



T.C.

İSTANBUL ALTINBAŞ ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü / Sanat ve Tasarım  
Anasanat Dalı

**İKİ BOYUTLU FANTASTİK İMGENİN İLLÜSTRATİF  
PRATİKLERLE EVRİMİ**

Dinç Onur Aydın

Yüksek Lisans Tezi

Danışman

Dr. Öğretim Üyesi Cüneyt Gök

İstanbul, 2018

# İKİ BOYUTLU FANTASTİK İMGENİN İLLÜSTRATİF PRATİKLERLE EVRİMİ

Dinç Onur Aydın

Lisans, Okan Üniversitesi, 2012

T.C. Altınbaş Üniversitesi

Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı'na

sunulmuştur.

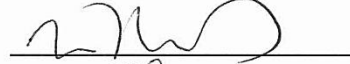
Bu çalışma tarafımızca incelenmiş olup, kapsam ve kalite açısından Yüksek Lisans olmaya yeterli bulunmuştur.



Dr. Öğretim Üyesi Cüneyt Gök  
Danışman

İnceleme Komitesi Üyeleri (İlk isim jüri başkanına, ikinci isim tez danışmanına aittir.)

Dr. Öğretim Üyesi Ülker Sayın (Jüri)



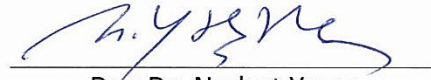
Dr. Öğretim Üyesi Cüneyt Gök (Jüri)



Dr. Öğretim Üyesi Yüksel Balaban (Jüri)



Bu çalışma bir Yüksek Lisans tezinin tüm gerekli şartlarını taşımaktadır.



Doç.Dr. Nedret Yaşar

Bölüm Başkanı



Doç.Dr. Banu Kavaklı

Enstitü Müdürü

[Üniversite] onayı 6 / 6 / 2018

Bu dökümandaki tüm bilgilerin akademik kural ve etiğe bağı kalınarak yazıldığını ve tez yazım kuralları kapsamında bu çalışmada bulunan ve original olmayan bütün bilgi ve materyallerin referanslandırıldığını temin ederim.



Dinç Onur Aydın

## ÖZET

### İKİ BOYUTLU FANTASTİK İMGENİN İLLÜSTRATİF PRATİKLERLE EVRİMİ

Dinç Onur Aydın

Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı, Plastik Sanatlar, Altınbaş Üniversitesi

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Cüneyt Gök

Bu tezin konusu genel hatları içinde iki boyutlu fantastik imgenin kökenine ışık tutmak ve evrimini sorgulamaktır. İnsanoğlunun fantastik imgelerinin dayandığı mitolojik kökleri karşılaştırmalı bir şekilde ele almakta ve mitler üzerinden günümüze aktarılan fantastiğe değinmektedir.

İnsan ve imgelemin mitolojik kökler ile bağlantısı, ortaya çıkan fantastik imgeler ve arayış, bu imgelerin günümüz dünyasında nasıl bir mecrada hayat bulduğu ve evirildiğinden bahsetmektedir. Farklı alt başlıklar üzerinde ele aldığım bu çalışma mağara resimlerinden, fantastik akımın öncüsü veya aktarıcısı olarak kabul edebileceğimiz isimlere ve çalışmalara, bunların günümüz dijital çağına ve yapay gerçeklik teknolojisine kadar olan inşa sürecini ve bu dönem içerisinde uygulamada olan fantastik pratikler sürecini ele almaktadır.

Anahtar Kelimeler: Fantastik, İllüstrasyon, Çizgi roman, Mitler, İmge, Çizgi Film, Dijital Sanat, Yüksek Lisans Tez

## **ABSTRACT**

### **EVOLUTION OF TWO-DIMENSIONAL FANTASTIC IMAGERY THROUGH ILLUSTRATIVE PRACTICE**

Dinç Onur Aydın

Graduate Program in Arts and Design, Department of Plastic Arts, Altinbas University

Advisor: Assistant Prof. Cüneyt Gök

The subject of this study is to provide an insight into the origins of two dimensional fantastic/fantasy imagery and question its evolution within a certain outline. Mythological origins of fantastic imagery are addressed in a comparative manner and fantastic imagery inherited from past through myths and legends until today is addressed.

Search for fantastic imagery, fantastic images appeared throughout its evolution and its place in today's world are addressed through the study.

This study reviews the notion of fantasy throughout history beginning from cave paintings "parietal art" addressing pioneering works and people in the past with their connections to today's digital age and virtual reality technologies with its development process and applications of fantasy that are in effect.

Keywords: Fantasy, Illustration, Comics, Myths, Imagery, Cartoons, Digital Art, Graduate Thesis

# İÇİNDEKİLER

ÖZET .....	v
ABSTRACT .....	vi
İÇİNDEKİLER .....	vii
RESİM LİSTESİ .....	ix
1. GİRİŞ .....	1
2. İMGE .....	3
2.1 Mağaralarda İlk İzler .....	7
2.2 Fantastik İmgeler .....	12
3. MİTOLOJİK KÖKLER .....	17
3.1 Benzerlikler ve Bağlar .....	23
3.1.1 Tufan ve Kurtarıcı İmgesi .....	30
3.1.2. Gilgamesh .....	34
3.1.3 Homeros .....	37
3.2. Antik Piktogramlar .....	41
4. RESİM SANATINDA FANTASTİK İMGE KULLANIMI .....	44
4.1 Hieronymus Bosch .....	44
4.2 William Blake .....	46
4.3 Gustave Dore .....	50
5. 20.YÜZYILDA FANTASTİK İMGE .....	52
5.1 Fantastik Evrenler .....	52
5.1.1 Orta Dünya .....	54
5.2 Fantastik Temalı Dergilerin Yükselişi .....	56
5.3 Kahraman İmgesi .....	59
5.4 Metaforlar ve Yenilenmeler .....	62
5.5 Star Wars .....	63
5.5.1 Farklı bir Açıdan ve Eleştirel .....	65
5.6 FRP .....	67
6. ÇİZGİ ROMANLAR .....	69

6.1 Amerikan Ekolü .....	73
6.1.1 Altın Çağ .....	74
6.1.2 Gümüş Çağı .....	77
6.1.3 Bronz Çağı .....	78
6.1.4 Karanlık Çağdan Modern Çağlara .....	79
6.2 Avrupa .....	88
6.3 Uzak Doğu .....	91
6.3.1 CyberPunk Etkileri .....	97
6.3.2 Teknik Farklılıklar .....	98
7. DİJİTAL ÇAĞ VE FANTASTİK İMGE .....	102
7.1 Dijital Çağ .....	102
7.2 3D Animasyonla Birlikte Değişen Çizgi .....	103
7.2.1 Karakter Tasarım .....	106
7.3 Dijital Çağın Olanakları .....	107
7.3.1 Mobil Telefon ve Fantastik İmgeler .....	109
7.4 Video Oyunları .....	111
7.4.1 Mitolojilerden Oyunlara .....	113
8. VR İLE YAKIN GELECEK .....	116
8.1 VR ve Fantastik Evrenler .....	117
8.2 VR ve Sanat .....	118
8.3 VR Kitaplar ve Çizgi Romanlar .....	119
SONUÇ .....	122
KAYNAKÇA .....	124
GÖRSEL KAYNAKÇASI .....	126



## RESİM LİSTESİ

Resim 1: Vincent Van Gogh, "Yıldızlı Gece", 1889, Yağlı Boya, 74 cm x 92 cm, New York Modern Sanatlar Müzesi.....	4
Resim 2: "Mesa Verde Petroglifleri", Kolorado, M.Ö. 7500. ....	5
Resim 3: Sanatçısı Bilinmiyor, Duvar Resmi, "Fransa Lascaux Mağarası", M.Ö. 17,000. ....	7
Resim 4: Sanatçısı Bilinmiyor, Duvar Resmi, "Fransa Chauvet Mağarası", M.Ö. 32,000.....	8
Resim 5: Lascaux Mağarası Duvar Resmi, "Yıldız Haritası Karşılaştırması Örneği" .....	9
Resim 6: "Kızıl Savaşçıların Düellosu", Duvar Resmi, M.Ö. 30,000, Bhimbetka Hindistan. ....	10
Resim 7: "Fırtınalar Tanrısı", Mağara Resmi, M.Ö. 8,000, Latmos Dağı, Türkiye. ....	11
Resim 8: "Belirsiz Figürler", Petroglif, M.Ö. 6000, Sego Kanyonu, Utah. ....	13
Resim 9: Phil Holmes, "Running", 2013, Fotoğraf, İngiltere.....	14
Resim 10: "From The Earth To The Moon" By Jules Verne, Henri De Montaut, 1868. ....	14
Resim 11: "Perceval İle Ejderha", Queste Del Saint Graal Yazıtları, M.S. 1380-1385, İtalya. ....	15
Resim 12: "Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği", 2001, Filmden Bir Kare. ....	16
Resim 13: "Apollon Tapınağı Medusa Portresi", M.Ö. 700, Rölyef, Didim. ....	21
Resim 14: "Maya Güneş Tanrısı Knichi Ahau", Antik Piramit Duvar Parçası, M.Ö. 200, Ulusal Antropoloji Müzesi, Meksika. ....	23
Resim 15: "Hitit Güneş Tanrısı Arinnna", Altın Kolye, M.Ö. 1400, New York Metropolitan Sanat Müzesi, Amerika. ....	23
Resim 16: Sir Austen Henry Layard, "Marduk İle Tiamat", Monuments Of Nineveh Kitabındaki Gravür Çalışmasından Yeniden Kadrajlama, 1849, British Museum. ....	25
Resim 17 : "İndra Tasviri", Kağıt Üzerine Guaj Boya, 1820, British Museum. ....	25
Resim 18: Amfora Üzeri "Zeus Tasviri", M.Ö. 460, Seramik, Louvre Müzesi.....	26
Resim 19 : "Odin, Thor, Freyr", 1200, Goblen Çalışması, Skog Kilisesi, İsveç. ....	26
Resim 20: "Hitit Fırtınalar Tanrısı Teşup", Rölyef-Kabartma, M.Ö. 800-900, Gaziantep Müzesi. ....	27
Resim 21: "Pasupati Mühürü", Sabun Taşı Üzerine Tanrı Şiva Tasviri, M.Ö. 2600, Yeni Delhi Ulusal Müzesi. ....	28
Resim 22: "Cernunos Tasviri", Gundestrup Kazanından Alıntı Bir Kesit, M.Ö. 250-300, Danimarka Ulusal Müzesi . ....	28
Resim 23: "Varuna İcon'u", Tapınak Duvarına İşlenen Heykel, 11. Yüzyıl, Rajanari Hindu Tapınağı. ....	29
Resim 24: "İndra Heykeli", 19. Yüzyıl, Bronz, Buddha Museum. ....	29
Resim 25: "Tanrı Thor Tasviri", 10. Yüzyıl, Bronz Heykel, İzlanda Ulusal Müzesi. ....	30
Resim 26: "Odin Tasviri", 10. Yüzyıl, Gümüş Heykel, Roskilde Müzesi, Danimarka. ....	30
Resim 27: "Sümerlilerin Tufan Tasviri", Kil Tablet, M.Ö. 2500, British Museum.....	31
Resim 28: "Nun Ve Kaos'un Suları", Book Of The Dead Of Anhai, Papirüs, M.Ö. 1050, British Museum. ....	32

Resim 29: “Kral Tanrı Atum”, M.Ö. 200, New York Metropolitan Museum Of Art. ....	32
Resim 30: “Ayakta Duran Horus”, M.Ö. 1400, Granit Heykel, Almanya Münih Müzesi. ....	33
Resim 31: “Yu'nun Tufanla Efsanevi Savaşı”, 19. Yüzyıl, Ahşap Üzeri İllüstrasyon, Museum Of Fine Arts, Boston/William Sturgis Bigelow Koleksiyonu. ....	33
Resim 32: “Gılgamış İle Enkidu'nun Humbaba İle Mücadelesi”, Tarihi Bilinmiyor, Silindir Mühür, British Museum. ....	35
Resim 33: Anonim Sanatçı, “Gılgamış İle Yılan Tasviri”, Heykel-Rölyef. ....	36
Resim 34: “Homeros'un Büstü”, M.Ö. 2. Yüzyıl, Mermer Heykel, British Museum. ....	37
Resim 35: “Truva Sinema Filmi”, 2004, Truva Atı Sahnesinden Bir Kare. ....	38
Resim 36: Arnold Böcklin, “Odysseus And Polyphemus”, 1896, Yağlı Boya, 66 cm x 150 cm, Boston Güzel Sanatlar Müzesi. ....	39
Resim 37: “Truva Sinema Filmi”, 2004, Hektor İle Aşilin Mücadelesini Anlatan Sahneden Bir Kare. ....	40
Resim 38: “Harry Potter Sinema Filmi: Order Of The Phoenix”, Film Posterinden Yeniden Kadrajlama, 2007. ....	43
Resim 40: “Piktogram Örneği”, Stok Görsellerden Yeniden Kadrajlama. ....	43
Resim 39: “Merlin İle Keşiş”, 13. Yüzyıl, Fransız Şairi Robert De Boron'nun Merlin Kitabından Bir Sayfa. ....	43
Resim 41: “Mısır Hiyeroglif Örneği”, Stok Görsellerden Yeniden Kadrajlama. ....	43
Resim 42: Hieronymus Bosch, “Dünyevi Zevkler Bahçesi”, 1503-1515, Triptik Resim, Yağlı Boya, Madrid Prado Müzesi. ....	46
Resim 43: William Blake, “Nebukanedzar”, 1795, Sulu Boya Ve Mürekkep, 54 cm x 72 cm, Tate Modern. ....	47
Resim 44: William Blake, “Death On Pale Horse”, 1800, Sulu Boya, Mürekkep, 39 Cm X 31 Cm, Fitzwilliam Müzesi. ....	48
Resim 45: William Blake, “Dante's İnferno”, 1824-1827, Mürekkep, Kalem ve Sulu Boya, 37 cm x 52 cm, Birmingham Sanat Galerisi Ve Müzesi. ....	49
Resim 46: William Blake, “I Want! I Want!” Plate 9, For The Sexes: The Gates Of Paradise, 1793, Gravür, Fitzwilliam Müzesi, Cambridge. ....	50
Resim 47: Gustave Dore, “Death On A Pale Horse”, 1865, 20. Yüzyıl İsveç İncilinden Kesit, Gravür, 20 cm x 24 cm. ....	51
Resim 48: Gustave Dore, “Satan İn Council”, 1866, John Milton's Paradise Lost Kitabı İcin Yapılmış Olan Gravür Çalışması. ....	51
Resim 49: Boris Vallejo, “Savage Sword Of Conan”: Sayı 1, Arka Kapak Resmi, 1974-1976, Karışık Teknik. ....	53
Resim 50: J.R.R.Tolkien, “Smaug İle Sohbet”, Hobbit Romanı: Smaug'un Mağarası Tasviri, Tolkien'in Kendi Çizimi. ....	55

Resim 51: John Ushler-Frank Reilly, "Walt Disney Sword İn The Stone", Çizgi Romandan Alıntı, 1963. ....	57
Resim 52 : Margaret Brundage, "Wierd Tales Dergi Kapağı: The Devil İn Iron(Conan)", 1934. ....	57
Resim 53: Devrim Kunter, "Seyfettin Efendi Ve Olağanüstü Maceraları Çizgi Romanı: Tesla Silahı", Dergi Kapağından Yeniden Kadrajlama, 2015 .....	61
Resim 54: Frank Frazetta, "Conan The Adventurer", Dergi Kapağı, 1966. ....	63
Resim 55: "Herakles İle Nemean Aslanı", Vazo, M.Ö. 540, Harvard Sanat Müzesi. ....	63
Resim 56: George Lucas, "Star Wars: New Hope Filmi", 1977, Ben Kenobi'nin Hikayesi Sahnesinden Bir Kare. ....	64
Resim 57: George Lucas, "Star Wars: New Hope Filmi", 1977, Ölüm Yıldızı'na Saldırı Sahnesinden Bir Kare.....	66
Resim 58: "Dnd Zarlari Ve Karakter Kağıtları", Oyun İçin Gerekli Malzemeler Örneği.....	67
Resim 59: "Trajan Sütunu", Roma, Ardışık Anlatımlı Kabartma, M.S. 113, Fotoğraftan Yeniden Kadrajlama. ....	70
Resim 60: Sultanahmet Meydanı, Dikilitaş Üzeri Kabartma, M.S. 390, Dikilitaş Çeşitli Açılardan Örnekler. ....	70
Resim 61: Bayeux İşlemeleri, "Hastings Savaşı: Kral Harold'un Ölümü", 1066, Halı İşleme, Fransa. ....	71
Resim 62: Marie Duval, Ally Sloper's Half Holiday, "Ally Sloper Goes A Fishing", Dergi Sayfasından Alıntı, 1874.....	72
Resim 63: W. Fletcher Thomas, "Ally Sloper's Half Holiday", Dergi Kapağı, 1892. ....	72
Resim 64:Joe Shuster-Jack Adler, "Action Comics Sayı 1", Dergi Kapağı, 1938.....	73
Resim 65: Joe Simon-Jack Kirby, "Captain America Sayı 1", Dergi Kapağı, 1941.....	76
Resim 66: "Red Skull Ve Naziler", Afiş Çalışması. ....	77
Resim 67: Micheal Turner, "Wolverine Origins Dergi Kapağı Sayı 1", 2006. ....	79
Resim 68: Todd Mcfarlane, "Spawn", Posterden Yeniden Kadrajlama. ....	81
Resim 69: Rafael Albuquerque, 1988 Killing Joke Göndermeli Batgirl Sayı 41 Yasaklanan Kapak'tan Yeniden Kadrajlama, 2015. ....	82
Resim 70: Frank Miller, "The Art Of Sin City", 2014, Dark Horse Books.....	83
Resim 71: Frank Miller, "The Art Of Sin City", 2014, Dark Horse Books.....	84
Resim 72: Mike Mignola, "Hellboy: The Wild Hunt Sayı 7", Çizgi Roman Sayfası, 2009. ....	85
Resim 73: Dinç Onur Aydın, "Yabani Dergi: Uçan Kale Çizgi Seri", Sayfa Örnekleri, 2017 .....	86
Resim 74: Dinç Onur Aydın, "Yabani Dergi: Uçan Kale Çizgi Seri", Sayfa Örnekleri, 2017 .....	86
Resim 75: Hugo Pratt, "Corto Maltese", Örnek İllüstrasyon. ....	88
Resim 76: Jean Giraud Moebius, "Arzach", Çizgi Romandan Alıntı. ....	89
Resim 77: Jean Giraud Moebius, Metal Hurlant Dergi Kapağından Yeniden Kadrajlama. ....	90
Resim 78: Moebius, "Arzach", Çizgi Romandan Alıntı. ....	90
Resim 79: Kamikaze Pilotları, Döneme Ait Örnek Çalışma .....	92

Resim 80: Shirato Sanpei, Kagamaru Manga Örneği. ....	93
Resim 81: Sanpei Shirato, Ninja Bugei-Cho, Manga Örneği. ....	93
Resim 82: Shounen Magazine, Ultraman, 1969, Dergi Kapağı. ....	94
Resim 83: Shirato Sanpei, "Kamui Gaiden", Manga Örneği. ....	95
Resim 84: Goseki Kojima, "Lone Wold And Cub", Manga Örneği, 1970-1976. ....	96
Resim 85: Takao Saito, "Golgo 13", Manga Örneği. ....	97
Resim 86: Hayao Miyazaki, "Princess Mononoke", Çizgi Film'den Bir Kare, 1997. ....	100
Resim 87: Naoko Takeuchi, "Sailor Moon", Çizgi Film'den Bir Kare, 1992. ....	100
Resim 88: David Finch, "Gnomon Workshop", 2007, Eğitim Filminden Bir Kare. ....	101
Resim 89: Hayao Miyazaki, "Princess Mononoke", 1997, Çizgi Film'den Bir Kare. ....	101
Resim 90: Blizzard Entertainment, "World Of Warcraft Battle For Azeroth Cinematic Trailer", Oyun Tanıtım Filminden Alıntı Kare, 2017. ....	102
Resim 91: Peter De Seve Eskizleri, Pixar: "Buz Çağı Animasyon Filmi İçin Karakter Tasarımları". .....	104
Resim 92: "Star Wars, Clone Wars Animasyon Serisi", 2010, 3. Sezon 12. Bölüm, Kont Dooku Sahnesinden Bir Kare. ....	105
Resim93: "Wacom Cintiq 27QHD", Dijital Çizim Cihazı Örneği Tanıtım Görseli. ....	106
Resim 94 : Gorillaz Albüm Posterleri Örneği, 2001. ....	107
Resim 95: "Webtoons", Telefon Uyarlamalı Çizgi Roman Uygulaması Örneği. ....	110
Resim 96: Dinç Onur Aydın, "The Sanctuary", Telefon Uyarlı Çizgi Öyküden Detay, 2015. ....	111
Resim 97: Namco, "Pacman", 1980, Oyundan Görüntü. ....	112
Resim 98: Funcom, "Conan Exiles", Oyundan Görüntü. ....	113
Resim 99: Blizzard Entertainment, "World Of Warcraft", Oyun Tanıtım Posterleri. ....	114
Resim 100: "Jupiter Of Smyrna(İzmir)", M.Ö. 300, Mermer, Lourve Müzesi. ....	115
Resim 101: "Raiden", Mortal Combat Vs DC Universe, Video Oyunundan Örnek, 2008. ....	115
Resim 102: "Gear Vr", Samsung Gear VR Reklam Görseli. ....	117
Resim 103: VR, "Google Tilt Brush", Google VR Çizim Programı Tanıtımı. ....	118
Resim 104: Christian Lemmerz, "The Apparition", 2017, Dijital Heykel-Anıt, Khora Contemporary. ....	119
Resim 105: "Madefire, VR Comics", Reklam Afişi. ....	120
Resim 106: Madefire, "VR Comics", VR Çizgi Roman Tasviri. ....	121

## 1. GİRİŞ

Joseph Campbell, "Mitlerin Gücü" adlı söyleşisinde Darth Vader için şöyle diyor; "O bir bürokrat. Bu bugün hepimizin hayatını tehdit eden bir tehlike. Sistem sizi dümdüz edip insanlığını yadsıyacak mı yoksa insani hedeflere ulaşmak için siz sistemden faydalanmayı başarabilecek misiniz?" (Campbell & Moyers, 2013: 188).

Yıldız Savaşları filminde Luke Skywalker babasının yüzündeki maskeyi çıkardığında bu onun hayatına mal olacaktır. Ancak aslında izleyiciye verilecek olan mesaj kendisini sisteme teslim etmiş olan bir babanın, bir makinenin kurtuluşudur. Maskeyi çıkarması aslında baba imgesini tekrardan özgür bir birey ve insan haline getirecek, onu kurtaracaktır.

Bugün hayatlarımızın birer parçası olan bu kült filmlerin, animasyonların, çizgi roman kahramanlarının geri planda anlatmak istediği, kaynaklandığı antik kökler bulunmaktadır. Popüler kültürün başarılı pek çok fantastik, bilimkurgu imgelerinde geri planlarındaki mesajları ve hikayeleri geçmişte de izlemek mümkündür.

Bu mesajlara insanlık tarihinin antik çağlarında yoğun bir şekilde rastlarız. Mağara insanların, Homeros'un, Gılgamış'ın, Hint ve İskandinav efsanelerinin dev gövdeleri günümüze kadar dönüşerek gölgelerini yansıtmıştır.

Tarihimize baktığımızda günümüz popüler kültüründe yer bulan bu fantastik öğelerin mitolojik hikayelerden ve yerel efsanelerden çekilerek getirildiğini görmemiz şaşırtıcı olmaz. Tabii ki her yapıt için aynı şeyi söylememiz de mümkün değildir.

Zira günümüzün pek çok fantastik imgesi, hayatın getirdiği ağırlıktan kaçmak için kullanılan kişisel bir uyuşturucu durumundadır. İnsanlığı modern dünyanın sorularından uzaklaştıran, onu meşgul eden bir kaçış alanı oluşturmuştur. Günümüzde eğlence sektörünün maskotları haline getirilmiş olan bu antik kahramanların ve hikayelerin izleri hangi dönemlere kadar izlenebilmektedir, verdiği mesajlar nelerdir? Bu imgelerin günümüze kadar olan yolculuğunda nasıl bir değişim söz konusudur? Bu çalışmamda eğlence sektörünün bilinen fantastik

ögelerinin, imgelerinin, kahramanların ardında yatan derin mitolojik imgelerin köklerini ve evrimini inceleyeceğim.

Bu imgelerin tarihi ile fantastiğin kökenine inmek istediğimizde ise karşımıza çıkan insanlığın ilk öykülerine, mitlerine ve mitolojik imgelerine ve bu imgelerin günümüze doğru olan değişimine değineceğim.

Günümüzde sınırların önemini yitirdiği, kültürlerin birbiriyle mücadele ettiği dünyamızda Amerikan eğlence endüstrisi bu yerel mitolojik imgeleri en güçlü şekilde dönüştüren ve kendi açısından kullanan sektördür. Gelişmekte olan Uzak Doğu'nun anime ve manga kültürü ise günümüzde Batı'nın fantastik imgeleri için ciddi bir rakip olmaya başlamıştır.

Peki, bu fantastik imgeler ne barındırmaktır, hayatlarımızın parçası haline gelmiş olan bu hikayeler özünde neler söylemektedir? Modern dünyada güçlü bir temeli olan fantastik imgeyi araştırmadan önce insanlık açısından imgenin ne olduğuna ve nasıl ortaya çıktığına bakmalıyız. Öncelikle insanoğlunun ilk imgelerine kısaca değinmemiz ve bunun üzerinden devam etmemiz daha doğru olacaktır.

*"Ben imgelememi yazmak için bir sanatçı kadar yeterliyim. İmgelem bilgiden daha önemlidir. Bilgi sınırlıdır. İmgelem dünyayı kuşatır."*

*Albert Einstein*

## 2. İMGE

İnsanoğlu gördüğü, duyduğu, hissettiklerini bireysel yaşar ve ona görünen formları "var olan" olarak kabul eder. Zihninde oluşan imgeler aktarıldığında, resmedildiğinde, yazılıp çizildiğinde aktarılan; nesnenin kendisi değil, yorumu ve yansımasıdır. Bizim gördüğümüz; kaba bir tabirle gerçeğin bir taklidi, sembolü, anlatımı, seçilen anın verdiği hislerin dökümü olarak, diğer bir deyişle imgesi olarak karşımıza çıkar. Aslında iki alana ayırabileceğimiz imgeye içsel ve fiziksel olarak bakılabilir. Zihnimizdeki önem verdiğimiz bir anın, kişinin, olayın görüntüsünün verdiği hazlar ile fiziksel olarak aktarılmış olanın farkı, bir diğer deyişle duyu organlarımız vasıtasıyla zihnimize aktardığımız parçaların geri birleşmesinin ve bunun dışı aktarımda oluşanlardır imgeler (Husserl, 2005: 177-190).

İmgenin oluşumunda gözlerin rolü büyüktür. Konsantre olarak bir objeye odaklanıldığında beynimiz, objeden elde edilen, aktarılan verileri hafızamıza kaydeder. Gözlerimizi kapadığımızda dahi az önce izlediğimiz objenin görüntüsünü zihnimizde canlandırabiliriz.

Pek çok ressamın, illüstratörün imgesel anatomi ve dinamik anatomi çalışmaları da aslında zihinde ezberlenmiş imgelerin birleşiminin, ezberlenmiş ve etüt edilmiş bir ürünüdür. İşte bu yansımayı ve yansımalar formlarının, duyguların, düşüncelerin tamamını imgeler olarak belirtmemiz mümkündür.

Gözlerimizi kapayıp zihnimizde yoğunlaştığımızda az önce zihnimize attığımız görselleri detaylı bir şekilde geri çağırmanın, görmemiz mümkündür. Joseph Campbell'a göre, rüyalarımızı oluşturan yapı parçacıkları da kişisel imgelerin oluşturduğu hafıza havuzundan faydalanmaktadır. İmge dediğimize hayali bir gölge görüntü, "zahiri olan" terimleri ile eş anlamlı olarak da anmamız mümkün. Bu bir iç gerçekliğin görüntüsüdür.

Gözlerimizde gördüğümüz kadar net olmasa da gerçeğe yakın bir detay ve derinlikle hafıza merkezimizden o anı, görselleri tekrar çağırabilir, hayal ederek, birleştirerek yorumlayabiliriz.

Fiziksel açıdan bakacak olursak, tuvale aktarılan yağlı boyaların oluşturduğu formlar insanların, şehirlerin, doğanın var olmayan ancak yansıması olan bir imgesidir. Gerçek olanın karakterize edilmiş, toplumsal iletişimi, aktarımı da denebilir.

Kısacası İmge, Rembrandt'ın "Gece Devriyesi" veya Van Gogh'un "Yıldızlı Gece"lerine baktığımızda önümüzde sadece tuval ve boyaları görmeyişimizin nedenidir ve ya antik bir tapınağa, eski bir camiye, kiliseye girdiğimizde taş yığınlarından ötesinde gördüğümüz sembollerin, fresklerin, eserlerin yansımalarının oluşturduğu hisler, sözcüklerdir.

Dolayısıyla "Gece Devriyesi"nde önümüzde ne nöbetçiler vardır ne de yıldızların altındaki şehir. Baktığımız sanatçının bize aktardıkları, hayalleri, hisleri, zihninden oluşturduğu imgeleri olur. Burada insanın yaratma ve yorumlama güdüsünden gelen "imgelem" olarak tabir edebileceğimiz kavram da büyük rol oynar.



Resim 1: Vincent van Gogh, "Yıldızlı Gece", 1889.



İçsel imgeler, gördüklerimizi yorumlamamızın en büyük kaynağıdır. "Gerçek" olanın, duyu organları vasıtasıyla hafızamıza atılmasından sonra zihinde birleştirilen ve tekrar yaratılan sanal görüntülerdir. Bunlar bir açıdan duyguların zihnimizdeki ifadesidir. Zihnimizde yer eden görüntülerle kurduğumuz hayaller ve görüntüler hislerimizle bağlantılıdır (Husserl, 2005).

İstanbul manzarası izleyen biri koca şehri havada uçarken hayal ettiğinde ve gözlerinin önüne getirdiğinde buna o gerçekliğin sadece onun zihninde var olması da diyebiliriz. Avlanmak için doğayla mücadele etmesi gereken ilk insanın zihninde kanatlı bir panterin düşselini kurması da böyledir.

Mircea Eliade'nin de söylediği gibi, "Hayal gücüne sahip olmak, dünyayı bütünselliği içinde görmektir, çünkü kavramsallaştırmaya gelmeyen her şeyi göstermek imgelerin görevidir."

Gözümüzü dünyaya açtığımız andan itibaren etrafımız ile bir iletişim halindeyizdir. Duyu organlarımız, çevre olarak algıladığı dış dünyadan sürekli olarak bilgi toplar ve bunları zihnimize atar. Kurulan bu iletişim, insan zihninde anlamlandıramadığı duygular birikimi oluşturur. Açıklayamadığı bu hisleri anlatmak için insanoğlu bazen sözcükler, bazense görseller, simgeler, semboller kullanır.



Resim 2: "Mesa Verde Petroglifleri", Kolorado, M.Ö. 7500.

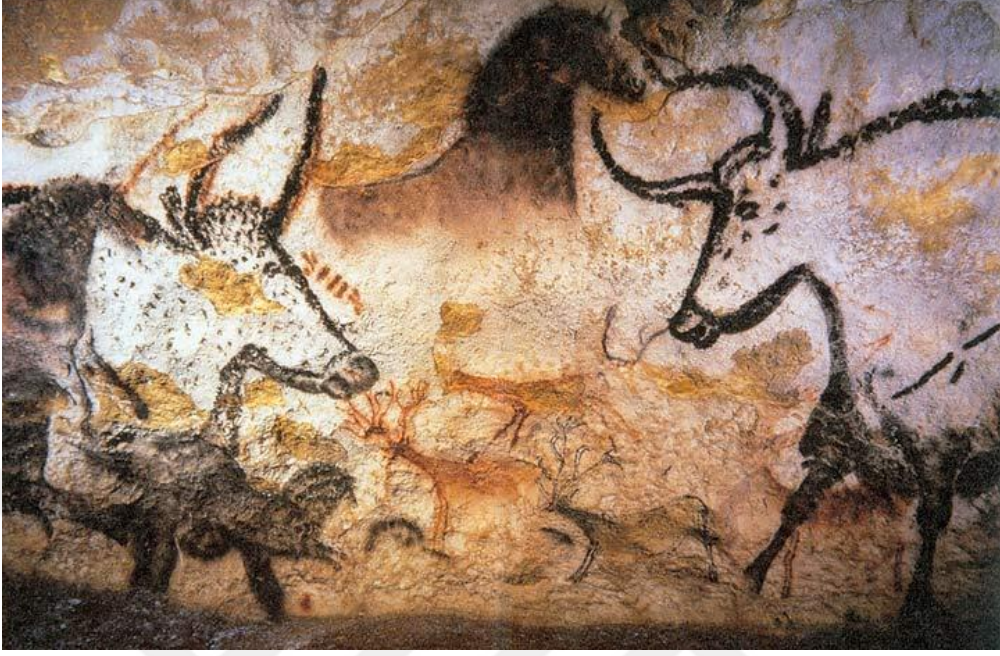
Hollandalı ünlü ressam Vincent Van Gogh bu durumu, "Kafamın içinde bir belirip bir kaybolan kesinleşmemiş birtakım resimler dolanıyor." sözcükleriyle açıklar.

Bunun bir diğer somut örneği ise Milattan önce kırk bin yıl evveline kadar uzanan tarihin ilk illüstrasyonları, ilk mitolojileri ve sembolleridir. Yaratıcı imge ve imgelem aslında büyük bir gizem barındırır. Bir noktaya kadar hafızamıza attığımız bilgiler, sorgulamanın etkisiyle birlikte bir çeşit sıçrama yaşar. Bunu halk arasındaki tabiriyle ilham olarak adlandırmak mümkündür. İnsanoğlunu diğer canlılardan ayıran özelliği yaratma dürtüsü ve farkındalığıdır.

İnsanlık, tarihi boyunca kendisine sorduğu aykırı sorulara beklenmedik cevaplar vermiş ve bunlar toplumsal aktarımlara, birikimlere, ilerlemelere yol açmıştır.

*"Dehanın kaynağı sadece imgelemdir. İmgelem ise başkalarının göremediği anlamları görmek ya da başkalarından farklı olarak görmektir."*

*Eugene Delacroix*



Resim 3: Sanatçısı Bilinmiyor, Duvar Resmi, "Fransa Lascaux mağarası", M.Ö. 17,000.

## 2.1 Mağaralarda İlk İzler

Chauvet mağarasından, İber yarım adasına, uzak doğunun Endonezya adalarından Güney Amerika'ya kadar pek çok yerde on binlerce yıl evveline uzanan duvar resimleri bulunmaktadır. Tarihin bu denli eski dönemlerine dayanan bu illüstrasyonlar, bilindiği kadarıyla insanlığın ilk imgelerini barındırır.

Mağaraların duvarlarına resmedilen görselleri incelediğimizde atlar, bizonlar, alageyikler günümüzde de pek çok kültürde ve inanışta büyük yer tuttuğunu görürüz. Prehistorik dönemlere dayanan bu yüzlerce mağaranın arasında en çok bilinen, popüler olanları Fransa Lascaux'da bulunan The Chauvet-Pont-d'Arc mağarası ile İspanya'da bulunan Altamira mağarasıdır.

Sanatsal açıdan muazzam derecede sade ve ustaca resmedilmiş bu görseller incelendiğinde ortaya ilginç sonuçlar çıkmaktadır. Duvar resimleri 3 gruba ayrılmıştır; insan figürleri, hayvanlar ve muhtemelen ilk dinlere ait simgelemeler, daha doğrusu anlamlandırılmayan soyut

semboller. Hayvan illüstrasyonları ise ilginç bir şekilde avcılar ve kurbanlar olarak iki gruba ayrılmış ve resimlerin hiçbirinde mağaraların dışarısındaki hayata dair, arazi, orman ve benzeri görseller bulunmamıştır.

Pek çok mağara resminde, tam anlamıyla bitmiş kesin bir insan görüntüsü bulunmaz. Bunun yanı sıra el sembolleri ve resimleri ile soyut semboller, çizgiler, noktalar oldukça fazladır. Sanatsal kaygılardan olmadığını tahmin edebileceğimiz üzere bu eserler gerçekliği, hareketi ve izleyicisini ikna etmek için yapılmış olabilir.

Hatta bazı resimler gerçekliğini zihninde canlandırmak amacıyla kabartmalı yüzeylere, bazıları ise hareketi vermek için kontürlerle resmedilmiştir. Bütün bu bilgileri ele aldığımızda önümüze bir diğer sorun çıkar; Bunları neden yaptılar?



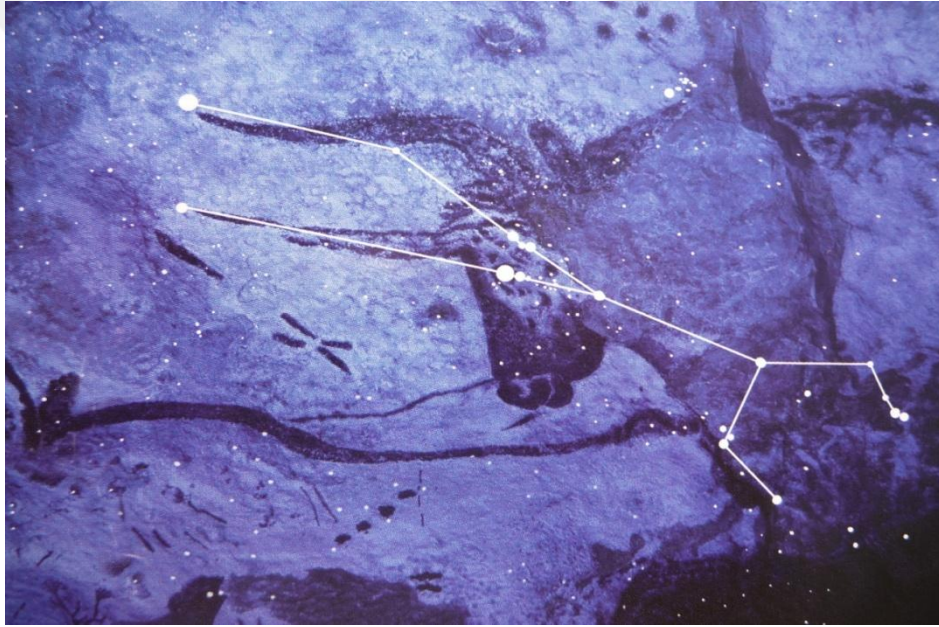
Resim 4: Sanatçısı Bilinmiyor, Duvar Resmi, "Fransa Chauvet mağarası", M.Ö. 32,000.

İnsanın doğa ile mücadelesini anlatan bu hikayelerde, anlatamadıkları hayat tecrübelerinin zihinlerinde imgelere dönüştüğü düşünülebilir. Doğum, ölüm gibi açıklayamadıkları kavramları sıra dışı olanla, yüce bir güç arayışı ile özdeşleştirmiş olma ihtimalleri yüksektir (Campbell & Moyers, 2013: 99-105).

Bu açıdan bakacak olursak, yapılmış olan bu resimler ve semboller ilk toplumların zihninde oluşan imgeler dizesini aktarmak için bulunduğu yöntemlerdir diyebiliriz. Duvar resimleri farklı sanatçıların elinden çıkmış olduğundan tecrübe edilen gerçeğin farklı birer imgesini temsil

ediyorlar. Doğayı ve etrafındaki diğer insanları farklı şekillerde resmetmiş ve simgelemişlerdir. Pek çok prehistorik sanat eserinde olduğu gibi bu resimlerde sembollerin anlamları aslında halen bir sır perdesinin arkasındadır.

Son yıllarda yapılan araştırmalarla beraber yeni bir tez ortaya atılmış ve Lascaux mağarasında bulunan resimlerin aslen doğayı ve avcılık kurallarını anlatan resimler olmaktan ziyade antik dönemlere ait yıldız haritaları ve gruplamaları olduğu savı öne sürülmüştür. Eğer bu sav doğrudursa bize başka bir sorunun ve arayışın da kapısını açar. Ancak bu daha sonra mitolojik açıdan inceleyeceğim ve anlatacağım bir konu.



Resim 5: Lascaux Mağarası Duvar Resmi, "Yıldız Haritası Karşılaştırması Örneği".

İnsanlığın bilinen medeniyetin oluşmasından çok öncesinde ilk mistik soruları sorduğunu ve "neden" sorusunun cevabını araştırdığını görebiliriz. Bu insanların, geçmişin anlatılarında evrenin yaratılışıyla ilgili keşfedilmesi beklenen, fethedilmesi hayal edilenle ilgili imgelerle karşı karşıya kaldığını göstermektedir. İlk insanlar bu mistik arayışı ve simgeciliği başlattıklarında bunu ileriki kuşakların zihninde, öyküler ve resimlerle tekrar canlandırılacak toplumsal bir aktarım olarak kıldılar (Eliade, 1992: 10-16).

Kuşaktan kuşağa aktarılacak olan bilgi birikimi ve yaratılışa ait sorular, semboller, vahşi hayata dair tehlikeler ve genç nesillere uyarılar, bunların hepsi insanlığın zihninden çıkan ilk imgeleri, toplumsal kültürü, kuralları oluşturmuştur denebilir.

Bu resim ve heykel sanatının, avcılık ve temel eğitim bilgileri için kullanılmış olmasından ziyade şamanların ve doğanın mistik güçlerinin imgesini yaşatmak için kullanılmış olabileceği de yadsınamaz bir gerçek. Bir çeşit ritüel eşliğinde resmedilmiş bu sembollerin ilk şamanlar tarafından yapılmış olduğu da tahmin edilmektedir.

Yine mitsel açıdan bakacak olursak bu resimler avlanacak veya savaşılan grubun şansının tanrıları veya mistik kuvvetler tarafından korunmaları ve avdan sağ dönebilmeleri için resmedilmiş olma ihtimali de var.

Hangi açıdan bakarsak bakalım, bu insanlar için gerçek ile resmedilen arasında çok ufak bir fark bulunmaktaydı ve resmedilen imge, aslında gerçek olarak kabul edilen anın tekrar yaşanması veya ölümsüzlüğüydü.



Resim 6: “Kızıl Savaşçıların Düellosu”, Duvar Resmi, M.Ö. 30,000.

İmgeyi insanın yaratılışına kadar takip etmemiz mümkün. İnsan var olduğu sürece imgelemeler hep olacaktır.

Bu açıklanamayan aktarım ve sembolizasyon, toplumları ve kültürleri oluşturmuştur. Zamanla yerleşik düzene geçen toplumlar kendilerine ait bir çeşit merkez imgesi de kurmuşlardır. Bu, maddi anlamda bir merkezden öte, daha çok, mitsel ve kendilerini dünyanın merkezinde gören bir anlatımdır.

*"Eski ve geleneksel toplumlar çevrelerindeki dünyayı bir mikro evren olarak algılamaktaydılar. Bu kapalı dünyanın sınırlarında, bilinmeyen, biçimlenmemiş alanı başlamakta. Bir yandan iskan edildiğinden ve örgütlendiğinden ötürü kozmik hale getirilmiş bir mekan vardır, öte yandan bu bildik mekanın dışında, iblislerin, yer kurtlarının, ölülerin, yabancıların bilinmeyen ve ürkütücü bölgesi, yeni tek kelimeyle kaos, devleştirilen çölsü bölgelerle çevrelenmiş bir iskan edilmiş mikro evren dünya imgesi bulunmaktadır."*

*Mircea Eliade*

Bütün bunları düşündüğümüzde insanoğlunun ilk fantastik imgeleri karşımıza çıkmaya başlar: İlk insanı koruyan, ona bilinmeyene karşı güç verip kahramanın yolculuğunu tamamlaması için yardım elini uzatan, yarı insan yarı tanrı ve avcı, hayvan başlı bilge ruhlar.



Resim 7: "Fırtınalar Tanrısı", Mağara Resmi, M.Ö. 8,000.

## 2.2 Fantastik İmgeler

Grand Usuel Larousse sözlüğü fantastik sözcüğünün Latince gerçekdışı, düşsel anlamlarına gelen “Fantasticus” sıfatından ve imgelem anlamına gelen “Phantastikos” sözcüğünden; yine aynı sözcüğün kökünden, gerçeklikten uzak düşünce anlamına gelen “Fantasme”; yanılsama, görünüm anlamlarına gelen “Fantasmagorie”; düşlem anlamına gelen “Fantasie” ve hayalet anlamına gelen “Fantome” sözcüklerinden türediğini yazar. İmgenin fantastiği, insanlık tarihinin başından beri var olan bir olgudur.

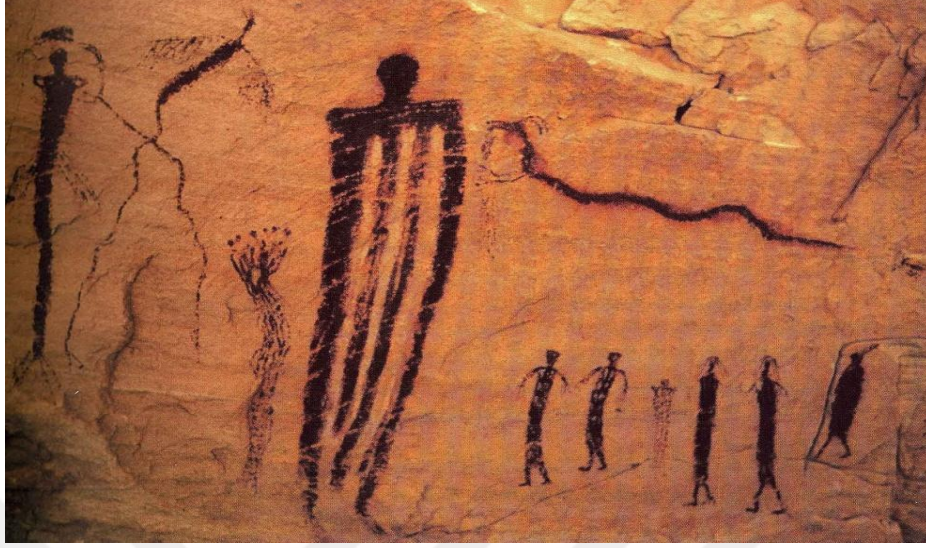
Mağaralarda yaşayan ilk insanların resmettiği tanrılar ve kahramanların maceralarından tutun da ortaçağın Avrupa masallarına, Doğu'nun egzotik anlatılarına, günümüz sinema ve oyun endüstrisine kadar uzanan yelpazeyi incelediğimizde değişmeyen tek şey, bunların zihnimizde bıraktığı hisler, yansıma yapan benzerlikleri ve duygularıdır. Bu bazen toplumsal hikayelerin aktarıldığı bir metafor iken bazen ise medeniyetleri oluşturan temeller, kültürel mitler ve masallardır (Campbell & Moyers, 2013).

Belki de şöyle tanımlamamız mümkün; Zihnimizde biriken görüntüler, veriler, hafızamıza aktardığımız anılar ile bilinmeyene duyulan merakla sorular sormaya başladığında fantastik imgeyi çağırır veya oluştururuz. İnsanın korkularının, soru işaretlerinin, duygularının yarattığı, yol açtığı veya görmek istediği, bazen ise kaçmak istediği mekan, yer, zaman olarak adlandırabileceğimiz bir olgu. Kişinin arzuladığı, yaratmak istediği her düşüncenin var olabileceği paralel bir imgesel boyut (Husserl, 2005).

*"Fantezi: İmge ve düşüncelere kaynaklık eden düş gücü. Bir hayal ya da düşünceden yaratıcı bir imge ya da tasarım oluşturmak."*

*Nimet Keser*





Resim 8: "Belirsiz Figürler", Petroglif, M.Ö. 6000.

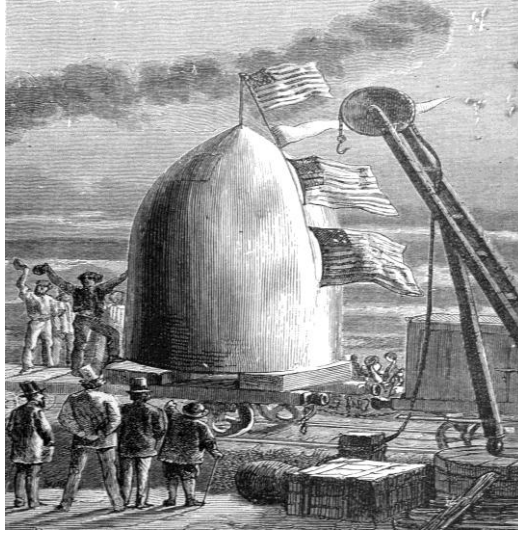
Lacan'ın "gerçek" dediği, simgelenemeyen, görülemeyen, elle tutamayacağımız ancak bütün iç sistemimizi, kanunlarımızı etrafına kurduğumuz bir görünmez iç kurallar medeniyetidir. Asla değişmeyen bir iç benlik, sarsılmayan ve görünmeyen bir derin bizizdir. Bu içsel olan olgu ile öteki olan cisme, kişiye, duruma her baktığımızda bir yargılama içine gireriz.

Edmund Husserl'in de çalışmalarında belirttiği üzere hafıza merkezimizde yer etmiş olan görseller, bilgiler hızla taranır; önümüzde duran farklı tanıdığımız bir objeye, kişiye benzetme çabası içinde buluruz kendimizi. Bizim için bu gerçek olanın aynısı değil ama belirli bir gerçekliğe benzer olanın tanımını yapma çabasıdır. İmgeler arasından bulduğumuz görüntüleri zihninizde montajlayarak önümüzde duranın bir tarifini yaparız. Bu durum için yakın bir dostunuz sizi bir arkadaşıyla tanıştırdığında "A! Tıpkı bir yakınımı andırıyor." dediğimiz ve o an hissettiklerimiz örneğini verirsem sanırım yanlış olmaz, veya daha önce hiç görmediğimiz bir canlıyla karşılaştığımızda dört ayaklı ise onu bir köpek veya kediyi esas alarak tanımlamamız gibi. Önümüzde duran bulutlara baktığımızda havada uçan parçalanmış bulutları görmek yerine saraylar, Pegasuslar, ejderhalar, uzay gemileri görmemiz gibi. Zihnimiz bize sürekli olarak sıra dışı bir cevap üretir. Geçmişe gidebilseydim veya süper güçlerim olsaydı gibi hayaller ve fanteziler aslında yine bunlara örnek verilebilir (Husserl, 2005).



Resim 9: Phil Holmes, "Running", 2013.

Dolayısıyla bilgilerimiz tecrübe ettiklerimizle sınırlı olsa dahi, zihnimiz bize elimizdeki, hafızamızdaki imgeleri kullanarak farklılıklar yaratma imkanı tanır. Uzay gemilerini hiç görmemiş olan Jules Verne'nin Ay'a giderken kullanılan roketi hayal edip tasvir ettiği gibi bilinmeyeni merak etmek, hayalini kurmak ve bunun imgelerini zihinde oluşturmak mümkün.



Resim 10: "From The Earth To The Moon" By Jules Verne, Henri De Montaut, 1868.

Eski insanlar için hayat kolay değildi, modern insanın bugün elinin altında bulunan teknoloji ve imkanlar envanterinin o günkü insanların hayalleri dahilinde bile olması imkansızla yakın. Belirli merkezlerde yaşayan insanlar kendi merkezleri dışındaki dünyadan korkuyor ve o dünyanın sınırlarını bilmiyorlardı (Campbell, 2017).



Resim 11: "Perceval ile Ejezha", Queste del Saint Graal Yazıtları, M.S. 1380-1385.

Onlar için dünya keşfedilmesi ve hatta fethedilmesi gereken bir ejderhaydı. İnsanın kendisiyle olan mücadelesinin anlatıldığı merak uyandıran toplumsal bir hedefti. Ejderhayı öldür ve hazinesini getir, dev kaplanın dişlerine sahip ol ve yenilmez bir avcı olduğunu halkına göster.

İnsan hayal gücünün ve zihninin yarattığı kutsallıkların ve fantezinin sınırının olmadığını kanıtları. Bu fantastik imgeler hayat bulmuş mudur veya gerçek midir, bu, konumuzun dışında. Ancak bildiğimiz bir şey var ise o da bu fantastik imgelerin, öğretilerin zaman içinde toplumsal bir kültüre dönüşüp mitolojik figürlere, toplumsal örneklemelere dönüşme eğilimi gösterdiğidir.



Resim 12: “Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği”, Filmden Bir Kare, 2001.

21.Yüzyıl'da Yıldız Savaşları, Yüzüklerin Efendisi gibi büyük fantastik yapımların çocukluktan itibaren bizim kuşağımızın mitosları haline gelmesi gibi, ilk insanlar için de bu fantastik resimler, canavarlar, tanrılar, kahramanlar dönemin toplumunun imgeleriydi. İçi boş bir inançtan öte, toplumların ilerleyişini etkileyen mitleriydi. Bazen fantastik olan, kişinin iç dünyasına yolculuk amacıyla kullandığı bir ritüel iken bazen ise açıklayamadığı veya tanımlanamadığı tanrı kavramını betimlemek için kullandığı bir metaforu (Campbell, 2017).

### 3. MİTOLOJİK KÖKLER

İnsanlığın fantastik hafızasından veya yaratma gücü olan imgeleminden ortaya çıkan bu okyanusun sadece bir kısmını inceleyeceğiz. Göz atacağımız bu mitolojik figürlerin ve kahramanların arasında karşımıza çıkan benzerlikleri ve ortak mesajları görmemek olanaksızdır. İnsanlık tarihi bu fantastik imgeleri neden ve nasıl oluşturmuş ve bunu dünyanın dört bir yanına nasıl taşımış sorusu sanırım yine insanın kendi doğası ile ilintilidir. Belki de mitolojik anlatıları, mitleri ve fantastik imgeleri olduğu gibi okumaktan ziyade temsil ettiği mesajları içselleştirmemiz daha doğru olacaktır. Bu durumda önümüzde duran, sanatçılar vasıtasıyla bize aktarılan bu imgelerin barındırdığı öğütler ve mesajlardır.

Joseph Campbell, Bill Moyers ile bir söyleşisinde bu durumu şöyle özetlemektedir.

*"İki açıklama var. Bunlardan biri, insan ruhunun dünyanın her yerinde özünde aynı olduğu. Ruh insan bedeninin, aynı organlara, aynı güdülere, aynı dürtülere, aynı çelişkilere, aynı korkulara sahip tüm insanlarda özünde aynı olan iç deneyimdir.*

*Bu ortak zeminden, Junh' un arketip adını verdiği mitlerin ortak düşünceleri ortaya çıkmıştır.*

*Bunlar 'zeminsel' düşünceler de denebilecek temel düşüncelerdir. Jung bu düşüncelerden bilinçaltı arketipleri olarak söz etmiştir. Terim olarak 'arketip' daha iyi çünkü 'temel düşünce' zihinsel bir işi çağırıştırır. Bilinçaltı arketiği, geliş yerinin aşağısı olduğu anlamına gelir. Jung'un bilinçaltı arketipleri ile Freud'un kompleksleri arasındaki fark, bilinçaltı arketiplerinin vücuttaki organların ve bunların gücünün tezahürü olmasıdır. Arketiplerin zemini biyolojikken Freudçu bilinçaltı, bireyin hayatı boyunca yaşadığı, bastırılmış travmatik deneyimler yığındır. Freudçu bilinçaltı kişisel bir bilinçaltıdır, biyografiktir. Jung'un bilinçaltı arketipleri ise biyolojiktir. Biyografik olan bunun ardından gelir. Tüm dünyada ve insanlık tarihinin farklı dönemlerinde bu arketipler ya da "temel düşünceler" farklı kostümler altında görünmüştür. Kostümlerin farklı olması, çevresel ve tarihsel koşulların bir sonucudur. "*

Belki de bütün bu hikayelerin mutlak olarak dayandığı tarihsel gerçekler vardır. Ancak insanın kendi hayal gücünden aktardıklarını da asla yabana atmamalıyız.

Joseph Campbell'in kostümlerin, zaman ve mekan değiştikçe değişimlere uğradığını söylediğinden bahsetmiştik.

Bir zamanlar insanlık tarihi için kutsal sayılanın, birkaç asır sonrasında sadece bir halk öyküsü olarak, hatta kimi zaman günümüzde tüketim amaçlı kullanılan bir maskot olarak kaldığını da görüyoruz. Fantastik ve mitolojik temalı sanat eserleri de zaman içinde bu aktarımdan nasibini almış ve değişim göstermiştir.

Ancak bu mitolojik imgeler sadece tinsel olarak değil görsel olarak da güçlü bir aktarıma, değişime uğruyor ve yenileniyor. Görsel düşünce yapısını benimseyerek baktığımızda, toplumların geçmişinde yer etmiş olan bu eski mitolojik imgelerin nasıl bir aktarımla günümüz fantastik imgelerini oluşturduğunu görürüz. İki boyutlu fantastik imgenin ne denli geniş bir yelpazede, günümüzde egemen bir akım olduğuna şahit oluruz.

Okuduğumuz kitapların, izlediğimiz filmlerin veya oyunların üzerinde yazan fantastik ibresini gördüğümüzde, karşımıza çıkacak olan hakkında anlık fikir sahibi oluruz. Ejderhalarla büyücülerin ateş topları yağdıracağı, kılıç kalkanların şakırdayacağı, lazer silahlarıyla dinazorların buluşacağı, alışılmışın dışında bir atmosferle yüzleşeceğimiz kesindir.

Ancak pek çoğumuzun bilmediği ise medeniyetimizin ilk hikayeleri, mitolojileri, halk öyküleri de fantastik olarak kabul edildiğidir. Gilgamesh, Horus, Odysseus'un öyküsü gibi anlatıları aslında daha pek çok kez örneklendirmemiz mümkün. Sümerli Gilgamesh ile Homer'in Odysseus'u bunların başındadır.

İnsanlık tarihindeki pek çok öyküde fantastik olarak nitelendirilen mitolojik imgelerle karşılaşmamız mümkün. Daha öncede belirttiğim gibi hayal gücü ve imgelem insanlığın başlangıcından beri var olan bir olgudur.

Dünyanın yaratılışına dair anlatılarda, korkunç kötülükler getirecek olan canavarlara karşı duran, yine o güçlere sahip koruyucu tanrılar, tanrıçalar ve kahramanlar vardır. Mitler, geleneksel anlamda medeniyetimizin atar damarı veya atası olarak kabul edebileceğimiz ana hikayeleridir.

Yeryüzünde insanın varlık gösterdiği her yerde mitler, masallar, efsaneler ortaya çıkmış ve bunlar insanoğlunun günümüze kadar inşa ettiği edebiyattan sanata ve bilime kadar olan bütün gelişimlerin tetikleyici veya etkileyici imgeleri olmuştur.

İnsanoğlunun mağaralardan çıkıp tarım ve hayvancılık ile uğraşarak toplu yerleşim birimleri oluşturmaya başladığı dönemin milattan önce on bin civarına dayandığı tahmin edilir. Her ne kadar yeni keşiflerle sürekli olarak bu tarih ve algı değişse de akademik çevrelerce kabul gören tarih budur. Gelişmelerle beraber yine aynı tarihten itibaren ilk mitler ortaya çıkmış ve mitolojileri yaratmıştır.

Joseph Campbell'in Mitlerin Gücü adlı söyleşisinde belirttiği üzere, yerleşik hayata geçen bu toplulukların zamanla ekonomik ve sosyolojik problemlerle karşılaşmaya başladıkları tahmin edilir. Yerleşim birimlerinin nüfus artışıyla beraber alanında uzman olan kişiler öne sıyrılarak tarımda, hayvancılıkta ve mimaride toplumlarına liderlik etmeye başladılar. Bir diğer deyişle, bilgili ve etkili kişiler ortaya çıkmaya başlayıp yaşanabilecek bir sistem kurdu.

Yine bu şehir devletler arasında ticaretin ve kültürel alışverişin gelişmesi ilk toplumlar arasındaki ilk "biz" kavramını yaratmış olmalı. Bu yüzden bu ilk şehir devletler, günümüzde pek farkı olmayan üç ana kolondan oluşmaktaydı; yönetici sınıfı, rahip sınıfı ve ordu. Antik kentleri incelediğimizde, tapınakların ve dini yapıların, içinde bulunduğu kentin en büyük yapısı olduğunu görmekteyiz (Campbell & Moyers, 2013).

Din ve mitoloji, bu insanlar için beslenmek kadar önemliydi. Yönetici sınıfı için ise mitolojik öğeler şehirleri koruyan, düzenin ve kanunların tesis edilmesinde yardımcı olan, görünmeyen üstün varlıklar, kavramlardı. Dolayısıyla buradan yola çıkacak olursak mitoloji ve mitler aynı zamanda kurulan ve inşa edilmiş olan kurallar ve kurallar sisteminde geri planındaki dayanaktı. Bunu tarihin ilk tapınaklarına baktığımızda görmekteyiz.

M.Ö. 3000'lerden itibaren imgenin aktarımıyla vücut bulan hiyeroglifler, runik yazılar ve resimler karşımıza çıkmaktadır. Tarihin bu ilk haberleşme, aktarım ve anlatım sistemi dönemin en üst toplumsal sınıfı olarak bilinen kraliyet saraylarındaki sanatçıların gündelik işleri arasındaydı. Kralların, firavunların başarıları taş tabletlere silindirler vasıtasıyla yazılır ve resmedilirdi.

Yerel mitler adeta tarihin ilk çizgi romanlarını andırırçasına tapınak duvarlarını süslerdi. İllüstratif anlatım ve figüratif kabartmalar toplumsal bir sanat kaygısından ziyade, tanrıları ve eski efsanelerini onurlandırmak için resmedilirdi.

Yine aynı şekilde dilin görsel bir temsiliyete indirgenmesiyle ortaya çıkan piktogramlar ticaretle de çok yaygın bir şekilde kullanılırdı. Öyle ki, insanlık tarihinin bilinen en eski tablet yazısı muhtemel bir tüccarın ticaret anlaşmasını anlatmaktadır. Dolayısıyla bu stilize resimler ve yazı formları iş hayatında kullanıldığı gibi, toplum yaşamı, bayramlar, zaferler ve dini konuları da içerecek derecede geniş bir yelpazeye yayılmaktaydı.

İnsanoğlunun kendi iç benliğine giden bu yolculukta, mutlak olanın ötesindeki arama isteği onu resmetmeye ve öykülendirmeye itmiş olabilir.

Daha önce bahsedilen mağaralarda yaşayan ilk insanların tecrübe ettiği her şey artık başkalaşıma uğramış ve toplumsal anlamda güçlü imgelere, görsel, sözlü anlatılara dönüşmüştür. Somut olarak ulaşılamayan bu fantastik mekanları betimlemek için sanatı, güçlü bir şekilde kullanmışlardır. İster Sümer veya Yunan, isterse antik Mısır'daki tanrı tasvirlerine bakalım, karşımıza birbirini andıran tanrısal varlıklar çıkmaktadır. İnsanoğlunun saygı gösterdiği ve korktuğu vahşi hayvanlarla insan karışımı varlıklar gözümüze çarpmaktadır.

Burada antik toplumlarda iki sınıf olduğunu belirtmemiz gerekir: Tarımla uğraşan yerleşik bir toplum ile hayvancılık ve avcılık üzerine dayalı olan toplumlar. Bu iki topluluğun tanrıları ve kahramanlarını görselleştirme şekilleri de kendi toplumsal ve gündelik yaşamlarına göre şekillenmiştir. Bütün bunlar bize insanların saygı duyduğu ve hatta korktuğu, tehlikeli bulunduğu canlıları kendi gözlemlediği insan doğası ile birleştirerek bir kurtarıcı, koruyucu imgesini ortaya çıkarmıştır (Campbell & Moyers, 2013).



Tapınaklarda resmedilen hayvan figürleri ile doğadaki hayvanlar aynı olmadığı gibi resmedilen insan figürleri ile sokaklarda kanlı canlı görüleni de aynı değildi. Bu varlıklar kutsaldı, sembolleri kutsaldı, medeniyetin düzenini ve antik çağın kurallarını sağlamaktaydılar. Campbell'a göre bu fantastik imgeler ve mitler, antik dönem toplumlarının hayat birikimlerini, yaratılış felsefelerini, rüyalarını ve uyarılarını içermekteydiler. Böylelikle bu imgeler için insanlığın bilinçaltına, merkezine yapılan bir seyahat sonunda merkezden getirilenler dememiz de mümkün. Bu fantastik, mitolojik karakterler bizlere mensubu olduğu toplumların gündelik yaşamları, coğrafyası ve idealleri hakkında pek çok şey anlatır.



Resim 13: "Apollon Tapınağı Medusa Portresi", M.Ö. 700.

*"Mitler ortak rüyalardır, rüyalar ise kişisel mitlerdir."*

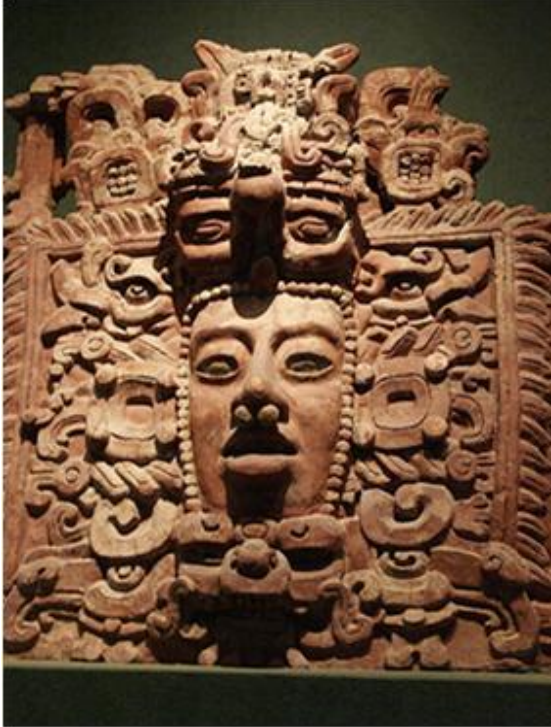
*Joseph Campbell*

Dolayısıyla mitolojik imgeden bahsederken söz konusu olan, her zaman toplumsal bir imge olmak zorunda da değildir. Aslında her birey, zihninin derinliklerinde kendi mitolojilerini korumaktadır. Nasıl rüyalar bizler için birer kişisel mitolojik derinlik ve okyanus ise, tarihin bu ilk mitolojileri de ilk toplumların rüyaları ve bilinçaltıydı. Bir başka bakış açısıyla fantastik edebiyatın, fantastik imgenin, tasvirinin temeliydi.

Mitlere o toplum içinde, ne ve nasıl sorularının cevaplarını da veren kurallar zinciri denebilir. Bireyin kişisel mitleri ile toplumsal mitler uyuşmaz ve farklılaşırsa bu o kişiyi delirtebilir ve hatta kendi arayışlarına itebilir. Bu sorun bazen yeni mitlere ve efsanelere bazen ise toplumsal kahramanların doğuşuna yol açmıştır. Dolayısıyla bu bizlere mitolojik veya fantastik imgelerde neden sabit bir anlatı, form yerine sürekli olarak mevcut bilgilerin üzerine eklenen yeni imgeler olduğunu da anlatır. Ayrıca mevcut dinlere eklenen yerel efsanelerin, mitlerin ve masalların oluşumunu da açıklar. Fantastik imgelerin yapı taşlarını oluşturan bu ilk mitolojiler ve mitler aslında ilk insanların rüyalarıdır. Bizlere en karanlık anda ortaya çıkacak olan değişimden tutun, insanın içinde sessizce uyuyan tanrısallıktan ve kahramanlıktan da bahsederler (Campbell, 2017: 13-21).

Antik Mısır'dan Mezopotamya coğrafyasına, Hitit diyarından Antik Yunan mitlerine kadar, aynı imgelerin farklı maskelerle karşımıza çıktığını görmekteyiz. Çin'deki efsaneleri Hindistan'daki anlatılarda görmemiz, Aztek'lerde ve Maya'larda da bulmamız şaşırtıcı olmaz.

Kısacası birbirinden farklı coğrafyalarda ve medeniyetlerde ortaya çıkmış olmasına rağmen, farklı isimler, farklı maskeler altında bu mitolojik figürler ve anlatılar büyük benzerliklere sahiptir. Daha öncede belirttiğim gibi imgeler ve hikayeler aynıdır ancak maskeleri farklıdır.



Resim 14: "Maya Güneş Tanrısı Knichi Ahau", Antik Piramit Duvar Parçası, M.Ö. 200.



Resim 15: "Hitit Güneş Tanrısı Arinnna", Altın Kolye, M.Ö. 1400.

### 3.1 Benzerlikler ve Bağlar

Öncelikle yaratılış efsanelerini incelediğimizde insanoğlunun evrenin gizemini aradığını ve karanlık dönemlerinde neler yapması gerektiğini anlatan bir şablon görürüz. Aşkın olanı isimlendiremediğine, kategorize edemediği varlığın nedenini sorguladığına tanık oluruz. Bu soruların cevaplarını arayan ve mitolojik imgeleri ilerleyen kuşaklara aktaran, toplumu bir arada tutmak için sistemli ritüeller icat edilmiş gibi görünüyor.

Devamlı olarak aktarılan bu fantastik öyküler, ilk insanlığın mesajlarını ve hayatın anlamına dair aradığı soruların yanıtlarını düşündürmekte veya bu yanıtlara yön göstermektedir.

Örneğin Antik Mezopotamya coğrafyası, Yunan mitleri ve barındırdığı fantastik imgeleri büyük benzerlikler gösterir. Dönemin antik medeniyetleri arasında toplumsal, sosyokültürel alışverişin bu aktarımda şüphesiz rolü büyüktür. Bu coğrafyaların fantastik temelini incelediğimizde

karşımıza ilk olarak dikilen, yaratılış efsaneleridir. Tanrıların, evreni boşluktaki kaostan nasıl yarattığına tanık oluruz.

Bu efsaneler, uzayın boşluğundaki düzensizliğin bilincinden bahseder. İlk tanrıların dünyayı yaratmadan önce nasıl yer ve gök gibi kavramları icat ettiğine değinir. Örneğin Antik Mısır'da evrenin gizemi ve ilk bilinç Heka'dır. Kuzey mitolojisinde bunun adı Muspell'dir.

Antik Yunan'da ise Nyx diye bilinen kara kanatları olan bir canlı, evrende bilinci başlatır. İlk ortaya çıkan tanrılar zamanla çok fazla çocuk yaratır ve onlara karşı korku duymaya başlarlar. Bu anlatıların devamında babaların çocuklarına uyguladığı baskı ve genç tanrıların, evreni yaratan babalarına karşı isyanlarına şahit oluruz.

Bu öylesinedir ki yaşlı tanrılar kendi çocuklarını öldürmeye yeltenir. Antik Mısır yaratılış mitosunun burada biraz daha farklılaştığını, bir isyandan ziyade sevdiklerine, çocuklarına olan arayış ve özlemin gözlemlendiğini belirtmem gerekir.

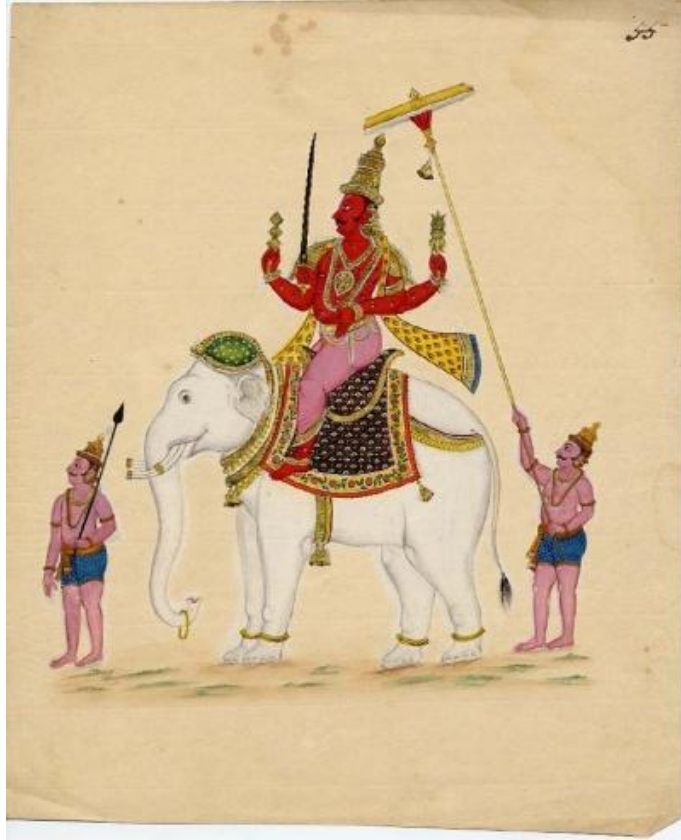
Bu genç tanrılar veya kardeşler babalarına karşı büyük bir mücadele verir. Burada Freud'un düşünce yapısı ile örtüşen bir karşı çıkışı gördüğümüzü düşünüyorum. Bu hikayenin etkilerini ve yaklaşımını, tarih boyunca okumamız ve hatta günümüzde çığır açan Star Wars film serilerinden tutun da Taht Oyunları televizyon dizilerine kadar uzanan bir yelpazede görmemiz mümkündür.

Her iki efsanede de; kiminde yıldırımların tanrısı olarak, kiminde lider bir sıfat olarak adlandırılan tanrı, bu isyanın lideri ve kralı olarak eski tanrıları, babalarını veya annelerini yener.

Babil ve Sümer'de bun tanrıların adı Marduk iken, Anadolu'da belki Teşup, Antik Yunan'da Zeus, kuzey mitolojisinde Tor ve Odin, Mısır'da Horus olarak karşımıza çıkarken, Afrika'da Sango'dur. Farklı coğrafyalarda farklı isimlerde anılmasının yanı sıra aynı imge coğrafi koşullara ve toplumlara göre illüstratif değişimlere de uğramıştır.



Resim 16: Sir Austen Henry Layard, “Marduk ile Tiamat”, Monuments of Nineveh Kitabındaki Gravür Çalışmasından Yeniden Kadrajlama, 1849.



Resim 17 : “İndra Tasviri”, Kağıt Üzerine Guaj Boya, 1820.



Resim 18: Amfora Üzeri "Zeus Tasviri", M.Ö. 460.



Resim 19 : "Odin, Thor, Freyr", Goblen Çalışması, 1200.



Resim 20: “Hitit Fırtınalar Tanrısı Teşup”, Rölyef-Kabartma, M.Ö. 800-900.

Cennet bahçesi ile Adem ve Havva gibi kavramlar yine bu antik medeniyetlerden itibaren karşımıza çıkar. Önemli sayabileceğimiz bir farklılığı, tek tanrılı dinlerle beraber kadın imgesinin, doğurganlık ve tanrısallıktan koparılıp daha geri plana atıldığı ve yılan tasviri ile şeytanlaştırıldığıdır.

İnsanoğlu Zeus veya Enlil (Enlil bir tanrı isminden ziyade tanrıların kralı ünvanıdır.) olarak bildiğimiz lider tanrılar tarafından yok edilmek istenmesine rağmen insanlığa sevgi duyan ve onu koruyan Enki veya Prometheus gibi varlıklar tarafından, bir bedel uğruna kurtarılır.

Bu yıkımı konu alan bir başka mit ise Nuh Tufanı'dır. Verdiği mesaj açısından ele almak gerekirse, bütün yanlışlarına rağmen insanların doğruyu bulma umudundan vazgeçemediğini, isyanı, mücadeleyi, devrimi ve daha doğrusu radikal köktenci bir değişimi anlatmakta olduğu gibi insanüstü imgelerin, mücadele veren insana karşı sevgisini de işlediğini söyleyebiliriz.

Bugün Yeni Delhi Ulusal müzesinde sergilenen Pasupati tabletlerinin birinde Hindistan'ın eski bir tanrısı olan Şiva'ya ait olduğu düşünülen bir tasvir bulunmaktadır.

Bu üç suratlı varlığın kafasındaki boynuzlardan, vahşi doğa ve hayvanlar alemi ile ilgili bir tanrı olduğunu tahmin edebiliriz. Binlerce yıl evvel, televizyonun ve internetin olmadığı bir çağda Hindistan'da hayat bulan bu imge, dünyanın öbür ucunda Kelt mitolojisinde tekrar karşımıza çıkar.

Kelt mitolojisinde Cernunos olarak bilinen bu varlık, Batı Avrupa'da doğanın ve bereketin efendisi olarak boy göstermektedir. Bölge ve coğrafyanın etkisi ile aynı imgeler farklı tekniklerle resmedilmiş ve işlenmiş olmalıdır.



Resim 21: "Pasupati Mühürü", Sabun Taşı Üzerine Tanrı Şiva Tasviri, M.Ö. 2600.



Resim 22: "Cernunos Tasviri", Gundestrup Kazanından Alıntı Bir Kesit, M.Ö. 250-300.





Resim 23: “Varuna İcon'u”, Tapınak Duvarına İşlenen Heykel, 11. Yüzyıl.



Resim 24: “İndra Heykeli”, Bronz, 19. Yüzyıl.

Resimlerde yine Hindistan’ın büyük tanrılarında olan Varuna ve İndra’yı görmekteyiz. Varuna, göklerin ve ötesinin koruyucusu, kanunların efendisi ve kollayıcısı bir rahiptir. İndra ise kahramanların, savaşçıların ve yıldırımların tanrısıdır. Ellerinde Vajra adıyla bilinen yıldırımlar tutmaktadırlar. Yine bu iki mitolojik imge, Kuzey Avrupa’da Odin ile Thor olarak karşımıza çıkar. Odin, Aesir diye bilinen ve Yunan literatüründe Olympos olarak da anılan fantastik tanrılar diyarının efendisidir. Ayrıca İskandinav mitolojisindeki en büyük tanrıdır.

Bir başka deyişle bilgeliğin ve savaşçıların tanrısı da diyebiliriz ona. Thor ise, babası gibi yine savaşçıların korurken göklerden de sorumludur. Gök gürültülerinin, yıldırımların tanrısıdır. Daha önce değindiğim yıldırımlar tanrısı ve lider imgesini betimleyen antik eserleri incelediğimizde onların ellerinde de benzer objeler olduğunu, yıldırımlar ve savaş aletleri tuttuklarını görürüz.



Resim 25: "Tanrı Thor Tasviri", 10. Yüzyıl.



Resim 26: "Odin Tasviri", 10. Yüzyıl.

### 3.1.1 Tufan ve Kurtarıcı İmgesi

Tufanı ele alacak olursak, monotheist dini anlatılarda öne çıkan ve kutsal kitaplarda yer alan bu mit, insanlığın kalbinin kararması ve yozlaşmasıyla beraber tanrının gazabına uğramasından bahseder. Dünyayı dev bir sel felaketi almış, yalnızca Nuh peygamber ve onunla birlikte gemisine gidenler kurtulmuştur.

Daha önce de belirttiğim gibi, tufan miti ve bu kurtarıcı imgesi veya bu anlatılar gerçek midir, bu başka bir sorudur. Ancak bilinen bir şey varsa bu anlatının daha önceki medeniyetlerde de vücut bulduğudur. Bu kurtarıcı imgesi, kutsal kitaplardaki yerini almasından binlerce yıl evvelinde farklı medeniyetlerde karşımıza çıkar. Sümer mitolojisinde "Ziusudra" veya Akad'ça ismiyle "Atrahasis" olarak geçer, Çin'de "Yu", Hindistan'da "Mani" olarak ufak farklılıklarıyla tarih sahnesinde yerini alır. Farklı mekanlar, aynı hikaye, farklı suratlar, aynı olay örgüsü ve görseller, anlatılar.

Antik Mezopotamya anlatılarına dayanan efsanede Tanrı Enki tarafından uyarılan Atrahasis, Enlil dünyayı yok etmeden önce çelikten bir gemi yapmalı ve insanları kurtarmalıdır. Tanrılar katı ikiye ayrılmıştır. Enki, Enlil'in haberi olmadan insanların kurtulması için mücadele eder.

Atrahasis ve Enki'nin uzun uğraşları sonunda tanrılar katında bir anlaşma yapılır. Anlaşma gereği insanlık bağışlanacak ancak hastalık, ölüm ve iç çekişmeler insan ırkından eksik olmayacaktır. Bizim bildiğimiz Nuh Tufanı hikayesinden ufak farklılıkları olmasına rağmen büyük ölçüde aynı hikayeyi anlatmakta ve verdiği mesajlar bağlamında örtüşmektedir.



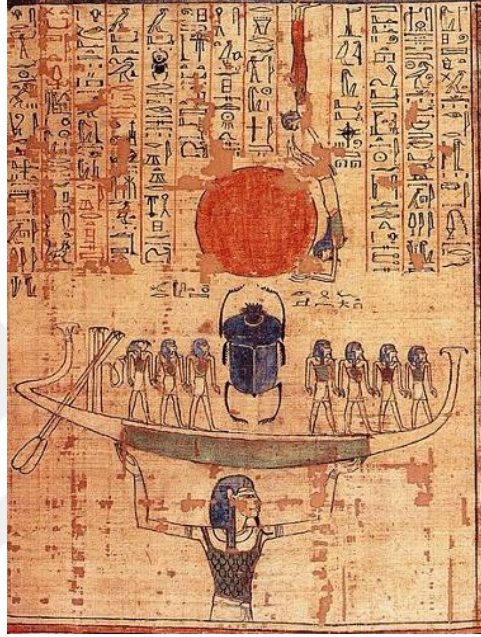
Resim 27: "Sümerlilerin Tufan Tasviri", Kil Tablet, M.Ö. 2500.

Bu mitolojik imgenin değişiminin zaman ve coğrafi koşullardan dolayı olduğunu söylemek yanlış olmaz. Benzer öyküye ve anlatıma dünyanın bir ucunda bulunan Çin'den tutun, Amerika kıtasına kadar uzanan coğrafyada rastlamak mümkündür. İsterseniz gelin bu farklı tasvirler kısaca beraber bakalım.

Antik Mısır'da Tanrı Atum, kendisine isyan eden insanları ortadan kaldırmak için dünyayı kozmik sulara, Nun'a çekeceğini söyler. Atum ise insanların kralı Osiris ile beraber bir su yılanına dönüşerek hayatta kalacaktır. Ne yazık ki bu eski mitin anlatıldığı kaynak zarar gördüğünden hikayenin devamı bilinmez.

Ancak karşılaştırmaya Set ile Horus'un mücadelesi nezdinde bakmamız da mümkün olabilir. Osiris'in Set tarafından kandırılıp parçalara ayrılarak Mısır'ın kırk köşesine atıldığı günlerde

dünyayı Set'in kumları kaplamış ve fırtınalar insanlığa hakim olmuş, Set hüküm sürmüştür. Horus, bir anlamda kahramanın yolcuğunu tamamlayarak babasının öcünü alır ve Mısır'ı Set'in işgalinden, hükmünden özgür kılar, insanlığı kurtarır. Aynı hikayeyi farklı görsel ve yerel imgeler barındıran tasvirlerde görmekteyiz.



Resim 28: "Nun ve Kaos'un Suları", Book of the Dead of Anhai, Papirüs, M.Ö. 1050.



Resim 29: "Kral Tanrı Atum", M.Ö. 200.



Resim 30: "Ayakta Duran Horus", M.Ö. 1400.



Resim 31: "Yu'nun Tufanla Efsanevi Savaşı", 19. Yüzyıl.

Aynı hikaye için, Çin literatüründe farklı anlatımlar bulunmaktadır. Bunlardan bazıları bu tufana ejderhaların sebep olduğunu belirtirken bazıları da bu tufanın ufak çaplı bir ölçekte olduğunu ve sadece Sarı Nehir'de gerçekleştiğini anlatmaktadır. Çin'deki tufan hikayesini okuduğumuz bilgiler, Shuijing veya diğer adıyla "Tarihler Kitabı"ndan gelmektedir. Efsaneye göre 4000 yıl

evvel Yun adında bir kahraman, bu canavar tufanla savaşmış, onu ehlileştirmiş ve Çin'in ilk imparatoru olmuştur.

Hindistan'da Manu olarak karşımıza çıkan aynı karakter, Tanrı Vişnu tarafından uyarılmış ve kendisine büyük bir tekne yapıp sevdiklerini yanına alması telkin edilmiştir. Endonezya adalarındaki bir efsane de dev bir yilandan bahseder, bu dev yılan farklı sebeplerden yorulduğu için dünyayı dev sulara sokup tekrar çıkarmıştır.

Polinezya, Yeni Zelanda, Kuzey Amerika ve Aztekler gibi bütün medeniyetlerde ve coğrafyalarda aynı kurtarıcı, insanlığı koruyan ve bu fantastik dünya ile mücadele eden imgeye rastlarız.

Bu anlatılanların belirli tarihsel gerçekliklere dayansa bile, binlerce yıllık bir aktarıma uğradığını unutmamalıyız. Bu aktarım sanatçılar ve yazarlar vasıtasıyla hayal gücünün derinliklerinden gelen imgelerle değişimlere uğramıştır. İçinde barındırdığı mesajı koruyarak günümüze kadar yerel efsaneler üzerine eklenmiş, yerel ve toplumsal bir sanat algısı oluşturarak resmedilmiş ve süregelmiştir.

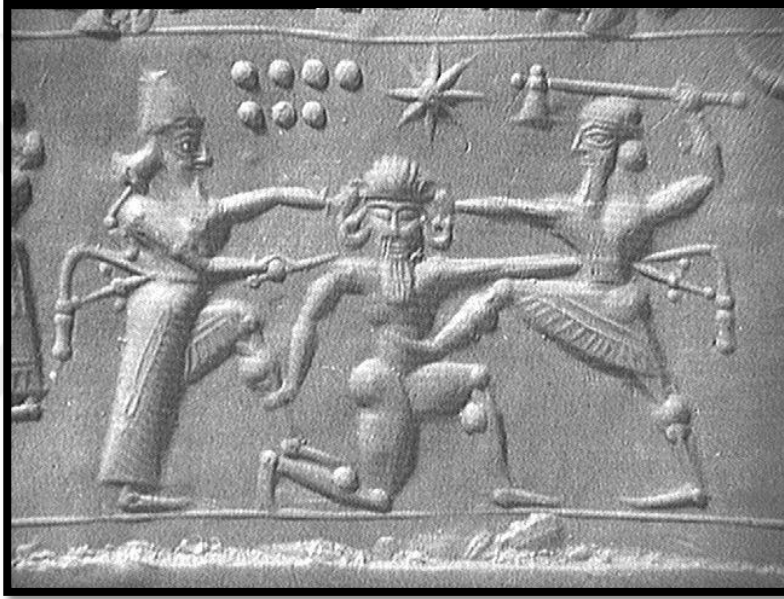
Fantastik imgelerin evrimi ve oluşumu da bu sürekli bitmek bilmeyen mitolojik evrime dayanmaktadır. Uygarlıklar, bizim bu fantastik diye nitelendirdiğimiz mitolojiler ve mitler üzerine kurulmuştur.

Tıpkı ortaçağ Batı medeniyetinin İsa'nın çarmıha gerilerek kefareti ödemesi ve kefaretin lütfünün insana dini törenler aracılığıyla taşınması gibi antik dünyada Gılgamış'ın ölümsüzlüğü aradığı, Vişnu'nun Brahmalarla insanlığı koruduğu, Nuh'un insanlığı yok oluştan kurtardığı, Horus'un babasının intikamını aldığı anlatılar, mitler üzerine kuruluydu (Campbell & Moyers, 2013).

### **3.1.2. Gılgamış**

Yine pek çok kişi için tarihin ilk fantastik imgelerini barındıran Gılgamış'ın öyküsünü ele alalım. Gılgamış, halkına karşı uyguladığı baskı ve zalimliğinden dolayı tanrılar tarafından cezalandırılır. Kendisini yok etmek için tanrılar tarafından görevlendirilen Enkidu isimli bir canlıyla yakın dost,

hatta neredeyse kardeş olurlar. Enkidu, Gilgamiş birlikte göğüs göğse vererek tanrıların seçilmişti Humbaba'ya karşı savaşır ve galip gelirler. Burada belki de okumamız gereken, zıtlıklardan, düşmanlıklardan doğan bir birlikteliktir. Enkidu, Gilgamiş'in içindeki alter egoyu andırır. Sessiz ama cana yakın, yardım sever, çocuksu bir saflıkta can dostu. Benzer bir öyküyü ileride bir çizgi roman kurgusal karakteri olan Superman'i incelerken Clark Kent karakteri olarak göreceğimiz gibi. Birbirine düşman olması için sürülen iki kişinin beraber verdiği mücadele, farklılıkların beraberliği durumudur.



Resim 32: “Gilgamiş ile Enkidu'nun Humbaba ile Mücadelesi”, Tarihi Bilinmiyor.

Tabletlerin bir kısmının kayıp olmasından dolayı Enkidu'nun nasıl öldüğünü bilmiyoruz. Ancak tanrıların Gilgamiş'tan en yakın dostunu koparmak istediğini biliyoruz. Yakın dostu Enkidu'nun ölümüyle yıkılan Gilgamiş aylarca sürececek bir tören hazırlar. Kendi sonunun da Enkidu gibi olmasından korkmaya başlamıştır. Ölümden korkar hale gelmiştir ve tanrılar gibi ölümsüz olmak ister.

Gilgamiş üzüntü ve panik içinde ölümsüzlüğün sırrını aramaya başladığı ve maceraların kendisini Nuh'a eski adıyla Ziusudra'ya kadar ulaştırdığı bir yolculuğa çıkar. Maceraların sonunda denizlerin dibinden ölümsüzlük bitkisine ulaşır.

Ancak uykusundayken yanına sokulan bir yılan, Gilgamesi'in onlarca uğraşla çıkardığı bu kutsal bitkiyi yutar. Benzer bir hikayeyi kutsal kitaplarımızda cennet bahçesinde görmekteyiz.



Resim 33: Anonim Sanatçı, “*Gilgamesi ile Yılan Tasviri*”, Heykel-Rölyef.

Bu hikayelerde insanın doyumsuzluğuna ve sonsuzluğa olan özlemine vurgu yapıldığını görmekteyiz. İnsanoğlunun belki ilk ve en eski arzusu olan sonsuz yaşama olan özlemini okumaktayız. Elinin altında dünya krallığı, sonsuz güç ve hatta tanrıça İřtar'ın aşkına sahip olmasına rağmen daha fazlasını isteyen bir lider figürü görmekteyiz. Gilgamesi karakterine insanoğlunun kibrini, doymak bilmeyen arzularını ve hayata karşı olan tutkusunu yansıtan bir imge gözüyle bakabiliriz.

Gilgamesi'in öyküsüne yakın benzerlikte bir hikayeyi Hindistan coğrafyasındaki Tanrı İndra ve kibrini anlatan bir mitte de görmekteyiz. Efsaneye göre, İndra dünyayı yıkımdan kurtarmış ve bu kahramanlığından dolayı kendi kendine hayran kalmıştır. Öyledir ki tarihin sonuna kadar inşaatı bitmeyecek bir saray, mabet yaptırmak istemiştir.

Ancak İndra'nın doymak bilmeyen isteklerinden bıkip usanan mimarı, İndra'yı ikna etmeleri için diğeri tanrılardan yardım istemiştir. İndra, kendi sarayına mavi küçük bir çocuk formunda gelen tanrı Vishnu tarafından uyarılmıştır.

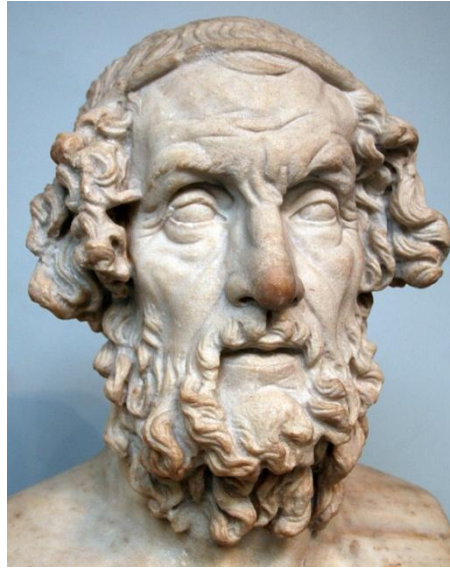


Bu ufak mavi çocuk İndra'yı kendisinin ilk ve tek İndra olmadığı, kendisinden önce binlerce İndra olduğu ve kainatta hiç bir şeyin sonsuz olmadığı, kendisine verilen süreyi makul ve adil bir şekilde geçirmesi gerektiği konusunda uarmıştır. Burada da insanlığın veya doğanın ölümsüzlüğe duyduğu özlemi içeren mesajlar bulmamız mümkündür.

Birbirinden çok farklı gibi görünse de iki efsane içinde de benzer imgeler taşımaktadır. Bu örnekler için başarıların ve hırsın sınırının olmadığını, ölümsüz olmadığımız ve hayatta her şeyin bir süresinin olduğunu, tutkularımıza yenik düşmememiz gerektiğini anımsatan bir anlatıdır diyebiliriz.

### 3.1.3 Homeros

Bir başka önemli figür ise, fantastiğin atası olan eseri ile Homer'in İlyada ve Odysseia'sıdır. Kör olduğu söylenen Homer, tarihçi Heredot'a göre kendisinden dört yüz yıl evvel, yani M.Ö. IX. yy ortalarında yaşamıştır. Homeros belki fantastik edebiyatın ve fantastik algısının ilk temsilcisi olmayabilir. Ancak bilinen tarihte sözlü olarak aktarılan bir geleneği ilk kez yazılı formata dökmüş olan kişidir.



Resim 34: "Homeros'un Büstü", M.Ö. 2. Yüzyıl.

M.Ö. 10. yy'da Anadolu'nun İyon kentlerini gezen ozanlar ve hikaye anlatıcıları, kraliyet saraylarında, kent tiyatrolarında yüzlerce yıl evvel ilk karanlık çağın öncesinde yaşanmış olan kahramanlıkları ve halk öykülerini anlatırlardı. Ünlü Homeros için ise bu bilgileri toplayarak kendi zihninden çağırıldığı imgelerle donatarak bizlere fantastik bir geçmiş sunduğunu söyleyebiliriz.

Bu fantastik imgeleri ve abartıları estetik kaygılarla mı, yoksa kendi medeniyetini onurlandırmak için mi yaptı bilemeyeceğiz. Eserleri kısaca incelediğimizde daha öncede belirttiğim gibi İlyada ve Odysseia birbirinden farklılıklar gösterir. İlyada kitabında Truva kenti kuşatması ve Akhilleus'un öfkesi konu alınırken Odysseia'da Odiseus adında bir kahramanın yaşadığı fantastik serüvenler konu alınmıştır.

Kısacası İlyada'dan Odysseia serüvenine geçiş yaptığımızda toplumsal bir mittin ve imgeden, kişi merkezli, kahraman bazlı bir imgeye, kahramanın yolcuğuna geçiş yapmış oluruz. İlyada her ne kadar bir savaşı konu alsa da burada esas anlatılan savaş, iki medeniyet arasında geçen bir savaş değildir. Buradaki savaş tıpkı Gılgamış öyküsünde olduğu gibi insanın kendisiyle verdiği bir savaştır. Yunan edebiyatının bu ilk yapıtı da barıştan söz etmez ancak insan doğasının zihninde yatan iki dürtüden bahseder; öldürme isteği ve sevme isteği.



Resim 35: "Truva Sinema Filmi", Truva Atı Sahnesinden Bir Kare, 2004.

Yunanlılar Truvalılardan öcünü almak için ülkelerini işgal ederken, Truvalılar da vatan savunması vermektedir. Savaşı kaybetmekte olan Agamemnon ve ordusu, Truvalıların dine olan aşırı bağımlılıklarından faydalanarak ahşap bir at heykeli vasıtasıyla şehre sızar ve Truva'yı yakıp yıkarlar.

Ancak bu sevinçleri fazla uzun sürmez zira öfkesinden deliye dönen Akhilleus topuğundan aldığı bir darbeyle yere yığılır. İlyada efsanesinde hak, her iki yandan fiskesini vurur. Kan, sevinç gözyaşları ile beraberdir. Kısacası İlyada öyküsü için özünde insan hırsının, kendine karşı kazandığı veya kaybettiği bir savaştır diyebiliriz.

Odyssea ise fantastik imgelerin yoğunlukta olduğu, tanrısal yazgıların insanı değişime zorladığı, seçimlerin serüvenleri getirdiği bir olaylar zinciri halinde sürüp giden bir öyküdür. Tanrılar Truva'daki katliamdan dolayı Mykenlileri (Antik Yunan) cezalandırmıştır. Büyük bir fırtına bütün orduyu yutar ve geriye sadece Odysseus ile birkaç adamı kalır. Serüven boyunca Odysseus tek gözlü devlerin diyarından büyücülere, sirenlerden Calypsolara dek daha pek çok fantastik varlıkla mücadele verir. Hikayenin sonunda Odysseus hasret duyduğu eşine ve oğluna kavuşur, eşine talip olan rakiplerini cansız yere serer.



Resim 36: Arnold Böcklin, "Odysseus and Polyphemus", 1896.

İlyada'da kibrine yenik düşen insanlık, Odiseus'la beraber insanlığını korumayı tercih edecek ve tanrılar tarafından kendisine bahşedilen ölümsüzlüğü aşkı uğruna geri tepecektir. Bu fantastik öykünün, onu okuyan bütün insanlara güçlü bir ders verdiği kesindir.

Homeros'un gerçekten yaşayıp yaşamadığı halen bir tartışma konusudur. Ancak antik çağlarda Yunanistan'da bayramlarda onun eserlerinin çocuklara okutulduğu ve anlatıldığı bir gerçektir. Homer'in eserleri dünya tarihini derinden etkilemiş ve günümüze kadar gelen Batı medeniyetin de sinemadan çizgi romana, edebiyattan oyunlara pek çok farklı dalın temelini oluşturmuş, mitolojik ve fantastik imgeleri ateşlemiş veya onlara yol göstericisi olmuştur.



Resim 37: "Truva Sinema Filmi", Hektor ile Aşilin Mücadelesini Anlatan Sahneden Bir Kare, 2004.

### 3.2. Antik Piktogramlar

"Düşünme imgeleri gerektirir, imgeler de düşünce içerir. Bu yüzden görsel sanatlar, görsel düşünmenin yuvasıdır."(Arnheim, 2007: 287). Peki bu zaman içinde değişime uğrayan fantastik imgeler insanların akıllarında nasıl bir düşünce değişimini tetikler?

En basit açıdan bakacak olursak on sene evvel moda olan, trend olan eşyalar, konular, bugünün tozlu raflarında kaybolmaktadır. Peki ya binlerce yıl önce hayatın parçası olan bu fantastik imgeler bugün bizlerin hayatlarında nasıl yer almaktalar?

Daha önceki konularda da belirttiğim gibi, insanlığın belirli imgeleri zaman içinde değişime uğramış ve modern kültürün fantastik dünyasına aktarılmıştır. Yine bir başka konu olan antik dünyadan günümüze gelen bazı semboller halen gündelik hayatın bir parçası olarak farklı anlamlar barındırarak yaşamaktadır. Bu semboller dizesine ve semboller üzerinden anlamlandırmaya, zihinsel okumaya kısaca piktogramlar dememiz de mümkün.

Antik piktogramlar Mısır tapınaklarında, Yunan panteonlarını ve saraylarını süslerken günümüzde farklı anlamlar ve sembollerle halen kullanılmaktadır. Piktografi günlük yaşamlarımızda sürekli olarak karşılaştığımız ancak pek bilinmeyen bir kavramdır. Trafik ışıklarından kullandığımız televizyon kumandalarına, tuvalet sembollerinden internet emojilerine kadar pek çok farklı alanda hakim bir konudur. Kısaca özetlemek gerekirse sembollerin insan zihninde oluşturduğu resimler, anlamlar, imgelerdir. Geçmişten günümüze dek asırlar boyunca bu semboller ve işaretler belirli anlamlar barındırmış ve toplumlara görsel anlatılar olarak rehberlik etmiştir.

Piktogramlar bugün halen dünyanın çeşitli coğrafyalarında kullanılmaktadır. Afrika, Okyanusya ve bazı Amerikan yerlileri tarafından bir iletişim sistemi olarak süregelmektedir. Zaman içinde farklı toplumlar arasında ortak bir dil geliştirmek amacıyla bu grafiksel anlatımlar, diğer bir deyişle piktogramlar modern dünyada yerini almış ve çoğalmıştır. Piktogram ve piktografi isimleri köken olarak pict(us) yani resim anlamına gelmektedir. Gram ve graph formları, "anlamı", çizilen ve yazılan olarak değiştirmektedir.

Kayalara işlenen resimlerden Peru'nun Nazca çizgilerine dek devam eden bu dil, bugün farklı bir formatla yine karşımızdadır. Görsel ifadeleri evrensel bir boyutta temsil etmeyi hedefleyen bu haberleşme dili günümüzde bilgisayarımız ve elektronik sistemlerde kullanılan emojiler ve semboller olarak karşımıza çıkar. Binlerce yıllık antik diller olan hiyeroglifler, taş yazıtlar ve daha pek çoğu bu haberleşme sisteminin bir parçasıdır. Modern dünyamızda ise pek çok organizasyonun ve topluluğun ortak bir dili olarak yine kullanılmaktadır. Grafikselleşen dili ve kısmen gerçekçi olarak tabir edebileceğimiz stili nedeniyle evrensel bir dili teşkil eder.

Renk, anlatı, ifade açısından tehlikeyi, sevgiyi, yönleri ve daha pek çok farklı anlamı görselleştiren sembollerin ortaya çıkışına yol açmıştır. Mobil telefonlardan tutun bilgisayar programlarındaki haberleşme sistemlerine dek pek çok alanda sözcüklerle anlatılacak olan bilgileri basit, hızlı ve pratik semboller vasıtasıyla anlatma imkanı sağlamaktadır. Bugün belki de en yaygın kullanılanları, yanıcı, radyoaktif ve zehirli gibi anlamlar barındıran ve tehlikeyi betimleyen piktogramlardır. Herhangi bir dil eğitiminiz olmasa dahi, bu sembollerin içerdiği renk ve grafiksel üslubu bakımından bizde o obje, bölge veya uygulandığı alan ile ilgili negatif bir etki uyandıracak ve kişiyi o bölgeden uzak durması konusunda zihninin içinde uyaracaktır. İşte bütün bu binlerce yıllık aktarımın ve insan medeniyetinin yarattığı anlamlar bugün bizlere bu ortak sembolik dili sunar. Peki ya mitolojik ve fantastik anlatılar, imgeler için de bunları söylememiz mümkün olamaz mı?

Mitolojik anlatılar içeren ve geçmişten gelen fantastik illüstrasyonlar ve sembollerde günümüzde çok yaygın bir şekil de kullanılmaktadır. Tıpkı tarihin ilk piktogramları gibi fantastik varlıklar, tanrılar, kahramanlar da bugün günümüz dünyasında toplumunda söz sahibidir. İnsanlığın bu antik kahramanları, kurtarıcıları da günümüzde anlamsal ve görsel bir değişime uğramış olamaz mı? Bugün insanların gözündeki Zeus ve Thor imgeleri binlerce yıl evvelki görsel sanrıyla ne denli değişir? Piktogramların evrensel siber bir dile evriliyor olması gibi bugününün Star Wars, Games Of Thrones, World Of Warcraft gibi fantastik evrenleri de genç nesillerde ortak bir dil oluşturmaktadır. Kısacası günümüz fantastik imgeleri için, piktogramlar benzeri ortak bir düzlem ve sanal bir dünya inşa ediliyor diyebiliriz. Bu dünyanın ne denli eğitici ve öğretici, ne denli zararları olduğu ise başka bir sorunsaldır.



Resim 38: "Harry Potter Sinema Filmi: Order Of The Phoenix", Film Posterinden Yeniden kadrajlama, 2007.



Resim 40: "Merlin ile Keşif", Fransız Şairi Robert de Boron'nun Merlin Kitabından Bir Sayfa, 13. Yüzyıl.



Resim 39: "Piktogram Örneği", Stok Görsellerden Yeniden Kadrajlama.



Resim 41: "Mısır hiyeroglif Örneği", Stok Görsellerden Yeniden Kadrajlama.

## 4. RESİM SANATINDA FANTASTİK İMGE KULLANIMI

Daha öncede belirttiğim gibi fantastik illüstratif anlatımın orijininde dinsel ve mitolojik anlatılar her zaman bir sıçrama tahtası olmuş görünüyor. Antik dünyanın imgelerinden çıkıp Avrupa'nın Batı medeniyetine katılan Şeytanlar, Melekler, Cinler, Tanrılar, yerel halk masalları ve kahramanları gibi daha pek imge bu fantastik merkezden gelmektedir. Avrupa sanatındaki fantastik birikimi oluşturan mitolojik merkezi konu alan eserleri Hristiyanlık döneminin resimlerinde olduğu gibi Roma ve Yunan fresklerinde aynı şekilde görmekteyiz. Bu fantastik imgelerin coğrafyaların değişmesiyle nasıl farklılıklara uğradığından bahsetmiştik. İşte yine günümüz fantastik akımını, imgelerini oluşturan figürler, büyüleyici atmosferler ve farklı çizgiler için bu ara sürecin ürünleri olduğunu söyleyebiliriz. Bu mitolojik ve fantastik varlıkları da günümüz modern dünyasına yorumlayarak bizlere ulaştıran yakın dönemimizin sanatçıları ve öncüleri bulunmaktadır. Joseph Campbell kitaplarında günümüz sanatçılarını, geçmişin mitlerini günümüz kuşaklarına taşıyan modern şamanlar, liderler, süper kahramanlar olarak tanımlamıştır. Bu aktarımları yapan, fantastik öykülere ve antik imgelere yeni yorumlar getiren dönemin sanatçıları yaşadığı dünyadan ne denli etkilenmiştir? Bu aktarımlar kimi zaman gerçeklerin verdiği şok edici travmaları örtbas etmek için sanal boyutlar yaratırken kimi zaman ise insanlığın mitolojik geçmişinden gelen öğretileri çağa göre yenileyerek yaratıldığı dönemin etkilerini de barındıran fantastik imgeler aracılığıyla sunulmuştur.

### 4.1 Hieronymus Bosch

Bütün bu sürecin ve eserlerin arasında sayısız çalışma ve eser bulunmaktadır ancak dönüm noktası olarak sayabileceğimiz bir kaç sanatçı ve dönemden bahsedeceğim. Şahsen bu kişilerin başında Hollandalı ressam Hieronymus Bosch'un gelmekte olduğunu düşünmekteyim. Hieronymus Bosch'un eserlerinin, yaşadığı dönemin otoriteleri tarafından fantastik sanat olarak anılmadığını tahmin edebiliriz. Yüzlerce yıl sonrasında günümüzden o döneme baktığımızda doğal olarak net bir bilginiz olmamakla birlikte, Bosch'un kısmen kendi çağdaşlarına oranla çok farklı işleri olduğunu söylememiz mümkün. Fantastik sanatın, illüstrasyonların ilk ustası olarak



bildiğimiz Bosch'un, dönemine oranla son derece farklı, rahatsızlık verici derecede garip, günümüzce fantastik olarak yorumlayabileceğimiz resimleri bulunur.

Sanatçıların yaşadığı travmatik olayların, imgelemi de etkilediğinden bahsetmiştik. Bosch için de bu durum büyük oranla geçerlidir. Kara vebanın pençesinde çırpınan Avrupa hastalıktan kırılıyor ve 500 milyon olarak tahmin edilen insan nüfusunun 100 milyonu, pireler ve fareler ile yayılan bu ciddi hastalığın kurbanı oluyordu. Bosch'un yaşadığı dönemin karanlığı ve insan hayatının ucuzluğu Bocaccio'nun yazdığı Decameron eserine de yansımıştır.

Kazılan çukurlara atılan sayısız insan bedeni, hastalığın önlenmesi için yakılan cesetler, hastalığı önleyeceğine inanan din adamları tarafından takılan maskeler, dönemin halkında yaşam, çıkar peşinde koşan din adamları gibi imgeler dönemin sanatçılarının hayal dünyalarında derin etkiler bırakmıştır diyebiliriz. Yine aynı dönem çeşitli edebiyatçılar tarafından hayattan zevk almak, an'ı yaşamak ve yarını düşünmemek gibi akımların çıktığı ve kilisenin sertliğinin, baskısının sorgulandığı bir dönemdir.

M.S. 1450 civarında yaşadığı tahmin edilen sanatçı hakkında çok az şey bilinmektedir. İsmi hakkında bile bir kesinlik olmadığı söylenir. Jeroen van Aeken olarak doğup ileriki dönemlerde, doğduğu yerin ismini alarak Bosch olarak anıldığı tahmin edilmektedir. Aslında Bosch'un eserleri için ortaçağ halklarının masallarında ve efsanelerinde, fantastik imgelerinde barınan farklı korku dolu varlıkları ve olayları yine kendi iç dünyasından yansıttığı fantastik bir evrende tasvir ettiğini söylememiz yanlış olmaz.

"Dünyevi Zevkler Bahçesi" isimli çalışması aslında belki de Bosch'un en ünlü fantastik çalışmalarından biridir. Cennet bahçesini farklı bir şekilde yorumlayan bu çalışma Adem, Havva, kanatlı atları ve dev meyveleri ile kristalden kubbeleri betimlemektedir. Resmettiği kalabalık kompozisyon ve figürler güzellik ve mutluluk saçtığı kadar bir o kadar da ürperti ve gariplik içermektedir.

Bosch'un çalışmalarına büyük hayranlık besleyen İspanya kralı II. Philip'in ölüm döşeğindeyken yatağının başına Bosch'un bu çalışmasını astırdığı söylenir. Bugün Madrid'deki ulusal müze Bosch'un pek çok eserini barındırmaktadır.



Resim 42: Hieronymus Bosch, "Dünyevi Zevkler Bahçesi", 1503-1515.

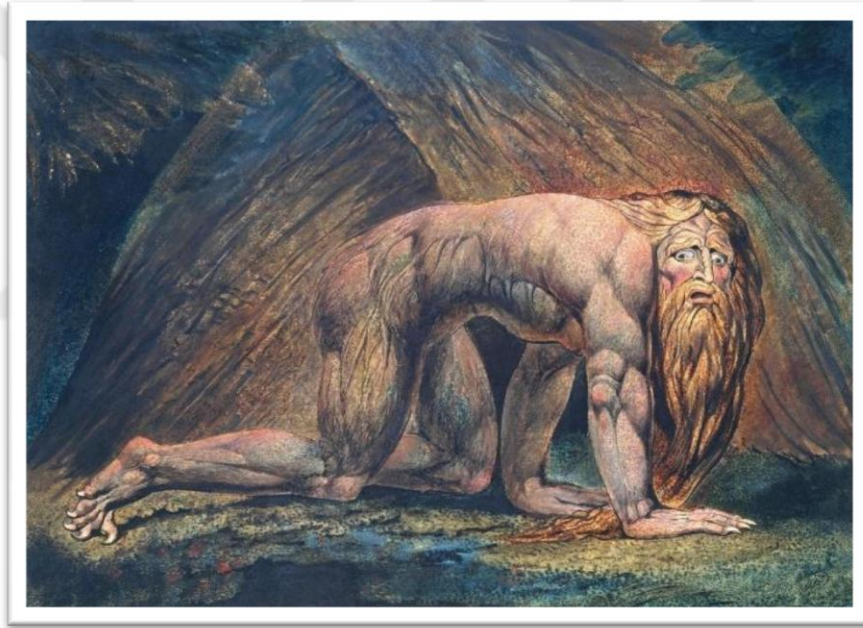
## 4.2 William Blake

İki boyutlu fantastik akımın ilk öncülerinden sayabileceğimiz bir diğer usta ise William Blake'dir. Şair ve ressam olan Blake'in işleri için bilim kurgu ve fantastik içeren çalışmaları dememiz mümkün. Yaşadığı dar görüşlü ve kanlı dönemin içindeki bu zeki adamın fantastik dünyaları işleyişi ve resmetmesi bu akımın dönüm noktalarından biri olarak tarihe geçmektedir. Artistik açıdan Dürer, Michelangelo ve Raphael gibi ressamlardan etkilenen Blake'in iç dünyası döneminin aydınlanma çağının kanlı ihtilallerinin getirdiği düzenlilik ve nedensellik öğretilerinin baskıları içinde sıkışmıştır. Fransız İhtilali'nin ve ardından gelen kanlı sürecin yaşandığı dönemler Blake'in en yaratıcı olduğu yıllardır. Thomas Paine ile olan dostluğu'nun ona çok şey kattığı söylenir. Aynı yıllar Beethoven gibi sanatçıların da yükseldiği dönemdir.

William Blake yaşamı boyunca zorluklar çekmiş, özgürlükçü bir sanatçıydı. Ancak ne kadar çabalamış olsa da kendi döneminin kalıplaştırıcı, baskıcı ve hayalperestliği aşağılayıcı bir tavır takınan sosyetesinde, neredeyse çılgın ve kafayı yemiş olarak anıldı. Blake aydınlanma çağının temellerindeki sorun olarak gördüğü, düş gücünün sınırlanmasını ve hayalperestliğin gerçiklik olarak algılanmasını eleştirdi ve bu algıya karşıt bir savaş başlattı.

Şiirlerinde ve resimlerinde daimi olarak hayal gücünü ve bireylerin düşünce özgürlüğünü savunan temaları işledi. Blake'in dönemin sistemine karşı verdiği bu mücadele, kendi sanatını ve resim tekniğini de ele geçiren bir süreç aldı. Bu süreçte çalışmaları daha organik ve kalın bir forma dönüştü.

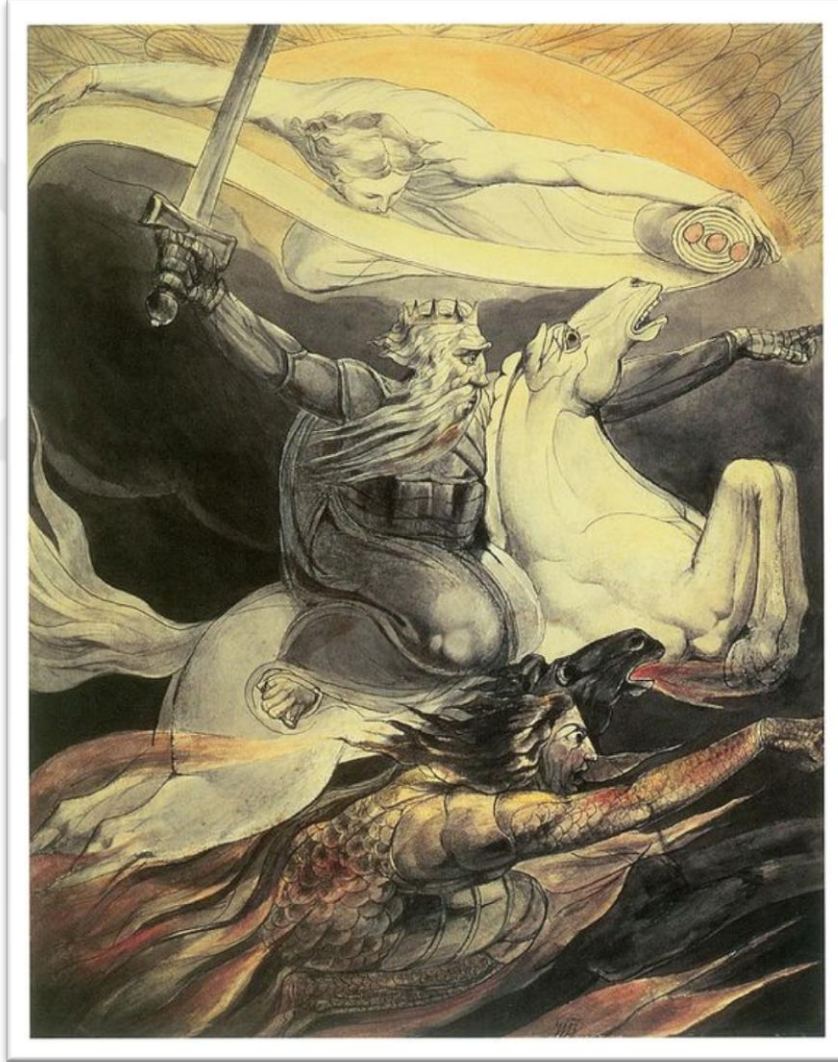
Kitaplarını kendi resmetmiş ve dönemin yağlı boya yerine daha organik kendine mahsus bir karışım yaratmıştır. Kalın vurgularla betimlediği, zihninin derinliklerinden çıkardığı bu fantastik imgeler, yaşadığı kanlı organik dünyayı anlattığı gibi bu dünyanın temelinde yatan sistemin beynini, karanlık güçlerini de betimlemektedir.



Resim 43: William Blake, "Nebukanedzar", 1795.

Tanrı ve mitolojiye ait farklı ilginç bakış açıları bulunan Blake, çalışmalarında tanrı olarak tasvir edebileceğimiz Urizen isimli bir varlığı kullanır. Bu varlık önceleri güçlü ve koruyucu bir varlıkken, zamanla insanlığın özgür iradesini köleleştirmek isteyen bir varlık olarak da betimlemiştir. Blake'in ileriki işlerinde Urizen isimli bu varlık iyice şeytanlaştırılmış ve bu figürün dönemin Fransız İhtilali ile Napolyon'un dönüştüğü kanlı ve totaliter figürü temsil ettiği söylenir. Blake için İsa kendi iç benliğinin vazgeçilmez bir parçası ve insan ruhunun özgürlükçü yanını temsil etmekteydi.

Hz. İsa'ya bakış açısı ise onun kurtarıcı bir güç ve özgür düşünceyi, hayal gücünü temsil eden bir varlık oluşuydu. Kitaplarındaki resimlerde Blake, Amerika ve Avrupa gibi kıtaları zincirler içinde resmetmiş, insanların tiransal yönetimlerden kurtulmayı bekleyen ve hayal gücüne hasret kalmış olan toplumlar olarak betimlemiştir. İsa figürü ise devrimci bir figür ve hayal gücünü geri getirecek olan devrimci kurtarıcıdır. Değişimi getirecek olan, geçmişten gelen bir kahraman imgesidir.



Resim 44: William Blake, "Death On Pale Horse", 1800.

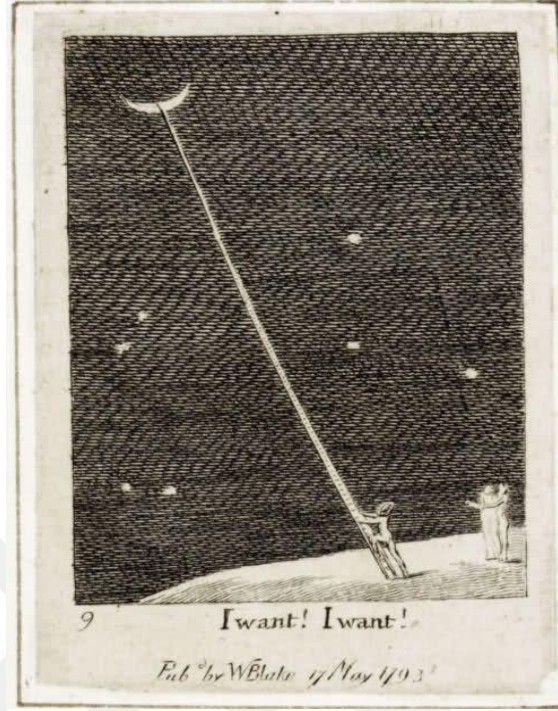
Romantik çağ pek çok sanatçı ve yazarı içermesine rağmen, Blake kesinlikle kendi döneminin geri adım atmayan bir idealistiydi. Yaşadığı dönemin baskı ve sınırlandırıcılığında acılarını ve düşüncelerini hikayelerine ve çalışmalarına yansıtmış, günümüz fantastik sanatının önemli isimlerine ışık tutmuştur.

Blake'in ruhunu 20. yüzyılda, Frank Frazetta gibi büyük ressamların, sanatçıların masküler figürlerinde, çalışmalarında görmemiz, Barry Windsor Smith'in güçlü illüstrasyonlarında izlememiz, Jim Starlin gibi daha pek çok çizgi roman sanatçısının işlerinde görmemiz mümkündür.

İşte günümüzün Conan serilerine kadar gelen ve karanlık fantastik sanatın oluşumunda büyük etkisi ve gücü olan bu tarz ve stil, cebindeki son parasını fırçalarına harcayıp "Dante'nin Cehennemi" serisini tamamlayan William Blake'in emeğidir.



Resim 45: William Blake, "Dante's Inferno", 1824-1827.



Resim 46: William Blake, "I want! I want!" Plate 9, For the Sexes: The Gates of Paradise, 1793.

### 4.3 Gustave Dore

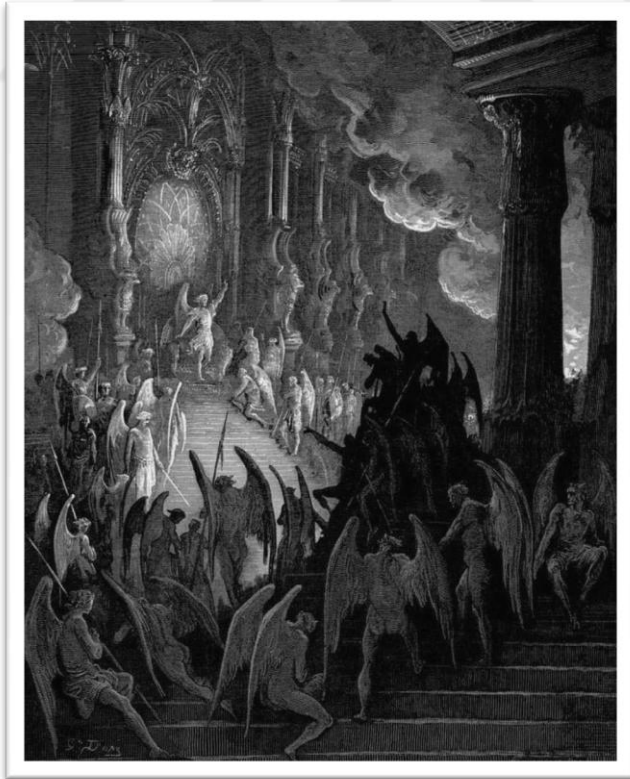
Fantastik imgelerin modern dünyamıza yolculuğundaki değişimi ve aktarımı konusunda yine bir diğer mihenk taşı sayabileceğimiz eserler Gustave Dore'un "Paradise Lost" ve benzeri çalışmalarıdır. Bu çalışmalar için fantastik ve mitolojik sanatında günümüz dönüm noktalarındandır diyebiliriz. Bu çalışma Batı illüstrasyon sanatında fantastik akıma ve ileride değineceğimiz çizgi roman sanatına da kapıyı açan, katkıda bulunan eserlerden biri olduğunu düşünülebilir.

1832-1883 yılları arasında yaşamış olan bu usta sanatçı 19.yy'ın en başarılı kitap kapağı sanatçılarından ve illüstratörlerinden biri olarak bilinir. Uluslararası boyutlarda tanınan bir heykeltıraş ve ressam olduğunu da unutmamak gerekir. 1865'de basılan ve kendisinin resmettiği İncil'in dönemin en başarılı kitabı olduğu söylenir. Mark Twain'in söylemine göre Dore'un çalışmaları çok geniş bir yelpazeyi kapsayan bir etki bırakmıştı. Cecil B. Demille'nin filmlerinden Edward Gorey gibi sanatçıların illüstrasyonlarına dek izleri sürülebilir. Gustave Dore'un

alıřmalarını gnmz izgi romanlarının grafik romanlarının temellerini oluřturan izgilerde, tonlarda grmemiz, okumamız da mmkndr.



Resim 47: Gustave Dore, *“Death On A Pale Horse”*, 1865.



Resim 48: Gustave Dore, *“Satan in Council”*, 1866.

Ancak Batı kültürü, fantastiği uzun süre benimsememiş ve önemsememiştir. Gerek Dore'un gerekse Blake'in yaşadığı dönemlerde fantastik çalışmaların garip olarak nitelendirildiğini söylememiz yanlış kaçmaz. Bütün bu dışlayıcı tutumlar, baskının bulunması ve gazete, dergilerin yaygınlaşmasıyla değişime uğrar. Fantastik imgelerin üretimi ve yaygınlaşması edebiyatın da geniş kitlelere ulaşması ile beraber sağlanmıştır diyebiliriz.

## **5. 20. YÜZYILDA FANTASTİK İMGE**

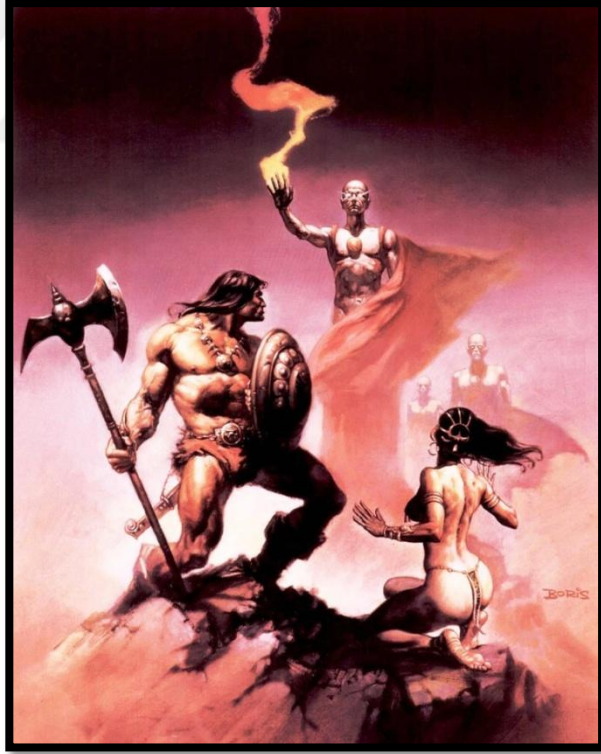
Serigrafi baskının ortaya çıkışına kadar, bu tip resimli çalışmalar yüksek bütçeler içerdiğinden, ciddi anlamda bir baskı sayısı söz konusu olmamıştır. Ancak 19.yy. ile beraber gazete ve kitapların okuyuculara yazılarını, hikayelerini illüstrasyonlarla, resimlerle destekleyerek sunduğunu görmekteyiz. 20.yy.da ise bu fantastik imgelerin, çizgi roman öyküleri ve illüstrasyonlar olarak karşımızda belirdiğini görürüz. Her ne kadar bu fantastik imgeler, antik dünyalarımızın köklerinde barınıyor olsa da, bu imgeler için günümüz dünyasına yolculuğunda tinsel özelliklerini yitirmiş ve görsel değişimlere uğramış olduğunu söyleyebiliriz. Bu değişime daha önce piktogramlarda değinmiştik. Tamamen sorumlu olmasalar dahi, bu imgelerin aktarımı hususu Bosch, Dore ve Blake gibi sanatçılar vasıtasıyla yaşanmış olduğu da yadsınamaz bir gerçektir. Dolayısıyla fantastik imgeler, ele alındığı çağın getirdiği gerçekliklere göre tekrar değişimlere uğramıştır diyebiliriz. Fantastik imgenin coğrafi koşullara göre giydiği maskeden bahsetmiştik, benzer bir ilişkinin zaman kavramı için de söz konusu olduğunu görmekteyiz.

### **5.1 Fantastik Evrenler**

Usta çizerlerin kalemleri, anlatımları, renk, çizgi, ton ve atmosfer tercihleri fantastik imgelerin yakın dönemini de etkilemiş ve şekillendirmiştir. Modern fantastik akımın ve imgelerin oluşumunda bu illüstratörler bedeni oluşturmuştur. Ancak bu ressamlar yarattıkları ile bedeni oluşturmuş olsa dahi bu akımlara ruhu veren Robert E. Howard (Conan'ın yazarı) ve J.R.R. Tolkien (Yüzüklerin Efendisi'nin yazarı) ve benzeri güçlü kalemlerdir.



Bu iki eser de fantastik akımdan beslenen sanatçıları nesiller boyunca etkilemiş ve bir ilham kaynağı oluşturmuş eserlerdir. Okuyucularına kurgusal evrenlerinde, fantastik imgelerin barınabileceği bir gizli sığınak ve fantastik kütüphane imkanı sunmuştur. Bu çalışmalarla artık dünyadan dışlanan bu fantastik imgelere kapılarını açan ütopyik şatolar, coğrafyalar ve evrenler dönemi başlamıştır diyebiliriz. Özellikle "Barbar Conan" hikayeleri, akıbetinde pek çok sanatçıyı etkisi altına almış ve ardından gelen fantastik hikayeleri de etkilemiştir. Elinde tuttuğu kalın kılıcı, iri masküler yapısı ile ayaklarına kapanıp kendisine aşk için yalvaran köle görünümlü kadın imgeleriyle günümüzdeki modern fantastik algıyı güçlü bir şekilde etki altında bırakan bir erkek hegemonyası yaratmıştır. Bugün halen yazılıp çizilen çalışmalarda, çizgi romanlarda, hikayelerde ve dijital oyunların fantastik evrenlerinde bu erkek merkezli kanunların varlığını görmekteyiz.



Resim 49: Boris Vallejo, "Savage Sword Of Conan": Sayı 1, Arka Kapak Resmi, 1974-1976.

### 5.1.1 Orta Dünya

Yine bir başka dönüm noktası olarak kabul edeceğimiz çalışma "Yüzüklerin Efendisi" serisidir. Uzun yıllar boyunca çalışmalarını yürüten ve "Orta Dünya" isimli fantastik evrenini hazırlayan Tolkien'in, bu evreni görselleştirmek ve yaşatmak, anlatmak için kullandığı kendi resimleri, çizimleri bulunmaktadır. "Yüzüklerin Efendisi" üçlemesi de fantastik evreni adeta bir çağlayan edasıyla günümüzdeki amatör ve profesyonel fantastik ekolleri etkilemekte ve fantastik imgeleri şekillendirmektedir. Orta Dünya olarak tanımladığı fantastik dünyanın içinden çıkıp gelen Elfler, Orklar, Cüceler ve daha pek çok nice fantastik imgeler günümüzde çok geniş bir kitle tarafından yaygınca kullanılmakta, bunlardan yararlanılmaktadır. Fantastik dünyaları betimleyen bu resimler, çalışmalar, imgeleri ile modern dönemlerde çok popüler bir akım olarak devam etmektedir. Fantastik; korkularımızı, arzularımızı ve hayallerimizi resmedebileceğimiz bazen karanlık bazen ise huzurlu ve aydınlık hayali, masalımsı mekanlar yaratma imkanı sunmuştur. Yüzüklerin Efendisi ile beraber toplumumuza güçlü bir giriş yapan bu imgelerin arasında belki de en dikkat çeken ejderha figürleridir. İnsanlık tarihi boyunca mitlerde masallarda ve pek çok literatürde yer eden ejderhalar, yakın dönemimizde de çok yaygın bir şekilde sinemadan çizgi filmlere dek kullanılmakta ve anlatılmaktadır. Sanatçılar ve yazarlar hayal edip yarattıkları bu fantastik evrenlerde pek çok kez bu dev güçlü canlıları resmetmiş ve betimlemiştir. Bu ejderhalar bazen kahramanı koruyan bazen ise kahramanın yüzleşmesi gereken bir eşiktir.

Joseph Campbell'in "Kahramanın Yolculuğu" kitabında belirttiği gibi, ejderha ile kahramanın yüzleşmesinden kahraman değişime uğrayarak ve tekrar doğarak çıkacaktır. Ejderhayı yenmek, tekrar doğumu ve değişimi getirmektedir. Sıradan bireyler olarak bizlerin de hayatlarında sıradan korkularımızı oluşturan ejderhalar ve balroglar bulunmaktadır. Bu canavarlar hayatlarımızda, işlerimizde, bizlere korku salan ve zincirleyen, gündelik yaşamımıza iş hayatımıza hatta sosyal yaşamlarımıza ait korkulardır. Kahramanlar olarak yüzleşmemiz gereken ejderha imgelerinin altında yatan anlam ve mesajlar aslında budur (Campbell & Moyers, 2013).



Resim 50: J.R.R.Tolkien, “*Smaug ile Sohbet*”, Hobbit Romanı: Smaug'un Mağarası Tasviri, Tolkien'in Kendi Çizimi.

Yüzüklerin efendisinde Balrog ile derin karanlığa düşen Gandalf'ın tekrar doğuşu buna iyi bir örnektir. Ejderha imgesi gibi bu kahramanın yeniden doğuşu da hayatın her evresi için geçerlidir diyebiliriz. Ejderha imgesi de içinde barındırdığı anlamlar ve tinsel öğeler bakımından zaman içinde değişimlere uğramış ve mitolojik hikayelerden günümüze, bir değişim serüvenine çıkmıştır.

Dolayısı ile ejderhalar gerek coğrafi açıdan gerekse zamanla oluşan bir güncel beğeni, moda etkisi ile farklı dönemlerin güç ve korku duyulan, saygı duyulan fantastik birer imgesi ve sürekli olarak gündelik hayatlarımızın içinde olmuştur.

## 5.2 Fantastik Temalı Dergilerin Yükselişi

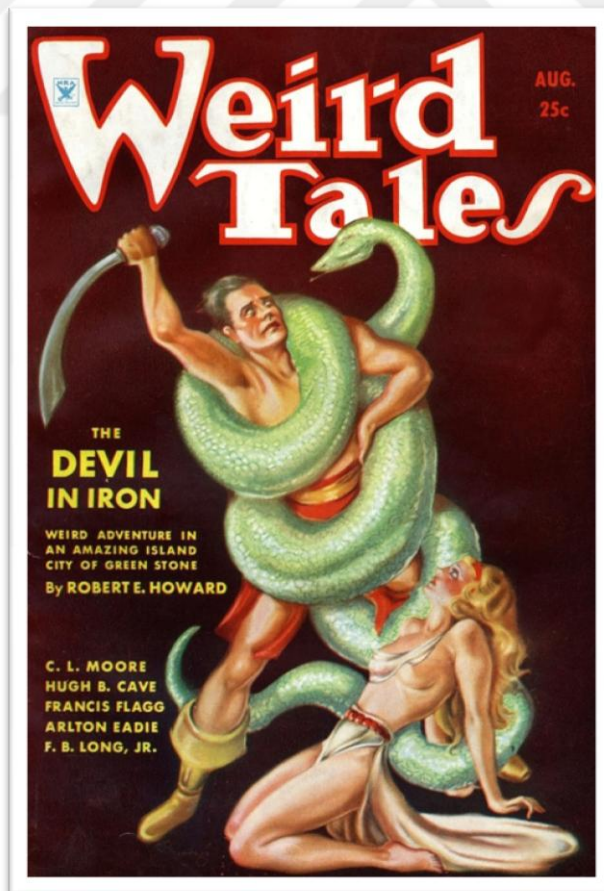
1923 de "Wierd Tales" isimli ilk fantastik kurgu dergisi ortaya çıkmıştır. "Sword and Sorcery" gibi ucuz seri basımlarda bu ekolü takip eder. "Pulp" olarak adlandırılan ucuz seri basım dergiler, bu dönemlerde çok yaygınlaşmaktaydı. Bu dergiler Amerika Birleşik Devletleri ile İngiltere gibi coğrafyalarda geniş kitlelere ulaşmaktaydı. Yine bu tarz dergiler ve yayınlar, bilim kurgu ekolünün de yükselişini sağlamış, zaman içinde bilim kurgu, fantastik olarak bilinen ekollerin geniş kitlelerce kabullenilmesine yol açmıştır.

H.P. Lovecraft gibi döneminin ünlü yazarları bu tarz dergilerde eserlerini yayınlamış ve nesiller boyu insanları etkileyen hikayeler yazmışlardır. Sword and Sorcery dergisi ilk sayılarında bünyesine katılan Robert E. Howard gibi yaratıcıların da sayesinde büyük bir üne ulaşmıştır. Benzer dönemlerde çizgiroman endüstrisi de büyük bir atağa geçmiş ve süper kahramanlar genç nesillerin hayal dünyalarını ve arzularını kamçılayan, şekillendiren idollere dönüşmüştür. Çizgi roman formatında okuyucularını etkileyen Conan serisi de, hem görsel açıdan hem de hikaye bazında dönemin kuşağının zihinlerinde güçlü imgeleriyle yer açmıştır. Ancak çizgi romanlardaki imgelere daha sonra değineceğimizden ve nispeten geniş bir alan olduğundan şimdilik yakın dönemde hayat bulan fantastik yapıtları konu almaktayım.

Nuh tufanı ve Atlantis'in batışınının öncesinin dünyasını konu alan Barbar Conan hikayeleri büyük başarılarla imza atmış ve akıbetinde kılıç ile büyü janrasında büyük izler bırakmıştır. Hatta pek çok araştırmacıya göre Tolkien'in fantastik yapıtlarının ardından, Conan çizgi romanları ve hikayeleri de dönemin en çok okunan ve takip edilen fantastik serisi olmuştur. Yine 1938'lerde çıkan T.H. White'ın yarattığı "The Sword in the Stone" isimli çalışma da fantastik çizgi romanda büyük ve güçlü bir yer edinmiştir.



Resim 51: John Ushler-Frank Reilly, "Walt Disney Sword in the Stone", Çizgi Romandan Alıntı, 1963.



Resim 52 : Margaret Brundage, "Wierd Tales Dergi Kapağı: The Devil in Iron(Conan)", 1934.

1950'lerden 1970'lere doğru ilerleyen süreçte fantastik janra yaratıcıları, yüksek baskı sayısına ulaşan ucuz dergilerde boy göstermekteydiler. Belirli bir ustalığa ulaştıktan sonra bu sanatçı kadro kısa hikaye yazarlığından ve çizerliğinde uzun hikayelere ve fantastik roman yazarlığına, epik hikayelere yönelmişlerdi. Bu noktada bahsettiğim fantastik ve bilim kurgu yapımcılarının geçmişten gelen imgeleri tekrar biçimlendirerek, belirli bir olgunluğu kazandırıp beraberinde gelen bir uzun soluklu yapımlar dönemine geçtiklerini görmekteyiz. Çizgi roman ve fantastik okuyucusunun bu fantastik imgelere ve öykülere alışması aynı zamanda uzun soluklu çalışmaların önünü açmış ve bu olguyu inşaa etmiş görünüyor.

1950'ler için belki de kılıç ve büyüler içeren, mitolojik anlatıları sentezleyen fantastik evrenlerin dondurucuya atıldığı, rafa kaldırıldığı buna karşılık bilimkurgu fantastiğin doruğa ulaştığı bir tarihtir diyebiliriz. Uzaylılar, ufolar, Batı'yı işgale hazırlanan komünistler, derin devletler ve paralel evrenler gibi düşünceler Batı bilim kurgu ve fantastik hikayelerinin, çizgi romanlarının belli bir süre başlıca konularıydı. Uzun yıllar sinemayı etkisi altına alacak olan karanlık bilim kurgu ve distopya konseptlerinin can bulduğu dönemlerdi. Joseph Campbell'ın düşüncesi üzerinden gidersek, mitolojik içerikler süre içerisinde yenilenmesiyle toplum tarafından devamlı olarak kabul edilmekte ve yine bu fantastik imgeleri genç nesillere yeni yüzlerde aktarmak daha kolay olmakta diyebiliriz.

Bu açıdan bakarsak II. Dünya Savaşı ardından yükselişe geçerek Amerika'nın fantastik imgelerini amaçlı bir şekilde yönlendiren ve çizgi roman endüstrisininide etkileyen gizli bir politik eli de görmemiz mümkün. Bu yenilenme gerçekleşmediği takdirde toplum zamanla geçmişin imgelerinden kopmuş ve yalnızlaşmış olacaktır. Bütün sorun, bu yenilenme sırasında meydana gelen yönlendirmeler ve içerdiği yeni mesajlardır.

Her ne kadar bu propaganda amaçlı üretilen kahramanlar ve mücadeleler Antik Roma sanatına, Yunan sanatına kadar dayanıyor olsada günümüzde "Captain America" ve benzeri semboller uzun bir propaganda sanatı imgelerinin parçasıdır denebilir. Dolayısıyla her daim geçerli olmasa da fantazyaya, yaşanan dönemde karşılaşılan, yeni olan ya da beklenmedik olanın yarattığı şokun hafifletilmesini işlev edinmiştir gibi görünüyor(Oskay, 2014).

Batı'nın yeni kuşaklarını mitolojik fantastik bağlarından koparmadan bir yenilenmenin yaşanması söz konusuydu. Bu da ancak süper kahramanlarla başarılabilirdi. Bu noktada kahraman imgesini incelememiz doğru olacaktır.

### 5.3 Kahraman İmgesi

*“Yalnız başına maceraya çıkma riskine girmemize gerek yok çünkü tüm zamanların kahramanları bizim yerimize bunu yapmışlar. Labirent baştan sona biliniyor. Tek yapmamız gereken kahramanın izlediği yolu izlemek. Nefreti bulmayı beklediğimiz yerde Tanrıyı bulacağız. Bir başkasını öldürmeyi düşündüğümüz yerde kendimizi öldürmüş olacağız. Dış dünyaya seyahat etmeyi düşündüğümüz yerde kendi varlığımızın merkezine geleceğiz. Yalnız olduğumuzu düşündüğümüz yerde tüm dünya bizimle olacak.”*

*Joseph Campbell*

21. yy'da gündelik yaşamlarımızı domine eden bu kahramanlardan nereden geldiği sorusuna cevap olarak daha önce belirttiğim, mitlerin imgeler vasıtasıyla aktarımını göz önünde bulundurursak, Amerikan çizgi romanlarından, Conan, Örümcek Adam, Superman benzeri ve hatta ülkemizden bakacak olursak Tarkan, Karaoğlan, Seyfettin Efendi gibi kurgusal kahramanların, geçmişin ortak mitlerinden canlanarak günümüze geldiğini söyleyebiliriz.

Tarihsel süreçten günümüze gelen bu kahraman imgesi ve kişilik yapılarını tanımlamada Carl Gustav Jung' un öne sürdüğü arketiplerin büyük bir çözümleme methodu olduğunu söyleyebiliriz. Bir bakıma şablonlar olarak da düşünebileceğimiz bu arketipler insan medeniyetinin kültürünü etkileyen yapı taşlarındandır. Jung' a göre insanlar, karşılaştığı sorunlara bulduğu cevapları ve bunun tekerüründen doğan alışkanlığa dayalı bir şablonu geliştirmiş, bu şablonları da kuşaklar boyunca ileriki nesillere aktarmıştır. Bu aktarımın sonucunda anne, baba, kadın, erkek benzeri "arketip" denilen şablonlar ortaya çıkmıştır (Gök, 2011).

Günümüz bilgisayar oyunlarından çizgi romanlara, sinema filmlerine daha pek çok alanda işlenen hikayelerde yaşam bulan bu kahramanlar evrensel bir nitelik taşır. Sinemada, çizgi

romanlar ve fantastik evrenlerde yaşam bulan bu fantastik imgelerin de işte bu şablonlaşmış arketiplere dayandığı söylenmektedir. Gustav Jung ayrıca bu arketiplerin bizleri, zihnimizde karakterlere böldüğünü ve değişik yönlerimizi yansıttığını ifade eder. Çizgi roman kahramanları olarak doğan Bruce Wayne'nin Batman kimliğini ve orjinal kimliği Superman olan Kal El'in gizli kişiliği olan gazeteci Klark Kent kimliğini bu duruma örnek göstermemiz yanlış kaçmaz. Jung ayrıca mitolojiden gelen kahramanlar olgusuyla hastaların yarattığı hayali figürler arasında bir bağ olduğunu öne sürmüş ve bunları kolektif bir bilinçaltına bağlamıştır.

Bu kahramanlar mücadeleciler birer savaşçı olabildiği gibi, bilim adamı, aşçı, alkol bağımlısı, politikacı, sanatçı, doktor ve hatta çirkin bir canavar bile olabilir. Kahramanların belki de inandırıcılığı, onların, hikayelerini dinleyen ve okuyan halk kitlelerinden parçalar taşıyor olmasındandır. Sıradan insanlar olarak her gün kendimize sorduğumuz soruların benzerlerini kahramanlar da sormaktadır.

Tıpkı bizler gibi bu kahramanlarda sevmeye, sevilme, hayatta kalma, öfke, intikam, idealler, mutsuzluk gibi kavramlara sahiptir. Tehlike durumunda her zaman kararlı bir tepki vermesi beklenemez, doğru kararı vermeden evvel çoğunlukla aşması gereken eşikleri bulunmaktadır. Tıpkı daha önce ejderhalarla ilgili yazıda belirttiğim gibi, her kahramanın hatta bireyin yüzleşmesi gereken ejderhaları bulunur ve onunla eninde sonunda yüzleşecektir. Bu ejderhalar gündelik yaşamla ilgili kısa ve basit bir sorun olabildiği gibi epik bir yolculuğun engeli de olabilir.

Ancak kahramanlar için söyleyebileceğimiz bir şey var ise, o da yolculuklarını tamamlayacak olduklarıdır. Bu yolculuğun sonunda ölüm olsa dahi yolculuğu ve döngülerini tamamlar, engelleri aşar ve amacına ulaşırlar. Kahramanların, hikayeler boyunca en çok gözükken kişi olması da zorunlu değildir.

Ridley Scott'un Alien filmini örnek alacak olursak, Ripley karakteri uzun bir süre boyunca geri plandadır. Ancak tabii ki kriz anı baş gösterdiğinde ve tehlikeli bir düşman gemiye sızdığına beklemede duran kahraman kimliği ortaya çıkar ve krizi ele alır.



Bu bir anlamda kahramanın parlayacağı ve insiyatifi ele alacağı eşiğin aşılması olduğunu da gösterir. Bu bağlamda bakarsak kahraman için, elindeki yetkileri ve gücü zorla ve sonuna kadar kullanan biri değil, sürekli olarak öğrenen, adapte olan ve gelişen bir bireydir de diyebiliriz.



Resim 53: Devrim Kunter, "Seyfettin Efendi ve Olağanüstü Maceraları Çizgi Romanı: Tesla Silahı", Dergi Kapağından Yeniden Kadrajlama, 2015

Vogler, "Kahramanın Yolcuğu" için şunları söyler: "Kahramanlar Sıradan Dünya'da tanıtılırlar, burada "Maceraya Çağrı"yı alırlar. Başta gönülsüzdürler, ya da "Çağrıyı" reddederler, ama bir "Rehber" tarafından "İlk Eşiği" geçmek ve "Özel Dünya"ya girmek için yüreklendirilirler. Bu aşamada "Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar" ile karşılaşılırlar. İkinci eşiği geçerek "Mağaranın En Derin Yeri"ne yaklaşılırlar. Burada "Çile"ye göğüs gererler. Üçüncü eşiği geçerler, yeniden doğarlar ve bu deneyimle değişirler. "Sıradan" Dünya'da işe yaracak bir ödül ya da hazineyle, "İksir"le dönerler".

Kendisine yapılan çağrıya olumlu yanıt veren bu kahramanlar uzun bir yolculuğa çıkar ve yolculuk boyunca pek çok sıkıntıya göğüs gererler. Başarılı olduğu takdirde yolculuğun ödülü olarak da sayabileceğimiz özellik veya obje, iksir ile geri dönecek, yardıma muhtaç olan insanlara elini uzatacak ve onlar için mücadele edeceklerdir.

## 5.4 Metaforlar ve Yenilenmeler

Bu Evrimin pratiklerini konuşmaya yine devam edersek Tolkienin Yüzüklerin Efendisi evreni gibi bir çalışmaya imza atan C. S. Lewis'in "Narnia Günlükleri" serisi, bu dönemde ilginç bir çıkış yapmış fantastik eserlerden biridir. II. Dünya Harbi'nin etkileri henüz çok kuvvetliydi ve sanatçılar, yakın geçmişlerine dair kasvet dolu anlatıları kendi hikayelerinde ve imgelerinde kullanmaktaydı.

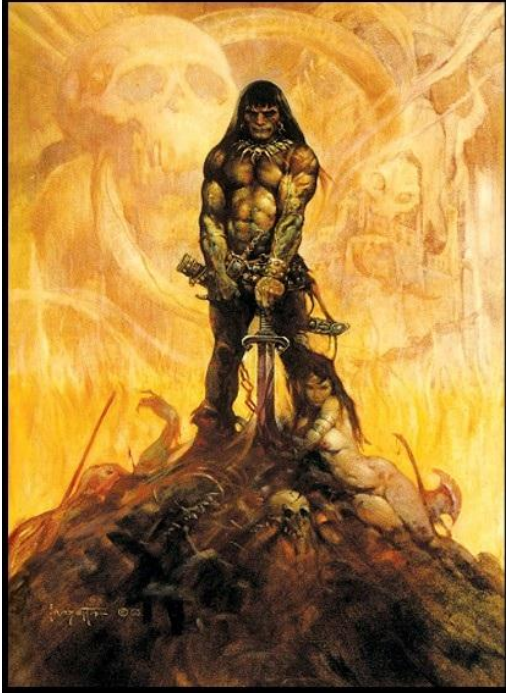
Örneğin Narnia Günlükleri'ndeki aslan, "Aslan" İngiliz donanmasını sembolize etmekteydi, kurtlar ise Alman Nazilerin imgesidir. Sanatçının yarattığı bu fantastik evrenin kendi imgeleri dolaylı olarak dünyamızın gerçeklerini ve yakın dönemin sembollerini, imgelerini içermekteydi. 1960'larda geldiğinde beklemekte olan karanlık fantastiğe tekrar güçlü bir dönüş yapan Conan hikayelerini sıçratan sanatçıya Frank Frazetta'dır dersek yeridir. Farazetta'nın kalemıyla ortaya çıkan kitap kapaklarında Conan yenilenmiş ve antil dönemleri tasvir eden kahraman imgesini günümüze kadar etkileyecek olan bir görsel sunmuştur.

Dev boyu, iri vücuduyla, elindeki güçlü kılıcıyla dünyalar güzeli bir kadını koruyan bir kahraman. Cehennemden dibinden çıkmış iblislere karşı savaşan, iri yapılı, tıpkı Akiles ve Herakles benzeri bir kahraman olan yeni bir Conan görüntüsü ortaya atmıştır. Aslında Farazetta'nın getirdiği bu tarza milattan önceki Yunan fresklerinde Herkül olarak rastlarken İskandinavya da güçlü Thor olarak rastlamaktayız.

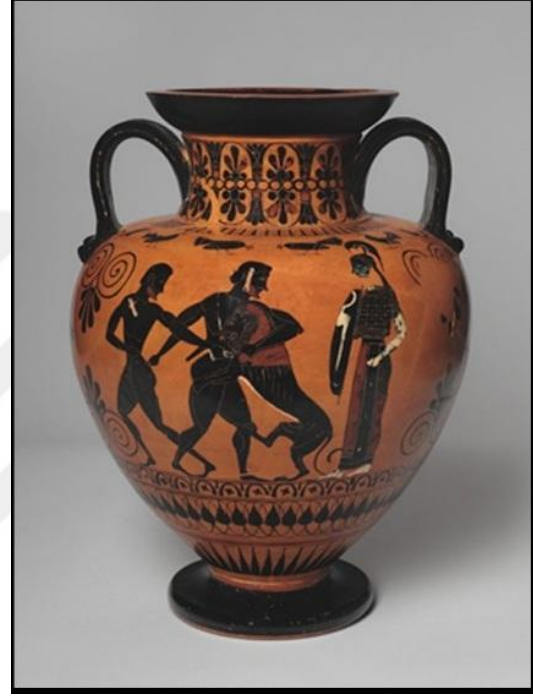
Tıpkı daha önceki konularda belirttiğim gibi, bu iri gövdeli koruyucu figüre tarihin pek çok sahnesinde mitolojilerimizde, efsanelerimizde yine rastlamamız mümkündür. Canavarlara karşı iri pazuları ve büyük kılıcıyla mücadele veren, zayıfları koruyan, merhametli ve kararlı, Joseph Campbell'in söylemiyle insanlığın hayatla ve bilinmeyenle mücadelesini anlatan kahraman imgesi...

Marvel Comics tarafından da basılan Conan çizgi romanları 275 sayı ile 1990'lara kadar süren bir seriye imza atmıştır. Marvel şirketi tarafından basılan Conan serisi her ne kadar popüler olsa da, orjinal çizgisinden daha esnek ve daha az şiddet, çıplaklık içeren bir seriydi. Muhtemelen, bu eleştirileri gidermek için Marvel tarafından basılan "Savage Sword" serisi, yetişkinlere dönük bir

seri olarak basılmıştı. Bu dönemlerde çıkan çizgi roman kapaklarını resmeden Frank Frazetta ve Boris Vallejo gibi ressamalar ile John Buescama gibi yetenekli çizerler sayesinde günümüz sinema, çizgifilm ve çizgi romanındaki barbar ve antik çağ savaşçısı algısı tekrardan inşa edilmiştir diyebiliriz.



Resim 54: Frank Frazetta, "Conan the Adventurer", Dergi Kapağı, 1966.



Resim 55: "Herakles ile Nemean Aslanı", Vazo, M.Ö. 540.

Frazetta II. Dünya savaşı sonrası dönemde çizgi roman sektöründeki fantastik imgeleri en güçlü şekilde etkileyen sanatçılardan biridir. 70'lerden itibaren çok fazla çizgi roman eseri bırakmamış olmasına rağmen Richard Corben ve Bernie Wrightson gibi güçlü kalemleri ve isimleri ciddi şekilde etkilemiş olduğu söylenmektedir.

### 5.5 Star Wars

70'ler ve 80'lerde ortaya çıkan pek çok fantastik yapımla bulunmaktadır ancak bunların arasında günümüze kadar halen popülerliğini sürdüren çalışmaların başında Star Wars gelmektedir. Star Wars için ayrı kısa bir inceleme üzerinde durmak istedim çünkü Star Wars yapısı itibari ile bilim

kurgudan ziyade He-man gibi fantastik bir yapım olarak kabul edilir. George Lucas tarafından yazılmış ve yapımcılığı üstlenilmiş olan bu film günümüz bilim kurgu, fantastik imgelerini büyük ölçüde etkisi altına almış olan ve yönlendiren bir çalışmadır.

Günümüzde oyuncak figürlerinden, bilgisayar oyunlarına ve çizgi romanlara kadar pek çok endüstride büyük ilgi gören bir yapımdır. George Lucas'ın da belirttiği üzere aslında yaptığı çalışma büyük ölçüde Joseph Campbell'in kitaplarında bulunan kahramanın yolculuğu ilkelerini baz almıştır. İçeriğinde ise yine büyük ölçüde antik mitlerin anlatılarını kullanmış, onları yeni bir maskeyle farklı bir evrene taşımıştır. Söylemlerinde ve anlatılarında insanlığın ilk mitlerinin mesajlarını koruyup barındıran bir çalışma olmasına karşın, doğal olarak günümüz dünyasına dair de eleştirel anlatılar ve mesajlar içermektedir. Kahramana yol gösteren yaşlı adam figürü aslında eski masallarda ve mitlerde bulunan klasik bir mitolojik imgedir.

Campbell'a göre serinin kahramanı olan Luke Skywalker'ı eğiten bu yaşlı bilge akıllara Japon kılıç ustalarını getiren bir duruşa da sahiptir. Bu yardımcı yaşlı bilge karaktere her coğrafyada rastlayabileceğimiz gibi bizim kendi yerel mitlerimizde de karşımıza ak sakallı dede, Hızır gibi isimlerle, maskelerle çıkabilir.



Resim 56: George Lucas, "Star Wars: New Hope Filmi", Ben Kenobi'nin Hikayesi Sahnesinden Bir Kare, 1977.

Obi Wan, Luke'a sadece bir silah vermez, aynı zamanda onu psikolojik olarak da bir eğitime alır ve daha önce bahsettiğimiz kahramanın yolculuğu olan uzun bir maceraya ve döngüye de hazırlar. Kötülüğün ve karanlığın belirli bir ulusla veya millet ile tanımlanmaması aslında bu kavramın evrensel olduğunu gösterir. Aslında bu hikaye, medeniyetlerin mücadelesinden ziyade (Star Wars) bir kısım prensipler ile ilgilidir. İnsanların yüzlerine taktığı bu soğuk, karanlık canavarımsı maskeler aslında modern dünyamızın gerçek canavarlarını betimlemektedir. Darth Vader maskesini çıkardığında karşımızda, insani hiçbir yönde başarı sağlayamamış bir birey görürüz. Aslında gördüğümüz, acınası derecede garip bir yüz ifadesine sahip ve hiçbir farklılığı olmayan bir yüz ifadesidir. Darth Vader insani açıdan gelişmemiştir. O, bir bürokrattır ve hayatı kendi isteklerine ve hayallerine göre değil, sistemin ona dayattığı ve verdiği misyonlara göre yaşamaktadır. Aslında bu tehlike bugün hayat mücadelesi veren herkesin yaşadığı ve gündelik yaşantılarımızda karşılaştığımız bir tehlikedir. Sistem seni insanîyetinden koparıp bir makineye mi çevirecek, yoksa sen sistemi kullanarak hayatını yaşayabilecek ve insani yönlerini kaybetmeden bu sistem içinde var olabilecek misin? Belki de yapılması gereken, kendi ideallerimize ve hayallerimize bağlı bir şekilde hareket etmek ve bu dürtülerin peşinden gitmektir. Tıpkı Skywalker gibi sistemin bize dayattıklarına meydan okumak ve adım atmak (Campbell & Moyers, 2013).

### 5.5.1 Farklı bir Açıdan ve Eleştirel

Campbell'in, mitlerin yeni yüzlerle genç kuşaklara aktarılması gerekliliği fikrine ve diğer bir deyişle bilim kurgu, fantastik yapımlarda bilim yerine mitin öne çıkması söylemine katılmayan farklı görüşler de vardır. Star Wars'u çizgi romanlardan ve çeşitli yerlerden devşirilerek bir araya getirilmiş, erkekler için yapılmış bir film olarak gören görüşler de mevcuttur.

*" Luke bilimden hem daha kutsal hem de daha "etkin" bir yol ve yönteme inanır, "mürşidinin" dediklerine uyararak ve ona duyduğu sevginin rehberliğiyle atar bombayı var olan dünyanın en can alıcı yerine, şaftına."*

Ünsal Oskay



Resim 57: George Lucas, "Star Wars: New Hope Filmi", Ölüm Yıldızı'na Saldırı Sahnesinden Bir Kare, 1977.

Bu eleştirel bakış açılarına göre, film ana eksenini ile seküler yapıda, bilimi merkeze alan bir sistem ile, eski unutulmuş bir dinin doktrinlerine geri dönmek isteyen güçler arasındaki mücadeleyi işlemektedir. Darth Vader, eskimekte olan bir dinin yeni kurulan bilimsel doktrinlere dayanan imparatorluk galaksisindeki eski bir peygamberi gibidir. Artık kendisine önem verilmez ve teknokratların yönettiği bu yeni sistemde dine karşı artık bilim ön plandadır. "Ölüm Yıldızı" ise bu teknoloji öncelikli sistemin yarattığı veya yaratabileceği ölümden başka bir şey sunmayan en büyük başarısıdır. Bu teknoloji harikasını havaya uçuran Luke ise bir başka görüşe göre Pentagon'a taş atan fanatik gençlere benzetilmektedir. Savaş sırasında Ölüm Yıldızı'nın savunma sisteminin başarısızlığı ise sadece teknolojik saldırılara karşı yapılmış olmasından kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla mistik kahraman imgesine karşı teknolojinin başarısızlığını anlatır. Luke, Ölüm Yıldızı'nı bombalamak üzereyken rehberi Obi Wan tarafından uyarılmıştır. "Bilgisayarları kapat, bana kulak ver, ruhunu dinle, gözlerine güvenme, duygularınla hareket et." Luke'un bu hareketiyle birlikte günümüz dünyasında toplumlara sunulan bir yanlış pekiştirilmektedir. Bu yanlış siyasal felsefe Yıldız Savaşları'nda başarıya erişebilen bir hamledir. Bu bakış açısına göre Yıldız Savaşlarının fantastik evreninde, fütüristik görünümünün altında yatan felsefesinde güçlü bir gerici bulmaktadır (Oskay, 2014: 175).

## 5.6 FRP

1970'lerde Gary Gygax ve Donald Kayne tarafından yürütülen Tactical Studies Rules şirketi günümüz fantastik imgelerini baştan sonra etkileyecek olan bir kitap yayınladı. Yayınlanan bu kitap bir fantastik hikaye ve bilim kurgu serisi veya çizgi roman serisi değil, aksine hayal gücü bazlı ve bir rol yapma oyunu olan Dungeons&Dragons kitabıydı.

Bu kitabın çıkışı ve yayılması ile beraber pek çok ülkede liseler ve üniversitelerde fantastiğe meraklı gençler, sanatçı ve yazar adayı için bir vakit geçirme ve fantastik evrene seyahat imkanı oluşmuştu. Artık sıradan insanlar da kendi fantastik evrenlerini belirli kurallar vasıtasıyla inşa edebilecek ve bu evrenin içinde arkadaşlarıyla vakit geçirebilecekti.

Günümüzde bir diğer adıyla D&D olarak bilinen bu kural kitabı, zarla oynanan bir oyundur. Hikaye anlatıcı ve seneryoyu oynatan biri tarafından, kahramanlar olan oyunculara yoğunluklu olarak tasvir ve taslak, skeç çizimlerle oynatılan bir oyundur. Bu oyun oyuncularına fantastik bir evrende, masalda veya bilim kurgu evreninde zihinlerde yaşayacakları bir kahramanlık zevki sunmaktadır.



Resim 58: "DnD Zarları ve Karakter Kağıtları", Oyun İçin Gerekli Malzemeler Örneği.

Dolayısıyla oyun büyük ölçüde bağımlılık yaratmaktaydı ve halen de yaratmaktadır. FRP oyunlarının yayılması ile beraber yeni senaryolar, yazarlar ile ressamın çizip bastığı yeni kitaplar ve fantastik öyküler de ortaya çıkmış, fantastik akımın peşinden koşan ressamlar için iş imkanları sağlamıştır.

Günümüzde fantastik akımının ciddi takipçileri tarafından iyi bir şekilde bilinen Forgotten Realms ve Dragonlance fantastik evrenleri ortaya çıkmıştır. Yazılıp çizilen bu fantastik romanların bir kısmını çizgi roman olarak piyasada bulmak mümkündür. D&D oyunlarından bahsetmemin sebebi, bu oyunların günümüzde ülkemizde de çok yaygın bir şekilde üniversite ve lise gençliği tarafından oynanıyor olmasıdır.

Her ne kadar bilgisayar ve teknoloji çağı ile beraber dijital bir geçiş söz konusu olsa da bu oyun sadece kabuk değiştirmiş ancak varlığını sürdürmektedir. Bugün dünyada aralarında pek çok ünlünün de bulunduğu 50 milyondan fazla insan tarafından oynanmaktadır.

Stephen Colbert gibi komedyenler, Moby gibi müzisyenler Mike Myers, Matthew Lillard, Vin Diesel ve hayatını kaybetmeden evvel Robin Williams da bu oyunları oynamaktaydı. 35 yıldır D&D kitapları piyasanın fantastik imgelerini etkilemektedir. Bugün bu akımın bir çocuğu olarak kabul edilen "Dragon Lance" öyküleri serisinin Hollywood yapıtı olarak sinemaya aktarılması düşünülmektedir.

Bu ekolü 1920'lerde başlatan bir dergi olan "Sword and Sorcery" dergisinden bahsetmiştik, bugün bu derginin yerini almış olan "Heavy Metal" isimli bir bilim kurgu, fantastik çizgi roman dergisi de bulunmaktadır. Fantastik imgeleri geniş kitlelere kazandıran ve kendine bir yer arayan fantastik hikayelerin yayınlandığı Heavy Metal dergisi ülkemizde de bir süreliğine yayımlanmıştı.

Enki Bilal, Moebius ismiyle bilinen Jean Giraud, Phillippe Druillet, Milo Manara ve Philippe Caza gibi ünlü ressamlar Heavy Metal dergisini yüksek tirajlara taşımış ve günümüzdeki imajına getirmiştir denebilir.

1986'da ilk aylık baskıya çıkan Heavy Metal dergisi Nisan 1977'den Mart 1992'ye kadar 136 sayı ve 16 cilt dergi olarak çıkmıştır. Bilgisayarların ve internetin yaygın olmadığı bu dönemlerde Heavy metal en yaygın okunan çizgi roman ve bilim kurgu dergilerden biriydi. H.R. Giger ve



Esteban Maroto gibi yakın dönem fantastik imgelerimizi etkileyen sanatçılarda bu dergilerde çalışmış ve uzun bir süre çalışmaları yayınlanmıştır. H.R. Giger'in çizgisi ve aktardığı imgeler Bilimkurgu ve Fantastiğin daha karanlık bir dalına hitap ediyor, bu karanlık ve radikal atmosferi çizgileriyle mürekkebiyle insanlara sunuyordu.

Nitekim Giger'in çalışmaları sinema ve bilgisayar oyunlarını bile etkilemekte ve bu imgeler pek çok filmde boy göstermektedir. Yine Richard Corben, Pepe Moreno, Matt Howarth, Luis Royo, Alex Ebel gibi sanatçılar yine bu derginin kadrolarında boy göstermiş ve kapak çizimleri ile çizgi romanlarıyla katkıda bulunmuştur. 1990 larda ortaya çıkan kart oyunları ile beraber fantastik imgeler tekrar bir kabuk değiştirmiş, daha ufak yaşlarda hitap eden bir çizgi stilinin kapısını açmıştır diyebiliriz. Fantastik imgelerin ve çizgilerin evrimiyle ilgili bu konuya ileride bilgisayar oyunları ve teknolojik gelişmelerle beraber değineceğim.

## 6. ÇİZGİ ROMANLAR

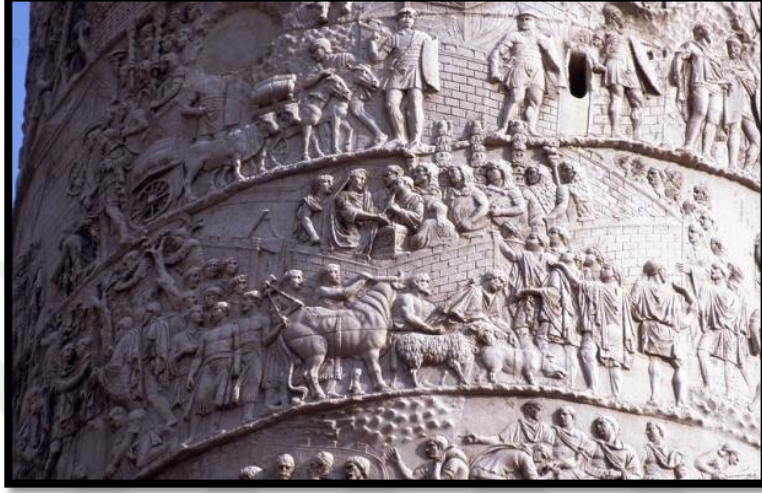
Fantastik imgelerin günümüze evrimi konusunda değinmemiz gereken bir diğer anadal ise çizgi romanlardır. Mitolojilerin içinden çıkıp gelen bu kahramanların ve fantastik öykülerin geçmişimizdeki köklerinden ve günümüze yansımalarından bahsetmiştik.

Doğal olarak çizgi romanların geçmişini, mitolojik antik çağların tozlu raflarına kadar izlememiz mümkündür. Fantastik imgenin ve mitolojik imgelerin antik toplumları yönlendirmesiyle birlikte sekansal(sequential) anlatımlar ortaya çıkmış, bunları piktogram benzeri bir alfabe ve sanat anlayışı ile tapınakların duvarlarına, antik vazolara, yapıtlara resmetmişlerdir.

Bugün bize çok yakın bir yerde, İstanbulda antik Bizans hipodromunun kalıntıları olarak da bildiğimiz Sultanahmet Meydanında gezindiğimizde karşımıza o muazzam güzelliği ile tarihi bir yapı olan dikilitaş çıkacaktır. Dikkatli bir şekilde incelediğimizde Mısır mimarisinin muazzam örneği olan bu yapının alt kısmında bir ek yapıda bizlere hikaye anlatmaya çalışan figüratif kabartmalar ve antik roma dilinde yazılar gözümüze çarpar.

Bizans sanatının icra edildiği bu sekansal anlatıda; İmparator Theodosius döneminde getirtilen taşın, nasıl taşındığı ve tekrardan kaldırılıp monte edildiği anlatılır. Bu taş bir dizi kabartma ile

izleyicisine çizgi romanımsı görsel bir şölen sunmaktadır. Bu antik çizgi romanlar için dönemin insanının deneyimlerinin ve başarılarının görsel düşünce ve yazı dili ile ileriki toplumla paylaşılma arzusu da diyebiliriz.



Resim 59: "Trajan Sütunu", Roma, Ardışık Anlatımlı Kabartma, M.S. 113.



Resim 60: Sultanahmet Meydanı, Dikilitaş Üzeri Kabartma, M.S. 390.

Benzer bir yaklaşımı tarihin pek çok medeniyetinde görmemiz mümkün. Bu eski yapıtların üzerindeki sekansal anlatımların bizlere bir hikaye anlatma derdinde olduğundan ve bu hikayelerle, ortak bir kültür ve mitlerin aktarımının hedeflendiğinden bahsetmiştik. Milli

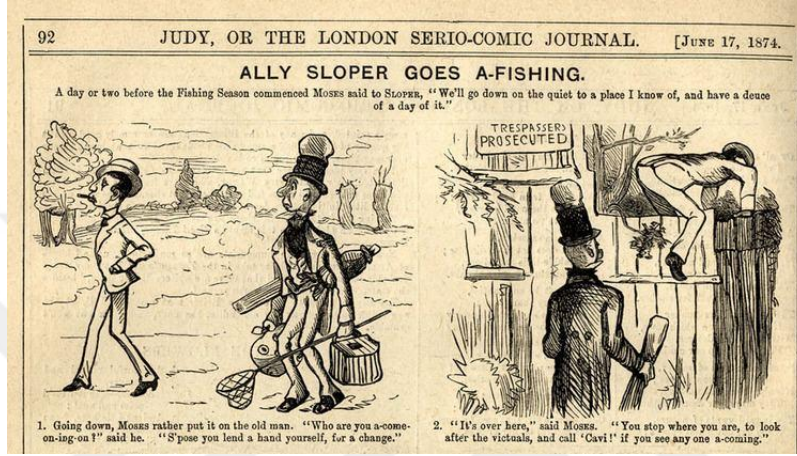
kahramanlar, tanrıların seçilmişleri, Roma'yı düşmanlarına karşı savunan savaşçılar gibi pek çok imgeyi aktarmanın bir yolu da bu görsel anlatımlardır. İmgelerin düşünce içerdiğinden daha önce bahsetmiştik. İşte bu hikayelerin, imgelerin aktarımını çizgi romanlarda da pek çok kez görmekteyiz. Bunun örnekleri belki de en çok Trajan Sütunu'nda, Mısır hiyerogliflerinde, antik Yunan sanatında göze çarpar. Erken dönem çizgi roman sekanssal anlatımları yine İran minyatürlerinde, Bayeux işlemelerinde ve görsellere dayalı İncil'lerde görmemiz mümkün. Erken dönem Hıristiyanlık Avrupa'sında okuma yazma oranı kısırlığından dolayı bu görsel sekanssal anlatımlı yöntemle insanlara rahatlıkla Hıristiyanlık efsaneleri ve hikayeleri anlatılabiliyordu.



Resim 61: Bayeux işlemeleri, "Hastings Savaşı: Kral Harold'un Ölümü", 1066.

Ancak tabii ki baskının olmamasından dolayı bu çalışmalar geniş halk kitlelerine ulaşan dergiler ve kitaplardan ziyade, sarayları ve kiliseleri süsleyen sanat çalışmalarından ibaretti. Baskının bulunmasıyla beraber yazı ve resim arasında bir ilişki kuran kompozisyonlar ortaya çıkmaya başlamıştı. İlk basılan ürünler yine dini öğeler taşımasına rağmen 17. ve 18yy da ortaya çıkan ihtilallerin beraberinde getirdiği değişimlerle birlikte bu basılı ürünler artık politika ve sosyal hayata dair öğeleri de işlemeye başlamıştı. Karikatürize anlatımlar ve politik iğnelemeler içeren illüstrasyonların öne çıktığı bu dönemlerde diyalogları aktaran ilk konuşma balonlarını da görmekteyiz. Endüstri devrimi ile birlikte sanatçılar açısından büyük bir değişim başlamıştı.

Gazeteler, dergiler, geniş kitlelere ulaşmakta ve siyaset ile mizah halka harmanlanarak sunulmaktaydı. İlk, haftalık çizgi roman serisi ve karakteri olarak karşımıza Ally Sloper's Half Holiday'i çıkmaktadır. Herhangi bir kahramanlığı içermeyen ve sıradan bir bireyi konu alan çizgi anlatı, İngiltere'de 1867 de boy gösterdi.



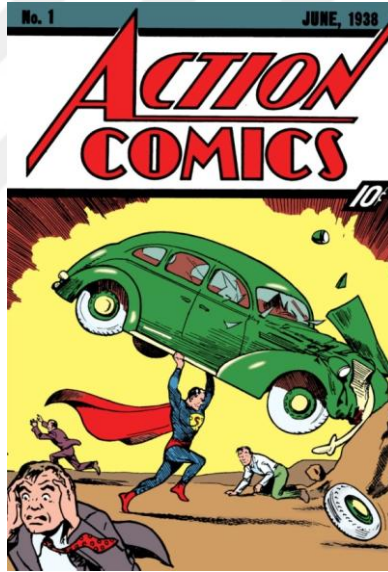
Resim 62: Marie Duval, Ally Sloper's Half Holiday, "Ally Sloper Goes A Fishing", Dergi Sayfasından Alıntı, 1874.



Resim 63: W. Fletcher Thomas, "Ally Sloper's Half Holiday", Dergi Kapağı, 1892.

1920'lere gelindiğinde çizgi romanlar, arkasında biriktirdiği fantastik imgeler ve ellenmemiş bir hazine gibi bekleyen kahramanlık öyküleriyle tabir yerindeyse piyasada patlamaya hazır bir bomba halini almıştı. Bu dönemlerde İngiliz çizgi roman yayınları çocuk mizahına yönelmiş ve Belçika'da Tenten'in maceraları yayınlanmaya başlanmıştı. Tenten serisi kendi dönemi için büyük bir atılımdı. Kısa sürede büyük bir başarıya imza atan Tenten karakteri, zamanla başka serilerin de kapısını araladı.

### 6.1 Amerikan Ekolü



Resim 64:Joe Shuster-Jack Adler, "Action Comics Sayı 1", Dergi Kapağı, 1938.

1929'da ABD'de The Funnies adıyla eski karikatürlerin ve çizgi hikayelerin toplanarak dergi formatında basılması süper kahramanlar ve çizgi romanların yakın dönemimizdeki ateşleyici işaret fişeği kabul edilir. Çok geçmeden mitlerden gelen kahramanlar tekrardan piyasada genç nesillerin önünde belirivermiş ve çizgi romanların altın çağı olarak bilinen süper kahramanlar dönemi başlamıştır.

Ülkelerini düşmanlardan koruyan, kötülüğe karşı mücadele eden, hayatlarını yaşadıkları topluma ve insanlığa adanmış koruyucu imgeler...

Bu kahraman imgeleri toplumların bilinçlerinde derinlere dayanan arketipler barındırmaktaydı, bu da doğal olarak kahraman figürlerinin batı toplumu tarafından çabuk bir şekilde benimsenmesine yol açtı.

### **6.1.1 Altın Çağ**

Action Comics ile birlikte Superman'in doğuşu 1934'te Amerikada büyük bir etki yaratmıştı. Dönemine kadar benzer bir iş yapılmamış olduğundan dönemin çocukları için heyecan verici bir olay gerçekleşmişti. Gazete köşelerinde yayımlanan diğer pek çok karakterin tersine Superman, okuyucuları ile aynı dünyada yaşamaktaydı.

Bu fantastik dünya, ortaçağın Avrupa'sında veya evrenin ötesinde hayali bir gezegende yer almamaktaydı. Aksine, hikayenin geçtiği ortam, mafyanın kök saldığı sokakların, kirli politikacıların ve çıkar peşinde koşan senatörlerin olduğu dönemin alışık olduğu normalin dünyasından bir kesitti. Süper kahramanların Adem'i olarak kabul edilen bu hayali figürün geri planındaki fikir ve imge aslında tanındı. Yozlaşmış olan ve savaşın eşiğinde olan topluma bir umut aşılama, halkının yanında olan fantastik bir ideal, özenilen kişilik ve insan imgesi yaratmaktı. Mitolojik anlamda tanrısal güçlere sahip olmasına rağmen Superman'in "Clark Kent" olarak bir gazetede çalışıyor olması da aslında onun sıradan okuyucu ve halk ile bağlantısını kuran köprüydü. Onu erişilebilir ve gerçek kılan bu Clark kimliği ve hikayesiydi. Superman ayrıca, Avrupalıların ülkelerini bırakıp Amerika ya göç edişini temsil eden kozmik bir yolculuğa da sahiptir. Aslında o dönemin pek çok insanı gibi o da bir mültecidir ve sistem içinde hayatta kalmaya çalışan bir bireydir.

Zamanla çizgi romanlarda ortaya çıkan ve fenomene dönüşen kahraman imgesi pek çok endüstriye sıçramış, televizyon şovlarından oyuncaklara dek pek çok yan ürün yaratmıştı. Yakın dönemlerde hayat bulan bir diğer kült olmuş kahraman ise Batman'dir. Bob Kane ile Bill Finger'in beraber yarattığı bu karanlık kahraman aslında Dark Knight serisi olarak bildiğimiz serisinin atasıydı. Kısa sürede epey bir okuyucu kitlesine de ulaşmıştı. Superman, dünyayı kurtarmak, düşman tiranları devirmek ve dünyayı yok etmek isteyen üstün varlıklara karşı

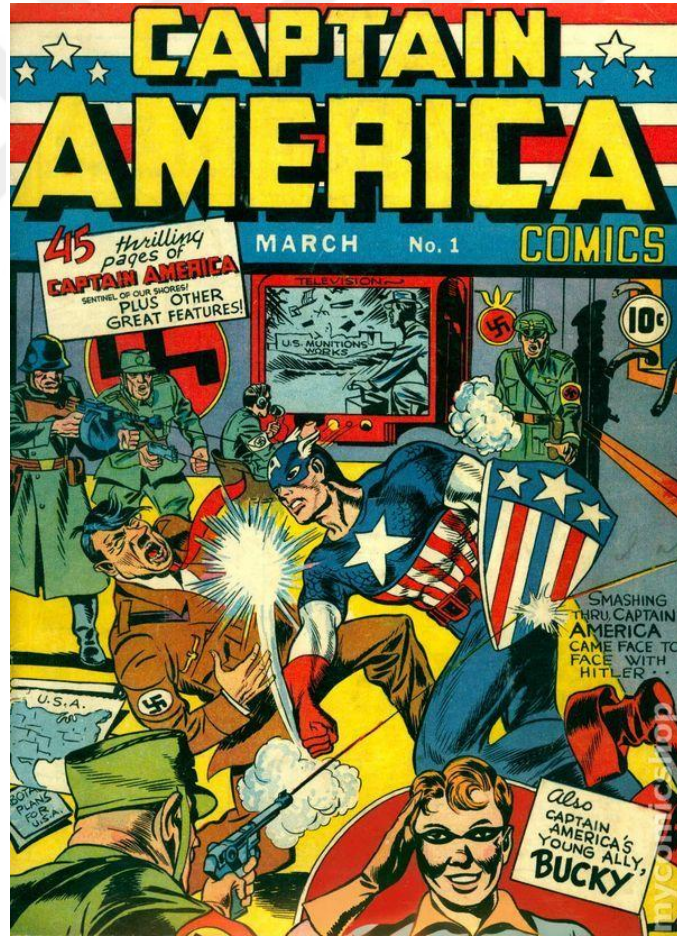
mücadeleyi konu alan epik maceraların adımıyken, Batman daha yerel ve karanlık sokakların polisi edasındaydı.

Yaratılan bu kahraman, Superman'in aksine insanüstü güçlere sahip değildi, sadece karanlık ve dram dolu bir geçmişten gelmekte olan bir insandı. Superman, liberal ve sosyal bir amaç güderken bu yeni karakter sadece suç ile mücadele etmekteydi. Genel eksenle bakacak olursak; ailesi gözlerinin önünde katledilen Bruce Wayne isimli milyoner bir çocuğun Gotham olarak adlandırılan fantastik bir şehirde Batman olarak yükselişini ve şehri ahtapot gibi sarmış olan suç şebekeleri ile verdiği mücadeleyi konu almaktaydı.

Sonraki serilerde Dennis O'Neil gibi yazar ve Neal Adams gibi çizer isimlerin Batman karakterini tekrar ele almasıyla birlikte bu karakter günümüzdeki Batman görüntüsüne kavuşmuş oldu. Bob Kane'in tasviriyle Bat-Man aslında Sherlock Holmes'den etkilenerek yaratılmış bir kahraman detektiflik hikayesini andırmaktadır. Düşmanlarını yenmek için çeşitli araç gereçlerden faydalanan ama en çok zekasını ön plana çıkararak hareket eden bir adam. Kendisinden defalarca kat güçlü rakiplerini süper güçleri sayesinde değil ancak sahip olduğu dedektiflik yeteneği ve servetinin sağladığı araç gereçlerle alaşağı eden bir karakter. 2. Dünya Savaşı'nın yaklaşması ve Hitler'in yükselişiyle birlikte Amerikan çizgi romanları bu atmosferden etkilenmiş ve bu süper kahraman imgeleri Amerika'nın düşmanlarıyla savaşan, mücadele veren askerlere, vatandaşlara dönüşmüştür. İşte tam da bu dönemlerde Superman'in Nazilere karşı verdiği mücadeleyi anlatan peç çok çizgi roman yayımlanmıştır. Bu propaganda öyle boyutlara ulaşmıştır ki Nazilerin propaganda bakanı olan Joseph Gobbels tarafından, hayali bir çizgi karakter olan Superman hedef alınmış ve yaratıcıları için düşük zekalı Yahudiler bile denmiştir.

1941'de büyük bir patlama yaparak sahneye adım atan bir diğer çizgi roman kahramanı Captain America'dır. Amerika dünya savaşını kazanmak için süper askerler projesini başlatmış ve bu fantastik hikayede Einstein tarafından yaratılan ve süper güçler bahşeden özel bir formül Steve Rogers isimli bir Amerikan askerine enjekte edilmiştir. Ancak Einstein'ın Nazi ajanları tarafından öldürülmesiyle birlikte süper asker projesinde kullanılan formül de kaybolmuş olur. Bu çıkmaz durum itibari ile Captain America'yı ve güçlerini eşsiz, tek kılar.

Captain America karakteri Joe Simon ve Jack Kirby gibi güçlü isimler tarafından yaratılmıştır. Jack Kirby'nin güçlü ve dinamik çizgileriyle birlikte çizgi roman endüstrisinin ve tarihinin efsanelerinden biri olduğu söylenebilir. Jack Kirby günümüz çizgi romanlarındaki dinamik hareket ve abartılı açıları ilk kez kullanmış ve belki de kendi çizgisini geleceğe aşlamış olan, John Buescema gibi birkaç çizerdenden biridir. 2.Dünya Savaşı ile birlikte, Nazileri ve Japonları hedef alan yüzlerce çizgi roman yazılıp çizilmiş ve süper kahramanların yaratımında bir patlama yaşanmıştır. İsmen duyulmuş olan çizgi romanların altın çağı ise yine bu döneme denk gelmektedir.



Resim 65: Joe Simon-Jack Kirby, "Captain America Sayı 1", Dergi Kapağı, 1941.





Resim 66: “Red Skull ve Naziler”, Afiş Çalışması.

### 6.1.2 Gümüş Çağı

2. Dünya Harbi'nin bitmesiyle birlikte Captain America'nın maceraları ve hikayelerine ilgi de azalmaya başlamıştı. Yapımcılar, birkaç kötü denemenin ardından bu karakterin öldüğüne ve bir daha yayımlamanın imkansız olduğuna kanaat getirdiler. 1964'te Avengers'ın bir üyesi olarak geri getirilmesine karar verilene kadar bu süper kahraman uzun bir süre ortalarda görünmedi.

Kısa süre içinde Batı sineması, eğlence endüstrisi, kendisine uzayın derinliklerinden gelen yeni bir tehdit algısı oluşturacak ve bu bilinmeyen düşman imgesine karşı dünyayı ve insanlığı koruyan kahramanlar fikrini genç kuşakların ve bireylerin zihinlerine tıpkı milattan önceki toplum liderleri ve şamanlarının yaptığı gibi aşılacak, modern mitleri tekrar yaratacaktı.

1950'lerde Dr. Wertham adında Amerikalı bir psikiyatristin söylemlerinden ve yayımladığı makalelerden dolayı ciddi zarar gören ve baskı altında kalan çizgi romanlar 1960'lar da tekrardan canlılığını yakaladı. Bu döneme aynı zamanda çizgi romanların gümüş çağı da

denmektedir. 1950'lere oranla çizgi romanların basımına ve toplumda kabulüne nispeten daha çok izin verilmiştir. Bu dönemlerde Atlas Comics, ismini değiştirerek Marvel Comics adını alır. Günümüz sinema ve dizi endüstrisini büyük ölçüde etkisi altında bırakan Fantastic Four, The Avengers, Hulk ve Spider-Man gibi kahramanlar bu dönemlerde çıkmıştır. Batman, Superman gibi büyük başarılı çalışmalara imza atan DC firması batarken diğer yandan Marvel şirketi yükselmekteydi.

### **6.1.3 Bronz Çağı**

1970'ler yine bu iki şirketin yarış içinde olduğu dönemlerdir. Yine bu dönemlerde Jack Kirby, Marvel'i bırakıp DC ye geçmiş ve DC şirketi antik mitoloji ile bilimkurguyu birleştiren Yeni Tanrılar serisine ağırlık vermiştir. 70'li yıllar için söylenebilecek şeylerden bir diğeri ise çizgi roman dağıtım sisteminin eskisine oranla değişmiş olduğudur. Aynı zamanda bu dönem, Wolverine, Green Lantern, Luke Cage gibi süper kahramanlarında üretildiği, ortaya çıktığı bir dönemdir. Len Wien ve Herb Trimpe tarafından yaratılan Wolverine kısa süre içinde çizgi romanların sıkı takipçisi olan genç nesiller arasında bir trende dönüşmüştür. Çizgi roman takipçileri arasında günümüze kadar gelen serseri, umursamaz kötü çocuk ve arayıştaki kahraman imajını oluşturan veya etkileyen bir kahraman modeli de olduğunu düşünüyorum.

Wolverine karakteri bugün sinema, çizgi film ve çizgi roman öykülerinde sıkça karşılaştığımız bir arketiptir. Daha önce bahsettiğimiz arketipler üzerinden bakacak olursak bireylerin içindeki isyancı ve "ben ne istersem onu yaparım" söylemci, kendisini sürekli bir arayışta bulan, kendi iç dünyasına ve keşfine yaptığı bu arayış yolunda önüne çıkana "sorgusuz sualsiz gününü gösteririm" söylemli bir serseri kişiliği andırır.



Resim 67: Micheal Turner, “*Wolverine Origins Dergi Kapağı Sayı 1*”, 2006.

#### 6.1.4 Karanlık Çağdan Modern Çağlara

80'li yıllarda ortaya çıkan pek çok farklı firma bu endüstriyi sadece zenginleştirmekle kalmamış aynı zamanda farklı çizgileri ve fantastik evrenleri de okuyucularına sunmuştur. Bu noktada 80'li yılların gelecek vizyonunun, Phillip K. Dick öyküleri tadında distopik ve karanlık bir vizyonla ele almasıyla birlikte ortaya çıkan Robocop, Alien, Terminator, Total Recall ve benzeri sinema filmlerinin ve serilerin de çizgi roman fantastik imgelerini etkilediğini veya bu ikilinin birbirini beslediğini düşünmekteyim. 80'li yıllarda Bilim kurgu ve Fantastik imgeler açısından bir patlama yaşandığı ise su götürmez bir gerçektir. Bu dönemde ortaya çıkan yeni şirketlerden birkaçı ise

Captain Comics, Pacific Comics, First Comics, Eclipse Comics ve tabii ki bugün pek çok kişi tarafından bilinen namı diğer Dark Horse Comics şirkettir. Ancak ne yazık ki bütün bu girişimlerin arasından sadece Dark Horse firması hayatta kalabilmiştir. 1980'ler belki de bu endüstrinin ve fantastik imgelerinin, çizgi üslubunun evrildiği ve değişime uğramaya başladığı bir dönemdir. Matt Wagner, Alan Moore, Neil Gaiman, Steve Rude, Dave Stevens, Mike Grell, Scott McCloud, John Byrne ve Frank Miller gibi isimler bu dönemlerde parlamış ve ortaya çıkmıştır. 80'lerde çıkan işlerden birkaçı için Alan Moore'un yarattığı ve sonrasında Neil Gaiman'ın devralacağı Miracleman iyi bir örnektir.

Yine, Frank Millerin yarattığı The Dark Knight Returns, Batman görüntüsünü değiştirmiş ve çizgisini tekrar yorumlamıştır. Kara Şövalye, günümüzdeki pek çok sinema filmini ve çizgi romanı etkilemiş bir hikayeye ve karanlık bir atmosfere sahiptir. Alan Moore ve Dave Gibbons'ın başını çektiği Watchmen serisi yine bu dönemin başarılı yapıtlarındandır. Frank Miller ve David Mazzucchelli'nin yarattığı, avukat ve kör bir savaşçı olan Daredevil yine dönemin güzel örneklerinden sayılır.

John Byrne tarafından tekrar yazılan ve ortaya çıkan Superman The Man of Steel serisi de piyasalara bomba gibi düşen bir diğer işlerdendi. Batman Year One diye bilinen başarılı çalışmada yine Frank Miller ve David Mazzucchelli tarafından bu dönemlerde yaratılmıştır. Bu dönemlerde dikkat çeker bir diğer gelişme görsel anlatılarda artan siyahlar ve karanlık atmosferlerdi.

Bunun etkilerini ve büyük değişimi ileride göreceğiz. 1980'ler, çizgi romanlar için söylenese dahi belki de fantastik imgeler açısından altın çağ kabul edilebilir. Birikmiş ve üretilmiş olan o kadar fazla materyal bulunmaktadır ki her sene farklı başarılı bir yapıt bunu izleyerek gelmiştir. Pek çoğu için de eğlenceli ve heyecanlı olduğunu söylemem gerekir.

Çizgi romanlar açısından 1990'lar için, 80'ler kadar başarılı diyebileceğimizi zannetmiyorum. Üretilen çalışmaların sayısı arttıkça düşük profilli tabir edilen işlerin de önü açılmış ve bu tür örnekler çoğalmaya başlamıştı. Ancak rekabetin artması, doğal olarak sanatçıların da çizgilerinde ve ortaya çıkardığı işlerde çita yükselmesine ve evrime yol açmıştır. Bu bağlamda pek çok kişi, yaşanan bu dönemi çizgi romanda Rönesans olarak tanımlanmaktadır. Jim Lee,

Todd McFarlane, Erik Larsen ve Rod Liefeld gibi isimler Marvel'i bırakıp Image Comics'i kurduğunda bu büyük bir değişimin de ateşleyicisi olmuştu.



Resim 68: Todd McFarlane, "Spawn", Posterden Yeniden Kadrajlama.

Bu noktada çizgi roman çizimlerinde ve öykü anlatımlarında belirmeye başlayan bir karanlık temasını göz önünde bulundurmamız gerektiğini düşünüyorum. Çizgilerin üslubu değiştiğine ve daha çok mürekkep ve karanlık bloklardan oluşan kasvetli anlatıların ön plana çıktığına şahit oluruz. Keza 80'lerden 90'ların ortalarına, hatta 2000'lere kadar süren bu süreçte hikayeler de daha kasvetli ve distopik bir hal almıştır. Image Comics'in doğmasıyla beraber "Spawn" diye bilinen karanlık, nispeten büyükler için olan çizgi roman serisi de ortaya çıkmıştı.

Yine, Batman çizgi romanlarının en bilinen eserlerinden olan ve kimi eleştirmene göre ağır bir şekilde eleştirilen bir çalışma olan "Killing Joke" bu dönemde ortaya çıkar. Çocuklardan çok yetişkinleri hedef alan bu seride Batman karakterinin düşmanı olan "Joker" ile en son kısımda arasında geçen diyaloglar seriye damgasını vurur.

Kimilerine göre sapkın anlatılar içerdiği de söylenmektedir. Hikayenin ana eksenini, Jokerin, Gordon gibi düzgün bir adamın bile bir günden kısa bir süre içinde delirebileceğini kanıtlamaya çalışmasını konu almaktadır. Batman'in yakın bir dostu olan Barbara'ya işkenceler yapan ve

çıplak fotoğraflarını çeken Joker, çektiği bu fotoğrafları kızın babası olan Polis Gordon'a izletir. Batman Jokeri yakaladığında ise onu her zamanki gibi öldüresiye dövmek yerine, bu işe artık bir son vermek istediğini, kendisine acıdığını ve tedavi olması gerektiğini, sonsuza kadar birbirleriyle savaşmalarının aptallık olduğunu söyler.

Ancak Joker kendisini tersler ve Batman'e espiriler yapmaya başlar. Batman şakalara tepki vermez ancak espirilerin sonunda ikiliyi anımsatan ve bu ikili, antagonist ve protagonist figürlerin de aslında kaçık olduğunu, ikisinin de deli olduğunu betimleyen, birbirlerine muhtaç olduğu hissini veren bir espri yapar. Bu o kadar komiktir ki buz gibi bir ifade takınan Batman bile gülmeye başlar ve hikaye sonlanır. Alan Moore'un imzasını attığı bu karanlık çalışma da yine bahsettiğimiz dönemlerde çıkmıştır.

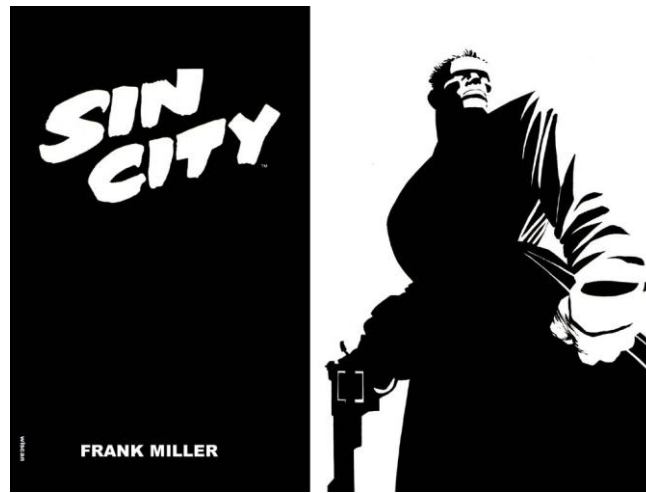
Yakın zamanda tekrar yayımlanmış olan bu çizgi roman için yapılmış olan korkutucu kapak, eleştiriler üzerine değiştirilmiştir. Tim Burton bir söyleşisinde The Killing Joke çalışmasının kendi filmlerini etkilediğini ve aktarılan atmosfere bayıldığını söylemiştir. Yine yakın zamanda vizyona girmiş olan The Dark Knight filminde Heath Ledger'ın canlandırdığı Joker karakterinin de bu seriden etkilenerek yaratıldığını söylenir.



Resim 69: Rafael Albuquerque, 1988 Killing Joke Göndermeli Batgirl Sayı 41 Yasaklanan Kapak'tan Yeniden Kadrajlama, 2015.

Bu yeni dönemin çizgi roman hikayeleri grafiksel anlamda daha karanlık bir hal almaktaydı ancak ironik bir şekilde bu karanlık akım yeni bir söylemi oluşturduğu gibi çizgi ve leke değerleri açısından, yenilikçi kamera açıları ve zayıf ışık kaynaklarıyla da gözle görülür ölçüde güçleniyor ve tabiri yerindeyse teknik olarak aydınlanıyordu. Daha önce pek çok kez değindiğim, fantastik imgelerin evrimi de yine bu siyahların yoğun olduğu dönemde tekrar yaşanmış ve karanlık kasvetli bir anlatımın(bugünü de etkileyen) kontrastların oluşturduğu üsluba dönüşmüştür. Bu yeni karanlık dönemin getirileri arasında belki de en önemli çalışmalardan biri Spiegelman'ın "Maus" adlı Pulitzer ödülü almış olan çalışmasıdır. Bu ve benzeri başarıların çizgi roman sanatına büyük bir getirisi olmuş, çizgi romanlar sonunda bir sanat formatı olarak görünmeye başlanmıştır. Frank Miller'ın Sin City çalışması yine bu dönemin başlıca yapıtlarına örnek olarak gösterebileceğimiz bir çalışmadır. Sin City filmleri perdede gösterdiği görsel performanstan dolayı genel olarak başarılıdır. Ancak ekranlara yansıyanlar, Frank Millerin orijinal çizgilerine yansıtıklarının yüzde biri edemez. 1991 ile 2000 yılları arasında efsanevi sanatçı Frank Miller 1000 sayfaya yakın sayıda olan yeni çalışmasını piyasaya çıkarmıştı.

Karanlığın kullanımında yeni bir söylem getiren bir çalışmaya imza atmıştı ve bu çalışma Sin City olarak günümüze dek bayrağını zirveye dikecekti. Hikayeler ise en az görseller kadar nefes kesici ve karanlıktı. Miller daha önce hiç kimsenin yapamadığı bir şekilde çizgilerin, lekelerin ve dokuların sınırlarını zorlamış ve yeni bir söylem geliştirmiştir.



Resim 70: Frank Miller, "The Art Of Sin City", 2014.



Resim 71: Frank Miller, "The Art Of Sin City", 2014.

Benzer bir doku ve görsel anlatı söylemi Hellboy serisinde de karşımıza çıkmaktadır. Alan Moore, Mike Mignola ve yarattığı Hellboy'dan bahsederken; "Alman dışa vurumculuğunun Jack Kirby ile buluşması" olarak tasvir etmektedir.

Mignola'nın ürettiği B.P.R.D., Abe Sapien, Hellboy gibi serilerin geçtiği fantastik evrenler ve alternatif dünyalar adeta H.P.Lovecraft'ın ve Jules Verne'nin çalışmalarını andırmaktaydı. Mignola'nın çalışmaları adeta The Thing'in korku dolu atmosferi ile Indiana Jones'un mistik arkeolojisine, karanlık tünellerden, yer altı dünyalarının bir karışımı tadında. Bu öyküler sizi içine bir kez çektiğinde, sarsılmaz derecede bağımlısı oluyorsunuz. Grafikselsel bir okumayla bakacak olursak, Frank Miller'in çalışmalarına denk iyi bir performans sunmaktadır.

Terk edilmiş fabrikalardan, Kayıp Nazi üslerine, Antarktika'daki ıssız arazilerden yeraltı kiliselerine, karanlık anlatımın ve siyahın yoğun bir şekilde kullanıldığı, okuyucuyu içine çeken çizgiler görürüz.





Resim 72: Mike Mignola, "HellBoy: The Wild Hunt Sayı 7", Çizgi Roman Sayfası, 2009.

Aslında çizgi romanlarda Karanlık Çağ'ın başlıca etkilerini saymak gerekirse, karanlık daimi olarak hikayenin genelinde etkili bir kararlılıkta kullanılmaktadır. Genel atmosferin geceyi andırmasından dolayı figürlerin ve mekanların ışık kaynakları da güçlü ve kontrastlı olmaktadır. Alttan ve üstten gelen sert ışıklar yine bu dönemlerde çok yaygın olarak kullanılmıştır. Uzun formlar oluşturan, düşen gölgeler ile zayıf ışıklar. Dönemin Sanatçıları için 40, 50'lerin filmlerinden etkilenmiş olduklarını da söylememiz yanlış olmaz. Ayrıca Çizgi roman sanatında Gümüş Çağ olarak da bilinen ve 70'leri kapsayan bu dönemin korku temalı çalışmalarının, Karanlık Çağ'ın rahatsız edici olan farklı perspektif açılarını ve çizgilerini büyük ölçüde beslemiş olduğunu söyleyebiliriz. Çizgi romanlarda Karanlık Çağ'ın halen sürdüğü bile iddia edilmektedir. Günümüz çizgisi modern çağ olarak anılsa da pek çok kişi tarafından çizgi romanların Demir Çağ'ı olarak adlandırılır.



Resim 73: Dinç Onur Aydın, "Yabani Dergi: Uçan Kale Çizgi Seri", Sayfa Örnekleri, 2017.



Resim 74: Dinç Onur Aydın, "Yabani Dergi: Uçan Kale Çizgi Seri", Sayfa Örnekleri, 2017.

Yakın dönemin getirdiği deęişimlere gelecek olursak, bu aşamada gelişen teknolojinin büyük etkisinin olduğuna tanık olmaktadır. Televizyon filmleri, devamlı bir şekilde yayınlanan diziler ile bilgisayar oyunlarının yakın dönemimizde bir çığ gibi büyümesi çizgi romanları da büyük ölçüde etkilemiş ve deęişime itmiştir. İnternetin yaygınlaşması, YouTube, Facebook gibi sosyal medya platformlarının yığınlarca insanı çekmesi çizgi roman düzleminde geniş ölçüde deęişimler tetiklemiş ve sonuç olarak sayısız derecede deęişken ve farklı alanlar içeren işler boy göstermeye başlamıştır. Artık sanatçılar ve yazarlar, Marvel, DC gibi firmalara muhtaç deęillerdir. Kendi ellerindeki imkanlarla takipçi kitlelerini oluşturabilir ve sosyal medya üzerinden serilerin reklamlarını yapabilmektedirler.

Günümüz çizgi roman çağı için söyleyebileceğimiz bir dięer etki ise artık bir süper mutant kahramana veya karanlık, gizemli bir dedektife ihtiyaç kalmadığıdır. Günümüz çizgi romanları dünyanın en şirin tiplerinden en karanlık figürlerine dek farklı imgeleri barındırabilmektedir. Modern dönem için gözümüze çarpan bir başka gerçek ise eski işlerin tekrardan ele alınması ve günümüz çağına göre yorumlanmasıydı. Aslında başka bir açıdan bakacak olursak çizgi roman sanatçıları bu yenilenmeyi neredeyse her 15 senede bir uygulamış görünüyor.

Çizgi romanlarda hem "Karanlık Çağ" hem de "Modern Çağ", günümüz Marvel ve DC sinema endüstrisini halen etkilemektedir. Genel olarak Amerikan çizgi romanları üzerinden anlatıya devam etmiş olsam da Avrupa ve Uzak Doęu'daki akımları da görmezden gelemeyiz. Özellikle Uzak Doęu'nun Anime ve Manga imgeleri bugün dünyanın hızla yükselen yıldızlarından.

Avrupa da çizgi romanı ele alacak olursak, pek çoęu tarafından "Grafik Roman" olarak adlandırılan bir terim karşımıza çıkmaktadır. Grafik Roman ile çizgi romanlar arasındaki farklar, Alan Moore'un çalışmaları ile Marvel Süper kahramanları arasındaki farklılık benzeridir. Veya bir dięer örnekle, bugün televizyonlarda boy gösteren Robert Kirkman'ın "The Walking Dead" çizgi öyküsünü de Grafik Roman olarak tanımlayabiliriz. Ülkemizde genelde bu iki farklı akım için ayrı isimler kullanılmaz ve kısaca hepsi çizgi roman olarak adlandırılır.

## 6.2 Avrupa



Resim 75: Hugo Pratt, “Corto Maltese”, Örnek illüstrasyon.

Avrupa çizgilerinde geniş bir tarih vardır. Tenten'den daha evvel bahsetmiştik, Corto Maltese ve Asterix gibi yapımlar da yine çok yaygın ve bilinen isimlerdendir. Bu Grafik Roman'ların, sunduğu güzel çizgilerle olduğu kadar, kendine has üslubu ve ışık gölge kanunları da bulunmaktadır. Genel olarak daha pastel tonların hakim olduğu romantik anlatımlar olduğu gibi, siyahın yoğunlukla kullanıldığı güçlü gölgelerin hakim olduğu anlatımlar da mevcut.

Tenten'in maceraları, Asterix, Tex serisi, Thorgal ve daha birçok benzeri çizgi roman Avrupa'dan çıkmıştır. Avrupa çizgi romanının bildiğimiz tarihçesi aslında 18.y.y.'a kadar uzanmaktadır. Çizgi romanın ilerleyiş sürecinde, baskının yaygınlaşması ile birlikte resimli kitaplar ile karikatürlerin yükselişinden bahsetmiştik. Avrupa çizgi romanının ortaya çıkışı da bu dönemlere denk gelmektedir. Ancak Amerikan veya Uzakdoğu ekollerine oranla Avrupa çizgi roman sanatı ve grafiksel sunumu da birbirinden farklılık göstermektedir. Fransız-Belçika ekolü gibi İngiliz ekolü, İtalyan, Alman ve İspanyol ekolleri de mevcuttur. Türkiye de çizgi roman tarihi için ise İtalyan ekolüyle başlayan bir çizginin evriminden bahsetmemiz gerektiğini düşünüyorum. Bugün güçlü araştırmalar sunan ve Ülkemizdeki çizgi roman çizgisinin evrimini inceleyen pek çok kaynak mevcuttur.

Avrupa çizgi romanlarındaki imgeler çok farklı temalarda, konseptlerde karşımıza çıkabilir. Bu bağlamda bilim kurgu ve korku ekolü takipçileri için alanlarında uzman olan Alejandro Jodorowsky ile Jean Van Hamme gibi isimler öne çıkmaktadır. Avrupa dan bahsettiğimizde istemsiz bir şekilde ilk aklıma gelen kişi Moebius oluyor. Uzun bir süre Dark Horse Comics firmasıyla beraber hareket etmiş asıl adı Jean Giraud olan bu sanatçı 2012 yılında ne yazık ki hayata gözlerini yumdu. Geride bıraktığı tonlarca kapak çizimi, illüstrasyon, tasarım, resim ve sayfalarla bugünün Fransız-Belçika ekolü olarak da bilinen çizgiye, harekete belki de en çok hazine bırakmış olan kişidir. Moebius'un ince, estetik, gizemli çizgileri George Lucas'tan Federico Fellini'ye kadar pek çok başarılı ismi de etkilemiş ve onlara ilham vermiştir.



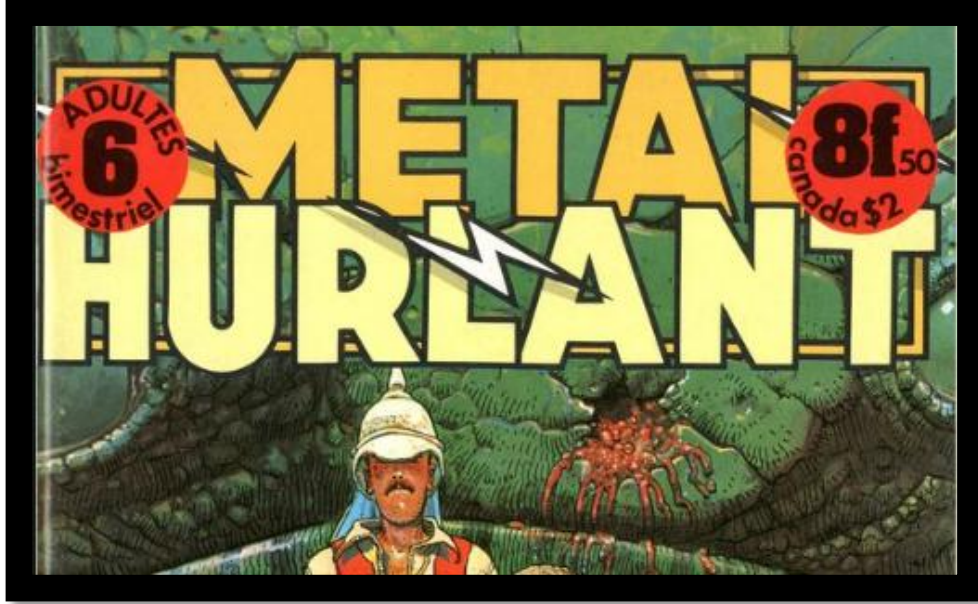
Resim 76: Jean Giraud Moebius, "Arzach", Çizgi Romandan Alıntı.

Çizgileri ayrıca günümüz pop kültürünün güçlü yapıtlarından sayılan Akira ve Blade Runner gibi çalışmaların da esin kaynağı olmuştur. Öte yandan Avrupa çizgi romanlarında İtalyan sanatçılarındaki güçlü etkileri vardı, özellikle erotik imgeleri çizgilere döken Guido Vrepax ve Milo Manara gibi isimler ile seri maceralar resmeden Hugo Pratt, Jordi Bernet gibi İspanyol sanatçılar da bulunmaktadır.

Amerikan Heavy Metal dergisinin orijinali olarak kabul edilen Metal Hurlant dergisi de Avrupa merkezli kolektif bir üretimdi. Moebius, Philippe Druillet, Jean-Pierre Dionnet gibi isimlerin kurduğu bu dergi, Bernie Wrightson ve Richard Corben gibi Amerikalı isimlerinde işlerini yayımlamakta olan Fantastik ve Bilimkurgu konseptler içermekteydi.

Metal Hurlant dergisi ayrıca, Ridley Scott, George Lucas, Hayao Miyazaki gibi isimlerin de esinlendiği ve beslendiği bir kaynaktır. Bu çizgi roman ekolü aslında bir anlamda Amerikan "Underground" çizgi roman atmosferinden etkilenmiş ve bu atmosferi dönemin Avrupa sının

siyasi ve sosyokültürel gerçekleriyle birleřtirerek, günümüze kadar ulařan Avrupa çizgi romanı da diyebileceğimiz ekolün iskeletini oluřturmuřlardır.



Resim 77: Jean Giraud Moebius, Metal Hurlant Dergi Kapađından Yeniden Kadrajlama.



Resim 78: Moebius, "Arzach", Çizgi Romandan Alıntı.

Moebius, Druillet ve Jean Pierre Dionnet gibi isimlerin amacı Avrupa çizgisini daha ciddi ve yaşça büyük olan bir kitleye de taşımaktı, onların gerek çizgileri gerekse hikayeleri bakımından güçlü ve inandırıcı imgeler, söylemler barındırmaktaydı. Yine bu dergideki güçlü ve farklı çizgisiyle Moebius belki de dünya çizgi roman tarihine adını altın harflerle kazıyacak, Gir takma adıyla resmettiği Western çizgisinin tamamen zıttı, daha önce eşi benzerine rastlanmamış artistik bir çizgiyle Metal Hurlant'da bilim kurgu hikayelerini resmedecekti. Metal Hurlant dergisinde yayınlanan işlerin, hikayelerin, öykülerin izlerini bugün Mad Max, Alien, Blade Runner ve Star Wars fantastik evrenlerinde görmemiz mümkündür.

Dolayısıyla Avrupa çizgi romanları için Amerikan ekolüne oranla hem hikaye hem de çizgiler olarak daha büyük bir yaş kitlesinin hayal dünyasına hitap edildiğini söyleyebiliriz.

### **6.3 Uzak Doğu**

Çizgi romanlar ve fantastik imgeleri hakkındaki bu başlık altındaki yazımın uzunca bir kısmını Uzak Doğu'ya ayırmak istiyorum. Zira Uzak Doğu'nun fantastik imgeleri günümüz fantastik çizgisini ve tasarımlarını oldukça etkileyen; renk, atmosfer ve lekeler bakımından besleyen bir harekete dönüşmekte ve yüzlerce yıldır süregelen, batının fantastik imgelerini değişime uğratmaktadır.

XII. yüzyılda tapınak duvarlarına resmedilen illüstrasyonlar zamanla 16.yy'da tapınak duvarları yerine odun bloklara resmedilmeye başlanmıştır. Uzak doğunun bu ilk sekanssal anlatımları ve çizgileri ölümden sonraki hayatı betimlemek ve öteki dünyanın imgelerini tasvir etmekteydi. Uzak doğu çizgi romanı olarak da bilinen Manga sanatının kelime olarak ilk telaffuz edildiği tarih 1770'lerdir. Hokusai Katsushika yarattığı ve öğrencilerini eğitmek için kullandığı skeçlere iki farklı isim vermişti. Bunlar Çince karakter olan "Man(rastgele) ile Ga(Resim) birleşmesinden oluşmaktaydı. Doğal olarak 12.yüzyıldan beri günümüz Doğu sanatına aktarılan bu imgelerin günümüzde Manga ve Animelerdeki etkisi gözle görülür bir gerçektir. Charles Wingman isimli bir İngiliz'in 1862 de Japonya'da çıkardığı karikatür dergisi aslında o bölge sanatçıları da etkileyip peşinden sürükleyen bir hamle olmuştu. Yayımlanan bu dergi aslında Japon sanatçıların geleneksel tabularını yıkarak, fırça yerine kalem kullanmaktan tutun dini resimler yerine sistem

eleştirilerinden politik konulara uzanan bir yelpazenin kapısını açtı. Charles Wingman'ın çıkardığı bu karikatür dergisi 1877'de Mamaru Chimbun dergisinin öncülüğünde Japoncaya da çevrilerek bütün Japon kentlerine yayıldı. Dolayısıyla İngiliz bir sanatçı olmasına rağmen Wingman, günümüzde halen Japon karikatürlerinin babası olarak kabul edilir. 2. Dünya Savaşı'nın gelmesiyle birlikte Japon çizgi romanı da büyük bir baskı altına alınır ve bir süre boyunca yayınlar, devletin kurduğu bir kontrol merkez tarafından incelenir; bu tür yayınların takip altına alındığı da söylenir.

Yeni Japon Birliği tarafından yayımlanan Manga dergileri milliyetçi bir çizgide yürümekte ve Müttefik kuvvetleri şeytanlaştıran anlatılar içermektedir. Aslında daha önce değindiğim Amerikan çizgi roman ekolünün de aynı tarihlerde benzer yaklaşımlar gösterdiğini söylememiz mümkündür. Japonya'da 1944 yılında hava bombardımanı ile basım yayın evleri yıkılıncaya kadar bu yayınlar devam etti.



Resim 79: Kamikaze Pilotları, Döneme Ait Örnek Çalışma

Savaş sonrası dönemden bahsedecek olursak, Japonya'da halk zorlu bir hayat sürmekteydi. 1952 de imzalanan barış anlaşmasına kadar, Japon kültürel geçmişinden gelen samuray ve benzeri kültürel imgelerin yayınlarının yapılması yasaklanmıştı. İnsanlar ekonomik ve sosyokültürel zorluklardan dolayı kaçacak bir yer, alan, güvenli bölge arayışı içindelerdi.



Bütün bu sıkıntılar ve deęişimler sanatçılarında çizgisini etkiledi ve bu deęişimlerin sonucunda Tatsumi Toshihiro tarafından yaratılan Gekiga isimli dramatik ve aksiyon dolu resimler anlamına gelen yeni bir akım ortaya çıktı. İlk Gekiga'lar yeni bir grafiksel içerik sunmaktaydı. Gekiga'lar sadece çok yaygınlaşmakla kalmayıp geniş bir yetişkin yelpazesine de ulaşmıştı. Shirato Sanpei'nin 1959 ile 62 yılları arasında yayınlanan eseri 'Ninja Bugeicho' adlı eseri dönemin gençliğini büyük ölçüde etkilemiş olan bir dięer çalışmaydı. 16.yy da feodal derebeylerine karşı bir grup asi köylü ile birlikte mücadele veren yetenekli bir savaşçıyı konu almaktadır.

Bu eserin bir dięer önemli özellięi ise Disney'in koca parmaklı karakterleri gibi bir görsel stilinden ziyade kendi gerçekçi, farklı çizgileri ile yeni bir grafik anlatımın da kapısını aralıyor olması idi. Bu ve benzeri çalışmalar aynı zamanda uzak doğunun estetik çizgileri ve ince lekelerle ne kadar uzman anlatımlara imza attığını gösteriyor.



Resim 80: Shirato Sanpei, Kagamaru Manga Örneęi.



Resim 81: Sanpei Shirato, Ninja Bugei-Cho, Manga Örneęi.

Yine bir dięer bilinen isim ise "Yeni Define Adası" adlı yapıtın yaratıcısı olan Tezuka Osamu'dur. Çıkardığı bu eser 400.000 satarak, Japonya'da kendisine karşı ulusal bir hayranlık uyandırmıştır. Tezuka ayrıca, Lost World, Metropolis ve Tetsuwan Atomu gibi Manga'ların çizeridir. Tezuka adı

bugün Japonya da Manga'nın yaratıcılarından kabul edildiği gibi onursal bir isim olarak tarihte yerini alır.

1960'lı yıllar Japonya'da ekonomik bir sıçrayışın da yaşandığı dönemlerdi. Bu yükselişin bir takipçisi olarak basım ve yayın sektörü de gelişmekte ve takipçilerine yeni çizgiler sunmaktaydı. Aylık yayımlanan dergiler haftalık bir format almaya başlamış ve yoğun bir üretime geçilmişti.

Bu haftalık Manga dergilerinden birkaçı Weekly Sounen Magazine, Weekly Shounen Sunday, Shounen Gahosha gibi dergileridir. Bu çizgi roman dergileri arasındaki yarış tıpkı Amerikan çizgi romanlarındaki gibi bir rekabeti doğurmuş ve bu rekabet kaliteyi de sürekli olarak arttırmaya başlamıştı.



Resim 82: Shounen Magazine, Ultraman, 1969.

Manga dergilerinin haftalık bir formata girmiş olması da televizyonla olan yarışına bir denklik sağlıyordu. Fakat pek çok kişiyi şaşkırtacak kadar sanılanın aksine, bu iki sektör birbiriyle bir uyum içinde çalışarak manga dergilerinin fantastik karakterlerini televizyonlara animasyon formatında yansıttılar.

1970'lerde sadece çocuklara dönük içerikler sunan birkaç firma hedef kitlesine yaşça büyükleri de ekleyerek yeni bir formatta piyasaya çıktı. Şirin robotların yanı sıra samuray savaşçılarının ve fantastik öykülerin yer aldığı dergiler bir anda ortaya çıkmaya başlamıştı. Ancak her ne kadar milyonluk satışları yakalamış olsalar da bu dergilerde Gekiga'ya fazla yöneldiklerinden hedef kitleleri olan çocukları kaybettiler. Yakın dönemlerde ortaya çıkan ve Dragon Ball gibi ünlü yapımların ortaya çıkmasına olanak veren Jump dergisi ise yine Japon çizgi romanında önemli bir eşiktir. Japonya da 6.2. milyonluk tirajlara ulaşan bu dergi savaş sonrası çizgi roman endüstrisinde, Uzak Doğu'da büyük bir başarı yakalamıştır. 1960lar da çökmüş olan kiralık Manga sistemi Shirato gibi büyük sanatçıların eserlerinin de kaybolmaya yüz tutmasına neden olmuştu. Dolayısıyla Shirato'nun eserleri tekrar ele alındı, yayınevlerine girip basılmaya başlandı. GARO adında bir dergi de Shirato Sanpei'nin kültürel geçmişlerine olan perspektifini genç kuşaklara kavratmak için yayınlanmıştı. Her ne kadar genç kuşaklar tarafından,18'yy köle isyanları ve sosyokültürel durumuna ilgi gösterilmemiş olsa da Kamui Efsanesi lise öğrencileri arasında en çok okunan hikaye olmuştur. Bu çalışma mistik bir geçmişte Kamui adında bir gencin baskı ve imkansızlıklara karşı verdiği mücadeleyi konu alan bir çizgi romandı.



Resim 83: Shirato Sanpei, "Kamui Gaiden", Manga Örneği.

Bu çalışma aslında Ninja temalı çizgi öykülerin de altın kanunlarını oluşturan ve evrimini tetikleyen eserdir. 1964 de hayat bulan bu çalışma 1980'de tekrardan Kamui Gaiden adıyla başarılarla imza attı. Çizgilerin, sahnelerin, panellerin dinamikliği oldukça başarılı ve enerji

doludur. Üstelik bütün bu karmaşasına ve dinamik duruşuna rağmen hikaye ve yazılar gayet okunabilir ve yerli yerinde, okuyucusunu sıkmaz. Pek çok yazara göre bu seri, günümüz Uzak Doğu dövüş sanatının işlendiği fantastik temalı filmlerde gördüğümüz, havada dövüş efektlerini besleyen ve ateşleyen hummalı bir çalışmadır.

Japonya da 70'lerde ortaya çıkan Shoujo Manga türleri de yeni bir grafiksel söylem geliştirmiştir. Geçmiş dönemlerin gerçekçi çizgileri yerini büyük gözlere ve şekerli anlatılar içeren imgelere terk etmişti. Kahramanlar artık politik ve sosyal tartışmaların bir parçası olmaktan ziyade, kişisel ve gündelik zorlukların mücadelesini vermekteydiler. 1970'ler aynı zamanda Samuray ve Yakuza temalı mangaların da çıkışına gebe olmuştur.

Tahmin edebileceğimiz üzere Amerikan film endüstrisinin de etkisinde kalan Japon çizgi romanları, fantastik ile tarihi birleştiren yeni bir söylemin de kapısını aralamaktaydı. 'Lone Wolf and Cub' kendi döneminde çıkmış başarılı çalışmalardan kabul edilir. Hikayeler oldukça fazla şiddet, kan ve mücadele içermektedir. Samuray öykülerinin artmasıyla birlikte modern kahramanların doğuşu da bu döneme denk gelmektedir.



Resim 84: Goseki Kojima, "Lone Wolf and Cub", Manga Örneği, 1970-1976.

Takao Saito tarafından yazılan Golgo 13, gözü kara bir tetikçinin kendisine verilen emirleri yerine getirmesini konu alan bir çalışmadır. Golgo 13'ün 1992'de toplam tirajı neredeyse 59

milyona yakındır. Yine benzer çalışmalardan samuray temaları içeren ve uzak doğu mafyasını konu alan Yakuza Mangaları da ortaya çıkmış ve çete mangası olarak tabir edilen tarzlar da bunu izlemiştir. Onur ve şeref için dövüşme söylemi ile beraber çete kavgalarını konsept eden çalışmalar bu sayede yaşam bulmuştur. 1990'ların atari salonlarında jetonlar saçarak oynadığımız pek çok oyun yine bu imgeler üzerine kurulu anlatıları içermektedir.



Resim 85: Takao Saito, "Golgo 13", Manga Örneği.

### 6.3.1 CyberPunk Etkileri

80'ler Amerikan, bilim kurgu ve fantastik imgeleri için bir sıçrama tahtası olduğu kadar Japon iki boyutlu fantastik imgelerinin de çok güçlü bir şekilde etkilendiği bir dönemdir. Bilim kurgu ve macera mangaları katlanarak arttı, "Gundam" gibi robot temalı işler daha çok üretilmeye başlandı. Bu tarz çalışmalarla aslında Japonya'nın dünyadaki konumu ve bilimsel üstünlüğü işleniyor, bilim kurgu ekolündeki robot imgelerini Japon kimliğiyle tanıtılıyor.

Bu karanlık ve futuristik dönemin başlıca işlerinden birkaçı Akira, Ghost In The Shell, Battle Angel Alita, Dragonball ve Sailor Moon'dur diyebiliriz. Bu çizgi romanlar, Uzak Doğu çizgisini takip edip Mangalarını okuyan kişilerin oldukça aşına olduğu çalışmalardır. Akira çizgi romanları bilinmeyen bir gelecekte Tokyo sokaklarında geçen motosiklet çeteleri üzerine cyberpunk bir hikayedir. 3.Dünya Harbi'nden 38 yıl sonra fantastik bir gelecekte geçmektedir.

Yine yakın zamanda sinemalara taşınmış olan Ghost In The Shell, Akira'ya oranla daha ileri bir kurgu evreni konu almakta, 4.Dünya Harbi ile birlikte insanlığın dijital bir dünya sistemine giriş yaparak evrene açıldığı Cyberpunk dönemini ele almakta, gizli bir polis teşkilatının geleceğin karanlık dünyasında barışı korumak için verdiği mücadeleyi konu edinmektedir. Seri, Cyborglardan yüksek işlemcili bilgisayar sistemlerine kadar pek çok bilim kurgu öğesini içinde

barındıran güçlü bir seridir. Cyberpunk sevdalılarının başarılı serilerden biri olarak kabul ettiği eserlerdendir.

Amerikan çizgi romanlarının içerdiği süper kahraman imgelerinden bahsetmiştik. Japon fantastik imgelerinin ortaya çıkmasında Batı'nın fantastik imgelerine karşıt bir söylem olduğunu veya kendini koruyan bir mekanizma olduğunu söylememiz de yanlış kaçmaz. Uzak Doğu'nun temel alındığı yüksek teknoloji ile geleceğin Uzak Doğu tarafından idare edildiği bir fantastik evren aktarılmaktadır. Asyalı savaşçıların ve kahramanların raydan çıkmış suçluları ve katil robotları dize getirdiği bir bilim kurgu fantastik evren ile okuyucusunu, izleyicisini buluşturur.

Cyberpunk için fantastik bir geleceğin bilim ile buluşması dersek yeridir. Pek çok insan Cyberpunk akımının "Blade Runner" ile başladığını düşünse de bu araştırmamızda aslında Ridley Scott'ın Mobeiusdan olduğu gibi Japon çizerlerin eserlerinden de etkilenmiş olabileceğini görüyoruz.

"Cyberpunk" yüksek teknoloji ile distopyanın buluştuğu karanlık fantastik bir evrendir. Bir tarafta sonsuz güce ve otoriteye sahip mega şirketlerin kiralık lejyonları vasıtasıyla kurduğu polis devlet sistem, öteki tarafta ise karanlık sokaklarda yolunu kaybetmiş uyuşturucu bağımlıları, hackerlar, korsanlar, katiller ve hayatını devam ettirmeye çalışan fakirlerin var olma mücadelesi... Kokuşmuş, yozlaşmış, hakkını arayanın ise kafasına sistemin sopasının indiği bir atmosfer...

### **6.3.2 Teknik Farklılıklar**

Aslında bu çalışmaları tek tek incelemekten ziyade içerdiği çizgi ve leke değerleri ve Amerikan, Avrupa çizgi romanlarından farkları üzerinde durmamız daha doğru olacaktır. Bu noktada Uzak Doğu Mangalarının büyük ölçüde animeler ile birlikte hareket ettiğini belirtmek gerekir. Aslında Japon çizgi romanlarındaki insan anatomisi ve ölçüleri gerçek insan ölçülerden pek farklılık göstermez.

Farklılık gösterdiği noktalar, insan karakteristiğini belirleyen belirli organların ve uzuvlarının deforme edilmesi üzerinedir. Ancak bu da vücut matematiğini çok fazla etkilemez. Kafanın

konumu ve yüksekliđi o figürün anatomik özelliklerini de belirleyen bir etken olarak kabul edilir. Şahsen benim de pek çok kez kullandığım ve pek çok ressam ve çizirlerin bildiđi altın kurallardan biridir bu ölçü sistemi.

İllüstrasyonlarda veya tuval üzeri desen çalışmalarında uyguladığımız üzere kafa sayısı ile ölçme, işin matematiđi ve sağlama yöntemidir. İşte Japon sanatçılar ve tasarımcılar da bu matematiđe sadık kalarak, oranlarla istediđi gibi oynamaktaydı. Anime sanatçıları gibi Manga çizirleri de insan formunda modifikasyonlarla abartılı bir deformasyona gidebiliyor, dinamik panellerin yanı sıra duygu ve hisleri de aktaran anatomik gariplikleri çizgilerine yansıtabiliyorlar. Hem mangalar hem de animeler de karşılaştığımız bir diđer olgu ise gözlerin büyüklüğüdür. Aslında animeler de ki bu büyük göz vakası Betty Boop gibi animasyon karakterlerinden etkilenen Osamu Tezuka'ya kadar takip edilebilir.

Daha önce de isminden bahsettiğimiz Tezuka, Uzak Dođu da önemli bir isimdir. Çünkü onun öncülüğünü başlattığı büyük gözlü figürler bugün mangaların ve animelerin adeta kimliğini teşkil eder. Tezuka'nın göz tasarımları ayrıca Uzak Dođu Çizgi Roman Sanatına giren ve bugün pek çok duyguyu gözler vasıtasıyla aktarabilme imkanını da sağlayan bir anlatım tekniđi, çizim şeması da oluşturmuştur. Antropolojist Matt Thorn'a göre Japon sanatçılar ve Japon halkı bu büyük gözlü figürleri yabancı milletlerden olarak tanımlamazlar.

Aslında her Manga ve Anime bu büyük gözleri ve kurdelemsi saçları içermez. Hayao Miyazaki, Japon ekolüne göre nispeten daha gerçekçi göz ebatları, gerçekçi saç renkleri ve deforme edilmemiş anatomileri ile öne çıkan tipleriyle bilinen bir sanatçıdır. Manga ve animelerdeki saçlar gerçeđe oranla oldukça dinamik ve renklidir. Adeta kahramandan ayrı canlı bir varlık gibidir. Karakterin sergilediđi hareketlere göre saçları da adeta dans eder.



Resim 86: Hayao Miyazaki, "Princess Mononoke", Çizgi Film'den Bir Kare, 1997.



Resim 87: Naoko Takeuchi, "Sailor Moon", Çizgi Film'den Bir Kare, 1992.

Aslında bu anlatım tarzı belirli bir milletin fiziksel özelliklerini taşımadığından, dünyaya açılmasına olanak sağlaması ve bu açılımın başarılı olmasında en önemli faktörlerdendi. Uzak Doğu'nun bu imgeleri dünyada çeşitli merkezlerde, özellikle kız okuyucular ve takipçileri arasında büyük bir hızla yayılan bir akımdır. Uzak doğuya ait olan bu tarz ayrıca Batı çizgi



romanlarındaki yüz ifadelerinde kullanılan mimiklerden ve ifadelerden farklı bir dil de yaratıyor. Örneğin Amerikan çizgi filmlerinde ve çizgi romanlarında karşımıza çıkan belirli duyguların yer aldığı yüz formlarının Uzak Doğu çizgi romanlarında başka bir anlatım tekniği ile aktarıldığını görürüz.



Resim 88: David Finch, “Gnomon Workshop”  
, Eğitim Filminden Bir Kare, 2007.



Resim 89: Hayao Miyazaki, “Princess Mononoke”,  
Çizgi Film'den Bir Kare, 1997.

Bu durumda günümüzde Anime ve Manga sanatçılarının, çizimlerinde kullandıkları belirli surat ifadelerini kalıplaşmış birtakım şablon ifadelerden yararlanarak kullandığını söylememiz yanlış kaçmaz. Yine Uzak Doğu'ya özgü olduğunu düşündüğüm bir diğer durum ise renklerin ve çizgilerin Amerikan çizgi romanlarına göre hafifliğidir. Daha romantik, yumuşak ışıklar içeren ve huzur verici bir sessizliğe sahiptirler.

Gekiga'lar da ve ilk Manga'larda gördüğümüz siyah, dijital çizimlerin yaygınlaşması ile birlikte yerini bu yumuşaklığa ve sıcaklığa bırakmış görünüyor. İleride değineceğim üzere dijital çağın, dünyanın bu birbirinden çok farklı fantastik imgelerini nasıl bir ortak evrenin içine soktuğunu, sanatçıların internet vasıtasıyla dünyanın dört bir yanındaki farklı imgelerden nasıl faydalandığını ve fantastiğin dijital çağın dünyasında nerede olduğunu hep birlikte göreceğiz.

## 7. DİJİTAL ÇAĞ VE FANTASTİK İMGE

### 7.1 Dijital Çağ



Resim 90: Blizzard Entertainment, “World of Warcraft Battle For Azeroth Cinematic Trailer”, Oyun Tanıtım Filminden Alıntı Kare, 2017.

2000’li yıllar aslında pek çok teknolojik gelişmeyi de beraberinde getirmişti. Pek çoğumuzun haşır neşir olduğu atari salonları artık yerini güçlü bilgisayarlara terk etmeye başlamış ve internet toplumun her ferdine ulaşmıştı. Milenyum çocukları olarak da adlandırılan ve çizgi filmlerle büyüyen bir nesil vardı, 1990’ların Walt Disney üretimi olan Güzel ve Çirkin, Aladdin, Sihirli Lambası, Aslan Kral ve benzeri pek çok işi izleyen bir kuşaktı bu. Çocukluğunu Jurassic Park’ın dinozorları ile Transformers’la geçirmiş bir nesil. İşte bu nesille yetişen sanatçılar Toy Story, Shrek ve Finding Nemo gibi animasyonlara imza atmış ve büyük beğeni toplamış, belki de bu sektörü ateşleyen bir kıvılcım olmuştur. Endüstrinin bir parçası olan ve bu kuşağın yetiştirdiği genç sanatçılar ve tasarımcılar kısa sürede dijital dünyaya bir sefere çıkarak 3D animasyonlara el atmış ve bilgisayar oyunlarından, uzun metraj animasyonlara kadar pek çok alanda bir anlamda devrim gerçekleştirmiştir.

Final Fantasy gibi video oyunları sinemaya taşınıyor ve uzun metraj animasyon filmleri olarak izleyicileri ile buluşuyordu. Bu dönem için bilgisayar oyunları ile birlikte çıkan çizgi romanlar ve animasyon filmleri ortak bir pazar oluşturmuş olup birbirini besledikleri de söylenebilir. Özellikle Marvel şirketinin sinemaya adım atmasıyla birlikte süper kahramanlar, gerek animasyon olarak gerekse kanlı canlı oyuncularıyla bir anda sinema perdesinde belirmişti.

Marvel'i DC firması takip etmiş, kısa süre içerisinde çizgi romanlardan taşan bu fantastik imgeler dünyanın dört bir yanına yayılmıştır. Oyun endüstrisi ile çizgi roman endüstrisi oldukça yakınlaşmış, sinema ile de birbirlerine sıkıca bağlanmışlardır. Bu yakınlaşma sonucunda illüstratörler büyük bir rol edinmiş, fantastik temalı tasarımların, modellemelerin hazırlanması konusunda birer yaratıcı olarak inisiyatif sahibi olmuşlardır. Ortaya çıkacak ürünler hakkında ön fikirler edinebilir bir duruma gelinmiş, sinemada kullanılan storyboardlardan konsept tasarımlara kadar pek çok alanda yükselmişlerdir. Özellikle sinemada storyboardlar büyük bir rol oynamaya başlamıştır. Yüksek bütçelerle çekilmesi planlanan sahneler çizerler tarafından önceden tasarlanıyor ve çekim ekibine bir ön gösterimle sunuluyordu.

Animasyon filmleri için keza aynı şey geçerlidir, çizgi roman çizeri olduğum kadar esas bir diğer işim storyboard çizerliği olduğundan animasyon sektöründe storyboardların kullanımına oldukça haşır neşirim. İster 3D olsun veya 2D animasyonda veya sinemada storyboardlar oldukça elverişlidir ve kullanılmaktadır. Yüksek bütçelere mal olacak sahnelerin önceden planlanması ve çekim ekibinin nasıl bir sonuca ulaşması istendiği görsellerle anlatılmaktadır. Kısaca söyleyecek olursak bu ön hazırlık çekilmesi planlanan filmin veya animasyonun dakika dakika anlatıdır.

## **7.2 3D Animasyonla Birlikte Değişen Çizgi**

Bu yeni dijital çağ ile birlikte Peter de Seve gibi sanatçılar yeni tarzlara imza atmış ve akımlar tetiklemiştir. 2000'de Ice Age, 2003'de Finding Nemo, 2010'da Despicable Me ve 2010'da Avatar'ın tasarımlarını yapmış ve 3D olarak modellenecek olan karakterleri pek çok kez çizmiş, eskizleştirmiştir.



Resim 91: Peter de Seve Eskizleri, Pixar: "Buz Çağı Animasyon Filmi İçin Karakter Tasarımları".

Bütün bu animasyon, "Toon" çizgisinin Peter de Seve ile başladığını söylememiz doğru olmaz çünkü bu çizginin daha önce değindiğimiz köklü bir geçmişi vardır. Ancak 3D animasyonların ve bilgisayar oyunlarının yükselişi, sanatçıların çizgisini de etkilemiş ve bu değişimi sektörle uyumlu bir çizgiye bürümüştür. 3D modellemeler için daha uygun, pratik ve detaylar açısından çizgisel yoğunluktan ziyade geometrik formlara ve 3D tasarımcılar için anlaşılabilir bir hacimselliğe dayanan görsel bir dildir diyebiliriz. Bugün teknolojinin sunduğu internet sayesinde her şeye erişmek mümkün. Bu kolay erişim aynı zamanda beraberinde bir hızlı tüketim ve hızlı erişme arzusunu da getiriyor diyebiliriz. Dolayısıyla internet kanallarından televizyon yayınlarına dek, haftalık, aylık seri bir üretim söz konusu oluyor.

Bu seri ve hızlı üretimin sağlanması için ise bu bahsettiğim animasyon çizgisi büyük rol oynamaktadır. Üstelik bu çizgi sadece animasyon alanında sınırlı kalmamakta ve çizgi romandan, çocuk kitaplarına ve hatta bilgisayar oyunlarına kadar geniş bir yelpazeye yayılmaktadır.



Resim 92: “Star Wars, Clone Wars Animasyon Serisi”, 3. Sezon 12. Bölüm, Kont Dooku Sahnesinden Bir Kare, 2010.

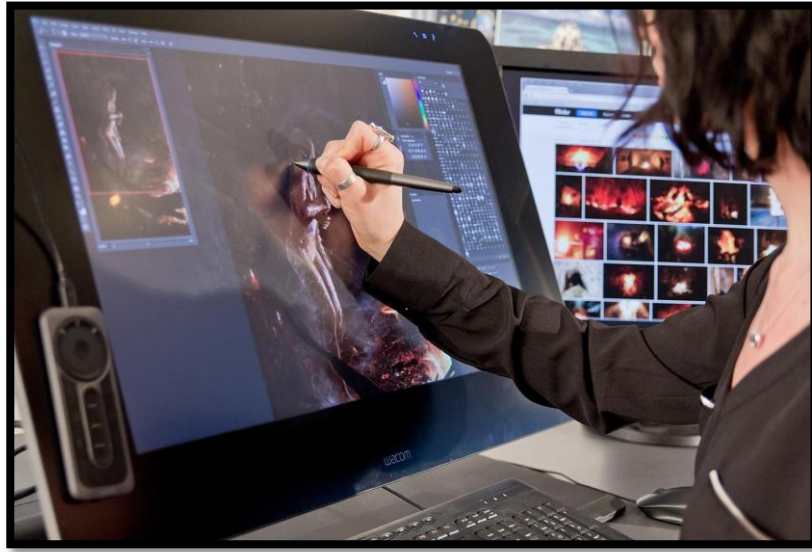
Dijital çağ ile başlayan ve ilerleyen tek çizgi akımı bu anlatım tarzıdır denemez. Aslında sanırım bu akımı doruğa ulaştıran şirket veya ekip Pixar stüdyolarıdır diyebiliriz. Disney'in ve Pixar'ın çizgisinde bu anlamda bir paralellik söz konusudur ve çok benzer olmasa da birbirine yakın bir tarzı benimsemektedirler. Daha önceden animasyon şirketinde deneyimlerim olduğundan, tecrübe ettiğim kadarıyla en önemli etkenlerden biri karakterler ve eşyaların tasarımıdır diyebilirim. Ön planlama açısından hayattır.

Bu tasarımlar 3D programlarında hayat ve renk bularak animasyon filmlerindeki genel çerçeveyi oluştururlar. Dolayısıyla sanatçının yarattığı bu karakterlerin görsel açıdan da eğlenceli olması kadar ilgi çekici olması da gerekmektedir. İlgi çekici ve zengin çizgileri daha önce çizgi romanların evriminde, Hellboy ve Sincity gibi yapımlarda, süper kahramanlarda ve evrelerinde incelemiştik. Karakter tasarımı dediğimiz ise, karakterlerin giyim kuşamından ziyade, izleyiciye verdiği hisler, enerjisi ve kişiliği hakkında fikirlerdir.

### 7.2.1 Karakter Tasarım

Pixar çalışanlarının da belirttiği üzere karakter tasarımı bir iletişim işidir. İzleyicinin karakter ile bağ kurması ana amaçtır. Bu karakterlerin insani yönünü ortaya koymak ve farklı olduğu kadar gerçekçi bir his de uyandıran karakterler tasarlamak bu alanda çalışan sanatçıların hedefleridir. Yüksek bütçeli sinema filmleri de sadece storyboardlara değil aynı zamanda mekan tasarımlarına ve karakter çizimlerine ihtiyaç duymaktadır. Bu mekanizma genel olarak aksiyonu ve kamera hareketini görselleştiren storyboardlarla başlar.

Daha sonrasında ise tasarımı zor olan fantastik mekanların, karakterlerin, eşyaların çizimlerine karar verilir. Bu iş alanı için günümüzde faaliyet gösteren pek çok arka plan çizeri de bulunmaktadır. Dijital tabletler ve bilgisayar programlarının da yardımıyla bu fantastik mekanlar görsel bir gerçekliğe dökülerek, farklı animasyon programlarının da yardımıyla sinemada kullanılmaktadır. Pek çok fantastik, bilim kurgu yapımında Matte Paint olarak adlandırılan fantastik arka plan görüntüleri, manzaraları olarak karşımıza çıkar.



Resim93: "Wacom Cintiq 27QHD", Dijital Çizim Cihazı Örneği Tanıtım Görseli.

Ünlü yönetmen Tim Burton bile aslında kariyerine Disney'de animatör olarak başlamıştır. Günümüzde kendi filmleri için olan karakter tasarımlarını ve fikirleri kendisi çizmekte ve

yaratmaktadır. 2005 yılında çıkan Mirrormask filminin yönetmenliğini de yine bir başka illüstratör olan Dave McKean yapmıştır. TankGirl çizgi roman serisinin yaratıcısı Jamie Hewlett ise kurduğu Gorillaz isimli müzik gurubunun animasyonlarını yine kendisi yapmıştır.



Resim 94 : Gorillaz Albüm Posteri Örneği, 2001.

### 7.3 Dijital Çağın Olanakları

21.yy ile birlikte fantastik imgeleri aktaran sanatçılar da büyük bir değişimi yaşamaktadır. Adeta bir örümcek ağı gibi birbirine bağlanmış olan kültürler arası bir global zenginlik oluşmuştur. Fantastik imgeler açısından ise sadece yerel kültürlere bağlı kalan bir izleyici, takipçi kitlesinden ziyade uluslararası bir piyasa oluşumdan söz edebiliriz. İllüstratörler açısından aslına her çağ bir değişimi getirmiş ve bu değişim, sanatçıların o dönemin alet edevatları ile imkanlarını da kullanma gerekliliğini beraberinde sürüklemiştir.

Kısaca belirtmek gerekirse eğlence sektöründeki sanatçı, zamanının dünyasına adapte olmakta ve değişimlere uyum sağlayarak üretimini çağına öyle sunmaktadır. Fantastik imgelerin üretimi ve kullanımı açısından, eğlence sektörü, çizgi romanlar, müzik albümleri, televizyon, sinema,

animasyon, bilgisayar oyunları ve rol yapma oyunları hiç olmadığı kadar sıkça kullanıldığı alanlar olmaya başlamıştır.

Bu teknolojik gelişmelerin beraberinde gelen cep telefonları ve tabletler ise bugün hayatlarımızın önceliğini oluşturan ve sürekli yanımızda taşıdığımız organlarımız gibi olmaktadır. İnsanlar artık bu ekranlar üzerinden haberleşmekte, duygularını paylaşmakta, haber almakta ve dünya ile iletişim halinde olmaktadır. Aslına bakarsanız illüstratörler açısından her geçen süre daha çok değişken ve adapte olunması zorlaşan teknolojik bir yarış da söz konusudur. Günümüzde neredeyse her çizerin artık Twitter, Facebook hesapları bulunmakta ve buradan takipçilerine ulaşmaktadır.

Tahmin edebileceğimiz üzere, ileride çok daha farklı programların da ortaya çıkması ve bunların sanatçılar tarafından kullanılacak olması da muhtemeldir. Artık müşteriler, illüstratörlere internet vasıtasıyla ulaşıyor hatta bazen hiçbir şekilde yüz yüze görüşmeden çalışılıyor, yine pek çok internet sayfası sanatçılara portfolyo imkanı sağlıyor. İşverenler artık fantastik imgeleri bu internet sayfalarından araştırıp kendilerine çizgi bakımından uygun sanatçılara ulaşıyorlar.

Dijital çağın yükselişiyle birlikte uzunca bir süredir devam eden, kitaplar, çizgi romanlar, dergiler gibi pek çok fantastik imgenin barındığı basılı nesnelere tarihin tozlu geçmişinde yok olacağına dair korkular oluşmuştur. Görünüşe göre bu tehlikeyi ciddiye alan pek çok yayınevi, şirket çıkardıkları romanların içlerinde daha kapsayıcı renkli çizimler eklemektedir. Çocuk kitaplarını basan kuruluşlar ise E-book'lara yönelmiş ve yeni dijital bir söylem getirmişlerdir.

Bütün bu gelişmelerle birlikte çocuk kitaplarında gelenekselci yöntemlerle resmedilen kitapların daha çok rağbet görmesi ise düşündürücüdür. Tıpkı çocuk kitapları gibi çizgi romanlar da dijital bir formatı benimsemiş ve telefonlardan tabletlere kadar geniş bir yelpazeye uyumlu bir şekilde çıkmıştır. Fantastik imgeler açısından ise dijital çağ, Colomb'un Amerika'yı keşfi benzeri bir etki göstermiştir. İnternet ve mobil telefonların, tabletler ile VR diye bilinen yapay gerçekçiliğin dünyasının kapısı açılmış ve göç başlamıştır. Ayrıca fantastik imgelerin dijital platformlarda boy göstermesi beklenildiği gibi basılı ürünleri yok etmemiş ve pek çok koleksiyoner için eş bulunmaz bir fırsat yaratmıştır. Pek çok kişi sırf koleksiyon amaçlı kalın kapaklı, özel baskı çizgi



romanları arşivlerine eklemiştir. Dolayısıyla bu ürünlerin fiziksel formatlarının bir koleksiyon kalitesi oluşmuştur.

### **7.3.1 Mobil Telefon ve Fantastik İmgeler**

Akıllı telefonlar hayatlarımıza girdiği andan itibaren pek çok oyun ve uygulamayı da beraberinde sürükledi. Mobil telefonların ve tabletlerin genç kuşaklarda yaygınlaşmasıyla bilgisayarlara olan ihtiyaç da belirli bir ölçüde azalmış görünüyor. Bu da doğal olarak dijital çizgi romanların neden telefon formatlarına uygun bir şekilde evrildiğini açıklar.

Dijital platformda boy gösteren büyük kitleleri peşinden sürükleyen bu farklı anlatı formatlarından biri WebToon isimli bir uygulamadır. Mobil telefonlar için çıkartılmış olan bu program, günümüz 2017'sinde dünyada pek çok kişinin telefonlarında yüklü bir çizgi roman okuma uygulamasıdır. Telefonlar, yayınevlerine ulaşabilmiş ve kariyer sahibi belirli sayıda sanatçıdan ziyade, mücadeleye açık olan ve yazıp çizdiklerini internet vasıtasıyla tüm dünyaya ulaştırmak isteyen, aynı zamanda bu işlerden para da kazanmak arzusunda olan pek çok sanatçı için fırsat dolu bir internet portalı sunmaktadır.

Öncelikli olarak telefon ve tabletlere uyarlanmış olduğundan grafiksel okunuşu soldan sağa akan panellerden ziyade sürekli olarak aşağıya akan bir formattadır. Okuyucu tek eliyle telefonu tutarak ekranı aşağıya doğru kaydırabilmekte ve hikayeyi akıcı bir şekilde takip edebilmektedir.

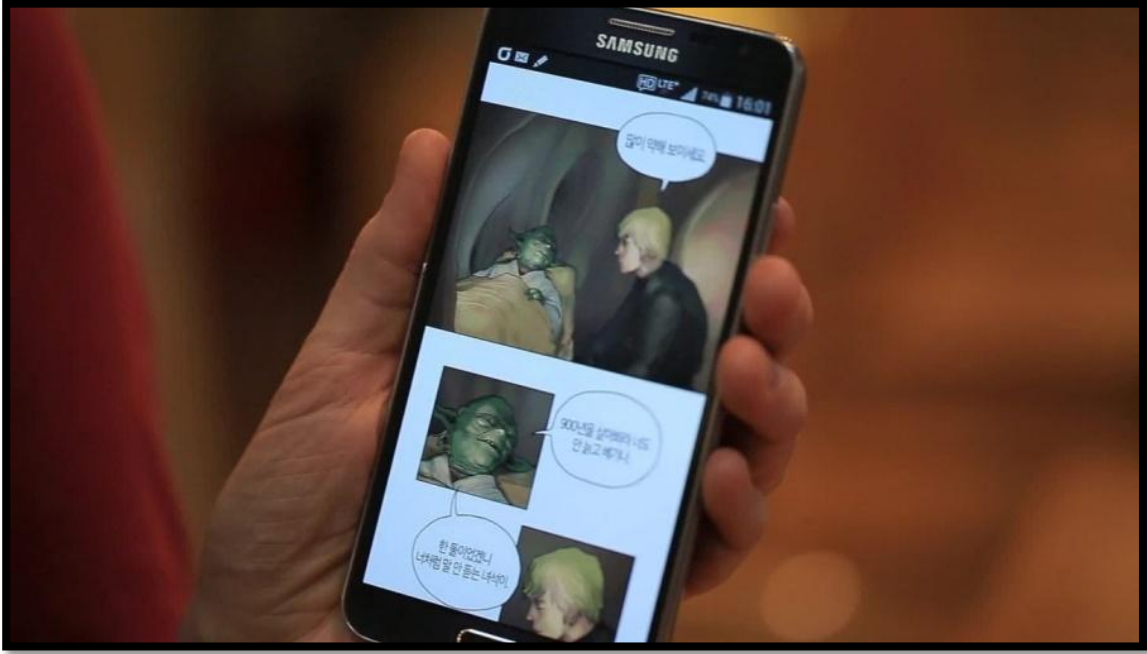
Bu açıdan pek çok kişi tarafından klasik çizgi romanları farklılaştığı söylenmektedir. Aslında bu formata sadece Webtoon ismi ile rastlamayız, benzer bir formatı Tapastic diye adlandırılan bir başka çizgi roman internet portalında görmekteyiz.

Ancak Webtoon'ların takipçi kitlesi daha yaygın olduğundan, bu farklı grafik formatı anlatırken Webtoon'ları baz alarak konuşmamız yeterli olacaktır. Webtoon Güney Kore çıkışlı olduğundan içinde barındırdığı imgeler yoğunluğu bakımından da Uzak Doğu çizgi roman sanatının ağırlığı göze çarpabilir.

Bugünlerde ortaya çıkan pek çok kitlesel para desteği sunma bazlı internet sitesi ile beraber webtoon üreticileri için para kazanabilecekleri ve hayatlarını bu dijital çizgi romanları üreterek

devam ettirme imkanı sađlayan olanaklar oluřmuř grnyr. Ancak internetle birlikte, mobil telefonların sıcırayıřı ve dnyaya anında ulařabilme imkanının oluřması dođal olarak yine ok sayıda sanatıyı da bu portallara ekmiř ve alıřmalarıyla boy gstermesine olanak sađlamıřtır.

Webtoon’u denemiř ve 7,8 blmlk izgi roman yayımlamıř bir izeri olarak gzlemlediđim, internet izgi romanlarında devamlılık ve srekli retim nceliđidir diyebilirim. Geniř kitleler iin sunulan, aktarılan imgelerin kalitesi ne kadar nemli ise bu imgelerin srekliliđi de bir o kadar nemlidir. Hızlı olmalısınız, srekli retmeli, kaliteyi bir takıntı yapmamalı ancak dođal olarak iři sallamadan zen gstererek bir orta yol bulmalı ve iři tamamlamalısınız.



Resim 95: “Webtoons”, Telefon Uyarlamalı izgi roman Uygulaması rneđi.

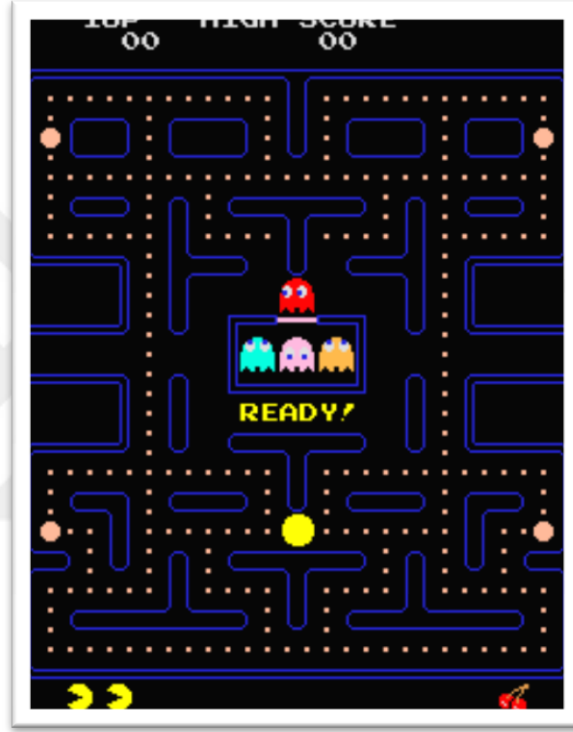


Resim 96: Dinç Onur Aydın, “The Sanctuary”, Telefon Uyarlı Çizgi Öyküden Detay, 2015.

#### 7.4 Video Oyunları

Fantastik imgelerin cirit attığı bir diğer büyük sektör ise video oyunlarıdır. Bilgisayar oyunları olarak adlandırmamış olmamın sebebi bugün dijital oyunları oynayabildiğimiz kaynakların sadece bilgisayarlar olmayışdır. Nintendo’dan, Playstation’a pek çok çeşitli firma kendi ürünleri ile piyasadadır. Doğal olarak genel açıdan bu ögelere video oyunları dememiz daha uygun olacaktır.

90'ların Mario'larından günümüze kadar gelen süre içerisindeki teknolojik sıçrayış, video oyunlarını baştan sonra değişime uğratmıştır. Şahsen inandığım, bilgisayar oyunları vasıtasıyla üretilen fantastik imgelerle birlikte çok yakında bir sanal gerçeklik üzerine kurulu dijital altın çağ yaşanacağıdır. Pacman'lerle başlayan bu sürecin Blizzard gibi dev şirketlere ve World of Warcraft gibi yapımlara kadar geldiğini görmek gerçekten nefes kesici.



Resim 97:Namco, "Pacman", Oyundan Görüntü, 1980.

Video oyunları günümüzde, sunduğu fantastik imgeleri ile oyuncuya kişisel bir deneyim yaşatan, bu deneyim sırasında sanatçının çizdiği sınırların kaybolmadığı, yetkisini kaybetmediği belki de tek platformdur. Video oyunlarında karşımızda üç ses çıkmaktadır. Bu sesleri oyuncu, yapımcı ve oyunun kendisi olarak sıralayabiliriz.

Video oyunlarını oynayan kişiler karşılarında çok farklı sanat alanlarından kolektif bir sunumla karşılaşır. Bunlar güçlü heykel işçiliği taşıyan 3D modellemelerden arka plan illüstrasyonlarına ve boyamalarına, hikaye anlatımından dinamik müziklere kadar pek çok farklı içeriklerin birleşimini tecrübe etmemizi sağlar.

#### 7.4.1 Mitolojilerden Oyunlara

Tek kişilik oyunlar olduğu gibi çoklu ortam video oyunları da bolca mevcuttur. Çoklu ortam oyunlarında birden fazla oyuncu aynı dijital dünya içerisinde seyahat etmekte ve bu dijital dünya içerisinde birbiriyle etkileşime girmekte, sohbet etmektedir. Çoklu ortam oyunu yani bilinen diğer adıyla MMORPG oyunları bugün milyonlarca bilgisayar kullanıcısı tarafından oynanmakta ve içerdiği fantastik imgeleriyle her gün oyuncuların hayal dünyalarına konuk olmaktadır. Video oyun şirketleri arasındaki bu amansız yarış ve rekabet aynı zamanda bu alanın hızlı bir şekilde gelişmesine ve ilerlemesine de olanak sağlamış görünüyor. Bu özellikleriyle birlikte oyunlar, sunumun başlarında bahsettiğimiz mitolojik öğelerin doluştuğu ve evrim geçirdiği, farklı maskeler altında tekrardan hayat bulduğu, farklı dünyaların hayat bulduğu ve tecrübe edildiği dijital hayatları yaşama imkanı sağlıyor.

Bilgisayar oyunlarının içerdiği ve sunduğu imgeler bakımından fantastik imgeleri yoğun bir şekilde kullandığını ve aslında bu imgelerin mitolojilerin getirdiği hazinenin öğeleri olduğunu söyleyebiliriz. Bu anlatılar için; binlerce yıl öncesinin Yunan Tanrısı Zeus'un oyunlarda seçilebilen bir karaktere dönüştüren, antik Mezopotamya Tanrılarının ellerinde lazer tabancaları taşıdığı, uzak doğu samuraylarının ejderhalara bindiği fantastik anlatılar, deneyimler, hayatlar dememiz mümkündür. Oyunlar bütün bu içerikleriyle birlikte adeta sonsuz bir okyanusu anımsatmaktadır.



Resim 98: Funcom, "Conan Exiles", Oyundan Görüntü.

Dijital platformda sunulan bu fantastik ögeler her ne kadar oyunu yapanların koyduğu kurallar çerçevesinde izleniliyor ve dolaşabiliyor olsa da, her halükarda oyunculara seçim hakkı tanınmakta ve oyuncularına belirlenen ölçüde bir özgürlük sunmaktadır. Fantastik evren içerisinde ilerler, yolculuk ederken oyuncuların oyun içerisinde yaşadığı bu deneyimler aslında anıları yaratmakta ve kişisel bir öykü de içermektedir. İçerdiği fantastik ögeler ise evrensel nitelikler yaratmaktadır. Bu oyunları oynayan insanlar, oyun içerisinde elinde pompalı tüfek taşıyan samuray bir zombi gördüğünde yadırgamaz. Çünkü bu imgelerin hepsi artık dijital dünyaların paylaşılan öğelerine dönüşmüştür. Video oyunları, aynı zamanda sunulan sanat ile oyuncu arasında bir bağ kurarak kişisel bir sanat da oluşturmaktadır.

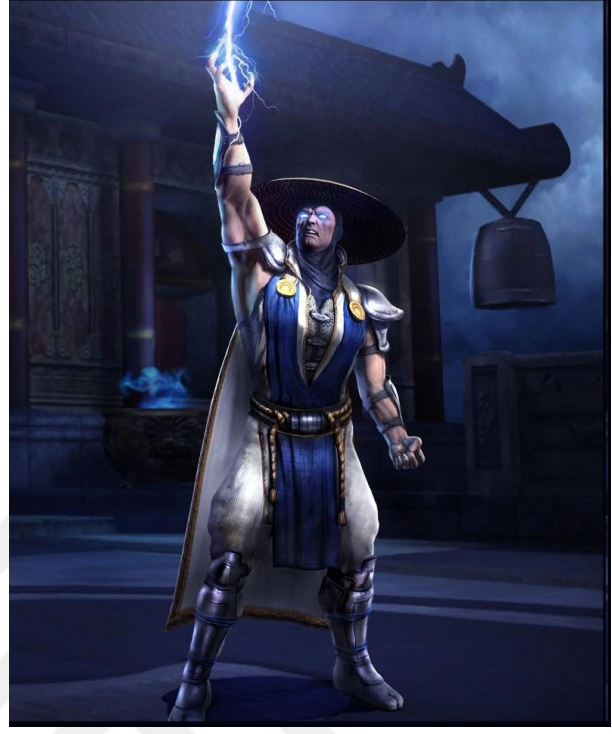
Bu oyunlar içerdiği fantastik imgeleriyle, görsel sunumlarıyla kullanıcıyı etkisi altına alıyorsa, içerdiği sanat için başarılı olduğu da söylenebilir. Bu dijital dünyada büyüyen genç nesiller için hayata dair pek çok anı, arkadaşlıklar ve dostluklar, hayatla olan bağ, yine video oyunları içerisinde gerçekleşir ve tecrübe edilir.



Resim 99: Blizzard Entertainment, "World of Warcraft", Oyun Tanıtım Posteri.



Resim 100: "Jupiter of Smyrna(İzmir)", M.Ö. 300.



Resim 101: "Raiden", Mortal Combat vs DC Universe, Video Oyunundan Örnek, 2008.

Kısaca özetlemek gerekirse video oyunları insanlığın ilk dürtülerini de taşımaktadır. Her zaman yaptığımız gibi hayatın bilinmeyenine olan yolculuğumuzu ve keşfetme merakımızı gideren unsurlardır. Bu bağlamda Mircea Eliade'nin Merkez Simgeciliği ve ilk insanların dış dünyaya olana merakına, keşfetme dürtüsü ne, hayata dair verilen mücadelesine dair benzerlikler de göstermektedir. Bu içerikleriyle birlikte video oyunları için aynı zamanda, gerçek hayatta tüketmemiz gereken enerjimizi de sanal bir alanda tüketen veya absorbe eden bir mecradır da diyebiliriz.

MMORPG oyunlarındaki geniş içeriklerin ve oyuncuların verdikleri tepkilerin, keşfettikleri bilinmeyen fantastik dünyaların, hem Campbell'in hem de Eliade'nin ilk insan dürtüleriyle ilgili düşünceleriyle benzeştiğini düşünmekteyim.

Dolayısıyla günümüz ve ilerisinde, içerdiği kurallar ile birlikte oyunlar için, yolculuk ettiğimiz bu dijital fantastik evrenlerin içerisindeki dünyayı, diğer insanları ve kuralları keşfetmemize yarayan

yeni bir dildir diyebiliriz. Her ne kadar pek çok kişi için bu sanal dünyaların bizleri gerçek hayattan kopardığı düşünülse ve haklı gibi görülse de, yaklaşan yeni VR çağı ile birlikte sanal ile gerçeğin iç içe geçeceği yeni bir çağın kapısı aralanmış görünüyor.

## **8. VR İLE YAKIN GELECEK**

Günümüzde yaygınlaşmasını beklediğimiz bir diğer etken ise VR yani "Virtual Reality" teknolojisidir. Ülkemizde bilinen bir diğer adıyla namı diğer yapay gerçeklik. Yakın zaman içerisinde, Oculus Rift, HTC, Sony gibi pek çok farklı firmanın etiketi altında VR gözlükleri ve sistemleri çıkmış, piyasada yerini almıştır.

VR yani yapay gerçeklik, sanal bir ortamda öylesine gerçekçi anlatılar yaratmaktadır ki kullanıcıları gerçekten var olduğuna ikna etmektedir. Ancak tabii ki bu etkilerin bazıları da beynin o gerçekliği kabullenmemesinden dolayı kötü sonuçlar doğurup, mide bulantısından baş dönmesine kadar pek çok olasılığa varabiliyor. Aslında burada amaç dışarıdan gelecek olan görüntünün ve bilginin önüne geçip bunları bloke ederek, görsel ve işitsel yalınlık sağlayan ekipmanlarla, sadece dijital ortamda sunulan dünyayı kullanıcıya izletmesidir.

Öyle görünüyor ki VR, çok yakın bir gelecekte sanattan eğitime, bilgisayar oyunlarından, çizgi romanlara ve sinemaya kadar geniş bir yelpazeyi etkisi altına alacak ve yeni bir söylem, dönem geliştirecek. Aslına bakarsanız ressamlar ve heykeltıraşlar açısından bunun etkilerini günümüzde bile görmemiz mümkün.

360 derecelik çizim diye bilinen illüstratif panoramik anlatımlar internette boy göstermeye başlamış, 3d modelleme programları VR için uyumlu bir hale getirilmeye başlanmıştır. VR için 3 boyutlu çizim boyama programları çıkmış, pek çok uygulama, seçeneklerine VR özelliğini çoktan eklemiştir.

Ayrıca şirketlerin yine yakın zamanda çıkması beklenen pek çok video oyunu VR teknolojisinin yaygınlaşması ile birlikte çıkış tarihlerini öteleyerek bu yeni teknolojiye uygun oyunlar, animasyonlar tasarlamaya başladığı da söylenmektedir.





Resim 102: "Gear VR", Samsung Gear VR Reklam Görseli.

### 8.1 VR ve Fantastik Evrenler

Bilgisayar Oyunlarının içerdiği fantastik imgelerden ve dünyalardan bahsetmiştik. VR teknolojisi ile birlikte yakın bir gelecekte adeta bu dünyaların içerisinde yürüyebilecek ve deneyim kazanabilecek duruma geleceğiz. Star Wars'un galaktik iç mücadelesinin sürdüğü gezegenlerden ejderhaların cirit attığı fantastik diyarlara kadar pek çok fantastik imgenin yaşadığı anlatıları bu gözlükler sayesinde ziyaret edebileceğiz.

Yalnız bu noktada aklımızda tutmamız gereken bir diğer etken, doğal olarak bu imgelerin de bize onu sunan sanatçıların hayal dünyasından gelen imgeler olduğu gerçeğidir. Bu anlatılar için ise insanlık tarihinin binlerce yıllık fantastik aktarımlarının, globalleşmenin de etkisiyle ortaya koyduğu görseller kolajıdır dersek yeridir.

VR teknolojisi için kapı henüz açılmış olup halen önünde kat etmesi gereken bir yol olduğu su götürmez bir gerçektir. Fantastik sanat açısından sanat dünyasının geleneksel yaklaşımıyla her zaman yeniliklere şüpheli yaklaşmış olduğundan bahsetmiştik. VR açısından da durum çok farklı değildir. Ancak önümüzde durana bakılırsa, bu yeni teknoloji de sanat anlayışını ileriki yüzyılda derinden sarsacak, görünüyor.

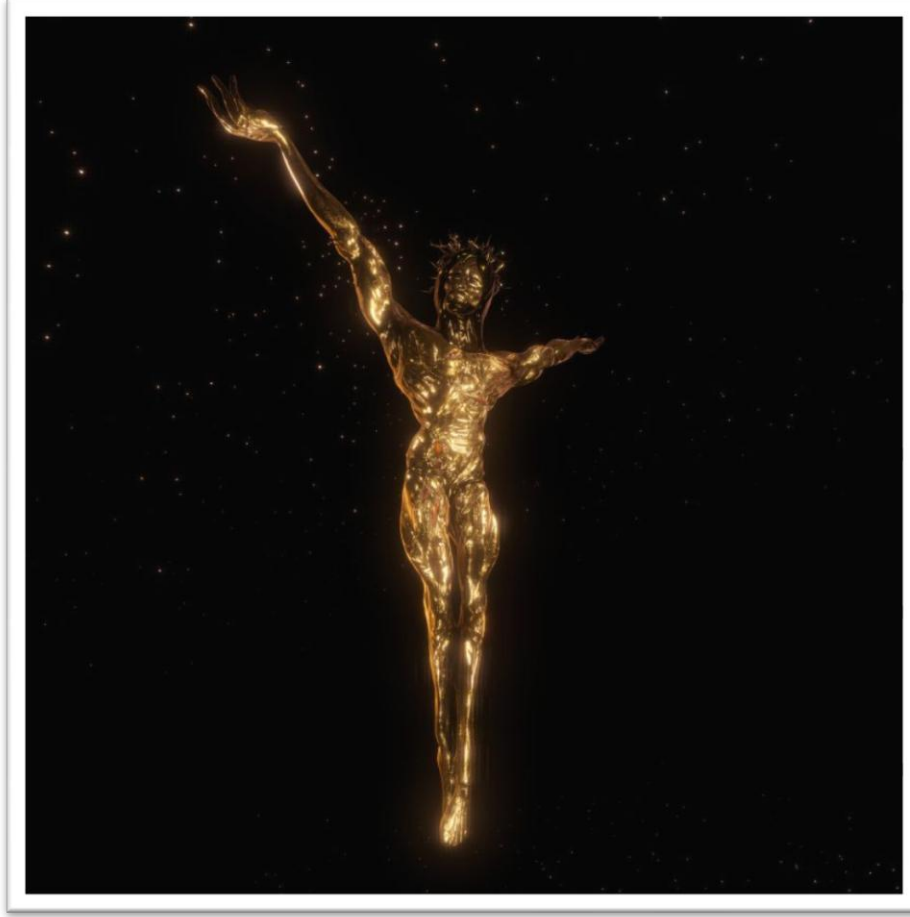
## 8.2 VR ve Sanat

Daha önce VR kullanıcısının fantastik veya değil ancak sunulan spesifik bir mekanın içine sokulduğundan bahsetmiştik. Bu da kişinin sanatsal anlatının içine tamamen dalmasına ve adeta bir boyut değiştirmesi benzeri tecrübeye imkan kılmaktadır. Bu teknolojiyi günümüzde ateşleyen ünite aslında Oculus Rift'dir.

Tam anlamıyla 2016'da piyasaya çıkmış olan bu donanım, içerdiği derinlik hissi ve ses ekipmanları ile birlikte adeta bir bilim kurgu harikasıdır denebilir. VR ile birlikte ortaya çıkan programların sunduğu imkanlarla eserlerini üreten sanatçıların işleri, Venedik'teki Faurschou Foundation'dan New York Modern Sanatlar müzesine tutun Whitney Amerikan Sanatları Müzesinden kadar pek çok uluslar arası mekanda sergilenmektedir. Rift ve benzeri VR sistemlerinin ortaya çıkması ile birlikte "Tilt Brush" ve benzeri 3D VR fırçaları ortaya çıkmış ve sanal bir boyutta, dijital bir uzaydaki tuval üzerine çalışma imkanı sağlamıştır.



Resim 103: VR, "Google Tilt Brush", Google VR Çizim Programı Tanıtımı.



Resim 104: Christian Lemmerz, "The Apparition", 2017.

### 8.3 VR Kitaplar ve Çizgi Romanlar

VR teknolojisinin gelmesiyle birlikte ortaya çıkan bir diğer hareketten bahsetmek istiyorum. Bu da "Hareketli kitaplar" olarak da isimlendirebileceğimiz "Motion Book"lardır. Çizgi romanlara değinirken teknolojik imkanların ve çizginin değişimden de bahsetmiştik. İşte bugünlerde VR ile birlikte çizgi romanlar ve animasyonların ortak bir payda da buluştuğuna şahit olmaktayız.

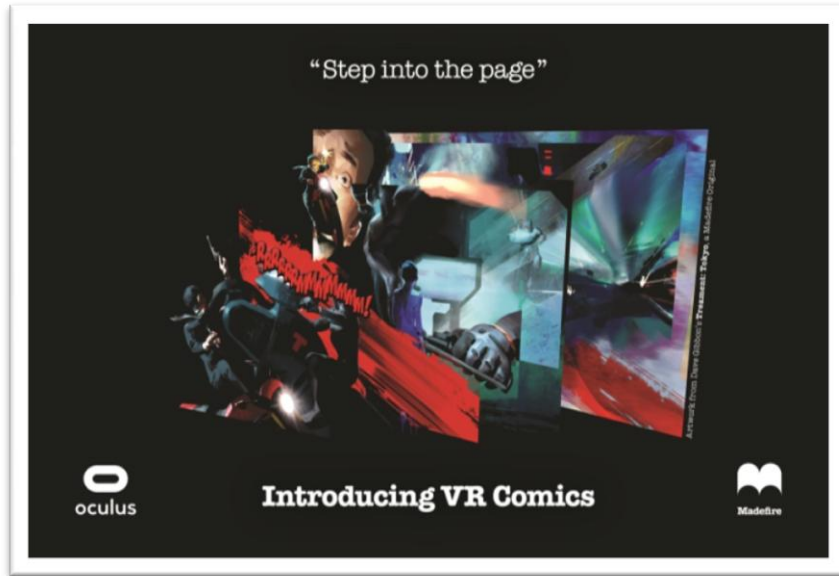
Bugün Youtube ve benzeri sosyal medya paylaşım platformlarında rahatça ulaşabileceğimiz hareketli çizgi romanlar bulunmaktadır.

Yurt dışında Motion Comics diye de bilinen bu animasyonlar, çizgi roman sahneleri ile birlikte sunulan ses efektleri ve ufak hareketler içermektedir. Bu dijital yapıtlar için çizgi roman

sayfalarındaki panellerin sayfa bütünlüğü dışına çıkarak daha bireysel bir şekilde tek büyük görsel halinde sunulduğu, arka plan ses efektlerinin ve müziğin eklendiği, hikaye içerisindeki karakterlerin seslendirildiği ve ufak animasyonların eklendiği bir ufak çaplı çizgi filmi denebilir. Aslında bu konsept 1960'lara dayanmakta ve hareketli çizgi romanlar Phillip K. Dick'in hikayelerinde bir kurgu olarak anlatılmaktadır. Günümüzde kendisinin geleceğe dair bir kurgu olarak tasvir ettiği Motion Comic'lerin ciddi bir akım oluşturuyor olması da ilginçtir.

Her ne kadar Motion Comic'ler tablet, telefon ve bilgisayarlarda uzunca bir süre hayat bulmuş olsa da bu fantastik çizgi anlatıların içerisinde gezinme isteği her zaman canlı kalmıştır. VR ve 360 açılı anlatılar ile birlikte Motion Comic'ler de zorunlu bir değişime uğramakta gibi görünüyor.

Medfire isimli bir firmanın VR için geliştirdiği Motion Book'lar aslında tam olarak bu sorunsala bir çözüm sunuyor gibi görünüyor. Yakın gelecekte milyonlarca insanın bu gözlükleri kullanacağını temel alarak geliştirdikleri bu sistemde; çizgi roman panelleri adeta Motion Comic'ler deki gibi animasyonlar ve ses efektleri içermektedir. Ancak diğerlerinden farklı olarak geniş açılı çizgi panelleri ile okuyucusuna, resmedilen dünyanın içindeymiş hissi sunmakta ve içerisinde hareket imkanı sağlamaktadır.



Resim 105: "Madefire, VR Comics", Reklam Afifi.

Bugünlerde Amerikan eğlence sektörünün en güçlü organizasyonlarından biri kabul edilen, piyasaları her sene ateşlemekte ve yeni malzemeler sunmakta olan New York Comic Con'da ilginç gelişmeler olmakta ve geniş kitleler VR Comics olarak tanımlanan bu yeni tarz çizgi roman formatına büyük bir ilgi göstermektedir.

Çizgi roman hayranları uzun sıralarda bekleyerek Oculus ve Samsung Gear VR sistemlerini deneme imkanı buluyor. Batman'in Superman'in veya Ninja Turtles'ın dünyasındaki hikayeleri, görsel sunumu keyifle izledikleri dijital bir seyahate çıkmaktalar. Çizgi romanların bu teknolojiye adapte olma çabası, kendi alanında günümüzde, dünyanın en çok konuşulan konularından biri durumunda. Ayrıca bu yeni anlatım formatının bir firma ile sınırlı kalmayacağı ve yakın dönemde pek çok farklı etiket altında yaşam bulacağını söyleyebiliriz.



Resim 106: Madefire, "VR Comics", VR Çizgi Roman Tasviri.

VR Comics'de düz paneller ses efektlerinin de dahil olduğu 3D bir dünyada karşımıza çıkmakta, adeta çizgiromanı IMAX sinemalarında izlenen bir sinema filmi kalitesinde özellikler içermektedir.

Diyaloglar ve hikayeye ait bazı içerikleri birbirinden farklı katmanlarla ayrışarak 3D dünya ile uyum içerisinde hareket etmekte, gözümüzün önünde sırayla belirlemektedir. Bazı başlıklar ufak

müzik ve ambient sesleri içermekte, çizgi roman anlatıları ufak animasyonlarla süslenmektedir. Okuyucular ve diğer bir deyişle izleyiciler, kulaklıkların yanında bulunan tuşlar vasıtasıyla panelleri ve hikayeyi ilerletebilmektedir.

NYCC da 2017 de başlayan bu trendin önümüzdeki dönem hakkında bilgi sahibi olmamıza da yol açtığına inanıyorum. Yakın geleceğimizde şahit olacağımız üzere, bu teknolojinin sunduğu hikaye anlatımı ile sunduğu fantastik imgeler, hayat verdiği evrenler, yeni güçlü bir dönemin başlangıcı adeta. Pek çok araştırmacıya göre bu büyük sıçrama için aslında beklenen tek şey, gözlük teknolojisi ile ilgili daha kullanışlı ve kalıcı bir ürünün geliştirilmesi ve görünüşe göre bu da an meselesi.

## SONUÇ

Fantastik imge açısından, tarihin her döneminde fantastiğin geçirdiği değişimlere kısaca değinme imkanı bulduğum bu tez çalışmamda gerek çizgi romanlar vasıtasıyla gerekse sinema ve bilgisayar oyunlarının içerisinde hayat bulan bu fantastik imgeleri kahramanlar, tanrılar ve hayali evrenler şeklinde ele aldım. İnsan doğasının bir parçası olarak da görebileceğimiz bu eski mitlerden türemiş fantastik öğelerin; dijital çağın çok öncesine dayanan antik dönemlerden itibaren zihinlerimize yerleşmiş ve çeşitli pratiklerle birlikte asırlar boyunca aramızda yaşamış olduğuna değindim. Mitolojilerden doğan bu fantastik imgeler, kimi zaman yeni kimlikler ve yeni isimlerle, çeşitli uygulamalar ve dönemlerde insanlığın karşısına çıkmaktadır. İncelediğimiz bu binlerce yıllık imgeler tarihin akışı içerisinde yok olmaktan ziyade, aktarımlar ve evrimler vasıtasıyla belirli dönemlerin getirdiği çeşitli yenilikler çerçevesinde yeniden hayat bulmuş, içerdiği mesajlar aracılığıyla bizlere içeriklerini ulaştırmıştır.

Joseph Campbell'in da üzerine değindiği mitlerin içerdiği imgelerin aktarılmasında "mekan ve zaman" değişimleri; bu mitlerin içerdiği fantastik imgelerin yok olmasından ziyade sinema veya çizgi roman gibi yeni pratiklerle ve farklı maskelerle ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Farklı kültürler ve medeniyetler arasındaki bağları incelediğimizde ise bu fantastik imgelerin insanlığın

unutulmuş tarihinden uzun bir yolculukla gelen ve dönemin sanatçılarının imkanları, teknikleri dahilinde tekrar hayat bulan, aktarılan, barındırdığı mesaj bakımından benzer kaygıları, soruları ve arayışları içeren imgeler olduğunu söyleyebiliriz. Bir diğer açıdan ise yine bu fantastik imgeler için bir aktarımdan ziyade insanlığın zihninden, derinliklerinden gelen ve hayata dair çeşitli duruşlar içeren, görevleri temsil eden semboller, diğer bir deyişle arketipler olma ihtimalide söz konusudur.

Hangi açıdan bakarsak bakalım uzunca bir süre insanoğluna iki boyutlu pratikler üzerinden aktarılan bu fantastik imgeler tarihsel süreç içerisinde farklı roller ve görevler üstlenmiştir. Bu fantastik imgeler, çizgi romanlar ve animasyonlar ile kimi zaman ulusal propagandaların birer parçası olarak değiştirilmiş ve dizayn edilmişse de süreç içerisinde fantastiğin içerisindeki yerini bulmuş ve karşılaşılan problemlere ortak bir cevap veren, "herkesin kahramanı" olan temel rollerini üstlenmişlerdir.

İnsanlık tarihi boyunca, mağara resimlerinden çizgi romanlara ve çizgi filmlere kadar uzanan bu aktarımsal süreç bugün yapay gerçekliğin ileri bir seviyeye taşınması ile farklı bir yöne evrilmektedir. Teknolojinin ilerlemesi ve VR'ın eğlence sektöründe güçlü bir format olarak yaygınlaşmasıyla birlikte iki boyutlu çizgi yok olma tehlikesiyle karşı karşıyadır. Ancak şimdiden bunun için çözümler ortaya çıkmış ve VR teknolojisi, çizgi filmler ve çizgi romanlar ile birlikte ortak bir düzlemde buluşmuştur. Günümüzde Antik Mısır'ın hiyeroglifleri, bugünün piktogramları içerisinde nasıl nefes alıyor, farklı maskelerle hayat buluyorsa, günümüzün iki boyutlu anlatıları, fantastik imgeleri ve mitlerinin de gelecek yüzyıllarda farklı, dönemin getireceği pratiklerin içinde yer alacağını ve değişerek, evrilerek yeniden hayat bulacağını söylemek mümkündür.

## KAYNAKÇA

AKURGAL, Ekrem, (2003), "Anadolu Kültür Tarihi", Tübitak, Ankara.

ARNHEIM, Rudolf, (2007), Görsel Düşünme, Çev. Rahmi Ögdül, Metis Yayınları, İstanbul.

Boundless.com, "*The Paleolithic Period*", (Çevrimiçi) <https://www.boundless.com/art-history/textbooks/boundless-art-history-textbook/prehistoric-art-2/the-paleolithic-period-45/paleolithic-cave-paintings-273-10732/>, 1 Ekim2017.

CAMPBELL, Joseph-MOYERS, Bill, (2007), Mitolojinin Gücü, Çev. Zeynep Yaman, MediaCat Kitapları, İstanbul.

CAMPBELL, Joseph. (2017), Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, Çev. Sabri Gürses, İthaki Yayınları, İstanbul.

ELİADE, Mircea, (1992), İmgeler ve Simgeler, Çev. M.Ali Kılıçbay, Gece Yayınları, Ankara.

ERTEKİN, Aydın, 22 Nisan 2012, "*Fantastik Yazın Nedir?*", (Çevrimiçi) <https://frpnet.net/makaleler/fantastik-yazin-nedir>, (Erişim Tarihi 10 Eylül 2017).

GILES, Oliver, CNN, "*How To Put A Price Tag On Virtual Reality Artworks*" 26 Temmuz 2017, (Çevrimiçi) <http://edition.cnn.com/style/article/oliver-giles-vr-art/index.html>, (Erişim Tarihi 10 Aralık 2017).

GÖK, Cüneyt, 2011, "*Yolculuk Filmi Bağlamında Sinemada Mitik Yapı*", Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sinema Televizyon Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul.

HUSSERL, Edmund, (2005), Phantasy, Image Consciousness, and Memory, Springer, Hollanda.

JACKSON, Jake, "*William Blake: Artist and Revolutionary.*", (Çevrimiçi) <http://thesefantasticworlds.com/2012/11/27/william-blake-artist-and-revolutionary/>, (Erişim Tarihi 5 Ekim 2017).

JANE, Indy, "*15 Floof Myths similar to the Story of Noah*" , (Çevrimiçi) <https://www.mythoreligio.com/blog-post/15-flood-myths-similar-to-the-story-of-noah/>, (Erişim Tarihi 10 Eylül 2017).

JOSHUA J, Mark, "*Ancient Egyptian Mythology*", 12 Ocak 2013, (Çevrimiçi) [https://www.ancient.eu/Egyptian\\_Mythology/](https://www.ancient.eu/Egyptian_Mythology/), (Erişim Tarihi 25 Ağustos 2017).



JOSHUA J, Mark, "*Religion In The Ancient World*", 23 Mart 2018, (Çevrimiçi) <https://www.ancient.eu/religion/>, (Erişim Tarihi 10 Mayıs 2018).

LENNON, Tom, "*The Hugely Influential French Comic Magazine That Put Moebius On The Map & Changed Sci-Fi Forever*", 1 Ağustos 2017, (Çevrimiçi) <http://www.openculture.com/2017/08/metal-hurlant.html>, (Erişim Tarihi 10 Ekim 2017).

LOWELL, Melinda, "*Lascaux: The Most Famous Cave In The World*", 12 Kasım 2013, (Çevrimiçi) <https://lovelmelinda.wordpress.com/2013/11/12/456/>, (Erişim Tarihi 20 Temmuz 2017).

MELISSINOS, Chris, "*Video Games Are One Of The Most Important Art Forms In History, Time*", 22 Eylül 2015, (Çevrimiçi) <http://time.com/collection-post/4038820/chris-melissinos-are-video-games-art/>, (Erişim Tarihi 2 Kasım 2017).

MOFFAT, Charles, "*Imagination Running Amuck*", Ocak 2008 (Çevrimiçi) <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/fantasy/>, (Erişim Tarihi 10 Mart 2017).

MURPHEY, Peter, "*The Life of a Still Image: Comics vs. Animation*", (Çevrimiçi) <https://www.illustrationhistory.org/essays/the-life-of-a-still-image-comic-vs-animation>, (Erişim Tarihi 10 Mayıs 2017).

OSKAY, Ünsal, (2014), *Çağdaş Fantazy, İnkılap Kitabevi, İstanbul.*

ÖZTÜRK, Özhan, "*İlyada Destanı*", 31 Ağustos 2017, (Çevrimiçi) <http://ozhanozturk.com/2017/08/31/ilyada-destani-agamemnon-akhilleus-homeros-mitoloji/>, (Erişim Tarihi 10 Şubat 2018).

SALKOWITZ, Rob, Forbes, "*NYCC: Comics For Oculus And Gear VR Add A New Dimension To Storytelling*", 10 Ekim 2016, (Çevrimiçi) <https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2016/10/10/nycc-comics-for-oculus-and-gear-vr-add-a-new-dimension-to-storytelling/#1c8e29941bd7>, (Erişim Tarihi 11 Aralık 2017).

STIFLER, Bill, "*Homers Iliad*", 30 Ağustos 2011, (Çevrimiçi), <http://www.billstifler.org/HUM2130/files/4D-041-Iliad.htm>, (Erişim Tarihi 11 Şubat 2018).

STIFLER, Bill, "*Homers Odyssey*", 30 Ağustos 2011, (Çevrimiçi), <http://www.billstifler.org/HUM2130/files/4D-051-Odyssey.htm>, (Erişim Tarihi 11 Şubat 2018).

STOCK, Naomi, "*Is Virtual Reality The Future Art*", 25 Haziran 2017 (Çevrimiçi) <https://artrepreneur.com/virtual-reality-art/>, (Erişim Tarihi 10 Temmuz 2017).

## GÖRSEL KAYNAKÇASI

Resim 1: Vincent van Gogh, Yıldızlı Gece, 1889, Yağlı Boya, 74 cm x 92 cm, New York Modern Sanatlar Müzesi (çevrimiçi) <https://artsandculture.google.com/asset/the-starry-night/bgEuwDxel93-Pg?hl=tr&avm=3>

Resim 2: Mesa Verde Petroglifleri, Kolorado, M.Ö. 7500, (çevrimiçi) [https://www.nps.gov/meve/learn/education/artifactgallery\\_petroglyph.htm](https://www.nps.gov/meve/learn/education/artifactgallery_petroglyph.htm)

Resim 3: Sanatçısı Bilinmiyor, Duvar Resmi, Fransa Lascaux mağarası, M.Ö. 17,000, (çevrimiçi) <http://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati/>

Resim 4: Sanatçısı Bilinmiyor, Duvar Resmi Fransa Chauvet mağarası, M.Ö. 32,000, (çevrimiçi) [http://www.forensicgenealogy.info/contest\\_304\\_results.html](http://www.forensicgenealogy.info/contest_304_results.html)

Resim 5: Lascaux Mağarası Duvar Resmi, Yıldız Haritası Karşılaştırması Örneği, (çevrimiçi) <https://lovelmelinda.wordpress.com/2013/11/12/456/>

Resim 6: Kızıl Savaşçıların Düellosu, Duvar Resmi, M.Ö. 30,000, Bhimbetka Hindistan, (çevrimiçi) <http://www.ancientpages.com/2016/06/11/bhimbetka-gigantic-open-air-repository-of-prehistoric-art-in-india/>

Resim 7: Fırtınalar Tanrısı, Mağara Resmi, M.Ö. 8,000, Latmos Dağı, Türkiye, (çevrimiçi) <http://www.yascha.net/L/Petition-eng.html>

Resim 8: Belirsiz Figürler, Petroglif, M.Ö. 6000, Segö Kanyonu, Utah, (çevrimiçi) <https://algorhythym.wordpress.com/2011/08/22/156/>

Resim 9: Phil Holmes, Running, 2013, Fotoğraf, İngiltere, (çevrimiçi)

Resim 10: "From The Earth To The Moon" By Jules Verne, Henri De Montaut, 1868, (çevrimiçi) [https://fr.wikisource.org/wiki/Page:Verne\\_-\\_De\\_la\\_Terre\\_%C3%A0\\_la\\_Lune.djvu/148](https://fr.wikisource.org/wiki/Page:Verne_-_De_la_Terre_%C3%A0_la_Lune.djvu/148)

Resim 11: Perceval ile Ejderha, Queste del Saint Graal Yazıtları, M.S. 1380-1385, İtalya, (çevrimiçi) <http://discardingimages.tumblr.com/post/30096940533/perceval-queste-del-saint-graal-italy-ca>

Resim 12: Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği, 2001, Filmden Bir Kare, (çevrimiçi) [www.councilofelrond.com/moviebook/2-09-the-great-river/](http://www.councilofelrond.com/moviebook/2-09-the-great-river/)

Resim 13: Apollon Tapınağı Medusa Portresi, M.Ö. 700, Rölyef, Didim, (çevrimiçi) <http://www.felsefetasi.org/heykel/>

Resim 14: Maya Güneş Tanrısı Knichi Ahau, Antik Piramit Duvar Parçası, M.Ö. 200, Ulusal Antropoloji Müzesi, Meksika, (çevrimiçi), <https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/maya-civilization-detail-of-a-pyramid-wall-with-stucco-news-photo/122336556#/maya-civilization-detail-of-a-pyramid-wall-with-stucco-decoration-picture-id122336556>

Resim 15: Hitit Güneş Tanrısı Arinnna, Altın Kolye, M.Ö. 1400, New York Metropolitan Sanat Müzesi, Amerika, (çevrimiçi), <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1989.281.12/>

Resim 16: Sir Austen Henry Layard, Marduk ile Tiamat, Monuments of Nineveh Kitabındaki Gravür Çalışmasından Yeniden Kadrajlama, 1849, British Museum, (çevrimiçi), <https://www.realmofhistory.com/2017/12/07/mesopotamian-enuma-elish-oldest-myth/>

Resim 17: İndra Tasviri, Kağıt Üzerine Guaj Boya, 1820, British Museum, (çevrimiçi), [http://www.britishmuseum.org/research/collection\\_online/collection\\_object\\_details/collection\\_image\\_gallery.aspx?partid=1&assetid=423377001&objectid=3080760](http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?partid=1&assetid=423377001&objectid=3080760)

Resim 18: Amfora Üzeri Zeus Tasviri, M.Ö. 460, Seramik, Louvre Müzesi, (çevrimiçi), <http://www.theoi.com/Gallery/K1.1.html>

Resim 19: Odin, Thor, Freyr, M.S. 1200, Goblen Çalışması, Skog kilisesi, İsveç, (çevrimiçi) <https://www.thoughtco.com/about-norse-mythology-120010>

Resim 20: Hitit Fırtınalar Tanrısı Teşup, Rölyef-Kabartma, M.Ö. 800-900, Gaziantep Müzesi, (çevrimiçi) <https://aykanozener.photoshelter.com/image/I0000bBCOwA0kiOs>

Resim 21: Pasupati Mühürü, Sabun Taşı Üzerine Tanrı Şiva Tasviri, M.Ö. 2600, Yeni Delhi Ulusal Müzesi, (çevrimiçi) <http://janambhumi.in/VDFSWk1RPT0=/Ancient%20Gar0%20artefacts%20unearthed%20in%20Meghalaya.html>

Resim 22: Cernunos Tasviri, Gundestrup Kazanından Alıntı Bir Kesit, M.Ç. 250-300 Danimarka, Ulusal Müzesi, (çevrimiçi) <https://en.wikipedia.org/wiki/Cernunnos>

Resim 23: Varuna İcon'u, Tapınak Duvarına İşlenen Heykel, 11. Yüzyıl Rajanari Hindu Tapınağı, (çevrimiçi) [https://en.wikipedia.org/wiki/Rajarani\\_Temple](https://en.wikipedia.org/wiki/Rajarani_Temple)

Resim 24: İndra Heykeli, 19. Yüzyıl, Bronz, Buddha Museum, (çevrimiçi) [http://www.buddhamuseum.com/gilt-bronze-indra\\_67.html](http://www.buddhamuseum.com/gilt-bronze-indra_67.html)

Resim 25: Tanrı Thor Tasviri, 10. Yüzyıl, Bronz Heykel, İzlanda Ulusal Müzesi, (çevrimiçi) <http://paintss.site/thor-statue-iceland/>

Resim 26: Odin Tasviri, 10. Yüzyıl, Gümüş Heykel, Roskilde Müzesi, Danimarka (çevrimiçi)  
<http://staefcraft.blogspot.com/2009/11/odin-enthroned-recently-discovered.html>

Resim 27: Sümerlilerin Tufan Tasviri, Kil Tablet, M.Ö. 2500, British Museum, (çevrimiçi)  
<https://ancientvisitors.blogspot.com/2014/01/ancient-evidence-found-about-noahs-ark.html>

Resim 28: Nun ve Kaos'un Suları, Book of the Dead of Anhai, Papirüs, M.Ö. 1050, British Museum, (çevrimiçi) <https://www.pinterest.com/pin/342906959105130200/>

Resim 29: Kral Tanrı Atum, M.Ö. 200, New York Metropolitan Museum of Art, (çevrimiçi)  
<https://www.britannica.com/topic/Atum>

Resim 30: Ayakta Duran Horus, M.Ö. 1400, Granit Heykel, Almanya Münih Müzesi, (çevrimiçi)  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Horus,\\_Theben\\_1360\\_v.\\_Chr.\\_Aegyptisches\\_Museum,\\_Muenchen-1.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Horus,_Theben_1360_v._Chr._Aegyptisches_Museum,_Muenchen-1.jpg)

Resim 31: Yu'nun Tufanla Efsanevi Savaşı,19.Y.Y., Ahşap Üzeri İllüstrasyon, Museum of Fine Arts, Boston/William Sturgis Bigelow Koleksiyonu, (çevrimiçi)  
<http://www.mfa.org/collections/object/you-the-great-king-yu-of-the-xia-dynasty-fights-a-flood-dragon-212440>

Resim 32: Gilgamiş ile Enkidu'nun Humbaba ile Mücadelesi, Tarihi Bilinmiyor, Silindir Mühür, British Museum, (çevrimiçi), <http://www.crystalinks.com/sumergods2.html>

Resim 33: Anonim Sanatçı, Gilgamiş ile Yılan Tasviri, Heykel-Rölyef, (çevrimiçi), <http://www.historyshories.com/mesopotamia-the-epic-of-gilgamesh.html>

Resim 34: Homeros'un Büstü, M.Ö. 2. Yüzyıl, Mermer Heykel, British Museum, (çevrimiçi)  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Homer\\_British\\_Museum.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Homer_British_Museum.jpg)

Resim 35: Truva Sinema Filmi, 2004, Truva Atı Sahnesinden Bir Kare, (çevrimiçi)  
<http://www.alamy.com/stock-photo-scene-with-trojan-horse-troy-2004-31187523.html>

Resim 36: Arnold Böcklin, Odysseus and Polyphemus, 1896, Yağlı Boya, 66 cm x 150 cm, Boston Güzel Sanatlar Müzesi, (çevrimiçi)  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ec/Arnold\\_B%C3%B6cklin\\_-\\_Odysseus\\_and\\_Polyphemus.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ec/Arnold_B%C3%B6cklin_-_Odysseus_and_Polyphemus.jpg)

Resim 37: Truva Sinema Filmi, 2004, Hektor ile Aşilin Mücadelesini Anlatan Sahneden Bir Kare, (çevrimiçi) <http://www.propbay.com/original/hector-s-eric-bana-retractable-sword-troy-2004-movie-prop-4453.html>

Resim 38: Harry Potter Sinema Filmi: Order Of The Phoenix, Film Posterinden Yeniden Kadrajlama, 2007, (çevrimiçi) <http://all-free->

download.com/wallpapers/download/harry\_potter\_and\_the\_order\_of\_the\_phoenix\_wallpaper\_9111.html

Resim 39: Merlin ile Keşiş, 13. Yüzyıl, Fransız Şairi Robert de Boron'nun Merlin Kitabından Bir Sayfa, (çevrimiçi) <http://alandofmythandatetimeofmagic.weebly.com/merlin.html>

Resim 40: Piktogram Örneği, Stok Fotoğraftan Yeniden Kadrajlama, (çevrimiçi), <http://www.kudesign.co.nz/what-are-pictograms/>

Resim 41: Mısır Hiyeroglif Örneği, Stok Görsellerden Yeniden Kadrajlama, (çevrimiçi) <https://www.pixcove.com/hieroglyphics-symbols-fonts-golden-excellent-characters-egypt-pharaonic-luxor-tutankhamun-tomb/>

Resim 42: Hieronymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi, 1503-1515, Yağlı boya, Madrid Prado Müzesi, (çevrimiçi) <https://www.wikiart.org/en/hieronymus-bosch/the-garden-of-earthly-delights-1515-7>

Resim 43: William Blake, Nebukanedzar, 1795, Sulu Boya ve Mürekkep, 54 cm x 72 cm, Tate Modern, (çevrimiçi) <http://www.tate.org.uk/art/artworks/blake-nebuchadnezzar-n05059>

Resim 44: William Blake, Death On Pale Horse, 1800, Sulu Boya, Mürekkep, 39 cm x 31 cm, Fitzwilliam Müzesi, (çevrimiçi) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:William\\_Blake\\_-\\_Death\\_on\\_a\\_Pale\\_Horse\\_-\\_Butlin\\_517.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:William_Blake_-_Death_on_a_Pale_Horse_-_Butlin_517.jpg)

Resim 45: William Blake, Dante's Inferno, 1824-1827, Mürekkep, Kalem ve Sulu Boya, 37 cm x 52 cm, Birmingham Sanat Galerisi ve Müzesi, (çevrimiçi) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blake\\_Dante\\_Hell\\_V.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blake_Dante_Hell_V.jpg)

Resim 46: William Blake, want! I want! Plate 9, For the Sexes: The Gates of Paradise, 1793, Fitzwilliam Müzesi, Cambridge, (çevrimiçi) <http://www.fitzwilliamprints.com/image/1094684/blake-william-i-want-i-want-by-william-blake>

Resim 47: Gustave Dore, Death On A Pale Horse, 20. Yüzyıl İsveç İncilinden Kesit, Gravür, 20 cm x 24 cm, 1865, (çevrimiçi) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gustave\\_Dore\\_-\\_Death\\_on\\_the\\_Pale\\_Horse\\_resized.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gustave_Dore_-_Death_on_the_Pale_Horse_resized.png)

Resim 48: Gustave Dore, Satan in Council, 1866, John Milton's Paradise Lost Kitabı İçin Yapılmış Olan Gravür Çalışması, (çevrimiçi) <https://www.wikiart.org/en/gustave-dore/by-series/paradise-lost>

Resim 49: Boris Vallejo, Savage Sword Of Conan: Sayı 1, Arka Kapak Resmi, 1974-1976, Karışık Teknik, (çevrimiçi), [http://comicisart.blogspot.com.tr/2015/10/pintura-y-otras-artes-40-ilustradores\\_6.html](http://comicisart.blogspot.com.tr/2015/10/pintura-y-otras-artes-40-ilustradores_6.html)

Resim 50: J.R.R.Tolkien, Smaug ile Sohbet, Hobbit Romanı: Smaug'un Mağarası Tasviri, (çevrimiçi), <https://www.theguardian.com/film/2013/dec/09/brief-history-dragons-smaug-hobbit-tolkien>

Resim 51: John Ushler-Frank Reilly, Walt Disney Sword in the Stone, Çizgi Romandan Alıntı, 1963, (çevrimiçi) <http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=228730>

Resim 52: Margaret Brundage, Wierd Tales Dergi Kapağı: The Devil in Iron(Conan), 1934, (çevrimiçi) [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Devil\\_in\\_Iron#/media/File:Weird\\_Tales\\_1934-08\\_-\\_The\\_Devil\\_in\\_Iron.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Devil_in_Iron#/media/File:Weird_Tales_1934-08_-_The_Devil_in_Iron.jpg)

Resim 54: Devrim Kunter, Seyfettin Efendi ve Olağanüstü Maceraları Çizgi Romanı: Tesla Silahı, Dergi Kapağından Yeniden Kadrajlama, 2015, (çevrimiçi) <https://kahramangiller.com/cizgi-roman/seyfettin-efendi-ve-olaganustu-maceralari-tesla-silahi-2/>

Resim 54: Frank Frazetta, Conan the Adventurer, Dergi Kapağı, 1966, (çevrimiçi) <https://amazingstoriesmag.com/2014/02/robert-e-howard-many-faces-conan/>

Resim 55: Herakles ile Nemean Aslanı, Vazo, M.Ö. 540, Harvard Sanat Müzesi (çevrimiçi) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Herakles\\_and\\_the\\_Nemean\\_Lion,\\_with\\_Theseus\\_and\\_the\\_Minotaur,\\_neck\\_amphora\\_\(storage\\_jar\),\\_Greek,\\_Attic,\\_540-530\\_BC,\\_terracotta,\\_black-figure\\_technique\\_-\\_Arthur\\_M.\\_Sackler\\_Museum,\\_Harvard\\_University\\_-\\_DSC01551.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Herakles_and_the_Nemean_Lion,_with_Theseus_and_the_Minotaur,_neck_amphora_(storage_jar),_Greek,_Attic,_540-530_BC,_terracotta,_black-figure_technique_-_Arthur_M._Sackler_Museum,_Harvard_University_-_DSC01551.jpg)

Resim 56: George Lucas, Star Wars: New Hope, 1977, Ben Kenobi'nin Hikayesi Sahnesinden Bir Kare, Star Wars Original Trilogy DVD

Resim 57: George Lucas, Star Wars: New Hope, 1977, Ölüm Yıldızı'na Saldırı Sahnesinden Bir Kare, Star Wars Original Trilogy DVD

Resim 58: DnD Zarlari ve Karakter Kağıtlari, Oyun İçin Gerekli Malzemeler Örneği, (çevrimiçi), <https://tothetablereviews.wordpress.com/2014/08/31/dd-starter-set-5th-edition-review/>

Resim 59: Trajan Sütunu, Roma, Ardışık Anlatımlı Kabartma, M.S. 113, Fotoğraftan Yeniden Kadrajlama, (çevrimiçi), <https://arts.st-andrews.ac.uk/trajans-column/uploads/L.SHAFT-L.N.E.jpg>

Resim 60: Sultanahmet Meydanı, Dikilitaş Üzeri Kabartma, M.S. 390, Dikilitaş Çeşitli Açılardan Örnekler, (çevrimiçi), [https://en.wikipedia.org/wiki/Obelisk\\_of\\_Theodosius](https://en.wikipedia.org/wiki/Obelisk_of_Theodosius)

Resim 61: Bayeux işlemeleri, Hastings Savaşı: Kral Harold'un Ölümü, 1066, Halı İşleme, Fransa, (çevrimiçi), [https://en.wikipedia.org/wiki/Bayeux\\_Tapestry](https://en.wikipedia.org/wiki/Bayeux_Tapestry)

Resim 62: Marie Duval, Ally Sloper's Half Holiday, Ally Sloper Goes A Fishing, Dergi Sayfasından Alıntı, 1874, (çevrimiçi) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marie\\_Duval,\\_Ally\\_Sloper,\\_Ally\\_Sloper\\_Goes\\_A-Fishing\\_\(Judy,\\_June\\_17,\\_1874\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marie_Duval,_Ally_Sloper,_Ally_Sloper_Goes_A-Fishing_(Judy,_June_17,_1874).jpg)

Resim 63: W. Fletcher Thomas, Ally Sloper's Half Holiday, Dergi Kapağı, 1892, (çevrimiçi) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ally\\_Sloper%27s\\_Half\\_Holiday,\\_1\\_octobre\\_1892,\\_co\\_uverture.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ally_Sloper%27s_Half_Holiday,_1_octobre_1892,_co_uverture.jpg)

Resim 64: Joe Shuster-Jack Adler, Action Comics Sayı 1, Dergi Kapağı, 1938, (çevrimiçi) [http://dc.wikia.com/wiki/Action\\_Comics\\_Vol\\_1\\_1](http://dc.wikia.com/wiki/Action_Comics_Vol_1_1)

Resim 65: Joe Simon-Jack Kirby, Captain America Sayı 1, Dergi Kapağı, 1941, (çevrimiçi) [http://marvel.com/comics/issue/7849/captain\\_america\\_comics\\_1941\\_1](http://marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1)

Resim 66: Red Skull ve Naziler, Afiş Çalışması (çevrimiçi), [https://www.allposters.com/-sp/Red-Skull-No-3-Cover-Redskull-Portrait-Amidst-Tanks-and-Planes-Posters\\_i13758693\\_.htm?UPI=Q19EARZ0&PODConfigID=10577378&sOrigID=169649](https://www.allposters.com/-sp/Red-Skull-No-3-Cover-Redskull-Portrait-Amidst-Tanks-and-Planes-Posters_i13758693_.htm?UPI=Q19EARZ0&PODConfigID=10577378&sOrigID=169649)

Resim 67: Micheal Turner, Wolverine Origins Dergi Kapağı Sayı 1, 2006, (çevrimiçi) <https://www.pinterest.com/pin/11962755229843652/>

Resim 68: Todd McFarlane, Spawn, Posterden Yeniden Kadrajlama, (çevrimiçi), <http://www.theouthousers.com/index.php/news/139091-sony-digging-deep-into-spider-man-lore-with-nightwatch-movie.html>

Resim 69: Rafael Albuquerque, 1988 Killing Joke Göndermeli Batgirl Sayı 41 Yasaklanan Kapak'tan Yeniden Kadrajlama, 2015, <https://www.cnbc.com/2015/03/20/dcs-batgirl-triggers-unlikely-furor-over-sexism-censorship.html>

Resim 70: Frank Miller, The Art Of Sin City, 2014, Dark Horse Books, (çevrimiçi) [http://sincity.wikia.com/wiki/Sin\\_City](http://sincity.wikia.com/wiki/Sin_City)

Resim 71: Frank Miller, The Art Of Sin City, 2014, Dark Horse Books, (çevrimiçi) <https://www.horrornewsnetwork.net/frank-millers-sin-city-brought-television-walking-deads-glen-mazzara/>

Resim 72: Mike Mignola, HellBoy: The Wild Hunt Sayı 7, Çizgi Roman Sayfası, 2009, (çevrimiçi) <https://www.darkhorse.com/Comics/15-374/Hellboy-The-Wild-Hunt-7>

Resim 73: Dinç Onur Aydın, Yabani Dergi: Uçan Kale, Sayfa Örnekleri, 2017, (çevrimiçi)  
<https://www.behance.net/Dinconur>

Resim 74: Dinç Onur Aydın, Yabani Dergi: Uçan Kale, Sayfa Örnekleri, 2017, (çevrimiçi)  
<https://www.behance.net/Dinconur>

Resim 75: Hugo Pratt, Corto Maltese, Örnek İllüstrasyon (çevrimiçi)  
[http://hero.wikia.com/wiki/Corto\\_Maltese](http://hero.wikia.com/wiki/Corto_Maltese)

Resim 76: Jean Giraud Moebius, Arzach, Çizgi Romandan Alıntı, (çevrimiçi)  
<http://www.artfutura.org/v3/en/moebius/>

Resim 77: Jean Giraud Moebius, Metal Hurlant Dergi Kapağından Yeniden Kadrajlama, (çevrimiçi) <http://www.pulpinternational.com/pulp/entry/Nine-Metal-Hurlant-covers.html>

Resim 78: Moebius, Arzach, Çizgi Romandan Alıntı, (çevrimiçi),  
<http://cafecomhq.provisorio.ws/moebius-18-dicas-para-cartunistas/>

Resim 79: Kamikaze Pilotları, Döneme Ait Örnek Çalışma, (çevrimiçi),  
<http://wgordon.web.wesleyan.edu/kamikaze/books/japanese/manga/kobayashi/index.htm>

Resim 80: Shirato Sanpei, Kamui Gaiden, Manga Örneği, (çevrimiçi)  
<http://vintageninja.net/?p=4675>

Resim 81: Sanpei Shirato, Ninja Bugei-Cho, Manga Örneği, (çevrimiçi)  
<https://alchetron.com/Sanpei-Shirato>

Resim 82: Shounen Magazine, Ultraman, 1969, Dergi Kapağı, (çevrimiçi)  
<https://ameblo.jp/gara999/entry-12232609238.html>

Resim 83: Shirato Sanpei, Kamui Gaiden, Manga Örneği, (çevrimiçi)  
<http://vintageninja.net/?tag=kamui>

Resim 84: Goseki Kojima, Lone Wold and Cub, Manga Örneği, 1970-1976, (çevrimiçi)  
<https://www.planetdp.org/article/lone-wolf-and-cub-filminin-senaryosu-andrew-kevin-walkera-emanet-art353>

Resim 85: Takao Saito, Golgo 13, Manga Örneği, (çevrimiçi)  
<https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=63>

Resim 86: Hayao Miyazaki, Princess Mononoke, Çizgi Film'den Bir Kare, 1997, (çevrimiçi)  
<http://www.dazeddigital.com/life-culture/article/36735/1/why-princess-mononoke-is-even-more-relevant-20-years-later>



Resim 87: Naoko Takeuchi, Sailor Moon, Çizgi Film'den Bir Kare, 1992, (çevrimiçi)  
<https://www.quora.com/What-is-the-cutest-childhood-anime-character-youve-ever-seen>

Resim 88: David Finch, Gnomon Workshop, 2007, Eğitim Filminden Bir Kare, (çevrimiçi)  
<https://www.thegnomonworkshop.com/tutorials/dynamic-figure-drawing-volume-1-the-head>

Resim 89: Hayao Miyazaki, Princess Mononoke, 1997, Çizgi Film'den Bir Kare, (çevrimiçi),  
<https://giphy.com/gifs/princessmononoke-hayao-miyazaki-princess-mononoke-I0HlVl6apZk2UyXqo>

Resim 90: Blizzard Entertainment, World of Warcraft Battle For Azeroth Cinematic Trailer, Oyun Tanıtım Filminden Alıntı Kare, 2017, (çevrimiçi) <http://www.artofvfx.com/world-of-warcraft-battle-for-azeroth/>

Resim 91: Peter de Seve Eskizleri, Pixar: Buz Çağı Animasyon Filmi İçin Karakter Tasarımları, (çevrimiçi) [https://www.animationsource.org/ice\\_age/en/custom/&id\\_film=73&num=5967](https://www.animationsource.org/ice_age/en/custom/&id_film=73&num=5967)

Resim 92: Star Wars, Clone Wars Animasyon Serisi, 2010, 3.Sezon 12.Bölüm, Kont Dooku Sahnesinden Bir Kare, (çevrimiçi) <http://www.starwars.com/video/dooku-attacked-by-nightsisters>

Resim 93: Wacom Cintiq, Dijital Çizim Cihazı Örneği, (çevrimiçi)  
<https://www.digitalartsonline.co.uk/features/creative-hardware/wacom-cintiq-27qhd-mpcs-nadia-mogilev/>

Resim 94: Gorillaz Albüm Posterleri Örneği, 2001, (çevrimiçi) <https://imgur.com/gallery/qLqZQ>

Resim 95: Webtoons, Telefon Uyarlamalı Çizgi roman Uygulaması Örneği, (çevrimiçi)  
<http://money.cnn.com/video/media/2016/04/04/south-korea-webtoons.cnnmoney/index.html>

Resim 96: Dinç Onur Aydın, The Sanctuary, Telefon Uyarlı Çizgi Öyküden Detay, 2015, (çevrimiçi)  
[https://www.webtoons.com/en/challenge/the-sanctuary/list?title\\_no=16168&page=1](https://www.webtoons.com/en/challenge/the-sanctuary/list?title_no=16168&page=1)

Resim 97: Namco, Pacman, 1980, Oyun İçi Örnek , (çevrimiçi)  
<http://www.nydailynews.com/entertainment/pac-man-turns-30-namco-releases-pac-man-championship-editions-celebrate-article-1.446193>

Resim 98: Funcom, Conan Exiles, Oyun İçi Örnek, (çevrimiçi) <http://hdpicturez.com/tag/conan-exiles-wallpaper/>

Resim 99: Blizzard Entertainment, World of Warcraft, Oyun Tanıtım Posterleri, (çevrimiçi)  
<https://www.mmorpg.com/world-of-warcraft/news/nost-team-makes-good-on-threat-to-release-the-server-code-1000042012>

Resim 100: Jupiter of Smyrna (İzmir), M.Ö. 300, Mermer, Louvre Müzesi, (çevrimiçi)  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jupiter\\_Smyrna\\_Louvre\\_Ma13.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jupiter_Smyrna_Louvre_Ma13.jpg)

Resim 101: Raiden, Mortal Combat vs Dc Universe, Video Oyunundan Örnek, 2008, (çevrimiçi)  
[https://www.google.com.tr/search?q=raiden+mortal+kombat+vs+dc+universe&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjNmpSH-K3aAhVNa8AKHbBND1IQ\\_AUoAXoECAAQAw&biw=1591&bih=983#imgsrc=OZdusvDsQw\\_lxM:](https://www.google.com.tr/search?q=raiden+mortal+kombat+vs+dc+universe&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjNmpSH-K3aAhVNa8AKHbBND1IQ_AUoAXoECAAQAw&biw=1591&bih=983#imgsrc=OZdusvDsQw_lxM:)

Resim 102: Gear VR, Samsung Gear VR Reklam Görseli, (çevrimiçi),  
<https://steemit.com/technology/@blogging-mech/feel-the-sensation-of-virtual-world-that-became-real-with-virtual-reality>

Resim 103: VR, Google Tilt Brush, Google VR Çizim Programı Tanıtımı, (çevrimiçi),  
<http://www.cgregord.net/2016/05/tilt-brush-google-vr-painting-from-new.html>

Resim 104: Christian Lemmerz, The Apparition, 2017, Dijital Heykel-Anıt, Khora Contemporary, (çevrimiçi) <https://edition.cnn.com/style/article/oliver-giles-vr-art/index.html>

Resim 105: Madefire, VR Comics, Reklam Afişi, (çevrimiçi)  
<https://techcrunch.com/2016/10/09/digital-comics-startup-madefire-launches-its-first-virtual-reality-app/>

Resim 106: VR Comics Madefire, VR Çizgi Roman Tasviri, (çevrimiçi)  
<https://www.techmobiog.com/madefire-vr-comic-books/>