

**TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANASANAT DALI
SANATTA YETERLİK TEZİ**

**MODERN MİTOLOJİ ÜRETİMİNDE FANTASTİK
FRANCO-BELGE BD (ÇİZGİ ROMAN)**

Hazırlayan

Emel YURTKULU YILMAZ

Danışman

Prof. Dr. H. Yakup ÖZTUNA

İZMİR-2011

YEMİN METNİ

Sanatta Yeterlik Tezi olarak sunduğum “**Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco Belge BD (Çizgi Roman)**” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

03/08/2011

Emel YURTKULU YILMAZ

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün/...../..... tarih vesayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre Grafik Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik öğrencisi Emel YURTKULU YILMAZ'ın “Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco-Belge BD (Çizgi Roman) konulu tezi incelenmiş ve aday/...../..... tarihinde, saat’ da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini/projesini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy.....ile karar verildi.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÜYE

ÜYE

YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ

TEZ/PROJE VERİ FORMU

Tez/Proje No:

Konu Kodu:

Üniv. Kodu:

Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.

Tez Yazarının

Soyadı: YURTKULU YILMAZ

Adı: Emel

Tezin Türkçe Adı: Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco-Belge
BD (Çizgi Roman)

Tezin Yabancı Dildeki Adı: Fantastic Franco-Belge BD (Comic Strip) in the
Production of Modern Mythology

Tezin Yapıldığı

Üniversitesi: D.E.Ü

Enstitü: G.S.E

Yıl: 2011

Diğer Kuruluşlar :

Tezin Türü:

Yüksek Lisans: ☐

Doktora: ☐

Tıpta Uzmanlık: ☐

Sanatta Yeterlik: ☒

Dili: Türkçe

Sayfa Sayısı: 220

Referans Sayısı: 113

Tez Danışmanlarının

Ünvanı: Prof. Dr.

Adı: H. Yakup

Soyadı: ÖZTUNA

Türkçe Anahtar Kelimeler:

- 1- Fantastik
- 2- Franco Belge
- 3- BD
- 4- Çizgi Roman
- 5- Modern mitoloji

İngilizce Anahtar Kelimeler:

- 1- Fantastic
- 2- Franco Belge
- 3- BD
- 4- Comic Strip
- 5- Modern mythology

Tarih: 03.08.2011

İmza:

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum: Evet ☐ Hayır ☒

ÖZET

Günümüzde Francophone coğrafyanın dışında da etkisini sürdüren ‘Franco Belge BD’ (çizgi roman) ve onun başlıca üretim motivasyonlarından ‘fantastik’in işbirliği; daima gündemde kalan iki başlığı birleştirmenin ötesinde, modern mitoloji üretiminde üstlendiği rol açısından da önemlidir.

Bugün kendi başına bir sanat disiplini haline gelen, kendi eğitim kurumlarına ve etkinliklerine sahip olan ‘çizgi roman’ın ve onun içerisindeki ‘Franco Belge BD’nin ayrıntılı biçimde ele alınması; ‘Fantastik Franco Belge BD’nin temel özelliklerinin belirlenmesi; toplumdışı kimliği ve alternatif çizgi roman üretimindeki yerinin anlaşılmasına, güncel konumunun belirlenmesine yarar sağlamıştır.

Franco Belge çizgi romanın fantastikle olan ilişkisinden yola çıkarak; Fantastik Franco Belge BD’nin popüler örneklerinde ‘güncellenen içerik ve biçimin, fantastik göstergelerin’ izini sürmek ise; bu işbirliğinin ürettiği ve modern mitolojiyi besler görünen temsillerin değerlendirilmesine olanak vermektedir.

Söz konusu veriler ışığında Fantastik Franco Belge BD’nin popüler mitoloji üretiminde üstlendiği rolün, içerik ve biçim açısından ele alınarak tartışılıp saptanması, güncel üretim açısından da önemli ipuçları içerir.

‘Fantastik’ ve diğer çizgi romanlardan farklı bir yol haritası izleyen ‘Franco Belge BD’ işbirliğinin; ‘modern mitoloji üretimindeki yerini’ belirlemeye çalışmak; Güzel Sanatlar Fakülteleri’nin Grafik Bölümleri’nde; çizgi romana, çizgi roman yapımına ve tüm bu üretimi etkileyen fantastiğe duyulan ilgi dikkate alındığında, konuya ilişkin bilimsel bir kaynak ve ayrıntılı bir literatür çalışması ortaya koymak amacını gütmektedir.

ABSTRACT

Nowadays; being effective in a broader area than thhe Francophone geography, Franco Belge Bd (comic strip) and one of its major production motives-fantastic's collaboration; while uniting the two current subjects, also gains importance in the generation of modern mythology.

Analysis of 'comic strips' which is today an art discipline by itself having its own institutions and events, and Franco Belge BD within it; determining the basic features of Franco Belge BD; provides the necessary information for perceiving the extra societal identity and its role in the creation of alternative comics.

Starting from the relation of Franco Belge BD with fantastic, tracing 'updated content and forms, fantastic signs' in the popular examples of Franco Belge BD enables the evaluation of representations which seem to feed modern mythology are the production of this collaboration.

In consideration of the given data, the role of Fantastic Franco Belge BD in creation of popular mythology is discussed and determined in terms of content and form so that it gives presumption on current production.

While attempting to determine the presence of the association of fantastic and Franco Belge BD, that follows a different path from other comic books, in the production of modern mythology; presenting an academic resource and detailed literature review, taking into consideration of the interest for comics and fantastic, effecting this whole production field, is aimed in this study.

ÖNSÖZ

Grafik sanatlar ve tasarım eğitiminin, ‘çizgi roman’a ve tüm üretim süreçlerinde ‘fantastik etki’ye giderek artan ilgisi; *Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco Belge BD* başlıklı Sanatta Yeterlik Tezi için önemli bir çıkış noktası oluşturmaktadır.

Günümüzde popüler kültürün ve onun etkisinde şekillenen sanat/tasarım eğitiminin fantastikle yakın ilişkisi, bu ilişkinin hizmet ettiği kavramlar konusunda ulaşılabilir ve yerli kaynak sayısının azlığı, üretim sürecinde ortaya çıkan; biçim, içerik, nitelik sorunları, tez açısından belirleyici bir rol oynamıştır.

Bu veriler ışığında, çalışmanın; fantastik etkinin ‘kavramsal resim’ (illüstrasyon) tarihi boyunca önemini vurgulayan *20.Yüzyıla Kadar İllüstratif Yaklaşımlarda Fantastik Etki* adlı Yüksek Lisans teziyle başlayan inceleme ve araştırmaların bir üst basamağını oluşturması amaçlanmaktadır.

Bu tezin odağında; çalışmanın pek çok yerinde de belirtildiği gibi, ‘büyüsü bozulmuş dünyayı yeniden büyülemeye çalışan, uğruna ölünecek fedakarlık yapılacak hiçbir şeyi kalmayan modern insan’ın; yitirdiği dünyayla, inanç ve mitolojiyle olan ilişkisini yeniden inşa etme çabası, Franco Belge BD’nin ise, bu insanın en elverişli malzemelerinden birisini oluşturması yer almaktadır. Tezin içeriğinde ortaya konan ve tartışılan bulguların, bugün fantastik etkisinde ve grafik sanatlarla yakından ilişkili üretimin; biçim/içerik sorunlarının saptanıp tartışılmasına, niteliğin ve zenginliğinin artmasına yarar sağlayacağını, dahası akademik/bilimsel bir kaynak oluşturacağını umuyorum.

Sanatta Yeterlik çalışmam boyunca bana katkı sağlamış olan tüm bölüm hocalarıma, araştırmamı titizlikle izleyen ve eleştirileriyle geliştiren danışman hocam Prof. Dr. H. Yakup ÖZTUNA’ya, Prof. Dr. Oğuz ADANIR’a, arkadaşlarım Öğr. Gör. Engin DOĞAN ve Nazlı BENLİOĞLU’na, yeğenim Nükte Sevim DERDİÇOK’a, aileme ve ‘varolduğu için’ kızım Masal’a teşekkür ediyorum.

Emel YURTKULU YILMAZ

İÇİNDEKİLER
MODERN MİTOLOJİ ÜRETİMİNDE FANTASTİK
FRANCO-BELGE BD (ÇİZGİ ROMAN)

YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
YÖK DOKÜMANTASYON MERKEZİ TEZ VERİ FORMU.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
RESİM LİSTESİ.....	xii
GİRİŞ.....	1
 1. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN VE FRANCO BELGE BD.....	 6
1.1 ‘Toplumdışı’ Bir Sanat Disiplini Olarak Çizgi Roman	6
1.1.1 Çizgi Romana İlişkin Tanımlama Sorunu.....	6
1.1.1.1 Çizgi Romanı Belirleyen Temel Prensipler.....	9
1.1.1.2 Çizgi Romanın Diğer Sanatlarla Etkileşimi ve Ayrıldedici Özellikleri.....	13
1.1.2 Tarihsel Süreç İçerisinde Çizgi Roman ve Bugünkü Konumu.....	23
1.1.3 Diğer Çizgi Roman Türleri ve ‘Franco Belge BD’	33
1.1.4 Franco-Belge Çizgi Romanda Alternatif Yaklaşımlar.....	39
1.2 Fantastik Franco Belge Türünü Tanımlayan Yapısal Özellikler.....	51

1.2.1 Biçime İlişkin Belirleyici Özellikler.....	51
1.2.2 İçeriğe İlişkin Belirleyici Özellikler.....	58
1.2.3 Tasarıma İlişkin Özellikler.....	60
1.3. Franco Belge Çizgi Romana İlişkin Konumlandırma Çalışmaları.....	66
1.3.1 Sosyokültürel Faktörler ve Divertissement (eğlence/rahatlama)	
Kültürünün Etkisi.....	66
1.3.2. Ekonomik Faktörler.....	72
 2. BÖLÜM: FRANCO-BELGE BD'DE FANTASTİK GÖSTERGELER.....	 75
2.1 Fantastik Anlatı ve Franco Belge Çizgi Romanda İçeriğe Etkisi.....	83
2.2 Fantastik Etkinin Uygulama Alanı Olarak 'BD Franco-Belge' ve	
'Fantastik Duygusu'.....	95
2.2.1 Romantik Fantastik.....	104
2.2.2 Klasik Fantastik.....	110
2.2.3 Modern Fantastik.....	114
2.3 Çizgi Roman Görsellerinde Tanımlanan Fantastik Göstergeler.....	121
2.3.1 Sahneleme.....	125
2.3.2 Fantastik Etki Yaratın Kavramsal Göstergeler.....	129
2.3.2.1 Cınnet ve Ele geçirilme.....	130
2.3.2.2 Halüsinasyon ve Düş.....	132
2.3.2.3 Doğaüstü Dünyayla İlişkiler ve Olağanüstü Yaratıkların	
Müdahalesi.....	134
2.3.2.4 Metamorfoz ve Transformasyon.....	136
2.3.2.5 Reenkarnasyon.....	138

2.3.2.6 Yasaklanan Cinsellik.....	140
2.3.3 Figüratif Fantastik Göstergeler.....	142
2.3.3.1 Ortam ve Mekanlar.....	143
2.3.3.2 Figürler.....	147
2.3.3.2.1 Canavarlar.....	148
2.3.3.2.1.1 Vampir.....	148
2.3.3.2.1.2 Hibrid.....	151
2.3.3.2.1.3 İblisler.....	154
2.3.3.2.1.4 Diğer.....	155
2.3.3.2.2 Ölümün Figürleri.....	157
2.3.3.2.2.1 Hayalet.....	159
2.3.3.2.2.2 Hortlak.....	160
2.3.3.2.2.3 Diğer.....	161
2.3.3.2.3 Erotik Figürler.....	162
2.3.3.2.3.1 Baştan Çıkaran Kadın ve Cadı.....	164
2.3.3.2.3.2 Diğer.....	165
 3.BÖLÜM: POPÜLER MİTOLOJİNİN ÜRETİM MOTİVASYONU	
OLARAK: ‘FANTASTİK FRANCO BELGE BD’	167
 3.1 ‘Divertissement’ Kültürü İçerisinde Fantastiğin Gerekliliği ve Popüler	
Mitolojinin Yaratımında/Üretiminde Fantastik Franco Belge BD’nin	
Rolü.....	167
 3.2 Popüler Mitolojinin Görsel İfadesi Olarak Fantastik Franco Belge	
BD.....	178

3.2.1 Popüler Kùltür Etkisinde Güncellenen İçerik.....	181
3.2.2 Kùltürlerarası Etkileşimin Yön Verdiđi Biçim.....	187
3.3.3 Fantastiđin Çizgi Romanda İfade Edilişine İlişkin Sorunlar.....	194
SONUÇ.....	203
EKLER.....	208
KAYNAKLAR.....	210
ÖZGEÇMİŞ	

RESİM LİSTESİ

Resim 1: Rodolphe Töppfer, çizgi bant

Kaynak: **La Bande Dessinee**, Benoit Mouchart, Le Cavalier Bleu, 2004, 125s.

Resim 2: Caran D’Ache, çizgi bant

Kaynak: **Lire la Bande Dessinee**, Benoit Peeters, Flammarion, 2005, 194s.

Resim 3: 37. Uluslararası Angoulême Çizgi Roman Festivali 2010 afişi

Kaynak: <http://www.bdangouleme.com/>

Resim 4: 37. Uluslararası Angoulême Çizgi Roman Festivali’nden görüntü

Kaynak: <http://www.bdangouleme.com/>

Resim 5: Hugo Pratt, pafta

Kaynak: **Corto Maltese: Tango**, Hugo Pratt, Casterman, 2009, 136s.

Resim 6: Jacques Tardi, pafta

Kaynak: **Nestor Burma: 120, Rue de la Gare**, Jacques Tardi, Casterman, 1997, 190s.

Resim 7: Guy Delisle, pafta

Kaynak: **Shenzhen**, Guy Delisle, L’Association, 2000, 152s.

Resim 8: Florent Maudoux, Pafta

Kaynak: **Maudoux’s Freaks Squeele**, Florent Maudoux, Ankama, 2008, 144s.

Resim 9: Andre Franquin, pafta

Kaynak: **Lire la Bande Dessinee**, Benoit Peeters, Flammarion, 2005, 194s.

Resim 10: Herge, kare

Kaynak: **Lire la Bande Dessinee**, Benoit Peeters, Flammarion, 2005, 194s.

Resim 11: Jacques Tardi, Pafta

Kaynak: **Lire la Bande Dessinee**, Benoit Peeters, Flammarion, 2005, 194s.

Resim 12: Corbeyran-Formosa, Pafta

Kaynak: **Double Gauche**

<http://40-rugissants.over-blog.com/article-atelier-12-05-01-11-64481350.html>

Resim 13, 14: Paul Cuvelier, kapak ve illüstrasyon

Kaynak: **Corentin et le Signe du Cobra**

<http://napoleonbonaparte.wordpress.com/2008/03/01/les-aventures-de-corentin-feldoe-1946-paul-cuvelier/le-signe-du-cobra-corentin-paul-cuvelier/>

Resim 15, 16: Edgar P. Jacobs, kare ve pafta

Kaynak: **Blake et Mortimer: La Marque Jaune**

<http://www.trussel.com/detfic/blakebooks.htm>

Resim 17: Milton Caniff, kapak

Kaynak: **Terry and The Pirates**

<http://www.rcharvey.com/meanwhile.html>

Resim 18, 19: Tintin et le Mystere de la Toison d'Or, albüm kapağı ve film afişi

Kaynak: **Tintin et le mystere de la Toison d'Or**

<http://telechargements.ucoz.com/news/3-0-11>

<http://www.babelio.com/livres/Barret-Tintin-et-le-mystere-de-la-toison-dor/108241>

Resim 20: Roy Lichtenstein, çalışma

Kaynak: **Tintin in the New World**

<http://blog.art21.org/2009/06/01/letter-from-london-comics-trip/>

Resim 21: Edmond Baudoin, pafta

Kaynak: **Le Premier Voyage**, Futuropolis, 1987, 44s.

Resim 22: Andre Franquin, pafta

Kaynak: **Les Idees Noires**

<http://chezpurple.blogspot.com/2010/08/les-idees-noires-andre-franquin.html>

Resim 23: Christophe, karikatür

Kaynak: http://aulas.pierre.free.fr/chr_fen_pro.html

Resim 24: Arthur B.Frost, çizgi bant

Kaynak: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arthur_Burden_Frost_-_1881-05_-_Harper%27s_new_monthly_magazine_-_372,_vol._62,_p._960.png

Resim 25, 26: Winsor McCay, paftalar

Kaynak: **Dream of the Rarebit Fiend**

<http://library.osu.edu/sites/exhibits/cartoonists/mccay.html>

Little Nemo

<http://blog.lefigaro.fr/bd/2009/11/alain-resnais-fan-de-bande-des.html>

Resim 27: Robert Hal Foster, pafta

Kaynak: **Prince Vaillant**

http://www.comicartfans.com/comic-artists/hal_foster.asp

Resim 28: Hugo Pratt, kapak

Kaynak: **Corto Maltese: Les Ethiopiques**, Hugo Pratt, Casterman, 2006, 106s.

Resim 29: Zep, kapak

Kaynak: **Titeuf, une Star Est Née**

<http://www.commaucinema.com/film/titeuf-volume-1-une-star-est-nee,3666>

Resim 30: Franck-Van Hamme, kapak

Kaynak: **Largo Winch: Les Trois Yeux des Gardiens du Tao**

http://www.goodreads.com/book/show/1811253.Largo_Winch_Tome_15_

Resim 31: Charlier-Giraud, kapak

Kaynak: **Blueberry: Nez Casse**, Charlier Giraud, Dargaud, 1980, 48s.

Resim 32: Hermann-Greg, kapak

Kaynak: **Comanche**

<http://www.coolture.fr/interview/exclusif-13-linterview-de-david-ratte-le-createur-de-%E2%80%99Ctoxic-planet%E2%80%99D-chef-paquet/>

Resim 33: Lecureux-Poivet, kapak

Kaynak: **Les Pionniers de l'Espérance**

<http://phylacterium.wordpress.com/2010/05/31/science-fiction-et-bande-dessinee-annes-1940/>

Resim 34: Hermann-Greg, kapak

Kaynak: **Le General Satan**

<http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=735190&gsub=91447>

Resim 35: Lecureux-Cheret, kapak

Kaynak: **Le Mariage de Rahan**

http://www.lepost.fr/article/2009/06/16/1580593_apres-avoir-revele-soleil-raham-lancera-t-il-foolstrip.html

Resim 36: Guibert-Sfar, pafta

Kaynak: **Les Olives noires**, Guibert-Sfarr, Reperages Dupuis, 2001, 48s.

Resim 37: Trondheim-Sfar, pafta

Kaynak: **Donjon Monsters, Tome 8**, Trondheim-Sfar, Delcourt, 2004, 47s.

Resim 38: Martin Vaughn-James, kapak

Kaynak: **La Cage**

<http://www.cnap.fr/index.php?evenement=hommagemartin-vaughn-james&idEvenement=19568&idInstitution=343&page=presentation&rep=listeAnnuaire&type=detail>

Resim 39: Etienne Davodeau, pafta

Kaynak: **Lulu Femme Nue**

http://www.lekinorama.com/galerie_bd.php?RefBD=183&RP=1&BD=Lulu-Femme-Nue

Resim 40: Joe Sacco, pafta

Kaynak: **Gaza 1956**

<http://www.actuabd.com/Gaza-1956-Par-Joe-Sacco>

Resim 41: Joseph Pinchon, kapak

Kaynak: **Becassine aux Bains de Mer**

<http://comparateur.cinemaquiz.com/204-/45839-46940/Litterature-Jeunesse/19-4.aspx>

Resim 42: Louis Forton, kapak

Kaynak: **La Bande des Pieds Nickeles**

http://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Pieds_Nickel%C3%A9s

Resim 43: Alain Saint Ogan, pafta

Kaynak: **La Bande Dessinee**, Benoit Mouchart, Le Cavalier Bleu, 2004, 125s.

Resim 44: Jacques Martin, kapak

Kaynak: **La Serenissime**

<http://www.actuabd.com/Jhen-T11-La-Serenissime-Par>

Resim 45: Jean Graton, kapak

Kaynak: **L'Oncle Paul**

<http://www.izideal.fr/p10948418/comparatif-bd-humour/achat-jean-graton-illustration-oncle-paul-tome-3-12-histoires-vraies/>

Resim 46: Pilote, kapak

Kaynak: **Pilote**

<http://collection-asterix.forumactif.net/t713-le-journal-pilote-1965>

Resim 47: Uluslararası Angoulême Çizgi Roman Festivali: Alternatif BD Ödülü

Kaynak: <http://www.bdangouleme.com/>

Resim 48: Comic Code Authority, metin

Kaynak: **Comic Code Authority**

<http://homepages.ius.edu/bmannix/Comics%20Code%20Authority.htm>

Resim 49: Lucky Luke, çizgi bant

Kaynak: **Lucky Luke, Billy the Kid**

<http://www.bdzone.com/chop/sousserie.php?codeserie=LUCK&codesous=LUKA>

Resim 50, 51: Jean Marc Reiser, kapaklar

Kaynak: **Reiser a la une**

<http://livre.fnac.com/a2423870/Reiser-Reiser-a-la-une-l-essentiel-des-couvertures-de-Charlie-Hebdo>

Kaynak: **Hara-kiri Hebdo**

<http://bddelasemaine.bleublog.lematin.ch/archive/2008/12/22/reiser-a-la-une-de-reiser.html>

Resim 52: Paul Cuvellier, kare

Kaynak: **Epoxy**

http://www.galeriechampaka.com/?page_id=1847

Resim 53: Jean Claude Forest, pafta

Kaynak: **Barbarella**

<http://eyepug.net/magazine/?p=1968>

Resim 54: Guy Pellaert, pafta

Kaynak: **Pravda la Survivreuse**

<http://www.actuabd.com/Deces-de-Guy-Peellaert-l-auteur-de-Jodelle-et-de-Pravda>

Resim 55: Will Eisner, kapak

Kaynak: **Le Contrat**

<http://www.chapitre.com/CHAPITRE/fr/BOOK/eisner-will/le-contrat,1526073.aspx>

Resim 56: Art Spiegelman, kapak

Kaynak: **Maus**

<http://www.nycgraphicnovelists.com/2010/11/art-spiegelman-still-movin-with-comix.html>

Resim 57: Moebius-Jodorowsky, kapak

Kaynak: **Les Yeux du Chat**

<http://www.cubitusbd.com/pages/page37.html>

Resim 58: Moebius-Jodorowsky, kapak

Kaynak: **L’Incal**

<http://www.decitre.fr/livres/L-Incal-L-integrale.aspx/9782731622201>

Resim 59: Metal Hurlant, kapak

Kaynak: **Metal Hurlant**

http://www.loustal.nl/publicites_loustal_03.htm

Resim 60: Moebius, pafta

Kaynak: **Arzach**

<http://grandehotelkinshasa.blogspot.com/2010/09/arzach.html>

Resim 61: Alex Barbier, pafta

Kaynak: **Lycaons**

<http://clairdebulle.com/Oneshot2368d181391842da80a511b633f72b31.aspx>

Resim 62: Floch-Riviere, kapak

Kaynak: **Une Trilogie Anglaise**

<http://www.decitre.fr/livres/Une-trilogie-anglaise.aspx/9782205059373>

Resim 63: Alan Moore-David Lloyd, pafta

Kaynak: **V for Vendetta**

<http://membres.multimania.fr/bdaucdi/oneshots.htm>

Resim 64: Alan Moore-Eddie Campbell, pafta

Kaynak: **From Hell**

<http://rayonbd.blogspot.com/2011/04/from-hell.html>

Resim 65: Phylactere (filakter) tipleri

Kaynak: *<http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Phylact%C3%A8re.png>*

Resim 66: Floch-Riviere, pafta

Kaynak: **Blitz**

<http://www.bdtheque.com/main.php?bdid=1587&action=4>

Resim 67: Fretet-Sinier, kapak

Kaynak: **Les Aveugles**

<http://www.editionsfee.com/catalogue.html>

Resim 68: Alberto Breccia-Ernesto Samato, kapak

Kaynak: **Rapport sur les Aveugles**, Alberto Breccia-Ernesto Samato, Vertige Graphic, 2005, 62s.

Resim 69: Eric Liberge, kapak

Kaynak: **Aux Heures Impaires**

<http://editions.louvre.fr/fr/les-ouvrages/bandes-dessinees-jeunesse/le-louvre-et-la-bande-dessinee/aux-heures-impaires.html>

Resim 70: Jacques Tardi, kapak

Kaynak: **Voyage au Bout de la Nuit**, Jacques Tardi, Futuropolis, 2006, 379s.

Resim 71: Jacques Martin, pafta

Kaynak: **Alix: Vercingetorix**

<http://www.coinbd.com/bd/albums/resume/6918/alix/tome-18-vercingetorix.html>

Resim 72: Benjamin, pafta

Kaynak: **Remember Me**

<http://f1of13.unblog.fr/2010/11/19/remember-de-benjamin>

Resim 73: Pecau-Kordey-Beau, çizgi bant

Kaynak: **L'Histoire secrete: Le Chateau de Djinns**, Pecau-Kordey-Beau, Delcourt, 2005, 48s.

Resim 74: Moebius, pafta

Kaynak: **Arzach**

<http://www.coinbd.com/bd/albums/resume/1751/arzach/arzach.html>

Resim 75: Benjamin, pafta

Kaynak: **Remember Me**

<http://club.ados.fr/maxtat/benjamin-459/photo/remember-2178789.html>

Resim 76: Chaboute, pafta

Kaynak: **Construire un Feu**

<http://cdsonline.blog.lemonde.fr/2007/10/04/construire-une-image-construire-une-histoire-ouvrir-aux-sens%E2%80%A6/>

Resim 77: Shuitten-Peeters, pafta

Kaynak: **Les Cites Obscures: La Frontiere Invisible**, Shuitten-Peeters, Casterman, 2002, 62s.

Resim 78: Edgar P.Jacobs, pafta

Kaynak: **Blake et Mortimer**

<http://pixhost.info/pictures/817286>

Resim 79: Charlier-Giraud, pafta

Kaynak: **Blueberry: Dust**, Charlier-Giraud, Dargaud, 2005, 72s.

Resim 80: Goscinny-Uderzo, kapak

Kaynak: **L'Anniversaire d'Asterix et Obelix**

<http://www.asterix.com/edition/albums/anniversaire-livre-d-or.html>

Resim 81: Hieronymus Bosch, triptik

Kaynak: **L'Art fantastique**, Marcel Brion, Marabout Universite, 1968, 413s.

Resim 82: William Blake, illüstrasyon

Kaynak: **Red Dragon**

<http://omnparts.com/2010/12/05/william-blake/>

Resim 83: Hieronymus Bosch, resim detay

Kaynak: **Chris Carrying the Cross**

<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/bosch/carrying/>

Resim 84: Francesco Goya, gravür

Kaynak: **Goya et le Merveilleux Inquietant des Caprichos**, Ana Paulo Alaman, Universita degli Studi di Bologna, 2004

Resim 85, 86, 87: Honore Daumier, gravürler

Kaynak: **Quatre Siecles de Surrealisme: L'Art Fantastique dans la Gravure**, Pierre, 1973, 234s.

Resim 88, 89: Dracula, film ve çizgi roman

Kaynak: **A Nightmare of Horror: Dracula**

<http://thevaultofhorror.blogspot.com/2010/06/lucky-13-week-six-vampires.html>

Sur les Traces de Dracula: Vlad l'Empaleur

http://bd.casterman.com/albums_detail.cfm?id=2572

Resim 90: Gustave Dore, ağaç gravür

Kaynak: **Quatre Siecles de Surrealisme: L'Art Fantastique dans la Gravure**, Pierre, 1973, 234s.

Resim 91: Tony Johannot, illüstrasyon

Kaynak: **Quatre Siecles de Surrealisme: L'Art Fantastique dans la Gravure**, Pierre, 1973, 234s.

Resim 92: Gustave Dore, gravür illüstrasyon

Kaynak: **Quatre Siecles de Surrealisme: L'Art Fantastique dans la Gravure**, Pierre, 1973, 234s.

Resim 93, 94: Çizgi seriler

Kaynak: **Lire la Bande Dessinee**, Benoit Peeters, Flammarion, 2005, 194s.

Resim 95, 96: Le Petit Journal, kapaklar

Kaynak: **Le Petit Journal**

<http://www.ac->

[grenoble.fr/lycee/diois/Latin/archives/Francais/Image/Iconographie/dessin%20de%20presse%201886-1986%20-](http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/archives/Francais/Image/Iconographie/dessin%20de%20presse%201886-1986%20-)

%20Web/original/1914%20%20septembre%20Le%20Petit%20Journal%20La%20Guerre%20Sus%20au%20monstre%20dessin%20anonyme.html

Resim 97: Alfred de Musset, kapak

Kaynak: **Contes et Nouvelles**

<http://www.musset-immortel.com/Belles-Pages-Illustrations-Musset%203.html>

Resim 98, 99: Paul Thiriat, illüstrasyon

Kaynak: **The Portrait of Dorian Gray**

<http://www.mystudios.com/artgallery/A/%28after%29-Thiriat,-Paul/Illustration-from-The-Picture-of-Dorian-Gray-by-Oscar-Wilde-1854-1900,-engraved-by-E.-d%27Ete.html>

Resim 100, 101, 102: Felicien Rops, illüstrasyonlar

Kaynak: *<http://darkclassics.blogspot.com/2010/11/felicien-rops-sentimental-initiation-l.html>*

Resim 103: Giger, kapak

Kaynak: **Le Necronomicon**

<http://www.system75.com/gallery/giger/giger4.htm>

Resim 104: Enki Bilal, sayfa

Kaynak: **Albüm**

Resim 105, 106: Edmond Baudoin, kapak ve pafta

Kaynak: **Le Premier Voyage**, Futuropolis, 1987, 44s.

Resim 107: Jacques Martin, kapak

Kaynak: **Alix: Les Barbares**

http://bd.casterman.com/albums_detail.cfm?id=1796

Resim 108: Le Tendre-Losel-Mallie, kapak

Kaynak: **La Quete de L'Oiseau du Temps: 3. La Voie du Riege**

<http://blog.weebulle.com/post/La-quete-de-l-oiseau-du-temps-la-voie-du-Rige-Bande-annonce>

Resim 109, 110: Jacques Tardi, sayfalar

Kaynak: **Voyage au Bout de la Nuit**, Jacques Tardi, Futuropolis, 2006, 379s.

Resim 111, 112: Christophe Bec, kapak ve pafta

Kaynak: **Promethee: Atlantis**, Christophe Bec, Soleil, 2008, 46s.

Resim 113: Corbeyran-Espe, kapak

Kaynak: **Le 3. Oeil**

<http://www.bdfugue.com/le-3e-oeil-t-1-arnaud>

Resim 114, 115: Alex Barbier, paftalar

Kaynak: **Lettres au Maire du V**

<http://chroniquesdasteline.blogspot.com/2008/12/lettres-au-maire-de-v.html>

Les Paysages de la Nuit

<http://www.bdtheque.com/main.php?bdid=2403&action=2>

Resim 116, 117: Shuitten-Peeters, pafta ve sayfa

Kaynak: **Les Cites Obscures:La Frontiere invisible**, Shuitten-Peeters, Casterman, 2002, 62s.

Resim 118: Eric Liberge, kapak

Kaynak: **Monsieur Mardi-Gras Descendres: 2, Le Telescope de Charon**

http://www.sceneario.com/bd_1165_MONSIEUR%20MARDI-GRAS%20DESCENDRES.html

Resim 119: Enki Bilal, kapak

Kaynak: **Crux Universalis**

<http://www.babelio.com/livres/Andreas-Crux-universalis/188214>

Resim 120: Corbeyran-Chabbert

Kaynak: **New Byzance**

<http://emaginaire.canalblog.com/archives/bd/p20-0.html>

Resim 121: Corbeyran-Charlet

Kaynak: **Le Maitre de jeu**

<http://www.bdfugue.com/le-maitre-de-jeu-t-3-matrice>

Resim 122: pafta

Kaynak: <http://gaultieramericanclass.blogspot.com/>

Resim 123: Etienne Davodeau, pafta

Kaynak: **Chute de Velo**

<http://lecturesdejulien.over-blog.com/categorie-10717201.html>

Resim 124: Eric Liberge, pafta

Kaynak: **Aux heures impaires**

<http://editions.louvre.fr/fr/les-ouvrages/bandes-dessinees-jeunesse/le-louvre-et-la-bande-dessinee/aux-heures-impaires.html>

Resim 125: Edmond Baudoin, kareler

Kaynak: **Les Yeux dans le Mur**, Celine Wagner-Edmond Baudoin, Dupuis, 2003, 54s.

Resim 126: Shuitten-Peeters, kapak

Kaynak: **Les Cites Obscures: La Theorie du Grain de Sable**, Shuitten-Peeters, Casterman, 2008, 119s.

Resim 127, 128: Alex Barbier, paftalar

Kaynak: **Pornograpie d'une Ville**

<http://www.lekti-ecriture.com/editeurs/Pornographie-d-une-ville.html>

Resim 129: Jodorovsky-Beltran

Kaynak: **Megalex: Le Coeur de Kavatah**

<http://www.actuabd.com/Megalex-T3-Le-Coeur-de-Kavatah-Par-Jodorowsky-Beltran-Humanoides-Associés>

Resim 130, 131, 132: Enki Bilal, kapak ve paftalar

Kaynak: **Animal'Z**

<http://croqueursdebulles.robinpinault.com/index.php/category/chroniques/17-a-2020-genial/page/10/>

Resim 133, 134: Moebius, paftalar

Kaynak: **Arzach**

<http://www2.cslaval.qc.ca/horizonjeunesse/Section-Bande-Dessinee>

Resim 135: Metal Hurlant, kapak

Kaynak: http://www.loustal.nl/publicites_loustal_03.htm

Resim 136: Rock Strips, kapak

Kaynak: <http://playbackboum.blogspot.com/2009/09/rock-strips-le-blog.html>

Resim 137: Clockwerx, kapak

Kaynak: <http://www.comicbox.com/index.php/news/comic-box-virgin-62-clockwerx-t-2-deluge/>

Resim 138: Le Theatre des Images, Naissance d'une planche, afiş

Kaynak: http://www.loustal.net/biblio/expos/angou03_schuiten.htm

Resim 139, 140: Kris-Guillaume, paftalar

Kaynak: **Le Monde de Lucie**

<http://www.actuabd.com/Le-monde-de-Lucie-troisieme-volume>

Resim 141, 142: PY-Andre Houot, paftalar

Kaynak: **Le Mal: L'Oeil du Mur**

<http://www.actuabd.com/Le-Mal-T1-l-oeil-du-mur-Py-et-Houot-Glenat>

Resim 143: Hallucinations, kapak

Kaynak: <http://www.toupapier.com/list.php?lang=1&path=1114&sort=Les%20plus%20populaires&page=15>

Resim 144: Chaboute, kapak

Kaynak: **Purgatoire**, Chaboute, Vent D'Ouest, 2009, 119s.

Resim 145: Ange-Cossu, kapak

Kaynak: **Le Paradis Perdu**

<http://publikart.net/paradis-perdu-psaume-2-tome-2-chute-libre-soleil>

Resim 146: Sorel-Mosdi, pafta

Kaynak: **L'Ile des Morts**

<http://www.coinbd.com/bd/albums/resume/542/l-ile-des-morts/tome-4-perinde-ac-cadaver.html>

Resim 147: Enki Bilal, pafta

Kaynak: **Quatre**, Enki Bilal, Casterman, 2007, 62s.

Resim 148: Christpher Bec, pafta

Kaynak: **Les Loups**

<http://blog.weebulle.com/post/Interview-Christophe-Bec-Le-casse-tome-I-Diamond>

Resim 149: Jodorovsky-Moebius, pafta

Kaynak: **L’Incal**

<http://pdsoasis.thewilloftheancients.com/parallels.html>

Resim 150, 151: Sebastien Viozat-Raphael, paftalar

Kaynak: **Avec les Morts**

<http://raphaelb.canalblog.com/archives/2009/09/22/15160733.html>

Ma vie de Zombi

http://www.sceneario.com/bd_10704_MA%20VIE%20DE%20ZOMBIE.html

Resim 152, 153: Paul Cuvellier, paftalar

Kaynak: **Epoxy**

<http://www.virus->

[bd.net/index.php?id=16&module=virusbd&action=article:readArticle](http://www.virus-bd.net/index.php?id=16&module=virusbd&action=article:readArticle)

<http://www.bdzone.com/chop/serie.php?serie=EPOX>

Resim 154, 155: Jodorovsky-Theo, kapak ve pafta

Kaynak: **Le Pape Terrible**

<http://bascoblog.hautetfort.com/archive/2010/01/03/bd-poison-luxure-et-nepotisme-au-vatican.html>

<http://sambabugatti.skynetblogs.be/tag/le%20pape%20terrible>

Resim 156, 157: Sorel-Mosdi, pafta

Kaynak: **L’Ile des Morts**

<http://www.coinbd.com/bd/albums/resume/542/l-ile-des-morts/tome-4-perinde-ac-cadaver.html>

Resim 158: Shuiten-Peeters, pafta

Kaynak: **Les Cites Obscures: Brüssel**, Shuiten-Peeters, Casterman, 2008, 125s.

Resim 159, 160: Bucquoy-Charles, kapak ve pafta

Kaynak: **Le Bal du Rat Mort**

http://kebekmac.blogspot.com/2010_09_26_archive.html

Resim 161, 162: Vlad Tepesh, portre ve ağaç baskı illüstrasyon

Kaynak: http://www.hauntedhamilton.com/gotw_vlad3_dracula.html

Resim 163, 164: Ayroles-Maiolena, paftalar

Kaynak: **Lord Faureston**

<http://carabistouilles.over-blog.org/article-33524362.html>

Resim 165: Alex Barbier, pafta

Kaynak: **Autoportrait du Vampire d'en Face**

<http://www.lekti-ecriture.com/editeurs/Lettres-au-maire-de-V.html>

Resim 166: Mısır duvar freski

Kaynak: <http://www.edupics.com/images/results/photo:0/query:egypt>

Resim 167, 168: Enki Bilal, pafta ve film

Kaynak: **La Foire aux Immortels**

<http://www.chroniquesdelinvisible.com/article-la-foire-aux-immortels-50564858.html>

http://insideadream.free.fr/cinema/immortel_ad_vitam.html

Resim 169: Hendrik Goltzius, gravür illüstrasyon

Kaynak: **Lycaon**

http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Hendrik_Goltzius_-_Lycaon.jpg

Resim 170: Christophe Bec, pafta

Kaynak: **Loudon**

<http://forum.superpouvoir.com/showthread.php?t=6979&page=3&pp=10>

Resim 171: Gravür illüstrasyon

Kaynak: **La Bete de Gevaudon**

http://fr.wikipedia.org/wiki/B%C3%AAte_du_G%C3%A9vaudan

Resim 172: Alex Barbier, pafta

Kaynak: **Autoportrait du Vampire d'en Face**

<http://www.lekti-ecriture.com/editeurs/Autoportrait-du-vampire-d-en-face.html>

Resim 173: Arnold Bocklin, yağlıboya tablo

Kaynak: **L'Ile des Morts**

http://med2.univangers.fr/discipline/psychiatrie_adulte/AARP/psyangevine/publications/Bocklin.htm

Resim 174, 175: Ward-Lemaire, kapak, pafta

Kaynak: **16 Rue du Repos**, Ward-Lemaire, Zarteditions, 2000, 46s.

Resim 176: Peru-Cholet, pafta

Kaynak: **Zombies, La Divine Comedie**

<http://olivierperu.blogspot.com/2010/03/zombies-la-divine-comedie.html>

Resim 177: Artemisia Gentileschi

Kaynak: **Judith ve Holofernes**

http://en.wikipedia.org/wiki/Judith_and_Holofernes

Resim 178: Bernardino Luini

Kaynak: **Salome**

<http://www.repro-tableaux.com/a/bernardino-luini/salome-avec-la-tete-jean-1.html>

Resim 179, 180: Durand-Alzate, kapak ve pafta

Kaynak: **La Croix du Sud**

<http://delabd.blogspot.com/2008/12/bd-la-croix-du-sud.html>

Resim 181: Concours de la BD Scolaire, afiş

Kaynak: <http://www.bdangouleme.com/>

Resim 182, 183: Uluslararası Angouleme Çizgi Roman Festivali, görüntüler

Kaynak: <http://www.bdangouleme.com/>

Resim 184: Khimaira, kapak

Kaynak: <http://www.noosphere.com/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=2146573831>

Resim 185: Jacques Tardi, kapak

Kaynak: **La Veritable Histoure du Soldat Inconnu, La Bascule a Charlot**, Jacques Tardi, Futuropolis, 2005, 62s.

Resim 186: Bede X, kapak

Kaynak: <http://www.antiqubook.com/books/asearch.phtml?author=%20Bede>

Resim 187: L'Atelier Cartouche, narration graphique

Kaynak: <http://www.boutiquedecriture.com/2009/10/un-nouvel-atelier-bd-sur-toulouse/>

Resim 188: Khoury-Lalor, kapak

Kaynak: **Le Dernier Templier, L'Encodeur**

<http://blogbdbus.over-blog.com/article-le-dernier-templier-50276103.html>

Resim 189: Bonet-Munuera

Kaynak: **Le Signe de La Lune**

<http://www.unmondedebulles.com/article-37064500.html>

Resim 190, 191: Christophe Bec, kapaklar

Kaynak: **Promethee**

<http://infobd.over-blog.com/article-34830170.html>

Resim 192: Jacques Tardi, kare

Kaynak: **Adele Blanc Sec**

<http://geraldguyomard.com/canoma-models.htm>

Resim 193: Enki Bilal, kare

Kaynak: **Froid Equateur**

<http://geraldguyomard.com/canoma-models.htm>

Resim 194: Makyo-Vicomte

Kaynak: **Balade au Bout du Monde: 4 La Pierre de Folie**

<http://www.bdfugue.com/balade-au-bout-du-monde-t-4-la-pierre-de-folie>

Resim 195: Alex Barbier, pafta

Kaynak: **Les Paysages de la Nuit**

http://www.wartmarket.com/fr/artiste/alexbarbier_9950.html

Resim 196: Larcenet-Carcasse, kapak

Kaynak: **Blast**

<http://penseesdunfrancaisenhongrie.over-blog.com/article-bd-blast-t1-grasse-carcasse-manu-larcenet-46677347.html>

Resim 197: Enki Bilal, pafta

Kaynak: **Quatre**

<http://fr.ulike.net/clubs/bd/9>

Resim 198, 199: Corbeyran-Gurineau-Malisan, kapaklar

Kaynak: **Le Chant des Stryges**

<http://www.evene.fr/livres/livre/9-revelations-saison-2-14954.php>

Resim 200, 201: Vicomte, kapak ve pafta

Kaynak: **Sasmira**

<http://mivava.over-blog.com/article-samira-t-l-l-appel-laurent-vicomte-74784078.html>

Resim 202: Nikolvitch-Rosetto, kapak

Kaynak: **Tengh-Do**

<http://www.mollat.com/livres/alex-nicolavitch-rossetto-racunica-tengu-do-9782731620795.html>

Resim 203: Arbitraire 9, kapak

Kaynak: <http://www.bdangouleme.com/bd/arbitraire%209/269/25>

Resim 204: Kipsek, kapak

Kaynak: <http://kipsek.over-blog.fr/120-index.html>

Resim 205, 206: Arbitraire 9'dan sayfa ve çizgi bant

Kaynak: <http://arbitraire-editions.blogspot.com/2010/12/arbitraire-9.html>

Resim 207: Elodie Durand

Kaynak: **La Paranthese**

<http://www.bdangouleme.com/palmaresofficiel/fauve%20dangouleme%20%20prix%20revelation/29>

Resim 208: Manuele Fior, pafta

Kaynak: **Cinq Mille Kilometre par Seconde**

<http://www.bdangouleme.com/palmares-officiel/fauve%20dor%20%20prix%20du%20meilleur%20album%202011/21>

Resim 209, 210: CHOQ.FM’de yayınlanan Dans ta Bulle programının basın ilanı ve yayından görüntü

Kaynak: http://goldenchronicles.blogspot.com/2007_11_01_archive.html

Resim 211, 212, 213: Metal Hurlant, kapaklar

Kaynak: <http://bdoubliees.com/index.html>

<http://hebeypop.blogs.com/hebeypop/bandedessine/>

Resim 214, 215: Vona, pafta ve tanıtımdan görüntü

Kaynak: **Fenice**

<http://www.fenice-bd.eu/bd/>

Resim 216: Alicante-Malisan

Kaynak: **La Conjuración de Cluny**

http://www.bulledair.com/index.php?rubrique=album&album=abbaye_cluny

Resim 217: Stephane de Caneva, kapak

Kaynak: **La Fantastique Machine Harmonique**

<http://abc142.free.fr/monwordpress/>

Resim 218: Stephane de Caneva, pafta

Kaynak: **Les Sept Clones**

<http://abc142.free.fr/monwordpress/>

Resim 219: Ange-Martinez, kapak

Kaynak: **La Geste: Les Chevaliers Dragons**

<http://www.sortiedesecours.info/la-geste-des-chevaliers-dragons-t7-revoir-le-soleil-1552>

Resim 220: Jarry-Dellac, kapak

Kaynak: **Les Princes d’Ambre: L’Aveugle et le Fou**

<http://www.mollat.com/livres/nicolas-jarry-les-princes-ambre-aveugle-fou-9782302015258.html>

Resim 221: Ange-Cossu, pafta

Kaynak: **Le Paradis Perdu**

http://www.scifi-universe.com/view_image.asp?img_id=28628&media_id=20686

Resim 222: Jarry-KanJ-JimC, kapak

Kaynak: **Blackwood**

http://www.sceneario.com/bd_10256_BLACKWOOD.html

Resim 223: Yishan Li-Morvan, kapak

Kaynak: **Les Contes du Boudoir Hante**

*[http://www.mangamaniak.ch/site/index.php?option=com_alphacontent&ordering=1
1&limit=10&Itemid=37&limitstart=80](http://www.mangamaniak.ch/site/index.php?option=com_alphacontent&ordering=1&limit=10&Itemid=37&limitstart=80)*

GİRİŞ

Modernizmle birlikte, neredeyse bütün kavramlara yayılan; özne, anlam ve işlev yitimi, kültürün kendi doğasıyla olan tüm organik bağlarını ortadan kaldırmış, insanoğlunun varlığı ve ürettikleriyle arasına aşılmaz bir mesafe koymuş görünmektedir. Söz konusu mesafe araştırmamızı yakından ilgilendiren sanat ve tasarım üretiminde ciddi değişikliklere neden olmakla kalmamış; bu üretime ilişkin pek çok unsuru da yeniden tanımlamıştır.

Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco Belge BD başlıklı tez çalışması; içinde adı geçen terimlerden de anlaşılacağı üzere, içerik ve görünümleri değişen ‘fantastik kuram’ ile popüler sanatın önemli disiplinlerinden ‘çizgi roman’ arasındaki ilişkiden yola çıkarak, bu ilişkiye dayanan üretim sürecinin ve temsillerinin güncel işlevini sorgular.

Bir başka deyişle, çalışma; ‘güncellenmiş fantastik etki yaratan öğeler’i ve bunların ifade platformu olarak ‘Franco Belge BD’nin popüler sanat disiplinleri arasındaki konumunu anlamaya, söz konusu iki başlığın işbirliğinin modern mitoloji üretiminde oynadığı rolü belirlemeye çalışır.

Diğer yandan, fantastik etki yaratan öğeleri besleyen hemen her unsurun dünyayla birlikte değiştiğini kabul etmek, Sanatta Yeterlik çalışmasını değerlendirmek açısından önemli bir adım olacaktır. Zira, uygarlık tarihi boyunca yaşayış biçimini, düşünce ve sanat üretimini; ‘bilinmeyen karşısında duyduğu dehşet’in çevresinde ördüğü inanç/mitoloji ağıyla besleyen insanoğlunun, ‘akıl, bilim ve aydınlanma’ya dayalı çeşitli dönemler sayesinde korkusu azalmış, korkuya adanan ve ilahiyatla sıkı ilişki içinde bulunan ‘korku nesneleri’ de içerik ve biçim değiştirmiştir:

“Yirmi yıldır, doğaüstü hayatımızdan yavaşça çekip gitti... Torunlarımız atalarının çocuksu inanışlarından hayret duyacaklar... Zavallı ruhumuz ki, dünyanın kesintisiz ve anlaşılmaz gösterisinin dehşetiyle yüzyıllarca titredi.” (Guy de Maupassant, 1883, Castex, 94)

Maupassant'ın yaklaşımı araştırma konumuzun başlığı içerisinde yer alan; 'fantastiğin güncellenerek yeniden üretilişi'nin dayanağını ortaya koyar gibidir. 'Doğum' ve 'ölüm' gibi olayların yanı sıra, doğaya dair hemen her şeyi bir çeşit gizem perdesinin ardından dehşetle izleyen insanoğlu, bilimin ışığında yapılan her keşifle yitirdiği 'korku'sunu, farklı başlıkların altında yeniden üretme çabasına girişmiştir.

Binlerce yıldır insanlığın; gizemli, korkutucu, doğaüstü şeyler karşısında hissettiği, mitolojik ya da dinsel inançlarla açıklamaya çalıştığı; 'fantastik duygusu' türün önemli araştırmacılarından Roger Bozetto'nun da altını çizdiği gibi, teknolojik gelişmeyle birlikte biçim ve içerik değiştirmekle kalmamış; alanı da daralmıştır. Sözkonusu daralmanın fantastiğin samimiyetine dair yarattığı anlam düşüklüğünü kabul etmekle birlikte, Bozetto, incelememizin başlıca hareket noktalarından birisi olabilecek bir saptamada bulunur:

"Geçmişte bu dehşet, kültüre bağlı olarak; hortlak, vampir, iblis gibi hayali formlara bürünmekteydi. Bu figürlerle kimi çocuksu kabuslarda da karşılaşırız. Oysa günümüzde bu belirleyenler; yetişkin kabuslarında ortaya çıktıklarında, çoğunlukla nedensiz korkulara dönüşürler. Bunların arasında; kodlanmış ve tanınan figürlerden çok, sıkıntı içerenler dehşeti vurgular. Gösterenlerdeki bu değişim; Maupassant'ın ifadesinin tersine, fantastik heyecanı yok etmez. Heyecan; doğaüstünün doğrudan belirmediği, ya da daha az belirlediği başka senaryolar sayesinde, farklı temellere oturur. Bundan böyle gerçeğin bilinmeyen versiyonuna ağır bir açılım getiren, belli belirsiz bir duyguyu barındıran olayların çeşitliliğinde ortaya çıkar. Cortazar'ın da altını çizdiği gibi, 'fantastiğin uyarılarındaki çeşitlilik 'tüketilemez'dir. Özünde, şeylerin ya da varlıkların bir saniye işaret ya da kimlik değiştirmesine dayanır." (Bozetto, 1992)

Maldiney'in (2003) de belirttiği gibi, çağlar boyunca 'korkuyla oynanan bir oyun', birbirinden farklı disiplinlerin içeriğinde bir çeşit 'effect' olarak karşımıza çıkan fantastik günümüzde; 'tüketilemez ve her daim çok satan uyarıları'ndan ötürü görsel sanatların hemen her alanında dikkat çekmek üzere yararlanılan sektörel bir üretim motivasyonuna dönüşmüş görünmektedir.

'Bilinçsiz ya da bilinmeyene dayalı korku'dan doğan anlayış, 20.yy. ve sonrasında insanlığı ele geçiren akıl çağıyla birlikte, farklı bir yön almıştır. Fantastik anlam ve içerik bakımından daralsa da kurgu ve düşgücüyle zenginleşmiş, bilinmeyen korkusu kimi zaman 'bilim ve teknoloji'ye ilişkin öğelerle de yaratılmıştır.

Yukarıdaki bulgular, incelemenin çıkış noktasını belirlemenin yanı sıra, güncel fantastik üretiminin popüler sanat disiplinleriyle ilişkisini anlamak, bu ilişkinin işlevini ve hangi gereksinimi karşıladığını çözümlemek amacıyla ortaya konmuştur. Zira, doğrudan fantastik objeler olmamakla birlikte, yazıtlar, papirüsler, kilise için yapılan dini illüstrasyonların pek çoğu, çeşitli kitaplarda bulunan gravürler ve daha pek çok örnek; üretildikleri dönem ve toplumların korkularını, inanç/mitoloji geleneklerini, kendi popüler sanat disiplinlerine ait tekniklerle görselleştirmeye hizmet etmiştir.

Daha önce *20. Yüzyıla Kadar İllüstratif Yaklaşımlarda Fantastik Etki* (Yurtkulu, 2007) başlıklı Yüksek Lisans çalışmasının içeriğinde ele alınan ve yukarıda sözü geçen ‘fantastik etki yaratan öğeler, fantastik imgeler’; beslendikleri mitolojik geleneğin çöküşünden sonra bambaşka görünümelerde ortaya çıkarlar. Denebilir ki, ‘*Büyüsü bozulmuş dünyayı -yeniden- büyülemek*’ (Ritzer, 2000) için ortaya çıkan modern mitoloji, artık bu öğelerle değil; popüler sanat ve ona ait disiplinlerin teknikleri, güncellenen ‘fantastik etki yaratan öğeler’ aracılığıyla yeniden yaratılmaktadır.

Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco Belge BD başlıklı Sanatta Yeterlik Tezi çalışması; popüler bir sanat disiplini olarak Franco Belge BD ve fantastik ilişkisinden yola çıkarak, bu işbirliğinin modern mitoloji üretimindeki rolünü ortaya koymaya çalışır. Sözü geçen Yüksek Lisans Tez çalışmasının bulgularını da kullanarak, fantastik yaklaşımın ifade edilişinde etkili bir medya haline gelmiş olan ‘çizgi romanı’ belirler.

Tezin 1. Bölüm’ü; ‘toplumdışı’ bir sanat disiplini addedilen çizgi romanın tarihsel süreçten günümüze uzanan yolculuğu içerisinde ‘Franco Belge BD’yi konumlandırma ve ilerleyen bölümlerde ele alınan konularla ilişkisini kurma amacıyla ayrıntılı bir ‘tanımlama/belirleme’ çalışması içerir. Pek çok örneği süper kahramana odaklı, ‘phantasia ve bilimkurgu’ üzerine şekillenen geleneksel ‘American Comics’den farklı olan, içeriği daha zengin ‘çağdaş Francophone çizgi

romanı'nın, fantastik etkinin popüler uygulama alanı olarak öne çıkışını gerekçelendirir.

Bu bölümde; ortaya çıkışından itibaren 'aykırı bir ses ve kimlik' misyonu üstlenen çizgi roman ve Franco Belge BD'nin temel özelliklerinin ayrıntılı bir biçimde incelenmesi, sonraki bölümlerde ele alınan konu başlıklarının ve fantastik ifade platformu olarak Franco Belge BD'nin anlaşılması açısından gerekli görülmüştür. Zira, çizgi romanın 'toplumdışı' kimliği kadar, Franco Belge BD'yi tanımlayan içerik, biçim ve tasarım özellikleri, hatta güncel konumu sonraki bölümde yer alan fantastik göstergeleri ve modern mitoloji üretimindeki rolünü anlamak adına önemlidir.

2. Bölüm; fantastik gelenek ve çizgi roman arasındaki ilişkileri sorgulayarak, 'Franco Belge BD'de fantastik etkinin güncellenen temsillerini inceler. Bu bölümde 'BD' ve 'Fantastik'in ortak kavramları, güncel BD üretimini de doğrudan etkileyen fantastik türler, yeniden tanımlanan fantastik göstergeler ayrıntılı bir biçimde ortaya konur.

Franco Belge BD geleneğine dair ayrıntılı bir konumlandırma çalışması sunan ilk bölümün ardından, 2. Bölüm, türün fantastik kavramıyla ilişkisini ve fantastik etkinin taşıyıcısı olarak rolünü belirlemeye çalışır. Araştırma, söz konusu veriler ışığında, çağdaş kültürün gözde sanat disiplinlerinden çizgi romanın, bir çeşit 'postfantastik' içeriğe dayanan örneklerinde; 'modern mitolojinin' temsillerinin ve bunların güncellenen fantastik göstergelerinin izini sürer.

Fantastiğin güncel görünümünün; grafik tasarımın kimi prensiplerini yansıtmakla birlikte, ondan tümüyle bağımsız bir medya olarak gelişen çizgi romanın içeriğinde karşımıza çıkması inceleme açısından önemli bir hareket noktasıdır. 2. Bölüm'de, fantastiğin en etkili ve yaygın anlatım platformlarından birisi olan 'çizgi roman'ın gelenek ve inançla bağlarını koparan insanın modern dünyanın koşullarına göre yeniden inşa etmeye çalıştığı 'popüler mitoloji üretimindeki rolü'; kendine özgü öğeler üzerinden ortaya konur.

3. Bölüm; incelemede yer alan tüm verileri kullanarak, güncel sanat üretimine yön veren kültürün yapısını ve bu kültürün fantastikle ilişkisini ele alır. ‘Divertissement’ kültürü içerisinde ‘popüler mitolojinin gerekliliğini’ ve bu mitolojinin yaratım motivasyonu olarak Fantastik Franco Belge BD’nin rolünü irdeler.

Bu bölüm ayrıca; fantastiğin bugün modern toplum üzerindeki etkili ve yaygın anlatımını, güncel sanat disiplinlerinden BD’nin yardımıyla genişleyip güçlenmesini, bu başarıda rol oynayan ‘mükemmel biçim’i, grafik üretim tekniklerindeki teknolojik gelişmeye ve gelişimin sağladığı neredeyse sonsuz olanak ve olasılığa karşın ‘içerik’, ‘derinlik’, ‘stereotip’leşme sorunlarını ortaya koymaya çalışır.

Yaşanan tüm gelişim ve değişime karşın sanat üretiminde önemli bir motivasyon olmayı sürdüren ‘bilinmeyen’ ve bu bilinmeyene duyulan neredeyse içgüdüsel gereksinimin önemine, çağın gereklerine göre güncellenen; ama prensipte aynı kalan kavramsal ve biçimsel görünümüne dikkat çeker. Zira, ‘bilinmeyen’; özellikle modernizm sonrasında sahne alan, hızla yükselen ve bizi yakından ilgilendiren sanat disiplinlerinin örneklerinde ‘yeniden tanımlanıp üretilerek’ dahi olsa, en çok rağbet gören başlık olmayı sürdüreceği gibi görünmektedir.

Diğer yandan, *Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco Belge BD* başlıklı Sanatta Yeterlik Tezi çalışması için; bilinmeyenin ve korkunun beslediği fantastik, fantastikten etkilenen mitoloji, mitolojiyle ilişkili korku nesneleri ve tüm bunların şekillendirdiği/şekillendirmeyi sürdüreceği sanat üretiminin dönemlere göre değişen biçim ve içeriğini anlamak, ‘fantastik’, ‘mitoloji’, ‘sanat’ arasındaki ilişkinin güncel haritasını çıkarmak kadar, ‘fantastik’ ve ‘çizgi roman’ başlıkları üzerinden popüler sanat disiplinlerine ilişkin literatür üretmek, bu alandaki yerel kaynakların azlığına karşın bilimsel ve akademik nitelikte, sınıflandırma içeren bir araştırma ortaya koymak da büyük önem taşımaktadır.

1. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN VE ‘BD FRANCO BELGE’

1.1 ‘Toplumdışı’ Bir Sanat Disiplini Olarak Çizgi Roman

Ortaya çıkışından bu yana, geleneksel sanat disiplinlerinden teknik ve biçim düzeyinde yararlanmakla birlikte, bunları kendine özgü bir dille yorumlayan ve bambaşka görünümlemlerle ortaya koyan çizgi romanın, alışlageldik sanat geleneğinin ve kavramlarının dışında bir seyir izlediğini söylemek mümkündür. Thierry Groensteen’in *Un Objet Culturel Non Identifié* (2006), Scott Mc Loud’un *L’Art Invisible* (2007) gibi isimler verdiği dokuzuncu sanatın, gerek tanımlama ve konumlandırma aşamasında, gerekse ‘inanç’ ve ‘yücelik’ kavramıyla yakından ilişkisi bulunan geleneksel sanatlar arasında kendine yer ararken pek çok güçlkle karşılaştığı görülür. Yapısı gereği zengin çözümleme olanakları sunan ve günümüzün en popüler sanat disiplinlerinden birisi haline gelen çizgi roman, uzun süre küçümsenmiş; eserlerin konuları yüzeysel, okuyucuların düzeyi düşük bulunduğu için sanatın bir alt türü, değersiz ve toplumdışı bir medya olarak görülmüştür. Diğer yandan, ortaya çıkışından bu yana popüleritesini koruyan, sürekli gürültü koparan, her daim uzun ve meşakkatli tartışmalara neden olan bu medyayı anlamak; konuyla ilgili bir araştırma çalışmasında doğru çözümlemeler yapmak ve bilimsel bulgular ortaya koyabilmek açısından büyük önem taşımaktadır.

1.1.1 Çizgi Romana İlişkin Tanımlama Sorunu

Fransızcada ‘Bande Dessinee’; yani ‘çizgi bant, çizgi dizi’ deyiminin kısaltması anlamına gelen BD adıyla bilinen çizgi roman, yazar ve çizer Morris (Maurice de Bevere) (Mouchart, 1999) tarafından kaleme alınan bir dizi makalede ‘dokuzuncu sanat’ olarak da tanımlanır. Bu tanım ve sınıflandırma girişimi daha sonra Francis Lacassin (1985) tarafından *Pour un neuvieme art, la bande dessinee* adlı kitabında ele alınarak güncellenmiştir.

Will Eisner'in *Les clés de la bande dessinée; l'art séquentiel, tome 1* (2009) adlı üçlemesinde ise; çizgi roman, bir öykünün birbirini izleyen sekanslarının çizgi karelerle anlatıldığı, tanımlanmış bir dizi semiotik ve ikonografik göstergenin biraraya gelmesinden oluşan bir sanatı işaret eder. Eisner'a (2009) göre; dokuzuncu sanat, bu sekansları kağıt üzerinde anlatmaya kalkışan ilk girişimdir. Bu yaklaşım bir bakıma, çizgi roman ve sonraki yıllarda ortaya çıkan sinema arasındaki kurgusal yapı zorunluluğu ve etkileşime de dikkat çeker.

Lacassin ayrıca; çizilmiş karelerin derlenmesinden oluşan bir konsept ve çizilmiş bir dizi arasındaki ikilemi vurgular. Bu saptama teknik ve içerik ikilemini ele alır ve hangisinin diğeri için belirleyici olduğunu tartışır.

Scott Mc Loud (2007) ise; çizgi romanı, okuyucuya bilgi iletmek ya da onda estetik bir etki uyandırmak amacıyla birbirini izleyen görsel, v.b. imgeler olarak tanımlar.

“Çizgi romana daha meşru bir kültürel kimlik vermek isteyen kendi eleştirmenleri, 1960'larda söz konusu sanata daha farklı referanslar yüklemek istedilerse de bunları kuramsallaştırıp kabul ettirmeyi başaramamışlardır. Yeniden tanımlama çabasına ilişkin tüm bu girişimler, bu spesifik medyanın sınırlandırılmasının ne denli güç olduğunu göstermektedir. 'Bande dessinée' (çizgi bant) terimi kabul edilmeden çok önce, Töpffer 'estamples' halinde edebiyat'tan söz etmekteydi. Bir kaç on yıl sonra Caran d'Ache 'Maestro'suna; çizilmiş roman, hatta çizgi roman adını veriyordu. İçinde bulunduğumuz dönemde kuramcı Harry Morgan ise; çizilmiş edebiyat, çizgi edebiyat terimini kullanmaktadır. Bu son üç tanımın daha ziyade -kurgusal ya da değil- temel işlev olarak her şeyden önce metni esas alan, öyküsü olan bir anlatım tarzını işaret ettikleri görülmektedir.” (Mouchart, 2004; 5) (bknz. resim 1, 2)



Resim1: Çizgi bant, Rodolphe Töpffer



Resim 2: Çizgi bant, Caran D'Ache

Mouchart'ın araştırmamız açısından önem taşıyan ve kabul edilebilir kaynak yokluğundan dem vuran saptamasına göre, çizgi romanın okumayı engellediğini ve cehaleti cesaretlendirdiğini düşünen pek çok araştırmacı ve akademisyenin görüşleri, konuya ilişkin ciddi çalışmaların yapılmasını geciktirmiştir.

"Oysa bazen elimizdeki her şeyle, BD'yi altkültür ghettosuna hapsedme amacındaymışız gibi görünüyor. Pek çok yerde olduğu gibi, Fransa'daki öğrenim kurumlarının da BD'yi; kendi çağının dünyasına ve dönemine tanıklık eden olağanüstü bir sanatsal havuz olarak gördüğü enderdir." (Mouchart, 2004; 9)

Mouchart, BD üniversitelerde dahi yer bulamazken; sinemanın, hatta çok zayıf ve yeni bir disiplin olan reklam ve tanıtımın itibar gördüğünden yakınıır. Zira, çalışmaların da gösterdiği gibi, çizgi roman türüne ilişkin iade-i itibar çalışmaları ve ünlü çizgi roman sanatçılarının retrospektif sergileri yaklaşık on yıldır gündeme gelmektedir.

Ne var ki, son yirmi yıldır; Benoit Peeters, Thierry Groensteen, Harry Morgan gibi araştırmacıların yoğun çabalarıyla kapatılmaya çalışılan bu veri açığı ve üreilmeye başlanan akademik literatüre karşın, çizgi romanın melez yapısı, bilimsel platformda, işleri daha da güçleştirmektedir.

“Bu durum, çizgi romanın bir medya olarak canlılığını göstermekle birlikte, aynı zamanda ağırlaştırıcı sebep oluşturmaktadır. Zira, bu medyayı tek bir akımla, bir ilham kaynağının anlatım şekliyle sınırlamak, tek bir grafik formla açıklamak kadar saçma hale gelmiştir.” (Mouchart, 2004; 10)

Bugün küresel ölçekte yaygınlık kazandığını söyleyebileceğimiz çizgi roman, tanımlanma aşamasında yol açtığı tartışmalara karşın, en az sinema ya da edebiyat kadar belirsiz ve geniş sınırlara sahip görünmektedir. En çok yayılma eğilimini gösterdiği; Amerika, Avrupa ve Japonya’da ise; her biri farklı araştırma başlıkları olabilecek, birbirinden farklı, coğrafya ve kültüre özgü anlatım ve biçim özellikleri kazanmıştır. (bkz. resim 3, 4)

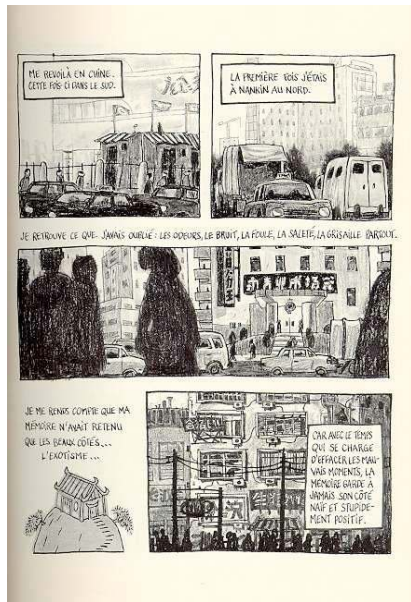
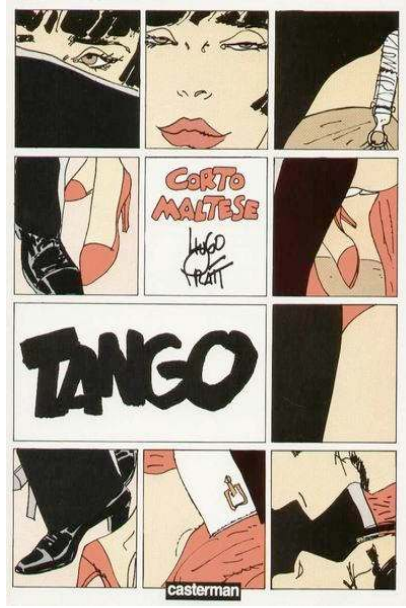


Resim 3, 4: 2010 yılında, 37.si düzenlenen Uluslararası Angoulême Çizgi Roman Festivali, tüm dünyadan sayısız yazar, çizer ve okuru ağırlayan dev bir etkinliğe dönüşmüştür.

1.1.1.1 Çizgi Romanı Belirleyen Temel Prensipler

Yukarıdaki tanım getirme çalışmasının bilimsel veriler üzerinden sağlıklı bir biçimde yürüyebilmesi için, çizgi romanı belirleyen temel prensiplerin ele alınması kuşkusuz yararlı olacaktır. Çizgi roman, öncelikle; resim ve metinleri bir grafik disiplin uyarınca biraraya getiren yapısı sayesinde farklı plastik birimlerden oluşur. Bunların başında çizgi roman karakterlerinin kendilerini balonlar ve bu balonlar içerisinde yer alan metinler aracılığıyla ifade ediyor olmaları sayılabilir. Çizgi roman yazarı Henri Filippini (1999) bu zorunluluğun altını çizerek; ‘resimlerle anlatılan öykü’ deyimini kullanır. Diğer yandan, kullanılan tipografi, bu tipografinin yer aldığı kutu ya da farklı biçimlerdeki alanlar, planlar, değişik dönemlerde başka

görünümlede ortaya çıksalar da, çizgi romanın yapısını oluşturan zorunlu öğeler arasında yer alırlar. Söz konusu balonlar ileriki bölümlerde ele alınacağı üzere çizgi romanın ait olduğu coğrafyaya göre farklılık gösterebildikleri, örneğin; kare, yuvarlak ya da çizgilerle ifade edilebildikleri gibi, içeriklerinde yer alan metnin ifadesini güçlendirmek üzere tasarlanmış da olabilirler. (bknz. resim 5, 6, 7, 8)

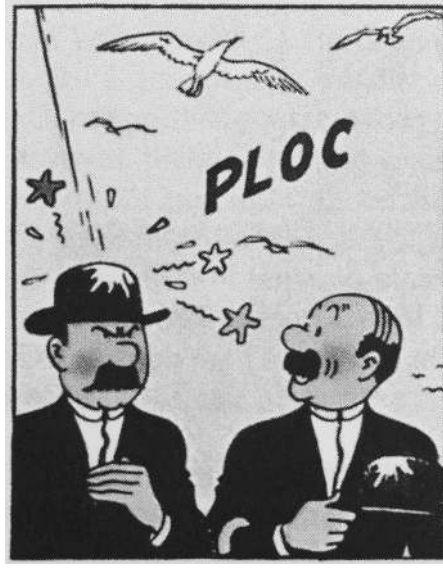


Resim 5, 6, 7, 8: Hugo Pratt (sol üst), Jacques Tardi (sağ üst), Guy Delisle (sol alt), Maudoux (sağ alt) gibi önemli yaratıcıların elinden çıkan paftalar, farklı dönemlerde üretilmiş olmalarına ve tarz/ yorum ayrılıklarına karşın, tüm BD örnekleri gibi; 'kareleme', 'tipografik ifade', v.b. temel prensiplere uyarlar.

“Öte yandan, sinemanın tersine, çizgi roman mimetik bir sanat değildir. İşlevi gerçeği taklit etmek değil; daha çok o gerçeğe ilişkin transpoze edilmiş bir görüntü vermektir. Bu transpoze görüntünün grafik tarzı ise; ya mizahi bir karikatüre ya da gerçekçiliğe dayanır.” (Mouchart, 2004; 59)

Çizgi roman görseli çoğunlukla simgeseldir. Zira, okuyucunun anlamlandırması gereken, ritmini ve anlamını kendi kendine tanımlaması beklenen eylem ve düşüncelerden oluşan kompleks görüntüler sunar. Örnek vermek gerekirse; bir karakterin başının etrafındaki damlalar ter değil; korku ya da şaşırma işareti, hareket halindeki bir aracın ardındaki spiraller ise; dumanı değil; hızı simgeler. Örneklerden anlaşılacağı üzere, çizgi roman görselinin resmin belli kriterlerinden yararlanarak; anatomi, renk, plan gibi teknik ve biçim özelliklerini kullanmakla birlikte kendine özgü bir dil geliştirdiğini söylemek mümkündür. Özellikle beden diline yansıyan tamamen ‘çizgi romana özgü’ göstergelerle karşılaşırız. Diğer yandan, bu kendine özgü göstergeler içeren hareketlerin aşamaları; farklı planlar ya da birbirini izleyen karelerle ifade edilebilir. Çizgi romanda kullanılan biçim yaklaşımları ve renkler ise; tıpkı diğer görsel sanat disiplinlerinde olduğu gibi, ait oldukları coğrafyayla ilgili özellikler taşımakla birlikte, klasik resim sanatındaki ilahi ve yüce ahenkten farklı, tamamen kendilerine özgü bir dile sahiptirler. Bir başka deyişle; ‘geleneksel resim sanatının tamamen dışında, tümüyle özgün bir çizgi roman resmi’nden söz etmek mümkün görünmektedir. Örnekler çoğaldıkça farkına varmamız gereken şey ise; çizgi romanın basit bir edebiyat resim işbirliği ya da kağıt üzerinde sinema olmadığıdır. (bkz. resim 9, 10, 11)





Resim 9, 10, 11: Franquin (üst), Herge (sol) ve Tardi'nin (sağ) karelerinden anlaşılacağı gibi 'görsel/kavramsal' tipografinin ve 'hareketlerle anlatım'ın yer aldığı tümüyle çizgi romana özgü bir dil sözkonusudur.

Kısaca özetlemek gerekirse; metne dayalı bir anlatı ve bu anlatıyı ifade etmek üzere işbirliği yapan resim ve edebiyattan oluşan çizgi roman artık ne edebiyat, ne de resim olarak tanımlanabilir. Çizgi romanın edebi ve resimsel formlarını, varolan edebi ve resimsel formlardan ayırmak büyük önem taşır. Zira buradaki balon ya da metin için ayrılmış bölümlerde verilen öykü, bildik edebi öykülerden çok farklı bir dil ve anlatım içerisinde gelişerek, kendi özgün dilini ve anlatım biçimini oluşturmuş; resimler ise tek başlarına değerlendirilebilecek bütünlüğe sahip birer görsel olmaktan çok uzak, birbirini takip ederek anlamı oluşturan/anlamalı hale gelen imgelere dönüşmüşlerdir. Çizgi roman, Fransızca adı 'Bande Dessinee'den (çizilmiş bant, çizgi bant) de anlaşılacağı üzere; 'çizilmiş ve yazılmış, birbirini izleyen ve bir anlatı içeren, bu anlatıya hizmet eden görseller ve yazılar'dan oluşur. (bkznz. resim 12)



Resim 12: Bir anlatıyı oluşturmak üzere sıralanmış resim kareleriyle, içeriği güçlendirecek tipografik elemanlar çizgi romanın kompleks dilini oluşturmak üzere biraraya gelirler. Bir çizgi roman paftası üzerindeki hiçbir eleman kendi başına bir anlam taşımaz.

1.1.1.2 Çizgi Romanın Diğer Sanatlarla Etkileşimi ve Ayırdedici Özellikleri

Tanımlama aşamasında yaşanan sorunlar ve bitimsiz tartışmalara karşın, çizgi romanın kimi sanat disiplinleriyle olan etkileşimi ve başlıca ayırdedici özellikleri, daha net veriler içerdiklerinden, araştırmamız açısından önem taşırlar. Diğer yandan, çizgi romanın karma yapısı gereği, söz konusu verileri kesin ve değişmez kabul etmek de büyük bir yanılgıya neden olacak gibi görünmektedir.

“Çizgi romanın etkilediği, ilham verdiği birbirine paralel gelenekler -bunlar aynı zamanda, bugün editöryal dünya tarafından ‘alternatif ya da bağımsız’ olarak adlandırılan ve birleşmeye, buluşmaya çalışan geleneklerdir- öylesine zengin ve farklı evrenlerden fıskırmışlardır ki, bir tek bakışla bunların üzerinden geçmek, şöyle bir değinmek imkansızdır. Şu andan itibaren çizgi romanı; anlatımsal ve az buçuk kodları olan, kodlandırılmış bir anlatım türüne indirgemek -bilimkurgunun ya da polisiye romanın olduğu gibi - imkansız, anlamsız ve saçma bir hale gelmiştir.” (Mouchart, 2004; 100)

Mucidi Rodolphe Töpffer'e (1837, 2004) göre; çizgi roman, yazılı ve grafik edebiyat arasında bir yerde duran, karışık bir sanat disiplindir. Töpffer, resimler olmaksızın bütünüyle anlamsız kalacak metin kadar, metinsiz resimlerin de hiçbir etki yaratamayacağını belirtir. Bu görüşünü; *Essai de Physiognomonie* (2004) adlı eserinde belirten Töpffer, çizgi romanı; 'estamlar halinde edebiyat olarak' tanımlar. Bir başka deyişle, Töpffer'e göre; çizgi roman edebiyattan olduğu kadar, geleneksel grafik sanatlardan da oluşmaktadır. 1837'de yayınlanan bir yazıda kendi buluşu sayılabilecek çizgi romanın diğer sanatlarla etkileşimine dair açıklamalarda bulunur:

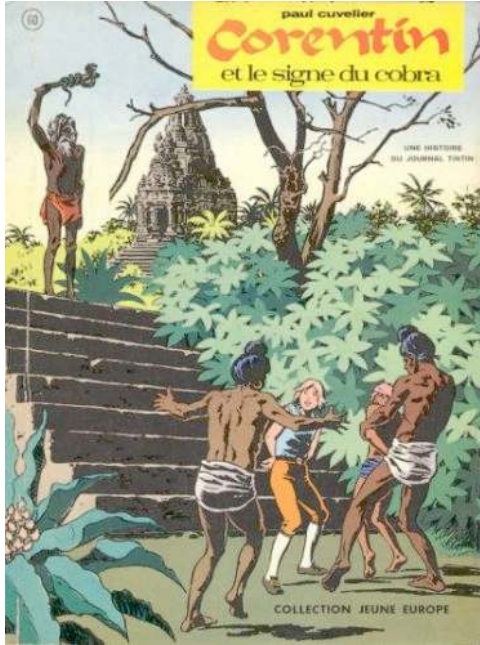
"Bu küçük kitap bütünüyle etkileşimli bir yapıdadır. Çizgiyle oluşturulmuş, hatta çiziktirilmiş resimlerden meydana gelmektedir. Bu resimlerin her birine, bir ya da iki satırlık metinler eşlik eder. Resimler, bu metinler olmadan tümüyle karanlıkta kalan bir anlam taşırlar. Metin ise, resimler olmadan hiçbir şey ifade etmez. Bunların tamamı, bir çeşit roman oluşturmaktadır. Öyle bir roman ki, başka hiçbir romana benzemediği gibi, romanın kendisine de benzememektedir." (Töpffer, 1837, 2004)

Töpffer'in ardından Will Eisner, onun görüşünü geliştirdiği; *Les clés de la bande dessinée; l'art séquentiel, tome I* (2009) ve adlı incelemesinde, çizgi romanın biraraya getirdiği sanat dallarından söz eder. Nitekim, yakın geçmişte Serge Tisseron (2000), Harry Morgan (2003) ve Thierry Groensteen (2006) gibi araştırmacıların da kendi eserlerinde yer verdikleri gibi, çizgi romanın, yapısında farklı bir anlatım düzeyi ve biçim oluşturmak üzere biraraya gelen; resim, edebiyat ya da grafik tasarımın alt disiplinlerinden tipografinin yanı sıra, sinema ve fotoğrafla da etkileşim içerisinde olduğunu söylemek mümkündür. Ne var ki, kendi başlarına saygıdeğer birer sanat dalını ifade eden bu başlıkların, çizgi romanın yapısını oluşturmak üzere farklı işlev ve görünümelerde ortaya çıkmaları, deyim yerindeyse bağımsızlıklarından sıyrılarak işbölümü yapmaları, geleneksel bakış açısının ağır eleştirilerine hedef olmuştur. Zira, pek çok eleştirmen ve otorite çizgi romanın; etkileşim içerisinde bulunduğu sanatların biçim/teknik yaklaşımlarından ya da kimi üretim prensiplerinden yararlanmakla birlikte, hiçbirisinin derinliğine ulaşamadığını, kolaycı ve yüzeysel kaldığını, hızlı tüketilir olduğunu öne sürer.

Mouchart *La bande dessinée* (2004) adlı incelemesinde; Franco Belge çizgi romanın gelişim döneminde ortaya çıkan çizerlere ilişkin çarpıcı açıklamalarda bulunur. Mouchart; 1946'da, yirmi üç yaşında, *Tintin* dergisi için çalışmaya başlayan

Paul Cuvellier'nin, kendi başyapıtı *Corentin*'i yaratmış olmasına karşın, sanat yapamamış olmanın derin üzüntüsünü taşıdığından söz eder ve Cuvellier'nin: *"Sunumdan ibaret bir sanata mahkum edildim. Bu beni zorunlu olarak çizgi romana yaklaştıran ve bu alanda kabul görmemi sağlayan bir şey. Ama aynı zamanda çağdaş sanat hareketinden de uzaklaştıran bir şey..."* açıklamasına yer verir. (bknz. resim 13, 14) Mouchart'a göre; bu önyargı, dönemin sanatının geçirdiği değişimle yakından ilgilidir. Zira, söz konusu yıllarda edebiyat farklılaşmakta, resimse; figüratiften uzaklaşarak kendini kendi formu üzerinde sorgulamaya girişmektedir.

Bir başka açıdan ise, çizgi romanda yer alan 'figüratif ve insani içerikli anlatım'ın, kitlelerin çağdaş sanatla kuramadıkları ilişkinin boşluğunu doldurduğu düşünülebilir. Yine de sanatla kurulamayan bu ilişkinin boşluğunu doldurmak, çizgi romana; resmin bir başka dalı gibi görülme ya da sanat kabul edilme ayrıcalığını sağlamamıştır.

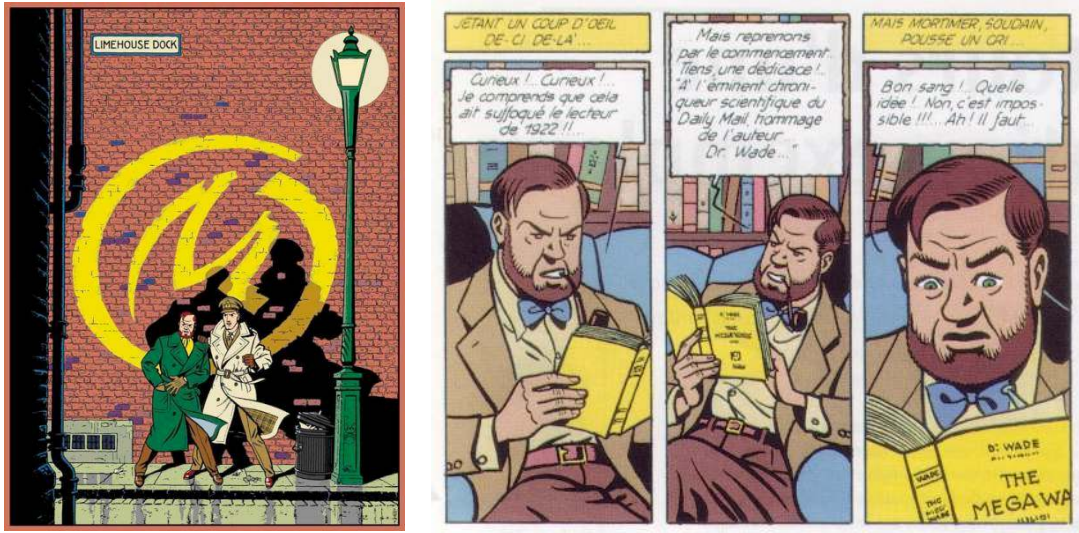


Resim 13, 14: Paul Cuvellier'nin, kendisini üne kavuşturan *Corentin* için yaptığı kapak ve illüstrasyon çalışması.

Bu sorunun temelinde ise; çizgi romanın hiçbir zaman yalnızca resimleri için okunmadığı gerçeği yatmaktadır. Zira her zaman; 'izlenmesi gereken bir dizi

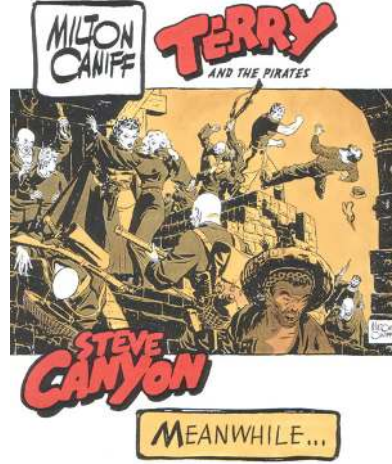
resmin ortaklaşa oluşturup bütünlediği bir anlam' içerir. Çoğu okuyucunun öykünün akışını keserek, resimlere bakmanın keyfini çıkarma zahmetine girmedeği bir gerçektir. Bu açıdan bakıldığında; çizgi roman hep bir anlatım aracı olarak görülmekte, sanatsal yelpaze içerisinde resim ve illüstrasyonla karşılaştırılma şansını yitirmektedir. *"Burada resim bir bakıma; 'bir eylemin simgesi' haline gelmekte, bağımsız ve okunma sürecinden uzak, 'salt kendisi için hayran olunan kapalı bir sanat nesnesi' kimliğinden kopmaktadır."* (Mouchart, 2004; 64)

Daha açık ifade etmek gerekirse çizgi roman, kendi görsellerinin altyapısını oluşturan plan, hareket, desen gibi temel prensipleri açısından resimle; anlatım içermeleri, metne bağlı anlatımlı resimler olmaları bakımından illüstrasyonla yakın ilişki kurarken, karelerde donan anlık ifade ve hareketlerle fotoğrafla ve bunların gerek kadrajları, gerekse birbirini izleyen sıralanışları açısından da sinemayla dirsek teması içerisinde. Özellikle öykünün kurgusu ve birbirini izleyen planlar, çoğunlukla bir filmin fotoğraf karelerini ya da yavaşlatılmış halini andırır. (bkz. resim 15, 16)



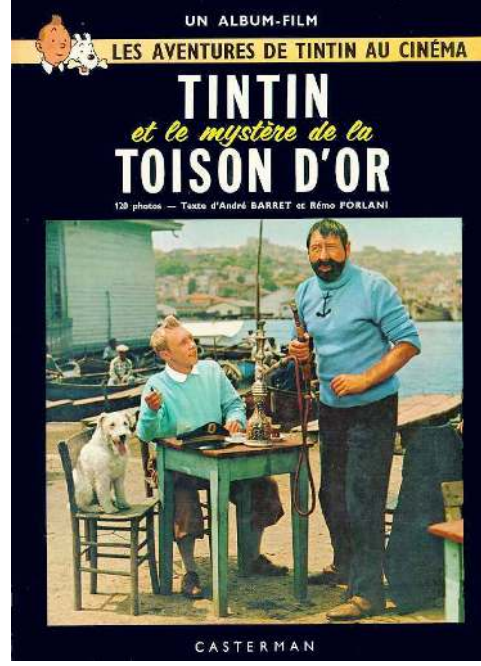
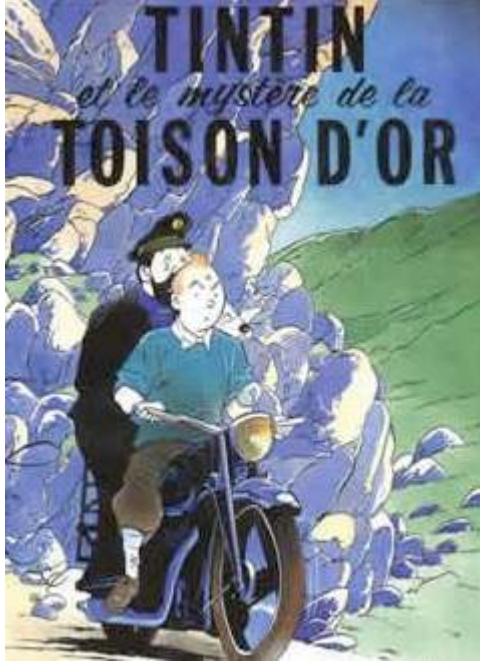
Resim 15, 16: Edgar P. Jacobs'un ünlü serisi *Blake et Mortimer*'in; *La Marque Jaune* albümünün pek çok karesi bir filmin fotoğraflanmış anlık görüntülerini andırır.

Ünlü sinemacı Orson Welles, çizgi romanın itibarını iade eder ve yetişkinler tarafından gördüğü yoğun ilgiyi doğal karşılar. Hatta, eleştirmen Andre Bazin'in kendi filmlerinde beğenip övdüğü kadrajların derinliğini ve ayrıntılarını, okuyup etkilendiği Milton Caniff'in *Terry and The Pirates* dizisine duyduğu tutkuya borçlu olduğunu belirtir. (bkznz. resim 17)



Resim 17: *Terry and the Pirates*, Milton Caniff

Tüm bu ifadelerden de anlaşılacağı üzere, çizgi roman bazı eleştirmen ve kuramcılar tarafından diğer sanatlardan çok sinemaya yakın bir disiplin olarak değerlendirilmektedir. Hatta Mouchart incelemesinin bir bölümünde; 'kağıt üzerinde sinema' tanımının kullanıldığından sözeder. Bu bağlantının, öykünün seri halinde süren ve okuyucuya hareket hissi veren, onu olay örgüsünün içerisine çeken yapısına dayandığını söylemek mümkündür. Zira, yakın benzerlikler gösterse de, sinemanın çizgi romanı değil, çizgi romanın sinemayı etkilediğini belirtmek gerekir. Kimi filmler için hazırlanan 'storyboard' çizimleri ya da yapılan çizilmiş hazırlık çalışmaları yanıltsa da, çizgi romanın tüm özelliği ve farkı; her okura, öyküyle kişisel bir ilişki kurma olanağı sunmasıdır. Mouchart (2004), *Tintin*'in çizgi ve sinema filmlerinde; hep çok sevilmiş olan Kaptan Haddock'un bir aktöre ait ses tonunun, hayal edilenle aynı olmadığı için kendisi dahil, pek çok izleyiciyi hayal kırıklığına uğrattığını anımsatır. (bkznz. resim 18, 19)



Resim 18, 19: *Tintin et le mystère de la toison d'or*'un albüm kapağı ve albümden uyarlanmış filmin afişi.

Araştırmacı, sinemanın; film makarasının ve sabit bir zaman diliminin olanaklarıyla sınırlı olduğuna, çizgi romanın ise; kişiye özel bir zamanlama olanağı sunduğuna dikkat çeker.

Pek çok çizgi roman araştırmacısı, sinemaya uyarlanan bir çizgi filmde başarı yakalamanın güçlüğünde fikir birliğine varır. Çok ender örneklerin bu başarıyı yakaladığından, hiçbir aktörün, bir çizgi roman karakterine kendi özgün çizgilerini veremeyeceğinden dem vururlar. Dolayısıyla, bir çizgi romanın sinema uyarlamasında başarı sağlama olasılığı, olağan bir filme göre daha zor ve ender olacaktır. Bu tartışmanın da gösterdiği gibi, ilgili tüm incelemelerde; çizgi romanı, tüm türlerle olan etkileşimine ve multidisipliner yapısına karşın 'spesifik ve bağımsız bir tür' olarak değerlendirmek gerekecektir. (Ciment ve ark., 2010)

Çeşitli sanat disiplinlerine dayanmalarına karşın, çizgi roman görsellerinin; 'kendi başlarına birer anlatım aracı', 'kendi mimetik işlevlerinden koparak, öykünün hizmetine giren bir dizi resim' olduklarını kabul etmek önemlidir. Zira, bu yaklaşım; çizgi romanı diğer sanat dallarından ayıran, onlarla etkileşimine karşın onlardan

farklı kılan ve bağımsız bir sanat disiplini haline getiren özellikleri anlamak açısından önemli bir hareket noktası gibi görünmektedir.

Joann Sfar'ın (2007) yorumu ise; çizgi romanın her dönemde yakaladığı başarıyı açıklar gibidir:

“Anlatımlı ya da anlatıcı resim, zamanın başlangıcından bu yana varolan bir iz, bir yazı türüdür. Buradan hareketle, diyebiliriz ki; çizgi roman çok derin bir şeye dokunma olanağı sağlar. Çizerin sunduğu gerçekliğin yorumu; tüm duygusallığı, akli ve mantığıyla algılanabilir olmalıdır. Okunmasını, sanatsal numaralarla bölmek gerekir.” (2007)

Konunun başlıca araştırmacılarından Scott Mc Loud'a (2007) göre; çizgi romanı konumlandırırken başlıbaşına bir sanat olarak ele almak, onu sanat tarihinin resme ait örnekleriyle de ilişkiye geçirecektir. Oysa sanat tarihinin resimsel/ anlatımsal örnekleri, tarihöncesine uzanan ve farklı kaygılarla üretilen eserler içerir. Bunlar, daha çok kültür tarihi incelemelerinin açıklama getirmeye çalıştığı; ortak yaşam, inanç ve deneyim ürünleri olarak görülebilir. Ne var ki, Mouchart yine de çizgi roman konusunda üretilen ve onu konumlandırmaya odaklı literatürü yetersiz bulur:

“Yayın dünyasının şaşmaz bir sektörü, çeşitli esin kaynaklarının ve tarzların keşimi, bin eğilimli bir grafik anlatım biçimi olmasına karşın, dokuzuncu sanat; ilk 'bedephile' (çizgi roman sever) toplulukların ortaya çıkışından kırk yıl sonra bile, hala fransız kültür camiasında hakettiği itibarı kazanamamıştır.

...

Her şeyden önce okuyucuyu, çok uzun süre gevezelikten sayılmış bir anlatım biçiminin, üstelik tüm yaratıcı kaynaklarını tüketmiş olmaktan hayli uzak bir anlatım biçiminin zenginliklerini keşfetmeye heveslendirmeyi umuyoruz.” (Mouchart, 2004; 11)

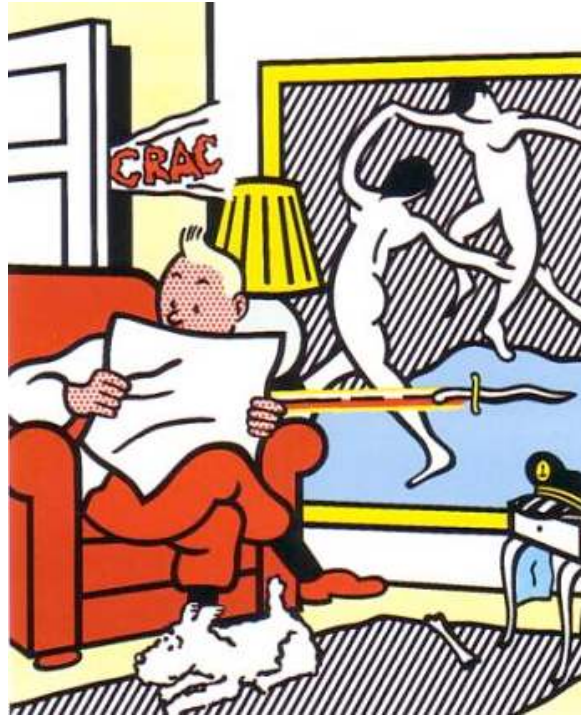
Egemen kültürün başlıca aydın ve sanatçılarının çizgi romana böylesine kuşkuyla yaklaşmaları ise; gençliğin ve çocukluğun keyif aracı sayılmasının ötesinde, alışkanlıklarını yıkan, tanımlayamadıkları çok farklı kodlar içermesine bağlanabilir.

Sözü geçen tarih öncesi resimlemelerle çizgi roman arasında; kavramsal anlatımın amaçlanması ya da korku nesnelerinin resimlerle ifade edilmesi gibi ortak özellikler bulunmasına karşın, Mc Loud'a (2007) göre; çizgi romanla görsel sanatlar tarihi arasında ortak bir geçmiş aramak çok sağlıklı bir yaklaşım olmayacaktır. Zira, dokuzuncu sanatın bağımsız bir sanat disiplini olarak konumlandırılması için çok

uzun ve meşakkatli bir yol katetmesi gerekmiş, yararlandığı pek çok disiplinin de aynı oranda gelişmesi beklenmiştir.

Yine bu aşamada Mouchart, konuyla ilgili herkesi, resim eleştirisi ya da kuramının gözlükleriyle değil; çizgi romanın spesifik konumuna uygun, kabul gören kültürün tarihinden daha eski olmayan, özellikle çizgi romanı incelemeye odaklı araçlarla bakmaları için uyarır: “Zira, çizgi roman hiçbir şekilde edebiyatın ve resmin melez çocuğu değildir.” (Mouchart, 2004; 63)

Bu hatalı saptama çoğu zaman onu gayrimeşru bir çocuk konumuna düşürmüş, edebiyat okurlarının roman ya da edebi türlerden aldıkları keyfi alamamalarına ya da sanatseverlerin bir tablo karşısında kapıldıkları duyguyu bulamamalarına neden olmuştur. Çizgi romanın Pop Art döneminde zaman zaman bambaşka yorumlarla, Roy Lichtenstein ve Andy Warhol’un etkisiyle resim galerilerinde yer aldığını görsek de, gerçekte onun yeri ne sanat galerileri, ne de müzeler olmuştur. Çizgi roman daha çok kitaplık ve kütüphanelerde yerini bulmuşa benzer. (bkz. resim 20)



Resim 20: Roy Lichtenstein, güncel sanatı ironik bir dille yorumlamak üzere çizgi romandan yararlanır.

Tüm bu yanlış anlama ve konumlandırma, biraz da yüzyıl başından itibaren kendilerini asla sanatçı gibi görmeyen çizgi roman sanatçılarının alçakgönüllü tavrından kaynaklanmış olabilir. Çoğu zaman ‘zanaatçı’ olarak nitelenen bu çizerlerin, 1950’ler Avrupa’sında; ‘geçinmek için küçük değersiz şeyler çiziktiren işe yaramaz insanlar’ olarak görülmeleri sık rastlanan bir olaydır. Bununla birlikte, pek çok sanatçı; ne yaptıkları işin olağanüstü niteliklerinden, ne de bu işe ve onun ifade biçiminin spesifik olanaklarına olan inançlarından vazgeçmişlerdir. (bkzn. resim 20, 21)



Resim 21, 22: Edmond Baudoin (sol) sıradışı çizimleri ve sürrealist tavrıyla, Franquin (sağ) ironik yaklaşımı ve çizgi kalitesiyle başlıca francophone çizerler arasında yer alırlar.

Çağdaş Franco Belge dünyada tartışmalar sürse de bu yanlış izlenimlerin ortadan kalkmış görünmektedir. Günümüzde hemen hiçbir çizerin yaptığı işin bir sanat disiplini olduğundan kuşkusu kalmamış, onu herhangi bir sanatın alt dalı ya da melez biçimi olarak görme alışkanlığı son bulmuştur.

“Ne çizgi televizyon dizisi, ne de resimlenmiş bir çeşit alt kitap türü yapıyoruz. Bir karakterin etrafında bir dünya yaratmak sanatsal bir girişimdir... Tabii ki üçkağutçılar olacaktır. Ama bu durum çizgi romana özgü değildir. Bu, tüm sanat disiplinlerinde karşılaştığımız bir şeydir.” (Zep, 2004)

Sofistike yapısı uyarınca oluşturduğu bu; ‘sekanslar halinde ve resim/metin ilişkisine dayalı dil’in anlam üretimi, inceleme aşamasında sık sık semiologların eleştirilerine hedef olmuştur. Bu karşılaştırma yadsınabilir olmakla birlikte, çizgi romanın ‘uyuşmaz bir sanat’ olarak sınıflandırılmasına neden olmuştur. Örnek vermek gerekirse; çizgi roman bir dil ve ifade biçimi olarak kabul edildiğinde, ‘güzeli üretmek’ amacının, ‘okuyucusuyla ilişki kurmak’tan çok daha az önem taşıdığı, hatta ikinci planda kaldığı görülür. Zira, pasif olmaktan hayli uzak çizgi roman okuyucusu, sanatsal üretim sürecini -dolaylı da olsa- her zaman etkileyecektir.

Çizgi romana ilişkin incelemelerden bazıları, onu sanatın bir alt dalı, bir uygulama biçimi olarak konumlandırırken, güncel çalışmalardan pek çoğu başlıbaşına sanat olarak görür.

“Dünyanın ve kendi döneminin aynası olan çizgi roman, yaratıcıları tarafından sürekli yenilendiği için en canlı ve en zengin güncel ifade biçimlerinden birisi olarak kabul görmektedir.” (Mouchart, 2004; 11)

Bugün çeşitli çözümleme ve okuma yöntemleri sayesinde çizgi romanın çok katmanlı ve multidisipliner bir sanatsal üretim şekli olduğunu söylemek mümkündür. Görsel açıdan resimle yakından ilişkili, zengin plastik değerlere sahip bir okuma olanağı sunarken, öyküsel içeriği edebiyatla bağlantısını kurmaktadır.

Diğer yandan ifade biçimi ve üretim teknikleri açısından çizgi roman, sinemayla da yakından ilintili bir sanat disiplindir. Öykünün ritmi ve senaryonun yazımından, dekor ve atmosfere, planların oluşturulmasından, her iki alanın kendi teknik olanaklarıyla yapılan efekt ve aydınlatma çalışmalarına, ekran ya da sayfanın olanaklarından, kadraj, ses ve sesi anlatmaya ilişkin girişimlere kadar, bu iki alanı birbirleriyle ilişkilendiren pek çok ortak nokta ve sorun sayılabilir. Bununla birlikte, çizgi romana ilişkin araştırmaların artmasıyla bu benzerliğin sınırlı olduğu görülür. Zira, her iki türün melez yapısına karşın, çizgi roman; içerdiği disiplinleri sinemadan daha kesin bir biçimde bünyesinde eritip farklılaştırarak, kendi özgün yapısını

oluşturmaktadır. Örneğin; metin ve resimler, sürekli vurgulandığı gibi, kendi tekil kimliklerinden sıyrılıp ‘tek bir bütün’ haline gelmekte, farklı bir okuma sunmaktadırlar. Bir başka farklılık ise; çizgi romanın, çizimini yönetmene göre çok daha özgür kılan sınırsız olanaklara izin veren yapısıdır.

Günümüzde, multidisipliner bir sanat türü ve popüler kültür ögesi olarak önemli bir konum edinen çizgi roman, yapısı gereği içerdiği kavram ve göstergeler açısından da incelemeye değer bir başlık haline gelmiştir.

Bugün uluslararası ölçekte bir yayılıma sahip olan çizgi romanın, üretildiği ortamın, ülkenin; sosyopolitik, ekonomik ve kültürel yapısıyla, sanat geleneğiyle yakından ilişkili olduğu söylenebilir. Bu verilere dayanarak, çizgi romanın bilimsel çalışmalarca belirlenmiş ve coğrafi olarak konumlandırılmış başlıklarından birisini ele almak, incelemenin amacı ve ulaşılması istenen sonuçlar açısından daha doğru bir yaklaşım olacaktır.

Söz konusu durumun yadsınamayacak kesinliği ve çizgi romanın ortaya çıkışından sonra hemen her dönemde yükselişe geçen popüler kimliği, çeşitli araştırma ve konumlandırma çalışmalarına hız vermiştir.

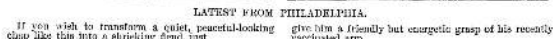
1.1.2 Tarihsel Süreç İçerisinde Çizgi Roman ve Bugünkü Konumu

Çizgi romanın kendi kısa tarihine yayılan çalkantılı serüveni, dünden bugüne sanat sahnesinde kendisine biçilen role ve bugünkü konumuna ışık tutması bakımından önemli veriler içerir.

Çizgi romanın tarihini ele alan pek çok inceleme; başlangıç noktası olarak, 1830’lu yılların başında İsviçre’de ortaya çıkan Rodolphe Töpffer albümlerini gösterir. Gördüğü yoğun ilgi nedeniyle 19. yüzyıl süresince tüm dünyaya yayılan çizgi romanın, gazetelerden bağımsız dergilere uzanan bir yol izleyip, ilk ortaya çıktığı dönemden itibaren bir popüler kültür ögesi haline gelmiş olması, çalışmamız açısından önemli bir bulgudur.

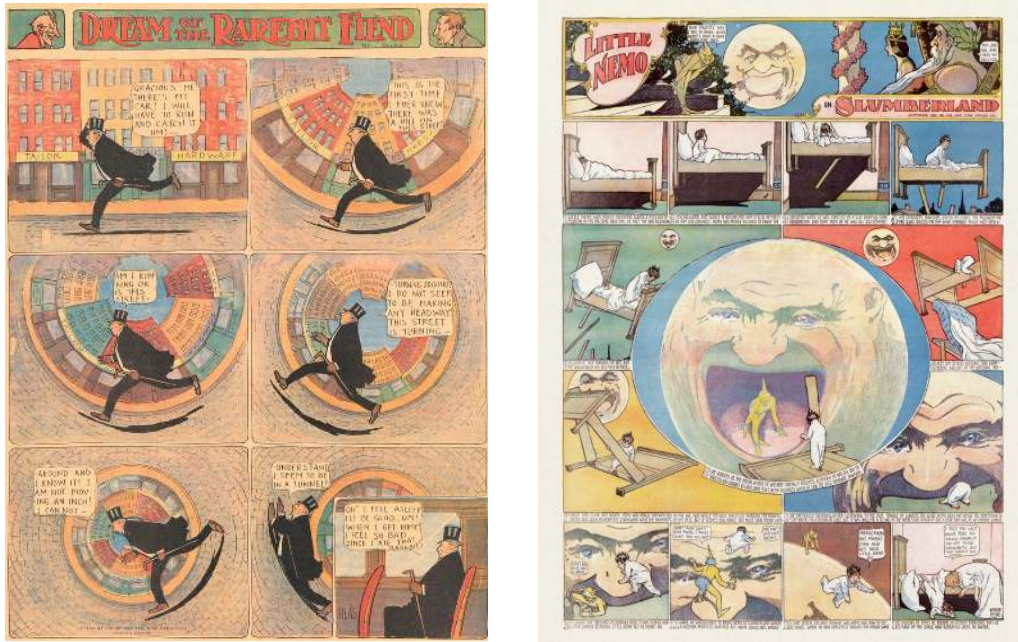
“Çizgi roman bu sınırlötesi durumun bir istisnası değildir.. Dokuzuncu sanatın kökenleri, ortaya çıkışından itibaren tanımlanma güçlüğü içerirler. Zira bunlar; verilen ya da yapılan tanımlamalara göre değişebilmektedirler.” (Mouchart 2004; 15)

“Burada çok eski ve temel şeylerle karşı karşıyayız. Biz onu yadsıdığımız, hatta önemsemediğimiz için, bu sözcük ve resimlerden oluşan bileşim bugün hala, binlerce yıllık varoluşuna rağmen, az gelişmiş bir teknoloji olarak kalmaktadır” (Alan Moore)



24

19.yy.'ın sonunda çizgi roman hareketinin özellikle ABD'de hız kazandığı ve 1896'da Rudolph Dirks tarafından 'phylactere' adı verilen konuşma balonunun kullanıldığı görülür. Bu yıllarda çizgi bantlar; bağımsız ve anlamlı olmaktan çok, Amerikan günlük gazetelerinin rekabet amaçlı promosyonel bir öge gibi kullandığı eğlencelik çizimler olmaktan öteye gidememişlerdir. Yine de bu günlük bantlar arasında; Winsor Mc Cay, George Herriman, Geo McManus gibi çizerler 'popüler ikonlar' ve kendi dönemi için bir çeşit 'star' sayılabilecek diziler yaratmışlardır. (bknz. resim 25, 26)



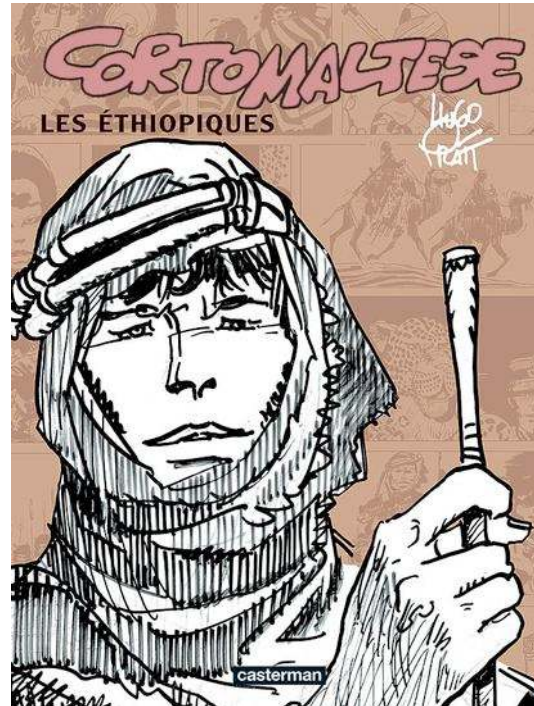
Resim 24, 25: Kendi döneminin en sıradışı çizerlerinden birisi olan Winsor McCay, günümüze uzanan olağanüstü karelere imza atmıştır.

ABD'de ve Avrupa'da farklı türlere evrilen, Avrupa'da özellikle çocuk ve gençlik yayımlarını etkisi altına alan çizgi roman, 1930'lu yıllarda çeşitlenir ve karakteristik özellikler göstermeye başlar. Bu yıllarda genç ve yetişkinler için; çok farklı konu, tarz ve yaklaşımlarda, farklı boyutlarda çizgi romanlar üretilir. Örneğin; Alex Raymond'un *Flash Gordon*'u ve Robert Hal Foster'ın *Prince Valiant*'ı; komedi unsurundan çok, gerçekçi macera tarzını çizgi romana sokmuştur. (bknz. resim 27) 50'li yıllardan itibaren Uzakdoğu'da da etkili olan çizgi roman, 60'larda artık

çocukluk ve gençliğe özgü eğlencelik yapısından sıyrılarak, bağımsız bir yayın kolu ve sanat disiplini haline gelir. Bu dönemde, Avrupa ve ABD’de, çizgi roman üretiminin taşıdığı ‘sanatsal değer’e ilişkin ilk tartışmalar başlar. 1970’lerde Will Eisner ve Hugo Pratt sayesinde ‘grafik roman’ deyiminin ortaya çıkması, çizgi romanın prestiji ve konumu açısından önemli adımların başlangıcı sayılabilir. (bknz. resim 27)



Resim 27: *Prince Vaillant*, Robert Hal Foster

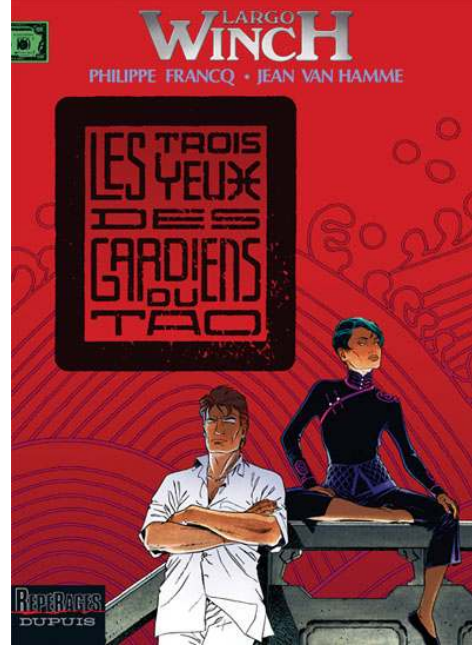
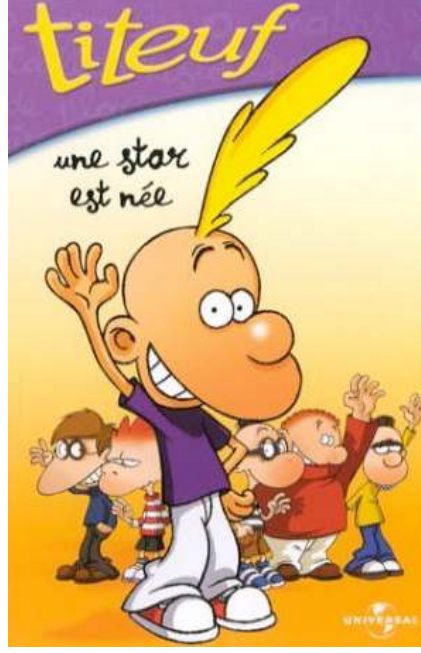


Resim 28: *Corto Maltese*, Hugo Pratt

Kısacası; 70'lere kadar, popüler müzik ya da polisiye roman gibi ciddiye alınmayan, hafif statüde bir zaman geçirme, rahatlama aracı, gençliğe ve çocukluğa hitabeden değersiz bir yayın olarak görülen çizgi roman; yukarıda sözü geçen tartışmaların artmasıyla kimlik değiştirmiştir. Yine de; sanatsal bir ifade aracı, bağımsız bir disiplin haline gelebilmesi için, Hugo Pratt başta olmak üzere kimi yazar ve çizerlerin olağanüstü çaba sarfetmesi gerekmiş, Yeni Dalga sinemacılarının yürüttüğü mücadeleden faydalanan sinemanın tersine, çizgi roman uzun süre sanatın alt türevi, alt kültüre ve yeniyetmelere yönelik bir eğlencelik olarak değerlendirilmiştir.

Vincent Berniere, bir makalesinde (Mouchart, 2004); çizgi roman ya da Japon 'Manga'sını savunmanın bir arka plan mücadelesi, ikinci sınıf bir tartışma addedildiğini belirtir ve bugün; adına festivaller düzenlenen, uluslararası ödül ve etkinliklere sahip çizgi romanın yakın zamana kadar dışlanmış kitlelerin başkaldırısına sözcülük ettiğini hatırlatır. Diğer yandan bu hatırlatma, gerek araştırmamızın başlığı, gerekse ortaya çıktığından bu yana her dönem ayakta kalmayı başaran çizgi romanın ticari başarısı açısından anlamlı görünmektedir. Zira, çizgi roman yalnızca kitlelerin farklı konulardaki sözcüsü değil; gitgide büyüyen bir sektörün de devindirici gücü haline gelmiş görünmektedir.

Araştırmalar, Avrupa'da 1980'lerde geçirilen ve gerek yayın gerekse sanat dünyasını kaygılandıran krize değinerek, söz konusu dönemde çizgi roman yayınlarının azalıp ortadan kalktığını belirtmektedir. Ne var ki, 2000'li yıllardan itibaren çizgi roman yeni bir altın çağa girmiş, 2002 yılında yalnızca Fransa'da 1500 yeni eser yayınlanmıştır. Aynı yıl, 30 milyon albüm satışının gerçekleştiğini, bunların arasında; *Titeuf*'ten *Largo Winch*'e kadar çok çeşitli bestsellerın yer aldığını istatistiklerden izlemek mümkündür. (bknz. resim 29, 30) Veriler, Francophone toplumun bu güne kadar, böylesine çeşitli ve çok sayıda eserle karşılaşma fırsatını bulamadığını göstermektedir.

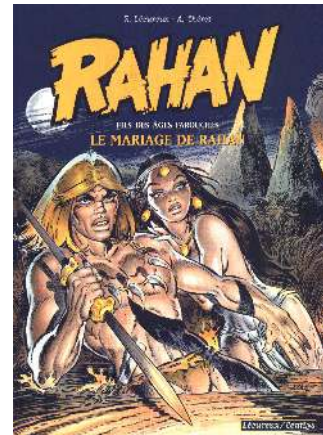
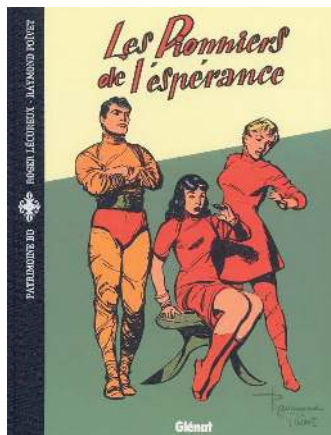
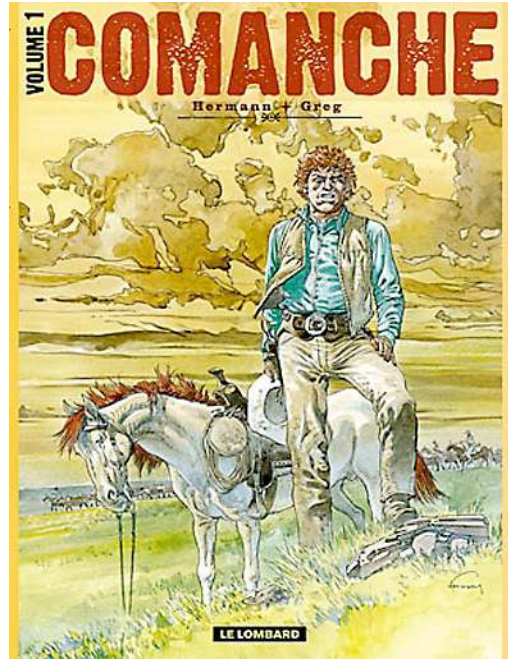
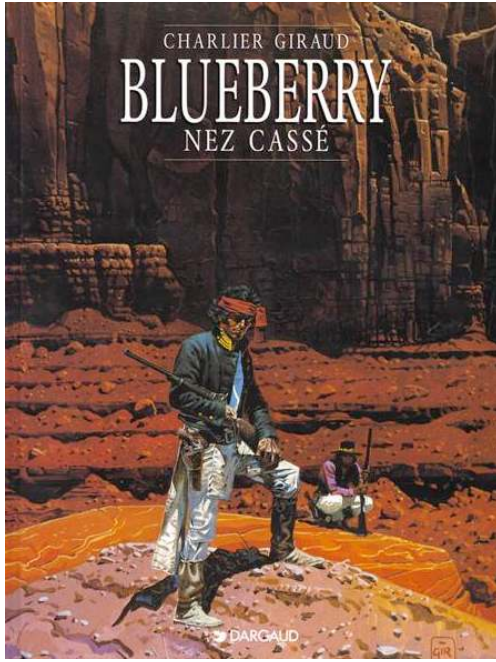


Resim 29, 30: Güncel Francophone Bd'nin 'bestseller'larından *Titeuf* (sol) ve *Largo Winch* (sağ), birbirlerinden çok farklı olmalarına karşın aynı ölçüde başarılı olmuşlardır.

Yaygın bir görüş ise; çizgi romanın bugünkü ticari başarısını geçmişte çok popüler olan tefrika roman ve macera romanlarının yerini almasına bağlar. Macera romanı uzmanı Jean Yves Tadie'nin: "*Bugün en başarılı macera romanları kuşkusuz çizgi romanlardır.*" sözü bu savı desteklemektedir.

Öte yandan, günlük gazete ve dergilerin içerisinde yer almalarının da etkisiyle, çağdaş çizgi romanın bir dönem tefrika roman gibi görülmüş olması olağandır. Geçmişte bu diziler, okuyucuyu bir sonraki yayını satın almaya ikna edecek sürükleyici öykülere dayandırılmıştır. Bugün çok satan Franco Belge çizgi romanlarının %75'ini hala seriler oluşturmaktadır. Jean Michel Charlier'nin; *Blueberry* (1963), *Les Chevaliers du Ciel* (1959), *Barbe Rouge* (1959), Michel Greg'in; *Comanche* (1969), *Bernard Prince* (1966), *Bruno Brazil* (1967), Roger Lecureux'nün; *Les Pionniers de l'Esperance* (1945), *Rahan* (1969) ve *Teddy Ted* (1963) gibi örnekler, bugünkü çizgi roman serilerinin öncülüğünü yapmakla kalmamış; bir çeşit gelenek yaratmıştır. Bu seri roman geleneğinin popüler bir başarı ve kaliteli bir esinlenme biçimiyle bugün dahi çizgi romanın çitasını hayli yükseğe

çektığı görülmektedir. Bu çizgi romanların kahramanları, her yeni sayıda, öykünün türü ne olursa olsun, son derece sürükleyici maceraları peşpeşe yaşamaktadırlar. Bu durum; bir çok sayıdan oluşan bir seri boyunca devam eden bir macera olabileceği gibi, her sayıda ayrı bir macera şeklinde de olabilir. Ya da serinin her sayısında ayrı bir macera yaşanırken, arka planda seriyi birbirine bağlayan ve tüm çember boyunca süren bir alt macera söz konusu olabilir. (bknz. resim 31, 32, 33, 34, 35)



Resim 31, 32, 33, 34, 35: Bugün hala popüler olan *Blueberry* (üst sol), *Comanche* (üst sağ) ilk francophone örneklerden; *Les Pionniers de l'esperance* (sağ alt), retro denizci kahraman *Bernard Prince* (orta alt), tarihöncesi macera *Rahan* (sol alt); kendi dönemlerinin farklı tarz ve yaklaşımlarını yansıtan nitelikli örneklerdir.

Özellikle Franco Belge türüne önemli katkıda bulunan *Largo Winch* ve *Thorgal* gibi bestsellerların senaristi Jean van Hamme başka serilere ve arayışlara ilham kaynağı olmuştur. Serge Le Tendre, Daniel Pecqueur, Laurence Harle, David Chauvel gibi isimler onun izinden gitmiş, Joann Sfar, Lewis Trondheim tarafından; *Les Olives Noires*, *Professeur Bell*, *Lapinot*, *Donjon* gibi farklı yaklaşımlar içeren örnekler verilmiştir. (bkzn. resim 36, 37)



Resim 36, 37: *Les Olives Noires* (sol) ve *Donjon* (sağ), Guibert-Sfarr ve Trondheim-Sfar ekiplerinin sıradışı çalışmalarıdır.

Kendi konumunu sağlamlaştırmak ve satışını güvence altına almak amacıyla serilerin üretiminden vazgeçmese de, geçmişinden bu yana çizgi romanın yalnızca seri romana bağlı kaldığını söylemek mümkün değildir. Pek çok macera ya da popüler roman türünün kendi çağında çizgi romanda temsil edilmiş olması, çizgi romanın edebiyatla ilişkisinden çok, konumuna ışık tutan bir veri gibidir. Zira çok sayıda sanatçının farklı başlıklar altında ürettiği örneklerin, çizgi romana renk ve çeşit zenginliğinin yanısıra, ticari başarı sağladığını, hatta bugünkü konumunun tarihsel süreçten bu yana söz konusu veriler üzerine inşa edildiğini söylemek çok da

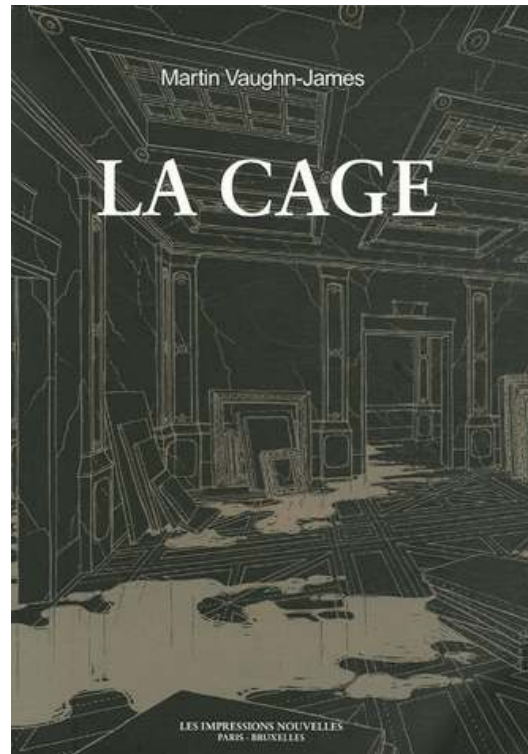
yanlış olmayacaktır. Örnek vermek gerekirse; Winsor McCay, Dave McKean gibi alternatif yaklaşımların yanısıra, Alan Moore, Chris Ware, Will Eisner'ın; grafik romanları, Edmond Baudoin ve Art Spiegelman'ın farklı duyarlılıkta albümleri görülür.

Sıradışı bir örnek olan Martin Vaughn James'in *La Cage*'ı deneysel pek çok örneğin çizgi roman olarak karşımıza çıkmasına öncülük etmiş, kimi alternatif örneklerin edebi açıdan çizgi roman yoluyla karşımıza çıkmasının yolunu açmıştır. Örneğin; Philippe Squarzoni, *Garduno* ve *Zapata*'yla küreselleşmeyi, Scott McCloud ise; *l'Art invisible* ile çizgi roman üzerine çok önemli bir analizi ortaya koymaktadır. Fabrice Neraud; kendi yaşam deneyimini içeren mahrem bir günlüğü, Joe Sacco ve Etienne Davodeau ise; İsrail Filistin sorununu, feminizmi ve biokültürü ele alırlar. (bknz. resim 38, 39, 40)

Buna karşın hala; 'içeren ve içerik açısından' bir karmaşanın sürdüğünü söylemek çok da yanlış olmayacaktır. Kısa tarihi, çizgi romanın; seri stereotipleri yaratmak zorunda olan, edebi açıdan 'eğlendirmek ve rahatlatmak' üzerine inşa edilmiş bir medya olmadığını göstermektedir. Bu savı kanıtlarcasına; *Corto Maltese* ve *Tintin* gibi örneklerin en iyi macera romanlarıyla kıyaslanmasıyla sık karşılaşılır. Yine de, edebi açıdan konumlandırırken, seri roman geleneğine bağlı kimi örneklerine karşın, bu durumu türün tamamına yayıp genellemek yanlış olacaktır. Zira 'serileşme' pek çok medyada, -örnek vermek gerekirse; sinema ve TV'de, film ya da dizilerde- sık sık görülür.

Diğer yandan tüm bu yaklaşımlar, araştırmamız açısından çok önemli bir bulguyu ortaya koyar. O da; bugünkü konumu itibariyle çizgi romanın artık bir tür değil, bir ifade biçimi, amacı ve kalitesi üreticilerinin niteliğine ve işine bağlı olarak değişse de, her türlü içeriği taşıyabilecek bir medya olduğudur.

Türlerin farklı coğrafyalarda farklı yaklaşımlarla resmedilmeleri ise; bugün Francophone coğrafyada da kullanılan; bilimkurgu, western, fantastik, polisiye, saga, tarihsel, v.b.gibi başlıkların ortaya çıkışını etkilemiş görünmektedir.



Resim 38, 39, 40: *La Cage*, Martin Vaughn James (üst), *Lulu femme nue*, Etienne Davodeau (sol alt), *Gaza 1956*, Joe Sacco (sağ alt)

1.1.3 Diğer Çizgi Roman Türleri ve ‘Franco Belge BD’

Üretildikleri coğrafya ve o coğrafyanın özellikleri, çizgi roman türlerinin belirleyici unsurlarından birisi olagelmıştır. Geleneksel sanat disiplinlerinde olduğu gibi, coğrafi konum ve bu konuma bağlı pek çok etken çizgi romanlarda ayırdedici özellikleri belirlemektedir. Bunların başında gelen kültürün ve ona özgü temsillerin izini; çizgi romanın yalnızca görsel dokusunda değil; öyküde, içerikte, karelerin diziliminde, hatta alt metinde sürmek mümkündür. Bir başka deyişle, çizgi roman; farklı kıtalarda, hatta coğrafi bölgelerde birbirinden değişik ve yöreye özgü karakteristik özellikler gösterme eğilimindedir. Bugün küreselleşme ya da ticari başarı gibi farklı nedenlere bağlı olarak kimi örneklerin temel prensiplerinden ait olmadıkları coğrafyalarda yararlanılması, bu özelliklerin ortaya çıkış sürecini ortadan kaldıramayacağı gibi, ayırdedilmesini sağlayan ipuçlarını da yok edemez.

Günümüzde popüler çizgi romanın en önemli türleri arasında yer alan *Manga*; Uzakdoğu geleneği üzerine şekillenen ve söz konusu coğrafyada, onun özelliklerini taşıyarak üretilen bir disiplini tanımlarken, *American Comic Strip*; adından da anlaşılacağı üzere, 2. Dünya Savaşı’ndan sonra A.B.D.’nin dev sektörlerinden biri haline gelen çizgi romanı, *BD Franco Belge* ise; Belçika ve Fransa’da üretilen ve Avrupa çizgi romanının sözcülüğünü üstlenen, hatta kimi eleştirmenlerce ‘çizgi romanın mavi kanı’ olarak da adlandırılan türü işaret eder.

Avrupa’da, ait oldukları ülkeye göre; *Fumetto* (İtalyan), *Tebeo* (İspanyol) gibi isimler alan girişimler yer alsa da, günümüzde ciddi başlıklar oluşturacak ya da çizgi romanın yukarıda sözü geçen üç büyük başlığıyla rekabet edecek güce ve geleneğe sahip olamadıkları, bunların yanında adeta cılız kaldıkları söylenebilir.

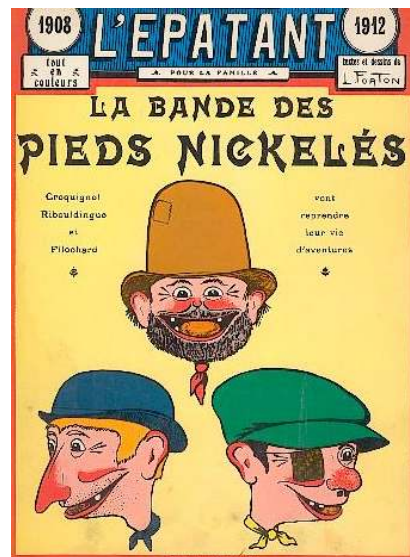
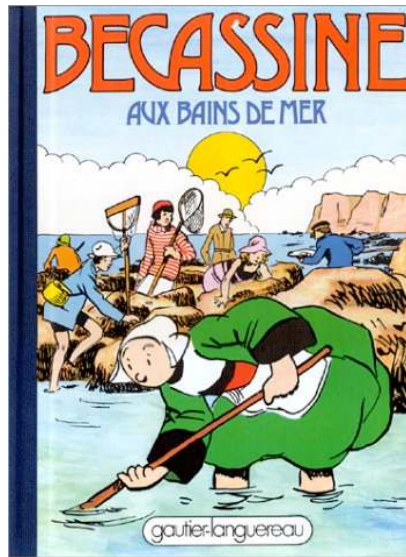
Francophone edebiyat ve sanat geleneği üzerine şekillenen, Franco Belge BD’yi diğerlerinden ayıran ve araştırmamız açısından önemli kılan en çarpıcı özelliği ise; ‘fantastik etki’nin ve göstergelerinin de taşıyıcısı olmaya gösterdiği doğal eğilimdir. Franco Belge çizgi roman, Avrupa çizgi roman geleneği içerisinde gerek biçim, gerekse içerik bakımından tamamıyla kendine özgü, oldukça zengin açılımlar

sunar. Sözkonusu çizgi roman türü; önce *American Comic Strip* geleneğinden, daha sonra ise *Manga* 'dan etkilenen diğer Avrupalı türler arasında farklı bir yere sahiptir. Örneğin; *American Comic Strip* 'in yükseliş döneminde biçim ve konulardan etkilenmekle birlikte, kendi temel özelliklerini korumayı sürdüren Franco Belge BD, bugün dünyanın her yerinde etkisini hissettiren mangayı dahi yorumlayarak, *Manfra* 'yı (Franco Belge Mangası) yaratmıştır.

Öncelikle *Franco Belge* terimi, Fransız ya da Belçikalı sanatçı ve yayınevleri tarafından üretilip basılan, bu iki etninin özelliklerini taşıyan, yansıtan spesifik bir türü tanımlar. Adından da anlaşılacağı gibi, coğrafi ve kültürel olarak Fransız ve Belçikalı köklere dayanır.

Ligne claire (temiz çizgi) tekniği, kendine özgü yerel mizah anlayışı ve söylem dili gibi pek çok özgün niteliğinin yanı sıra, Franco Belge BD; zengin bir görsel ve edebi tarihin mirasçısı olarak, geleneksel sanat yapıtı okumalarına en yakın ve en elverişli çizgi roman olma özelliğini de gösterir.

Örnek vermek gerekirse; çizgi romanın tarihsel ilk atılımları yaşadığı 19.yy'ın başında, Fransa'da çok popüler olan ve büyük başarı kazanan Joseph Pinchon'un *Becassine* 'i ve Louis Forton'un *Les Pieds Nickelés* 'si, Amerika'nın yeni icadı olan konuşma balonlarına hiç itibar etmez. (bknz. resim 39, 40)



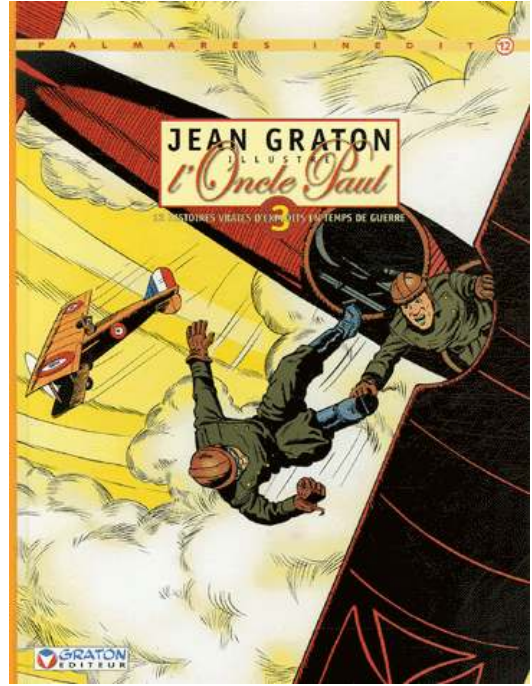
Resim 41, 42: *Becassine*, Joseph Pinchon (sol), *Les Pieds Nickelés*, Louis Forton (sağ)

1930’larda Dirks’ten neredeyse otuz yıl sonra, *Zig et Puce*’ü yaratan Alain Saint Ogan, ABD’nin gerisinde kalmak istemez ve balon kullanmaya başlar. Ne var ki, tümüyle modanın gerisinde kalmamak için benimsenmiş bu yaklaşım, Franco Belge BD’nin başına buyruk tutumundan vazgeçtiği anlamına gelmemektedir. (bknz. resim 43) Zira, Franco Belge çizgi roman kendi prensiplerinde direktmeyi sürdürecektir. Herge, her karenin altına bir konuşma ya da anlatım metni koymamak için yayıncısına karşı epey savaşı vermiş, çok geçmeden Franco Belge çizgi romanın benimsediği bu tarz, dünya üzerinde kabul görmüştür. Söz konusu yaklaşımlar pek çok çizgi roman sanatçısının yeni tarz ve anlatım biçimi arayışına girmelerine neden olmuştur.

Diğer yandan, bu çizgi roman türüne; Franco Belge adının verilmesine neden olan, yetenekli bir sanatçı kitlesi Belçika’dan çıkmıştır. 1930’lardan 1970’lerin ortasına kadar yalnızca Belçikalı sanatçılar değil; Fransız uyruklu; Jacques Martin, Jean Graton ve Tibet gibi Belçika’dan yayın yapan sanatçılarla da karşılaşırız. (bknz. resim 44, 45) Bu durum, Belçika’nın sahip olduğu olağanüstü baskı ve basımevi olanaklarıyla ilgili görünmektedir. Casterman, Dupuis ve Le Lombard gibi günümüze ulaşmayı başarmış büyük yayınevlerinin piyasaya sürdüğü kaliteli albümler, çizgi bantları, yalnızca süreli yayın organları ve gazetelerde yer alan iğreti promosyon öğeleri olmaktan kurtarmıştır.



Resim 43: *Zig et Puce*, Alain Saint Ogan



Resim 44, 45: *La Sérénissime* (sol), Jacques Martin, *L'Oncle Paul*, Jean Graton (sağ)

Bu yoğun alışveriş ve üretim süreci boyunca ortaya çıkan; son derece değerli sanatsal biçim yaklaşımlarına, hatta nitelikli edebi içeriklere sahip pek çok eserin hiçbir zaman albüm ya da kitap haline gelememiş ve günümüze ulaşamamış olması büyük bir dezavantaj gibi görünse de, Franco Belge BD'nin bugününe ciddi katkılar sağlamış, yeni ufuklar açmıştır.

Konu ve eğilim açısından ise Franco Belge çizgi roman; 1960'ların sonuna değin, neredeyse tamamı gençliğe yönelik eğlencelik çizgi bantları biraraya getiren albümlerden oluşur. Bunlar, yaklaşık kırk sayfadan oluşan renkli ve temiz çizgi tekniğiyle çalışılmış, karton ciltli kitaplardır. Dönemin en bilinen çalışmaları; *Asterix*, *Tintin* ve Goscinny'nin işleridir. (bknz. resim 46) Mouchart bir çeşit hor görmeyle karşı karşıya gelen, yalnızca çocukluğa ve gençliğe özgü bir tarz olarak nitelendirilip aşağılanan çizgi romanın savunmasını üstlenir:

“Toplumun tek bir kategorisini etkileyen bir anlatım biçimi olabilir mi? Kuşkusuz hayır. Sıkça unuttuğumuz en önemli gerçek ise; günlük Amerikan gazetelerinde yayınlanan anlatıların başlıca amacının, -aile babasından başkası olmayan- gazete alıcısını cezbetmek olduğudur.” (Mouchart, 2004; 23)



Resim 46: Franco Belge BD'nin en önemli süreli yayınlarından *Pilote*, uzun süre *Asterix*'in serüvenlerine yer vermiştir.

1960'ların, Franco Belge çizgi romanı açısından önemli bir dönüm noktası oluşturduğu söylenebilir. 60'lardan sonra, Francophone türlere göre hayli ilerleme kaydetmiş olan American Comic Strip akımının ve yeni yeni gelişen Manga'nın etkisiyle, Franco Belge yetişkin kitlelere ve çok farklı grafik tarzlara açılacaktır. Franco Belge çizgi romanı türünün diğer örneklerinden ayıran belirgin özelliklerinin yanı sıra, türe dair araştırmaları hızlandırıp geliştiren asıl gelişme, bu dönemden sonra alternatif çalışmalarda görülen çeşitlilik ve kalite olmuştur.

Söz konusu karşılaştırmayı sonuçlandırmak gerekirse, Franco Belge çizgi roman; son yüzyılda en etkili üç çizgi roman türü içerisinde diğerlerinden farklı bir duruş sergiler. Bunlardan özellikle 50'li yıllarda son derece popüler hale gelen Amerikan geleneği; süper kahramanlara ve onların gölgesinde kalan mizahi ya da bağımsız örneklerle yer verirken, günümüzde altın çağını yaşayan Manga; bambaşka bir coğrafyanın etkisinde, baskın şiddet, direniş ve gelenek izleri taşır. Franco Belge ise, Avrupalı köklerini -popüler kimliğine karşın- literer içeriği ve farklı biçimiyle

yansıtır. Daha edebi bir içeriğe sahip olmakla kalmaz, kendi sanat geleneği ve biçim anlayışıyla harmanlanan farklı bir görsel kimlik sunar.

60'lardan sonra iletişim araçları ve küreselleşmeyle birlikte diğer coğrafyaların biçim ve içerik arayışlarından etkilense de, Franco Belge çizgi roman büyük ölçüde kendi dilini ve tarzını yaratıp korumayı başarmış görünmektedir. Buradan hareketle, incelememiz açısından, Franco Belge BD'nin, 'alternatif bir sanat disiplini olarak'; hangi kavram ve kültürü yansıttığı, bu kültürün etkisinde şekillenen biçim ve içerik arayışları büyük önem taşımaktadır.

Bir başka deyişle; kendi müzesine, festivallerine ve akademik araştırmalarına kavuşmuş görünen Franco Belge çizgi roman, grafik sanatlar arasında; alternatif arayışların sözcülüğünü üstlenmiş en etkili disiplin olarak karşımıza çıkmakta, popüler kültür/sanat/anlam/biçim/içerik açısından yeni açılımlar sunmaktadır.

Öyle ki, küreselleşmenin etkisiyle, bugün kültürler ve tarzlar arası sınırların silikleşmesi, çizgi roman üretimini de etkilemiş görünmekle birlikte; 'alternatif çizgi roman' ödülünün Angoulême Festivali bünyesinde veriliyor oluşu ilginç bir ipucudur. 'Alternatif BD Ödülü'; Franco Belge BD'nin, uzun süredir sözcülüğünü üstlendiği farklı seslere ve 'başına buyruk' yaklaşımlara, dünyanın en büyük çizgi roman festivali bünyesinde sahip çıkmayı ve desteklemeyi sürdürdüğünün göstergesidir. (bkz. resim 47)



Resim 47: Şubat 2010'da 37.si kutlanan Uluslararası Angoulême Çizgi Roman Festivali'nde her yıl; 'Alternatif BD Ödülü' verilmektedir.

1.1.4 Franco Belge BD’de Alternatif Yaklaşımlar

Sanat geleneğinin önemli dönemeçlerine ev sahipliği yapan Francophone dünyanın yukarıda sözü geçen alternatif yaklaşımlara sahip çıkması, çok da şaşılabilecek bir durum değildir. ‘Çizgi romanın atakları’nın gerçekleştiği döneme kadar pek çok sanat disiplininde farklı yaklaşımlara ve büyük tartışmalara sahne olan Francophone camia için çizgi roman; başından beri yalnızca çok sayıda medyanın birlikte kullanıldığı kolektif ve melez bir üretim platformu olmakla kalmamış, ilerleyen bölümlerde de ele alacağımız düşünce ve kültür değişimlerinin de simgesi, deyim yerindeyse ‘popüler ve underground sanat’ın ilk ifade araçlarından biri haline gelmiştir.

Yeni dünya düzeninde tanımı değişen sanat üreticisi ve alıcısının aynası haline gelen çizgi romanın bu başarısı; ‘geleneksel elit sanat’tan daha kolay alınıp satılabilir, ulaşılabilir ve kolaylıkla okunabilir olmasıyla yakından ilişkili görünmektedir. Diğer yandan, çizgi romanın sekanslar halinde gerçekleşen anlatımı, sözü geçen yeni alıcı/okuyucu kitlesinin geleneksel sanatın varolan mitolojisinden ve ifade ediliş biçiminden koparak kendi efsanelerini ve onların özgün yorumlarını yaratmasına olanak sağlamıştır. Bu aşamada A.B.D. kendi çizgi roman mitolojisini daha çok ‘kahraman’ odaklı efsaneler üzerine kurarken, Franco Belge BD’nin kimi düşünce akımları ya da sosyopolitik gelişmelerden etkilenmesi kültürle ilişkilendirilebilir. Zira, Franco Belge BD baskıların arttığı bir dünyada popüler olmanın ötesinde farklı bir kimlik edinmiş, zaman zaman manifesto aracı halini almıştır.

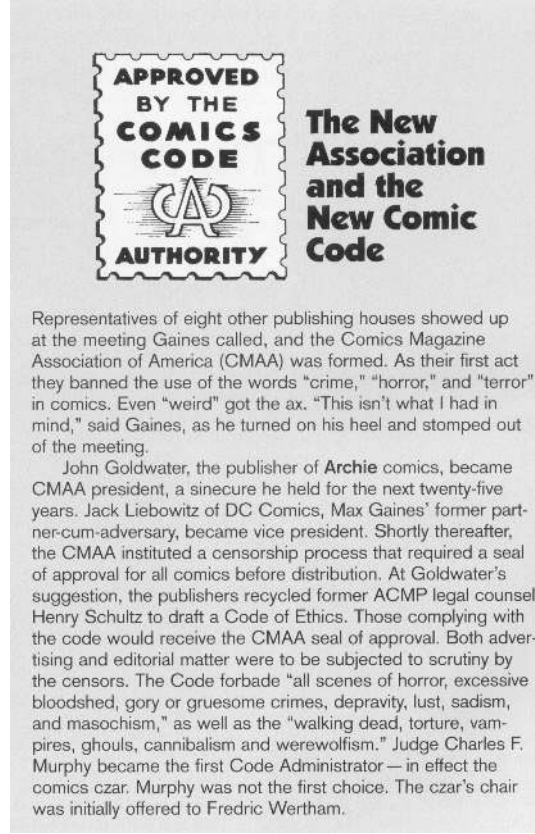
Franco Belge teriminin ortaya çıkarak anlam ve içerik kazanması ise, yalnızca yukarıda sözü geçen etnokültürel nedenlere değil; ‘üretim’e dönüştüğü gerçek sürece; yani 1940’lı yılların ikinci yarısında Raymond Leblanc Yayıncılık’ın atağa geçtiği döneme denk gelmektedir. Bu yıllarda Belçika, BD yayıncılığının dünyadaki merkezi haline gelmiş; çok sayıda Fransız yazar ve sanatçı Belçika’ya yerleşerek, farklı içerik ve tarzlarda pek çok çizgi derginin yayınlanmasına katkıda bulunmuştur. İki ülke arasındaki işbirliğiyle üretilen eserler büyük ölçüde artmış, bu

eserlere ilişkin yazılar, hatta kuramsal çalışmalar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu dönemde, Fransız ortaklı Belçikalı yayınevleri kadar, iki ülkenin sanatçıları tarafından yapılmış ortak işler de görülür. Söz konusu çeşitlenme, kaçınılmaz olarak, ele aldığımız tarz içerisindeki alternatif yaklaşımları da tetikleyecektir.

1950'lere gelindiğinde, iki ülkenin tek bir başlık altında toplanan hibrid işleri, yetişkinler için anlattıkları öyküler sayesinde 'uluslararası' yayın dünyasında yerini alsa da, 1960'lara kadar ciddi kuramsal çalışmalardan ve alıcı kitlesinde ciddi bir nitelik değişikliğinden söz edilemez. Bu yılların Franco Belge çizgi romanı açısından belki de en önemli özelliği; sonraki yılların sanatçılarını yetiştirmiş ve beslemiş olmalarıdır. Zira ilerleyen dönemlerde, söz konusu türün gelişimine ve saygınlığına katkıda bulunan isimlerin bu sanatçılar arasından çıktığını söylemek mümkündür. Diğer yandan, pek çok önemli çizgi serinin doğduğu ve uluslararası üne kavuştuğu dönem olarak 1950 ve 1960 yılları arasında kalan süreç gösterilmektedir.

Bu bilgiler ışığında, Franco Belge çizgi romana daha zengin bir içeriğin ve 'alternatif sesler'in önünü açan durumdan söz etmek yerinde olacaktır: 1954'te ABD'de 'Comics Code Authority', bizzat yayıncılar tarafından hayata geçirilmiş ve; cinsellik, işkence, şiddet, cinayet gibi eylemlere özendiren ifadelerle sınırlama getirilmiştir. (bknz. resim 48) Aile birliğine zarar verebilecek, dini ya da etnik gruplara saldıran her öğeye denetim getirilmiştir. Ne var ki, bu sınırlama ve kurallara karşın Amerikan çizgi romanı ağır bir sansür yaşamamış, asıl sansür ve baskı; İngiltere, Kanada, Avustralya ve onlardan beş yıl öncesinde Fransa'ya uygulanmıştır.

Söz konusu yıllarda, bugün dahi adı anılmayan keskin bir sansürün, tüm ağırlığıyla Fransız çizgi romanı üzerinde dolandığı iddia edilir. Morgan (2003), Mouchart (2004), Groensteen (2006) gibi araştırmacılar; Franco Belge çizgi romanın pek çok kavramsal sanatı da aynı ölçüde geliştirip zenginleştiren bu sansürden hayli yararlanarak, içerik ve biçimini zenginleştirdiğini varsayar. İncelemelere göre; son derece sıkı biçimde uygulanan bu kurallar, çizgi romanla ilgili yasayı adeta elle tutulacak kadar somut hale getirmiştir.



Resim 48: ‘Comics Code Authority’ tüm dünyayı etkilemiştir.

Mouchart, Franco Belge çizgi romanı üzerinde asılı duran ve Demokles’in Kılıcı’na benzettiği bu yasayı, üretimin önemli bir motivasyonu olarak görür. Sansürle birlikte; ‘kadın’ın, ‘erotik yaklaşım’ların ve ‘şiddet’in yer almadığı Franco Belge çizgi romanının elinde çok az ifade aracı kaldığını belirtir. Bu aynı zamanda, fantastik üretimin ve göstergelerinin yeniden yapılandırılmasını da tetikleyecektir.

“Bu şekilde cezalandırılan çizgi roman yüzünden, savaş sonrası Avrupa gazetelerinde çalışan yazar ve çizerler kendi kendilerine bir çeşit otosansür uygular oldular. Sanatçıları ahlak/iffet, saflık ve özveri hakkında yalan söylemeye iten, aileler tarafından teşvik edilen zorunlulukların neden olduğu bir çeşit ikiyüzlülük söz konusuydu.” (Michel Greg, Mouchart, 1999; 26)

Bu dönemde sansüre uğrayan çizgi romanların tamamına yakını, içeriklerinin ahlak dışı olmasından çok, milliyetleri nedeniyle hışma uğramış görünmektedir. Yine aynı yıllarda inanılmaz yasaklar birbirini izlemiştir. Kostümlü ve maskeli kahramanlar yasaklanmış, ardından tek damla kanın akmadığı; *Lucky*

Luke (Red Kit), tabancayı emzik olarak kullanması gerekçesiyle de bebek *Billy the Kid* yasaklanır. (bkzn. resim 49) İncelemeler, bu sonuncusunun aslında Franco Belge işbirliğini kırmak için alınmış bir karar olduğu konusunda hemfikir görünmektedir. Sanatçı Jacques Martin bu dönemde uygulanan sansürün çoğunu; Fransa ve Belçika arasında süren hesaplaşmaya dayandırarak, kendi yasaklanan eserlerinden örnekler verir. Sanatçıya göre bu sansür, ahlakiden ziyade ekonomik nedenlere dayanır.



Resim 49: *Lucky Luke*, bebek *Billy The Kid* nedeniyle sansür döneminde tepki almış ve yasaklanmıştır.

Kaçınılmaz olarak, Fransa’da satışı olan ABD yapımı çizgi romanlar, özellikle o dönem çok popüler olan *Fantastik Dörtlü*, bu sansür yasasından nasibini almış, *Spiderman*’ın kimi maceraları rötuşlanmıştır. Bu sansür 80’lerde kısmen gevşemiş olsa da, tamamen ortadan kalkmamıştır. Mouchart, bu dönemin enteresan bir yönüne dikkat çeker: Gençlik ve çocukluk çağı için çoğu zaman sakıncalı bulunan ve sorgulanan çizgi romanın; ‘yetişkinler için de üretilen ve alıcı bulan bir sanat olduğu’, üstü örtülü bir biçimde de olsa, kabul edilmiş görünmektedir. “*Bir çizgi roman, yaratıcısının en kişisel düşüncelerini ifade edebildiği anda yetişkin bir medyadır.*” (Scott McCloud, 2007)

Diğer yandan, 60’lı yıllara kadar; ‘underground basın’dan söz etmek mümkün olmadığı için, alternatif içerik ve kahramanlara ancak kendi dönemlerinin genel edebi ve görsel yapısını ihlal eden tek tük örneklerde rastlanır. Bunlardan; *Fred*

et Reiser, Asterix, Blake et Mortimer de, kendi dönemlerinin ölçütlerine göre, öncü yaklaşımlar içerir. (bkz. resim 50, 51)



Resim 50, 51: Franco Belge BD'nin alternatif çizeri Jean Marc Reiser, Franco Belge BD'nin alternatif yayıncılarından Hara Kiri için pek çok çalışma yapmıştır.

1960'lı yıllar, underground basının ortaya çıktığı ABD'de; Zap Comix, Fransa'da; Hara Kiri gibi yayınlar sayesinde, bütün bastırılmış tabuların alternatif çizgi romanların içinden fişkırdığı bir dönem sayılabilir. Müziğin beslediği ve 'sex drugs rock'n roll' sloganıyla patlayan bu yıllarda; Robert Crumb ve Gilbert Shelton şok edici pek çok detay içeren en mahrem fantezilerini çizgi roman karelerinde ifade ederler. Ticari kaygılarla hareket eden ve hep daha küçük yaşların eğlencesi addedilen çizgi roman, bir anda yetişkin medyası olup çıkar. Aynı dönemde Paris'li yayıncı Eric Losfeld erotik bir dizi yayınlar. Bunlar arasında Jean Claude Forest'in; Barbarella'sı (1964), Guy Pellaert'ın Pravda la Survivreuse'ü (1968) ve Paul Cuvelier'nin Epoxy'si (1968) sayılabilir. Bunlardan Barbarella'nın reşit olmayan alıcılara yasaklanması, içerikleri açısından yeterince açık bir göstergedir. (bkz. resim 52, 53, 54)



Resim 52: Epoxy, Paul Cuvellier

‘Yetişkinler için çizgi roman’ kavramının bu dönemde benimsenmesi fantastik etkinin Franco Belge çizgi romanın içeriğinde daha zengin bir biçimde yer almasını sağlayacak kapıyı açmıştır. Bu bilince varılmış olması, dönemin kuşkusuz en önemli özelliğidir.

“Daha büyük ve karmaşık bir psikoloji ve anlatım içeren anlatılara yelken açmak isteyen sanatçıların olgunluğu, çizgi romana; 1950’lerde uygulanan baskıcı önlemlerle yasaklanan konulara geri dönme fırsatı vermiştir.” (Mouchart, 2004; 35)

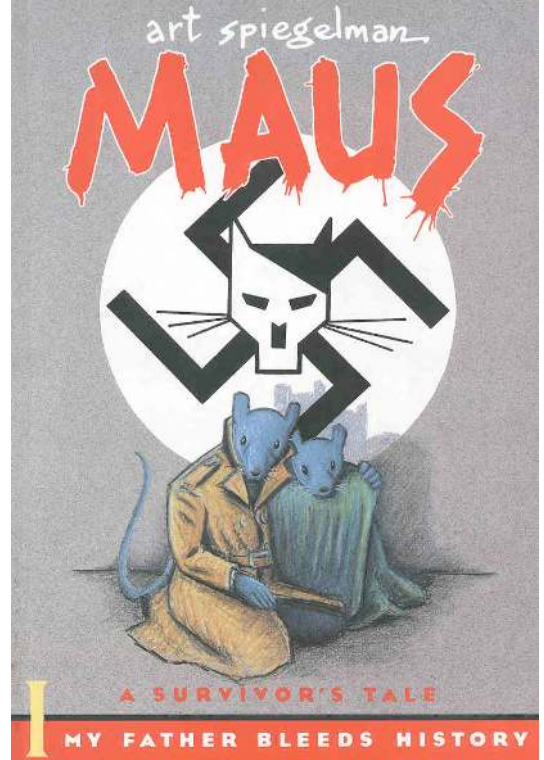


Resim 53: Barbarella, Jean Claude Forest



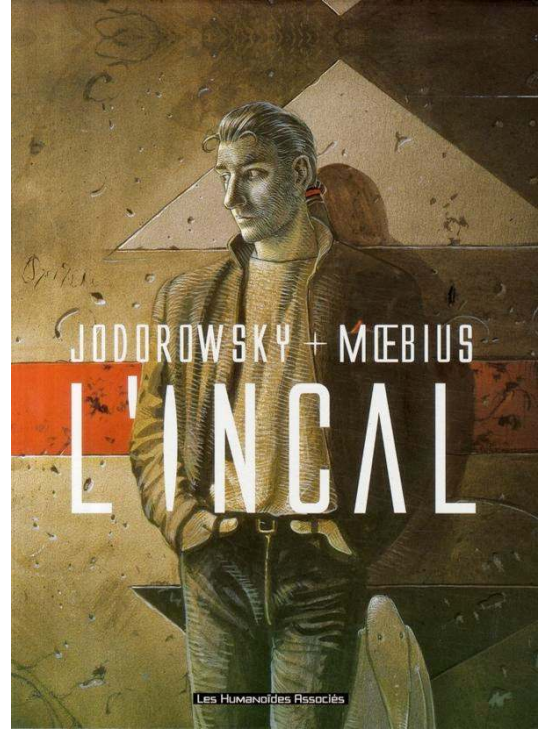
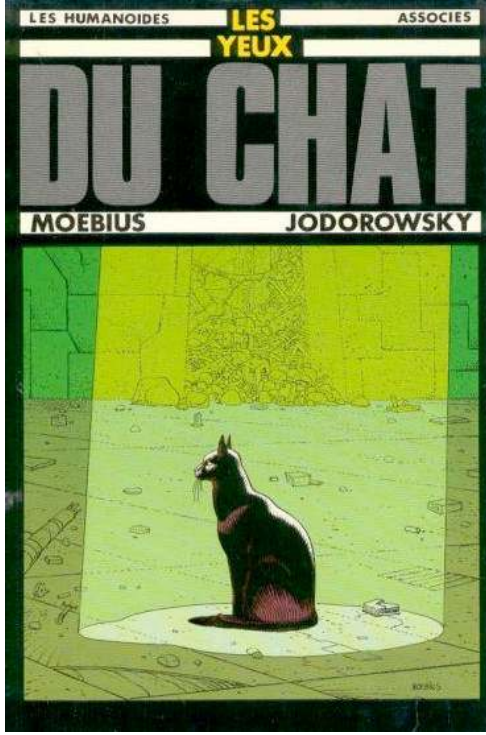
Resim 54: *Pravda la Survivreuse*, Guy Pellaert

Bu dönemde alternatif Franco Belge tarzını etkileyen ve türünün önemli örneklerinden sayılan eserlerden biri de kuşkusuz; Will Eisner'in *Le Contrat*'sıdır (1978). Hemen ardından, ABD'de, Franco Belge çizgi romanı da epey etkileyecek olan 'grafik roman' ortaya çıkar. Yüzlerce sayfalık, son derece derin konular içeren grafik romanlar arasında en önemlilerden birisi; Art Spiegelman'ın *Maus*'udur. Bu kitap, 1992'de Pulitzer ödülü almakla kalmamış, Umberto Eco eser hakkında: "Uyumak için dahi kapatamadığımız bir kitap." yorumunu yapmıştır. (bknz. resim 55, 56)

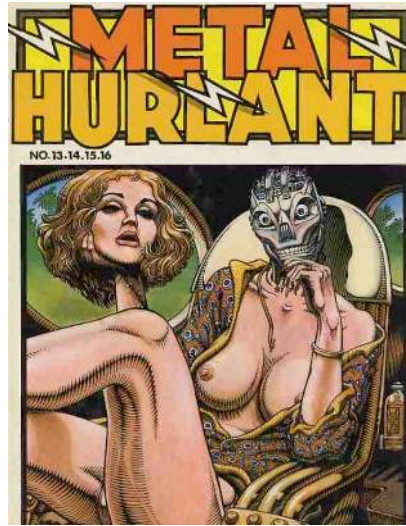


Resim 55, 56: *Le Contrat*, Will Eisner (sol), *Maus*, Art Spiegelman (sağ)

Yukarıda sözü edilen dönem, incelememiz açısından da önemli örneklerin ortaya çıktığı 70’li ve 80’li yılları beslemiş görünmektedir. Bu yıllar Franco Belge tarzının biçim ve içeriğinde önemli atılımlar içerir. Değişen dünya düzeninin çizgi romanın görsel katmanında keşif ve araştırmalara yol açtığı düşünülmektedir. Anlatım ve grafik ifade açısından farklı arayışlara giren Franco Belge türü; Jodorowsky, Moebius gibi önemli isimlerin alternatif ürünleriyle ön plana çıkar. (bkz. resim 57, 58) Varolan ‘ticari’ işlerin yanısıra, alternatif sesler ve beğeniler için üretilen çizgi romanlar da, günümüze uzanan ‘başka bir tarzın’ habercisi olarak raflardaki yerlerini almaya başlar. Bu dönemde ortaya çıkan; *Métal Hurlant*, *Les Humanos* gibi çizgi roman dergileri, yalnızca; ‘fantastik’ kimi öykü ve çizimler içermeleri bakımından değil; bazı yayınevlerinin günümüze değin korudukları bir tarzın habercisi olarak da önemli addedilirler. (bkz. resim 59)



Resim 57, 58: Jodorowsky-Moebius işbirliğiyle üretilen albümler, Franco Belge BD tarihinin olağanüstü örnekleri arasında yer alır.



Resim 59: *Metal Hurlant*'ın ilk kapaklarından birisi

70'li yıllardan itibaren Alberto Breccia, Jose Munoz, Carlos Sampayo gibi Arjantinli, Hugo Pratt, Guido Crepax, Lorenzo Mattotti gibi İtalyan ve Jacques Tardi, Chantal Montellier, Martin Veyron, Enki Bilal gibi Fransız sanatçılar, bu alternatif

Franco Belge türünün yaratıcıları olarak sahne almaya başlarlar. Sanatsal düzlemde, ‘yetişkin çizgi romanı’ sanatçıların tavrı/tarzı büyük ölçüde önem kazanır. Grafik deneyim ve yaklaşım çizgi roman üretimi aşamasında temel dayanaklardan birisi haline gelir. Bu yeni şiirsel biçim anlayışı doğrultusunda Moebius; dilsiz, yani ‘sözsüz anlatım’ı yeniden yaratır ve şaheserlerinden birisi sayılan *Arzach*’ı çizer. *Bazooka* grubu; fütürizm, dadaizm ve hiperrealizmi harmanlayarak estetik anlayışında videodan esinlenir. Burroughs ve Francis Bacon etkisinde kalan Alex Barbier dönemin önemli isimlerindendir. Postmodernitenin etkisindeki Floch ve Riviere; temiz çizgi tekniğini kullanarak, yeni romana dayalı anlatılar yaratır, bu yaklaşımlarıyla; Ted Benoit ve Yves Chaland gibi isimlere öncülük ederler. (bknz. resim 60, 61, 62)



Resim 60: Moebius'un başyapıtı *Arzach*



Resim 61: *Lycaons*, Alex Barbier



Resim 62: Floch-Riviere işbirliği 'ligne claire'e dönüş açısından önemlidir.

80'lerde, Franco Belge'i etkileyen başka örnekler arasında; ingiliz Alan Moore'un grafik romanları da bulunur. *V for Vendetta* (1982), *Watchmen* (1984), *From Hell* (1989) Moore'un yalnızca tarz değil; konu ve içerik bakımından da önemli eserleridir. Franco Belge'in de içinde bulunduğu; 'Avrupa alternatif çizgi romanı'nın kuşkusuz en çarpıcı örneklerinden birisi ise; *V for Vendetta*'dır. Bu 300 sayfalık eser, fantastik bir ortam içerisinde; başkaldırı, faşizm ve otoriteyle çatışmayı işleyen pesimist bir ütopyadır. Bradbury ve Orwell'e gönderme yapar. (bknz. resim 63, 64)



Resim 63, 64: *V for Vendetta*, Alan Moore-David Lloyd (sol), *From Hell*, Alan Moore-Eddie Campbell (sağ)

Bu dönemde, ‘Franco Belge çizgi romanın alternatif eserlerini’ bünyesinde toplayan başlıca yayınevleri ise; *Soleil Productions*, *Delcourt*, *Éditions les Humanoïdes Associés* olarak anılır.

Fabrice Neraud, Adrian Tomine, Thierry van Hasselt, Etienne Davodeau gibi isimler; dönemin etkisinde dokuzuncu sanatta yaptıkları araştırmalar ve deneysel girişimlerle, çizgi romanın yetişkin işi olabileceğini gösterirler. Franco Belge çizgi roman artık; bir duruş, bir manifesto hatta fantastik konuları taşıyabilecek bir medyadır.

1990’larda Manga’nın çizgi romanı uluslararası ölçekte etkilemesinden Franco Belge de nasibini alır. Başlıbaşına bir incelemenin konusu olabilecek Manga’yı Mouchart; hem ekonomik açıdan daha ulaşılabilir, hem de çizgi dizilerle 80’li yıllardan itibaren gözümüzün alıştırıldığı alternatif ve tümüyle kendine özgü bir medya olarak değerlendirir. Manga yalnızca alternatif bir kültürel protesto değil; keskin adalet anlayışıyla da yüzeysel ve şiddetli bir tür olma özelliği gösterir. Diğer yandan Mouchart ve Groensteen; Miyazake ve başka sanatçıların başarılı işlerinden söz ederek türün hakkını verirler.

Ne var ki, Groensteen'den Morgan'a, araştırmacıların hemfikir olduğu konu; sonraki bölümlerde de ele alınacağı gibi, Manga'nın Franco Belge BD'nin özellikle biçimsel özgünlüğünü yitirerek yüzeyselleşmesine, hatta zehirlenmesine neden olduğudur. Bu verilere dayanarak, pek çok eleştirmen ve akademisyen; Francophone kültüre tümüyle yabancı, Uzakdoğu'ya ait motifler nedeniyle içeriğin karışarak, güncel Franco Belge BD'nin derinliğini yitirmesine neden olduğunu söylemektedir.

1.2 Fantastik Franco Belge Türünü Tanımlayan Yapısal Özellikler

Yukarıdaki bölümlerde ele alınan verilerden de anlaşılacağı üzere, sıradışı yaklaşımlara diğer çizgi roman başlıklarından daha elverişli bir medya gibi görünen Franco Belge BD'nin bu özelliği, onu, fantastik için önemli bir ifade aracına dönüştürmüştür. Diğer yandan, Franco Belge BD'nin yapısal özelliklerini saptamaya çalışmak, onun üstlendiği bu rolü anlamak ve araştırmamızla ilişkisini kurmak açısından yararlı görünmektedir.

1.2.1 Biçime İlişkin Belirleyici Özellikler

Will Eisner, çizgi romanı, biçime ilişkin belirleyici kimi özelliklerine göre kısaca tanımlamaya çalışır:

“Çizgi roman; aynı sekans için yapılan sözcük ve resim düzenlemelerinin ortak bir yapıya ve kendine özgü bir geştalta sahip olduğu bir sanat biçimidir.” (Eisner; Mouchart, 2004; 33)

Eisner'ın bu kısa tanımına karşın Mouchart; uzun süre varolan yaygın kanının, çizgi roman sayfalarının kareleme sisteminin okuru ve izleyiciyi sınırlı bir dünya içerisine hapsettiği yönünde olduğunu belirtir. Bir başka deyişle, kimi eleştiriler çizgi romanın biçim açısından müdahale edilemez ve yoruma kapalı bir dünya sunduğu yönündedir. Oysa konuya ilişkin ciddi araştırmalar yapan Serge Tisseron (2000), Harry Morgan (2003) ve Thierry Groensteen (2006)

incelemelerinde; birbirini izleyen çizgi roman görselleri arasındaki beyaz boşlukların okurun düşgücünü özgür kılan alanlar olduğunu iddia ederler. Psikolojik incelemeler ise; çizgi roman tutkunları üzerinde yapılan araştırmalarda ortaya çıkan çok ilginç bir bulgudan söz eder: Zaman zaman okurun ısrarla, anlatıda hiç yer almayan bir kare ya da diyalogu aradığı görülmüştür. Söz konusu araştırmalar ‘fantom kare’ adı verilen bu karenin, çizgi romanda hiç yer almadığını ve bizzat okurun zihni tarafından çizilip yaratıldığını, öykülendiğini saptamıştır.

Bir başka deyişle, çizgi romanın karelemeyle sağlanan ‘sekanslar halinde’ki yapısının; bir eylemin, bir duygunun ya da bir dekorun tamamen okunmasına izin vermemesi, semiologların da saptadığı ilginç bir biçimsel özellik addedilir. Zira, okuyucuya; okuduğunu yalnızca kendisi için serbestçe yeniden yapılandırma, yorumlama özgürlüğü veren, okuyucunun tümüyle kendi duygu dünyasına özgü yankılar, anlamlar bulduğu bir biçimdir bu. Bu biçim uyarınca okuyucunun yorumu; ‘karelerde gösterilen ve söylenen her şey’den olduğu kadar, ‘gösterilmeyen ve söylenmeyen her şey’den oluşabilir. Bu olağanüstü ve alışılmamış biçim nedeniyle Scott McCloud (2007) çizgi romanı; okuyucunun katılımını zorunlu kılan, hatta okuyucunun anlatı esnasında çizgi romanın anlamını ve anlatının ritmini yeniden yaratan kişi olduğu ‘art invisible’ (görünmeyen sanat) olarak tanımlar.

Ne var ki, okurun çizgi roman evrenine yaptığı bu hızlı dalış çoğu zaman yanlış değerlendirmelere neden olmaktadır. Zira; çizgi roman karakterleri ve içerisinde bulundukları dekorun çok basit olduğunu, entegrasyonu kolay kıldığı için okurun onlarla kolay samimiyet kurduğunu öne süren araştırmalarla karşılaşmak mümkündür. Söz konusu savlarda bu durum, çizerin benimsediği grafik tarzın yalınlığına verilir. Bir başka deyişle çizgi romanın tarzı ve grafik tasarımı yalın, stilize ve temiz olduğu oranda okurun bu evrene girişi kolaylaşacaktır.

Pek çok akademik inceleme ise; çizgi romanın vazgeçilmez unsuru ‘phylactere’lerde (konuşma balonu) kullanılan temel elips biçiminin, okurun gözleri önünde yaşanan öyküye kendi öznel yorumunu katmak için muhteşem bir olanak sağladığını destekler. Fransız Ulusal Kütüphanesi’nin (2001) çizgi romanla ilgili

yaptığı pedagojik atölye çalışması; ‘phylactere’ın (konuşma balonu) ilk ortaya çıkışını, 20.yy.’ın sonunda okunma kolaylığı arayışındaki Amerikan günlük gazetelerine dayandırır. Morgan (2003), Mouchart (2004) ve Groensteen’in (2006), kaynakçada adı geçen araştırmalarının çeşitli bölümleri, Çizgi Roman Müzesi ve *La Bande Dessinee son histoire et ses maitres* (Groensteen ve ark., 2009) gibi kimi kaynaklar da bu bilgiyi doğrular. Yukarıda adı geçen pedagojik atölye çalışması ise; Töpffer’den sonra üç kuşak boyunca devam eden metin geleneğini bozup balona geçen ilk Franco Belge örneklerden birinin *Les Pieds Nickeles* olduğunun altını çizer.

‘Phylactere’ (konuşma balonu); pek çok araştırmacı ve semiyoloji uzmanının da ilgisini çekmiş bir çizgi roman öğesidir. Çizgi roman karakterlerinin konuşma ya da düşüncelerine ayrılan alanı çerçeveleyen konuşma balonu; büyüklük, yer ve kişiyle ilişkisi açısından incelendiği gibi, ifade ettiği içerik açısından da çokça tartışılmıştır. Kimi uzmanlar ise; balonun beyaz rengini ve kontur çizgisiyle resimden ayrılışını öne sürerek, balonu resimlerle metin arasında bir sınır kabul ederler. Fransız Ulusal Kütüphanesi’nin Pedagojik Atölye çalışması başta olmak üzere, sınıflandırma çalışmaları esas alındığında, iki tip Franco Belge balondan söz etmek mümkündür: Bunlardan ilki, yuvarlak balonlu, Franquin, Uderzo, Jije gibi temsilcileriyle anılan ‘Charleroi’ ya da ‘Marcinelle Okulu’dur. İkincisi ise; Herge ve E.P. Jacob’un temsil ettikleri kare ya da dikdörtgen balonlu ‘Brüksel Okulu’ olarak bilinir. (bknz. resim 65)



Resim 65: ‘Phylactere’ler, işlevlerine göre; içsel konuşma ya da farklı duygular ifade etmek üzere çeşitlenseler de, temel iki biçimlerine sadık kalmışlardır.

Franco Belge çizgi romanın en önemli biçim özelliklerinden bir diğeri ise; kuşkusuz, resimlerde uygulanan ‘ligne claire’ (temiz çizgi) tekniğidir. François Riviere, (Ciment ve ark., 2010) temiz çizgi tekniğinin iki boyutlu, neredeyse düz renkli karakterlerinin, net konturlarının okura; ‘özdeşleşme’ olanağı sunan en etkili özellik olduğunu öne sürer. (bknz. resim 66) Riviere; okurun çizgi roman evrenine bizzat katılımını sağlayan örneklerden birisi olarak *Tintin*’in altını çizer. Ona göre Tintin; tümüyle düz ve ifadesiz yüzü, boş bakışlarıyla, bütün okuyucuların ardına saklanabileceği, takıp maceradan maceraya atılabileceği bir maske gibidir. Mouchart, bu maske prensibinin, pek çok çizerin pek çok eserinde uygulandığını belirterek Riviere’in bu yaklaşımını destekler. Hatta, Jacques Tardi, Osemu Tezuka, Cristophe Blain gibi sanatçıları örnek verir. Harry Morgan (2003) ve Thierry Groensteen’in (2006) araştırmalarından da destek bulan bu yaklaşım: ‘Bir çizgi romanın resimlerinin, okura; en az bir romanın cümleleri kadar, hatta duygusal dünyanın gerçekçi ve natüralist bir tasvirinden çok daha fazla, düşünsel alan sunabileceğini’ savunur.



Resim 66: *Blitz*, François Riviere; ‘ligne claire’ uygulamasının tipik örneklerindendir.

Scott McCloud, *L'Art Invisible* (2004) adlı eserinde; çizgi roman ve mizahi çizimin içeriğindeki bu soyut sayılabilecek sembolik anlatımının, onu daima 'conceptuel' (kavramsal) kıldığını belirtir ve ısrarla bu özelliğin altını çizer.

Bu savını desteklemek amacıyla McCloud da *Tintin*'deki çift tarz kullanımını örnek verir. Gerçekten de Tintin'in resimsel dokusu iki farklı tarzı gösterir: Karelerdeki tüm dekorlar ve atmosfer son derece gerçekçi, ama bu dekorlar içerisinde yer alan karakterler bütünüyle şematiktir. Scott Mc Cloud (2007) bu 'tarzlararası işbirliği'nin; okuma sırasında okurun kendi dünyasında kendisini tümüyle güvende hissederek, seçtiği karakterle özdeşleşmesini kolaylaştırdığını öne sürer. Bu sayede, çizgi roman karakterinin ardına saklanan okur, çok zengin bir dünyada onun yaşadığı her şeyi, söz konusu karenin dekorunda yaşayabilmektedir. Mouchart ise; genellikle Franco Belge Çizgi romanda görülen iki tür grafik yaklaşımdan birincisinin; 'görmek' diğerinin 'içerisinde varolmak' için kullanıldığını belirtir.

Bir başka deyişle, Franco Belge çizerlerin pek çoğu, aşağı yukarı realist bir çizgi benimsemekle birlikte, mutlaka bir stilizasyon tarzı geliştirmişlerdir. Örnek vermek gerekirse; Jean Giraud, Kirby Crumb gibi realist çizerler dahi, 3D'nin ulaşmaya çalıştığı üç boyutlu bire bir kopyalanmış gerçekçilikten alabildiğine uzaktırlar. Bu veriler ışığında; Franco Belge çizgi romana baskın bir anlatım gücü ve kavramsal kimlik veren şeyin tam da bu ayırıcı özelliği olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Zira bu, gerçekçilikten ve onun anlatılma biçiminden yararlanan bir yaklaşımdır. Franco Belge tarzın en önemli çizerlerinden Jean Giraud (2004); "*Çizmenin en ilginç yanı, kuşkusuz; realizme ulaşmamaktır.*" diyerek bu yaklaşımı açıklar ve gerekçelendirir. Edgar P.Jacobs ise; çizgi romanın grafik evreninin; 'olası bir anlatımın görünümünü aktardığını' belirterek, onun; 'gerçekliğin yer değiştirmiş hali' olması gerektiğini savunur. Jacobs, aksi halde, anlatının fotoromanla görselleştirilip aktarılabileceğini söyler. (Mouchart, 2009)

Kısacası, biçimi belirlerken, Morgan (2003), Mouchart (2004) ve Groensteen'e (2006) göre bir çizgi roman; okurun hayal gücüne ket vurmadağı gibi,

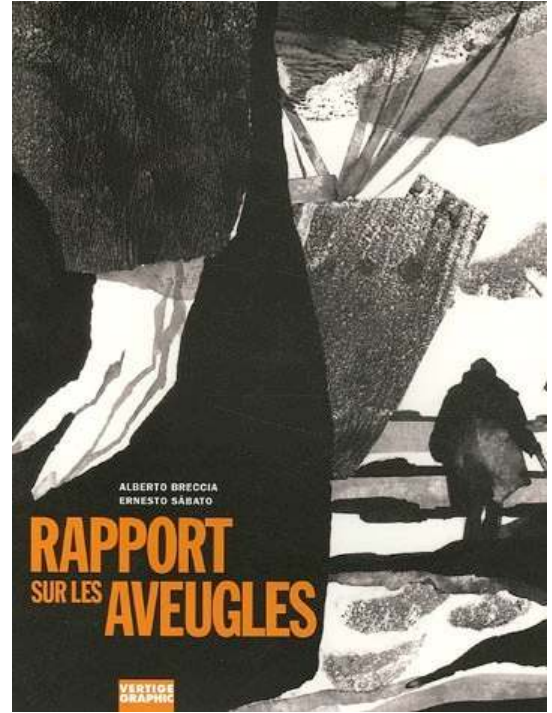
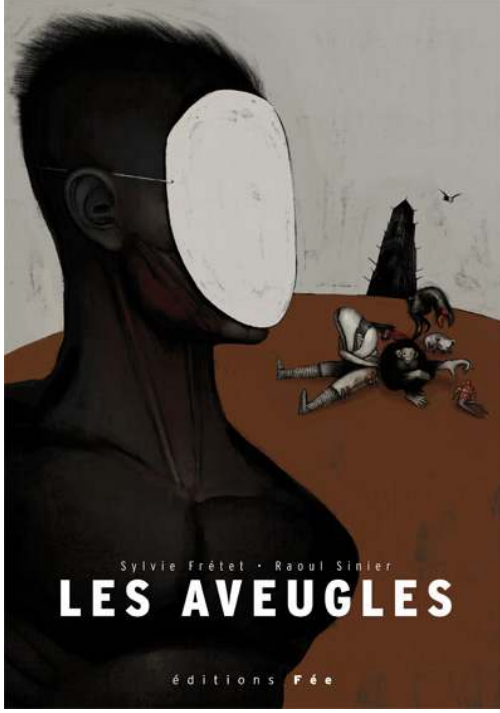
kişisel yorumunu ortaya koyabileceği bir dünyaya pencere açar. Bu pencereye kimi zaman; ‘görünümlerin yüzeyinde kendini gösteren düşlerin ve düşgücünün izleri’ni içerir. Franco Belge çizgi roman ve onun araştırmacılarının fikir birliğine vardığı üzere; biçim buna hizmete etmelidir.

Biçime ilişkin, gözardı edilmemesi gereken bir başka önemli nokta ise, *Tintin* de dahil olmak üzere, Franco Belge dünyada nitelikli addedilen çoğu çizgi romanın ‘kollektif eserler’ olduğudur. Bu; bireyselliği göklere çıkaran, özellikle de sanat üretiminde neredeyse şart koşan güncel sanat ortamında çizgi romanın bir farklılığı olarak ortaya çıkmaktadır.

Çizeri biçim katmanında zorlayan ve bambaşka arayışlara sevkeden en önemli faktörlerden birisi ise; kuşkusuz yazardır. Alternatif bir metnin içeriğini yansıtmaya kaygısı da çizeri en az kendi kişisel yaklaşımı ya da özgün olma kaygısı kadar zorlayacaktır.

Franco-Belge çizgi roman, yaratılmış bir çizgi film üzerinden hareket eden güncel biçimsel yaklaşıma pek yüz vermez. Çağdaş biçim arayışlarında, istenen etkiyi yaratmak amacıyla çok farklı ve zengin teknikler kullanıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Bugün; illüstrasyon derlemeleri, özgün küçük çizim ve kolajlar, küçük öykülerin, günlüklerin üzerine yapılmış eskiz ve denemelerin, alışıldık temiz çizgi ve homojen renklendirme tekniklerinin yanında yerini almış görünmektedir. (bknz. resim 67, 68)

2000’li yılların başından itibaren; *L’Association*, *Cornélius* gibi bağımsız yayınevlerinin de biçimsel gelişmelere önemli ölçüde katkı sağladığı bilinmektedir. Büyük çizgi roman yayınlarının gelenekselden çok, özgün ve çarpıcı yaklaşımlarla ilgilenmeye başlamaları, konu açısından geniş ve zengin olanaklar sunmuş görünmektedir. Geleneksel formatları koruyan işlerde dahi, yayınevlerinin sanatçıları resimlemenin alışılmış yapısını kırmak üzere cesaretlendirmesi, ilginç gelişmeler arasında sayılabilir.



Resim 67, 68: *Les Aveugles*, Fretet-Sinier (sol), *Rapport sur les Aveugles*, Breccia-Samato (sağ)

Diğer yandan,   ok sayıda Franco Belge   izgi roman sanat  ısının ‘Manga’ ve ‘American Cartoon’ tarzının etkisinde kalmıř olmalarını deęerlendiren *Un Objet Culturel Non-Identifi  * (2006), *La Bande Dessin  e son histoire et ses ma  tres* (2009) gibi arařtırmalar, ilkini sona ermekte olan bir moda akımı gibi deęerlendirirken, ‘Manga’ya daha temkinli yaklařmaktadırlar. Zira, 2005 yılından itibaren, ‘Manfra’ adı verilen manga formatlı, ama tamamen Franco Belge t  r  nde iřler g  r  l  r. Kimi isimler ‘Manfra’yı ge  ici bir heves gibi g  r  p, t  r  n   zg  n bi  imin ciddi anlamda zarar g  rmeden kendi yapısını koruyacaęını iddia ederken, hatırı sayılır sayıda arařtırmacı okurun nitelięindeki d  ř   ve belleksizlięine dikkat   ekerek bu ‘bi  imsel kirlilik’ten yakınır. Pascal Lardellier, *Le Monde Diplomatique*’te yayımlanan bir makalesinde; bi  imin yalın ve parlak tarzının albenisini kabul etmekle birlikte, t  r  n y  zeysellilięi ve řiddet eęiliminden dem vurur:

“Mangaları tek bir prensip yaratıyor gibi g  r  nmektedir: Kiřinin kendi kendisine geri d  n  ř  n   saęlayan bir yaln  lık... S  rekli hazır bulunan řiddet ise; hikayenin motoru ve aksiyonun y  neticisidir.” (Lardellier, 1996)

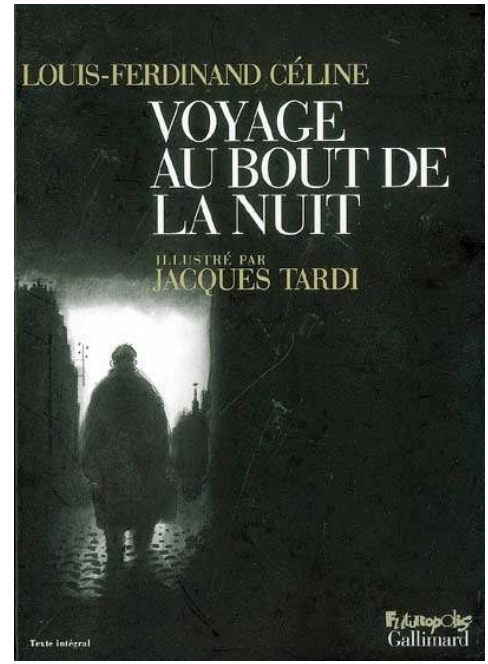
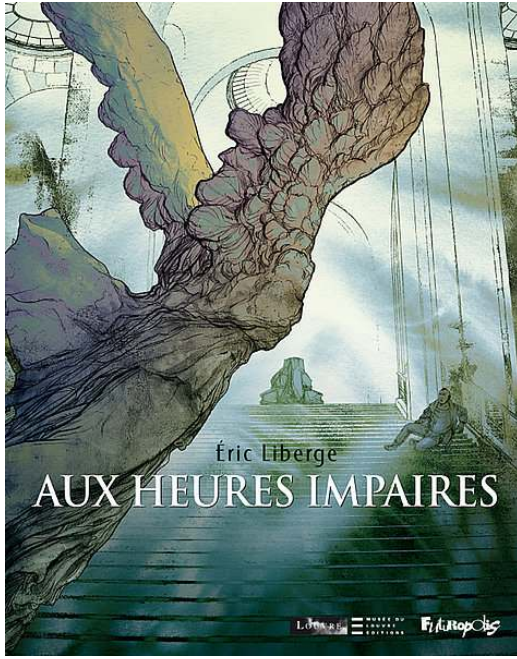
Lardellier’ye göre; kolaycılığın ve ticari kaygının bir göstergesi gibi duran Manga, kazandığı ticari başarı ve okuma kolaylığı açısından, özgün biçim yaklaşımlarını tehdit eden bir unsura dönüşebilir.

1.2.2 İçeriğe İlişkin Belirleyici Özellikler

Laurent Guyon’un *Trois poles de le bande dessinee de science-fiction* (2005) adlı makalesinin; *De l’aventure traditionnelle a la bande dessinee experimentale* (Geleneksel Serüvenden Deneysel Çizgi Romana) ve *Des athletes en collants* (Taytlı Atletler: Amerikan Süperkahramanları) adlı bölümlerinde de belirttiği gibi, Franco Belge BD diğer çizgi romanlardan farklı bir içeriğin taşıyıcısıdır. Guyon’a göre; 70’li yıllarda ‘American Comics’ etkisinden kurtulan Franco Belge BD’nin kendi özgün dilini ve içeriğini yansıtan tümüyle sıradışı örneklerin büyük çoğunluğu ‘80’lerde ortaya çıkmıştır.

Mouchart (1999) ise; ABD’deki çizgi roman akımlarının dünyadaki emsallerini etkilediğini kabul etmekle birlikte, geleneksel Franco Belge mizahın; eğlenceli, realist ve düşündürücü yaklaşımının BD’nin içeriğinde tercih edildiğini ve çok sayıda eseri yönlendirdiğini hatırlatır. Örnek vermek gerekirse; yaygın ve popüler bir içerik malzemesi olan ‘süperkahraman’ figürünün tüm çizgi roman türleri üzerindeki uluslararası etkisi ve popülaritesi; kolay anlaşılabilirliği kadar süper güçlerine, kostümüne ve gizli kimliğine dayandırılabilir. Oysa, *Tintin* örneği üzerinde daha önce açıkladığımız gibi, okurun anlatıyla özdeşleşme eylemini farklı yöntemlerle çözen Franco Belge çizgi roman, süperkahramana aynı derecede yüz vermeyerek daha zengin içerik arayışlarına yönelmiştir.

Diğer yandan, 80’lerden sonra, Franco Belge çizgi romanın kendi özgün kimliğini edinme sürecinde; milliyetçiliğe dayalı süperkahraman ekolünden çok, alternatif kültürün sesi sayılabilecek ‘American underground’undan etkilendiğini söylemek mümkündür. Bu yaklaşım, *Futuropolis* ve *Magic Strip* gibi örneklerin de gösterdiği üzere, biçime yön veren yeni içerik arayışları sergiler. (bknz. resim 69, 70)



Resim 69, 70: Gallimard Yayınevi'nin Futuropolis serisi ilginç biçim/içerik arayışlarına yer verir.

Bibliothèque Nationale de France'nin (Fransız Ulusal Kütüphanesi'nin) 2001 tarihli Eğitimciler Komisyonu tarafından yapılan 'Atelier Pédagogique' (Pedagojik Atölye) çalışmasının *La bande dessinée: Structures et formes du récit en images* (Çizgi Roman: Resimli Anlatının Yapısal ve Biçimsel Özellikleri) adlı incelemesi; Franco Belge çizgi romanda, içeriğin ve anlatının biçimin ayrılmaz bir parçası olduğunu ve biçime nasıl yön verdiğini belirlemeye çalışır. İncelemede Töpffer'in: *"Metin olmaksızın resimler hayli karanlık ve belirsiz kalırdı. Resimler olmadan ise; metnin hiç bir anlamı olmazdı."* sözüne yer verilerek, içerik, anlatı ve biçim arasında kesin bir ayrımın mümkün olmadığı belirtilir.

Söz konusu inceleme; bütün ve etkileşimli olarak değerlendirdiği bu katmanlar arasında; 'daha genellenebilir olan ve biçimi belirleyen' bazı içerik özelliklerinden söz eder. Buna göre; Töpffer'in yaklaşımını benimseyerek, diğer sanat disiplinlerinden farklı olan çizgi romanda, içeriği biçimden ayırmanın çok da mümkün olmadığını kabul eder. Ne var ki, incelemeye göre; bu birliktelik durumunu gözardı etmeden, her ikisini de ayrılmaz ilişkilerinin penceresinden değerlendirmeye çalışmak gerekmektedir. Buradan hareketle, başarılı bir çizgi roman örgüsünde resim metin ilişkisi; 'içeriği yansıtan, içeriği taşıyacak nitelikte olmalı, görsel ve sözlü

ifadeleri arasında anlam alışverişi gerçekleşmeli'dir. Ayrıca çizgi roman içeriğinin, tutturaklı ve dolaylı bir içeriği, yapısı gereği, kaldıramayacağının altı çizilir. Diğer yandan, bu yaklaşım, kimi edebi eserlerin çizgi romana uyarlanması halinde farklı bir çalışmanın süzgecinden geçerek çizgi romanın yapısına uygun bir senaryo haline getirilmesini de zorunlu kılmaktadır.

Ne var ki, söz konusu 'sadeleşme' ve popüler kültürün etkisi, sonraki bölümlerde ele alınacak olan bir çeşit 'derinliksiz'liği de beraberinde getirmiş görünmektedir. Diğer yandan sadeleşmenin doğurduğu boşlukta yükselen; 'heroic fantasy' ve bilimkurgu içeriği büyük ölçüde etkisi altına almıştır.

Güncel ortamın yüzeysel dokusunu yırtan alternatif yaklaşımlar, popüler yaklaşımlardan ayrılarak yeni içerik önerileri ortaya çıkarır: Bunların çoğu; otobiyografik ya da günlük hayata dair öykülerde gerçeğin dokusunu ihlal eder. Edebi eserler üzerine inşa edilen yaklaşımlar da oldukça ilginç denemeler içerir. Bu aşamada 'yeni bir çizgi roman' ve 'yeni bir fantastik'ten söz edilebilir.

1.2.3 Tasarıma İlişkin Özellikler

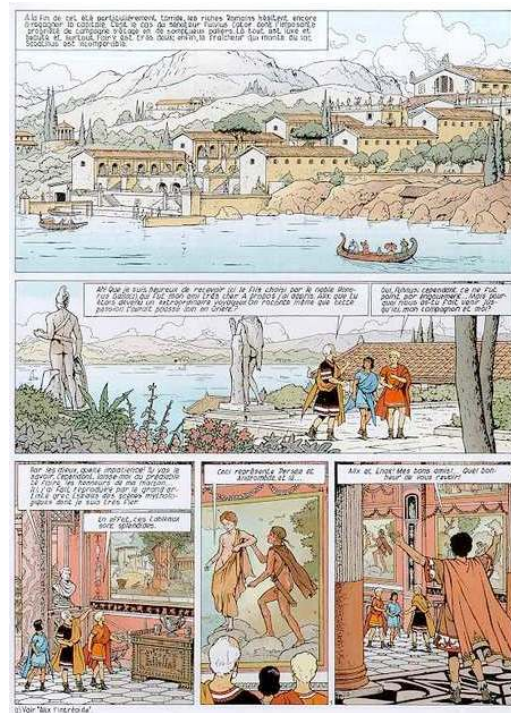
Bilinen tasarım geleneği ve Franco Belge BD arasında, kimi belirgin teknik ayrımlar ve türün kendine özgü özellikleri ayırıcı ipuçları içerir.

Alışlageldik; '46 paftalık' çizgi roman tasarımının Franco Belge dünyada ihlal edilmeye başlandığı dönem, yeni bir özgürlük ve olanaklar silsilesini beraberinde getirir. Yayınevlerinin geleneksel çizgi roman tasarımının dışına çıkarak yeni koleksiyonlar için yeni ve farklı formatlar aramaya başlamaları, özgün tasarım uygulamalarına yol açmıştır. Sözü geçen tasarım arayışları, farklı içeriklere sahip anlatıların; siyah beyaz, çizgisel, farklı pafta sayılarında ifade edildiği çeşitli örneklerin ortaya çıkmasına neden olur. Bu yenilikçi yaklaşımın önemli örneklerinden birisi; Dargaud'dan çıkan *Cosmo* serisidir.

Diğer yandan, tasarımın doğasına uygun bir yaklaşımla sadeleşen, içeriği az sayıda öğeyle ve en sade biçimde anlatmaya çalışan işlerin ortaya çıktığı söylenebilir. Bu aşamada, Franco Belge BD; tipografik yorumlar ve metinden ziyade, karakterleri bir anlatım aracı olarak kullanır. Edebiyatla olan bağının yanı sıra; sözsüz denemeler, planlar, dekor ve atmosfer nedeniyle farklı duran Franco Belge BD, tasarım sürecinde de farkını ortaya koyar.

Bibliothèque Nationale'in (2001) araştırmasında, Franco Belge BD'nin tasarım prensiplerini belirleyen kimi özelliklerine; maddeler halinde ve ayrıntılı bir biçimde yer verilir. Araştırmada Franco Belge çizgi romanda yer alan ve kimi açılardan sinemayla benzerlik taşıyan maddeler şöyle sıralanabilir:

- Kostüm, dekor, ve renk çok önemlidir. Bunlar; zaman ve mekana ilişkin göstergeleri içeren bir dizi sentakstan oluşmaktadır. (bknz. resim 71)



Resim 71: Alix; Les Barbares, Jaques Martin

- Enstantane; yani içeriğin kimi saniyelik, hatta anlık durumları çizgi romanda üzerinde titiz bir çalışma gerektiren özel göstergelerle gösterilir. (bknz. resim 72)



Resim 72: *Remember*, Benjamin

- İçeriğin kademeli ve geçişli görüntülerde ortaya çıkması yine; ‘yalnızca çizgi romana özgü bir özellik’ olarak karşımıza çıkar. (bknz. resim 73)



Resim 73: *L'histoire secrete*, Pecau-Kordey-O'Grady

- ‘Kare dışı’ adı verilen, içeriğe ait kimi parçaların kare dışına taşıdığı tasarımlar görülür. (bknz. resim 74)



Resim 74: *Arzach*, Moebius

- Kimi parçaların kesilmesi, örneğin göz hizasının altında ya da üstünde bir bakış açısıyla kimi öğelerin yarım gösterilmesi söz konusu olabilir. (bknz. resim 75)



Resim 75: *Remember*, Benjamin

- Aynı eylemin pek çok sekansının aynı karede yeralmasıyla sağlanan ‘Sinema Etkisi’ görülür. (bkzn. resim 76)



Resim 76: *Construire un feu*, Chaboute

- Derinlik veya derin perspektif etkisi son derece önemlidir. (bkzn. resim 77)



Resim 77: *Les Cites obscures*, Shuitten-Peters

- ‘Vücut dili’ etkili ve yoğun bir biçimde kullanılır. (bknz. resim 78)



Resim 78: *Blake et Mortimer*, Edgar P. Jacobs

- *Onomatopée* adı verilen seslere ilişkin çözümler söz konusudur. Bu, Yunanca ‘onoma’ (sözcükler) ve ‘polein’ (yapmak yaratmak) sözcüklerinden gelen bir terimdir. Sesi taklit etme, sesi görsel olarak yansıtmaya sorununu anlatır. Balondan farklı olan ses metinleridir. Kalın, büyük, küçük, titreme, dehşet, v.b. yansıtacak biçimde, türlü şekillerde ortaya çıkarlar. (bknz. resim 79)



Resim 79: *Blueberry*, Charlier-Giraud

Bu verilere dayanarak, Franco Belge çizgi romanın tasarım ilkelerinin; ‘kendine özgü’lük arayışının bir parçası olduğunu söylemek mümkündür.

Sözkonusu arayışla ilişkili görünen ve görsel okumaya, görsel çözümlemeye ağırlık veren ‘alternatif bir yenilenme’ göze çarpar. Burada prensip itibariyle metnin de resim haline geldiği, hatta görsel katmanın bir parçası olduğu görülür. Örnek vermek gerekirse; kimi duygu ve düşüncelerin etkisini güçlendirmek için tipografiye yapılan görsel müdahaleler veya anlatı metni üzerinde ya da yerleşiminde sıradışı kimi yaklaşımlar resimle metnin tek bir katman olarak algılanmasını sağlamaktadır. Göz, tüm bunları ‘bir bütün’ olarak algılamakta ve bu bütünlük içerisinde bileşik bir dil gibi okumaktadır. Kimi çalışmalarda bu prensipten yola çıkılarak, metin doğrudan görsele yedirilmiş, resimler arasında ‘gouttiere’ adı verilen beyaz aralıklar kullanılmamıştır. Bu tarz yaklaşımların, dramatik yapıyı güçlendirmek ve okuyucuyu paftanın içerisine çekmek amacıyla düşünüldüğü söylenebilir.

1.3 Franco Belge Çizgi Romana İlişkin Konumlandırma Çalışmaları

1.3.1 Sosyokültürel Faktörler ve Divertissement (eğlence/rahatlama)

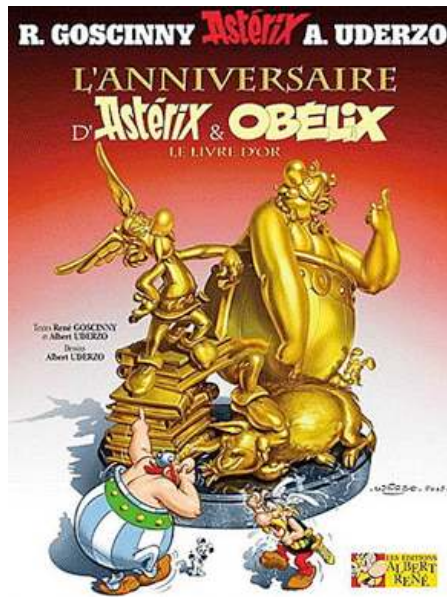
Kültürünün Etkisi

Les Cites Obscures’ün çizeri François Schuiten: “Çizgi romanda çizim harf, harfse çizimdir.” diyerek, Mouchart’ın *La Bande Dessinee* (2004), Morgan’ın *Un Objet Culturel Non Identifié* (2003) adlı incelemelerinde altını çizdikleri; ‘francophone kültürde edebiyatın önemi’ne değinir ve çizgi romanı bu kültürel elitizmin içerisinde konumlandırmanın güçlüğünden dem vurur.

Genese’in birinci cümlesinin: “Başlangıçta yalnızca Verbe (fiil) vardı” olduğunu belirten Mouchart, yazılı kültürün ezici baskısı altında resmin kendi kültüründen söz etmenin ne denli güç olduğunu, bunun gerçekleşmesinin çok uzun zaman aldığını belirtir. *Les Cites Obscures*’ün yazarı ve Schuiten’in sıkça birlikte

çalıştığı çizgi roman kuramcısı Peeters, basit ve ucuz bir fikir karşısında çokca kullanılan “*Size bir resim çizmek zorunda değilim.*” deyişinin, ‘Francophone kültür’ün çizili edebiyat ya da resimli kültürü ne denli aşağı seviyede gördüğünün kanıtı olduğunu belirtir.

Diğer yandan, günümüzde Francophone kültür, bir resim ya da imgenin, kısacası görsel bir öğenin, en az diğer ifade biçimleri kadar kültürün taşıyıcılığını üstlenebildiğini, hatta birden fazla anlam içerebildiğini kabul etmek zorunda kalmış görünmektedir. Eğitim uzmanı Daniel Pennac (2007) bu konuda yapılan çalışmalara dayanarak, görsel öğrenimi ve resmi okula yeniden entegre etmenin gerekliliğinden söz eder. Zira resim de en az yazı kadar güç anlaşılır ve kompleks bir yapı içerebilmektedir. Pennac eğitimde kullanılan Petillon ve Uderzo resimlerinin yalnızca resim olarak okunamayacağını, Petillon ve Uderzo’nun bizzat kendisi haline geldiklerini söyleyerek Francophone kültürün kısa bir süredir ciddiye aldığı görsel öğenin önemini vurgular. (bkz. resim 80) Bir başka deyişle, bir resmin yansıttığı kavramsal içerik, en az edebi bir metninki kadar zengindir. Ne var ki, resmin yarattığı ‘kolay okuma’, sonraki bölümlerde ele alınacak olan ‘divertissement kültürü’nü (eğlence/rahatlama) beslemiş ve yalnızca edebiyatla değil, düşünceyle olan bağları da koparmıştır.



Resim 80: Uderzo’nun *Asterix*’le okula girmesinin eğitimin niteliği üzerindeki etkileri Francophone dünyada büyük tartışmalara neden olmuştur.

Yukarıdaki verilere ek olarak; Tisseron'un *Psychanalyse de la Bande Dessinee* (2004) ve Peeters'in *Lire la Bande Dessinee* (2009) adlı eserlerinde belirttikleri, psikolojik, sosyolojik, semiyolojik başta olmak üzere farklı bilimsel akademik araştırmaların ortaya koyduğu sav: Bir çizgi romanın yalnızca görsel değil; aynı zamanda okunması gereken edebi bir medya olduğudur. Bu okuma biçimi yalnızca bireysel ve kişisel bir eylem olmakla kalmaz, her katmanda resimleri de tıpkı kompleks bir metni çözümler gibi tek tek okumayı ve çözümlemeyi gerektirir. Zira resim ve metinlerin uyum ya da uyumsuzlukları, çok şaşırtıcı anlam etkilerine neden olabilmekte, resmin okunmasına ve metnin anlaşılmasına dair kompleks durumlar yaratabilmektedir.

Buna karşın, sosyokültürel anlamda farklı okuma seviyelerinin olduğu ve bunlar arasında bir 'üst okuma'nın bulunduğunu, çizgi romanın edebiyat ve okuma eyleminden soğuttuğunu savunanlara şiddetle karşı çıkan Mouchart (2004), tam da bu noktada 'değerli okuma' eylemini sorgular: Bizi hiç bir yere götürmeyen, budala, sığ ve düşgücünden yoksun bir romanla değerli ve donanımlı bir çizgi romanı okumanın yararını karşılaştırır. Sonuç olarak; her türlü resimden arınmış 'gerçek kitap' ya da resimlerle zayıflatılmış 'sahte kitap' arasındaki ayrımı türe ve önyargıya değil; niteliğe dayandırarak genel kanıyı karşısına alır.

Zira, Franco Belge entelektüel dünyanın sosyal ve toplumsal açıdan; 'çizgi romanı, bir metnin resimlemelerinden ibaret' sayan görüşten tamamen arınmadığını söylemek çok da yanlış olmayacaktır. Oysa araştırmalar yardımıyla geliştirilen psikolojik ve sanatsal ölçek, bir çizgi roman karesinde; resim/görsel ve metnin, anlatı zincirini eşit ölçüde paylaşp taşıdığını göstermektedir. Bir başka deyişle, bilimsel veriler, çizgi roman karesinin anlam üretme ve içirme bakımından bir film karesi ya da edebi eser cümlesi kadar zengin olduğu yönündedir. Bir çok karenin biraraya gelişi ise; okuyucuya, kendi subjektif yorumunu katmak üzere değerlendirebileceği; 'sekanslar halinde bir zincir' sunar.

Çizgi romanda yer alan ve eğitimbilimcilerin ağır eleştirilerine hedef olan içeriksizlik/içerik sorunları, ciddi imla yanlışları ise; bugün büyük ölçüde ortadan kalkmış görünmektedir. Bu iyileşme, günümüzde bir çizgi roman üzerinde en az edebi bir roman kadar editoryal ve redaksiyonel çalışma yapılmasına bağlanabilir. Mouchart, eleştirilerin genellenebilir olmadığını belirterek; çizgi romandan daha kötü yazılmış, yanlış imla ve sentaks içeren edebi metinlerin bulunduğunu hatırlatır. Diyebiliriz ki, durum, günlük gazetelerde yayınlanan ve editörün zamansızlık nedeniyle düzeltmediği çizgi bantlardan bu yana hayli düzelmiş görünmektedir.

Ne var ki, Mouchart'ın (2004) 'çizgi romanda nitelik' ekseninde tartıştığı bu sorunları, Groensteen (2006) ve Morgan (2003), popüler kültürün bir türü olarak düşündükleri 'divertissement kültürü'nün (eğlence/rahatlama) uzantısı olarak görürler. Bir başka deyişle yaşamın tüm alanlarına yayılan derinliksizlik ve nitelik sorunu Franco Belge BD'yi de etkisi altına almış görünmektedir.

Franco Belge dünyanın entelektüel otoriteleri, 'derinliksizlik'i; çizgi romanın mimetik tiyatro diyaloglarına benzeyen kısa ve tanımlamaya yer vermeyen metinlerine bağlayıp eleştirseler de, popüler albümlerde doğan ve yer alan pek çok konuşma kalıbı, bugünün Francophone diyaloglarına yerleşmiştir. Martin Veyron (Mouchart, 2004): "*İyi bir diyalog; günlük konuşma ve edebi dilin, doğru oranlarda karışımıdır... Bayağı ve argoya dayalı bir diyalog kadar, çok uzun yazılmış ağır bir diyalog da başarısızdır.*" diyerek, Goscinny'nin Obelix'e kullandığı deyimlerin ve Kaptan Haddock'un küfürlerinin, bir kuşağın dilinde yerleşip kemikleştğine dikkat çeker.

Mouchart *Dialogues sans Bulles* adlı (1999) incelemesinde Franco Belge çizgi romanın canlı tarihini, *Achille Talon* adlı dizisiyle alaya alarak meslektaşlarının öfkesini üzerine çeken, değme skeçlere taş çıkaran Michel Greg'e dikkat çeker. Başlıca örneklerden Regis Franc; edebi tavrıyla, Fred ve Jean Claude Forest; şiirle, çizgi roman türünde lirizmin doruklarını zorlamış sanatçılardır. Diğer yandan, bu çalışmalar sayesinde, çizgi romanın içeriğinin; tutkulu, yüksek seviyeli ve kompleks öğeler taşıyabileceğini söyleyen Mouchart kadar iyimser olmayan Groensteen

(2006); Franco Belge BD'nin de nasibini aldığı bir çeşit 'sanatsal/niteliksel/kirlilik'ten ve bunun kültürün tamamına yayıldığından dem vurur. Söz konusu 'yeni kültür'ün modası geçecek gibi görünmemektedir. Tersine, popüler üretimin nabzını tuttuğu kadar, zamanla kendi prensiplerini ortaya koyduğunu, tanımların ve kavramların çehresini değiştirdiğini söylemek mümkündür.

"Biliyoruz ki romantik şiire olan merak dalgası kısa sürmüştür: 19.yy'da romantik şairler gerçek popstarlarıydı. Sonradan edebiyatın bu türü demode oldu ve yavaş yavaş silinip gitti. Oysa bugün de ihtiyaç duyduğumuz anda, romantik bir şiir yazmak tümüyle mümkündür. Bir yazı biçimi veya türü, birisi onu kullanmak istediği sürece asla ölmez. Bu durum çizgi roman için de geçerlidir. Bir gün gelip, toplum çizgi romandan tümüyle yüz çevirse bile bu beni şaşkınlığa düşürmez. Çok kibirli görünebilir; ama benim için görüşü önem taşıyan tek kişi, yine benim. Çizgi romanın inanılmaz bir potansiyel barındırdığına inanıyorsam, bu varolduğu içindir ve diğerlerinin bunun bilincinde olup olmamaları umurunda değil."(Alan Moore)

Öte yandan değişen kültürel kriterlerin etkisiyle; Fransa ve Belçika'da çizgi roman bir koleksiyon alanına dönüşmüş görünmekte, orijinaler önemli birer parça addedilmekte, aranmakta, eski çizgi romanların satıldığı butik kitapçılar günden güne artmaktadır. Sanat simsarları ve tacirlerinin çizgi roman alanına da el attıkları görülmekte, inanılmaz fiyatlarla karşılaşılmaktadır. Bir başka koleksiyon başlığı haline gelen imzalı sayılar ise giderek çoğalan festivaller sayesinde ortaya çıkmıştır. Bunlardan bazıları okuyucu önünde o çizgi romana ilişkin hızla yapılan ve imzalanan çizimlerden oluşmaktadır. Karşı tarafa konuşma ya da söyleşi esnasında ithaf edilen söz konusu çalışmaların ortaya çıkışı, çizgi roman etkinliklerinin ortaya çıkmaya başladığı 70'li yıllara dayandırılabilir.

Mouchart konunun biraz dejenere edildiğini, çizgi roman çıkışlı ikon ve oyuncakların yaratılarak sahanın kirlendiğini iddia etse de, Morgan 'Culture de divertissement' (eğlence/rahatlama kültürü) adı verilen bu durumu, objektif bir bakış açısıyla açıklamaya çalışır. Diğer yandan, hem Morgan (2003) hem de Mouchart (2004); bu kültürün tüketim alışkanlıklarının temelinde 'kayıp cennet özleminin' yattığı konusunda neredeyse hemfikirdirler.

“Bu ‘bedephile’lerin (çizgi roman sever) yaptığı; bir sanat eserini anlamak ya da ona hayran olmaktan ziyade, bu kitaplara kült objeler gibi sahip olup, zarar görmeleri korkusuyla plastik poşetlere sarıp kaldırmayı kabul etmektir... Edebiyat ve sinema alanında daha az yaygın olan bu materyalist nostalji olgusu, ‘tintinophilie’nin (tinten severlik) fenomen haline gelen başarısını kısmen açıklamaktadır. Herge evreninin tutkunlarını, eserin kendisinden çok, çocukluk anılarına gömülmüş heyecanlarıyla yeniden buluşma isteği yönlendirmektedir.” (Mouchart, 2004; 99)

Bir başka önemli nokta ise; bu kültürün en önemli ve ilk ayağını oluşturan çizgi romanın, hatırı sayılır ciddi incelemelere uzun süre konu olamayışdır. Bu durumun nedeni, çoğunlukla çizgi roman üzerine yapılan araştırma ve tartışmaların, öncelikle ‘bedephile’ler (çizgi roman sever) ve çocukluklarının altın çağını yakalamak isteyen meraklıların arasında geçmesi ve daha çok biçim düzeyinde kalması olarak açıklanabilir.

Konunun ilerlemesi ve değişime uğraması; Pierre Couperie, Francis Lacassin, Jean Pierre Dionnet ve François Riviere gibi başlıca isimlerin ele almasıyla olmuş, Claude Moliterini dünya çapında sergiler organize etmiştir. Ne var ki, *Les Cahiers de La Bande Dessinee* gibi yayınlara, ya da uluslararası ve görmezden gelinemeyecek bir etkinlik olan Angouleme Festivali’ne karşın, çizgi roman ve ‘divertissement kültürü’; biraz hasta, hatta Peter Pan kompleksli ve büyümeyi reddeden yetişkinlerin obsesif kompulsif rahatsızlığı olarak görülmekten tümüyle kurtulamamıştır.

Yine de incelemeler Fransa ve Belçika’da; 25-30 yaş kuşağının, çizgi romanı ve divertissement kültürünü, sinema, müzik ve edebiyatla aynı kefeye koymaya başladığını göstermektedir. Güvenilir kimi araştırmalar 8-64 yaş arasındaki Francophone toplumun yılda en az bir çizgi roman okuduğunu göstermiştir ki, bu da nüfusun yaklaşık %41 olarak hesaplanmıştır. Bu durum aynı zamanda, çizgi romanı; divertissement kültürü içerisinde yaşsız bir seçenek, kuşaklarüstü bir medya olarak konumlandırmakta, kültürlü ve eğitilmiş 15-24 yaş arası gençlerin %50’sinin düzenli çizgi roman okuduğunu ortaya koymaktadır.

Pierre Fresnault Deruelle ve Thierry Groensteen’in kütüphanelere giren araştırmaları ve buralarda yer alan pek çok hatırı sayılır eser ise, bütün bir

‘bedephile’ (çizgi roman sever) kuşağının çizilmiş resimli edebiyata farklı, hatta daha düşünsel yaklaşımlarına olanak tanımıştır. Denebilir ki, yalnızca rahatlama ve keyif değil; sağladığı ticari başarı kadar, çizgi roman yaratıcıları üzerine üretilen kuramsal incelemeler ve medya tarihi eserleri de, durumu farklı hale getirip gelişmesine katkı sağlamıştır. Devasa sergiler ve Angouleme Festivali’nin olağanüstü çabaları ile yayınlanan; retrospektif derlemeler, etkinlikler ve söyleşiler yadsınamaz ölçüde yarar sağlamıştır.

“Bu bireysel ve kurumsal girişimler, isteyen tüm bedephile’lere (çizgi roman sever); yalnızca koleksiyonerlikle tatmin olmanın ötesinde, döneminin en canlı ifade biçimlerinden birine sahip olduğu kuşku götürmeyen bu sanat üzerine düşünme ve düşünce üretme olanağı tanımaktadır.” (Mouchart, 2004; 101)

Ne var ki, nitelik kadar, çizgi romanın içeriğini ve araştırmanın konusu açısından önem taşıyan fantastiğin güncel görünümünü etkileyen ‘divertissement’ kültürü, Groensteen başta olmak üzere, pek çok araştırmacı için olumlu bir yapılanmayı tanımlamaktan uzaktır. Hatta önceki bölümlerde de belirtildiği gibi, kimi araştırmacılara göre; küreselleşen kültürün yoksullaşan ve boşalan içeriğini doldurmasına, kitlelerin özlemini duydukları kavramlarla sağlıklı ve yüzeysel ilişkiler kurmasına yaramakta, teknoloji sayesinde salt biçimsel gelişimden öteye gidememektedir.

1.3.2 Ekonomik Faktörler

Günümüzde Franco Belge çizgi romanın ekonomik ve pazara ilişkin durumu, geçmişe göre hatırı sayılır bir aşama kaydetmiş görünmektedir. İstatistik verilere göre bugün çizgi roman; Fransa’daki ikinci büyük kitap pazarını oluşturmaktadır. Benzer veriler; 2002 yılında kütüphanelerden ödünç alınan çizgi roman sayısının 25 milyon olduğunu, 2001’den bu yana, eski/yeni, yaklaşık 8 milyon albüm satışı olduğunu göstermektedir. *“Ne yazık ki, kimi yayınevleri; kısa sürede çok para kazanmak peşindeler. Yeni yazarlar için sık sık üzüntü duyuyorum. Zira pek desteklendikleri söylenemez.” (Jacques Martin, Mouchart, 2004; 91)*

Türün başlıca yayınevlerinden Dargaud'nun şef editörü Guy Vidal (Ciment ve ark., 2010), Martin'in fikrine tümüyle katılmamakla birlikte, bu kadar çok sayıda albümün, kimi kaliteli albümlerin dikkat çekmeden kaybolmasına neden olduğu için, zaman zaman tehlike arzettiğini belirtir. Zira, sayıdaki artış kimi kaliteli eserlerin raflarda dikkat çekmeden yitip gitmesine neden olmakta, yerlerini güncel eserler almaktadır. Bu güncellemeler, çizgi romanla farklı açılardan ilgilenen pek çok kişinin kalite açısından benzer kaygılar duymasına neden olmaktadır. İncelemeler çok sayıda üretilen çizgi roman albümlerinin; hızlı tüketim kurbanı olduklarını, raf ömürlerinin kısaldığını, eski sayıların hızla unutulup gittiğini ve baskı tekrarlama şanslarının azaldığını işaret etmektedir.

Delcourt Yayınları'nın edebiyat direktörü François Capuron ise, çizgi roman açısından- zaman zaman nitelik kaybına yolaçmakla birlikte, bu durumu sevindirici bulur:

“Günümüzde çizgi roman yetişkin hale geldi. Yayınevleri artık sağlam dağıtım kaynakları üzerinde yükseliyor. Yine de, çok fazla albümde birbirine benzeme eğilimi görülürse bu durum tehlikeli olabilir.. Zira grafik tasarım veya tema açısından büyük benzerlikler taşıyan çok fazla kitap görüyoruz” (Capuron, Mouchart, 2004; 93)

Diğer yandan, Franco Belge çizgi romanı ekonomik olarak konumlandırma aşamasında ortaya çıkan bu sonuçlar, Avrupa'da üretilen diğer çizgi romanları kapsar görünmemektedir:

“Fransa ve Belçika'da çizgi romanlar, her yıl; 'en iyi satışları yakalayanlar' arasında yerlerini alsalar da, Avrupa'daki diğer pazarlar bu performansı göstermekten uzaktır. Bu sağlıksız ticari durum, doğal olarak, sanatsal arayışların çeşitliliği ve niteliği üzerinde de etkisini göstermektedir.” (Mouchart, 2004; 93)

Mouchart aynı zamanda, Fransa'daki; 'Çizgi Roman Yaratıcıları Birliği' gibi güçlü ve destekleyici kurumlara sahip olmayan Avrupa ülkeleriyle karşılaştırma yapar: 1990'lardan bu yana çizgi romanın inişe geçtiği Almanya'yı, önemli çizerlerin imaj kaygısıyla kendi ülkelerini değil; Fransa'yı tercih ettiği İtalya ve İspanya'yı örnek verir. Diğerlerinden daha canlı ve özgün örnekler vaadeden İskandinav çizgi romanı ise, yerel ölçekte istenen satışı yakalayamamış görünmektedir. Finlandiya'nın fena sayılmayacak satış rakamları gösterdiğini ve ABD'de on yıldır gizli bir kriz olduğunu söyler. ABD'de nitelikli çizgi roman üretimi, türün meraklılarına hizmet

veren küçük ve butik kitapçılara devredilmiş, bağımsız yaklaşımlarla varlığını sürdürmeye çalışmaktadır.

‘Çizgi Roman Yaratıcıları Birliği’nin de belirttiği gibi, oldukça uzak bir coğrafya olan Japonya’da ise; pazara canlılık ve hızlı tüketim hakimdir. Her ay yüzlerce sayının çıktığını, hızlı bir şekilde okunup tüketildikten sonra atıldığını söylemek mümkündür. Ne var ki, Franco Belge çizgi romana oldukça uzak ve farklı bir gelenek olan Manga; onu yalnızca biçimsel açıdan etkilemiş görünse de, Francophone coğrafyada Manga’nın sağladığı ‘olağanüstü ticari başarı’ farklı bir soruna neden olmuştur. Zira yayınevleri ve çizgi roman yaratıcılarının salt ticari kaygılarla ürettikleri eserler; yalnızca içerik ve biçimde değil, nitelikte ciddi kayıplara neden olmaktadır. Groensteen ve Morgan, Manga’nın hakkını teslim etmekle birlikte, ticaret ve pazarlama nedeniyle her coğrafyaya uyarlanmasını yanlış bulurlar. Diğer yandan; Franco Belge çizgi roman geleneğinden etkilenerek, Angouleme’de albümleri yayınlanan; Jiro Taniguchi, Matsumoto Taiyou, Naoki Urasawa ve Glenat’dan eserleri çıkan Katsuhiro Otomo gibi Japon sanatçılar olağanüstü ilgi görmekte, Manga’ya ayrılmış bağımsız bir bina bulunmaktadır.

Kısacası; yukarıda yer alan ‘konumuna ilişkin veriler’; gerek sosyokültürel, gerekse ekonomik faktörler; Franco Belge BD’nin incelememiz açısından önemini vurgulayan ve sonraki bölümlerde ele alacağımız özelliklerini açıklayan pek çok ipucu içermektedir.

2. BÖLÜM: FRANCO BELGE BD'DE FANTASTİK GÖSTERGELER

Değindiğimiz bulgulara ve varolan incelemelere dayanarak; çizgi romanı tanımlama sürecinin, en az fantastik etki ve onu yaratan öğelere tanım getirmek kadar güç görüldüğünü söylemek mümkündür. Zira, pek çok sanat disiplininin kendi olanakları uyarınca yeniden ürettiği ‘fantastik etki yaratan öğeler’, kullanım alanlarına ve yorumlanma biçimlerine göre sürekli değişim göstermektedirler. Diğer yandan, tümüyle melez bir sanat disiplini gibi görünen, ‘underground ve popüler’ yapısı değişken süreçler izleyen çizgi romanı tanımlamak da, aynı derecede sancılı bir uğraşı işaret etmektedir.

Buna dayanarak, çizgi roman ve fantastik ilişkisini; her iki konu başlığının tarihsel süreçlerinde yer alan ortak verilerden ve bu verilerin ortaya çıkış nedenlerinden yola çıkarak kurmak daha sağlıklı olacaktır. Scott McCloud’un çizgi roman incelemeleri de dikkate alınarak, bu iki başlığın tarihsel süreç boyunca imge ve içerik bakımından şaşırtıcı biçimde kesiştiğini söylemek mümkündür.

Bir başka deyişle, fantastik imge ve çizgi romanın geçmişine dair incelemelerin; benzer, hatta zaman zaman aynı örnekleri işaret etmesi ilginç bir bulgudur. Söz konusu örnekler; korku yaratan bilinmezlik öğelerinin etkisinde şekillenmeleri bakımından fantastikle, anlatımsal yapıları ve kavramsal içerikleri bakımından çizgi romanla ilişkilendirilmektedirler. (bknz.resim 81)

Bozetto, fantastiğin bir tür olarak ortaya çıktığı 18. yüzyılda, dönemin her türlü görsel sanat disiplini büyük ölçüde etkilediğini iddia eder. Ona göre, antropoloji ve felsefenin o dönemdeki durumu, edebiyat başta olmak üzere, görsel platformda da fantastiği körüklemiş görünmektedir. Perspektifin kurallarıyla oynamak, anamorfözler yaratmak ve zamanda belirsizlik, bu dönemin görsel üretimi üzerinde son derece etkilidir. (bknz.resim 82)



Resim 81: Fantastik imge tarihinin en önemli eserlerinden sayılan Hieronymus Bosch'un 'triptik'i; kareleme sistemi, öyküleme ve anlatım tarzıyla bir 'çizgi bant'ı andırır.

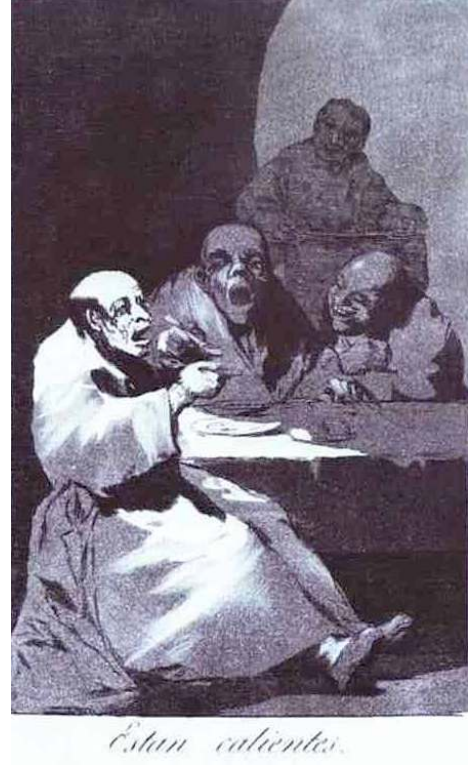


Resim 82: *Red Dragon*, William Blake

"Fantastik, tür olarak, düşüncenin kendisini tümüyle akılcı addederek, gerçeğin tamamını bu akılcılığın içerisine sığdırmaya çalışan batılı düşüncenin geliştiği bir dönemde ortaya çıkar. Bu yaklaşım, Hegel'in; 'gerçek olan her şey akılcıdır' formülüne dayanır. Bir başka deyişle mantık; kendisinden önce varolan herşeyi kökünden kazıyarak, kendi kural ve açıklamalarına uymayan her şeyi yoksaymaya, öncülleriyle ilişkisini keserek kendi yeni görünümünü yaratmaya girişmiştir. Pek çok örnekte olduğu gibi Laplace'ın hipotez olarak tanrıya ihtiyacı yoktur. Ama Charcot'nun dediği gibi; 'kuram yine de tüm bunların varolmasını engelleyemez'. Kaldı ki, hayaletlere inanmazsak onlardan korkmayız. Bu bir anlamda; 'biliyorum, ama yine de...' çağının başlangıcıdır." (Bozetto, 1991)

18. yüzyılın sonunda akımlaşan ve popüler hale gelen fantastik de, tıpkı çizgi roman gibi, yanlış tanınan ve aydın çevreler tarafından dışlanan bir akımdır. Bozetto, fantastiğin bu dönemde, toplumun üst sınıflarında korku yaratıp dışlanmış olmasını, okuyucu ve izleyicinin kendisini yazar ve kahramanlarla özdeşleştirmesine bağlar. Aynı özdeşleşme, çizgi romanın tarihinde de; ciddiye alınmama, sansürlenme gibi talihsiz durumlara yol açmıştır. Oysa, fantastik araştırmacılardan; Roger Caillois (1990), Claude Roy (1960), Tania Collani (2004) ve Roger Bozetto (2001), çizgi roman kuramcılarından; Harry Morgan (2003), Thierry Groensteen (2006) ve başka çok sayıda kültür tarihi incelemesi bu yaklaşımı yüzeysel ve eksik bulur. Bozetto'ya (1991) göre; Thierry Groensteen'in bugün 'divertissement' (eğlence/rahatlama) kültürü olarak adlandırdığı ve çizgi romanı içerisinde konumlandığı kültürün kökleri bu döneme kadar uzanmaktadır. 18. yüzyılın sonunda, toplumsal gerçekliğe ilişkin tüm referans verilerin ortadan kalktığı ve tarihin bir çeşit kurnazlığı sayılabilecek bu dönem -Beaudrillard *L'illusion de la fin* (1992) adlı eserinde buna; 'tarihin dönemeci ters yönde alması' adını verir- günümüz kültür sanat üretimi açısından da çok önemli bulgular içerir. Zira, 18. yüzyıl sonu, üzerinde düşünmek ve modernizmi anlamak üzere kurnazca ortaya atılmış yöntemlerin dönemidir. Bir başka deyişle, çağın yapısı gereği, üretimin her biçimi; içerik, anlam ve görüntü değiştirmektedir.

Roger Bozetto, *Le Fantastique du fin de siècle* (1991) adlı makalesinde, fantastiğin bir tür olarak ortaya çıktığı dönemde kentlerin; kimsenin görmek istemediği çarpık görünümlerden örülü olduklarına dikkat çeker. Fantastik anlatılarda bu çarpık görünümelerin bir parçası olan; işçiler, anarşistler, sakatlar, kısacası toplum dışına itilen ve bugün 'underground' başlığı altında toplanabilecek karakterler yer alır. Fantastik okuyucusunun da, tıpkı çizgi roman okuyucusu gibi, ciddiye alınmamasının başlıca nedenlerinden birisi, varlıkları yadsınan bu figürlerdir. (bknz.resim 83, 84)



Resim 83, 84: Hieronymus Bosch (sol) ve Francesco Goya (sağ): varlıkları yadsınan ‘toplumdışı/fantastik’ figürleri son derece etkili bir biçimde yansıtmının ötesinde, güncel yorumlara da ilham vermişlerdir.

19. yüzyılın son çeyreğinde Avrupa toplumunun genelinde yaşanan bu derin bunalım ve parçalanma yalnızca toplum dışı karakterlere indirgenemeyeceği gibi, farklı kesimlerin taban tabana zıt görüşlerinin neden olduğu kırılmalar da, sanat ve kültür ortamını etkilemiş, yeni şekillenen bu ortamda düşüncenin kendi temellerini aramasına yol açmıştır.

Yaklaşık yüz yıl sonra, çizgi romanın doğuşuna tanıklık eden dönem ise, ekonomik ve politik açıdan benzer bir sosyosembolik durum gösterir. Bilinen tüm politik ve dini mitolojinin yıkılması bir yana, alışlagelen bütün doğal modellerin ortadan kalkışı, doğayla ilişkinin sarsılmasına neden olmuştur. Söz konusu yıkımlar, iki yüzyıl boyunca; sarsıntı, yağma, acıyla yaşanmış ve yeni dünya düzeni, mantığa dayanmakla birlikte, kendisini şiddet kullanarak kabul ettirmiş görünmektedir. Benimsenen ilerici tutumun tarihe ait bütün bağları kopararak, gericilik olarak

görülen her şeye, dinin ve kutsal kavramının dışında gizlenecek yer bırakmadığı söylenebilir. Ne var ki, akıldışıyla ilişkisi, yeni dünya düzenin önemli bir çelişkisini ortaya koyar: Zira yeni ve akılcı düşünce, akıldışının göstergesi olarak gördüğü ve istemediği her şeyi, şiddet kullanarak ortadan kaldırmaya çalışmıştır. Bozetto (1991) bu durumu: “*Mantığın uykusu canavarlar içerir.*” cümlesiyle açıklar. Bir başka deyişle, dönemin akla ve mantığa dayalı, optimist yaklaşımı, geçiş sürecinin acılı olacağını öngören pesimist ve Shopenhauer’a dayanan nihilist anlayışın etkisinde kalarak farklılaşmıştır. (bknz.resim 85, 86, 87)

Öte yandan, 18. yüzyıldan sonra kültürün, o güne değin olduğu biçimde düşünüp üretememiş, bambaşka bir yöne doğru yol almaya başlamış olması; fantastik ve çizgi roman açısından önemli bulgular içerir. Söz konusu kriz döneminin yaratıcılarının bu bunalımdan kurtulmak üzere kullandıkları yeni teknikler ise, isyankar ve heterojen kimlikleri sayesinde, modernitenin göstergesi sayılabilecek epistemolojik bir dayanak sunar.





Resim 85, 86, 87: Honore Daumier, dönemin gündemini ve yaklaşımını, başarılı karikatür serileriyle anlatır.

Bu dönemde, yeryüzünün sanatla ifadesi ve bu ifade biçimine ait görünüşleri büyük bir kriz geçirmektedir. 1853'ten itibaren fotoğraf ve resim arasında yaşanan gerilim, bu krizin başlıca örneklerinden birisidir. Sanat haline gelmeye başlayan ve tümüyle yeni bir teknik olan fotoğraf kendi alanını fethetmeye çalışmaktadır. Diğer yandan fotoğrafın mimetik yapısı resmi özgür bırakmış, özgürleşen yeni resim anlayışı biçim ve içerikte farklı arayışlara yönelmiştir.

Dönemin en popüler eserlerinde görülen fantastik etki ve sonraki yüzyılda ortaya çıkan çizgi roman; yukarıda sözü geçen krize başkaldırma eğilimi göstermişler, özgün ve farklı bir optik anlayış geliştirmeye çalışmışlardır. Bozetto yüzyıl başında ortaya çıkan fantastik yaklaşımları ve fantastiğin akımlaşmasını incelerken, bu yeni optik anlayış etkisindeki görsellerin, sembolist eserlerden farklı olarak, gerçeklikten kaçmadıklarını hatırlatır. Bu, çizgi romanın görsel dilini anlama sürecinde yararlanılabilecek önemli bir saptamadır. Zira, fantastik etkinin gerçekleşebilmesi için; 'düşünülemez; ama imkansızlığına karşın gerçek olan' bir durumun, görsel katmanda da ortaya çıkması gerekir. Bu durum bir bakıma; dış

dünyanın algılanışında yeni olan her şeyin anlaşılmazlığı ve iç dünyanın kırılğan duygusallığını biraraya getirme çalışmasıdır.

Bozetto'nun (2001); 'dini toplumsal rolden sanat disiplinlerine çekilme' adını verdiği bu durum, tümüyle mantık çerçevesinde seyreden akıl çağıyla ilişkilidir. Bir bakıma, aklın yönettiği ve çerçeve içine aldığı yeni dünyada 'olağanüstü ve tedirgin edici' ne varsa kendine yer bulamadığı, artık ondan söz edecek dil de kalmadığından kurguya yönelmiş, bu da kaçınılmaz olarak sanatın yeni biçimsel/görsel arayışlara girmesine neden olmuştur. Bu kurgulama zorunluluğu aynı zamanda, 'dayanılmaz hale gelen bilinmeyen özlemi'ni bir çeşit geriye dönüş, bilinmeyene şekil verme arzusuna dönüştürmüştür. Buradan yepyeni bir kurgusal anlatım doğacak, bu anlatımda doğaüstünün akıldışı olan, akla uymayan yapısı, varolan aynı dehşet öğelerini yalnızca ufak tefek değişikliklerle içermeye devam edecektir.

Rus formalist Eikenbaum (Bozetto, 1991) söz konusu; 'varolanı geriye dönüş özlemi içerisinde değiştirerek biçimlendirme'ye, sanatta 'Rebarbarisation'; yani yeniden barbarlaşma, barbarlığa dönme adını vermiştir. Bu bir anlamda, edebiyat başta olmak üzere, kendi döneminde meşru addedilen tüm sanatların, kendilerini korumak ve varolmak için bilim ve yeni dünya düzeni içerisinde reddettikleri her şeyi 'yeni bir söylemle' sahiplenmeleri anlamına gelir.

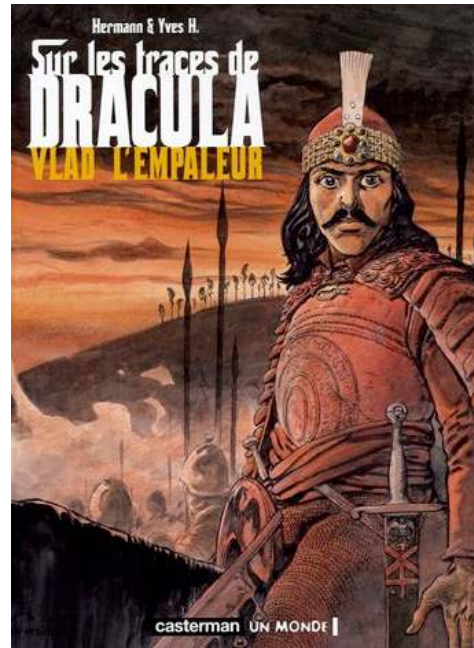
Görselleştirme aşamasında; kimi yanlış, eksik ya da kaba betimlemeler, karikatürize çalışmaların yanı sıra, üretim döneminin gereklerine uygun bir biçim anlayışı söz konusudur. Modernizm etkisinde değişen düşüncenin sanat disiplinlerine yansımaları, fantastiğin tüm spesifik olanaklarıyla bu yeni duyarlılığı etkilemesine olanak vermiş görünmektedir.

Bir başka deyişle, önceden yalnızca sözlü anlatıma konu olan ve fantastiğin temelini oluşturan; 'olağanüstü ve tedirgin edici', artık kuramsallaşarak belli disiplinler içeriğinde ifade edilmektedir. Zaman ve modernizmin yeniden üretilen olanaklarıyla kendi doğasına en uygun disiplinleri belirlemiş, çizgi roman ve sinema

fantastik etkinin en rahat ifade edildiği alanlar olarak öne çıkmıştır. (bkz.resim 88, 89)

Will Eisner'in (2009) de belirttiği gibi; grafik sanatlar ve illüstrasyonla akraba bir disiplin olan çizgi romanın anlatımsal/kavramsal açıdan zengin yapısı, bir dizi semiotik ve ikonografik işaret içerir. Bu özelliği çizgi romanı, fantastik okuma için son derece elverişli bir medya haline getirmektedir. Franco Belge çizgi romanı tanımlar ve konumlandırırken, onu türün diğer örneklerinden ayıran ve incelememiz açısından önemli kılan nedenleri de unutmamak gerekir.

Franco Belge çizgi roman, doğuşundan bu yana; kültür, eğitim ve zeka açısından dışlanan bir sosyal sınıfa mal edilerek, aşağılanan bir sanat disiplini gibi görülmüş olsa da, günümüzde hala fantastik etkinin görselleştirilmesinde en başarılı medyalardan birisidir. Franco Belge BD, American Comic Strip geleneği kadar 'underground' bir kültür medyası olmakla kalmaz, geleneği, edebi yapısı ve belli dönemlerde kendisine uygulanan sansüre karşı bulduğu zengin dilsel çözümler sayesinde gerek metin, gerekse biçim açısından ondan daha derin ve karmaşık bir yapı sunar.



Resim 88, 89: *Dracula*; hem sinemanın (Bela Lugosi, sol) hem çizgi romanın rağbet ettiği (Hermann-Yves, sağ) başlıca fantastik karakterlerindendir. Çok sayıda farklı temsille fantastiği yeniden üretir.

2.1 Fantastik Anlatının Franco Belge Çizgi Romanda İçeriğe Etkisi

“Bilinen ilk inanışlarda tanrılar ve diğer ölümsüzler, ölümün kaçınılmaz sonucuyla karşı karşıya olan insandan ‘ölümsüzlük’ vasfıyla ayrılmışlardır. Batılı kültürün ilk anlatısı, kahramanın arkadaşını kurtarmak için ölümsüzlük çiçeğini aradığı Gilgamiş Destanı’dır. Sevgilisi Eurydice’i geri almak için umarsızca Hades’e inen Orpheus’un öyküsü de bilinen örneklerdendir. Tüm bunlardan anlaşılacağı üzere ölüm; aşkla yakından bağlantılı görünen mutluluğun düşmanı olarak karşımıza çıkmaktadır. ‘Ölümden nasıl kaçmalı?’ sorusu ise, kurgu dünyasını besleyen başlıca şey gibi görünmektedir.” (Bozetto, 2005)

Çağdaş Franco Belge çizgi romanı, fantastik etkinin en yaygın güncel ifade alanlarından birisi olarak değerlendirip tartışırken, Francophone kültürde fantastik anlatının bir tür olarak ortaya çıkışı kuşkusuz büyük önem taşır. Zira, fantastik anlatının gelişimi, alternatif yaklaşımların ve fantastik kavramların çizgi romanın içeriğinde yeniden üretilerek güncellenişini de gerekçelendirir ve açıklar görünmektedir.

Bozetto (1990), fantastik etkinin Francophone sanat disiplinlerinin içeriğinde ifade edilmesini kavramak adına kaleme aldığı; *Le cas de la nouvelle fantastique française au 19.eme siecle* adlı makalesinde, modernleşen dünyada fantastiğin yeni durumunu farklı nedenlere dayandırmaya çalışır.

Araştırmacı 19.yy’dan itibaren pek çok Avrupa ülkesinde olduğu gibi Fransa’da da fantastiğin, kimi sanat disiplinleri üzerinde görülen bir etkiden çok, bu etkinin görüldüğü sanat eserlerini sınıflandıran bir ‘tür’ olarak ortaya çıktığına dikkat çeker. Batılı Ortaçağ dünyasını; skolastiğin, üniversitelerin, hatta merkantilizmin doğuşuna tanıklık eden bir dönem olarak fantastiğin gelişiminde son derece etkili bulur. Bozetto (1990), ‘fantastik kavramı’nın bilinçli kullanımını 19.yy’a tarihler ve vaktiyle çok sayıda kapıyı aralayan Batılı Ortaçağ’a uzanan bir köprü, onun etkisinde şekillenen bir dünya gibi görür:

“Bilim artık kapalı bir kutu, ‘auctoritas’ın değneği değildir. Kendi yeniliği ve özgünlüğü içerisinde elle tutulabilir bir şeydir. Dolayısıyla artık anlatı da, öykünün özünü içeren ve olağanüstü üzerine açılan bir dünyanın görüntüsünü sunacaktır.” (Bozetto, 1990)

Bu verilere dayanarak, sanat disiplinlerinin çağdaş görünümünde ortaya çıkan fantastik etkinin bugünkü özgün ve belirleyici formlarının 19.yy’a dayandığını söylemek mümkündür. Bu dönemde, Fransa’da, fantastik anlatı ve edebiyatın en

gelişkin dönemi yaşanır. Rene Godenne'in (Bozetto, 1990); 'bolluk ve kendine özgülük, özgünlük dönemi' olarak tanımladığı bu yıllarda yeni temalar ve bu temalara hizmet eden yeni biçimler üretilir. Diğer yandan yaşanan gelişimi yalnızca ve sıkı sıkıya biçimlere bağlamamak gerektiğini hatırlatan Bozetto, içerikte derinlik ve zenginliğin önemini vurgularken Georg Lucacks'ın saptamasına değinir; "*Gerçek yenilik, basit bir biçimsel oyun değildir. Yeni bir içeriğin değerlendirilmesi, değer kazanması anlamına gelir.*" (bknz.resim 90, 91)



Resim 90, 91: ağaç gravür, Gustave Dore (sol), illüstrasyon, Tony Johannot (sağ)

Fantastik anlatının gelişiminde ve başka sanat disiplinlerine etkisinde alabildiğine doğurgan ve üretken bir çizgi izleyen 19.yy'da 'olağanüstü ve tedirgin edici'nin koşullarını oluşturabilmek adına; tarihsel, folklorik, egzotik ve Gotik öğelerden yararlanıldığı görülür. Ayrıca eski anlatıların olağanüstü özellikleri ile yeni anlatı biçimlerinin koşulları biraraya getirilmeye çalışılır. Bu yalnızca farklı sanat disiplinlerinin değil; çağdaş Francophone çizgi romanının da yararlandığı, fantastik etkinin; 'kendi özgün diline sahip masalların ve fantasianın gerçeklik içerisinde yer almasıyla' sağlandığı durumudur. (bknz.resim 92)



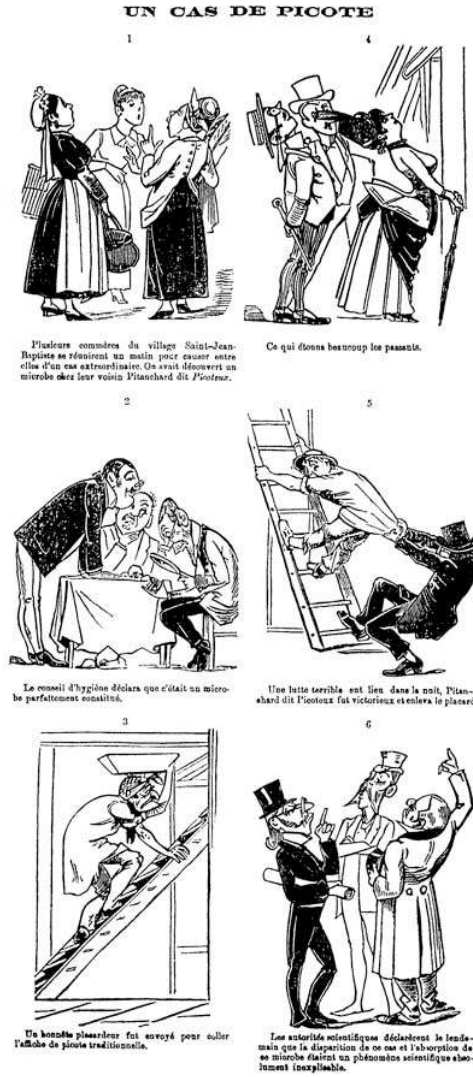
Resim 92: *Le Petit Poucet*, Gustave Dore

“Toplumun beklentisi içerisinde bir tür ‘çifte gereklilik’ söz konusudur: Bu gereklilik; düşgücüyle üretilen düşsel olayları izlerken, yine de gerçekliğin çerçevesi içerisinde yeraldığını bilme isteği olarak açıklanabilir.” (Bozetto, 1990)

Yukarıdaki saptama, daha önce Mouchart’ın (2004) da açıkladığı, çizgi romanın; ‘içerisinde yer almadan macereye atılma, kahramanın kimliğiyle yer değiştirme, onu maske olarak kullanma’ durumuna da kısmen açıklık getirmekte, bir bakıma fantastik anlatının çizgi roman içeriği olarak yatkınlığını ortaya koymaktadır.

Caillois (1990), Bozetto (2001) ve Baetens’in (2006) üzerinde fikir birliğine vardıkları başka bir konu ise, Fransa’da fantastik anlatının gelişiminin, toplumsal gerçekliğin uğradığı değişimler ve bu değişimlerden doğan beklentilerle yakın ilişki içerisinde olduğudur. Gerek temalar, gerekse biçim ve arayışlar söz konusu değişimlerle sıkı sıkıya bağlıdır. Tarihsel sürecin devinimlerini ulaşılabilir bir dille sürekli güncelleyerek aktaran bu fantastik etki yaratımı, Franco Belge çizgi romanın tarihinde aynı bilgileri yansıtan değişik görünümelerde karşımıza çıkar.

İncelememiz açısından önemli görünen başka bir veri ise; fantastik anlatıların yaygın hale gelen günlük gazeteler tarafından dizi halinde yayınlanmalarının; geçmiş yüzyıllara göre çok daha az eğitilmiş ve bilgili bir kitle tarafından büyük ilgiyle karşılanmış olmasıdır. (bkz.resim 93, 94)



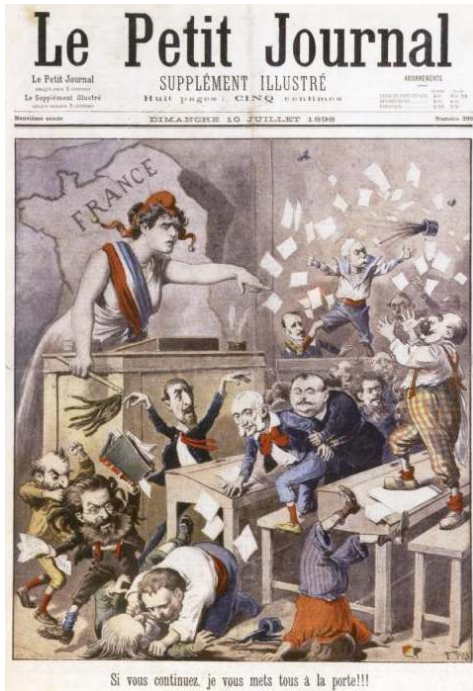
Resim 93, 94: Gazetelerde yayınlanan ilk 'çizgi seri'lerden örnekler

Söz konusu okuyucu topluluğunun bu serilere gösterdiği ilgi; metinlerin kısalığına, okuyucuların sığ düşüncüne, bu metinler karşısında duydukları çeşitli korku, duygu ve heyecanlara bağlanabilir. Benzer bir ilgi ve coşku, sonraki yıllarda,

yine günlük gazetelerde yayınlanan ve çizgi romanın atası sayılabilecek çizgi bantlara gösterilecektir. Aydınlanma'dan henüz çıkmış Fransa'nın pozitif ve akılcı dünyası, toplumun alt kesimlerini kucaklarken, bu kesimlerin Avrupa'yı etkilemiş romantik akımın tam ortasında kaldığı ve akıl çağının ellerinden aldığı 'doğaüstü'ne sıkı sıkıya bağlandığı görülür. Bu ortamda ruhun özgürlüğünün farklı göstergelerini sunan fantastik, insana 'korkutucu da olsa' umut vermiştir.

'Fantastik kuram'ı, türün pek çok farklı bilim ve sanat disipliniyle ilişkisini kurarak inceleyen Tania Collani, 2004 yılında Bologna Üniversitesi bünyesinde yazdığı *La Naissance du gout fantastique au 19'eme siecle* adlı seminer tezinde durumu değerlendirir;

"Fantastiğin tanım ve yayılımı ya da içerik sorunları, tarihsel ve toplumsal içeriğin üzerine kurulduğu olgu ve kökleri görmezden gelemiz. Bu da, güncel ve toplumun her kesimi tarafından okunmak üzere özellikle üretilen; anlatı, dergi ve gazetelerin ne kadar önemli olduğunu göstermektedir." (Collani, 2004) (bknz.resim 95, 96)



Resim 95, 96: Muhafif ve politik kimliği ile bilinen *Le Petit Journal*, nitelikli çizimleri ve başarılı sayfa tasarımlarıyla dikkat çeken sıradışı bir yayındır.

Fantastik; 19. yüzyılın başında bir edebiyat türü ya da edebiyat üzerinde bir etki ve bu etki altında üretilen eserlerin yarattığı akım sayılmakla birlikte, kitabın sınırlarından taşan, ironik yapısı gereği dergi ve gazetelerde yararlanılan bir tarz olmuştur. Bir başka deyişle, fantastiğin çift yüzlü yapısı, ironinin çift yüzlü yapısını taşıyabileceğini göstermiştir. Kısacası fantastik; moda olan, toplumun ilgisini çeken bir kavram olarak karşımıza çıktığı gibi, bir arazi, tedirgin edici bir seçimi, tuhafı tanımlayan bir sıfat olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Musset'nin (1836) de belirttiği gibi; heterojen, hatta polemikli parça ve başlıkları biraraya getiren bir kavram olan fantastik, çizgi romanın yapısıyla benzerlik taşıırken, içeriği açısından zengin olanaklar sunar. Örnek vermek gerekirse, çizgi roman, fantastik içerik taşımadığı durumlarda dahi popüler kültür medyası olmanın yanı sıra derin ve ağır bir eleştiri aracı haline gelebilmektedir. Fantastik etki taşıyan bir çizgi romanın ise, içerik açısından farklı katmanlarda çok çeşitli bulgular sunacağını söylemek mümkündür.

Diğer yandan Collani (2004), fantastik yaklaşımı dergici ve nesnel araştırmacı gazeteciliğin karşıt noktası, bir anlamda kurgusalın habercisi olarak görür. Bu medyalarda yayınlanan eserlerin üreticileri, kendi aralarında yaşayan, aynı değerlere sahip bir çevre için yazıyor gibi görünmekte, günlük gerçekliğin dışında kalan, ama kendi gerçekliği olan bir dünya yaratmaktadırlar. Bozetto (1990) bu yaklaşıma katılmakla birlikte, fantastik anlatının ticari başarısını yadsınamaz bulur:

“Günlük ve sığ deneyimlere dayalı bir anlatı türünün gelişimi; kimi zaman konuları ve içeriği, kimi kez dili aşındırmıştır. Ne var ki, bu okuyucu kitlesi için yazan yazarlar üretmeyi sürdürmüş, hatta çok sayıda kısa öykülerini gazetelerde yayınladıktan sonra kitaplarda toplayarak, yaşamlarını ilk kez kalemleriyle kazanmayı başarmışlardır.” (Bozetto, 1990) (bkznz.resim 97)

Fantastik içeriğin sözü geçen ticari başarıyı, etkilediği çağdaş sanat disiplinlerinde de büyük ölçüde yakaladığı söylenebilir. Bu eksilmeyen ticari başarıyı fantastik etki taşıyan çağdaş Franco Belge çizgi romanların satışlarından izlemek mümkündür.



Resim 97: *Contes et Nouvelles*, Alfred de Musset

1830’larda Musset’nin kaleme aldığı makaleler, dönemin romantizmle sıkı sıkıya bağlantılı görünen fantastik kavramına daha geniş bir bakış açısı getirmekle birlikte, Collani (2004), bu tarihsel doku üzerinde salınan fantastik teriminin ticariden öte moda haline geldiğini, varoluşun karanlık tarafına duyulan ilginin hiç olmadığı kadar arttığını, olay ve olguların ayarsızlığını, hatta dengesizliğini vurgulayarak hatırlatır:

“Belki opium içicilerinin, bilincin ikincil etkilerinin ve hallerinin arayışı içerisinde güncel düzenin pençesine düşmüş olmaları, belki bu yüzyıl başında karanlıkların prensi sayılan bir yakışıklı tipinin ‘vogue’ (moda) ikonu haline gelmiş olması söz konusudur.” (Collani, 2004) (bkz.resim 98)



Resim 98: 19. yüzyılın 'vogue' karakteri, her dönemde görünümünü yenileyerek popülaritesini korumaktadır.

Bu bir bakıma, Franco Belge çizgi romanda, bugün de popüler olan, her dönemin gereklerine göre yenilenen ve farklı görünümelerde ortaya çıkan 'karanlıklar prensi' figürünü de açıklamaktadır. Denebilir ki, 1830'lu yıllar, fantastiğin modern görünümlerine bağlı pek çok şeyin şematize edildiği ve klişe haline geldiği bir dönemdir. 19. yüzyılın başında pek çok Avrupa ülkesinde tam anlamıyla moda haline gelen fantastiğe Fransa da kapılarını açmakta gecikmemiş, akım Franco Belge dünya tarafından hızla benimsemiştir. Musset'nin 1836'da *Chronique de la Quinzaine* adlı dergide yayınlanan makalesinde belirttiği gibi 'fashionable' olan fantastiğin, estetik ve sosyal alana yerleştirilmesi daha yararlı, hatta verimli olmuştur.

Collani fantastiğin ortaya çıkışı ve yayılışını bu dönemin tüm estetik ve sosyal tartışmalarında aramak gerektiğini belirtir. Marcel Shneider, 1985'te

yayınlanan; *Histoire de la litterature fantastique en France* adlı incelemesinde, fantastiğin bir salgına dönüştüğünü ve neredeyse dönemin tüm sanatçılarının fantastik üretmek üzere adeta işbirliği yaptığını söyler. Öyle ki Shneider’e (1985) göre; yemek ve uyku arasında, anlayan anlamayan herkes neredeyse eldiven değiştirir gibi fantastik eser üretmektedir.

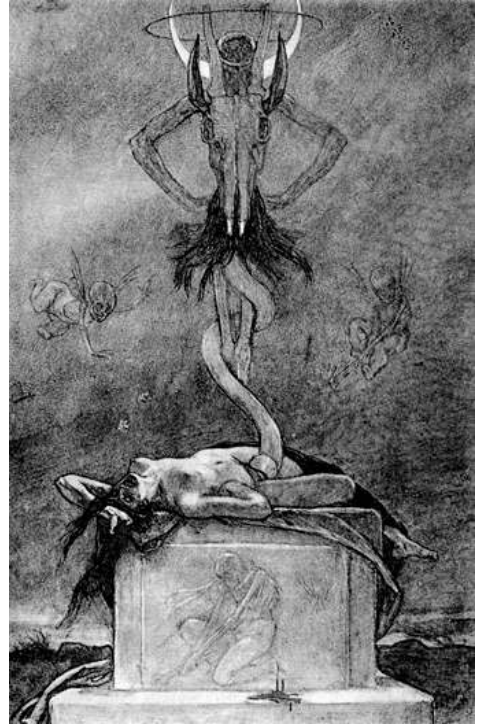
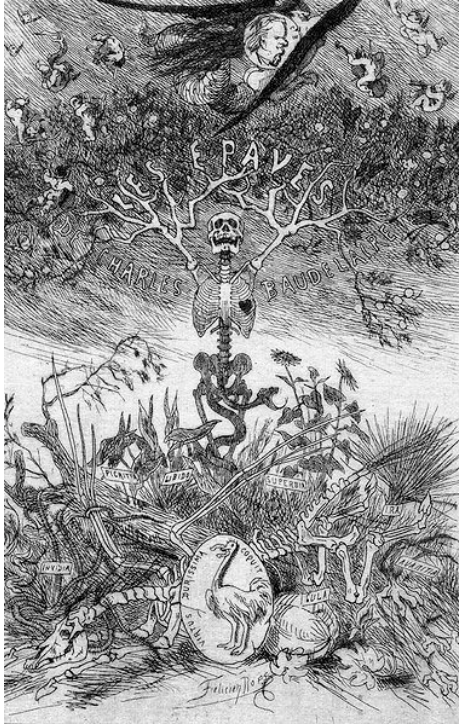
Araştırmamızın sınırlarını belirleyen Franco Belge coğrafyaya dair önemli bulgulardan birisi ise; Belçikalı yeni kuşak yazarların, ortaya çıktığı dönemde fantastiğe ve romantizme Fransa’nın gösterdiği ilgiye kuşku ve kınamayla bakmış olmalarıdır. Ne var ki, incelemeler başta olmak üzere, fantastik antolojilerin çoğu, Belçika’nın bir süre sonra; ‘tedirgin edici’nin anavatanına dönüşerek bu rahatsızlığının tam karşısında yer aldığını belirtir. Belçikalı aydın çevrelerin başlangıçta, fantastik etkisinde üretilen her şeye tepki göstermelerinin başlıca nedeni; yukarıda belirtilen ticari yaklaşımın, niteliksiz ürünleri artırmasıdır. Diğer yandan, fantastik etkinin, gizli kötülüklerin ve toplumun baskı altında tutmaya çalıştığı davranışların farklı görünümelerini ortaya çıkarması, hatta moda haline gelen ‘alternatif anti kahraman tipi’ ni popüler hale getirmesi hoş karşılanmamıştır. (bkz.resim 99) Kötü niyetin fazladan bir biçimi, Fransız gençliğinin peşine takıldığı ahlaki çöküntünün bir yansıması olarak görülen bu akıma, Fransız yazarların ve toplumunun kör bir tutku ve çekim duymuş olmaları, Belçikalılar için anlaşılabilir bir durumdur.

“Fablların yeniden ortaya çıkışı, bu akılcı gerçeklik ve işe yararlık imparatorluğunun bitişine rastlamış, medeniyetin aşınmış mekanizmasına biraz ruh bahşetmiştir. Bir kaç yıldır Fransa’da fantastiği bu kadar popüler hale getiren; varmış olduğumuz bu gerileme ve çöküş çağının tek ve başlıca anlatı türü yapan da budur.” (Nodier, 1882, Castex 1994)



Resim 99: Oscar Wilde'in yarattığı ve Paul Thiriat'nın illüstre ettiği *Dorian Gray*, Franco Belge topluluğun başta reddettiği sefih/fantastik tipin iyi bir örneğidir.

Todorov'un (2004) fantastik anlatının işleyişi ve semantiği hakkında vardığı sonuçları bu dönemin bulgularına dayandırıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Todorov, fantastiğin mekanizmaları içerisinde semantik görünüşün öneminin altını çizer ve fantastiği; 'tuhaf olayların kendine özgü bir idrakla algılanması' olarak tanımlar. Bu algılama biçiminin işleyişini; fantastiğin alıcı, okuyucu veya izleyicide; 'diğer türlerin yaratamadığı, özel bir dehşet ve merak duygusu yaratması ve gizemi sürdürmesi, onu canlı tutması' şeklinde açıklar. Todorov, fantastik bir anlatının yalnızca tuhaf, tedirgin edici olaylar ve uyulması gereken işlevlerden ibaret olmadığını kabul etmekle birlikte, bunlarsız fantastiğin ortaya çıkamayacağını, bu argümanların mutlaka gerekli olduğunu önemle belirtir. (bkz.resim 100, 101, 102)



Resim 100, 101, 102: 19.yy'ın sıradışı sanatçılarından Felicien Rops, 'Fantastik Franco Belge' geleneği derinden etkilemiştir.

Yukarıdaki verilerden de anlaşılacağı gibi, tarihsel geçmişi boyunca dışlanan, hor görülen, düşük zekanın ve altkültürün ifade aracı olarak tanımlanan, iade-i itibarı hayli uzun ve sancılı bir sürece yayılan Franco Belge çizgi romanla fantastiğin yollarının kesişmesi kaçınılmaz görünmektedir. Bir başka deyişle, çağdaş sanat disiplinleri arasında, spesifik bir popüler kültür medyası, deyim yerindeyse ‘alternatif sanat ikonu’ haline gelen Franco Belge çizgi romanın, fantastik etkinin ifade alanlarından birisi olarak karşımıza çıkması çok da şaşırtıcı değildir.

Söz konusu iki başlığı biraraya getiren BD Franco Belge, içerik ve biçim açısından kendi türünün oldukça önemli bir başlığını oluşturur. Yukarıda da değindiğimiz gibi Franco Belge, başından beri ‘Comics’ geleneği başta olmak üzere benzerleri arasında farklı bir duruş benimser. Bunun nedenlerinden birisi; Yeni Dünya’nın hibrid ve genç sanat tarihi içerisinde, kendine özgü, popüler yapısıyla kendine yer açabilen çizgi romanın Avrupa’da değerini kanıtlamak zorunda bırakılmasıdır. Bu mücadele ve türün bağımsız bir sanat disiplini haline gelmesi hayli zaman almıştır. Çetin uğraşlar, Franco Belge çizgi romanı yalnızca eğlencelik olma kaygısından kurtarmış, Franco Belge BD, edebiyat ve görsel sanatları birleştirmekle kalmamış, bir dönem uygulanan sansüre başkaldırdığı için daha derin ve literer bir ‘alternatif kimlik kodu’ edinmiştir. Bu alternatif kimlik, alışlageldik sanatsever kitlenin tamamen karşısında yer alan, kimi zaman dışlanan, sakınılan, korkulan kimi zamansa aşağılanan bir sınıfça benimsenmiş ve sahiplenilmiştir.

Diğer yandan, fantastik Franco Belge çizgi romanın yazar ve çizerden oluşan yaratıcı ekibinin adeta kendi kodlarına sahip özel bir dil yarattığını, bu dilin, söz konusu eserlerde; kendi içerik ve biçim göstergelerine sahip olduğunu bilmemiz, araştırmamız açısından önem taşımaktadır. Bir başka deyişle; ‘Franco Belge BD’, geçmişi ve güncel yapısı itibarıyla, fantastik gibi başlıbaşına sorunlu bir konunun taşıyıcısı olarak ciddiye alınabilir ve incelenmeye değer bir başlık sunmaktadır. Kısacası, ‘Franco Belge BD’ olarak adlandırılan tür; yalnızca edebiyat ve resimle olan ilişkisi, içerik/biçim yaklaşımları ya da sinemaya ilham vermiş olması

bakımından değil, fantastik etkiyi diğer çizgi roman türlerine göre daha doğru ve zengin biçimde yansıtmaları bakımından da ayrılmaktadır. (bkz.resim 103, 104)

Bu veriler ışığında, bugün kültürel bir etkileşim ve kesişim sanatı gibi duran Franco Belge BD; yüzlerce yıldır insanoğlunun en gizli ve sinsi korkularından beslenen fantastik için, uygun bir ifade alanı, özgün bir platform gibi görünmekte, olağan dokuyu ihlal eden ve karakterlerde redde yol açan ‘olağanüstü ve tedirgin edici’ öğeler içermektedir.



Resim 103, 104: Fantastik Franco Belge BD’nin başlıca çizerlerinden Giger (sol) ve Enki Bilal’in (sağ) eserleri; sinemaya ilham vermiş özgün içerik/biçim yaklaşımları içerir.

2.2 Fantastik Etkinin Uygulama Alanı Olarak ‘Franco Belge BD’ ve ‘Fantastik Duygusu’

Todorov’un bilinen kuramına göre fantastik; olağanüstü ve acaip arasındaki ayırıcı çizgi, sorgulanmadan kabul edilen doğaüstüne, akılcı bir açıklama getirme çabası sırasında yaşanan tereddüt durumudur. Bozetto ise; fantastiğin, doğaüstü öğelerin gerçekçi bir eksende kullanılmasıyla okuyucuya, onun da tanıyıp

Le Premier Voyage

Baudoin
PROLOGUE DE
PHILIPPE CHARTRON



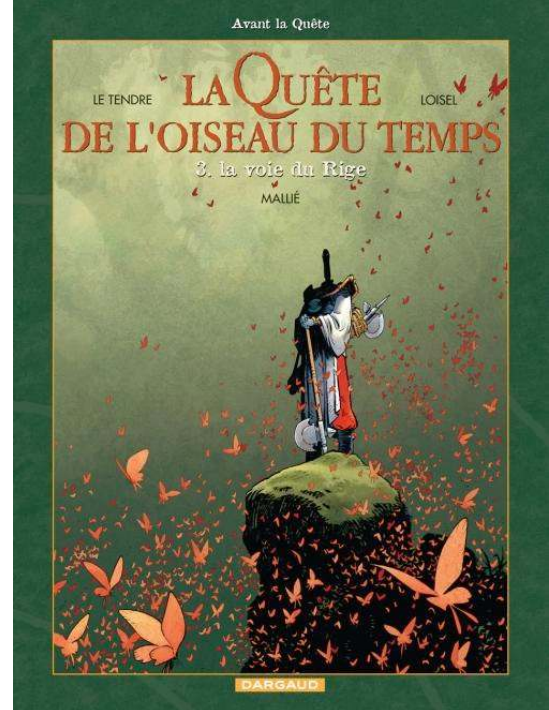
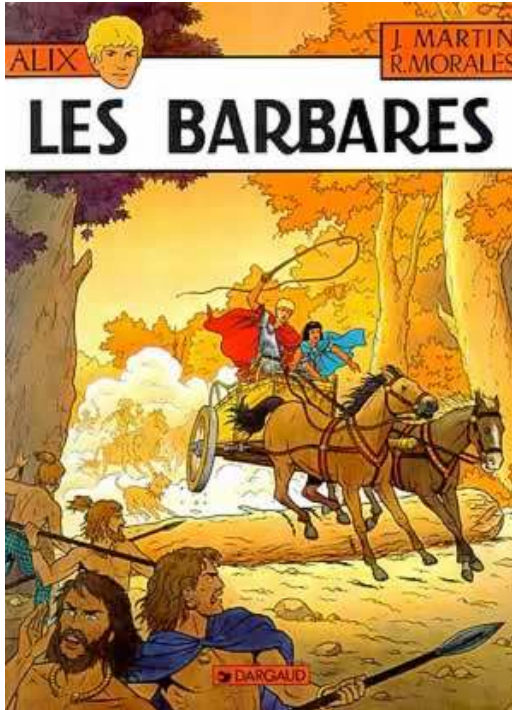
Futuropolis



Roger Bozetto, 1984’te yayınlanan *Une histoire du fantastique a-t-elle une signification?* adlı makalesinde; fantastiğin izini sürerken, insanlığın köklerini, tarihini ve geçmişini sorgulamanın, hayranlık uyandırıcı bir eylem olduğundan söz eder. Araştırmacıya göre; bu eylem ister türleri, ister bireyleri, isterse ulusları içersin, bilinmeyene yapılan sihirli bir yolculuğu çağrıştırmaktadır. Ne var ki, fantastiğe dair bir sınıflandırma yapmak, ‘fantastik duygusu’ ve ‘fantastiğin türleri’nden söz etmek için, belli bir sanat disiplinine ait yapıtlarda; bu türe ilişkin verilere rastlanması ve bu yapıtların çoğalması gerekmiştir.

96

18. yüzyılın sonunda ortaya çıkan, ve Francophone dünyanın 19. yüzyılda iyiden iyiye benimsediği fantastik eserler arasında; bir tür akrabalık olduğu söylenebilir. Bu tarihsel akrabalık duygusu, çizgi romanda da kendisini gösterecektir. Yukarıda sözü geçen bir çeşit ‘akrabalık, türdeşlik’ durumunu gösteren ilk eserlerin, daha çok romantik fantastik ürünlerle olan benzerliği ilginçtir. Söz konusu eserler daha sonra fantastik türlerinden birisi olarak karşımıza çıkan ‘romantik fantastik’ başlığı altında değerlendirilebilecek kodlar içerirler. Örnek vermek gerekirse; karakterler çoğu zaman eğitilmiş ve asil, mekanlar devasa ve kudretli, hatta ezicidir. Yukarıda yer verdiğimiz çeşitli saptamalara dayanarak, bu özellikleri geçmişle kopan bağın bir uzantısı olarak değerlendirmek mümkündür. Bozetto (1984) edebi ve görsel eserlerden söz ederken T.D. Clearson’un ‘the other side of realism’ (gerçeğin öteki yüzü) tanımına yer verir. Ampere (Steinmetz, 2008) ve Nodier (Castex, 1994) gibi ilk fantastik kuramcılar ise; fantastiği, ilk ortaya çıkışından bu yana; ‘dünyayla ilişki kurmanın ve onu görüntülemenin ilginç bir biçimi’ olarak tanımlarlar. (bkznz.resim 107, 108)



Resim 107, 108: Jacques Martin’in *Alix* (sol) ve Le Tendre-Losel-Mallie’nin *Avant La Quete* (sağ) serileri, aralarındaki zaman/dönem farkına karşın, romantik ve mitolojik fantastik öğelerden beslenen ‘heroic fantasy’ örneklerindendir.

Bir başka önemli saptama ise; Walpole'un ısrarla belirttiği gibi, 'anlatım sahnesinin içeriğinde bir farklılık yaratan biçimsel özgünlük'tür. Bu fantastiğin ilk ortaya çıktığı yıllarda, romanesk ya da romantik bir doku içerisinde kendisini gösteren biçimsel bir farklılığı işaret eder. Hatta eski romansların sıkça kullanımı, daha sonra gelişen ve sıkça fantastikle karıştırılan; ama ondan tümüyle bağımsız 'fantasy' türünün gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır. Diğer yandan, Castex (1994) ve Caillois (1990); tarihsel süreç boyunca karşımıza çıkan ve fantastik etki taşıyan çok sayıda görsel esere karşın, fantastiğin kuram ve tür olarak adlandırılma sürecini edebi ya da edebiyata dayalı eserlerle ilişkilendirirler. Fantastiği edebiyatın icadı, edebiyata dayalı anlatım biçimlerinden biri olarak gören bu yaklaşım, daha sonra Groensteen ve Morgan gibi çizgi roman kuramcılarının, fantastik ve çizgi romanın literer yapısı arasında doğal bir bağ görmelerine neden olmuştur. (bknz.resim 109, 110)



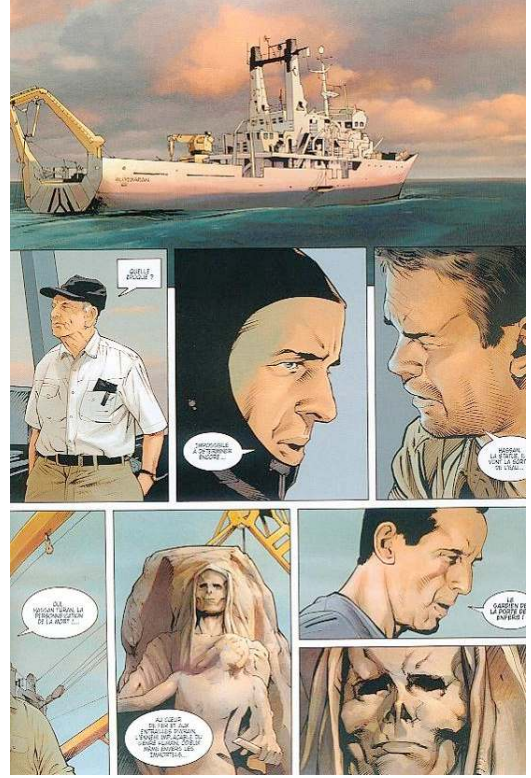
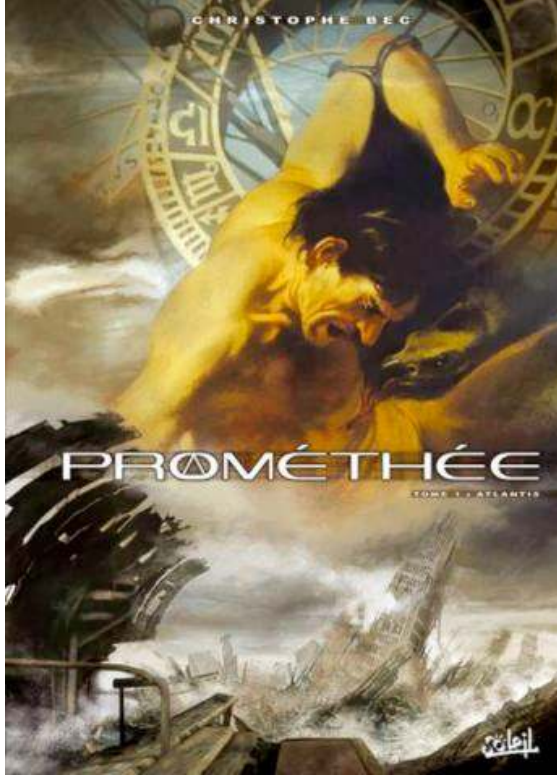
Resim 109, 110: Jacques Tardi'nin resimlediği Louis Ferdinand Celine'in *Voyage au bout de la Nuit*'si, edebi eserden çizgi romana uyarlanmış başarılı bir örnektir.

“Fantastiğin özelliklerinden söz ederken belirtilmesi gereken belki de en önemli şey, tüm yarattığı etkileri kendi bakış açısına özgü bir biçimde sınırladığı, düşünülmeyeni görüntüyle ifade ettiği, gösterilemeyen şeyleri düşündürdüğüdür. Bu niteleyici özellikleri, fantastiği, kendisinden önceki edebi ve anlatıma dayalı türlere göre mutant bir hale getirmektedir. Fantastik yalnızca içerik olarak değil; biçim arayışları ve denemeleri

bakımından da bize; dünyayla kurduğumuz ve sınırlandırmak, hatta tanımlamak istediğimiz ilişkimizde 'bir boyuttan diğerine geçme olanağı ve şansı' verir." (Bozetto, 1984)

Bununla birlikte, fantastiğin son derece etkili olmaya başladığı yıllarda ortaya konan eserler arasında 'mit'e eğilimin, Bozetto'nun (1984) ve Collani'nin (2004) deyimiyle 'mitik yaklaşım'ın popülaritesini; 'geçmişle bağlantıyı koparmamak üzere ayak direme'nin ötesinde iki nedene daha dayandırmak mümkündür: Bunlardan ilki, Levi-Strauss'un (1997) da belirttiği gibi 'tüm ünlü mitlerin aynı figürün versiyonlarına' dayandığı savıdır. Bu sav bugün çizgi roman dahil, tüm mitik yaklaşım içeren fantastik sanat ürünlerinde karşımıza çıkan ve sürekli güncellenen; figür/gösterge ve karakterleri büyük ölçüde açıklamaktadır. İkincisi ise; A.Jolles'un (Bozetto, 2001) da altını çizdiği, yüzyıllardır 'insanın evrenle ilişkilerini algılamak adına sorduğu soruları ve evrenin bu sorulara yanıtını içeren' yaklaşımdır. İkincisi; yukarıda sözü geçen eserlerin içerik ve temalarındaki belirli özelliklerin ve anafikirlerin, güncellenmelerine karşın şaşırtıcı biçimde aynı kalışını açıklar görünmektedir. Diğer yandan, Bozetto, Strauss'un; 'anlam yaratan mitik söylem'inin fantastikle yakından ilişkili olmasına karşın, fantastiğin fazladan sorular içerdiğinin altını çizer. Ona göre; fantastik farklı etki türleri geliştirerek bu sorularının kapsamını genişletmiştir.

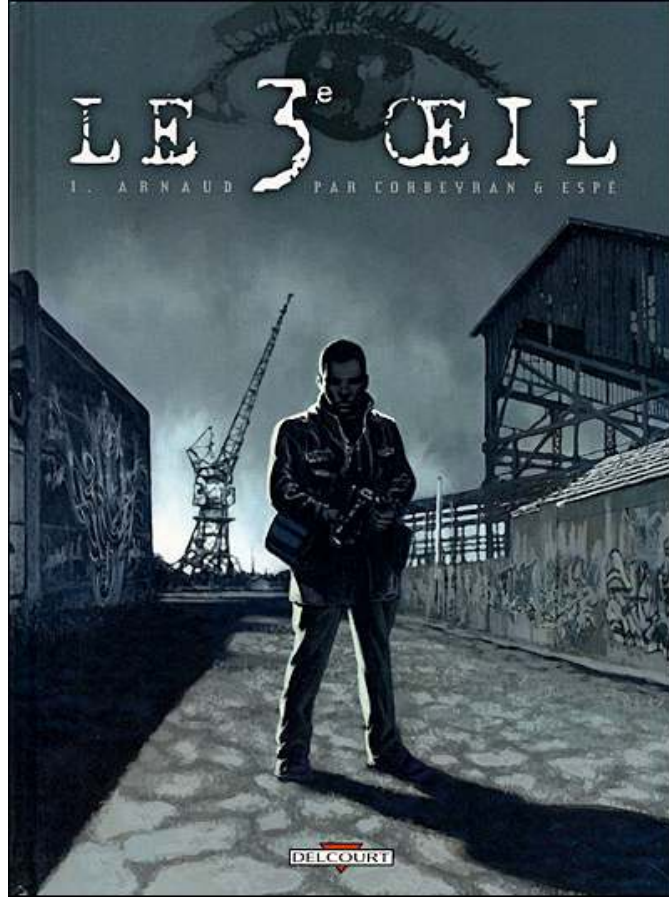
"Fantastik; bilme arzusunun doyurulamadığı ve salt arzudan ibaret kalmaya mahkum edildiği, orada bulunmasına karşın bilimin yanıtlayamadığı ve geçerli bir açıklamadan yoksun, hatta adlandırılmaz soruları kapsar." (Bozetto, 1984) (bknz.resim 111, 112)



Resim 111, 112: *Promethee*, Christophe Bec

Mitik yaklaşımın bir üst basamağı olarak da sınıflandırabileceğimiz ‘klasik/ geleneksel fantastik’ yaklaşım ise; ‘anlamlın el koyduğu imkansızın görünümüleri’ni sunar. Bu Kafka’nın; ‘anlamlın umutsuz vaadi’ olarak adlandırdığı durumdur. Bundan böyle, üretilen fantastik eserler, varlığı imkansız olmasına karşın varolan, yadsınan ama varlığı karşısında dehşet duygusu yaratan, olağanüstü ve tedirgin edici durumu içerir. Zaman içerisinde gelişen ve çeşitlenen bu yaklaşım iki yön izleyecektir; mantığın radikal bir biçimde eleştirilmesi ve yenilik karşısında duyulan, aydınlanmanın yeniliklerinin yarattığı dehşet. (Todorov, 2004) Bu iki eğilim, söz konusu dönemde yaratılmaya başlanan ve bugün tümüyle egemen hale gelen modern felsefenin, hatta simülasyon kuramının konusunu oluşturan görüntüler dünyasının absürd durumunun eleştirisi olmakla kalmayacak, yeni dünya düzeninin ve modernizmin fantastiğini de besleyecektir.

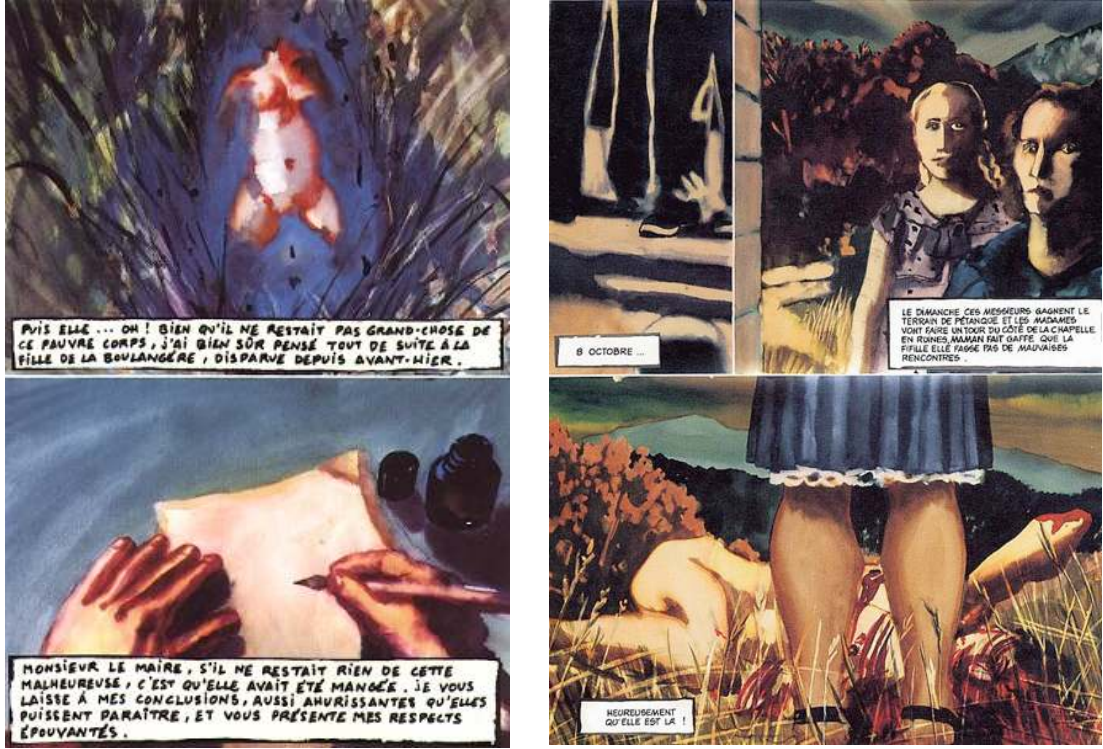
Zira hayrete düşüren, bilime ve yadsımaya karşın varolan ve dehşet yaratan ‘todorovien fantastik’ mantığın ortadan kaldırmaya çalıştığı pek çok şeyi kapsamakla kalmaz, eski canavarları ve görünümlerini günceller. Bir başka deyişle, fantastik etki, artık eski canavarlar üzerinden değil; daha komplike ve teknolojik olanaklar sayesinde gelişip genişleyen ‘modernizmin yaratıkları’ üzerinden şekillenecektir. (bknz.resim 113) (Bozetto, 2001)



Resim 113: *Le 3eme Oeil*, Eric Corbeyran

Tüm bu başlık ve yaklaşımlar, kendilerini ortaya koyan nedenler üzerlerinden varılan verilere karşın, önemli bir ortak özellik içerirler. Bu eserlerin fantastik etkiyi yaratma biçimleri ve yolları, içerikte ve biçimde çok farklı ve zengin görünümler sunsa da, fantastik etki yaratan ‘fantastik duygusu’ iki temel yaklaşım üzerinden şekillenmeyi sürdürecektir: Bunlardan ilki; çizgi roman da dahil olmak

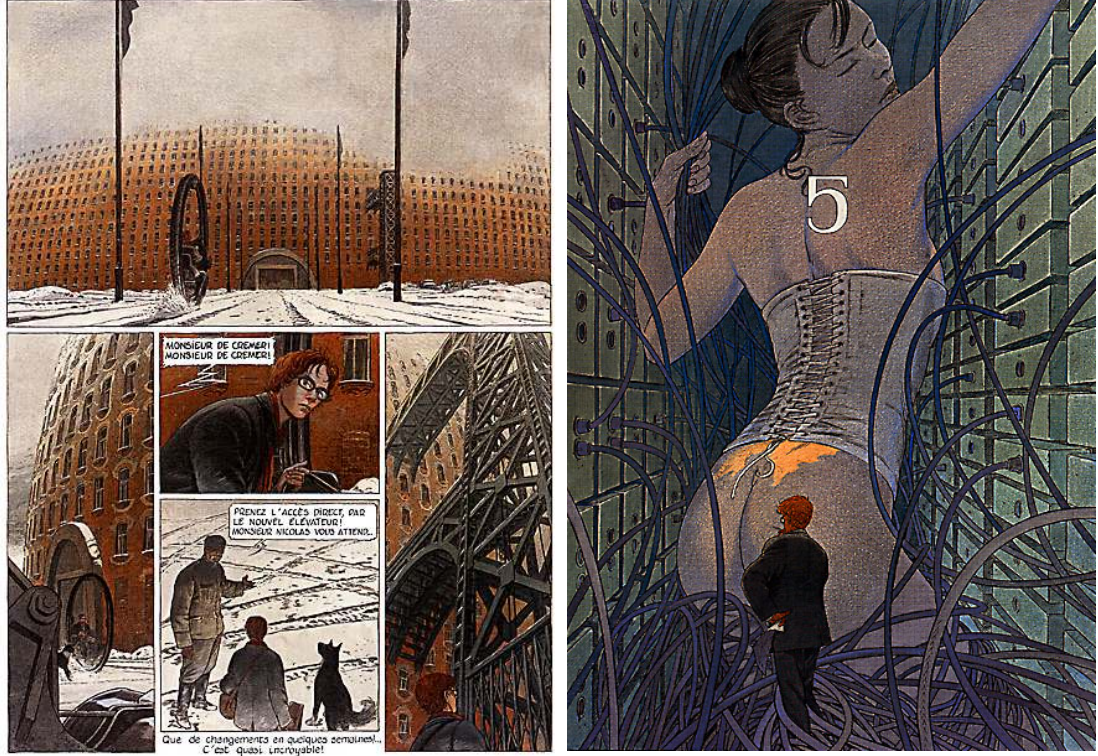
üzere, eserin örgüsünü oluşturan tematik ve akıldışı öğeler yardımıyla bunaltı, korku ya da iç sıkıntısı yaratmaya dayalı geleneksel fantastik yaklaşımdır. İkincisi ise; alıcıyı/izleyiciyi doğrudan kendi yaradılışına aykırı bir canavarlıkla karşılaştırmak suretiyle sağlanır. (Yurtkulu, 2007; 8) (bknz.resim 114, 115)



Resim 114, 115: *Lettres au Maire du V* (sol), sağ; *Les Paysages de la Nuit* (sağ), Alex Barbier

Diğer yandan, Franco Belge çizgi romanın örgüsünde karşımıza çıkan fantastik etki yaratan öğeleri çok kesin çizgilerle ayırmak mümkün olmasa da, fantastik kuramın; ‘romantik, klasik, modern’ gibi başlıklar altında topladığı yaklaşımlar karşımıza çıkmayı sürdürür. Ne var ki, yazılı ve sözlü pek çok eserde olduğu gibi, söz konusu başlıklar arasındaki geçirgenlik ve alışveriş, çizgi romanda da varlığını sürdürür. Örnek vermek gerekirse; ‘romantik ve klasik fantastik unsurlar’ birlikte ve yanyana, modern fantastiğin eseri sayılabilecek bilimkurgu türünde bir Franco Belge çizgi romanda karşımıza çıkabilir. İsim verecek olursak; Enki Bilal’in *La foire aux immortels* adlı eserinde; Mısır mitolojisine ait mekanlar ve tanrı figürleri, geleceğe ait bilimkurgusal bir dünyada devinirler. Buna karşın, kimi

unsurların klasik fantastiğin; ‘mantığa karşın varolarak dehşet yaratma’ kuralına uydukları görölür. (Todorov, 2004) Biçime ait göstergeler ise belirgindir; belirsiz bir zamanda yine belirsizliğin hüküm sürdüğü kent, karanlık ve pis mekanlar, hibrid yaratıklar, cinnet ve sanrılar, yasaklanan cinsellik, v.b. (bknz.resim 116, 117)



Resim 116, 117: *Les Cites Obscures*, *La Frontiere invisible*, Shuiten-Peeters

Yukarıda da değindiğimiz gibi, fantastiği türlere ayırmanın ya da tanımlamanın güçlüğüne karşın, Roy (1960), Caillois (1990) ve Bozetto’nun (2001) da belirttiği gibi, bugün görsel sanat disiplinlerinde ve çizgi romanın içeriğinde karşımıza çıkan fantastik etki/duygu yaratan öğeleri üç temel başlık altında toplamak, popüler mitolojinin yaratımında oynadıkları etkili rolü anlamak ve bunlara ait temsillerin izini Franco Belge BD’de sürebilmek açısından kuşkusuz faydalı olacaktır.

2.2.1 Romantik Fantastik

Bilinen romantizm akımı gibi fantastik de, yalnızca endüstriyel devrimle değil, İngiliz, Fransız, hatta Amerikan siyasi devrimleriyle de çağdaş olma özelliğini gösterir. Bu çalkantılı dönem; kuşkusuz, politik, sosyal, duygusal düzeyde tüm yeniliklere cevap verecek bir hareketliliğe ve kişilerde, düşüncelerde, paradigmalarda değişimlere yol açmıştır. Bir başka deyişle, Fantastiğin ortaya çıkışına, romantizmin yanı sıra, çok sayıda devrimin gölgesinin düştüğünü söylemek yanlış olmayacaktır.

Ne var ki, ilk aşamada yüceltilen tüm bu yeniliklere karşın, insanoğlu sanat üretiminde ‘büyük gelenek’ten koparak, ‘küçük gelenek’e, popüler ve korku yaratan anlatılara eğilim göstermiş, yitirdiği inançlarıyla bağlantısını kurmak üzere arkaik unsurlara yönelmiştir. Bir başka deyişle, Avrupa’da varolan inanç geleneği ve ondan beslenen sanatın yeniden tanımlanması, dönemin koşullarından doğan çizgi romanı da bu doğrultuda şekillendirecektir.

Kısacası, romantik fantastiğin belkemiğini oluşturan ‘mitoloji/fantastik ilişkisi’nin, en doğurgan bileşimlerden birisini sunduğunu söylemek mümkündür. Bugün, çizgi roman dahil, pek çok sanat eserinin içeriğinde mitolojinin hala yağmalanıyor oluşu, sosyosembolik ve kültürel açıdan önemli ipuçları içerir. *“Mitin varlığı somut hale getirildiğinde, görüntülenemeyen ve kurallaştırılamayan şeyler açısından neyi olanaklı kılmaktadır?” (Bozetto, 1992)*

Daha önceki bölümlerde değindiğimiz, modern dünyanın bunalımına yol açan ‘değerler ve gerçek yitimi’; evrensel ölçekte genellenebilir, insanlığın uğruna özveride bulunmak, savaşmak ya da ölmek isteyeceği her şeyin kayıp gitmesine neden olmuş, mit bir anlamda ‘ölümsüz ve her daim ilgi çeken’ bir başlık haline gelmiştir. Bozetto aynı yazısında duruma ilişkin psikososyolojik bir saptamada bulunur:

“Hayvanlaştırılmış ya da canlandırılmış fiziksel süreçlerin görselleştirilmesi, gizli ve bireysel düşleri, evrensel arkaik köklerle buluşturmış görünmektedir. Başka örneklerde varolan ve söze dökülemeyen canavarlığın; saf, işlenmemiş bilinçaltının varlığıyla bağlantısı kurulmuştur.” (Bozetto, 1992)

Yukarıdaki verilerden de anlaşılacağı üzere, mite bağlı, mitolojik verilere dayalı romantik örgüye oturan bir fantastik, yalnızca geçmişle varlık ve anlam bağlarını yenilemekle kalmaz, doğası gereği, etkisi altında üretilmiş eserle temas kesildiğinde de ‘emin olamama ve tedirgin edici’ duygusunu üretmeyi sürdürür. Zira ne eserin anlatımı ne de içerdiği karakterler neden oldukları duygulara bir açıklama getirmez.

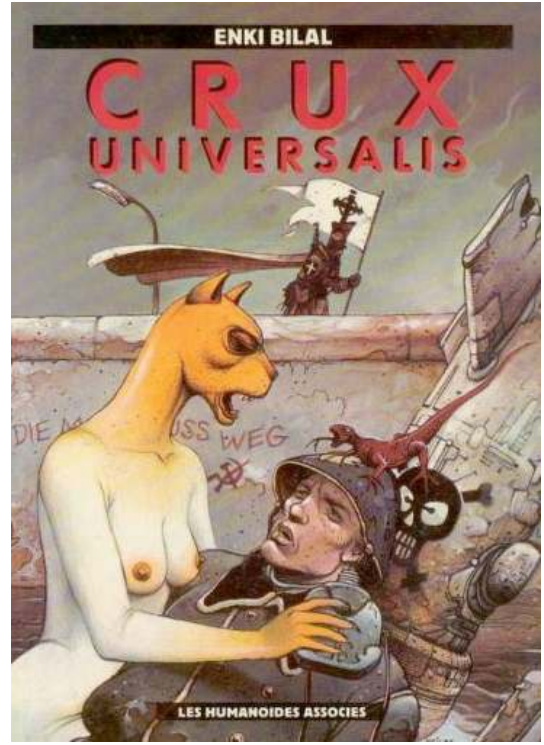
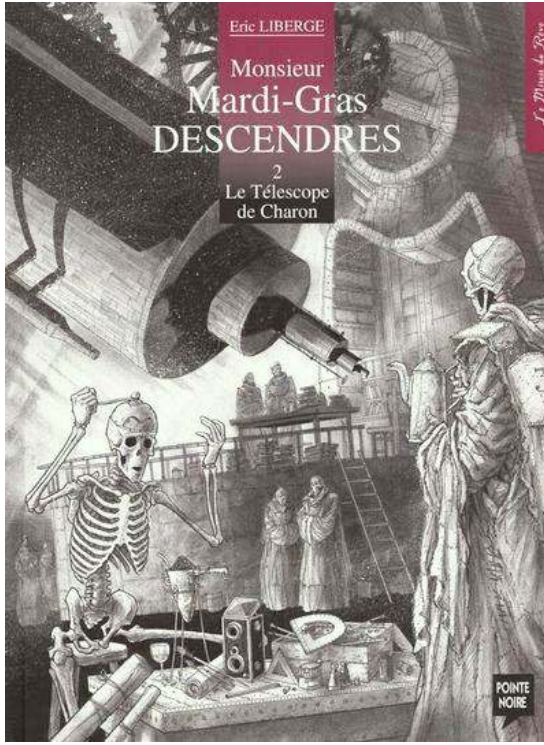
Romantik fantastiğin geleneksel romantik/mitolojik örgüden en büyük farkı; gizli bir yasaya mı, oyunun kuralına ya da mitin saklı varlığına mı tabi olduğunu saptamanın olanaksızlığıdır. Söz konusu bileşim, özgün ve birbirinden farklı anlatımlar arasında yankılar yaratarak varolan; ama elle tutulamayan mitolojik bir dünyanın fragmanlarından yaratılmış, tamamen ‘düşünülemez’ bir arka plan oluşturur. Bu, mitolojik öğelerin anahtar değil; fantastik örgünün ve bilinmeyen bir parçası olarak kullanıldığı durumdur. *“Yine de bunlar, kişisel hayaller değildir. Geçmişin tarihi varlığından beslenirler.” (Bozetto, 1999)*

Örnek vermek gerekirse; Yunan mitolojisinde sıkça karşımıza çıkan labirent figürü, romantik fantastiğin de sıkça kullandığı bir öğedir. Labirent, akıldışı ve akıl/mantık arasındaki karşıtlığın ve birlikteliğin göstergesi olarak karşımıza çıkar. Akıl ve mantığı mimarı olan Deidalus’la, akıldışını içerisinde yaşayan canavar Minotaurus’la temsil eder. Böylece, akıl tarafından yaratılan ve onun içerisinde barınan cinnetin görünümünü içerir. Akıl canavarı öldürmez, onu faaliyet göstermeyi sürdüreceği bir yere, mantığın tam kalbine yerleştirir. Labirent tüm bu anlamları içermekte ya da başka bir deyişle; bunlar labirente anlam vermektedir.

Diyebiliriz ki, burada sözü geçen; mitolojik figürler aracılığıyla katıksız bir gerçekliğin karşısına çıkan ve fantastik kurgunun çerçevesinde anlam vermeye çalışan bir yaklaşımdır. Düşünülemez, yadsınan öğeler ve arkaik arasında bağ kurar. Örneğin Cortazar’a (Bozetto,1992) göre; fantastik boyut, bilinçaltının en karanlık arketipal uçlarına gönderme yapar. Nodier (1882) ise; pek çok fantastik eserin örgüsünde karşımıza çıkan uyku/bilinçaltı ilişkisini ele alır. Ona göre ise;

bilinçaltının bu alanlarına ancak uyku ve düşlerle ulaşarak duyguları paylaşmak, hatta iletişim kurmak mümkündür.

Bozetto (1992) bu verilerden yola çıkarak, romantik fantastik içerisindeki ‘olağanüstü ve tedirgin edici’nin, mitin görünümünden yararlanarak evrildiğini, deyim yerindeyse ‘stilize’ bir dil kazandığını iddia eder. Kısacası; fantastik tarafından uyarlanan mit, özgün etkiler ve sonlar yaratmak üzere iki özellik kazanmıştır: Bir yandan mitoloji geliştirilerek farklı bir anlam ve işlev edinmiş, diğer yandan uğradığı kırılmalarla özgün bir hale gelmiştir. Fantastik Franco Belge BD’nin örgüsünü besleyen başlıklardan birisi olan romantik fantastiğin temsilleri pek çok çizgi romanın dokusunda karşımıza çıkar. (bknz.resim 118, 119)



Resim 118, 119: Eric Liberge (sol) ve Enki Bilal (sağ), kendi fantastik evrenlerini yaratırken mitolojik öğelerden sık sık yararlanan çizerlerdir.

Bunun yanı sıra, mitik bir çekirdeğin fantastik örgü içerisinde yer alması mutlaka anlam yaratmaz. Öyküyü oluşturan tüm göstergelerin gerçek tarihle ilişkilerini keserek, tanıdık figürler aracılığıyla tanımsız bir şiddet ve dehşet ortaya

koydukları görülebilir. Dolayısıyla, fantastik örgü mitolojiden çaldığı parçaları başka ve yabancı bir bağlamda birleştirebilir. Jolles’a göre (Jolles, Bozetto 1992) bu, yeni ve belirsiz bir ışıktaki sıkıntılı bir kimliğe bürünen mitin artık insanlığın varoluş sorusunu yanıtlamaktan çıkıp, sıkıntılı hale gelmesi, farklı gerçekliklerin görüntünün kabuğunu kırmasıdır.

Ne var ki, gerçekçi bakış açısının katıksız doğru sayılmadığı bir dönemde mitolojinin; ‘gizemin ve gerçeğin’ biçimi ve yeri olduğunu unutmamak gerekir. Mit, kutsal sayılan ve şaşkınlık uyandıran her şeyi içinde barındıran; gizemli, figüratif ama geçerli bir yanıt olmuştur. Böylesi sembolik bir evrende mitolojik figürler, anlatım ve anlamı içeren bir kompozisyonda olduğu gibi, bir sistem uyarınca birbirine bağlı göstergeler içerir. Bugün Franco Belge çizgi romanın örgüsünde, ‘anlama biçim veren ama bildik verilerle tanımlanamayan’ benzer kompleks göstergelerle karşılaşmak mümkündür.

Franco Belge BD’nin popüler isimlerinden Enki Bilal’in pek çok albümünde yer alan, ağırlıklı olarak Mısır mitolojisine ait göstergeler, yıkılmış ve tanımsız bir dünya düzeninin ortasında ‘bildik anlamlarından farklı çağrışımlar üretmek üzere’ biraraya gelirler. Liberge’nin *Monsieur Mardi-Gras Descendres* serisinde; Yunan mitolojisinin iskelet kayıkçısı Charon’un adını ve görünümünü alan kahraman ise; maceralarını bildik dünyanın yıkıntılarıyla yeraltı dünyası Hades’in bir karışımına benzeyen gezegeninde yaşar. Diyebiliriz ki, romantik fantastiğin Franco Belge BD’nin örneklerinde yer alan temsilleri yukarıda da belirttiğimiz gibi, bilinen mitolojik ya da arkaik göstergelerin birbirleriyle olan ilişkisinin kurallarını ihlal ederek ortaya çıkarlar.

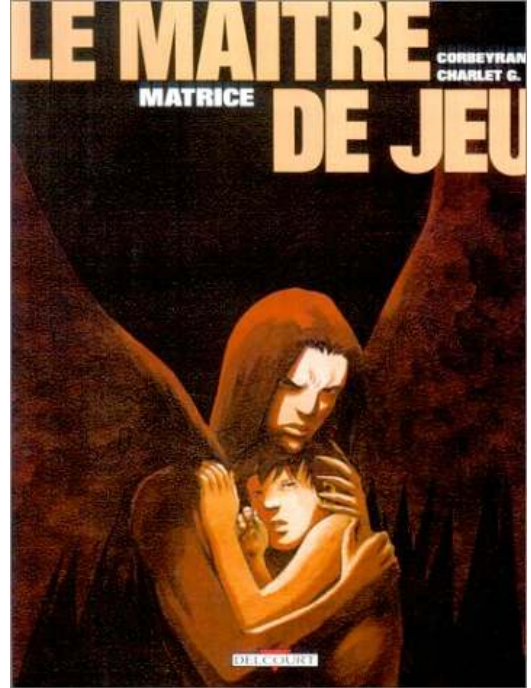
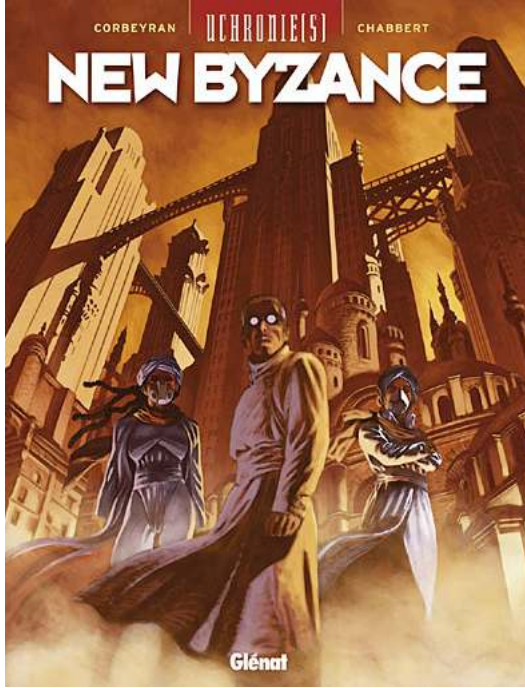
Kısacası; mitolojiye ait farklı öğelerin, eserin örgüsü içerisinde işlev değiştirerek yer almaları sıkça rastlanan bir romantik fantastik durumdur. Anımsanmayacak kadar eski dönemlerin buluntuları, fantastiğin bu türünde; bir keşfi değil; gerçek dünyayla ilişki kurmayı bekleyen gizli bir varlığı simgeler. Daha açık ifade etmek gerekirse; çizgi romanda ve sinemada sıkça yararlanılan bu yaklaşımda; bilim olarak kabul edilen arkeolojinin araştırmaları çerçevesinde gün ışığına çıkan

bir nesnenin kötücül olduğu ve çevresine felaket saçtığı görülür. Sık kullanılan bu motifler, mitolojiye ait, modern dünya tarafından unutulmuş bir nesnenin, günışığına çıkarak yeniden güçlenmesi ve yol açtığı kötücül olaylarla, mantığın düşünemediği ama varlığı karşısında dehşete düştüğü bir sahne yaratılır. *“Gün yüzüne çıkan unutulmuş nesne, tanımsız varlığıyla evrenin dokusunu yırtar ve akıldışının yolu üzerine çıkan her şeyi alıp gitmesine neden olur.”* (Bozetto, 1990)

Romantik fantastik etki yaratan daha pek çok öge; figürler, mekanlar, objeler, güncellenen ve değişen görünümelerde ortaya çıkarak varlıklarını sürdürürler. Bozetto (1990) bu fantastik ikonların çizgi roman dahil, pek çok görsel sanat disiplinine uyarlanışını; ‘mimetik görünüm evreninde’ yaşıyor oluşumuza bağlar. Ne var ki, bu ‘mimetik görünüm evreni’nde de; bilim inançtan tümüyle kopamamış, sanat ise; yüceltecek bir şeye ihtiyaç duymaktan vazgeçememiştir. Araştırmacı, romantik fantastiğin yararlandığı ve Franco Belge BD’de sıkça ortaya çıkan eskiye ait bu motifleri; insan bilinçaltının derininde yatan, yadsınamaz katmanlardan birisi gibi değerlendirdiği ‘kötü kurt’ figürüne benzetir.

“Parlasınlar diye daha çok hazineyi lahitlerden gün ışığına çıkardıkça, onlar hakkında daha az bilgi sahibi oluyoruz. Zira burada ‘bilmek’; tamamen gizemin uygulama alanı haline gelmiş,olası bir açıklamanın ters yöne akıp gitmesine neden olmaktadır.” (Bozetto, 1990)

Bir başka önemli özellik ise; romantik fantastiğin kullandığı motiflerin ve bunlara bağlı nesnelerin sınırlı sayıda oluşudur. Onları yeni sanat disiplinlerinin, hele çizgi roman gibi popüler kültüre ait bir medyanın içeriğinde kullanmak, bir bakıma yeniden canlandırmaya benzese de, kendilerine ait olmayan bir evrende dirilmeleri; hortlamalarına, düşünülemez ve canavarsı bir hal almalarına yolaçacaktır. Bozetto, romantik fantastik çerçevesinde yaratılan bu etkiyi, artık dilini bilmediğimiz gizemli bir kitabın kodlarına benzetir. Corbeyran’ın Chabbert ve Charlet ile ortak albümlerinde yer alan figür ve mekanlar yukarıda sözü geçen ‘aidiyetsizliğin yarattığı canavarlık’ durumuna örnek gösterilebilir. (bknz.resim 120, 121)



Resim 120, 121: Ünlü BD yazarı Eric Corbeyran'ın farklı çizirlerle çalıştığı serilerinin pek çoğu 'yenilenen mitolojik dil' in çeşitli görünümünü içerir.

Romantik fantastik; dehşet ve cinnetin yanı sıra, romantik kavramının hakkını verircesine derin bir keder ve hüznün, baskın bir yitiriş, bir çeşit geriye yolculuk önerisi duygusu yaratır. Bu yolculuğun öze ulaşması ise muhatabını yok edecek bir karşılaşmadır.

Bu 'yokedici karşılaşma' çoğu zaman olay örgüsü içerisinde 'anti kahraman' gibi duran ve kendi yok oluşunu göze alan karakterin başından geçer. Söz konusu kahraman; sözde modern toplumun tam kalbinde yer alarak onun bu 'endüstriyel, hatta postendüstriyel yapısından beslenen şiddet'in çeşitli görünümüyle karşı karşıyadır. Romantik fantastik türünde üretilen eserin kahramanı; korkunun yeni yüzlerinin yarattığı dehşet ve canavarlıkla karşılaşacak kadar cesur ve şövalye ruhlu olabileceği gibi, tümüyle kötücül de olabilir. Ne var ki, katıksız kötülüğü, çektiği bitimsiz ve büyük acıdan kaynaklanır. Örnek vermek gerekirse; Franco Belge BD'nin alternatif isimlerinden Alex Barbier'nin albümlerinde yer alan karakterler romantik fantastiğin önemli karakterleri Dracula ve

Frankenstein’la benzerlikler taşır. Barbier’nin seri katili de; ‘kendi iradesi dışında bilime hizmet etmek üzere’ yaratılan Frankenstein gibi, olduğu ya da dönüştüğü şeyden, mahkum edildiği sonsuz yalnızlığından dolayı acı çeker.

Örneklerden de anlaşılacağı üzere, romantik fantastik, yalnızca en eski fantastik türü olmakla kalmaz; konu ve içerik itibariyle, insanoğlunun modernizmle birlikte yitirdiği ya da farklılaşan duygularıyla arasında bir çeşit köprü kurar. Güncel Franco Belge BD örneklerinde popülaritesini koruyan romantik fantastiğin önemli bir özelliği ise; diğer fantastik türlerinden, ‘kötücüllüğü nedenselleştirerek’ ayrılmasıdır. Zira, klasik ve bilimkurgusal fantastikte nedensiz ve tümüyle doğal olduğu için yadsınan, varlığı açıklanamayan kötülük, romantik fantastikte; acı, kaza, intikam, olanaksız aşk, cinnet, v.b. gibi nedenlere bağlanır.

Çağdaş Franco Belge çizgi romanda karşımıza çıkmakla birlikte, Anglosakson ve American Comics tarafından daha çok itibar edilen romantik fantastik, yapısı ve işlevi gereği halen çok sayıda sanat disiplini beslemeyi sürdürmektedir.

2.2.2 Klasik Fantastik

Klasik fantastik başlığı altında temsil edilen dünya genellikle Todorov’un kuramına dayalı farklı görünümelerde ortaya çıkar. Bu görünümeler; ‘bilinmeyen ama buna karşın varolan olağanüstü ve tedirgin edici’nin, en yalın halini içerirler.

Fantastiğin bu türünde; geçmişle kurulan bağın romantik bir tarafı, ağır duygusal bir yoğunluk veya acı yoktur. Varoluşçu tavrı anımsatan; endişe, sıkıntı ve dehşet söz konusudur. *“Klasik fantastikte temsil edilen dünya; bir miktar küçük işaretten inşa edilmiştir. Bunların birlikteliği bir çeşit sembolik sistem gibi çalışmak üzere kurulmuştur.”* (Bozetto, 1980)

Klasik fantastiğe dayanan bir anlatı; köylerde, şatolarda, belirsiz bir zaman diliminde, Aydınlanma Çağı’ndan modernizme uzanan bir dönemde geçebilir. Bu

anlatının örgüsünde de; ritüeller, inanışlar, inkar edilen ve yok sayılan öğeler bulunur. Bu türün Franco Belge BD'ye yansıyan örneklerinde romantik fantastiğe göre daha mesafeli bir anlatım, Kafka'nın anlatılarında da sıkça karşılaşılan, bir 'yabancılaşma' duygusu, hatta bir çeşit duygusuzluk eşlik eder. Olağanüstü ve tedirgin edici; dehşet ve şaşkınlığa yolaçan bir dizi 'fantastik etki yaratan öğe'yle birlikte ortaya çıkar. Geleneksel kültürün izleri tümüyle ortadan kalkmamıştır. Örneğin; tümüyle tanıdık bir evrende, yakın akrabalık ve aile ilişkileri içerisinde bireyin yabancılaşarak canavarlaşması, veya bilinen kent ve mimari yapının karanlık, dehşet verici köşeleri klasik fantastik etki yaratır. Kısacası; olağan örgü içerisinde yer alan; şiddet, despotizm ve komployla yakından ilişkilidir. Ortaya çıktığı dönemin rasyonalistlerinin umduğu şeffaflık evreninden alabildiğine uzak; hapishaneler, dehlizler, mezarlıklar, klasik fantastiğin başlıca mekanlarıdır. (bknz.resim 122, 123)



Resim 122, 123: Klasik fantastik, doğal evrenin dokusunu yırtan, 'olağanüstü ve tedirgin edici' evrenle kurulan bir ilişki sonucu onun mekanlarında geçebileceği gibi (sol), olağan mekanlarda kişilerin davranışlarında da ortaya çıkabilir (sağ).

Diğer çizgi roman türlerine göre -az sayıda bağımsız Amerikan örnek dışında- Franco Belge BD'nin daha çok itibar ettiği bir fantastik türüdür. Özellikle 90'lardan sonra ortaya çıkan Franco Belge çizgi roman albümlerinin bir kısmında karakterin; yalnızca 'doğal dokuyu yırtan figür ya da olayları hızlandıran öge' olarak ortaya çıktığı anlatılar görülür.

Geçiş döneminin tüm çatışmalarını içeren bu türde, tam anlamıyla ortadan kalkmayan şiddet hala etkindir. 'Olağanüstü ve tedirgin edici' doğal koşullarda ortaya çıkar. 'Yeni dünya düzenine özgü ve açıklanamayan, açıklama getirilmeye çalışılan' her şeyi içerir. 'Doğaüstü'yle karşılaşma, olağan, doğal bir davranışın sonucu olarak ortaya çıkar. (bkz.resim 124)



Resim 124: Eric Liberge'nin *Aux heures impaires* albümü, tümüyle olağan bir müze ortamında meydana gelen ama gerçeğin dokusunu yırtan 'olağanüstü ve tedirgin edici' öğeler içerir.

Bu dünyada; ‘olağanın dokusunu yırtan ilişkiler’ yer alır. Bu ilişkiler birbiriyle karşılaşır çatışır. Kimi zaman fedakarlık ve sahip olma, canavarlaşma ya da ele geçirme söz konusudur. Çoğu zaman bunlar; gelenekler, inançlar, hatta yaşam biçimleriyle açıklanır. “Kodlanmış, ritüelize edilmiş, yeri belirlenmiş homojen bir ‘klasik fantastik’te; hiçbir girişimin sıkıntıyı yatıştıramayacağı, hiçbir şeyin kurbanı koruyamayacağı bir dünya hüküm sürer.” (Bozetto, 1980) (bknz. resim 125)



Resim 125: *Les Yeux dans le Mur*, Edmond Baudoin

Bozetto klasik fantastik anlatının, realist anlatıyla büyük benzerlik gösterdiğini hatırlatır. Her iki durumda da; varolan temsil edilmekte, ama farklı bakış açıları kullanılmaktadır. Klasik fantastik anlatı iki evrenin karşılaşmasını ortaya koyarken; gündelik, pragmatik, akılcı dünya ile, toplumsalın sınırlarını zorlayan yasaklanan ve söylenmeyenlerin dünyasını ele alır.

“Düşünilemeyen; ama buna karşın varolan bu iki evrenin karşılaşması mantığın bulanmasına yol açar: Aklın kabul ettiklerinin ve entelektüel kesinliğin hareketini imkansız kılar. Pek çok anlatıda öyle fazla; aldatıcı görünüş, tuzak, yanılgı yer alır ki, boşlukları doldurmak -güç olmakla birlikte- tümüyle imkansız değildir. Zira, okuyucu; kendi anıları, geçmiş okumaları ve bunalımlarıyla işbirliği yapar.” (Bozetto 1980)

Klasik fantastik, deyim yerindeyse; bir tereddüt durumu, ‘Bu da nedir?’ sorusu ve geçişler arası ilişkiler içerir. Olayın örgüsü absürdün ya da kara mizahın etkisinde şekillenebilir. Başlıbaşına bir açıklama gerektiren doğaüstünün varlığı; karakterin girişimleri ya da cinneti tarafından yaratılmış olabilir. Ne var ki, klasik fantastik; ‘karakteri, sorunun içeriğini ve çözümünü duygusallıktan yalıtarak’ romantik fantastikten ayrılır.

‘Olağanüstü ve tedirgin edici’nin ilginç temsillerini sunan klasik fantastik, sanat üretiminin ‘nihilizm’in etkisinde olduğu dönemde çok sayıda alternatif Franco Belge BD örneği beslemiş görünmektedir.

2.2.3 Modern Fantastik

Fantastiğin ‘modern’ sıfatını almış olması, pagan ve arkaik kültürlerle etkileşimini tamamen ortadan kaldıran bir durum değildir. Tersine; ‘bilinmeyen ve yadsınan öğeler’ farklı biçim ve içerikler edinmiş, ‘olağanüstü ve tedirgin edici’; teknolojinin hakim olunamayan bir boyutu tarafından yaratılmaya başlanmıştır.

Modern fantastiği anlamak adına, fantastiğin bir tür olarak ortaya çıktığı dönemdeki tavra bakmak önemlidir. Bozetto (2005), Bakhtine’in ‘carnavalisation’ dediği ve henüz bilimin egemenlik sağlayamadığı konuları işaret eder. Bir başka deyişle, bilim de en az geçmiş ve olağanüstü kadar tedirgin edici bir kapının ardında durmakta, dehşet verici öğeler içermektedir. (bknz.resim 126)

Fantastiğin modern dönemde güncellenerek yaratılması; geçmişin bilinmezlerinden beslenen yüzünü geleceğin bilinmezlerine çevirmiştir. Çözümlemeyen, aklın ve mantığın yadsıyan gerçekçiliğine karşın orada olan her şeyle, yitirilen geçmişle ve mitolojiyle kurulan bağların yerini; korkulan, umut bağlanamayan bir gelecekle kurulan bağlar almıştır.



Resim 126: *Les Cites Obscures, La Theorie du Grain de Sable*, Shuitem-Peeters

Bozetto, (1991) modern fantastiğin; varolan her türlü büyüünün, olağanüstü ve tedirgin edicinin kara görünümünün ve Aydınlanma Çağı'nın felsefesinin ötesine geçerek fantastik türleri arasındaki en sert dili sunduğunu öne sürer. Bu sava göre; modern fantastik, dilini; batılı düşüncenin iki temel yaklaşımı olan felsefeyi ve bilimi kullanarak inşa etmiştir.

“Zira, ortaya koyduğu yeni anlam arayışı aynı zamanda, çeşitli kurallara ve görüntüleme biçimlerine bağlı olan mantığın sınırlarını da sorgulamaktadır. Bu yaklaşım mantığın yerini sağlama almakla beraber, öznenin gerçeklik ve akılla ilişkisini irdeler. Burada her türlü güvenli ve temelli bakış açısı, öznelliğin ve kuşkunun yumuşak yastığından kurtarılır.” (Bozetto, 1991)

Böylece modern fantastik sanatta yeni bir biçim önerisi getirerek; parçalanmışlığı, duyum ve duyuyla algılananı, kuşkuyu ve akımları yeniden yorumlar. İzleyicinin bakış açısı ve sezgisi artık; farklı, bulanıklaşan duyu ve duyumlara, yapışkan, iğrenç, çürümüş, korkunç temsillere çevrilecektir. Söz konusu temsiller çürüyen felsefe ve bilimin ya da onların ürettiği ve çürüyen herşeyin simgesidir. (bkz.resim 127, 128)



Resim 127, 128: *Pornographie d'une Ville*, Alex Barbier

Bundan böyle modern fantastiğin görünümleri; Bozetto'nun da dediği gibi, endişe verici ve sınırlandırılmayan gerçeklerle, hatta illüzyon ve şaşırtmacalarla bozulan gerçeklik illüzyonlarıyla, tüm tarihsel yıkıntılar üzerine kurulan metaforlarla inşa edilecektir. Bir başka deyişle, modern fantastiğin kurnazlığı; yanılsamaya yönelen, bir dizi anlamlı ilişkiler silsilesini, mantığın paniklemesine yol açan determinist bir yapıyla birlikte kullanmasıdır. Başlıca kaygısı; 'yeni konular çerçevesinde, yeni olağanüstü ve tedirgin edici öğeleri, yeni bir anlatım biçimiyle görselleştirme' olan türün bu yaklaşımından, Franco Belge BD başta olmak üzere, hemen tüm alternatif çizgi roman örnekleri çokca yararlanmıştır. (bkz.resim 129)

Bozetto, makalesinde (1991) Jean Lorrain'in: "*Fantastik hiç bir zaman, modern yaşamdaki kadar sinsice ve dehşet verici bir biçimde filizlenmedi*" sözüne yer verir. Yeni dekorlar, yeni gizemler, yeni korkular ve yeni ele geçirmeler söz konusudur. Bu bir anlamda, yeni şeyler karşısında verilen tepkinin göstergelerini, korkuyla süsleyip giydirmeye benzetilebilir.



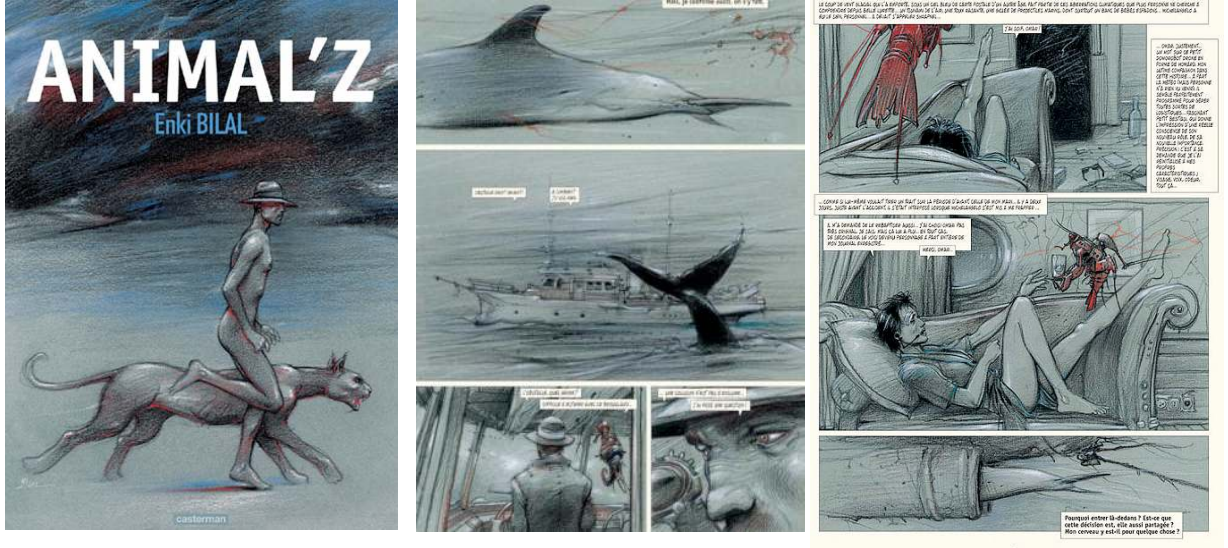
Resim 129: Megalex, Le Coeur de Kavatah, Jodorovsky-Beltran

“Fantastiği, modern fantastik başlığı altında görüntülemek, gerçekliği; ‘varolamayacağı ve düşünülemeyen’ bir ortamda görselleştirmek, onu canavarlaştırmak anlamına gelir. Modern fantastiği, ilk ortaya çıktığı dönemde, eter ya da farklı uyuşturucuların yol açtığı kabuslarla ve bilinçaltının görüntüleriyle ilişkilendirmek, aynı zamanda kimyevi bilimlerle bağlantısını kurmaktır. Diğer yandan, insanlığın multiform görüntüsü ve dinmeyen arzusu, kendilerini yoksaymak ya da marjinalize etmek isteyenlerin olduğu bir dünyada daimidir.” (Bozetto 1991)

İlerleyen zamanla birlikte, modernitenin etkisinde gelişimini sürdüren fantastik, çağın getirdiği ‘plastik ve insan dışı öğeleri’; olağanüstü ve tedirgin edici bir konsepte dönüştürmek üzere kullanır. Bu yaklaşımla birlikte ortaya çıkan bir çeşit ‘sürrealizm ve post-sürrealizm’ söz konusudur. Anlaşılmaktadır ki, bir kaç yıllık süre, bizim modernizmimizin, kendi köklerini yok sayıp silerek, fantastiği de besleyen bir çeşit bunalımı daimi hale getirmesi için yetmiştir.

Diğer yandan, gelişen ve değişen dünyada teknolojinin keşiflerine karşın, bilinmeyene ve inanca olan gereksinim öylesine büyüktür ki, geçmişin bilinmezliği ve inançları yetmez olunca, fantastik geleceğin bilinmezliği ve umutsuzluğu üzerinden yaratılmaya çalışılmaktadır. Örneğin; pek çok ‘olağanüstü ve tedirgin

edici’ durum deneylere, teknoloji ve bilimin üretildiği mekanlarda vuku bulan kazalar ya da doğrudan doğruya uzaybilimle ilişkilendirilen dünya ötesi felaketlere dayanır. (bknz.resim 130, 131, 132)



Resim 130, 131, 132: *Animal Z*, Enki Bilal

Bir başka önemli nokta ise; modern dönemin yarattığı fantastiğin aynı zamanda, bu kriz dönemini anlamlandırma çabası olduğudur. Geleceği düşlemek ve yaratmak için düşünülen pek çok aydın ve sanatçının bunu hayal etmek için yeterince araç gereç ve somut veri sahibi olmamaları, bulguların net ve açık çizgilere olanak tanınamaması, modern fantastiği yaratan nedenlerden birisidir. Modern fantastik, bir bakıma, geleceğin ve gelişmenin bilinmezliğinden doğan bir fantastik türüdür. Romantik fantastik; varolan, belirli ve kısıtlı sayıda, kökleri mitolojiye uzanan öğeyi çeşitlendirir ve günceller, klasik fantastik daha olası ve durağan bir öge dizisi sunarken, modern fantastik gelecekte olması beklenen ve hakkında hiçbir veri bulunmayan sonsuz öğeyi çeşitlendirme olanağına sahip görünmektedir. Bugün Franco Belge BD dahil olmak üzere çizgi romanı en çok besleyen fantastik türlerinden birisi haline gelmesi, söz konusu çeşitliliğe ve üretim olanaklarının zenginliğine dayandırılabilir.

Bu ögeler arasında son derece acılı ve birbirine benzeyen konular bulunmakla birlikte, çok sayıda versiyon ve çeşitlendirme karşımıza çıkar. Bu çeşit bolluğunda, kimi nitelikleri uyarınca diğer türlerden ayırdığımız Franco Belge çizgi romanda da zaman zaman nitelik sorunu yaşanır. Bazı karikatürleşen figürler aracılığıyla, ‘modern düşünce’nin kopan bağlarıyla bağlanmaya çalışıldığı, ikiyüzlüce kimi imkansız ve bilinçaltı görünümle görünmezin saklanıp maskelendiği söylenebilir.

Bozetto 1980 tarihli; *Une approche des textes modernes produisant des effets de fantastique moderne* adlı makalesinde modern fantastik başlığı altında sınıflandırılacak eserlerin ortak noktalarını bulmaya ve değerlendirmeye çalışır. Araştırmacıya göre; modern fantastik etkisi gösteren eserlerin en önemli ortak özelliği; ‘nedensiz dehşet ve kaygı’ uyandırmalarıdır.

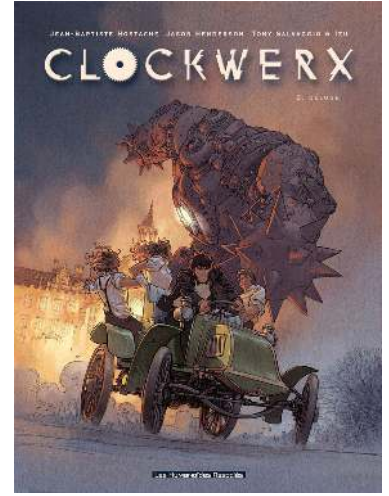
“Tematik ve anlatımsal stratejisine karşın modern fantastik simülakraya, yaşayan organizma altında gizlenen mekaniğe gönderme yapar. Doğaüstü burada bulunmaz ya da bilmediğimiz bir şeyle yer değiştirmiştir. Burada kalan tek şey olmayan bu doğüstünün eşdeğerine, anlaşılmayan dışavurumlara ya da bilinmeyen yaratıklara sızma olanağı tanıyan anlatının hacmidir. Bunların tümü Beckett’e ait modern bir farsın sağlayacağı katıksız sıkıntıyı yaratır.” (Bozetto, 1980)

Diğer yandan modern fantastik üretimi yalnızca ortaya konan yeni sanat disiplinleri ve bunların ilişkili olduğu arayışlarla temas etmekle kalmaz, bilimkurguyla olduğu kadar, protest sanatlar ve müzik kültürüyle de etkileşim içerisindedir. Sanatın mimetik yapısından sıyrılarak farklı devinimlerin etkisinde kaldığı çeşitli dönemlerde alternatif seslerin duyulduğu protest akımlar ve müzik kültürü etkisinde gelişen yaklaşımlar yararlandıkları kaynaklarla modern fantastiği de beslemişlerdir.

Örnek vermek gerekirse; primitif kültürlerden pagan inanışlara kadar geniş bir yelpazeden yararlanan, protest yaklaşım içeren; ‘art nouveau’, ‘psychedelic’, ‘punk’ ya da ‘gothic’ kültürünün izlerini yalnızca müzik, sanat ya da tasarımda değil; modern fantastik etkisinde üretilen çizgi romanlarda da sürmek mümkündür. (bknz.resim 133, 134, 135, 136, 137)



Resim 133, 134: *Arzach*, Moebius (sol), sağ; *La vengeance d'Arn*, Dionnet-Gal (sağ)



Resim 135, 136, 137: Fantastik Franco Belge BD, alternatif müzik türleri ile hep yakın ilişki içerisinde olmuş, bu müzik türlerinin süreli yayınlarında çizgi seriler yayınlanmıştır.

2.3 Çizgi Roman Görsellerinde Tanımlanan Fantastik Göstergeler

Franco Belge çizgi romanın örgüsünde kullanılan ‘fantastik etki yaratan öğeler’in; tarihsel süreç boyunca görsel sanat disiplinlerinde karşımıza çıkan benzerleri gibi naif ve inanca dayalı olmaktan çok, tümüyle bilinçli yaratıların ürünü olduklarını söylemek mümkündür. Bir başka deyişle, fantastik etki yaratan öğeler, popüler kültür etkisinde gelişen ve çeşitlenen sanat disiplinlerinin üreticileri tarafından tanınıp kullanılmaktadır. Bunlar aynı zamanda; güncellenen ve farklı arayışlarla yeniden yaratılan, özgün biçimler ortaya koyan öğelerdir. Güncel anlatıların görsel yorumlarında, metin resim ilişkisiyle yaratılan bir çeşit ‘semiosis’ bizi; ‘kabul edilmesi olanaksız; ama buna karşın varolan’ın yeni ve daha etkili görünümüyle yüzleştirir. Alejandro Steimberg, *Fantastique et bande dessinée: le domaine de l’invisible* (2004) adlı seminer tezinde bu yeni görünümüleri ‘toplumdaki çürük düşünce sisteminin ve ikircikliliğin göstergeleri’ olarak değerlendirir.

Steimberg’in de belirttiği gibi, fantastiğe net bir tanım getirme çabası en az çizgi romana tanım getirmek kadar, hatta daha zorlu bir çalışma gerektirmektedir. Bu durum fantastik etkinin görsel sanat disiplinlerine uyarlanması aşamasında başka sorunları tartışmaya açsa da, incelemeler; geleneksel görsel sanat disiplinleriyle değil, anlatımsal popüler disiplinlerle daha başarılı bir işbirliğinden söz etmenin mümkün olduğunu ifade etmektedir. Zira anlatımsal, hatta çizgi roman gibi ‘bir metne ve onun sahneleme prensiplerine dayanan’ anlatılarda, fantastik; olay örgüsüyle birlikte ilerleyen, gelişen bir varlık göstermektedir.

“Örneğin; sinema gerçek olduğu varsayılan, ama örgüsünde gerçeklik duygumuzu sarsan bir öğe barındırmaya en elverişli alan gibi görünse de, yalnızca çizgi romanın anlatım diline özgü bir çeşit ‘nonrealizm’, fantastik araştırmalara yepyeni öğeler ekleyebilmektedir. Zira, çizgi romanın kendine özgü üretim koşulları ve onları yansıtmaya zorunluluğu dikkate alındığında, bir sekansın sayfasında; hem sekansı, hem montajı göstermekle kalmadığını, eşzamanlı olarak çizimi de gösterdiğini izleriz. Tek başına çizim katmanı dahi, bir çizerin varlığını zorunlu kılarak, insan eliyle yaratıldığını sürekli anımsatır ve tam bir gerçekliği olanaksız kılar.

Dahası, kırılmış bir süreklilik üzerine oturan bir anlatım biçimini ve süreklilikten kopuşu neredeyse kendisine düstur edinen fantastikle mükemmel bir paralellik taşır. Kısacası, çizgi roman gibi çok disiplinli melez bir sistemin analiz edilmesi ve çözümlenmesi için, çok zengin yaklaşımlara sahip görünen fantastiğin bu girişimlerini geliştirmeye ve anlamaya çalışacağız.”(Steimberg, 2004)

Steimberg; moda, tarz ya da içtepi, hangi nedenle üretilmiş olursa olsun, fantastiğin tanım sorunu içerdiğine değinir. Araştırmacı, fantastiği; belirli bir duyguya neden olan bir etki biçimi olarak görür ve bu bakış açısıyla Bozetto ve Grivel (1992) gibi araştırmacılara destek verir. Bununla birlikte Steimberg, Franco Belge çizgi romanda yer alan romantik fantastik öğelerin eklektik yapı içerisinde anlamlarını yitirdiklerine dikkat çekerek, örgünün klasik ve modern fantastik ağırlıklı inşa edildiğinde daha başarılı olduğunu hatırlatır.

“Eskiden kültürün tanıyıp tanımladığı ‘hayalet, vampir, hortlak, iblis’ gibi kimi imgelere bağlı bu duygu, bugün; gerçeğin bilinmeyen versiyonuna açılan bir kapı, belli belirsiz hissedilen bir öteki karşısında duyulan sebepsiz dehşetle ortaya çıkmaktadır. Bu durumda anahtar; fantastik obje yaratmak değil, fantastik etki yaratan öğelerdir.” (Steimberg, 2004)

Diğer yandan Steimberg, Franco Belge çizgi romanda fantastikten sözedebilmek için, onu oluşturan yazılı ve görsel anlatıda ‘imkansız; ama buna karşın varolan’ duygusunu yaratan tüm öğeleri bir kurgu çerçevesinde içermesinin gerekli, hatta zorunlu olduğunu belirtir. Bir başka deyişle çizgi roman; çok disiplinli ve metne dayalı kurgusal bir yaratıda vücut bulmak zorundadır.

Ne var ki, Caillouis’nın (1990); ‘imkansız; ama buna karşın varolan, tanınan düzeni kıran, onunla bağını parçalayan günlük düzenin çerçevesine sızan’ tanımlaması, Franco Belge çizgi roman için de bir dayanak, bir tanım olmayı sürdürür. Irene Bessiere (2008), birbiriyle sürekli temas ederek birbirini nötralize eden bir çeşit doğal ve doğal ötesi bulunduğunu söylese de, Charles Grivel (1992) geleneğe bağlı kalarak; ‘görmemizin mümkün olmadığı; ama buna karşın gördüğümüzü sandığımız, varlığını hissettiğimiz’ şeyleri çizgi roman içerisinde de ‘fantastik etki yaratan öğeler’ olarak tanımlar. Bu görüşlerin hakkını teslim etmekle birlikte, Steimberg (2004), çizgi romanda fantastik duygusunun başgöstermesi için; ‘tamamen açıklanamayan bir şeyin sahnelenmesinin, bunun ise; algının, anlamlandırmanın ve sindirilmenin ötesinde yer almasının zorunluluğu’ndan söz eder. Bu saptama bizi, bir kez daha; ‘fantastiğin kendi yarattığı etki içerisinde konumlandığı, tam da orada bulunduğu’ gerçeğine götürecektir.

Diyebiliriz ki, Franco Belge çizgi romanda fantastiği tanımlamaya ilişkin hemen tüm çalışmalar, anlatıda yeri olmayan bir şeyin varlığını, iki farklı dünya ya da boyut arasında yaşanan bir çeşit çatışmayı işaret etmektedir. Jean Paul Gabillet (2001), fantastik ve çizgi roman arasında kurulan, içinden çıkılamaz, karmaşık bir bağın varlığından sözettiği makalesinde bu ortak çıkarımı destekler:

“Fantastik tarafından ele geçirilmiş pek çok biçim ve onları niteleyen metaforların ifade edilmesinde temel özellik; hiçbir soyut zorlanma olmadan bizim ilgi alanımıza uygulanmış olmalarıdır. Deyim yerindeyse bunlar; ikisi birden olamayan, iki şey arasındaki yıkım ve parçalanmayı, anlatılamayana, değişkeni, heterojeni, hibridi ya da kopuşu, dağılmayı simgeler. Zira bir çeşit karışıklık, girift ve karma yapı, çizgi romanın birincil prensibi gibi görünmektedir. Çizgi roman; yazılı ve görsel, akılcı ve duygusal, gerçekçi ve fantastik, olağanüstü ve tedirgin edici arasında yer alır.” (Gabillet, 2001)

Diğer yandan, sinema ve sahneleme prensibine dayalı, çok disiplinli -metin, görsel, hatta müzik ve daha çok disiplini birarada kullanan- sanatlarla yapısal benzerliğine karşın, çizgi romanın tek başına ‘devasa bir başkaldırı’ içerdiğini unutmamak gerekir. Bu saptama yalnızca kendine yer açmak ve varlığını kabul ettirmek zorunda kaldığı zorlu dönemi özetlemez, protest yaklaşımlarla ilişkisini, fantastikle işbirliği sırasında biçime ve içeriğe dair farklı arayış ve sorunlarını da ortaya koyar. Zira, görsel bir medya olan çizgi roman, ‘göstermek’ zorundadır. Oysa fantastik bir metnin, tanımı gereği, belirli bir biçim edinmemesi, olumsuzluk ve tedirgin edicilik üzerine kurduğu bir etki yaratması gerekir. Edebi fantastikle çizgi roman arasında açık bir fark oluşturan bu durum, metin ve resimden oluşan çizgi romanın kendi yapısına özgü çözüm arayışları geliştirmesine neden olmuştur. Denebilir ki, çizgi roman fantastik ifade dilini birden fazla disiplinin olanak ve sınırlarını zorlayarak kendine özgü öğelerle kurmuştur.

“Bakıp görmenin gereklilikleri karşısında, çizgi romanın görsel olanakları öyle ustaca hile yapamaz. Oysa en başarılı metinler; girift, dolambaçlı yaklaşımları tercih edenlerdir. Bu metinler kimi zaman kişilerin gözüne giren öğeleri dahi saklayıp karalayabilir. Oysa çizgi roman böyle bir lükse sahip değildir.” (Gabillet 2001)

Olumsuzluğun sözlü ifadesi için bir muadili bulunmayan görsel imgenin, yani çizimin; bunu kimi zaman gösterip kimi zaman saklayacağını iddia eden Steimberg, Gabillet’nin bu yaklaşımını destekler. Görsel sanatların hemen her alanında fantastik üretim üzerine araştırmalar yapan Baetens ise (2006); fantastik çizgi romanın başlıca kazancının tam da bu; ‘zaman zaman ve herşeye karşın

gösterilen'in içerisinde yer aldığını söyler. Baetens'e (2006) göre; çizgi roman, bir yandan fantastikle yapısal bir ilişki içerisindeyken, diğer yandan göstermemenin olanaksızlığından dolayı güçlük ve zorlanma içindedir. Söz konusu zorlanma çok önemli bir nokta olan; 'gerçekdışı imgelere gerek duymadan fantastik etki yaratma' seçeneğini kullanıma sokacaktır. Varolan gerçeklik içerisinde bir sürece bağlı olarak yaratılan fantastik etkinin Franco Belge çizgi romanın sıkça yararlandığı bir prensip olduğunu Charles Grivel (1992) ısrarla belirtir. Grivel incelemesinde, gerçeklik içerisinde seyreden anlatıda zamanın -belli veya belirsiz, nasıl kullanılırsa kullanılsın- mutlak gerekliliğinden, gerçekliği kırmak için yavaş bir hazırlık sürecinin zorunluluğundan söz eder:

"Bu hazırlık; gösterge gösterge, işaret işaret hazırlanmalı, sözcükler ve görseller tarafından tersine çevrilmiş, bir çeşit yedek, öteki ya da karşıt dünyayı işaret etmelidir. Yavaşlık, sekanslar halinde sahneleme ve figürasyon, tedirgin edicinin çerçeveye girmesi için gereklidir. Fantastik yalnızca, görselin ya da metnin sürekliliğinde vardır." (Grivel, 1992; 33)

Kimi çizgi roman karelerinde fantastik etki yaratacak görsellerin farklı biçim oyunları ile karşımıza çıktığını görürüz. Örneğin; dehşete kapılmış, karşısında bulunan; ama izleyiciye gösterilmeyen, gerçek dünyanın kurallarını parçalayan şeyin tehdidi altındaki bir adamın figürünün filakterinde yer alan kocaman bir ünlem işareti, fantastik etki yaratmada kullanılır. Bu yöntemle, metin ya da sekanslar boyunca anlatım olmaksızın 'fantastik' ya da 'olağanüstü' durumun çizgi romana özgü olanaklarla görselleştirilmesi söz konusudur. Bir başka deyişle, çizgi roman fantastik etki yaratmak üzere kendi özgün dilini oluşturma, çabasıdır.

Ne var ki, fantastik etki yaratan bu unsurlar, çizgi romanın etnisine bağlı olarak değişim gösterir. Amerikan geleneği sinemada efektlerle yaptığını 'comics' geleneğinde de sürdürerek biçime ve aksiyona ağırlık verirken, Franco Belge gelenek içeriği ve göstergeleri çeşitlendirip güçlendirir. Benoit Peeters ve François Shuitten'in *La fièvre d'Urbicande*'ı, sözettiğimiz yaklaşımın iyi bir örneğidir. Söz konusu çizgi roman olanaksız sahnelerle gerek kalmadan fantastik etkiyi verir.

Diğer yandan, sosyolojik/psikopatolojik çeşitlenme ve geçmişe kıyasla bilinmeyen azaldığı düşüncesi, bilimkurgunun ve patolojik fantastiğin gelişimine

hız vermiştir. Söz konusu gelişim ve değişimler fantastik etki yaratan öğelerin görünümüne yansımakla birlikte, farklılaşma daha çok güncellenme düzeyindedir. Zira korku nesneleri, aynı kalmamakla birlikte, hemen hemen aynı başlıklar altında yer almayı sürdürmüş görünmektedirler.

2.3.1 Sahneleme

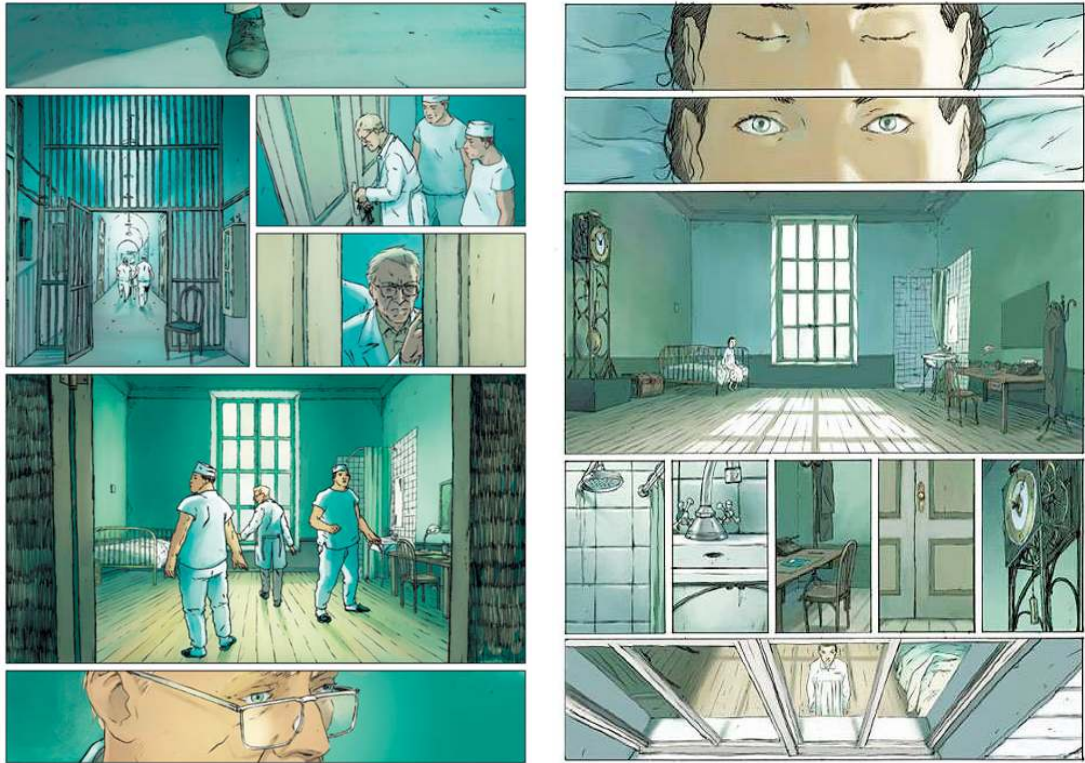
Çizgi roman ve dolayısıyla Franco Belge BD yapısı gereği, tıpkı tiyatro ya da sinema gibi bir ‘sahneleme’ (mizansen), fantastik etki yaratan öğeler ise ; ‘sahnelenme’ gerektirir. Bu ‘sahneleme ve sahnelenme’, yani; fantastik etkiyi ‘gösterilmeden sağlayan’ öğelerin kurgulanan bir çerçevede verilmesi, hissettirilmesi ya da düş gücüne bırakılması, çizgi romanda da büyük önem taşır. Sinema gibi çok disiplinli bir yapıya sahip olan çizgi romanda, bu farklı disiplinlerin sunduğu olanaklardan yararlanarak; bir çeşit dekor, ‘anlatıya özgü sahne ya da sahneler’ yaratılır.

Roger Bozetto *Fantastique et Theatralisation* (2005) ve *La Production d'effets fantastiques en littérature et au cinema* (2001) adlı makalelerinde, sahnelemenin öneminden, bu sahneyi oluşturan ve fantastik etki yaratan farklı öğelerden, bunların biraraya geliş biçiminin öneminden söz eder. (bknz.resim 138)



Resim 138: Shuiten-Peeters ikilisi, ‘2003 Uluslararası Angouleme Çizgi Roman Festivali’ kapsamında *Naissance d'une planche* başlıklı etkinlikte, bir çizgi roman paftasının hazırlanması ve sahnelenmesini anlatan bir çalışma yapmışlardır.

Araştırmacıya göre, fantastik ‘bir tür öğrenilen dil’ olup, yine bir çeşit ‘mimesis’le ifade edilir. Anlatımsal malzemenin bu zengin yapısı, sahneleme aşamasında çokca disiplini buluşturarak fantastik etki yaratma amacıyla kullanılır. Sözkonusu sahneleme Franco Belge çizgi romanda da; dekor ve dekoru oluşturan öğeler, kişiler, yaratılan karakterler ve bu karakterlerin yüz ifadeleri, vücut dilleriyle sınırlı kalmaz, çeşitli kavramları efektler aracılığıyla ileten yazılar, filakterlerle zenginleştirilir. (bknz.resim 139, 140)



Resim 139, 140: Kris-Guillaume Martinez ikilisinin üç ciltlik *Le Monde de Lucie*’si, yazı ve ‘phylactere’ (filakter) kullanılmadan istenen etkiyi veren başarılı sahneler içerir.

“Sonuç itibarıyla, tarih boyunca sahnelenen pek çok şeyde; korkuyu, sıkıntı ve dehşeti ya da ‘tedirgin edici’yi uyaran göstergeleri yakalamak çok önemli olmuştur. Bunların tamamı fantastik etkiyle yakından ilgilidir.” (Bozetto, 2005)

Diğer yandan, tek karenin anlatımına tabi fotoğrafa, dekor, kostüm ve sese karşın canlı sahnelenen tiyatroya göre avantajlı bir konumda olan çizgi romanın ‘sahnelenme’ aşamasında; sinemadan daha fazla güçlük yaşadığı ortadadır.

Göstermeden, ‘hissettirerek tedirgin etme’nin mümkün olduğu, ses ve müzikten yararlanılabilen sinemanın bu olanaklarına, çizgi roman sahip değildir. Bozetto (2005) bu durumu, çizgi romanın kendi olanaklarını zorlaması ve kendine özgü yeni göstergeler yaratması adına son derece yararlı bulur. Zira, bu göstergeler yalnızca türe özgü, türün yapısına ilişkin olmakla kalmayacak, bir süre sonra benzer ve belirli başlıklar altında sınıflandırılabilir hale gelecektir. Örnek vermek gerekirse; korkuyu anlatan bir yazı, benzer biçim ve görsel müdahalelerle gösterilmekle kalmaz, duygu yaratan kavramsal yazılar başlığı altında sınıflandırılabilir.

Bununla birlikte Bozetto’nun görüşlerine yer verdiği; Aarne, Thompson (1961) ve Levi-Strauss’un (2000), fantastiğin konumlanışında temel taşı kabul ettikleri ‘folklorik gelenek’; sahneleme açısından da büyük önem taşır. Kùltürlerin fantastiğin koşullarını oluşturma biçimi, olağanüstü üretimleriyle yakından ilgilidir. Bozetto kronolojik sıralamada fantastiğin masalların hemen ardından geldiğini öne sürer.

W. Propp’a (2008) göre, fantastiğin bu folklorik ve kültürel altyapısı ‘sahnelenmiş fantastik’i anlamamız açısından son derece önemlidir. Zira, sürekli güncellenen; ama özünde pek az değişim gösteren ‘fantastik etki yaratan öğeler’in tüm kùltürlerde aynı ya da benzer oluşlarını kısmen açıklamaktadır. Anlatımda veya görsel öğelerde karşılaştığımız farklılıklar kùltüre ve edebi geleneğe bağlı görünmektedir. Franco Belge BD içerisinde fantastik etki yaratan unsurlar da; din, kùltür, gelenek ve tarih birliğini yansıtacak özellikler gösterirler. Bu durum, Francophone kùltürün de, ağırlıklı olarak, Ortaçağ motiflerinden, benzer mitoloji ve inanca bağlı üretimlerden etkilenmiş olmasıyla açıklanabilir. Diğer ÷lke ve topluluklarla; duyana, anlatana ya da coğrafyaya bağlı değişiklikler gösterirler.

Yukarıdaki veriler ışığında, denebilir ki, bu ‘söyleme’ ya da ‘anlatarak canlandırma geleneği’; 18. yüzyılda Nodier (1882), Castex (1994) ve Caillois’nın (1990) ‘fantastik’ adını verdikleri türe evrilmiş, yeni deneysel dünya ‘akıldışı ve olağanüstü’ ile ilişkisini fantastik üzerinden kurmaya başlamıştır. Bundan böyle,

modern dünyaya ve onun düşlerine yanıt veremeyen ‘eski olağanüstü’ tümüyle farklı koşullarda sahnelenip canlandırılacaktır.

Söz konusu canlandırma, mizansen, insanla doğa arasındaki ilişkilerde yeni bir konsepte göre biçimlenir. Fantastiğin ilk ortaya çıktığı dönemde romantizme biçim veren bu bunalımda fantastik; bir çeşit ürün, doğa ve insan arasındaki kayba dayalı bir ruhsal hastalığın sonucu gibi durur. Olay ve olgulara, varlıklara dair gerçekçi bir açıklama arayışı içerisindeki bu yeni sahneleme anlayışı, folklorik öğelerle paralellik gösteren fantastik göstergelerden yararlanır.

Bir başka deyişle, bilinmeyen sınırları içerisinde yer alan ve açıklanamayan, inanca dönüşen pek çok korku öğesinin ritüeller çerçevesinde mimetik bir biçimde canlandırılması görünüm değiştirmiş; ama ‘söyleme’, ‘anlatma’ gereksinimi, ‘bu anlatımın gerekleri ve ortaya konma prensipleri’ aynı kalmıştır. Kalliopi Ploumistaki (2004), fantastiğin sahnelenmesi ve mimetik sanatlardaki rolünü incelediği seminer tezinde J.Adeline’in bu konuya ilişkin görüşlerini destekler. Adeline’e göre; fantastik adı altında sınıflandırılan sahne; garip bir ışıklandırma, öngörülemeyen tuhaf sahneler, hayaletler ya da benzeri rahatsız edici varlıklar içerir. Bu yaklaşım, şeytani varlıklarla örülü Ortaçağ geleneğinin, hatta ondan çok daha eskiye uzanan tragedy ve tarihöncesi şamanist ritüellerin izlerini taşır. Ploumistaki (2004), söz konusu verilere dayanarak, pek çok kuramsal tanım ve yaklaşımın geçmişe dayandığını, hatta sanat eserlerinin aynı kaldığını ama gelişip evrilen kuramın temsillerinin değiştiğini iddia eder.

Diğer yandan, fantastik etki yaratan öğelerin bir ‘mizansen’ içerisinde ‘sahnelenmiş’ olarak verilmeleri, canlandırılmış görsel öğelerin etkisi ve kalıcılığının ötesinde, fantastiğin bir tür olarak ortaya çıktığı dönemin yapısıyla da yakından ilişkilidir. Daha önce sözü geçen ve fantastiğin yükselişine sahne olan dönemde güçlenen sınıfların kolay iletişim kurdukları tiyatroya ilgisi, popüler hale gelen tiyatro türleri ve bunların arasında fantastik eserlerin çokluğu, ‘fantastik/mizansen’ ilişkisini de geliştirmiştir. Bu gelişimden payını alan çizgi romanın yapısına özgü olanaklarla yaratılan mizansen, doğal akışı kıran ve fantastik etki yaratan öğelerin

yer aldığı ortamı; mekan, zaman, çevre olarak yansıtmakla kalmaz; içerikte yer alması beklenen kavramları, figürleri ve anlatıya özgü pek çok farklı göstergelyi kendi diliyle biraraya toplar.

2.3.2 Fantastik Etki Yaratan Kavramsal Göstergeler

İçerik, her kültürde; o ‘kültüre özgü’ spesifik bir arka planı işaret etmekle birlikte, Franco Belge çizgi romanındaki semantik ve semiyolojik açıdan genellenebilir bir örgüye sahiptir. Bu içerik; ‘doğal evrende yaratılan bir kırılma’ üzerine şekillenebileceğı gibi, doğal ve doğaüstü evren arasındaki ilişkilere de dayanabilir. Bu ilişkiler son derece farklı, girift, kompleks göstergelerle temsil edilmekle birlikte, gerçek, doğal dünyanın dokusunda seyredeler.

“Söz konusu göstergeler; evrenler, kişiler, öyle olay ve olguları görselleştirir; izleyiciyi öylesine özel bir açıyla yönlendirir ki, bunlar doğal gibi görünen; ama ‘doğaüstü ve tedirgin edici’yi barındıran işaretlerdir.” (Bozetto, 1998)

Doğal evrende yaratılan kırılma; bilinmeyen güçlere yapılan çağrılarla ortaya çıkabileceğı gibi, yadsınan, görmezden gelinen; ama varlıkları tümüyle reddedilemeyen kavramlarla da ortaya çıkabilir. Örneğın; büyü ya da animizm yoluyla kurulan doğaüstü ilişkiler, ‘ısırılma’ ya da ‘farklı nedenlerle geçirilen dönüşümler’, ‘zoofili, nekrofilı gibi yasaklanan cinsel etkinlikler yoluyla farklı türlerle girilen ilişkiler’; ‘gerçek dünyanın dokusunda yeri olmayan ama yadsınmalarına karşın tümüyle ortadan kaldırılamayan, karşılaşıldığında alışılageddik dokuyu yırtan ve dehşet veren’ durumlardır. Genellikle gerçekte düşün içiçe geçtiğı kabus, karabasan veya baskılanamayan, içgüdünün yönettiğı; cinnet, halüsinasyon, açıklaması olmayan reenkarnasyon, metamorfoz, toplumca hoşgörölmeyen ve yasaklanan cinsellik gibi başlıklar altında yer alan göstergelerle temsil edilir.

İçerik; varolan, gerçek kabul edilen dünyayı olağanüstü ve tedirgin ediciyle ihlal edebileceğı gibi, alternatif bir dünya yaratabilir, ya da fantastik öğeler taşıyan; ama tümüyle fantastik olmayan örnekler üzerinden gelişebilir. Bu sonuncusunda

dehşete neden olan olay ve olgular ya gerçek dünyaya bağlanır ya da kendi gerçek dışı dünyasının kurtuluşu ve adaletin tecelli etmesiyle son bulur.

Fantastik etki yaratan gerek kavramsal, gerekse figüratif göstergeler, kısacası; içerik ve biçimde yer alan her şey; çeşitli fantastik türleri altında üretilmiş olabilecekleri gibi, farklı noktalarda ortaya çıkarak tümüyle ayrı ayrı ilişki kuruyor da olabilirler.

2.3.2.1 Cinnet ve Ele Geçirilme

Fantastik etki yaratan kavramsal göstergelerin belki de en eski ve en sıradan olanı; ‘cinnet ve ele geçirilme’dir. ‘Cinnet ve ele geçirilme’; çoğu zaman ‘fantastiğin psikopatolojisi’ adı verilen ruh halinin yaratılmasında kullanılır. Fantastiğin psikopatolojisini oluşturan, temel kavramların başında gelen ‘cinnet’; ister çatışmanın, ister ele geçirilmenin sonunda gelsin, ‘başkaldırı’ kavramını barındırır. Çatışmaya neden olan her bir öge ve bu çatışmanın sonunda karakterde vuku bulan cinnet birer başkaldırı, uzun süren mücadeleye verilen bir yanıt özelliği taşır. Cinnet ve başkaldırıya neden olan ‘korku’ ise; eserle ilişki kurana; inandırıcılık, kuralsızlık bilinmeyen, öngörülme gibi kötücül öğeler yardımıyla hissettirilir.

Bu şeytani öğelerle temsil edilen ‘kötülük ve korku’yla girişilen mücadelenin bir diğer sonucu ise; ruhun istem dışı bir parazit, tanımlanamayan bir varlık tarafından ele geçirilmesidir. Ele geçirilme; karakterle, gerçek ve kabul edilemez, varlığı yadsınan; ama buna karşın varolmayı sürdüren bir gerçeküstü arasındaki çatışma, ‘tanımlanamayan bir şey’ tarafından istila edilme anlamına gelir. Ele geçirilme, ele geçirildiğinin bilincine varan kahramanın cinnet geçirerek kendi isteğiyle kendisini yok etmesiyle ya da ele geçirenin, kahramanı ortadan kaldırarak onun bedeninde varlığını sürdürmesiyle sonuçlanabilir. Bazen ele geçiren kahramanı hiçbir amaç gütmeksizin yok eder ya da geçici bir süre için onun bedeninden yararlanır.

‘Cinnet ve ele geçirilme’; sıkça karşılaştığımız, fantastik etki yaratan bir çift başlılık içeren ve pek çok Franco Belge BD örneğini beslemeyi sürdüren bir kavramsal göstergedir. BD’nin güncellenen örneklerinde; popüler kültürün alternatif temsilleriyle gösterilir.

Fantastik etki yaratan pek çok kavramsal göstergede karşımıza çıkan çift başlılığı, Bozetto (1991), -Stevenson’u referans alarak- uyuşturucu kullanımıyla ilişkilendirir. Stevenson (1991), fantastiğin bir akım olarak ortaya çıktığı dönemde ve fantastik başlığı altında sınıflandırılan eserlerin üretim sürecinde uyuşturucu kullanımının yaygın ve etkili olduğunu hatırlatır. Bu bulgu, fantastik kavramlarda ortaya çıkan sanrı ve gerçek arasındaki sınırın erimesi durumunu da açıklamaktadır.

“Bu yazarlar için, bir başka varlık tarafından ele geçirilmekten ötürü doğan dehşet, alışlageldik bir durumdur. İnsana tümüyle yabancı, multiiform, hatta heterojen ve bağımsız varlıklar, ölümcül, kötücül yaratıklar tarafından ele geçirilmenin dehşeti, zaten insanın içerisinde bulunan ve bizim tarafımızdan bizden bağımsız nedenlere bağlanan cinnetle, çift kişilikle ilişkilidir.” (Bozetto, 1991)

Kısacası; dehşet, maskelenen ve açıklanmayan kimlikler, uyuşturucu yüzünden bulanıklaşan bilinç, benliğin ikinci yüzü tarafından ele geçirilmek, fantastikte ve bu türe ait Franco Belge BD’de alışılmış ve sıkça kullanılan motifleridir. Unutulmaması gereken; bu kullanım sırasına dekorun son derece önemli olduğudur. Zira, bu olay ve figürler; tarihsel olarak belirgin, ama çizgileri ve sınırları belirsiz, farklı imgesel girişimleri bulunan dönemlerde seyreder.

Ele geçirilme, ister direkt, ister mutasyona uğrayarak, deney ya da hastalık sonucu gerçekleşsin, büyük ölçüde inanca bağlıdır. Öncelikle animizme, paganizme ve ona bağlı ritüellere, sonrasında batılı Hristiyan düşüncesi ve ‘exorcism’ motifine gönderme yapar. Beden ve bilinç, ruh, cin ya da ‘tanımlanamayan’ doğaüstü, doğaötesi bir varlık tarafından ele geçirilmiş olabilir. Bu ele geçirilmede; başta tanımlanamayan, genellikle karakterin akli ve bilinci tarafından kendisine oynanan bir oyun sandığı, çeşitli dehşet verici durumlarla mücadelesi söz konusudur. Burada delilik ve halüsinasyonla oynanmaz, çatışma cinnetle sona erdiğinde onun kurbanı olunur. (bknz.resim 141, 142)

“Fantastik, medeni dünyanın üzerine yapıştırılmış olağanüstü bir dünya görevi görür.

...

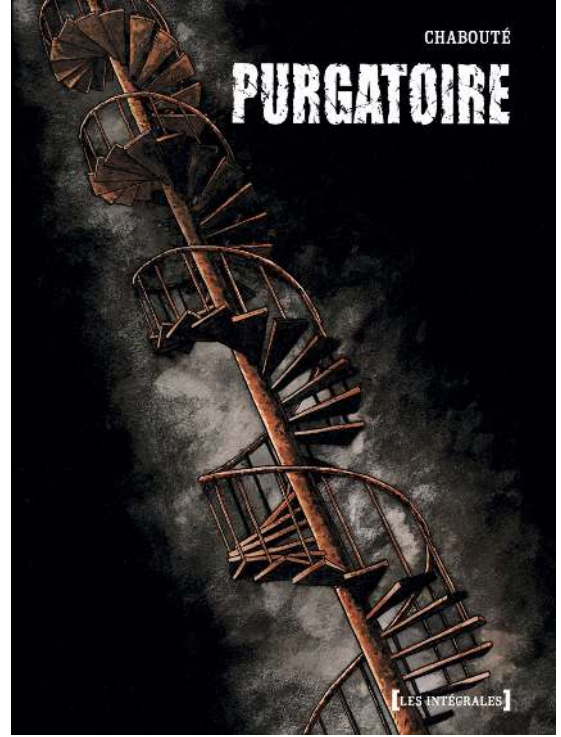
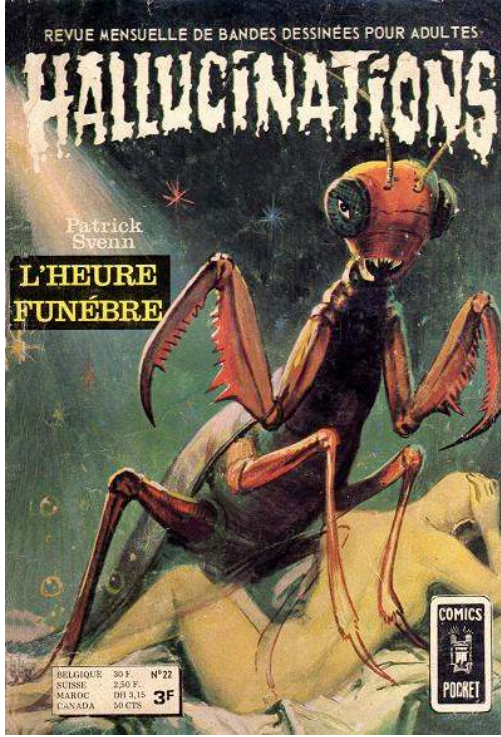
Rüyalara verilen bu önem, bir geçiş alanı sağlaması, doğa ve doğaüstü arasında bir kırılmayı değil; uyanık bir gerçekliği çağrıştırmasıdır.” (Bozetto, 1998)

Uyanık halde görüldüğü için ‘gündüz düşü’ olarak da adlandırılan halüsinasyon ise; kahramanın, uykuyla uyanıklık arasında, kullandığı bir maddenin etkisinde ya da farklı bir ruh halinde iken başına gelen ve çoğunlukla ‘illüzyon’ sanıp reddettiği bir durumdur. Yukarıdaki gerekçelere dayandırılıp açıklanmaya çalışılır.

Diğer yandan, uykuda ya da uyanık halde görülen bu düşler genellikle reddedilen ve dehşet uyandıran kabuslardır. Kimi zaman kabus uykusu sonrasında devam eder. Fantastiğin ilk ortaya çıktığı dönemde yaygınlaşan madde kullanımı, eserlerde de yer alır. Görülen düş ya da halüsinasyonlar, söz konusu maddenin etkisinde gerçekleştiği için daimi bir kuşku bırakır.

“Bu belirsiz ve dehşet verici gölgeler içinde vuku bulduğunu düşündüğümüz şeye nasıl da inanmak isterdim. Yeni dünya düzeni hemen her türlü benzer durumu akıl sağlığına bağlamakta.” diyen Bozetto (1998), bilime dair umutların yıkılmasıyla birlikte, aynı cinnevi durumun bilimkurguda da sürdüğünü belirtir. Karakterin nesne ya da öznenin hangisi olduğunu bilemediği, kendi rolünü yitirdiği bu bulanık durum, fantastiğin içeriğinde gerçeklik içerisinde seyreden en güçlü kavramsal göstergelerinden birisidir. (bknz.resim 143, 144)

Yetişkinler için çizgi roman dergisi; *Hallucinations* ve Chaboute’nin *Purgatoire* serisi; ‘düş ve halüsinasyon’ göstergesinin temsillerini barındıran fantastik Franco Belge BD eserlerdir. *Hallucinations*; adından da anlaşılacağı üzere ‘halüsinasyon ve düş’le daha doğrudan bir ilişki içerisindeyken, *Purgatoire* fantastik etkiyi; ‘gerçeklik içerisindeki bulanık ve cinnevi durum’la yaratmaya çalışır.



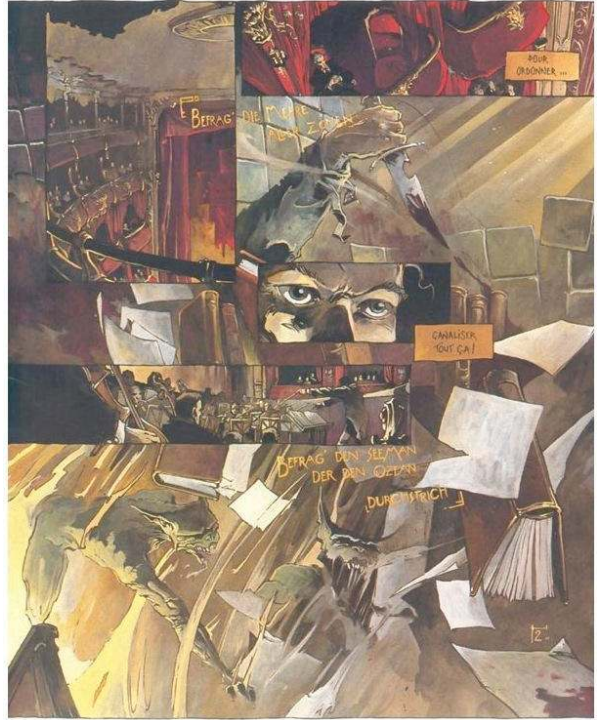
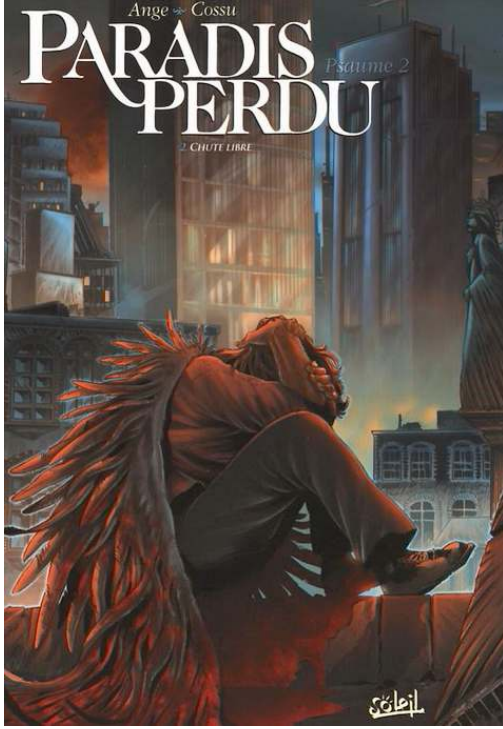
Resim 143, 144: *Hallucinations* 'L'heure funebre' (sol), *Purgatoire*, Chaboute (sağ)

2.3.2.3 Doğaüstü Dünyayla İlişkiler ve Olağanüstü Yaratıkların Müdahalesi

Olağan ve doğaüstü dünya arasında ilişki kurmak için büyüden ya da farklı metafizik güçlerden yararlanmak, bu ilişkileri kuran 'büyücü' ya da 'bilge kişi' sıkça kullanılan figürlerdir. Bu ilişkiyi kuran figürün kimliği ya da niyeti ne olursa olsun, korkutucu ve dünyevi olmayan bir gücü bulunur. Franco Belge BD örneklerinde çok sık karşılaşılan belli figürler aracılığıyla kurulan bu ilişki gerçek dünyanın dokusunu yırtarak fantastik etki yaratır.

Kadın olarak temsil edildiğinde; yaşlı, çirkin ve korkutucu biçimlerde ortaya çıkabileceği gibi, yasaklanan cinselliğin dışı ve ayartıcı figürleriyle de temsil edilebilir. Her iki durumda da; cadı, tanrıça, rahibe, savaşçı, falcı gibi karakterlere bürünebilir. Kadın figürünün cinselliği kötülüğü vurgulayan bir öge olarak sıkça hatırlatılır ve yerilirken; büyücü, bilgi ve rahip gibi erkek figürleri cinselliği redederek arınmış, hatta gücünü bu ruhani arınmadan alan karakterlerdir. Güzel

olmaları durumunda, kadın karakterlerin bu özellikleri, altta yatan tekinsiz öğelerle beslenir. Erkek karakterler genellikle deforme, çirkin ve reddedilen, korkutucu figürlerle temsil edilir. Söz konusu karakterler; doğaüstü evreni hissederek, oraya gidip gelebilir, oradaki varlıklarla ilişki kurabilir. Bazen o evrene ait varlık ya da nesneleri olağan dünyaya taşıyabilir. (bknz.resim 145, 146)



Resim 145, 146: *Paradis Perdu*, Ange-Cossu (sol), adından anlaşılacağı üzere; ‘Kayıp cennet’ ve ‘Cehenneme iniş’ teması üzerinden, *L’Ile des Morts*, Sorel-Mosdi (sağ) ise; bir çeşit ‘cehennem ve onun yaratıkları’ üzerinden doğaüstü dünyayla ilişki kurarlar.

İki dünya arasındaki ilişki; genellikle sözü geçen karakterler aracılığıyla kurulmakla birlikte, kimi zaman alınan bir madde ya da bilinmeyen, mitolojik bir obje aracılığıyla gerçekleşebilir. Bu durum, cinnetten farklı olarak, inanca dayalı ya da inanca ait mistik ve fantastik nitelikte deneyimlere yol açar.

Doğaüstü dünyayla ilişkiler ve olağanüstü yaratıkların müdahalesi; ele geçirilme, cinnet, düş, halüsinasyon gibi kuşku duyulan, gerçeği ihlal eden durumlardan farklı olarak, kahramanın kabul ettiği, kendi seçimiyle yaşadığı

deneyimlerdir. Kötücül amaçlarla vuku bulmaları ya da istenmeyen sonuçlara yol açmaları, gerçek kabul edilmelerini engellemez. Çok sık kullanılan ‘cehenneme iniş’ teması ya da kimi kötücül meleklerin, metafizik varlıkların ziyaret ettiği karakterler, doğaüstü dünyayla kurulan ilişkiler ve olağanüstü yaratıkların müdahalesine iyi bir örnektir.

2.3.2.4 Metamorfoz ve Transformasyon

Metamorfoz ve transformasyon gibi dönüşümler, fantastiğin temellerinden birisi olan ‘ikilik’ kavramına dayanır. Olağan ve doğaüstü, kötücül ve iyi arasındaki gidiş gelişler çeşitli biçimlerde temsil edilir.

Metamorfoz veya transformasyon; yaşanan bir olay, geçirilen hastalık, veya uğranan saldırı sonucu gerçekleşebilir. Bu durumda iki benlik arasında çatışma ya da benliğin tümüyle yok olması söz konusudur. Karakter genellikle uğradığı metamorfoza karşı koymaya çalışsa da, kimi zaman yaşadığı transformasyon sürecini hatırlamaz.

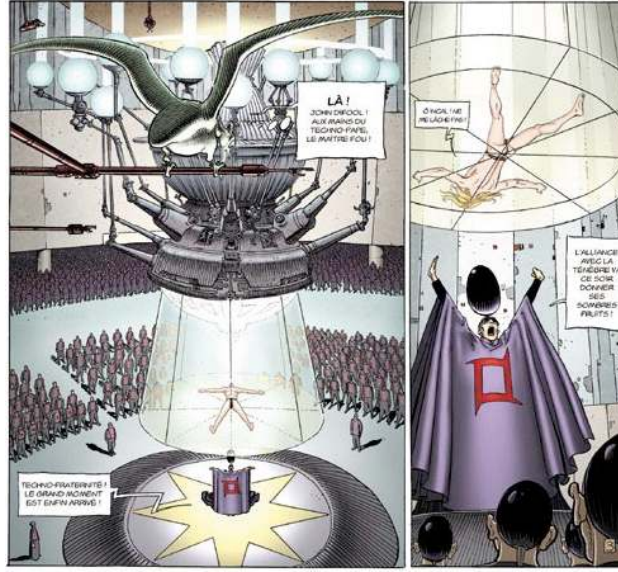
Metamorfoz, mitolojiye dayanan bir kavramsal göstergedir. Diğer yandan bir ele geçirilme şekli değil; bir dönüşümdür. Karakterin kişiliğinde varolan; zihinsel ya da fiziksel bir yöne doğru geçirilen değişimi ele alır. Tümüyle farklı bir varlığa dönüşülebileceği gibi, bilinen varlık ve varlığında barınan başka özellikleri taşıyan ‘diğeri’ arasındaki gidiş gelişlere dayalı dönüşümler olabilir. (bknz.resim 147, 148)

Metamorfoz ve transformasyon sonucu ortaya çıkan varlıkları bir çeşit avatar olarak gören Bozetto, metamorfozun mitolojik olduğu kadar folklorik öğeler içerdiğini hatırlatır. *“Maupassant, öyküleri dışında kaleme aldığı pek çok makalesinde; masallarda ve anlatılarda sözü geçen bu eski folklorik fantastiğin yitiminden söz eder.”* (Bozetto, 1996)



Resim 147, 148: *Quatre*, Enki Bilal (sol), *Les Loups*, Christopher Bec (sağ)

Diğer yandan, fantastiğin daralan sınırlarına karşın, metamorfoz ve transformasyonun kavramsal gösterge olarak varlığını güncellenerek sürdürmesi, ‘ikilik’ prensibine dayanan çatışmanın sürekliliğine dayanır. Zira, insana özgü ‘zihin/akıl ve beden/içgüdü arasındaki çatışma’ fantastiğin pek çok kavram ve figürünü beslemektedir. Bu nedenledir ki, metamorfoz ve transformasyon için yararlanılan hayvan ya da yaratık figürlerinin pek çoğu sembolik olmakla kalmaz; inanca, mitolojiye ve ritüellere uzanır. Güncel fantastik üretiminde ‘bilimsel çalışma sonucu ortaya çıkan kötücül bilinmeyen’i temsil etmek üzere bilimkurguda sık yararlanılan bir kavramsal göstergedir. (bknz.resim 149)



Resim 149: *L'Incal*, Moebius

2.3.2.5 Reenkarnasyon

Olağan dünyaya ait olmayan kötücül bir varlığın ya da acı çekmiş bir ruhun doğaüstü bir biçimde geri dönüşü söz konusudur. Bu geri dönüş, kendi başına, kendi bedenini kullanarak ya da başkasının varlığını ele geçirerek gerçekleşir. Doğaüstü varlık, yaşayan bedeni yok ederek ele geçirebileceği gibi, korkunç görünümünde temsil edilen ölü bir bedeni işgal edebilir. Varlığın bir hayvan figürü üzerinden reenkarne olması çoğu zaman söz konusu hayvanın anormal, kötücül ve zararlı davranışlarda bulunmasına yol açar.

Reenkarnasyonu ‘ele geçirilme’den ayıran temel özellik, canlı insan bedeni üzerinden gerçekleşmek zorunda olmayışıdır. Yukarıda da belirtildiği gibi bir hayvanın ya da ölü bedenin ele geçirilmesiyle temsil edilen reenkarnasyon, tarih boyunca çok çeşitli uygarlıklarda karşımıza çıkan hortlak figürüyle ilişkilendirilebilir.

Metamorfozdan farklı olarak ‘reenkarne olan şey’; ikilik ve çatışma barındırmaz. Canlı bedenin yaşamına son vermesine yol açabileceği gibi, doğrudan canlıyı yokeder ya da reenkarnasyona uğrayan varlığın yok edilmesine neden olur.

Zira, ele geçirilmiş beden artık önceden varolan canlıdan tümüyle bağımsız, dehşet verici bir varlıktır. (bknz.resim 150, 151)



Resim 150, 151: *Avec les Morts* (sol), *Ma Vie de Zombi* (sağ), Sebastian Viozat-Raphael

Reenkarnasyon süreci, genellikle; hastalık sonucu canlı bedeninin düzeninin bozulmasıyla ya da cansız bedeninin dehşet verici ve doğaüstü dünyaya ait bir biçimde ortaya çıkmasıyla temsil edilir. “Burada bir öteki varsa, bu kişisel bir öteki değil; Kişinin yerine geçen bir ötekidir.” (Bozetto, 1996) Örnek vermek gerekirse; Shelley’nin *Frankenstein*’ı ya da önemli bir bilimkurgu eseri olan *Mutant Chronicles*’in mutantları, olduklarından tümüyle farklı, canavarı ve kötücül figürlerdir. Romantik fantastik etkisinde üretilmiş bir eser olması nedeniyle, *Frankenstein* acı çeken bir karakterdir. Ne var ki, bu onun cinayet işlemesine ve zarar vermesine engel olmaz. Tahmin edilemez ve tedirgin edici yapısı bilimsel çalışmanın kötücül sonucu olduğu kadar, onun ölümünün doğaüstü dünyasına ait olmasıyla da açıklanabilir. *Mutant Chronicles*’in mutantları ise; gerçek varlıklarını tümüyle yitirmiş, katıksız kötü ve dehşet saçan, son derece tehlikeli yaratıklardır. Daha önceki varlıklarından ve hissetme kabiliyetlerinden bütünüyle kopmuş, ölümden sonra canavar mutantlara dönüşmüşlerdir.

Bozetto'ya (1996) göre; güncellenen reenkarnasyon, geçmiş boyunca olduğu gibi inanca bağlı bir kavramsal göstergeden çok, yabancılaşmayı temsil eden bir içerik ögesi olarak güncellenir. Fantastiğin yükseliş döneminde reenkarnasyon; kendine ve çevreye yabancılaşmayı temsil ederken, popüler üretimde bu işlevinden uzaklaşmıştır. Zira reenkarnasyon, özellikle bilimkurgu çizgi romanlarında, yalnızca görsel ağırlıklı ve tümüyle efekte dayalı hale gelmiş görünmektedir. Franco Belge BD'nin popüler örneklerinde de sıkça karşımıza çıkan reenkarnasyon, alternatif denemelerden çok, yukarıdaki eleştirileri haklı çıkarırcasına görüntü ağırlıklı temsil edilmektedir.

2.3.2.6 Yasaklanan Cinsellik

Fantastiğin şekillenmesine folklorik ve kültürel inançların önemi düşünüldüğünde, yasaklanan cinselliğin, söz konusu inançlara tümüyle aykırı, bu inançların yasaklayıp reddettiği kavram ve eylemler içerdiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Yalnızca gerçekleşmemesi gereken eylemler değil; biraraya gelmemesi gereken türler arasında yaşanan ilişkiler de görülür. Zorlamayla gerçekleşen ya da kontrol edilemeyen, anormal ve rahatsız edici davranışlar görülür. Bunların arasında aşkın hastalıklı ve kabul edilemez halleri, çeşitli fanteziler ve yasaklanan pek çok şey yer alır.

Çeşitli biçimlerde temsil edilen erotizm ve erotizmin figürleri arasındaki ilişkiler, insani ihtirasların yol açtığı, toplumsal düzende asla kabul görmeyen biçimlerde gösterilir. Topluluk halinde yaşanan cinsellik, ayartılma, eşcinsel ilişkiler, farklı türler arası romantizm ya da erotizm, dehşet verici veya şiddet içeren bir takım göstergeler içerir. Örneğin; Franco Belge BD'nin bir dönem büyük ticari başarı sağlayan örneklerinden *Epoxy*, 'mitolojik fantastik' türünün içerisinde 'yasaklanan cinsellik' kavramının temsillerini kullanarak inşa edilmiş bir çizgi romandır. (bknz.resim 152, 153) Yasaklanan cinselliğin aşkı genellikle; mahva götüren,

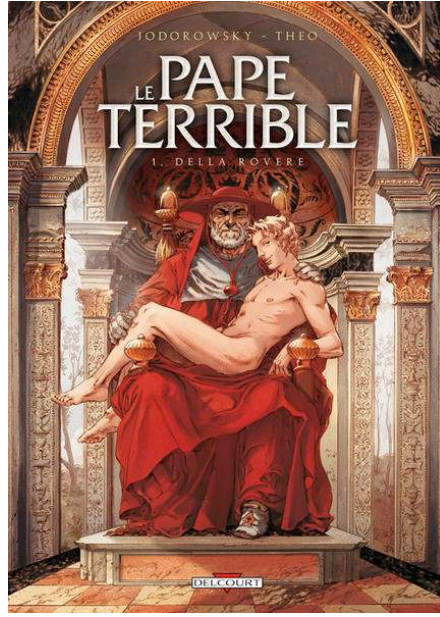
karakterin kişiliğini silerek, onu kontrol etmesi gereken içgüdülerinin kölesi haline getiren, iradesini yok eden bir aşktır.



Resim 152, 153: Epoxy, Paul Cuvelier

Fantastiğin yasaklanan pek çok şeyin meskeni haline gelmesi, tarih boyunca fantastik etki yaratan eserlerde dönemin en aykırı konu ve figürlerinin yer almasını kolaylaştırmıştır. Yasaklanan cinsellik ise, sözü geçen figürler içerisinde en popüler kavramsal göstergelerden birisi olmayı sürdürür. Yine de en popüler Franco Belge BD örneklerinde ‘yasaklanan cinsellik’ kavramının daha çok ‘mitolojik fantastik’ ya da ‘dönem’ çizgi romanlarında ele alınması ilginçtir.

“Sansürün toplumsal olduğunu ve bir çeşit baskılamanın; hem karaktere hem de anlatıya egemen olduğunu görürüz. Bu durum, anlatının söylediğinden çok daha fazlasını bilmemizi sağlar.” (Bozetto, 1998) (bkz.resim 154, 155)



Resim 154, 155: *Le Pape terrible*, Jodorowsky-Theo

2.3.3 Figüratif Fantastik Göstergeler

Pek çok çizgi roman türünde ortaya çıkan fantastik arketipler ve bunların çeşitli göstergelerinin ait oldukları coğrafyanın ipuçlarını içerdiği söylenebilir. Zira, Levi Strauss'un (1997) da belirttiği gibi bu arketipler ve göstergeler; çoğunlukla etninin, toplumun tümüyle kendine özgü koşullarına dayanan mitolojisiyle sıkı bir ilişki içerisinde.

Bu durum, fantastik Franco Belge BD'nin fantastiğe ait göstergelerinin Batı Avrupa'nın; inanca ve mitolojiye dayalı, sosyal ve kültürel köklerinden beslendiğini, modern mitolojinin bunların güncellenmiş temsilleri üzerinde yükseldiğini söylemek çok da yanlış olmayacaktır.

Diğer yandan; kültürlerarası iletişimin kolaylığı ve hızı sayesinde bu göstergelerin uyarlanması küresel ölçeğe yayılmış ve 'etniye özgü' durumundan koparak daha homojen bir yapı kazanmıştır. Deyim yerindeyse vaktiyle birbirinden farklı kültürlerle özgü göstergeler arasından popüler mitolojiyi en iyi temsil edebilecek ve görünümle en iyi satabilecek olanlar yaşamayı sürdürmektedir. Söz

konusu göstergeleri izlemek ve çözümlemek ise fantastik Franco Belge BD'nin popüler mitoloji yaratımında kullandığı kodları saptamamız açısından önemlidir.

2.3.3.1 Ortam ve Mekanlar

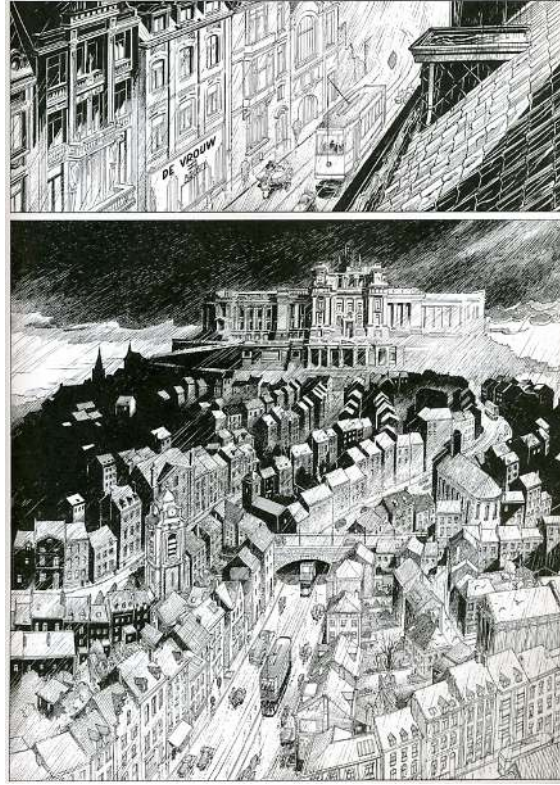
Fantastiğin mekanları genellikle olağan ve doğaüstü dünya arasında geçişlere olanak sağlayacak, rahatsız edici ortamlarda yer alır. Romantik fantastikte şato başta olmak üzere görkemli ve kadim yapılar, doğayla ilişkili ürkütücü ortamlar öne çıkarken, klasik ve modern fantastik, kenti mesken edinir.

Bozetto'ya göre şato, Fransız Devrimi'nin ilişkisini kestiği ve çürümeye bıraktığı ve Gotik döneme dayanır. Araştırmacı, kentin geleneksel bir konseptinin bulunduğunu ve köklerinin Gotik romana uzandığını iddia eder. Şato; geçmişte kalan, yitip giden güzelliğin ve gücün, bir başka beğenin göstergesidir. (bkz.resim 156, 157)



Resim 156, 157: *L'Ile des Morts, Acta est Fabula*, Mosdi-Sorel

Diğer yandan hemen tüm fantastik türlerinde kullanılan ama modern fantastiğin çokca rağbet ettiği kent; doğal süreci kırabilecek çok sayıda seçeneği barındıran bir öğedir. Kent; pek çok göstergeyi yenileyip güncelleyebilen bir başlık olmanın ötesinde, kavram, içerik ve biçimde de çok çeşitli yorumu olanaklı kılar. Örnek vermek gerekirse; Shuitten Peeters başta olmak üzere pek çok Franco Belge BD ve Neil Gaiman, Alan Moore gibi uluslararası isimlerin elinden çıkan çok sayıda popüler fantastik çizgi roman anlatısı kentte geçer; kente ait tema ya da öğelerden yararlanır. Kent kimi zaman tek başına canlı bir organizma iken, kimi zaman yalnızca sahnedir. ‘Kayıp kent’ teması da sıkça karşılaşılan fantastik mekanlardan biridir. (bknz.resim 158)



Resim 158: *Les Cites Obscures*, Brüssel, Shuitten-Peeters

Kent; yeni dünya düzeninin çok katmanlı yapısını atıkları ve yok sayılan figürleriyle simgelerken, neredeyse canlı ve sosyal çatışmalara mekan olma özelliği

de taşır. Kentin altında yer alan dehliz ve kanalizasyonlar çokca kullanılır. Bunlar; kentin altına gömülmüş; yadsınan ama yine de ona ait pisliklerle doludurlar.

‘Savaş’ teması, kentle birlikte, ikilik kavramını desteklemek üzere kullanılabilir. Kente yakın ya da kentin içinde yer alan ve görünmeyen bir savaş toplumsal çatışmayı gösterir. Pis otellerde, banliyölerde, sefil semtlerde, canavar hazlar saklanır. Kentin; ‘her türlü düşkünlüğün’ yeraldığı, sakinlerinin insani davranışlarından sıyrıldığı bir yüzü arka planda yükselir.

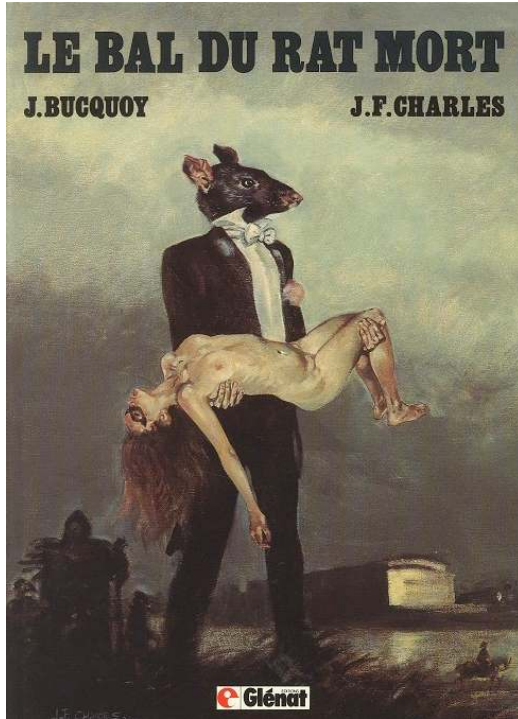
Kentte yapılan maskeli balolar, kente çöken sis gibi temalar; ikilik sembolü olmanın yanı sıra, sık sık yararlanılan ve vahşeti perdeleyen öğelerdir. Kent büyülü, çift yüzlü, gizemli ve tehlikelidir. Çift yüzlülük çoğu zaman; sefaleti, acıyı ve zengin ortamın yumuşak konforunun ardındakileri simgeler. Bu parlak yüzey, vahşet ve acı tarafından içten ve dıştan ele geçirilmiştir. Toplumsal maskelerinin altından bakan canavarlar, bu iki yüzlülükte kendilerini gösterirler. Hastalık, dehşet ve cüzzam, çıplak şiddetin çeşitli görünüm; maskenin delikleri altından belli belirsiz sıtır. Franco Belge BD’nin sıradışı örneklerinden *Le Bal du Rat Mort*; kentin içerisindeki çürümenin yarattığı ‘canavarlaştıran cinnet ve şiddeti’ başarılı bir biçimde yansıtır (bkz. resim 159, 160) “*Kaçtığımız ama desteği olmayan gerçeklik; artık dünyayı canavarların işgal etmediği ama bu şiddetli ve acımasız gerçekliğin kişileri işgal ettiğidir.*” (Bozetto, 2001)

Bir başka deyişle kent; doğal evrenin eski ve yeni pek çok öğesini birarada kullanabildiği gibi, fantastik türlerin tamamını birarada yansıtabilecek zenginlik ve özelliktedir.

Fantastiğin dekorları ise, çoğunlukla; heykeller, tedirgin edici sanat eserleri, duvar halıları ve oldukça ince bir zevkin yıpranmış kırık dökük objelerinden oluşur. Fantastik bir dekorda; kapalı kalma, boğulma hissi yaratmak esastır. Örneğin; hallüsinasyon yaratacak, görkemli; ama boyasız, bakımsız odalar, Boticelli’nin baharına benzeyen tedirgin edici manzaralar, sisli bahçeler, uyuşturucu kullanan

soyluların optik yanılsamalarından izlediğimiz mekanlar, maskeli balolar karşımıza çıkar.

Yukarıdakinden farklı olarak, çürüyen ve görkemini kaybeden mekanlar değil, doğrudan yoksayılan, dışlanan; ama varolan mekanlar, kentle bağlantılı ya da kentten bağımsız olarak anlatıda yer alabilir. Bunlar kimi zaman; anarşi korkusu, paranoya, sosyopatiyle birlikte görülebilir. Ölümcül makinelerin bulunduğu yerler, işçi sınıfına ait düşkün ve pis ortamlar, metruk evler, terk edilmiş kulübeler, depolar, harabeler, mezarlıklar, hapishane ve tımarhane gibi toplumca dışlanan kişilerin tutulduğu yerler, kuyular, ormanlar; olağanüstü ve tedirgin edici olaylara sahne olurlar.



Resim 159, 160: *Le Bal du Rat Mort*, Bucquoy-Charles

Romantik fantastiğin rağbet ettiği; tapınak, kilise, manastır gibi kutsal yapılar, mezarlık ya da eski şatolar gibi tekinsiz ve yıkıntı halinde mekanlar popüler fantastik çizgi romanda varlığını sürdürür.

Bilinmeyen yitimi ve yeryüzünün büyük ölçüde keşfedilmesiyle, egzotik mekanlar azalmış, özellikle ‘bilimkurgu’ çerçevesinde; daha hayali ve görsel oyunlarla, efektlerle yaratılan evrenler popüler hale gelmiştir. Egzotik mekan teması; uzaklardan, bilinmeyen memleketlerden gelen ‘düşünülemez kötücüllük’ düşüncesine dayanır. Kimi zaman bu bilinmeyen, kötücül öge; savaşa gidilen yabancı bir bölgede, oraya bağlı açıklanamayan bir şey, bir hastalık ya da vahşet olarak ortaya çıkar.

Kısacası fantastiğin mekanları; bazen mistik özellikler de taşıyan doğaüstü bir evrene açılan korkunç köprüler kurar, tanımlanamayan ve varlığı açıklanamayan yaratıklar barındırır, ‘olağanüstü ve tedirgin edici’ye sahne olurlar.

2.3.3.2 Figürler

Olağan dünyayı doğaüstü dünyayla ilişkilendiren figürler çoğunlukla tarihsel ve sosyosembolik köklere dayanır. Doğaüstü evrenin yaratıkları, Franco Belge çizgi romanda da fantastik etkinin belirli göstergeleridir.

“Hiç kimsenin bilmezden gelemeyeceği gerçek; beden, duyguların nesnesi ve dayanağı olduğudur. Arzuya bağlı fantezilere ve onların gerçekleşmesine olanak sağlayan yerdir. Diğer yandan, fantastik anlatıların, sözle anlatılamayanın figürasyonuna ve sahnelenmesine, mimetik anlatılardan çok daha fazla olanak sağladığı bilinmektedir. Lacan’dan bu yana hepimizin bildiği gibi, arzu da bir yoksunluğa eklenir.” (Bozetto, 1998)

Bozetto (1998), söz konusu figürlerin, fantastik etki yaratmak üzere sürekli güncellenişini üç değişmeyenle olan ilişkilerine dayandırır. Bunlar tarihsel süreç boyunca düşünce ve sanat üretimini beslemeyi sürdüren; ‘toplum tarafından koyulan kurallar, arzu ve ölüm’dür. Franco Belge BD’de de izini süreceğimiz ‘fantastiğin figürleri’ni bu üç kuralın tamamına başkaldıran; *canavarlar*, *ölümün figürleri* ve *erotik figürler* olarak adlandırılabilir üç başlık altında sınıflandırmak mümkündür.

2.3.3.2.1 Canavarlar

Tarihsel, politik ve doğaüstü içeriğe sahip olan canavarlar; yadsınan pek çok şeyle birlikte, insan zihninde uyuyan inkar edilemez canavarlığın göstergesi olarak karşımıza çıkarlar. Canavarlar genellikle değişim geçirir veya kamufle edilirler.

İnsana özgü iyi yönlerini tümüyle yitirmemiş ve ikiliği sembolize edecek biçimde çatışma yaşayan canavar figürü, çoğunlukla kendi durumundan ötürü acı çeker. Zira, bu canavarlardan yalnızca iblis tümüyle kötücüdür. Diğerleri kendi doğasında süren çatışmadan zarar görür.

Fantastiğin canavarları; ‘imkansız ama buna karşı varolan her şeyin yol açtığı, olağanüstü ve tedirgin edici dehşeti yaratan figürler’dir. Canavarlar, yadsınıp reddedilmesine karşın varlığını sürdüren pek çok farklı kimlikle ortaya çıkar.

Bozetto’ya göre (2001) canavar; yaşamın içinde ve ötesinde birşeylerin varlığıyla ilişki kuran, gerçek olma ihtimali yüksek, dehşet verici bir yaratıktır. Gerçek dünya düzeninde yer alan; ama tümüyle oraya ait olmayan bambaşka bir dünyanın varlığını hissettirir. Kısacası; dehşetle bir tür mahrem ilişki kurar.

2.3.3.2.1.1 Vampir

Bozetto (1996), fantastiğin gerekliliğine yanıt ararken, sorulan soruların sıradanlığına karşın modern hayatın insanı temel ve basit olandan kadar uzaklaştırdığını hatırlatır. Oysa hayatın anlamı, ölüm, aşk gibi kavramlar; varolan ama açıklanamaz gizemler barındırmayı sürdüren gerçeklerdir. Vampir, modern dünyada bir çeşit gizemli durum yaratarak bunlarla ilişki kurar, hatta temsil eder.

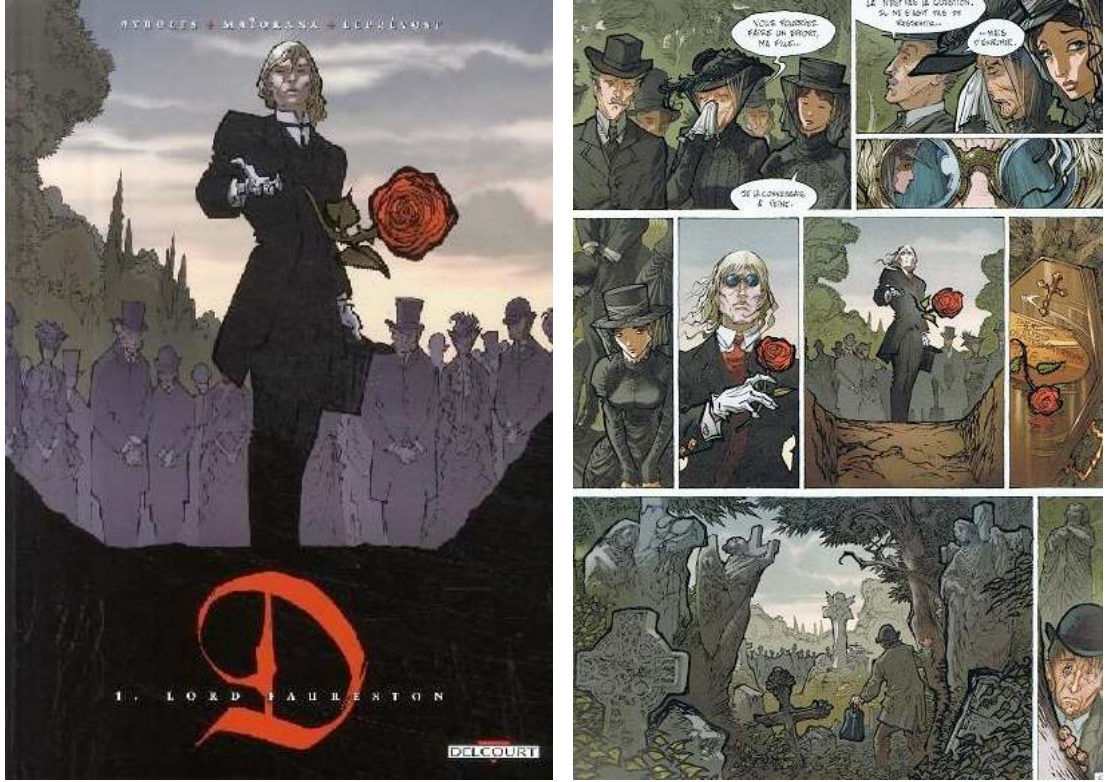
“Vampir, mitik bir figürdür. Ölemeyen, dönüşen ve varlığını sürdürmek için öldürmek zorunda olan bir figür. Mitik bir figür aynı zamanda; bir kültürün evrene sorduğu sorunun almış olduğu figüratif biçim, ve aynı sorunun cevabının alacağı biçimdir.” (Bozetto, 1996) (bknz.resim 161, 162)



Resim 161, 162: Dracula efsanesinin kaynağı Vlad Tepesh'in portresi ve yaptığı katliamları temsil eden ağaç baskı

Diğer yandan, incelemeler, ‘vampir’in; Victoria Dönemi’nde tabu sayılan cinsellikten söz etmenin bir yolu olarak görüldüğünü ortaya koymaktadır. Zira vampirin ortaya koyduğu cinsellik; çoğu zaman insani duygular içerir, hatta romantik izler taşır. Vampirin sürekli güncellenen ve çok sevilen bir fantastik figür olması, onun acı çekebilme ve sevme özelliğinin yanı sıra, geri gelmeyecek, incelik ve zerafetten örülü romantik bir dönemi temsil etmesine bağlanabilir. Vampir, canavar özelliklerinin altında çeşitli aşk ve cinsellik kodları taşır. Ne var ki, güncellenen vampir figürünün sürekliliği, geçmişten farklı olarak, cinsellikten değil; imkansız romantizminden beslenir. Zira, geçmişte baskılanan ve yadsınan cinselliğin yerini, bugün romantizm ve duyguların yitimi almıştır. (bknz.resim 163, 164)

Tarihöncesi dönemlerde farklı kültürlerde, etnoloji aracılığıyla izini sürdüğümüz vampir, evrensel bir figürdür. Victoria Dönemi’nde yakaladığı popüler başarı ise; emperyalizme ve mantık çağına verilen tepkiyle ilişkili görünmektedir. Bozetto (1996), Kont Dracula’nın; ‘aristokrasinin aşk uğruna sınıf düşmesi’ni temsil ettiğini iddia eder.



Resim 163, 164: Ayroles-Maiolena'nın vampir manfra kahramanı *Lord Faureston*

Vampir, aynı zamanda ölümcül bir hastalığın, kanla yayılan bir epideminin kaynağıdır. Vampirin çevresindeki mitik yapı sürekli beslenir ve değişen değerlere göre güncellenir. Gizem zenginleşir, sır başka boyutlar edinir; ama asla açıklığa kavuşmaz. Yüzyıldan yüzyıla dolaşan, gezegenin ve insanın yoke dicisi; insanüstü algısı, gücü, tutkusu ve öpücüğündeki orgazm çağrışımıyla, ölümsüz, zengin ve canlı evreniyle, büyüleyici bir canavar olmayı sürdürür. Yaşlanamaz ve ölemez. Vampir gezdiği tüm zamanlar içinde ustalaşıp bilgeleşir; ama yine de kanın esiridir. Bozetto (1996) bu bağımlılığı uyuşturucuyla ilişkilendirir. Pek çok araştırma ise; vampir figürüyle yemek ve cinsellik arasındaki bağlantıya değinir. Franco Belge BD'nin alternatif isimlerinden Alex Barbier'nin fantastiğin figürleri üzerine yaptığı çalışmalardan *Le journal du vampire d'en face*; vampir/cinsellik/şiddet ilişkisine sıradışı bir yaklaşım getiren önemli örneklerdendir. (bkz.resim 165)



Resim 165: *Le journal du vampire d'en face*, Alex Barbier

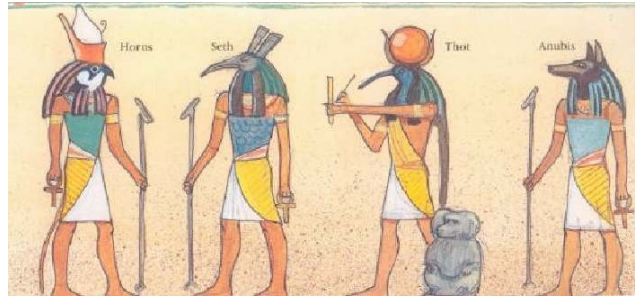
Vampir, hayvani yeteneklerin ve zerafetin temsilcisi olarak, insanın içgüdüsel bir eğilimle zerafete duyduğu özleminin tanrısı gibidir. Hareketlerinin dansı çağrıştıran çevikliği ve gözkamaştırıcı güzelliğiyle, primitif kültürlerin ‘kanı yaşam kaynağı addeden’ inancını birleştirir. İstek ve tutku uyandıran yalnızlığının, duygusallığının yanısıra, sonsuz hayatın acısını taşır. Diğer yandan, kimliğine yüklenen bu kavramların kazandırdığı çekiciliği, vampir figürünü, popüler sanat üretiminin ve Franco Belge BD’nin merkezinde tutmayı sürdürmektedir.

2.3.3.2.1.2 Hibrid

Fantastik etki yaratmanın temel prensiplerinden birisi olan ‘ikilik’i temsil eden ‘hibrid’, dehşet hissi yaratmakla birlikte, değişim geçirmez ve çoğunlukla ölümlüdür. İkibashılığı metamorfoza bağlı değil; doğuştan ve kalıcıdır.

Fantastiğin mitolojik ve folklorik kökenleriyle yakın ilişki içerisindeki hibrid, vampir kadar baskın ve ruhsal derinliği olan bir figür değildir. Bir başka deyişle vampirin zerafet ve soyluluğu, iblisin keskin ve kötücül kurnazlığı hibridin özellikleri arasında yer almaz. (Bozetto, 2001)

Hibridler, genellikle; topluma, kültüre ve inanca göre belli ikonolojik anlamlar içeren ‘hayvan/insan’ ya da ‘hayvan/hayvan’ karakterlerdir. Düşünceden tümüyle arınmış canavarlığı ve kötülüğün hizmetindeki gücü temsil edebilecekleri gibi, olağan ve doğaüstü dünya arasında ilişki kuran, bilge, akıllı ve kadim figürler olarak da karşımıza çıkabilirler. Örneğin; Minotaur’un başını oluşturan boğa, Yunan kültüründe beden gücünü ve baskın erkekliği simgelerken, alt metinde yasaklanan cinsellik temalarından zoofiliye gönderme yapar. Mısır mitolojisinin tanrılarında ise; her hayvan, tanrının rolüyle yakından ilgilidir. (bknz.resim 166)



Resim 166: Mısır mitolojisinin en bilinen tanrıları; Horus, Seth, Thot, Anubis

Güncel çizgi roman örneklerinde; duygu ve düşünceden arınmış, kendisini yaratan ya da sahip olandan emir alan hibridler veya bilimsel bir çalışma sonucunda isteyerek ya da istemeyerek hibride dönüşen karakterler olabileceği gibi, eski inançlardan hareketle tanrı/yarı tanrı hibridler sıkça yer alır. Bunlar, popüler çalışmalarda efektler ve biçim arayışlarıyla oldukça çeşitlendirilip zenginleştirilmiştir. Özellikle Franco Belge BD’nin dünyaca ünlü isimlerinden Enki Bilal, albümlerinde ‘hibrid’ figürünü sıkça kullanan sanatçılardandır. (bknz.resim 167, 168)



Resim 167: *La Foire aux Immortels*, Enki Bilal



Resim 168: *La Foire aux Immortels*, Horus, Enki Bilal, film

2.3.3.2.1.3 İblisler

İblis figürü, karakteri günaha ve suça teşvik etmekle birlikte, kişinin temelindeki kötülüğü uyarıp harekete geçirir. İnançla yakından ilişkili olan iblis; karakteri, kontrol altına alması gereken zaafları ve arzularıyla yüzleştirir. Toplumda yaygın olan inanç ya da kuralları ihlal eden suçu işlemeye teşvik eder. (Bozetto, 2001) (bknz.resim 169)



Resim 169: *Lycaon*, Hendrik Goltzius

İblis genellikle bir çeşit pazarlık sunar. Karakterin iblisle olan ilişkisi, ikisinin arasındaki anlaşmaya ve bir tür pazarlığa dayanır. Bu, genellikle; dünyevi yönünü, güç ve iktidar arzusunu ya da ihtiraslarını denetim altına alamadığı için iblisin denetimine giren karakterin mahvıyla sonuçlanan son derece kirli bir ilişkidir. Franco Belge BD'nin içeriğinde -derinlikli olarak ele alınmasa da- 'iblis'in çeşitli temsilleri; 'çelişkiden ve kontrol edilemeyen ihtirastan doğan şiddeti' yaratmak üzere kullanılır. (bknz.resim 170)

İblis figürü bazı açılardan erotik figürlerle kesişir. Zira, kimi anlatıların örgüsünde yoldan çıkaran iblis; kötücül ve dişi yönü vurgulanan kadın, cadı gibi görünümünde ortaya çıkar. Hastalıklı ve tek taraflı aşkın kurbanı olan karakterin, iblisle işbirliği yapması da sıkça kullanılan bir motiftir.



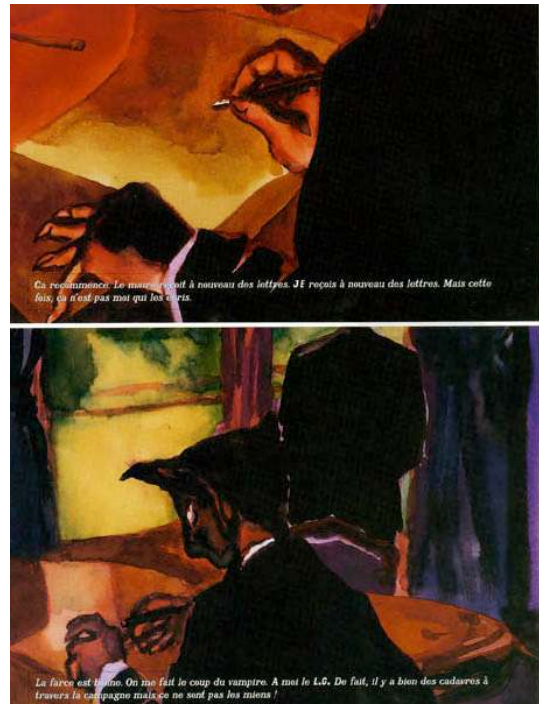
Resim 170: *Loudon*, Christophe Bec

2.3.3.2.1.4 Diğer

Konuşan hayvanlar, cüceler, periler, cinler, bilimkurguda sıkça yer alan robot ve kimi mutantlar, tanımsız deformasyonlara uğrayan yaratıklar; farklı sosyosembolik ve mitolojik kavramların göstergesi olarak anlatıda karşımıza çıkan diğer fantastik figürlerdir.

Bu figürlerin bir kısmı çok eski kültür ve inanışlara dayanan karmaşık içerik ve görünümlere sahip olabilirler. Örnek vermek gerekirse, tarih boyunca zerafetin ve doğallığın simgesi olan ve romantik fantastiği uzun süre besleyen peri figürü, fantastik anlatıda, bütünüyle kötücül bir karakter olarak karşımıza çıkabilir.

Bilinen en popüler figürlerden birisi olan kurtadam ise; değişim sonrası düşünceden arınan canavarlığı, hayvan insan karışımı görünümüne karşın, fantastikten çok folklorun ve masalın dünyasına aittir. Franco Belge BD’de başarılı örnekleriyle karşılaştığımız; ‘kurtadam, kötü kurt’ karakteri; Francophone dünyanın kendi coğrafyası ve kültüründen beslenen folklorik fantastiğin figürlerindendir. (Bozetto 1987) (bknz.resim 171, 172)



Resim 171, 172: *La Bête de Gevaudon*, gravür (sol), *Autoportrait du Vampire d'en face*, Alex Barbier (sağ)

Bir başka deyişle, kullanılan karakterlerin geçmişleri ve tarih boyunca taşıdıkları özelliklerin yer değiştirebildiği, kendi kimliklerinden sıyrılarak canavarlaştıkları karmaşık kullanımlar sözk onusudur.

“Kimi naif yaklaşımların etkisi, bizi kendi özümüze dair inceleme ve eleştirme çabamızın, araştırmamızın kökenine göndermek olabilir. Doğru ifade etmek gerekirse, bu yaklaşım amacı, saptamaları ve karşılaşılan sonuçları değerlendirmektir.” (Bozetto, 1998)

2.3.3.2.2 Ölümün Figürleri

Ölümün figürleri, yaşam gerçeğinin içerisinde yer alan; ama bilinmezliğini koruyan ‘ölüm’ karşısında duyulan huzursuzluk ve korkuya, hatta yaşamın ötesine geçebilme arzusuna dayanırlar. İnsanın, imkansız; ama buna karşın varolan, çoktan bitmiş; ama unutulamayan her şeyle olan bağını temsil ederler.

Kalliopi Ploumistaki, *Visions de la mort dans la peinture fantastique* (2004) adlı incelemesinde; resim geleneği boyunca fantastik etkisinde yaratılan eserlerde genelleme yapmak için çok belirgin kriterlerin olmayışından yakınmakla birlikte, fantastik etki yaratan eserlerde ölüme ait figürlerin çok sık yer aldığını hatırlatır.

Brion’un (1968) gerçek fantastiğin genişliğinde ortaya çıktığını söylemesi üzerine Roy, daha metafizik bir yaklaşımla, fantastik sanatların: ‘İnsanın içinde varolan yıkım ve ölüm içgüdüsünü ve bu içgüdüğü frenleyen bir başka içgüdünün varlığını’ anlamamıza yaradığını savunur. “*Fantastik sanatlar; geri dönüş, set çekme ya da şeytan çıkarma gibi yöntemlerle, içimizde varolan ve bizi sınayan, hatta yok sayan güce karşı değişmez bir girişim oluştururlar.*” (Roy, 1960) (Ploumistaki, 2004)

Ölüm; fantastiğin belki de en ‘ölümsüz’ teması ve insanoğlunun asla başa çıkamadığı, kaçınılmaz bilinmeyi olmayı sürdürür. Cehennem, cehenneme iniş, maskeler, ölüm dansları, at ve atlı, mahşerin belirgin temalarıdır. Tarih boyunca fantastiği besleyen ölümün görünümleri, güncellenen çok sayıda temel figür içerir. (bknz.resim 173)

“Ölüm sorunu tüm insani düşünceyi geniş bir biçimde ilgilendirmekte, bilimsel ve sanatsal her üretimi etkilemektedir. Her durumda amaç farklı olabilir: Anlamak ve sonuçta kabullenebilmek için; açıklamak, çözümlemek, ölümlü temsil etmek ya da ona alışabilmek gerekmiştir. Sanatçı bu yaklaşım sırasında; antropoloji sosyoloji ya da etnoloji veya çok daha zengin ve enteresan olan teolojinin araçlarını kullanmak zorunda değildir. Örneğin; ressam, tüm aldığı, eklediği ya da attığı temel düşüncelerinin üzerine bireysel yaşamışlığını ekleyerek, kaçınılmaz olanı temsil edebilir. Yani ölümlü ve ölüme biçim vermeyi, ölümün görünümünün resmini yaratmayı amaçlayabilir.” (Ploumistaki, 2004)



Resim 173: *L'Ile des Morts*, Arnold Böcklin

Antik çağlardan bu yana, ölüm teması ve çeşitli görünüşleri, her toplum ve kültürün duvar resimlerinde karşımıza çıkar. Fantastik sanat, antropoloji ve etnolojinin ortaya koyduğu, geçmiş toplumlara ait; cenaze törenleri, ritüeller, gelenekler ve düşünce yapıları hakkında epeyce bilgi toplamış görünmektedir. Bu durumda, çizgi romanı da içinde sayabileceğimiz resimli kültür, tarihöncesinden bu yana; mitolojik, sosyal ve insana dair bir kaynak oluşturmakta, hem toplum hem de sanatçı için işlevsel bir rol üstlenmektedir. (Ploumistaki, 2004)

Ölümün figürleri, gerçeğin uzam ve zamanının alışılmış döngüsünün ötesine geçerek, ‘saf bir fantastik evren’ yaratmak arzusundaki sanatçının bir başkaldırısı, ruhani olanla çatışmasıdır. Fantastik etki yaratan Franco Belge BD örnekleri dahil, pek çok görsel eserde ölümü maddeleştirmek, kendine özgü görünüşler vermek esastır. Bir başka deyişle, güncellenen ölüm görünüşleri, yeni fantastik anlamlar yaratmakta, popüler kültür ve sanat ölüm gerçeğini ciddiye alma ve ötesine geçme çabasını sürdürmektedir.

“Çağdaş sanat üretiminde fantastik pek çok akımın içeriğinde kendini göstermekte, eserlerin ve şaşırtıcı tekniklerin etkisinde kimi çatışmalara yol açmakla birlikte nesne ve görünüm arasında karşımıza çıkmaktadır.” (Hronis Botsoglou, Ploumistaki, 2004)

Bugün ‘ölümün görünüşleri’, çizgi romanda; bedenin duruşundan ifadesine, tutumuna kadar sonsuz çeşitlilik göstermekte, ölümün yarattığı ‘olağanüstü ve tedirgin edici dehşeti’ ifade eden sayısız varyasyon yaratılmaktadır.

2.3.3.2.2.1 Hayalet

Brion (1968) incelemesinin, *Fantomes et Squelettes* (İskeletler ve Hayaletler), adlı bölümünde; hayalet figürünün Ortaçağ'dan itibaren, inanç ve dinden ayrı düşünölemeyeceğini iddia eder. Ploumistaki (2004) ölümün görünümlerinin başında gelen hayalet ve iskeletlerin tümüyle; 'insani ve insana özgü hareketlere sahip' olduklarını, hatta insandan daha çevik ve zarif göründüklerini belirterek; Deutsch, Ensor, Magnasco, Turner, Desidero, ve Bosch'tan örnek verir. Bu temsil edilme biçimleri, insanın, yaşamın ötesinde varolan vasıflarını koruma arzusuyla ilişkilidir. (bknz.resim 174, 175)



Resim 174, 175: 16 Rue du Repos, Ward-Lemaire

Hayalet belirsiz ya da maskelenerek temsil edilebildiği gibi, kendi çehresiyle de görünebilir. Ploumistaki (2004) incelediği ölüm görünümlerinden yola çıkarak, ölümün steril bir tema olmadığını, yaşamı tersten temsil ettiğini iddia eder. Arştırmacıya göre; hayalet figürünün canlılığı buna dayanmaktadır.

Hayalet, kimi anlatılarda başlıbaşına bir karakter olarak, kendi kurallarıyla ortaya çıkar. Bu kendine özgü varoluşun kuralları antropomorfizm etkileri taşır.

Kendi uzamını, renklerini ve sembollerini içerir. İrade dışında seyreden, sahip olunamayan ve yitip giden, özlenen bir şeyi, yok olan değerleri temsil eder. Hayalet romantik öğeler içerir. *“Hayalet; bir bakıma, zamanın geçişine ayak direyen her şeyi, değerlerin devamını, bilinçaltına işleyen sanat ve arketip düşüncesini temsil eder.” (Ploumistaki, 2004)*

Geçmişin yeniden yaratımı, ruhani ve kişisel bir figür olan hayaletle gösterilir. Genellikle bir şeyin kurbanıdır. Solgun; ama insan görünümlü, hüzünlü ya da hüznü uyandırıcıdır. Olağan ve doğaüstü evren arasında bağlantı kurarken, iki dünya arasındaki ilişkinin imkansızlığını ve bundan duyulan derin üzüntüyü simgeler. Kimi zaman kurbanı olduğu şey nedeniyle adalet arayışı içerisinde olabileceği gibi, tanıdık ve sevilmiş bir kimsenin görünümünde de ortaya çıkabilir. Hayaletin eylemleri; kendiliğinden hareket eden nesneler ve eşyalar gibi, kişisel görünümü olmaksızın vuku bulabilir.

Karşılaşılan hayalet aşık olma ve bu aşkın imkansızlığından dolayı çekilen acı da sıkça karşılaşılan, hatta yasaklanan cinselliği temsil eden durumlardan birisidir. Aşkla bağlanan hayalet, erotik bir figür ya da arzu nesnesine dönüşebilir. (Bozetto, 1998)

2.3.3.2.2 Hortlak

Hayaletten farklı olarak hortlak; ‘yok olması arzu edilen, yokedilmesine karşın gitmeyen, huzur bulmayan ve vermeyen’ bir süreci temsil eder. Hayalet, özlenen ve yitişinden acı duyulan, hortlaksa kurtulmak istenen, unutulmaya çalışılan bir geçmişin gösterenidir. Hortlağın verdiği duygu hüznü değil; huzursuzluktur. Hortlak ilahiden çok, şeytaninin figürüdür.

Bozetto’ya (1998) göre hortlama; söze dökülemez bir sırrın, hasıraltı edilen ağır bir suçun ya da cinayetin göstergesidir. Hortlak, hayalet gibi masalsı ya da romantik değil, kötücüdür. Görünümü korkutucu ya da tümüyle şekilsiz olabilir.

Hortlama sonucu geri gelen figür doğrudan dehşet verir. Kan dondurucu bir figür olan hortlak; sevilemez, arzu nesnesine dönüşmez. Ağır bir korkunun, dehşetin ve vicdani yükün sebebidir. Genellikle bedensiz olan hortlak, karakteri cinnete sürükleyerek bedenini ele geçirebilir.

2.3.3.2.2.3 Diğer

Ölünün fiziksel görünümünde temsil edilen; ceset, kötü ruh veya zombi gibi ‘diğer’ figürlerde beden vardır. Ne var ki bu beden; korkunç, çürük ya da dehşet verici haldedir. Bunlar, ölümün başlıca figürlerinden farklı olarak; fiziksel varlıkları olduğu için yokedilebilen, ruhani yönü zayıf, gücünü bedenlerinden alan figürlerdir.

Hortlaktan farklı olarak kendi iradesi olmayan ya da başkasının iradesine hizmet eden bu figürler, toplumun; tümüyle içi boşalmış, istenmeyen, varlığı yadsınan atıklarını, diriltilemez geçmişi temsil ederler. (Ploumisteki 2004)

Vampir gibi acı çekmeleri ya da hortlama sonucu eziyet etmeleri söz konusu değildir. İblisinki gibi karmaşık bir yapıları bulunmaz. Zihinsel özellikleri ve akli melekeleri en alt seviyede; düşünüp hissedemeyen, karar vermekten aciz, yıkıcı, dehşet verici varlıklardır. Çizgi roman ve sinemada; yarattıkları katıksız dehşet ve derinliksiz korku nedeniyle, görüntüleri üzerinde oynanarak sık kullanılan figürlerdir. (bknz.resim 176) Fantastik bilimkurgu içerikli Franco Belge BD örneklerinde efektlerle zenginleştirilmiş olarak sıkça karşımıza çıkarlar.

Ölüme müdahale edilmesi ya da bilimsel bir çalışmanın yan etkisi olarak ortaya çıkabilirler. Bozetto, karşımıza çıkan bu figürlerin güncel görünümündeki tanımsızlığa dikkat çeker. Bilime yaslanan insanın doğal süreçlere müdahale etmesinin sakıncalarına gönderme yapan, modern dünyaya ait, kimliksiz ve çirkin yaratıklardır.



Resim 176: *Zombies, La Divine Comedie*, Peru-Chalet

2.3.3.2.3 Erotik figürler

Fantastiğin erotik figürleri mutlak bir imkansızlık barındırır. Bu imkansızlık; onaylanmayan, toplumca belirlenen kurallardan en az birisinin ihlali, ya da birbiriyle birlikte olamayacak, tür olarak birbirine uyumsuz karakterler arasındaki ilişki üzerine şekillenir. Bu ilişki taraflardan birinin ölümüyle sonuçlanabileceği gibi, taraflardan birisi uzun süredir ölü olabilir. Birbirinden farklı durumlarda cereyan etmekle birlikte, fantastiğin erotik figürleri arasındaki ilişkiler; felaket cinnet, hatta bunlardan çok daha kötücül olay ve sonuçlara yol açar.

Toplumun ve kültürün; değerlerine, inançlarına ve bunları temel alarak koyduğu kuralları yok sayma, karşı çıkma söz konusudur. Kimi örneklerde satanizme uzanan bir şeytana uyma/tapma, kontrol altına alınması gereken fiziksel arzulara

kendini kaptırma görülür. İradeyle hükmedilen nefis dahil, insana ait pek çok ahlaki değer ihtirasa kurban edilir. (Bozetto, 1995)

Fantastiğin erotik figürleri karakterin tutkusunu kontrol edemeyerek cinnet geçirmesine neden olur. Zira, figürün karakter tarafından tümüyle ele geçirilmesi hemen hemen imkansızdır. İki tür arasındaki ilişkiler ise, genellikle tedirginlik ve dehşet uyandıracak şekilde seyreder. Örnek vermek gerekirse; büyüyle ya da pazarlık sonucu kandırarak ele geçiren şeytani figürler, aşk nesnesini öldüren, hatta aşk nesnesi ‘ölü veya insanlık dışı bir yaratık’ olan karakterler görülür. (bknz.resim 177, 178)



Resim 177, 178: *Judith ve Holofernes* (sol), *Salome* (sağ)

Bu kabul edilemez aşk ilişkilerinde; insanın içgüdüsel ve hayvani yönü kadar, kötücül olanı sevme, onu sevgiyle ehlileştirip hakim olma, imkansıza duyduğu merak ve arzu da önemli rol oynar. Bu nedenledir ki, erotik figürler tarih boyunca varolmuş, kimi inanışların etkisinde birtakım değişiklikler göstermekle birlikte mitlerle bolca beslenmişlerdir. Kimi güncel örneklerde ise; toplum baskısının azalması, abartıya ve niteliğin düşmesine neden olmuş görünmektedir.

"Oysa ki Hristiyanlığın Tanrı'sı, antik tanrılar gibi, Orpheus'un dileklerini esgeçmekle yetinmez. Aşğın acısını ikiye katlamaktan kötü niyetli bir keyif alır gibidir. Kabul edilemez olana boyun eğmeyip karşı çıktığı için onu daha beter acılara yollayarak cezalandırır. Bu cezalandırma anlatılarda doğaiüstü aracılığıyla gerçekleşir. Cinnetin sınırlarını dolaşır; olağanüstü ve tedirgin edicinin gerekli varlığını oluşturur ve düşünülemez olanı gerekçelendirir." (Bozetto, 1998)

2.3.3.2.3.1 Baştan Çıkaran Kadın Ve Cadı

Bağımsız ve güçlü kişilik sahibi, kontrol altında tutulamayan kadının anlaşılmasa, toplumdansa dışlanıp cezalandırılması, Hristiyan inanışında Maria Magdalena'yla öne çıkan, son derece eski bir motiftir.

Bozetto, *L'aveu et le secret* (1998) adlı incelemesinde, empoze eden, kendi kurallarını koyan ve boyun eğmeyen kadının; para, hırs ya da farklı iktidar beklentilerini doymak için kendi bedenini ortaya koyuşunu ele alır. İncelemede yer alan ilginç bir bulgu, baştan çıkaran kadın figürünün, hemen her zaman orta ya da alt sınıftan, seçilirken, güncel örneklerde, marjinal olmaktan çıkıp diğer sınıflara da sızmış olmasıdır. Örneğins; kadının çalışmasının onaylanmadığı Victoria Dönemi'nde; mürebbiye, hizmetçi gibi çalışan kadınlar; bu bir çeşit 'femme fatale' figürünü temsil ederken, güncel eserlerde anne, doktor, yönetici olarak yeralabilmektedir.

'Baştan çıkaran kadın figürü' kimi zaman son derece uysal ve boyun eğr görünüp, kurbanını çaresizliği ve güçsüzlüğüyle yönlendirir. Meleksi bir görünümde de olsa, şeytani olanı temsil eder ve kötülüğün sınırları içinde yer alır. Franco Belge BD albümlerinden *La Croix du Sud*'deki popüler 'cadı' karakteri masum yüzü ve meleksi görünümüne karşın, 'kötücül fantastik kadın' figürünün temsillerindendir. (bkz.resim 179, 180) Bu yönüyle iblise eş bir kurnazlık gösterir. Şeytan tarafından ele geçirilmiştir.

Cadı figürü korkutucu derecede çirkin olup, karakteri büyü gücüyle ele geçirebileceği gibi, güzelliği ve oyunlarıyla kandırıp, cinsel çekiciliğini kullanarak kölesi haline getirebilir. Kadın figürü karaktere aşık dahi olsa, amacından sapmaz.

Bunlar genellikle erkektir ve kadın figürlerinden farklı olarak; kötücüllüğüne karşın kudretli ve olağanüstü niteliklere sahip, aşık olunası karakterler olarak temsil edilirler. Çok eski inançlara dayanan; fallik hatta zoofilik özellikler taşırlar. Bu durum, yasaklanan cinselliğin içeriğinde kullanılmalarının ve reddedilmelerinin başlıca nedenidir. (Bozetto, 1995)

Söz konusu erkek figürlerine, kadından farklı olarak; hissetme, düşünme ve buna dair hesaplaşma yapabilme özelliği atfedilmiştir. Hislerini ihtiraslarına kurban eden kadından farklı olarak, erkek, aşk ya da başka duygular etkisinde kötücüllüğünden sıyrılabilir, ihtiraslarını kontrol altına alabilir.

3. BÖLÜM: POPÜLER MİTOLOJİNİN ÜRETİM MOTİVASYONU OLARAK: ‘FANTASTİK FRANCO BELGE BD’

Çalışmanın başından bu yana ele alınan başlıklar, çizgi romanın ortaya çıkışından üretildiği coğrafyalara göre konumlanışını ve bu çizgi roman türleri arasında Franco Belge BD’nin ayırıcı özelliklerini belirleyip, onun içerisinde güncellenen fantastik göstergelerin izini sürerken, modern mitoloji açısından nasıl bir üretim motivasyonu haline geldiğinin ipuçlarını da içermektedir. Diğer yandan, Franco Belge BD’nin bu bölümde ele alacağımız söz konusu rolü, birtakım nedenlere bağlı olmasının yanı sıra farklı sorun ve tartışmaları da beraberinde getirmiştir.

3.1 ‘Divertissement Kültürü’ İçerisinde Fantastiğin Gerekliliği ve Popüler Mitolojinin Yaratımında/Üretiminde Fantastik Franco Belge BD’nin Rolü

1. Bölümde kısaca değinilen, bugün modern kültürü anlayıp sınıflandırmak isteyen pek çok araştırmmanın içeriğinde tartışılan ‘divertissement’ (eğlence/rahatlama) kültürünün ve onun vazgeçilmez üretim motivasyonu haline gelen ‘fantastik’in zamana meydan okuyan popülaritesi kuşkusuz tesadüf değildir.

Armand Mattelart (2005), bugünkü toplumun haritasını, tarihsel sürece ve verilere dayanarak çıkardığı; *Gezegensel Ütopya Tarihi; kehanetsel kentten küresel topluma* adlı araştırmasında, Freud’un yüzyıl başında dile getirdiği bir çeşit kehanete yer verir: “*Uygarlığın ilerleyişi, insan saldırganlığı ve özyıkım dürtüleri tarafından ortak yaşama sokulan yozlaşmalara hakim olmayı başarabilecek midir? Dahası bunu ne ölçüde gerçekleştirebilecektir?*” (Freud, Mattelart, 2005; 37)

Bu kehanet; fantastiğin modern, hatta postmodern yapılanmanın sancılarını çeken güncel toplumda nasıl bir ihtiyacı karşıladığını açıklar gibidir. Zira,

Mattelart’ın Yeni Aydınlanma sonrasında ‘bir çeşit sağırklar diyalogu platformu’ olarak gördüğü Avrupa ve ötesinde; gizli ya da yerel savaşların ölçeği küçülerek sürmekte, kültür, kentler ve uygarlık küreselleşmekle birlikte, anlamın yok edildiği yeni dünya düzeni çok daha yapay ve tehlikeli bir hal almış görünmektedir. Bir başka deyişle, söz konusu yeni dünya düzeni; insan ve kültürün kendi kökleriyle bağlarını keserek, doğal yapısını bozmuşa benzemektedir.

Ritzer (2000) bu durumu, Baudrillard’ın da sıkça değindiği ‘implosion’ (içiçe geçme) kuramıyla açıklarken; ‘dünyanın büyüünün bozulduğu’na ve modern insanın mitlere gereksinim duyduğuna değinen Weber’in saptamalarına yer verir:

”Hiper tüketim ve simülasyon çağında yaşıyoruz. Yalnızca eğlendirici olmak için birbiriyle yarışan devasa büyüklükteki alışveriş merkezleriyle çevrenmekle kalmadık; müzeler, parklar, üniversiteler, stadyumlar, havaalanları ve garlar da; içlerindeki mağazalar, alışveriş standları, fast food restoranları sayesinde, birer eğlence ve alışveriş merkezine dönüştü. Tüketim bizi canevimizden vurdu: Ticaret, bilgisayar, televizyon, internet ve telefon yatak odalarımıza kadar girdi. Başta ABD olmak üzere, dünyanın pek çok yerinde aynı ürünleri sunan mağaza zincirlerinden alışveriş ediyor, NewYork ya da Moskova’da birbiriyle aynı lezzetteki hamburgerleri yiyor, hatta aynı yüz ifadesini takınan kasiyerlerden aynı sözleri işitiyoruz.”(Ritzer, 2000;)

Ritzer, Baudrillard’ı destekleyen incelemesinde; her şeyin bir tür ‘eğlence parkı’na dönüştürüldüğünden, tüketim alışkanlığına bağlı, bu alışkanlığı pohpohlayan bir sistemden ve ‘tüketim katedrali’ adını verdiği merkezlerde yaşayan bir kültürden söz eder.

Thierry Groensteen (2006) ise; Maupassant’ın fantastik üzerine yazdığı makalelerinde, türün alıcısı ve sosyopsikolojik gündeme ilişkin yaptığı saptamaları hatırlatır. Groensteen; Bozetto (2001), Scanu (2004) ve Collani (2004) gibi araştırmacıların görüşlerinde yer alan nedenlerle desteklenebilecek ‘tümüyle çağına özgü bir divertissement (eğlence/rahatlama) kültürü’nün varlığından sözeder.

“Hepinizin anlayacağı gibi; ‘culture de divertissement’ adını verdiğimiz şeyin mutlak zaferinden söz ediyorum. Burada bu kültürün küresel bir analizini yapmak ya da istatistik verileri çoğaltmak yersiz olacaktır. Pratiklerin hangi hızda gelişip değiştiklerini örnek vermek gerekirse; 1990’larda video oyununun ve yetişkinlere özel oyun/eğlence parklarının ansızın patlayıp güçlü bir şekilde yükselişini hatırlatmak isterim. Bu parkları 1987 yılında 1 milyon kişi ziyaret etmişken, 2000 yılında ziyaretçi sayısı 30 milyon olmuştur.” (Groensteen, 2006; 189)

Söz konusu saptamalar, çağdaş kültür içerisinde ‘divertissement’ (eğlence/rahatlama) kültürünün oynadığı başrolü açıklamakla kalmaz; araştırmamıza ilişkin önemli bir bulguyu da içerirler: Homojenize olmuş küresel kültürün etkisinde, doğal süreciyle bağları kopan insanın; ‘duygu yaratmak’ üzere duyduğu ihtiyaç, bilinmeyenle kurduğu ilişkiyi güçlendirmiştir. ‘Ölüm, içgüdüsel arzular ve toplumun dayattığı kurallar’ ise; fantastiği motive eden ve üreten temel başlıklar olmayı sürdürür. Bu üç temel gerçek, Mestroviç’in (1999) ‘duygu ötesi toplum’undan silinmedikçe; ‘ölümün bilinmezliğine duyulan korku, içgüdüsel arzusunun kontrol edilemezliği ve toplum kurallarına başkaldırı’ duygularından tümüyle arındırılmış, steril olanlarda dahi güçlenmeyi sürdürecektir.

Bu veriler ışığında, sözü geçen ‘duygu ötesi toplum’un, doğal yaşamla arasında kalan, sığınabildiği bağlardan birisinin; ‘divertissement’ kültüründe önemli bir üretim motivasyonu haline gelen; ‘fantastik’ olması, şaşılacak bir şey değildir.

Sınırları iyice küçülen ‘bilinmeyen’den beslenen, modern/modernötesi içerikler ve güncellenen temsillerle karşımıza çıkan fantastik, aynı zamanda kendine özgü bir çeşit popüler mitoloji yaratır görünmektedir. Ne var ki bu popüler mitoloji, yiten duygu ve heyecanlara duyulan özlem, steril toplumun başkaldırısı gibi tanıdık nedenlere dayanır görünse de, tarihsel sürecin samimi gerekçelerine ve düşünsel derinliğine sahip olmaktan uzak, tümüyle yeni, melez, hatta karmaşık bir dile sahiptir. Bu durumda; gerekçeleri, içeriği ve biçimi de kuşkusuz öncekinden farklı olacaktır:

Duygu ötesi toplumda sentetik heyecan yaratmak: Küreselleşen ve Mestroviç’in ‘duygu ötesi’ olarak tanımladığı toplumlarda, oyun/eğlence parklarının ‘tatil ya da dinlenmeye yakın duygu ve heyecanlar yarattığına’ dikkat çeken Groensteen (2006), psikolojik araştırmalara dayanarak, söz konusu duyguyu; rafting, paraşüt, tırmanma gibi sporların yarattığı heyecan ve rahatlamaya benzetir.

‘Yaratılmış duygu’lar, kalabalık toplulukları; sinema ve TV programları, video/bilgisayar oyunları ve fantastik macera içeren çizgi romanlar gibi popüler medyalar aracılığıyla etki altına almaktadır. Bu etkinin kaynak ve ölçeği coğrafyaya göre değişim gösterse de, çizgi roman, özellikle de fantastik BD; Franco Belge dünyanın ‘divertissement kültürü’nün çok önemli bir parçası olmayı sürdürür.

Farklı coğrafyalarda divertissement kültürü; sinema, TV, video/bilgisayar oyunları üzerinden şekillenerek fantastikle bağlantı kurarken, Franco Belge dünyada el değiştiren sanat ve kültürün çizgi roman odaklı olması onu ayrıcalıklı kılmıştır. Groensteen (2006), yıllarca sanat sınıflandırması içerisinde yer almayan Franco Belge BD’nin güncel konumunu belirlemeye çalışırken, bu el ve yer değiştirmeden söz eder:

“Bu sorular bambaşka bir ölçekte ele alınmalıdır. Çizgi roman ve fantastik, tümüyle farklı olan bu ölçeğin yalnızca belirtileri olabilir. İnkâr etsek de, bal gibi, çok hızlandırılmış bir süreçte seyreden bir dönem değişimi ve kültürel paradigma sarsıntısı yaşamaktayız. Bundan böyle, BD’yi savunmakta yararlanılan ve ‘şunun ya da bunun, şu ya da bu görüşü’; yalnızca bu başat sarsıntı/bunalım halinin sonucu sayılabilecek genel bir durumun ifadesidir.” (Morgan 2003; 189)

Gerçekten de, bugün Franco Belge BD, gerek adına düzenlenen festivaller, açılan müzeler, yürütülen tartışmalar, yer aldığı pedagojik çalışmalar ve eğitim müfredat programlarıyla iade-i itibarının altın çağını yaşar görünmektedir. Popüler mitolojinin baskın medyası haline gelen çizgi romanın bu engellenemez yükselişi, kimi araştırmacılar tarafından kuşkuyla karşılanırsa da, BD, Franco Belge coğrafyada; hem ‘okuma/yazma/canlandırma alışkanlığı edindirmek amacıyla’ eğitim kurumlarında, hem de daha önce sözünü ettiğimiz bir çeşit ‘teenager okuyucu/koleksiyoner kitle’ tarafından bilinen nedenlerle desteklenmektedir. (bknz. resim 181)

Ne var ki, gerek incelemeler, gerekse Morgan (2003), baskın popüler kültürün; yeni heyecanlar yaratırken, ruhun ve aklın yükselişini değil; tümüyle beden rahatlamasını amaçladığını hatırlatır. Fantastik Franco Belge BD’nin içeriğinde de sıkça karşılaşılan, hatta yasaklanan cinsellik teması altında

pornografiye vardırılan görüntüleri kültürün bu yaklaşımına bağlamak mümkün görünmektedir.



Resim 181: Uluslararası Angoulême Çizgi Roman Festivali, genç yetenekleri desteklemek amacıyla her yıl ortaöğretim ve lise öğrencileri arasında yarışmalar düzenlemektedir.

Düşünüre göre; Aydınlanma’dan miras alınan, dünün büyük kültürü, Avrupa’nın merkezindeki ‘Francophone eğitim’in de yardımıyla sona erdirilmektedir. Aydınlanma’nın; klasik kültürü ve klasisizmin ‘idea’ya yaklaşımını esas aldığı, sanat üretiminin Grek mitolojisinden etkilendiğini anımsamak, bugünkü ‘melez popüler mitoloji’nin içerik sorunlarını kısmen açıklar görünmektedir.

‘Divertissement’ kültürünün popüler mitolojisini besleyen öğelerden birisi olan Fantastik Franco Belge BD; eğitim sisteminin eliyle yok edilip özetlenen kültürden payını almaktadır. Morgan’ın (2003) ve Groensteen’in (2006) görüşlerine yer verdikleri Jean Louis Shefer; yeni kültür içerisinde özetlenen her şey gibi, dilin de yalnızca iletişim aracı haline getirilmesinden yakını. Çizgi romanın güncel dili de durumdan nasibini almış; edebiyat, tarih ve felsefe, dilin parazitleri haline gelmiştir. Bir çeşit pazarlamacı kuşak, modern mitolojiyi sentetik heyecan yaratmak ve

yarattığı duyguları satmak üzere, bir araç olarak geliştirmiş, çizgi roman duygu ötesi toplumun Francophone kesimi için; ‘kar getiren başlıca heyecan oyuncakları’ndan olmuştur. (bknz. resim 182, 183)



Resim 182, 183: Çapı gitgide büyüyen Uluslararası Angoulême Çizgi Roman Festivali, her yıl binlerce ziyaretçiyi ağırlamakta, ticari kazancı yalnızca BD’yle sınırlı kalmayıp, pek çok hediyelik ve anı eşyası da hatırı sayılır ölçüde kar getirmektedir.

Kısacası; güncellenen görünümleri ne olursa olsun, dayandığı temel prensipler gereği varlığını sürdüren fantastik, duyguötesi toplumun yitirdiği; ‘yaşanmış deneyimlere dayanan heyecan, serüven’ duygularını yaratarak, bu yeni kültürel paradigmanın nabzını tutmaktadır. Ne var ki, ‘Succedanes’ (yerini alma, yerine geçme) kültünde modern mitolojinin önemli yapı taşlarından birini oluşturan fantastik Franco Belge BD’nin yarattığı ‘hedonist zevk ve sentetik heyecan’; içerik, derinlik ve nitelik açısından pek çok tartışmayı içerir.

Ölüm, arzu, kurallar ve başkaldırı: Groensteen (2006) ve Morgan’ın (2003) belirttiği, Bozetto’nun da pek çok makalesinde altını çizdiği ‘sanat üretimini etkileyen kültürel değişimler’, 20. yüzyılın neredeyse ikinci yarısına değin; toplumsal, hatta sosyopsikolojik ve felsefi nedenlere dayanır. Bunlar çoğunlukla; ‘kitlesel devinimler, kitlesel başkaldırı’ olma özelliği gösterirken, güncel sanat içerisindeki konumu ve üretimini anlamaya çalıştığımız ‘Franco Belge BD ve onu etkileyen fantastiğin içerdiği başkaldırı’ daha farklı bir kimlik taşır.

Uzun süre ‘ideal olanın izini sürerek, elit izleyiciyi hedefleyen sanat’ın; modernizmin coşkusuna kapılan ve moderniteyi yakalayamama korkusuyla elitist addedilen her şeyi reddeden sanatçı/izleyici kitlesi tarafından yeniden biçimlendirilmesi, fantastik ve çizgi romanın güncel durumunu kuşkusuz etkilemiştir.

Ne var ki, söz konusu başkaldırıdan nasibini alan sanatın içerdiği her disiplinde; sanat addedilen nitelikler ve ‘divertissement’ (rahatlama/eğlence) arasındaki sınırlar da silikleşmiştir. Televizyon, oyun gibi medyaların yarattığı, aptallaşmaya varan bir çeşit duyarsızlık; popüler kültür objesi olabilecek sığ nesneleri çoğaltarak, kültürün endüstri haline gelmesine neden olmuş, kültürlü aydın kişi tanımına zarar verip, krize sokmuştur. ‘Baskaldıran aydın’, kimliği adeta; ‘popüler ve bilge’ arasında gidip gelen bir tanım içerisine sıkışıp kalmıştır.

“Rahatlama, doğası gereği kültürel hiyerarşiyi reddetmez. Onun belirlediklerine duyarsızdır ve hedonizmin yeni adı olmayı sürdürür. En geniş kitlenin, en acil şekilde zevk almasını sağlamayı hedefler.” (Morgan 2003; 191)

Bir başka deyişle, insanlığın ‘bilinmeyen’ probleminin temel başlıkları olan; ‘engellenemez ölüm, insani arzular ve onları kontrol altına alan toplum kuralları’nı sorgulayan büyük kültürün ve düşünürlerinin başkaldırması ya da yol göstermesi artık söz konusu değildir. Uzun bir çiraklık döneminin, zorlu çaba ve çalışmaların sonucu olarak vaadedilen ödül ve ustalığın tadını çıkarma süreci, yerini; ‘şiddetin şiirini yazan fantastik kahramanlar’a bırakmış görünmektedir. Bunlar kimi zaman; sarsak, sıradan, yaşça küçük olabildikleri gibi, tümüyle toplumdışı, reddedilen, yok sayılan karakterler de olabilirler. Kimlik verileri ne olursa olsun, anlatı içerisinde oynadıkları kahraman rolü genellikle derinlikten uzak, anlatıya göre şekillenen yüzeysel eylemlerle sınırlıdır. (bknz. resim 184)

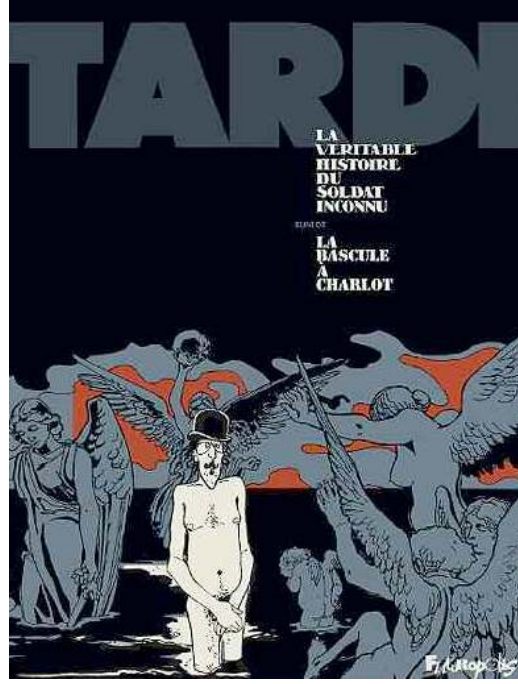
Modern mitolojinin fantastik örgüsünde yer alması gereken ‘başkaldırı duygusu’; uğruna ölünecek, fedakarlıkta bulunacak hiçbir şeyi, ideası, yapacak büyük seçimleri, çekecek acısı kalmamış ‘duygu ötesi toplum’un, kendini içerisine yerleştirdiği çizgi roman karelerinde yaşadığı, tanımını ve görünümünü değişen bir şeye dönüşmüştür. (Ciment ve ark. 2010, Groensteen 2006, Morgan 2003, Mestroviç 1999)



Resim 184: ‘fantastik/fantasy ve bilimkurgu’ BD dergisi *Khimaira*; sayılarından birisinde popüler ‘süper kahramanlar’ ı ele alarak geniş bir proil çalışması sunar.

Kendi koyduğu kriterlere göre, çoğu zaman bireysel ya da tümüyle alternatif ‘küçük girişimler halinde başkaldıran’, klasik sanattan çaldığı tema ve içerikleri modern ve rahatlatıcı formlarda algılamak isteyen bu alıcıya, Charbonneau; ‘acteurs sociaux postmodernes’ (postmodern sosyal aktörler) adını verir. (Groensteen, 2006; 191)

Bu verilere dayanarak diyebiliriz ki, günümüzün başkaldıran aktörleri artık; elitist ve popüler pratikleri/formları birlikte barındıran, kendi şiddet içerikli karma ve yerel/bireysel/yüzeysel mitolojilerini yazan, neredeyse tanımsız kimliklere dönüşmüştür. (bkz. resim 185)



Resim 185: Jacques Tardi'nin *La véritable Histoire du Soldat inconnu, la Bascule à Charlot*'su; 'tanımsız/birey/kahraman' tiplerinin iyi bir örneği ve bir başyapıt olarak kabul edilir.

Yeni sanat ve medyalar: 'Divertissement' kültürünün kendi yapısına özgü sanat ve medyaların ortaya çıkışını tetiklemesi, 20. yüzyılın ilk çeyreğinde, Frankfurt Okulu'nun ortaya attığı, ve 60'lı yıllarda baskın hale gelen savaş sonrası kitle kültürüyle yakından ilişkili görünmektedir.

Söz konusu kitle kültürünün, kendine özgün çok çeşitli ve multidisipliner bir üretim sürecine girdiği yıllarda toplumun büyük bölümü 'boş zaman ve ilgi alanı' gibi kavramlarla tanışmış, bu kavramların yayılmasıyla, sağladıkları sosyal ve finansal başarının/kazancın önemi anlaşılmıştır.

Diğer yandan 'teenager' olarak tanımlanan ve çalışmak kadar rahatlamak, eğlenmek isteyen bir alıcı/izleyici kitlesinin önemi ortaya çıkmıştır. Buradaki 'teenager' deyimi, çoğunlukla gerçek ergenleri değil; 'divertissement' kültürünün 28-45 yaş aralığındaki, şehirli, çalışan, bağımsız, orta ya da üst düzey gelirli, yalnız yaşayan bireylerini temsil etmektedir. (bkz. resim 186, 187)



Resim 186, 187: Yetişkinlere yönelik erotik çizgi roman dergisi *Bede X* (sol) ve yetişkinlere yönelik BD (çizgi roman) atölyelerinin hızla artışı, Franco Belge BD'nin güncel alıcı kitlesine dair net bir fikir vermektedir.

‘Eğlence/rahatlama’ye dayalı kültürün temel alıcı tipini oluşturan ‘teenager’; aile kurmamış, iş dışında fazla sorumluluk taşımayan, büyümesini tamamlamayı reddeden, keyfe odaklı yaşamını ilgi alanlarını besleyerek sürdüren insanını tanımlar. Kısacası; ortaya çıkan karakter, koleksiyon yapabilen, hobileri ve zevklerine zaman ve para ayırabilen, her konuda homojen sayılabilecek yüzeysel bilgilere sahip; ama entelektüel açıdan derinliksizdir.

‘Duyguötesi teenager’ karakteri için, ‘yeni sanat ve medyalar’ içerisinde çizgi roman; değerli, zengin hatta klasik bir sanat disiplini, popüler mitolojinin saygın bir temsili haline gelmiş görünmektedir. Bir bakıma kendi barındırdığı çok parçalı; ama yüzeysel ve eklektik yapıyı yansıtır.

“Barbarlık nihayet kültürü işgal etmeyi başardı. (...) Büyük bir modacının imzasını taşımak koşuluyla bir çift bot Shakespeare’in yerini tutuyor. Ve yeri gelmişken; heyecan verici bir entrikayı güzel resimlerle harmanlayan bir çizgi roman Nabokov’un bir romanının yerini alabiliyor. ‘Lolitaların okudukları’ gerçek Lolita’nın önüne geçmiş durumda. Başarılı olmuş bir reklam sloganı, Apollinaire ya da Francis Ponge şiirinden daha değerli... (...) Futbolcu ve koreograf, ressam ve terzi, yazar ve imaj danışmanı,

müzişyen ve rock şarkıcısı aynı başlık altında ‘yaratıcı sanatçı’ olarak değeriendirilmekte.” (Alain Finkielkraut, Groensteen 2006; 192)

Dahası, bu sözümona kültürel demokrasi, çizgi roman endüstrisini beslemekle kalmaz, fantastiğı; ‘teenager’ kitle için yeniden yapılandırıp kodlar. Bir başka deyişle, tüm keyif ve ilgi alanları, ‘teenager’lara göre formatlanmakta; müzik, oyun, edebiyatla ilgili her şey, hatta görsel sanatlardaki yenilikler toplumun tamamına oradan yayılmaktadır.

Raymond Camus (Ciment ve ark. 2010), belli bir yaş grubunu ya da kendini bu yaş grubunda hissedenlerin hedef alınmasını, tüm görsel üretimin onlara göre kodlanmasını, sanat olsun olmasın, ‘divertissement’ kültürünün içerisinde yer alan her şeyin bu kitlenin gözünde eşit derecede önem taşımasına dayandırır. Zira, söz konusu kitle herşeyi homojenize etmiş görünmekte, bu da inceleme süresince; bölümler ve farklı başlıklar altında değeriendirilen pek çok şeyin güncel karmaşasını açıklamaktadır.

Homojenize edilmiş bu kültürün ihtiyaç duyduğu mitoloji ve söz konusu mitolojiye ait görünümle ise; çizgi roman, müzik, felsefe, edebiyat ve daha pek çok disiplinin, aynı oranda, ama bilinen tanımları dışında karışarak, bambaşka bir şeye dönüşmesiyle yaratılmaktadır. Varolan sanat disiplinleri bu yeni mitolojiye göre evrilerek, içerik ve biçim değıştirmekte, farklı disiplinleri içeren ve yeni teknolojinin yarattığı, ‘divertissement’ kültürüne ait oyuncaklardan beslenen yeni sanatlar ortaya çıkmaktadır. Örnek vermek gerekirse; video ve bilgisayar oyunları sinemayı etkilemiş, olağanüstü teknik olanakların gelişimiyle ‘teenager’ların aklını çelen neredeyse sonsuz denebilecek kadar çok sayıda seçenek ortaya çıkmıştır.

Yeni mitoloji, tüm sanat akımlarında etkili görünmekte, yepyeni ve farklı bir sanatın; melez, multidisipliner medyalarından birisi olan Fantastik Franco Belge BD’de bundan nasibini almaktadır.

3.2 Popüler Mitolojinin Görsel İfadesi Olarak Fantastik Franco Belge

BD

“Herşeyden önce, kültürün ‘rahatlama/rahatlatma’ kimliği kazanması, liberalizmin bir sonucudur. Eğlenceyle ödüllendirilmek, işi ve çalışmayı kabul edilir hale getirmekte, meşrulaştırmaktadır.” (Guillaume le Blanc, Groensteen 2006; 193)

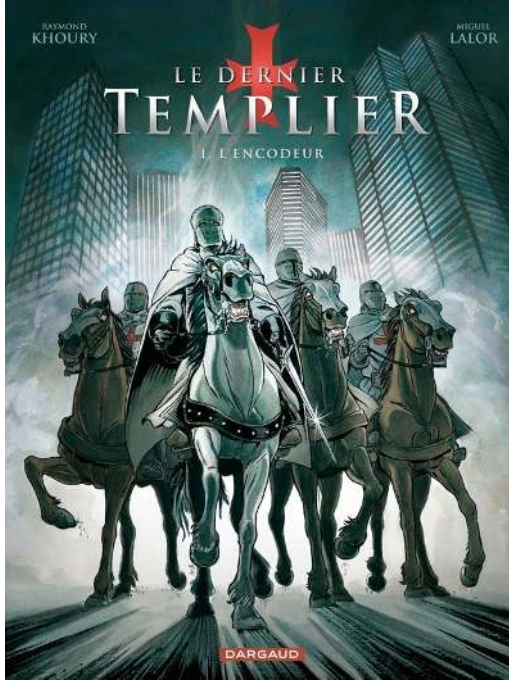
Harry Morgan (2003); bir çizgi roman kişisi ya da baş karaktere duyulan bağlılık, türe ya da konuya olan eğilim, kolay ve rahat okuma, alınan keyif gibi pek çok neden den dolayı, çizgi roman okurunu sınıflandırmanın güçlüğünden söz eder.

Ne var ki, okurunu sınıflandırmada yaşanan güçlüğü karşı, Fantastik Franco Belge BD; ortak bir ilgi alanı, ayırıcı simgesel bir özellik olmayı sürdürür. Groensteen (2006) bunu; ‘yeni sanat’ anlayışına karşı, çizgi romanın ‘sanat olan ve olmayan’ bazı şeyleri birbirinden ayıran bir değerlendirme ölçütünün ipucu/göstergesi oluşuyla açıklar. Zira, popüler mitolojiye dayalı sanat disiplinleri içerisinde sınıflandırılan çizgi romanda da, nitelik ölçütü; biçim ve içerik üzerine kurulu olması bakımından, klasik sanatınkiyle benzerlik gösterir.

Niteliği değerlendirmeye yarayan plastik ölçütlerin ötesinde, tarihsel süreç boyunca çizgi roman ve fantastiğin gerek kendi aralarında, gerekse diğer disiplin ve kavramlarla kurdukları ilişkiler de güncel durumu açıklayan ilginç veriler içerir. Örneğin; bugün çizgi romanın en önemli prensiplerinden birisi olmayı sürdüren ‘sahneleme/sahnelenme’, ‘divertissement’ kültürünün popüler mitolojisi için de büyük önem taşır. Sırasıyla; tarih öncesine uzanan ritüeller ve canlandırmaların, daha sonra tragediyaların dayanak noktası olan bir çeşit sahneleme, bugünün kültüründe de -tüm birikimi ve geldiği aşamaya karşı- yeni sanatın pek çok disiplini için vazgeçilmez olmayı sürdürür. (bknz. resim 188, 189)

Bunun yanı sıra; Vax (1963), Caillois (1990), Levi-Strauss (2000) ve Castex (2004) gibi araştırmacıların çalışmaları resimlenmiş kareler ya da dizi resimler halindeki anlatımın insanlığın inanç kültürüyle ve ona bağlı mitoloji yaratımıyla yakından ilişkisi olduğunu ortaya koyar. Bu araştırmaların dikkat çektiği en önemli

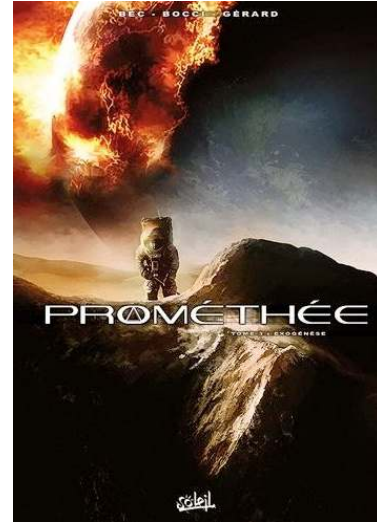
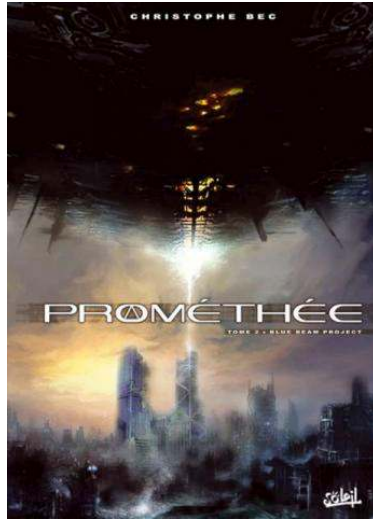
bulgu ise; tarih öncesinden Gotik döneme uzanan bir dizi eserde, fantastiğin önemli bir üretim motivasyonu olduğudur. (Steimberg, 2004)



Resim 188, 189: *Le dernier Templier*, Khoury-Lalor (sağ) ve *Le Signe de la Lune*, Bonet-Munuera (sol) mitolojik fantastik öğelerin ve fantastik figürlerin ‘sahnelendiği’ başarılı örneklerdir.

Diğer yandan, ‘divertissement’ kültürüne ait, onun beslediği disiplinlerden biri haline gelse de, çizgi romanın tarihsel ve sanatsal geçmişi, yerini sağlamlaştıracak içerik ve değerler içerir. Franco Belge BD’nin popüler mitolojinin fantastik göstergelerini güncelleyerek yeniden üretmede yakaladığı başarı, bu bulgularla yakından ilişkilendirilebilir. Ne var ki, söz konusu ilişkiyi değerlendirirken, kimi eksik ve önyargılı entelektüel yaklaşımların etkisinden kurtularak bakmak önemlidir. Zira, bugünkü Fantastik Franco Belge BD’yi konumlandırmak, güç olduğu kadar, kendi gerçekliği içinde ve bu gerçekliğin kriterleri esas alınarak mümkündür. Fantastik Franco Belge BD artık; resmin, görsel anlatının ya da edebiyatın bir kolu değil; geç kabul edilmiş olsa da, yeni ufuklar açmış, doğrudan metne ya da yazılı anlatıya bağlı olmayan, özgün bir ifade biçimi, bir tür, kendi başına meşru bir sanat disiplini.

Retro olarak adlandırılan bir dönemde yaşanan ve çizgi romanın da payını aldığı kültürel devinimler sırasında, ‘bilimkurgunun yükselişinin fantastiği baltaladığı’ savı ise; içerik bakımından tümüyle yanlıştır. Tersine, fantastik, bilimkurgu için de bir motivasyon olmuştur. Zira, fantastik/bilimkurgu ilişkisi, tıpkı çizgi roman, resim ve edebiyat arasındaki ilişki gibi; çoğul ve tümüyle farklı bir durumu işaret eder. Bir başka deyişle, bilimkurgu ortamında yaratılan fantastik etki, söz konusu ortamın gerçekliğinde vuku bulur. Bu, fantastiğin temel prensipleri üzerine otursa da, kriterlerin ve fantastik etki yaratan öğelerin güncellendiği, hatta popüler temsillerin yer aldığı farklı bir anlatıdır artık. (Ciment ve ark. 2010) (bknz. resim 190, 191)



Resim 190, 191: *Promothee*, Christophe Bec

Konuya ilişkin çok sayıda akademik çalışmaya yapmayı sürdüren Roger Bozetto (2001) ise, fantastik ve çizgi romanın değişimler etkisinde gösterdiği farklılaşmaya karşın, modern mitoloji içerisinde neredeyse ölümsüz, doğurgan ve kalıcı varlıklarını iki temel nedene dayandırır:

Bunlardan ‘essentialiste’ (gerekli, zorunlu) olan ilkinde göre; fantastik zaten sonsuzdur. Duyumsal olması sebebiyle bir çeşit fantastik duygusuna neden olur. Dolayısıyla, ‘şeyler ve olaylar karşısında sonsuz sayıda farklı şey hissetmek’ mümkündür.

İkinci neden tarihseldir. Klasik fantastik, tarihin gösterdiği gelişim süreci içerisinde ölümlen, fantastik etki yaratan her türlü klasik öğeyi de öldürmüştür. Bu bir çeşit dönüşüm yaratmış, modern fantastik; yeni temsillerle ifade edilen temel unsurlar aracılığıyla ‘kendine özgü garip bir tedirginlik yaratan’ yeni görünümüne kavuşmuştur. Bu aynı zamanda, ortadan kaldırılamayan; ama olduğu gibi kullanılması mümkün olmayan türlerin eski biçim ve görünümünün, ‘eskiyen tedirgin edici ve doğüstü’nün yok oluşudur.

Vaktiyle kuramı en çok geliştirdiği bilinen Todorov’un (2005) 70’lerdeki varsayımları günümüzde yetersiz görünmektedir. Bugün fantastik dönüşmekte ve pek çok tartışmaya sahne olmaktadır. Zira; *Kültürlerarası etkileşimin yön verdiği biçim* başlığı altında değinilecek çok farklı, hatta grotesk ya da olağanüstü realizm olarak adlandırılan yaklaşımlar ortaya çıkmaktadır.

Bir başka deyişle, bugün; ‘yok olanın yerine koyma ihtiyacı’nın motive ettiği ‘fantastik duygusu yaratan her şey’ devinmektedir. Tamamen karma bir durum söz konusudur. Fantastiğin; romantik, klasik ve modern olarak sınıflandırdığımız tüm türleri, tek amaca hizmet etmek üzere karışmıştır. Tıpkı çizgi romanın kendi içeriğindeki medyaların farklı bir disiplin oluşturmak üzere harmanlanarak, onlardan ayrı ve özgün bir dil haline gelmesi gibi, fantastik de ‘nedensiz dehşetini’ yaratmak üzere; arkaik gotik, v.b. pek çok öğeyi kuralötesi bir şekilde karıştırmış görünmektedir. Fantastik Franco Belge BD; popüler mitolojinin bu kuralötesi durumunu yansıtan pek çok medya arasında bir çeşit ‘postfantastik’ mecra haline gelmiştir.

3.2.1 Popüler Kültür Etkisinde Güncellenen İçerik

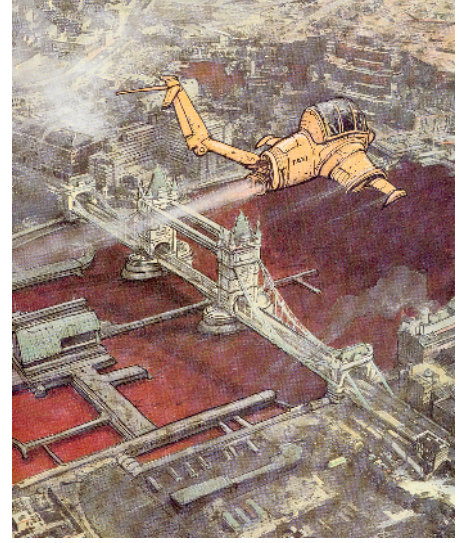
Fantastik Franco Belge BD başlığı altında sınıflandırılan eserlerde görülen temel değişim ve farklı yaklaşımlar; BD’nin bugün ‘divertissement’ kültürünün bir parçası haline gelmiş olması kadar, 60’larda yaşanan pop kültür ve popüler kavramının yükselişiyle de yakından ilgilidir.

Farklı dönemlerde meydana gelen ve sınıfların yer değiştirmesiyle sonuçlanan hareketler, varolan ve bilinen dünya düzeninde meydana gelen değişiklikler, BD ve gelişimi üzerinde doğrudan etkili olmuştur. Konunun en hareketli dönemi sayılabilecek 60'lar, yalnızca popüler kültürü kutsamaz; müziğin ve alternatif akımların da etkisi altında şekillenir. Bu döneme kadar, romantizm ve fantastiğin 'ölüm, arzu ve başkaldırı' üzerine oturan konuları, yerlerini; 'underground/popüler/fantastik' kültüre bırakır.

Söz konusu kültürün anlayıp algılayabileceği, romantik dönemden tümüyle farklı içerik arayışlarının ortaya çıkması kaçınılmaz görünmekle birlikte, bütünüyle karışan, neredeyse sonsuz sayıda seçenek sunan öğeler, oldukça zorlu bir çerçeve çizer. Bozetto'nun (2001) söz ettiği, dünyaya ilişkin görünümünün belli sayıda işaretle temsil edildiği, bunların belirgin ya dozu ayarlanmış bileşimlerinin de bir çeşit sembolik sistem gibi işlediği, az çok tanımlanabilir bir 'klasik fantastik' ise çökmüş, geçerliliğini yitirmiştir.

Bugün, temsilleri ve türleri karıştıran, kimlikleri bulandıran bir çeşit 'postfantastik' içeriği etkisi altına almış görünmektedir. Örnek vermek gerekirse; tür olarak ilk ortaya çıktığı dönemde, Aydınlanma ve geçmiş arasındaki uyumsuzluğu temsil eden fantastik içerik, doğaüstünü; 'şiddet, despotizm, komplo, v.b.' gibi net açıklaması bulunmayan öğelerle şekillendirip, bunları şeffaflıktan uzak, korkutucu mekanlarda gösterir. Oysa güncel fantastik içerikte, insan yaşamını kolaylaştıran her şey, hatta huzur, dinginlik ve durağanlık gibi olumlu anlamlar içeren kavramlar, farklı bir canavarlığı sembolize edebilir veya içerebilirler. (bknz. resim 192, 193)

Bugünün 'kafe, apartman, mağaza' gibi günlük ve sıradan dekorunda vuku bulan; bilinmeyen tarafından ele geçirilen bir kentle, kente ve teknolojiye ait pek çok öge ya da bunları simgeleyen işaretlerle temsil edilebilen 'postfantastik'in hiçbir mekanı yasaklamadığı; ama özellikle de seçmediği söylenebilir.



Resim 192, 193: Güncel fantastik tümüyle olağan görünen kent ya da mekanlarda ortaya çıkabilir. (Sol; Jacques Tardi, sağ; Enki Bilal)

Çoğu zaman ‘başkaldırı’ motivasyonu olmayan, olsa da tümüyle farklı bir başkaldırı içeren, ‘divertissement’ kültürünün şekillendirdiği toplumun yalnızlık kavramı üzerine kurulu bir fantastik içerik söz konusudur. Tamamen yalnızlaşan karakterin, toplumca ayırdına bile varılmayan rutininde cereyan eder. Olağanüstü ve tedirgin edicinin yalnızca kurban tarafından hissedildiği, ortamda bulunsa da toplumun diğer üyeleri tarafından fark edilmediği mekanlarda geçer. Diğerleri bilinçsiz ve anonim, kimi zaman saldırgandır. Hiçbir doğal/organik ilişki kalmamıştır. İletişim ve ilişkiler, çoğunlukla, kendi adlarını ironik kılan sentetik bağlarla kurulur.

İçerikteki bu güncelleme ve farklılaşma, yükselen bilimkurguya da geniş olanaklar tanımış, fantastik etki anlatının kendi koşullarına göre olağan sayılan dokusunda cereyan eden sıradan olaylarla sağlanmıştır. Bu yaklaşım, derinliği tartışılır olsa da, modernötesi toplumun günlük yaşamına umutsuz bir başkaldırı niteliği taşır.

“Bu kargaşa, herkesin gözleri önünde ve onlar tarafından bilinerek yaşanabilir; yaşamlarına yerleşebilir. Kimseden yardım istenemeyen öğüt alınamayan bir ortamda vuku bulur. Ancak içinde bulunulan mekanizmanın ya da kurumların bir parçası haline

gelindiğinde durumdan kurtulunabilir. Bu durumda huzursuzluk ve karmaşa sona erer; ama bilinç de tümüyle yitmiştir.” (Bozetto,1980)

Örnek vermek gerekirse; ‘içinde bulunduğu teşkilatın çarpıklığının farkına vardığı için iftiraya uğrama’ ya da ‘akıl hastanesine kapatılma’ gibi konular içerikte karşımıza çıkar. (bknz. resim 194) Orwell’ın pek çok esere ilham veren 1982 adlı romanını anımsatan başarılı örnekler bulunur.



Resim 194: *Balade au bout du Monde*, Makyo-Vicomte

‘Nedensiz bir lanetin pençesinde olmak’, ‘hiçbir yerden gelmeyen tanımsız bir kötülüğün tuzağına düşmek’ gibi konular, kuralötesi üretimin belkemiğini oluşturur. Bu durum çoğunlukla kurban tarafından fark edilir. Söz konusu tanımsız lanet, tamamen ‘bilinmez’ olup, yol açtığı olaylar nedeniyle karakteri kurban durumuna düşürür. Başkalarınca fark edildiğinde ise; karakteri işgal etmiş, nesne haline getirip öznesini yo kederek ‘şeyler dünyası’na uyum sağlamasına yol açmıştır. P.Sipriot, P.Highsmith’in *L’amateur des escargots* adlı kitabı için yazdığı önsözde, fantastik etki taşıyan anlatıların bugünkü içeriğinin ve işlevinin: ‘Yaşamlarımızı

ayarlayıp düzenleyen kuralları açığa çıkarmak, her şeyi yerinden oynatarak, karakterlerinden ve okuyucularından, hatta kendimizden; içimizdeki korkuları harekete geçiren, kaygı verici ve tedirgin edici çıkmazlar yapmak' olduğunu ileri sürer.

Bozetto (1980), bu yeni fantastik içeriğin, farklı, yeni ve karmaşık güncellemelere karşın, fantastiğin romantik ve modern türleriyle olan ilişkilerini önemli ve incelemeye değer bulur. Zira tanım ve anlamlarını yitirseler de, postfantastik öğelerin görünümünde ortaya çıkan, bunlara ait özellikler, özellikle BD üretiminde varlıklarını sürdürürler. Modern mitoloji yaratmanın gittikçe güçleştiği bir dünyada, 'ezeli ve ebedi' özelliklerini yitirmeyen geçmişe ait verileri güncellemek, iyi ve emin bir yol gibi görünmektedir.

'Postfantastik' olarak tanımlanabilecek içeriğin, fantastik türlerinin kimi özellik ve görünümlerinden yararlanması olağan, hatta kaçınılmazdır. Zira, romantik ve klasik fantastiğin dünyasında ilişkiler; 'çoğul, insanlararası ve dinle ilişkili'dir. İnsanlığın inşa edip, tarihsel süreç boyunca biriktirdiği mitolojik gelenekle bağları henüz kopmamıştır. Karşılaşmalar, değiş tokuşlar gerektiren, kadim metinlere, geleneklere, ritüellere, bir çeşit ortak yaşama ve yaşanmışlığa, suç ortaklıklarına, kısacası; ortak tarihe dayanan eylemler söz konusudur. Oysa insanlararası modern iletişim ve ilişkilerde; metinlerin, edebiyatın, dahası mitolojinin ortaklığa dayalı bağları kopmuş; bu bağların, sözde akılcılık ve şeffaflık adına reddedildiği bir değişim geçirmiştir.

"Görülmezsiniz. Diğerlerinin gözünde şeffafsınızdır. Herkes kendi yalnızlığına ve kendi evrenine hapsolmuştur. Klasik ya da romantik fantastiğin kahramanlarının kodlanmış, ritüellere bağlı ve belirli yerini; duyduğu sıkıntı ve bunalıyı hiçbir girişimin küçültüp koruyamayacağı kurban alır. Theophile Gautier gibi romantik ya da Prosper Merimee ve Guy de Maupasant gibi klasik fantastiğin dünyasından, modern fantastiğin dünyasına geçilir. Bir başka deyişle; kimi çıkarların insanlararası ortak yaşam nedeniyle ikinci plana atılabildiği 'insani bir doğaüstü'nden, yalnızca teoride kalan, kopuk, kuralların yönetip bütünü oluşturduğu ve anlam yaratmaya çalıştığı bir dünyaya geçilir. Anlatının 'kurban/karakter'i ve izleyicisi, sunulan dünyanın kuralları ve yaşanan bunalımın nedenlerinin aynı olup olmadığını sorgulamaya ve inanacak bir şey aramaya, hatta kurgulamaya itilecektir" (Bozetto, 1980) (bknz. resim 195)



Resim 195: Alez Barbier, Paysages de la Nuit

Denebilir ki, pagan kültürlerden ortaçağ geleneğine, tarihsel bağlarla yüzeysel denebilecek kadar derinliksiz bir biçimde süren ilişki; neredeyse tüm verileri homojenize ederek, modern mitolojinin dokusuna taşımış görünmektedir. Alternatif akımlardan müzik kültürüne, sosyopsikolojik devinimlerden protest sanatlara varan çok çeşitli veriyle beslenen bu yeni durum; modern ve postmodern bir çeşit varoluşçuluk etkisinde, nedensizliğin olağanüstü ve tedirgin edici öğelerini içerir hale gelmiştir.

Kısacası, modern mitoloji artık yalnızca bunlardan değil; 'divertissement' kültürünün önemli bir ayağı olan -başta sinema olmak üzere- multidisipliner sanatlardan, popüler müzikten beslenecek, bilinmezliği her şeyi işaret edebilen bir bilimkurgu çok önemli bir üretim sahası haline gelecektir. Bu tanımsız ve tartışmaya açık post fantastik içerik, kuşkusuz Franco Belge BD'nin başlıca üretim motivasyonlarından birisi olmayı sürdürecektir.

3.2.2 Kùltùrlerrarası Etkileşimin Yön Verdiğı Biçim

Ortaya konan tüm veriler ve güncellenen içerik dikkate alındığında, kùltùrlerrarası etkileşimin biçime de yeni bir yön vermesi kaçınılmaz görünmektedir. Çehresi değışen ve küreselleşerek yayılan ‘yeni kùltür’, modern mitolojinin biçimsel yaklaşımını ‘imaginaire’ (düşsel) kavramı üzerine inşa etmiştir.

Groensteen (2006), Breton’un; *“Düşsel, gerçek olmaya eğilim gösterir.”* sözünü hatırlatarak, günümüzde ‘düşsel’in tarihi itibarının sömürüldüğünü iddia eder. Gerçekten de ‘düşsel’ günümüzde; psikanalizden antropolojiye oldukça rağbet gören bir terim haline gelmiştir.

Biçimde sonsuz olanak deneme/yaratma prensibinin, modern kùltürün önemli isimleri sayesinde popüler hale geldiğini belirten Groensteen, bu durumun zamanla biçimi tümünden etkisi altına alıp amaca dönüştüğünden yakını. Durum; *“Çizgi ve metin arasında iyi ve kötü karşılaşmalar vardır.”* diyen Miterrand’ın iyi niyetli yaklaşımını aşmış, biçimin bütün arayış ve prensiplerini belirlemeye başlayan ‘düşsel’ kavramı, özgünlükten uzaklaşılmasına ve tehlikeli bir ‘stereotipleşmeye’ yol açmaktadır.

Bugün fantastiğın güncel biçimini işgal eden ‘düşsel’i adeta çeşitli soslarla servis edilen; ama her daim aynı kalan bir yemeğe benzeten Groensteen (2006); Bachelard’ın ‘politik’, Sartre ve Durand’ın ‘çözümleyici’, Bourdieu’nün ‘toplumsal’ la süslediğı ‘düşsel’i örnek verir.

Kısaca ifade etmek gerekirse; her alana ilişkin farklı sıfatlarla tanımlanan ‘düşsel’ prensibi, güncel üretimde biçimin ‘benzerlik’ tuzağına düşmesine neden olmuştur.

Bir çeşit ‘vogue’ haline gelmiş görünen bu egemen biçim anlayışına getirdiğı ağır eleştirilere karşın Groensteen (2006), başarılı alternatif yaklaşımların da bulunduğunu hatırlatır ve Jean Remy’nin görüşlerine yer verir:

"BD'nin fazileti ya da erdemi, niteliği, onu yapanların yeteneğine bağlıdır. Bir başka deyişle; 'düşkün' addettiğimiz sanatların sayısı, aptal mesleklerin sayısından fazla değildir. Her yerde iyi ve kötü işçiler vardır." (Remy, Groensteen 2006) (bknz. resim 196, 197)



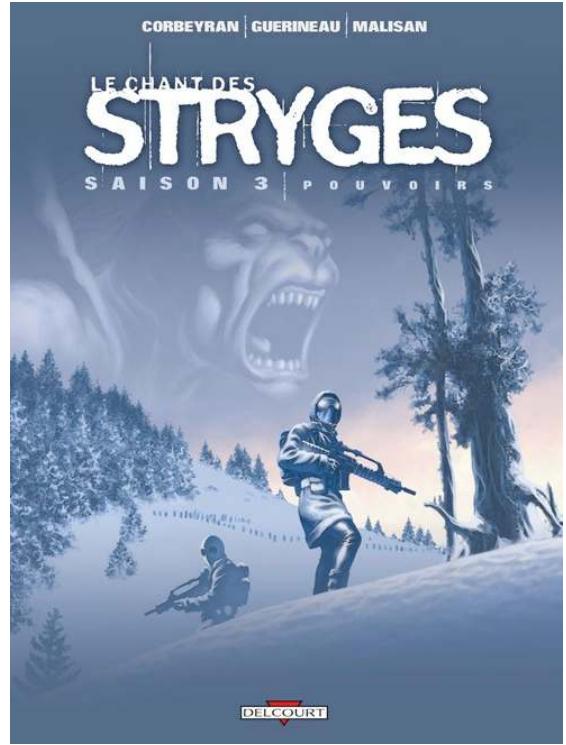
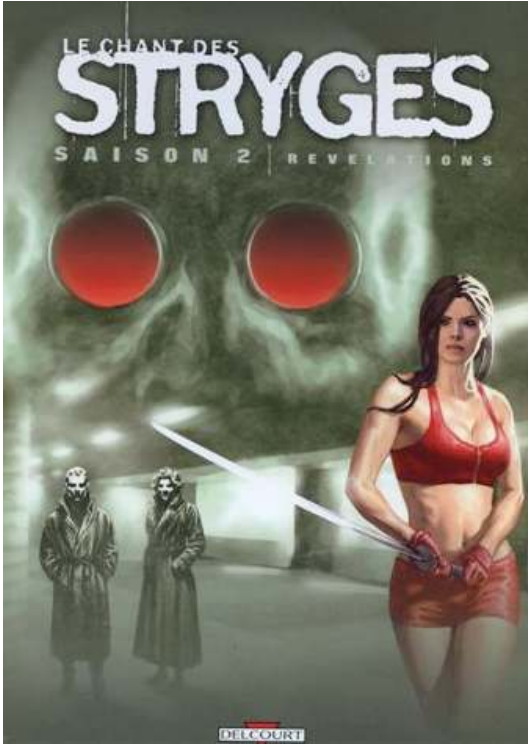
Resim 196, 197: Sıradışı teknik denemeler içeren *Blast*, Larcenet-Carcasse (sol) ve Enki Bilal (sağ) yaratıcılarının yeteneğini gösteren nitelikli örneklerdir.

Groensteen (2006), Remy'nin bu umutlu yaklaşımın; çizgi romanda yetenekli işçilerin çoğalması, 'derinliksiz medya' izleniminin düzeltilmesi ve teknik beceriye karşın içeriğin zenginleştirilmesi gibi temel sorunlara çözüm bulunmasıyla desteklenebileceğini belirtir ve güncel biçim arayışlarının/prensiplerinin -çok kesin olmasa da- belirlenmesine katkıda bulunur:

'Grotesk' olarak nitelendirilebilecek hiperrealist yaklaşımlar: Franco Belge BD geleneğinin 'ligne claire' yaklaşımını temel alan ve 'grotesk sayılabilecek olağanüstü realizm'e uzanan çalışmalar söz konusudur.

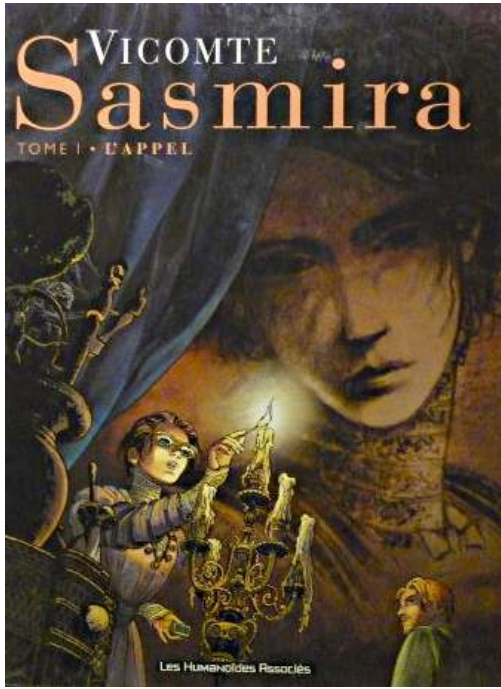
Bu BD örneklerinin görsellerinde bilgisayarın sonsuz olanaklarından yardım alınarak yaratılan hiperrealist karakter ve sahneler yer alır. 'Hiperrealizm'in; sanat

geleneğinde de huzursuzluk yaratan, ‘olağanüstü ve tedirgin edici’ mimetik yaklaşımından yararlanır. Örnek vermek gerekirse; tümüyle ‘canlı’ görünen bir karakter ya da ‘dekor’, alışlageldik biçimde okuyucu/izleyiciyi içerisine almayacak, onun yaşanan sahnede aktif rol üstlenmesine izin vermeyecektir. Buna karşın, anlatının tamamen gerçek görünümlü ama iki boyutlu olması gerçeğin dokusuna zarar vererek ‘olağanüstü ve tedirgin edici’yi farklı bir biçimde üretecektir. (bknz. resim 198, 199)



Resim 198, 199: Corbeyran-Guerineau-Malisan ekibinin *Le Chant des Styges* serisi teknik olanakların da yardımıyla yaratılmış ‘hiperrealist’ sahneler içerir.

Manga ‘epidemi’si: ‘Manga’yı bir çeşit yükselen dalgaya benzeten Groensteen (2006), Franco Belge BD’yi ‘bilimkurgu ve heroic fantasy’ kadar etkileyen bu akıma dikkat çeker. Verilerin; 90’lardan bu yana yıllık çizgi roman satışlarının %40’ını ‘Manga’ların oluşturduğunu belirten araştırmacı, on beş yıl sonra ‘Francophone’ coğrafyada satılan iki çizgi romandan birisinin ‘Manga’ ya da ‘Manfra’ olacağını iddia eder. (bknz. resim 200, 201)

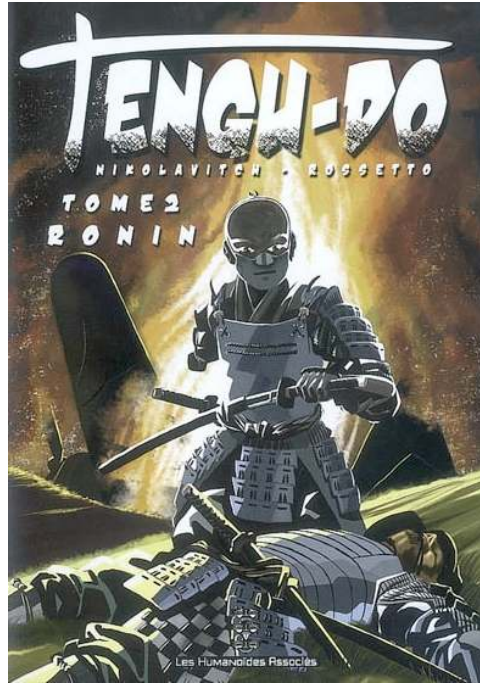


Resim 200, 201: Vicente'un yazıp resimlediği *Sasmira* serisi 'Manfra'nın popüler örneklerindendir

Konuya ilişkin incelemeler, 'Manga'nın çizgi romanı küresel ölçekte işgalini 80'lerde yayınlanmaya başlayan ve büyük ilgi gören Japon çizgi filmlerinin hazırladığını gösterir. Diğer yandan, çizgi romanın okuyucu/alıcısını oluşturan 'teenager' kitlenin, söz konusu Japon çizgi filmleriyle çocukluk döneminde kurdukları ilişki de 'Manga'nın popüler başarısını açıklamaktadır.

'Mangamania'nın ticari başarısını tehlike olarak gören Morgan (2003), Mouchart (2004) ve Groensteen ve gibi isimler, Franco Belge 'Manga'sı olarak tanımlanabilecek 'Manfra'nın, 'divertissement' kültürü ve küreselleşmenin dayattığından daha büyük bir tehlike oluşturduğunda fikir birliğine varırlar. Zira, Fransızcaya çevrilen orijinal 'Manga' kendisini olduğu gibi empoze ederken, 'Manfra'; zorlu savaşlar verilerek itibar kazanmış, geleneği çok emek verilerek inşa edilmiş bir medyayı uyarlamakta, deyim yerindeyse içeriğini ve görünümünü bozmaktadır.

‘Manga’ etkisinde üretilen Franco Belge çizgi romanda; ‘stereotip’leşmenin yanı sıra, fantastik etkinin tümüyle yabancı, farklı gelenek ve inanışlara dayanan Uzakdoğu kültürü etkisinde üretilmesi de büyük bir sorundur. Stereotipleşme; artık alışkanlığa ve kayıtsızlığa neden olacak kadar birbirine benzeyen, kimliksiz ve yabancılaşmaya neden olan, kendi etnisinin izini taşımayan karakterler yaratır. Fantastik etki yaratan öğeler ise; tıpkı karakterler gibi ‘Francophone’ kültürden tümüyle kopuk, onun değil; yabancı bir kültürün kodlarını taşırlar. (bknz. resim 202)

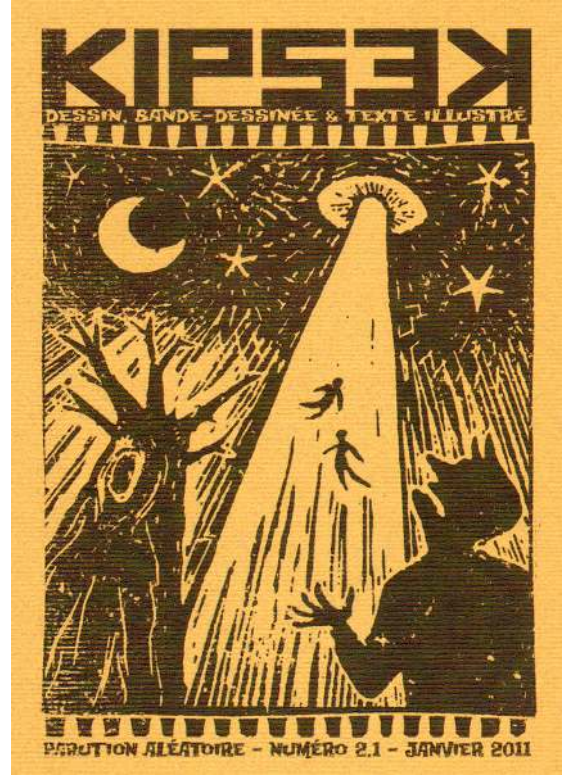


Resim 202: Nikolavitch-Rosetto’nun *Tengh-Do* serisi ‘ligne-claire’ etkisi taşıyan; ama tümüyle Uzakdoğu kültürüne ait görüntüler içerir

Öteki BD’de alternatif denemeler: Verilere dayanarak bir çeşit; ‘değişim/ yenilenme dönemi’ olarak adlandırılabilir bu süreç, güncel Francophone araştırmacılar ve türün meraklıları tarafından ‘L’autre BD’ (öteki BD) olarak adlandırılan yaklaşımın ortaya çıkmasına imkan vermiştir.

Alex Barbier’nin Francis Bacon etkileri gösteren pentüral işleri, illüstratif yaklaşımlar, kolaj ya da karma teknikle üretilen son derece umut verici örnekler, *L’Autre BD* ya da *La Bande Dessinée Alternative* gibi sitelerde yayınlanmaktadır.

Bunlar fantastik ya da ‘postfantastik’ etki üretmek açısından daha başarılı işler olmakla birlikte, malzemedен tarz ve yaklaşıma, pek çok şeyin birlikte denenmesi nedeniyle; ‘kültürel’ ya da ‘etnik’ kimlikten söz etmek çok mümkün değildir. (bknz. resim 203, 204)

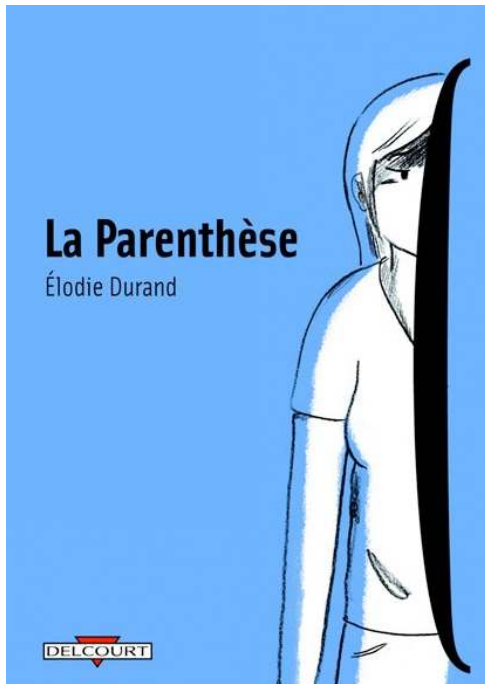


Resim 203, 204: Angouleme Çizgi Roman Festivali’nde Alternatif BD Ödülü alan *Arbitaire* ve *Kipsek* çok farklı çalışmalar içeren fanzinlerdir.

Diğer yandan; çoğu başarılı örneğin ‘bireysel başkaldırı’ evrenini yansıttığını, modern fantastiğe yakın etkiler üreterek ‘modern/postfantastik varoluş’a ilişkin yeni tartışmalara yol açtığını belirtmek gerekir. Bir başka deyişle; kültürlerarası gündemin içerik ve biçime yansıyan ‘kuralsızlık’ı, küçük ölçekli de olsa, ‘düşünme ve sorgulama’ya neden olup, tekilden çoğula hareket yaratabilecek ilginç denemeleri olanaklı kılmıştır. (bknz. resim 205, 206, 207, 208)



Resim 205, 206: Arbitraire 9'un içeriğinde yer alan farklı çalışmalar



Resim 207, 208: Angoulême Çizgi Roman Festivali'nden farklı yaklaşımlar; *La Parenthèse*, Elodie Durand (sol), *Cinq mille kilometre par seconde*, Manuele Fior (sağ)

3.3 Fantastiğin Çizgi Romanda İfade Edilişine İlişkin Sorunlar

Groensteen, BD'nin meşruiyetini kazanmasının oldukça güç bir uğraş gerektirdiğini, 60'lı yıllarda 'bedephile' hareketin toplumun ve medyaların dikkatini çekmeyi başararak mümkün olduğunu hatırlatır. Bu yıllardan itibaren anonim sayılabilecek kimliklerinden sıyrılan çizgi roman yaratıcılarının sergilere, etkinliklere ve uluslararası festivallere katıldıkları, televizyon ve basılı medyada çokca yer aldıkları görülür. (bkz. resim 209, 210)



Resim 209, 210: CHOQ.FM'de yayınlanan *Dans ta Bulle* programı Franco Belge BD'ye önemli katkılar sağlamıştır.

BD'nin son elli yılı kapsayan bu yeni konumu, güncel sorunlarına ilişkin önemli ipuçları içerir. Zira, söz konusu elli yıl; akıllı, iyi eğitim almış yetişkinlerin BD'yi ciddiye aldığı ve onun melez yapıli popüler kültürün kendine özgü bir disiplini olarak kabul ettikleri süreci işaret eder.

Diğer yandan, bu kabullenmeye bağıli yapılanma süreci içerik ve biçime ilişkin beklentileri artırdığı için, niteliğin çıktası yükselmiş, üretimin sayısı ve çeşitliliği artmıştır. Yeni ve farklı bir BD hareketinin türlü örnekleri çok farklı temsilleriyle; *Pilote*'un içeriğinde ortaya çıkmıştır. Sonrasında *Metal Hurlant*, *Les Humanos*, v.b. yayınların çoğalarak, beklentilere ve güncellemelere göre değişiklik gösterdiği görülür. (bkz. resim 211, 212, 213)



Resim 211, 212, 213: *Metal Hurlant*'ın çeşitli yıllara farklı sanatçılar tarafından tasarlanmış kapakları

Ne var ki, çeşitlilik, ve seri üretim olarak adlandırılabilir büyük sayı artışı, bugün fantastik Franco Belge BD'nin; 'İçerik, biçim, nitelik, v.b.' gibi başlıklar altında tartışılabilir sorunlarıyla yakından ilişkilidir.

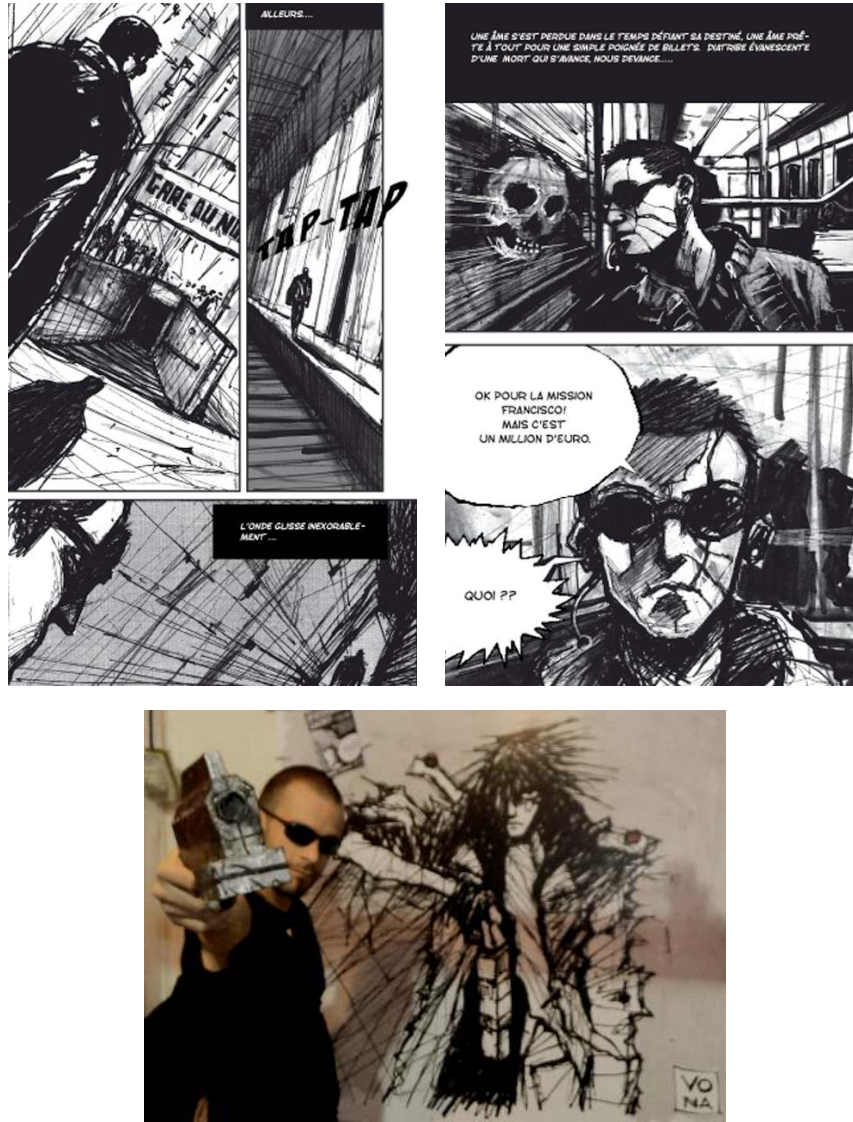
"Bugün yaratıcılığın, daha önce sözünü ettiğimiz endüstriyel çarkın içerisine sıkışıp kalmış olması mümkündür. BD aynı zamanda basite indirgemeye eğilimli bir sosyal talebin nesnesi haline gelmiştir. Bu durum gerilemeye, yoksullaşmaya ve üretimde stereotipleşmeye neden olmuştur. Burada bir çeşit kısır döngü söz konusudur: Zira, bugün 'daha yetişkin ve akıllı bir BD' için hala mücadele veren, yazar, yayıncı, eleştirmen, herkesi ezip geçmeye çalışan bir BD'yle karşı karşıyayız." (Groensteen 2006; 82)

'Contre'(karşıt/başkaldırı) kültürden, 'divertissement' (rahatlama/eğlence) kültürüne : 'Un objet culturelle non-identifié'adlı incelemesinde (Tanımlanamayan kültürel nesne), Thierry Groensteen (2006); 'başkaldırı kültüründen rahatlama ve eğlence kültürüne' deyimini başlık olarak kullanmakla kalmaz; bugünkü fantastik Franco Belge BD'nin güncel sorunlarının ayırdedilmesine ve anlaşılmasına yardımcı olur.

Örnek vermek gerekirse; ilk 'bedephile'lerin yolu, çeşitli dönemlerde sanat üretimini etkileyen ve başkaldırı kültürüne ait, anarşist, underground, psychedelic, rock, punk, hatta techno, v.b. gibi hareketlerle sıkça kesişir. Bugün bu etkileşimin

‘cybernaute’larla (sibernetik) yaşandığı düşünülse de, Groensteen (2006) güncel kültürün ‘50’lerde yaşanan başkaldırı kültürüyle hiçbir ilgisi bulunmadığını savunur.

Zira, başkaldırıcı bireyselleştiren yeni kültür, düşünce ayrılıklarındaki çok çeşitliliğin; içerik, biçim, teknik ve teknolojiye çok seslilik olarak yansımaya neden olmuş, neredeyse her çizgi roman yaratıcısı kendi başkaldırı evrenini yaratmıştır. Bu başkaldırı evrenlerinde içerik artık eskisiyle aynı olamayacak denli karmaşıktır. Küçük gruplara ait, yerel sayılabilecek ‘hip hop’, ‘cyberpunk’, ‘techno’ gibi çok çeşitli protest akımların etkisi görülür. (bkzn. resim 214, 215)

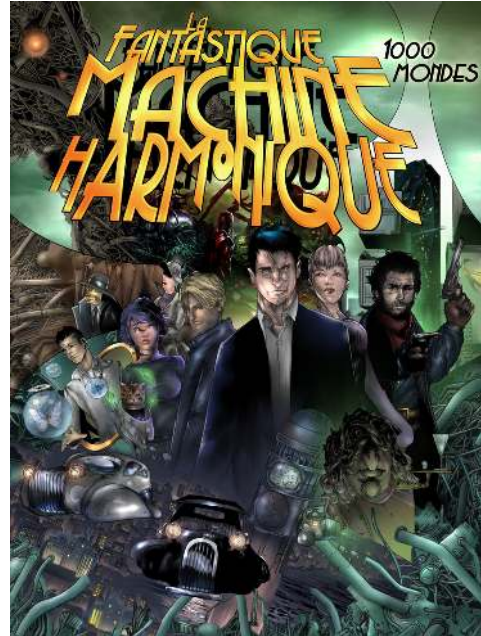
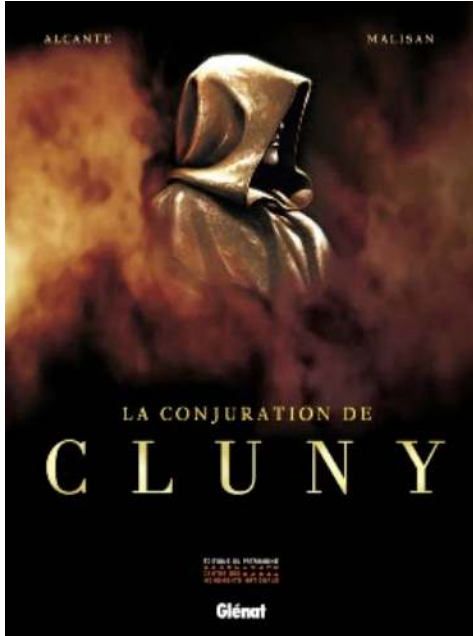


Resim 214, 215: ‘Cyberpunk’ Franco Belge BD *Fenice* (üstte) ve çizeri Vona (altta)

“Kendi konu başlığımız uyarınca, ‘karşıt/başkaldıran’ kültür kavramını çok geniş bir alanı kapsayacak şekilde düşünmemek gerekir. Zira, Contre-culture’ün bugünkü durumu bir ideoloji, bir felsefeyi ya da yaşam biçimini gitgide daha az kapsar hale gelmiştir.” (Groensteen 2006; 83)

60’lı yıllarda ‘paralitterature’olarak adlandırılan ve kendi özel yayınevlerine, kitap mağazalarına sahip olan, fantastik Franco Belge’in de içinde bulunduğu, erotik, bilimkurgu, v.b. üretimlerin bugün kendi ‘özel/koleksiyoner alıcı’sına sahip olması ise; gelinen noktaya dair önemli bir ipucudur.

Kısaca ifade etmek gerekirse, BD’nin bir çeşit hareket olarak ilk patladığı yıllarda bayrağı taşıyanlar ‘herkes için sanat’ ilkesinden hareket etmiş olsalar da, bugünkü popüler kültürün yetiştirdiği eğitilmiş kitlenin ilgi alanı, rahatlatma aracı halini almıştır. Bir başka deyişle, ‘contre’ kültürün neye ‘hayır’ dediğini bilen, eğitilmiş ve sol eğilimli kitlesi yerini; ‘divertissement’ kültürünün ‘teenager’larına bırakmış, bu da metin ve anlatıların içini boşaltmış, tümüyle teknolojiye bağımlı, sonsuz ve daha inandırıcı görüntüler üretmeye odaklı bir fantastik Franco Belge BD ortaya çıkmıştır. (bkzn. resim 216, 217)



Resim 216, 217: *La Conjuración de Cluny*, Alicante-Malisan (sol) ve *La Fantastique Machine harmonique*, Stéphane de Caneva (sağ) dijital tekniklerin ağırlıklı olarak kullanıldığı çizgi romanlardır.

Audiovisuel kuşağın homojen görünümüleri: Biçime ilişkin görünümlerin alıcıyla yakından ilgili olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bir başka deyişle, bugünün BD okuyucusunun tamamıyla ‘audiovisuel bir çocukluk’ geçirmiş olması, BD’nin güncel sorunlarıyla yakından ilişkili görünmektedir.

Bu ‘audiovisuel’ kuşak, 90’lı yıllardan başlayarak, ‘contre’ kültürün protest ama derinlikli okuyucusundan tümüyle farklı özellikler gösterir. Yeni okuyucunun yapısından dolayı; metin ve anlatıdaki derinlik azalmış; ama görüntünün nitelik ve çeşitliliği -yüzeysel de olsa- epeyce yükselmiştir. Edebi kültürün karşısına dikilen audiovisuel kültürün etkisinde kalan fantastik Franco Belge BD, gitgide anlamını kaybeden bir okuma talebini karşılamaktan çok, ticari başarıyı ve popüler şöhreti hedefler görünmektedir.

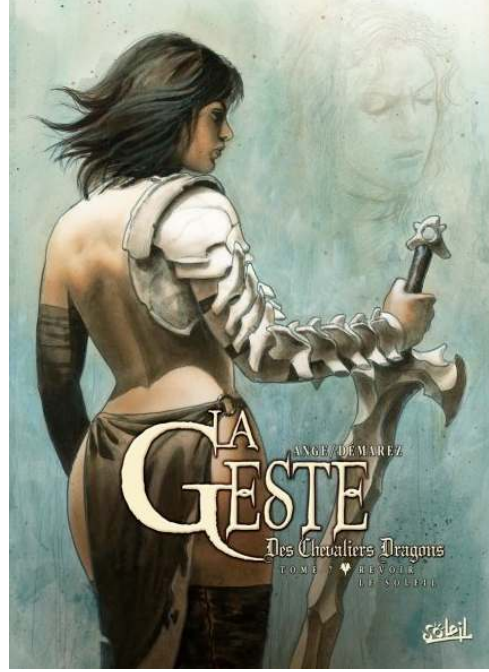
“Bugünün kültürel tüketicileri, Jt’nin bir sekansı tarafından illüstre edilmiş bir gazeteye gözatarak tamamladıkları bir radyo haberini yakalıyor; Woody Allen’ın öykülerini ya da bir TV sunucusunun romanını okumadan önce sinemada Madame Bovary’yi izliyorlar.” (Marc Lits, Groensteen, 2006; 85)

Bernard Lahire’in ‘*kültürel arzın yeni durumuna göre, yeni audiovisuel medyaların baskın varlığıyla damgalanmış bulduğu görsel kültür*’; kendi görünümlerini yaratırken, kaçınılmaz olarak fantastik Franco Belge BD’yi de etkilemekte, hatta uyarlamaktadır. Kısaca, yeni jenerasyonun; pop, rock, sinema ve gösteri dünyasının içerisine entegre olan BD, fantastiğe; içeriğini yoksullaştırarak, karşıt değil; yüzeysel ve görsel bir kimlik edindirmektedir.

‘Kendisini radikal bir biçimde ‘60’lardan ayıran görünümüyle bir başkaldırı kültürünün değil; 1990-2000 yıllarının baskın kültürünün görünümlerini edinen’ bu postfantastik BD, türlü görsel denemelere izin veren özellikle iki alanda; ‘bilimkurgu’ ve ‘heroic fantasy’ başlıklarında yükselir. (bknz. resim 218, 219)

Bir başka deyişle fantastik Franco Belge BD’nin kendi bağımsız yapısının hasar gördüğünü, fantastik etkinin gitgide ‘bilimkurgu’ ve ‘heroic fantasy’nin içeriğinde yapılanmaya çalıştığını söylemek çok da yanlış olmayacaktır. Bu durum Bozetto (2001), Morgan (2003) ve Groensteen’in (2006) üzerinde fikir birliğine vardıkları önemli bir güncel sorunu işaret eder. Zira, daha önceki bölümlerde de

görüldüğü üzere, fantastiğin kendine özgü ‘semiosis’ini oluşturan, ona özgü dilde meydana gelen karmaşa ve kimlik sorunlarıyla bağlantılı görünmektedir.



Resim 218, 219: *Les Sept Clones*, Stephane de Caneva (sol), *La Geste*, Ange-Martinez (sağ)

Gerek ‘bilimkurgu’, gerekse ‘heroic fantasy’nin yapısının üretimde çeşitliliğe izin verdiğini ve yaratıcılarına büyük özgürlük tanıdığını iddia edenlere Groensteen’in yanıtı ironiktir:

“Onlar -Nicolas Jarry, Ange, Bruno Bessadi başta olmak üzere- ‘heroic fantasy’nin kendilerine büyük bir yaratma özgürlüğü tanıdığını, bunun sanatsal özgürlüğe en çok olanak veren tür olduğunu söylüyorlar. Bu büyük olasılıkla kahramanın küpe mi piercing mi takacağını seçme özgürlüğü olmalı.” (Groensteen 2006; 89)

Önemli bir nokta ise; ‘bilimkurgu’ ve ‘heroic fantasy’nin bilgisayar ve internetin akılalmaz yükselişi sayesinde oyunlara, yine eğlence kültürünün sinema, TV gibi medyalarına sızarak, onun ayrılmaz bir parçası haline gelmiş olmasıdır. Denebilir ki; ‘heroic fantasy ve bilimkurgu’, ‘divertissement’ kültürünün ‘audiovisuel’ kuşağının görmeye alışkın olduğu, talep ettiği ve içerisinde yer almaktan hoşlandığı görünümüleri çoktan yaratmış, yakaladığı büyük ticari başarı yerini sağlamlaştırmış ve tüm üretim alanlarını ele geçirmesine neden olmuştur. Söz

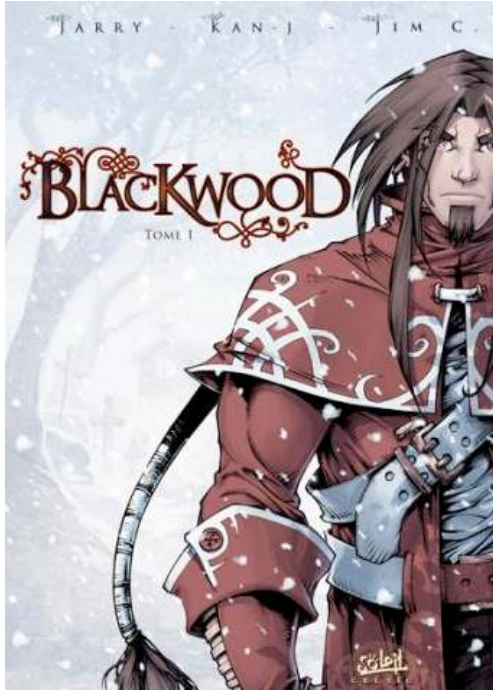
konusu kültürün önemli başlıklarından birisi olan çizgi roman da, tüm olağanüstü görünümlerin bu başlıklar altında üretilmesi ilkesinden nasibini almıştır.

Bu görünüm bulanması ve belirsizlik nedeniyle, belli kriterleri taşıyan; ama gittikçe birbirine benzeyen stereotipler ortaya çıkmakta, bunlar sırtlarını teknolojiye dayayan mükemmel teknik olanaklarla yaratılmaktadır. Ne var ki, ortaya bir çeşit kısır döngü çıkmaktadır: Efektler ve teknik donanımla yaratılan her şeyin görünümü birbirine benzemekte, deyim yerindeyse ‘homojenize’ olmaktadır. Görünümleri mükemmel, dünyaları en ince ayrıntısına kadar resmedilmiş kahramanlar, ‘olağanüstü ve tedirgin edici’nin derinliğinden yoksun görünmektedirler. (bknz. resim 220, 221)



Resim 220, 221: Yukarıda sözü geçen sanatçılardan Jarry'nin *Les Princes d'Ambre* (sağ) ve Ange'nin kaleme aldıkları *Le Paradis perdu*; farklı tarzlarda ‘mükemmel biçim’e ulaşmaya çalışırken, içerikte fantastik derinliği yakaladıkları tartışılır örneklerdir.

Diğer yandan, *Kültürlerarası etkileşimin yön verdiği biçim* başlığı altında ele alınan, fantastik Franco Belge'in yapısından tümüyle farklı bir gelenekten gelen ve kendi özgün felsefesini dayatan 'Manga', çizgi romanın bir başka güncel sorununu oluşturur. 'Manga'nın çizgi roman üzerindeki küresel dayatmasına biçimden çok içerik açısından eleştiri getiren araştırmacıların yanı sıra, Bozetto da ilginç veriler ortaya koyar. Lardellier'ye (1996) göre; 'Manga', tümüyle kendi kültürüne özgü bir fantastik üretir. Onun karakterlerinden ya da mekan, veri, felsefe gibi temel prensiplerinden yararlanmak, ticari başarı adına bir çeşit sahtecilik gibi görünmektedir. Zira, Franco Belge BD'de fantastik etki yaratan öğeler kendi kültür tarihiyle ve mitolojik geleneğiyle yakından ilgilidir. Oysa Manga'nın fantastiği tümüyle farklı bir geçmişe sahip Uzakdoğu kültürü üzerine oturmakta, 'olağanüstü ve tedirgin edici'yi yaratan 'bilinmezlik' kavramı farklı pencerelere açılmaktadır. (bknz. resim 222, 223)



Resim 222, 223: 'Manga etkisi'; *Blackwood*, Jarry-KanJ-JimC(sol) gibi bazı albümlerde karakterlerin yalnızca tarz ve görünümlerine yansırken, Fransız çizirine rağmen Yishan Li-Morvan'ın *Les Contes du Boudoir hanté*'sinde (sağ), bütün içerik ve biçimi şekillendirir.

Ne var ki, postfantastik olarak tanımlanabilecek ‘yeni fantastik’; içeriğin tüm türlerini harmanladığı gibi, ‘audiovisuel’ kuşağın küresel görünümüleri de ‘evrensel; ama derinliksiz ve homojen’ görünümüleri yaratmıştır.

Bu ‘evrensel, derinliği tartışılır ve homojen’ biçim yaklaşımları ise; fantastiğin bildiğimiz, alışageldiğimiz içeriğinin ve üretim nedenlerinin uğradığı değişimleri yansıtmakla kalmaz; ‘fantastik etkisinde üretilen Franco Belge BD’nin ve onun aracılığıyla inşa edilen modern mitolojinin niteliğine ilişkin sorun ve tartışmaları’n da önemli bir ayağını oluşturur. Söz konusu tartışmaların yalnızca Fantastik Franco Belge BD odağında kalmayıp, ‘kültürlerarası fantastik çizgi roman üretiminin niteliğini, içerik ve biçimin düzeyini yükseltme’ yönünde katkı sağlaması umulabilir.

SONUÇ

Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco Belge BD (çizgi roman) adlı Sanatta Yeterlik Tezi çalışması; daha önce Yüksek Lisans Tez çalışmasında (20. Yüzyıla Kadar İllüstratif Yaklaşımlarda Fantastik Etki) ele alınan ‘fantastik etki’nin; illüstrasyon ve grafik sanatlarla yakından ilgili olmakla birlikte, onlardan tümüyle bağımsız bir sanat disiplini olan Franco Belge BD içerisinde ifade edildiğini ve bu işbirliğinin modern mitoloji üretimindeki rolünü sorgular.

Sanatta Yeterlik Tezi çalışmasının içeriğindeki üç bölüm boyunca incelenen tüm veriler; daha önce de belirtildiği gibi, hakkında yeterince kaynak, bilimsel/akademik çalışma bulunmayan; ama son yılların kuşkusuz en popüler üretim motivasyonu olmayı sürdüren/sürdürecektir olan ‘fantastik’ ve onun başlıca ifade alanlarından biri haline gelen ‘çizgi roman’ı ele alarak, ikisinin birlikteliği üzerinden güncel üretime yarar sağlayacak bulgulara ulaşmak üzere kullanılmıştır.

İlk bölüm boyunca çizgi romanın pek çok açıdan ayrıntılı bir biçimde incelenmesi; onun tüm sanat disiplinlerinin dışında kalan kendine özgü durumunu, içerik ve biçim özelliklerini belirlemeye, Franco Belge türünün alternatif yapısını ve konuyla ilişkisini anlamaya olanak sağlamıştır. ‘Toplumdışı’ bir sanat disiplini olarak tanımlanan çizgi romanın, ortaya çıkışından bu yana reddedilen her şeyin sözcülüğünü üstlenen ve altkültürün eğlence araçlarının ‘tema’sı olarak görülen fantastikle ilişkisi çok da şaşırtıcı değildir. Bir başka deyişle, fantastik; Franco Belge BD’de kendisini ifade edecek doğru araçları bulmuştur. Konunun ve tezin amacının dışında kalmaları nedeniyle, fantastik etkinin görüldüğü ve modern mitolojinin tartışmalı bir bölümünü besleyen; sinema, video ya da bilgisayar oyunları gibi genç audiovisual sanatlara değinilmemiştir.

1. Bölümde yer alan Franco Belge BD’nin; alternatif söylemlerin sözcülüğünü üstlenme, içeriğe ağırlık verme, farklı ve özgün biçim arayışları, hatta sesi görselleştirme gibi kimi özellikleri onu fantastiğin ifade edilmesine elverişli kılmıştır. Konumuna ilişkin verilerse 3. Bölümde tartışılan kimi sorunları

beraberinde getirmekle birlikte, Franco Belge dünyanın çizgi roman üretimindeki rolünü ve fantastikle kurduğu ilişkiyi anlamak açısından önem taşır.

1. Bölüm'ün bulguları, Franco Belge çizgi roman karelerinin farklı tasarım olanaklarını mümkün kılan yapısal özelliklerini saptayarak, 2. Bölüm'de yer alan ve Fantastik duygusunun yaratılmasına olanak tanıyan göstergelere ışık tutar.

2. Bölüm'de yer verilen ve her dönemde üretimi süren 'fantastiğin çizgi roman kareleri üzerinde güncellenen görünümleri'; yine aynı bölümde incelenen fantastik türleriyle yakından ilişkilidir. Bir başka deyişle; fantastik duygusunun ve 3. Bölüm'de ele alınan modern mitolojinin Franco Belge BD üzerinden üretimi bilinen fantastik türlerinin ve göstergelerin güncel uyarlamaları üzerinden gerçekleşmektedir. Bu bölümde sınıflandırılan göstergelerin/öğelerin, güncel örneklerde; 'hiçbir hiyerarşiye uymadan ya da tümüyle bağımsız' bir biçimde 'fantastik etki yaratmak üzere' kullanılması daha sonra 3. Bölüm'de yer alan pek çok başlığı ilgilendiren önemli bir bulgudur.

Franco Belge çizgi romanın bugün; fantastik kuramın türlerinden, sahneleme/canlandırma ve göstergelerine uzanan pek çok ögesini kullanarak üretiminde rol oynadığı modern mitolojiyle ilişkisi ise; 3. Bölümde ele alınmıştır. Tezin başlığını ve incelememizin amacını belirleyen bu bölüm; ilk iki bölümde ortaya konan bulguları değişen kültür ekseninde değerlendirerek ele alır. Zira, çizgi roman ve fantastiğin ortaya çıkış süreci arasında öne çıkan kimi nedenler içerik ve biçimde büyük dönüşümlere uğramış, tanım ve görünümle tümüyle değişmiştir.

Ne var ki, çalışmanın farklı bölüm ve başlıklar altında ulaşılan bulgularının da gösterdiği gibi; 'Olağanüstü ve tedirgin edici'nin tümüyle ortadan kaldırılamaz oluşu, fantastik üretimin tüketilemez olduğunu, tanım ya da görünüm değiştirse de süreceğini göstermektedir. Dolayısıyla 3. Bölüm'de geniş bir biçimde yer verilen Divertissement (eğlence/rahatlama) kültürünün sanat üretiminin çizgi roman dahil tüm süreçlerine yansıyan gelişiminin, fantastiği ve Franco Belge BD'yi etkilemesi kaçınılmazdır.

Divertissement kültürünün yanı sıra, bilinmeyen sınırlarının küçülmesi ve tanımının değişmesi; ‘olağanüstü ve tedirgin edici’nin kurgusal bir eksene kaymasına neden olmuş görünmektedir. Bu kurgusal üretim, bugün Fantastik Franco Belge BD’de etkisini sürdürerek inanç/mitoloji kavramlarını varolan anlamlarından koparmış, içerik ve biçimin yeniden yapılanmasını zorunlu kılmıştır.

Birbirinden ayıramayacak kadar içiçe geçen hatta ‘postfantastik’ olarak adlandırılabilir içerik öğeleriyle, ‘eklektik’ sayılabilecek biçim yaklaşımlarının biraraya gelmesi; teknik olanakların zenginliğinden doğan mükemmel; ama sığ görünümlü ya da farklı kültürlere ait özgünlükten uzak kareler yaratmış, çizgi roman üretiminde Franco Belge BD’den küçük ölçeklere uyarlanabilecek bir sorunlar dizisinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Söz konusu ortamda ümit verici görünen tek bulgu ise; ‘contre culture’ (karşıt kültür) kavramının yeni kimliği içerisinde ortaya çıkan arayışların bağımsız çalışmalarıdır.

Yukarıda ulaştığımız bulguların dışında, *Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco Belge BD* adlı Sanatta Yeterlik Tezi çalışması sanat ve tasarım eğitimi yakından ilgilendiren kimi sonuçlar ortaya koyar:

Satış başarısının hızlandırdığı üretim ve kültürel değişimin etkisinde boşalan içeriğin neden olduğu nitelik kaybı farklı yaklaşım önerileriyle hatırı sayılır ölçüde çözümlenebilecek bir sorundur. Öte yandan bilinmeyen sınırlarının daralmasıyla yoksullaşan ‘fantastik etki’nin biçim ağırlıklı yaratılmaya çalışılması, kurgusallaşmayı tetiklemiş, yeniden üretilen modern mitoloji, bilinenin saf ve samimi kimliğinden sıyrılarak; ‘yerine koyma’, ‘satış başarısı’ ve ‘moda yaratma’ gibi kavramlar üzerinden inşa edilmektedir. Bu yeni mitoloji, inanca değil; ‘divertissement kültürü’nün varolan dünyadan kaçmaya çalışan ‘teenager yetişkin’lerine hizmet eden, herhangi bir görev tanımı olmayan/getirmeyen, teknolojinin sonsuz olanaklarından beslenen biçim ve efektlerle yaratılan kurgusal bir mitolojidir. Bunu üreten Franco Belge BD ise; fantastiğin eleştirel yapısından koparak zayıflamıştır. Ne var ki tezin içeriğinde bazı örneklerine yer verdiğimiz küçük ölçekli çalışmalar, Fantastik Franco Belge’in çeşitli dönemlerin etkisinde

kalmakla birlikte, yukarıdaki kavramalardan uzak, yenilenen alternatif bir içerikle yapılandırılabileceği yönünde umut vericidir. Söz konusu örnekler, tezde saptanan ve fantastik etki yaratan kimi göstergelerin özgün ve abartısız yorumlarıyla, akıllı bir çeşit ‘micro başkaldırı’yı birleştirerek başka bir mitolojinin yaratılmasının mümkün olduğunu göstermektedir.

Diğer yandan, Franco Belge BD’de güncellenen fantastik etkinin derinliği azaldıkça kültürlerarası etkileşim biçimdeki özgün yaklaşımları değiştirmiş, ticari başarı kaygısı, çok tutan işlerin kopyalanması, teknik olanakların zenginliği gibi nedenlerden ötürü bir çeşit ‘stereotipleşme sorunu’ baş göstermiştir. Çağın hastalığı sayılabilecek teknik olanaklarla mükemmelleşen karakter ve öyküler, alanda tekrara ve kirliliğe yol açmış, Franco Belge BD’nin ait olduğu kültürün ve coğrafyanın özellikleri homojen bir görünüm alarak özgünlüğünü yitirmiş görünse de, küçük çaplı girişimlerde görülen teknik, boyut, yorum denemeleri halen özgün, yaratıcı ve iletecek mesajı olan işlerin üretilebileceğini ortaya koyar. Diğer yandan kültürlerarası iletişimin biçime yön vermesini kimi küçük ayrıntı ve özgün biçim/teknik olanaklarla zenginleştirmek mümkün görünmektedir. Cesur örneklerin varlığı fantastiğin efektlerle parlatılan karelerden çok, yalın ve alternatif yaklaşımlarda daha etkili olduğunu göstermektedir. Etnisi belirsiz, efektlerle parlatılan, hiçbir yere ait olamayacak kadar steril; sözde fantastik karelerin, temel tasarım özellikleri ve usta tipografik görsellerle zenginleştirilmiş karelerin gerisinde kaldıkları açıkça ortadadır.

Denebilir ki, varolanın dışında bir dünyayı kendi başına yaratabilen, pek çok efekt için olanak sahibi bir medya olmasının ötesinde Franco Belge BD’nin kimi teknik, biçim, tasarım özellikleri, onu diğer çizgi romanlardan ayırmakla kalmamış, bütün bir fantastik dünyanın masa başında yaratılmasına olanak sağlayan bu disiplin yaratıcılar için de çekici hale gelmiş, üretim hacmi hızla büyümüştür. Bu durum konunun bugün yazar ve çizerlerden gördüğü büyük ilginin temel nedenini de açıklar görünmektedir. Ne var ki, büyüyen üretim hacminin ayırdedici özelliklere, en çok da ‘orijinal kimlik’e zarar verdiğinin farkına varılması, yalnız Franco Belge BD’yi değil; etkilediği tüm yaratım süreçlerini de olumlu yönde şekillendirecektir.

Zira, bilinmeyen sınırları daraldıkça kurgusal bir modern mitoloji inşa edilecek, Franco Belge BD ise; bu insanın başlıca malzemelerinden biri olarak kalacaktır. Etkilediği, alıcı/üretici kitlesi, içerik/biçimi, anlattıkları değişen bir çizgi roman kültürü, bugün tartışılır bir modern mitolojiyi divertissement kültürü için üretse de esas olan nitelik sorununa gerçekçi bir çözüm getirebilmektir.

Söz konusu tezin amaçlarından birisi, konumuzun dışında kalmakla birlikte, bugün divertissement kültürünün vazgeçilmez öğeleri haline geldikleri için adını andığımız; oyun, sinema, çizgi film ve daha pek çok illüstratif ya da tasarıma ilişkin çalışmayı etkileyen fantastikle, bizi yakından ilgilendiren çizgi romanın temel sorunlarını tartışmak, dikkat çekmek, sanat ve tasarım eğitiminin bünyesinde konuya gittikçe artan eğilimin/ilginin doğru yönlendirilmesini sağlamak, üretim sürecine katkıda bulunacak danışma kaynağı ve akademik bilimsel literatür oluşturmaktır.

Ayrıca sığlaşan içerik üretiminde özgünlüğün kısıtlanmasına dikkat çekmek, Franco Belge BD'yi vaktiyle fantastiğin medyalarından biri haline getiren yaratıcı/sanatsal/deneysel yaklaşımları hatırlatmak, yeni bir yol haritası çıkarıp bilinmeyen sınırlarını alternatiflerde de görülen küçük ayrıntılara çekip farklı yönde genişletmek; mevcut durumun sorunlarına getirilebilecek akılcı bir çözüm önerisi gibi görünmektedir.

Zira, incelemenin içeriğinde sözünü ettiğimiz, kavramları ve varolan görünümleri yeniden tanımlayan bir çeşit 'postfantastik'in doğru yönlendirilmesi, tüketilmeyecek gibi görünen fantastiğin ve 'Franco Belge BD' kimliği üzerinden tüm alternatif çizgi romanın itibarını iade edip niteliğini yükseltecek, 'bambaşka, hiç dönüp bakmadığımız bir yerde, küçük ayrıntılarda gizlenen bir doğaüstü ve bilinmeyeni şekillendirmek'; düşünceye/ayrıntıya dayanan bir içeriğin ve biçimde özgünleşmenin yolunu açacaktır.

EKLER

TERİMLER

BD: Fransızca; ‘Bande Dessinee’ (çizgi bant) teriminin başharflerinden oluşan kısaltma ve Franco Belge coğrafyada çizgi romana verilen ad.

Bedephile (bedefil): Çizgi roman sever, çizgi roman koleksiyoneri.

Contre culture: Fransızcada; ‘karşıt kültür’ anlamına gelen terim.

Divertissement: Fransızcada; ‘eğlence/rahatlama’ anlamına gelen sözcük, tezde; ‘Divertissement kültürü’ olarak bilinen popüler kavramı tanımlamak üzere kullanılmıştır. *Divertissement kültürü:* Rahatlama/eğlence kültürü.

Fantom kare: Çizgi roman okurunun zihninde tamamladığı ve varolduğuna inandığı hayali çizgi roman karesi.

Franco Belge: Fransa ve Belçika’ya ait. Tezde; Fransa ve Belçika’da üretilen, dili ve kültürü söz konusu iki ülkeye ait çizgi romanı tanımlamak üzere kullanılmıştır. *Franco Belge BD:* Fransa ve Belçika’da üretilen çizgi roman.

Francophone: Fransız dil ailesine ait.

Gouttiere: Franco Belge BD’de; çizgi roman paftasında yeralan kareler arasındaki beyaz oluklara verilen ad.

Ligne claire: Franco Belge BD’ye özgü ‘Temiz çizgi’ tekniği.

Onomatopée: Franco Belge Bd’de; ‘bir kavramı anlatan, resimden farklı olarak kavramı görselleştiren’ yazı.

Phylactère: Çizgi romanda konuşma balonlarına verilen ad.

KAYNAKLAR

KİTAPLAR

BAETENS Jan; **Herge écrivain**, Flammarion, Paris, 2006, 211s.

BEAUDRILLARD Jean; **L'illusion de la fin ou la greve des evenements**, Galilee, Paris 1992, 170s.

BESSIERE Irene, **Le récit fantastique. La poétique de l'incertain**, Larousse, Paris, 2008, 256s.

BOZETTO Roger; **Le fantastique dans tous ses états**, Publication de l'Université de Provence, Paris, 2001, 247s.

BOZETTO Roger; **Fantastique et mythologies modernes**, Publication de l'Université de Provence, 2007, 244s.

BRION Marcel; **L'Art fantastique**, Marabout Université, Verviers, 1968, 413s.

CAILLOIS Roger; **Approches de l'imaginaire**, Editions Gallimard, Paris, 1990, 248s.

CASTEX Pierre Georges; **Le conte fantastique en France: de Nodier a Maupassant**, Jose Corti, Paris, 1994, 468s.

CIMENT Gilles, MOUCHART Benoit, GROENSTEEN Thierry, WINKLER Martin, PASAMONIK Didier, BOCQUET Jos Louis; **Critiques de bande dessinée**, Broche, Paris, 2010, 90s.

EISNER Will; **Les clés de la bande dessinée; L'Art séquentiel tome 1**, Delcourt Paris, 2009

FILIPPINI Henri; **Dictionnaire encyclopédique des héros et auteurs de BD, Tome I, II, III**, Glenat, Paris, 1999

GRIVEL Charles; **Fantastique-fiction**, PUF, Paris, 1992, 256s.

GROENSTEEN Thierry; **La bande dessinée: Mode d'emploi**, Les Impressions nouvelles, Paris, 2008, 223s.

GROENSTEEN Thierry; **La BD, une littérature graphique**, Milan, 2005, Toulouse, 63s.

GROENSTEEN Thierry; **Un objet culturel non identifie**, Editions de l'An, Paris, 2006, 206s.

GROENSTEEN Thierry; **La bande dessinee son histoire ses maitres**, Flammarion, Paris, 2009, 422s.

LACASSIN Francis; **Pour un neuvieme art: la bande dessinee**, Slatkine, Paris, 1982, 510s.

LEVİ-STRAUSS Claude, **İrk, Tarih ve Kùltür**, Metis Yayınları, İstanbul, 1997, 180s.

LEVİ-STRAUSS Claude, **Yaban Düşünce**, YKY, İstanbul, 2000, 384s.

MAIGRET Eric; **Le jeu de l'age et des generations: culture BD et esprit Manga**, Hermes Sciences Publications, Paris, 1999, 242s.

MALDINEY Henri; **L'art, l'eclair de l'etre**, Editions Comp'Act, Paris, 2003, 293 s.

MATTELART Armand; **Gezegensel Ütopya Tarihi; kehanetsel kentten küresel topluma**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2005, 424 s.

MC LOUD Scott; **L'Art invisible**, Delcourt, Liguge, 2007, 222 s.

MESTROVIC Stepan G; **Duyguötesi Toplum**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999, 303 s.

MORGAN Harry; **Principes des litteratures dessinees**, Editions de l'an, Paris, 2003, 399 s.

MOUCHART Benoit; **Dialogues sans bulles**, Dargaud, Paris, 1999, 166 s.

MOUCHART Benoit; **La bande dessinee**, Le Cavalier Bleu, Paris, 2004, 125 s.

PENNAC Daniel; **Ecrire**, Hoebeke, Paris 2007, 61s.

PEETERS Benoit; **Lire la bande dessinee**, Flammarion, Paris, 1998, 194 s.

PROPP Wladimir; **La morphologie du conte**, Seuil 1970, Paris, 232s.

RİTZER George; **Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2000, 270 s.

ROY Claude; **Arts fantastiques**, Folio Essais, Paris, 1960, 108s.

SHNEIDER Marcel, **Histoire de la litterature fantastique en France**, Fayard, Paris, 1985, 463s.

STEINMETZ Jean Luc; **La litterature fantastique**, PUF, Paris, 2003, 127s.

SFAR Joann, **Greffier; Les carnets de Joann Sfar**, Delcourt, Paris, 2007, 229s.

TISSERON Serge, **Psychanalyse de la bande dessinee**, Flammarion, Paris, 2007, 147s.

TODOROV Tzvetan, **Fantastik, Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım**, Metis Yayınları, İstanbul, 2004, 175s.

TÖPFFER Rodolphe, **Essai de physiognomonie**, Editions de l'Eclat, Paris, 2004, 42s.

VAX Louis, **L'Art et la litterature fantastique**, PUF, Paris, 1963, 128s.

ZEP, **Le monde de Zep**, Glenat, Paris, 2004, 155 s.

MAKALELER

ROGER BOZETTO, MAKALELER

BOZETTO Roger; "Une approche des textes produisant des effets de fantastique moderne, **Europe**, no.611, 1980

BOZETTO Roger; "Une histoire du fantastique a-t-elle une signification?", **Cahiers du CERLI**, s.15-24, 1984

BOZETTO Roger; "L'indicible et son portrait ou la mise en place de l'impossible a voir", **Art et Litterature**, septembre 1986

BOZETTO Roger; "Mythe et fantastique: La Cite sans nom", **Cahiers du CERLI**, no.14, 1987

BOZETTO Roger; "Le cas de la nouvelle fantastique française au 19.eme siecle", **Gronningue**, octobre 1990

BOZETTO Roger; "De la maison d'Otrante au chateau d'Usher", **Territoires des fantastiques**, no.19, 1990

BOZETTO Roger; "L'archeologie, le fantastique et la science fiction", **Cahiers du CERLI**, no.19, 1990

BOZETTO Roger; "Le fantastique: fin de siecle", **Europe**, no.751- 752, 1991

BOZETTO Roger; "Circe ou Cortazar devant le mythe" **Presse de l'Universite de Provence**, s.135-150, 1992

BOZETTO Roger; "L'erotisme dans les recits d'horreur moderne", **Phenix**, no.37, 1995

BOZETTO Roger; "Anne Rice et le secret du vampire: un scoop?", **Phenix**, no.39, 1996

BOZETTO Roger; "Le Horla: histoire d'alien ou recit aliene", **Cahiers de l'IRRA**, no.43, 1996

BOZETTO Roger; "Corps et decors du desir", **Cahiers du GEF**, no.5, 1998

BOZETTO Roger; "Bozetto fantomes damour", **Presse de l'Universite de Provence**, s.143-149, 1998

BOZETTO Roger; "L'aveu et le secret", **CRLH Universite de la Reunion**, s. 221-234, 1998

BOZETTO Roger; "W. Irwing, un curieux fantastiqueur romantique", **Alizes**, no.17, 1999

BOZETTO Roger; "La production d'effets de fantastique en litterature et au cinema", **Revue Runcini: Labirinti del fantastico**, no.21, 2001

BOZETTO Roger; "Le cauchemar et ses frissons. Le fantastique dans tous ses etats", **Presse de l'Universite de Provence**, s.169-187, 2001

BOZETTO Roger; "Fantastique, religion, science-fiction et horreur moderne", **Cahiers du GEF**, no.22, 2001

BOZETTO Roger; "Le monstre, obscur objet d'une fascination", **Presse de l'Universite de Provence**, s.111-119, 2001

BOZETTO Roger; "Poe, ou le effets de fantastique lies a la revenance", **Presse de l'Universite de Provence**, s.53-67, 2001

BOZETTO Roger; "Jan Ray, ou la rencontre avec l'epouvante", **nooSFere**, avril 2002

BOZETTO Roger; "Fantastique et Theatralisation", **nooSFere**, septembre 2005

BOZETTO Roger; "Les recits d'horreur moderne, romans d'initiation?", **Metaphores**, no.19 (t.y.)

BOZETTO Roger; “Mythe et fantastique”, <http://www.noosphere.com/icarus/articles/article.asp?numarticle=575>, (t.y.), Erişim: 24. 03. 2011

DiğER MAKALELER

CHELEBOURG Christian; “Fantastique et litteratures du surnaturel”, **Acta**, 21 octobre 2008

FRANÇOIS Stephane; “Le paganisme dans la Bande Dessinee”, **Relioscope**, no. 11, janvier 2007

GABILLET Jean Paul; “Fantastique Bande Dessinee”, **Image et Narrative**, no.2, septembre 2001

GEOFFRY-MENOUX; “Theories du fantastique (1980-2005): construction, deconstruction, reconstruction”, laboratoires.univ-reunion.fr/oracle/documents/fantastiquetheorie.pdf, 10 septembre 2009, Erişim: 12. 10. 2010

GUYON Laurent; “Les trois poles de la bande dessinee”, **Lire au College**, no.72, hiver 2005

JEANNE Boris; “Autant en emporte le Manga”, **ZOO**, no.14, juillet-aout 2008

LARDELLIER Pascal; “Ce que nous disent les mangas”, **Le Monde Diplomatique**, decembre 1996

LEUJEUNE Yannick; “La diversification de l’edition BD va de pair avec celle du lectorat”, **ZOO**, no.14, juillet-aout 2008

LINCK, Anouck; “Le discours fantastique est-il rationnel?”, **Cahiers de Narratologie**, 5 janvier, 2011, <http://narratologie.revues.org/6046>, Erişim: 05.01.2010

MC LOUD, **Vertige Graphic**, 1999

MAUPASSANT Guy de; “Le Fantastique”, **Le Gaulois**, 7 octobre 1883

MOLINA Geraldine; “Paris dans la Bande Dessinee contemporaine, Au dela des antagonismes de l’urbaphilie et de l’urbaphobie, la ville plurielle”, <http://geraldinemolina.org/recherche/publications-sous-page/>, (t.y.), Erişim: 17.01.2010

MUSSET Alfred; “Makaleler”, **Chronique de la quinzaine**, 14 aout 1832-31 janvier 1833, <http://visualiseur.bnf.fr/Visualiseur?Destination=Gallica&O=NUMM-89186>, Erişim: 22.06.2009

NODIER Charles; “Du fantastique en litterature”, **La revue de Paris**, novembre 1830

ÇALIŞMALAR

BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE; “La bande dessinee: Structures et formes du recit en images”, Atelier Pedagogique, Fransız Ulusal Kütüphanesi’nin Pedagojik Atölye grubu tarafından yapılmış araştırma çalışması, Paris, 2001

“Metamorphose et bestiaire fantastique au Moyen Age”, Etudes rassemblees (Derlenmiş incelemeler), derleyen: Laurence Harf-Lancner, Ecole normale superieure de jeunes filles, 1985, Paris

TEZLER

CALLY, J. William; “ La bete dans la litterature fantastique”, yayınlanmamış doktora tezi, Universite de la Reunion, Faculte des Lettres et des Sciences Humaines, 2007

YURTKULU Emel; “20.Yüzyıla Kadar İllüstratif Yaklaşımlarda Fantastik Etki”, yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, D.E.Ü. Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2007

SEMİNER TEZLERİ

COLLANI Tania; “La Naissance du gout fantastique au 19’eme siecle”, yayınlanmamış seminer tezi, ‘Seminaire d’Histoire Litteraire: La naissance du fantastique en Europe-Histoire et Theorie’ kapsamında sunulmuştur. Universita degli Studi di Bologna, 2004

COLLANI Tania; “L’art surrealiste et le fantastique cerebral”, ‘Seminaire d’Art et Lettres: Les Phantasmes et les Icones du fantastique’ kapsamında sunulmuştur, Universita degli Studi di Bologna, 2004

PLOUMISTAKI Kalliopi, “Visions de la mort dans la peinture fantastique”, ‘Seminaire d’Art et Lettres: Les Phantasmes et les Icones du fantastique’ kapsamında sunulmuştur, Universite Aristote de Thessalonique, 2004

ROGATCHEVA Tamara-This; “Figures des Fantomes au theatre”, ‘Seminaire d’Art et Lettres: Les Phantasmes et les Icones du fantastique’ kapsamında sunulmuştur, Universite Paris XII, Val-de-Marne, 20004

SAUCIN Joel; “Semiologie hermeneutique de la Bande Dessinee”, yayınlanmamış doktora tezi, Haute Ecole Galilee IHECS, Institut des hautes ecoles de communication sociales de Bruxelles, 1998

SCANU Ada Myriam; “Charles Nodier, Du Fantastique en litterature”, yayınlanmamış seminer tezi, ‘Seminaire d’Histoire Litteraire: La naissance du fantastique en Europe-Histoire et Theorie’ kapsamında sunulmuştur. Universita degli Studi di Bologna, 2004

STEIMBERG Alejandro; “Fantastique et bande dessinee: le domaine de l’invisible. Une levture de La fièvre d’Urbicande, de Shuiten et Peeters”, yayınlanmamış seminer tezi, ‘Seminaire d’Art et Lettres: Les Phantasmes et les Icones du fantastique’ kapsamında sunulmuştur, Universidad de Extramadura, 2004

STEIMBERG Alejandro; “Du gothique au fantastique gothique et a la Gothic Fantasy: parcours du genre au style”, ‘Seminaire d’Histoire Litteraire: La naissance du fantastique en Europe-Histoire et Theorie’ kapsamında sunulmuştur. Universidad de Extramadura, 2004

İNTERNET

Festival international de la bande dessinee d’Angouleme, Erişim: 02.01.2010

<http://www.bdangouleme.com/>

Centre Belge de La Bande Dessinee, Erişim: 02.01.2010

<http://www.cbdd.be/fr/accueil>

La cite internationale de la bande dessinee et de l’image, Erişim: 02.01.2010

<http://www.citebd.org/>

<http://www.citebd.org/spip.php?rubrique4>

Arbitraire, Erişim: 19.03.2011

<http://arbitraire-editions.blogspot.com/2010/12/arbitraire-9.html>

<http://arbitraire-editions.blogspot.com/>

Chroniqueurs de bulles, Erişim: 03.04.2011

<http://croqueursdebulles.robinpinault.com/>

du9, L’autre bande dessinee, Erişim: 02.01.2010

<http://www.du9.org/du9-c-est-quoi>

Editions Fee, Eriřim: 16.02.2011

<http://www.editionsfee.com/index.html>

Eyeplug, multi-mood-machine, magazine, Eriřim: 25.05.2011

<http://eyeplug.net/magazine/>

Galerie Champaka, Arts et Bande dessinee, Eriřim: 30.04.2011

<http://www.galeriechampaka.com>

Graphic NYC, Eriřim: 30.04.2011

<http://www.nycgraphicnovelists.com/>

Hebeypop, pop-i-story, Eriřim: 25.05.2011

<http://hebeypop.blogs.com/hebeypop/bandedessine/>

Kipsek, dessin-BD-Illustration, Eriřim: 19.03.2011

<http://kipsek.over-blog.fr/>

Le CNAP, Eriřim: 23.01.2010

<http://www.cnap.fr/index.php?page=infos&idCategInst=42&categorie=qui-sommes-nous>

Neuf et demi, le blog de Thierry Groensteen, Eriřim: 05.01.2010

http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=blog_neufetdemi

Phylacterium, reflexions sur la Bande Dessinee, Eriřim: 22.01.2010

<http://phylacterium.wordpress.com/author/phylacterium/>

Rayon BD, chroniques, avis, actualites, humeurs, lectures et conseils d'achats sur laBande Dessinee, les comics et les mangas, Eriřim: 27.09.2010

<http://rayonbd.blogspot.com/>

SciFi-Universe.com, Eriřim: 14.02.2011

http://www.scifi-universe.com/hp_bd.asp

Sortie de secours, le magazine culturel de l'UBO, Eriřim: 14.02.2011
<http://www.sortiedesecours.info/>

Toutes le BD, Eriřim: 11.10.2010
<http://touteslesbds.com/default.shtm>

Une chronique du magazine Asteline, Eriřim: 30.04.2011
<http://chroniquesdasteline.blogspot.com/>

Weebulle, Eriřim: 19.04.2011
<http://blog.weebulle.com/>

XeroXed.be, Eriřim: 11.04.2011
<http://goldenchronicles.blogspot.com/>

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Emel Yurtkulu Yılmaz

Doğum Yeri ve Yılı: Fribourg, 1974

Yabancı Dil: Fransızca

EĞİTİM:

Yüksek Lisans: 2007-Dokuz Eylül Üniversitesi Üniversitesi; Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı

Lisans: 1997-Dokuz Eylül Üniversitesi; Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü

Lise: 1991-İzmir Eşrefpaşa Lisesi

İŞ TECRÜBESİ:

2009- 2010 Adnan Menderes Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, yarı zamanlı öğretim görevlisi

2005-2008 Grafik Bölüm Başkanı, Akademi Ege, İzmir

2005- Freelance illüstratör ve grafik tasarımcı

2004-2005 İllüstratör- BİLSA, İzmir

2002-2004 İllüstratör- TUDEM, İzmir

2001-2002 Sanat Yönetmeni- DEĞİŞİM TANITIM, İstanbul

2000 -2001 Sanat Yönetmeni- BİLEŞİM YAYINCILIK, İstanbul

1999-2000 Sanat Yönetmeni Asistanı- PENAJANS/DMB&B/DORAJANS, İzmir

1998-1999 Sanat Yönetmeni- ANAHTAR TANITIM, İzmir

1997-1998 Grafik Tasarımcı- ELİPS REKLAM, İzmir

MESLEKİ BİRLİK/DERNEK/KURULUŞ ÜYELİKLERİ:
ALINAN BURS VE ÖDÜLLER:

YAYINLARI:

Yazılar:

2010 “Güncel Sanat Üretiminde: Fantastik Erotik Kadın” Dergi 7 (Dokuz Eylül Ün.
GSF Dergisi)

2009 “Pierre Cornuel” (söyleşi), Grafik Tasarım, Şubat, Sayı: 29

2008 “Ölümsüz bir çağdaş sanat teması olarak: Genç Kız ve Ölüm” (makale), RH
+Sanart, Mayıs, Sayı:51

2007 “Can Göknil” (söyleşi), Grafik Tasarım, Eylül, Sayı:12

2007 “Küçük Prens’i Bulmak” (makale), Grafik Tasarım, Şubat, Sayı:5

1994 “Soytarı’nın Masalı” (kısa öykü), Kargaşa, Ege Üniversitesi, İletişim Fakültesi
öğrencileri yayını

Çeviri:

2011 T.C. Kültür Bakanlığı İzmir Devlet Opera ve Balesi, “İphigenia
Tauris’te” (Guillard, Gluck) Fransızca’dan çeviri, libretto.