

T.C.  
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ  
GRAFİK ANASANAT DALI  
Yüksek Lisans Tezi

**AMERİKAN ÇİZGİ ROMANINDA POSTMODERNİZM ETKİSİ:  
ALTERNATİF ÇİZGİ ROMANLAR**

Hazırlayan  
M. Can ÇETİNKAYA

Danışman  
Doç. Fuat AKDENİZLİ

İzmir, 2019

## YEMİN METNİ

“Grafik Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi” olarak sunduđum “Amerikan izgi Romanında Postmodernizm Etkisi: Alternatif izgi Romanlar” adlı alıřmamın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı dűőecek bir yardıma bařvurmaksızın yazıldıđını ve yararlandıđım eserlerin kaynakada gűsterilenlerden oluřtuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmıř olduđunu belirtir ve bunu onurumla dođrularım.

02/05/2019

M. Can etinkaya

**TUTANAK**

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün .../.../... tarih ve ..... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin ..... maddesine göre Grafik Anasanat Dalı, Yüksek Lisans öğrencisi M. Can Çetinkaya'nın "**Amerikan Çizgi Romanında Postmodernizm Etkisi: Alternatif Çizgi Romanlar**" konulu tezini incelenmiş ve aday .../.../... tarihinde, saat ..... 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra .... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyeleri tarafından sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin ..... olduğuna oy ..... ile karar verilmiştir.

**BAŞKAN**

ÜYE

ÜYE

## ÖZET

“Alternatif” çizgi romanların çizgi roman dünyasındaki yeri oldukça önemlidir ve bu dünyaca bilinen bir olgudur. Çizgi roman hakkındaki görüşleri kökünden değiştiren alternatifler adına ülkemizde yapılmış araştırmaların noksanlığı, bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Ana akım çizgi romanları yanına koymadan alternatifleri anlatabilmek ise pek mümkün değildir. Bu sebepten çalışma için seçilen bölge, ana akım çizgi roman endüstrisi denildiği zaman ilk akla gelen yerlerden biri olan ABD’dir. Araştırmanın amaçlarını, Türkiye’de üstünde yeterince durulmamış alternatif çizgi romanlar için Türkçe literatür oluşturulması ve “çocuk işi” olarak görülen çizgi romanların “yetişkinlik” evriminin Amerika örneği üzerinden aktarılması oluşturmaktadır. Araştırma, 1960’ların sonlarından itibaren olan süreçte Amerikan yeraltı ve alternatif çizgi romanı için önemli addedilen eserler ve yaratıcılarla sınırlandırılmıştır.

Çalışma üç bölümden oluşmaktadır; birinci bölümde, çizgi romanın genel tarihçesine dair kapsamlı araştırmalar daha önceden yapılmış olduğundan burası fazla uzatılmamıştır. Çizgi romanın süreğen tanım probleminden ve günümüzdeki şeklini alma aşamalarından söz edilmiştir. İkinci bölümde yeraltı çizgi romanının ortaya çıkış günleri anlatılmış; yerine göre bu isyan hareketinin tinsel sesini üst düzey resimlemelerle güçlendiren çalışmalara, yerine göre ise “moda (hype)” uğruna yapılan örneklerle hem bu kültürün farklı yönlerinde hem de çizgi roman tarafında bulunan yozlaşmalara değinilmiştir. Araştırma söz konusu dönemin fanatizmi peşinde değildir. Devamında, yeraltı ve ana akım çizgi romanlarının çarpışmasıyla kıvılcımlanan yeni bir evrimden bahsedilmiştir: Melez olarak görülebilecek bu anlayış için “alternatif” sıfatı kullanılmaktadır. Alternatifler aynı zamanda, belirli açılardan, 60’lardan itibaren dünya sanat ve edebiyatında yükselen metinlerarası mesaj aktarım yolunun bir çıktısı niteliğindedir. Ardından Amerika’daki çizgi roman yayıncılığı/okurluğunun almaya başladığı yeni rotalardan ve grafik roman algısından söz edilmiştir. Araştırmanın üçüncü bölümü, tezin içeriği kapsamında tasarlanan bir alternatif çizgi roman uygulamasına sahiptir. Günümüzde alternatif çizgi roman dünyanın her yerinde kendi başarılı ve yerli örneklerini vermekte ve ilgi ile takip edilmektedir. Bu açıdan yeni üretimlerin gerekli ve önemli olduğu düşünülmüştür.

## ABSTRACT

The place of alternative comics in the world of comics is very important and this is a phenomenon known worldwide. The starting point of this study is the lack of research conducted in our country on behalf of the alternatives that change the views about comics. It is not possible to explain the alternatives without putting them next to mainstream comics. Since USA is one of the first places that comes to mind when the mainstream comics industry is mentioned, it is the region chosen for the study. Producing Turkish literature on alternative comic books is one of the aims of the study. Another one is to convey the evolution of comics through the American instance. The research has been limited to the works and creators considered important for the American underground and alternative comic from the late 1960s onwards.

The study consists of three parts: In the first part, as extensive researches on the general history of the comic books was made in detail in previous years, the part was not extended. Comic books are mentioned regarding the ongoing problem of definition, and its current form. In the second part, the emergence of underground comics is explained. Sometimes, the studies that strengthen the spiritual sound of this rebellion movement with high level illustrations are mentioned and sometimes, both the comic book and the different aspects of this culture are discussed. The research is not pursuing fanaticism of the particular period. Next, a new evolution sparked by the collision of underground and mainstream comics are highlighted: The type of understanding which is called “alternative” can be seen as a hybrid model. These alternatives had also become an outcome of the rising intertextual message transmission form in world’s art and literature since the 60s. Then new routes and graphic novel perceptions of comic book publishers in America are discussed in detail. The third part of the research has an alternative comic book application designed within the context of the thesis. Nowadays, the alternative comics has its own successful and indigenous examples all over the world and is followed with interest. In this respect, new productions are considered important and necessary.

## ÖNSÖZ

Çalışmada tarihsel olay örgüleri takip edilirken, başta Roger Sabin (Adult Comics: An Introduction, Comics, Comix and Graphic Novels: A History of Comic Art), Charles Hatfield (Alternative Comics: An Emerging Literature) ve Mark James Estren (A History of Underground Comics) olmak üzere ve bunlara ilaveten birçok çizgi roman araştırmacısının eser ve yazılarından faydalanılmıştır. Ayrıca Scott McCloud ve Will Eisner'in çizgi romanın kuramsal altyapısına sundukları hazinelerden yararlandığımı da belirtmek yerinde olacaktır.

Tez danışmanım Doç. Fuat Akdenizli'ye ve Dokuz Eylül Üniversitesi'nde üzerimde emeği geçmiş tüm hocalarıma teşekkürlerimi sunarım. Bu çalışmayı, bugün sahip olduğum her tür özgürlüğü ve değeri elde edebilmem için mücadele veren sevgili anneme ve babama adıyorum.

## İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
RESİMLER LİSTESİ.....	viii
GİRİŞ.....	1
<b>1. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN TARİHÇESİNE GENEL BİR BAKIŞ.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1. Çizgi Romanın Tanım Problemi .....</b>	<b>4</b>
<b>1.2. Çizgi Romanın Kısa Tarihçesi.....</b>	<b>4</b>
<b>2. BÖLÜM: YERALTINDAN ALTERNATİFE ÇİZGİ ROMAN EVRİMİ.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1. Yeraltı Çizgi Romanının Gelişimi.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.1. Yeraltı Çizgi Romanının Ortaya Çıkışı .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.2. Yeraltında Gerileyiş.....</b>	<b>25</b>
<b>2.1.3. Yeraltının Sorgulanabilir İdealizmi.....</b>	<b>30</b>
<b>2.2. Amerikan Çizgi Romanında Postmodernizm: Alternatifler.....</b>	<b>31</b>
<b>2.2.1. Alternatif Çizgi Romanın Gelişimi.....</b>	<b>31</b>
<b>2.2.2. Ana Akım Endüstride Değişim.....</b>	<b>40</b>
<b>2.2.3. Fanshop'lar ve Grafik Roman Algısı.....</b>	<b>49</b>
<b>2.2.4. Alternatifler: 90'lar ve Sonrası .....</b>	<b>53</b>

<b>3. BÖLÜM: “HELİS” ADLI ÇİZGİ ROMAN UYGULAMASI .....</b>	<b>66</b>
<b>3.1. Çıkış Noktası.....</b>	<b>66</b>
<b>3.2. Teknik Yöntem .....</b>	<b>66</b>
<b>3.3. “Helis” Adlı Çizgi Roman .....</b>	<b>67</b>
<b>3.3.1. “Helis” Adlı Çizgi Roman Özeti.....</b>	<b>67</b>
<b>3.3.2. Helis.....</b>	<b>68</b>
<b>SONUÇ .....</b>	<b>84</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>87</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	



## RESİMLER /ŞEKİLLER LİSTESİ

<b>Resim 1.</b> Yellow Kid, R. F. Outcault.....	5
<b>Resim 2.</b> Little Nemo in Slumberland, Winsor McCay. ....	6
<b>Resim 3.</b> Krazy Kat, George Herriman.....	6
<b>Resim 4.</b> Mad Dergisi No.93.....	9
<b>Resim 5.</b> R. Crumb, Zap No. 1.....	13
<b>Resim 6.</b> R. Crumb, Motor City Comics.....	14
<b>Resim 7.</b> Gilbert Shelton, The Fabulous Furry Freak Brothers.....	16
<b>Resim 8.</b> S Clay Wilson. ....	17
<b>Resim 9.</b> Spain Rodriguez.....	18
<b>Resim 10.</b> Victor Moscoso, Zap No. 4.....	19
<b>Resim 11.</b> Rick Griffin. ....	19
<b>Resim 12.</b> Trina Robbins, It Ain't Me Babe. ....	21
<b>Resim 13.</b> Richard Corben. ....	23
<b>Resim 14.</b> Bill Griffith, Zippy the Pinhead. ....	28
<b>Resim 15.</b> Raw No. 3. ....	32
<b>Resim 16.</b> Weirdo No. 2.....	32
<b>Resim 17.</b> Love & Rockets No. 1.....	32
<b>Resim 18.</b> Maus, Art Spiegelman.....	34
<b>Resim 19.</b> Gilbert Hernandez, Heartbreak Soup. ....	36

<b>Resim 20.</b> Heavy Metal No. 1. ....	38
<b>Resim 21.</b> Jean Giraud, Arzach, Heavy Metal.....	39
<b>Resim 22.</b> Philippe Caza, Hydrogenesis. ....	39
<b>Resim 23.</b> Batman: The Dark Knight Returns.....	41
<b>Resim 24.</b> Watchmen No. 2.....	43
<b>Resim 25.</b> Rorschach (Karakter), Watchmen. ....	43
<b>Resim 26.</b> Sandman No. 9.....	45
<b>Resim 27.</b> Classic X-Men No. 18. ....	46
<b>Resim 28.</b> Spawn No. 1.....	48
<b>Resim 29.</b> Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth, Chris Ware. ....	54
<b>Resim 30.</b> The Last Saturday, Chris Ware. ....	55
<b>Resim 31.</b> Monograph, Chris Ware. ....	56
<b>Resim 32.</b> Lloyd LLeWelyn, Daniel Clowes. ....	57
<b>Resim 33.</b> Eightball, Daniel Clowes.....	58
<b>Resim 34.</b> Alpha Flight, Mike Mignola. ....	60
<b>Resim 35.</b> Gotham by Gaslight, Mike Mignola.....	61
<b>Resim 36.</b> Hellboy, Mike Mignola.....	62
<b>Resim 37.</b> Black Hole, Charles Burns.....	63
<b>Resim 38.</b> Black Hole, Charles Burns.....	65
<b>Resim 39.</b> Uygulama çalışmasının kapağı. ....	68

<b>Resim 40.</b> Uygulamanın 1. sayfası. ....	69
<b>Resim 41.</b> Uygulamanın 2. sayfası. ....	70
<b>Resim 42.</b> Uygulamanın 3. sayfası. ....	71
<b>Resim 43.</b> Uygulamanın 4. sayfası. ....	72
<b>Resim 44.</b> Uygulamanın 5. sayfası. ....	73
<b>Resim 45.</b> Uygulamanın 6. sayfası. ....	74
<b>Resim 46.</b> Uygulamanın 7. sayfası. ....	75
<b>Resim 47.</b> Uygulamanın 8. sayfası. ....	76
<b>Resim 48.</b> Uygulamanın 9. sayfası. ....	77
<b>Resim 49.</b> Uygulamanın 10. sayfası. ....	78
<b>Resim 50.</b> Uygulamanın 11. sayfası. ....	79
<b>Resim 51.</b> Uygulamanın 12. sayfası. ....	80
<b>Resim 52.</b> Uygulamanın 13. sayfası. ....	81
<b>Resim 53.</b> Uygulamanın 14. sayfası. ....	82
<b>Resim 54.</b> Uygulamanın 15. sayfası. ....	83
<b>Şekil 1.</b> Çizgi romanda ayrımlar .....	85

## GİRİŞ

Tarihin pek çok safhasında, “çizgi roman” olarak isimlendirilmediği zamanlarda bile çizgi roman, kendine has karakteriyle önemli bir iletişim silahı olagelmıştır. Çizgi romanlar günümüzdeki klasik formatına 19. Yy. sonları ve 20. Yy. başlarında sahip olmuştur ve bu dönemden beri tüm dünyada etkisi katlanarak ilerlemektedir. Türkiye’de ise halk resimli mecmualara eski mizah dergiciliği geleneğinden alışkın olsa da çizgi roman olarak tanımlanan ifade biçiminin örnekleri 1940’lara kadar görülememiştir.

Amerika’da ise 1900’lerin başlarında çizgi roman gazete okuyucu kitlesi için bir haz aracı olarak ele alınmaktadır. Ön planda olan, gazetelerin ekonomik sürdürülebilirliğine katkısıdır. Yanı sıra orta sınıfın ahlaki değerlerini geliştirmede de etki sahibidir. Reklamcılığa benzer şekilde, belirli prensipleri ve davranış tiplerini güçlendirmektedir. En basit haliyle iyiyi ve kötüyü, erdemi ve yozlaşmayı, ailevi ilişkileri, uygun sosyal ve ticari rehberliği çizgi romanlar belirleyebilmektedir. Tek tipleştirilmiş formatı sayesinde, ideolojik iddiaları kodlayarak geniş kitlelere sunabilmektedir. Çizgi romanların sahip olduğu bu hüner, dev seyirci grupları üzerinde tesiri bulunan -tıpkı futbol gibi- bir ayin olarak görülebilir. Ritüel uygulamalarını inceleyen antropologların ortaya koydukları şekilde, ayinler belirli inanç sistemlerini temel alarak gelişmekte ve bu inançları pekiştirerek ebedileştirmektedir. Bunu gerçekleştirmek için üst düzey çözümleme, kapsamlı tekrarlama ve yaygın katılım gerektirirler ki bunların hepsi çizgi romanlar için de esas niteliğindedir. Nitekim, çizgi roman araştırmaları genellikle onları Amerikan hayatının ve kültürünün ilgi çekici yansımaları olarak görme eğilimindeyken, onların ideoloji inşasındaki aktif rollerinin çok daha önemli olduğu kabul edilmelidir.

“Çizgi roman 3794 yılının kültürü olacak. Dolayısıyla 1827 yıl önceden haberdar olmak güzel bir şey. Aslında bu durum, yanımda götürdüğüm 80 çizimle bir kolaj yaratmam için gerekli zamanı bırakıyor bana. Böylece Çizgi Roman Sanatı’nın doğuşu vesilesiyle 4 Mart 3794’te, saat tam 19:00’da benim ilahi mevcudiyetimle görkemli bir açılış töreni düzenleyeceğiz (Beaty, 2012).”

Salvador Dali'nin M. Patinax tarafından aktarılan bu beyanı, modernist dönemin çizgi romanı öven ender öngörülerinden birisi olabilir. Postmodernizmin yükselişine kadar çizgi romana yönelik eleştirilerin nasıl olduğu, Clement Greenberg'ün 1939'daki "Avangart ve Kitsch" makalesinde çizgi romanı alçalmış ve endüstrileşmiş sözde kültürün en düşük formları arasında sayarak açıkça küçümsemesi örneğinden kolayca anlaşılabilir. Ancak, genel anlamda bir vakit geçirme aracı, kıymetsiz bir raf ürünü olarak görülen çizgi roman, bunun çok ötesinde olduğunu insanoğlunun zihinsel evrimindeki bir basamak ile beraber göstermiştir.

"İnsanoğlu hızlıca bir başka 'fin de siècle' içine girmek üzere. Bu Fransızca cümlenin doğru şekilde farklı bir dile çevrilmesi zordur; çünkü yüzyılın sonu, bir dönemin sonu, dünyanın sonu ve bazı özel durumlarda milenyumun sonu gibi çağrışımları barındırır. Ayrıca, Aydınlanma'nın rasyonalist çocuğu olarak tasarlanan modernliğin sonu ve belirsiz bir şekilde postmodernizm olarak adlandırılan harekete, her şeyin göreceli ve dolayısıyla başka herhangi bir şey kadar iyi (ya da kötü) olduğu görüşüne geçişi de ifade eder (Mestrovic, 2013)."

Bu basamak, 1950'lerde ateşlenerek 1960'larda hız kazanan; modernizmden postmodernizme, "eski" sanayi toplumundan "yeni" sanayi sonrası toplum hâline geçiş gibi süreçlerde gözlemlenebilmektedir. Ancak tarih boyunca geniş çaplı her değişimin çetin mücadelelerin ardından doğduğu unutulmamalıdır. Eski toplumlarda çatışmalar çoğunlukla siyasal ve ekonomik, özünde sınıfsal sebeplerden doğarken; yeni olarak adlandırılan sanayi sonrası toplumların mücadeleleri yaşam tarzları, çevre, barış, toplumsal cinsiyet, sivil haklar ve dil gibi egemen kültürel kodlara karşı olmuştur.

1960'lar kimileri için Amerikan tarihinin en sansasyonel on yılı olarak kabul edilir. Amerika bu on yılda; sayısız suikastler, Anti-Vietnam protestoları, sivil haklar hareketi, kadın hakları hareketi, eşcinsel hakları hareketi, Black Panther Partisi'nin kuruluşu gibi birçok olaylar zinciri ile çalkalanmıştır. Öyle ki 60'ların özellikle ikinci yarısından itibaren, genç insanlar zamanın muhafazakâr normlarına karşı ayaklanma başlatarak kendilerini ana akım liberalizmden ve hayatın her yönüne yayılmış yüksek materyalizm seviyesinden ayırmak istemiştir. 20. yy. boyunca bitmek bilmeyen savaşların yanı sıra "zamanın ruhu (zeitgeist)" denilen şeyde meydana gelen birtakım dalgalanmalardan ötürü, batı dünyasında sosyal devrim yaratan bir "karşı kültür"

doğmuştur. Pek çok farklı coğrafyaya yayılacak olan bu hareketin ismi “hippi hareketi” olarak anılacaktır.

Yaşamın farklı taraflarında eş zamanlı olarak sallanmaya başlayan bu isyan bayrağının başlıca enerji kaynaklarından birisi sanattır. Nasıl ki güçlü sanatsal altyapıya sahip olmadan bir kültürün büyüüp köklenmesi mümkün değilse, aynı durum –kendi ölçeğinde- altkültür oluşumları için de geçerlidir. “Çiçek gücü” karşı kültürü, geçerliliğini sanatın birçok formunu gelenek dışı anlayış ile bezeyip dönüştürmede bulmuştur: Folk, caz, rock & roll gibi müzik türlerinin yanı sıra; resim, şiir, edebiyat, sinema ve grafik sanatlara kendi özgürlükçü ve spiritüel esansını enjekte etmesiyle gündelik dilde “psikedelik sanat” diye bir deyim bile ortaya çıkmıştır. Aynı dönem, yeni ortaya çıkan bir tür olan “yeraltı” çizgi romanlarının bu hareket ile pek çok ortak noktası bulunmaktadır. Tamamı hippi olmasa da aralarında pek çok katılımcısı bulunan ve neredeyse hepsinin kurulu düzenle ilgili sorunları olan bu yeraltı çizerlerinin yaptıkları işler; karşı kültürün yükseliş günlerinde ülke üzerinde büyük etki sahibi iken, yavaşça erimesiyle eş zamanlı olarak etkisini yitirmiş ve başka bir şeye dönüşmüştür.

## **1. BÖLÜM**

### **ÇİZGİ ROMAN TARİHÇESİNE GENEL BİR BAKIŞ**

## **2. BÖLÜM**

### **YERALTINDAN ALTERNATİFE ÇİZGİ ROMAN EVRİMİ**

## **3. BÖLÜM**

### **“HELİS” ADLI ÇİZGİ ROMAN UYGULAMASI**

## 1. BÖLÜM

### ÇİZGİ ROMAN TARİHÇESİNE GENEL BİR BAKIŞ

#### 1.1. Çizgi Romanın Tanım Problemi

Çizgi romanın kesin tanım problemi uzun bir geçmişe sahiptir. Çizgi romana dair birçok tanım denemesi yapılmış ve bunların büyük kısmı tatmin edici bulunmamıştır. Yine de yapılan tanımların hepsinde ortak payda, imgelerin biçimsel temelinde ardışık yerleşimin yatmasıdır. Örneğin; Türk Dil Kurumu'na göre “konuyu ve olaylar zincirini kesintisiz olarak resimleme yöntemiyle okuyucuya sunan roman”dır.

En çok kabul gören çizgi roman tanımları ise Scott McCloud ve Will Eisner'a ait olanlardır. Eisner için; “bir hikâyeyi anlatmak veya bir fikri dramatize etmek için, resimlerin, imgelerin ve kelimelerin düzenlenmesi”dir. McCloud için ise; “bilgi iletmek ve/veya izleyende estetik bir tepki yaratmak amacıyla, kasıtlı bir sekansta imajların ve bazen yazılı metinlerin yan yana getirilmesi”dir. McCloud'un tanımında yer alan “bazen” belirteci önemli bir ayrıntıdır, çünkü içinde metin barındırmayan yüzlerce çizgi roman örneği vardır.

#### 1.2. Çizgi Romanın Kısa Tarihçesi

Çizgi romanı anlamada metin-imge ilişkisinin kilit rol oynamadığı ve metnin varlığının şart olmadığı göz önünde bulundurulduğu zaman; tarihinin Mısır hiyerogliflerine, antik dinsel yüksek baskı çalışmalarına, Bayeux Gobleni'ne ve köklü Japon grafik sanatlarına dayanan bir evrim sürecinden geçtiği anlaşılabilir. Çizgi roman tarihinin bu denli geçmişe götürülemeyeceği savında görüşler de mevcuttur. Ancak bu görüşler; çizgi romanı 1800'ler sonu ve 1900'ler başında kazandığı –özellikle endüstrileşmesiyle beraber- birtakım standardize denebilecek özelliklerden (çoğaltılabilirliği, süreğen tiplmeler, yazıların konuşma balonları içerisine alınması, sinematik hikâye akışı kazanması, tefrika niteliği vb.) ibaret sayması dolayısıyla, kısıtlıdır. Bununla birlikte, çizgi roman tarihinin bilinen tüm ikonlarının 1900'lerden itibaren üretilmiş olduğu da bir gerçektir.

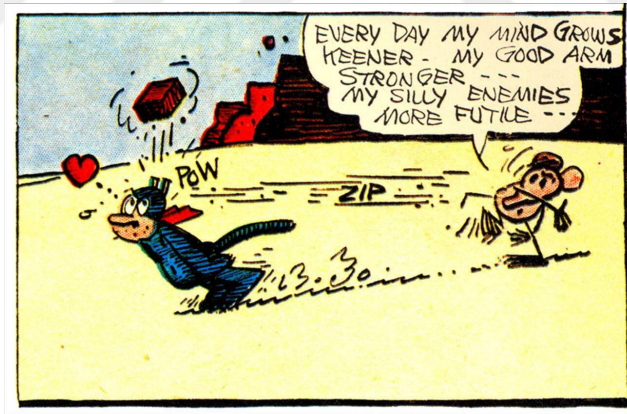
1800'lerde baskı teknolojisinde meydana gelen sıçramalar doğrultusunda dünyada dergi kültürü oluşmaktadır; farklı bölgelerde, siyasi, korku ve komedi gibi farklı türlere ait yazı-çizgi çalışmalar üretilmiştir. Çizgi romanın günümüzdeki temel görüntüsü oturmaya başlamıştır. İlk evrelerinde yazılar daha ağır basmaktayken zamanla çizgi ön plana geçmiştir. Avrupalı Rodolphe Töpffer'in 19. yüzyıl ortalarında yaptığı çalışmaları genelde çizgi roman için öncü işlerden addedilir. Modern çizgi romana doğru iyice yaklaşırken, 19. Yy. sonları ve 20. Yy. başlarında gazete bantları sahne almaktadır. Bu bantlar arasında en önemli örnekler olarak; R.F. Outcault'un "The Yellow Kid"i, Winsor McCay'ın "Little Nemo in Slumberland"i ve George Herriman'ın "Krazy Kat"ı sayılmaktadır (Heer, Worcester, 2008: 37).



**Resim 1-** Yellow Kid, R. F. Outcault (1895)



**Resim 2-** Little Nemo in Slumberland, Winsor McCay (1905)



**Resim 3-** Krazy Kat, George Herriman (1913)

Bu tarihlerden sonra çizgi roman özellikle Amerika’da büyük bir ivme ile çok geniş kitlelere ulaşmaya başlamıştır. Artık sadece çizgi romana odaklanmış dergiler basılmaktadır. 1930-50 arası süper kahraman patlaması yaşanan ve çizgi romanın altın çağı olarak geçen bu dönemin en mühim yaratıcıları arasında: Jack Kirby, Steve Ditko, Will Eisner, Stan Lee, Walt Disney gibi isimler yer almaktadır. 1900-1950 arası süreçte ana akım çizgi roman yayıncıları dev şirketlere dönüşürken, çizgi romana karşı bakış iç

açıcı değildir. Bir yandan seri üretim karakterler, köklü bir geçmişe sahip olmayan Amerika Birleşik Devletleri'nin bu noksanlığından kaynaklı yapay tarih ve kültür oluşturma çabasında kullanılan aletlere dönüşmüşlerdir. Kültür emperyalizmi peşinde, caz ve sinema gibi, çizgi romanın da özünde Amerikan kaynaklı olduğu iddiası tümüyle yanlış ve de ideolojiktir. Amerikalı eleştirmenlerin çizgi romanın gelişimine dünya tarihinde farklı coğrafyalardan gelen katkıları karartma ya da yadsıma eğilimleri, Amerikalılar lehine bir şey değiştirmedeği gibi yalnızca bu kıymetli formun sanat tarihi geleneklerinden kopartılarak doğrudan yozlaşmış kitle kültürü alanına oturtulması sonucunu doğurmuştur. Ancak çizgi romanın gerçek potansiyeli 1960'larla beraber açığa çıkmaya başlayacaktır.

## 2. BÖLÜM

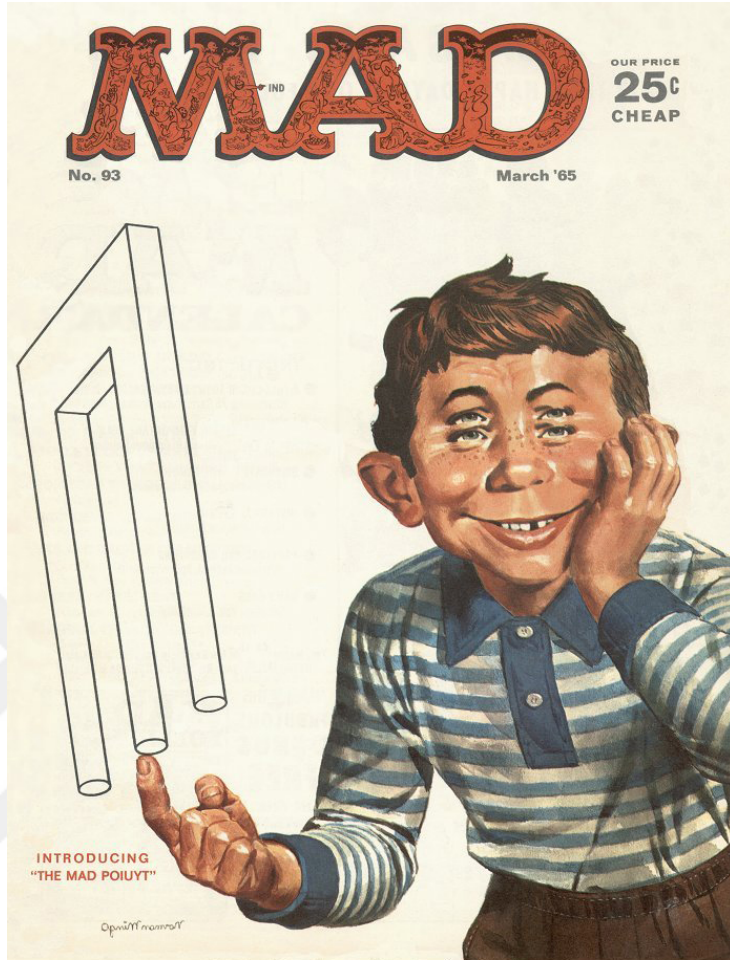
### YERALTINDAN ALTERNATİFE ÇİZGİ ROMAN EVRİMİ

#### 2.1. Yeraltı Çizgi Romanının Gelişimi

##### 2.1.1. Yeraltı Çizgi Romanının Ortaya Çıkışı

1960'ların sonları “yeraltı” çizgi romanlarının ortaya çıkışına şahitlik etmiştir; hippie akımından esinlenen ve yeni bir eleştiri (mizah, yergi ve başkaldırı içerikli) dalgası haline gelen bu çizgi romanlar, siyasi açıdan radikal ve sanatsal açıdan dönem için öncüdür. Adından anlaşılacağı üzere bu çizgi romanların ana akımla pek bir ilişkisi yoktur, hatta birçoğu kasıtlı bir aykırı tutum sergilemiştir. “Çocuk piyasasına” istediklerini vermek yerine karşı kültürün sesi haline gelmişlerdir. Bu; uyuşturucular, anti-Vietnam duruş, rock müzik ve cinsellik gibi konuları ele almak anlamına gelmektedir. Dolayısıyla yeni çizgi romanlar “comix” olarak tanınmaya başlamıştır, bu onları hem bilindik çizgi romanlardan (comics) ayırmış, hem de x-rated ifadesinin (18 yaş üstü içerikleri belirtmek için kullanılır) x'ine işaret etmiştir (Sabin, 2001: 92).

Yeraltı, İngilizlerin de o dönem taklit ettiği bir Amerikan fenomenidir. Çok sayıda farklı kaynaktan beslenerek ortaya çıkan bu fenomenin kökeni 1950'lere dayanmaktadır. Söylenecek ilk, belki de en önemli şey, Mad (EC Comics, 1952) geleneğinin bu akımda yarattığı etkidir. Harvey Kurtzman, bu ufuk açıcı yayın ile çizgi romanlarda komediyi özgürleştirmiştir: Nispeten özgün taklitçileri ile birlikte, Mad'in amacı yeni nesil çizerlere satirin sınırlarını daha da zorlamaları için ilham kaynağı olmaktır. Kurtzman, Mad sonrası çıkarttığı dergi Help!'te pek çok gelecek yeraltı yaratıcısının ilk çıkışlarını yaşayacağı “amatör yetenekler” sayfalarına yer ayırmıştır (Sabin, 2001: 92).



**Resim 4-** Mad Dergisi No.93 (1965)

Mad, EC Comics'in "son kurtulan" ve en uzun süre devam eden (550'yi bulan düzenli sayılarının numaralandırılması 2018 Haziran'ında tekrar 1'e çekilmiştir) dergisidir. EC Comics, o günün yeraltı çizerlerinin takıntılı olduğu birçok konuyu daha önceleri bünyesinde barındırmış bir yayıncıdır. EC hattının, bir gazetecinin kılık değiştirmiş Ku Klux Klan üyeleri tarafından vurulduğu bir hikâye ile politik arenaya dâhil olmuşluğu bile vardır. Buradan yeraltının bazı açılardan EC'ye borçlu olduğu değerlendirilmesine varılabilir. Ancak esas bahsedilmesi gereken, 1954'te psikiyatrist Dr. Frederic Wertham'ın yazdığı ve neredeyse tüm suçları ve kötülükleri çizgi romanların etkisine atfeden "Seduction of the Innocent" adlı kitaptır. Ebeveynler tarafından oldukça ciddiye alınarak bir alarm hâli oluşturan ve geniş çaplı bir sansür kampanyasına önyak olan bu kitap; ana akım yayıncıların kendisi tarafından CCA'nın (Comics Code

Authority: Amerikan çizgi roman yayımcılarının uyguladığı bir oto-sansür. Uzun yıllar boyunca ana akım dergilerin kapaklarında yer alan logosu “cinsellik, uyuşturucu, şiddet, korku, suç” gibi öğelerin denetim altında olduğunu ifaden bir nevi onay mührü niteliğinde kullanılmıştır.) kurulmasına kadar varan bir olaylar örgüsü yaratmıştır. Tam da bu sebepler, sakıncalı içerik ortaya koyma konusunda EC’deki öncülerin hayal dahi edemeyeceği seviyelere gelen comix’lerdeki “anti-CCA” düsturunu kavrayabilmek adına önem taşımaktadır (Estren, 2012: 35).

Ortaya koydukları anti-CCA anlayışının, yeraltı çizerlerine bir tür negatif itici güç sağladığı da söylenebilir. Çünkü onlar 1950’lerde çizgi romanları aileleri tarafından yırtılmış ya da oyun bahçelerinde ateşe atılmış bir nesilden gelmişlerdir. Kanun’un şiddeti, cinselliği, uyuşturucuları ve gündemle ilişkili içerikleri yasaklamasının karşısında yeraltı comix’lerin her bir kategoride kendisini en uç noktalara dek şımarttığı gözlemlenebilmiştir. Kanun, özünde gerçek dünyaya dair söylenebilecek anlamlı her şeyi yasaklıyorsa, onu reddetmek bu söylemleri tekrar mümkün kılacaktır (Hatfield, 2005: 11).

Bu yeni dalga üniversite dergiciliği rotasında da seyretmeye başlamıştır. Bu yayınlar “rag mag” (patavatsız kampüs yayınları) benzerlerine göre daha entelektüeldir ve düzenli olarak basılmaktadırlar. Bu dergiler aynı zamanda geniş çaptaki politik sorunları da ele almıştır. Büyük ölçüde bir Mad etkisi taşıyan dergiler, pek çok comix çizerinin ilk deneyimi olmuştur. Texas Üniversitesi’nin The Texas Ranger’ı ve Wisconsin Üniversitesi’nin Snide’ı gibi bazı yayınlar özel bir önem taşımışlardır (Estren, 2012: 49).

Yeraltı aynı zamanda kendi zamanının politik tavrının bir ifadesidir ve yaradılışının esas unsurları arasında yeni bir tür siyasi farkındalık vardır. 1960’ların ortalarında ve sonlarında Amerika’daki hippie hareketi; Vietnam Savaşı protestoları, İnsan Hakları mücadeleleri, Anarşizm, Sosyalizm, Kadınların ve Eşcinsellerin özgürlüğü gibi, görece daha büyük veya daha küçük sorunlar ile uğraşmaktadır. Bunlara madde kullanımının (marijuana ve LSD en çok tercih edilenlerdir) manevi değerini eklediğinizde -en basit deyişle- güçlü bir karşı kültür elde edilmektedir. Daha doğrusu comix, hippie hareketinin ayrılmaz bir yanıdır. Dönemin avangart illüstratörleri, grafik sanatların doğası

gereği gelenek dışı anlayışla birlikte ilerlemişlerdir. Elbette altkültür olgusu pek çok çağda, farklı coğrafyalarda her zaman var olmuştur (Hebdige, 2004: 22), ancak belki de tarihin başka hiçbir noktasında bu anki kadar odaklanmış ya da geniş değildir. Comix - çarpıkta olsa- bu benzersiz gelişimin aynası ve hippie öğretisinin aktarıcısı olmuştur. Karşı kültürün kendiyi tartışabileceği ve güç gösterisinde bulunabileceği bir yere dönüşmüştür. Aslında comix, yine bu dönemde ortaya çıkan ve daha iyi hatırlanmakta olan çok sayıdaki rock grubu gibi, yaşanan olayların bir ürünüdür (TCJ, 2018).

Bir noktada comix, söz konusu dönem zeitgeist'inde meydana gelen tüm etkilerin yakınsamasıdır (Bozoğlu, 2017: 70). Patlama 1968'den 1975'e dek sürmüştür, büyük kısmı kişisel basım yoluyla olmak üzere binlerce comix üretilmiştir. Alışlagelmiş çizgi romanların aksine, yeraltı çizgi romanları belirlenmiş üretim hattı ortamlarında yaratılmamışlardır. Yazarlar ve sanatçılar, çiniciler (ana akım şirketlerde kurşun kalem çizerleri ile tarama ucu-mürekkep çinicileri ayrı departmanlar gibidir) ve kaligraflar bir editörün kontrolünde, ekip olarak yer almamıştır. Bunun yerine her yeraltı yaratıcısı bireysel yaratımlarının her bir aşamasından kendisi sorumludur. Bu da yaratıcıların istedikleri hızda çalıştıkları ve herhangi bir teslim tarihi kaygısı yaşamadıkları anlamına gelmektedir. Bu kaygısızlık bazı üretimlerin yalnızca tek kopya basılması ve devamlı yayınların sayıları arasında çoğu kez uzun süreli boşluklar oluşması gibi sonuçlara neden olmuştur. Yine de, Jack Edward Jackson (bilinen ismiyle Jaxon, ilk yeraltı çizgi roman sanatçıları arasında sayılmaktadır) bunu şöyle açıklamıştır: "Biz koca bir yılı ortaya tek bir cevher çıkarmak üzere geçirmenin, bir sürü zırvayı düzenli olarak teslim tarihlerine yetiştirmek için kambur kalmaktan çok daha iyi olduğuna inanıyoruz". Ayrıca, hippie dünya görüşüne uygun bir biçimde, yaratıcılar işlerinin haklarını koruyarak telif ücretlerini almıştır. Böylelikle emeklerinin başarısı ölçüsünde ekonomik yarar görmüşlerdir, tabii bunun hiçbir şey kazanmamak anlamına geldiği de görülmüştür. Sayfa başı sabit ücret anlayışı o dönemde bilinen bir şey değildir ve herhangi bir kontrat imzalamak kadar yakışsız görülen bir şey daha yoktur (Sabin, 2001: 94).

Pazarlama açısından comix, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki büyük şehirlerin hemen hepsinde bulunan hippie dükkânları veya headshop'lar (uyuşturucu maddelerle ilişkili ürünler satan dükkânlar) ağına eklenmiştir. Bu dükkânlarda moda uygun kıyafet

ve mücevherler ile pipo ya da esrarlı sigara gibi uyuşturucu araç gereçlerinin yanı sıra, comix görünüşünde büyük etkisi olan psikedelik posterler de satılmaktadır. Comix'in içeriği geleneksel gazete bayilerinde satılmasına engel olduğu için bu dükkânlar kusursuz bir alternatiftir (Ana Brittanica, 2010).

Tarih sırasına göre belirtmek gerekirse, yeraltı birden fazla yanlış başlangıç yaşamıştır. 1960'ların başlarında ve ortalarında baskı adedi az olan, genellikle arkadaşlara seslenmesi için üretilen ve kişisel sorunları konu alan tek tük çizgi romanlar basılmıştır (yine de bu dönemde birtakım politik yayınlar da görülmüştür, 1966'da Trojan Books'tan çıkan ilk eşcinsel çizgi roman Harry Chess gibi). O dönemlerde alternatif gazetelerde hippie karikatürlerinden derlemeler basılmaktadır. Bu gazeteler mizansenin ayrılmaz bir parçasıdır ve sıklıkla belirli şehirlere özgüdür. Berkeley'nin The Barb'ı, Philadelphia'nın Yarrowstalks'u ve New York'un The East Village Other'ı bunlardan birkaçıdır. Bu dergiler, yaratıcıların ilk profesyonel işi olmaları ve genellikle üniversite dergilerinden sonraki ilk adımları olması açısından önemlidir (Gunn, 2016: 152).

Bu yayınlara rağmen, 1967'ye kadar yeraltı henüz büyük çıkışını yaşamamıştır. Bu yıla gelindiğinde, San Francisco'nun tartışmasız "hippie başkenti" olduğu artık kesinleşmiştir. Amerika'nın haklarından mahrum kalan gençliğini çeken bir mıkna-tısa dönüşen bu şehrin Haight-Ashbury gibi bazı bölgeleriye tamamen kolonileşmiştir. New York "coffee-house"larının (marijuana gibi uyuşturucu maddelerin kullanıldığı kafeler) modası bir anda geçmiştir. "Frisco" headshop'ları gelişmiştir ve her birinin beraberinde çizgi roman şeritlerine yer verdiği alternatif yerel gazeteler satılmaktadır. Bir yerde comix devrimi gerçekleşecekse, o yer burasıdır. Özellikle bir yaratıcının ismi önce San Francisco comix patlaması, sonralarda da yeraltının bütünü ile anılmaya başlamıştır: Robert Crumb. Crumb şehre 1967 yılında taşınmış ve hemen alternatif dergiler için çizimler üretmeye koyulmuştur (Geçmiş deneyimleri arasında Harvey Kurtzman'ın Help! dergisindeki işleri de vardır). 1968 yılında ise ilk solo çizgi roman dergisi olan meşhur Zap'i (Apex Novelties) çıkarmıştır. Zap ismi, tüm comix kasırgasının başlangıcında esen rüzgâr olacaktır (Spann, 2003: 111).



Resim 5- R. Crumb, Zap No. 1 (1967)

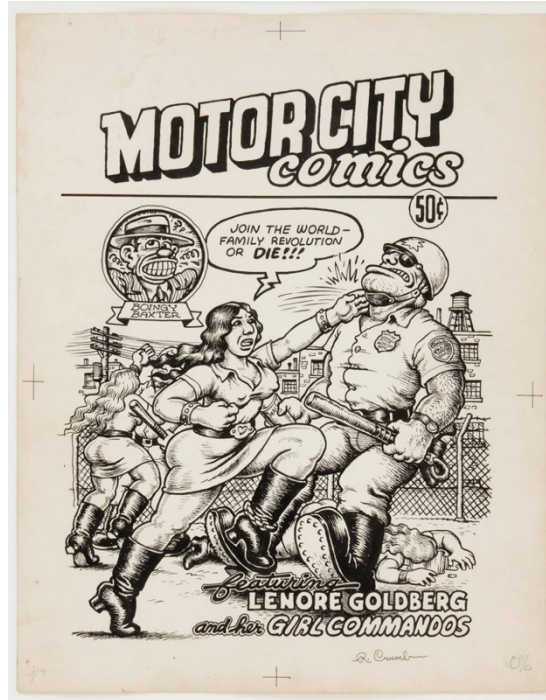
Zap'ın neden bu kadar büyük bir önem taşıdığını açıklamak zor değildir. Derginin ismiyle özdeşleşen Robert Crumb'ın çizimleri ses getirmiştir; Mad (özellikle Basil Wolverton) etkilerini ve erken dönem “cartoon” stilini harmanlamış, ortaya özgün bir eski moda tarz çıkarmıştır (Hatfield, 2005: 11). Bu, dergideki çizgi roman şeritlerinin LSD dolu fantezilerden, özgürlükçü siyasetten ve bol miktarda cinsellikten söz eden içeriğiyle taban tabana zıt bir durumdur. Çizeri bu denli dikkat çekici kılan unsurlardan birisi bu olmuştur.

Crumb Zap'i başlangıçta bir arkadaşıyla yayınlamaktadır, çıkan sayıları Haight-Ashbury sokaklarında bir el arabasıyla satmıştır. Yine de dergi oldukça popülerleşmiştir, daha profesyonel hippie yayıncıların (The Print Mint) devralması uzun sürmemiştir. Beklenmedik bir şekilde, hippilikte alternatif gazeteler kadar çizgi romanlara da yer

olduğunu kanıtlayan bir market oluşmuştur. Zap'ın satışları ve devrimci stili, gerçekleşmeyi bekleyen bir olayın çıkış noktası haline gelmiştir (TCJ, 2015).

Zap diğer sanatçıların da katkılarıyla süregelen bir antolojiye evrilmiştir, Crumb ise bir yandan başka solo comix'ler yaratmaya girişmiştir. Bunlar genelde bir iki sayı basılmaktan öteye geçmese de, yayın sayısı oldukça fazladır: Despair (Print Mint, 1969), Big Ass Comics (Rip Off, 1969), Motor City Comics (Rip Off, 1969), Uneeda (Print Mint, 1970), Home Grown Funnies (Kitchen Sink, 1971) ve Hytone Comix (Apex Novelties, 1969). Crumb iki meşhur porno antolojisi başlatacak zamanı da bulmuştur: Jiz ve Snatch (Apex Novelties, 1969). Sonraları, sıklıkla tartışmalı olan içeriklerini şu sözlerle meşrulaştırmıştır:

“İnsanlar ‘Yeraltı çizgi romanları nedir?’ diye soruyor, bana kalırsa bunları tanımlamanın en iyi yolu taşıdıkları mutlak özgürlükten söz etmek. Bence bu oldukça önemli, işi ortaya koymamızın nedeni buydu. Başımızda bekleyip bize ‘Hayır, bunu çizemezsin,’ ya da ‘Şundan söz edemezsin’ diyen kimse olmadı. İstedığımız her şeyi yapabiliyorduk (1989 yapımı Comic Book Confidential belgeselindeki röportajından, yön. Ron Mann).”



**Resim 6-** R. Crumb, Motor City Comics (1969)

Çizgi romanlarında düzeni, ırkçı stereotipleri ve sıklıkla hippî karşı kültürünün ahmakça olan yönlerini alaya almıştır. Crumb'ın kendini de bir karakter olarak çizdiği olmuştur, kendinden nefret eden, seks takıntılı bir entelektüel olarak –ki aslında insanlar o dönemde Crumb'ı tam olarak böyle görmektedirler. Kendisinin bir hippî olmadığını sıklıkla dile getirmiş, karşı kültürün bir parçası sayılmaktan hoşlanmadığını belirttiği olmuştur. Gelgelelim, çizimleri bunun bir yalan olduğunu ortaya koyar niteliktedir: Her ne kadar saçlarını uzatmasa da Crumb, Haight-Ashbury yaşam tarzına derinden bağlıdır. Janis Joplin gibi rock yıldızları ile takılmış ve hippî ideallerini oldukça ciddiye almıştır. İşlerinin tümünde sosyalist/anarşist/özgürlükçü bir duyarlılık vardır ve çizdikleriyle çiçek gücünü ne kadar eleştirirse eleştirsin, ana akım basınla olan röportajlarında bunları kesinlikle korumuştur (NY Times, 1994).

Robert Crumb'ın zayıf noktası cinsiyetçiliktir. Çizimleri sıklıkla şiddet içerikli olan kadın düşmanı görsellerle doludur. En kişisel duygularını yansıttığını ve bunun her sanatçının görevi olduğunu bahane etmiştir, ancak bu feministleri tatmin etmemiştir. Bir kadın yaratıcının sözleriyle: “İnsanların Crumb'ın işlerindeki korkunç karanlığı görmezden gelmeye bu kadar meraklı oluşu bana tuhaf geliyor... Tecavüzün ve öldürmenin nesi komik? (Robbins, 1988: 93).”

Hatalarına karşın, ülkede yeraltı çizgi romanı sanatçısı olmaya özenen neredeyse herkes Robert Crumb'ı taklit etmek istemiştir. Bunu o kadar çok kişi denemiştir ki, Crumb'ın tarzı dönemde kalıcı bir etki bırakmıştır: Crumb adeta hareketi hem icat eden, hem de ona yön veren kişi olmuştur. Kendilerini ifade etmenin daha orijinal yönlerini bulan diğerleri dahi onun bu öncü ruhuna borçlu sayılabilir. Bir yaratıcı eski günlerden konuşurken şunları söylemiştir:

“Comix Zap olmadan var olabilir miydi? Belki de, ama neden ‘ya şöyle olsaydı’ gibi sözlerle uğraşalım? Gerçek şu ki, Zap öyle bir gümbürtü yarattı ki, harekete getirdiği enerji kendisini henüz tüketmiş değil. Geleceğin çizgi roman tarihçileri dönüp sonuçlara baktıklarında, Crumb'ın dehası parlayacak ve ana akım endüstrinin sundukları onun arkasında sönük kalacak. Bunun üstüne bahse girebilirsiniz dostlar (Jackson, 1988: 80).”

Elbette, yeraltı Crumb ile başlayıp bitmekten oldukça uzaktır. Daha bir sürü harika çizgi roman sanatçısı vardır ve özellikle Zap bu işlerin en orijinallerinden bir

kısımının odak noktasıdır. San Francisco çevresindeki en iyi yaratıcıları (bunların çoğu tıpkı Crumb gibi oraya başka bölgelerden gelmiştir) bir araya getirmiştir ve bir antoloji olarak vücut buluşu yeraltının onu takip etmekte olan geri kalanı için bir standart oluşturmuştur. “Zap sanatçıları” olarak tanınmaya başlayan bu yaratıcılar sırayla söz etmeye değmektedirler.

Gilbert Shelton, Kurtzman’ın Help!’inde ve türlü üniversite dergilerinde çalışmıştır, alternatif gazetelerin ilk demirbaşlarından biri haline gelmiştir. Karakterleri genellikle şaşkın fakat gösteriş budalası tiplerdir, bu onları daha da talihsiz durumlara sürüklüyordur. İşlerine yapılan çok sayıdaki eleştiriye karşın, Shelton’ın üretimlerinin altında politik bir zekâ yatmaktadır, kimi zamansa çizimlerinde belli siyasetçilere doğrudan saldırdığı olmuştur. Zap’e olan katkılarının yanı sıra, kendisinin de ünlü comix’leri vardır: Wonder Wart-Hog (Millar, 1967), “çelikten bir domuzun” başrolde olduğu, süper kahraman çizgi romanlarıyla dalga geçen bir parodi; Feds ‘n’ Heads (kişisel basım, 1968) ve The Fabulous Furry Freak Brothers (Rip Off, 1971), canı sıkılmış, zamanlarını uyuşturucu kullanıp “pigs”den (1960’larda polis için kullanılan bir ifade) kaçarak geçiren üç hippinin hikâyesi (Estren, 2012: 7).



**Resim 7-** Gilbert Shelton, The Fabulous Furry Freak Brothers (1971)

S Clay Wilson'ın orijinal, fakat büsbütün karanlık bir mizacı vardır. Şeritleri komik olma çabası gütmek yerine bir şok etkisi yaratmaya dayalıdır, repertuarını genellikle cinsellik ve şiddet içerikleri oluşturmuştur. Wilson'ın “ifade özgürlüğü” etiğini en uç noktalara taşıdığı, sadomazoşist korsanlar, kanun kaçkını motorcu lezbiyenler ve zalim şeytanlardan söz eden kimi hikâyeleri tartışmalara neden olmuştur; özellikle de bu şiddetin büyük bir bölümünün kadınları hedef aldığına işaret eden feministlerin tepkisini çekmiştir. Zap'ın yanı sıra, Bent (Print Mint, 1971), Pork (Co-Op Press, 1974), The Checkered Demon (Last Gasp, 1977) gibi çizgi romanları yayınlanmıştır (Estren, 2012: 4).



**Resim 8-** S Clay Wilson (1992)

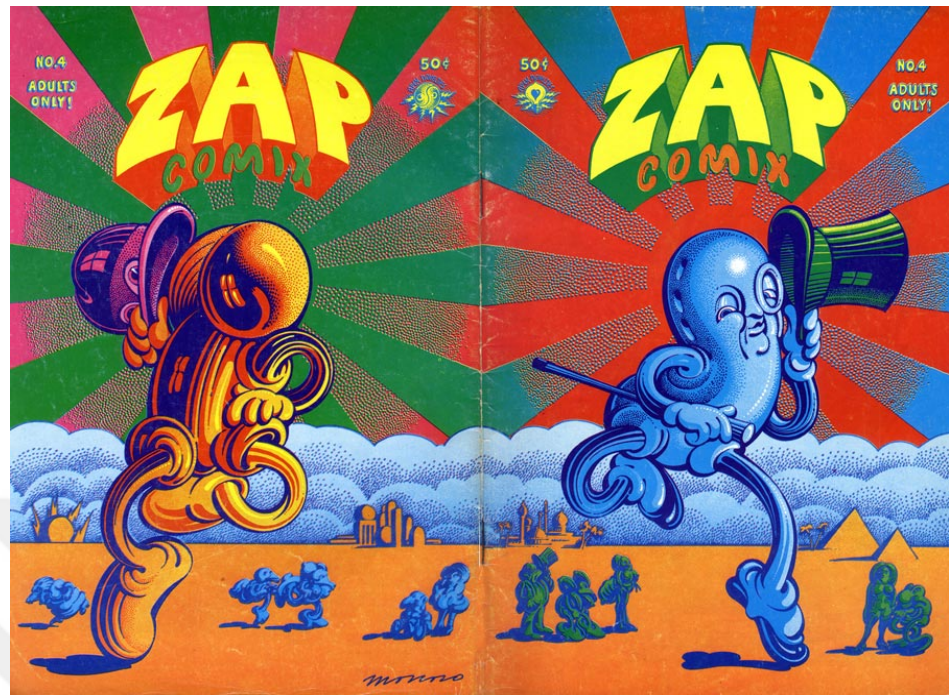
“Spain” Rodriguez de kendine özgüdür. Onun yeraltı çizgi romanlarından anladığı siyasi sorunları ön plana çıkarmaktır ve saldırgan, “şehir gerillası” tarzı alternatif gazetelerde popüler olmuştur. Karakteri “Trashman” (makineli tüfek taşıyan anarşist intikamcı), anti-Vietnam protestolarının daha radikal yönlerinin bir sembolü hâline gelmiştir, “Manning: Police Detective” ise rozetini cinayet ve sadizm için kullanan bir polisin hikâyesini anlatmaktadır. En iyi işlerinin bir kısmı Zap'ta yayınlanmasına karşın

popüler solo çalışmaları da vardır, Zodiac Mindwrap (East Village Other, 1967) ve Subvert (Rip Off, 1970) gibi (Estren, 2012: 4).

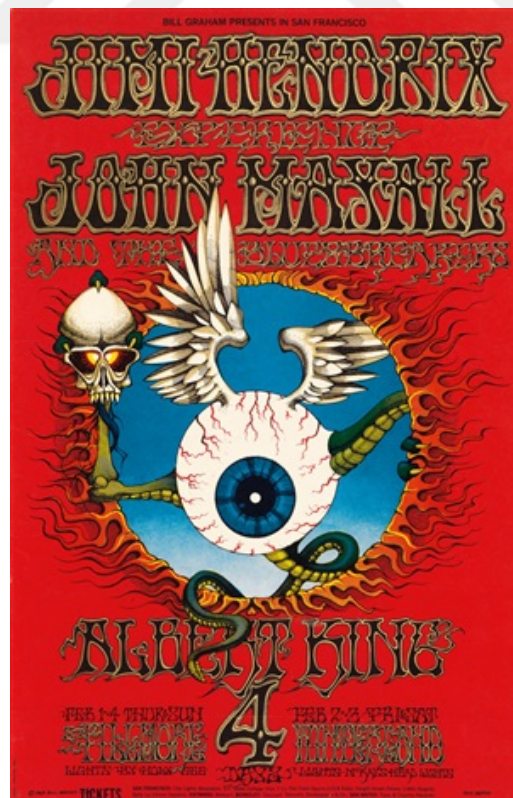


**Resim 9-** Spain Rodriguez

Son olarak, daha az tanınan üç isim de Zap'ın tutumuna kendi tatlarını katmıştır. Victor Moscoso ve Rick Griffin'in isimleri San Francisco afişlerinde geçiyordur – özellikle Griffin eşsiz, “mistik” bir psikedelik tarz geliştirmiştir. Her ikisi de poster çalışmalarında “cartoon” motiflerinden yararlanmıştır, Zap'ın en bilinen, en renkli kapak çizimleri onlara aittir. Üçüncü isim, Robert Williams, önceleri Batı Yakasında tişört tasarımları ve yağlı boya işleri yapmıştır. Efsanevi hotrod araba değişke sanatçısı Ed “Big Daddy” Roth, Williams'ın üzerinde oldukça büyük bir etki bırakmıştır. Williams'ın üslubu temiz ve kendine özgüdür, Moscoso ve Griffin'in aksine komik hikâyeler anlatma yeteneğine de sahiptir. Her üç sanatçı da bu işlerinin yanı sıra kendi çizgi romanlarını da yayınlamıştır (Estren, 2012: 6).



Resim 10- Victor Moscoso, Zap No. 4 (1969)



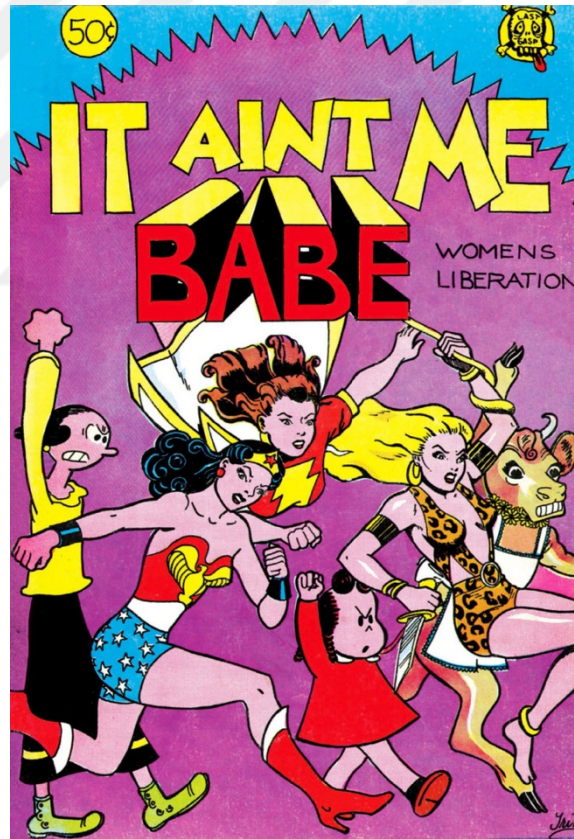
Resim 11- Rick Griffin (1968)

Zap hareketin en kıdemli vitrini olsa da, başka birinci sınıf comix'lerin ve Zap çevresinin dışında da h nerli yaratıcıların var olduđu su g t rmez. Chicago'nun Bijou Funnies'i (Bijou Publishing, 1968), muhtemelen en iyi ikinci antolojidir. B y k  l de bir Mad etkisi taşıyan bu derginin edit r , "Nard 'n' Pat" (biri burjuva beyefendi, diğeri radikal bir kedi olan) karakterleri ile siyasetten alışveriře kimin gideceđine kadar her konuda tartıřan iki arkadařın  yk s n   izen Jay Lynch'tir. Bir diğerkilit yazar ise "Snappy Sammy Smoot"ta d piyesli, saf bir gen  kızın karřı k lt rle olan ger ek st  karřılařmalarını resmeden Skip Williamson'dır. Williamson "comix propagandası"na inanmıřtır, ancak  izimleri sıklıkla Richard Nixon ya da Spiro Agnew gibi siyasileri resmetse ve ciddi konulardan s z etse de mizahi y n   n plandadır: Yalnızca polislerle beslenen bir uzaylı en bilinen fig rlerinden birisidir (TCJ, 2017).

San Francisco temelli antolojilerden bir diğeri Young Lust'tır (Company & Sons, 1970). 1950'lerdeki romantizm janrını alaya alan ve tahmin edileceđi  zere cinsellik temalı bir yayındır. Bařka isimlerin yanı sıra; kuru, g zleme dayalı zek sıyla yarı ger ek ci sanat tarzını birleřtiren Bill Griffith ve m stehcen řeritlerine Yahudi kara mizahının  zg rl k  bakıřını getiren Art Spiegelman'ın iřleri de bu dergide yayınlanmıřtır. Spiegelman yeraltı deneysellerinin bařını  ekmektedir, Ace Hole, Midget Detective (kiřisel basım, 1974) gibi diğerk yayınlarda da panel d zenine devrimci bir yaklařım geliřtirmiřtir. Bu antolojiler elbette  nemlidir, ancak yeraltında aynı d nemde ger ekleřen ve farklı nedenlerden  t r  en az bu antolojiler kadar  ıđır a an bařka geliřmeler de olmuřtur.  zellikle 1970'lerin bařları, kadınlar i in ya da kadınlar tarafından yayınlanan comix'lerin ve bir alt t r olarak korku yayınlarının patladığı d nemdir. Her ikisi de yeni rotalar ortaya koymuř ve aksi halde karıřma řansı ya da eđilimi olmayacak yaratıcıların comix hareketinin bir par ası haline gelmesine fırsat yaratmıřtır (TCJ, 2017).

Kadın comix'leri, kadınlara hik yeleri kendi bařlarına  retmeleri i in ilk kez olanak sađlayıřı a ısından olduk a devrimcidir. Bundan  nce de gazetelerde birka  kadın  izer olmuřtur, ancak  izgi roman end strisinde yazar ve  izerlik neredeyse sadece erkekler tarafından yapılmaktadır. Kadınlar bu s rece dahil olsalar bile renklendirme veya kaligrafi gibi sahne arkası iřlere y nlendirilmiřlerdir (Galvan, 2017: 22).

Kadın comix öncüleri Trina Robbins, Willy Mendes ve Lee Marrs'tır. Üçünden en büyük etkiyi yaratan “Yeraltı Kraliçesi” lakaplı Robbins, 1970 yılında meşhur kadın antolojisi *It Ain't Me Babe*'i (Last Gasp) derleyen isim olmuştur. Kapaktaki niyet açıklaması “Kadın Özgürlüğü!”, radikal bir siyasi duruş sergilemektedir. Ancak Robbins'in bireysel sanat tarzı özünde gelenekçi, düzenli, cazibeli ve hatta kimi zaman “art deco” olarak kabul edilir. Aynı yıl Robbins, tarzı kendisinin aksine psikedelik olan Mendes ile bir işbirliği yapmıştır: *All Girl Thrills* (Print Mint). Aynı dönemde, Lee Marrs da kilolu bir ofis çalışanı ve erkekler ile olan nevrotik ilişkileri hakkındaki *Pudge, Girl Blimp* (Last Gasp) üzerinde çalışmıştır, yayın 1974'te basılmıştır (Galvan, 2017: 23; Huffpost, 2016).



**Resim 12-** Trina Robbins, *It Ain't Me Babe* (1970)

Bu erken dönem kadın çizimler eserlerini birtakım sorunlara dikkat çekmek için araç olarak kullanmışlardır. Dolaylı açıdan, erkeklerin baskın olduğu yeraltı tarafından dışlanmaktan (özellikle kendi deyişleriyle “yalnızca erkekler girebilir” atmosferine sahip

büyük antolojiler tarafından) ve hareketin cinsiyetçi yönlerinden (özellikle Wilson, Crumb ve Spain'in comix'leri), doğrudan olarak ise geniş ölçekteki kadın sorunlarından –tecavüz, seks, kürtaj, bebekler, çalışma şartları ve ev işleri– söz etmişlerdir. Bireysel basılan bu comix'ler Zap ya da Bijou Funnies'in satışlarına yaklaşmasa da başkalarına esin kaynağı olacak kadar tutulmuştur. Bunları organizasyon ve üretim anlamında genel olarak daha başarılı olan bir dizi kadın antolojisi takip etmiştir. En bilinen yayınlar arasında; yeni yaratıcılara bir platform oluşturan *Wimmen's Comix* (Last Gasp, 1972), kadın hareketine bir mizah anlayışı getirmeyi hedefleyen *Tits 'n' Clits* (Nanny Goat Productions, 1976) ve kadınların erotik fantezilerini konu alan öykülerin bir araya getirildiği *Wet Satin* (Kitchen Sink, 1976) vardır. Kadrolarında oldukça yetenekli yaratıcılar yer almıştır, Melinda Gebbie (hararetli ve karanlık ıslak rüyalar), Lynda Barry (rüküş, sazan bir liseli kız hikâyesi), Aline Kominsky (Yahudi mizahı ve kendinden nefret etme) ve Shary Flenniken (cinsellik, politika ve sevimli karakterler) gibi (Galvan, 2017: 34; TCJ, 2016).

Korku türünde ise, belirli sanatçılar bu tür materyallerde diğerlerini geride bırakacak işler ortaya koymuşlardır. Spektrumun bir ucunda ilkel, beceriksizce çizilmiş sanatı enerjiye ve yüksek dozda bir vurucu etkiye dayanan Rory Hayes vardır. Bu anlamda S Clay Wilson'la dahi çekiştiği olmuştur. Ne yazık ki çizimlerinde kadınlar oldukça kötü bir şekilde tasvir edilmiştir, kadınlar genellikle organları parçalanmış ya da tacize uğramış bir durumda yer almaktadır. Spektrumun diğer ucunda ise “profesyonel” Richard Corben vardır, enfes çizimleri “Ghastly” Graham Ingels'in tarzına benzemektedir. (Ingels'e saygıdan işlerini “Gore” diye imzalardı). Yine de Corben'in de cinsiyetçilik lanetinden çok çektiğini söylemek gerekir. Corben ışık ve gölgenin ustasıdır, söz konusu boya tabancası ile renkli işler yapmak olduğunda da oldukça yeteneklidir. Dolayısıyla kapak çizimleri her zaman ilgi görmüştür. Korku, bazı yazarların da en iyi işlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sonuçta bu tür çerçevesinde yazılan hikâyeler soyut psikedelik işlerden ya da edebiyatta müstehcenlik incelemelerinden daha fazlasını gerektirmektedir ve E. C. çizgi romanlarının önceliği de her zaman olay örgüsü olmuştur. Yeni comix'lerin pek çoğu bunu açıkça referans göstermiş ve hikâyeleri tanıtmak için *Crypt Keeper*'a benzer figürlere yer vermiştir. Özellikle Jack Jackson'ın olağanüstü bir

anlatıma sahip satirik korku çizgi romanları EC'nin kara mizahını daha da karanlık seviyelere taşıırken yazıyı ön plana çıkartacak ortaklıklar da kurulmaya başlamıştır, Tom Veitch ve Greg Irons arasında olduğu gibi (Skull ve Deviant Slice'teki çalışmaları tüm yeraltı akımının yarattığı en unutulmaz işler arasındadır) (TCJ, 2012).



**Resim 13-** Richard Corben

Hareketin Zap'ten sonra dikkate değer bir endüstri hâline dönüştüğü sonucuna varmak olasıdır. Amerika'nın her yerinde, özellikle büyük şehirlerde her ay yüzlerce yayının basıldığı comix toplulukları oluşmuştur. Tabii ki bunların çoğu ufak tefek yayınlardır: Ortalama bir yayın yalnızca birkaç yüz adet basılmaktadır – dağıtımları ise daha da azdır. Yine de kendi aralarında yeni bir ticari anlayış yaratma gücüne sahip olan

birkaç büyük yayıncı da bulunmaktadır: Krupp Comic Works (sonraki ismiyle Kitchen Sink), Rip Off, The Print Mint, The San Francisco Comic Book Company ve Last Gasp. Bu yayıncıların yardımıyla Crumb ve Shelton gibi popüler yaratıcılar hep bir sayının yüz binlerce satacağı beklentisiyle çalışabilmiştir (Spiggle, 1986: 102).

Böylelikle, yeraltı ana akıma bir isyan olmasa dahi –ki böyle bir niyeti hiçbir zaman olmamıştır– kendi şartlarında büyük bir başarı sergilemiştir. 1970’lerin başlarında son sürat ilerlerken kendi ivmesini yaratmıştır, çizimlerde ya da anlatımda her ay yeni sürprizler getirmiştir. Çizgi romanlar karikatürümsü, Robert Crumb tarzı görsellerden; radikal, soyut dışavurumculuğa kadar değişkenlik göstermiştir. Çoğu kez bu değişkenliğe aynı çizgi romanın farklı sayfalarında rastlanmıştır. Yayınlar genelde tümüyle spontane bir biçimde üretilmiştir, bir hikâyenin nasıl biteceğini yaratıcının kendisinin de bilmediği olmuştur. Bazen birden fazla yaratıcının bir parçada bulunduğu, tarzların çığınca bir karışımında iç içe geçtiği “jam”ler (birden fazla sanatçının bir araya gelerek doğaçlama müzik yapması) gerçekleşmiştir. Kapaklar ise özellikle önemlidir, çünkü iç kısımların aksine kapak tümüyle renklidir ve bu da belirli sanatçıların tarzlarını en üst düzeyde gösterebilmelerini sağlamıştır. Comix’lerin ana akım endüstriden örnek aldığı fikirlerden bir tanesi, göz alıcı bir kapak görselinin yüksek satış için anahtar niteliği taşımasıdır. Bir posterin yaratacağı etki burada başka herhangi bir yerde görülebileceğinden çok daha net görülebilmektedir, boya atölyesinde patlama olmuş gibi etkisine sahip LSD ilhamlı posterler favori seçenek haline gelmiştir. Bu hareketin ayrılmaz birer parçası olan çok sayıda erken yeraltı sanatçısından burada tek tek söz edebilmek mümkün değildir. Jay Kinney, Kim Deitch, Frank “Foolbert Sturgeon” Stack, Justin Green, Dave Sheridan, Ted Richards, Vaughn Bodé, Guy Colwell, Joel Beck, Diane Noomin ve Roberta Gregory bu isimlerden bazılarıdır. Bununla birlikte, daha fazla çizgi roman üretildikçe saçma iş sayısının artmış olması da kaçınılmaz bir gerçektir. Yeraltının kötü işleri de teşvik eder hâlinin sebebi ise esasında etik duruşlarının merkezinde “herkes yapabilir” anlayışının yatıyor oluşudur. Comix’lerin gücü aynı zamanda zayıf noktasıdır; sıklıkla amatörce üretilmiş, kadın düşmanı ve pek de komik olmayan işler ortaya çıkmıştır. Yüzlerce amatör comix etraftayken “kendini ifade etmek” ile “kendini şımartmak” arasındaki farktan

habersiz kişilerin, dönemin “moda” çizgi romanlarına bulaşmamış olması da beklenmemelidir (Sabin, 2001: 107).

### 2.1.2. Yeraltında Gerileyiş

1970’lerin ortasına gelindiğinde yeraltının gerileyişi çoktan gözler önündedir ve son evre tam da bu noktada başlamıştır. Hippi hareketiyle eş zamanlı olarak yeraltı çizgi romanları için de işler ters gitmektedir. Amerika’daki sağ kanat basın 1960’ların sonundan beri comix’ler hakkında olumsuz yazılar yayımlamış, onları sosyal anlamda sorumsuz olmakla, şiddeti, sapkın cinselliği ve uyuşturucu kullanımını güzellemeyle suçlamıştır; devamında anti-pornografi lobisinin de desteğini alarak bir kampanya başlatmışlardır. Kısmen bu baskıdan ötürü, Amerikan Yargıtay’ından birinci anayasa özgürlüklerinde müstehcenlik ile ilişkili karar verme hakkını yerel topluluklara veren bir yönetmelik çıkmıştır. Yine aynı dönemde, uyuşturucu ile ilgili aletlerin satımını yasaklayan “araç gereç karşıtı” yasalar yürürlüğe girmiştir (The Atlantic, 2015; Nyberg, 1998: 138).

Bu süreçte, Berkeley polisi tarafından Print Mint’e baskın düzenlenmiştir ve Zap No 4, New York eyaleti tarafından müstehcen olarak damgalanıp satıştan çekilmiştir. Bir diğer yayın Air Pirates Funnies’e (Air Pirates, 1971) Mickey Mouse’u uyuşturucu kullanıp seks yaparken çizdiği için Disney tarafından açılan dava, Disney lehine sonuçlanmıştır. Buna benzer pek çok olay yaşanmıştır. Aynı dönemde, headshop’lar da ceza almış ve kapatılmıştır. Uyuşturucu karşıtı yasalar comix’lere, posterlere, dergilere ve diğer kalemlere saldırmak için çok uygun bir yoldur. Hükümetin bu saldırısının yarattığı sonuçlar oldukça kapsamlıdır. Zaten düşük bir bütçeyle işlerini sürdürmekte olan yayınevleri mahkemelerin yüksek masraflarını karşılayamamıştır. Kapanmayan yayınevleri ise comix’lerin daha kabul edilebilir bir hal alması için içerikte yumuşatmaya gitme kararı almışlardır. Benzer şekilde, açılan davalar headshop sahipleri için de pahalıya mal olmuştur, birçoğu kendi isteğiyle dükkânlarını kapatmıştır. Açık kalanlar ise riskli comix’leri satmayı göze alamamıştır. Ağın bu şekilde çözülmeye başlaması tüm hareketin geleceği için oldukça büyük bir önem taşımaktadır (Wilson, 2014: 186).

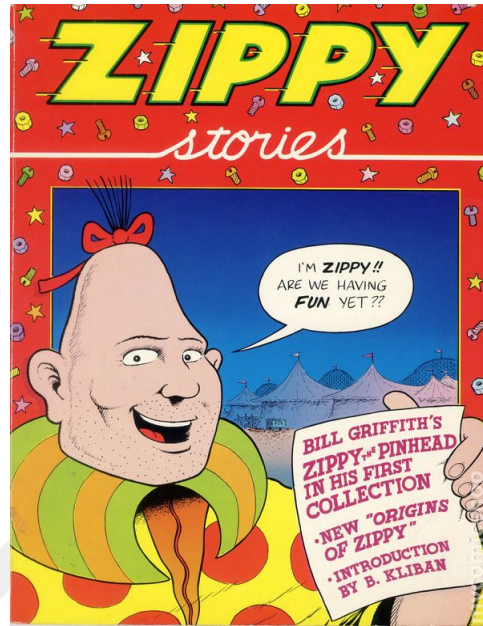
Hareketin ortadan kalkmasına neden olan başka güçler de vardır. Tümüyle bakıldığında, bazı sektörlerin fazla ticarileşme yüzünden kendi çöküşlerini getirdiği açıkça görülmüştür. Laissez-faire (“bırakınız yapsınlar” anlamına gelen serbest piyasa ekonomisi) ticaret anlayışının hüküm sürdüğü günler geride kalmıştır. Artık tüm yayıncılar en kısa sürede en çok parayı kazanmak için uğraşmaktadır. Sanki çok geç olmadan her şeyi nakde çevirmeleri gerektiği hissiyle hareket etmiş ve bir kısmı ana akım çizgi roman endüstrinin en paragözlerini dahi gölgede bırakacak türden davranışlar sergilemiştir. Bu süreç ana akımı taklit ederek diğer alanlara, özellikle ticarete açılmayı da kapsamaktadır. 1970 ortalarından itibaren bütün comix yaratıcılarının o tarihe dek ortaya koydukları her işin telifini almak için koşturması hiç de şaşırtıcı değildir (Salient, 1972: 6).

Çizgi roman dünyasının her iki yakasında da başkalaşımalar başlamıştır. Yeraltı-tarzı sanat ve edebiyat National Lampoon ve Playboy gibi ana akım dergilere 1970’lerin başından beri sızmaktadır. Şimdi Marvel da buna el atmış, Comix Book adlı düzenli bir çizgi roman satışa çıkarmıştır. Ancak bu dergide bulunmak isteyen comix yaratıcılarının içeriklerini gazete bayilerinde satılabilecek şekilde yumuşatmaları gerekmiştir. Aralarında Spiegelman, Williamson, Robbins ve hatta S Clay Wilson’ın bile olduğu etkileyici bir isim listesi bunu kabul etmiştir. Ancak 1974’te halka sunulan yayın beş sayı sürmüştür. Yeraltının bu dönemde başının dertte olduğu kesindir ve bazı yaratıcılara göre Marvel girişimi hareketin hayatta kalabilmesini sağlayacak bir yoldur, bazılarına göre ise bu yeraltının son sembolik yenilgisidir (TCJ, 2014).

Birikimi oluşturan bu akımların her biri, içinde yer alanları hayal âlemlerinden çekip çıkarmıştır. Art Spiegelman bir süre sonra bundan şöyle söz etmiştir:

“Zap, Young Lust ve diğer yeraltı comix’lerinin süslü püslü, ateşli vaatleri suya düştü, soğuk ve parlak bir köz hâlini aldı. Yeraltı çizgi romanları yeni bir şey sunuyordu. Farkında olmadan çizgi romanı yeniden tanımlıyor, biçim ve üslubu paramparça ediyordu – kültürel ve politik tabuları da. O dönemde, nasıl olduysa, bir devrim gibi gözükken balon söndü ve bir yaşam tarzına dönüştü. Yeraltı çizgi romanları yalnızca seks, uyuşturucu ve bayağı heyecanlardan bahseden işler olarak etiketlendi. Bong pipoları ve sevgi boncukları (birkaç sıra boncuktan oluşan, hippilerin taktığı kolyeler) ile birlikte dolaplara kaldırıldılar, ‘işler çirkinleşmeye başladı’ (Sabin, 2001: 118).”

1970'lerin ikinci yarısında ölmek üzere olan hareket, bünyesindeki iki alan sayesinde direnmektedir: komedi odaklı yayınların sürmekte olan başarısı ve politik odaklı (daha) yeni bir materyalin yükselişi. Mizahi comix'ler bir doğal seçim sonucu hayatta kalmıştır. Amerika piyasasındaki durgunluğun olumlu çıktılarında bir tanesi zayıf içeriklerin zamanla ayıklanıp yok olmasıdır. Özellikle hayatta kalan headshop'ların yeni ve denenmemiş içerik satın almadığı belli olduktan sonra, "fırsatçı nakit akımı" yavaşça sona ermiştir. Bu durumun neticesinden geriye, başladıkları yolda devam eden orijinal yaratıcıların en iyi ve ticari anlamda da en başarılı işleri kalmıştır. Crumb, Shelton ve Griffith, comix'in sağ kalanları arasında öne çıkan isimlerdir. Robert Crumb IRS (Vergi Dairesi) ile yaşadığı problemlerden ve "aşırı sömürünün" kendisini sürüklediği depresyondan dolayı, 1970'lerin başından beri başarısız bir dönem yaşamaktadır. Ancak Zap, Bizarre Sex ve Snarf'a yaptığı katkılarla ve insanların beyinlerinde yaşayan şeytani "snoid'leri" (ilkel benliğin belirtileri) konu alan yayını Snoid Comics (Kitchen Sink, 1979) ile şok edici bir geri dönüş yapmıştır. Gilbert Shelton yarışı hiç terk etmemiştir, 1970'lerin sonunda her zaman çok popüler olmuş Freak Brothers'ının artık kült statüsüne yükseldiğini öğrenmiştir. Son olarak, Bill Griffith hiç olmadığı kadar başarılıdır, özellikle üç yeni yayınıyla itibarını pekiştirmiştir: Zippy Stories (Rip Off, 1977), Yow (Last Gasp, 1978) ve Griffith Observatory (Rip Off, 1979). Amerika'nın tüketim saplantılarını gören serbest çağrışımçı aptal dahi karakteri "Zippy the Pinhead", neredeyse Crumb'ın en iyi işleri kadar bilinir olmuştur (Sabin, 2001: 119).



**Resim 14-** Bill Griffith, Zippy the Pinhead

Geç dönem satirik antoloji Arcade'in (Print Mint, 1975) de sözünü etmek yerinde olacaktır. Griffith ve Art Spiegelman'ın birlikte çıkardığı bu iş, çöküşteki yazarlar için bir "cankurtaran salı"dır. Arkasındaki fikir daha büyük, dergi boyunda, daha iyi bir kâğıt hamuru kullanarak gazete bayilerine erişebilmektir. Ne yazık ki bu çizgi roman sanat camiasında kaymak tabakanın –Griffin'den hoşlanmayan tüm o Zapper'lar da dâhil– dikkatini çekmeyi başarsa da; bunu hangi rafa koyacağını bilmeyen satıcıların kafasını karıştırmış ve kendisini Marvel'ın Comix Book'u ile rekabet içerisinde bulmuştur. Sal, yalnızca yedi sayı sonra batmıştır (Grishakova, 2010: 67).

Hünerleri ne olursa olsun, geç dönem comix dalgası, yeraltı hareketini canlı tutmaya hala yetmemektedir. 1970'lerin sonuna geldikçe, çöküş hız kazanmaya başlamıştır. Nihayetinde hareket hippie kültürü ile yakından ilişkilendirilmektedir ve şimdi bu karşı kültürün kendisi de yok olmaktadır. İlk, tarihsel olaylar esas amaçları konu dışı kılmakta oldukça hızlıdır: karşı kültür protestosunun temel odak noktası olan Vietnam Savaşı 1975'te sona ermiş, karşıt olunan siyasiler de birer birer etkisini yitirmiştir (Watergate olayından sonra Nixon 1974 yılında gitmiş, aynı yıl Heath seçim kaybetmiştir) (Culture Trip, 2016).

Buna ek olarak, karşı kültürün içinde kendi aleyhine olan bir takım tutumlar gelişmiştir. 1970'lerin sonrasında popüler uyuşturucu madde tercihi olan marijuana ve LSD'nin yerini eroin almıştır ve hareketin enerjisindeki düşüşün sebeplerinden birinin bundan kaynaklandığını söylemek mümkündür (Haight Ashbury bölgesi ile Londra'nın belirli kısımları eroin merkezine dönüşmüştür). Elbette, bu yeni ağır uyuşturucular ölümcüldür ve yeraltının başarılı yaratıcılarından bazıları da içlerinde olmak üzere karşı kültürün pek çok üyesi bu dönemde hayatını kaybetmiştir (Gardiner, 2009).

Bu meseleler yetmezmiş gibi, hippiliğin özsaygısı 1976-77'de punk'ın ortaya çıkışıyla bir darbe daha almıştır. Bu başka bir tür altkültürdür, tutarlı gündeme sahip bir hareketten ziyade uğultulu bir protestodur ve tüm hippileri “düşman” olarak nitelendirmiştir. Uzun saçlı olmak, esrar içmek, İspanyol paça giymek ve özünde comix okumak havalı bir şey olmaktan bir anda çıkmıştır. Street Comix hakkında konuşurken Hunt Emerson'ın dediği gibi:

“1977 yılında punk tarafından ele geçirildik. Bunun öncesinde sanatta ve üretimde aradığımız şey kaliteydi. Ve elbette, punk tüm bunlara bir son verdi, üç dört yıldır uğraştığımız her şeyin bir anda boşa çıktığını gördük. İnsanlar artık comix'leri ciddiye almıyor ya da önemli görmüyorlardı (Schneider, 2017: 51).”

Takip eden on yıllarda, yeni bir yetişkin çizgi romanları tarzının ayak sesleri, comix'lerin daha da zaman aşımına uğramış gözükmesine yol açmıştır. Bu yeni yayınlar 1970 ve 1980'lerde baş gösteren bir başka perakende ağı olan uzman “fanshop”larda (hayranların işlettiği çizgi roman dükkânları) satılmaya başlamıştır. Jenerik olarak “alternatif çizgi romanlar” olarak tanınmaya ve yeraltının başarılarının üstüne bir şeyler inşa etmeye koyulmuşlardır. Bir yönden “alternatif” bilimkurgu ve korku tarzlarında bir patlama görülmektedir, diğer yandan da başını Art Spiegelman'ın icadı olan Raw adlı yayının çektiği yeni bir tür avangart ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde, eski karşı kültürden çok punk'tan etkilenen, aralarında Gary Panter, Dan Clowes ve Peter Bagge gibi isimlerin olduğu yeni bir yaratıcı nesli serpiilmektedir (Schneider, 2017: 51).

Böyle bir çevrede, eski yeraltı yaratıcılarının hangi yolda ilerleyeceklerine karar vermeleri gerekmiştir. Kimileri yeni alternatiflere katılımcı olarak içtenlikle karşılanmışlardır. Raw; Crumb, Griffith ve diğerlerinin çalışmalarını içermektedir. Bill

Griffith'in yaratımı "Zippy", ülke çapında adeta kartelleşmiştir. Bazıları yollarına Amerikan ana akım şirketlerde devam etmiştir. Bu kariyeri seçen isimlerden en bilinenler İngiliz Brian Bolland, Dave Gibbons, Angus McKie ve Bryan Talbot ile Amerikalı Richard Corben olmuştur. Yeraltının marketteki pozisyonu değişmiş olsa da –en iyi ihtimalle değişik bir tür alternatif çizgi roman, en kötü ihtimalle ise garip bir anakronizm– hareketin mirasının yaşamaya devam ettiği açıktır. Yeraltı, çizgi romanların belli bir yaş grubu, sanat tarzı ya da konu ile sınırlandırılmaması gerektiğini göstermiş ve yaratıcılara tamamen yeni bir ekonomik gerekçe sunmuştur. Bu başarımlar, hem alternatif hem de ana akım çizgi romana kalıcı bir devrim yaşatmıştır (Comics Alternative, 2014)

### 2.1.3. Yeraltının Sorgulanabilir İdealizmi

Comix'in bir aracı olarak tarihe sunduğu katkı tartışılmaz olsa da, yeraltının politikaya ne gibi bir katkıda bulunduğunu incelemek gerekmektedir. Sonuçta comix'ler, dünyayı değiştirme konusunda iddialı oluşlarıyla bilinmişlerdir: "Yeraltı" sözcüğünün kendisi dahi muhalif bir duruş sergilemektedir ve ideolojik amaçlarla olan ilişkileri oldukça belirleyici bir etki bırakmıştır.

Hareketin idealist olduğunu ileri sürmek aldatıcı bir biçimde kolaydır. Örneğin, tarihsel bir perspektiften ele alındığında "yeraltı" ağları, işgal altında olan ya da faşist güçlerin yönettiği ülkelerdeki baskıya direnmek için onurlu bir yoldur; Nazilere ve daha yakın dönemde Güney Afrika'daki diktatörlüğe karşı etkili olmuştur. 1960 ve 70'lerin Birleşik Devletler ve Britanya'sı ise –her ne kadar yaratıcılar aksini iddia etmeye çalışmış olsalar da- ne bu ülkelerdeki toplumsal şartlardadır ne de aynı siyasi kategoridelerdir. Dolayısıyla, bu yönden ele alındığında, "yeraltı" için çalışıyor olma fikri göz kamaştırıcı bir kendi kendini kandırmadan öte değildir (McDonough, 2001: 3).

Comix'lerin ciddi bir bölümünün geniş politik ideallere sadece sözde bağlılık gösterdiği de su götürmez bir gerçektir. İçlerinde neredeyse tamamen ticari amaçlarla yaratılanlar olmuştur; benzer şekilde, çoğu açıkça cinsiyetçidir ve uyuşturucu kullanımı, vahşi seks gibi aktiviteleri çizmenin daha en baştan nasıl "devrimci" olabildiğini sorgulamak gerekmektedir. Tarihçi Reinhold Reitberger ve Wolfgang Fuchs'un söylediği gibi: "Yeraltı comix'leri, çizgi roman formatındaki polemiklerdir. Ancak yeni hedeflere

ulaşmak ya da gerçekten çığır açmak yerine, tepkisel bir altkültürün ruh hâlini istismar etmekte ve uyuşturucu bağımlılarını umarsızca resmederek şaşdırtmaktadırlar (Reitberger, Fuchs, 1972).”

Yine de, comix’lerin karşı kültürün bir parçası, “iddia edildiği gibi” bir hareket olduğunu, yani hegemonya karşısında özgürlükçü ve ütopyacı ideallere dayanan bir alternatif yarattığını söylemek olasıdır. Filozof David Bouchier’in sözleriyle, karşı kültür “gelişmiş endüstri toplumlarının yarattığı düşünce ve var oluş biçimlerini” reddetmiştir: “Endüstriyel kapitalizmi hedef alan en temel ve orijinal, büyük olasılıkla en yıkıcı meydan okumaydı”. Eğer bu düşünce zinciri takip edilirse, yeraltı devrimciden daha azı olmamalıdır. Comix, karşı kültürün geniş ölçekteki amaçları ne kadar uyumlu ya da uyumsuz olursa olsun, onun etkili bir aracıdır. Elbette, hiç değilse, comix’lere yapılan çok sayıdaki polis baskını, açılan davalar ve diğerler eylemler yeraltının gerçek bir tehdit oluşturduğuna işaret etmiştir. Tabii ki, sonuçta galip gelen taraf kurulu düzen olmuştur. Çünkü saldırıyı savuşturabilecek güce ve bir zamanlar zalimce gözükeni uygun ve meşru kılacak esnekliğe sahiptir. Ancak nihayetinde, uğradığı başarısızlık yeraltının yıkıcılığından bir şey kaybetmesine sebep olmamıştır (CBLDF, 2013).

## **2.2. Amerikan Çizgi Romanında Postmodernizm Etkisi: Alternatifler**

### **2.2.1. Alternatif Çizgi Romanın Gelişimi**

“Alternatif” çizgi romanın kökleri 1960’ların ve 1970’lerin yeraltı comix hareketine dayanmaktadır. Fakat alternatifler hakkında bilinmesi gereken, postmodernizmin başat unsurlarından olan “sentezleme”den ayrı ele alınmaması gerektiğidir. Alternatif çizgi romanlar için, ana akım ve yeraltı anlayışlarının çarpışmasıdır denilebilir.

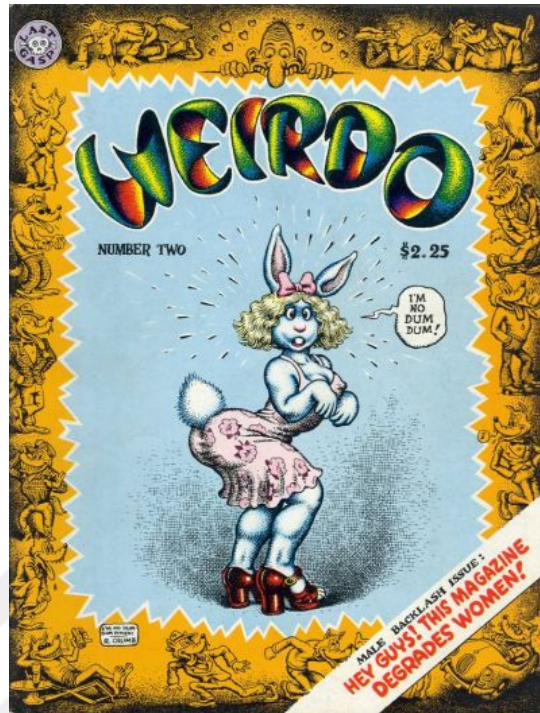
Yeraltının estetik ve ekonomik örneği, 70’lerde ve 80’lerde fanshop isimli son derece uzmanlaşmış çizgi roman dükkânlarının gelişimini teşvik etmiştir. Bu uzmanlık ortamında, ana akım ile yeraltı çizgi romanlarının dağıtımının çarpışması, ana akım çizgi roman tutkunlarına da hitap eden, özünde comix tarafından ateşlenmiş sanatsal olasılıkları barındıran kapalı ama ekonomik olarak avantajlı bir pazarın büyümesiyle

sonuçlanmıştır. Bu alternatif çizgi roman pazarıdır, burada daha önce hiç ele alınmamış konuları işleyen ve sanatsal beklentileri geri getiren çizgi romanlar yaratılacaktır. (Bramlett, Cook, Meskin, 2016: 39).

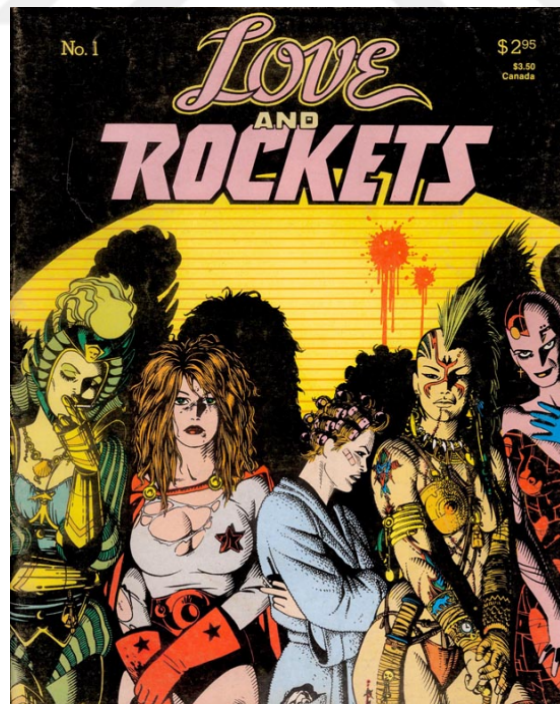
1980'lerin başında bu özel pazarda, "alternatif" çizgi roman ruhuna cevap veren ilkler olarak kabul edilen üç dergi doğmuştur: Raw (1980-91), Weirdo (1981-93) ve Love & Rockets (1982-96). Love & Rockets diğer ikisinden bir noktada farklıdır; Raw ve Weirdo köklerini tamamen yeraltından alırken, Love & Rockets hem yeraltı hem de ana akım çizgi romanına derinden borçludur. Bu nedenle Love & Rockets, postmodern evredeki çizgi romanı anlamak adına önemlidir. Ek olarak, bu melezleşme ve metinlerarasılık 80'ler boyunca ana akım süper kahraman hikâyelerinde yaşanan büyük ve karanlık revizyonlar ile de izlenebilmiştir. Pek çok kişi için artık kireç tuttuğu varsayılan medyum, hem yeraltı hem de ana akımın yenilikleriyle bundan sıyrılmaya başlamıştır (Hatfield, 2005).



**Resim 15-** Raw No. 3



Resim 16- Weirdo No. 2



Resim 17- Love & Rockets No. 1

Yanı sıra, Raw dergisinin alternatif çizgi roman adına ne denli önemli olduğu derginin ilk sayısında yayımlanan “Maus”tan da anlaşılabilir. Art Spiegelman tarafından yazılıp çizilen Maus, günümüzde alternatif çizgi roman denilince yalnız Amerika’da değil, tüm dünya genelinde ilk akla gelen çalışmalardan biridir. Maus 1980’den 1991’e kadar Raw dergisinde seriler hâlinde yayımlanmıştır. Daha sonra tek kitapta toplanan seri en çok bu hâli (grafik roman) ile bilinmektedir. 1992 yılında Maus Pulitzer’e layık görülmüştür ve bu dünyada ilk kez ödülün bir grafik romana verildiği andır.

Maus Spiegelman’ın Polonyalı bir Yahudi olan babası Vladek ile yaptığı Nazi soykırım günlerine dair röportajlardan oluşmaktadır. Hikâyede Yahudiler fare, Naziler kedi, Amerikalılar köpek, Fransızlar kurbağa ve Polonyalılar domuz olarak çizilmiştir. Art, Maus’un kitap baskısı için yayınevi bulmakta başlarda güçlük çekse de, 1986 yılında çalışma hakkında New York Times’ta yayımlanan bir eleştirinin ardından Pantheon Books tarafından ilk altı bölümün ciltleşmesi adına anlaşabilmiştir. İlk cildin adı Maus Part I: A Survivor’s Tale: My Father Bleeds History’dır. 1991’de yine Pantheon Books tarafından basılan ikinci cildin adı ise Maus Part II: A Survivor’s Tale: And Here My Troubles Began’dır (Stier, 2005: 550).

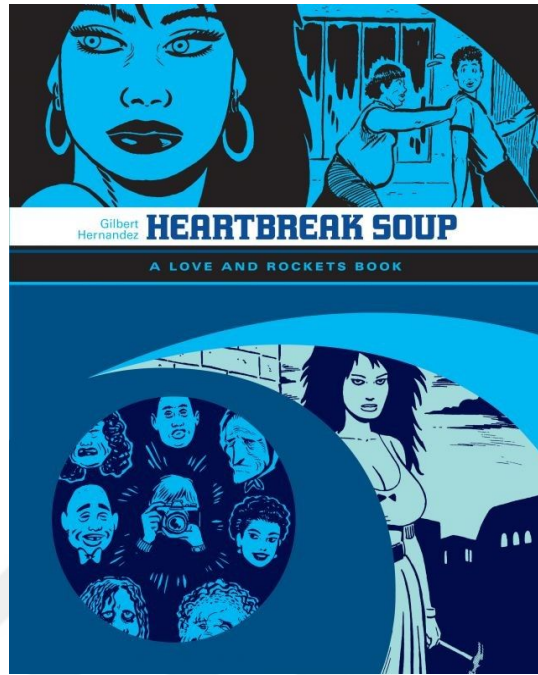


Resim 18- Maus, Art Spiegelman

Maus örneğinden de görüldüğü üzere, yeraltı comix'lerinin mirasçısı sayılmasına rağmen, birçok alternatif çizgi roman bu sanat formuna daha saygın bir yaklaşım geliştirmiştir. Paraya yönelik çirkin tabulardan mümkün olduğunca uzak durmuş ve genişletilmiş, tutkulu anlatılara odaklanmıştır. Alternatif çizgi roman yaratıcıları soyağacının -saygın çizgi roman öncüsü Will Eisner'dan yeraltının kidemlisi Art Spiegelman'a, geç dönem yeraltı isimleri Harvey Pekar'dan Jamie ve Gilbert Hernandez'e, ana akım çizgi romanlara bakışı değiştiren Frank Miller'dan Alan Moore'a çeşitliliği, çizgi romanların süpürülmüş Pop Art için hayali bir depo değil, sarhoş edici nitelikte bir görsel/yazınsal sanat formu olduğunu ortaya koymuştur (Hatfield, 2005).

Bu hareket için ana akım formüllerin reddinin yanı sıra; yeni türlerin keşfi, uzun süredir ihmal edilen türlerin yeniden canlandırılması, grafik tarzların çeşitlendirilmesi, kişisel ve cesurca politik tema arayışları oldukça önemlidir. Ayrıca sanatçılar diğer kültürlerden ve diğer geleneklerden öğrendikçe tomurcuklanan bir enternasyonalizm de söz konusudur. Dahası alternatif çizgi romanlar yeni bir biçimciliği, yani çizgi romanın doğasındaki formel gerilimlerin incelenmesini yoğun bir şekilde tekrar gözden geçirmiştir (Hatfield, 2005).

Gerçekten de alternatif çizgi romanların iyi kabul edilenleri içinde, çizgi romanın biçimsel olasılıklarını genişleten pek çok şey vardır: Seri yayınlama sözleşmeleriyle yaşanan mücadelenin dışında kalmanın getirdiği avantajla, anlatı yapıları ve yoğunlukları üzerinde nefes kesen deneyler yapılmıştır. Böyle bir deney, yakın zamanda toplanan Gilbert Hernandez'in Orta Amerika destanı Heartbreak Soup'ta mevcuttur. Geniş bir sosyal ve zamansal tuval üzerine açılan Heartbreak Soup çizgi romanın biçimsel sınırlarını test etmiş, sanatsal ufkunu genişletmiş ve çizgi romanların politik sorumluluklarını sorgulamıştır (Hatfield, 2005).



**Resim 19-** Gilbert Hernandez, Heartbreak Soup

Yeraltı-hippi örneğindeki gibi, alternatifler de her zaman politik-kültürel eğilimlerin bir katılımcısı konumunda olmuşlardır. Alternatifler özellikle punk'ta özel bir etki sahibidir. Yaklaşık olarak 1976'dan 1979'a kadar süren punk kısa ömürlü bir fenomendir, ancak etkisi uzun sürmüş ve dikkatleri eski yeraltı hippie takıntılarından öteye çekmiştir. Nitekim, alternatif çizgi romanların ilk dalgası genellikle daha çatışmacı ve saldırgan yazım stiline sahip olmakla beraber, bazen bir psikedelik veya fantezi sanatının aksine "punk estetiğini" taşımaktadır. Bu, spontane çizim tarzlarından punk esintili "neo-dışavurumculuğa" kadar bir çeşitlilik demektir. Daha sonra çizgi romanların üzerine inşa edilmiş benzer yaklaşımlar "hip-hop", "rave" ve "indie" gibi daha yeni altkültürlerin kaygılarını yansıtmıştır (Sabin, 2001: 177).

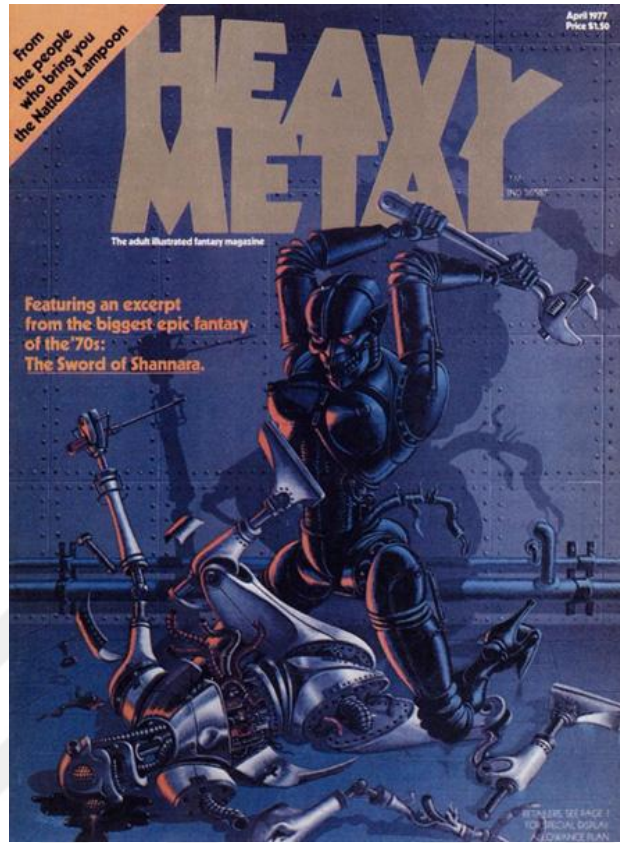
Hippi-sonrası bir kalabalığın yanı sıra, en çarpıcı kontrast, bu topluluğa katılan kadınların sayısının da artmasıdır. Kadınlar ilk olarak yeraltında kendi çizgi romanlarını yaratmaya başlamıştır ve bu gelenek 1980 ve 90'larda güçlenerek devam etmiştir. Kadınlar bu dönemde medyuma daha önce hiç olmadığı kadar büyük bir katkı yapmışlardır. Süper kahramanları devre dışı bırakmış olsalar da diğer konu türlerini

keşfetme fırsatı açıkça birçok kadın yaratıcının sevdiği bir şeye dönüşmüştür (NY Times, 2015).

Alternatif üretimlerinin çıktısı mutlaka ticaret egemenliği altında değildir. Yeraltında başlayan içerik oluşturucularına telif ödeme ve telif hakkı kontrolü geleneği burada da devam etmiştir, eserler de benzer şekilde küçük ölçekli olma eğilimindedir ve küçük yayıncılar tarafından yayımlanmıştır. Bu ise çoğu zaman kâr düşüncesinden uzak içten güdülenmeli çalışma demektir : Tipik olarak alternatif çizgi romanlar kalabalık ekipler yerine bir veya iki kişi tarafından üretilmektedirler. Üretim değerleri nadiren ana akım standartlarına yaklaşmıştır, ancak alternatif materyallerden oluşan grafik romanlar da sahnenin giderek yaygınlaşan bir parçası olmuştur (Bramlett, Cook, Meskin, 2016: 41).

1980’lerde alternatif üretimler üç form şeklindedir. Birincisi, ana akımdan tavizsizce farklı olanlar vardır; bunların arasında belki de en önemlisi postmodern dönemin en dikkat çekici çizgi romanlarından bazılarını yayımlamaktan sorumlu Seattle merkezli Fantagraphics’tir. İkincisi, her iki kampta da ayak tutmaya karar verenlerdir; bunlar ana akım ve alternatif yaratıcılarının garip bir karışımına yer veren Dark Horse ve Eclipse yayınevleridir. Üçüncüsü, köklerini yeraltından alan ancak işlerine devam ederken genellikle yeni alternatif çalışmaların yanı sıra, bilinmekte olan yeraltı malzemelerini de ortaya koyan şirketler vardır: Kitchen Sink ve Last Gasp (Bramlett, Cook, Meskin, 2016: 41).

Bu yayınevlerinden farklı olarak, 1977 yılında Leonard Mogel, Fransa’da karşılaştığı “Métal Hurlant” isimli “bilim-fantezi” (“science-fantasy”, fantastik ve bilim kurgu türlerinin bir karışımına verilen isim) dergisinden fazlasıyla etkilenerek derginin Amerikan sürümü için kolları sıvamıştır. Dergi bu yeni kıtada “Heavy Metal” olarak adlandırılacaktır. Dergi sırasıyla; 1986’ya kadar aylık, 1989’a kadar üç aylık, devamında ise iki aylık şeklinde yayımlanmıştır, günümüzde de devam etmektedir.

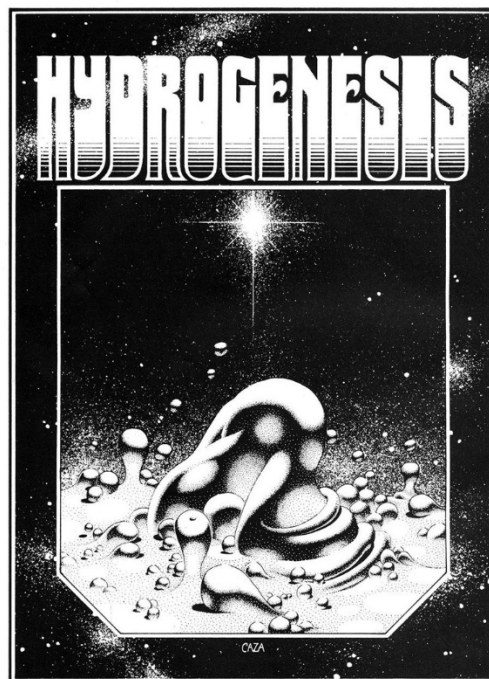


**Resim 20-** Heavy Metal No. 1, Nisan 1977

Amerikan alternatif çizgi romanının gelişiminde Heavy Metal'in de payı bulunmaktadır. Amerikalı okuyucular için yeraltı comix'lerinden ayrı bir yerde duran Heavy Metal, ne onlar kadar sert ne de onlar kadar aşırıdır. Yine de yaşça daha büyük bir kesime seslendiği açıktır. İçinde barındırdığı illüstrasyonlar okuyucuların alışık olduğu "Amerikan tarzı"ndan farklıdır. Özellikle, Avrupalı sanatçıların Métal Hurlant'taki çizgi romanlarının İngilizce çevirileri ile Heavy Metal'de yer alması, onları okuyan (ve okuyarak büyüyen) "fan"ların (hayran anlamından daha çok fanatik anlamını taşıması nedeniyle dünyanın bir çok yerinde bu kısaltma ile anılan çizgi roman takipçileri) ve yaratıcıların algısının genişlemesini sağlamıştır. Çünkü söz konusu çalışmaların sahipleri sıralanınca, adeta bir yıldızlar geçidi meydana gelmektedir: Chantal Montellier, Enki Bilal, Guido Crepax, Jean-Claude Forest, Jean Giraud (Moebius), Milo Manara, Philippe Caza, Philippe Druillet.



**Resim 21-** Jean Giraud, Arzach, Heavy Metal 1977



**Resim 22-** Philippe Caza, Hydrogenesis, Heavy Metal 1979

### 2.2.2. Ana Akım Endüstride Değişim

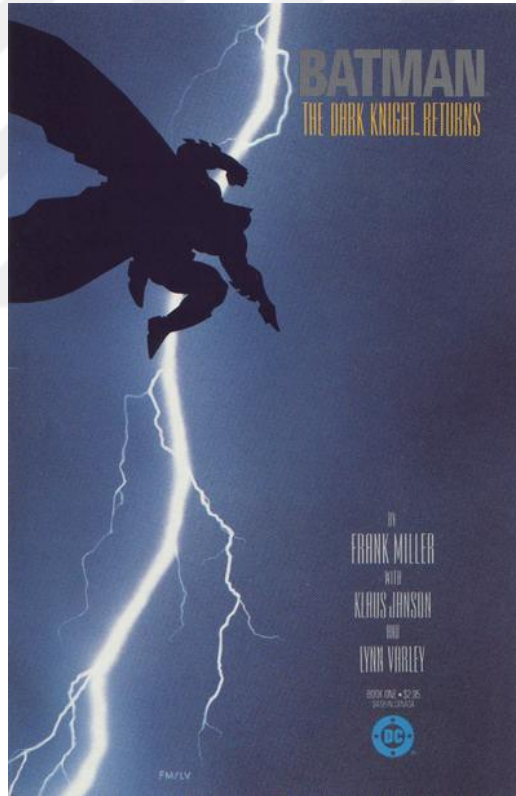
Bir ana akım-yeraltı melezi olan alternatiflerin; en genel anlamda, ana akım doğası ağır basanlar ve yeraltı doğası ağır basanlar olmak üzere ikiye ayrıldığı görülmektedir. Çizgi roman anlatımcılığının ilerleyişi esnasında, Amerikan ana akım çizgi roman endüstrisi, olağan bir şekilde tüm bu gelişmelere kayıtsız kalamamıştır. Alternatiflerin elde ettiği başarılar ve hitap ettiği geniş yaş yelpazesi onları değişime iten nedenler arasındadır. Ana akımın modern dönemden kalma süper kahramanları postmodernizmden nasibini alarak okunmaya geri dönmektedirler.

Artık süper kahramanlar dünyanın savunucuları değillerdir, savaşmaları gereken kendi problemleri vardır ve zaten dünya da bir “umutlar diyarı” olmaktan çıkmıştır. Ana akım endüstrinin enerjisini yaşça daha büyük okurlara yönlendirmede kırılma noktasını şu iki çizgi roman ile yaşadığı söylenebilir; Batman: the Dark Knight Returns (1986) ve Watchmen (1986). Her ikisi de süper kahraman algısını revize ederek, fan’ların dışında kalan kitleden, doğrudan satılan çizgi romanların daha önce hiç görmediği bir ölçüde eleştirel ilgi görmüşlerdir. Gazete sayfalarında bile çok ciddi incelemeleri yapılmıştır (Muratoğlu, 1993).

Batman’ın geri dönüşü ve bilinirliğini tekrar kazanmasıyla özdeşleşen Frank Miller’in Batman: The Dark Knight Returns’ü, yalnızca Bob Kane’in 1939’daki yaratımını bir kez daha en popüler çizgi roman kahramanı haline getirmekle kalmayıp, ayrıca 1980’lerde ana akım çizgi roman endüstrisindeki büyük değişim ve gelişimde de başat rol oynamıştır. Klaus Janson ve Lynn Varley tarafından çinilenip renklendirilen Dark Knight; 10 yıllık bir emekliliğin ardından tekrar Batman kişiliğine bürünme dürtüsünü bastırmaya çalışan, ellili yaşlarında, alkolik ve intihara eğilimli bir Bruce Wayne sunmuştur. Çalışma yarasa-mitolojisinin radikal bir yeniden kavramsallaştırılmasıdır ve karakter, 1960’lardaki gülünç bir şekilde cisimleştirilmiş halinden mümkün olduğunca uzaklaştırılmıştır. Bu sürümde, alaycı ve çarpık, içindeki şeytanlara yenik düşen, Joker’e karşı olan son kaçınılmaz mücadelesini vermek üzere çekildiği köşeden çıkıp gelen bir Batman vardır. Kıyımla sonuçlanan bu mücadelede yasa dışı kanun infazcılığı ortaya çıkmış ve kutlanmıştır. Miller’a göre yeni Batman “ahlaki

bir güç, bir hâkim, sıradan bir erkekten açıkça daha büyük ve daha güçlü, doğru olanı yapmak için her hükmü vermeye ve cezayı uygulamaya hazır”dır. Kimi okurlar ise bu yeni felsefi duruştan pek memnun değildir (Muratoğlu, 1993).

Sanatsal anlamda, Dark Knight Miller’ın zaten muhteşem olan Daredevil tarzının bir devamına işaret etmektedir. Gölge kullanımları Gotham City’i bir noir (kelime Fransızca siyah anlamına gelmektedir. Ayrıca klasik suç draması film türünün ismi “film noir”dir) kâbusuna dönüştürmüş, televizyon yayınları aracılığıyla bilgi vermeye merak duyması ise hikâyedeki aciliyet hissini arttırmıştır. Sonuç, benzersiz bir şekilde atmosferik ve gözdağı yüklü bir çizgi romandır (Witzke, 2012).



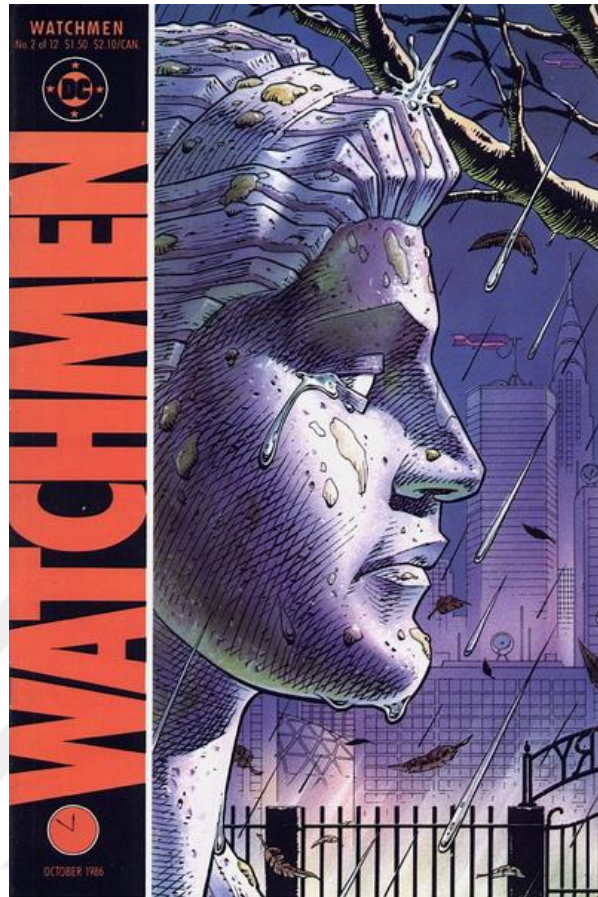
**Resim 23-** Batman: The Dark Knight Returns

Alan Moore ve Dave Gibbons tarafından yaratılan Watchmen ise saklandıkları yerlerden çıkıp gelen süper kahramanları ele almıştır, ancak Dark Knight’ın temelde sağ kanat görüşlerinden sakınarak daha liberal bir bakış açısıyla, kahramanlar gerçekten var olsaydı toplum nasıl işlerdi diye sorgulamıştır. Burada, Watchmen –kırklı yaşlarındaki

bir grup X-Men şeklinde tarif etmek yerinde olacaktır– her ne kadar içlerinden birkaçı dışında hepsi inançlarını kaybetmiş olsa da, geri dönerek yok oluşun eşiğindeki Amerika’yı kurtarmaya çalışmaktadır. Güçleri kostümlerini giydikleri ilk günkü gibi yerindedir, ancak ruhları parçalanmıştır. İnsanı dehşete düşüren aksiyonun ortasında sıklıkla bir ruh arayışı ve psikolojik travmalar ile karşılaşmak mümkündür. Hikâyenin çetrefilli yapısı, on iki parçada anlatılışı ve her bölümün bir öncekini yeniden tanımlamasıyla, okuma oldukça ilgi uyandırıcıdır (Hughes, 2006: 548).

Hikâyeden büyük payı Moore olsa da, çizer Dave Gibbons’ın katkıları göz ardı edilmemelidir. Aldatıcı derecede sade olan tarzı, işine karşı sergilediği cömert tavrın bir kanıtı niteliğindedir: Onun için anlatım her şeydir, gösterişe ya da fan’lara “artist-as-star” (yıldız-çizer) oyunu oynamaya hiç yer yoktur. Panel tasarımlarına olan disiplinli yaklaşımı muhteşemdir, bunu bir röportajında şöyle açıklamıştır:

“Watchmen ile yapmak istediğimiz şey, hikâyeyi ön plana çıkarmaktı. Tüm resimler aynı boyutta olursa bir tiyatrodaki, sinemada, hatta evde televizyon izlerken sizde bırakacak etkinin aynısını elde edebileceğimizi düşündüm. Çerçeve ya da perde yerindeki kemer her zaman aynı olduğu için zihniniz bunu bloke ediyor ve resmin içine çok daha hızla çekiliyorsunuz (Hughes, 2006: 548).”



Resim 24- Watchmen No. 2

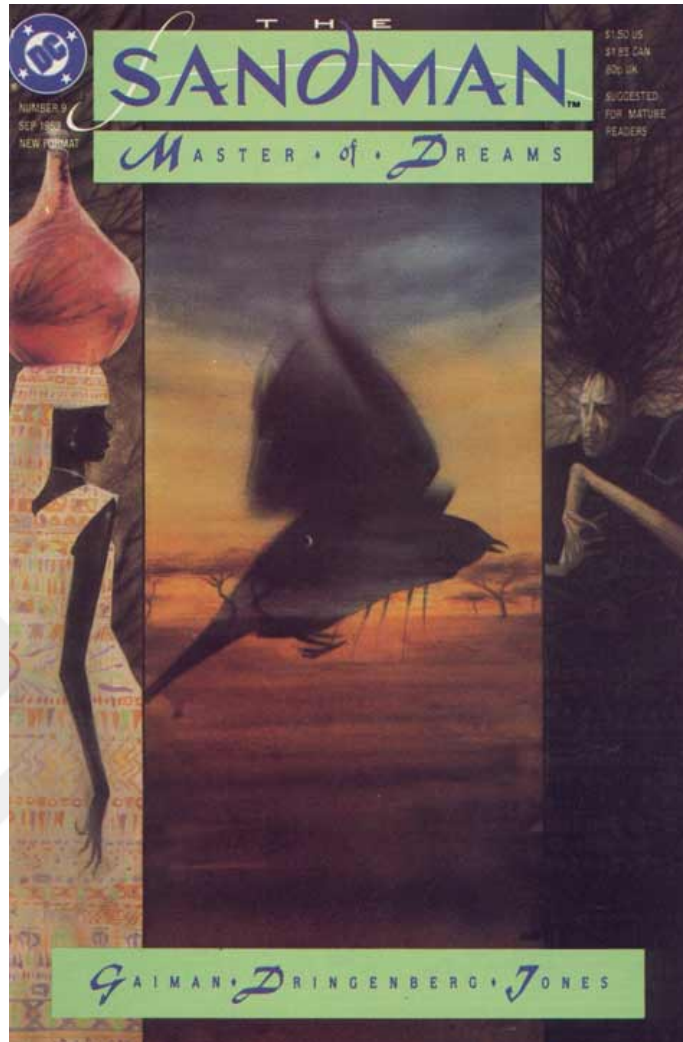


Resim 25- Rorschach (Karakter), Watchmen

Alan Moore'dan söz etmişken, büyük ölçüde ondan etkilenen ve çizgi roman evriminde pay sahibi olan bir başka isimse Neil Gaiman'dır. Gaiman'ı bilinen bir yazar hâline getiren Sandman ilk kez 1941'de, erken dönem süper kahramanlar birliği serisi The Justice Society of America'nın bir üyesi olarak ortaya çıkmıştır. Bu tuhaf karakter suçluları zekâsıyla alt etmek için uyku gazı kullanmakta, kendisini korumak için de bir gaz maskesi takmaktadır. Yine de bir hit değildir ve zamanla bilinmezliğe karışmıştır. Bu durum 1988'e kadar sürmüştür, sonrasında karakter İngiliz yazar tarafından olağanüstü bir tasarımla hayata döndürülmüştür. 1980'lerdeki bu diriliş çarpıcı bir biçimde farklıdır: Artık Sandman “rüyaların efendisi”dir –bilinçaltı âleminde yaşayan soluk benizli bir ölümsüz, aynı zamanda hem çekici hem de uğursuz, mitlere özgü bir figürdür (Rauch, 2003: 20).

Yeni Sandman serisinin bu kadar popüler olmasının başlıca nedeni yazının kalitesidir. Hikâyeler Yunan mitolojisinden ve Avrupa folklöründen izler taşımaktadır, yayının bu yönü yıllar içerisinde yardımcı karakterlerin de eklenmesiyle güçlendirilmiştir. Örneğin Sandman'ın “The Endless” (Sonsuz) olarak tanınan bir ailesi olduğu ortaya çıkmıştır. Ailenin fertleri arasında Destiny (Kader), Desire (Arzu), Despair (Ümitsizlik), Destruction (Yıkım), Delirium (Hezeyan) ve Death (Ölüm) bulunmaktadır (Death'e daha sonra kendi serisi hazırlanmıştır).

Bunların ötesinde Sandman, kendi dönemine ait bir şeyleri yakalamayı başarmış çizgi romanlardan birisidir. Özellikle “gotik punk” altkültürü ve ölüme karşı romantik bir takıntıyla uyum içindedir (Sandman de Death de tamamen siyah giyinmektedirler ve kolaylıkla “gotik” grup üyeleriyle karıştırılabilirler). Hikâye aynı zamanda korku roman ve filmlerindeki güncel akımları yansıtmaktadır: İblisler ve seri katilleri konu alan olay örgüsü ironi ve kara mizah ile işlenmiştir, yine de dökülen kan miktarı şok edicidir. Gaiman'ın bir röportajında açıkladığı gibi: “Sandman'ın yarattığı zevklerden biri de temelde şunu söylüyor oluşu; evet, rüyalar hakkında geliştirilen teorilerin her biri doğru (Writers Write, 1999).”



**Resim 26-** Sandman No. 9

80'lerdeki deęişimin Marvel ayaęında ise en göze çarpan X-Men serisidir. Revize ettikleri X-Men, “fan çizgi romanı”nın temeli olacaktır. Yeni X-Men, on dört yıl boyunca dümende olan Chris Claremont’ın yazarlığı, sahip olduęu çekici bir psikolojik derinlięin yanı sıra, okurların ne olup bittiğini anlayabilmek için her çıkan sayıyı almalarını gerektirecek kadar çetrefillidir. Hikâye akışı bazen yıllarca sürmüştür. Bu süreklilik yayının kendi okurlarıyla “konuşmasını” sağlamıştır. X-Men, mutantlıkları bir ergenlik, ırk ya da cinsiyet metaforu olarak okunabilecek eksiksiz kişiliklere sahiptir. Aşık olmaları, sevgilerinin tükenmesi, evlenmeleri, çocuk doğurmaları, ölümleri ve hepsinin de ötesinde insanların önyargıları nedeniyle dışlanmaları, cazibelerine cazibe

katmaktadır. Sanat da fan'lara yöneliktir; John Bryne, Marc Silvestri, John Romira Jnr ve Jim Lee gibi isimler hızla yeni favoriler olmuşlardır (Gabilliet, 2009: 89).



**Resim 27-** Classic X-Men No. 18

Bu sırada, “Büyük İki” Marvel ve DC’yi önemli ticari başarıların tek başına korumaya yeterli olmadığına en büyük kanıtını teşkil edecek iki yeni yayınevi kurulmaktadır: Dark Horse ve Image. 1986’da kurulan Dark Horse her zaman nitelikli çizgi romanları ile tanınmıştır, ancak 1990’larda film rabitaları çok miktarda satılmaya başlayana dek gerçek anlamda bir başarı gösterememiştir. Dark Horse’un; Aliens (1988), Predator (1989) ve Terminator (1990) çalışmaları oldukça bilindiktir. Bu yayınlar, hikâyeleri sanki orijinal filmleri izleyen birer devam filmiymiş gibi uzatmış, kahramanları çapraz olay örgülerinde kullanan ek yayınlar doğurmuştur (1990’da yayınlanan Alien vs Predator gibi). Yayıncı aynı zamanda korku öğeleri içeren karanlık fantezi süper

kahramanı The Mask (1991) ile bir başka hit daha yaratmıştır. The Mask 1994'te, başrolde Jim Carrey ile bir Hollywood yapımına dönüşmüştür (Ana Brittanica, 2013).

Ayrıca Dark Horse'un önemli bir kozu vardır, Frank Miller neredeyse yalnızca onlar için çalışmaktadır. Miller, Give Me Liberty (1990) ve Hard Boiled'in (1990) yazarıdır. Give Me Liberty'nin çizimlerini Dave Gibbons yapmıştır, hikâye sivil savaşın eşiğindeki geleceğin Amerika'sında spiritüel özgürlüğünü kazanmaya çalışan pervasız bir siyahî kadını konu almaktadır. Hafızasını ve amacını arayan acımasız bir sayborgu anlatan öykü Hard Boiled'in (1990) ise çizimlerini Geof Darrow yapmış ve hikâyenin kargaşasına takıntılı fakat titiz bir kalite getirmiştir. Miller aynı zamanda eski bir üçkâğıtçının bir seri katili arayışını konu alan Sin City'nin (1993) de senaristi ve çizeridir. Bu yayın 1990'ların en hoş gözüken çizgi romanlarından birisidir, göz alıcı siyah-beyaz ışık gölgeler özenle işlenmiştir. Aynı zamanda en şiddet dolu yayınlar arasındadır: Katil, kurbanlarının kafalarını duvara asmaktadır; kahraman da bildiğini okumak için bir miktar işkenceden geri durmamıştır (NY Times, 2014).

Diğer bir yayıncılık başarısı ise ticari anlamda kuşkusuz en büyük öneme sahip olan Image Comics'tir. Şirket, Marvel'ın geleneksel sisteminin altında çalışırken elde edilen kârdan yeterince pay alamadıklarını düşünen bir grup yazar ve çizer tarafından, "yaratıcı-mülkiyetinde" olarak kurulmuştur. Bahsettikleri bu kâr elbette azımsanmayacak boyuttadır, söz konusu olan tüm zamanların en çok satan çizgi romanlarının yaratıcıları Todd McFarlane, Jim Lee ve Rob Liefeld gibi isimlerdir. Bazı açılardan bu yeni girişimleri çok büyük bir risktir; ancak iyimser yaklaşımlarında haklı oldukları, çıkardıkları ilk üç yayının (her biri, kaçınılmaz şekilde, süper kahraman çizgi romanıdır) yarattığı etkiyle gözler önüne serilmiştir. Bunlardan ilki, Liefeld'in Youngblood'dır (1992). Bir reklam hilesi olan kart oyunu ile tamamlanmış ve en çok satan bağımsız çizgi roman rekorunu kırmıştır. İkincisi, McFarlane'in Spawn'ı (1992) yine rekor kırmıştır. Üçüncüsü, Lee'nin WildCATS'idir (1992). Image, DC Comics'i satışlarda üçüncü sıraya itme konusunda hiç gecikmemiştir (Comics Alliance, 2016).



**Resim 28-** Spawn No. 1

Image yayınlarının neden bu kadar tutulduğu şu şekilde açıklanabilir: Bu yayımlar özünde, çizgi roman piyasasındaki en büyük isimler tarafından yaratılmış Marvel formüllerinin birer yeniden gösterimidir (sonraları aralarına Erik Larsen, Marc Silvestri ve Whilce Portacio gibi diğer başka isimler de katılmıştır). Bununla birlikte, Image'ın kendine özgü bir cazibesi de vardır. Örneğin pek çok hikâyenin konusu, zaten revaçta olan korku ve bilimkurgu temalarından yararlanmaktadır: Spawn karakteri canını sıkanları parçalarına ayırmaktan geri durmayan bir tür Mephisto figürüdür, bazı yayınlarda ise belirgin siberpunk referansları vardır. Aynı zamanda, çizimler “fan estetiğinin” zirvesini temsil ediyor olmanın yanı sıra; bilgisayarda alışılmadık ve çarpıcı bir şekilde renklendirilmiştir. Tüm bu etkenler bir araya geldiğinde baskının “tam şu anda gerçekleşiyor” gibi gözükmesini sağlamıştır (Comics Alliance, 2016).

### 2.2.3. Fanshop'lar ve Grafik Roman Algısı

Çizgi romanların kendileri hakkında genelleme yapmak ne kadar zor ise, onları satın alanlar üzerinde genellemeye gitmekte bir o kadar zordur. Kuşkusuz, yeni alternatiflerin okuyucuları X-Men gibi bir örneğin okuyucusundan daha farklılardır ancak tahmin edileceği üzere, çoğu zaman bir dereceye kadar “alternatif”lerdir. Onlar, kendilerinden önceki hippiler gibi “büyük bir politik projenin” parçası değildirler, ama 1980’ler ve 90’lar şartlarında var olan belli altkültürlerin içerisinde yer alırlar. Bundan daha spesifik olabilmek, kültürel içeriğe daha geniş bakmakla ilgilidir. Harvey Ödüllü bir alternatif çizgi roman yaratıcısı Peter Bagge’nin açıklamasında olduğu gibi:

“Alternatif çizgi roman satın alan insanlar ile, alternatif müzik kayıtlarının geldiği Research, Amok, Farrow House ve Loompanics gibi küçük plak şirketleri arasında gerçekten bir geçit söz konusu. Asla bir Spielberg filmine gitmiyorlar [gülüyor]. Onlar Film Threat okurlar (ilk olarak 1985’te fotokopi olarak dağıtılan 1997’de ise yalnızca online bir kaynağa dönüşen bağımsız sinema dergisi). Adına ne denmelidir bilmiyorum. ‘Anti-şirket kültürü’. Sanki medyumun kendisi konuyla ilgisizmiş gibi, bu insanlar, malzemeyi sulandırarak zararsız hâle getiren bir şirketin parçası olmayan herhangi bir şeyi satın almaya istekliler (Sabin, 2001: 178).”

Bu itibarla alternatifler, çizgi roman dükkânlarının raflarında kendileri için bir niş oymuştur. 1970’lerin sonu ve 1980’lerde, çizgi romanların satışı, tasarımı ve sonunda algılanma şeklinde çok ciddi değişimler görülmüştür. Eski gazete bayi satıcılığı endişelendirici bir düşüş yaşamaktadır; fakat aynı zamanda daha özelleşmiş, sadece çizgi romanların satıldığı uzman fanshop'lara dayalı bir ağ oluşmaya başlamıştır. Bu ağ, yayıncıların geleceği nerede gördüklerini kaçınılmaz olarak etkilemiştir, 1990’ların ortalarında çizgi romanların yüzde doksandan fazlası bu kanaldan satılır hâle gelmiştir. Birkaç yıllık kısa boşluk içinde, fan pazarı, ticari anlamda küçük bir öneme sahip olan bir paralel ağ olmaktan çıkıp yeni ana akıma dönüşmüştür (Jones, Jacobs, 1996: 245).

Bu değişim 1960’larda, Marvel ve DC Comics’in yayınlarının sıkı hayranı olan bir grupla başlamıştır. Grup için bu iki şirketten daha önemli olan Marvel’dır, çünkü yayınları koleksiyona yönelik olarak tasarlanmaktadır. Fan’lar en sevdikleri dizinin her sayısını biriktirmiş ve belirli sanatçıların kariyerlerini adeta dini bir bağlılıkla takip etmişlerdir: Steve Ditko, Jim Steranko, Neal Adams ve elbette, Jack “King” Kirby.

Yaşlandıkça, kendini daha çok adanmış hayranların bir kısmı posta siparişi işine el atmıştır; düzenli marketler (“marts”) ve kongreler (conventions -“cons”) oluşturmak ve kendi fan dergilerini (fan-magazine - “fanzin”) basmak için bir araya gelmişlerdir. Bu profesyonel çizgi roman hayranlığının başlangıcıdır (Duncan, Smith, 2009: 171).

Doğal olarak, dükkânlar bir sonraki adımdır. “Fan”lık Birleşik Devletler’de 1960’lardan beri istikrarla büyümekte ve aynı dönemdeki hippie headshop’ları da gazete bayilerinden bağımsız bir çizgi roman dükkânının sahip olduğu potansiyele işaret etmektedir. 60’ların sonunda ilk fanshop’lar açılmıştır, bunlar çoğunlukla posta siparişi ile işlemiştir ve çizgi romanların yanı sıra bilim kurgu edebiyatı da satmışlardır. 1970’ler boyunca dükkânların sayısındaki artış yavaş fakat kararlıdır, 80’lere gelindiğinde ise bir patlama gerçekleşmiştir: 80’lerin sonunda İngiltere’de 400, Amerika’da ise 4.000 kadar fanshop vardır. Bu sayılar bir “şebeke” oluşturmaya ve çizgi roman altkültürünü sürdürmeye yetecektir (Lopes, 2006: 389). Bu altkültür kısmen takıntılı bir duruma gelmiştir. Fan’lar sıkça spekülörlük de yapmaktadır ve bu kaçınılmaz olarak bir “geek” (teknik, bilgisayar, edebiyat gibi bir ya da birden fazla konuda derinlemesine bilgi sahibi olan ve vaktinin çoğunu saplantılı bir şekilde bunlarla geçiren kişi) anlayışı yaratmıştır. Koleksiyon yapmak bu hobinin her zaman büyük bir parçası olagelmiştir, ancak çizgi romanları yalnızca ileride daha yüksek bir fiyata satmak üzere alan fan’ların sayısı gitgide artmıştır. Dolayısıyla, ağır “fiyat kılavuzları” üretilmiş, çizgi romanları “gıcır gıcır” tutmak için açılmamış plastik poşetlerinde saklamak yaygınlaşmıştır (Bu yolla, özellikle ilk sayılar çok değerlendirilmiş, takip eden sayılar ise bazen tamamen gözden çıkarılmıştır). İlginçtir ki spekülörler, herkes aynı çizgi romanları biriktirdiğinde bunların artık nadir olmayışı paradoksunu hoş karşılamamışlardır (Weekly Standart, 2011).

Fan’lar hakkında kötü düşünmek genelde akla ilk gelendir, ancak fan’lığın yaratıcı bir güç olma potansiyelini de akılda tutmak gereklidir. Bu ortam, arkadaşlıklar kurmak ve bir sanat formu olarak çizgi romanlara dair fikirleri dile getirmek için bir fırsat sunmuştur. Bazı fanzinlerin karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri hakkında teoriler üretmek, hikâyeleri yeniden yazmak ve alaycı yorumlar yapmak için kullanıldığı da bir gerçektir. Fanzinler aynı zamanda çizim siparişleri vermiş, profesyonelleşme yolundaki kimi genç sanatçılara ön ayak olmuşlardır. Bu yönüyle, fan’lar hakkında “bunların işi

gücü yok mu” diye şikâyet etmenin hiçbir anlamı yoktur, çünkü onların zaten bir işleri vardır. Bununla birlikte, konu koleksiyonculuk olunca, Sotheby ya da Christie’s gibi açık artırma evleri iyi durumdaki çizgi romanların astronomik fiyatlarını fark etmeye başladığı zaman son gülenler yine bazı profesyonel fan’lar olmuştur (Artnet News, 2015).

Fanshop’ların yayıncılara benzersiz ticari avantajlar sağlamasıyla çizgi romanlardaki ilerleyişin önü açılmıştır. Dağıtımıcılar çizgi romanları doğrudan dükkânlara tedarik etmenin masrafları azaltacağını görmüşlerdir, çünkü gazete bayilerinin aksine iade olmamaktadır. Yayıncılar yakında çıkacak çizgi romanların tanıtımını yaptıkları broşürleri dükkânlara bırakmış, sonrasında çizgi romanlar sat ya da elde tut esasına göre belirli sayıda sipariş edilmişlerdir. Bu doğrudan satış sistemi baskı adetlerine bir denge getirmiştir, ziyarı azaltmış ve verimliliği herkes için arttırmıştır. Aynı zamanda, gazete bayilerini de tamamen dışarıda bırakmıştır (Palmer, 2010: 236).

Bahsedilmesi gereken bir diğer önemli hadise ise, bölüm bazında satılan çizgi romanların kitap formatına çevrilmesi ve “grafik roman” olarak nitelendirilmesidir. Grafik roman fikri için, yayınevleri halkla ilişkiler departmanının aldatmacalı bir icadıdır denilebilir. Yayınevlerinin yetişkin çizgi romanlara yeni bir isim vererek, onları bilindik çizgi romanlardan daha farklı bir nesne olarak pazarlaması ile ilgilidir. Bu sayede yetişkin çizgi romanlarının daha da geniş bir kitleye hitap etmesi umulmuş, hikâyeler süper kahramanlardan söz etse de edebiyatta “yeni bir dalgayı” temsil etmesinden ötürü insanların bunları satın alacakları düşünülmüştür. Biraz da dikkatli medya yönetimiyle, fanshop’ların dışında yepyeni bir marketin dahi ortaya çıkabileceğine inanmışlardır. Bugün bakıldığında, istedikleri etkiyi yakaladıklarını söylemek yersiz olmayacaktır. Aslen grafik roman ile çizgi roman arasındaki fark; grafik romanın kendi içinde başlayıp biten bir hikâye ile tek kitapta yer alması, çizgi romanın ise süren diziler şeklinde – genellikle fasiküller hâlinde- devam etmesidir. Fasikülleri yayımlandıktan sonra bir araya getirilerek grafik roman formatında tekrar pazara giren seriler de bulunmaktadır (The Daily Prosper, 2018).

Bazı açılardan ise grafik roman abartılı bir reklam stratejisinden fazlasıdır. İlk olarak, bunlar halka ilişkiler bölümündeki insanların ortaya attıkları gibi yeni değillerdir,

1940'lara kadar dayanan hatırı sayılır bir geçmişleri vardır. Bunlar temelde, adı üstünde, grafik formundaki romanlardır. Daha net bir ifade ile şöyle tanımlanabilirler: Tematik birliği olan, kitap formundaki uzun çizgi romanlar. Bu sıfatla, Amerikan çizgi roman gelişiminin hemen her fazında örnekler bulmak mümkündür (örneğin saygıdeğer Will Eisner, 1978 yılında çok bilinen bir grafik roman yayımlamıştır – *A Contract With God*). Yine aynı dönemde Avrupa'da, albüm formatındaki çizgi romanlar son derece popüler hâle gelmiştir: Kitaplık raflarında Tintin olmayan bir ev bulmak pek mümkün değildir, yetişkin albümler de 1970'lerin ortalarından beri revaçtadır (Vulture, 2015).

Grafik romanın marjinal hacmine karşın günümüze kadar gelen uzun ömürlülüğü ve hem okurlar hem de yaratıcılar için ilgi çekici olması, yeni bir hikâye anlatıcılığı olanağı yaratmasına dayanır. Kısaca açıklamak gerekirse, daha uzun bir anlatım gerilimi ve heyecanı artırmak, atmosfer yaratmak, karakterlerin gelişimi ve diğer unsurlar için daha geniş bir faaliyet alanı sağlamaktadır. Aynı zamanda çalışmalar sözüm ona daha yüksek bir prestije sahip olduğu için, görsellerin de olağan çizgi romanlardan daha üstün olarak kabul edildiği olmuştur. Bu sebeplerden ötürü kimi yaratıcılar sıradan çizgi romanlar yerine grafik romanların ayrıntıları üzerinde çalışmayı yeğlemişlerdir. 1987'de bu formatın tanınırlığının geldiği nokta sonucu, grafik romanlar ana caddelerdeki kitapçılara ve halk kütüphanelerine getirilmiş, onlara özel raflar ayrılmıştır (Schneider, 2014: 69).

Zamanla Penguin, Gollancz, Mandarin ve Boxtree gibi yayıncılar dahi grafik roman hattı başlatmıştır. Çizgi roman yaratıcılarıyla çalışmanın yanı sıra, yayıncılardan bazıları popüler yazarların romanlarını grafik formata çevirmeyi denemiştir (Clive Barker ve James Herbert örneklerinde olduğu gibi), kimileriye Doris Lessing gibi yazarlara grafik roman siparişi verecek kadar ileri gitmiştir. Hâliyle, bu stratejiler edebi basının dikkatini çekerek ve grafik romanların öncekinden daha da bilinir olmasını sağlamıştır. Yine de, ne yazık ki, yayıncıların materyal seçimleri her zaman akıllıca değildir ve bu koldaki yeni yayınlardan yalnızca birkaçı beklentileri karşılayabilmiştir (Sabin, 2001: 163).

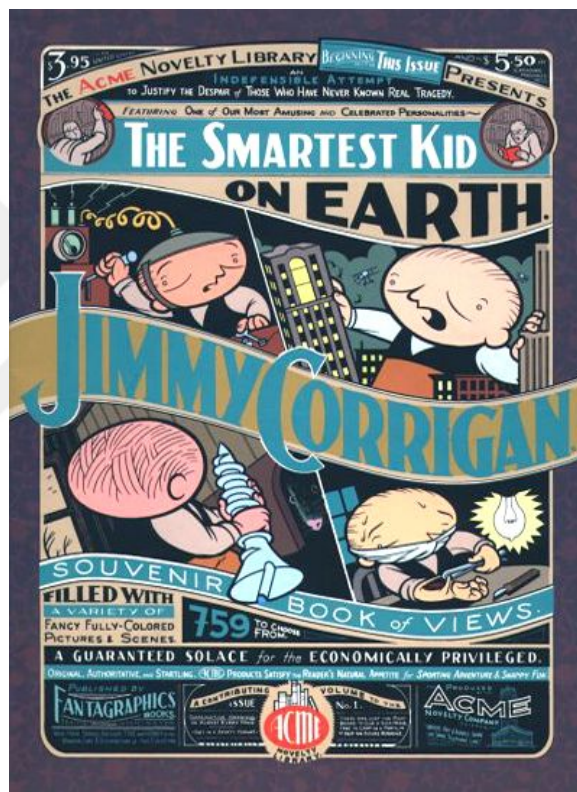
#### 2.2.4. Alternatifler: 90'lar ve Sonrası

1980'lerin başlarından 1990'lara kadar erken dönemini yaşayan alternatifler için, 1990'lardan günümüze kadar olan zaman dilimine sırasıyla geç dönem ve güncel dönem demek yanlış olmayacaktır. Alternatiflerin geç döneminde, ana akım-alternatif sentezi içindeki yeraltı oranının erken dönem kadar olmadığı fark edilmektedir ve günümüze doğru gelindikçe alternatiflerin söz konusu sentezden bağımsız bir şekilde, kendine has bir dil geliştirdiği de gözlemlenebilmektedir. Günümüzde Amerikan alternatif çizgi roman sahnesinde üretim sayısı oldukça fazladır ve çoğalmaya devam etmektedir. Dolayısıyla bu yaratıcıların ve üretimlerin her birinden tek tek bahsetmek, çalışmanın kapsamı içerisinde olası değildir. Onun yerine, son dönemlerin en önemli kabul edilen bazı isimleri daha detaylı anlatılacakken, başka başarılı çalışmalara ise daha yüzeysel değinilecektir.

Yayınlarında ismini sıklıkla “Chris Ware”, ara sıra “F. C. Ware” veya “C. Ware” şeklinde kullanan ve nadiren “George Wilson” takma adını tercih eden Franklin Christenson Ware, 28 Aralık 1967’de, Nebraska eyaletinin Omaha kentinde doğmuştur. Ware’in annesi ve büyükbabası Omaha World-Herald gazetesi için çalıştıkları dönemde, onu gazetenin sanat departmanı ile, yerel sanat müzesindeki çizim dersleriyle ve United Features Syndicate (Amerika’da 1919’dan başlayarak gazetelere çizgi bantlar satan kuruluş, günümüzde hala devam etmektedir) çizgi romanları ile genç yaşta tanıştırmıştır (Ball, Kuhlman, 2010: XIII).

Ware ilk olarak Austin’deki Texas Üniversitesi’nde güzel sanatlar alanında geleneksel eğitim gördüğü yıllarda, öğrenci gazetesi The Daily Texan için çizer olarak çalışmıştır. 1987’den 91’e kadar ilk çizgi romanlarının yayımlandığı bu yıllarda aynı zamanda çizgi roman kongrelerine de ilgi göstermeye başlamıştır. Ware bugün, bu erken çabalarının birçoğunu utanç olarak görmezden gelse de, olgun çalışmalarının öğeleri ilk önce burada yüzeye çıkmaya başlamıştır. Ware’in “Herrimanesk” (George Herriman stili anlamında) işleri “Quimby the Mouse” ve “Sparky the Cat”, daha sonraları Raw ve The Acme Novelty Library 3 sayfalarında karşımıza çıkacak olan “patates kafalı” tipleri, ve en alternatif çizgi roman tarihindeki önemli kitaplardan biri sayılacak olan “Jimmy

Corrigan: The Smartest Kid on Earth”teki Jimmy Corrigan karakteri The Daily Texan şeritlerinde ilk defa sahne almışlardır. Ware’in grafik anlatılarındaki temel duyarlılıklarının -jenerik denemeleri, biçimsel yaratıcılık, Amerikan popüler kültürünün önceki dönemlerinden ticari sanat ve estetik paradigmalara olan işbirliği, yüksek sanat ve kitle kültürü arasındaki çizgiyi bulanıklaştıran müthiş bir görsel imgelem gücü, epistemolojik sorgulamalar ve kaba mizah- tümü bu yıllarda doğmuştur (Ball, Kuhlman, 2010: XIV).

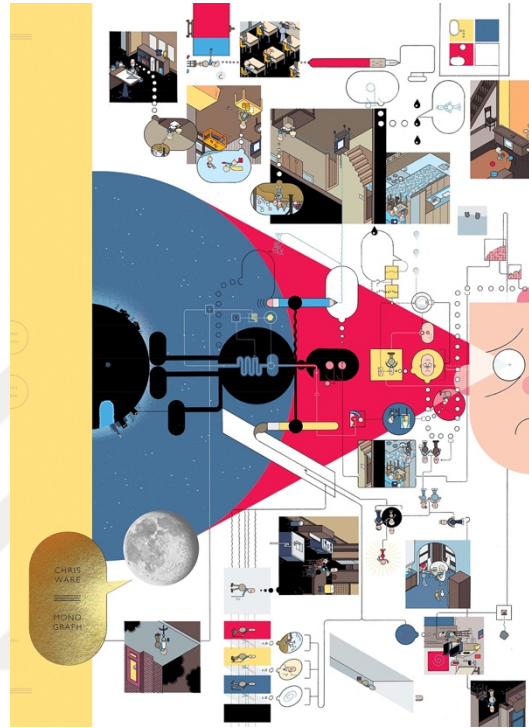


**Resim 29-** Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth, Chris Ware

Ware’in kariyerindeki ciddi atılım, Art Spiegelman’ın The Daily Texan’da yer alan bir Maus incelemesinin yanında Ware’in çizgi romanlarından birini görüp ona Raw dergisinde dört sayfa teklif etmesiyle başlamıştır. Chris’in Raw’da iki ayrı işi yayımlanmıştır: “Waking Up Blind” ve “Thrilling Adventure Stories / I Guess”. Yirminci yüzyıl başındaki çizgi filmlerin ve vodvil türünün tuhaf enerjisine dayanan “Waking Up Blind”, bir minimalistin biçimsel ve çevresel ilişkilere gösterdiği ilgiyi aktarmaktadır. Ware’in Raw için olan ikinci parçası “Thrilling Adventure Stories / I Guess”te; Ware’in



zamanlarda isminden tekrar söz ettirmeyi başardığı kitabı “Monograph”tır. 2017’de basılan Monograph, adından da anlaşılacağı üzere, bir Chris Ware monografisi niteliğindedir.



**Resim 31-** Monograph, Chris Ware

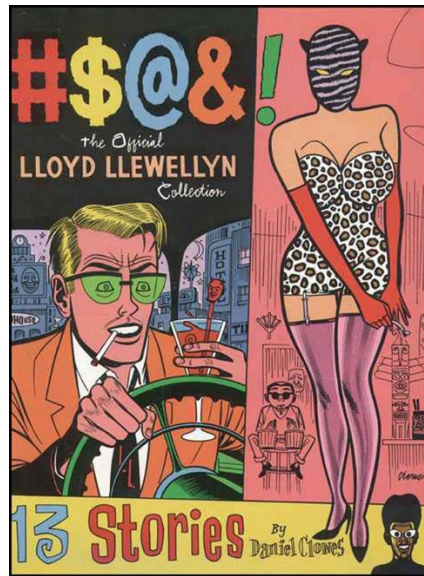
Amerikan alternatif çizgi romanının bir diğer önemli ismi Daniel Gillespie Clowes, “Daniel Clowes”, 14 Nisan 1961’de Chicago’da doğmuştur. Oto tamircisi olan bir kadının oğludur, ebeveynleri o çok küçükken boşanmıştır. Üvey babasının da bir araba kazası sonucu hayatını kaybetmesiyle, 4 yaşında iken büyükanne ve babasının yanında yaşamaya başlamıştır. Yalnız bir çocukluk dönemi geçiren Daniel’in büyükbabası Chicago Üniversitesi’nde tarih profesörüdür ve ünlü yazarlar, entelektüeller evlerinde akşam yemeğine gelse de, o sadece bir gözlemci olarak dâhil edilmiştir. Bir keresinde Guardian yazarı Craig Taylor’a “bütün çocukluğumu tek bir kelime etmeden geçirdim” şeklinde bir açıklamada bulunmuştur (The Guardian, 2001).

Erken yaşlarda çizgi romanlardan fazlasıyla etkilenen Clowes, o yıllarını Mad dergisinin “saygısız” mizahının içinde yüzmekle geçirmiştir. Ayrıca standart çizgi roman

figürlerini ve ardından kendi yaratımı olan karakterleri çizebilmek için sayısız saatler harcamış, sanatsal bir çizgide ilerlemiştir. Üniversite çağı geldiğinde New York'taki Pratt Enstitüsü'ne kabul edilmiştir. Ancak, çizgi roman eğilimi alaya alındığından sanat okulu deneyimi pek iç açıcı geçmemiştir. Daha sonraları bununla ilgili olarak New York Times'tan Jori Finkel'e şunları söyleyecektir:

“İşte burada yüzlerce saatimi kelimelerle bir anlatı oluşturmak için geçiriyorum, o sırada bir başkası bir fincan çayın içerisine bir tampon koyup bunun adına sanat diyor ve ardından bana boş bakışlar atıyorlar. Öğrenciler ilgilenmiyor (çizgi romanla), hocalar ise aktif bir biçimde cesaret kırıyorlar (NY Times, 2006).”

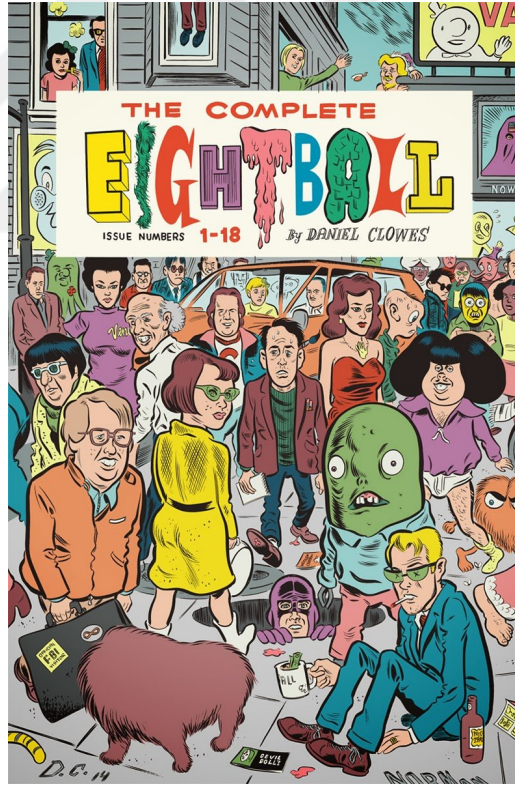
Daniel 1984'te Pratt'ten mezun olduktan sonra birkaç verimsiz yıl geçirmiştir. İllüstratör olarak iş bulamamış ve yalnızca kendisini meşgul kılabilen için kişisel çizgi romanlar üretmiştir. Bir gün girdiği bir çizgi roman dükkânında eline aldığı Love & Rockets sayısından sonra, ileride Amerika'nın en büyük bağımsız çizgi roman yayıncısı olacak Fantagraphics'in Seattle'daki ofisine kendi çalışmalarından örnekler postalamıştır. Fantagraphics onu arayarak ona bir teklifte bulunmuş, bu sayede piyasaya ilk çıkışını yaşadığı –çok içen bir özel dedektifin hikâyesi “Lloyd Llewellyn”- Love & Rockets dergisinde yayımlanmıştır (Encyclopedia of World Biography, <https://www.notablebiographies.com/newsmakers2/2007-A-Co/Clowes-Daniel.html>).



**Resim 32-** Lloyd Llewellyn, Daniel Clowes

1989’da, Clowes Fantagraphics için “Eightball” isimli seriyi üretmeye başlamıştır. Her seferinde deęişken uzunluklarda, farklı yaklaşımlar ve farklı çizim stilleri barındıran seri, 1997’ye kadar sürmüş ve tüm zamanların en çok satan alternatif çizgi romanlarından birisi olmuştur. 2015’te Clowes Eightball’un ortaya çıkışı hakkında The New Yorker’a şöyle aktarmıştır:

“İlk itici güdümü hatırlıyorum: Mad dergisi gibi bir antoloji yayını yapmak istemiştım, ancak başka bir işbirlikçi olmadan, sadece kendi işlerimle. Düşünce, tüm bu farklı tarzlardaki hikâyeleri –ciddi şeyleri ve komik şeyleri birleştirerek- yaparsanız sonucun biraz uyumsuz olacağıydı. Ama aynı zamanda, eğer hepsi aynı sanatçı tarafından yapıldıysa; ve sanatçı içtenliğe ek olarak, sayfalarda ne olacağına karar vermek için bilinçsizliği/sezgisellięi izlemişse, o zaman her şeyin bir ahenk yakalayabileceğine dair teorim de vardı. En azından benim için bu böyleydi (The New Yorker, 2015).”



**Resim 33-** Eightball, Daniel Clowes

Çizgi romanlarıyla defalarca Eisner ve Harvey Ödülleri alan Clowes’un dięer önemli çalışmaları arasında; “Ghost World”, “David Boring”, “Patience” gibi eserler bulunmaktadır.

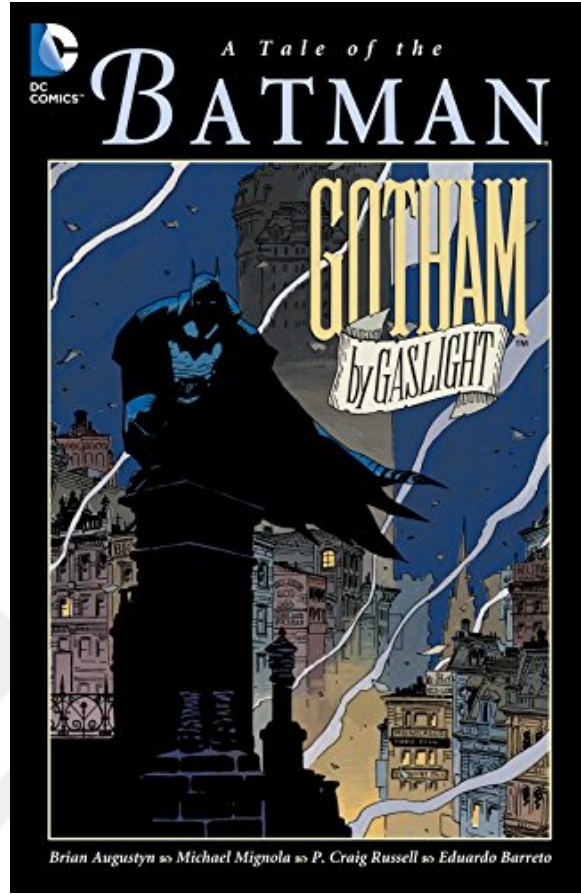
Son yılların en çok övülen ve görsel açıdan en ayırt edilir tarzına sahip çizerlerinden biri olmasının yanı sıra, eleştirel beğeni toplayan iki Guillermo Del Toro filminin malzemesinin yaratıcısı Mike Mignola, Amerikan çizgi roman dünyasının değinilmeden geçilemeyecek isimleri arasına çoktan girmiştir. Söz konusu malzeme ise; birkaç spin-off (bir yan karakterin veya grubun, seriden bağımsız, ancak gerektiği takdirde esas evreni destekleyebilecek şekilde başka bir hikâyeye dönüşmesi. Örneğin “Breaking Bad” dizisinden “Better Call Saul” dizisinin yaratılması) çizgi romanı, aksiyon figürleri ve video oyunlarına kadar, farklı mecralarda karşılaşılabilecek “Hellboy”dur (Mike Mignola resmi web sitesi, <https://www.artofmikemignola.com/bio-comic-book-author-illustrator>).

Mike Mignola, 16 Eylül 1960’da Berkeley, California’da doğmuş ve yakınlarındaki Oakland’da büyümüştür. “Hayaletlere” ve “canavarlara” olan tutkusu erken yaşta başlamış (nedenini hatırlamıyor) ve 13 yaşında “Dracula”yı okuması, onu asla kurtulamadığı Viktorya dönemi edebiyatı ve folkloru ile tanıştırmıştır. 1982’de, “yaşamak için canavar çizebilmeyi” umut ederek New York’a taşınmış ve Marvel Comics için çalışmaya başlamıştır. Marvel’da, kendisine ilk başlarda çinicilik yaptırılmış fakat Mignola bunda başarılı bulunmamıştır. Ardından, “Rocket Raccoon”, “Alpha Flight” ve “Hulk”ın kurşun kalemlerini çizmiştir. Bu dönemlerinde Mignola henüz bir alternatif çizgi roman yaratıcısı değildir, zira ana akım çizgi romanlardaki fabrikasyon tarzın dışına çıkabilmesi –“Elseworlds” (DC ve Marvel karakterlerinin, evrenleri kanonunun dışında geçen öyküler için üretilen yayınların adı. Örneğin, “Gotham by Gaslight” isimli hikâye, Viktorya döneminde “Karındaşen Jack” ile çarpışan Batman’i anlatmaktadır. Daha sonraları Elseworlds ismi sadece DC ile anılır duruma gelmiştir) üretimler ya da DC ve Marvel şirketlerinin, yetişkin çizgi romanları basan yan kuruluşlarından birisi için olmadığı (örn: Vertigo) sürece- söz konusu değildir (Mike Mignola resmi web sitesi, <https://www.artofmikemignola.com/bio-comic-book-author-illustrator>).



Resim 34- Alpha Flight, Mike Mignola

Resim 34'te görüldüğü üzere, o zamanlar Mignola'nın herhangi bir ana akım çizerdan ayırt edilebilmesi pek mümkün değildir. 80'lerin sonunda, kendi imzası olan üslubu geliştirmeye başlamış (ince çizgiler, tıknaz ve aksak formlar, stilize grafik çözümler, fazlaca siyah) ve DC için "Cosmic Odyssey" ve "Gotham by Gaslight" gibi yüksek profilli ticari projelere geçmiştir (Roach, Sandersen, 2019).



**Resim 35-** Gotham by Gaslight, Mike Mignola

1993'te Mike Dark Horse'a geçerek kendisi için bir mihenk taşı olan yarı iblis dedektif Hellboy'u yaratmıştır. Hellboy, devasa ve tahrip edilemez sağ eli olan, büyük, kaslı ve kırmızı tenli bir şeytandır. Bebek Hellboy, 1944 yılının Aralık ayında "diriltilmiş" Rasputin ve Nazi mistiklerinden oluşan bir grup tarafından Dünya'ya çağırılmıştır. Çağırma seremonisi "müttefik"ler tarafından yarıda kesilmiş ve İngiliz parapsikolog Trevor Bruttonholm Hellboy'u orada bulup evlat edinmiştir. Hellboy, Bruttonholm tarafından iyiliğin bir temsilcisi ve gücü olması için yetiştirilmiştir. Ancak kendi şeytani doğasına karşı olan sürekli mücadelesi dizinin özelliklerinden birisidir. Maceralarının başlıca eksenini, Bruttonholm'ün doğüstü olayları araştırmak ve mücadele etmek için kurduğu "Bureau for Paranormal Research and Defense (BPRD)"de ajan olarak çalışması üzerine kuruldur. Mignola ilk öykü "Seed of Destruction"ı John Byrne ile beraber yazmış, serinin devamını ise tek başına sürdürmüştür. Çizgi roman ilerledikçe,

Hellboy'un geçmişinin detayları açığa çıkmaya başlar: Annesi onu cehennemde doğurmuş bir insandır, gerçek adı "Anung Un Rama"dır ve kıyamet habercisi olarak hizmet etmek ise kaderidir (Ana Britannica, 2019).



**Resim 36-** Hellboy, Mike Mignola

Karanlığı kendine has bir şekilde kullanan çizgi romancılar arasında Charles Burns'te bulunmaktadır. Charles Burns Amerika'nın en ünlü korku yazar ve çizerlerinden biridir. Mike Mignola gibi, onun da özgün tarzı görüldüğü her yerde kendini belli eder. Ancak, elbette, Mignola ile aynı ekolün takipçileri değildir. Mignola'nın işleri için, "cartoon" ekolünün içine kendi anlayışını bezeyerek oluşturduğu; Burns'ün işleri içinse, "indie"nin içine klasik Amerikan çizgi romanı anlayışını diktiği, bir tarzı vardır denilebilir.

Charles Burns, 1955'te Washington DC'de doğmuştur. Ailesiyle beraber, 1965'te Seattle'a yerleşene kadar sıkça oradan oraya taşınmışlardır. Burns'ün "ilk etki"yi aldığı kişi, "Tintin (Tenten)"in yaratıcısı Avrupalı Hergé'dir. Charles'ın babası Tintin'in en eski tercümelerini aldığı zaman, dizi ABD'nin geri kalanında hala büyük ölçüde bilinmemektedir. Hergé'nin, "ligne claire (temiz çizgi)" tekniğinin yanı sıra unutulmaz panelleri, Burns'ün çizgi romanları üzerinde derin bir etki bırakmıştır. Burns'ün eserlerinin çoğu "tek atışlık" öykülerdir, ancak "El Borbah (1983)", "Big Baby (1986)", "Black Hole (1994)" ve "X'ed Out (2010)" gibi daha uzun soluklu çalışmaları da bulunmaktadır. Korku türünün bir icracısı olan Burns için ikinci büyük etkinin, Al Feldstein, Johnny Craig, George Evans ve Reed Crandall gibi EC sanatçılarından gelmiş olması, hiç de şaşırtıcı değildir. Devamında Ed "Big Daddy" Roth, Robert Crumb, Kim Deitch, Rick Griffin ve Victor Moscoso gibi yeraltı yaratıcıları onu daha yetişkin ve alternatif anlatım yollarına götürmüştür. Ayrıca Japon ahşap baskılarına hayran olduğu da, Lambiek Çizgi Roman Ansiklopedisi'nde belirtilmiştir (<https://www.lambiek.net/artists/b/burns.htm>).



**Resim 37-** Black Hole, Charles Burns

Charles Seattle'daki Washington Üniversitesi'nde (1973-75) ve Ellensburg'deki Central Washington State College'de (1975-76) gravür çalışmıştır. İkinci okulunun gazetesinde “Crypto Wander Lust” adlı bir çizgi roman yayımlamıştır. Ayrıca “Weepy Gash” isimli bir de dergi çıkartmıştır. 1976'dan sonra bu kez Olympia'daki Evergreen State College'de fotoğrafçılık okumuştur. Bu okulda, Matt Groening ve Lynda Barry ile arkadaşlık kurmuş, onlarla beraber “Cooper Point Journal” isimli kampüs dergisini çıkartmıştır. 1979'da California Üniversitesi'nde sanat üzerine lisansüstü eğitim tamamlamıştır. Bu tarihlerden sonra bir süre illüstratör ve fotoğrafçı olarak çalışmıştır. 1980'de Oakland'den yayımlanan punk dergisi “Another Room” için “Mysteries in the Flesh”i çizmiştir. 1981'de Art Spiegelman, Burns'ün çalışmalarını fark etmiş ve ona Raw'da yayınlanma fırsatı vermiştir. Kısa süre içinde Burns bu dergide kapak bile çizer duruma gelecektir. Takip eden on yıl boyunca Raw'a katkıda bulunmaya devam etmiştir. Bugüne kadar Burns'ün çalışmalarının yer aldığı dergilerden bazıları şöyledir: “Rolling Stone”, “The East Village Other”, “Weirdo” ve “The New Yorker” (<https://www.lambiek.net/artists/b/burns.htm>).

Burns 1982'de Fransa'ya taşınmıştır ve ayrıca “Métal Hurlant” dergisinde de çizmiştir. 1983'te Hergé'nin öldüğü yıl, Tintin için kişisel saygı duruşu niteliğinde bir iş yapmış ve bu iş, Joan Miró Vakfı tarafından Barcelona'da düzenlenen “The Imaginary Museum of Tintin” adlı serginin bir parçası olmuştur. Burns ayrıca, 84 ve 86 yılları arasında “Valvoline (Giorgio Carpinteri, Igort Marcello Jori, Lorenzo Mattotti gibi İtalyan çizgi roman sanatçıların oluşturduğu kolektif)” grubuyla çalışmak için Roma'da kalmıştır. Bu yıllarda çalışmaları; “Frigidaire”, “Alter Alter” ve “Dolce Vita” (İtalya), “El Vibora” (İspanya) ve “Schwermetall” (Almanya) gibi çeşitli Avrupalı dergilerde yayımlanmıştır. Amerika'ya tekrar dönmesiyle birlikte New York School of Visual Arts'ta çizgi roman dersleri vermeye başlamıştır. 80'lerin sonu yaklaşırken Charles'ın bilinirliği ““Comic Book Confidential (1988)’ belgeselinde röportajına yer verilecek kadar” artmıştır. 91'de ise MTV'de yayınlanan “Liquid Television” isimli program, onun da dahil olduğu bazı Raw sanatçılarının çalışmalarını kullanarak daha geniş kitlelere ulaşmalarını sağlamıştır (Bramlett, Cook, Meskin, 2016).



Resim 38- Black Hole, Charles Burns

### 3. BÖLÜM

#### “HELİS” ADLI ÇİZGİ ROMAN UYGULAMASI

##### 3.1. Çıkış Noktası

Türkiye’de tarihi çizgi roman furyası (Tarkan, Karaoğlan vb.) dönemi dışında, yerel üretimler her zaman için seyrek kalmıştır. Kaldı ki söz konusu çizgi romanlar ana akım formüllerin takipçileridir. Alternatif üretimler ise, istisna birkaç çalışmanın dışında, neredeyse tutmayan denemeler ve dergilerden ibarettir. Özellikle 2000’ler sonrasında kitabevleri ve mağazalardaki çizgi roman raflarının büyük çoğunluğunu yurt dışı menşeli çeviri yayınlar kaplamıştır. Dolayısıyla yeni üretimlerin önemli olduğu düşünülmüş ve tezin içeriği ile uygunluğu göz önünde bulundurularak uygulama çalışması hazırlanmıştır.

İçeriği oluşturan sanatsal ve toplumsal hareketlerin tinsel yönü doğrultusunda; dünyanın eski dinlerinden ve anlayışlarından Zerdüştlük, Budizm, Gnostisizm, Şamanizm ve Maniheizm mitleri esas alınmıştır. Ayrıca yine dünyanın en eski mesaj biçimlerinden olan “aydınlık-karanlık” diyalektiğinden çıkışla hazırlanan bir fantastik-bilim kurgu olan deneysel bu uygulamada; araştırmanın konusu dahilinde 1970 sonrası toplumları örneğinde karşılaşılan ve tarihin hemen her döneminde de tanıklık edilmiş olan hegemonya-özgürlük kaynaklı çarpışmalara gönderme yapmak amaçlanmıştır.

Ayrıca doğuşu ve gelişimi postmodernizmin yükselişiyle doğru orantılı olan alternatif çizgi romanların bu yönü göz önünde bulundurulmuş; kültürel geçişler, sentezleme, türler ve metinlerarasılık gibi postmodernist anlatının özellikleri dikkate alınarak Türkiye’de yapılan bu çizgi romanın görsel kimliğinde Japon manga stilinden izler tercih edilmiştir.

##### 3.2. Teknik Yöntem

Çalışmanın başında, kaba taslaklar kurşun kalem ile kağıt üzerine yapılmıştır. Bu ön taslakların geliştirilme işlemi ve ardından çinileme kısmı ise sayısal ortamda gerçekleştirilmiştir. Çizgi romanda iki yolla “eski ekol (old school)” anlayışa sadık kalınmıştır: Birincisi, çinileme esnasında çizim programlarının sunduğu kimi

deneyselliklerden uzak durularak, grafik tablet teknolojisi fazla ilerlemeden önceki zamanlarla bağdaşmayacak etkilerden uzak durulmuştur. İkincisi, monokrom (siyah-beyaz) gri tonlama metodu uygulanmıştır. Bu aynı zamanda farklı cazibesi sayesinde, hem yaratıcı hem okur gözünde kendi başına bir tür olmaya başlayan siyah beyaz çizgi romanlar adına yapılmış bilinçli bir tercihtir. Teknik açıdan eski ekolün dışına, program aracılığıyla hazırlanmış bazı matematiksel çizimlerin sokulması ile çıkılmıştır. Yer aldıkları panellerin belli belirsiz bir kolaj hissi taşıması istenmiştir. Renk ise yalnızca “metafizik” ya da “dünya dışı” denebilecek görsellere sokulmuş, bu sayede tesirinin artırılması hedeflenmiştir.

### **3.3. “Helis” Adlı Çizgi Roman**

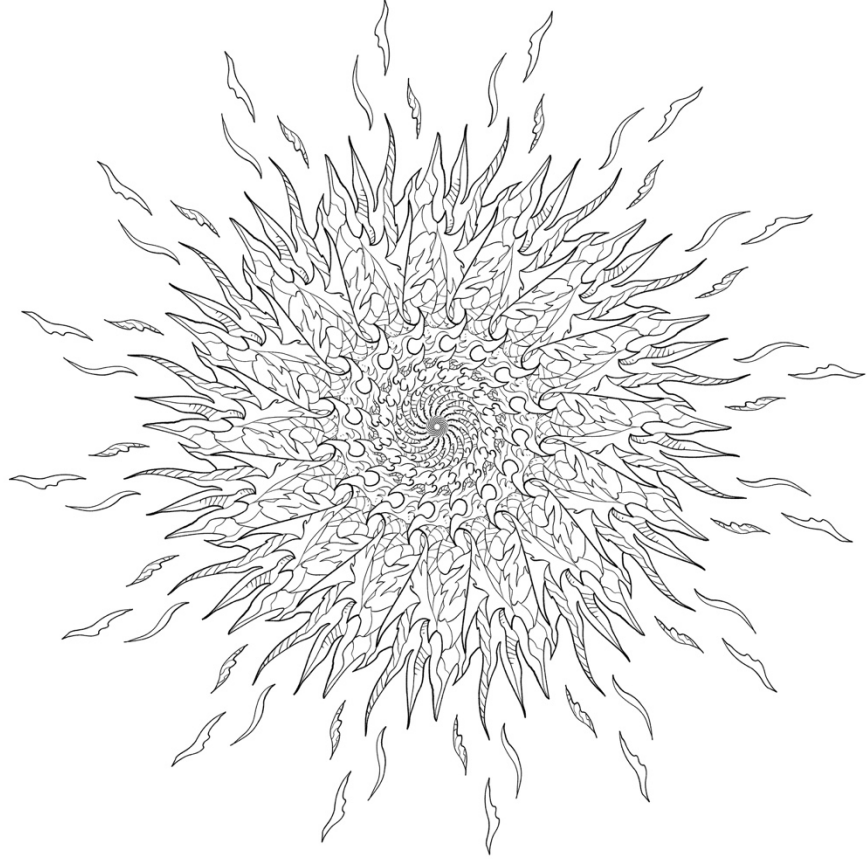
#### **3.3.1. “Helis” Adlı Çizgi Roman Özeti**

Hikayede uzayın bir kısmına yayılmış bir “anlaşmazlık” söz konusudur. Bu anlaşmazlığın bir ucunda karanlık “A’zak Hanedanlığı”, diğer ucunda aydınlıktan yana tarikatvari bir oluşum, “güya orta yerinde” ise bir örgüt bulunmaktadır. İlk bölüm niteliğinde 15 sayfadan oluşan bu çizgi roman, Dünya’nın yaklaşık 35.000 yıl önceki günlerinde, Mu ve Atlantis devirlerinde geçmektedir. Gezegendeki insanlar, gündelik söylemde “ortak dil” dendiği olan “fonomaji (ses-büyü)”nin farkında ve başlangıç düzeyde bilgisine sahip toplumlardan oluşmaktadır. Burada insanlar çevredeki enerji çeşitlerini, kendi fonomaji seviyelerine koşut olarak kontrol edebilmektedir.

Olay örgüsü; “öncüler” tarafından insanlığa bırakılmış, tılsımlı bir tablet içerisinde bulunan ve hafıza işlevi taşıyan bir protoplazma topluluğu “kalıntı”dan, hanedanlığın haberdar olmasıyla başlar. A’zak, iyi korunan bu kalıntı ile gezegen insanlığını birbirinden ayırmak için harekete geçer. Anlatı, gezegen toplumunun evrim yolunda gerilememesi adına “iyiler”in çabaları ile devam eder. Bu ilk bölümde daha çok ön bilgiler sunulmuş/gizlenmiş, karakterler tanıtılmış ve kurgu toplumunun günümüzle kontrastları vurgulanmıştır.

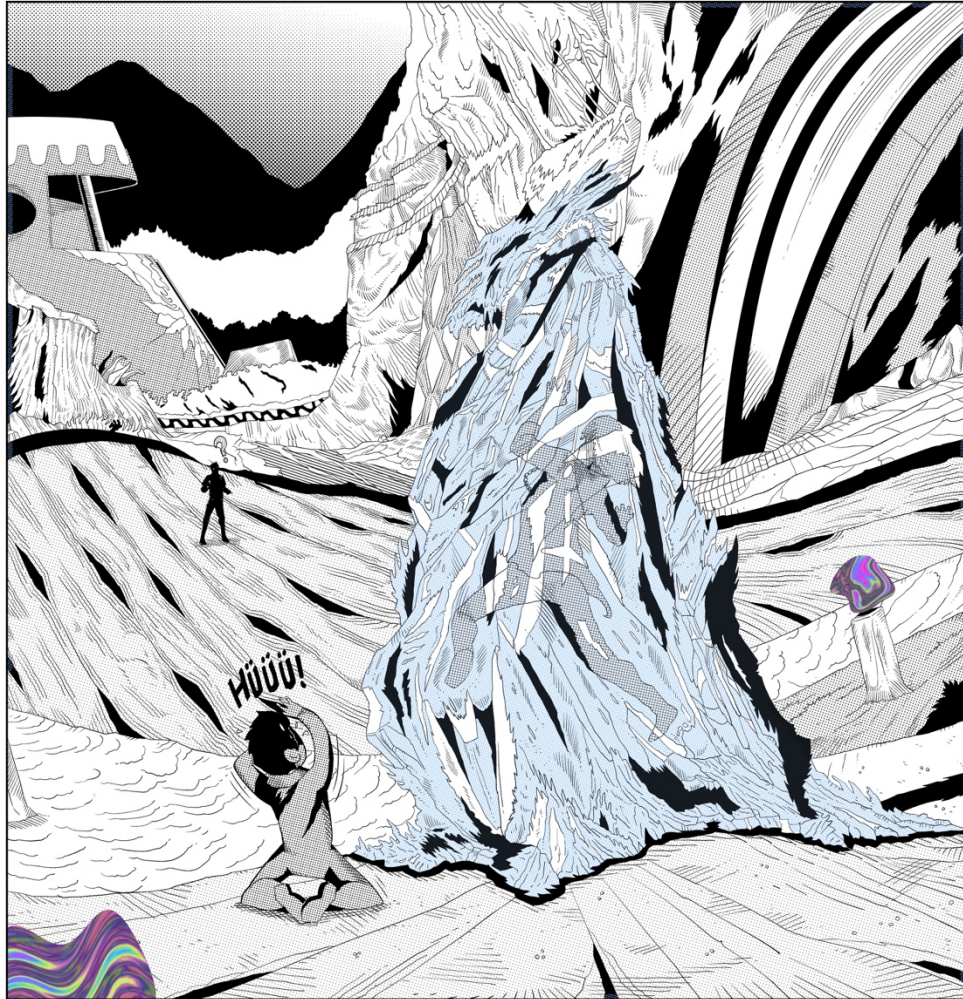
### 3.3.2 Helis

# HELİS



I

**Resim 39-** Uygulama alışmasının kapağı



Resim 40- Uygulamanın 1. sayfası



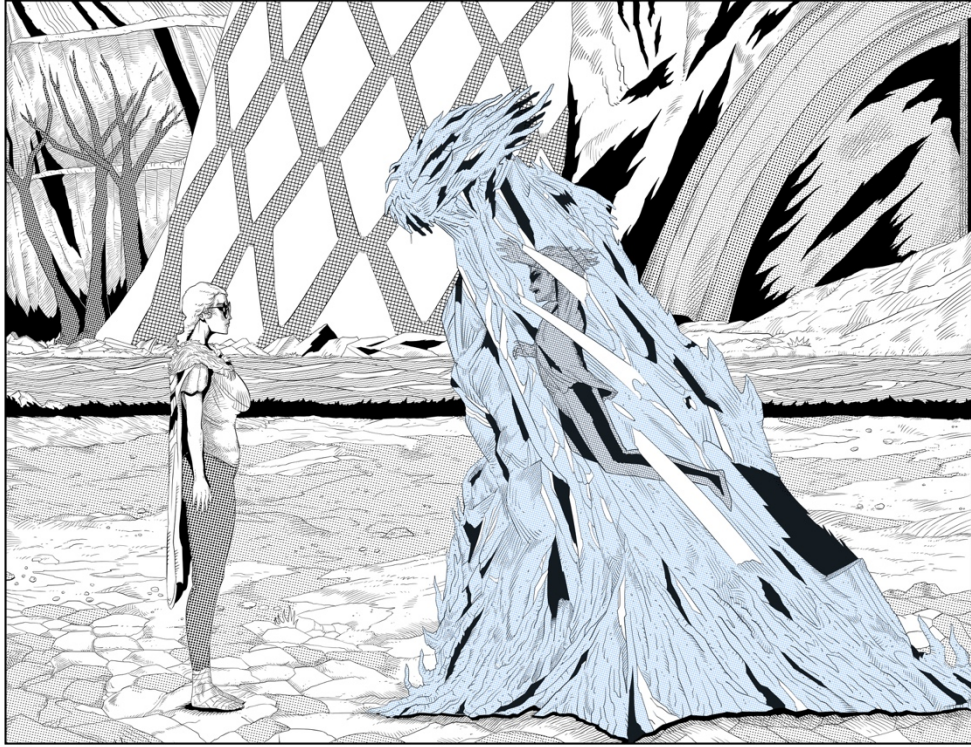
Resim 41- Uygulamanın 2. sayfası



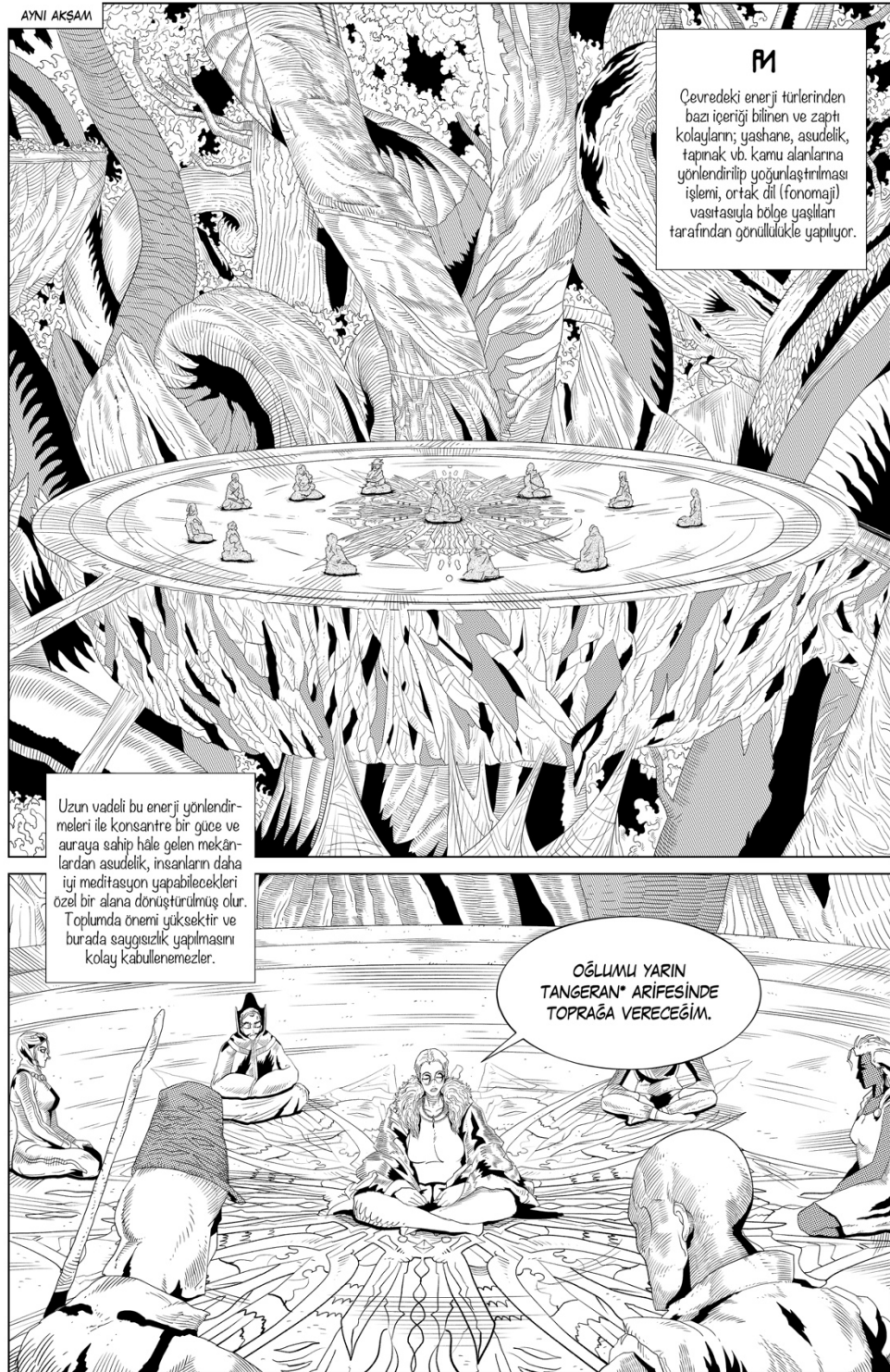
Resim 42- Uygulamanın 3. sayfası



Resim 43- Uygulamanın 4. sayfası

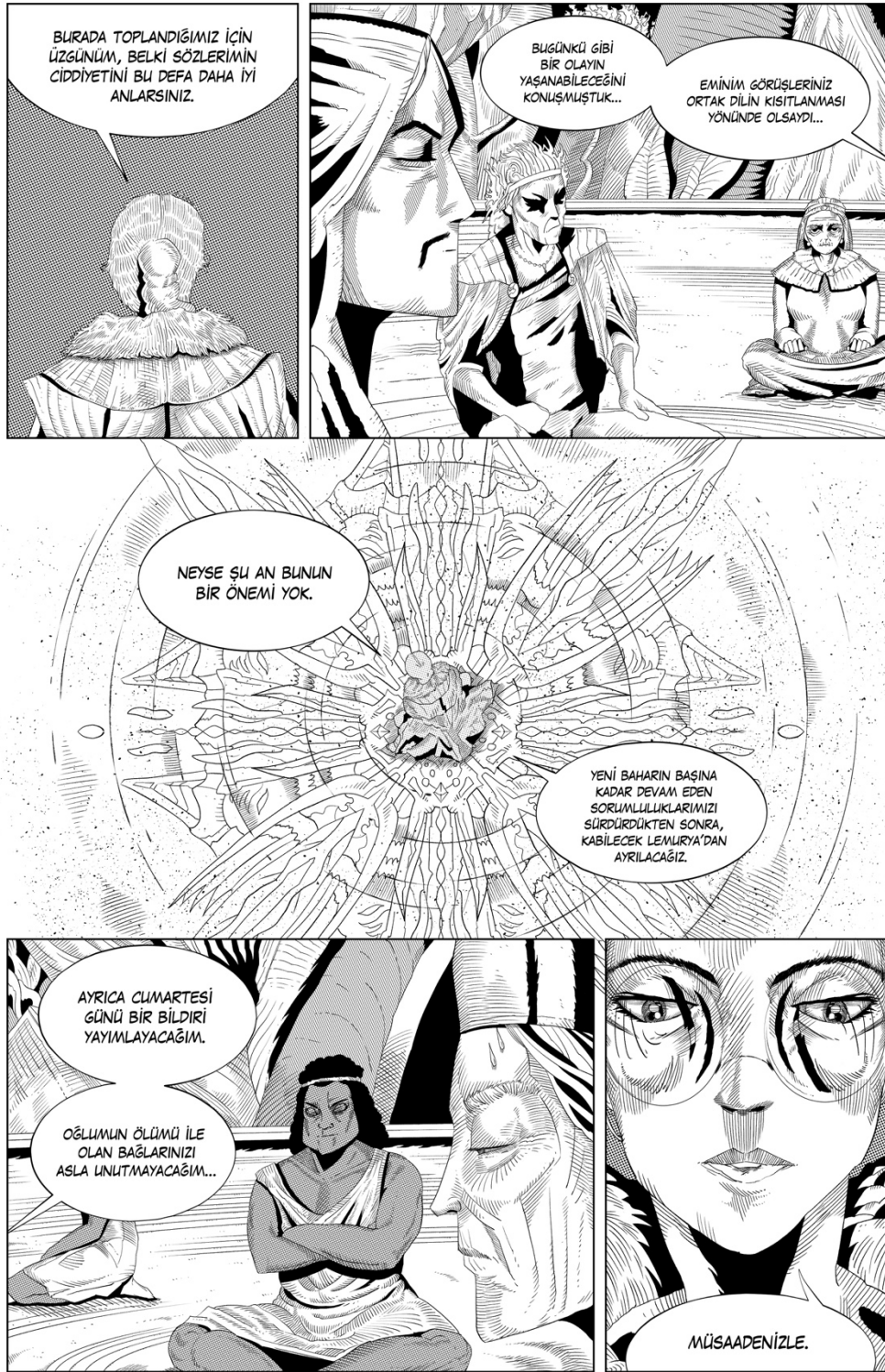


Resim 44- Uygulamanın 5. sayfası



TANGERAN: LEMURİYALILAR'IN ÖLÜMÜ KUTLADIKLARI BAYRAM.

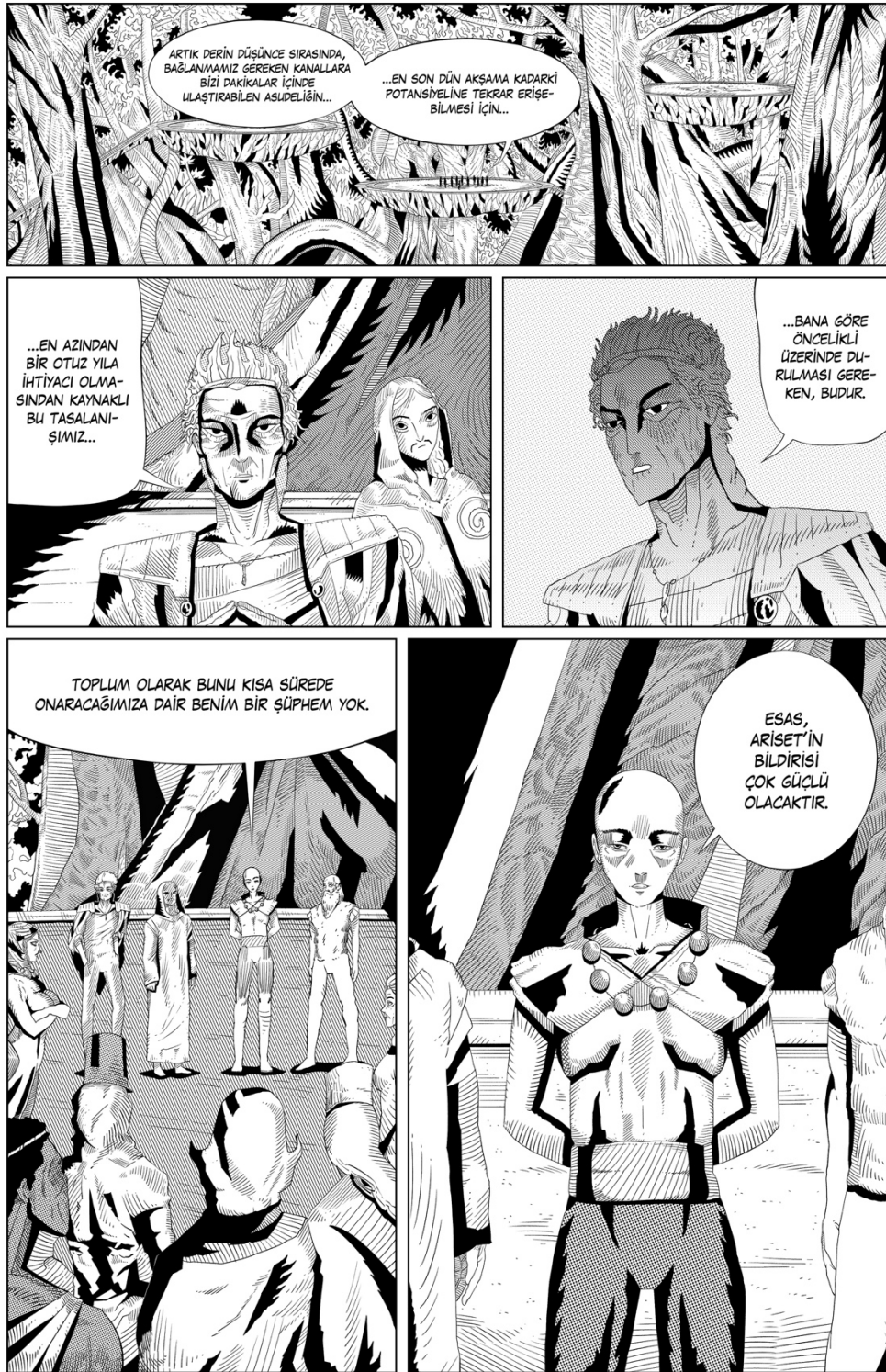
Resim 45- Uygulamanın 6. sayfası



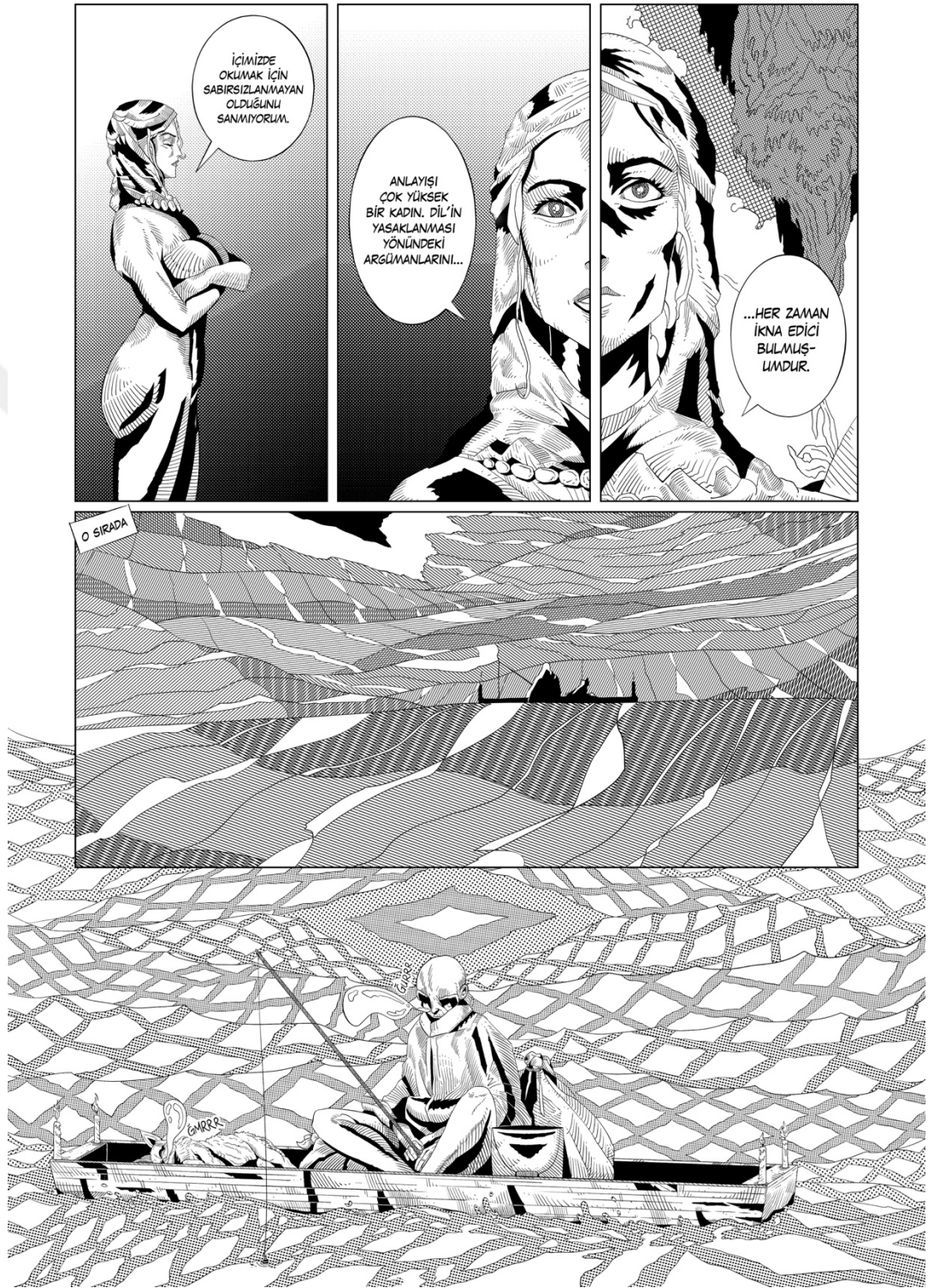
Resim 46- Uygulamanın 7. sayfası



Resim 47- Uygulamanın 8. sayfası



Resim 48- Uygulamanın 9. sayfası



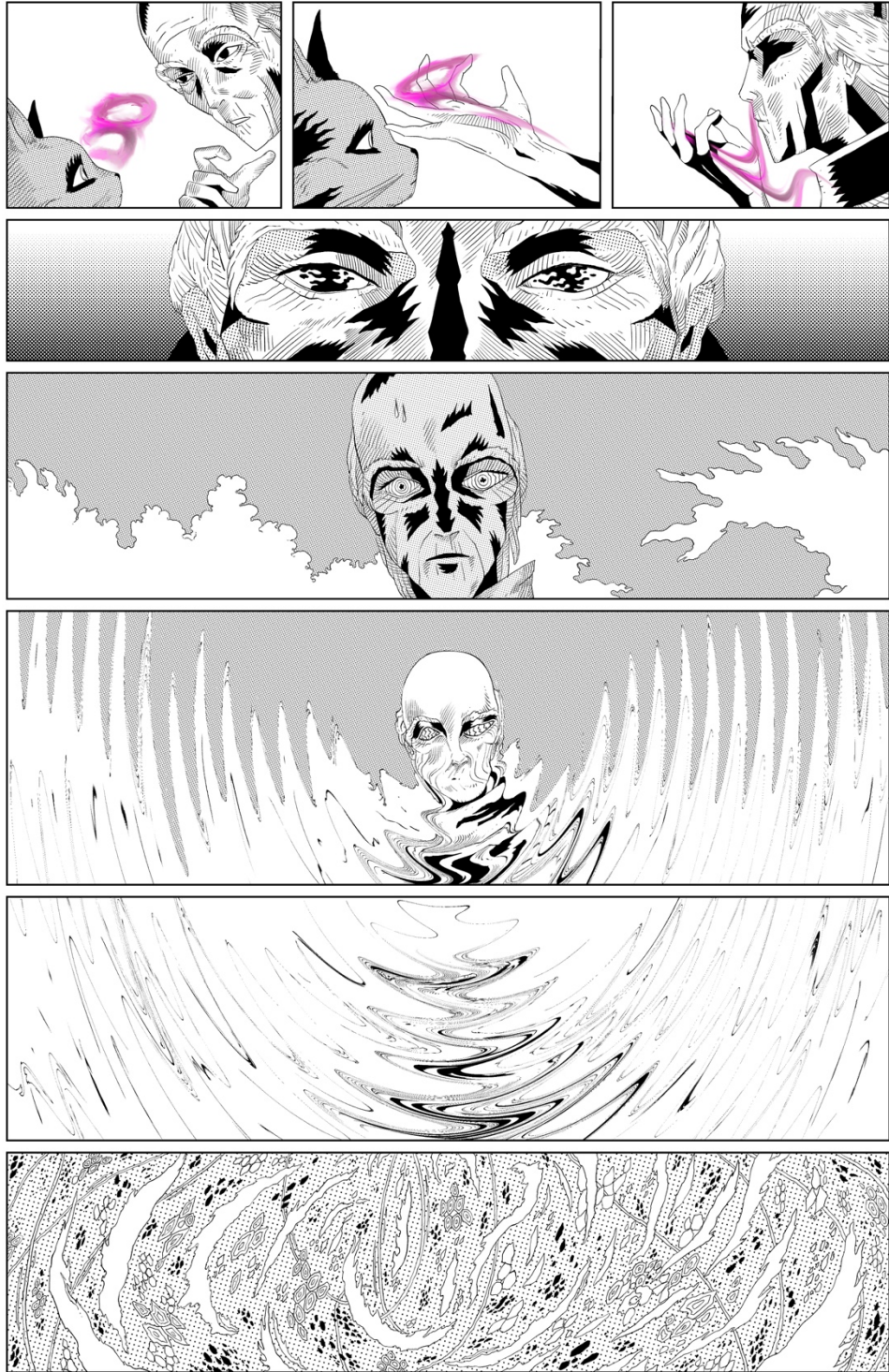
Resim 49- Uygulamanın 10. sayfası



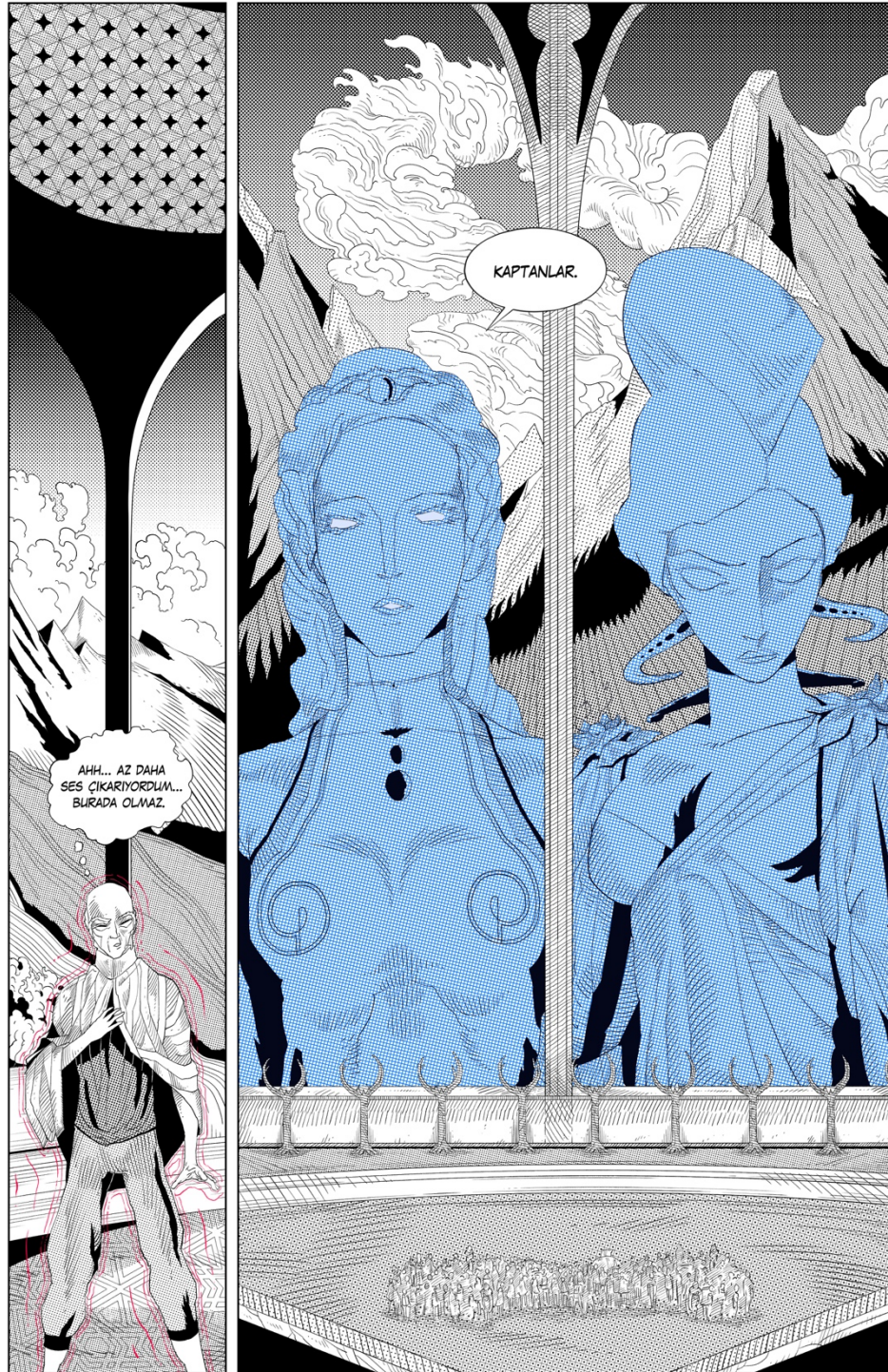
Resim 50- Uygulamanın 11. sayfası



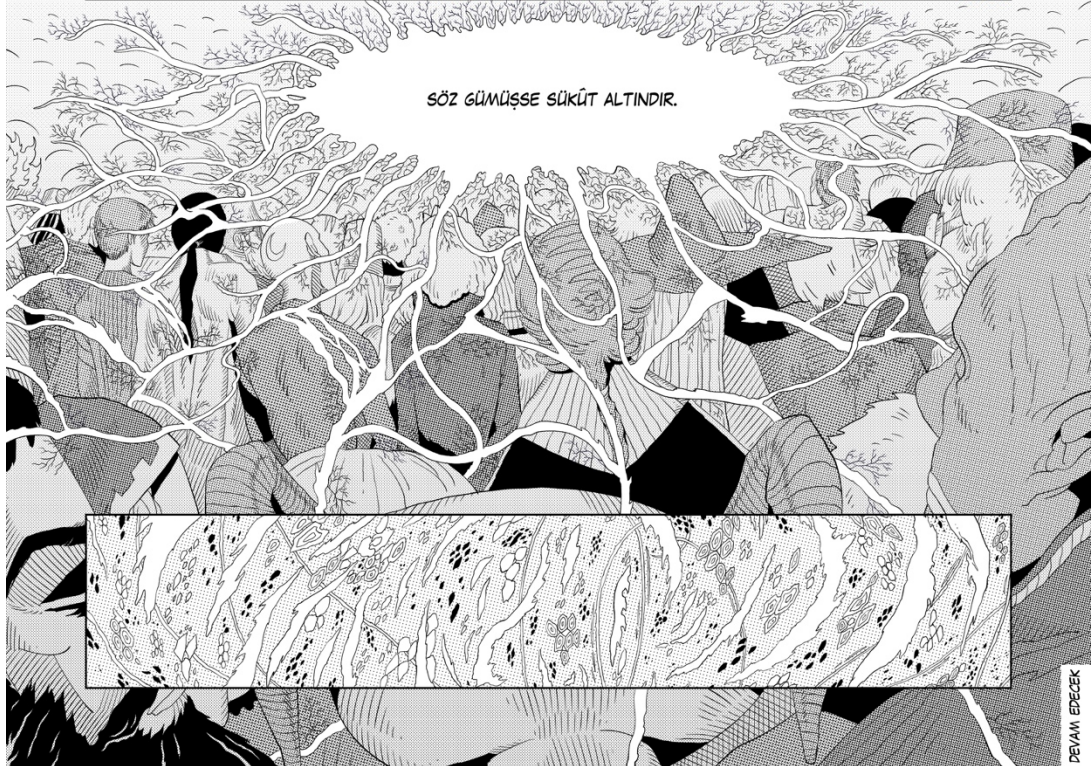
Resim 51- Uygulamanın 12. sayfası



Resim 52- Uygulamanın 13. sayfası



Resim 53- Uygulamanın 14. sayfası



Resim 54- Uygulamanın 15. sayfası

## SONUÇ

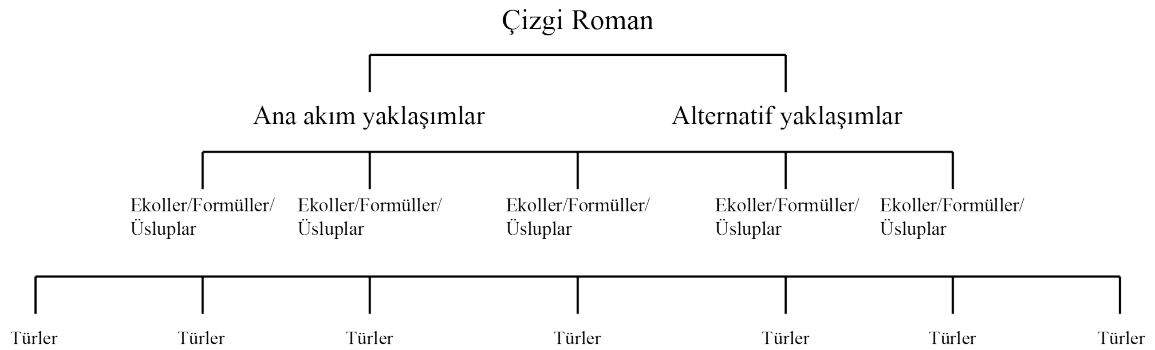
Postmodernizm belirsizliğe, parçalılığa, farklılığa, etnikliğe, altkültürlere, kültürel çoğulculuğa, bilgiye yönelik çoğulcu bakış açısına, yerel bilgiye, yerelliğe, özgünlük ve özgürlüklere ayrıcalık tanıyan bir harekettir. Bu yönüyle modernizmin biçimsel tekdüzeliği ve kuralcılığı postmodernizmde reddedilmektedir. Akım, edebiyat ve sanat alanındaki temsili özgürleşme ile birlikte, insanın temel yargılarından kurtularak özgürleşmesini, bağımsızlaşmasını, yeni ve özgün eserler ortaya koymasını savunmaktadır. Postmodernizmin edebiyata yansması; modernizmin mimetik ve didaktik misyonunun aksine kurmacayı, idealizmin yerine oyunsuluğu, seçkinciliğin yerine de çoğulculuğu deklare etmesi şeklindedir. Bu özelliklerin uygulama yöntemleri; üstkurmaca, metinlerarasılık, gizem/gerilim ve tarihi yönelim olarak karşımıza çıkar. Araştırma bulgularında görülmektedir ki, Amerika'da çizgi roman 1960 sonrasında günümüze kadar izlendiği zaman, hem grafik hem de edebi yönü ile postmodernizmin birçok özelliğini üzerine giymeye başlamıştır. Araştırmada incelenen yapıtların içlerinde; konu bağlarında yaşanan geriye dönüşler, daha önce yazılmış metinlerden yola çıkılarak hazırlanan yeni metinler, hem sorgulamanın hem de yanıt aramanın bir arada görülmesi gibi etkenler buna bir örnektir.

Araştırma postmodernizmin özelliklerini ya da ne olduğunu ele almamıştır, bunlar başka çalışmaların konusudur. Araştırmada irdelenen, değersiz bulunan çizgi roman nesnesinin, 1960'lardan, yani postmodernizmin her yeri sarmaya başladığı yıllardan itibaren yaşadığı dönüşümdür. O yıllardaki toplumsal olay ve hareketlerin kendisi bile postmodernizmden bağımsız değildir. Bu yönüyle bakıldığı zaman, alternatif çizgi romanın doğuşu ve gelişiminin söz konusu olay ve hareketlerden beslenmesinin, onlarla beraber ilerlemesi ve gerilemesinin, onlarla birlikte şekil almasının tesadüfle bir ilgisi olmadığı kolayca görülebilir. Neticede grafik sanatlar hayatın bir aynasıdır.

Çoğulculuk anlayışına sahip postmodernizmin altkültürlerle olan bağı, altkültürlerin ise çizgi roman ile olan kopmaz ilişkisinin göstergeleri çalışmada sunulmuştur. Ancak araştırmanın da gösterdiği üzere yeni ekoller (yeraltının ilk ortaya çıkışı gibi) heves sahibi bilinçsiz kişilerin moda uğruna yapılan aç gözlü saldırılarına

oldukça açık ve dolayısıyla yozlaşmaya bir hayli elverişlidir. Ancak yeni nesil yaratıcıların farklı dünya ve sanat görüşleri katmasıyla sönen ekollerin küllerinden yenilerinin doğması durumu dikkat çekici sonuçlar arasındadır.

Alternatif çizgi roman olgusuna dair Türkçe bilgi sunması için yola çıkılan bu çalışmanın bazı çıktılarını Türkiye örneği üzerinden bakarsak: Yaklaşık olarak 1990-2007 arası önemli tirajlar yakalamış L-Manyak, Lombak vb. türdeki çizgi roman dergilerinin, bugün sadece dergilerinin basımına devam etmeye yetecek kadar bile rağbet görmemesinin en önemli sebebi, araştırmada anlatılan yeraltı formüllerinin takipçisi olmalarından kaynaklanmaktadır. Bu formüller, tıpkı Amerika’da olduğu gibi çoktan demode olmuştur ve izleyicilerin birçoğunda doğrudan uzak durma hissi uyandırmaktadırlar. Son 10 yıldır farklı isimlerle ancak aynı anlayışla, yalnızca cilasını değiştirilen bu tip dergilerin yeni bir şey sunuyormuş gibi piyasa sürülmesinin de işe yaramadığı net olarak görülebilmektedir. Ancak, araştırmada gözlemlendiği üzere grafik performansı ve edebi yönü kuvvetli avangart alternatif çalışmaların yükselişi hız kesmeden devam etmektedir. Dolayısıyla, Türkiye’de alternatiflerin doğasını kavrayabilen yaratıcı adaylarının gelecekte önemli çalışmalar ortaya koyması işten bile değildir. Ayrıca araştırmacıların, üniversite öğrencilerinin ve çizgi roman takipçilerinin de çalışmadan faydalanmasını ummaktayız.



**Şekil 1-** Çizgi romanda türlerden ve üsluplardan daha üst bir katmanda, ana akım – alternatif yaklaşımlar ayrımı yer almaktadır

Çalışmada aktarılan çizgi roman ayrımlarından, alternatif yaklaşımlar iyi, ana akım yaklaşımlar kötüdür gibi bir sonuç çıkarılmamalıdır. Örneklerde ortaya konduğu üzere çizgi romanın bugün saygın bir sanat formu olmasında her iki tarafın da büyük katkıları vardır. O artık kültürlerin uygarlık simgesi haline getirdiği şeylerden birisidir. Dünyada birçok ülke kendi kült eserlerini doğurmuştur. İnsanın zihinsel evrimi üstündeki, sanatın yetilerini ve de medyanın olumlu/olumsuz etkilerini göz önüne aldığımızda, bu simgeleşmenin önemi daha bir açığa çıkmaktadır. Çünkü bilim bize sunmaktadır ki zihinsel evrim fiziksel evrim ile etkileşim içindedir. Dolayısıyla her an almak ve aktarmakta olduğumuz mesaj dolaşımında çevreye yaydığımız rezonanslardan bir şekilde sorumlu olduğumuz açıktır. Ana akım – alternatif gibi, ekol/üslup/formül gibi ayrımlar da üzerlerinde kendiliğinden mesajlar barındırırlar. Buna çizgi romanın edebi doğasından eklenenler ile beraber ortaya çıkan sentez işin son iletisine sahiptir. Alıcının “seçim”leri iç ve dış dünyasına yansıtacaklarıyla ilişkilidir. Bu yüzden hangi çizgi romanları hangi ölçütlerle değerlendirdiğimiz ve okuduğumuz önemlidir. Diğer bir açıdan, özellikle seçilmiş bir çizgi roman dışında kalan her yerde; çizgi roman panelini andıran herhangi bir şey ile karşılaştığımızda bakmaktan ve içinde balon var ise onu okumaktan kendimizi alamamamız, tamamen insanın işitsel ve görsel mesajlara içgüdüsel olarak verdiği farklı yaklaşımlardan kaynaklanmaktadır. Görsel yolla alınan mesajın kavranış biçimi işitsel yol ile alınandan daha başkadır. Bu sebepten, söz konusu iletilerin hangi noktada ayrıldıklarını düzgün kavrayabilmek önemlidir.

## KAYNAKÇA

### Kitaplar:

BALL, David M. – KUHLMAN, Martha B. (2010). *The Comics of Chris Ware: Drawing Is a Way of Thinking*, Jackson: University Press of Mississippi.

BRAMLETT, F. - COOK, R. – MESKIN, A. (2016). *The Routledge Companion to Comics*, Abingdon: Routledge.

DUNCAN, R. – SMITH, Matthew J. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*, Londra: Bloomsbury Academic.

ESTREN, Mark James (2012). *A History of Underground Comics*, Oakland: Ronin Publishing.

GABILLIET, Jean-Paul (2009). *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, Jackson: University Press of Mississippi.

GRISHAKOVA, Marina (2010). *Intermediality and Storytelling*, Berlin: De Gruyter.

GUNN, Drewen Wayne (2016). *Gay American Novels, 1870-1970: A Readers Guide*, Jefferson: McFarland.

HATFIELD, Charles (2005). *Alternative Comics: An Emerging Literature*, Jackson: University Press of Mississippi.

HEBDIGE, Dick (2004). *Alt kültür: Tarzın Anlamı*, İstanbul: Babil Yayınları.

HEER, Jeet – WORCESTER, Kent (2008). *A Comics Studies Reader*, Jackson: University Press of Mississippi.

HESCHER, Achim (2016). *Reading Graphic Novels: Genre and Narration*, Berlin: De Gruyter.

JONES, G. – JACOBS, W. (1996). *The Comic Book Heroes: The First History of Modern Comic Books - From the Silver Age to the Present*, Roseville: Prima Lifestyles.

KIZILÇELİK, Sezgin (1986). *Postmodernizm Dedikleri*, İzmir: Saray Medikal Yayıncılık.

MCDONOUGH, Frank (2001). *Opposition and Resistance in Nazi Germany*, Cambridge: Cambridge University Press.

MESTROVIC, Stjepan G. (2013). *The Coming Fin De Siècle*, Abingdon: Routledge.

NYBERG, Amy Kiste (1998). *Seal of Approval: The History of the Comics Code*, Jackson: University Press of Mississippi.

RAUCH, Stephen (2003). *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth*, Rockville: Wildside Press.

REITBERGER, R. - FUCHS, W. (1972). *Comics: Anatomy of a Mass Medium*, Boston: Little Brown & Co.

SABIN, Roger (2001). *Comics, Comix & Graphic Novels: A History Of Comic Art*, Londra: Phaidon Press.

SCHNEIDER, Greice (2017). *What Happens When Nothing Happens: Boredom and Everyday Life in Contemporary Comics*, Leuven: Leuven University Press.

SPANN, Edward K. (2003). *Democracy's Children: The Young Rebels of the 1960s and the Power of Ideals*, Birleşik Devletler: Scholarly Resources Inc.

WILSON, S. Clay (2014). *Pirates In The Heartland: The Mythology of S. Clay Wilson Vol. 1*, Seattle: Fantagraphics Books.

YILMAZ, Mehmet (2006). *Modernizmden Postmodernizme Sanat*, Ankara: Ütopya Yayınevi.

YAMANER, Güzin, (2007). *Postmodernizm ve Sanat*, Ankara: Algı Yayın.

**Basılmamış Kaynaklar:**

MURATOĞLU, Erhan (1993). *A Sociological Study: Comics As The Sign Of Popular Culture In The 20th Century*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Doç. Nezih Erdoğan, Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Ankara.

ÖZTEKİN, Korkut M. (2005). *Çizgi Romanda Grafik Tasarımın Etkileri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. Gören Bulut, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, İzmir.

**Dergiler ve Makaleler:**

BOZOĞLU, Tülin (2007). “Hegel’in Zeitgeist’i Ve Otoriter Popülist Siyasal Söylem: Trump Üzerine Bir Okuma”, *Ekonomi, Politika & Finans Araştırmaları Dergisi*, Yıl 17, Sayı 1, Haziran 2017, ss. 67-82.

GALVAN, Margaret (2017). “Archiving Wimmen: Collectives, Networks, and Comix”, *Australian Feminist Studies*, Yıl 17, Sayı 32, Ağustos 2017, ss. 22-40.

HUGHES, Jamie A. (2006). “‘Who Watches the Watchmen?’: Ideology and ‘Real World’ Superheroes”, *The Journal of Popular Culture*, Yıl 06, Cilt 39, Sayı 4, Ağustos 2006, ss. 548-549.

JACKSON, Jack (1988). “Comments on Crumb”, *Blab! No.3*, Yıl 88, 1 Eylül 1988, ss. 80.

KALE, Nesrin (2002). “Modernizmden Postmodernist Söylemlere Doğru”, *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, Yıl: 6, Sayı 19, Haziran 2002, ss. 35-36.

LOPES, Paul (2006). “Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books”, *Sociological Forum*, Yıl 06, Cilt 21, Sayı 3, Eylül 2006, ss. 388-412.

PALMER, David (2010). “The Evolution of the American Comic Book Industry: Are We Entering The Third Wave?”, *Advances in Business Research*, Yıl 10, Sayı 1, Şubat 2010, ss. 232-239.

ROBBINS, Trina (1988). “Comments on Crumb”, *Blab! No.3*, Yıl 88, 1 Eylül 1988, ss. 93.

SCHNEIDER, Edward Francis (2014). “A Survey of Graphic Novel Collection and Use in American Public Libraries”, *Evidence Based Library And Information Practice*, Yıl 14, Cilt 9, Sayı 3, Eylül 2014, ss. 68-79.

SCOTT, Randall W. (1984). “The Comics Alternative”, *Collection Building*, Yıl 84, Cilt 6, Sayı 2, Haziran 1984, ss. 23-25.

SPIGGLE, Susan (1986). “Measuring Social Values: A Content Analysis of Sunday Comics and Underground Comix”, *Journal of Consumer Research*, Yıl 86, Sayı 13, Haziran 1986, ss. 100-113.

STEELE, R. W. (1972). “The Demise of the Underground Comic”, *Salient, Victoria University Student Newspaper*. Yıl 72, Sayı 37, Nisan 1972, ss. 6.

### **İnternet Kaynakları:**

BUHLE, Paul (2014). The Best of Comix Book. *The Comics Journal*, <http://www.tcj.com/reviews/the-best-of-comix-book> [8 Mayıs 2014].

DUEBEN, Alex (2016). An Oral History of Wimmen’s Comix Part 1. *The Comics Journal*, <http://www.tcj.com/an-oral-history-of-wimmens-comix/> [31 Mart 2016].

FINKEL, Jori (2006). Tales From the Crit: For Art Students, May Is the Cruellest Month. *New York Times*, <https://www.nytimes.com/2006/04/30/arts/design/tales-from-the-crit-for-art-students-may-is-the-cruellest-month.html> [30 Nisan 2006].

FRANK, Priscilla (2016). The Radical Story Behind The First All-Women Feminist Comic Book Series. *Huffington Post*, [https://www.huffingtonpost.com/entry/the-radical-story-behind-the-first-all-womens-feminist-comic-book-series\\_us\\_574f181be4b0eb20fa0c7264](https://www.huffingtonpost.com/entry/the-radical-story-behind-the-first-all-womens-feminist-comic-book-series_us_574f181be4b0eb20fa0c7264) [6 Şubat 2016].

GARDINER, Sean (2009). Heroin: From the Civil War to the 70s, and Beyond. *City Limits*, <https://citylimits.org/2009/07/05/heroin-from-the-civil-war-to-the-70s-and-beyond/> [5 Temmuz 2009].

GRITZ, Jennie Rothenberg (2015). The Death of the Hippies. *The Atlantic*, <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/07/the-death-of-the-hippies/397739/> [8 Temmuz 2015].

Guardian Interactive Team (2015). The Last Saturday, by Chris Ware. *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/books/ng-interactive/2014/sep/13/-sp-chris-ware-the-last-saturday-graphic-novel> [25 Eylül 2015].

HARVEY, R. C. (2018). The 50th Anniversary of Underground Comix. *The Comics Journal*, <http://www.tcj.com/the-50th-anniversary-of-underground-comix/> [03 Ekim 2018].

HOLDEN, Stephen (1994). Anger and Obsession: The Life of Robert Crumb. *New York Times*, <https://www.nytimes.com/1994/09/27/movies/anger-and-obsession-the-life-of-robert-crumb.html> [27 Eylül 1994].

JENNINGS, Dana (2015). 25 Years of Drawn & Quarterly, Champion of Female Cartoonists. *New York Times*, <https://www.nytimes.com/2015/06/14/arts/design/25-years-of-drawn-quarterly-champion-of-female-cartoonists.html> [12 Temmuz 2015].

JENNINGS, Dana (2014). Drawing Noirish Worlds in Blood and Ink. *New York Times*, <https://www.nytimes.com/2014/08/17/books/sin-city-and-other-comics-in-frank-millers-dark-oeuvre.html> [15 Ağustos 2014].

LAST, Jonathan (2011). The Crash of 1993. *Weekly Standart*, <https://www.weeklystandard.com/jonathan-v-last/the-crash-of-1993> [13 Haziran 2011]

LAGACCIA, Daniella (2015). Sotheby's Comic Art Auction Brings in \$4.1 Million. *Artnet News*, <https://news.artnet.com/art-world/sothebys-comic-art-auction-brings-in-4-million-275861> [10 Mart 2015]

LEVITZ, Paul (2015). Will Eisner and the Secret History of the Graphic Novel. *Vulture*, <http://www.vulture.com/2015/10/will-eisner-graphic-novels-paul-levitz.html> [10 Ekim 2015]

MARINERO, Ismael (2018). Birth and History of the Graphic Novel. *The Daily Prosper*, <https://thedailyprosper.com/en/a/birth-and-history-graphic-novel> [08 Mart 2018].

MCCULLOCH, Joe (2012). And to Have More Control, I Would Have to Do More: Richard Corben on Adapting Edgar Allan Poe. *The Comics Journal*, <http://www.tcj.com/and-to-have-more-control-i-would-have-to-do-more-richard-corben-on-adapting-edgar-allan-poe/> [5 Temmuz 2012]

MOULY, Françoise – KANEKO, Mina (2015). Eyeball Kicks: Dan Clowes's Complete Eightball. *The New Yorker*, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/eyeball-kicks-dan-clowess-complete-eightball> [20 Nisan 2015].

MURRAY, Christopher (2010). Graphic Novel. *Ana Britannica*, <https://www.britannica.com/art/graphic-novel> [24 Eylül 2010].

PERERA, Tivanka (2016). Why the Hippie Movement Declined. *Culture Trip*, <https://theculturetrip.com/north-america/usa/california/articles/5-reasons-why-the-hippie-movement-declined/> [30 Eylül 2016].

REED, Patrick (2016). On This Day In 1992: The Start Of The Image Comics Revolution. *Comics Alliance*, <http://comicsalliance.com/tribute-image-comics/> [1 Şubat 2016].

ROACH, David – SANDERSEN, Peter (2019). *Ana Britannica*, <https://www.britannica.com/topic/Hellboy-comic-book-character> [11 Nisan 2019].

ROSENKRANZ, Patrick (2017). Jay Lynch, 1945-2017. *The Comics Journal*, <http://www.tcj.com/jay-lynch-1945-2017> [6 Mart 2017].

ROYAL, Derek (2014). Interview: Richard Corben. *Comics Alternative*, <http://comicsalternative.com/interview-richard-corben/> [8 Temmuz 2014]

RUDICK, Nicole (2015). The Complete Zap Comix. *The Comics Journal*, <http://www.tcj.com/reviews/the-complete-zap-comix/> [26 Ocak 2015].

SANDERSON, Peter – EURY, Michael (2013). Dark Horse Comics. *Ana Britannica*, <https://www.britannica.com/topic/dark-horse-comics> [9 Eylül 2013].

SERGI, Joe (2013). Obscenity Case Files: Zap Comix #4. *Comic Book Legal Defense Fund*, <http://cbldef.org/2013/06/obscenity-case-files-zap-comix-4/> [13 Haziran 2013]

TAYLOR, Craig (2001). Girls' World. *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/film/2001/nov/03/features.weekend> [3 Kasım 2001].

WHITE, Claire (1999). A Conversation With Neil Gaiman. *Writers Write*, <https://www.writerswrite.com/journal/mar99/a-conversation-with-neil-gaiman-3991> [Mart 1999].

WITZKE, Sean (2012). Away From Human Memory: Editing And Composition In Frank Miller's 'The Dark Knight Returns' <http://comicsalliance.com/dark-knight-returns-editing-composition-frank-miller-batman-ronin/> [26 Ekim 2012].

## ÖZGEÇMİŞ

**Ad, Soyad:** M. Can Çetinkaya

**Doğum Yeri ve Yılı:** Ankara, 1988

**Yabancı Dil:** İngilizce

### **Eğitimi:**

Yüksek Lisans: 2019, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü,  
Grafik Anasanat Dalı

Lisans: 2014, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik  
Tasarım Bölümü

Lise: 2006, Gazi Çiftliği Lisesi, Ankara

### **İş Tecrübesi:**

2017, Atılım Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi,  
Grafik Tasarım Bölümü Araştırma Görevlisi