Dampyr son yıllarda Türkiye'de yayımlanan yeni fumetti kahramanlarının en çarpıcılarından olduğu görülmektedir.

Blake ve Mortimer

Edgard P. Jacobs'un çizgi roman macerası, Almanlar'ın Belçika'yı işgali sürecine rastlıyor. Nazi ideolojisine uymayan hiçbir tür düşünceye ve yayına izin vermeyen, tüm dünyayı "Arileştirme"ye çalışan Alman işgalcilerin baskısı altında çalışmak zorunda kalan Jacobs'un ilk eseri, "Flash Gordon"la büyük bir benzerlik ve paralellik içeriyor. Blake ve Mortimer'in çizim tekniği oldukça yalındır. Oldukça az renkli ve genelde gri ile kahverengi tonları yaygın olarak kullanılmıştır. Yüz çizgileri, karakterlerin kötü-iyi-tarafsız niteliklerini vurgulamak amacıyla basite indirgenmiş, bundan dolayı da gerçekçi olmadığı söylenebilir. Maceraların büyük bir kısmı yeraltında geçtiğinden dolayı ışık-gölge kombinasyonlarına çok geniş yer verilmiştir. Kadınlara rastlanmaması ilginçtir. Bir başka ilginçlikse Francis Blake'in sarı saçları hariç, Edgar Jacobs'un kendisi olmasıdır.

Jules Verne kadar Jacobs'u etkileyen bir başka yazar da H. G. Wells olmuştur. Gerek İngiliz İmparatorluğu'nun temsil ettiği siyasal liberalizm ile monarşi geleneğinin karışımı gerekse Nazi barbarlığı karşısında sonuna kadar direnen tek Batı Avrupa ülkesi olma özelliği, kişisel

bazda centilmenlik, dürüstlük, dakiklik gibi özellikleri içeren bireylere sahip olmaları Jacobs'u derinden etkileyen unsurlar olmuştur ve bunları, albümlerinde hiçbir eleştiriye yer vermeden, sonuna kadar övmüştür. Her iki kahramanın da İngiliz olması tesadüf değildir. Bu, H. G. Wells ile arasındaki en büyük farktır.



Resim 308. Blake ve Mortimer, Edgard P. Jacobs
Resim 309. Blake et Mortimer. Le Piege Diabolique, Jacobs, Lombard, 1962

II. Dünya Savaşı esnasında ve sonrasında bütün dünyada meydana gelen değişiklikler, İngiltere'nin kolonyal hâkimiyetini kaybetmesi, Varşova Paktı'nın kurulması ve Çin'de Mao'nun iktidara gelmesi ile Batı kültürüne bir alternatifin oluşması, hatta tehdit altına girmesi gibi konular, albümlerinin temel konusunu içerir. Jacobs çizgi romanlarında, realizm-bilim-kurgu, tutuculuk-yenicilik, gibi karşıt kutupları çok başarılı bir biçimde işleyerek, hikâyenin tümünde gerilimi canlı tutar. Bunu yaparken de tarafları son derece objektif bir biçimde eleştirir.

"Blake & Mortimer" bilim-kurgu-fantezi, detektif, casusluk, savaş türlerinin harmanlanmasından oluşan, dünyadaki toplumsal-siyasi ve bilimsel gelişmelere paralel konuları içeren bir çizgi roman olarak görülür. Kaba taslak bir tanımlama yapmak istersek, onun öyküleri Karl May-James Bond karışımıdır. Sarı tehlike-Atlantis-zamanda yolculuk-uzaya seyahat-Londra Kulesi'nde soygun-Mısır piramitleri-soğuk savaş sürecinde casusluk-gelecekte gelen uzaylıların dünyayı ele geçirme çabaları vd albümlerin içerdiği konulardır. Bu sıralama bile Jacobs'un, nasıl bir yelpazede çizgi roman yaptığı hakkında fikir verebilir. Jacobs'u anlayabilmek için II. Dünya Savaşı sonrasında dünyamızda gerçekleşmiş ideolojik, toplumsal, siyasi ve bilimsel gelişmeler ve bunların birbirleri üzerindeki etkileri hakkında, yüzeysel de olsa, bir bilgi sahibi olmak gerekir. Doğal olarak bir sanat dalı olarak çizgi roman diğer sanat dalarında da olduğu gibi her dönemden ve dönemin kendine has etkilerinden kendi özgün yaratılarını şekillendirmiştir, ortaya çıkarmıştır.

Torpedo

1982 yılında Creepy dergisinin İspanyol versiyonu, çoğunlukla korku hikâyeleri yayınlanan sayfalarında, anti-kahraman kelimesinin sınırlarını zorlayacak bir karakterin maceralarını anlatan yeni bir seriye başlar: Torpedo 1936. Serinin başkarakteri Luca Torelli, New York'un karanlık çevrelerinde Torpedo lakabıyla tanınan bir kiralık katildir. Havalı Stetson şapkası, beyaz kravatı, dökümlü takım elbisesi, ağzından düşürmediği Camel sigarası, her zaman boyalı siyah ayakkapları ve ayakkaplarından daha parlak, briyantini saçlarıyla tepeden tırnağa şık giyimli Torpedo, uzun, kemikli, ince suratı, sürüngenlerinkine benzer ifadesiz, soğuk gözleri, çatılmış kaşları ve çizgi gibi dudaklarıyla acımasız ve alabildiğine sert

görünümlüdür. Yapıtın hacmi³⁰⁵ nedeniyle roman bir oturuşta okunup bitirilemeyeceği için okura bütünlük duygusunun sağladığı hazzı veremeyecektir. Oysa kısa hikâyede okurla metin, yazarla okur arasına kimse giremez. Okuma sürecinde okurun ruhu yazara aittir. Poe'nun kısa hikâye hakkındaki görüşleri, okuma süreci çok daha kısa olan çizgi hikâyeler için de doğru tespitlerdir. Ancak hikâyenin kısalığı, çizgi roman söz konusu olunca, "yazarın dehasını" sergileyebilmesi için daha sınırlı bir hareket alanı tanır. Çünkü çizgi roman yazarının önünde, kelimelerini sıralamak için boş bir sayfa değil, yalnızca minik kutucuklar ve baloncuklar vardır. Çalışma alanındaki bu sınırlar çizimin yeteneğiyle ve daha da önemlisi yazarın konu seçmede, dili ekonomik kullanmada, hikâyenin gerektirdiği mekansal atmosferi yaratmada ve hikâyeyi tatminkâr bir sonuca bağlamada sahip olması gereken bir dizi yetenekle aşılmaya çalışılır. Torpedo 1936'nın başarısının ardında yatan, çizimci Jordi Bernet'in olağanüstü güzellikteki siyah-beyaz karelerinin ötesinde, yazar Sanchez Abuli'nin kısa hikâyenin yazarın karşısına çıkardığı bu engelleri aşması için gereken yeteneklerin hepsine sahip olmasıdır.



Resim 310. Torpedo, Enrique Sanchez Abuli

Kısa hikâyenin başarısı yalnızca etkileyici, özgün bir olayı anlatmakla değil, yazarın hikâyeyi anlatırken yarattığı karakterlerle ve bu karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerini ortaya koymadaki ustalığıyla da ilgilidir. Abuli, Torpedo'nun monologları sayesinde hem ana karaktere ayrılan replikleri çoğaltarak Torpedo karakterini bütün çıplaklığıyla ortaya koyar hem de kısa hikâyenin sınırlı olan anlatım alanını, kişileri ve mekânları okura tanıtmak/açıklamak için en minimal biçimde kullanarak, seriye pek çok yan karakter eklemeyi başarır.

Abuli, Torpedo hikâyelerini 1930'lu yılların Amerika'sına ve genellikle New York'una yerleştirir. Serinin adında yer alan 1936 tarihi, hikâyelerin geçtiği atmosferin belirleyicisi olmasının ötesinde Torpedo ile birlikte başrolüdür. 1920'lerin ortalarından beri Amerikan Borsası'nda devam eden spekülâtif yatırımlar 1929 yılında sürdürülemez bir duruma gelmiş ve ileride "Kara Perşembe" olarak anılacak olan 24 Ekim 1929'da borsa çökmüştür³⁰⁶. Amerikan finans sisteminin engellenemez çöküşü yaklaşık 11.000 bankanın iflası, 12 milyon insanın işten atılmasıyla sonuçlanmış ve 1939'a kadar devam edecek Büyük Bunalım'ı³⁰⁷ başlatmıştır. Avrupa'ya da sıçrayacak Büyük Bunalım'ın sıradan Amerikalılar üzerindeki etkisi yıkıcı olmuştur. Çalışacak işleri olduğu sürece yiyecek yemekleri olan bu insanların açlığa karşı verdikleri ayakta kalma mücadelesi, John Steinbeck'in destansı romanı Gazap Üzümleri ile ölümsüzleşmiştir. Aynı dönem, içki yasağı sayesinde yeni ve verimli bir para kaynağı elde eden gangsterler için ise altın yıllardır. Bu iyi giyimli, sert, abartılı insanların ışıltılı ve acımasız dünyaları Hollywood tarafından sıklıkla çok sevilen bir türe dönüştürülür. Abuli, Torpedo'yu yaratırken, tarihi gerçeklerden çok, Hollywood'un gangster külliyyatından beslenmiş. Ancak Hollywood'dan ödünç alınan yalnızca dönemin atmosferini yakalamak için kullanılan görsel malzemelerdir. Torpedo 1936 serisinin, Godfather'la doruğa çıkan Hollywood işi epik gangster hikâyeleriyle başkaca bir benzerliği olmadığı gibi, seri aslında gangster efsanelerinin alaşağı edilmesidir. Çünkü Abuli'nin hikâyelerinde yer alan karakterlerin ve hikâyelerin en belirgin özelliği epik değil, komik olmalarıdır.

³⁰⁵ bulk of the work

³⁰⁶ Crash

³⁰⁷ The Great Depression

Mizah, Torpedo hikayelerinin benzer mekanlarda geçmesine ve benzer konuları işlemesine rağmen birbirinin aynı olmamasını da sağlar. Hikayelerin çoğu adam öldürme konusundadır, ama bir adamı öldürmenin ya da öldürmemenin pek çok yolu vardır. Mizah, hikayenin bir sona bağlanmasında da Abuli'nin en çok başvurduğu yoldur.

Son yıllarda çizgi romanın sinemaya ya da edebiyata yakınlaştığı ölçüde başarılı kabul edilebileceğine ilişkin bir inanç sıklıkla dile getiriliyor. Bu anlayışın bir sonucu olarak bir çizgi romanın başarısı, okurun sabrını sınıyan uzunluğuyla, gerçekçi anlatımıyla, karmaşık kurgusuyla ölçülüyor. Gazete sayfalarında kendilerine ayrılan küçük köşelerde hayat bulan bir anlatım tarzı olan çizgi romanın en katıksız halini yansıtan ve benzerlerine gittikçe daha az rastlanan Torpedo, bu anlayışın tam karşısında yer alan bir çizgi romandır.

Galip Tekin ve Cihangir

Galip Tekin, korku, gerilim, bilim kurgu gibi farklı türleri bir arada kullandığı fantastik öyküler anlatıyor ki, bu onu memleket çizgi romanı açısından bir ilk yapmaktadır. Gırgır gibi 'komik' olmayı amaçlayan bir dergide fantastik öyküler anlatılması, editöryal anlamda gerçekten riskli bir tercihtir.

Tekin'i baştan beri uğraştıran yerellikti. Fantastik olan öyküyü, bu topraklarda geçen bir biçimde anlatabilmekle daha çok meşgul oldu. Çizgisinden çok yerel aidiyetler bulmakla uğraştığı anlaşılıyordu. Öte yandan farklı bir kurgu ve kareleme tekniği denedi. Bu, okumayı güçleştiren, özellikle Gırgır'da hissedilir biçimde etkili olan frankofon çizgi romanların kareleme ve kurgu anlayışının dışında bir anlayıştır. Sayfası bir kareden öbürüne oklarla-ışaretlerle gidilen, yukarıdan aşağıya ya da aşağıdan yukarıya 'akan' karelerle okunuyordu. Öykülerin başında veya sonunda kendini çizerek, öykü ya da hayat hakkında yorumlar yapıyordu. Bu, kendisini hem derginin komik duruşuna hem de batı' da bu türden fantastik anlatılarda görülen hikaye anlatıcısı geleneğine yaklaşıyordu. Galip Tekin'in uyuşturucu kullandığı, akıl hastahanesinde yattığı gibi iddialar onun popülerleştiğine işaret ederken, öykülerini yarattığı mitle okutan bir çizer olmasını sağlamıştı.

Fantastik öykülerini 'Uzaylılar' temasıyla harmanlayarak kurmasıyla birlikte asıl ilgiyi, aynı çerçeveyi dinle ilişkilendirdiğinde yakaladı. Öykülerinin peygamberlerin uzaydan geldiğine veya uzaylılar tarafından korunduğuna ilişkin iddiaları vardı. Dine yönelik eleştiri gibi görünen öykülerle Tekin'in kurduğu ilişki zamanla netleşti. Dine ilişkin öyküler/yorumlar onu korku edebiyatının 'şeytan' öykülerine de yaklaştırdı. Şeytanla girilen pazarlıklar tema olarak birçok öyküsünde yer aldı. Yakın dönem öykülerinde resmedilen şiddet sahnelerine, cinsel açmazlara ve teşhire yönelik ilgiyi dahi iyilik ve kötülükle ilgili bir çerçevede ele aldığı söylenmelidir.

'İnsanlar genellikle böcek filan gördüğünde ya eline bir aerosol ya da bir terlik alıp, onu yok eder... Ama iyi bir çizgi romancı bunu hiçbir zaman yapmaz. Önce bir eline alır, kaşı gözü, ayağı bacağı nasıl bir bakar, biraz deforme ederse ne elde edeceğini düşünür. Hatta ona göre bir elbise tasarlar. İşte o elbiseyi giydiği zaman o Böcek size harika bir uzaylı olur (...) Hiçbir zaman unutmayın. Romancılar beyinlerini değil beyinleri romancıları zorlar. Onun sizi kontrol etmesine izin vermeyin.'³⁰⁸

³⁰⁸ Galip Tekin

‘Ders bir; gördüğün şeyi değil, görmek istediğin şeyi çizeceksin. Ders iki, Tanrı bile her şeyi yaratmadan önce yaratacaklarını hayal etmiştir.’³⁰⁹

‘Tuhaf Şehirde, beynin sınırları çözülürken ortaya çıkan devlet kontrolündeki yetenek satışı. Önceleri yaşlı sanatçılar, çocukları veya torunlarına miras olarak yeteneklerini bırakırken sonraları parasızlıktan bunalan sanatçılar yeteneklerini satmaya başlıyorlar. Ancak alıcının yetenekle beraber psikolojik rahatsızlıkları da alması ticaretin en önemli açmazı.’³¹⁰

12 Eylül civarında Türkiye’de, okumayı ve düşünmeyi seven bir "sol" okuyucu kitlesi vardı. Bu kitlenin okuduğu yayınlar arasında dönemin muhalif yayın organlarından biri olan Gırgır da yer alıyordu. Anarşi, toplum gündeminde önemli yer tutuyordu. İşkence varabileceği en yüksek noktada ve "Dal" en popüler kelimeler arasındaydı. İstanbul’da Aksaray Güneş, Beşiktaş Suatpark ve Karagümrük Arı sinemaları, Capitol, AFM ve Akmerkez sinemalarının bugünkü kapasitesinin çok üzerinde çalışıyordu. Dünyayı kasıp kavuran Eric von Daniken’in kitaplarının etkisi Türkiye’de de hissediliyordu ve bugünkü gibi o gün de Amerika, "Biz uzakta bir adayız, o yüzden düşmanlarımıza uzakta düşmanlar yaratalım, kimse bizimle uğraşabilecek derecede yanımıza yaklaşmasın" düsturunu benimsemiş, Türkiye’yi "stratejik müttefik"i olarak kayırıyordu. Amerikan yardımına Yunanistan’dan daha fazla mazhar olmak, Amerika’nın bizi Yunanistan’dan daha fazla sevdiğini gösterirdi. Bekara ev verilmeyen, futbolcuların İstanbul’a yakın yerlerde, dansözlerle birlikte çiftliklere kapanıp, transfer sezonu bitinceye kadar gönüllü hapis hayatı yaşadıkları, televizyonun kısıtlı zamanlı, tek kanallı ve siyah beyaz, Eurovision’un milli dava olduğu, halka açık havuzların bulunduğu, kadın matinelerinin revaçta olduğu, çocukların hâlâ misket, çakı, seksek oynadığı günlerdi.

Hikâyelerini uçuk-kaçık olarak niteleyenlerin bile onun sayfalarından uzak kalamamasının altında, Hitchcock’un "Ben filmlerimin konularını üçüncü sayfadan bulurum" düsturuna uygun davranışı ve onunki gibi karmaşık bir yol izleyerek, kaynağını ancak dikkatlice izlendikten sonra varılabilir hale getirmesi yatar. Herkesin gözü önündeki olayları detaylarla yoğurup, hammaddelikten kurtararak okuyucuya sunması sayesinde hikâyeler, bir taraftan bakılınca çok uzakken, bir taraftan da tanıdık geliyordu. "Keşke benim annem de Filiz Akın gibi olsa" kompleksi, işe girmeden konulan "alaturka" detaylar, davranış ve yorumlarla hikâyeye, Türkiye’nin her yerinde yaşanılabilir hissine sebep oluyordu.

Herkesin konuştuğu Galip Tekin başarılarından biri, onun uçan daireleri Balat’a, Trabzon’a ya da Diyarbakır’a indirebilmesidir. Genellikle dünyaya doğu-batı paralelinden, kuzey yarıküreden ve Amerika’ya odaklanmış olarak yaklaşan uçan daireler, onun hikâyeleri sayesinde Türkiye’ye de inmiştir.

Bir Manyağın Hatıra Defteri’nde Galip Tekin’in Jerzy Kosinsky’e duyduğu beğenininin dışavurumları da rahatça fark edilir.

Özellikle akıl hastanesinden verdiği manzaralar, insanların hep düşmekten çekindikleri ama kapalı bir kutu olması nedeniyle merak edip öğrenmek istedikleri şeyleri anlattığından, onlara utandıkları şehvetli hazlar yaşatıyordu.

Karikatürden başlayarak daha figüratif bir çizgiye doğru ilerleyen Galip Tekin, ilk hikâyelerinde görülen ve oklarla işaret yoluyla halledilen kareleme düzensizliklerini yıllar

³⁰⁹ Galip Tekin

³¹⁰ Galip Tekin

içinde yok etti ve atlanılmadan, bir iki kare geri gidilerek yeniden okumaya başlanmayan hikâyeler çıkarmaya başladı.

İnsan duygularını anlatmanın kalıcılığın en iyi yolu olduğunu çok erken fark ettiğinden, karakterlerini çizerken onların geçmişlerini anlatarak ya da hissettirerek okuyucunun kahramanla özdeşleşmesini sağladı. Tiplerinin gerçeklikleri siyah ya da beyaz değildi. Durumlar, onları grinin çeşitli tonlarına iterdi. Özellikle gücün ele geçmesinden sonraki değişimi çeşitli hikâyelerinde çok iyi biçimde veren Tekin'in, Lanetli gibi hikâyelerinde, beyaz başlayan tiplerin zamanla gücün tadına varıp gri ve sonunda siyaha dönüşümünü gözleriz.

Karakterlerini ve kurguyu iyi oturtması, zamandan ve mekândan bağımsız hikâyeler yapabildiğini sağladığından, Ay Sarıyol'da olduğu gibi, Amerika'da geçen bir hikâyeyi, tek bir gökdelen göstermeden, Özgürlük abidesini, Pentagon ya da Beyaz Saray'ı çizmeden sürükleyici kılmasına imkân tanır. Geniş planla ortamı anlatmanın geleneksel anlatım tarzıyla çok uyduğu günlerde, hikâyenin Amerika'da geçtiğini gösteren şeyler odadaki Amerikan bayrağı ve 1/8'i ancak gözüken başkanın oval pencereci odasındaki yıldız desenli perdedir. Ama Galip Tekin burada okuyucuyu çevre detaylarından uzaklaştırmak için onun önüne parlak bir karakter koymuştur.

O dönem hikâyelerinin bazılarında bu tip bir eğilim varsa da, ara dönemi olarak niteleyebileceğimiz dönemde kendisinin yazıp Kemal Aratan'ın çizdiği, başlangıçta kısmen fantastik öğelerle süsleyerek sunduğu Vah Vahap Vah ile atlanmayacak bir tiraj başarısına imza atmıştır. Bir Küçük Kara Delik, çevreci yaklaşımla yarattığı Fabrika, bir işkencecinin mesai dışı hayatında yaşadıklarını anlatan Hikâye-i Cemil, tamamen gerçek hayattan çıkma Profesyonel ya da Habil gibi hikâyeler, onun bir tarzı takip etmediğini, bir tarza imza attığının göstergeleridir. Hikâyelerinde farklı biçimlerde beslediği kaynaklarını kendine özgü buluşları, kurgusu ve anlatım tarzıyla birleştirip ayrılmaz bir bütün olarak vermeyi beceren Galip Tekin'in ününü hak ettiğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

Fantastik anlatımın bu tür olarak Türkiye'deki gelişim çizgisi yakın bir geçmişe dayanmakla birlikte sancılı bir süreci de ihtiva eder. Fantastik anlatı, ilk romancılarımız tarafından bir 'kocakarı masalı' olarak nitelendirilmiş ve hep göz ardı edilmiştir. Öyle ki, Ahmet Mithat Efendi 1885 yılında kaleme aldığı Çengi'de, fantastik temalar üzerine kurulmuş Aziz Efendi'nin Muhayyemat-ı Aziz Efendi'sinin (1796) parodisini yapar. Bugüne yaklaşırsak, 1980 sonrası yazarları Tanzimat yazarlarının aksine, metinlerinde fantastik temalar kullanmaya yönelmişlerdir. Bu eğilimin 'yaratıcı çizgi roman' çizerlerini de etkilediği düşünülmektedir. Fantastik türün örneklerini veren üreticiler içerisinde ön plana çıkan adlardan ilki Galip Tekin'dir.

Galip Tekin'in hikayelerinde iyi ile kötünün karşılaşması sıkça görülür ama Tekin bu karşılaşmaları farklı izlekler ile okuyucuya aktarır. Bu hikayenin izleğini oluşturan tema, ilk olarak Platon'un Timaios ve Kritias diyaloglarında karşımıza çıkan ve üzerine yirmi bine yakın kitap yazılmış efsanevi kıta/devlet/şehir Atlantis'tir (Lanetli). Tekin'in kullandığı Herkül Sütunları motifi ise hikayesindeki Atlantis temasını destekler.

Şeytanla anlaşma ya da ruhun şeytana satılması izleğinin akla ilk getirdiği ad şüphesiz Faust'tur. Doctor Johann Faust'un, 1540 ile 1585 yılları arasında Almanya'da yaşamış bir hekim ya da Tanrıbilim doktoru olmasının dışında, yazın tarihi açısından önemli bir imge olmasını sağlayan ün ve güç için Mephistopheles ile giriştiği pazarlıktır. Galip tekni, Tabutluk hikayesinde bu temayı kullanır. Semavi dinlerin saf kötülük simgesi olan

Şeytan/Mephistopheles/İblis/Lucifer'i, hikayenin ana eksenine yerleştirerek bir 'kötü' tanımlaması yapar. Buradaki 'kötü' güç isteği ile karşısındaki saf kötülükle anlaşma yolunu seçer. Yani onu 'kötü' yapan, Şeytan'la giriştiği pazarlıktan çok onu pazarlığa iten dürtüdür.

Tarlabaşı'ndaki bir bekar odasının bulunduğu bina istismal edilirken binanın temelinde yüzelliye yakın erkek iskeleti bulunur. Kayıtlara göre bu binanın bir odasında kırk beş yıl önce genç bir kıza tecavüz edilip öldürülmüştür.

Galip Tekin kullandığı izlekleri, seçtiği karanlık mekanlar ile destekleyerek hikayesini okuyucunun ilgisini çeken bir atmosfer içerisinde anlatır. Tekin'in karelerinde hiçbir zaman durağanlık görülmez.

Faust eserlerinde Şeytan, Lucifer'in yerine uşağı olan Mephistopheles olarak karşımıza çıkar. Yunanca 'ışık taşıyan' anlamına gelen Ortaçağ Şeytan simgesi Lucifer'in yerine Rönesans hümanizminden esinlenmiş ve 'ışığı sevmeyen' anlamına gelen Mephistopheles'in kullanılması modern bir şeytan simgesi yaratılması girişimini işaret eder. Tekin'in şeytanı modern şeytan dimgesi ile örtüşür. Şeytan, 18. ve 19.yüzyıl şeytan gravürleri ile benzerlik taşır, kafasının iki yanından küçük boynuzlar ve kötücül bir sırıtış.

Julia

'Olmayan bir şey olandan çok sarsıyor beni. Bir tek o kalıyor ortada, o olmayan şey...'

Macbeth

Eğer sinemayı roman ya da dramının bir uzantısı olarak değil de özerk sanat olarak ele alabiliyorsak, çizgi romanı da aynı bakış açısıyla değerlendirebilir ve onu da ayrı bir sanat dalı olarak kabul edebilir. Çizgi romanlar sadece gizem ve heyecan ögesine sahip, sözcüklerin değerini hafifleten edebi atıklar mıdır, yoksa sinemasal sihrin farklı bir parçasını kullanan sanat dalları mı? Yeterince araştırılırsa hemen her şeyin temelini oluşturan ana bir tema olduğu doğrudur. Bir sanat yapıtının, örneğin çizgi romanın ayırt edici özelliği, bu temanın bütünü ya da yalnızca içeriği değil, çizgi romanı (ya da sinemayı) oluşturan sesler ve görüntülerdir.

Berardi kendisine Julia'nın niye diğer Bonelli yayınları gibi 94 sayfa değil de 126 sayfa olduğu sorulduğunda şu yanıtı vermiştir: 'Sayfa sayısının artışı, bu türe ve benim hikâyelerimin film şeridi özelliğine bağlı bir gerekliliktir. Bu tarz serüvenleri (hikâyeleri) 94 sayfaya sığdırmak çok zor. Kişileri tanıtmak onları harekete geçirmek, psikolojilerinin derinliklerine inebilmek yeterli olmuyor. Oysa 32 sayfa fazladan yeriniz olursa çok önemli bir ritim üzerinde çalışabiliyorsunuz. Macerayı etkileyici kılan vurgular, duruşlar, hızlanışlar ve yavaşlamalardır. Bu her tür için geçerli. Okurun soluğunun, hikâyeyle eş zamanlı olarak hızlanması ya da yavaşlaması gereklidir.'

Edebiyat ve sinemanın teknik zorluklarını ve kolaylıklarını barındıran bir alternatif anlatı türü olan çizgi roman; resim ya da romandan çok sinemaya yakındır. Gerek sinema gerekse çizgi roman başlıca anlatım dili olarak görüntüleri kullanılır. Sinemada, ardı sıra gelen görüntüler güçlü bir görsel devinim yaratma etkisine sahipken, çizgi roman doğası gereği durağan görüntü ve mekanlara sahiptir. Sinemada görüntü akışı hızlı olduğundan, izleyici edilgendir.

Çizgi romanda ise okuyucunun aktif olarak olaya katılma, daha doğrusu mekanları ve görüntüleri öznel olarak değerlendirme ve kendi iç görüşünü yaratma şansı vardır. Ancak sinemasal etkiyi yaratmak çoğu zaman kolay değildir.

Berardi' nin Araçları

- a. Kısa metinler: Başlangıçta durağan olarak algıladığımız mekân ve insan çizimlerinin, devinim kazanabilmesi için, yazın (metin) desteğine gereksinimi vardır. Çizgi romanın metinsel bölümlerinin büyük kısmı konuşmalardan oluşur. Yani anlatının taşıyıcıları resimler olduğu kadar konuşmalardır. Bu önemli bir noktadır. Çünkü bir çizgi romanın sinematografik anlatım niteliği ve niceliğine sahip olabilmesi için iyi bir çizerin yanında iyi bir hikâyeye anlatıcısına da ihtiyacı vardır.
- b. Çizer denetimi ve mekan çizimleri: Berardi, sinematografik etkiyi pekiştirmek için, senaryoyu çok ayrıntılı hazırlamaktadır. Storyboard üzerinde, çizerle birlikte çalışmakta, deyim yerindeyse çizere bire bir yol göstermektedir. Bu durum Berardi'nin istediği film şeridi gibi çizim kareleri yaratmakla birlikte, çizerin özgür çalışmasını engellemektedir. Berardi'nin, Laura Zuccherini gibi sakın ve yalın çizgilere sahip çizerleri 'hikâyenin öne çıkmasını istemesi nedeniyle' tercih ettiği aşikardır. Sınırlayıcı çizgi, ne kadar kesin, temiz ve akıcı ise, okuyucu-izleyici bir görünümü ya da bir anlatımı o kadar kolayca algılayabilir. Corrado Roi gibi büyük bir çizerden bile hoşnut olmaması belki bu etkiyle açıklanabilir. Gözde ressamı ise aynı zamanda kapakların da çizeri olan Marco Soldi'dir. Mekân seçimleri önemlidir. Bazı serüvenler şehrin, sokakların ya da parkın genel görünümüyle başlar, iç mekanlar gibi yakın planlar ile sürer. Bu şekilde kamera etkisi yaratılması amaçlanmaktadır. Sanki bir kamera belirsiz bir mekândan başlayarak, karakterlerin kimliğini oluşturan iç mekânlara yolculuk yapmaktadır. Karanlığa ya da aydınlığa doğru kaymaktadır...
- c. İdeal bir araç, Psikiyatri: Sık yinelenen bir söz vardır: 'Psikiyatri var olmamış olsaydı bile sinema bir yolunu bulup onu icat ederdi'. Günümüz modern çizgi romanı için de benzer şeyler söylenebilir. Berardi, sinemasal etkiyi daha belirgin kılabilmek için, Amerikan sinemasının son yıllardaki gözde materyalini, yani kriminal psikolojiyi Julia hikâyelerinin ana teması olarak kullanmıştır. Bu açıdan Hitchcock sinemasından etkilendiği ve esinlendiği tartışma götürmez. Bir başka ilginç nokta, Hollywood sinemasında analistleri, genelde kadınların canlandırmasıdır. Bu filmlerde kadın analist; narin, kendini koruyamayan, hafif ukala ve kırılğan kişilerdir. Başroldeki erkek ise güçlü ve koruyucudur. Berardi de bu karşıt aktarımı kullanma yolunu seçmiştir, Julia ve Teğmen Webb arasındaki ilişki gibi. Sinemanın ve çizgi romanın ana karakter olarak kullandığı psikiyatristi (analisti) kavramlaştırdığı ve kullandığı ortadır. Analistten, 'suç' gibi ruhsal acılarla uğraşması beklenir. Onlar başkalarının yapamayacağı bir işi, insan ruhunun karanlıklarına inip başaran tıp üstü zihin okuyuculardır. Bu noktada Kuzuların Sessizliği vb filmlerle ve Julia arasındaki benzerlik belirgindir.
- d. Berardi de Holywood sinemasının yaptığı gibi, popüler olan psikolojik fenomenlerden³¹¹ sıkça yararlanmış, bir 'hayal fabrikası' gibi kullandığı bilinç dışından kimi zaman bu taşları ödünç almıştır. Bununla birlikte, Hitchcock gibi sağlam bir araştırmacı olduğundan abartı ve saçmalıkların tuzağına düşmemiştir. Suçlu profilleri özenle hazırlanmış ve mümkün olduğunca gerçeğe yakındır. İç dünyalarının ayrıntılı olarak okuyucuya aktarılması, okuyucu-izleyicinin suçlu birey ile empati kurmasını vedolayısıyla gerçekçilik duygusunu sağlamıştır. Bu Berardi'nin en büyük başarılarından

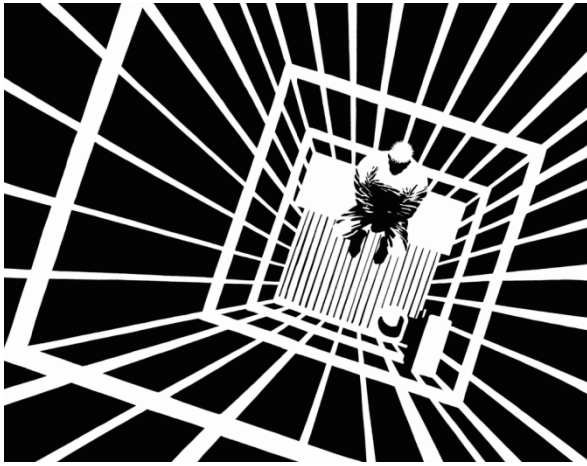
³¹¹ Ödipal çatışma, narsizm ve diğer kişilik bozuklukları ve id ego, süper ego vb

biridir. O, Holywood'un genelde düştüğü tuzağa, yani stereotipik psikiyatrik karakter tuzağına düşmemiştir.

Sin City

Köhne bir kentin, kenar bir mahallesinde loş bir oda. Ortada kalp şeklinde bir yatak ve üstünde yine kalp şeklinde bir sürü yastık. Yatakta korkutucu irilikte bir adam ve yanında 'melekler nasıl kokuyorsa öyle kokan' bir kadın... Sevişirler, sonrasında Marv uyanır ve birinin tanrıçasını öldürdüğünü görüp bunu yapanı bulacağına ve ona ödeteceğine dair intikam yemini eder. Fakat intikamını hızlı ve sessiz değil, Goldie ile olduğu gibi, hem yavaş hem de gürültülü ve kirli alacaktır.

Belki de hepimiz bazen delilerin yaptığı gibi içimizden geldiğince davranmak istiyoruz ve birileri bizim yerimize bunları yapınca hoşumuza gidiyor olabilir.



Resim 311. Sin City, Frank Miller.

Haritada asıl ismi Basin olan şehri niye herkesin Sin City olarak adlandırdığının açıklaması şiddetli yağın yağmur altında yürüyen Marv'in düşünceleri ile anlatılır. Yağmurun durmasıyla birlikte şehrin eski kısmında hayat kısa zamanda eski haline dönmüştür. Bir zamanlar, altına hücum zamanında, popüler bir yer olan Basin City, sonrasında bir hayalet şehre dönüşmüştür. Las Vegas'a bir gönderme yapıldığı düşünülebilir. Yedi farklı kitaba ismini veren Sin City'nin görünüşü izbe, eprilmiş, karanlık, tekinsiz ve sislidir. Şehrin dar sokaklarında sis, Gotham' ı çağrıştıran bir kasvetli hava, çöp yığınları vardır. Hemen her yerde eski model, büyük Amerikan arabalarının olması da ilginçtir.

Hayal ürünü Basin şehrinde geçen bütün olaylar ve kişiler, çizgi romanın kendisi gibi siyah-beyaz bir sertlikle işlenmiştir. Kötüler, yozlaşmış polisler, iktidar düşkünü açgözlü politikacılar, bürokratlar, uyuşturucu tacirleri gibi erdemden nasiplerini almamış tipler. İyi karakterler ise savaş gazileri, kanunlara bağlı lejyonerler ya da kötülere karşı savaşan intikamcı sokak dövüşçüleridir. Bu ayırmadan da anlaşılacağı gibi Sin City güç üzerine yazılmış bir çizgi romandır.

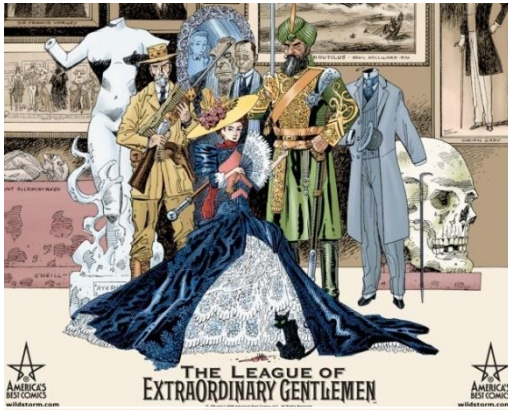
Güç bir alış-veriş dengesidir. Gücümüzü artırmak için güçten vazgeçmek gerekir. Bir kral soyluların politik desteğine, ordunun askeri desteğine ve hazinesinin mali desteğine ihtiyaç duyar. Ünlü yıldızlar gündemde kalmak için özel hayatlarından vazgeçer. Paparazilerle iyi geçinmek zorundadırlar. Politikacılar, bir biçimde mevkilerini birilerine borçludurlar. Para kazanmak için para harcamak zorundasınızdır. Kısaca güç için fedakarlıklar yapan kişiler zaman içinde nüfuz sahibi olurlar. Güç yerini itibara bırakır ve arka plana geçer. Karadul Örumceği ya da Temel İçgüdü'deki Catherine Tramell gibi Sin City'nin meşum kadınları, erkeklerin kendilerine bakmalarına izin verip, onları bir anlamda büyüleyerek kendi güçlerine güç katıyorlar.

The League of Extraordinary Gentlemen

Çizgi roman ya da çizgi bant benzeri şeyler (yani ardışık ilerleyen resimlerle bir hikaye anlatılması) yazı dilinin en ilkel biçimiyle ilişkilidir. Mısır hiyerogliflerinden ya da eski Çin resimlerinden (pictogram) konuşmaya başlarsak aklımıza gelen ilk şey, onların bir dizi resimle bir anlam, bir bilgi ifade ettikleri olur. Bunu hiyerogliflerden ve eski Çin resimlerinden daha da eskiye götürüp Lascaux'ta bulunan mağara duvarlarına çizilen resimlerin, bir tür gelişmemiş çizgi bant, birbirini takip eden resimler olduğunu söyleyebiliriz. Çizgi bant bir biçim olarak yazılı iletişimin ilk ortaya çıkan yollarından biri olmasının yanı sıra kendiliğinden, doğal olarak geliştirdiğimiz bir biçimdir de aynı zamanda.

Çizgi bantın ya da benzerlerinin insanlık tarihi boyunca hep var olması ve çeşitli örneklerinin günümüze dek ulaşması aynı zamanda onun kalıcı olacağını gösterir. Çizgi bantlar beynimizin iki bölümünü de aynı anda meşgul eden, onları tek bir işe odaklayan ender sanat dallarından biridir. Bu özellik onun yalnızca bir bilgi iletme aracı olmamasını, aynı zamanda zihinlere kazınan kalıcı bir biçim olmasını da sağlamaktadır. Öyle gözükmektedir ki, çizgi bantlar daha yüzeyine bir çizik bile atamadığımız çok güçlü bir teknolojiyi barındırıyor.

80'li yılların sonunda Alan Moore, Joyce Brabner, Bill Sienkiewicz ve Tom Yeates'le birlikte CIA'yi deşifre etmek için gerçekleştirilen Brought to Light adlı seride çizgi bantlara da değinen bir Pentagon belgesi ortaya çıkarılıyor. Bu belgede anlatılan Pentagon araştırmasında, içerdiği bilgi alıcısı tarafından net bir biçimde anlaşılan en uygun sunum yolunun ne olduğu incelenmişti. Her tür permütasyonu denemişlerdi. Yalnızca düz yazı, fotoğraf içeren yazılar, başlığı olan fotoğraflar, resim içeren yazılar ve çizgi bantlar. Vardıkları sonuç çizgi bantların farklı hedef kitleler için bilgi iletmenin en basit ve en açık yolu olduğuydu.



Resim 312. The League of Extraordinary Gentlemen, Alan Moore

Çizgi romanla herşeyi yapmanız mümkün. Zamanı bir öge olarak kullandığımız hatta kullanmadığımız bir çizgi roman da yapılabilir. Kevin O'Neill sayesinde çok uçuk olduğu için gerçekte hiç inşa edilmemiş birçok tuhaf mimari yapının şeması bulunmuştur. Ancak bütün bu projeler halkın gözünde gerçekleşebilecek hayallerdi. Örneğin İngiltere'yle Fransa'yı birbirine bağlayan çok sayıda köprü projesi üretilmişti. Bunların hayata geçirilmesi denenmedi. Ama The League of Extraordinary Gentlemen'in birinci cildinin tamamlanmakta olan böyle bir kanalın şantiyesinde gerçekleşen bir konuşmayla açılıyordu.

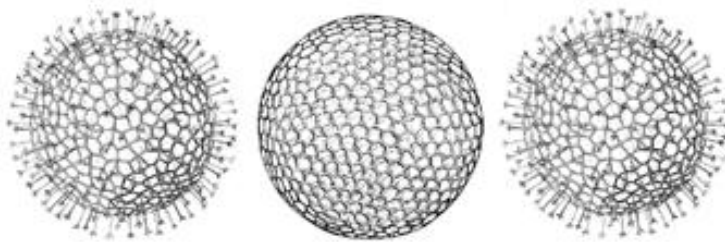
O dönemin ortak hayal gücünün ürünleri olan bu tarz mimari öneriler ortalıkta uçuşuyordu. Ama bunlar gerçekleştirilmedi. Bu önerilere dayanarak, The League of Extraordinary Gentlemen'de hayali bir İngiltere sunuluyor. İnsanların bütün hayallerinin aynı dünyada gerçekleşmesi tasvir ediliyor. Sonuçta farklı mekanların, farklı insanların ve farklı bir tarihin var olduğu bu dünyanın bizim yaşadığımız dünyayla aynı anda var olduğu düşünülebilir. Eğer bu hayali yerleri ve canlıları yaratmak biyolojik ve kültürel bir ihtiyaçtan kaynaklanmıyorsa doğanın bize bunu yapacak kapasiteyi vermeyeceği düşünülebilir. Doğa yalnızca eğlence ya da dekorasyon amaçlı olsun diye o kadar az şey yaratmıştır ki. Çoğu şey hayatta kalma dürtüsüyle ilişkilidir. Sanat, edebiyat ve hayal gücü geleneğimizin bu kategoriye girmemesi için ortada hiçbir sebep yok.

İster kaliteli, ister kalitesiz bir sanat sayılsın, yapmaya çalışılan şey artistik spektrumun sığ sularında yer alan, en hor görülen örnekleri saygın kültürel motiflerle bir araya getirme çabasından ibarettir. Bütün bunlar çeşitli kesişmelerle daha da geliştirilebilir. Yıllar öncesine giden hikayeler yazabileceğimiz gibi bin yıllar sonrasının geleceğinde geçen hikayeler de yazabiliriz. Çünkü bu hayali dünya geçmiş ve geleceği genişletmeye imkan veriyor. Ne zaman ki böyle devasa hayali bir dünyayı kendimize evren olarak belirledik ve onu kolonileştirmeye başladık, üzerinde istediğimiz gibi top koşturabileceğimiz bir alan yaratmış olduk.

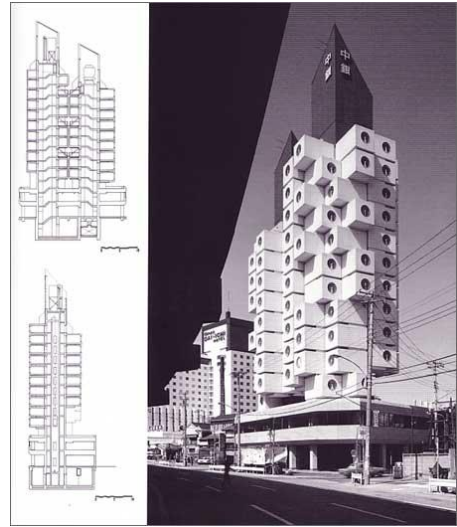
5. SONUÇLAR

Çizgi roman ile mekan tasarımı arasında düşünülebilecek olası bir ilişkiyi inceleyebilmek için öncelikle çizgi roman ile metin arasındaki ilişkiyi incelemek ve çizgi romanın metinsel anlamda neyi anlatmaya çalıştığını kavramak gerekmektedir. Mekan yapma sanatı olan mimarlıkla birleştiği noktayı kavramsal anlamda bularak ikisi arasındaki ontolojik anlamda önem arz eden noktaları keşfetmek ve bunlar arasında bir bağlantı kurmak gerekmektedir. İnsanın ölümsüzlük arayışı ve yaratıcılıktan kaynaklanan iki farklı edimi olarak yazı ve mimarlık, insanlığın suretini kağıda ve taşa çizerek kendisine dair hem doğaya hem de geleceğe bıraktığı en önemli izlerdir/temsillerdir. Çizgi roman bu izleri, basılı olma düzlemi içinde başvurduğu resimsel ve de metinsel diliyle çizgi roman karelerinde süreklilik haliyle mimari bir hikaye oluşturarak aktarmaya çalışır. Fakat ikisi arasındaki ontolojik olarak en büyük farkı mimarinin uygulanabilme zorunluluğu ile çizgi romanın her okuyanda farklı bir hayal dünyası yaratma olgusu oluşturur.

Resim 313. Ernst Haeckel, Aulastrum Triceros, Aulonia Hexagona, Etmospaera conosiphonia, 1887



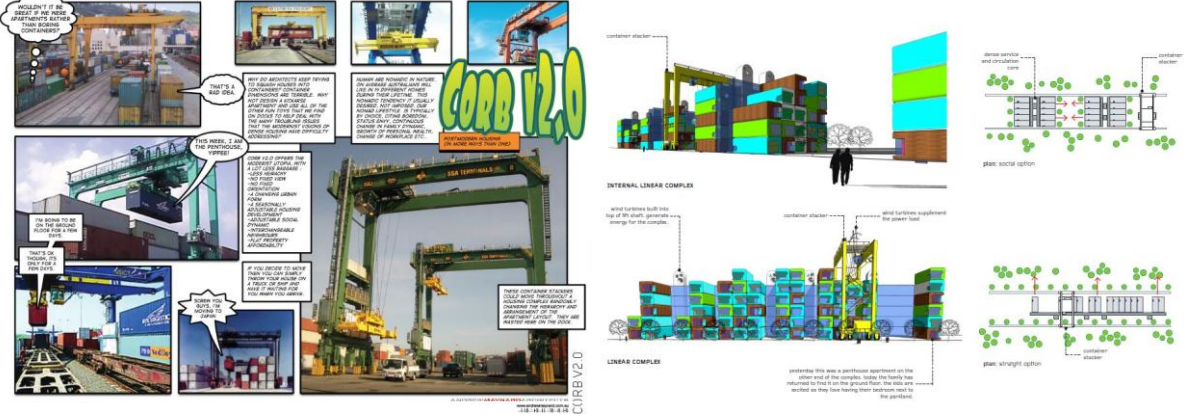
Resim 314. Kisho Kurokawa's cubic creation, built in 1972, Tokyo



Çizgi roman doğası gereği varlığında barındırdığı kareler içinde bir imgeyi bir mekan üzerine oturtma eğilimindedir. Aynı zamanda bir kare, öncesi ve sonrası olan diğer karelere bağlanmak durumundadır. Bu bağlamlar zamanı ve hareketi anlatarak imgenin varlık durumunda algılanabilir bir olgu olduğunu ifade eder.

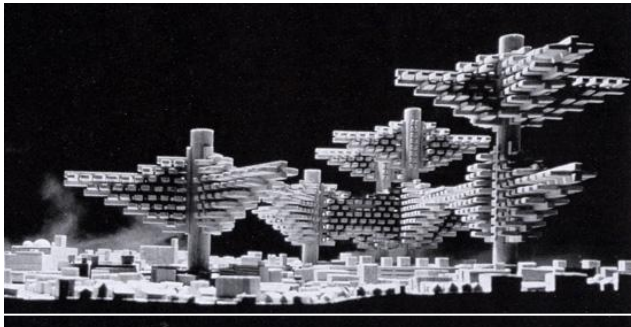
Çizgi roman ile mimarlığı, bilimkurgu ile de mekanı birbirine bağlayan, ilişkilendiren, bu yapılarının hepsinin içine biraz olsun sızmış ve kendisinde de onlardan izler taşıyor olması ile bir nevi harç görevi gören kavram, ütopya'dır. Çizgi roman yaratma gücünü gerçek anlamda tüm dallarında var olan bilim kurgu kavramına dayandırarak anlatır. İster steampunk olsun, isterse de alternatif tarih stilinde, isterse de polisiye türünde; hepsinde manipüle edilmiş bir yön ya da yanlı bir bakış olmak durumundadır. Bilimkurgunun alternatifliği, mimarinin anlatım diliyle beraber çizgi roman karelerinde metinsel bir örüntüye bürünür. Ütopya, arayışını yazılı, görsel, çizilmiş, yapılmış, hayal edilmiş bütün coğrafyalarda sürdürür. Hatta bazen hiç var olmamış bir ortamda da ortaya çıkabilir.

Çizgi roman mimari estetik kavramını alarak tarihsel materyalizm içinde hangi evrelerde var olmuşsa mimarlık onla birlikte, beraberinde bizi de sürükleyerek, o dönemlerde dolanmaya başlar. Çizgi roman kamuya ait, kolay ulaşılır tüketimsel yönüyle mimari ile birlikte insanlara en fazla yaklaşan sanat dallarından birisidir. Boşluğu şekillendiren bu estetik kavramına değinilmeden çizgi romanda mekanın ne demek olduğunu kavrayabilmek oluça zor olsa gerek. Boşluk düpedüz rasgele bir kuruntu değil, ama şeylerin insanlara görüldüğü olağandışı formdur; ontolojik bir bakışla öznel ve ideal olsa da, ampirik bakış açısından nesnel ve gerçektir.

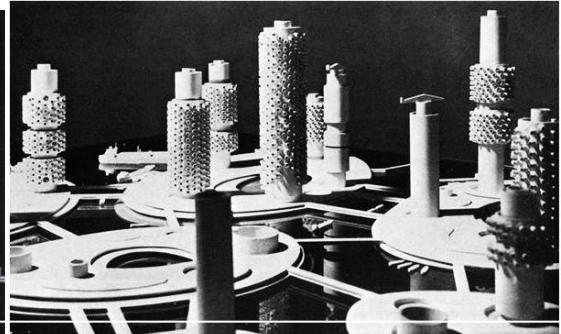


Resim 315-316. Andrew Maynard, Corb v2.0

Çağımızın mekanikleşen, araçsallaşan ve yabancılaşan insanı alternatif yaşam şekilleri bulmak için, yaratıcı, özgür, duyarlı yaratılara sürdürülebilir bir oyun kavramıyla yaklaşmaktadırlar. Homo Ludens'in oyun oynama isteğinin eyleme dönüşmesinin en önemli göstergelerden biri olan ritüeller ve mitlerle başlayan süreç evrimleşerek, zamanla gelişip zenginleşmiş, tiyatral bir nitelik kazanmış ve böylece insanın bir başka varlık nedeni olan ve temeli taklit, eylem, kurgu, tasarıma dayanan sanat ve bilim dallarını yaratmıştır. Çizgi roman mekan temsili yaratma cesaretiyle insanın bir eylem, bir etkinlik, bir süreç ya da bir yaşantı ortaya koymasını sağlar. Dolayısıyla bu mekan temsilleri insanı kendisini sorgulayarak geliştirir, uygarlaştırır, kendiyi yüzleşmesine, kendinin ve karşıdakinin derinliğini kavramasına katkıda bulunur.



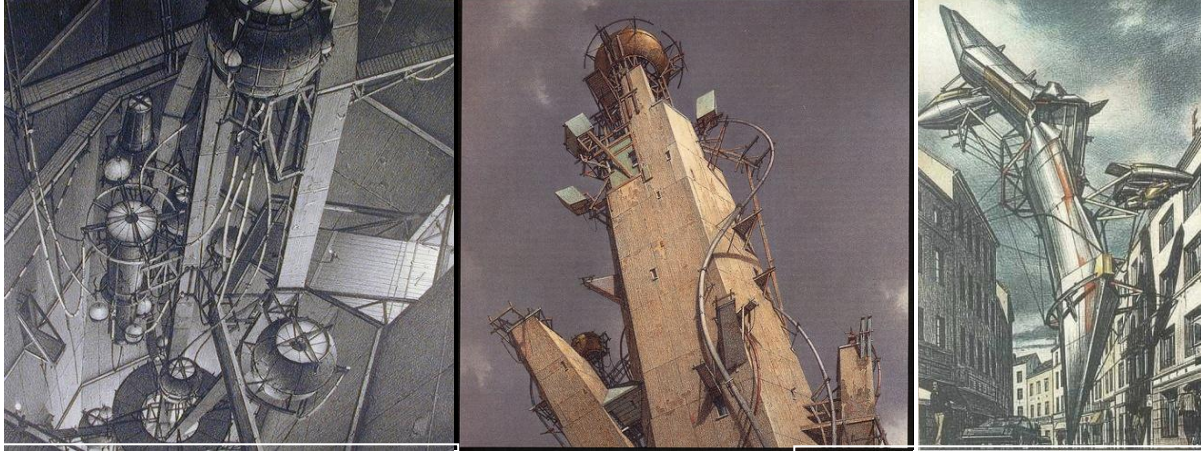
Resim 317. Arata Isozaki, Clusters in the Air project, 1962,



Resim 318. Kiyonori Kikutake, Ocean City

Çizgi romanda eylemin işleniş ve sunuluş biçiminden kaynaklanan belirli bir ritm ve armoni, yani belli bir estetik form ya da düzen vardır. Bu formlar temsile dönüşürken, anlatılan döneme, o dönemin felsefesine ve de mimari kurgusuna göre değişim gösterir. Değişmeyen her yapının öz ve biçiminin organik bütünlüğünden kaynaklanan bir formu olmasıdır. Çizgi romanda kahramanın dramatik çatışma bağlamında eylemini seçmesi, eylemin olası ya da olması gerektiği gibi başlayıp gelişip sonuçlanması, yani tamamlanmış bir bütünlük içermesi ve yanılısama yaratarak, katharsis sağlama, parçalardan-karelerden oluşan bir yapı içermesi ve tek kişinin eyleminden daha çok, bir dünya tablosu sunarak, insanı bu karenin içinde

yeniden konumlandırması, çeşitli yabancılaştırma teknikleriyle yanılmayı kesintiye uğratarak insanı eleştirel düşünceye yönlendirir. Temsil edilen mekanın mimetik oluşumları yaratılan atmosferi daha kolay okumamızı, özgünleştirilen dil ise bulunduğumuz mekana yabancılaşarak onu sorgulamamızı ve yeniden oluşturmamızı sağlar.



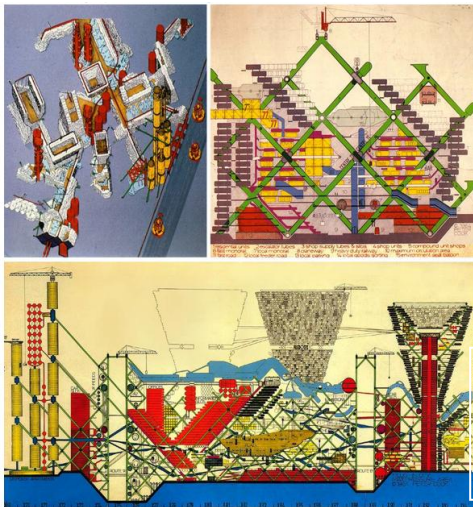
Resim 319-320. Lebbeus Woods, Cenricity. 1987.

Resim 321. Lebbeus Woods, Zagreb Özgür Bölge. 1991.

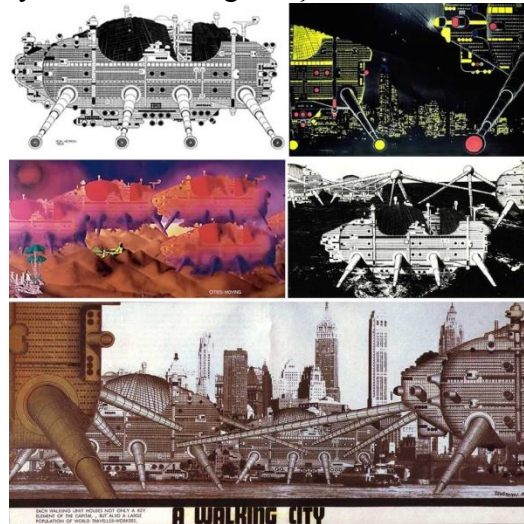
Yüzyılın ikinci yarısından itibaren, sanayi ve teknolojinin hızla gelişmesi, üretimin tanrılaştırılmasına karşın gelişen tüketim çılgınlığı, bilimin rasyonalite adına mutlaklaştırılması, kitle kültürünün yarattığı toplumsal baskı Rönesans'tan beri gelişimini sürdüren bireyin artık ortadan kalkması, ya da araçsallaşmasıyla³¹² yerini popüler kültürün insanı edilgenleştiren sahte oyuna, eğlence anlayışına bırakır.

Arata Isozaki, Kiyonori Kikutake, Kenzo Tange ve Kisho Kurokawa gibi önemli mimarların yaptığı ütopyik çalışmalar paralelinde 1960'larda çizgi roman sektöründe de yankılarını Akira gibi mangalarda bulunan geleceğe dair sosyal yaşam ütopyaları da insanlara alternatif mekan temsillerini sunmaktadırlar. Mimari anlamdaki çalışmalar da çizgi romanda mimari temsillerde de genel olarak aynı süreç işlemiştir. İki sanatta fikirlerinin ütopyik olması doğası gereği kitle ile etkileşime geçmekten başka bir program uygulayamaz. Alternatif bir hayatı veya bilişsel ya da mitolojik etkileşimde olsun algıya dair bilinçaltı izler taşıyan bir düzel yaratmaya çalışmışlardır.

Ardından Superstudio ve Archigram gibi ütopyist yaklaşımlı Avrupalı çalışma gruplarının çizgi romanı birebir olarak sunumlarında ve tasarımlarında kullanma şekli iki farklı sanat dalı arasında ortak bir dil yaratılmasını ve birbirlerinden faydalanmasını sağlamıştır.



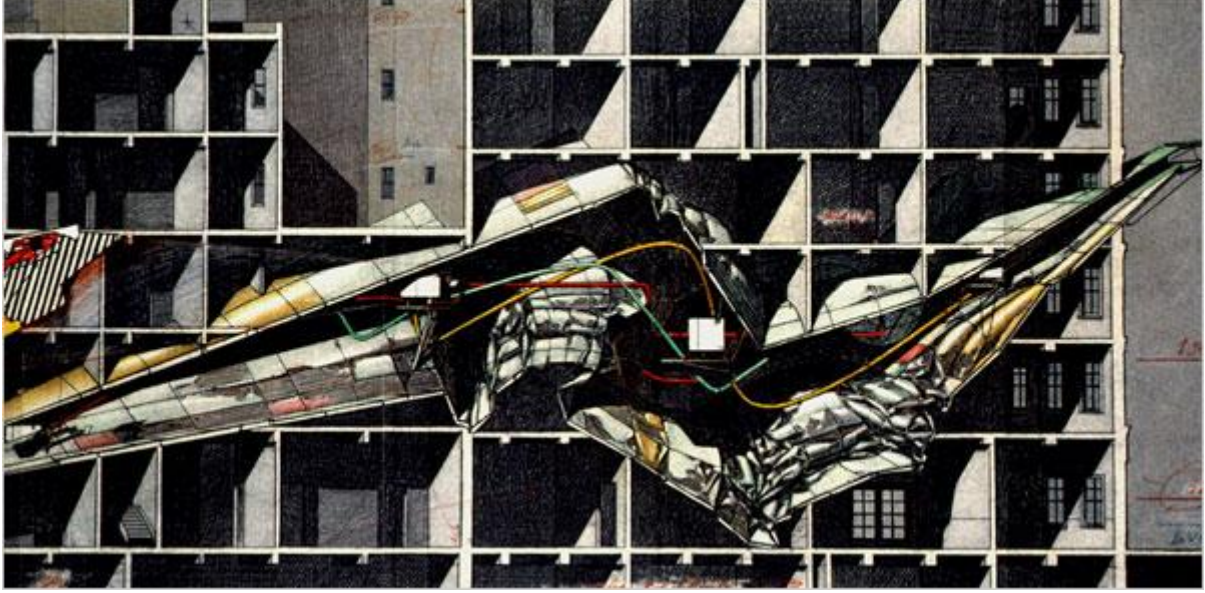
Resim 322. Archigram, plug-in city.



Resim 323. Archigram, walking city

³¹² Fordizm

Mimari ile çizgi romanın bu alanda bir zıtlaşmasına tanık oluruz. Çizgi romanda genellikle temsil edilen mekan insanın dışsallaştırıldığı ve mekana/espasa yabancılaştığı mekanı anlatma yoluna gider. Distopik olan bu mekan bir tür memnuniyetsizliğin ifadesi olarak, mimarının söyleyemediği pek çok sorunu dile getirir ve gözler önüne serer. Mimari de ise belki de uygulama zorunluluğu olmasından dolayı genellikle daha ütopyik yaklaşımlar ortaya sürülür, ki işte bu da tam olarak 'işte burası tam sana göre bir mekan' söylevine karşılık gelir. Mimari, fütürist, konstrüktivist ya da aktivist olsun, doğası gereği yapay bir ortam öne sunmak surumundadır. Genellikle sunum esnasında aslında yaratılan her bir yapının, başka bir yapıyı ki burada doğanın kendisi olmaktadır, yıkmak/yok etmek durumundadır.

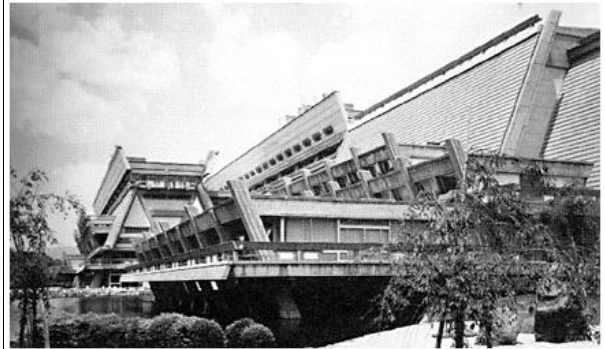


Resim 324. Lebbeus Woods, Berlin Özgür Bölge, 1990.

Aynı zamanda mimari projelerde, ütopyik bile olsa ortaya sürülen proje daha önce deneyime geçmediğimiz bir olgu olarak önümüze gelir. Çizgi romanda ise bunun tam tersi olarak, yaratılan temsil mekan istediği kadar başkalaşmış bir hikaye yansıtın ya da daha erken dönem görüngülerini anlatan/çizen güncelliğini tamamen kaybetmiş örüntüler olsun, bir şekilde onu çoktan kabullenmişizdir. Bunun nedeni içindeki komik, paradisel ve satir olarak hayatta iletişim hususunda devamlı kullandığımız bir dil kullanmasıdır. Bu dil sadece metin dilinin altyapısında değil aynı zamanda mekansal olarak yaratılan temsil malzemelerine de bağlı kalarak ifade edilmektedir. Çizim standartlarına, oran-orantıya uyularak, aynı zamanda ışık oyunları ile de onu kişiselleştirerek, bileşenlerden bütüne oluşturulan bu yonun diliyle mekan tasvir edilir.



Resim 325. Kiyonori,
Miyakonojo Civic Center,
Miyakonojo, 1966.



Resim 326. Sachi Otani,
Kyoto Uluslararası
Konkerans Saolnu, 1966.

William Hogarth'ın 17.yüzyılda resimle metini birleřtirmesinden beridir var olan çizgi roman, S'aint Elia gibi Fütürist, Georgy Krukitov gibi Konstrüktivist ve Arata İsozaki gibi metabolist mimarlardan beslenerek, birikimini insan odaklı bir temayla okuyucuyla bütünleřtirir. Yaratılan dilde ve temsil edilen mekanda Derrida'nın da ifade ettiđi gibi, oyun alanının çekirdeğinde gösteren ve gösterilen akıřkan bir řekilde, salt olmaksızın ve sabitlenmeksizliđin, birbirleriyle etkileřime girer ve anlama mekan yaratır. Belki de bu yüzdendir ki 1960'lardan beri gündeme hakim olan yapıbozumu Archigram, Andrew Maynard, Lebbeus Woods ve Superstudio gibi tasarımcı/tasarım gruplarının tasarımlarında gözle görülür bir dile dönüşmüřtür. Bütüncül anlamıyla bir proje sunarken her bir elemanın sürdürülebilirlik içinde ve özgün bir etkileřimsel kimlikle kendi topografyalarını oluřturmaları çizgi romansal bir dille gerçek bir temsile dönüşmüřtür. Mekanla girilen birebir etkileřim her řekliyle sınıanmaktadır. Anlam mekanı yaratır.

Kazuhiko Atsumi, teknoloji ve toplum arasındaki iliřkiyi incelerken, süreç, dönemin kullandıđı materyal ve toplumsal düzeni dörder bařlık olarak inceliyor. 18.yüzyıldaki tarım toplumunun sadece aletleri vardı. 19.yüzyıl ile birlikte endüstriyel toplum düzeni ile birlikte mekanik, motorize, elektronik ve fotonize güçler devreye girdi. Dođal olarakta bireyin ve tekabülünde toplum morfolojik olarak deđiřimlere tabi oldu. 20.yüzyıl ile birlikte ise enformasyon toplumsal yapıyı ele geçirmeye bařladı. Sanatlar kendi özgün modüllerini bulma, stiller arası tartıřmalar en üst seviyeye çıktı. Özellikle bu dönemde modernizm kendi içinde sürekli eleřtirilerle en sonunda öznenin yapıbozumuna uğramasına neden oldu. Biçim deđiřtirmiş ve özelleşmiş olsa bile etkileri hala sürmektedir. Günümüzde Biomotion toplumsal düzende getirdiđi irrasyonel yapısal sistemi ile birlikte hayatımızı tümünden deđiřtirmektedir. Çizgi roman, Atsumi'nin sınıflandırdıđı bu sistemlerin hepsine şahit olmuş, gerek döneminde bunları direk sorgulamış gerekse geleceđe ve geçmişe giderek olası konfigürasyonlar üzerinden yaşamışlıklar sunmuş, ortaya koyduđu temsil mekan ile birlikte ise bulunduđumuz topografyayı sorgulamamızı sađlamıştır. Sorgulanan yansımalar, mimari ve diđer sanat dallarında hayal gücünün gelişmesine katkıda bulunmuş, ortaya çıkan teknolojik ve sanatsal etmenler yine çizgi roman tasarımcısının hayal gücünü etkileyerek geri dönüşümlü bir katalizör görevi üstlenmiştir. Çizgi romanın herkese hitap edebilen toplumsal dili üst ve alt sanat dalarını ortadan kaldırmış, toplumsal bir benlik oluřmasına katkıda bulunmuřtur.

KAYNAKLAR

- Perry Anderson**, Postmodernitenin Kökenleri, 1998. İletişim Yayınları.
- Ümit Kireççi**, Çizgi Roman Senaryosu, 2008. Crea Yayıncılık.
- J.M. Bernstein**, Theodor W. Adorno: Kültür Endüstrisi, Kültür Yönetimi. 2007. İletişim Yayıncılık.
- Russell Jacoby**, Belleğini Yitiren Toplum, 1996. Ayrıntı Yayınları.
- Marshall Berman**, Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor, 1994. İletişim Yayınları.
- Özcan Yılmaz Sütcü**, Gilles Deleuze' de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi, 2005. Es Yayınları.
- Annemarie Pieper**, Etiğe Giriş, 1999. Ayrıntı Yayınları.
- Gilles Deleuze**, Spinoza Üzerine Onbir Ders, 2008. Kabalcı Yayınevi.
- Paul Ricœur**, Zaman ve Anlatı: Bir (Zaman Olayörgüsü Üçlü Mimesis), 2007. Yapı Kredi Yayınları.
- Roberto Masiero**, Mimaride Estetik, 2006. Dost Kitabevi Yayınları.
- Hakkı Yırtıcı**, Çağdaş Kapitalizmin Mekansal Örgütlenmesi, 2005. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Giorgio de Santillana**, Serüven Çağı Filozofları, 2006. Adapa Yayınevi.
- Bülent Somay**, Tarihin Bilinçdışı, Popüler Kültür Üzerine Denemeler, 2004. Metis Yayınları.
- Gilles Deleuze**, Perikles ve Verdi, François Chatelet' nin Felsefesi, 2005. Bağlam Yayıncılık.
- Bülent Somay**, Bir Şeyler Eksik, Aşk, Cinsellik ve Hayat Hakkında Bilmek İstemediğimiz Şeyler, 2007. Metis Yayınları.
- Slavoj Žizek**, İdeolojinin Yüce Nesnesi, 2002. Metis Yayınları.
- Jos de Mul**, Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk, 2008. Kitap Yayınevi.
- Mehmet Öztürk**, Sinematografik Kentler: Mekanlar, Hatıralar, Arzular, 2008. Dost Agora Kitaplığı.
- Cynthia C. Davidson**, Anytime, konferans bildirileri kitabı, 1999. Mimarlar Derneği.
- Oğuz Cebeci**, Komik Edebi Türler: Parodi, Satir ve İroni, 2008. İthaki.
- William R. Everdell**, İlk Modernler: yirminci yüzyıl düşüncesinin kökenlerine ilişkin profiller, 2007. Yapı Kredi Yayınları.
- McKenzie Wark**, Bir Hacker Manifestosu, 2008. Altıkkırkbeş Yayın.
- Perry Anderson**, Tarihsel Materyalizmin İzinde, Wellek Kitaplığı Konferansları, 1986. Belge Yayınları.
- Richard Sennett**, Ten ve Taş: Batı Uygarlığında Beden ve Şehir, 2002. Metis Yayınları.
- Martin Heidegger**, Varlık ve Zaman, 2008. Agora Kitaplığı.
- Levent Cantek**, Çizgili Hayat Kılavuzu: Dergiler ve Türler, 2002. İletişim Yayınları.
- R. G. Collingwood**, Tarihin İlkeleri ve Tarih Felsefesi Üstüne başka Yazılar, 2005. Yapı Kredi Yayınları.
- Marshall McLuhan**, Gutenberg Galaksisi: Tipografik İnsanın Oluşumu, 2001. Yapı Kredi Yayınları.
- V. İ. Lenin**, Tarımda Kapitalizm, 1996. Sol Yayınları.
- Bülent Somay**, Çok Bilmiş Özne, 2008. Metis Yayınları.
- Aldo Rossi**, Şehrin Mimarisi, 2006. Kanat Kitap.
- Scott McCloud**, Understanding Comics: The Invisible Art.
- Amy Kiste Nyberg**, Seal of Approval: The History of the Comics Code,
- Dani Cavallaro**, 'Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson', Continuum International Publishing Group, Athlon, 2000.
- Frederik L. Schodt**, 'An interview with Masamune Shirow', Manga Max Magazine, 1998.
- Istvan Jr. Csicsery-Ronay**, 'Cyberpunk and Empire', Science Fiction Studies.
- Masamune Shirow**, 'Ghost in The Shell', Mamoru Oshii, Production I. G., 1995.
- <http://www.uchronia.net>

<http://www.sergiobonellieditore.it>
<http://www.ubcfumetti.com>
<http://www.blueberry-lefilm.com.fr>

- Art Spiegelman**, Maus 1: My Father Bleeds History, New York, Pantheon Books, 1986.
Art Spiegelman, Maus 2: And Hare My Troubles Began, New York, Pantheon Books, 1991.
A. Walker Hasting, 'Art Spiegelman', Northern State University,
<http://www.northern.edu/hastingw/maus.html>, 20.04.2004.
Joseph Witek, Comic Books as History, Mississippi: UP of Mississippi, 1989.
Avner Ziv, Personality and Sense of Humour, New York, Springer Publishing Company, 1984.
Steven Watson, The Birth of Beat Generation: Visionaries, Rebels, Hipsters, 1944-1960. Toronto, Pantheon, 1995.
Kurthan Fişek, 'İyi Polisiye İyi Edebiyattır', Milliyet Sanat Dergisi, Mart 1985, sayı: 155.
Jean Baudrillard, Tüketim Toplumu, çev: Hazal Deliçaylı-Ferda Keskin, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1997.
Pierre Bourdieu, Social Space and Symbolic Power, 'The Polity Reader in Cultural Theory', Oxford, Polity Press, 1994.
Ayşe Öncü, 1990'larda Küresel Tüketim, Cinselliğin Sergilenmesi ve İstanbul'un Kültürel Haritasının Yeniden Biçimlenmesi içinde, Kültür Fragmanları, İstanbul, Metis Yayınları, 2003.
Levent Cantek, Türkiye'de Çizgi Roman, İstanbul, İletişim, 1996.
Evrensel Kültür, 'Mizah Dergileri', Ocak, 1993.
Jean-Marie Boussou, 'Manga Goes Global', Center For International Studies.
Frederic Werlham, Seduction of The Innocent, the influence of comic books on today's youth
Les Daniels, Comix, a History of Comic Books in Amerika, New York, Outerbridge and Deinstfrey, 1971.
Comics Code 1, Çizgi Roman Kuralları Otoritesi'nin Yayın İçeriğine Yönelik Standartlar, CCA, 1954.
Comics Code 2, Amerika Çizgi Roman Dergileri Birliği A. Ş. Kuralları, 1971.
Comics Code 3, Amerika Çizgi Roman Dergileri Birliği A. Ş. Kuralları, 1989.
Amy Kiste Nyberg, Seal of Approval: The History of the Comics Code,
<http://www.geocities.com>
Scott McCloud, Understanding Comics, 1993.
George Seeslen, 'Şiddetin Uçurumları', Şiddetin Mitolojisi içinde, çev. Veysel Atayman, Don Kişot Yayınları, İstanbul, 2002.
Orhun Yakın, 'EC Comics', Çizgili Hayat Kılavuzu içinde, der: Levent Cantek, İletişim Yayınları, İstanbul, 2002.
Şahin Artan, 'What If?', Çizgili Hayat Kılavuzu içinde, der: Levent Cantek, İletişim Yayınları, İstanbul, 2002.
Hankı Hünler, 'Aydınlanma, Postmodern ve Kayıp Halka', Defter Dergisi, Kış, no:19, s.111, 1992.
David Dunn, Comic Book Political Marketing: an initial overview, PSA Conference, Leicester, Nisan 2003.
Henri Lefebvre, Modern Dünyada Gündelik Hayat, çev. Işın Gürbüz, Metis Yayınları, İstanbul, 1998.
Bernt Vaerge, Da tegneserien blev voksen (Çizgi Roman Büyükler İçin Olduğunda), Stavnsager, 1983.
Bernt Vaerge, Se pa tegneserier (Çizgi Romana Bakmak), Stavnsager, 1983.
Horst Schröder, De första serierna (İlk Çizgi Romanlar), Carlsen if, Danimarka, 1982.
Steinar Arneson, En verden av tegneserier (Çizgi Roman Dünyası), Vilrose Yayını, 1986.

- Trygve Retvik**, Tegning som uttrykk (İfade Biçimi Olarak Çizmek), Yrkesopplaering (İş Eđitimi) Yayını, Oslo, 1998.
- Umberto Eco**, ‘Supermen Miti-1’, çev: A. Gürata, Serüven, sayı:2, Maceraperest Çizgiler, İstanbul, 2004.
- Arthur Asa Berger**, ‘Comics and Culture’, Journal of Popular Culture 5, 1971
- Juanita Coulsan**, ‘Of (Super) Human Bondage’, The Comic-Book Book, Carlstadt, N. J.:Rainbow Books.
- Hubert H. Crawford**, Crawford’s Encyclopedia of Comic Books, Middle Village, New York.
- Ernest Mandel**, Hoş Cinayet (Polisiye Romanın Toplumsal Bir Tarihi), İstanbul, Yazın Yayıncılık, 1996.
- Andre Vanoncini**, Polisiye Roman, Cep Üniversitesi Dizisi, İstanbul, İletişim Yayınları.
- Sevinç Özer**, ‘Kısa Öykü Kuramının Manyetik Alanı: Poe’nun Tek Etki Kuramı’, Adam Öykü Edgar Allan Poe Özel Sayısı, Temmuz-Ağustos, sayı:23, s.79.
- Rust Hills**, Writing in General and the short Story in Particular, New York: Houghton Mifflin, 1997.
- Roger Sabin**, Comics, Comix & Graphic Novels, London, Phaidon, 2001.
- Ellen-Miller J. Abbott Lupton**, Design Writing research: writing on graphic design, London, Phaidon.
- Michael Meyer**, Ruth Wodak, Deva Vetter, Methods of Text and Discourse Analysis, Wiltshire, Sage Publications, 2000.
- Sinan Gürdağcık**, ‘Çağının Bir Tanığı Olarak Tenten, Nam-ı Diğer Herge’, Sanat Dünyamız, Çizgi Roman, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1997.
- Talat Parman**, Tenten ve Sırları Seminer Notları, Türk Psikiyatri Derneđi Yıllık Toplantısı 2004, 2004.
- Scott McCloud**, Reinventing Comics, New York, Paradox Press, 2000.
- Dusti Howell, Dean Howell**, ‘What’s Your Digital Story?’, Library Media Connection, vol.22, issue.2, October 2003.
- Marc Auge**, çağdaş Dünyaların Antropolojisi, Kesit Yayınları, İstanbul, 1995.
- H. M. Choldin**, Cities and Suburbs, McGraw-Hill Book Comp., 1985.
- David Harvey**, Postmodernliđin Durumu, çev. Sungur Savran, Metis Yayınları, İstanbul, 1997.
- Oğuz Işık**, ‘Globalleşme Süreci ve Kentin/Kentliliđin Deđişen Anlamları’ Birikim, sayı.68/69, Aralık, 1994.
- Tansı Şenyapılı**, Bütünleşmemiş Kentli Nüfuz Sorunu, ODTÜ Yayınları, Ankara, 1978.
- Alain Touraine**, Modernliđin Eleştirisi, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Sam Bass Warner**, ‘Slums and Skyscrapers-Urban Images, Symbols and Ideology’, Cities of the Mind, Plenum Press, 1984.
- Jacques Baudou**, Bilim-Kurgu, Dost Kültür Kitaplığı 3, 2005.
http://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction
- Boyut Çağdaş Dünya Mimarları Dizisi 4, Lebbeus Woods, Boyut Yayın Grubu, Nisan 2000.
- Hal Foster**, Gerçeđin Geri Dönüşü, Yüzyılın Sonunda Avangard, çev:Esin Hoşsucu, Sanat ve Kuram Ayrıntı Yayınları, Mayıs 2009.
- Johan Huizinga**, Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, 2006.
- D. Altun**, ‘Geleceđin Mimarlığı: Bilimsel-Teknolojik Deđişimlerin Mimarlığa Etkileri’, DEÜ Mühendislik Fakültesi Fen ve Mühendislik Dergisi, 9, 2007.
- P. Cook**, Archigram, Princeton Architectural Press, New York, 1999.
- N. T. Dostođlu**, ‘Ütopya, Kent ve Mimarlık Üzerinde Düşünceler’, Arredamento Mimarlık, 2001/05, s.73.

- A.Sevinç-F. Yürekli**, ‘Ütopyaçı Anlayışın 1960’larda Gösterdiği Değişimler’, İTÜ Dergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım, 5 (2), 2006, s.143-155.
- S. Usta**, Platon’dan Jambulas’a Antikçağ Ütopyaları, Kaynak Yayınları, İstanbul, 2004.
- K. Kumar**, Ütopyacılık, çev: A. Somel, İmge Kitabevi Yayınları, İstanbul, 2005.
- Ali Artun**, ‘Baudelaire’de Sanatın Özerkleşmesi ve Modernizm’, Le Peintre de la vie Moderne, Modern Hayatın Ressamı, İletişim Yayınları, İstanbul, 2003.
- H. H. Arnason**, History of Modern Art: Painting, Sculptre, Architecture, Photography, Harry N. Abrams, New York, 1986.
- Hanno-Walter Kruft**, A History of Architectural Theory: From Vitruvius to the Present, Princeton Architectural Press, New York, 1994.
- Manfredo Tafuri**, ‘Architecture and City in the United States: The Progressive Era and the New Deal, 1910-1940’, Modern Architecture, cilt1, Electra-Rizzoli, New York, 1976.
- Le Corbusier**, Towards a New Architecture, Architectural Press, Londra, 1927, 1948; Bir Mimarlığa Doğru, çev: Serpil Merzi, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1999.

ÖZGEÇMİŞ

Murat Regaip Başımođlu, 1979 yılında İstanbul'da doğdu. 1996 yılında İstanbul Yedikule Lisesi'ni bitirdi. 1997 yılında girdiđi İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nde bir yıl okuduktan sonra 1998 yılında yatay geçiş ile Mimar Sinan Üniversitesi'ne geçti. 2005 yılında M.S.G.S.Ü. Mimarlık Bölümü'nden mezun olduktan sonra aynı yıl M.S.G.S.Ü. Bina Bilgisi Yüksek Lisans Programı'na girmeye hak kazandı. Bir sene burada eğitimine devam ettikten sonra 2007 yılında M.S.G.S.Ü. Mimari Tasarım Sorunları Yüksek Lisans Programı'na girdi. 2005'ten beri serbest mimarlık bürolarında mesleki pratiđine devam etmektedir.