

TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANASANAT DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ÇİZGİ ROMANDA KAHRAMAN OLGUSU VE
KİMLİKLENDİRME GÖSTERGESİ OLARAK KOSTÜM**

Hazırlayan
Cüneyt CANSEVER

Danışman
Prof. Dr. Mehmet KOŞTUMOĞLU

İZMİR/2019

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum ÇİZGİ ROMANDA KAHRAMAN OLGUSU ve KİMLİKLENDİRME GÖSTERGESİ OLARAK KOSTÜM adlı çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

.../.../2019

Cüneyt CANSEVER

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün 04.27.2019 tarih ve 16 sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 9. maddesine göre Grafik Anasanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Cüneyt Cansever'in "ÇİZGİ ROMANDA KAHRAMAN OLGUSU ve KİMLİKLENDİRME GÖSTERGESİ OLARAK KOSTÜM" konulu tezi incelenmiş ve aday 10.10.2019 tarihinde, saat 11 da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 60 dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarında jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin başarılı olduğuna oy 5:0 ile karar verildi.

BAŞKAN

[Signature]
Doç. Dr. Melih Kurtuluş

ÜYE

[Signature]
Doç. M. Kurtuluş

ÜYE

[Signature]
Dr. Öğr. Üyesi İsmail Ocak

ÖZET

Çizgi roman karakterlerinin, özellikle de kahraman ve süper kahramanların kıyafetlerinin ne ifade ettiğine odaklanan bu çalışma, giyinen kültürel kimlik göstergelerinin bir ifade aracı olarak nasıl kullanıldığını anlamaya çalışmaktadır.

Konu sadece çizgi roman ve kostüm özelinde değil aynı zamanda giysilerin kimliklendirilmesinde başvurulan öğelerin ilişkileri ile de disiplinler arasıdır; çizgi roman (graphic novel/comics), kumaş, renk, kalıp, kesim gibi daha çok moda tasarıma (fashion design) ilişkin alanlar ile özellikle sembol, desen, doku gibi başlıklar üzerinden grafik tasarımı bir araya getirmektedir. Bu birleşim özellikle sinema uyarlamalarında gözlemlenmektedir.

Çalışma üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm “ÇİZGİ ROMAN’IN KISA TARİHİ ve GELİŞİM SÜRECİ” çizgi romanın tarihini, farklı zaman ve coğrafyalardaki evrimi ile Türkiye özelindeki sürecini incelemektedir. İkinci bölüm olan “Çizgi Romanda Kahraman ve Süper kahramanlık”, kahraman ve süper kahramanlık olgusunu kültürel kimlik bağlamında analiz etmektedir. Üçüncü bölüm “Kimliklendirilmiş Bir Giysi Olarak Kostüm”de ise kültürel kimlik inşasında kullanılan kodların giysilerdeki tezahürü incelenmekte; Hatice Gökçe’nin “The Leather Age / Anatolia ∞” projesi örneği ile de desteklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: çizgi roman, kültürel kimlik, süper kahraman, kostüm, tasarım

ABSTRACT

This study which is especially focusing on the cloths of heroes and superheroes aim to understand the dressed cultural demonstrations as a mean of expression. The subject is not only about narrowing its focus on comics and costumes in them, also is about the relations of disciplines and elements that referenced to identification process. Graphic novels bring together the parts of fashion related things such as fabrics, colors, cuts and tools of graphic design like symbols, pattern and texture. This fusion especially is very obvious/seen in cinema adaptations.

This study is made of three parts: First part is on the short history of graphic novels, development process, the evolution of graphic novel history in different geographical parts of the World and the development in Turkey. Second part analyses heroism and heroes in graphic novel through cultural identity phenomenon. Third part in its sub part, “costume as an identified garment” examines the appearance of codes used in cultural identity construction on cloths. And is corroborated with the example of Hatice Gökçe’s project, called “The Leather Age: Anatolia ∞”

Keywords: comics, cultural identity, superheroes, costume, design

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın hayata geçirilmesinde destek veren ve vazgeçilmiş bir çalışmanın nihayete ulaşmasını sağlayan sayın danışmanım Profesör Dr. Mehmet KOŞTUMOĞLU'na, yoğun çalışma dönemimde bütün nazımı çeken annem-babam Dildar Cansever'e, -alo Engin... diye başlayan mesajlarıyla beni motive eden canım abim Kemal Cansever'e ve bir telefonla ulaşım sponsoruma dönüşen big bro Mehmet Cansever'e çok teşekkür ederim.

Bu noktada satır başını hakeden biricik arkadaşım Yavuz Cingöz'e; tüm teknik desteğinin yanında sabırla her çıkmazıma bir çıkar yol yarattığı ve her şey için, yoğun okuma dönemimde bana huzur ve stil dolu evlerini açan, haftalarca kahrımı çeken Emre Hayırlıgil ve her sıkıştığım noktada çevirileri ve gaz desteğiyle Hande Saadet Hayırlıgil'e, çılgın tartışmaların içerisinde istediğim bölümleri farketmemi sağlayan Emre Demir ve Özlem Demir'e, bu çalışmanın gelecekteki hali ile ilgili yaptığı eleştiriler ve desteği için Burcu Güler'e, senelerce üzerinde düşündüğüm bu çalışmanın temellerinin oluşumunda katkı sağlayan Doçent Dr. Tuğcan GÜLER ve Doçent Dr. M. Korkut ÖZTEKİN'e, derslerindeki zorlayıcı tavrı ile farklı aralıklar keşfetmemi sağlayan Profesör Dr. H. Yakup ÖZTUNA'ya ve bütün Grafik Tasarım Bölümü öğretmenlerime ve bütün arkadaşlarıma, Moda ve Aksesuar Tasarımı bölümünde, üzerimde emeğini hala hissettiğim bütün öğretmenlerime ve bütün bölüme, fakat özellikle aleni ve gizli desteği için Öğretim Görevlisi Murat ARIKUT'a, bu çalışma için bana vakit ayırıp görüşme talebimi kabul eden, önemli bir boşluğu dolduran ve çalışmalarında bir bütünün parçası olmama fırsat tanıyan Hatice GÖKÇE'ye sonsuz teşekkürler.

En özel teşekkür ise Çizgi Roman'a. Beni her daim olmak istediğim evrene ışınladıkları için, başka bir dünyanın mümkün olduğu gerçeğini hatırlattıkları için...

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ	viii

I.BÖLÜM: ÇİZGİ ROMANIN KISA TARİHİ VE GELİŞİM SÜRECİ

1.1. Çizgi Roman Nedir?.....	2
1.2. Tarihsel Süreç İçerisinde Çizgi Romanın Evrimi: Ülkeler Ekoller.....	2
1.3. Türkiye’de Çizgi Roman.....	19
1.3.1. Cumhuriyet Öncesi Dönemde Bant-Karikatür ve Karikatür.....	19
1.3.2. Cumhuriyet Döneminde Çizginin Anlattıkları ve Evrimi.....	23
1.3.3. 2000’lerden Günümüze Çizgi Roman.....	34

II.BÖLÜM: ÇİZGİ ROMANDA KAHRAMAN VE SÜPER KAHRAMANLIK

2.1. Milliyet, Etniklik, Ulus ve Kültürel Kimlik.....	37
2.2. Kahraman Olgusu ve Kimliksel Göstergeleri.....	40
2.3. Süper Kahraman Olgusu ve Kimliksel Göstergeleri.....	42

2.4. Türkiye Çizgi Romanında Kahramanlık Ve Süper Kahramanlık Özelinde Kültürel Kimlik Göstergeleri.....	48
---	-----------

III.BÖLÜM: KİMLİKLENDİRİLMİŞ BİR GİYSİ OLARAK KOSTÜM

3.1. Kahraman, Süper Kahraman ve Kostüm.....	53
3.1.1. Semboller, Aksesuarlar, Malzeme ve İşlevin İnşası.....	54
3.2. Renkler, Maskeler, Kimlik Kodları ve Yansımaları.....	63
3.3. Süper Kahraman, Kostüm, Tasarım ve Moda.....	80
3.4. Giysiyi Kimliklendirmek ya da Kimliği Giydirmek: Hatice Gökçe Tasarımları.....	85
3.4.1. Bir Kostüm Yaratmak: The Leather Age: Anatolia ∞.....	88
3.4.1.1 Medeniyetlerin Özellikleri ve Yansımaları.....	92
SONUÇ.....	96
KAYNAKÇA.....	101
EKLER.....	107
ÖZGEÇMİŞ	

ŞEKİLLER LİSTESİ

(Görsel 01) Circus Strongman & Superman (23 December 2013)

<http://blog.privateislandparty.com/superman-ten-crazy-facts/> [28 Temmuz 2019]

(Görsel 02) The Death of Superman (2 October 2015)

<https://www.bleedingcool.com/2015/10/02/fanboy-rampage-brett-breeding-and-dan-jurgens/> [28 Temmuz 2019]

(Görsel 03) Iron-man Suits (b.t.)

https://www.reddit.com/r/marvelstudios/comments/bpxe76/evolution_of_iron_man_in_the_mcu/ [28 Temmuz 2019]

(Görsel 04) Morrison, G. (2012), Batman, Incorporated: The Deluxe Edition, New York: DC Comics, ss.116

(Görsel 05) Kang, J.J., Seetharaman, S., Devarajan, S. (2005), New York: Marvel Comics, ss. Fasikül 2, Kapak Çalışması

(Görsel 06) DC Fandom (b.t.) Superman Vol 1 #296,

https://dc.fandom.com/wiki/Superman_Vol_1_296 [27 Temmuz 2019]

(Görsel 07) Kinowa (b.t.) <http://www.cizgidiyari.com/forum/kinowa-19-seri-ceylan-yayinlari/83987-yeni-kinowa-ceylan-yayinlari-100-liralik-seri-sayi-15-kurtulmanin-bedeli.html> [27 Temmuz 2019]

(Görsel 08) MET Museum Gala (b.t.) <https://www.nysun.com/arts/its-a-bird-its-a-plane-its-at-the-met/75913/> [28 Temmuz 2019]

(Görsel 09) Big Hero 6, Danny Flynn (23 February 2015) <http://tyrannyofstyle.com/big-hero-6-costume-design> [28 Temmuz 2019]

(Görsel 10) Black Panther, Ayo (Florence Kasumba), Queen Ramonda (Angela Bassett), and Princess Shuri (Leititia Wright) (7 February 2019)

<https://www.wmagazine.com/story/ruth-carter-black-panther-costume-designer-interview> [28 Temmuz 2019]

Ekler

GÖKÇE, Hatice (15 Haziran 2019), Powerpoint Sunumu (Basın Metni), (Tasarımcı tarafından paylaşılmıştır).

I.BÖLÜM

ÇİZGİ ROMANIN KISA TARİHİ VE GELİŞİM SÜRECİ

I.BÖLÜM

ÇİZGİ ROMANIN KISA TARİHİ VE GELİŞİM SÜRECİ

1.1. Çizgi roman Nedir?

Günümüzde bir sanat türü olarak kabul edilen çizgi roman, Cantek'in kitabında "... birbirinden tamamen farklı iki ana ögenin, yazı ve çizginin birleşmesiyle gerçekleşen bir anlatım sanatı" olarak aktarılmaktadır. "Belirli bir olayın art arda gelen resimlerle anlatılması" gibi tanımların, geniş anlamları da beraberinde getirdiğini, dolayısı ile antik zamanlardan kalan tarihi eserlerin üzerindeki çalışmaları da rahatlıkla içerisine alabileceğini belirtmektedir (2014:21). Ali Platin ise "Çizgi roman özünde basılı olma niteliği taşır", tespitinde bulunmaktadır (1989:140). Bu bilgi ile birlikte tanımı: "Çizgi roman elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içerisinde art arda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan anlatım biçimidir" şeklinde güncellemektedir (Cantek, 2014:21-22). Inge ise tanımı şöyle tamamlar; "bir dizi karakterin değişik vesilelerle tekrar tekrar ortaya çıktığı, anlatı metniyle görsel hareket arasında belli bir denge kuran, diyalogların çoğu zaman konuşma balonlarıyla verildiği ve (...) dizi şeklinde yayınlanan açık uçlu dramatik bir anlatıdır" (1997:79).

1.2. Tarihsel Süreç İçerisinde Çizgi Roman'ın Evrimi: Ülkeler Ekoller

Çizgi romanın başlangıç noktası ile ilgili her araştırmacının farklı bir görüşüne ve tartışmaya açtığı bir tanıma rastlamak mümkündür. Bilim insanlarının; tarihi süreç içerisinde sembol, işaret ve motiflerin yazıdan çok önce kullanılmaya başlandığı bilgisini göz önünde bulunduracak olursak, resimlerle bir şeyler anlatmanın insanlık tarihi kadar eski olduğu aktarılmaktadır (Yağlı, 2017:4). Buna karşılık olarak; çizgi romanı çizgiden ibaret görenlerin ilk hedefinin taş devrindeki mağara resimleri olduğunu belirten Kireççi, kimi tarihçilerin mısır hiyerogliflerini milat kabul ederken, birçoğunun da Ortaçağ'dan Bayeux dokumalarını odağa aldığını, Alman tarihçilerin ise Dürer'in "Apokalypse Des Johannes" adlı eserinde yer alan kartalın çıkardığı sesi yazı olarak resme eklenmesi

nedeniyle bu gravürü çıkış noktası kabul ettiklerini vurgulamaktadır (2008:49-50). Çizgi romanda olan dramatik kurgunun izlerinin birçok sanat dalında karşımıza çıktığını belirten Grünewald, beden dilinin kullanımını tiyatro, gölge oyunları ve pantomim ile ilişkilendirmektedir. Bu durumun, konuyu resimleme tarihi açısından, öğelerinin adlandırılması ve nitelenmesine yardımcı olacağını savunmaktadır (2000:48-50).

17. yüzyılda ticaretin global bir ağa dönüşmeye başlaması, kültürel alışverişi de beraberinde getirmekteydi. Bu ticaret seyahatleri sırasında toplanılan kasabalara kurulan panayırılar insanlara farklı deneyimler sunmaktaydı; bunlardan biri olan “Resim Anlatıcıları” (Cantek, 2014:31), ellerinde bulunan tek ya da sıralı resimlerin yer aldığı bir kaç panonun üzerine hikayeler anlatmaktaydılar (Kireççi, 2008:53). Bu aşamada çizgi romanı “kağıt tiyatrosu” olarak betimleyen Grünewald, “olay dizisi içerisinde geçen birçok eylemi anlaşılabilir kılan dildir” demektedir (2000:49). Öte yandan halkın bu duruma yabancı olmadığını belirten Cantek, 16. yüzyıldan beri bu yöntemin insanların din eğitimlerini tamamlamaları için kiliseler tarafından kullanıldığını aktarmaktadır. Fakat yönetime getirilen yeniliklerin başında resim-metin beraberliği gösterilirken, hem konu hem de kurgu itibarı ile farklılaştığını ve bu durumun çizgi romanın popülerlik kazanmasına zemin teşkil ettiğini belirtmektedir (2014:31-32).

İlk çizgi roman olarak sınıflandırılan çalışmalar, metinle ilişkilendirilen resimlerden oluşmaktadır. “Resimlerin asıl işlevi ise metinlerin daha kolay anlaşılabilmesi” denilmektedir (Cantek, 2014:32). Çizgi romanın 18. Yüzyıl Avrupa’sındaki öncüsü olarak kabul edilen gravür sanatçıları William Hogarth ile Japon Katsushika Hokusai’nin çalışmalarında kullandıkları tekniklerle, hikayelerin halka daha kolay ulaşmasında yaptıkları katkının büyük olduğu belirtilirken (Yağlı, 2017:5), William Hogarth; resim sesleri çizmesi ve ilk kez balon kullanımıyla da anılmaktadır (Kireççi, 2008:56). Olayların gülünç ve çelişkili yanlarını -dönemin yozlaşan toplumunu-, abartılı çizgilerle eleştiren, “The Rake Progress (1735)” ve “Marriage a la Mode (1745)” çalışmaları örnek gösterilmektedir. Sanatçının çalışmaları, dönemin estetik anlayışının ötesinde yer alması nedeniyle, sözcük anlamı “kötü taklit” olan “karikatür” kelimesi ile anılmaya başlandığı belirtilmektedir. Hogarth’ın kendi çalışmaları için, “Tiyatro temsillerine benzer tablolar çizmek istedim” açıklaması aktarılmıştır (Cantek, 2014:32).

Karikatürün sözcük olarak ilk kez 17. yüzyılda Annibale Carracci'in abartılı portrelerine yönelik kullanıldığı söylenirken, bir kavram olarak betimlenmesinin de Carracci kardeşlerin atölyesinde gerçekleştiği belirtilmektedir. Daha sonra Fransa'da da kullanılan sözcüğün, İtalyanca caricare (karakter) ve İspanyolca cara (yüz) sözcüklerinden türediği düşünülmektedir (Topuz, 2008:828).

Bazı çizgi roman araştırmacıları, Rodolphe Töpffer'in çalışmalarının Batı Avrupa ve ötesi için bir başlangıç noktası olduğunu savunmaktadırlar. McKinney'in aktardığına göre Töpffer, kendini ve öğrencilerini eğlendirmek için çizmeye başladığı kare formattaki karikatürlerini, Goethe'nin övgüleri sayesinde yayınlamaya karar vermiştir. İlk panel kareyi karikatürle kullanan sanatçının, 1833'te yayınladığı ilk çalışması "Histoire de M. Jabot", daha sonra "Jabots" adı ile Parisli bir yayıncı tarafından izinsiz bir şekilde yayınlamıştır. Aynı dönemde İngiltere'de de yayınlanan çalışma "The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck" adı ile Amerika'da yayınlanan ilk çalışma olarak da anılmaktadır (McKinney, 2017:130).

İlk basılı çizgi roman Wilhelm Busch tarafından, Almanya'da üretimi başlamış "Bilderbogen (Resim Dizisi)" çizimli baskı öykülerini geliştirmesiyle oluşturulmuştur (Kireççi, 2008:55-56). Sanayi devrimi ile birlikte artan ve hızlanan baskı makineleri, kağıt üretiminin de artmasıyla süreli yayınların çoğalmasına ve nitelik kazanmasına zemin hazırlamıştır. İlk karikatür dergisi Fransa'da "La Caricature (1831)" olurken, onu on yıl sonra İngiltere'de "Punch (1841)" gibi başka dergiler izlemiştir. Amerika'da gelişim sürecinin daha yavaş olduğunu belirten Cantek, zamanla Avrupalı göçmenlerin etkisiyle yeni dergilerin çizgiye yer vermeye başladıklarını ve bu süreçte Puck (1877), Judge (1881) ve Life (1883) dergilerinin ilk önemli karikatür dergileri içerisinde yer aldığını aktarmaktadır (2014:33).

İlk olarak 18. yüzyılda İngiltere'de kullanılmaya başlanan 'komik çizimler (Joke Drawings/Comic Print)' terimine örnek olarak "Comic Cuts (1890)", "The Comic Home Journal (1895)" ve "The Colored Comic (1898)" yayınları gösterilmektedir. Grünwald ayrıca, Amerikan gazetelerinde 20. yüzyılın başlarına kadar yer alan şerit çizgilerin

sınıflandırılmadığını, sonrasında ise ‘the new humor’ veya ‘funnies’ olarak adlandırılmaya başlandığını belirtmektedir (Grünwald, 2000:9).

Töpffer’den ilham alan Fransız çizerler Amédée de Noé (Cham) ve Léonce Petit, en “Töpfferian”lar olarak sınıflandırılmaktadır. 1845 yılında Fransa’da yayınlanan “Histoire de monsieur Cryptogame” seri yayınlanan çizgi romanın ilk erken örnekleri arasında gösterilmektedir. Çizgi roman’dan çok resim ve fotoğraf çalışmaları ile anılan diğer iki karikatürist ise Gustave Doré ve Nadar’dır. Nadar’ın “Vie publique et privée de Mossieu Réac (Public and Private Life of Mr. Reactionary)” çalışması, tefrika olarak 1848-1849 yılları arasında yayınlanmıştır. Doré’nin "Des-agréments d’un voyage d’agrément (Some/Dis-Agreements of a Vacation Trip)” 1851 ve aynı zamanda Fransız propagandası olarak anılan "Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie (Picturesque, Dramatic and Caricatural History of Holy Russia)” ise 1854 yılında çıkan başyapıtlar arasında gösterilmektedir (McKinney, 2017:131-132). On dokuzuncu yüzyıl çizgi romanı için yapılan tespitte; bir baş karakterin eyaletten kente, oradan da diğer kıtalara yolculuğunu anlattığı söylenmektedir. Politik eleştiri içeren birkaç çalışma dışında dönemin çalışmalarının, genellikle halkı eğlendirmeye yönelik toplumsal hiciv içerdiği belirtilmektedir (McKinney, 2017:132).

Japon kültürünün önemli bir parçası haline gelen, Japon sanatından ve kültüründen beslenen Manga, yerelliğine rağmen günümüzde küresel kültürün kesişme noktasında bulunan bir sanat formuna dönüşmüştür (Albayrak, 2017:35). Kelime anlamı oyunbaz, haşarı, uçarı resimler olan Manga’ya, Japon kültüründe “komikku” da denilmektedir. Kelimenin geçmişi çok daha eski tarihlere dayanmaktadır. Santō Kyōden’in 1798 tarihli “Shiji No Yukikai” adlı çalışmasına tarihlenen Manga’nın, modern anlamda kullanımının “Rakuten Kitawaza”ya ait olduğu belirtilmektedir (Öztekin, 2009:42). 1902 yılında “Jiji Shinpo” gazetesinin Pazar ekinde yer alan ilk çizgi bant Kitazawa tarafından çizilmiş, otuzlarda gazetelerde yer almaya başlayan çizgi bantlar sayesinde yaygınlaştığı aktarılmaktadır (Öztekin, 2009:44).

Avrupa’da hayat bulan ve gelişim kaydeden çizgi roman, Amerika’da henüz keşfedilme sürecine girmektedir. Aktarılanlara göre bu durum Amerikalı sanatçılar

tarafından değil bir yayıncı tarafından başlatılmıştır. World adlı gazetenin sahibi Joseph Pulitzer, gazetenin satışlarını artırmak için karikatür ağırlıklı bir Pazar eki çıkartmıştır. Yeni bir pazarı hareketlendiren bu girişim karşısında birçok gazete, benzer ekler çıkartmaya başlamıştır (Cantek, 2014:33). Amerikan çizgi romanının bugün ulaştığı konumunu, 19. yüzyıl sonları ve 20. yüzyıl başlarında -şimdi altın çağı olarak adlandırılan-, gazete strip (şerit)'lerine borçlu olduğu belirtilmektedir (Ceran, 1997:17).

En nihayetinde bir Amerikan anlatısı olarak kendine has bir ifade biçimi kazanan günümüz çizgi romanı, bazı araştırmacılar için James Swinner'in 1893'den itibaren bir gazete için çizdiği 'Little Bears and Tykes' iken, çoğu araştırmacının ortaklaştığı bir diğer ürün olarak Richard Outcault'un 1985'te çizmeye başladığı 'The Yellow Kid' kabul görmektedir (Inge, 1997:79-80). Sanatçının yarattığı Hogan's Alley adlı çalışmasının en önemli unsurunun, karikatür ve çizgi roman sınırını çizmeye başlaması olduğu vurgulanmaktadır. Cantek bu çalışmanın önemini; "çizgi roman ve bantlarının temel öğeleri bu çalışmada vardı. Sürekliliği olan bir karakter yarattı. Süregiden öyküler anlatıyordu ve en önemlisi resim içinde diyaloglar kullanıyordu", şeklinde aktarmaktadır. Daha sonra gazeteler renkli baskılara geçmeye başlayınca karakterin giysisinin sarıya boyanmasıyla isminin Hogan's Alley yerine The Yellow Kid olarak değiştirildiğini ve hafızalarda bu şekilde yer ettiği belirtilmektedir (2014:33-34). Oysa "çizgi romanın farklı bir sanat olduğunu ortaya çıkaran Vindsor Mc Cay'dir", diyen Cantek; "Little Nemo in Slumberland (1905)" çalışmasının hem konu hem de çizgisiyle farklı bir arayışın izlerini yansıttığını belirtmektedir (Cantek, 2014:36). Aynı dönemde adı anılan bir diğer eser Gilbert Seldes'in kaleme aldığı "The Krazy Kat That Walks By Himself" yazısında¹ da övgüyle bahsettiği Krazy Kat'dir. George Herriman tarafından günlük bant olarak üretilen çizgi roman şeridi, Seldes tarafından Amerika'da üretilen en eğlenceli, fantastik ve tatmin edici sanat eseri olarak sınıflandırılmaktadır (Seldes, 1924:231). Herriman seriyi 1910 yılında The Dingbat Family adı ile yayınlamaya başlamıştır. Bir kedi ve bir fare arasında geçen karmaşık ilişkileri anlatan bu sürrealist

¹ <http://xroads.virginia.edu/~HYPER/SELDES/ch15.html>

seri, daha sonra karakterlerin popüler hale gelmesiyle birlikte Krazy Kat ismine kavuşur (Ceran, 1997:19).

Fransız çizgi romanı içerisinde konuşma balonu kullanımının görüldüğü 1909 tarihli ilk eser “Sam et Sap (Sam and Sap)”in, Outcault’un “Buster Brown” adlı çalışmasından ilham aldığı sanılmaktadır. Yirminci yüzyılın başlarında yayınlanan çalışmaların, Amerikan konuşma balonlarının etkisi altında kaldığı belirtilmektedir. İki kıta arasındaki alışverişin bir örneği olarak, Gustave Verbeek’in 1903-1905 yılları arasında seri şeklinde yayınlanan “Upside-Downs” çalışması gösterilmektedir. On dokuzuncu yüzyılda, ismini kurucusunun matbaasına verdiği isimden alan “Images d’Epinal” baskılar, önemli birer Fransız çizgi roman biçimine dönüşmüştür. Belçika ve Fransa çizgi romanının odağındaki konular içerisinde sömürge politikaları, ırkçılık ve şiddet görülmektedir. Diğer yaygın temalar arasında dini hikayeler, geleneksel şarkılar, folklorlar, bebekler ve Eyfel kulesi sayılmaktadır (McKinney, 2017, 134-135). Bilinen anlamıyla çizgi roman sınırları içerisinde değerlendirilen ilk Fransız çalışma, 1895-1974 yılları arasında yayınlanan, karikatürist Alain Saint-Ogan tarafından yaratılan ve oldukça popüler olan “Zig et Puce” (Guy and Flea) anılmaktadır (McKinney, 2017:138).

İtalyan çizgi romanı olarak adlandırılan Fumetti’nin, yirminci yüzyılın başında gazete bayilerinde, ana yayın olarak ilk yer alan; “Il Giornalino Della Domenica (1906)” ve “Il Corriere Dei Piccoli (1908)” ile yüksek standartlara ulaştığı belirtilmektedir (Martinuzzi, 2007:464). 1910’ların sonlarına gelindiğinde, eğitim ve propaganda potansiyeli iyice belirginleşen türün, 1920’de kurulan ve milliyetçi olarak tanımlanan “La Tradotto” ile sosyalist olarak tanımlanan “Cuore” gibi dergilerin, 1923’te faşist yetkililer tarafından kapatıldığı belirtilmektedir (Somigli, 2007:788).

1920’lerle beraber çocuklar için dergiler yayınlanmaya başlayan Japonya’da, aynı yıllarda yetişkinler için hazırlanan politik çizgi bantların oldukça popüler olduğu belirtilmektedir. Bir çok alanda kültürel ve sosyal değişimlerin yaşandığı dönem için; yeni bir popüler kültür ve çalışan sınıfı oluştuğu, feminist hareketler başladığı belirtilmektedir. Yaşananlar karşısında eleştiriler artmış, sol görüşlü manga sanatçılarına göre “manga devrimin sesi olacaktır”, denmektedir (Öztekin, 2009:45).

Zaman içerisinde evrimine devam eden çizgi roman, o güne kadar süre gelen örneklerinin ona kattığı “comics ve funnies” terimlerinin ayrılmazlığı, serüven sürekliliği ve merakta bırakma tekniği, Roy Crane’in 1924’teki Wash Tubbs’u ve George Storm’un 1925-27 yılları arasında yayınlanan Phil Hardy ve Bobby Thatcher çalışmaları ile yeni bir döneme girildiği belirtilmektedir (Inge, 1997:81). 1920-1925 yılları aynı zamanda, çizgi öykünün olgunlaşıp, ana hatlarının belirlenmeye başlandığı dönem olarak aktarılmaktadır. Yine bu yıllar arasında kendini bir sanat biçimi olarak kabul ettiren çizgi romanın, iyi kazanç getiren bir ticaret maddesi olduğu gerçeği anlaşılmıştır (Kireççi, 2008:58). Bu durumunun bir tür kontrol mekanizmasını da canlandırdığını dile getiren Cantek; yayıncıların, ticareti yapılan ve üzerinden kâr sağlanan bir ürünün sorumluluğunun, artık sanatçıya bırakılamayacağına karar verdiklerini aktarmaktadır (2014:36).

Strip’lerin gelişimini oldukça yavaş bulan Ceran; 1894’lere uzanan geçmişlerine rağmen, olgunluk dönemi olarak adlandırılabilir 1930’lu yıllara dek pek ilerleme kaydedemediğini vurgulamaktadır. 1929 yılında Amerika’da yaşanan “Büyük Ekonomik Bunalım” esnasında, o zamana kadarki alışkanlıkları kökünden değiştirecek iki çalışma yayınlanmıştır. Bunlar; Hal Foster’dan “Tarzan” ve Richard ‘Dick’ Colkins’ten “Buck Rogers in the 25th Century”dir (Ceran, 1997:18-19). Buck Rogers serüven teması adına farklı bir önem daha taşımaktadır; bilimkurgunun yapı taşları olarak sayılabilecek uzaya seyahat, uzay gemileri, marslılar ve Amerika’ya saldıran uzaylılar gibi konuların yaratıcısı olması şeklinde sıralanmaktadır. Serüvenin ana tema olarak ele alındığı ilk çalışmalar arasında anılan bu isimler dışında (Cantek, 2014:39), Alex Raymond tarafından 1934 yılında üretilen “Flash Gordon” ve yine aynı yıl üretilen Lee Falk’un “Mandrake the Magician” çalışmaları örnek gösterilmektedir (Ceran, 1997:18-20). Serüven ruhunun dönemin bütün çizgi romanlarına etki ettiği, hatta çocuklara yönelik Mickey Mouse (Miki Fare) ve Popeye (Temel Reis) karakterlerinin bile çizgisinin dışında hikayelerin içerisine sürüklendikleri belirtilmektedir. Yine bu dönem; yayınlanan ilk polisiye dizisi olması, fütüristik araçlara yer vermesi, farklı mizah anlayışı ve erotizmi ile popüler olan Dick Tracy (1931) bir başka örnektir. Serinin bir diğer özelliği ise kötü

karakterlerinin çok başarılı tasarlanmış olması (Cantek, 2014:42-43) ve dönemine göre hayli gerçekçi hikayeler içermesi şeklinde özetlenmektedir (Ceran, 1997:19).

1929 yılında gerçekleşen ve Amerikan toplumunu derinden etkileyen kriz sonucunda ortaya çıkan suç şebekeleri, toplumun o güne dek karşılaşmadığı bir ahlaki çöküntünün de başlangıcı olarak belirtilmektedir. “Superman, toplumun geçirdiği ağır bunalımda adalet vâdeden bir simgeydi”, denmektedir. Toplumun saygı değer olarak görülmeyen, basit ve dürüst insanlarını haksızlıklara, karanlık işler çeviren insanlara karşı koruduğu hikayelerin, okuyucusu ile yakınlık kurulması açısından önem teşkil ettiği aktarılmaktadır. Hatta haksız yere ölüm mahkumu olan insanları elektrikli sandalyeden kurtarıp güvenlik güçleriyle de karşı karşıya gelen Superman, yasalara da karşı gelmekteydi. Onu cazip kılan biraz da bu özelliği idi diyen Cantek, “kanunların üstünde ve tanrısal bir yargının temsilcisiydi” şeklinde betimlemektedir (Cantek, 2014:43).

1931 yılında Japonya’da yaşanan gerilimler neticesinde yoğun bir denetim dönemine girilmiştir. Yazarlara, sanatçılara, yayıncılara ve karikatüristlere ulusal politik hedefler baskıyla kabul ettirilmeye çalışılmış; bazı karikatürcüler hapse atılmış, işkenceye maruz kalmış ve hatta hayatlarını kaybetmişlerdir. Kalanlar, zorla propaganda amaçlı çalışmalar yapmaya zorlanmışlardır. Sanatçılar İngiliz ve Amerikan liderlerini vampir ve şeytan olarak tasvir etmişlerdir (Öztekin, 2009:45). 1931 yılında renkli bir çocuk dergisi olan Oğlanlar Klübü (Shounen Gorakubu) çıkmıştır. Askeri temalı hikayeleri ile dikkat çekmektedir. Devlet tekelinde yayınlarına devam eden çalışmalar, yaşanan kağıt sıkıntısı ve 1944 yılında hava saldırısı sonucu basımevinin yıkılmasından sonra sekteye uğramıştır. Savaş sonrası yaşam koşullarının kısıtlı olması, kağıtta yaşanan tedarik problemleri ve ekonomik güçlükler neticesinde manga’lar kiralanmaya başlamıştır. Öztekin’in aktardığına göre 1950’lerin ortasında sayıları 30.000’e ulaşan manga kiralayan dükkanların yayınlarının her biri, 160.000 genç erkek tarafından okunmuştur (2009:46).

1930’lu yıllar aynı zamanda çizgi romanın dergi formatına kavuştuğu dönem olarak anılmaktadır (Cantek, 2014:42-43). 1929 yılında The Funnies adında yayın hayatına başlayan gazete boyutlarındaki ilk dergi on üçüncü sayısında kapanmıştır.

İnsanların gazetelerin bedava dağıttığı bir ek dergiye henüz para vermeye hazır olmadıklarını ifade eden Ceran, başarısızlıkla sonuçlanan ilk denemenin kendisinden birkaç yıl sonra başarı kazanacak örneklerine yol göstermesi açısından tarihsel bir öneme sahip olduğu belirtilmektedir (1997:19-21). Genellikle 48 sayfa ve 19'a 26 cm. boyutlarındaki formatlarıyla, dönemin en önemli dergileri arasında Funny On Parade (1933), New Fun (1934), Famous Funnies (1934), New Comics (1935), Detective Comics (1937), Super Comics (1938) ve Action Comics (1938) yer almaktadır (Cantek, 2014:43). Gazete şeritlerinin dergi formatında tekrar piyasaya sürüldüğü bu dönem, farklı fikirleri olan Malcom Wheler-Nicholson kendi yayın şirketini kurmuştur. Fikirlerini gerçekleştirebilmek için matbaacısı ile ortak olan Nicholson'ın amacı Detective Comics'i hayata geçirmek ve kara polisiye hikayelerini çizgi romana uyarlamaktır. Seri başarıya kavuşur ve hemen ardından; Jerry Siegel ve Joe Shuster tarafından yaratılan "Superman" adlı kahramanın maceralarını içeren derginin ilk sayısı Action Comics yayınlanmıştır (Ceran, 1997:21). Ardından Detective Comics'in yirmi yedinci sayısının kapağında, Bil Finger ve Bob Kane tarafından yaratılan "Batman" yer almaktadır (Cantek, 2014:43). Bir çok çizgi romanın Marcel Allen ve Pierre Souvestre tarafından yaratılan Fantoma (Fantômas) kitaplarından esinlendiği söylenmektedir. Bu seri ile esseGesse'nin kitaplarındaki benzerlikleri aktaran Güreli, Amerikalı Lee Falk'un yalnızca karakterin giysilerini almakla kalmadığını, yarattığı karakterin ismini de Fantom (Phantom) koyduğunu aktarmaktadır. Daha sonra Bob Kane tarafından yaratılan Batman'in, vücuda yapışan bu kıyafeti ve maskeyi Fantoma (Kızılmaske)'dan aldığını hatta iki yaratıcının davalık olduğunu aktarmaktadır (2016:176). Fakat Cantek, Kane'in kahramanının özelliklerini The Mask of Zorro (1920) ve The Bat Whisper (1930) isimli filmlerden aldığını aktarılmaktadır (2014:44). Yine aynı yıl "Submariner", "The Human Torch" gibi kahramanlar dergilerde yer almaya başlamış, (Cantek, 2014:43) böylelikle "Süper Kahramanlar" ekolü doğmuştur (Ceran, 1997:21).

Akkuş, esseGesse çalışmalarını analiz ettiği yazısında, ekibin komedi filmlerinden, özellikle de Laurel-Hardy filmlerini çok sevdiklerini her fırsatta belirttiklerini aktarmaktadır. Bu karakterlerin aralarında geçen çekişmelere rağmen birbirleri için her şeyi yapabilecek kadar büyük bir sevgiye sahip olmaları anekdotunu

hikayelerine başarıyla aktardıklarından bahsetmektedir. Sinemadan sevilen karakterleri çizgi romana taşımanın, İtalyan çizgi romanında sıkça rastlanılan bir yöntem olduğu ayrıca belirtilmektedir (2016:171-172).

1930’lu yıllarda Avrupa çizgi roman gelişimi içerisinde İspanya’daki “comics” olgusunun, oldukça eski olduğu belirtilmektedir. Gelişim sürecinde diğer Avrupalı örneklerinin izlediği süreci izleyen İspanya, 1930’lu yılların başlarından itibaren geniş bir okuyucu kitlesi kazanmış, II. Dünya Savaşı sürecinde ise biri demokratik, diğeri Franco taraftarı iki uç gruba ayrılmışlardır. İlerleyen zamanda gelen yasaklamalar ve sansür sonucu, önemli çizerlerin Avrupa’nın çeşitli ülkelerine göç etmek zorunda kaldığı, sanatçıların mülkiyet haklarının da böylece ellerinden alınmış olduğu belirtilmektedir. Daha sonra bu çizerlerin gittikleri ülkelerde isim yapmaya başlamalarının ardından, İspanya’da uygulanan sansürün kaldırılmasına etki ettikleri görülmektedir. Ceran antolojik değer olarak sayılabilecek İspanyol çizgi romanları arasında Totem adlı dergiyi göstermektedir. Derginin önemli özelliği ise yasaklar sonrası halkın popüler Avrupa çizgi romanları ile ilk tanışma noktası olmasıdır (1997:15).

1940’lı yıllara gelindiğinde Will Eisner tarafından yaratılan “The Spirit (1940)” (Cantek, 2014:44), gazetelerde yayınlanmaya başlamış ve büyük başarı yakalamıştır; öyle ki bir çok gazetenin Pazar eki olarak verdiği çizgi romanlarda bu kahraman bulunmaktaydı (Ceran, 1997:21). Karakterin dönemin süper kahramanlarından farklı olarak, insan olmanın tüm zaaflarını taşıdığı belirtilmektedir. Aynı yıl Dale Messick tarafından yaratılan “Brenda Starr” yayınlanmıştır (Cantek, 2014:44). Bu dönem için 1946 yılında Alex Raymond’un “Rip Kirby”si ve Milton Caniff’in “Steve Canyon”u dışında dikkate alınabilecek comic-strip üretilmediği belirtilmektedir (Ceran, 1997:21-23). Ve çizgi romanın artık bir kitle iletişim aracı olarak kabul gördüğü bir dönemin başladığı da eklenmektedir (Cantek, 2014:44). Öyle ki Amerika’nın, savaşa çizgi roman kahramanlarını da çağırdığı görülmektedir. Amerikalı sanatçılar halkın moralini yüksek tutmak için propaganda içerikli çizgi romanlar üretmişlerdir. Önemli örnekler arasında Milton Caniff’in Terry And The Pirates (1934), Jack Kirby’nin Captain America (1941)

ve Frank Robbins'ın Johny Hazzard'ı (1944) anılmaktadır (Cantek, 2014:83). Savaş sonrası Amerikalı çizirler kahraman profillerini değiştirmeye başladı; savaştan yeni tecrübeleriyle dönmüş binlerce “kahraman” karşısında, eski çizgi roman kahramanlarının soyut, anlamsız ve saçma gözüktüğü vurgulanmaktadır. Alex Raymond, 1946'da sakın ve entelektüel bir dedektif tiplemesi olan Rip Kirby'i çizmeye başlamıştır. Şiddete başvurmeyen bu karakter, imkansız başarıları bir profil çizmemekte, arka planda yaşanan ilişkisi de Amerikan aile değerleri ile çatışmamaktadır. Var olma çabası içerisindeki fantastik ve destansı konular evlerde anlatılan “gerçek savaş öyküleri” karşısında okuyucu ile ilişki kuramayan, soyut konulara dönüşmüşlerdir. Artık savaşın unutulmak istendiği bu dönemde, Caniff'in yaratmış olduğu Steve Canyon'un Japonlara karşı savaşının anlamını yitirdiği söylenmektedir (Cantek, 2014:83.85).

Avrupa da ise Amerika'ya oranla daha üretken bir dönemden söz edilmektedir. Belçika bir ekol olma yolunda ilk ürünlerini vermeye başlamış, bahsi geçen ürünler arasında Morris'in Lucky Luke (Red Kit, 1946), Jaques Martin'in Alix (1948) ve Jacobs'un Blake et Mortimer'i yer almaktadır (Cantek, 2014:85). Bu sırada İtalya'da western türünde çalışmalar gözlenmekte ve Bonelli'nin “Tex Willer'ı (1948)” ile De Vita'nın “Pecos Bill (1949)” adlı çalışmaları öne çıkmaktadır (Cantek, 2014:85). Ünlü çizir Herge 1929 yılında Petit Vingtieme dergisi için yarattığı Tenten ünlü örnekler arasında yer almaktadır (Cantek, 2014:148). Dönem; Amerikan menşeli çalışmaların kabul gördüğü ve esinlenildiği bir dönemin bitişi, dünya çizgi romanı açısından kendi üsluplarının belirlenmeye ve kendine has çalışmaların ortaya çıkmaya başladığı bir dönemin başlangıcı olarak da nitelendirilmektedir. Yine aynı dönem İngiltere'de Dan Dare (1950), Jeff Hawke (1951), Belçika'da yukarıdaki isimlere ek olarak Jerry Spring (1954), Gaston Lagoffe (1957), Fransa'da Ric Hocket (1955), Gil Jourdan (1959), Asterix (1959), Japonya'da Tetsu van Atom (1951) çalışmaları anılmaktadır (Cantek, 2014:90-91). 1954 yılında yayınlanan Teksas ise, İtalyan çizgi romanı içerisinde dönüm noktalarından biri olarak adlandırılmaktadır. Akkuş yazısında Kral Üçüncü George'un Kırmızı Urbahıları'yla vatansever avcılar arasında geçen çetin mücadelenin, İkinci Dünya

Savaşı'na ve Nazi zulmüne göndermeler içerdiği iddialarını aktarmaktadır (Akkuş, 2016:175).

Manga alanında ise; 1947 yılında Tezuka Asamu tarafından, Yeni Define Adası (Shin Takarajima) isimli çalışma yayınlanmıştır. Çalışmanın özellikleri arasında; bir tür kırmızı mürekkepli baskı tekniği olarak adlandırılan “Akabon” ve “Decompression (Baskıyı Azaltma)” teknikleri gösterilmektedir. Dramatik kurguyu ve okuma deneyimini güçlendirmek adına, bir durum ya da olayı betimleyen resim panellerinin sayısını artırmaya verilen bir isimdir (Öztekin, 2009:48). Japonya ikinci dünya savaşı döneminde sayısız tecrübe yaşamıştır. Öyle ki Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombaları, Japonların teknolojinin insan bedenine vereceği zarardan çok daha fazla korkmalarına neden olmuştur. Fakat teknoloji ve değişen bedenlerden korkmak yerine yeni olasılıkları göz önünde bulundurdıkları aktarılmaktadır. Savaş sonrasında Amerika'nın ordu kurmalarını ve askeri teknolojiler geliştirmelerini “yasaklaması” ve tüketim teknolojilerine yönlendiril-meleriyle, sonrasında dünyanın teknoloji merkezine dönüşmüşlerdir (Albayrak, 2017:35).

1945-47 yılları arasında Japon kitapçıları ve sinemalarında popülerleşen Disney yapımlarından etkilenen sanatçılar, koca gözlü ve abartılı fiziksel görünüşlü karakterleri, çocuk dergilerinde kullanılmaya başlamıştır (Öztekin, 2009:49). 1946-74 yılları arasında, çizgi bant şeklinde yayınlanan bir diğer çalışma, ilk kadın manga sanatçısı Hasagawa Machiko tarafından yaratılmış “Sazae-san” dir. Daha sonra bir akıma dönüşen “Shoujo Manga” nın ilk temsilcileri ellilerin ortalarında çıkmıştır. Kızlar için hazırlanan bu tür, önceleri erkekler tarafından hazırlanmış olsa da, zaman içerisinde kadın sanatçılar da üretim içerisinde yer almış ve kendi hikayelerini anlatmışlardır. Bu noktada Tezuka Osamu'nun cinsiyet ayrımcılığını irdelediği, kadınların daha çok saygı ve eşitlik hakettiği vurgusu yaptığı “Prenses Şövalye (Rinon no Kishi)” çalışması anılmaktadır (Öztekin, 2009:50). Yetişkinle yönelik Manga'lara “Gekiga” denilmektedir. Türe Tatsumi Yoshihiro tarafından kazandırılan isim “dramatik ve aksiyon dolu resimler” anlamına gelmektedir. Shirato Sanpei'nin 1959-1962 yılları arasında yayınlanan “Ninja Bungeicho” adlı çalışması, Öztekin tarafından gekiga döneminin doruk noktası olarak tariflen-mektedir. Çalışmanın asıl önemi ise Disney üslubunu reddedmesi ve

kazanamayan bir kahraman yaratmasıdır. Hikâyenin başkahramanı bir Ninja çetesi lideridir, 16. yüzyılda feodal derebeylerine karşı bir grup asi köylünün yanında savaşmaktadır. Hikâyenin sonunda savaşı kaybetmiştir fakat vurgulanmak istenen, verilen savaşın değeridir (2009:47). Günümüzde manga tanrısı olarak adlandırılan Tezuka'nın Zenseiki (Lost World, 1948), Metoroporisu (Metropolis, 1949) ve Fumoon (Nextworld, 1951) çalışmaları anime ve manga dünyasında, Japon bilimkurgusunun üç temel taşı olarak sayılmaktadır (Su, 2017:159).

Manga tarihi araştırmacıları, gündelik yaşam ve sanattaki üslup değişiminde Meiji dönemini milat kabul ederken, manganın gelişimi ve şimdiki çağdaş anlamına kavuşmasındaki bir diğer önemli etkenin, İkinci Dünya Savaşı sonrası Amerikan işgali dönemi olduğuna işaret etmektedirler. Amerikan otoriteleri aşırı milliyetçi ve savaşçı olan Japon felsefesini yücelten yazılı yayınlar üzerinde sansür baskısı oluşturmuşlar, fakat ardından 1949 tarihli anayasa ile sansürün her türlüşünün yasaklanması, kültür ve sanat alanında bir patlama yaşanmasına neden olmuştur. Bu gelişmelere rağmen Takashi Murakami; savaşın ve atom bombalarının etkileri nedeniyle sanatçılar üzerinde oluşan özgüvensizliğin çalışmalarına yansıdığını, zararsız ve şirin imgelerle teselli aradıklarını vurgulamaktadır. Takayumu Tatsumi'de benzer şekilde manganın gelişimin gerekliliğine inanmaktadır. Popüler kültürü oluşturan bütün imgelerin, postmodern ve ortak bir uluslararası gençlik kültürü anlayışının yaratılmasındaki önem ve Pasifik ötesi ekonomik ve kültürel bir trans-ulusalcılığın üzerinde durmaktadır. Trans-ulusalcılık terimi kültürel ve alt-kültür unsurlarının, ülkeler arasındaki alışverişi olarak özetlenmektedir (Öztekin, 2009:51-52).

1950'li yıllarda birçok Amerikalı çizer ya mesleği bırakmış ya da hayatlarını kaybetmişlerdir. Bu nedenle de yerleri doldurulamayacak ustaların kayıpları sektörün gelişimini de sekteye uğratmıştır (Ceran, 1997:86). Bu yıllar için bahsi geçen stripler Peanuts, Charlie Brown (1950), Bettie Bailey (1950) ve Dennis the Menace (1951) olarak bahsedilmektedir (Ceran, 1997:23). Ardından yıllar içerisinde Amerika'ya özgü bir mizah anlayışını perçinleyecek olan "Mad (1952)" dergisi yayınlanmaya başlamıştır (Cantek, 2014:23). Dergilerin okuyucu kaybettiği bu dönemde Superman'in dahi popülerliğini kaybettiği belirtilmektedir. Böyle bir dönemde ortaya çıkan yeni bir tür,

olumlu olumsuz bir çok tepki toplamıştır. Yayıncı William Gaines, E.C. (Entertaining Comics) adı altında “cinayet öyküleri” yayınlamaya başlamıştır. “Kontrolsüz bir şiddet” sergilendiği belirtilen bu yayın-ların popüler hale gelmesi, kamuoyunun tepkisini üzerine çekmekte gecikmemiştir. Bazı şehirlerde yaşanan yasaklamalar ile protestoların, 1954 yılında en yüksek seviyeye ulaştığı belirtilmektedir (Ceran, 1997:86). 50’li yılların ortalarına gelindiğinde senatörlerin, suç ve dehşet temalı çizgi romanlarla gençlerin suç işlemesi arasında kurdukları bağlantı nedeniyle bu tarz ürünlerin yayın hayatı tehlikeye girmiştir (Schumer, 1997:255). Amerikan Çizgi roman Dergileri Derneği (The Comics Magazine Association of America) tarafından, bir dizi kurallar zinciri ile “The Comics Code Authority (CCA)” hayata geçirilmiştir. Kireççi; Amerikan çizgi romanı vasıtasıyla okuyucu kitlesinin yönlendirildiğini, kısıtlandığını belirttiği ve oto sansür olarak nitelendirdiği 1954 yılında belirlenen ilk tasarı, birçok yayıncı tarafından kabul edildiğini belirtmektedir (2008:29-37).

1960’lı yılların ortalarında başlayan bir diğer önemli gelişme de çizgi roman fuarları olmuştur. Bu fuar kapsamında düzenlenen seminerler, fan’ların ilgi merkezine dönüşmüş ve gösterilen ilgi sayesinde sayıları her geçen gün artmıştır (Ceran, 1997:25). Atmışlar aynı zamanda Amerikan dergileri açısından da bir değişim dönemi olarak anılmaktadır. Yazar-editör Stan Lee ve genç, yetenekli çizerlerin işbirliği ile yeni süper kahramanlar yaratılmıştı. “Problemlili süper kahramanlar” olarak adlandırılan bu dönemde Fantastic Four (1961), Thor (1962) ve Amazing Spider-man (1962) çalışmaları sayılmaktadır (Cantek, 2014:167).

1970’li yılların çizgi roman tarzını etkileyen çizerler arasında adı anılan Walt Simons’ın, 1973 yılında Detective Comics için Batman’e alternatif olarak hazırladığı Manhunter ile dönemin alışlagelmiş tekniklerini esnetmeye başladığı belirtilmektedir. Kullanılan ses efektlerine kattığı tipografik etkenlerin, zamanın pop-art etkisinin dışında olduğu, aldığı resim eğitiminin de etkisiyle çizgilerinin daha serbest, daha eskizsel ve daha grafiksel görüldüğü söylenmektedir (Schumer, 1997:256). Çizgi roman sanatı her zaman grafik tasarım olmuştur diyen Schumer, eşsiz bir yazılı-görsel iletişim şekli olarak bahsettiği çizgi bantların kitap haline getirilmesi ile ondan doğan sembollerin kendi grafik tasarım sözlüğünü yarattığını belirtmektedir (1997:253). Yetmişli yıllarda adı geçen bir

diğer isim Howard Chaykin için; “bu yılların sonlarında tamamı renklendirilmiş çizgi roman formatını ilk deneyenlerden biri” vurgusu yapılmaktadır (Schumer, 1997:256).

Amerika’da 1970’lerin başında DC için çalışmaya başlayan Jack Kirby, büyük sorumluluklar verilerek, herhangi bir editör müdahalesi olmaksızın bir çok kahraman yaratmıştır. Aynı yıl yazar E. Howard’ın 1932 yılında bir dergide yayınlanan “The Phoenix on the Sword (Kılıçtaki Anka Kuşu)” adlı çalışmasından esinlenerek Roy Thomas ve Barry Smith tarafından üretilen “Conan The Barbarian (Barbar Conan)” yayınlanmaya başlamıştır. Yetmişli yıllara dek Amerikan çizgi romanını etkisi altına alan akım gerçekçilikti diyen Ceran, Walt Simonson’un türe farklılık getirdiğini, çizgilerinin alışlagelen tarzdan daha rahat ve grafik olduğunu belirtmektedir (Cantek, 2014:203-204).

Aslen 1970’lerin ortalarında Avrupa ve Amerika’da yaygınlaşmaya başlayan çizgi roman dükkanlarının, seksenlere gelindiğinde bütün büyük şehirlerde birer dükkana -“comics shop” a-, rastlanmanın mümkün olduğu belirtilmektedir. Bu dükkanların açılmaya başlamasının, satışların artmasında büyük bir rol oynadığı; ortalama çizgi roman okuyucusunun da potansiyel koleksiyoner statüsüne yükselmesine katkı sağladığı söylenmektedir (Ceran, 1997:23). Bu gelişmelerin bir sonucu olarak artan talep, özel çizgi romanların üretimini de beraberinde getirmiştir. Bazı yayınevleri grafik roman (Graphic Novel) standardında formatlar ve çalışmalar yayınlamaya başlamışlardır. Eclipse Comics yayınladığı birkaç çalışmadan sonra First Comics, Pacific Comics, Fantaco gibi bağımsız şirketlerde bu akıma ilk katılanlardır (Ceran, 1997:25).

Avrupa’da, Fransa Belçika ekolünde yaşanan gelişmeler, diğer ülkelerden ileride görülmelerini sağlamaktadır. İlk önemli dergi, 1972 yılında yayınlanan “L’echo Des Savanes” olmuştur. Aynı ekip, 1975 yılında aralarına katılan ünlü çizerlerle beraber bilimkurgu üzerine yoğunlaşan “Metal Hurlant” adında bir dergi çıkartmışlardır. 1976 yılında Feminist “Nana” ve Amerikalı sanatçı Robert Crumb’un; “seks, anarşizm, hayata ve topluma radikal bir karşı duruştan oluşan bir underground anlatım tarzı”nı benimseyen “Suprise” dergisi yayınlanmıştır (Cantek, 2014:204-205). 1978 yılında Fransız “A Suivre” dergisi alışılmış çizgi roman anlayışını değiştirme amacı taşıyan çalışmalara yer

vermiş, “Roman Bandes Dessinees” başlığı ile klasik edebiyata yakın anlatılar yayınlamıştır (Cantek, 2014:203). Avrupa’da yetmişlerin sonlarında yaşanan bir diğer gelişme de İtalya’da yaratılan Ken Parker ile olmuştur. Parker ile yeni bir kahraman türünün ilk örneğiyle yüz yüze gelen okur, alışlagelmiş yenilmezlik gösterisi yapan kahraman anlayışına karşı; hata yapan, zaaf gösteren, sistem eleştirisi yapabilecek cesarete sahip, kahramandan çok herhangi biri gibi düşünen, hayatı anlamaya çalışan bir insan imajı çizmektedir (Çoruk, 2016:77).

Manga; 1970’li yılların başlarından itibaren popülerleşmeye başlayan ve bilimkurgunun alt türleri arasında anılan “Mecha Anime” Cyberpunk ve Steampunk türlerini de içine alarak varlığını sürdürmektedir. Güçlü, insan-üstü robotlara verilen bu isim, kendi içinde bölümlere ayrılıp değerlendirilmektedir. Bilinç sahibi devasa robotlar, Kumanda ile kontrol edilebilen robotlar, Giyilebilen robotlar ve pilot edilebilen robotlar şeklinde kategorize edilmektedir. İlk mecha animesi olarak anılan Eitoman (8 Man, 1963) ise daha sonra Hollywood yapımı Robocop’un esin kaynağı olmuştur (Su, 2017:159). Tetsujin-go (1956), Giant Robo (1967), Genesis Mospeada (1987), Kido Senshi Gandamu (1979), Shinseiki Evangerion (1995) türün bölümlerine verilen örnekler arasında yer almaktadır. Odağında bilinç ve varlık kavramlarının sorgulandığı türün örnekleri içerisinde izleyiciye “insan neye denir?” sorusunu sordurma amacı taşıdığı vurgulanmaktadır. 2000’li yıllarla beraber “Ben kimim?” sorusunun “Biz kimiz?” e dönüştüğü ve -21. Yüzyılın da getirisiyle- yarı-insan, yarı-robot fikrine şaşırmak yerine, gerçekleşmesi muhtemel bir öngörüye dönüştüğü belirtilmektedir (Su, 2017:160-163).

İspanyol çizgi romanının 1970 sonundan 1980’lerin ortalarına dek adı anılan ünlü çalışmaları ise; Jordi Bernet ve Antonio Segura’nın Metropol dergisinde yayınlanan Kraken’i, Joseph Maria Bea’nın 1984 dergisinde yayınlanan Samanyolu Meyhanesinin Hikayesi, Alfonso Font’un Comix Internacional dergisindeki Sonsuz Bir Geleceğin Hikayesi ve Totem’de yayınlanan Carlos Gimenez’in Koolau ile Luis Garcia’nın Nova-Z’si olarak aktarılmaktadır. 1980’li yıllarda yaşanan Amerikan “Süper Kahraman” dönemi tüm Avrupa’yı hatta vatani Amerika’yı dahi istila etmiştir. Bu dönemde türeyen yeni dergiler bir gelişme kaydedememiş, var olan okuyucu kitlesi ise var olan çizgi roman piyasasını canlı tutamamıştır. Ardından gelen kriz döneminde çizerlerin Avrupa ülkeleri

için çalışmalar ürettiği ve ülkelerinde reklamcılık gibi farklı alanlara yönelmek zorunda kaldıkları; hatta çizgi romandan temelli uzaklaştıkları belirtilmektedir (Ceran, 1997:16).

Yazar sanatçı, sanatçı tasarımcı, tasarımcı çizer, çizer ressam gibi melez yaratımcıların yarattığı melez çizgi roman sanatı grafik romanı üretmiştir. Çizgi romanın geçmişte oluşturduğu bütün kurallar yıkılıp, gelenek haline gelen kurallar bütününün bu şekilde değiştirildiğinin altı çizilmektedir (Schumer, 1997:253).

1980’li yılların önemli ismi olan Bill Sienkiewicz, Frank Miller ile beraber yaptıkları Daredevil: Love and War (1986) ve Electra: Assasin (1986-87) grafik romanlarında kullandığı, aynı sayfa içerisinde yer alan farklı tarzlar ile anılmaktadır. Ayrıca çalışmalarında sık sık kolaj yöntemine de başvuran Sienkiewicz bir röportajında “Üzerinde çalıştığım eserin, o düşünceyi dile getirecek tüm öğelerle tasarlanmasını istiyorum” demektedir. Çizgi roman-lardaki bu kolaj tekniğinin daha ileri bir seviyeye taşındığı eser DC Comics’in Swamp Things’i ve karmaşık, baskısal mürekkepleme tarzı ile kolajı bir araya getiren sanatçı John Totleben’in ismi geçmektedir. Bu çalışmada kullandığı sıra dışı tekniklerle oluşturduğu bir sayfanın on beş kiloya ulaşabildiği belirtilirken, Totleben; kumaşlar, fotoğraflar, heykeller ve çeşitli aksesuarlardan yararlanarak hazırlanan Swamp Thing için; “Hiç de çizgi romana benzemeyen çizgi romanlar yaratmak istedim” demektedir (Schumer, 1997:257-258). Seksenli yıllar aynı zamanda çizgi romanın klasik gölgelendirme ve renklendirme tekniklerinin teknolojinin de yardımıyla başka bir seviyeye taşındığı yıllar olarak anılmaktadır. Yoğun suluboya renklerin, airbrush (püskürtme), renkli kalemler, pasteller gibi pek çok yöntem sayfalara aktarılabilirdi. 1984 yılına gelindiğinde, Macintosh (Apple) ve Michael Saenz işbirliği ile dijital olarak oluşturulup hayata geçirilen ilk çizgi roman unvanını alan “Slatter” isimli çalışma gösterilmektedir (Schumer, 1997:259.260).

Birçok açıdan sınırların en belirgin şekilde genişlediği çalışmalar arasında Frank Miller’ın Batman: The Dark Knight Returns (1986) ile Alan Moore’un Watchmen’i (1986-87) gösterilmektedir. Serilerin başarısı neticesinde baskı kalitesi ve format olarak farklı alternatifler (prestij baskıları) üretilerek büyük kitapçılarda satılmaya başlanmasının da önü açıldığı, DC yayınevi ile başlayan bu dönüşümün, diğer büyük

firmalar tarafından da ilgiyle karşılandığı belirtilmektedir (Schumer, 1997:265-266). Watchmen grafik romanı ile ilgili, Gibbons'un Moore ile işbirliği yapması, çizgi roman sanatında sözcük ve şekil arasındaki ilişkiyi yeniden tanımladığı vurgulanmaktadır (Schumer, 1997:271).

1.3. Türkiye’de Çizgi roman

Türkiye’de ilk çizgi roman örneklerinin batılı örneklerini taklit eden çalışmalar olduğu belirtilmektedir. 1930’lu yıllar bu alanda kendine özgü bir çizgisinin ve anlatım tarzının henüz oturmadığı bir dönem olarak aktarılırken, bant-karikatür alanında ise oldukça gelişmiş bir süreçten bahsedilmektedir (Cantek, 2014:54).

1.3.1. Cumhuriyet Öncesi Dönemde Bant-Karikatür ve Karikatür

Türkiye’de karikatür tarihi, yazılı basının oluşması ile birlikte incelenmektedir. Batıya açılmanın bir yansıması olarak da görülmektedir. İlk Türkçe gazete Takvim-i Vekayi (1831) yayımlandıktan 39 yıl sonra -kimi kaynaklarda ilk olarak adlandırılan- mizah gazetesi Diyojen (12.11.1870), Teodor Kasap tarafından yayınlanmıştır (Balcıoğlu, 1983:5, Coşkun, 1987:12). Ancak Turgut Çeviker’e göre olayın gelişimi şöyledir: “1868’de politik düşünce gazetesi olarak yayınlanan Terakki, aynı adı taşıyan bir mizah gazetesini 23.10.1870 tarihinde ek olarak verir.” Çeviker, Gelişim Sürecinde Türk Karikatürü adlı kitabının birinci cildinde, ilk olma onurunun Diyojen’den önce yayınlanan Terakki’ye ait olduğunu iddia etmektedir (1986:21). Bahsi geçen ilk karikatür, Batı ve Doğu giysilerini kuşanmış, uzun kulaklı bir adamı resmetmektedir. Karikatürdeki tasvir edilen kişinin kimliği hakkında çeşitli tartışmalar bulunmakta fakat Çeviker’e göre Garabet Panosyan adlı bir gazeteciye ait olduğu söylenmektedir. Yaptığı araştırmalar sonucunda; kamu oyundan edindiği bilgileri hükümete aktardığı bilgisine ulaşmıştır. Panosyan’ın, Diyojen’de yer alan bu karikatür ve çeşitli yazılar üzerinden eleştirildiği belirtilmektedir. Tanzimat dönemi karikatürünün yaratıcıları şöyle sıralanmaktadır; K. Opçanadassis, Nişan G. Berberyan, Santır, Tıngır, F:N.Z./P.N., Ali Fuat Bey, Delemak,

Ekserciyan ve Rıza. Terakki ve Diyojen'den sonra yayımlanan mizah dergi ve gazeteleri; Asır'ın Eğlence Nüshası, Letaif-i Asar, Şarivari, Çıngıraklı Tatar, Hayal, İbretnüma-yı Alem, Kamer, Latife, Şarivari Medeniyet, Şafak, Tiyatro, Letaif-i Asar, Latife, Kahkaha, Kara Sinan, Geveze, Çaylak, Meddah, Hadika-i Ezhar yahut Mecmua-i Letaif (Çeviker, 1986:22-25).

İlk yayınların popülaritesinin ardından, karikatür ve mizah yazılarının artmasıyla birlikte basına getirilen yasaklamalar, cezalandırmalar ve hatta kapatılmalar gündeme gelmiştir. II. Abdülhamit döneminde (1876-1909) içeriği nedeniyle Diyojen dergisinin önce birkaç kez geçici, sonunda da kalıcı olarak kapatıldığından bahsedilmektedir (Doğan, 2008:830-832). İlginç olan ise henüz karikatürden bahsedilemeyen bir dönemde, ilk mizah ve resim yasağının ceza kanununda yerini almış olmasıdır. 1858 Ceza Kanunu'nun 139. maddesinde geçen tanım şöyledir: “Genel adaba aykırı olarak yazı ve şiirle şaka ve yergiye dair şeyleri veyahut edepsizce resim ve tasviri basan, bastıran ve yayımlayan kimselerden bir mecdiye altından beş mecdiye altına kadar para cezası alınır ve yirmi dört saatten bir haftaya kadar hapsolunur” (Çeviker, 1986:61). Okuma bilmeyen halkın, karikatürler aracılığı ile güncel haberleri ve gelişmeleri takip edebiliyor olması, Padişahı daha ciddi önlemler almaya itmiştir. I. Meşrutiyetin ilanı ile birlikte, 1876'da mizah yayınları, özellikle karikatürler Padişahın Meclis'e gönderdiği “Matbuat Nizamnamesi” ile tümünden yasaklanmıştır. Bu yasayı işleyen karikatürü ile Teodor Kasap'ın üç yıl cezaya çarptırıldığı ve bu cezanın, karikatüre verilen ilk ceza olduğu belirtilmektedir. Hayal adlı mizah gazetesinde yayınlanan karikatürde; Hacivat, elleri ayakları zincire vurulmuş olan Karagöz'e sormakta, Karagöz de “Ben kanun dairesinde serbestim” yanıtını vermektedir. Bahsi geçen Nizamname'de mizah yayınlarını kökten yasaklayan bir madde bulunduğu da vurgulanmaktadır. O dönem yer alan tartışmalar içerisinde “mizaha ait resimler” şeklinde tanımlanan karikatür; Türk toplumunun geleneğinde karikatür diye bir şey bulunmadığını, bunun dine, ahlaka, topluma aykırı ve yabancı olduğu ve hatta yasaklanmasını isteyenler tarafından mizah gazeteciliğinin soytarılık olduğu iddiaları gündeme gelmiştir. Meclisin çoğunluğu tasarıyı tekrar düzenlemesi için geri göndermiş fakat II. Abdülhamid Meclisi kapatarak I. Meşrutiyet döneminin özgürlük denemelerini sonlandırmıştır (Doğan, 2008:830). II. Abdülhamit'in,

içinde bulunduğu dönemin çeşitli sorunlarını öne sürerek Meclis-i Mebusan'ı kapatmasının ardından, özgürlükçü aydınlar olarak adlandırılan bir grup, yurt dışına kaçıp, otuz yıldan fazla sürecek olan İstibdat Dönemi'ne (1878-1908) karşı bir savaş içerisine girmişlerdir (Çeviker, 1988:11). Karikatür, Jön Türkler olarak adlandırılan bu grupla birlikte sürgüne gönderilmiştir. Yurt dışından yayın yapmaya devam eden aydınların birçok gazete ürettikleri, bunların çeşitli yollarla ülkeye ulaştırıldığı ve mücadelede önemli bir rol oynadığı aktarılmaktadır. Bu süreçte ortaya çıkan yayınların üç tanesinde karikatüre rastladığını belirten Çeviker, İstanbul'da yayınlanan karikatürlerle arasındaki farklardan bahsederken; "Çizgici Jönler, yazısız karikatüre ulaşacak denli ustadır," demektedir (1986:271-273). Siyasal karikatür; güncel siyasal olayları ve olayların içerisinde yer alan kişileri konu edinen karikatür türü, şeklinde tanımlanmaktadır. Tan Oral'a göre Batı'daki örneklerinin aksine, "Türkiye'de siyasi olarak kullanılan ve etkili bir çalışmanın, o siyasi neden ortadan kalktıktan sonra da karikatür olarak değerini yitirmediği" vurgulanmaktadır (Şenyapılı 2003:107-109). II. Meşrutiyet'in ilanı ile birlikte yoğunlaşan siyasal yaşam basın üzerinde de bir hareketlilik sağlamış ve mizah dergileri de tekrar yayınlanmaya başlamıştır. İlk önce Kalem, ardından Cem adlı mizah dergilerinde yayınlanan çalışmalarıyla Türkiye'nin ilk karikatürcüsü olarak anılan Cemil Cem, siyasi ve portre karikatürcülüğünün Cumhuriyet öncesi ilk temsilcisi olarak anılmaktadır (Doğan, 2008:831).

Çeviker'in aktardığına göre, ulaşabildikleri yayınlar dahilinde, birkaç gün içerisinde özgürlüklerine kavuşan tam 92 adet mizah dergi ve gazetesi saptanmıştır (1988:17). Muhafız partilerin varlık göstermeye başladığı bu dönemde, yaşanan yayın çeşitliliğinin zamanla taraflara bölündüğü aktarılmaktadır. Jön Türklerin elinde tuttuğu mizah basınının, karşıt görüşlü yayınlarla çatışma içerisine girmesi, iktidar adına yeniden tehlike oluşmasına ortam hazırlamış ve birçok gazete kapatılmıştır. Savaşların devam ettiği bu dönemde, ordunun ve halkın moralini yüksek tutma görevini üstlenen meşrutiyet karikatürünün, maddi ve manevi destek olmaya çalıştığı da verilen bilgiler arasındadır (Çeviker, 1988:38-39).

II. Meşrutiyet'in konumuz çerçevesinde bir diğer önemli özelliği; Portre Karikatürü'nün bu dönemde popülerleşmesi gösterilmektedir. Nişan G. Berberyan'ın bu

türün ilk temsilcisi olduğu fakat türün tanınması ve süreklilik kazanmasını sağlayan kişinin Cemil Cem olduğu belirtilirken, diğer temsilcileri: İzzet Ziya, A. Rigopulus, Damat Ferit Bey, Pahatrekas, Sedat Simavi, Münir Osman Kenan Bey ve Fellah olarak sıralanmaktadır (Çeviker, 1988:74-77). Dergi ve gazete dışında, ilk olarak adlandırılabilir bir çok yayının da basıldığı görülmektedir. Üstat Cemil Cem'in ilk Albüm'ü (1918 ve 1929'de) yayınlaması, Ali Fuat Bey'in Yıllıklar'ı, Sedat Simavi'nin Karikatür Sergisi, tam olarak çıkış yılına ulaşılma-mamasına rağmen popülerleştiği bu dönem içerisinde incelenen Kartpostal ve Çizgili El Bildirileri de yine bu dönemin ilkleri arasında gösterilmektedir (Çeviker, 1988:78-82).

Kurtuluş Savaşı'nın Türk karikatürü için önemli bir dönemeç olduğunu belirten Çeviker, bu sürecin o güne dek yaşanmış bütün savaşlardan daha zorlu olduğunun altını çizmektedir. Geçmişte yaşanan savaşların hepsinde mizah basını tek kalem olmuştur fakat bu süreçte basın; "Mustafa Kemal önderliğinde kurulan Kuva-yı Milliye'ciler ve İstanbul Hükümeti'nden, saraydan ve işgalcilerden yana olanlar şeklinde iki kampa ayrılmıştır," demektedir (1991:16). Dönem, birçok kaynakta iki dergi üzerinden incelenmektedir. Bunlar; kanlı mizah savaşlarının tarafları olarak adlandırılan, Güler yüz ve Aydede dergileridir. Güler yüz dergisinin çizimleri Sedat Simavi ve Cevat Şakir'dir. Aydede dergisinde ise muhalif yazıları ile Refik Halit ve çizimleriyle Ahmet Rıfkı bulunmaktadır. Yerginin hakim olduğu bir anlatımı benimseyen karikatürler, dönemin tarzını da belirlemektedir. Kurtuluş Savaşının sonuçlanması ile kapanan Aydede'nin yerini Akbaba alır. Türk mizah yayıncılığının en uzun ömürlü dergisi olarak sınıflandırılan yayın, ufak farklılıklar dışında Aydede'nin kopyası olarak adlandırılmaktadır (Çeviker 1991:28-30, Doğan, 2008:831-832).

İstanbul, Mosdoroş Mütarekesi'yle birlikte işgalci güçlerin emri altına girmiş, mizah basını yeni bir sansür mekanizmasıyla karşı karşıya kalmıştır. İşgalci güçlerin yanında, Padişah Vahdettin'in de içerden yaptığı müdahalelere maruz kalan basın, ağır yaptırımlarla yüzleşmektedir. Sayfaların neredeyse boş olarak basıldığı dergi ve gazetelerin, "Buradaki resmimiz (veya yazımız) sansür tarafından kaldırılmıştır" notu ile yayınlandığı aktarılmaktadır (Çeviker 1991:53). Çeşitli engellerle mücadele etmek zorunda bırakılmışsa da, bu süreçte çizilen karikatürlerin; halkı yüreklendirme, ulus

bilincini uyandırma görevlerini başarıyla yerine getirdiği vurgulanmaktadır (Doğan, 2008:832).

1.3.2. Cumhuriyet Döneminde Çizginin Anlattıkları ve Evrimi

Cumhuriyet dönemi karikatürünü iki isim üzerinden değerlendiren Semih Balcıoğlu'na göre Ramiz ve Cemal Nadir, dönemin özeti niteliğindedir (1983:6). İlk bant-karikatür Cemal Nadir'in kendine Son Posta gazetesinde yer bulan "Amcabey" tiplmesi ile otuzlu yılların başında görülmektedir (Cantek, 2014:54). Yeni bir devlet kurma, cumhuriyet toplumu yaratma çabasının destekçileri olduğu belirtilen ikilinin, ayrıca karikatürü sevdirmeleri ve arkalarından gelen kuşağa örnek olduklarının altı çizilmektedir. Yine bu dönemde karikatür halk için bir gereksinim konumuna yükselmiş ve günlük basının ayrılmaz bir parçası olmuştur. Dönemin diğer isimleri arasında Salih Erimez, Ratip Tahir Burak, Necmi Rıza Ayça ve Orhan Ural gösterilmektedir (Doğan, 2008:831). Otuzlu yıllarda önemi vurgulanan bir diğer unsur, çocuk dergilerinin çizgi romanın gelişimine sağladığı katkıdır. "Zincirleme öyküler, sürekli karakterler, kurgusal anlatım ve balon kullanımlarını içeren yerli-yabancı çizgi roman örneklerini" okuyucu ile tanıştırmalarının önemine işaret edilmektedir (Cantek, 2014:54-55).

Karikatür tanımının tekrar oluşturulmaya başlandığı bir sürecin habercisi olarak ifade edilen Cumhuriyet döneminin, düşünme ve düşündürme misyonu ile farklı bir vizyonda ilerlediği belirtilmektedir. Yazısız karikatürlerin gündeme geldiği dönemde, aynı zamanda yerel komiklikler ve yerel sorunların yerini, tüm toplumun ortak dertlerine eğilen konulara bırakmaya başladığı görülmektedir (Balcıoğlu, 1983:9). Otoriter bir yönetimin hakim olduğu dönem için; karikatürcülerin konularını "sözcük oyunları, memur-esnaf ilişkileri, belediye eleştirileri, azınlıkların şive taklitleri, kadın-erkek, kaynana-gelin-damat çatışmaları ve yeni yeni bürokrasi şakalarının yüzeysel mizahı" gibi temalar etrafında oluşturdukları söylenmektedir. II. Dünya Savaşına dek geçen sürede benzer konular işlenmeye devam edilirken, Ramiz ve Cemal Nadir'in, hedef aldıkları faşist cepheye yapılan eleştiriler karikatüre yepyeni bir yön çizmiş: "Savaşın ülkede yarattığı vurguncu, karaborsacı, istifçi, hacıağa, görgüsüz yeni zengin tipleriyle, dar

gelirli halkın çatışmaları” konuların odağını oluşturmuştur. Özellikle Nadir’in karikatürlerinde kullandığı bu üslubun, ardından gelen kuşağın çalışmalarını da etkilediği ve yön verdiği vurgulanmaktadır (Doğan, 2008:831).

1928 yılında yayın hayatına başlayan “Çocuk Sesi” dergisinin Türkiye çizgi roman tarihinin kilometre taşı olarak kabul edilebileceğini belirten Cantek, derginin Alex Raymons’un “Flash Gordon” adlı çalışmasını yayınlanmasıyla birlikte ilginin arttığını söylemektedir. Yayınlanan yabancı kaynaklı çizgi romanların kahramanlarına, konu içerisinde adı geçen yer, araç ve gereçlere Türkçe isimler verilerek yayınlandığını, bu nedenle “Flash Gordon”ın ülkemizde daha çok “Baytekin” adı ile tanındığını aktarmaktadır. Ardından 1934 yılında yayınlanmaya başlayan Afacan dergisi, yine Alex Raymond tarafından yaratılmış, ülkemizde “Avcı Baytekin” olarak bilinen “Jungle Jim” adlı çalışmasının, ilk göze çarpan çalışma olduğu belirtilmektedir (2014:58-59).

1934-35 yıllarında “Afacan” ve “Çocuk Sesi” dergilerinde çalışmaları yayınlanan Orhan Tolon, ilk yerli çizgi romancı olarak takdim edilmektedir. Çalışmalarında balon kullanmaya başlamasını ise modern çizgi roman olarak adlandırılabilir tüm gereklerin yerine getirildiği belirtilmektedir (Cantek, 2014:60). Türkiye Yayınevi’nden çıkan Ateş dergisinin büyükler için düşünülmüş bir çizgi romanı 1936 yılında yayınlamasının, ardından gelen dergilere örnek olduğu belirtilmektedir (Cantek, 2014:63). Çizgi romanın, çocuk dergilerinde yakaladığı başarıyı -yurtdışındaki örneklerin aksine- ülkemizde gazetelerde karşılığını bulamadığı, “Çocukça buldukları bu işi, çocuk dergilerine bıraktıkları” belirtilmektedir (Cantek, 2014:65). 1939 yılına gelindiğinde, o güne dek adları anılan dergilerin hiç biri çizgi romana “1001 Roman” kadar yer ayırmamıştır, denilmektedir. Farklı özellikleri arasında ise süregelen çizgi roman dergiciliği içerisinde bahsi geçen eğitici-öğretici bir anlayışı benimsememeleri gösterilmektedir. Adı geçen dergiyle dünyayla hemen hemen eş zamanlı olarak yakalanan başarı düzeyi savaş yıllarına girilmesiyle ara vermek durumunda kalmıştır (Cantek, 2014:65-67).

Savaştan sonra benimsenen çok partili dönem, yeni özgürlük anlayışlarını da beraberinde getirmiş ve bu süreçte birçok çizer ve yazar farklı konularda eserler üretmişlerdir. İlk çizgi film denemesi de Vedat Ar’ın yönetiminde Devlet Güzel Sanatlar

Akademisi bünyesinde, 1948-49 yılları arasında yapılmıştır. Okul öğrencilerinden Semih Balcıoğlu ve Eflatun Nuri'nin de katılımı ile başlayan çalışmanın tamamlanamadığı belirtilmektedir (Balcıoğlu 1983:14). “Savaşa girme-mesine rağmen, Türkiye’de yayıncılık açısından zor bir dönem yaşanmaktaydı. Dergilerde yer alan çizgi romanlar telifsiz bir şekilde orijinallerden kopya edilerek basılmaya başlanmıştı”. Savaştan sonraki yıllarda dergiler tekrar canlanmaya başlamış, 1946’da Doğan Kardeş, 1947’de Çocuk Sesi çıkmıştır. Bu dönemde Mehmet Tekdal ilk Dede Korkut hikayelerini hayata geçirirken, Cemal Nadir karikatür çizgisinden uzaklaşıp “Tarzan Türkiye’de” isimli bir deneme gerçekleştirmiştir (Cantek, 2014:69-76).

1950’lere gelindiğinde, yazı ve söze dayanmayan çizgilerin hâkimiyetiyle karşılaşmaya başlanmıştır. Yirminci yüzyılda sanayinin gelişmesinin de yardımıyla daha etkin hale gelen karikatürün, günceli her zamankinden daha güçlü bir biçimde takip eder ve eleştirir konuma geldiği gözlenmektedir. Öyle ki; ülkede ve dünyada olup bitenleri yalnızca karikatürlere bakarak izlemek/bellek tazelemek olanağının altı çizilmektedir (Şenyapılı 2003:137-140). Dönemin karikatürcüleri arasında Turhan Selçuk, Nehar Tüblek, Ali Ulvi Ersoy, Eflatun Nuri Erkoç, Selma Emiroğlu, Semih Balcıoğlu, Bedri Koraman, Altan Erbulak, Mustafa Eremektar, Sinan Bıçakçioğlu, Ferruh Doğan Akdilek, Tonguç Yaşar, Suat Yalaz, Yalçın Çetin ve Oğuz Aral’ın adı anılmaktadır (Doğan, 2008:831). 1950’lerle birlikte hızla gelişen ve yaygınlaşan siyasi karikatür, yeni gündemleri de beraberinde getirmiştir.

Tan Oral kendisine sorulan -neden siyasi karikatür çiziliyor? sorusunu şöyle cevaplamaktadır:

“...siyasi karikatürle ilgilendiğim zaman siyasi otoriteyi direkt olarak kırmak gibi yollar önüme doğal olarak çıktı. Neden başbakan karikatürü çiziyorum diye düşündüğümde; çünkü başbakanlık çok tehlikeli bir meslek. Bir adama bütün yetkileri veriyorsun; herkes hakkında karar vermek durumunda ruh sağlığı her an bozulabilir ve çok tehlikeli olabilir, bu adamı her gün çizip burnunu her hafta bir kere yere sürmek onun ruh sağlığı açısından yararlı olabilir diye düşünceler geliştiriyorum” (Şenyapılı, 2003:122).

Bu dönem, çizgi roman açısından da değişimlerin başladığı, serüven kurgusunun tarihe, geçmişe ve geleneğe yönlendirilmeye çalışıldığı bir dönem olarak

özetlenmektedir. Bu yönelim neticesinde güncel olayları, siyasi çalkantıları anlatmayı ve eleştirmeyi denedikleri, neticesinde günlük konuşma dilline yaklaşıldığı belirtilmektedir (Cantek, 2014:95). Yine bu dönemde karikatürcülerin muhalif kurgular ürettiği fakat kısıtlı yayın imkanları nedeniyle tiraj unsuru olan çizgi romana yönelimin başladığından bahsedilmektedir. Ratip Tahir Burak, Türkiye’de çizgi romanın popülerleşmesini sağlayan en önemli isim olarak anılmakta, çizgisinin güçlü desenler içermesinin, görsel olarak okuyucuyu da geliştirdiği belirtilirken; hiçbir ilk kaynaktan beslenmediğinin altı çizilmektedir (Cantek, 2014:96).

1950’li yıllar, gazetelerin batılı örneklerin izinden gidilerek, Pazar ilavelerinin gündeme gelmesi açısından da önemini korumaktadır (Cantek, 2014:99). Öyle ki popülerleşen bu tür gazetelerin iç sayfalarına da sığramış ve gazete içerisinde çizgi roman sayfaları görülür olmuştur (Cantek, 2014:109). Güreli ise yurtdışındaki örneklerin asıl başarısını anlatımdaki ustalıkları ile kazandıklarına dikkat çekmektedir. Tommiks üzerinden hazırladığı “esseGesse’ye Methiye” adlı yazısında “-o sıralar Türk kahramanını böylesine çekici maceralar zinciri içinde anlatabilecek nitelikte Türk yazar çizer kadrosu yoktu” demektedir (2016:173). Türkiye Cumhuriyeti, sınır ötesinde çıkacağı ilk savaşa hazırlandığı sırada “Kahraman Türk Askeri” imgesini yüceltecek konular çizgi romanın odağında yer almaya başlamıştır. 1951 yılında Sururi tarafından hazırlanan “Kunuri Savaşı” adlı çalışma Hürriyet gazetesinde yayınlanmıştır (Cantek, 2014:109). 1952 yılında Kurtuluş Savaşı üzerine yapılmış iki çalışmadan bahsedilmektedir; ilki Hikmet Andaç tarafından “Atamızın Resimle Hayatı”, diğeri Kadircan Kaflı tarafından senaryolaştırılıp, Şahap Ayhan’ın çizdiği “Resimle İstiklal Savaşı”dır (Cantek, 2014:112-113). Yine bu dönem Sururi’nin Yüzyıl Uyuyan Adam adlı çalışması ilk bilimkurgu öyküleri arasında gösterilmektedir. 1953 yılında yabancı kahramanların başarısı üzerine Türk çizgi roman tarihinin ilk ekip çalışması olarak tariflenen Köroğlu dergisi hayata geçirilmiştir. Ünlü bir halk destanı kahramanı olan Köroğlu, zalim Bolu Beyi tarafından gözlerine mil çektirilen seyis Yusuf’un oğlu Ruşen Ali’dir. Babasının gözlerini açmak üzere Aras nehrinden “Güç Köpüğü” almaya gittikten sonra güçlerine kavuşmaktadır (Cantek, 2014:114-115). Kırk sayı süren dergi, 1954 yılında yayın hayatını sonlandırmış fakat ardından gelen tarihi çizgi romanlar için bir dizi

kural oluřturması aısından da nemli bulunmaktadır. 1954 yılında Ratip Tahir'in "Bir Yetim Uğruna", řevki'de "Uğursuz Define" adlı alıřmalarını sunmuřlardır. Aynı yıl Bedri Koraman tarafından yaratılan "Cem Kurt", yerli dedektif yklerin bařlangıcı kabul edilmektedir. 1955 yılında iki isimden bahse-dilmektedir; ilki Faruk Genç ve "Ařk Arzusu" isimli alıřması, ikincisi ise Remzi Tremen ve ocuk dergileri iin yaptıėı izimlerdir. Fakat dnem iin zgn izgilerden bahsedilemeyeceėi, yapılan alıřmaların "Alex Raymond" izleri tařıdıėı belirtilmektedir (Cantek, 2014:117-121).

1955 yılına gelindiėinde Altan Erbulak "Cafer ile Hrmz" adlı bir bant izmeye bařlamıřtır. Ardından Pazar eki iin izmeye bařladıėı "Kibar Hırsız" serisi ile ilkinden daha popler bir seri yarattıėı aktarılmaktadır. Blent Oran'ın yazıp Turhan Seluk'un izdiėi "Afrodit" ile Bedri Koraman'ın izdiėi "Cici Can" yine bu dnem alıřmaları olarak gsterilmektedir (Cantek, 2014:127.128). Ellili yılların bir nemi de "Hafiye Rzgarı" olarak tanımlanabilecek yayınların poplerleřmesidir. Yayınlanmaya bařlanan yabancı yayınlara, yerli taklitleri ve hatta parodilerin de eklendiėinin altı izilmektedir. Bu yıllarda Abdullah Turhan "Yıldırım Hafiye" ve "Hususi Dedektif Oėuz"un servenlerini, Turhan Seluk'ta "Komiser Osman"ı izmiřtir. 1957 yılına gelindiėinde, řahap Ayhan'ın erotik alıřmaları, Mustafa Eremektar'ın "Tař Devri" ve Turhan Seluk'un "Abdlcanbaz" adlı alıřmaları sıralanmaktadır. Abdlcanbaz yan karakter olmaktan kurtulurken, Ayhan'da kendine has aılımlarıyla kurguladıėı erotizm anlayıřıyla, trnn ilk rneėi olarak anılmaktadır (Cantek, 2014:133.135.137). Arkasından gelen 1960-70'li yıllarda bu izden giden; Cafer Zorlu, Zeki Beyner, Tan Oral, Nezih Danyal, Ercan Akyol ve Seluk Demirel'in zgn katkılarla bu anlayıřı srdrdėi belirtilmektedir (Doėan, 2008:831). 1959 yılında ıkan iki dergi; argolu anlatımı, fırsatı, pek drst olmayan anti-kahramanlarıyla anılmakta ve serven kurgusuna sahip alıřmalar olarak sınıflandırılmaktadır. Oėuz Aral'ın "Utanmaz Adam" ve Suavi Sualp'in "apkın Hırsız" alıřmaları resimle karikatr arası bir tarzda deėerlendirilmekte; her iki alıřmanın da yoėun argo ve erotizm ierdiėi ve her iki sanatının da -senaryo zmlemesi aısından- Yeřilam sinemasından yararlandıėı belirtilmektedir (Cantek, 2014:151-152). 1955-60 yılları arasına mizaha dayalı karikatrlerin byk geliřme

kaydettiği ve bu durumun politik baskı döneminin sonucunda gerçekleştiği vurgulanmaktadır (Cantek, 2014:211).

Türkiye çizgi roman tarihi içerisinde farklı bir konumda görülen Abdülcanbaz; dürüst, cesur, akıllı, zeki, yakışıklı, çelikten kaslara sahip, iyinin, haklının, ezilenlerin yanında olarak tarifiilmektedir. Halkını seven her dürüst ve namuslu kişide az çok Abdülcanbaz'lık vardır, diyen Cantek; Osmanlı tokadı ile ünlü karakterin üstün niteliklere sahip bu özelliklerini daima sömürücülere, zalimlere ve namussuzlara karşı kullandığını belirtmektedir (2014:141). Öyküler içerisinde yer alan tüm tiplerin meddah geleneğinden geldiği ve beslendiği noktalar içerisinde doğal olarak zıtlıkların ve karşıtlıkların yer aldığı belirtilmektedir (Cantek, 2014:144). Uzun yıllar çeşitli gazetelerde süren çalışma, üç kez de süreli dergi-albüm formatında yayınlanmıştır. Dönemi içerisinde yer alan çizgi roman kahramanlarının aksine sinema filmi çekilmemiş, Cantek'in de değindiği gibi; entelektüel bir ilgi gördüğünü ispatlarcasına tiyatro oyunlarına konu olmuştur (Cantek, 2014:148).

Bu noktada değinilmesi gereken bir başka alan da “Kostüme Avantür” olarak adlandırılan türdür. Tarihi hikayelerin ve bu konuyu işleyen çizgi romanların sinemaya aktarıldığı filmlerin öncüsü olarak, Aydın Arakon tarafından yazılıp yönetilen “Kızıltuğ - Cengiz Han (1952)”, yine Sami Ayanoğlu tarafından yazılan ve yönetilen “Battal Gazi Geliyor (1955)” ile Abdullah Ziya Kozanoğlu'nun aynı adlı romanından Suat Yalaz tarafından senaryolaştırılan ve Atıf Yılmaz tarafından yönetilen “Cengiz Han'ın Hazinelele (1962)” ilk anılanlar arasında yer almaktadır. Ardından Suat Yalaz'ın yazıp yönettiği “Karaoğlan - Altay'dan Gelen Yiğit (1965)” ile hem Türkiye film kültürüne özgü bir tür katmış, hem de çizgi romanı beyazperdeye taşımış olduğu belirtilmektedir. Karaoğlan ile başlayan çizgi roman kahramanlarının beyazperdedeki saltanatı, Malkoçoğlu, Tarkan, Kara Murat, Kara Orkun, Tolga ve Kurdoğlu karakterlele ile seksenli yılların başlarına dek devam etmiştir (Karadoğan, 2016:66-67). Tarihi Türk çizgi romanların ve Kostüme Avantür filmlerin anlatı yapılarının, geleneksel destanlar ve tarihi dizi romanların klasik anlatı yapılarıyla örtüştüğü aktarılmaktadır. Ve özellikle bu filmlerde kullanılan öykülerin, mekanların, kostümlerin, aksesuarların, dekorların,

kahramanların görsel özelliklerinin sinemada yeniden üretilmesinde çizgi romanların görsel dünyasından yararlanıldığıнын altı çizilmektedir (Karadoğan, 2016:68-69).

Altmışlı yıllardaki politik ortamın da etkisiyle, karikatür dergilerinin birbiri ardına kapandığı, kalanların da daha az satış adetleri nedeniyle niteliğinde düşüşler gözlendiği belirtilmektedir (Cantek, 2014:170). 1969 yılında ise Ferit Öngören, Turhan Selçuk ve Semih Balcıoğlu tarafından kurulan Karikatürcüler Derneği ile birlikte yeni bir kuşak karikatürcü yetişmiştir. Aynı yıllarda, Oğuz Aral tarafından önce Gün adlı gazetede bir sayfa olarak yayınlanan, ardından süreli yayın olarak basılan Gırgır isimli haftalık mizah dergisinde toplanan genç karikatürcüler; söze, sözcük oyunlarına dayanan, çarpık bir kentleşmenin yarattığı tiplerin ve benzer güncel konuların canlandırıldığı çizgi roman biçimine yakın yeni bir mizah oluşturmuşlardır. 1950’lerde başlayıp yaygınlaşan “Yazısız (Grafik Mizah)” anlayışının yerini -tamamen olmasa da- yaygın olarak görülen bu yeni akıma bıraktığı vurgulanmaktadır (Şenyapılı, 2003:142). Kapanan karikatür dergileri “karikatürcülerin başka alanlara yönelmesine yol açmıştır”. Bu akımın temsilcileri arasında çeşitli yazar ve çizerler tarafından seneler içerisinde yayını sürdürülmüş olan “Akbulut Kaan” ve “Bahadır”, İsmet Kırdar’ın “Oğuz Han”ı, Ahmet Başoğlu’dan Malkoçoğlu (1965) çalışmaları anılmaktadır (Cantek, 2014:170, 173). Daha önce kırklı yıllarda Şahap Ayhan ve Ayhan Erer tarafından, çocuk dergilerinde yayınlanan çalışmaları içerisinde rastlanılan “Tarkans” karakteri, daha sonra Sezgin Burak tarafından geliştirilerek 1967’de Tarkan adıyla ilk macerasına başlamıştır (Cantek, 2014:199).

1964’de Sezgin Burak “Bizimkiler” adlı bir çalışmaya başlamıştır. Zaman içerisinde değişkenlik gösteren ana karakterlerden Hüdaverdi’nin bir başka sevildiği aktarılmaktadır. Karakterle bütünleşen kukuleta, halk arasında “Hüdaverdi Şapkası” olarak adlandırılmıştır (Cantek, 2014:185-186). Erol Simaviler tarafından yayınlanmaya başlanan “Zıp Zıp”ın (1965), en önemli özelliğinin, o güne dek yayınlanmamış bir temaya yönelmesi olduğu vurgulanmaktadır. “Kimi tarihe, kimisi bilimkurguya yönelirken Zıp Zıp güncel konular işlemiştir” denmektedir. Yakaladığı başarı yalnızca çizgi romanlardan oluşan çocuk dergilerini cazip hale getirmiş, bu süreçte Erdoğan Eğeli 1966’da Ceylan’ı tekrar yayınlamaya başlamıştır. 1967’de “Can Kardeş” ve hedef kitlesi genç kızlar olan “Tina” bu akımı takip etmiştir (Cantek, 2014:186-187). Dönemin çocuk dergileri kopya

çalışmaları bırakıp telif hakları ödenmiş yabancı çalışmalar yayınlamaya başlamışlardır. Fakat aynı dönem, çizgi roman dergileri için henüz bocalama dönemi olarak anılmaktadır (Cantek, 2014:189). 1967 yılında Faruk Genç “Gerçek Hayat Hikayeleri” adı altında özgün çalışmalara yönelmiş, fakat gerçek anlamda ilk çizgi roman çalışması 1968’de başlayan “Boğaziçi Rüzgarı” ile olmuştur. Genç; bunların, “...konusu, tiplerleri bizden olan bir şeyler neden yapmıyorum?” sorusu üzerine çıkan çalışmalar olduğunu belirtmektedir (Cantek, 2014:195). Yine aynı yıl ilk korku dergisi yayınlanmaya başlamış fakat üretim açısından adı anılabilecek çalışma denenmemiştir. İlerleyen yıllarda, Suat Yalaz tarafından yapılmış “Hisar’da Geçen Vampir Öyküsü” bu türe örnek olarak gösterilmektedir (Cantek, 2014:200).

1968’de yeni bir baskı tekniği ile yayın hayatına başlayan Günaydın gazetesi, az yazılı, bol resimli, magazine dönük bir yayın anlayışı benimsemiştir. Diğer gazetelerin de takip ettiği yöntem, foto-roman çalışmaların yaygınlaşmasına da neden olmuştur. Yetmişli yıllara doğru bu anlayışı bırakıp daha popüler olacağına inandığı çizgi romana yönelen Günaydın gazetesi, Abdullah Turhan, Münif Fehim, Cemal Dünder, Erol Denli, Oğuz Aral gibi çizerleri kadrosuna dahil etmiştir. Bir çok gazetenin ekonomik zorluklar yaşaması nedeniyle çizgi roman çalışmaları birkaç gazetede kümelenmiştir. Çok satanlar arasında anılan bu gazetelerin çizgi romana kazandırdığı konum, eleştirileri de beraberinde getirmiş yalnızca kötü yanları konuşulur hale gelmiştir (Cantek, 2014:201). Altmışların sonuna dair aktarılan bir anekdot da bir çizgi roman kahramanı ve siyasi bir kişiliğin halk tarafından özdeşleştirilmesidir. Bülent Ecevit’in “Karaoğlan” ismiyle anılması, “Karaoğlan Geliyor” şeklinde takdim edilmesi ve hatta Karaoğlan kostümleriyle karikatürlerinin çizilmesi bu döneme rastlamaktadır (Cantek, 2014:208).

1970’li yılların başından itibaren Türkiye çizgi romanı farklı bir ivme kazanmıştır. Cantek’in aktardığına göre 2. Dünya Savaşı’ndan sonra Amerika’da sınırları belirginleşen serüven bantları ile mizah bantları arasındaki ayrım ülkemizde de yerleşmiştir. Serüven bantları, çizgi roman formunda hem gazetelerde hem de dergi olarak yayınlanırken, mizahi bantların yalnızca gazetelerle sınırlandığı belirtilmektedir. Aslında yayın hayatlarına sol eğilimli gazetelerde başlayan tarihi çizgi romanlar (serüven bantları) “konu olarak yalnızca geçmişi işledikleri için şovenlikle, aşırı milliyetçilik veya temelde

sağcılıkla etiketlendirildiler” diyen Cantek, bu sayede kendilerine sağcı gazetelerde de yer bulmaya başladıklarını belirtmektedir (2014:210-211).

İçerisinde bulunan dönemin politik yapısı, sosyo-ekonomik kaos ortamı mizaha elverişli koşullar sunmuş, bu şartları iyi değerlendiren Oğuz Aral’ın Gırgır’ı gazetelerde bir köşe olarak hayatına başlamıştır. 1972 yılında kendi dergisine kavuşan Gırgır, “mizahı, apolitize ve yalnızca gülmece üzerine kurarak sağcı” ve solcuların aynı karikatüre gülebileceği bir çizgi yakalamıştır. Başlangıcında “ılımlı muhalif ile hınzır” arasında bir yerde olduğu belirtilen Gırgır, üçüncü yılın ortalarında muhalif bir çizgiye kavuşmuştur (Cantek, 2014:211-213). Gırgır dergisini içeriğinde yer alan karikatür ve mizah unsurlarına rağmen bir çizgi roman dergisi olarak tanımlayan Cantek, derginin kahramanları için; “erkek, fakir, abazan, uyanık geçinen orta zekalı, pek de yakışıklı olmayan karakterler” olarak kategorize etmektedir. Kahramanların ortak noktası; “Bir zengin olsam bak neler yapacağım!” alıntısı ile özetlenirken, aslında hikayelerin gündelik yaşamdan kesitleri anlattığı savunulmaktadır. Dergide yer alan ilk kahraman “Avanak Avni”nin yaratıcısı Oğuz Aral karakter için yaptığı açıklamada: “Avni doğduğunda, tam o zamanın kişiliğine uygun, ezik, aptal ama kurnaz bir tipti. Zaten bu bizim, milli karakterimiz oldu” demektedir. Avni karakterini izleyen bir diğer kahraman Engin Ergönültaş tarafından yaratılan ve Amerikan underground ekolünü andıran Zalim Şevki karakteri olmuştur (2014:216-217). Adı geçen diğer eserler ise popüler tarihi çizgi romanların bir parodisi olarak nitelendirilen, Nuri Kurtcebe’nin “Gaddar Davut (1974)” çalışması ile onca erkek karakter arasından sıyrılarak popüler olan Özden Öğrük’ün “Çılgın Bediş (1977)” adlı çalışmaları sıralanmaktadır (Cantek, 2014:218).

1972 yılında Rahmi Turhan tarafından yazılan, Abdullah Turhan tarafından çizilen “Kara Murat”, altmışlı yılların tarihi çizgi romanlarının bir devamı olarak aktarılmaktadır (Cantek, 2014:222). Talat Güreli ise çalışmanın tam bir çizgi roman olarak sınıflandırılmayacağını, roman tarafının ağır bastığını belirtmektedir. “Alt yazılı kahramanlar” olarak adlandırılan yayınlara Haldun Sevel’in Ustura Kemal (1974) çalışması örnek gösterilmektedir. Kabadayı kültürünü gözlemleyen çalışmanın, “giyimlerinden takılarına, adalet duygularından namus meselelerine” kadar benzer özellikleri çalışmaya taşınmıştır. Bir başka yerli kahraman çalışması, Ali Recan

tarafından yaratılan “Yüzbaşı Volkan (1975)”, dergi okuyucularının beğenileri sonucu bir yıl sonra kendi dergisine kavuşmuştur. Derginin kopya kültürünün bir örneği olduğu ve hiçbir zaman özgün olmadığı belirtilmektedir (Cantek, 2014:224-226).

Türkiye’nin içerisinde bulunduğu en sıkıntılı dönemlerden biri olarak adlandırılan 1980 darbesinden, 1982 Anayasası’nın kabulüne dek uzanan süreçte, basın içerisindeki en muhalif kesimi karikatürcülerin oluşturduğu fakat dönemin yayın organlarının genel olarak karikatürü boşluk doldurma amacı ile kullandığı belirtilmektedir (Çeviker, 2008:832). Öngören kitabında; Karikatürcüler Derneği ve Müzesinin, diğer derneklerin uğradığı akıbeti paylaşarak kapatıldığını belirtmektedir. Nasrettin Hoca Sergi ve Yarışması’nın, takip eden yıllarda ertelendiğini ve Gırgır dergisinin beş hafta kapatma cezası aldığını not düşmektedir (1983:132). Fakat Gırgır dergisi kendiyle özdeşleşen Muhlis Bey tiplemesini, yine bu yıllarda yaratmıştır. Dönemin bir diğer mizah dergisi Suavi Süalp’in kaleminden çıkan yazılar nedeniyle ağırlığı yazıya veren Salata’dır (Cantek, 2014:219). Ardından yayınlanan Çarşaf dergisinin, sonrasında kendi dergisine de kavuşan popüler çalışması “Gündüz İnsan Gece Hırt” (1981) olmuştur. Limon, Nankör ve Deli seksenli yıllarda çıkan diğer dergilerdir (Cantek, 2014:221-222).

Televizyonun da giderek yaygınlaşmasının etken olduğu belirtilen 1980’lerden sonra, toplumda beliren değer değişimlerini çalışmalarında yoğunlukla kullanan İsmail Gülgeç, Kamil Masaracı, Salih Memecan, Semih Poroy, Behiç Ak, Hasan Kaçan, Ergun Gündüz, Latif Demirci, Kemal Gökhan Gürses, Metin Üstündağ’ın söz ve yazıyı çizgiyle kaynaştıran bir üslup benimsediklerinden bahsedilmektedir (Doğan, 2008:831). Seksenlerin sonunda çizgi roman yayıncılığındaki düşüşün nedeni, iktidarla uyum içindeki öykülerin popülaritesini yitir-mesine bağlanmakta, bu durumdan etkilenmeyen tek kahraman olarak “Conan” gösterilmektedir. Yukarıda da belirtildiği gibi televizyonla birlikte kolay ulaşılabilir bilgisayar oyunları ve çizgi filmlerin de etkisiyle, yayınlar teker teker kapanmışlardır. Dönemin ruhunu yansıtmaması nedeni ile Conan’ı bir istisna olarak gören Cantek: “Bireyciydi, hep tek başına dolaşıyordu. Hırsızlık yapıyor, kadınlara iyi davranmıyordu. Fırsatçıydı, başarmak için her yolu deniyordu. İşlediği kötü-lüklerin vicdani muhasebesini yapmıyordu” demektedir (2014:242).

Seksenli yılların sonunda başlayıp doksanlı yıllarda yaygınlaşan bir oluşum da çizgi roman fanzinleri olmuştur. Fanzin niyetine basılı dergiler, AR Çizgi roman (1987) ve Darkwood Sakinleri (1994)'dir. Posta yoluyla ya da yasal olmayan yollarla dağıtılan, fotokopi ile çoğaltılmış diğer örnekler arasında; Çizgi roman Gazetesi (1990), Comic Art (1990), Korsan (1992), ID (1992), Koloni (1992) ve Yeni Dalga (1994) sayılmaktadır (Cantek, 2014:290). Bu sayılan fanzinlere 1996 yılında Ankara'da kurulan Çapa Çizgi roman Grubu'nu da eklemek gerekmektedir. İleride dünyaca ünlü olacak olan çizgi romancılar, bu fanzinde ilk çalışmalarını yayınlamışlardır. Bir diğer önemi de alışlagelen süper kahraman imajının kullanıldığı karakterler ve öyküler barındırmasıdır (Çapa, 2007:397).

1990'lara gelindiğinde, Gırgır dergisinden ayrılan çizerlerin oluşturduğu yeni dergiler ortaya çıkmaya başlamıştır. Mikrop'la başlayan süreç, Limon ve Hıbrır'la devam etmektedir. Arkasından gelen dergiler; Nankör, Küstah, Deli, Diyojen, Leman ve Penguen şeklinde sıralanmaktadır (Çeviker, 2008:832). Bu yıllar çizgi roman dergileri için duraksama dönemi olarak tanımlanmaktadır. Adından bahsedilemeyecek kadar az kaldığı vurgulanan dergilerin en çok satan örneklerinin dahi yayınına son verildiği söylenmektedir. Bu süreç içerisinde yalnızca Leman'ın satışlarının belirli bir seviyenin üzerinde olduğu ve onun dışındaki mizah dergilerinin de peşi sıra kapandığı belirtilmektedir. Dolayısı ile yerli çizgi roman üretimin devam edebildiği tek alan Leman ve onun yan yayını olan L-Manyak (1996) olmuştur. Yaşanan fikir ayrılıkları neticesinde L-Manyak ekibi Lombak (2001) adlı dergi ile yayına devam etmişlerdir (Cantek, 2014:309-321). Mizah dergilerinin yakın dönem çalışmaları arasında Tewlo! ve Zır Pine adlı tamamı Kürtçe haftalık mizah dergileri de örnek olarak gösterilmektedir (Çeviker, 2008:832).

Doksanlı yılların ikinci yarısıyla beraber, bazı yayıncılar yabancı yayınların telif ve pazarlama haklarını almış, farklı alanlarda yayınlar çıkmaya başlamıştır. Sabah Medya Grubu, maliyeti daha ucuz bulunan Amerikan süper kahramanlarına yönelirken, Doğan Medya Grubu fumetti'leri hedef almıştır. Ardından Aksoy yayıncılık tarafından devam ettirilen fumetti, gazete bayilerini eski yoğun çizgi romanlı günlerine kavuşturmuştur. Bu hareketliliğe katılan yayınevlerine Corto Maltese (1999) ile Dost Kitabevi, Tarkan (1999)

ile Dünya Kitabevi, Karaoğlu (2000) ile Lemay Yayıncılık ve Abdülcanbaz (1999) ile Yapı Kredi Yayınları örnek gösterilmektedir (Cantek, 2014:321-322). Yine bu dönemi takiben birçok yayınevi dünyaca ünlü çalışmalardan örnekler yayınlamışlardır. Kısa ömürlü olarak tanımlanan yerli girişimler içerisinde; Ergün Gündüz’ün “AkrepİN Gölgesi (1999)”, “Taksi Öyküleri”, Yalçın Didman’ın “-80C”, Engin Deniz Erbaş’ın “Yüzleşme”, Soner Tuna ve Turgut Yüksel’in “Garip Öyküler” adlı çalışmalar anılmaktadır (Cantek, 2014:323-325).

1.3.3. 2000’lerden Günümüze Çizgi roman

2003 yılında Hakan Tacal tarafından yazılan ve Yıldıray Çınar tarafından çizilen ve Çapa çizgi roman grubu bünyesinde yer alan Karabasan, ilk Türk süper kahraman olarak reklam edilmiştir. Arkabahçe yayıncılık tarafından, fasikül formatında ve dört sayı olarak yayınlanan çizgi romanın ilk sayısı farklı bir kapakla 500 adet sınırlı üretimle sunulmuştur. Ardından gerçekleşen imza günü ile yazar ve çizer hayranlarıyla buluşmuştur². Anadolu’da inanılan bir tür halk anlatısı olan Karabasan, Mustafa isimli bir gencin başından geçen bir hikayeyi anlatmaktadır. Annesi tarafından yapılan ve küçükken kaybettiği muskasını bulan Mustafa, bu muska sayesinde geceleri Karabasan’a dönüşmektedir (Tacal ve Çınar, 2003). Karakterin yayınlanan öyküleri: Kehanet (Arka Bahçe Yayıncılık, 2003), Ölümün Küçük salonu (Strip Dergisi için kısa hikâye, Rodeo Kitap, 2004) ve Önce Botlarını Bağla (Tam Macera için kısa hikâye, Kamra Yayıncılık, 2007) şeklinde sıralanmaktadır³.

“Türkiye’de çizgi roman, 21.yüzyıla sınırlı bir yerli üretim ve yabancı yayınlara dayalı, daralmış bir piyasayla girmiştir”. Ardından 2009 yılında çizgi roman yayınlarında yaşanan patlamanın hedef kitlesi çizgi roman okurundan daha çok, itibarlı edebiyat dünyasını kendine referans olarak seçen bir gelişme olarak tanımlanmaktadır. Bu süreç içerisinde yayınlanan dünya klasiklerinin çizgi roman versiyonları, yerli yazarların kitaplarının çizgi roman versiyonlarının çıkmasına vesile olmuştur. Ayşe Kulin’in Veda,

² <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/wcstock-festival-38479524>

³ <https://sinecizgi.com/cizgi-roman/karabasan-bir-turk-cizgi-roman-karakteri.html>

Buket Uzuner'in İstanbullular, Hüseyin Rahmi'nin Gulyabani, Recaizade Ekrem'in Araba Sevdası eserleri yayınlanmış fakat çeşitli nedenlerden başarıya ulaşamamıştır (Cantek, 2014:325.327). Bu dönemde yayınlanan yerli grafik romanlar arasında Fırat Yaşa'nın Çizgili Pijama, Uğur Gürsoy'un Fırat, Oky (Oktay Gencer)'nin İpek & Burak, Ersin Karabulut'un Sevgili Günlük, Cem Özüdürü'nün Zombistan, ve çeşitli çizer ve yazar grubu tarafından üretilen Deli Güçük sayılmaktadır (Cantek, 2014:330). Deli Güçük temelleri 2007 yılında atılmış ve korku çizgi romanları albümü için hazırlanan bir hikayeden gelişmiştir. Farklı yazar ve çizerlerin katkısıyla gelişen çalışma, aynı kahramanın farklı hikayeler içerisinde anlatıldığı ilk yerli çalışma olarak da anılmaktadır. Bazı hikayelerde konuştuğu da görünen yedi kargasıyla dolaşan, "iyilikler yapan, kötülere aman vermeyen, yoksuldan yana duran tipik bir kahraman" olarak tanımlanmaktadır (Cantek, 2009). İlk kitap "Osmanlı Taşrasından Korku ve Dehşet Hikayeleri "2009'da, ikinci "Alacakaranlık Zamanlar" ise 2010'da çıkmıştır. Daha sonra Murat Başekim'in 2012'de çıkan DG isimli hikaye kitabının ardından, 2013 yılında "Zifirname" yayınlanmıştır⁴.

İlban Ertem tarafından tarafından İhsan Oktay Anar'ın aynı isimli eserinden uyarlanan Puslu Kıtalar Atlası adlı çalışma, 2015 yılında yayınlanmıştır (Ertem, 2015). Fırat Yaşa, Göbeklitepe manzarası eşliğinde kurguladığı hikayesi Tepe'yi, farklı bir çizim ve renklendirme anlayışıyla 2016 yılında yayınlanmıştır (Yaşa, 2016). 2017 yılında, daha önce yayınlanmış bir Ahmet Ümit kitabı olan Elveda Güzel Vatanım, Bartu Bölükbaşı tarafından çizgi roman formatına aktarılmış ve Everest Yayınları tarafından basılmıştır (Bölükbaşı, 2017). Bir ekip çalışması olarak karşımıza çıkan bir çalışma da Karanlık İstila'dır. İlk sayısı Mayıs ayında yayınlanan ve fasikül formatında olan çalışma, Hamdullah Şahin tarafından yazılmış, Ayhan Hayrula tarafından çizilmiştir (Şahin ve Hayrula, 2019).

⁴ <http://deligucuk.blogspot.com>

II.BÖLÜM

ÇİZGİROMANDA KAHRAMAN VE SÜPER KAHRAMANLIK

II.BÖLÜM

ÇİZGİROMANDA KAHRAMAN VE SÜPER KAHRAMANLIK

2.1. Milliyet, Etniklik, Ulus ve Kültürel Kimlik

“Tarihi bir toprağı veya ülkeyi, ortak mitleri ve tarihi belleğı, kitlesel bir kamu kültürünü, ortak bir ekonomiyi, ortak yasal hak ve görevleri paylaşan insan topluluğına” millet denmektedir (Smith, 1994:70). Bir mitin odağında, “milletlerin bilinmeyen zamandan beri var olduğı ve milletler dünyası arasındaki yerini almak üzere, milliyetçiler tarafından uyandırılması gerektiğı fikri” bulunmaktadır. Bu vadin gücünü inanılmaz seviyelere taşıyan, “bölgenin, topluluğun veya halkın başlangıcına dek uzanan anıları, sembolleri, mit ve değerleri cisimleştiren geleneklerin yaşayan canlı varlığı”, yani “etniklik” olarak belirtilmektedir. Etniklik kavramı iki açıdan incelenmektedir. İlk grupta bu kavram; zamandan bağımsız, doğal olarak var olduğuna inanılan, “ilksel/aslı” bir nitelikte değerlendirilirken, diğer grupta; “bireyin bağı kaldığı pek çok kimlik ve söylemin o birey açısından önemleri farklı dönem ve durumlara göre değişiklik göstermekte”, bu nedenle de “durumsal” olarak kategorize edilmektedir (Smith, 1994:40-41).

Durumsal olarak değerlendirilen kavram, etnikliğin, “başka bireysel ve kolektif çıkarlar doğrultusunda, özellikle de iktidar mücadelelerinde tarafların amaçlarını desteklemek ve etkisi altındaki kitlesini harekete geçirmek için “*araçsal* olarak kullanılmasını mümkün kılmaktadır”. Bu mücadele içerisinde etniklik *yararlı bir araç* haline gelmektedir (Smith, 1994:41).

Etnik bir topluluğun altı ana niteliğı şöyle sıralanmaktadır:

- Kolektif bir özel ad
- Ortak bir soy miti
- Paylaşılan tarihi anılar
- Ortak kültürü farklı kılan bir ya da daha fazla unsur
- Özel bir “yurt”la bağ

f. Nüfusun önemli kesimleri arasında dayanışma duygusu (Smith, 1994:42).

Smith'in aktardığına göre Horowitz; etnik grupları oluşturanları, bu unsura dahil evlat ve ecdat bağlarıyla bağlı geniş bir aile oluşturdıklarını, birbirleriyle ilişkili aileler olarak adlandırdığı için, “hayali bir soydan gelen *süper-aileler*”e benzetmektedir. “Milliyetçi mitolojilerde aile ile millet arasındaki bu bağ yeniden çıkmakta ve bu özelliğin merkeziliğini sürdürmekte olduğunu kanıtlamaktadır”. Etniliğin hayatta kalmasının yegane unsuru olarak gösterilen bu soy miti, “...den geldik” duygusunun “kim olduğumuz”un tanımlanmasında esas kabul edilmektedir (1994:43-44).

Renan: Ulus; “birey gibi, uzun bir gayret, fedakarlık ve özveri geçmişinin sonucudur” demektedir. En meşru ata kültürü olarak tanımladığı ulus için; “atalarımız bizi biz yapmıştır; kahramanlıklarla, büyük adamlarla ve zaferlerle dolu bir geçmiş... işte ulusal fikrin dayandığı sosyal sermaye” bunlardır şeklinde ifade etmektedir. En yalın haliyle sağlıklı bir akla ve sıcak bir kalbe sahip büyük bir insan topluluğu ahlaki bir bilinç yaratır, bu bilince ulus denmektedir (2016:50.52).

Ortak bir kültürün, bir halkı diğerinden ayırt eden unsurları arasında dil, din, gelenek ve renk sayılmaktadır. Ancak son iki ya da üç yüz yıldır dil ve renk kavramlarının siyasi olarak öneminin arttığı, bu durumun etnik aidiyet bakımından renge ya da dine gösterilen önem içerisinde, bireylerin devamlılığı ve ya bağımsız varlığından daha önemli olduğu söylenmektedir (Smith, 1994:45).

“Kültür ve kültürel kimlik kavramları bir ölçüde aynı çizgide ilerleseler de karıştırılamazlar” denilmektedir. Kültür kimlik bilincini taşımadan ilerleyebil-mekte, buna karşılık kimlik stratejileri bir kültürü kullanabilmekte ve hatta değişime bile uğratabildiği görülmektedir. Kültürün büyük ölçüde bilinç dışı süreçler alanına girdiğini belirten Cuche; “kimliksel bir aidiyet normuna gönderme yapar ve bu bilinçlidir, çünkü sembol karşıtlıkları üzerine kurulmuştur”, demektedir. Kimlik ise bireyin sosyal sistemin içerisinde kendini konumlan-dırması ve bunun yanında sosyal olarak da kendini konumlandırmasını sağla-maktadır. Fakat sosyal kimlik hem içerir hem de dışlar: bir gruba kimlik sağlarken onu diğer gruplardan da ayrı kılmaktadır. Bu bilgi ışığında “kültürel kimlik, kültürel fark üzerine kurulu biz-onlar kategorilenmesinin bir

modusu olarak görülmektedir”. Bunun yanında kimliğin hep öteki ile ilişkilendirildiği vurgulanmaktadır (2013:114-119).

Tarihsel, öznel ve sembolik olarak yeniden inşasına ihtiyaç olduğu vurgulanan kolektif kültürel kimlik kavramını oluşturan unsurların, nesillerdir süregelen tek biçimliliğe değil; “halkın belli bir kültürel birimine dahil nesillerde var olan bir süreklilik duygusuna”, burada konumlandırılan tarihin, geçmişi ve eski olaylarının “paylaşılmakta olan anılarına, ve her bir neslin bu birikim ve onun kültürünün kolektif kaderi hakkında taşıdığı tasarıma atıfta bulunduğu” vurgulanmaktadır. Kültürel kimliklerdeki bu değişim, topluluğun belli bir bölümünün “ortak kaderlerine dair düşüncelerini, müşterek anılarını ve süreklilik duygusunu oluşturan kültürel unsurların aralarındaki bağların travmatik gelişmeler karşısında uğradığı bozulma derecesi” şeklinde özetlenmektedir. Bu durum bir yandan topluluğu dışardakilerden ayırt ederken diğer yandan “topluluğun nesillerini de birbirine bağlayan temel mit, sembol, hafıza ve değer kalıplarını” ne ölçüde tariflediği veya değiştirdiği ile ilgilidir (Smith, 1994:48-49).

Etnide, bir ülke ile olan bağ yalnızca tarihi ve sembolik olarak kalabilirken, millette bu bağ fiziki ve fiili olarak da görülebilmektedir. Diğer bir deyişle milletlerin ülkeleri vardır ve milletler her zaman etnik unsurları gerek-sinmektedirler. Milletlerin etnik geçmişi olmadan oluşma süreci içerisinde incelen Amerika gibi bazı devletler, milletlerin akın halinde gelen göçmenlerden oluşması ve bu toplulukların kendi kültürlerini bir araya getirme çabasının bir neticesi olarak görülmektedir (Smith, 1994:71). Bu durum göz önünde bulundurularak, “millet-kurma” işi gündeme geldiğinde (Meksikalı, Şilili, Bolivyalı vs.) kültürü yaratmak ve (ayrı semboller, değerler, anılar vs. bakımından) “her sözde millete özgü özellikleri öne çıkartma gereğinin doğduğu” gözlenmektedir (Smith, 1994:72). Antik dönem destanlarının kahramanları, günümüzde *milli erdem timsalleri* ve yeniden yaratıldıkları her alanda, “etnik milliyetçilerin yücelttiği “yeni insan”ın prototipleri” olarak yüceltildikleri gözlenmektedir (Smith, 1994:199).

2.2. Kahraman Olgusu ve Kimliksel Göstergeleri

Yeryüzünde, yaşanan her yerde, her devirde ve her koşulda mitler türemiştir ve bunlar insan vücudunun ve aklının eylemleriyle ortaya çıkan her şeyin esin kaynağı olarak gösterilmektedir. Ayrıca “mitolojinin simgeleri üretilmez; talep edilemez, uydurulamaz ya da kalıcı bir şekilde bastırılamaz”, denmektedir. Ruhun kendiliğinden oluşan ürünleri olarak tanımlanan bu simgelerin her birinin özünü bozulmamış halde içerisinde barındırdığından bahsedilmektedir (Campbell, 2013:13). Kahraman sözlüğe göre savaşta veya tehlikeli bir durumda yararlık gösteren kimse, Yiğit’in karşılığıdır⁵. Kahraman kelimesi etimolojik köken olarak Seydi Ali Reis’in 1557 tarihli, Miratü’l-Memalik adlı çalışmasında yer alan “kahremānlar tîğ-ı xūn-rîzinden isterdi emān (yiğitler kan dökücü kılıcından aman dilerdi)” cümlesinde yiğit anlamı ile kullanıldığı ileri sürülmektedir⁶.

Sahip olunan bilgiler ışığında ilk kahraman miti, milattan önce 2800 yılına tarihlenen Babil’in kuruluşuna ve kurucusu Sargon’un doğuş hikayesine aittir. Sargon’un kendisi tarafından kaleme alınan öykü şöyle aktarılmaktadır:

"Sargon, yüce kral, Akad Kralı'yım ben. Annem bir rahibeydi, babamı bilmem, ama onun kardeşi dağlarda yaşadı. Fırat'ın kıyısında yer alan şehrim Azuripani'de, annem, rahibe, beni doğurdu. Gizli bir yerde beni dünyaya getirdi. Beni sazlardan yapılma bir sepete koyup, açıklığını ziftle kapladı ve nehre bıraktı ama nehir beni boğmadı. Nehir beni su taşıyıcı Akki'ye götürdü. Su taşıyıcı Akki kalbindeki şefkatle beni aldı; su taşıyıcı Akki beni kendi oğlu gibi büyüttü; su taşıyıcı Akki beni bahçıvanı yaptı. Bahçıvan olarak çalışırken İstar beni kıymetli saydı; kral oldum ve kırk beş yıl boyunca krallık yönetimini sürdürdüm" (Rank, 2016:20-21).

Kitabında bir çok kahraman mitini inceleyen Rank, üstünkörü incelenen bu mitlerin birtakım ortak özellikleri gözler önüne serdiğini, her ne kadar dışarıdan farklı görünse de, küçük farklılıklar dışında ideal insan iskeletiyle karşılaştıldığını vurgulamaktadır. Yazar bu savı bir taslakla da desteklemektedir: “Kahraman en seçkin anne ve babanın çocuğudur, genellikle kralın oğludur. Genellikle bir kutunun içinde suya

5

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5ce421a8499d38.48246922

⁶ <https://www.nisanyansozluk.com/?k=kahraman>

bırakılır. Ardından hayvanlar ve ya alt sınıftan birileri tarafından kurtarılır ve hayvanlar ya da mütevazi bir kadın tarafından emzirilir" (2016:74).

Kahramanın oluşumu ya da doğumu şeklinde sembolize edilebilecek olan suya bırakılma, doğumun sembolik ifadesi olarak yorumlanmaktadır. Çocuk sudan çıkmakta, sepet, kutu ya da tekne yalnızca muhafaza kabı olarak görülmektedir. Yani bir nevi rahimdir; bu durumunda *suya bırakılma*, karşıtıyla olsa da, açıkça doğum sürecini tariflemektedir. Kutu bazı mitlerde mağara olarak tasvir edilmekte ve bu simgenin de açık bir şekilde rahmi simgelediği belirtilmektedir (Rank, 2016:83).

Campbell "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" adlı kitabında: "İnsanlar çok erken doğar; tamamlanmamışlardır ve dünyayla karşılaşmaya henüz hazır değillerdir". Tehlikelerle dolu bir dünyayla aralarındaki tek koruma, içerisinde bulundukları rahim dönemi ve buna bağlı olarak annedir, demektedir. Ebeveynin uzun süreli yokluğu çocuk üzerinde bir gerginlik yarattığı ve buna bağlı olarak saldırganlık eğilimleri gözlemlendiği belirtilmektedir (2013:16).

Kahramanlık kelimesinin "içeriği de sanki geçmişle bağlantılı bir şeyler içeriyor" diyen Çoruk; bireyin gerçekte kahraman olmasa da kahramana öykünme ve bu duruma tanıklık etmesini bir ihtiyaç olarak görmektedir. Çocuklara bu kavramı öğretmenin, eğitimin öncelikli aşamalarından biri olduğunu vurgulamaktadır. Kahramanlık olgusunun muhakkak bir uygulayıcısı ve mükemmele doğru çıkılan bir yolculuğun sonucunda oluşan bir kavram olduğunun altı çizilmektedir. Adaletli olmak, zayıf-düşkünü korumak, zulme karşı sessiz kalmamak, düşmanı arkadan vurmamak, yalan söylememek, sarhoş olmadığı halde içki içmemek, atletik-sportif olmak, nesnelere tutkun olmamak, israftan kaçınmak gibi birçok özellik yalnızca kahramanın asli özellikleri arasında görülmektedir. Zaaflar ise yan karak-terlere yüklenmiştir (2016:76).

Kahramanın en önemli özellikleri arasında yer alan uzun boy, atletik ve kaslı vücut tasviri, erkek çıplaklığı ile birlikte erkekliğin yüceltilmesinin bir ifadesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle Antik Yunan'da rastlanılan bu ifade biçimi, zaman içerisinde erkek ve kadın bedenleri arasındaki nesne ve özne durumunun yer değiştirdiği görülmektedir. Günümüzde her ne kadar geçerliliğini yitirmiş olsa da çizgi romanda ve

popüler kültürde idealize edilmiş farklı kalıpların varlığından söz edilebilmekte ve topluma empoze edildiği gözlenmektedir (Demirtaş, 2014:54,55).

2.3. Süper Kahraman Olgusu ve Kimliksel Göstergeleri

Süper kahraman; insan gücü ve yeteneklerinin önemli ve büyük bir uzantısı veya gerçek, adalet ve masumun korunması adına savaşmak için temel olarak türümüzden farklı güçlere sahip erkek ya da kadın karakterler olarak tanımlanmaktadır. Bu güçleri olmayan kişilerin önemli bir azınlığı da kahraman misyonuna olan bağlılığı yüzünden - bu güçlerin yokluğuna rağmen-, genellikle süper kahraman olarak kabul edilmektedirler (Kaveney, 2008:15).

Süper kahramanlar için abartılı köken mitleri, kahramanların mantığa aykırı görünen biyografilerine mantık kazandırmak adına hizmet etmektedir. Bu öykülerin amacı genellikle doğal olmayan yetenekleri doğallaştırmak ve kahramanı okuyucunun yaşadığı gerçek dünyaya yaklaştırmaktır. Örneğin Thor, doğrudan İskandinav efsanesinin yeniden tanımlanmasıdır. Orijinal efsane ve dönemin görsellerinden faydalanarak yaratılan Thor, pelerini, kanatlı kaskı ve koruyucu bileklikleriyle Viking zırhlarının tasvirlerini taşır ve antik dünyaya ve özellikle de mit ve gerçekliğin birbirine karıştığı bir zamana dayanan gerçek yaşam miraslarını önermektedir. Bu mitler (Çin, İskandinav ya da Yunan olsun), arasında belirgin bir ayrım yoktur ve neredeyse günümüzün kralları, kraliçeleri gibi bahsedilmektedir. Bu tarihlere yapılan herhangi bir gönderme, çizgi romanlarda karşılaşılan fantezi ve gerçekliğin karıştığı noktaları haklı göstermeye yardımcı olmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:43-44). Bu noktada, aynı amacı güden bir çalışma dikkatleri çekmektedir. İngiliz ikili Alan Moore (yazar) ve Dave Gibbons (çizer) tarafından yaratılan Watchmen, Amerikan toplumunun çöküşü ve yeniden doğuşu ile ilgili bir felsefi, gizemli macera öyküsüdür; ama Watchmen aynı zamanda yazar Moore'un süper kahraman mitlerine ve gerçek dünyada nasıl iş yapabileceklerine dair bir göz kırpmasıdır, denilmektedir (Schumer, 1997:266).

Kireççi; Thanos'un Dünyalı, "Infinity Gauntlet" Öyküsünün de Anadolu Kaynaklı Olduğunu Biliyor muydunuz? adlı makalesinde karakter kökenlerinin izlerini

sürmektedir. Jack Kirby, Stan Lee, Jim Starlin'in, -ve öyküye, karakterlere katkı sağlayanların- Yunan mitolojisini çok iyi etüt ettiklerinin ve muhteşem bir şekilde uyarladıklarının altını çizmektedir⁷. Bu noktada Inge de çizgi romanların dünya kültürünün, popülerleşmiş motif, tema ve kavramlarından türediğini belirtmektedir. Örnek olarak ise Dick Tracy'nin Sherlock Holmes'tan, Flash Gordon ve Superman'in de Samson, Beowulf, Davy Crockett ve Paul Bunyan'ın da içerisinde bulunduğu kahramanlık geleneğinden türediğini iddia etmektedir (Inge, 1997:79).

Süper kahraman ve millet arasındaki bağlantı göz ardı edilemez ve kaçınılmaz bir sonuç olarak görülmektedir. “Süper kahraman imgesi yalnızca Büyük Buhran'ın ortasında değil, II. Dünya Savaşı'nın istilacı gölgesinde de var oldu. Örneğin Superman, Amerikan değerlerinin savunucusuydu ve hala devam etmektedir. Öyküsü, göçmen bir yabancıya başarılı bir entegrasyon örneği oluşturuyor” denilmektedir. A. David Lewis'in de iddia ettiği gibi; süper kahraman türü göçmen deneyimi ve yeni bir ulusal kimliğe uyum sağlama mücadelesinin içerisinde yer almaktadır. Tıpkı ilk Amerikan süper kahramanının Amerikan rüyası ile ilişkilendirildiği gibi diğer süper kahramanlar da kostüm sayesinde milletleriyle ayrılmaz bir bağ kurmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:55). Bir diğer örnek de Frank Miller tarafından yeniden yaratılan Batman'dir. Schumer'in yazar Mikal Gilmore'un bir yazısından aktardığına göre: “Miller'ın ellerinde Batman bir çizgi roman simgesinden daha büyüktür: o Amerikan idealizminin şiddetli bir sembo-lüdür” denmektedir (Schumer, 1997:266).

Bu noktada “bir kahraman topluluğu daha iyi hale getirecek biri” olarak tanımlanmakta ve doğduğu yerin, memleketinin; kahramanın değerlerini şekillendiren ve halkların kaderini belirleyecek o yer ya da topluluk adına hayati önem taşıdığı aktarılmaktadır. Özellikle etkisi ulusların kaderini değiştirebilecek kadar olağan üstü olan kahramanlar, müttefik oldukları herhangi bir ulusun küresel durumunu şekillendirme gücüne sahiptirler. Bu kategoride değerlendirilen kahramanlar ulusal kişilikler olarak konumlandırılmakta ve kostümleri bir bayrak veya ulusal kıyafet unsurları içerdiği gözlenmektedir (Brownie & Graydon, 2016:56). Bu tür kostümler

⁷ <https://kahramangiller.com/cizgi-roman/thanosun-dunyali-infinity-gauntlet-oykusunun-de-anadolu-kaynakli-oldugunu-biliyor-muydunuz>

bireyin kimliğini, hem kullancıya hem de izleyiciye karşı çok belirgin bir ulusal bağ ile birleştirmektedir. Çünkü bayraklar veya ulusal kıyafetler ulusun soyut temsili olarak görüldüğünden, kullanıcıya tezahür ettirilmiş bir kimlik belgesi sunmaktadır. Bu kostümler yalnızca bireye değil, ulusun soyut ideallerine zarar verecek şekilde sunulan süper kahramanın düşmanlarını kötüleştirme avantajı olarak da kullanılmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:55).

Süper kahraman kostümleri tipik olarak “diğer” kavramının bir sembolü olsa da, bu kostümler; bir ulusun hizmetinde olan ötekileri ifade etmekte ve süper kahramanın ait olduğu toplumun diğerleriyle dayanışmasını vurgulamaktadır. Bir kültüre veya millete bağlılığı açıkça ifade eden bir kostüm, vatanseverlik ile milliyetçilik arasında veya egzotizm ile ilkelcilik (primitivism) arasında ince bir çizgide yer almaktadır (Brownie & Graydon, 2016:56).

Captain America, Amerika Birleşik Devletleri değerlerinin bir savunucusu olarak yaratılmıştır. Görünüşü de, “ulusal sadakat üniforması” olarak da anılan Olimpiyat atletlerinin üniformalarına benzetilmektedir. Steve Rogers, bir deney sonucu süper askere dönüştürüldüğünde, Amerikan gizli servisi bu olağanüstü atletik görünümünü ABD ordusu adına savaşta kullanılacağını düşünmektedir. Rogers bayrak benzeri bir kostüm giymiş ve dünyaya Amerikan gururu ve üstünlüğünün bir örneği olarak tanıtılmıştır. Fakat ABD’nin ulusal olarak kişiselleştirilmesi daha önce kadın figürü Columbia ve daha sonra ünlü Uncle Sam formunda ortaya çıkmıştır. Bu figürlerin her ikisi de bol dökümlü bayraklarla ya da bayrağın ana unsurlarından ilham alan giysilerle tasvir edilmişlerdir. Özellikle Captain America, benzerliklerinden ve atıflardan dolayı modern çağın Uncle Sam’i olarak sunulduğu belirtilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:56).

Bir süper kahraman, süper güçlerine rağmen, eğer vücudunu süsleyen bayrak olmazsa, sınırlı bir yetkiye sahip olacağının altı çizilmektedir. Giysilerin yalnızca statü sembolü değil, aynı zamanda bir güç sahibi olduğunu kabul edersek; Captain America’nın kostümü, ülkesini desteklemek ve onun adına hareket etme yetkisine sahip olduğuna işaret etmekte ve giysilerin kelimenin tam anlamıyla bir otorite olduğu

savunulmaktadır. Bu onun eylemlerine bir tür yasallık kazandırmakta ve diğer süper kahramanlarda olduğu gibi; uyguladığı şiddet kostümü ve askerlik statüsü sayesinde kabul edilebilir görülmektedir. Bu ulusal kimlik belirleme sembolünün, giyeni tartışmasız vatansever olarak sunması, yurtsever “sadakat ve fedakarlık” değerleri ile sıkı bir şekilde ilişkili görülmektedir. Amerika’nın tarihi, ülkeyi “doğal olarak iyi” şeklinde sunmakta; dahası Amerikan kişisel imgesi, politik ve ahlaki bir üstünlük duygusu içerdiği vurgulanmaktadır. Bayrak giymek, devam eden özgürlük savunması bağlamında, saldırganlığı da meşrulaştırmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:58).

Bir başka bakış açısı da; bayrak taşıyan kostümlerin, isyanı önlemek için bir strateji unsuru olarak kullanıldığı ve koşulsuz sadakat sağladığı yönündedir. Bu şeref cübbesi taşıyıcısından daha büyük değerler bütününe yansıttığı için asla birinin mülkü olamayacağı vurgulanmaktadır. Buradan hareketle, ulusal süper kahramanların kendi ülkelerinin ihtiyaçlarını karşılayacağı beklentisi doğmaktadır. Ulus “kolektif bir konudur” denilmekte ve ulus adına yapılan her türlü kazanıma karşı ortak bir sorumluluk duygusunun varlığından bahsedilmektedir. Bu durum, küçük ya da büyük ölçekli bazı eylemlerin toplumun eylemleri olarak algılanmasını sağlamaktadır: “maçı kazandık”, “savaşı kazandık” vb. Bir ülkenin bayrağı giyildiği sürece (örneğin Captain America), halk o kahramanın başarılarıyla toplu gurur duyabilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:58-59).

Paylaşılabilir sorumluluğun problemleri sonuçları, 9/11 sonrası -yayınlanan bir seri içerisinde- Captain America; kendini Amerikan halkından uzaklaştırmaya çalıştığı ve hatalarının sonuçlarından mustarip olduğu şeklinde bir öykü içerisinde anlatılmaktadır. On yıllardır süren Amerikan emperyalizminden ve 11 Eylül Dünya Ticaret Merkezine yapılan saldırılardan dolayı yapılan misillemenin ardından, Captain America; izleyicilere televizyondan, “Bir milleti bir insanın davranışlarından sorumlu tutma...” karşıtı bir temyizde bulundu. Konuşma sırasında maskesini çıkartıp, sivil kimliğiyle devam eden kahraman şöyle devam etmektedir: "Ben Steve Rogers. Amerika Birleşik Devletleri vatandaşıyım, ancak Amerika değilim. Ülkem, yaptıklarımın dolayısıyla suçlu değil." (Brownie & Graydon, 2016:59).

Zaman içerisinde bir çok kahramanın kostümü değişime uğradıysa da Captain America'nın kostümü çok az değişmiş; Superman'ın ki gibi, değerlerini koruyarak, görece tutarlı kaldığı gözlenmektedir. Amerikan değerleri tehdit altındayken yaratılan karakterin, ilk kez uluslararası bir kriz zamanında ortaya çıktığı ve Amerikan siyasi ve askeri egemenliğinin yeni bir döneminin ortaya çıkmaya başladığı süreç içerisinde olduğu da önemli bir not olarak aktarılmaktadır. Captain ise; Amerikan değerlerinin güçlendirilmesi ve bir dereceye kadar yeni bir çağ için yeniden yazılması gerektiği bu belirsizlik ve değişim zamanında kullanılan bir araç olarak gösterilmektedir. İkinci dünya savaşı sırasında yaşananlar gibi dış dünyaya dair artan farkındalıklar, bir ülkenin kimliğini yeniden göstermesine ve bayrağın da gösterilen değerleri modernleştirmesine neden olmaktadır. İttifaklar ve diğer ülkelerle olan çatışmalar, bu yabancı uluslarla benzerlik veya farklılıkları vurgulamak için değerlerin değişimini talep etmektedir; uluslar dünya görüşlerini ve benlik izlenimlerini değiştiren bir savaştan doğmakta ve bu nedenle de bayrağın anlamı değişebilmektedir. Ulus ile karakter özellikleri arasındaki ilişkiyi vurgulayan kostümü ile Captain America tasviri, yeni bir Amerikan değerleri dizisinin inşasına katkıda bulunmuş ve ülkesi için yeni, modern bir kimliğin oluşmasına yardımcı olduğu belirtilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:60).

Her ne kadar ulusal kimlik bir süper kahramanın değerlerinin tanımlanmasında etkili görülse de, bir kahramanın kimliği, etnik kökeniyle eşit olarak tanımlanmaktadır. Etnik köken ve milliyetin birbirinden ayrılmaz olarak ilerlediği, ulusal klişelerin yoğunlukla kullanıldığı çizgi romanın Golden Age (Altın Çağ) olarak adlandırılan döneminde süper kahramanların etnik kökenleri ve milliyetlerinde ister istemez değişimler gözlenmiştir. Bu, kalıplaşmış klişelere meydan okumak için sarf edilen çaba olarak görülmektedir. Örneğin Spider-man yayınlanan birkaç seride Latin ve Afrikalı-Amerikalı kökene sahip karakterlerin hikayelerini anlatmaktadır. Bu Afrikalı-Amerikalı karakter yaratma kararının temelinde, süper kahramanın daha önce Amerikan ulusal kimliğinin beyazlıkla eşleştirilmesine karşı bir tür yeniden yaratım olarak bakılabileceği düşünülmektedir. Bu iki ayrı kökene sahip karakterler açıkça Amerikalıdır ve onlar yabancı olarak değil, Amerikan çeşitliliğine bir örnek olarak sunulmaktadır. Aktarılanlara göre; Afrikalı-Amerikalı Spider-man karakteri, Obama'nın seçiminden sonra ortaya

çıkmıştır. Bu örneklerin de gösterdiği gibi, Amerikan kimliğinin bir yönünü temsil eden Spider-man'ın birkaç enkarnasyonu olmasına rağmen, bu kimlik doğuştan Amerikalı olarak sınıflandırılmamaktadır. Ortak bir amaç paylaştıkları görülse de, vatanseverlik konusunda Captain America ve Superman kadar hak sahibi görülmemektedirler. Spider-man'ı bu iki karakterden ayıran milliyetçilik eksikliği, öyküsünü diğer süper kahramanların anlatamayacağı şekilde, diğer kültürel ortamlara aktarılabilir kılmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:61-62).

Superman'ın kahramanlığının kaynağı, Amerikan kimliğini Kansas'ta yetişmesinin bir ürünü olarak görülmektedir. Bu durumda Superman'ın herhangi bir yer değiştirmesi de temel değerlerinin mutlaka yeniden tanımlanmasını gerektirmektedir. Örneğin 2003 yılında yayınlanan "Red Son" hikayesinde Superman, Sovyet Ukrayna'da yetişen sosyalist bir kahraman olarak tasvir edilmektedir. Bu alternatif evrende doğuştan gelen iyiliğini koruduğu gözlenirken, yeteneğini sosyalist ideallerin desteklenmesi ve savunulması konusunda kullanmaktadır. Kıyafetindeki değişimlerden en önemlisi; göğsünde yer alan logonun içindeki S harfinin, yerini "çekiç ve orak" sembolüne bırakmış olmasıdır. Bu bir kerelik hikayeler -DC'nin "Elseworld" ya da Marvel'in "What if...?" serilerindeki gibi- tanınmış süper kahramanları, bilinmeyen ortamlara yerleştirilen kahramanları, farklı kimlikleriyle hayal etmekte ve yansıtmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:62).

Süper kahraman kostümlerinin "tüm süper varlıkları birbirine bağlayan" bir görevi olduğundan bahsedilmektedir. Kostümler "*kullanıcıları arasında bir topluluk yaratmaktadır*", en izole veya asi süper kahramanın bile, bu türü tanımlayan temel bir idealler dizisine uyduğu, okuyucular tarafından da gözlenmektedir. Diğer süper kahraman kostümlerinden daha çok X-Men'in gardırobu bir araya gelerek, gruplaşmaktadır. X-Men kostümleri, liderleri Charles Xavier tarafından hem meşrulaştırılan hem de bir araya getirilmiş bir gruba üye olduklarını ifade eden üniformalar olarak sınıflandırılmaktadır. Paylaşılan üniforma birlik içerisindeki gücün bir göstergesidir. X-men üniforması aynı anda hem benzerliği hem de farklılığı ifade eder: onlar insandan farklıdır ve *ötekilikte* birleşmişlerdir (Brownie & Graydon, 2016:151). Bazı örneklerde kostümler o kadar farklıdır ki, tek birleştirici ve

tamamlayıcı, bir marka gibi rol alan, sarı “X” logosunun varlığı, denilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:153).

2.4. Türkiye Çizgi romanında Kahramanlık Ve Süper Kahramanlık Özelinde Kültürel Kimlik Göstergeleri

Ellilerin ortasında Hal Foster’ın “Prince Valiant (Kahraman Prens)” çalışmasının tekrar yayınlanmaya başlamasının, ülkemizde “Biz neden milli kahramanlarımızı çizmiyoruz?” tartışmalarını başlatması açısından taşıdığı önem belirtilmektedir (Cantek, 2014:121).

Türk ve İslam tarihinden beslenen hikayeler ve romanların odakta olduğu çizgi roman çalışmaları 1950’ler ve 1960’larda oldukça popüler olmuştur. Bu tarza büyük ilgi gösteren okur kitlesinin geçmişte geçen bütün hikayeleri tarihi olarak algıladığı, tarihi doğruları birçok okuyucunun sorgulamadığı aktarılmaktadır. Birkaç ismi bu genellemenin dışında bırakan Çoruk; Karaoğlan, Tarkan ve Malkoçoğlu çalışmalarının yaratıcılarının ulaşabildikleri tarihi verileri olabildiğince aktarmaya çalıştıklarını belirtmektedir. Maceraların başında o dönemki ülkeler ve kavimler coğrafyası bir harita üzerinden aktarılmıştır. Aktarılan bilgilerden kahramanların yaşadıkları dönem ve içerisinde bulundukları koşullar konusunda bilgi sahibi olunmaktadır. Örneğin; Karaoğlan’da Cengiz Han, Tarkan’da Atilla, Malkoçoğlu’nda ise Fatih Sultan Mehmet dönemi işlenmiştir (2016:74). Tarihi çizgi romanların da, buradan esinle üretilen filmlerin de kurmaca bir tarihe ve milliyetçi bir söyleme sahip olduğu söylenmektedir. Bu sayede kahramanların olağanüstü maceralar yaşamalarına olanak tanıyan fantastik atmosferin yaratılmasını sağlamakla birlikte Türk milliyetçiliğinin de bu alan üzerinden var edilmesinin bir yolu olmuştur (Karadoğan, 2016:69). Tarihi olayların yer verildiği çizgi romanlarda konu, kimi zaman maceranın arasında kimi zaman merkezde yer almaktadır. Fantastik unsurların bu tarzın içerisinde rastlanan bir konu oluşturmadığı, yalnızca bir kez, -sonradan Tarkan’ın en çekici maceralarından biri olarak anılan- batı kültüründen ödünç alınmış cadılık kavramının kullanıldığı belirtilmektedir (Çoruk, 2016:75).

1960 ve 1970’li yılların siyasal-toplumsal yapısı düşünülecek olursa, gerçek yaşamdaki siyasal çatışmalar ve günlük yaşamdaki kutuplaşmaların da farklı konular içerisine yerleştirerek kullanıldığı gözlenmektedir. Bu türün kahramanları üstün ve yenilmez Türklüğün bir simgesi olarak iç ve dış düşmanlara karşı mücadele verirken bir tek düşünceden feyz almaktadırlar: “Bütün dünyaya diz çöktürecek yüce güç, bu ulusun damarlarında ‘doğal’ olarak dolaşmaktadır. Kaçınılmaz olan, Türk ulusunun yüceliği ve yenilmezliğidir” denilmektedir (Karadoğan, 2016:70).

Dönemi kendi dinamikleri içerisinde değerlendiren Çoruk, “okur tarafından istenilen de buydu” demektedir. Düşünceyle müdahale yerine fiziksel gücün yüceltildiği toplumlarda hareketli sahnelerin beğeni kazandığı, bu durumun -sinemanın da etkisiyle- çizgi romanlardan da beklendiği belirtilmektedir. Özellikle genç okurun gönlüne yerleşen karakterler, gerçek yaşamın aksine, kötülerin muhakkak kaybettiği bir senaryo çizmektedir. Mükemmel olarak tanımlanan ve her özelliği üzerinde taşıma zorunluluğu olan kahraman, çok iyi dövüşecek, iyi bir şekilde ata binecek, çok iyi sevişecek, genç ve güzel kadınlar mutlaka ona aşık olacaktır. Bu tarz çizgi romanlar, okuru ile kahraman arasında benzerlik kurabilme olanağı sağlamaktadır. Hayatlarındaki tatsızlıkları onlara -bir an bile olsa- unutturup kendilerini kahramanın yerine koymalarına olanak tanımaktadır (Çoruk, 2016:77).

Aktarılanlara göre bu kahramanlar içerisinde yer alan en çarpıcı örnek Karaoğlan’dır. Yaratıcısının siyasal kimliğiyle de ilişkilendirilmekle birlikte Karaoğlan ideal bir Cumhuriyet genci profili çizmektedir. Pratik zekalı, dinamik, rasyonel, cesur ve mücadelecisi şeklinde tanımlanmaktadır. Gerektiği taktirde ulusun ve ülkenin çıkarlarını ön planda tutmakta, hükümdarlara kafa tutabilmekte, gaflet ve delalet içerisine düşmüş yöneticilere karşı her zaman tetikte bulunmaktadır. Tarkan, Malkoçoğlu, Kara Murat gibi karakterler olağanüstü güçlerini, cazibelerini Türklük ve Müslümanlıktan alırken, kendilerini ele vermeyen kapalı birer kutu olarak tanımlanmaktadır. Erkeklik ve Türklük, varlıklarının tek belirtisi denmektedir (Karadoğan, 2016:70).

Karadoğan, çizgi roman ve filmler üzerinden ele aldığı yazısında bu karakterleri “Türklük Konsantresi” olarak tanımlamaktadır. Bir ulusun bütün “olumlu ve yüce”

özelliklerini toplayan kahramanlar, maceralarında hiç yenilmez, hiç küçük düşmez; daha çok ‘kadınsı’ özellikler kuşanmış düşmanlarının, böylesine “Türk ve Erkek” kahramanlar karşısında hep yenilmeye mahkum oldukları vurgulamaktadır (2016:71).

II. Dünya Savaşı sonrası, 1946-47 yıllarında hareketlenmeye başlayan Türkiye dergiciliğinin içeriği hakkında; yayınlanan çizgi romanların tümüne bakıldığında, -birkaç istisna dışında- hepsinin serüven kurgusunda milliyetçi öyküler olduğu görülmektedir. Ayrıca bu özelliğin, çizgi romanın popülerleşmesine büyük katkı sağladığı da vurgulanmaktadır (Cantek, 2014:76).

Agresiflik, önde gelen bir erkeklik göstergesidir ve erkeğin kaslı vücudu bu agresif kişiliğin belirginleşmesine destek sağlamaktadır. Bu bilgilerin izini Karaoğlan’da süren Demirtaş, kahramanın kaslı bir vücuda sahip olduğunu ve sıklıkla çıplaklığı vurgulayan çizimlerle karşılaştığını belirtmektedir. Bu iki etkenle birlikte Türklük algısı oluşturulduğu ve ideal erkekliğin biçimlendirildiği de vurgulanmaktadır. Ayrıca böylesine vurgulanan bir erkeklik biçiminin, anti-feminist bir söylemin oluşmasına da fırsat tanıdığının altı çizilmektedir. Karaoğlan serüvenlerinde kadınlar elde edilmesi gereken ödüller olarak resmedilmekte, bir cinsel obje olarak sunulmaktadır. Bunun yanı sıra acizlik hali düşmanlar üzerinde vücut bulmakta ve kadınlıkla itham edildikleri vurgulanmaktadır (Demirtaş, 2014:51.53).

Benzer erkeklik temsillerini Malkoçoğlu’nda da arayan Demirtaş, vücut hatlarının ısrarla vurgulanması ile “güçlü” ve “cesur” gibi soyut nitelikler taşıyan ideal erkek imajının somut boyutunun da tamamlandığını vurgulamaktadır. Kahramanlarda gözlenen iki erkeklik normunun da Malkoçoğlu’nda ki izlerine işaret edilmekte; düello, savaş gücü, isteği, dayanıklılığı olarak özetlediği agresifliğinin sayesinde düşmanlarını yenebildiği ve hikayesine devam edebildiği belirtilmektedir. Beklentiler dahilinde erkek, ilk çağlardaki görevlerinin bir yansıması olarak çizgi dünyasının kahramanlarında vücut bulmakta, güçlü olmak ve gerektiğinde saldırı gücünü muhafaza etmek zorunda resmedilmektedir. Bunun yansıması olarak “kendi kurallarını uygular, hayatta kalır ve yardıma muhtaçlara yardım eder”, denmektedir. İdealize edilen bu vücut tasvirinin bir diğer ilişkilendirildiği nokta cinselliktir. Çizgi roman üretiminde gözlenen

erkek hegemonyası, kahramanların sıklıkla kraliçe, prenses ya da yolculuğu sırasında karşılaşılan kadınlarla ilişki kurmasıyla sonuçlanmaktadır. Kahraman sayesinde kurtulan kadınlar minnet borcunun bir karşılığı olarak sunulmaktadır (Demirtaş, 2014:55).

Çizgi romanlardaki kahramanların kaslı görünümü “karakterin agresif potansiyeline işaret etmesi açısından eril bir gösterge” olarak değeriendirilmektedir (Türk, 2013:31). Türk, kitabında Tarkan, Tolga ve Karaoğlan gibi tarihsel çizgi roman figürlerinin de süper kahraman olarak sınıflandırılabilceğini söylemektedir. Süper kahraman orijinlerine sahip olduklarını belirten Türk, aynı süper kahraman hikayelerinde olduđu gibi değışim-dönüşüm eşığinin babalarını kaybetmeleri ile görünür hale geldiğini belirtmektedir (2013:76).

III.BÖLÜM

KİMLİKLENDİRİLMİŞ BİR GİYSİ OLARAK KOSTÜM

III.BÖLÜM

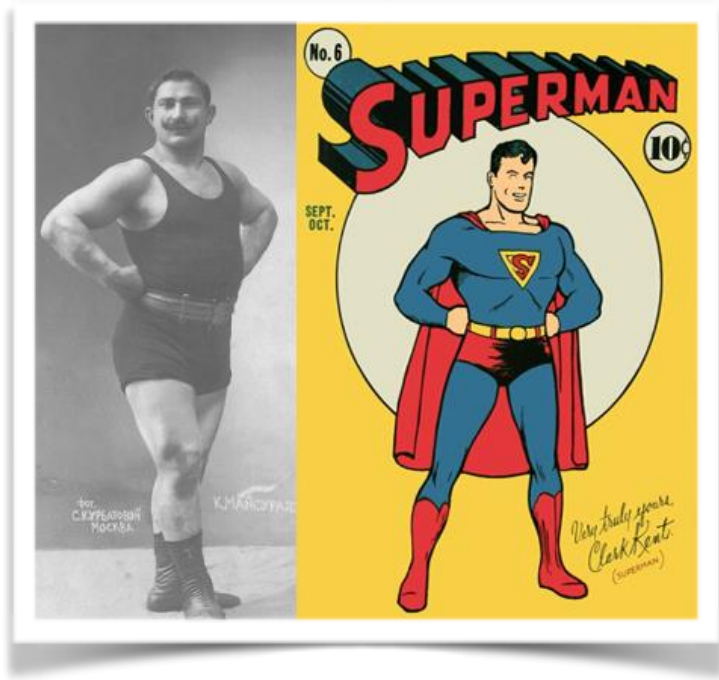
KİMLİKLENDİRİLMİŞ BİR GİYSİ OLARAK KOSTÜM

3.1. Kahraman, Süper Kahraman ve Kostüm

Kimi zaman vücudun olağanüstü boyutlarını ve kaslı bedeni ortaya çıkartan bir unsur olarak karşımıza çıkan kostüm, diğer taraftan fiziki görünümünün bir parçası haline gelerek davranışları da etkilediği görülmüştür. Etimolojik kökeni İtalyanca olan kelime, Fransızca'ya da aynı şekilde geçmiş ve kullanımı bu şekilde yaygınlaşmıştır. Kostüm; sınıfı, cinsiyeti, mesleği, etnik kökeni, uyuğu, etkinliği veya çağı yansıtan bir birey veya grubun kendine özgü kıyafet tarzı olarak tanımlanmaktadır. Terim ayrıca geleneksel olarak binicilik, yüzme, dans ve gece kostümü gibi belirli faaliyetler için tipik, uygun kıyafetleri tanımlamak için de kullanıldığı görülmektedir. Uygun ve kabul edilebilir kostüm, moda ve yerel kültürel normlarda değişikliklere tabi olabilmektedir. Bu genel kullanımların yerini yavaş yavaş farklı kelime ve kullanımlara bırakmasıyla, *alışılmadık ve modası geçmiş* bir anlama büründüğü görülmektedir⁸.

İkinci bölümde de bahsedildiği gibi süper kahramanlar için seçilen abartılı köken mitlerinin, onlara okuyucu gözünde mantıklı bir görünüm kazandırmak için kullanıldığı görülmektedir. Thor örneğinde görüldüğü gibi; antik yunan mitolojisine ait mirasların önerildiği giysiler, fantezi ve gerçekliği iç içe geçirmenin dışında kostümü de normalleştirmektedir. Bunun yanında modern görsel referanslarla da karşılaşmak mümkündür. Örneğin Superman kostümü sirk gösterilerinde yer alan “Dünyanın En Güçlü Adamı”ndan, Robin, daha önce parçası olduğu sirk grubunun kostümünden, Spider-man kostümü başlangıçta güreşçi kostümlerinin taklit edilmesiyle ortaya çıktığından daha önce de bahsedilmiştir (Brownie & Graydon, 2016:43,44).

⁸ <https://en.wikipedia.org/wiki/Costume>



(Görsel 01) Circus Strongman & Superman

3.1.1. Semboller, Aksesuarlar, Malzeme ve İşlevin İnşası

Zamanla spor kıyafetlerin süper kahraman kostümlerine benzerliklerinin artmış olması, atletizm ve fiziksel performansın tür üzerindeki çağrışımları güçlendirdiğine değinilmektedir. Lycra -veya spandex- içeren yapay, hava ve suya karşı direnci azaltan kumaşların icadı; insanların atletik performansını artıran giysiler ve spor giyim görünümü, bu tür kıyafetlerle süper kahraman görünümünün kesiştiği bir alan yaratmıştır. 20. yüzyıldaki bazı yenilikler öyle ileriye ki; sıradan insanların süper insan gibi davranmalarını sağlamışlardır. Öte yandan teknolojik gelişmelerin bir diğer sonucu olarak farklı ısı seviyelerine dirençli ve dayanıklı kumaşların icadı ile uzay seyahatleri bile mümkün olmuştur (Brownie & Graydon, 2016:44). Süper kahraman amblemlerinin bir yansıması da 20. yüzyılın ilk yarısında spor kıyafetlerde bulunmuştur. 1933 yılında timsah logosunun göğüs cebi kısmında belirgin bir şekilde kullanılması örnek gösterilirken; bu durumun muhtemelen, logo kullanımının fiziksel aktivite ile ilişkilendirilmesinden kaynaklandığı vurgulanmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:19).

1938 yılının baharında okuyucular Action Comics'in ilk sayısı ile karşılaştıklarında, kapakta yer alan figür yalnızca kahramanca özellikleri nedeniyle değil aynı zamanda kostümüyle de dikkat çekmiştir. Daracık, bedeniyle bütünleşmiş mavi bir spandex ile vurgulanan kaslarına ek olarak, sırtında çarpıcı bir biçimde süzülen kıpkırmızı pelerini anında etki yaratmıştır. Bu yeni dergiyi diğer dergilerden ayıran en önemli özelliğin, bu zekice dokunuşun, yani kostümün yarattığı fark olduğu vurgulanmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:11).

Action Comics “gizli kimlikler, ayırt edici kıyafetler ve özel yetenekler” arasında somut ilişkiler kuran “süper kahraman tanımına doğru atılan ilk adım” olarak değerlendirilmektedir. Bu anlamda takipçilerini de etkileyen Superman'in süper kahraman kostümünün, kahramanın rolleri, sorumlulukları ve temsil ettiği değerler hakkında da özel bir beklenti doğurduğu belirtilmektedir. Dolayısı ile insanlar üzerinde oluşan, tayt giymiş ve üstün güçlere sahip karakterlerin; gücünü insanlık yararına kullanacağı ve bazı ahlaki yükümlülüklerle sahip olacağı beklentisi de bu türün sonuçları arasında sayılmaktadır. Grant Morrison'ın bir beyanında, Superman tarafından giyilen kostümün “hepimizin olabileceği bir şeyi” temsil ettiği ve oluşan bu imajın, yeni türün bir göstergesi olarak ortaya çıkmasıyla birlikte birçok kahramanın ardından geldiği aktarılmaktadır. Batman, Flash, The Crimson Avenger, Green Lantern ve Hawkman, bu manzaranın içerisinde yer alan öncüler olarak adlandırılmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:11).

Kostüm artık süper kahramanı öteki olarak işaretlememekte; ışıltı ışıltı renklere sahip karakterlerin varlıkları, daha geniş ve daha spesifik bir öteki grubunun parçası olarak kabul edilmektedir. Daha sonraki yıllarda kahramanların kıyafetleri; birçok kahramanın da maske kullandığını göz önünde bulunduracak olursak, bir tür gizlenme yöntemine dönüşmüştür. Superman üzerinden yapılan açıklamada, karakterin giyiminin gizlenmekten çok “bu karakterin kim olduğunu açıkladığı” söylenmektedir. Kimlik ve kostüm birbirinden ayrılmaz iki unsur olarak değerlendirilirken; aslında birçok süper kahraman kostümünün tasarımı, doğrudan kahramanın ismi ile ilişkilendirilmektedir. Bir ileri versiyonunda da kahramanın gücünün de kaynağı olan hayvandan ilham alınan kostümlere rastlanmaktadır. Superman'in hem ismi hem de kostümü “süper” kudretli bir

şekilde algılanmasına katkı sağlamaktadır. Ayrıca tek, biricik bir kostümü tercih etmesi ve bundan ödün vermemesi tutarlı bir mesaj iletmekte ve genellikle mesleki sorumluluklarla ilişkilendirilmektedir. Bu; Superman'ın kendini başkalarının hizmetine adanmış, iş kıyafetini giymiş ve bu üniforma ile hizmet vermeye istekli bir görünüm kazanmasını da desteklemektedir (Brownie & Graydon, 2016:11).

Kıyafetlerin kimlik inşası üzerindeki etkisi, en başta cinsiyet inşasında olmak üzere, tarih boyunca bir çok örnek üzerinde gözlenmektedir (Brownie & Graydon, 2016:13). Örneğin Wonder Woman karakterinin çizgi roman'dan sinemaya aktarılmasıyla, kadın süper kahramanların nasıl görünmesi gerektiği ile ilgili yeni bir gündem oluşmuştur. Günümüzde çizgi roman türünde yaşanan bu patlama, süper kahraman kostümlerinin evrimini günümüzün kültürel bir göstergesi haline getirmektedir. Televizyonda yayınlanan bir süper kahraman dizisinde (Agents of S.H.I.E.L.D.) kostüm tasarımı departmanında görevli Ann Foley ise amacının ister süper kahraman, isterse sivil olsun; güçlü ve dayanıklı bir kadın imajı iletmek olduğunu, cinsiyet rollerini ise karakterlerde öne çıkartmak istemediğini belirtmektedir. Diziyi izleyen ve bu karakterleri rol model olarak gören genç kadınlara güçlü bir mesaj iletmenin, kendisi ve oyuncular için her zaman önemli olduğunu vurgulamaktadır⁹.

Temelde süper kahraman kostümleri endüstri için hayati önem taşımakta, ikonografik anlamların yanı sıra marka değeri de kazandırmaktadır. Kostüm yalnızca karakteri tanımlanabilir kılmakla kalmamakta, onun diğer kimliğini gizlemesine de yardımcı olmaktadır. Bunların dışında kostüm, kahramanın belirleyici özelliği olarak da kabul edilmektedir¹⁰.

Bir bireyin rolleri ve sorumlulukları, elbise üzerinden yüzeysel olarak analiz edildiğinde, herhangi bir kişisel bilgiyi açığa vurmaya gerek kalmadan anlamlı bir tespit oluşturulabilmektedir. Bu bilgi ışığında hayal gücüne çok az şey bırakan daracık unitard'ının içerisinde Superman, erkek gücü ve atletizminin bir örneği olarak görünmektedir. Superman'ın yaratıcıları Siegel ve Shuster, büyük olasılıkla 1920'li

⁹ <https://www.vogue.co.uk/article/dressing-modern-day-superheroes>

¹⁰ <https://the-artifice.com/costuming-comics/>

yıllarda memleketlerine uğrayan gezici sirklerden birinde, “Dünyanın En Güçlü Adamı” olarak da anılan Siegmund Breitbart’tan esinlenerek, “tüm zamanların Superman’i”ni yaratmışlardır. Yumuşak huylu muhabir Clark Kent’in Superman’e dönüşümü gibi; bu Viktorya dönemi güçlüsü de benzer bir şekilde sıradanlıktan ötekine geçişi gösteri olarak kullandığı söylenmektedir. John F. Kasson ise; “1890’ların prototipik güçlü adamı” olarak nitelendirdiği Eugene Sandow’un, “kalabalığın adamı”ndan üstün-yüce süper insan’a geçişi dramatize ettiğinden bahsetmektedir (Brownie & Graydon, 2016:12-13).

Unitard, fiziksel görünüşüne göre kariyer yapan ve buna göre giyinen sirklerdeki bu süper güçlü adamların, performanslarını ön plana çıkartmak için tasarlanmıştır. Bu kostüm bedeninin olağanüstü boyutlarını ve kaslı bedeni tamamen ortaya çıkartmak için vücudu sıkı şekilde saracak, jimnastik hareketlerine izin verecek ve esneyecek şekilde yapıldığı belirtilmektedir. Tıpkı burada olduğu gibi süper kahramanlar da öncelikle fiziksel üstünlükleriyle *süper*dir ve bu nedenle fiziksel özelliklerinin vurgulanması gerekmektedir. Ayrıca bir emek ürünü olan fiziksel görüntünün başkalarının yararına olduğu ifade edilmektedir. Superman’in kostümünün bazı yönleri, fiziki görünümünün bir parçası haline gelerek davranışlarını da etkilemektedir. Örneğin havada yaptığı hafif burğu ile pelerininin verdiği etkiyi kullanması buna örnek olarak gösterilmektedir. Bir yandan diğer kimliği ile arasındaki davranış farklarını da ortaya koyan bu jestler, Clark Kent’ten uzaklaşmasına yardımcı olmaktadır. Bu sayede; ardından gelen süper kahramanlar da sivil alter egolarından farklı süper kahraman kimlikleri oluşturmuşlardır. Kostümün dönüştürücü gücü, kullanıcıya, sivil kıyafetlerinden farklı bir insan gibi hissetmenin psikolojik avantajlarını sağladığı ve kullanıcının fiziksel ve psikolojik kimliğini önemli ölçüde değiştirme gücüne sahip olduğu vurgulanmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:12-13).

Pelerin kullanışlı bir kostüm parçası olarak görülmemektedir, fakat Superman’in pelerini, diğer örneklerine kıyasla daha fazla hareket özgürlüğü sunmaktadır. Uçarken ya da dövüş esnasında insan manevralarını yapabilmeyi sağlayan bir hareket özgürlüğü sağlamaktadır. Diğer yandan kostümün; karakterin sürekli olarak rolünde kalmasını sağlayan bir etken olduğu vurgulanmaktadır. Örneğin Superman kostümü esneklik ve doğa üstü yeteneklere dair sürekli bir hatırlatma da bulunurken; Clark Kent’in katı ve

hacimli elbisesi, sürekli kendini sınırlandırması gerektiğini hatırlatmakta, her iki kostüm de karakterde kalmasını sağlamaktadır. Superman olarak kendini iyiliğe adanmış, vücudunu dimdik ve gururla taşıyan bir karakterken, Clark olduğunda ezik, yumuşak huylu, tespit edilmekten kaçan bir profil çizmektedir (Brownie & Graydon, 2016:13).

Zaman içerisinde süper kahraman kostümleri tarihi zırh veya gladyatör üniformaları ile; özellikle spor ve paramiliter üniformaların kesişiminde yer alan Roma, Orta Çağ ve Rönesans kıyafetleriyle ilişkilendirilmişlerdir (Brownie & Graydon, 2016:15-16). Örneğin Pastoureau, armalara miras kalan üçgen şeklinin ortaçağ kalkanlarından geldiğini belirtmektedir. Armaların ilk çıkışı 12. yüzyılın ortalarına tarihlenmektedir. Şövalyelerin savaş esnasında tamamen kapalı vücutlarını tanınır kılmak için kullanımı ile yaygınlaşmaya başlamıştır. Asıl değişim nedenini yeni toplumsal düzen, soy adları ve giysilerdeki simgelerin gelişim içerisinde yer almasına bağlayan Pastoureau, armaları yeni kimlik işaretleri olarak tanımlamaktadır. Her ne kadar önce savaşçıları tanımak amacı ile başlamış olsa da yavaş yavaş akrabalıkla da özdeşleşecek, soylu ailelerde kalıtsallık kazanmıştır. Bunların yanında kimlik göstergesi, mülkiyet belirtisi olarak da tanımlanabilecek armalar bir tür nüfus kaydı niteliği de taşımaktadır (2012:79-80).

Bir fumetti örneği olan Zagor'un, bir Tarzan uyarlaması olduğu savunu-lurken; Amerikan süper kahramanları gibi sürekli aynı kıyafetleri giydiği, hep kartal desenli bir logo taşıyan kıyafeti ile görüldüğü söylenmektedir. Ayrıca kahramanla birlikte anılan ve en önemli silahı olan baltası, onun "Baltalı İlah" lakabıyla anılmasına neden olmuştur (Cantek, 2014:232).

Bunun bir örneği de şövalyelerde görülmektedir. Bir kara şövalye hemen hemen her zaman kimliğini saklamak isteyen ön planda bir kahraman olarak tanımlanmaktadır. Kızıl şövalye ise tam tersi olarak kahramana düşmandır, Şeytan ya da kötücül bir öbür dünya yarattığı tarafından gönderilmiş, hain ve kötü niyetli olarak aktarılmaktadır. Beyaz şövalye ise genellikle iyi tarafta yaşlı bu karakter kahramana bilgece öğütler vermektedir (Pastoureau, 2012:86). Popüler karakterler olarak sınıflandırılan kara şövalyeler, çeşitli nedenlerle kimliklerini saklama yoluna başvuruslar. Kapalı miğferleri onları tanınmaz

kılmakta, onların tanınmasını sağlayan alışılmış armaları yerine simsiyah bir kalkan kullanmaktadırlar. Yalnızca kalkanları değil, bayrakları, at örtüleri; baştan aşağı simsiyah bir imaj çizmektedirler. Kahramanlık öykülerinde gözlenen; ölümün, çoktanrıcılığın veya ölümler aleminin rengi imajlarından sıyrılıp, kimliği gizlemenin rengine dönüştüğü vurgulanmaktadır (Pastoureau, 2012:87).

Superman'ın kostümünün en dikkat çekici parçası çizgi roman panellerinde akan kırmızı pelerin; Superman'ın muazzam hızını gösteren bir hareket yanılsamasını da yaratmıştır. Aynı Julius Sezar'ın savaştan önce yaptığı propaganda konuşmaları sırasında kullandığı kırmızı pelerin gibi Superman de hem insanlar hem de diğer süper insanlar arasında benzer bir hayranlık uyandırmakta; başkalarının da “aynı ahlaki değerlere göre hareket etmeleri için ilham vermeyi amaçlayan görkemli bir general” olarak konumlandırılmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:16). Pelerin o kadar önemli bir konuma yerleşmiştir ki; örneğin bir macerasında Doomsday isimli bir yaratık Superman'i öldürmüştür, ardında kalan tek şey bir direğe takılmış ve bayrak gibi rüzgârda salınan pelerindir. Superman yıkıntıların içerisinde yatmaktadır, fakat servis edilen görsel, bu fedakarlığı en etkin şekilde sembolize ettiğine inanılan pelerin olmuştur (Brownie & Graydon, 2016:17).



(Görsel 02) The Death of Superman!

Superman'ın göğsündeki amblem onun uzaylı kimliğini ifade etmekte ve kimliğini açıkça tanıtmaktadır. Karakterin ortak yaratıcısı Joe Shuster tarafından “hanedan arması” olarak nitelendirilen, elmas biçimli bir kalkan içerisindeki “S” harfi ile tanıtılmaktadır. Genellikle; elleri belinde, göğsü-bedeni vurgulayan ya da gömleğini açıp kostümünü ortaya çıkartan pozlarda tasvir edilen Superman, bu iki pozda da ikonik ambleme dikkat çekilmektedir. Bu aynı zamanda kıyafeti basit bir kılıktan alternatif bir kimliğin işaretine dönüştürmektedir. Neredeyse her süper kahramanın, karakterini benzer şekilde ifade eden bedensel işaretler kullandığı gözlenmektedir (Brownie & Graydon, 2016:18).

Parlak renkli üniformanın kısmen güvenilirlik çağrışımına sahip olduğu gözlemlenmiştir. Parlak renkli bir kostüm öylesine fark edilir ki; kullanıcıyı davranışlarından sorumlu tutmakta ve tanıklar tarafından tanımlanmadan cezai veya dürüst olmayan bir eylemde bulunamayacağı vurgulanmaktadır. Bu nedenle de parlak renklere sahip kostüm kullanımı, dürüst niyetleri çağrıştırmaktadır. Elbette bu değerler, içinde faaliyet gösterdiği toplumun değişen değerlerini yansıtmak için zamanla değişmekte, bu farklılaşma da en belirgin şekilde film uyarlamalarında görülmektedir.

Superman artık iyilik ve kötülüğün savaşını temsil etmemekte, o ve okuyucu (ve de izleyici), iyi ve kötü arasındaki ayrımın açıkça anlaşılamayacağını farkındadırlar (Brownie & Graydon, 2016:20).

İçerisinde bulunduğumuz çağ, inandırıcılığın, gerçeği geride bıraktığı, gerçekçiliğin gerçeklikten daha çok arzulandığı hakikat sonrası (*post-truth*) dönem olarak adlandırılmaktadır. Süper kahramanlar da çizgi romanlardan ekranlara adapte olurken, kostümler, çeşitli yöntemlerle daha inandırıcı bir şekle bürünmüştür. Sinema uyarlamalarındaki gerçekçilik arzusu, kostümü grafik formlardan giyilebilir bir giysiye dönüştürmüş ve işlevsellik kazanmıştır (Brownie & Graydon, 2016:41).

Çizgi romandan ekranlara taşınan kahramanların kostümleri de izleyicinin zihninde bir soru işareti yaratmayacak şekillerde revize edilmektedir. Örneğin Batman; Bond filmlerinin teknolojik oyuncak uzmanı Q gibi Lucius Fox'u teknik gelişmelerde kullanmaktadır. Fox'un Wayne Enterprises'in geniş askeri teknolojiler koleksiyonundaki yenilikçi küratörlüğü, Batman'e sonsuz sayıda yeni alet tedarikinin kapılarını aralamaktadır. Bu sayede Batman'in kostümü bir tür zırha dönüşmüş, hatta pelerini de teknoloji sayesinde sertleşebilen bir tür kumaştan imal edilerek, gerektiğinde planöre dönüşen işlevsel bir hale bürünmüştür (Brownie & Graydon, 2016:45-46). Bir diğer örnek olan Iron Man'in kökenleri teknolojik yenilikler üzerine kurulmuş ve süper güçleri de tamamen kostümüne bağlanmıştır. Gerçek hayattaki herhangi bir teknoloji gibi kostümü de sayısız yenilemenin bir ürünüdür. Yeni ve geliştirilmiş zırhlar, Iron Man çizgi romanlarının onlarca yıl güncelin önünde yer almasını ve fütüristik kalmasını sağlamıştır. Kostümün işlevselliğine sık sık atıfta bulunmak, hem Iron Man'in yetenekleri, hem de olağanüstü görselliği için okuyucunun zihninde oluşacak olası soruları önlediği vurgulanmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:46).



(Görsel 03) Evolution of Iron Man in the MCU

Süper kahraman kostümlerinin son uyarlamalarında kullanılan en yaygın açıklama, onların zırh olarak gösterilmesidir. Bu durum kahramanların korunma ihtiyacı olarak açıklanmakta ve onları savaşa hazır bir imaja kavuşturmaktadır. Zırhlar genellikle tarihsel referans veya askeri çağrışımlarda kullanılmaktadır. Captain America'nın kostümü ise bu referansların merkezinde yer almaktadır. Silahşor eldiven ve çizmeleriyle, Kral Arthur'un zincir zırhı ve Praetorian kalkanı kostümünün ayrılmaz parçalarına dönüşmüştür. Her ne kadar tarihin tozlu sayfalarında kalmış olsa da kalkan Captain America'nın cesaret ve tarihsel kahraman imajını tamamlayan kostümün ek parçası olarak anılmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:46).

Olasılık sorunu, süper kahraman anlatılarını giderek daha fazla etkisi altına alan bir konu olarak görülmektedir. Yeni uyarlamalar geçmişe göre daha çok açıklama çabası içerisindedir. Geçmiş versiyonlarda kostümü açıklamak için çok az çaba görülmekte ya da hiç görülmemektedir. Yeni izleyici-okuyucu kitle bir şekilde gerçekçi bulmadıkça, süper kahraman fantezisini kabul etmemekte ve bu sunulan alternatif gerçeklik saçma ya da kusurlu görülüp eleştirilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:51).

3.2. Renkler, Maskeler, Kimlik Kodları ve Yansımaları

“Renk, doğal bir fenomen olmadığı gibi her çözümlemeye değilse bile, her genellemeye direnen karmaşık bir kültürel yapı” olarak tanımlanmaktadır. Renk, öncelikle toplumsal bir olgudur, diyen Pastoureau; “rengi oluşturan, ona tanımını ve anlamını veren, kodlarını ve değerlerini oluşturan, pratiklerini düzenleyen ve önemini belirleyen”in toplum olduğunu belirtmektedir. Tarih boyunca birçok alan içerisinde incelenen renk, giyim sistemleri ve onların temelini oluşturan kodlar içerisinde de incelenmektedir (2005:7.11).

Beyaz, masumiyetin, saflığın, vaftizin, dine dönüşün, sevincin, dirilişin, mutluluğun ve sonsuz yaşamın rengi olarak sınıflandırıldığı görülmektedir (Pastoureau, 2005:43). Başlangıçta doğurganlıkla ilişkilendirilen siyah ise, uzun süre bazı yerlerin simgeselliği ile ilişkilendirilmiştir. Bunlar; mağaralar, kavuk, in, uçurum, doğal kaya oyukları veya yeraltı geçitleri gibi toprağın derinlikleriyle ilişki halinde olduğu sanılan doğal oluşumlardır. Her ne kadar ışıktan yoksun görünseler de verimli oldukları, doğum ya da benzeri metamorfozla bir tutulmuştur. Enerjilerin toplanma alanı olarak kabul edildiğinden kutsal alanlar olduğuna inanılmaktadır. Şüphesiz insanlığın da en eski ibadet yerleri buralardı diyen Pastoureau; ardından ek anlamlar yüklenen bu mekanların, tanrıların ve kahramanların gözde doğum yerlerine dönüştüğünü belirtmektedir. Sığınma ve metamorfoz alanlarına dönüşen mekanlar; saklanma, kökenlere dönme ve herhangi bir geçiş ayinini tamamlamanın merkezi olmuştur. Yine de bütün din ve mitolojilerde olduğu gibi, bu mekanların simgeselliğinin de çift anlamlılığı ve son derece büyük olumsuzluklar çağrıştırdığı vurgulanmaktadır. Her ne kadar ana rahmini çağrıştıran bir karanlıktan bahsedilse de, karşıtı olarak canavarların yaşadığı, mahkumların hapsedildiği, her türlü tehlikeyi içinde barındıran acı ve felaket yerleri olarak da anılmaktadır (Pastoureau, 2012:26).

Batı kültüründe önemli bir yer teşkil eden Platon’un Devlet’inin en ünlü bölümü, bir mağarayı tanımlamaktadır. Mağara, tanrılar tarafından oraya kapa-tılmış ve zincire vurulmuş insan ruhları için bir ıstırap ve ceza mekanlarıdır ve siyah burada ölümcül bir anlam üstlenmektedir (Pastoureau, 2012:26-27). Zaman içerisinde pozitif anlamlarını

geride bırakan siyah bir süre sonra Şeytan'ın rengine dönüşmüştür. Neredeyse her alanda böyle kabul gören renk yüzyıllar boyunca cehennemî bir renk halini almıştır (Pastoureau, 2012:55).

“Her farklı günaha farklı bir azabın düştüğü fikri zaman içerisinde oluşukça, resim de ahlak dersi halini aldı” diyen Pastoureau; 13. yüzyıl başlarında yedi temel günah sistemi kalıcı bir şekilde yerleştiğinde, bunların her birinin kendine has bir renkle eşleştirildiğini belirtmektedir. “Kibir ve Şehvet düşkünlüğü kırmızı, kıskançlık sarıyla, oburluk yeşille, tembellik beyazla, öfke ve cimrilik ise siyahla” (2012:59). Şeytanla yakınlık ya da bağıllık ilişkisi içerisinde olanların rengi olarak tanımlanan siyaha, bir süre sonra mavi de eklenmiştir. Cehennemi ve zebanileri resmetmek için özellikle tercih edilen renkler arasına sayılmaktadır (Pastoureau, 2012:62). Bunun yanında çizgili yüzeyler de düz yüzeylerin karşıtı olarak görülmektedir. Bir tehdit olarak algılanan bölümlenmiş yapılar (damalı, baklava dilimli, pul pul, benekli) bir ritim yaratmakta ve renk oyunları ile güçlendirilmiş desenlerin rahatsız edici bir his uyandırdığı vurgulanmaktadır (Pastoureau, 2012:68-69).

Cehennemin derinliklerinden gelmiş ve korkutucu karanlığı bedenlerinde taşıyan hayvanlar da bir o kadar korkulan canlılar olarak sayılmaktadır. Bunların arasında en ilgi çekici olanlardan yarasa, orta çağ zoolojisinde bir melez hayvan olarak kabul edilmekte, yarı fare yarı kuş olarak tanımlanmaktadır. Listede yer alan hayvanların ortak özellikleri, siyah (ya da koyu renk) tüy ve posta sahip olmalarının yanında gece ve/ya karanlıkta yaşayan hayvanlar oluşu dikkat çekmektedir (Pastoureau, 2012:64-65).

Gerçek hayatta, insanlar arasında; kişinin baskın görünmesi ve dolayısı ile daha başarılı algılanmasını sağlayan giysilerin seçilmesini içeren duruma “Güçlü Giyinmek” şeklinde özetlenebilecek bir tabir kullanılmaktadır. Örneğin ceketlerde vatka kullanımı, cüsseli görünüm ve erkekliğin yanı sıra içerisinde bulunan toplulukta baskın görünüm ve fiziksel egemenliği de temsil etmektedir. Kıyafet, kullananın nasıl davranması gerektiğine ilişkin bir tür yazılı olmayan kural ihtiva etmekte ve bir insanın sosyal yapı içerisindeki rolünü tanımlayan davranış beklentilerinin bir parçası olarak görülmektedir.

Dolayısı ile kıyafet; bireyin toplum içindeki rolünü tanımlamaya da yardımcı olmaktadır. Hatta insanların davranışlarını kıyafetlerine uyacak şekilde değiştirdiği gözlenmektedir (Brownie & Graydon, 2016:31.34). Gerçek hayatta kıyafetler sıklıkla arzu nesnesi olarak görülmekte; gerçekte olunandan daha çekici, daha zengin veya daha entelektüel olma hırsını yansıttığı söylenmektedir (Brownie & Graydon, 2016:73).

Yaşam tarzlarının ya da alt kültür kimliklerinin ifadesi için geniş bir seçenek yelpazesi sunan giyim, kimliğin oluşumundaki başlıca araçlardandır. Örneğin Amerikan toplumunda erkek kimliğinin ifade edilmesi üzerindeki temel kısıtlamalardan biri, erkeklığe ilişkin egemen normlardır. Çağdaş erkeklığın Amerikan medyasında ifade edildiği biçimiyle dört temel niteliği vardır: Erkek bedeniyle özdeşleştirilen fiziksel güç ve denetim, erkeklerle toplumsal, kadınlarla cinsel ilişki kurma biçiminde tanımlanan heteroseksüellik, “erkek mesleği” sayılan işlerdeki mesleki başarı ve ataerkil aile rolü (Crane, 2003:233).

Toplumsal etkileşimde bireylerin birbirleriyle olan ilişkilerini belirleyen başlıca etken cinsiyet olduğu için, Henley cinsiyet belirsizliğinin birçok kişi için son derece rahatsız edici olduğunu savunur. Norm, cinsiyet ifadesinin belirsiz olmaması gerektiği yönündedir (Crane, 2003:269). Toplulukların üyeleri, içinde bulundukları çevrelerin kültürel açıdan karmaşıklığına karşılık olarak kendilerine benzeme-yenlere değil benzeyenlere yönelirler. Alt kültürler ve marjinal gruplar giyim metinlerini kendilerine ve topluma yönelik tutumlarını ifade etmek için kullanırlar. Ayrıca alternatif giyim kodları ve söylemleri benliğimizi modanın göz ardı ettiği yollardan ifade etmemizi sağlamak için ortaya çıktığı belirtilmektedir (Crane, 2003:313.317).

Avangart ve post modern olarak tanımlanan giysilerin bazen ya cinsiyete ilişkin açık ifadelerin anlamını yeniden tanımladıkları, ya da cinsiyeti tamamen görmezden geldikleri görülmektedir. Bazı durumlarda bedensel teşhirin, kadın iktidarının ve denetiminin bir biçimi olarak yorumlandığı belirtilmektedir. Geçmişte güçsüzlüğü ve bağımlılığı çağrıştıran çıplak kadın imajı, bugün kadın otoritesi olarak yorumlanabilmektedir. Crane, bu imajın cinsel elde edilebilirliği ifade etme amacıyla

sergilenmediğini, cinsel fetişizmin sütyen ve korselerin dış giyim malzemesi olarak kullanımıyla ortaya çıkmaya başladığını belirtmektedir (2003:208-209).

Süper kahramanlar, kostümleriyle hemen olağanüstü olarak tanımlanır, ötekileri vurgular ve gündelik elbiselere benzememektedirler. Bir kişinin kimliğine dair en kısa izlenim onun görünümü aracılığıyla aktarılır ve bu nedenle süper kahraman kostümü sıradanı ifade etmemektedir (Brownie & Graydon, 2016:42).

Kaslı vücutları açığa çıkartan kostüm, hem erkeksi davranışları mümkün kılmakta hem de teşvik etmektedir. Friedrich Weltzien’in yaptığı gibi “erkekliği -bir- maskeli balo” olarak kabul edersek, o zaman kostüm yalnızca kahramanın erkekliğini ifade etmez aynı zamanda onu inşa da etmektedir. İster kadın olsun ister erkek, kahramanlar kostümlerini giydiklerinde cinsiyet inşasına katılmaktadırlar. Kostümün izole edilmiş bir eril kimlik oluşturmadığı, onu diğer erkeklere göre çerçevelediği belirtilmektedir. Weltzien, süper kahramanın erkeklik inşasının, erkekler arasında rekabetçi bir ilişki doğurduğunu savunmaktadır. Bu bilgi ışığında Superman üstün bir hiper-erkeklik vizyonu oluşturmakta, erkekliği kadınlıktan farklı olarak inşa etmektedir. Öyle ki Clark Kent de dahil olmak üzere diğer erkek-lerin kalitesizliğinin göstergesine dönüşmektedir (Brownie & Graydon, 2016:13).

Süperman’ın pelerini dışında kostümü, neredeyse ikinci bir deriden farksız; özellikle ilk yıllarında “çıplaklığın bir tür tasviri” olarak tanımlanmaktadır. Giyinik olmaktan çok renkli bir çıplaklık şeklinde çizilmiş karakter, zamanla bunun bir giysi olarak algılanmasıyla kostüme dönüşmüştür. Bu uyarlamalarda süper kahraman, erkekliğin çıplak ideali olarak tanımlanırken kasların kalın kostümlerden daha kolay tanımlanabileceği belirtilmektedir. Bedenin bu mavi ve kırmızı hali ise bir tür “savaş boyası” olarak algılanabilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:17).

Superman bir başka özelliğiyle daha dikkat çekmektedir; maske kullanmayan kahramanlar arasında yer almakta ve bu durum -çizgi roman içerisinde de açıklandığı gibi- yüz ifadesinin ve mimiklerin, kişinin duygularını ve niyetini ortaya koyarak güvenilirlik ifade etmesinden dolayı tercih edildiği belirtilmektedir. Diğer kimliği ile birlikte içine girdiği karmaşa ise sürekli tartışılan bir durum olmuştur. Bu durum

yaratıcıları tarafından her iki karakterine de farklı jestler ve kişilik özellikleri yüklenerek çözülmüştür. Bu noktada Superman kostümü, halkın algısını yönetmenin bir yolu olarak da görülmektedir (Brownie & Graydon, 2016:20).

Kırmızı ve mavi renkleri, Amerikan okuyucuları için yaratılan evrensel idealler üzerinden aktarılan vatanseverlik çerçevesinde birleştirilmiştir. Bir benzer durumda yer alan kahraman Captain America için oluşturulan “sıkı çalışma, dürüstlük, potansiyelinizi en üst düzeye çıkartma fırsatı” gibi mottoların ötesinde bir kabul gören Superman ‘in zaman içerisinde Amerikan Rüyası’nın değerleriyle birleştiği ve bu konuda en yakın rakibinden daha fazlası olduğu savunulmaktadır. Hatta politik olarak 2008 başkanlık seçimlerinde Obama yanlısı çalışmalar için kullanılmasının altında aynı nedenlerin olduğu söylenmektedir. Dünyaca ünlü çizer Alex Ross’un “Time for Change” adlı çalışmasında, Obama klasik Superman pozunu vermekte, gömleğinin yırtılmasıyla, altından kostümü ve göğsünde yer alan “O” logosu görünmektedir. Buradan hareketle kostümün ve logonun oluşturduğu marka değeri ve tüketici üzerinde oluşturduğu algı üzerinde de durulabilir (Brownie & Graydon, 2016:21).

Maskenin kökenleri dini ritüel ve teatral performansa dayandırılmaktadır. Kimliği, dini ve dünyevi olmak üzere, iki farklı şekilde dönüştürmesinden sorumlu gösterilmektedir. Dini amaçla kullanılan maskeler kişinin kendini doğaüstü bir varlığa, bir ruh ya da tanrıya dönüştürdüğünü hissettirirken, diğer şekliyle kullanımda dönüşüm izleyicinin hayal gücünde gerçekleşmektedir. Süper kahraman kostümü bu bilgiyle değerlendirildiğinde “her iki dönüşümü de sağlayan bir iktidara sahiptir”, denilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:29). Ayrıca bir kostümün veya maskenin; “gizleme, koruma ya da dönüştürme” işlevi olduğunun altı çizilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:27).

Birçok süper kahraman, kullandıkları maske ile gözlerini tamamen kapatmak istemektedir. Örneğin Batman’in maskesi için; gözlerin olması gereken yerdeki boşluklardan gözleri görünmemekte, yalnızca düz beyaz bir panel bulunmaktadır. Suç savaşıncısının kostümsüz halini tanıyan, karşılaşıldığında dimdik gözlerinin içine bakabilecek herkesten, gerçek kimliğini gizlenmesi gerektiğinin stilize edilerek vurgulanması denilmektedir (Barrier, 1997:111).

Yüzünü gizleyip gizlememesinden bağımsız olarak, süper kahraman kostümü, oluşturulmuş bir kimlik içerisinde gizlenmesine izin veren bir tür maske olarak algılanabilir. Maskeler aynı zamanda paradoks yaratmaktadırlar. Görünüşte birbirine uymayan iki kimlik, kostüm tarafından birbirinden ayrılmış ve etkinleştirilmiştir. Bu iki rol çelişkili görünmektedir: sıradan ve sıra dışı. Bu iki rol iki farklı kimliğe ayrılmakta, maske her birinin saflığını korumaktadır (Brownie & Graydon, 2016:27).

Örneğin Batman'ın 457. sayısını inceleyen yazarlar, okuyucuların “maskeli bir insanın sadece gerçek kimliği gizlenmiş bir karakter olmadığını; sıradan davranış alanı dışında duran esrarengiz bir varlık olmakla birlikte, sıradan insanlığı reddederek hareket ve davranış özgürlüğünün tadını çıkartan” karakterlerle karşılaştığını aktarmaktadırlar. Kostümü ya da maskeyi giydikten sonra sivil alter-egosundan uzaklaşan süper kahraman, bu şekilde kahramanlığın beklentilerine göre davranacağına dair bir algı oluşturmaktadır. Örneğin sahnede olan bir aktör taşıdığı kostümle verilen rolü oynaması beklenir; bu kostüm olağanüstü olduğunda, izleyicilerde beklentileri yükselten bir etki yaratmaktadır ve buradan hareketle kıyafetin belirli beklentileri etkilediği söylenmektedir. Süper kahraman kostümü de izleyici üzerinde; gündelik kıyafetlerden çok net bir şekilde ayrılan, giyenin alışılmadık, hatta paranormal davranışlar sergileyebileceği beklentisi uyandırmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:27).

Maskenin süper kahramanın efsanevi iktidarını koruma gücü konuşulurken, Batman ve ezeli düşmanı Joker arasında geçen hikayelerden alıntı yapılmaktadır. Joker bir hikayede kendinden talep edilen Batman'ı ifşa etme teklifi için, bu sırrı açık edemeyeceğini, maskeli kahramanın kimliğini ortaya çıkarmanın kendinin yükselişine de son vereceği dile getirilmektedir. Joker; açık edilen kimlik sonucunda kahramanın “sadece polis” statüsüne indirgeyeceği ve değersiz bir rakip haline getireceği için teklifi geri çevirmektedir. Bir başka hikâyede eline düşen Batman'ın, maskesinin çıkartılmasını ve gerçek yüzünü görmek isteyen yandaşına: “Bu onun gerçek yüzü” şeklinde cevap vermektedir. Belirtilene göre Joker; Bruce Wayne'in kimliğini ortaya çıkartmanın anlamsız olduğuna, onunla yüzleşmenin, Batman'le yüzleşmekle aynı olmayacağına inanmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:32-33). Diğer yandan Tony Stark, kendi tarzının kurgusal teknolojinin ön saflarında kalmasını sağladığı için Iron Man olarak

kimliğini korumaktadır. Diğer süper kahraman anlatılarındaki kahramanın kimliğini ifşa etme girişimleri burada söz konusu değildir. Iron Man’ın kimliğinin gizli olmaması, Stark’ı geçme dürtüsü ile yer değiştirmiştir. Genellikle kahramanın düşmanlarında gözlenen kimlik ifşa kovala-macasının yerini, onunla rekabet edebilecek teknolojiler geliştirme yarışına bıraktığı gözlenmektedir (Brownie & Graydon, 2016:146).

Çoğu zaman maske kullanımı kahramanı anlaşılmaz bir durumun içine sürüklemekte ve geri tepmektedir. Bu gibi durumlarda izleyiciler, “maskenin neyi temsil ettiği” konusunda kendi yorumlarını geliştirmeye başlamaktadırlar. Örneğin bir macerada Spider-man ve ezeli düşmanı Green Goblin havada savaşmaktadırlar ve bu duruma helikopterli bir devriye tarafından tanık olunmaktadır. Spider-man’ın kahramanlık eylemleri ile görünüşü aynı derecede gösterişli Green Goblin tarafından gerçekleştirilen yıkım arasında ayırım yapamayan New York Şehri Polis Teşkilatı (NYPD) hava birimi, her iki karaktere de ateş açmaktadır. Aslında süper kahraman bir kostüm giyerek, olası yanlış anlamalara da yol açmaktadır. Sevilmeyen ya da suç unsuru barındıran davranışlarla ilişkilendirilme riski taşımakta ve genellikle kimliklerini gizlemek için maske takan kötü ya da ahlaki açıdan sorgulanabilecek davranışlar gerçekleştiren kişilerle karşılaştırılmaktadırlar (Brownie & Graydon, 2016:37-38).

Superman, maceralarından birinde dünyalı annesi Martha ile olan bir diyalogunda ona “*hiçbir zaman maske takamazsın*”, demektedir. Superman’in neden? Sorusuna verdiği cevap: “İnsanlar neler yapabileceğini ve ne kadar güçlü olduğunu gördüklerinde çok korkacaklardır. Bir maske sadece bu korkuyu büyütür... İçinde kötülük olmadığını görmek için yüzünü görmeleri gerekir”, demektedir (Brownie & Graydon, 2016:38).

İkinci bölümde bahsedilen Spider-man örneği çerçevesinde etnik köken ve milliyetlerin kimlik kodlarına etkisi tekrar hatırlanabilir. Latin ve Afrikalı-Amerikalı kökenlere sahip olarak yeniden yaratılan karakterler Spider-man’i Amerikalı kimliğinden uzaklaştıramamıştır (Brownie & Graydon, 2016:61-62). Shilpa Dave, revizyonist süper kahraman hikayeleri içerisinde “Spider-man India”yı örnek göstermektedir. 2004-2005 yılları arasında yayınlanmış bu adaptasyon, Hintli bir izleyici kitlesine yönelik olarak yaratılmış ve Spider-man’ın köken öyküsünü, Peter Parker’ın yerini alan okul çocuğu

Pavitr Prabhakar ile Mumbai'ye taşınmıştır. Bu seri kahramanın ulusal kimliğini yeniden atamasına rağmen, deneyim ve ideallerinin büyük ölçüde aynı kaldığı aktarılmaktadır. Bununla birlikte iki versiyonu birbirinden ayırmak için Hint vatandaşlarının görsel kimliklerine yer verilmiştir. Dave; Spider-man kostümü, giyenin yüzünü ve vücudunu tamamen gizlediğinden, sadece Hintli'yi o kostümün içerisine yerleştirmenin Amerikan ve Hint kahra-manları belirgin bir şekilde farklılaştırmayacağını vurgulamaktadır. Bu ayrımı belirginleştirmek için, kırmızı ve mavi daracık orijinal kostümü, bele sarılan dökümlü bir tür kumaş olan, geleneksel Hint giysisi olarak da adlandırılan “Dhoti” ile tamamlanmıştır. Bu kıyafetin hem Hint kimliğini hem de dürüstlük ve sadelik gibi değerleri sembolize ettiği belirtilmektedir. Bu adapte şekli yalnızca belirli bir değer bütününe iletme meselesi olarak değil, aynı zamanda giyenin milliyeti ve ırkını ifade etme amacıyla da yapıldığının altı çizilmektedir. “Spider-man India”nın kostümü, ırkın ortadan kalkmasına rağmen, ırkın ötesinde bir vatandaşlığı işaret etmekte, milliyetçiliği etnik köken olarak değil, bir gelenek ve değer bütünü olarak sunduğu belirtilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:62).



(Görsel 04) Spider-man India

Bu konuya benzer bir örnek olarak “The Batman Incorporated Series” gösterilebilir. Bu seride Batman bir kurumsal kimlik olarak farklı ülkelere bayilik vermektedir. Birçok kültür, bu karakterin temsil ettiği değerleri, ülkesinin kültürel özellikleriyle birleştirip, farklılaştırdığı kostümlerle ifade etmektedir. Tüm ajanlarına, markalaşmış üniformasını dayatmak yerine, kendi kostümelerini giymelerine izin verme kararı, kültürel miraslarına belirli bir saygı gösterildiğini ifade etmesi açısından önemli bulunmaktadır. Gerekli ekipmanlar, eğitim ve kostümle herkes Batman olabilir fikri üzerinden başlayan çizgi romanın dikkat çekici özelliklerinden bir diğeri; Batman’ın, az gelişmiş ülkeler dünyasındaki tek medeni güç olarak konumlandırılıyor gibi görünmesidir (Brownie & Graydon, 2016:64-68).



(Görsel 05) Batman, Incorporated: The Deluxe Edition

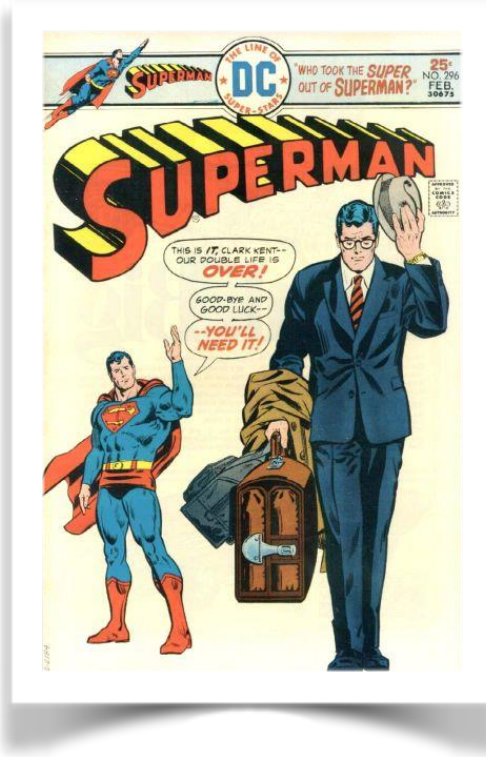
Tiyatral kılık değiştirmede sahte karakterin klişe olması, yaygın görülmektedir. “Klişeleşmiş rolleri, basmakalıp... özellikleri ve teçhizatları” benim-semiştir. “Süper kahramanın sivil kimliği mülayim bir çizgide olduğu sürece basma kalıp olmalı, hatta bu özelliği o kadar dikkat çekici olmalı ki, iki karakteri de tanıyanlar bile, kılık değiştirmiş bir süper kahramanla olası hiçbir bağlantıdan şüphelenmesinler” denilmektedir.

Giyindiğimizde aynı zamanda bireyselliğimizi ifade ederken, bir yandan da sosyal bir sözleşmeye de uyulmaktadır. Giysilerimiz, toplumun yasa ve sözleşmelerine uyma konusundaki istekliliğimizi belirtmekle birlikte, toplumda bizi birey yapan belirli bir yerimiz olduğunu da göstermektedir. Süper kahramanlar için bu muhalefet iki ayrı kostümde yer almaktadır. Süper kahraman kostümü benzersizliği işaret ederken, sivil gardırop da sözleşmeye bağlı kalarak, normallik kurmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:71). Süper kahraman mitolojisinin temelleri kostümlü ve süper güçlere sahip kahraman kadar, sivil egoya da dayanmaktadır. Süper kahramanın olağanüstü doğası, içerisinde bulunduğu çevrenin doğasıyla çelişmektedir; okuyucu, anlatının inanılabilirliği için olağan yaşamını olağandışı doğası ile karşılaştırmaktadır. “Sivil giysileri o kadar yaygın ve silik olmalıdır ki, süper kahraman ikna edici bir biçimde topluma karışabilsin” denilmektedir. Bu durum, hiç kimsenin sorgulamayacağı, normalliğin bir kopyası olarak özetlenmektedir (Brownie & Graydon, 2016:71).

“Birinin kimliğini başkalarının gözünde meşrulaştırmak, her zaman insan davranışının itici gücüdür” ve bu aynı zamanda süper kahramanlar için de geçerli bir durum olarak görülmektedir. Aslında süper kahraman hikayeleri, bir tür normallik yanılmasını ortaya koyma sürecini anlatmaktadır. Yakın çevresinin şüpheleri sonucu kahramanın kimliğini açığa çıkartma girişimleri, birçok çizgi romanın ve filmin bölümlerinde yer aldığı izlenmektedir. Böyle durumlar genellikle kahramanın kimliğini bir kenara bırakıp, alter-egosunu devreye sokmasıyla sonuçlanmaktadır. Toplumda normal görünmek için gösterilen bu çaba, sürekli olarak süper kahraman ve onun egosunun ayrılığını güçlendirmektedir. Böylece değişimli ego, Gregory Stone’un ifadesiyle “sosyal bir nesne” haline dönüşmektedir (Brownie & Graydon, 2016:71-72).

Sivil alter-egonun donukluğu, süper kahraman benliğinin karşıtlığını vurgulayarak, karakterin süper güçleri kadar onun çift olduğu gerçeğini de ortaya çıkartmaktadır. Superman’in “bir ve aynı” olduğu, çalışma arkadaşları ve çevresinden hiç kimsenin gerçeği öğrenememesi; Superman maske takmamasına rağmen, iki kostüm arasındaki kontrastın etkinliğini kanıtlamaktadır. Bir karakter, Clark Kent’in iş elbisesi ve gözlükleriyle yaptığı kadar sıradan ve insan gibi görüldüğünde; meslektaşları, o ve

uzaydan gelen yabancı arasındaki olağanüstü benzerliği görmezden gelecek kadar ileri gidecekleri vurgulanmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:72).



(Görsel 06) Superman Vol 1. #296

“V for Vendetta”nın baş karakteri V, süper kahramanlar arasında ilk kez, kılık değiştirmeden sivil kıyafetleriyle sıradanlık sergilemesinin çarpıcı bir örneği olarak gösterilmektedir. V, film uyarlamasında maskeyi takarken, yemek pişirmek ve temizlik gibi ev işleriyle meşgul olarak tasvir edilmiştir (Brownie & Graydon, 2016:72). Çizgi romanda da pek farklı olmayan örneklerle rastlamak mümkündür. Örneğin bir sayfada kitap okurken gösterilen V, bir diğer sayfada piyano çalmakta ve devam eden panellerde dans etmektedir. Ve bunları yaparken maskesini çıkartmadığı görülebilir (Moore ve Lloyd. 2006:64.66.94-97). Bu durum, karakterin gerçek bir alternatif benliği olmadığı için gerekli olduğu öne sürülmektedir. Ev içi alan, genellikle sivil egonun alanı olarak tanımlanmaktadır, fakat bu örnekte sivil kimliği bulunmayan karakter için süper kahraman gardırobu sıradanlık sergilemektedir. Başka bir ego yaratma kararında örtük olan şey, süper kahramanın bir tür “canavar veya ucube” olduğunun kanıtı olarak görülmektedir. Sıradanlık maskesini benimsemesi, bir anlamda sıradan bir şey

olmadığını ve bu maskeli baloyu sergilerken, süper kahraman kimliğini baskın ideolojilerle aynı hizada kabul etmediğini göstermektedir. Birçok süper kahraman anlatısında ucube olarak algılanabilecek kaygılarına dair referanslar bulmak mümkündür (Brownie & Graydon, 2016:72-73).

Konu ile ilgili farklı bir bakış açısı olarak da algılanabilecek manga'nın, birinci bölümde de bahsedildiği gibi yaşanan sayısız tecrübenin sonucunda eğildikleri konular; teknolojinin insan bedenini tehditlere karşı koruduğuna, insanların yumuşak ve zayıf tenlerini bir zırh gibi sardığına inanılan bir algı olduğu görülmektedir. Teknoloji sayesinde insan bedeni radyasyon ve bombalama gibi olası tehditlere karşı korunabilecektir diyen Albayrak; teknoloji, insan ve beden kavramlarının kültür unsurları içerisinde sorgulandığını vurgulamaktadır. Özellikle Manga ve animeler “yumuşak güç” olarak Japonya'nın önemli tüketim kaynakları haline gelmiştir. Değişen bedenler, makineler, syborglar; anime ve manganın teknoloji ve insan sorgusunun bir uzantısı olarak değerlendirilmektedir (2017:35-36). Yumuşak güç üzerinde etki kurma yöntemiyle bir kişi yada bir topluluk üzerinde söz sahibi olabilme durumu olarak açıklanmaktadır (Özgen, 2017:197).

Wendy Parkins'in ünlülerin “sıradışılık performansı” adlı çalışması, izleyicilerin neden kendi yaşamlarının unsurlarını yansıtmak için kahramana ihtiyaç duyduklarına dair fikir vermesi açısından önemli bulunmaktadır. Ünlüler “kendilerini sıradan olanın değerleriyle ilişkilendiren... ünlülerin diğer baskın çağrışımlarının karşısı” olabilecek bir trendi tanımlamaktadır. “*Ünlülerin, sıradanlık belirtilerine karşı itiraz aracı olarak kullanabilecekleri, elitizm çağrışımları var*” demektedir. Süper kahramanlar da olumsuz baskı riski taşımakta; insan yüzüne sahip olmalarına rağmen, tehlikeli ucubeler ve kanunsuzlar olarak algılanabilmektedirler. Hepimiz farklı derecelerde “görünür yüzümüz” altındaki şeytan-larımızı barındırıyoruz; çözüm ise, “ucubeyi sıradanlıkla birleştirmek” şeklinde vurgulanmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:74).

Sivil alternatifler süper kahramanı gerçek, somut ve daha pek çok şey yapmaktadır, çünkü okuyucunun kendi vizyonu bağlamında düşünülmektedir. Okur, kendini bu kahramanların yerine koymakta ve bir gün süper kahraman olacağını hayal

etmektedir. Bu fanteziyi devam ettirmek için çizgi roman sanatçılarının okuyucunun sayfalarda kendilerini görmelerine izin vermeleri gerekmektedir. Kahramanların sivil alter-egosunun buna imkan sağladığının altı çizilmektedir. Örneğin Peter Parker'ın hikayesi birçok okuyucunun kendini konumlandırabileceği bir başlangıç yapmıştır. Henüz yeni keşfettiği yeteneklerine güvenmediği için, başarısızlıktan, halk önünde aşağılanmaktan ve espri malzemesi olmaktan korkmaktadır. Parker'ın kaygıları, diğer süper kahramanların endişelerinden uzak, okuyucuya fırsat tanıyan, belirgin bir utanç korkusundan bahsedilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:74).

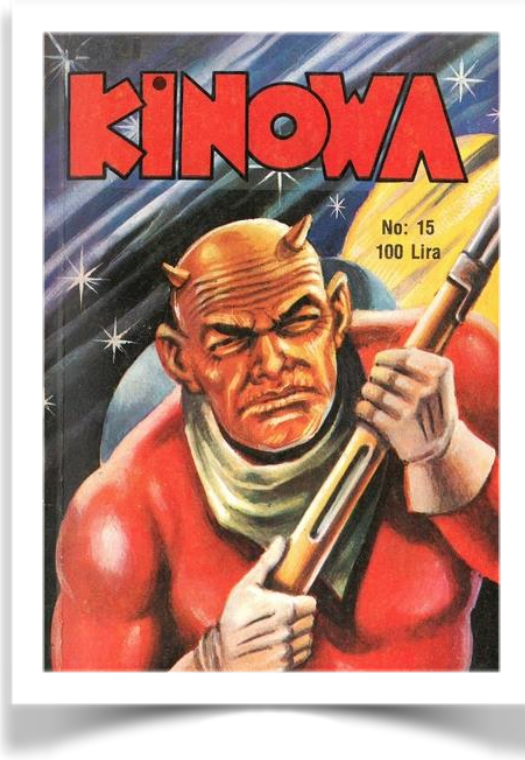
Superman için sivil alter-egosunun giysileri yalnızca “sıradan” değil, sıradanın çok özel bir yorumu olarak vurgulanmaktadır. Aslen olağanüstü bir süper kahramanın bakış açısından, sıradanı temsil etmektedir. Normal insan nüfusunun nasıl giyindiğine dair bir yorumu şeklinde algılanmaktadır. Superman'ın sivil giyim tercihi; insanlığı donuk, gri, ve sert olarak gördüğü hakkında fikir vermekte ve ortalama bir insan olarak gördüğü şeyin “sivri bir karikatürü” şeklinde tanımlanmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:76).

Süper kahramandan sivil kimliğe geçiş ve tam tersi, gizli bir eylem olarak tanımlanmaktadır. Sivil kimliğin gizliliğini korumak adına bu dönüşüm gerçekleştiği sırada izleyici olmaması, hayati önem taşımaktadır. Örneğin Batman'ın dönüşümü, kimliği kadar gizli mağarası Batcave'de gerçekleşmektedir. Süper hızı ile Superman ise, kostümünü kamusal alanda -en ünlüsü telefon kulübesinde- değiştirebilmektedir. Bu anlamda kostümün güvenli bir alanda tutulmasının önemi vurgulanmaktadır. Hem kolay ulaşılabilir hem de keşfedilemeyecek bir konumda bulunmalıdır. Örneğin Peter Parker kostümünü sırt çantasında taşımakta, bu sayede iki kimliği birbirinden hiç ayrılmamaktadır. Fakat bu seçim onu kimliğinin ifşa olması konusunda savunmasız bırakmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:79).

Süper kahramanın iki rolünün, Percy Fitzgerald'ın en yaygın iki oyunculuk yöntemi tanımına uyduğu belirtilmektedir: *Kendi kendini sergileme* ve *Gerçek oyunculuk*. Süper kahraman, kostümü içinde bir teşhirci olarak tanımlanmaktadır. Rengarenk, efsanevi ve üstelik pek az beklentiye uygun bir şekilde eşsizdir. Kalabalıkta ön plana

çıkması beklenmektedir. Ancak sivil ikinci kişiliğiyle yaşadıkları için normalliği anlayabilen, normal insanların dünyasında çok katı kurallara uymak zorundadır. Bu sıradan insanlar çok da doğru olmayan bir şeyi fark etmekte oldukça hızlıdır. Bu yüzden kahramanın muhtemel sivil dolabının, süper kahraman kostümünden daha etkili bir gizliliği olmalıdır. Gerçekliği sağlamak ve sivil rolünü somutlaştırmak adına bir oyunculuk metodu gibi elinden geleni yapması gerektiği söylenmektedir (Brownie & Graydon, 2016:80-81).

Bu noktada Batman ve Spider-man gibi, güçlerini veya kimliklerini hayvanlardan alan süper kahramanlardan da bahsedilebilir. Şimdiye dek ele alınan örnekler büyük ölçüde cansız ve soyut kavramlar üzerinden incelenmiştir. Kıyafet ve kostüm genellikle kendine ait bir kimliğe sahip değildir, bunun yerine kullanıcının belirli sosyal gruplarla veya yaşam tarzlarıyla ilişkilendirerek kendi kimliğini yansıtmaya yardımcı olduğu görülmektedir. Hayvan kostümleri bu kuralın istisnası olarak ele alınmaktadır. Bir hayvan kostümü, başka bir şey olmayı arzu ettiği ve böylece kullanıcının kendisinden başka bir şeyi -özellikle hayvanı- canlandırmasına izin verdiği belirtilmektedir. Burada kostümün kendisi bir kimliğe sahiptir; bu hayvan kimliğinin görüntüsü, kostümünü giydiğinde kullanıcıya da aktarılmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:83). Bu konu da kendi içerisinde incelenebilmektedir: Doğaüstü olarak hayvansı özellikleri bedeninde taşıyan karakterler ve kendilerini kostümle hayvansı özellikler kazandıran karakterler. Hayvan kostümünü seçen süper kahramanlar, hala insan olmalarına rağmen, bir hayvanın vahşiliğini ve gücünü benimsedikleri görülmektedir. Bunu yaparken, medeni insan toplumu tarafından getirilen sınırlamaları kaldırdıkları; binlerce yıllık sosyal ve akademik ilerlemeler tarafından bastırılan içgüdüleri yansıtan temel davranışlara başvurabildikleri vurgulanmaktadır. Peter Brook'un savunusuna göre; Bir maske “aslında bir maske değildir. Temel bir doğanın görüntüsüdür. Diğer bir deyişle... maskesiz bir adamın portresi”dir. Maskenin arkasındaki adam yapay bir yapıdır, ancak maske onun gerçekte olduğu gibi olmasını sağlar; ilkel, sosyalleşmemiş ve tartışmalı bir şekilde kendinin “saf” hayvan versiyonuna geri döndüğü savunulmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:83-84).



(Görsel 07) Kinowa

Bir fumetti örneği olan Kinowa'nın maskesi de farklı bir örnek olarak gösterilebilir. Kinowa'nın hikayesi ise; Batı'ya göç etmekte olan bir kervan mensubu olan Sam Boyle'ın Kızıldereli saldırısından kurtulması ile başlamaktadır. Kızıldereliler tarafından kafa derisi yüzülmüş bir şekilde hayatta kalan karakter, intikam için yemin eder, fakat kafa derisi yüzüldükten sonra korkunç bir hal alan yüzünü saklamak için ördek derisinden hazırladığı, küçük boynuzları da olan bir maske kullanmaya başladığı görülmektedir. Bu maske sayesinde kendini daha korkunç bir hale sokan Kinowa'nın, karşısına çıkan her Kızıldereliyi öldürmeye başladığı belirtilmektedir (Akkuş, 2016:170).

İnsan özellikli hayvanları ve melez hayvan-insan canavarları gösteren imajlar, eski din ve mitolojinin temelini oluşturduğu görülmektedir (Brownie & Graydon, 2016:84). Hayvan kostümlerinin giyilmesi, tarihsel olarak kutsal ritüellerle ve hayvan ruhlarının çağırılmasıyla bağlantılı bir uygulama olduğu; ritüel performans sırasında maske giyilmesinin, bronz çağına dayandığını gösteren kanıtlara rastlandığı vurgulanmaktadır. Çoğunlukla hayvan postlarının pelerin gibi vücuda sarılarak ya da

boynuzlarıyla ve kafasıyla birlikte başlık şeklinde kullanıldığı düşünülmektedir (Brownie & Graydon, 2016:90-91).

Bu tarihi hayvan-insan melezlerinin özel bir gücü ve çekiciliğinden bahsedilmektedir. Bu “insan ve insan olmayan” birleşiminin ikiliği korkutucu veya en azından huzursuz edici görülmekte; insanların kendilerini hayvanlar aleminden ayrı olarak algılama arzusuna dikkat çekilmektedir. Toplumlar yaratık masallarını üretmeyi sürdürdüğü sürece, bu garip korku, huzursuzluk ve saygı karışımı devam etmiş ve insanın bir canavara dönüşerek lanetlendiği hikayeler ortaya çıkmıştır (Brownie & Graydon, 2016:84). Charles LeBrun, yüz ifadelerini hayvan-insan melezi açısından ilk kullanan ressam olarak anılmaktadır. 17. yüzyıl modası olarak adlandırılan yüzün özelliklerine göre karakteri yargılama durumu; yüz özellikleri ile belirli kişilik tipleri arasında ilişki kuran karikatürcüleri harekete geçirmiştir. LeBrun’un çalışmalarında ise, hayvanların özellikleri ile kişilerin arasında ilişki kurulma örneklerine rastlanmaktadır. Bu yaratılan tekniğin günümüz antropomorfizm (insanbiçimcilik) karikatürünün temelini oluşturduğu iddia edilmektedir. Çizgi roman yaratıcıları, görünüşleri ve davranışları bir hayvaninkine yaklaşan insanları veya süper insanları tasvir etmek için aynı derecede istekli görünmektedirler. Birçok örneği bulunan bu karakterlerin yanında kostüm tasarımlarında da bu yaklaşımlarındaki -fizyonomik- teorilerde dikkate alın-maktadır, çünkü süper kahraman kostümlerinin temsil ettiği hayvanın özelliklerine sahip olduğu varsayılmaktadır. Bu hayvan kostümlerini giyen kişinin ifade ettiği şey, seçtiği hayvan hakkında bizim bildiklerimizden kaynaklandığının üzerinde durulmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:84-85).

Ritüel maskelerinde kullanılmak üzere seçilen hayvanların, insan için ölümcül olanlar olduğu gözlenmektedir. İnsanların hayvanlar üzerindeki egemenliği yalnızca çiftlik hayvanları ve evcil canlılara kadar uzanmaktadır. Vahşi hayvanlar, özellikle avcı olanlar o bölgede yaşayan insanlar için her zaman tehdit unsuru olarak görülmüşler ve korku kaynağı olmaya devam etmektedirler. Hayvanların öldürme kapasitesi, büyük savaşçıların güçlerini temsil etmekte ve bunun; maske takan kişilerin kullanmaya en çok istekli göründükleri güç olduğu vurgulanmaktadır. Süper kahramanların seçtiği hayvanlar her zaman ölümcül olanlar olmasa da şiddet ve yırtıcı canlılardan ilham alma eğilimde

olduğu gözlenmektedir. Çizgi roman yaratıcıları için, ilham alınan korkuların, hayvanlar tarafından yaratılan gerçek fiziksel tehditlerden daha önemli görüldüğü belirtilmektedir. Örneğin Batman gibi “*kâbusları giyinen*” süper kahramanlar, gerçekte çok az tehdit oluşturan veya hiç tehdit etmeyen, ancak yine de irrasyonel korkuyu kışkırtma kapasitesine sahip hayvanları seçtikleri görülmektedir. Batman yarasa gibi görünmesinin Gotham Şehri’nin suçlu yeraltı dünyasının kalbine korku salacağını bilmektedir. Bruce Wayne’in yarasayı seçmesi, yarasayı “gecenin yaratığı, siyah ve korkunç” olarak algılanmasıyla ilişkilendirilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:85).

Bir hayvan maskesi, insan ifadesini gizleyerek, minimalist bir iletişim kurduğu belirtilmektedir. Redüksiyonizm (indirgemecilik), yüz ifadelerini maskeler ve böylece tereddüt, hassasiyetler ya da kullanıcının zayıf yönleri gizlenmiş olur. Hayvan ifadesinin belirsizliği maskeli kahramanın niyetini tahmin etmeyi imkânsız hale getirmekte ve ona sürpriz avantajı sağlamaktadır. Diğer yandan Wendy Woodward ise hayvanlar ve diğer yüz­süz-ifadesizler arasındaki paralelliklere dikkat çekmektedir. Ona göre iletişimsel ve öznel olarak okunabilen insan yüzü, insanları hayvanlardan ayıran bireyselliği ifade etmektedir. Sosyal sinyalleri ifade etmesi bakımından da önemli bulunmaktadır. “İnsanın bir hayvanın yüz ifadesindeki niyeti okuyamaması, hayvanların tahmin edilememesine ve potansiyel olarak tehlikeli olmasına neden olur. Bu indirgemecilikle birlikte, kalan özellikler de karikatürde olduğu gibi abartılmalıdır” denilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:88).

Bazı çizgi roman görüntülerinin görsel sadeliği, kostümün renginden ve şeklinden anında tanınabilir bir süper kahraman imajı gerekmekte ve en basit haliyle tanınabilir olmalı, denmektedir. Bu nedenle siluetin belirgin özellikleri, genellikle hayvanın ilk bakışta anlaşılacak özelliklerini içerdiği söylenebilir. Yarasanın kulakları gerçekte en çarpıcı özelliği olmasa da, Batman kostümünün önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Bunun nedeni olarak; kafa şeklinin, şehrin loş ışıklı sokaklarında ayır edici olarak algılanmasına neden olması gösterilmektedir. Aynı şekilde zaman zaman işlevsel olma özelliğine sahip pelerini, Batman’ın dev bir yarasanın silüetini taklit etmesine ve pelerini kapalıymış gibi sabit durduğu anlarda da kanatları vücudunun etrafına sarılmış bir yarsa benzeri pozu benimsemesine izin vermektedir. Örümcek adamda ise yalnızca davranışsal

özellikleri kullanılmış, kostümüne atıfta bulunacak bir iki detay aktarıldığı görülmektedir. Teknolojik olarak kostüme dahil edilen ya da onu var eden özelliklerde birçok süper kahraman kostümü saymak mümkündür (Brownie & Graydon, 2016:88-89).

Süper kahraman kurgularının farklı ortamlara çevrilmesi ve ana akım popüler kültüre entegre edilmesi, hayran (fan) uygulamalarını daha görünür hale getirmiştir. İnternetin de yardımıyla artık daha yaygın ve ana akımın bir parçası olarak görülen Cosplay, bir sosyal fenomen şeklinde adlandırılmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:109). Katılımcılar farklı kökenlerden geliştirdikleri kurgu ve gerçeği uygulamalarında birleştirerek, live-action role-playing (canlı aksiyon rol yapma) gibi daha sonraki uygulamaların yanı sıra; 1960 ve 1970'lerin bilimkurgu fan uygulamalarının, Rönesans fuarlarının ve tarihi karakterlerin canlandırma geleneğinin bir parçası olarak tanımlanmaktadır. Bu kostümlü oyunun gelişiminde rol yapma oyunlarının da büyük etkisi olduğu belirtilmektedir. İçerisinde yalnızca giyinmek değil aynı zamanda oynama eylemini de barındıran Cosplay, Costume ve Play kelimelerinden türemiştir. Genellikle seçilen karakterin yer aldığı kaynak metnin bir sahnesinin canlandırması ya da parodisi şeklinde olmakta ve birçok fuar ve toplantıda bu kostümlü hayranlar, geçit töreni ile eserlerini sergilemektedirler (Brownie & Graydon, 2016:110-111).

3.3. Süper Kahraman, Kostüm, Tasarım ve Moda

2008 yılında Amerika'da Superheroes: Fashion and Fantasy (Süper Kahramanlar: Moda ve Fantezi) isimli bir sergi düzenlemiştir. Serginin bir özelliği 1870 yılında New York'ta kurulan, üç şubesiyle ve içerisinde bulunan çeşitli galerileriyle hizmet veren Metropolitan Sanat Müzesi (The Metropolitan Museum of Art) tarafından düzenlenmiş olması; bir diğer özelliği de sergiyle birlikte büyük yankı uyandıran etkinliğin büyük kitlelerin ilgisini kazanmış olmasıdır. Yıllar içerisinde bir çok süper kahramanın, insanlara bir çok alanda ilham kaynağı olduğu görülmektedir. Wonder Woman'ın saten yıldızlarından ve altın bileklik-lerinden, Batman'in pelerini ve

maskesine kadar, süper kahramanların kıyafetleri hem sokak giyimini hem de yüksek modayı etkilemiştir.

Sergi ve serginin kitap haline getirilmiş kataloğu, radikal moda, avangart spor giyim ve son teknoloji askeri giysilerin cinsiyet, güç ve politika çerçevesindeki metaforlarının izlerini sürdüğü aktarılmaktadır. Aynı zamanda süper kahraman kostüm retrospektifi sunan sergi, tasarımcıların; pelerin, maske, bot ve unitard gibi ikonlaşmış kostüm parçalarından nasıl etkilendiklerini de araştırmaktadır. Unitard daracık, elastik kumaştan üretilen, vücudun tüm hatlarını gözler önüne seren ve neredeyse adından en çok söz ettiren kostüm parçası olmuştur. Sergi içerisindeki karakterlerden Batman ve Catwoman'ın gibi kostümler, cinsel ve fiziksel üstünlüğün bir yansıması olarak incelenirken, Superman ve Captain America'nın kostümleri siyasi propaganda olarak analiz edilmektedir. Sergide yer alan tasarımcılar arasında Pierre Cardin, John Galliano, Azzedine Alaia, Giorgio Armani, Hüseyin Çağlayan, Alexander McQueen, Nicolas Ghesquiere, Jean Paul Gaultier, Comme des Garçons ve Walter van Beirendonck gibi dünyaca ünlü isimler bulunmaktadır¹¹.

¹¹ https://www.metmuseum.org/art/metpublications/Superheroes_Fashion_and_Fantasy



(Görsel 08) Met Museum Gala / Spider Man

Moda ve süper kahraman kostümlerinin kesiştiği bir diğer alan da animasyon dünyasında karşımıza çıkmaktadır. Danny Flynn isimli tasarımcı “Big Hero 6” isimli bir animasyon için giysi tasarımı yapmıştır. Müzik videolarında, reklamlarda ve editörlü çekimlerde stilist olarak da çalışan Flynn’in bu çalışmada ki iş birliği, yüksek moda ve animasyonun buluşması olarak adlandırılmaktadır. Uzmanlık alanı 1960’lardan günümüze Japon ve avangart tasarımcıların kıyafetleri olarak belirtilmektedir. Disney Animasyon, San Fransokyo’da (San Francisco ve Tokyo’nun fütüristik birleşiminden oluşan kurgu bir şehir) geçen çalışmaya başladığında en uygun isim olarak görülmüş; ortaklığın amacı ise gelişen animasyon dünyasındaki karakterlere daha detaylı ve gerçekçi bir görünüş kazandırılması olarak açıklanmaktadır. Daha önce yapılan çalışmalarda “görsel geliştirme sanatçısı” olarak geçen departman ilk kez bu çalışmayla “kostüm tasarımcısı” unvanına kavuşmuştur¹².

¹² <http://tyrannyofstyle.com/big-hero-6-costume-design>



(Görsel 09) Big Hero 6 / Danny Flynn

Bir diğer kesişim noktası ise son yılların artan popülaritesi ile filmlerdir. Çizgi romanlardan ekranlara taşınan kahramanların kostümlerinin, izleyicinin zihninde soru işareti yaratmayacak şekilde revize edildiği görülmektedir. Birçok süper kahraman filmine kostüm tasarlayan Judianna Makovsky; “yüksek moda kolaylıkla *süper kahraman görünümü* kavramına bağlanabilir, ancak kostümler yalnızca giysi değildir, aynı zamanda hikaye anlatıcı görevleri de vardır” demektedir¹³.

Bu hikaye anlatıcı görevi üstlenen çalışmalardan birisi olan Black Panther filminin karakterlerinin kostümlerini tasarlayan Ruth E Carter, çalışması ile Oscar kazanan ilk Afrikalı-Amerikalı kadın tasarımcı olmuştur¹⁴. Güney Afrika, Nijerya ve Güney Kore’den parçalar toplayan tasarımcı, Wakanda’nın fantezi dünyasını hayata geçirmek için Amerika’dan mücevher tasarımcıları, kalıpçılar, kumaş boyamacıları ve demircilerle birlikte çalıştığını bahsetmektedir. Carter çalışmasının odağına yerli kabilelerden seçtiği parçaları fütüristik bir modelle birleştirdiğini ve yönetmenin vizyonuna uygun olarak Afrika kabilelerinin unsurları (kırmızı, üçgen, boyun halkaları ve boncuk işleri) ile birleştirdiğini aktarmaktadır. Birçok tekniği bir arada kullanan

¹³ <https://www.vogue.co.uk/article/dressing-modern-day-superheroes>

¹⁴ <https://www.vogue.co.uk/article/dressing-modern-day-superheroes>

tasarımcı bir röportajında “süper kahramanlar insanlara umut veriyor” mottosuyla tasarladığını belirtmektedir¹⁵.



(Görsel 10) Black Panther: Ayo, Queen Ramonda, Princess Shuri

Bu noktada tasarımcılar kıyafetlerin kimlik inşası üzerindeki etkisini vurgulamaktadır. Endüstri için hayati önem taşıyan süper kahraman kostümleri Ann Foley’in de dediği gibi, “ister süper kahraman isterse sivil olsun, güçlü ve dayanıklı bir kadın imajının oluşturulması, cinsiyet rollerinin ön plana çıkartma çabasının üzerinde yer almaktadır”. Diziyi izleyen ve bu karakterleri rol model olarak gören genç kadınlara güçlü bir mesaj iletmenin, kendisi ve oyuncular için de her zaman önemli olduğunu vurgulamaktadır. Bu durumun bir sonucu da süper kahraman kostümlerinin evrimini günümüzün kültürel bir göstergesi haline getirmektedir¹⁶. Her tasarımcıyla beraber, karakterin kültürü kostümlerine yansımakta ve bu kodları aktarmanın en hızlı yolu olarak kullanıldığı görülmektedir.

¹⁵ <https://www.vogue.co.uk/article/black-panther-costume-designer-ruth-e-carter>

¹⁶ <https://www.vogue.co.uk/article/dressing-modern-day-superheroes>

3.4. Giysiyi Kimliklendirmek ya da Kimliği Giydirmek: Hatice Gökçe Tasarımları

1973 yılında doğan Hatice Gökçe, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil ve Moda Tasarımı bölümünden mezun olduktan sonra, 1998 yılında kendi atölyesini kurmuştur. Aynı yıllarda birçok yarışmada derece elde eden tasarımcı Moda Tasarımcıları Derneği'nin de kurucu üyesidir. Hatice Gökçe ile yapılan görüşmelere göre; 1998 yılından bu yana erkek giyim alanında çalışmalarına devam etmektedir. Belirttiğine göre yaptığı işlerde deneysellikten hiçbir zaman vazgeçmemiş, yenilikçi kumaşlar kullanarak; doğanın uyumundan ve teknolojinin iddialarından izler taşıyan tasarımlarıyla konfor ve detayı, zenginlikle derinliği birleştirerek sade ve zarif lüksün mükemmel uyumunu hayata geçirmektedir.

Kara Karga, Jön Türkler, Trans, Seyyah ve Yeni Hikayeler isimli defileleri ve Heritage Martakçı Nasuh kapsül koleksiyonu, çalışmaları arasında medyada en popüler olan örneklerdir. Bir Çin markasının tasarım danışmanlığını da yapan tasarımcı, bunun yanında bir çok yan projeye de imza atmıştır. Bunlardan biri olan Argande; GAP Bölge Kalkınma İdaresi ile Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı (UNDP) ortaklığı ve İsveç Uluslararası Kalkınma İşbirliği Ajansı (SIDA) finansmanıyla yürütülen “GAP Bölgesinde Kadının Güçlendirilmesinde Yenilikler Projesi” kapsamında proje yararlanıcısı kadınlar tarafından Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde üretilmektedir. Bir sosyal sorumluluk çalışması olan projenin ilk adımları 2008 yılında atılmış, ilk koleksiyonu ise 2009 yılında satışa sunulmuştur¹⁷. Tasarımcı aynı zamanda Türkiye’de idolleşmiş sanatçılarla da çalışmaktadır. Tarkan, Hayko Cepkin, Can Bonomo ve Borusan Quartet gibi birçok ünlü isim sayılabilmektedir.

Erkek giyim alanındaki çalışmalarıyla dikkat çeken Gökçe; “Erkek ve kadın farklı cinsiyetler ve beden farklılıkları en önemli noktalardan bir tanesi” demektedir. Bununla ilgili spesifik bir eğitim olmadığını belirten tasarımcı, zaman içerisinde deneme yanılma yoluyla keşfedilen bir süreç olduğunu söylemektedir. “Son sekiz dokuz yıldır ciddi anlamda toplumsal cinsiyetteki hızlı değişim sebebiyle erkeklerin bütün alışkanlıklarında

¹⁷ <http://www.haticegokce.com/TR/ozgecmis.aspx>

ciddi bir deęişim söz konusu”. Bu nedenle varolan erkeklik tanımındaki deęişimin de gözlemlenebileceğini vurgulanmaktadır. Ayrıca “kadınlar onların rakiplerine dönüştü. Sosyal statüsündeki deęişimler, alışveriş alışkanlıklarını, yaşam biçimlerini ve kendileriyle ilgili olan bilgilerini de deęiştirdi. 1996 yılından 2003 yılına kadar olan süreçte ciddi bir hareketlilik var aslında” demektedir.

Bir neslin bakış açısını etkileyen nedenleri toplumun deęişen aile yapısında arayan Gökçe; evliliklerin kısa sürmesi, özellikle erkek çocuklarının uzun bir süre hep annelerle büyümesi ve bunun sonucunda erkek çocuklarının rol modellerinin azalması, dünyadaki kadın öğretmen oranının fazlalığının erkeklerin rol modellerinin deęişimine neden olduğunu ve dolayısıyla bir neslin dünyaya bakışını deęiştirdiğini söylemektedir. Bütün bunların bir sonucu olarak; “kadının iş dünyasına çok fazla girmiş olması, erkeğin zamanının kalmasına, hayatı paylaşırken gerçek anlamda bir eşitliğin söz konusu olması, dolayısıyla erkeğe bir zaman ve parasının kalmasına neden olması” da bir güç olarak belirtilmektedir. Kadınlardan farklı olarak, erkeklerin bu güçle ne yapacağıyla ilgili bir pratięi yoktu diyen Gökçe; “ekonomi onları farkedip ortaya metroseksüel, überseksüel, retroseksüel gibi kavramlar atarak kendilerini sınıflandırabilecekleri bir sofrayı kurdu” demektedir. “Bunun sonucu olarak erkekler gerçek anlamda hangi tanıma uyduklarını sorgulamaya ve bunu tartışmaya başladılar. Bunun yansımalarını Türkiye’de de görmek mümkün. Buradan bakıldığında erkeklerin kendilerini yeniden tanımlamaya başladıkları bir zaman” diye özetlenebileceğinin altı çizilmektedir.

“Türkiye gibi sosyal baskıyla şekillenen erkek giyim profilinin kodlarını yıkmak çok zor. Bu kodları yıkmak için de her sektörde öncü erkeklere ihtiyaç var. Müzik, sinema, spor sektörleri, bunlardan bazıları. Dünyada bunların çok güzel örnekleri var. Bütün yenilikleri o erkekler üzerinden, yani kitleleri arkasından sürükleyebilecek erkekler üzerinden sunuluyor, gösteriliyor, kullanılıyor. Türkiye’de ise bu belli çerçevede yapılabiliyor, yapılabiliyordu. Bu yüzden kodlar kırıldı. Örnek vermek gerekirse; Tarkan’ın küpesi, saç kesimi, bütün bunlar aslında 1990’larda ciddi bir hareketliliğin göstergelerinden.”

Hem içlerinden gelen hem de ekonominin destekledięi, çok sevilen ve kitleleri arkasından sürükleyebilen erkek profillerinin yenilikleri taşıyarak bu kodları deęiştirdiğini belirtilmektedir. Bütün bu izlerin sinema, futbol ve basketbolcularda da bulunabileceğini belirtilmektedir.

Kara Karga ve Jön Türkler gibi çalışmaları için; özellikle Kara Karga koleksiyonunun bir tasarımcının moda dünyası içerisindeki yerini, kendi alanını belirlemek üzere kurgulandığını belirtmektedir. Jön Türkler koleksiyonu için tarihten çok bağımsız olmadığını, yalnızca daha yaratıcı insanların ve yaratıcı disiplinlerde çalışanların, gelecekte olabilecekleri ön görme durumunun bir göstergesi olduğu vurgulanmaktadır. Jön Türkler hareketinin Gezi Hareketi ile karşılaştırılabileceğini belirten Gökçe, koleksiyonun geziden bir buçuk yıl önce sunulduğunu belirtmektedir. Bunun yanında Trans koleksiyonun da benzer şekilde bir öngörü içerdiğinden bahsedilmektedir. “Olan şey aslında bu, bir önsezi ve bunun sonucu olarak onu şiddetli bir şekilde dışa vurma ihtiyacı” denilmektedir.

Marka bünyesinde seri üretim ve sokak giyimine yönelik bir üretim anlayışı olmadığını belirten tasarımcı; “Asıl derdim, kitleleri değiştirecek ve arkasından sürükleyecek kişiler için tasarlanmış giysiler. Edindiğim bilgilerle, hedeflediğim amaca yönelik tasarımlar yapıp, kitleleri arkasından sürükleyebilecek o insanları giydirdiğim zaman amacıma ulaşmış oluyorum” demektedir. Bu sayede büyük kitleleri giydirmek yerine, amacı doğrultusunda o kitlelere hitap eden insanlar üzerinden trendleri yayabildiğini; giydirdiği insanlar ister ünlü olsun ister ünsüz, insanların takip ettiği, beğendiği bir erkek topluluğundan bahsettiğinin altını çizmektedir. Sokak giyimi ve her temsili düşünülmüş kişiye özel tasarım arasındaki fark için; “aralarında sadece zaman var” diyen tasarımcı; her detayı düşünülmüş ve özel olarak giydirilen erkeklerin sokağa da hizmet ettiğini vurgulamaktadır.

Hatice Gökçe birçok ünlü isimle de çalışmaktadır. Bunlardan biri olan Tarkan Türkiye’de ve Türkiye’nin dünyada en önemli ve prestijli temsilcilerinden biri olarak görülmektedir. Bu noktada, tasarım süreci içerisinde starlık, idollük gibi kavramların tasarıma yansıma biçimi hakkında konuşan tasarımcı; “Aslında biricik bir tasarım yapma hedefiyle yola çıkıyorsunuz. Çünkü çalıştığınız kişi de kendi alanında biricik. Doğal olarak kendi alanında tarih yazdığını bildiğiniz biri için, o alanda yer alabilmek bir tasarımcı için önemli,” demektedir. “Onun için tasarlarken, çalıştığı ekibi, sahnesini, ışığını, hareketini, performansını dikkate alarak o tasarımları yapıyoruz ama bunun yanında öncesinde çalıştığı ya da bizden sonra çalışacağı insanlar arasında da o biricikliği,

tekliđi korumak için aba sarfettiđini” belirtmektedir. Daha nce grlmemiř malzemeler, kullanılmamıř aksesuarlar kullanmaya gayret ettiđini vurgulayan tasarımcı; “sanatının da bir tarzı var ve bu nedenle -onun da kabul ettiđi lde- btn yenilikleri ona sunmak ve o deđiřimi ona kabul ettirmek iřimizin bir parası”, denmektedir. Grřmenin bu kısmında, tasarımcı olarak bir bařka grevinin daha olduđuna deđinen Gke; tasarımı teslim ederken bir bilgilendirme de yaptığını vurgulamaktadır.

“O her ne kadar modayı takip etse de, arařtırırsa da bu yapılan alıřmanın ne olduđunu ve neyi temsil ettiđini, neyin yeni olduđunu da ifade edip, sahnede bunu nasıl kullanacađı ile ilgili bir bilgi de veriyoruz. rneđin onun iin retilen bir ceketle, hızlı hareket ettiđinde, ıřıđın ve efektlerin nasıl bir etki yaratacađını da anlatıyoruz ki onu kullanırken vereceđi fotođrafları ve hareketi de hissettirebilecek řekilde bilgilendiriyoruz.”

Bu sayede birka alıřmayı kabul ettirdiđini belirten Gke, “etkisi nedeniyle bizim zorla kabul ettirdiđimiz ve kendisinin de sonradan kabul ettiđi, ardından alıřmalar ierisinde ikonik bir paraya dnřen ceketlerimiz oldu” demektedir.

3.4.1. Bir Kostm Yaratmak: The Leather Age / Anatolia ∞

Medeniyetlerden ilham alan ve onları gnmze taşıyan bir alıřma olarak incelenen Leather Age, kltr aktarımının bir rnek teřkil etmektedir. Tarihi bir toprađı veya lkeyi, ortak mitleri ve tarihi belleđi, kitlesel bir kamu kltrn aktaran millet kavramı, bu aktarımın bir parasıdır. Ortak bir kltrn, bir halkı diđerinden ayırt eden unsurları arasında dil, gelenek ve renk sayılmaktadır. Bu alıřmada bunların izini srmek mmkndr. Kolektif kltrel kimliđin yeniden inřası olarak da kabul edilebilecek alıřmanın kltre tarihsel, znel ve sembolik olarak temas ettiđi grlmektedir (Smith, 1994:41.45.49). Tıpkı kahramanlık ve sper kahramanlık tanımlarında karřılařtıđımız gibi kelime, iinde tarihle bir bađ barındırmaktadır. Tarihi deđerlerden aldıđı ilhamı yeni tekniklerle birleřtiren bu alıřma, Hatice Gke’nin uzun arařtırmaları sonucunda, “moda ve trendlerin tesindeki bir hayalini gerekleřtirme alıřması” olarak ifade edilmektedir.

Hatice Gke’nin bir diđer projesi olan The Leather Age, 2014 yılında Deri Tanıtım Grubu desteđiyle hayata geirilmiřtir. Hislere, zanaata, ngrlmezliđe dikkat

çekmek istediğini belirten Gökçe; “moda akımlarına kapılmadan, güncel gel-git heyecanların etkisi dışında tasarımın gerçek öğelerini yansıtmak istedim, samimi ama kışkırtıcı bir proje olsun istedim”, demektedir. The Leather Age doku aşkından doğan bir deri tasarım projesi olarak adlandırılmaktadır. Projenin kataloğu ise grafik sanatçısı Bülent Erkmen tarafından yapılmıştır.

Türk derisini uluslararası arenada tanıtmak ve bir marka haline getirmek üzere kurulan Deri tanıtım Grubu, birçok işbirliğine imza atmış ve bu amaç çerçevesinde çalışmalar yürütmüştür. Hatice Gökçe ile birlikte gerçekleşen çalışma; tasarımcının kapsamlı araştırmaları sonucunda Anadolu topraklarında yaşamış Hitit, Lidya, Urartu, İyonya, Asur, Frigya, Arzawa ve Troya medeniyetlerinin kendine has unsurlarından ilham almıştır. Bu unsurlar yeniden ele alınmış ve deri ile bir araya getirilmiştir. Her medeniyete özgü formlara kavuşan ve çok katmanlı on altı tasarıma dönüşen eserler, özel bir enstelasyon çalışması ile İstanbul Modern’de sergilenmiştir. Ardından birçok ülkede önemli platformlarda sergilenen çalışmalar, eski medeniyetlerin günümüze deri ve tasarımla iş birliği olarak lanse edilmektedir (Gökçe:2014).

Hatice Gökçe’nin bir Çin markası için tasarım koordinatörlüğü yaptığı dönem, Eko Türk kanalında Soyut Şeyler Ekonomisi adlı programda konuşulurken, programın sunucusu Selim Tuncer, konuyu moda ve kültür birlikteliğine getirmektedir. Bu sırada Gökçe’yi tercih sebeplerinden ve özellikle tercih ettikleri bir desen olup olmadığı sorulmaktadır. Tasarımcı tarafından, Uygur desenlerinin kullanımının talep edildiği bilgisi verilmekte. Bunun üzerine görüşme sırasında kendisine: Bir Türk tasarımcıya kendi kültürlerini emanet etmelerindeki amaç nasıl değerlendirilebilir? diye sorulmuştur.

“Şöyle; onların tercihiydi ve kendi markalarının içerisinde zaten çok küçük detaylarda Uygur desenlerini kullanıyorlardı. Ama hazırlayacağım yeni koleksiyonlar için koleksiyon içerisinde bunların daha modern-leştirilmiş hallerinin kullanılmasını özellikle istediler. Benim tercihim değildi ama tanımak açısından benim için önemliydi çünkü, o sayede işte kütüphanelerine gittim, oradaki önemli kitaplar içerisinde bazı kitaplarını satın aldım, bazılarını kaynak olarak kaydettim. Onların böyle bir yaklaşımda bulunması aslında önemli, çünkü dışarıdan bir tasarımcının onların kültürünü nasıl gördüğünü ve bunun giysiye nasıl yansıtacağıyla ilgili böyle bir deneyime sahip olma istekleri aslında bence firma sahibinin açık görüşlülüğü ve kendi kültürünün yeniden yorumlanmasıyla ilgili içinde yaşadığı, daha milliyetçi bir ruhla ilgili olduğunu düşünüyorum.

Çünkü hiç bir şeyden vazgeçmemişti, kendi koleksiyonunun içerisinde modern bir erkek olmasına rağmen, yani şehirli bir erkek profili markasına sahip olmasına rağmen ürünleri ve koleksiyonları içerisinde mutlaka bazı önemli geleneksel aksesuarları da barındırıyordu mağazasında mesela. O yüzden beni dışarıdan bir soğuk göz gibi görüp, o desenleri nasıl yorumlayacağımı görmek istemesi kıymetliydi. Hem benim için çok kıymetli tanımak adına, hem onlar için de nasıl göründükleriyle ilgili bir çıktı olacaktı bence”.

Program içerisinde odaklanılan konuların temelinde popüler kültürün bir tür kültür aktarım biçimine dönüşmesinden bahsedilmektedir. Bahsedilen konular ve konuşulan örnekler içerisinde, kültürden esinlenen ve kültürü zamana uyduran, güncelleyen ve bu sayede tekrar gündeme getiren bir devinimden bahsedilmektedir. Özet olarak moda ve kültür bağlamında tasarım kültürüne ihtiyacımız var denilmektedir. Bunun üzerine sizi bu topraklardaki kültüre yönlendiren neydi? sorusu yöneltilmiştir.

“Biraz incelendiğinde dünyadaki önemli ve isim yapmış tasarımcıların global markaları incelendiğinde çok tanımadıkları, bilmedikleri kültürlerle olan ilgisini görüyoruz. Dışardan bir gözle yabancı oldukları kültürleri tanımakla ilgili o derin tutkuyu görüyoruz. Biz zaten buradayken, bu duyguyu yaşamıyor olmamız ya da bunları görmezden geliyor olmamız fakat dışarıdaki insanların bambaşka bakarak onun üzerinden yeniden yorumlayabildikleri teknikleri, desenleri, biçimleri kullanabiliyorken; biz niçin onlar gibi dışardan bakamıyoruz? sorusuna yönelmek için bu topraklar. Yani bu kadar derin ve üst üste yığılmış kültürlerin içinden biz nasıl kendimize ait olan bir tasarım kültürünü yaratamıyoruz? Çünkü çok uzağa gitmeye gerek yok, içerde zaten bir tasarımcıya yıllarca yetebilecek ve tasarım hayatı boyunca kullanabileceği bütün kaynaklar mevcut. Bu sorular nedeniyle tamamen bu projeye odaklanıp, hayatımın sekiz ayını verdim. Hala devam eden, yepyeni, öğrendikçe, okudukça, araştırdıkça, çılgınlar gibi bir sürü koleksiyon çıkartabilecek konular var. O nedenle burayı seçtim çünkü bitmedi”.

"Yıllardır tasarımcıların hepsi buradan faydalanıyorlar fakat biz hala bir tasarım kültürü oluşturma konusunda bu kadar zorluk çekiyoruz. Hala; bir İtalyan'ın, bir İngiliz'in, bir Japon'un bir kelime ile ifade edilebilen bir tanımından bahsedilebilirken, bizim tam anlamıyla bir kavramla ifade edilemiyor olmamız sorun. Acaba ben ne yapabilirim diye sorguladığım için bu konuları seçiyorum”.

Gökçe; “bu topraklar üzerinde yaşayan biri olarak, bizden önce var olmuş medeniyetlerin neler yaptığının merakıyla, çok uzağa da gitmeden, başka yerlerden ilham almaya gerek kalmadan buradan ne yapabiliriz?” sorusunun peşinde olduğunu söylemektedir. Bu soru neticesinde yöneldiği projesinden bahseden tasarımcı, The Leather Age için:

“Milattan önce de var olmuş medeniyetlerin bıraktığı izler üzerinde yaşıyoruz ve bu çok kıymetli. Katman katman bu topraklar üzerinde var olan değerlerle ilgili çalışmalarımı, hazır olduğumda Deri Tanıtım Grubu’na sundum. Amaçlarımdan bir tanesi bu topraklardaki gücü ortaya koyabilmektir. Ve bütün çalışmaları yalnızca bir malzeme ve tek renkle ortaya koymak, malzeme ve tasarım gücünü yakalamaya çalışmak, o yüzden önemliydi. Bir diğer amacım ise büyük bir hıza sahip olan moda sektörünün bu hızından ve dayatmalarından uzaklaşarak tasarım sürecini yücelten bir çalışma sunma isteğimden ve yüzey tasarım sevdamdan ortaya çıktı” demektedir.

Çalışma sürecinde seçilen medeniyetler içerisinde, kadın ve erkeği ayırmadan ama her iki cinsiyeti de en doğru biçimde anlatabilecek şekilde oluşturulan karakterlerle anlatılmak istendiği belirtilmektedir. Çalışma kurgusunun bunun üzerine oluşturulduğu ve seçilen medeniyetlerin de bu topraklarda en uzun süre yaşamış medeniyetlerin içerisinde seçildiği vurgulanmaktadır. Araştırma sürecinde elde edilen verilerdeki kalıntıların da seçim sürecinde etkili olduğunu ve sonucunda sekiz medeniyetten ikişer karakter ortaya çıktığını belirtmektedir. Tasarım grubu incelendiğinde, giyilebilir ya da günlük giyime uygun olmayan fikirler sunduğu, esinlendiği zaman için de bir tahayyülde bulunduğu görülmektedir. Tasarımcı; “Proje medeniyetlerden ilham aldı, yalnızca bir malze-meyle derdini anlattı; mücadele, var olma ve aktarma hisleriyle, aynı o medeni-yetlerin yaptığı hisle bunları hazırladığımı söyleyebilirim” demektedir.

Hazırlanan tasarım grubunun giyilebilir bir tasarım nesnesi olarak hazırlanmadığı ve öncelikli amaçlarının -yukarıda belirtilenlerin dışında-, kullanılan yöntemlerin altının çizilmek istendiği belirtilmektedir. “Gözümüzün önünde birçok teknik var ve o teknikler hakkında kullanılmıyor” diyen Gökçe, “o kadar yoğun ve gösterişli bir şekilde kullanmak istedim ki bu teknikler tekrar gündeme gelsin ve yaygınlaşabilsin” demektedir. Diğer taraftan ortaya çıkacak çalışmaların her birinin hayranlık uyandıracak bir görünüme kavuşması ve o hissedilen gücü yansıtan çalışmalar ortaya konması istenmiştir.

Bütün medeniyetler var olabilmek için ciddi anlamda mücadele sergilemişler ve bunu da savaşarak yapmışlardır. Her bir medeniyet gelişim sürecine bir şey eklemiş; kitap yazmaya başlamış, parayı bulmuş, ticaret yapmış, mimari gelişmiş vs. gibi şeylerin diğer medeniyetlere de ilham olduğu ve devam ettirildiği görülmektedir. O nedenle birbirinden bağımsız değildir, buradan hareketle çalışmadaki renk birliğinin bunu gösterdiği

vurgulanmaktadır. Savaş dendiğinde akla gelen o metalsi etkiyi deri yüzeyinde vermeye çalıştığını belirten Gökçe çalışma için: “Evet, giyilebilir değil fakat kendine bir şey saklamayan, ilham alınarak günlük giyime uydurulabilecek kadar açık bir tasarım grubu” olduğunu söylemektedir.

Seçilen medeniyetlerin gücünü yansıtmaya çabası içerisinde kadınların, medeniyetler içerisindeki etkisi, tam olarak tespit edilebilir bilgiler sunmadığından bahsedilmektedir. “Aslında kadınlar bu kadar etkili miydi bilmiyorum, kalıntılardaki bilgilerden buna ulaşmak güç” diyen Gökçe, “fakat kadınların kadın olmayı bir güç olarak kullandıkları çok açık” demektedir.

"Savaşmamış olabilirler fakat güzellikleri ve onu sunuş biçimleri yine de o gücü temsil ediyor. Bu hazırlanan tasarım grubu giyenler üzerinden gücü, gerçek anlamda mücadeleyi temsil etmektedir. Haklı olsunlar ya da olmasınlar, var olabilmek için mücadele etmişler ve bu çok kıymetli bir şey. Ben de bu koleksiyonla var olduğumu güçlü bir şekilde ortaya koymuş oldum; var olma ve gücü bir araya getirebildiğim belki de en güçlü çalış-malardan bir tanesi”.

3.4.1.1 Medeniyetlerin Özellikleri ve Yansımaları

Bahsi geçen sekiz medeniyetle ilgili yapılan çalışmaları tasarımcı şu şekilde anlatmıştır:

Hititler diğer medeniyetlere göre içerisinde bulundukları topraklara en çok yayılmış medeniyet olarak, barışçıl ve daha kapsayıcı bir rol üstlenmiştir. Bu nedenle çalışmada açık renk tercih edilmiştir. Bu çalışmada da medeniyete ait hiyeroglifler ve çivi yazıları kürk üzerine lazer yakma tekniği ile aktarılmıştır. İlk defa kullanılan bu teknik, deneme yanılma yöntemiyle keşfedilmiştir. “Bu da aslında teknolojinin ulaştığı seviyeyi göstermesi açısından önemliydi, tüylü yüzeyi yakarken bile lazerin süresinin ve seviyesinin ayarlanabilir hassasiyetlerde kullanılabilir duruma gelmesi ayrı bir önem taşıyordu”, denilmektedir (Fotoğraf 01 ve 02 Hitit / Kadın ve Erkek).

Lidyalıların ilk kitabı yazan medeniyet olması, çalışmanın daha heykelsi bir formda oluşmasına ilham vermiştir. İlk bakıldığında açık bir kitap formunu andıran çalışmanın her bir parçası dijital baskı yöntemiyle renklendirilmiştir. Dönemine göre

gelişmiş bir renk bilgisine ve boya teknolojisine sahip olan medeniyetin bu özelliğinin, yapılan baskılara yansıdığı ve kalıntılardaki renklerin de bu sayede heykelsi formun üzerine taşındığı söylenmektedir. Bulgulardaki desenlerin birebir hiç bozulmadan aktarıldığı da belirtilmektedir (Fotoğraf 03 ve 04 Lidya / Kadın ve Erkek).

Frigler için yapılan çalışmadaki doku, medeniyetin kalıntıları arasından seçilen bir duvar motifinden seçilmiştir. Aynı zamanda ilk dokuma örneklerinin görüldüğü medeniyetin izleri, seçilen desenin dokuma tekniğiyle deri yüzeyine aktarılmasıyla sağlanmıştır (Fotoğraf 05 ve 06 Frigya / Kadın ve Erkek).

Zalim ve savaşçı bir topluluk olarak aktarılan Asur'un, kendilerinden çok atları ve savaş ekipmanları üzerindeki işçiliklerle dikkat çektiği söylenmektedir. “Ulaşılan bütün kalıntılar üzerinde inanılmaz bir detay görülmekte çünkü bununla övünüyorlar” denilmektedir. Ciddi anlamda savaşlar verilmiş bir Mezopotamya manzarasıyla karşı karşıyayız. Ve çalışma içerisinde yer alan bütün yüzey çalışmaları savaşı temsil edebilecek dokularla verildi; atlarının üzerindeki örtüsünden, atın aksesuarlarına, kendi savaş aletlerinden, kınlarına kadar elde edilen bütün görsel veri deriye yansıtılmaya çalışıldığı vurgulanmaktadır. Çekim aşamasında da özellikle yüzlerinde ifade olarak öfke kullanıldığı belirtilmektedir (Fotoğraf 07 ve 08 Asur / Kadın ve Erkek).

Troya'yı, “gösterişli bir savaş kültürüne sahip” şeklinde tanımlayan tasarımcı; özellikle erkeklerin aksesuarlarıyla, ayakkabılarıyla, üst giysisiyle süslü birer savaşçı imajı çizdiklerini söylemektedir. Biraz daha fazla estetik dokunuş var çünkü çok fazla detay var demektedir. Ulaşılan bütün veriler, “özellikle toprak seramikler üzerindeki desenler kabartma olarak çalışmaya aktarıldı. Form olarak da bir lahit gibi olmasını istediğimizden, kalıp üzerinde oynayarak bütün yüzeyde kullanmaya çalıştık” demektedir (Fotoğraf 09 ve 10 Troya / Kadın ve Erkek).

Savaş temasının güçlü olduğu kalıntılara rastlanan bir diğer medeniyette Urartu'dur. Bu temanın, özellikle savaş aksesuarlarının üzerinde yer alan dokuların çalışmaya yansıdığı ve yön verdiği belirtilirken çalışma üzerine uygulanan dokunun kurşunluk gibi görüldüğü detayı aktarılmaktadır (Fotoğraf 11 ve 12 Urartu / Kadın ve Erkek).

“Arzawa’da da ilginç bir şekilde diğer medeniyetlerde olmayan enteresan bir şey var. Çizimler, özellikle insan çizimleri çok kaba, neredeyse karikatürümsü bir çizgileri vardı” denilmektedir. Buradaki verilerin de bir tür kabartma nakış olarak özetlenebilecek evalı nakış tekniği ile uygulandığı ve bu sayede primitif çizimlerin etkili bir şekilde çalışmaya aktarılabilirdiği belirtilmektedir (Fotoğraf 13 ve 14 Arzawa / Kadın ve Erkek).

İyonya ise mimari unsurların güçlü olması ve yüksek bina kalıntılarının, farklı bir medeniyet algısını yansıtmaya olanak sağladığı belirtilmektedir. Bu nedenle de bu bilgilere uygun bir form kullanıldığı gözlenmektedir (Fotoğraf 15 ve 16 İyonya / Kadın ve Erkek).

Daha önce de belirtildiği gibi, The Leather Age çalışması esinlenildiği zaman içerisinde bir tahayyülde bulunmaktadır. Seçilen medeniyetler için oluşturulan çalışmalar, bir tür canlandırma olarak görülmektedir. Geçmişe dair böyle bir görünüme sahip karakterlerden bahsedilemeyeceği gibi aslında varolmayan bu karakterler, tasarımcının yarattığı olarak değerlendirilmektedir. Tasarımcı konu hakkında: “Bu bir tür uyanış. Hatırlatmak için ortaya çıkarılmış bir çalışma” demektedir. Bu çalışmanın gerçekleştiği süreç içerisinde bu medeniyetlerin ruhlarını aktardıklarını da vurgulamaktadır. Gökçe bu canlandırma için aynı zamanda, çalışmalarını taşıyan mankenlerin de özellikle seçildiğini, herhangi birer manken olmadıklarını ve diğer yandan medeniyete uygun karakterlerin seçildiğine dikkat çekmektedir. “Eğer etkiliyse o karakterler olduğu için de etkili, o nedenle rahatlıkla karakter diyebiliriz hepsine. Yani giydirdik ve canlandırdık” demektedir.

Yaratılan karakterlerin kahraman ya da süper kahraman imajları ile olan benzerlikleri üzerine sorulan soruya; tam olarak süper kahraman tanımına uymadığını belirtmekte; “biraz daha işlenseydi, bu soruya evet diyebilirdim” demektedir. “Çünkü benim tarafımdan yapılabilecek bazı şeyler daha vardı. Ama onları yapma şansım, fırsatım olmadı, finansal olarak fırsatım olmadı. O yüzden tam evet diyemem, kategorize edilebilir diyemem ama kategorize edilmeye çok yakın diyebilirim.” Çalışma içerisindeki, özellikle bazı karakterlerin süper kahraman imajlarına çok yakın olduğunu söyleyen Gökçe; “içlerinden en az beş, altı süper kahraman çıkardı,” demektedir. Eğer

Lidya için cisimleştirilen karakter, günümüzde bir kahraman olsaydı nasıl savaşırdı? sorusu üzerine: “Fiziksel olarak savaşırmazdı, mesela Twitter’da gerçek ve doğru bilgiyle savaşan anonim heaplar gibi olurdu” demektedir.

Yaptığı araştırmalar sırasında en etkilendiği bulgulardan bahseden Gökçe; takılarıyla dikkat çeken Urartu’nun; çok ince işçilikleri olan ve incelikli aksesuarları yapmakla meşhur bir medeniyet” olduğunu aktarmaktadır. “Fakat o aksesuarların içerisinde bir tane aksesuar var ki; yaklaşık üç buçuk, dört santim boyutlarında bir kolye ucu olarak yaptıkları, tasarladıkları bir erkek figürü. Ama kanat yapılmış ve o kanadın içine girip belki de bunu denemiş, denememişse bile bunu hayal etmiş,” demektedir. Detaylı bir şekilde tanımlanan bu figürün, giyilebilir bir tür konstrüksiyon oluşturduğu ve muhtemelen kendi boyutlarında ürettiği ve denediği aktarılmaktadır. “Yani uçabileceğini düşünmüş, bir hayal kurmuş. Bu hayali de kolye ucuna aktarmış. Bütün her şeyin dışında beni çok etkilediği için çalışmanın formu buna dönüştü. Onun hayali benim için devam etti ve sonucunda bir kadın bir de erkek karaktere dönüştü.”

Bütün bu medeniyetler içerisinde ilginç bir şekilde uçmakla ilgili bir ortak noktadan bahseden tasarımcı; “ya hızlı koşan hayvanlar ya da uçan hayvanlar” gözlendiğini belirtmektedir. “Ve bi şekilde insanla hayvanı birleştirmeyi bir yerde kullanmışlar. Neredeyse hepsi kullanmış. Doğal olarak o uçan hayvanları bi şekilde kullanmak istediğim için burda onu yaptım.” Biraz daha görkemli görünmesi, vücudu sarması ve dokuya alan sağlaması amacının da çalışmayı yönlendirdiğinden bahseden Gökçe; “Ama sanki o vücudun kendisiymiş gibi yani ekstra bir teni yokmuş, deri onun teniymiş hissini vermesi için bunu yaptım” demektedir. Kanat formuna benzer parçaları da bu nedenle eklediğini belirten tasarımcı, “eklemek istedim çünkü daha görkemli görünsün ve ürkütsün diye. Çünkü uçan hayvanlar onlar için hem özgürlük hem de ürküten, vahşi bir doğa demek.”

SONUÇ

Çizgi romanın asıl ana akım olmasına neden olan unsur, kahraman ve süper kahramanların popülerleşmesi olarak görülebilir. İlk kahraman Sargon'un, ardından gelen kahramanlığın temelini oluşturduğu yada içerisinden bir çok unsur barındırdığı gözlenmektedir (Rank, 2016:20-21.74). Bunun yanında çizgi romanda da birçok kahramanlık imajının mitoloji ve tarihten beslendiği örneklerle rastlamak mümkündür (Brownie & Graydon, 2016:43-44). Otuzlu yıllarda dergi formatına kavuşmasıyla birlikte hızlı bir ivme kaydettiği görülen çizgi roman (Cantek, 2014:42-43), yine bu dönemde tüm tarihini değiştirecek bir süper kahraman örneği sunması açısından da bu yıllar milat kabul edilebilir (Ceran, 1997:21). Superman ve Batman, üzerinde en çok konuşulan ve tartışılan örneklerle dönüşmüştür. Bu iki kahramanla birlikte ilk adımları atılan ve birçok benzeri üretilen kahramanlar üzerinden kültür aktarımı, kimlik kodları ve milliyet vurgusunun izleri gibi bir çok konu tartışılmaktadır. Ardından gelen dönemde birçok gelişmeyle olgunlaşan çizgi romanın, günümüze dek birçok alt dala ayrıldığı ve çeşitli şekillerde kategorize edildiği görülmektedir. Özellikle orjin hikayelerine yenilikçi ve çağdaş bir bakış açısı getiren yazar ve çizerler, çizgi romana bakış açısını değiştirmiş, yönlendirmiş ve hatta günümüzde sanat olarak sınıflandırılmasına öncülük etmişlerdir (Schumer, 1997:265-266).

Kahramanlık, tarih içerisinde insanları arkasından sürükleyen birer imaj olarak değerlendirilebilir (Çoruk, 2016:76). Günümüzde daha da çeşitlendiği görülen kahramanlık olgusu; insanların öykündüğü, hikayenin içerisinde kendini konumlandığı bir tür sanal gerçeklik alanı olarak kategorize edilebilir. Ayrıca çizgi romanların; halkın tutum, beğeni ve ahlaki değerlerini yansıttıkları ve doğrudan doğruya insan arzu, gereksinim ve heyecanlarına seslendikleri vurgulanmaktadır (Inge, 1997:79). Görsel olarak kahramanı diğerlerinden ayıran özellikler içerisinde ilk göze çarpan unsur bir kimliklendirme göstergesi olarak kostümdür. Bu göstergenin izleri, köken hikayesinden, kahramanın en güncel haline kadar her alanda sürülebilmektedir (Brownie & Graydon, 2016:11). İnsan üstü bu güçlerin ilk vurgu kaynağı olarak görülen kostüm üzerinden bir çok tartışma yapılmaktadır. Bunlar içerisinde öne çıkan konular; milliyet

ve buna bağılı olarak kültürel aktarım, cinsiyet ve buna bağılı olarak kimlik kodları ve diğerk gibi kavramların yoğunlukta olduđu görölmektedir (Brownie & Graydon, 2016:61-62).

Kimi zaman vücudun olağanüstü boyutlarını ve kaslı bedeni ortaya çıkartan bir unsur olarak da karşımıza çıkan kostümün, diğerk taraftan fiziki görünümünün bir parçası haline gelerek, giyenin davranışlarını da etkilediğı görölmektedir. Kahraman hikayelerinden parçalar taşıdığı gibi gerçek hayattan da bir çok unsurun bu kıyafetlere örnek teşkil ettiğı görölmektedir. Kendi anlamlarını da beraberinde getiren bu parçaların bazı durumlarda anlamlarını içerisinde bulundukları duruma göre değışime uğrattıkları da gözlenmektedir (Brownie & Graydon, 2016:61-62.73).

Kıyafetlerin kimlik inşası üzerindeki etkisi, en başta cinsiyet inşasında olmak üzere, tarih boyunca bir çok örnekte gözlenmektedir. Bu unsur üzerinden yaratılan birçok imajdan bahsedilirken, öncelikle erkeklik, kadınlık ve diğerk grupların farklarını ortaya koyduğu ve kendi içerisinde tartışıldığı cinsiyet inşasını tartışma konusu olarak gündeme getirmektedir. Yalnızca karakterin tanınabilirliğini ifade etmenin ötesinde, süper kahramanların diğerk kimliğı ve alter-egosu arasındaki ayrımları da tartışan kostüm; bireyin rolleri ve sorumlulukları, herhangi bir bilgiyi açığa vurmaya gerek kalmadan anlamlı bir tespit oluşturulabilmesine olanak sağlamaktadır. Kostümün dönüştürücü gücü, kullanıcıya, sivil kıyafetlerinden farklı bir insan gibi hissetmenin psikolojik avantajlarını sağladığı ve kullanıcının fiziksel ve psikolojik kimliğini önemli ölçüde değıştirme gücüne sahip olduđu vurgulanmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:12-13).

Süper kahramanlar, kostümleriyle hemen olağanüstü olarak tanımlanır, ötekileri vurgular ve gündelik elbiselere benzememektedirler. Bir kişinin kimliğine dair en kısa izlenim onun görünümü aracılığıyla aktarılır ve bu nedenle süper kahraman kostümü sıradanı ifade etmemektedir (Brownie & Graydon, 2016:42). Diğerk yandan kaslı vücudu açığa çıkartan bu tür kostümler erkeksi davranışları mümkün kıldığı gibi teşvik ettiğı de gözlenmektedir (Demirtaş, 2014:51).

İçerisinde bulunduğumuz çağ, inandırıcılığın, gerçeğı geride bıraktığı, gerçekçiliğın gerçeklikten daha çok arzulandığı Post-Doğruluk Dönemi olarak adlandırılmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:41). Süper kahramanlar da çizgi

romanlardan ekranlara adapte olurken, kostümler, çeşitli yöntemlerle daha inandırıcı bir şekle bürünmüştür. Sinema uyarlamalarındaki gerçekçilik arzusu, kostümü grafik formlardan giyilebilir bir giysiye dönüştürmüş ve işlevsellik kazanmıştır. Bu durum birçok uyarlamada izlerini göstermektedir (Brownie & Graydon, 2016:45-46).

Birbirini etkileyen iki farklı alan olarak görülebilecek çizgi roman ve moda, tarihin bir noktasında kesişmiş ve bir diğerine özel anlamlar yüklemesine ortam sağlamıştır. Bunun bir örneği Amerika'da düzenlenen ve moda dünyasından ünlü isimlerin çalışmalarına da yer veren “Superheroes: Fashion and Fantasy” sergisidir. Bu sergi çizgi roman ve kostümün kendi içerisinde bir trende dönüşmesine katkı sağlamış ve yeni bir dönemin habercisi olarak önemli bulunmaktadır. Sergi ve serginin kitap haline getirilmiş kataloğu, radikal moda, avangart spor giyim ve son teknoloji askeri giysilerin cinsiyet, güç ve politika çerçevesindeki metaforlarının izlerini sürmektedir¹⁸.

Çizgi roman yaratıcılarının, iki boyutlu dünyaları yaratırken karakterlerini kimliklendirmek üzere kullandıkları kıyafetler, tasarımcıların moda dünyası içerisinde yaptıklarından farklı görünmemektedir. Çizgi roman karakterlerine hayat verenler, birçok göstergenin kahramanlarının ikili kimliğinde yaşamasına izin vermektedirler. Tıpkı moda tasarımcılarının ürünlerinde görüldüğü gibi arzu nesnesi haline gelen kostümlerin giyene kazandırdığı imajı, okuyucu ve takipçilerine de sahip olabilecekleri nesneler, kendilerini onun yerine koyabilecekleri fırsatlar şeklinde sunmaktadır (Brownie & Graydon, 2016:74).

Sıradan insanların giyimleri için oluşan sektör, onlara olmak istedikleri imajların versiyonlarını sunmaktadır. Sahip oldukları giysiler üzerinden kimliklerini, kültürlerini ve ait oldukları topluluk gibi kavramları iletmektedir (Crane, 2003:317). Kıyafetler üzerinden aktarılan kimlik kodları; ister sıradan insan giyimi olsun, ister idol olarak kabul edilen star imajları ya da insan üstü güçlere sahip kahraman kostümleri olsun; takipçilerin toplum içerisindeki rollerini tanımlamakta ya da bu role bürünmelerine fırsat tanımaktadır. Üçüncü bölümde de bahsedildiği gibi insanlar kendilerini ait hissettikleri

¹⁸ https://www.metmuseum.org/art/metpublications/Superheroes_Fashion_and_Fantasy

topluluğa yönelmekte ve olmak istedikleri imaja büründükleri görülmektedir (Brownie & Graydon, 2016:31-34).

Teze konu olan tasarımcı Hatice Gökçe'nin çalışmalarında ise hem sıradan insan için seri üretim, hem idoller için temsili her ayrıntısına kadar düşünülmüş kişiye özel, hem de varolmayan karakterler için bir tasarım grubu yaratıldığı görülmektedir. Bütün tasarımlarında giyilebilir kültürel kimliğin göstergelerine rastlanan Gökçe, bunun bir ifade aracı olarak nasıl kullanıldığına dair doneler sunmaktadır. Örneğin Globetrotter/Seyyah defilesi, bir medeniyet gezgini olarak tariflenen Evliya Çelebi'den ilham almış ve motifleri de minyatürlerden aktarılmıştır. Yabancı basın tarafından da yoğun ilgiyle karşılanan koleksiyon; "Türkiyenin zengin kültürel geçmişi ile modernlik arasında kurulan bir köprü¹⁹" olarak görülmüş: Hatta Çelebi de, Türkiye'nin ilk blogger'ı olarak anılmıştır²⁰.

Bunun dışında birçok ünlü isminle çalışan Gökçe; kendisini tercih eden isimler için kurguladığı imajı, her ayrıntısı ile tasarlayıp teslim ettiğinden bahsetmektedir. Örneğin görüşme içerisinde Tarkan için yaptığı tasarımları anlattığı bölümde; yapılan ürünün sahnede nasıl taşınacağını, nasıl fotoğraf vereceğini, ışıkların altında nasıl görüneceğini önceden hayal edip, Tarkan'ı da bu şekilde bilgilendirdiğinden bahsetmektedir. Bu tahayyülün en güçlü örneği ise The Leather Age / Anatolia ∞ projesinde karşımıza çıkmaktadır. Medeniyetlerden ilham alan ve onları günümüze taşıyan bir çalışma olarak incelen Leather Age, kültür aktarımının bir örneği olarak sunulmaktadır. Kolektif kültürel kimliğin yeniden inşası olarak da kabul edilebilecek çalışmanın, kültüre tarihsel, öznel ve sembolik olarak temas ettiği görülmektedir (Smith, 1994:41.45.49). Var olmamış bu karakterler, medeniyetlerin özellikleriyle giydirilmiş imajları olarak karşımıza çıkmaktadır.

Geçmişin kalıntılarından seçilen motiflerin, günümüzün modern teknikleri ile bir araya getirilerek, yeniden yaratım sürecine dönüştürüldüğü gözlenmektedir. İçlerinde yer alan karakterlerin ifade ettikleri, izleyicinin bakış açısına göre de şekillenmektedir.

¹⁹ <http://thebestfashionblog.com/mens-fashion/sporty-sci-fi-apparel-wild-horses-in-hatice-gokce-menswear-collection>

²⁰ <https://www.chingatumoda.com/hatice-gokces>

Hayranlık uyandıracak görünüme sahip ve o gücü yansıtan karakterler: Zırhlar kuşanmış, savaşçı, kanatları ve maskeleri olan, miğferler giymiş; adeta ait oldukları medeniyet için savaşmaya hazır birer kahraman imajı çizmektedir.

KAYNAKÇA

AKKUŞ, Zeynep (2016). “esseGesse: Onları Çok Sevmek İçin Tanışmayı Beklememiz Gerekmemişti!...”, *Çizgili Hayat Klavuzu*, (der. Levent Cantek) İstanbul: İletişim Yayınları, ss.168-181.

ALBAYRAK, Birsen (2017). “Manganın Tanrısı Osamu” *Tezuka Tezuka’dan Miyazaki’ye Anime ve Manga*, (Gökhan Kuloğlu) İstanbul: Japon Yayınları.

BALCIOĞLU, Semih (1983). *Cumhuriyet Dönemi Türk Karikatürü*, Ankara: İş Bankası Yayınları.

BARRIER, Michael (1997). “Çizgi Roman Ustası: Will Eisner’in Sanatı ve Ruhı”, *Sanat Dünyamız*. 64, ss. 105-117.

BÖLÜKBAŞI, Bartu (2017). *Elveda Güzel Vatanım*, İstanbul: Everest Yayınları.

BROWNIE, B. & GRAYDON, D. (2016). *The Superhero Costume Identity and Disguise in Fact and Fiction*, India: Bloomsbury Academic.

CANTEK, Levent (Ed.). (2009). *Deli Gücük: Osmanlı Taşrasından Korku Ve Dehşet Hikayeleri*, Ankara: Kamra Yayıncılık

CANTEK, Levent (2014). *Türkiye’de Çizgi Roman*, İstanbul: İletişim Yayınları.

CAMPBELL, Joseph (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

CERAN, Kosta (1997) “Dünya’da Çizgi Roman”, *Sanat Dünyamız*. 64, ss. 5-39.

CRANE, Diana (2003). *Moda Ve Gündemleri: Giyimde Sınıf, Cinsiyet Ve Kimlik*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

ÇAPA (2007). *Çapa Çizgi Roman Grubu*, İstanbul: Arkabahçe Yayıncılık ve Reklamcılık.

ÇEVİKER, T. (2008). “Türkiye’de Karikatür: 1990’lardan Sonra”, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, İstanbul: Yem Yayın*, ss. 832.

ÇORUK, Hüsnü (2016). “Çizgi Romanımızda Kahramanlık Türü”, *Çizgili Hayat Klavuzu*, (der. Levent Cantek), İstanbul: İletişim Yayınları, ss.73-95.

DEMİRTAŞ, Haşim (2014). *Türk Sinemasında 1960-1980 Yılları Arasında Çizgiroman Uyarlaması Fantastik Filmlerde Erkek Kahraman Temsili*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Yar. Doc. Dr. Canan Uluyağcı, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema ve Televizyon Ana Bilim Dalı, Eskişehir.

DOĞAN, F. (2008). “Türkiye’de Karikatür”, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, İstanbul: Yem Yayın, ss. 830-832

ERTEM, İlban (2015). *Puslu Kıtalar Atlası*, İstanbul: İletişim Yayıncılık A.Ş.

YAŞA, Fırat (2016). *Tepe*, İstanbul: Karakarga Yayınları

GÖKÇE, Hatice (2014). *The Leather Age Anatolia*, İstanbul: Deri Tanıtım Grubu

GRÜNEWALD, Dietrich (2000). *Comics, Tübingen: Niemeyer*.

GÜRELİ, Talat (2016). “Kahramanlar, Dergiler ve Türler”, *Çizgili Hayat Klavuzu*, (der. Levent Cantek), İstanbul: İletişim Yayınları, ss.172-179.

INGE, M. Thomas (1997). “Çizgi Romanlar”, *Sanat Dünyamız*. 64, ss. 79-81.

KARADOĞAN, Rukiye (2016). “Tarihi Çizgi Romanların Yeşilçam Serüveni: Kostüme Avantür Filmler”, *Çizgili Hayat Klavuzu*, (der. Levent Cantek), İstanbul: İletişim Yayınları, ss.66-72.

KAVENEY, Roz (2008). *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Films*, England: I.B.Tauris & Co Ltd.

KİREÇÇİ, Ümit (2008). *Çizgi Roman Senaryosu, Önce Yazı Sonra Çizgi*, İstanbul: Crea Kitap.

MARTINUZZI, Paola (2007). “Children’s Literature”, *Encyclopedia of Italian Literary Studies I*, (ed. Gaetana Marrone), New York: Routledge, ss. 462-466

McKINNEY M. (2017). “French And Belgian Comics” *The Routledge Companion To Comics*, (Frank Bramlett, Roy T Cook, Aaron Meskin), New York: Routledge, ss. 128-147.

MOORE, Alan, LLOYD, D. (2006). *V For Vendetta*, İstanbul: Arkabahçe Yayıncılık.

ÖNGÖREN, Ferit (1983). *Cumhuriyet Dönemi Türk Mizahı ve Hicvi*, Ankara: İş Bankası Yayınları.

ÖZGEN, M. Emre (2017). “Fan Kültürü, Otaku, Günümüz Pazarı”, *Tezuka’dan Miyazaki’ye Anime ve Manga*, İstanbul: Japon Yayınları.

ÖZTEKİN, M. Korkut (2009). *Manga: Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı*, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları.

PASTOUREAU, Michel (2005). *Mavi: Bir Rengin Tarihi*, Ankara: İmge Kitabevi.

PASTOUREAU, Michel (2016). *Siyah: Bir Rengin Tarihi*, İstanbul: Sel Yayıncılık.

PLATİN, Ali (1989). “Çizgi Roman, Özünde, Basılı Olma Niteliği Taşır”, *Argos*,1 (7), ss. 140.

RANK, Otto (2016). *Kahramanın Doğuş Miti: Mitolojinin Psikolojik Yorumu*, İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

RENAN, Ernest (2016). *Ulus Nedir?*, İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

SCHUMER, Arlen (1997). “Yeni Süper Kahramanlar-Bir Grafik Değişim”, *Sanat Dünyamız*. 64, ss. 253-271.

SMITH, Anthony D. (1994). *Milli Kimlik*, İstanbul: İletişim Yayınları.

SOMIGLI, Luca (2007). “Fumetti”, *Encyclopedia of Italian Literary Studies I*, (ed. Gaetana Marrone), New York: Routledge, ss. 787-791

ŞAHİN, Hamdullah, HAYRULA, Ayhan (2019). *Karanlık İstila*, Eskişehir: Zahirî Yayıncılık

ŞENYAPILI, Önder (2003). *Karikatür: Neyi, Neden, Nasıl Anlatıyor: Karikatür Kim, Niye Çiziyor?*, Ankara: ODTÜ Yayıncılık.

TACAL, Hakan, ÇINAR, Yıldırım (2003). *Karabasan*, İstanbul: Arkabahçe Yayıncılık.

TOPUZ, H. (2008). “Karikatür”, *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, İstanbul: Yem Yayın, ss. 830.

TUNÇ, Su (2017). “Anime ve Mangalarda Bilim-Kurgu ve Mecha” *Tezuka’dan Miyazaki’ye Anime ve Manga*, (Gökhan Kuloğlu) İstanbul: Japon Yayınları.

YAĞLI, Ali (2017). *Modern Bir Anlatı Sanatı Olarak Çizgi Roman*, İstanbul: Kriter Yayınevi.

İnternet Kaynakları

1. SELDES, Gilbert (1924). *The Krazy Cat That Walks By Himself. The Seven Lively Arts*, Alınan Adres: <http://xroads.virginia.edu/~HYPER/SELDES/ch15.html> [13 Ağustos 2017]
2. Hürriyet Gazetesi Web Sitesinden (2003) WCStock Festival (b.t.) Alınan Adres: <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/wcstock-festival-38479524> [11 Haziran 2019]

3. GÜRKAN, Y. (19 Aralık 2018). *Karabasan: Bir Türk Çizgi Roman Karakteri*, Alınan Adres: <https://sineczizgi.com/cizgi-roman/karabasan-bir-turk-cizgi-roman-karakteri.html> [11 Haziran 2019].
4. MURAT, Sezen (19 Nisan 2013). Binbir Güçük Masalları, Alınan Adres: <http://deligucuk.blogspot.com> [11 Haziran 2019].
5. Kahraman (b.t.), Alınan Adres: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GT.S.5ce421a8499d38.48246922 [21 Mayıs 2019]
6. Kahraman (b.t.), Alınan Adres: <https://www.nisanyansozluk.com/?k=kahraman> [21 Mayıs 2019]
7. KİREÇÇİ, Ümit (07 Kasım 2016) Thanos'un Dünyalı, "Infinity Gauntlet" Öyküsünün de Anadolu Kaynaklı Olduğunu Biliyor muydunuz? Alınan Adres: <https://kahramangiller.com/cizgi-roman/thanosun-dunyali-infinity-gauntlet-oykusunun-de-anadolu-kaynakli-oldugunu-biliyor-muydunuz/> [2 Mayıs 2019]
8. Costume (b.t.), Alınan Adres: <https://en.wikipedia.org/wiki/Costume> [23 Mayıs 2019]
9. ZEMLER, Emily (22 Temmuz 2018). *What Does It Take To Dress A Modern Day Superhero?*, Alınan Adres: <https://www.vogue.co.uk/article/dressing-modern-day-superheroes> [21 Mayıs 2019].
10. MANNOLINI-WINWOOD, Sarai (24 Mayıs 2018). *Sexism, Impracticality, and the Hopeful Future of Costuming*, Alınan Adres: <https://the-artifice.com/costuming-comics/> [21 Mayıs 2019].
11. METMUSEUM İnternet Sitesi (b.t.), Alınan Adres: <https://www.metmuseum.org> [23 Mayıs 2019].
12. KUCHARSKI, Joe (23 Şubat 2015). Big Hero 6 Costume Design: High Fashion meets Animation. Alınan Adres: <http://tyrannyofstyle.com/big-hero-6-costume-design> [21 Mayıs 2019]

13. ZEMLER, Emily (22 Temmuz 2018). *What Does It Take To Dress A Modern Day Superhero?*, Alınan Adres: <https://www.vogue.co.uk/article/dressing-modern-day-superheroes> [21 Mayıs 2019].
14. ZEMLER, Emily (22 Temmuz 2018). *What Does It Take To Dress A Modern Day Superhero?*, Alınan Adres: <https://www.vogue.co.uk/article/dressing-modern-day-superheroes> [21 Mayıs 2019].
15. NEWBOLD, Alice (9 Şubat 2018), *Why Black Panther's Costumes Break The Superhero Mould*, Alınan Adres: <https://www.vogue.co.uk/article/black-panther-costume-designer-ruth-e-carter> [21 Mayıs 2019].
16. Hatice Gökçe Resmi İnternet Sitesi, Alınan Adres: <http://www.haticegokce.com/TR/ozgecmis.aspx> [25 Mayıs 2019]
17. METMUSEUM İnternet Sitesi (b.t.), Alınan Adres: <https://www.metmuseum.org> [23 Mayıs 2019]
18. METMUSEUM İnternet Sitesi (b.t.), Alınan Adres: https://www.metmuseum.org/art/metpublications/Superheroes_Fashion_and_Fantasy [23 Mayıs 2019]
19. Leo (b.t.), *Sporty Sci-Fi Apparel & Wild Horses In Hatice Gökçe Menswear Collection*, Alınan Adres: <http://thebestfashionblog.com/mens-fashion/sporty-sci-fi-apparel-wild-horses-in-hatice-gokce-menswear-collection> [23 Haziran 2019]
20. Chingatumoda (14 October 2014), *Hatice Gökçe's - SS/15 "The Globetrotter"*, <https://www.chingatumoda.com/hatice-gokces/> [23 Haziran 2019]

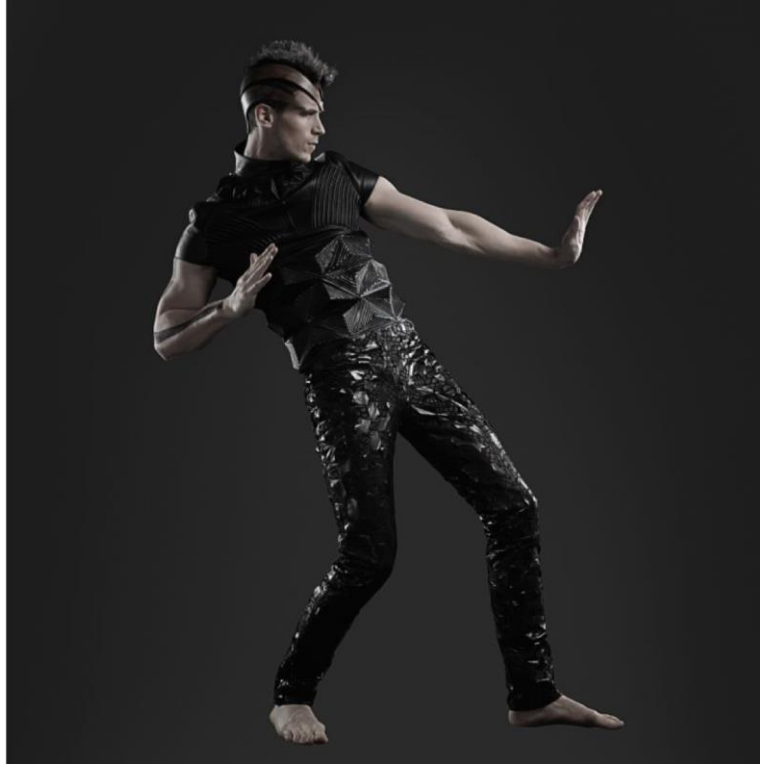
Görüşmeler

25-26 Mayıs 2019, Hatice Gökçe, İstanbul: Kara Karga Office

EKLER



(Fotoğraf 01) Hitit / Kadın



(Fotoğraf 02) Hitit / Erkek



(Fotoğraf 03) Lidya / Kadın



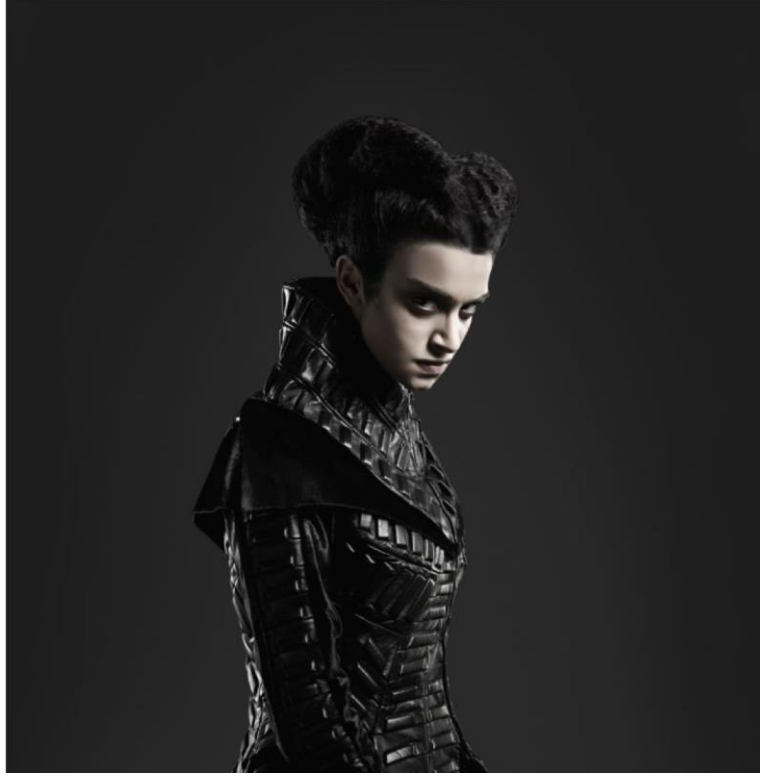
(Fotoğraf 04) Lidya / Erkek



(Fotoğraf 05) Frigya / Kadın



(Fotoğraf 06) Frigya / Erkek



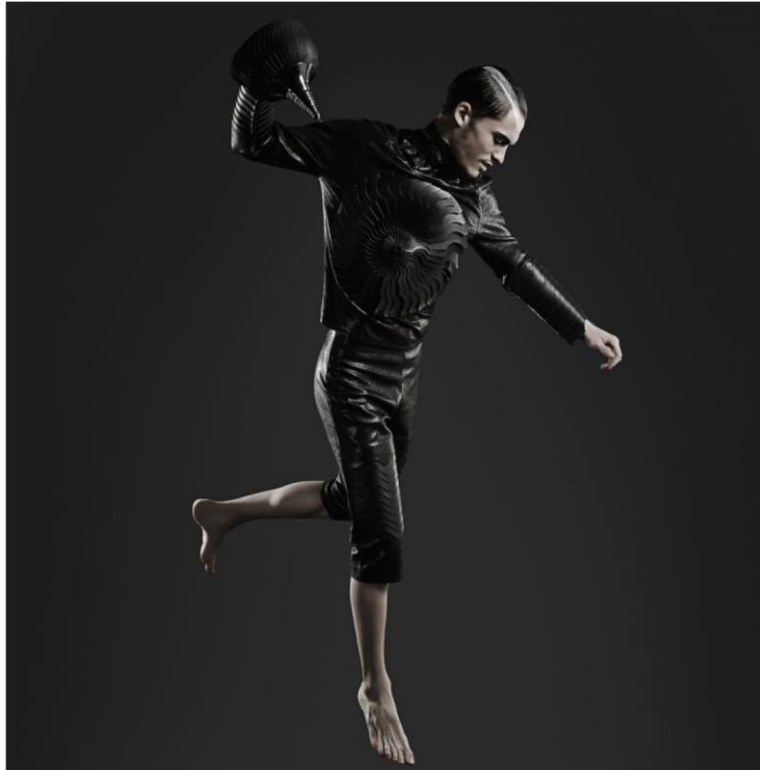
(Fotoğraf 07) Asur / Kadın



(Fotoğraf 08) Asur / Erkek



(Fotoğraf 09) Truva / Kadın



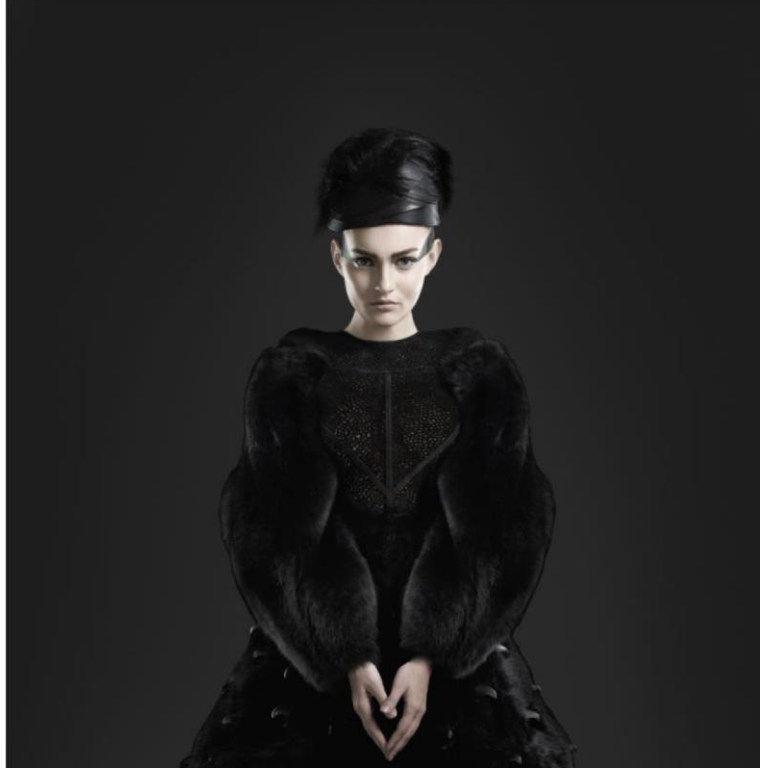
(Fotoğraf 10) Truva / Erkek



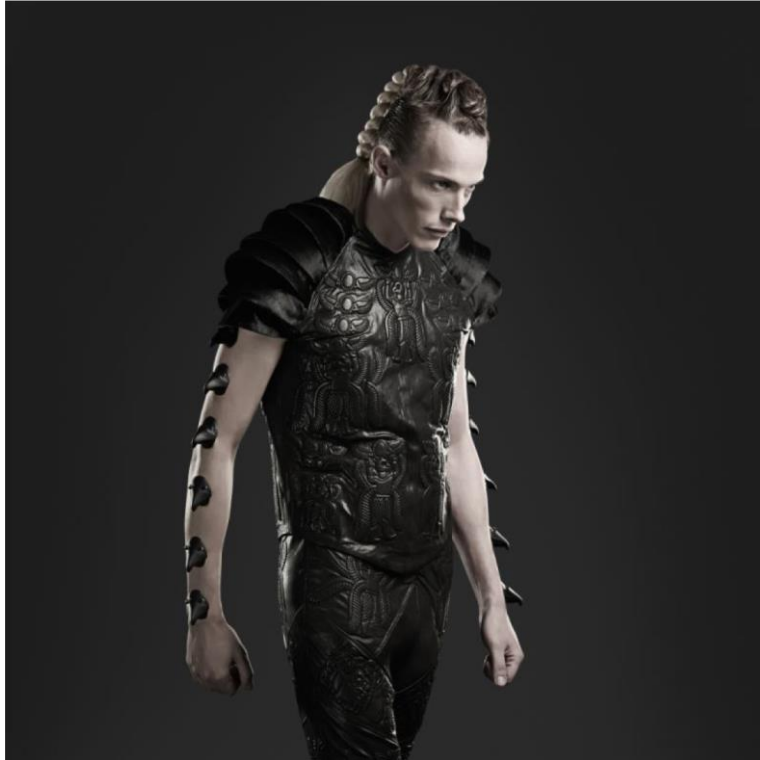
(Fotoğraf 11) Urartu / Kadın



(Fotoğraf 12) Urartu / Erkek



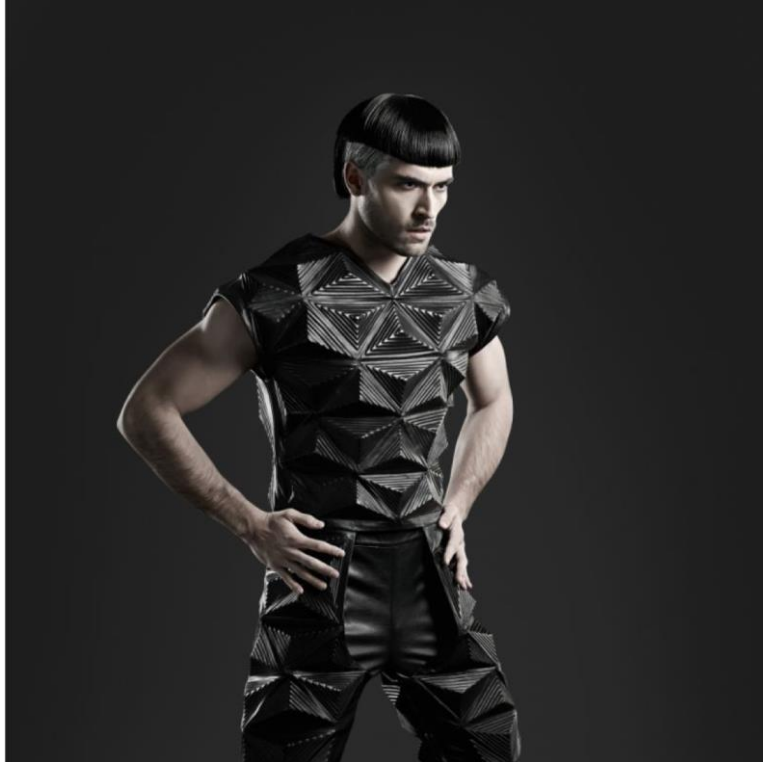
(Fotoğraf 13) Arzawa / Kadın



(Fotoğraf 14) Arzawa / Erkek



(Fotoğraf 15) İyonya / Kadın



(Fotoğraf 16) İyonya / Erkek

ÖZGEÇMİŞ

1979 yılında İzmir'in Kemalpaşa ilçesinde doğdu. Orta öğretimden itibaren eğitimine İzmir'de devam etti. Çeşitli sektörlerdeki iş tecrübelerinin ve askerliğinin ardından Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Aksesuar Tasarımı Ana Sanat Dalı'nda lisans eğitimi gördü. Yine aynı üniversitenin Grafik Tasarım bölümünde yüksek lisansını tamamladı.

Lisans eğitiminde metal ve deri aksesuar tasarım ve üretimi konusunda çeşitli yöntem ve disiplinlerde çalışmalar ve stajlar yaptı. Dokuz Eylül Üniversitesi ve Ege İhracatçılar Birliği tarafında düzenlenen Derin Fikirler yarışmasında iki kez finalist oldu ve çalışmaları çeşitli fuarlarda ve sergi alanlarında sergilendi. Bu yarışmalar sırasında yaptığı doku ve yüzey tasarımı örnekleri ile tasarımcı Hatice Gökçe ve Ümit Ünal'ın ilgisini çekti, Hatice Gökçe ile iki projede beraber çalıştı. Leather Age sergisi ve Globetrotter 2014-2015 defilesinde doku ve tasarımları ile katkıda bulundu.

Okul bitirme projesi olarak hedefleri doğrultusunda markalaşma konusu üzerine çalışmalar yürüttü ve kendi markasını oluşturmak için ilk adımları attı. Marka ve görsel kimlik eksenindeki çalışmalarını sürdürürken, aynı zamanda deri doku ve yüzey tasarımlarından oluşan sergi hazırlıklarına da devam etmektedir.