

**SANAT PERSPEKTİFİNDE
ANTROPOMORFİZMİN GRAFİK ROMANDA
YANSIMALARI: SANDMAN ÖRNEĞİ**

Orhan POYRAZ

Yüksek Lisans Tezi

Sanat Kuramı ve Eleştiri Ana Bilim Dalı

2024

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT KURAMI VE ELEŞTİRİ ANA BİLİM DALI

**SANAT PERSPEKTİFİNDE ANTROPOMORFİZMİN GRAFİK ROMANDA
YANSIMALARI: SANDMAN ÖRNEĞİ**

(Reflections of Anthropomorphism in the Art Perspective in Graphic Novel: Sandman
Example)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Orhan POYRAZ

Danışman: Doç. Dr. Muhammet Lütfü KINDİĞILI

Erzurum
Nisan, 2024



GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
Graduate School of Fine Arts

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Orhan POYRAZ tarafından hazırlanan “Sanat Perspektifinde Antropomorfizmin Grafik Romanda Yansımaları: Sandman Örneği” başlıklı çalışması 26/04/2024 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Temel Eğitim Ana Bilim Dalı, Sanat Kuramı ve Eleştiri Bilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı:	Doç. Muhammet BİLGİN <i>Kastamonu Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Danışman:	Doç. Dr. Muhammed Lütfi KINDİĞİLİ <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi:	Doç. Mehmet Ferruh HAŞILOĞLU <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı ıslak imzalıdır

Enstitü Yönetim Kurulunun
..../.... tarih ve sayılı
kararı.

Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

Prof. Dr. Ahmet Selim DOĞAN
Enstitü Müdürü

Aslı ıslak imzalıdır



ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Sanat Perspektifinde Antropomorfizmin Grafik Romanda Yansımaları: Sandman Örneği” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

26 / 04 / 2024

Aslı ıslak imzalıdır

Orhan POYRAZ

- ☐ Tezle ilgili patent başvurusu yapılması / patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/....../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.
- ☐ Enstitü Yönetim Kurulunun/....../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışması süresince engin bilgisi ve donanımıyla desteklerini hiçbir suretle esirgemeyen tez danışmanım sayın Doç. Dr. Muhammet Lütfü KINDİĞİLİ hocama sonsuz teşekkür ediyorum.

Yüksek lisans sürecine başlamam konusunda beni yönlendiren ve tez çalışmasında çok yönlü bakış açısı ve bilgisiyle sürekli yanımda olan değerli arkadaşım Görsel Sanatlar Öğretmeni Fatih DAŞDEMİR'e teşekkür ediyorum.

Her zaman manevi destekleriyle yanımda olan başta sayın Prof. Dr. Nebahat BİLGE olmak üzere bütün aileme teşekkür ediyorum.

Orhan POYRAZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
SANAT PERSPEKTİFİNDE ANTROPOMORFİZMİN GRAFİK ROMANDA
YANSIMALARI: SANDMAN ÖRNEĞİ

Orhan POYRAZ

Nisan 2024, 99 sayfa

İnsan anlamına gelen “antropo” ve şekil, biçim anlamı taşıyan “morfo” sözcüklerinin birleşiminden oluşan ve Türkçeye “insan biçimcilik” olarak çevrilen “antropomorfizm”, insan formunun veya insana ait olan özelliklerin insan olmayana atfedilmesi, bilinmeyeni anlamlandırma ve hatta onunla bağ kurmada etkili bir kavramdır. Antropomorfizm fabllar ve mitolojik öyküler gibi erken anlatım örneklerinden başlayarak, günümüzde resim sanatından sinemaya ve çizgi romanlara kadar birçok alanda etkili bir anlatım yöntemi olarak kullanılmaktadır. Bu çalışma, antropomorfizmin grafik romanlarda kullanımını Neil Gaiman’ın yazdığı Sandman grafik romanındaki antropomorfik karakterlerin özelliklerini inceleyerek ele almaktadır. Ayrıca, antropomorfizmin diğer sanat disiplinlerinde nasıl görüldüğü de grafik romanın tarihsel evrimi ile değerlendirilmiştir.

Araştırma kapsamında, antropomorfizmin bir anlatım yöntemi olarak nasıl kullanıldığını anlamak amacıyla, fabl, mitoloji, resim, heykel, seramik, sinema, grafik roman gibi çeşitli sanat disiplinlerindeki ulusal ve uluslararası çevrimiçi bilimsel kaynaklardan elde edilen verileri içeren geniş bir literatür taraması yapılmıştır. Ayrıca, ilgili fiziksel kaynaklar çeşitli kütüphanelerden temin edilerek incelenmiş, araştırmayla bağlantılı olan diğer grafik romanlar okunup ilgili bölümler araştırmaya dahil edilmiştir.

Sandman grafik romanında antropomorfizm anlatım ögesinden yararlanılması sanat tarihindeki örnekleri ve diğer grafik romanlarla karşılaştırılmış ilgili yerlerden görseller çalışmaya dahil edilip yorum yapılmıştır.

Prehistorik süreçlerden günümüz sanat anlayışlarına kadar devam eden ve birçok sanat disiplininde yer alan antropomorfik yaratımlar sanatın temel konularının başında gelmiştir. Bu çalışma, grafik roman sanatında okuyucuların karakterlerle empati kurmasını ve karakterleri anlamasını arttıran antropomorfizm kullanımının incelenmesi açısından önemlidir. Kendi eserlerinde antropomorfizm ögesini kullanmak isteyen sanatçılara rehber niteliğinde bir araştırma olması önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Antropomorfizm, Sandman, Grafik roman, Sanat.

ABSTRACT

MASTER THESIS

REFLECTIONS OF ANTHROPOMORPHISM IN THE ART PERSPECTIVE IN GRAPHIC NOVEL: SANDMAN EXAMPLE

Orhan POYRAZ

April 2024, 99 pages

“Anthropomorphism”, which is a combination of the words “anthropo” meaning “human” and “morpho” meaning “shape” and “form” and translated into Turkish as “anthropomorphism”, is an effective term in attributing the human form or human characteristics to non-humans, making sense of the unknown and even establishing a connection with it. Anthropomorphism has been used as an effective narrative method in many fields from painting to cinema and comic books, starting from early narrative works such as fables and mythological stories. This study discusses the use of anthropomorphism in graphic novels by analyzing the characteristics of anthropomorphic characters in the graphic novel Sandman by Neil Gaiman. Additionally, how anthropomorphism is seen in other art disciplines is also evaluated with the historical evolution of the graphic novel.

Within the scope of the research, to understand how anthropomorphism is used as a narrative method, an extensive literature review was conducted including data obtained from national and international online scientific sources in various art disciplines such as fable, mythology, painting, sculpture, ceramics, cinema, graphic novels. In addition, relevant physical resources were obtained from various libraries and analyzed, other graphic novels related to the research were read and the relevant chapters were included in the research.

The usage of anthropomorphism as a narrative element in the Sandman graphic novel was compared to the examples in art history and other graphic novels, and visuals from the relevant places were included in the study and were commented on.

Anthropomorphic creations which have been progressing from prehistoric processes to today’s understanding of art and take place in many art disciplines have been the main subject of art. This study is an important example of discussing the use of anthropomorphism in graphic novel art which increases readers' empathy and understanding of the characters. It is important as a guide to artists who want to use anthropomorphism in their works.

Keywords: Anthropomorphism, Sandman, Graphic novel, Art.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI	i
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZ.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	viii
BİRİNCİ BÖLÜM	
Giriş.....	1
Araştırmanın Amacı.....	2
Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi.....	3
Araştırmanın Sınırlılıkları.....	3
Araştırmanın Yöntemi.....	3
İKİNCİ BÖLÜM	
Kuramsal Çerçeve.....	4
Antropomorfizm.....	4
Farklı Dinlerde ve Mitolojilerde Antropomorfizm.....	5
Yunan Mitolojisinde Antropomorfizm.....	6
Hitit Mitolojisinde Antropomorfizm.....	7
Edebiyatta Antropomorfizm.....	8
Resim Sanatında Antropomorfizm.....	15
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	
Grafik Roman	24
Grafik Roman Örnekleri.....	28
Geleneksel Çizgi Roman ve Grafik Roman Farkı.....	32
Grafik romanda antropomorfizm.....	33
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	
Sandman	37
Sandman Cilt Bölümleri ve Antropomorfik Karakterler.....	39
Morpheus (Dream).....	41
Ölüm (Death).....	44
Kader (Destiny).....	45
Arzu (Desire).....	47

Keder (Despair).....	49
Hezeyan (Delirium).....	59
Yıkım (Destruction).....	51
Lucien.....	54
Korintli.....	55
Lucifer.....	56
Brute ve Glob.....	56
Denizci Cenneti.....	57
Habil ve Kabil.....	58
Matthew.....	59
Mervyn.....	59
Kapı Bekçileri.....	60
Guguk Kuşu.....	61
BEŞİNCİ BÖLÜM	
Değerlendirme	62
Sonuç.....	79
KAYNAKÇA.....	81
ÖZGEÇMİŞ.....	88

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Süs eşyası, para ve vazoda Scylla tasvirleri, 2006.....	7
Şekil 2. Tanrı Teşup, Kaya kabartması.....	8
Şekil 3. Winter, Ağustos böceği ve Karınca, illüstrasyon, 1919.....	9
Şekil 4. Chauveau, La Fontaine masallarından bir çizim, 1668.....	10
Şekil 5. Kelile ve Dimne, 15 yy. Pers el yazması, İstanbul.....	11
Şekil 6. Tenniel, Alice Harikalar Diyarında tavşan karakteri, 1865, İllüstrasyon.....	13
Şekil 7. Lewis, Narnia Günlükleri, 1950, İllüstrasyon.....	14
Şekil 8. Shepard, Winnie The Pooh, 1926, İllüstrasyon.....	15
Şekil 9. Aslan adam figürini veya Löwenmensch heykelciği, üst paleolitik çağ, fil dişi.....	16
Şekil 10. 3. Amenhotep ve Sobek, M.Ö 14. yüzyıl'ın ilk yarısı, Kireçtaşı.....	17
Şekil 11. Achilles (sol) ve Penthesilea (sağ). Siyah figür tekniği, MÖ 540 ve 530 yılları arasında, Pişmiş toprak.....	17
Şekil 12. Arcimboldo, Reversible Head with Basket of Fruit, 1590 civarı, Panel üzeri yağlı boya.....	18
Şekil 13. Arcimboldo, Four Seasons, 1573, Louvre müzesi.....	19
Şekil 14. Kircher, Antropomorfik manzarada gizli portre, 1645/6, Gravür.....	20
Şekil 15. Dali, The Anthropomorphic Cabinet, ahşap panel üzerine yağlı boya, 25.4 x 44.2 cm, 1936, Düsseldorf.....	21
Şekil 16. Ernst, The fire side angel, 1937, Yağlı boya	22
Şekil 17. Marc Chagall, Le lion amoureux, 1929, İllüstrasyon.....	23
Şekil 18. Wain, Cats playing golf, 1905, Suluboya.....	23
Şekil 19. Bayeux Duvar Halısı'nda Kral Edward'ın ölümü sahnesi, 1476, işleme, Bayeux.....	26
Şekil 20. Ernst, Merhamet Haftası, 1934, kolaj.....	26
Şekil 21. Outcault, The Yellow Kid in McFadden's Flats, 1897.....	27
Şekil 22. Töpffer, Mr. Vieü Bois' dream, 1837.....	28
Şekil 23. Eisner, A Contract with God, grafik roman, 1978.....	29
Şekil 24. Miller, Kara Şövalye Dönüyor, 1997 edisyonu.....	30
Şekil 25. Moore, Wathcmen, 2019.....	31
Şekil 26. Spiegelman, Maus, 2003.....	32
Şekil 27. Blacksad grafik roman kapağı, 2004.....	34
Şekil 28. Tan, Ağustos Böceği kitap kapağı, 2018.....	35
Şekil 29. Wrightson, Swamp Thing, cilt 1, sayı 9'un kapağı, İllüstrasyon, 1974.....	36
Şekil 30. Gaiman, prelüdlar ve noktürnler, 2016.....	38
Şekil 31. Gaiman, Morpheus karakteri, 2016.....	42

Şekil 32. <i>Gaiman, Morpheus Kai'ckul görünümünde, 2016</i>	43
Şekil 33. <i>Ölüm karakteri, 2017a</i>	44
Şekil 34. <i>Dahl, Horus'un gözü tasarımı, 2007</i>	45
Şekil 35. <i>Gaiman, Kader karakteri, 2017b</i>	46
Şekil 36. <i>Gaiman, Arzu karakteri, 2017b</i>	48
Şekil 37. <i>Gaiman, Keder karakteri, 2017b</i>	49
Şekil 38. <i>Gaiman, Hezeyan karakteri, 2017b</i>	51
Şekil 39. <i>Gaiman, Yıkım karakteri, 2019b</i>	52
Şekil 40. <i>Gaiman, Barnabas, 2019b</i>	53
Şekil 41. <i>Gaiman, Lucien karakteri</i>	54
Şekil 42. <i>Gaiman, Korintli</i>	55
Şekil 43. <i>Lucifer Sabahyıldızı karakteri</i>	56
Şekil 44. <i>Brute ve glop karakterleri</i>	57
Şekil 45. <i>Denizci cenneti karakteri</i>	58
Şekil 46. <i>Habil ve kabil karakterleri</i>	58
Şekil 47. <i>Matthew karakteri</i>	59
Şekil 48. <i>Mervyn karakteri</i>	60
Şekil 49. <i>Kapı bekçileri</i>	60
Şekil 50. <i>Guguk kuşu karakteri</i>	61
Şekil 51. <i>Gaiman, Morpheus'un tutsak edildiği sahne, 2016</i>	63
Şekil 52. <i>Gaiman, Morpheus'un ablası Ölümle buluştuğu sahne</i>	64
Şekil 53. <i>Gaiman, Morpheus ve Nada</i>	65
Şekil 54. <i>Gaiman, Morpheus, oğlu orpheus'un canını alırken</i>	67
Şekil 55. <i>Dürer, Melencolia I, gravür, 1514</i>	68
Şekil 56. <i>Gaiman, Morpheus güvercinleri beslerken</i>	69
Şekil 57. <i>Gaiman, Hekate'nin görüldüğü sahne</i>	70
Şekil 58. <i>Bouguereau, Orestes Pursued by the Furies, Yağlı boya, 227 x 278 cm, Chrysler Museum of Art, Virginia, 1862</i>	71
Şekil 59. <i>Gaiman, Morpheus, Lyta ile konuşurken</i>	72
Şekil 60. <i>Gaiman, Yıkım makamını terk ederken, 2019b</i>	77
Şekil 61. <i>Banksy, Love is in the bin, 2018, Tuval ve karton üzerine karışık teknik</i>	78
Şekil 62. <i>Tinguely, New York'a Saygı, heykel, 1960</i>	79

BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş

Bilim insanlarının her gün yeni yönlerini keşfettiği insan beyni, kompleks bir yapıya sahip olmasına rağmen genellikle basit ve yalın bir yol üzerinden, içinde bulunduğu ortam ve nesneleri tanımlar. Örneğin yeni karşılaştığı bir obje, form olarak daha önceden bildiği bir nesneye benziyorsa çıkarım yapmaya başlar; “yuvarlak ve turuncu, bu haliyle portakala benziyor, bu bir meyve olabilir, belki de tatlı ve asitlidir” gibi. Bu kıyaslamalar gün içerisinde farkında olunmasa da sürekli tekrarlanır. Böylece insan çevresine anlam verir ve tanır. Yeni yerler, insanlar veya olaylar geçmiş tecrübelerin edindirdiği bilgilerle aşına bir forma dönüşür, aşına olan ise konforlu hissettirir. İşte tam da bu nedenle bilinmeyen, açıklanamayan ya da anlaşılamayan varlıklar veya durumlar insanı tedirgin ederken, anlaşılanlar rahat ve güvende tutar. Bu konfor arayışı, tarihin ilk dönemlerinden bu yana, yeni olan her şeyin içinde tanıdık unsurlar aramaya yöneltmiştir. Bu kimi zaman fırtına, sel gibi doğa olayları olmuş kimi zaman da çok uzak gibi görünen güneş, ay gibi gök cisimleri. Gücünün yetmediği, kuvvetli ve karmaşık hissedilen durumlar karşısında onları anlamak ve açıklayabilmenin verdiği konfor hissini yaşamak için insanlar, kendilerine benzer yönler aramaya başlamıştır. Böylece “görülmez dumanlı dağın zirvesinde ailesi ve dostları ile yaşayan tanrılar”, “bolluğun ve bereketin tanrısı”, “hastalık ve salgınların tanrısı” gibi kavramlar ortaya çıkmıştır. Semboller ve benzetmeler, anlamayı ve anlatmayı her zaman kolaylaştırmıştır. Bu bilinçle hareket eden bilge kişiler, aktarmak istediklerini bize aşına ve tanıdık olanlar üzerinden ifade etme yolunu seçmiştir.

Bilinmeyenin anlamlandırılmasını kendi çevresinden yararlanarak kolaylaştıran insan, bu ifade biçiminden bir anlatım unsuru olarak mitlerinde, masallarında ve zaman içinde resim, heykel, edebiyat gibi çeşitli sanat alanlarında faydalanmış, etkileyici sanat eserleri meydana getirmiştir. Bu sanat eserlerinin etkileyiciliğini arttıran en önemli unsur antropomorfizmdir. Fabllarda bir tilkinin veya bir ağustos böceğinin hayatını kendi dünyasına yakın öğelerle oluşturulan bir anlatım yöntemiyle okuyan ya da dinleyen insan söz konusu canlılarla daha iyi empati kurmuş, karıncanın tüm yaz boyunca çalışıp kış aylarını rahat geçirmesini, ağustos böceğinin ise çalışması gereken zamanlarda sadece eğlenmesini ve sonrasında zor duruma düşmesini kendi hayatıyla özdeşleştirmiştir. Bu durum fablların didaktik, insana ders veren niteliğinin artmasını sağlamış insanlar tarafından konular güçlü bir şekilde özümsemiş günümüzde bile hala geçerliliğini koruyan öyküler ortaya çıkmıştır.

Sanat eserlerinde antropomorfizm ögesine sıklıkla rastlamak mümkündür, ilkel dönem figürinlerde doğurganlığı ve bereketi simgeleyen Anadolu’da da çokça örneği olan Kibele ana tanrıça pişmiş topraktan insan biçiminde şekillendirilmiştir. Antik dönem amforalarında ve çeşitli sanat eserlerinde mitolojiden esinlenen tanrısal antropomorfik figürler işlenmiştir. Antropomorfizm olgusu, yaratıcılığın ve hayal gücünün bir ifadesi olarak tanımlayabileceğimiz sanat eserleri için bir kaynak niteliğindedir ve sinema, animasyon, grafik roman gibi güncel sanat pratiklerinde de kullanılmaktadır.

Grafik roman, geleneksel çizgi romanın güncel bir formu ve onun süper insan formlarının çoğunlukta olduğu karakterlerinin aksine daha oturaklı, karanlık ve derin karakterlerin olduğu bir tür olarak bilinmektedir. 1986 yılında yayımlanan Art Spiegelman’ın Maus’u, Frank Miller’ın The Dark Knight Returns’u ve Alan Moore ve Dave Gibbons’ın Watchmen grafik romanları bu türün çizgi romandan farklı değerlendirilmesini sağlayan eserlerdir ve bu eserlerin yayımlanma tarihi olan 1986 yılı da grafik roman için bir dönüm noktası olarak bilinmektedir.

1989 yılında ise bu araştırmada inceleyeceğimiz Sandman grafik romanı Neil Gaiman tarafından yazılmaya başlanmış ve çeşitli sanatçılar tarafından çizimleri ve renklendirmeleri yapılmış grafik roman türü için önceki paragrafta saydığımız üç grafik roman kadar etkili ve başarı sahibi olmuş on ciltten oluşan bir eserdir. Sandman’de antropomorfik yedi kardeşten oluşan Endless (Sonsuzlar) ailesinin hikayeleri üçüncü kardeş Morpheus ağırlıklı olmak üzere anlatılır.

Bu araştırmada, antropomorfizm kavramının sanat tarihindeki evrimi geçmişten günümüze örneklerle detaylı bir şekilde analiz edilecek ve özellikle grafik roman formundaki kullanımını temsil eden örnekler arasında, başkarakter Morpheus’un odak noktasında yer alan Sandman grafik romanı incelenecektir.

Araştırmanın Amacı

Araştırmada, antropomorfizm kavramının sanat tarihi içinde Sandman grafik romanı örneğinde nasıl işlendiği ve grafik romanda oluşturulan tanrısal Sonsuzlar ailesinin insani özelliklerinin fiziksel ve duygusal boyutlarıyla incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çalışma, antropomorfizmin sanat eserlerindeki ve özellikle grafik romanlardaki rolünü daha geniş bir bağlamda anlamamıza katkı sağlayacaktır.

Bu çalışmada şu sorulara cevap aranmıştır;

1. Sanatsal üretimlerde antropomorfizm kavramından tarihsel süreç içerisinde nasıl yararlanılmıştır?
2. Grafik roman kavramı nasıl ortaya çıkmıştır ve grafik romanı geleneksel çizgi romandan ayıran özellikler nelerdir?
3. Antropomorfik öğeler grafik romanda nasıl kullanılmıştır?
4. Sandman grafik romanındaki antropomorfik karakterlerin insani özellikleri ve mitolojik referansları nelerdir?

Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi

İlk çağlarda insanın kendisini doğaya uyarlayabilmesi için sığındığı bir kavram olarak yorumlanan antropomorfizm, Sanat pratiklerinde okuyucu, seyirci, alımlayıcı ile iyi bir empati kurma yoludur. Sanatçı, anlatmak istediklerini doğrudan anlatmak yerine mecazi anlamlar yüklediği herhangi bir nesneyi kişileştirerek kitlesiyle daha iyi bir iletişim kurar ve sanat yapısının etkisini artırır. Bu araştırma görsel sanatlarda kullanılan antropomorfizmin sanatçı ile kitlesi arasında herhangi bir nesneyi kişileştirerek yapılan görsel tasarımın henüz yeterli araştırma çalışmaları olmayan grafik romanlardaki unsurlarını incelemesi bakımından önemlidir. Çalışma, grafik roman sanatçılarının antropomorfik unsurları eserlerinde kullanımını etkilerken sonrasında gerçekleştirilecek araştırmalara da yeni bakış açıları katacaktır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışma antropomorfizm kavramının sanat tarihinde nasıl ele alındığı ve ülkemizde de yayınlanan Sandman grafik romanındaki antropomorfik Sonsuzlar ailesi karakterleri ağırlıklı olmak üzere elde edilen çıkarımlarla sınırlıdır.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemi ve betimsel teknik kullanılarak gerekli verilere ulaşmayı amaçlamaktadır. Nitel veriler üzerinden yapılan inceleme sonucunda, Kaptan'ın (1994) ifadesine göre, “Mevcut olayların daha önceki olay ve koşullarla ilişkilerini de dikkate alarak durumlar arasındaki etkileşimi” belirlemeyi amaçlamaktadır (s. 48). Araştırmada Sandman grafik romanının ülkemizde basılmış ciltlerinin detaylı taraması yapılmış, karakterler antropomorfik özellikleri ile analiz edilmiş ve sanat tarihinden referanslarda bağlam oluşturulmuştur. Çalışmada geçen kavramlar ile ilgili ulusal ve uluslararası bilimsel kaynaklar ve basılı materyaller çevrimiçi veya yerinde taranmış, elde edilen veriler Sandman örneklemini üzerinden analiz edilmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

Kuramsal Çerçeve

Antropomorfizm

Antropomorfizm, birçok farklı kaynakta ve sanat sözlüklerinde bulunan genel bir tanım olarak; insan olmayan varlıklara insani özellikler atfetme şeklinde belirtilir. Keser (2009) antropomorfizm tanımını sanat sözlüğünde “Antropomorfizm Yunanca insan biçimsel anlamına gelen bir terimdir. Cansız varlıkların, hayvanların, tanrısal varlıkların ve diğer hayali ya da gerçek olguların, insan biçiminde, insan karakterinde ve insan davranışlarında betimlenmesini anlatır” (s. 44) şeklinde yapar. Sanat kavram ve terimleri sözlüğünde ise antropomorfizm kavramı “sanatta tanrıları insan biçiminde betimleme anlayışı” olarak tanımlanmış daha genel kapsayıcı tanım ise antropomorfik kavramı için yapılmıştır. Bu tanımda “insan biçimsel anlamında Yunanca sözcük. Temel amacı insanı betimlemek olmadığı halde, insan biçiminde tasarlanan kullanım eşyası ve her tür sanat yapıtını niteler. Örneğin, insan suratı biçiminde yapılmış bir İnkâ vazosu “antropomorfik” olarak nitelendirilebilir.” ifadeleri sanat eserlerinde antropomorfizm özellikleri atfedilen olguları tanımlarken antropomorfik niteliğinin yüklenmesi sonucu oluşan figür, eşya ya da herhangi bir objeden oluşan eser için “antropomorfik figür, antropomorfik dolap” gibi tanımları bu sıfatı kullanarak yapmamızı açıklar (Sözen & Tanyeli, 2014. s. 29).

Eroğlu ise antropomorfik ve antropomorfizm kavramları için Plastik Sanatlar Sözlüğü’nde “insan biçiminde tasarlanmış nesneleri ve sanat eserlerini nitelemek için kullanılan bir terim”, “dinde tanrılara, insana özgü düşüncelerin ve duyguların yakıştırılması” tanımlarını yapmıştır (Eroğlu, 2013, s. 17). Antropomorfik terimi ilk zamanlarda sözlü anlatım sanatları ağırlıklı olmak üzere, daha sonraki dönemlerde ise görsel anlatımın ağır bastığı sanatsal üretim süreçlerinde sıklıkla kullanılan sanatla iç içe olan bir terimdir. İnsanın doğaya uyum sağlaması ve doğadaki değişken durumları kendi dünyasıyla açıklamaya çalışması, doğayı daha iyi anlamasına sebep olmuştur.

Yunanca “insan” anlamına gelen “anthropos” ve “form, biçim” anlamına gelen “morphe” kelimelerinden türeyen bu kavram önceleri, tanrılara insanın fiziksel veya zihinsel özelliklerinin atfedilmesini ifade etmek için kullanılmasına rağmen, modern dönemlerde yalnızca dini bir kavram olarak değil tüm felsefede, günlük yaşamda, sanatta ve hatta bilimde bile kullanılan geniş bir anlama sahip olmuştur. Birçok kültürde, tanrılara insana özgü özellikler atfedilmiştir. Tanrılar bu sayede insanlarla iletişim kurar ve onların dualarını anlayabilir. Yunan

şair ve düşünür Xenophanes (MÖ 560-MÖ 478 civarı), tanrıları insani özelliklerle düşünme biçimini eleştirmiştir (Guthrie, 2008). Yunan tanrılarının her zaman beyaz tenli ve mavi gözlü olduğunu, Afrika tanrılarının ise her zaman koyu tenli ve koyu gözlü olduğunu belirtmiştir. Buna göre antropomorfizm, gözlemlenemeyen varlıklara dair açıklayıcı bilgiler vermek değil onun hakkında çıkarımlar yapma sürecidir. Xenophanes, bu değerlendirmeleri yaparken “antropomorfizm” terimini kullanan ilk kişi olmuştur. (Epley vd., 2007).

Mithen ise antropomorfik düşüncenin hayatta kalmayla ciddi bir bağı olduğunu savunur. Neandertallerin muhtemelen bir antropomorfik düşüncesi olmadığından av sırasında hayvanların davranışlarını anlamadıklarını ve sınırlı yöntemler kullandıklarını belirtir. Homo sapienslerin ise hayvanların davranışlarıyla daha fazla ilgilendiklerini ve ileriye yönelik planlama yapma, hayvanların hareketleri ve davranışları hakkında fikir yürütme becerisiyle çeşitli av stratejileri belirlediklerini yani antropomorfik düşüncüyü kullanarak başarılı avcılar haline geldiklerini ayrıca bu düşünce biçimi sayesinde insanların çevrelerine daha iyi uyum sağladığını ve düşünce yapısının geliştiğini belirtir (Akt., Serpell, 2003).

Antropomorfik üslubun insanda empati kurma dürtüsünü harekete geçirdiği; din adamları, hikâye anlatıcıları, sanatçılar, bilim insanları, marka tasarımcıları gibi oldukça geniş bir yelpazede meslek grubu mensubu tarafından fark edilmiştir. Bazı araştırmalar kişisel eşyaları antropomorfize etme eğiliminin bu eşyaları değiştirme isteğini azalttığını, çocukların robot oyuncaklarını dolaba kaldırma eğilimini azalttığını göstermektedir. Başka araştırmalar, insanvari özelliklerin vahşi yaşamdaki canlılarla empati kurmayı kolaylaştırdığını ve doğanın korumasını da teşvik edebileceğini göstermektedir (Waytz, 2019).

Farklı Dinlerde ve Mitolojilerde Antropomorfizm

İnsan formunun veya insana ait olan özelliklerin insan olmayana atfedilmesi, bilinmeyen anlamlandırma ve onunla bağ kurmada son derece etkili bulunmuştur. Böylece fırtınadan korkan denizci kafasında, kendisi gibi bir aile babası olan ve memnun edildiğinde şefkatli bir yapı gösterebilecek bir fırtına tanrısı yaratarak anlayıp kontrol edemediği bu doğa olayı karşısında kendini daha güvenli hissetmenin yolunu bulmuştur. Aynı şekilde torunlarını tehlikelerden korumak isteyen bir büyükanne, soyut bir nitelik taşıdığı için ifade etmekte zorlandığı tehlike kavramını, biraz kötü bir insan biraz da çocukların korktuğu bir hayvanla harmanlayarak yarattığı yaratık masalıyla ya da konuşup çocukların aklını çelebilmeye özelliğine sahip bir hayvan öyküsüyle somut hale getirmeyi başarmıştır. Böylece fabl tarzı masallar, halklara özgü mitolojik öyküler ortaya çıkmıştır.

Mitos, Yunanca söz kavramını vermek için epos ve logosla birlikte kullanılan üç sözcükten biridir. Mitos, masal, öykü, efsane demektir. Mythologia sözcüğünde ise mitos ile logos sözcükleri birleşir ve efsaneler bilimi anlamına gelir. İlk çağda bugün kullanıldığı gibi geniş ve kapsayıcı anlama gelmese de efsanelerin, ozanlar tarafından sözlü gelenekle dilden dile aktarılmasını belirten mitolojinin Homeros ve Hesiodos'la yazıya geçirildiği bilinir (Erhat, 1996).

Yunan Mitolojisinde Antropomorfizm

Günümüzde dahi çeşitli disiplinlerden çoğu sanatçının eserlerini üretirken esinlendiği ve anlatılan efsanelerin geniş bir coğrafyaya yayıldığı Yunan mitolojisinin ve sanatının özünü antropomorfizm oluşturur. Bu mitolojiye göre tanrılar da insanlar gibi sevinç, nefret, kin gibi duygular yaşarlar, ruhu ifade eden biçim yalnızca insan biçimidir ve bu yüzden Yunan mitolojisinde yer alan tanrı ve tanrıça tasvirleri tam olarak insan şeklinde yapılmıştır (Mülayim, 1994).

Hamilton'a göre; Yunanlılardan günümüze gelen en eski belge, Homeros tarafından yazılan İlyada'dır. Yazar kendinden önce gelen insanların yarattığı antropomorfik tanrıların olduğu hikayeleri anlatabilmek için zengin bir dil kullanmıştır. Mitolojide insancıl bir dünya yaratan Yunanlılar, bu sayede bilinmeyen varlığın oluşturduğu korkuyu silmeye çalışmışlardır (Hamilton, 2016).

Tanrılar, tanrıçalar, kahramanlar, Scylla ve Kharybdis örneğinde olduğu gibi farklı canlıların uzuvlarının bir araya getirilmesi ile oluşturulan fantastik yaratıklara özgün anlamlar yükleyen Antik Yunanlar, bu sayede doğa olaylarını kişileştirmiştir. Kimi zaman deniz girdabı olduğu da düşünülen Scylla, köpek yavrusu gibi sesi olan, gövdesi insan, alt kısmı ise altı adet uzun boyunlu köpek formunda olan korkunç bir deniz yaratığı şeklinde tasvir edilmiştir (Şekil 1). Denizcilikle uğraşan bölge halkları için son derece önemli olan bu yaratığın tasvirleri Knidos, Kıbrıs ve Sicilya gibi Akdeniz adalarında mühür, para, vazo, mozaik ve çeşitli süs eşyalarında sıkça kullanılmıştır (Temür, 2010).

Şekil 1

Süs eşyası, para ve vazoda Scylla tasvirleri, 2006



(Süs eşyası, Para, Vazo, 2006)

Skylla, bir zamanlar güzel bir tanrıça iken Amphitrite tarafından kıskançlık yüzünden deniz canavarına dönüştürülmüştür. Kharybdis ise başlangıçta Skylla'dan daha az korkunç görünen, canavar olarak nitelendirilebilecek özellikleri olmayan bir canlıymış ancak oburluğu nedeniyle Zeus'un öfkesini üzerine çekmiş ve deniz canavarına dönüşmüştür. Messina Boğazı'nda yer alan Skylla ve Kharybdis'in İ.Ö. 5. yüzyıldan itibaren orada karşılıklı durduğuna ve hiç kimseye geçiş izni vermediklerine inanılır (Cömert, 2010).

Hitit Mitolojisinde Antropomorfizm

Hititler ise doğa olaylarını tanrılara atfederken, aynı zamanda onları insan şeklinde temsil etme eğilimindeydiler. Hitit mitolojisi, büyük ölçüde Mezopotamya uygarlıklarının kaynaklarından esinlenerek şekillenmiştir. Ancak asıl kökeni Hatti ve Hurri kültürlerinin etkisi altında gelişmiştir. Hititler, bin tanrılı toplum olarak bilinir, çünkü ele geçirdikleri bölgelerde tapınılan tanrılar ve tanrıçaları kabul etmiş ve kendi panteonlarına eklemişlerdir. Hitit mitolojisinde ve panteonunda gök (hava) ile özdeşleştirilen fırtına tanrısı merkezi bir konuma sahiptir. Fırtına tanrısı Teşup, Hitit panteonunun başında yer almaktadır. O, sadece baştanrı değil, aynı zamanda savaş durumlarında ülkenin koruyucusudur (Şekil 2). Teşup, göğü temsil eden fırtına tanrısı olarak bilinir ve kutsal hayvanı boğa, kutsal silahları ise balta veya topuzdur.

Hitit kabartmalarında Teşup, güç sembolü olarak kaslı, heybetli ve sakallı bir şekilde tasvir edilmiştir (Bal, 2021).

Şekil 2

Tanrı Teşup, Kaya kabartması



(Teşhup, 2015)

Edebiyatta Antropomorfizm

Antropomorfizm, edebiyat alanında da sıklıkla kullanılan bir kavramdır. Tarihin çok eski dönemlerinden bu yana, başta hikâye ve masallar olmak üzere pek çok edebi eserde, dolaylı bir anlatım unsuru olarak bu üsluptan yararlanılmıştır. “Fabl” ya da diğer bir anlatımla “Öykünceler” bunun en bilinen örnekleridir. Güldürürken düşündüren ve çoğunlukla manzum öyküler şeklinde olan fabllarda, yazarın okuyucuya ders verme gayesi taşıdığı görülür. Bu hikayelerde en belirgin özellik insana ait niteliklerin insan olmayan varlıklara atfedilmesidir. Kahramanlar genellikle tıpkı insanlar gibi düşünüp konuşan ve davranan hayvanlardır. Birçok farklı kültürde ve dilde anlatılan fabllar, her kültürde farklı anlamlar taşıyabilir. Bu nedenle, her kültür kendine has özelliklerini fabllara yansıtır. Günümüzde bile popülerliğini koruyan fablın kökleri eski çağlara kadar uzanır ve her nesil, kendi arayışını ve yorumunu ekleyerek bu hikayeleri devam ettirerek gelecek kuşaklara aktarır. Bu nedenle, herkesin kendini bulabileceği ve anlayabileceği bir fabl vardır. Fabl karakterleri olan hayvanlar ve cansız nesneler insan ilişkilerinin sembolüdür. Hayvan karakterlerinin insan benzeri davranışlarına dikkat çekerek, insan doğasının farklı yönleri vurgulanır, böylece mesaj daha güçlü şekilde iletilir ve okuyucuların üzerinde büyük bir etki yaratır (Vindt vd., 1987)

Ezop, Fabl türünün ilk temsilcilerinden biri olup, MÖ 620-560 yılları arasında yaşamış bir Frigyalıdır. Aslında bir köle olan Ezop, fiziksel açıdan mükemmel değil, fakat oldukça zekidir. Zekâsı ve üstün masal anlatma yeteneği sayesinde kısa sürede özgürlüğüne kavuşmuştur. Ezop'un anlattığı masallar farklı zamanlarda derlenerek kitap halinde yayımlanmıştır. Elimizdeki Ezop Masalları örnekleri MÖ 400'lerde bir Romalı olan Babrius tarafından toplanmıştır. Ezop masallarının birçoğu, özellikle La Fontaine başta olmak üzere birçok yazar tarafından tekrar düzenlenmiştir (Yüksel, 2017). Ezop hikayeleri hayat dersleri ve ahlaki öğretilerle doludur. Hayvan karakterler vasıtasıyla farklı yönleriyle insan doğasını anlatarak değerli bilgiler sunarlar. Örneğin, tilki hikayelerinde kurnazlık ve zekâ vurgulanırken karınca hikayelerinde çalışma ve azim ön plana çıkarılır. Bu masallar genellikle basit bir dil ve anlatım tarzıyla kaleme alınmıştır, böylece her yaştan okuyucu tarafından kolayca anlaşılabilirler (Perozo, 1946). Ezop masallarında dostluk, adalet, alçakgönüllülük, bağışlama gibi kavramları yüceltirken zalimlik, cimrilik, açgözlülük, yalancılık, bencillik gibi davranışları yermiştir. “Ağustos Böceği ile Karınca” (Şekil 3), “Karga ile Tilki”, “Kurt ile Kuzu” en ünlü Ezop masallarından bazılarıdır.

Şekil 3

Winter, Ağustos böceği ve Karınca, illüstrasyon, 1919.



(Winter, 1919)

Hikayelerinin büyük çoğunluğunu klasik fablcılar olan Ezop, Babrius ve Fedrus'tan uyarlayan dünyaca ünlü Fransız yazar Jean de La Fontaine, Doğu ve Batı toplumlarından derlediği çok sayıdaki fabl Fransız okuyucu ve dinleyicisine uygun bir şekilde uyarlamış ve

Fransa literatüründe oldukça önemli kabul edilen ve klasikler arasında gösterilen eserler vermiştir. Eğlenceli, farklı ve ironik tarzdaki anlatımıyla La Fontaine, en başta sofistike bir dinleyici kitlesini hedeflemiş olsa da üslubunun, özellikle ahlaki değerlerin öğretilmesinde oldukça etkili görülmesi nedeniyle çocuklara yönelik hikayeler anlatmaya başlamıştır. Yakaladığı başarı sayesinde kitapları Fransa eğitim sistemine dahil edilmiş ve öğrencilere okutulmaya başlanmıştır. Yalın ve herkesin anlayacağı tarzdaki hikayelerinde aslan, kurt, tilki, eşek gibi hayvanları kahraman olarak hayata geçirmiş, kimi zaman da köylülerin bu karakterlerin arasına karışmasına izin vermiştir. (“Jean de La Fontaine”, 2022, p. 2)

Şekil 4

Chauveau, La Fontaine masallarından bir çizim, 1668



(Chauveau, 1668)

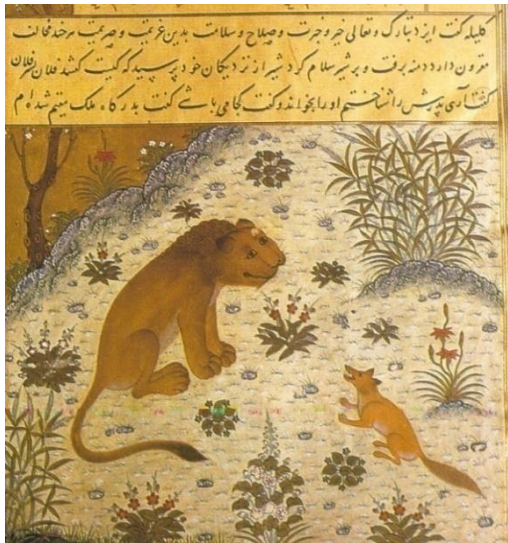
La Fontaine kendinden önceki metaforik anlamları net olan masal örneklerini daha esnek ve çağrışımları daha güçlü hale getirmiş okuyuculara derin bir düşünce ve yorum imkânı sunmuştur (Şekil 4). Sadece basit bir hikâye aracı olmayan toplumsal, siyasi, ahlaki durumları da içeren derin anlamlar taşıyan masallar, La Fontaine’in ustaca kullanımıyla okuyucunun hayal gücünü tetikleyip çeşitli düşünceler ve farklı yorumlara yol açmıştır. Bu nedenle, La Fontaine’in masalları, farklı insanlara farklı şekillerde hitap edebilir ve her birinin kendi

anlamını bulmasına izin verir. Bu, masalların ne kadar esnek ve zengin olduğunun bir göstergesidir (Wadsworth, 1972).

Bir diğer önemli fabl örneği ise Ezop masallarından dahi öncesine tarihlenen ve bu üslubun Doğu edebiyatındaki ilklerinden sayılan *Kelile ve Dimne*'dir (Şekil 5). Arapça yazımıyla ün kazanan bu eserin köklerinin Hindistan'da yattığı düşünülmektedir. Eser, ahlak ve siyaset ile ilgili olan temel konuları ele almaktadır. Kitabın merkezinde, bir hükümdar ile aristokrat bir aydın arasında gerçekleşen ve temenni edilen görüş alışverişi ve istişare sohbetleri bulunmaktadır. Otoriteye olan yakınlık ve uzaklık, otoritenin devamını sağlayan temel ilkeler, halk ile hükümdar arasındaki ilişki, hükümdarın vezirleriyle olan ilişkileri, siyasi ihtiraslar, ehliyet, beceriklilik, ihanet, hile gibi konular kitap boyunca uzun süren sohbetin temel konularıdır. Bu kitap, iki bin yıl önce Hint bilgisi Beydaba tarafından Debşelim adlı Hint kralına Sanskritçe olarak sunulmuştur. Eserin Sanskritçe adı ise “*Karataka ve Damanaka*” olarak geçmektedir. Bu isimler, kitapta yer alan iki çakalın adıdır. Rivayetlere göre, Makedonya’da İskender’den sonra halkın başına geçen Debşelim, halkın kaderini etkileyen bir despot olarak ün salmıştı. Beydaba ise bu zalim yöneticiyi uyarmak ve işlediği zulüm ve hatalardan döndürmek amacıyla bu kitabı yazmıştı. Eski çağlarda Brahmanlar gibi o da verdiği önemli nasihatleri hayvanların dilinden aktarmayı tercih etmişti. Bu, insanlara daha anlaşılır ve etkileyici bir şekilde ulaşmanın bir yoluydu. Kitap, okuyuculara Debşelim’in hatalarını ve halka verdiği zararları göstererek onları daha bilinçli ve sorumlu bir şekilde hareket etmeye teşvik etmeyi amaçlıyordu (Beydeba, 2010, s. 1-3).

Şekil 5

Kelile ve Dimne, 15 yy. Pers el yazması, İstanbul



(Zereshk, 2006)

Edebiyat alanında günümüze yaklaştıkça özellikle çocuklara yönelik olarak hazırlanan eserlerin antropomorfik öğelerce zengin olduğu görülmektedir. Modern fabl örnekleri arasında sayılabilecek “Alice Harikalar Diyarında”, “Peter Rabbit’in Masalı”, “Narnia Günlükleri”, “Winnie The Pooh” ve “Orman Çocuğu” edebi sahada gösterdikleri başarıyı aynı zamanda televizyon serileri, sinema filmleri ve tiyatro eserlerinde de yakalayan önemli popüler yapıtlardır. Çocuk edebiyatının altın çağı denilen, 19. yüzyılın ortalarından I. Dünya Savaşı’na kadar olan yılları kapsayan bu dönemde, çocuklar için inanılmaz sayıda kitap yazılıp yayımlanmış ve yazarlar eski, aşırı didaktik tarzlarından uzaklaşarak fantastik ve eğlenceli anlatılar kaleme almışlardır. Bu dönemde çocuk edebiyatı; çocukların hayal gücünü besleyen, onları büyülü dünyalara götüren ve eğlendirirken öğreten bir araç haline gelmiştir. Bu eserler, çocukların okuma alışkanlıklarını geliştirmiş, hayal güçlerini açmış ve onlara yeni düşünce dünyaları sunmuştur. Altın çağ, çocukların edebiyatla daha fazla etkileşimde bulunmalarını sağlamış ve bugün hala önemini koruyan klasiklerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu dönemde yazılan ve yayımlanan kitaplar, çocukların hayal dünyalarına katkıda bulunmanın yanı sıra, onlara değerli yaşam dersleri de sunmuştur. Bu nedenle, çocuk edebiyatının altın çağı, edebiyat tarihinde önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilir ve bu döneme ait eserler, hala büyük bir ilgiyle okunmaktadır (Echterling, 2016).

Altın çağ döneminde Viktorya literatürünün en bilinen çalışmalarından biri olan “Alice Harikalar Diyarında”, İngiliz romancı Lewis Carroll tarafından 1865 yılında edebiyat dünyasına kazandırılmıştır. Bir tavşan deliğine düşerek kendini antropomorfik yaratıklarla dolu fantastik bir diyarda bulan Alice isimli bir kız çocuğunun maceralarının anlatıldığı kitap, Kraliçe Viktorya Dönemi’nde artan sınıf ayrımını, alt sınıfın iyice yoksullaşarak sağlıklı koşullarda yaşamasını, dini ve politik çekişmeleri eleştiren alegorik bir eserdir. Yazar Alice karakterine, bulunduğu sağlıklı ortamdan her şeyin mümkün olabileceği harikalar diyarına kaçma imkânı verir. Yayımlandığı dönemde oldukça ilgi çeken kitabın devamı niteliğinde olan Alice Aynanın İçinden masal kitabı 1871 yılında yayımlanır (Yurdakul & Özer, 2013). Tuhaf ve yaratıcı anlatımıyla okuyucuları büyüleyen zamansız bir hikâye olan Alice Harikalar Diyarında, kendine özgü karakterleri (Şekil 6) ve fantastik olaylarıyla Harikalar Diyarı’nın büyüleyici dünyasında Alice’in kendini keşfetme ve büyüme yolundaki içsel yolculuğunun bir yansımasıdır. Alice’in başladığı her macera benzersiz bir meydan okuma sunar ve kişiliğinin farklı yönlerini ortaya çıkarır. Hikayedeki sembolizm, okuyucuları yüzeyin altında gizlenmiş daha derin anlamları yorumlamaya davet ederek gitgide daha incelikli ve karmaşık hale gelir. Bu simgeleştirme örüntüsü Carroll’ın daha sonraki eserlerinin çoğunda da gözlemlenebilir. Yazarın okuyucuları birden çok düzeyde meşgul eden bir anlatı yaratma becerisi, onun edebi

dehasının bir kanıtıdır. Alice'in Harikalar Diyarında'ki maceralarını takip ederken kendi bilinçaltımızı keşfetmeye ve kendi hayatımızın karmaşıklığıyla yüzleşmeye davet ediliriz. Carroll'ın ustaca hikâye anlatımı ve karmaşık sembolizmi, her yaştan okuyucuyu büyülemeye devam ederek Alice'in maceralarını zamanın sınavına dayanan sevilen bir klasik haline getirir (Grotjahn, 1947).

Şekil 6

Tenniel, Alice Harikalar Diyarında tavşan karakteri, 1865, İllüstrasyon.



(Tenniel, 1865)

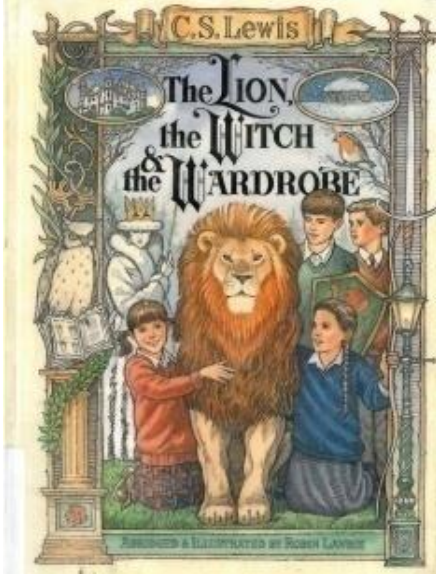
C.S. Lewis tarafından çocuklar için yazılmış, yedi kitaplık fantastik roman serisi “Narnia Günlükleri” de Altın Çağ Dönemi’nde yazılmış zengin antropomorfik öğeler içeren önemli bir eserdir (Şekil 7). Hikâyede adı geçen Narnia, iyilerle kötülerin savaştığı, hayvanların konuşabildiği büyülü bir yerdir. Öykünün ana karakterleri Peter, Susan, Edmund ve Lucy, II. Dünya Savaşı sırasında bombalanan Londra'dan kurtarılıp tarihi bir malikanede yaşayan ünlü bir profesörün yanına gönderilirler. Bir gün saklambaç oynadıkları sırada Lucy sayesinde antika bir dolabın içine dalarlar ve böylece kendilerini sihirli Narnia ülkesinde bulurlar.

Lewis, insanların doğaya Tanrı'nın tezahürü olarak saygı göstermesi, yetiştirmesi ve koruması gerektiğine inanıyordu çünkü Tanrı bize maddi dünyadan cennete kadar ona hükmetme sorumluluğunu yüklemiştir. Seride tasvir edilen alternatif dünya olan Narnia, İncil'deki tekvinde tasvir edilen insan üstünlüğü ve sorumlu yönetim modeline dayanmaktadır. Bu model, doğanın korunması ve sürdürülebilirliği için önemli bir örnek teşkil etmektedir. İnsanların doğayı sadece kendi çıkarları için değil, aynı zamanda Tanrı'nın yaratılışı olarak saygı gösterme ve koruma sorumluluğuyla ele alması gerektiği vurgulanmaktadır. Lewis'in eserleri, doğal dünyayı vahşi bir şekilde sömüren ve tahrip eden insan eylemlerinin sonuçlarını gösterirken, doğanın değerini ve önemini vurgulamaktadır. İnsanların, doğa ile uyumlu bir

şekilde yaşayarak ve ona saygı göstererek, Tanrı'nın yaratılışına karşı sorumluluklarını yerine getirebilecekleri mesajı iletmektedir. Bu nedenle, Lewis'in Narnia serisi, doğanın korunmasının ve sürdürülebilirliğin önemini vurgulayan bir edebi eser olarak kabul edilebilir (Echterling, 2016).

Şekil 7

Lewis, Narnia Günlükleri, 1950, İllüstrasyon.

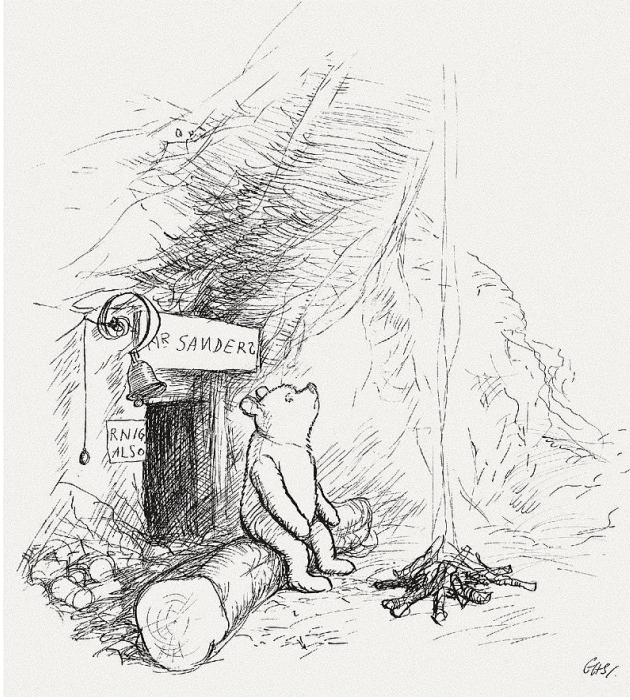


(Lewis, 1950)

İngiliz yazar Alan Alexander Milne ve İngiliz illüstratör E.H. Shepard tarafından yaratılan Winnie the Pooh'da kahramanı kurgusal antropomorfik bir ayı olan, dünya çapında ün kazanmış bir yapıttır (Şekil 8). Yazar, oğlu Christopher Robin'e anlatmak için hikayesini kaleme almış ve yarattığı ana karakterde oğlunun oyuncak ayısından esinlenmiştir. Milne'nin kitaplarındaki Pooh, naif, biraz geç anlayan ancak son derece dost canlısı, düşünceli ve sadık bir mizaca sahiptir. Maceralarda Pooh'ya 100 Hektar Ormanı'nda yaşayan Piglet (Domuz), Tigger (Kaplan), Rabbit (Tavşan), Owl (Baykuş), Eeyore (Eşek), Roo (Kangru) ve kimi zaman da Christopher Robin eşlik eder. Piglet çok korkak bir domuzcuk olsa da iyilik dolu bir kalbi vardır. Tigger neşeli ve cesur, Rabbit ağırbaşlı, Eeyore bezgin, Roo maceracı, Owl bilge, zaman zaman aralarına katılan Mole ise çok çalışkan bir köstebektir. Hikayeler mutlu ve öğretici öğelerle bezenmiştir.

Şekil 8

Shepard, *Winnie The Pooh*, 1926, İllüstrasyon.



(Shepard, 1926)

Resim Sanatında Antropomorfizm

Sanat; insan var olduğu sürece gelişip değişen etrafındaki hayatın, doğanın, diğer canlıların anlamlandırılması sağlayan ya da anlaşılan durumların ifadesine yarayan bir araçtır. Her toplum kendi özelliklerini zaman içinde değişen toplumsal durumların etkisiyle sanata yansıtır ve bu sayede sanat, evrensel bir anlatım aracı olarak insanlığın özelliklerini her çağda yaşatmıştır. Kendisiyle aynı yaşta olan sanat, insanın dünyayı tanıması ve ona müdahale etmesi için ana unsurlardan biridir (Fischer, 2012).

Sanatta antropomorfizm, insana ait duyguları ve davranışları nesnelere veya doğaüstü varlıklara atfetmek için kullanılır (Dökeroğlu, 2019). Antropomorfizm sanatta zengin ve eski bir geleneğe sahiptir. Antropomorfik figürlerin en erken örneklerinden biri olan Löwenmensch fildişi heykelciği, Üst Paleolitik döneme, yani yaklaşık 32.000 yıl öncesine dayanır ve başı aslan kafası olan bir insan figürünü tasvir eder (Şekil 9). Eski Mısır medeniyetinde antropomorfizm son derece popülerdi; çünkü hayvanlara tapma döneminden sonra tanrıların antropomorfizasyonu yaygınlaşmış ve tanrılar insan formunda temsil edilmeye başlanmıştır. Bu temsillerin en iyi örneklerinden biri, firavun 3. Amenhotep'i ve timsah başlı bir adam olarak tasvir edilen tanrı Sobek'i betimleyen heykeldir (Şekil 10). Sobek, Nil Nehri'nin sularının koruyucusu ve toprağın verimliliğini temsil eden bir mısır tanrısıdır. Milattan önce 14. yüzyılın

ilk yarısına tarihlenen kireçtaşı heykel, firavunu ve tanrıyı üzerinde hiyerogliflerle kaplı bir tahtta otururken göstermektedir. 3. Amenhotep'in Sobek'in yanında çok genç görüldüğü ya da timsah tanrının hükümdarı korumak için ona eşlik ettiğinden Firavunun Sobek'ten daha küçük bir boyutta tasvir edildiği söylenebilir (Martinelli, 2022).

Şekil 9

Aslan adam figürini veya Löwenmensch heykelciği, üst paleolitik çağ, fil dişi.



(Hollmann, 2013)

Şekil 10

3. Amenhotep ve Sobek, M.Ö 14. yüzyıl'ın ilk yarısı, Kireçtaşı.

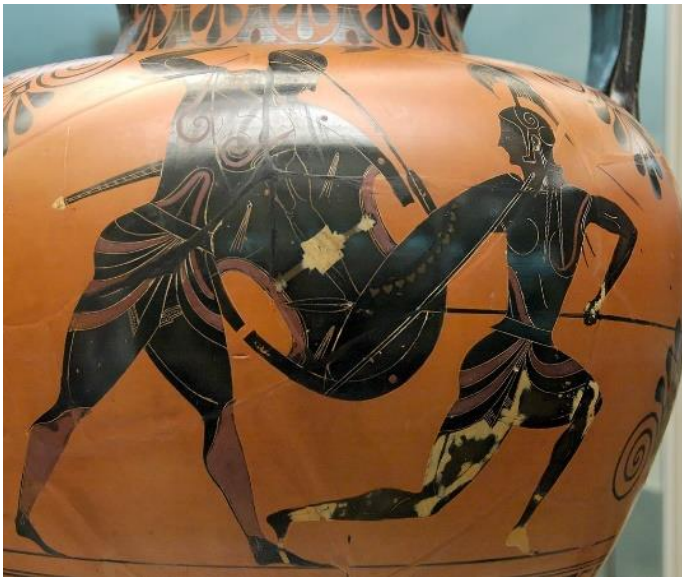


(Markh, 2007)

Eski Yunan ve Roma sanatına göre ise insan biçimi ruhu anlatan tek öğedir ve antropomorfizm bu klasik sanatın özüdür (Mülayım, 1994). Erken dönem Yunan sanatında mitolojiden sahnelerin betimlendiği antropomorfik süslemelerle zenginleştirilen kırmızı toprak vazolar sanatta antropomorfizme güzel bir örnektir (Şekil 11) (Martinelli, 2022).

Şekil 11

Achilles (sol) ve Penthesileia (sağ). Siyah figür tekniği, MÖ 540 ve 530 yılları arasında, Pişmiş toprak.



(Nguyen, 2006)

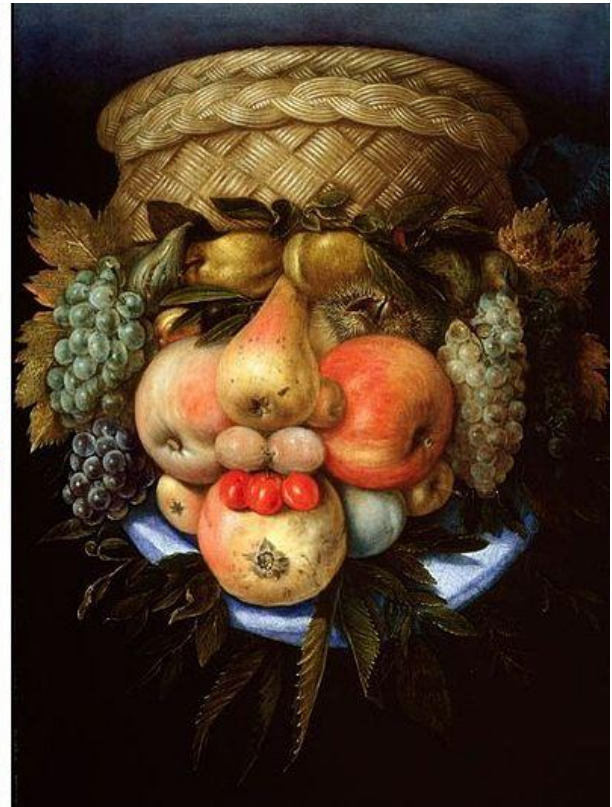
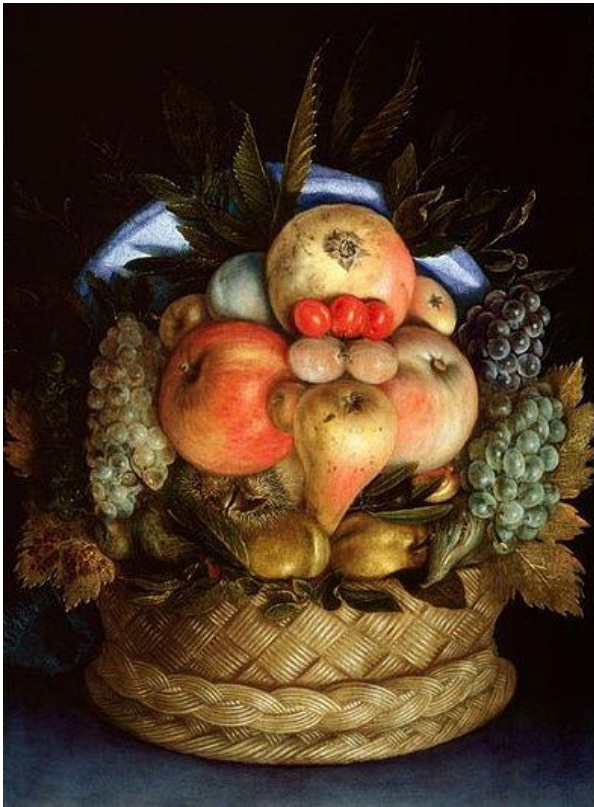
Sanatsal bir ifade biçimi olarak insanların yaşamlarında önemli bir rol oynayan resim, gerçeklikten kopyalanan ya da hayal gücünden esinlenerek yaratılan görsel temsillerdir. İnsanlar tarih boyunca resimler yoluyla duygularını, düşüncelerini ve inançlarını ifade etmiştir.

Viyana'daki Habsburg sarayında 1. Ferdinand'ın saray ressamı olarak görev yapan ve daha sonra Prag'daki sarayda 2. Maximilian ve oğlu 2. Rudolf'a hizmet eden İtalyan ressam Giuseppe Arcimboldo, imparatorlar için saray sanatçısı olarak geçirdiği yıllar boyunca birçok geleneksel portre ve kostüm, geçit töreni ve festival tasarımı üretmiş fakat ona ün kazandıran özellikle bileşik başlıklarıyla dikkat çeken resimleri olmuştur. Çeşitli birçok farklı nesneden ürettiği portreler bazı çağdaşları tarafından zekice yapılmış eğlenceli şakalar olarak görülmesine rağmen daha sonraki araştırmacılar resimlerde derin anlamlar bulmuşlar. Bu resimlerin ciddi doğa araştırmalarının resmedildiği ve politik alegoriler olarak okunabileceğini düşünmüşlerdir (Sanjayan, 2011, p.1).

Ressamın en bilinen antropomorfik eserlerinden biri 1590 yılında yaptığı Meyve Sepeti resmi (Şekil 12). Bu resimde çeşitli meyve sebzelerin olduğu bir meyve sepeti görüyoruz, ancak resimdeki objeler sıradan bir natürmort olacak şekilde dizilmemiştir. Bu resmi ters çevirdiğimizde aynı zamanda antropomorfik bir kafa resmi olduğunu görürüz.

Şekil 12

Arcimboldo, Reversible Head with Basket of Fruit, 1590 civarı, Panel üzeri yağlı boya.



(Arcimboldo, 1590)

Arcimboldo'nun eserleri, onun yaratıcılığının benzersiz ifadelerini yansıtır. Her resim, insan, hayvan ve nesnelerin ilginç bir kombinasyonunu içerir ve izleyiciye gerçeklikle oyun oynar. Arcimboldo'nun resimlerindeki sembolik anlamlar, doğa ve insan arasındaki ilişkiyi keşfetme isteğini yansıtır. Onun çalışmaları, döneminde ve günümüzde sanat dünyasında büyük bir etki yaratmıştır. Sanat tarihindeki önemi, yaratıcı ve yenilikçi yaklaşımıyla bağlantılıdır. Arcimboldo, yaratıcı bir şekilde, meyve, sebze ve diğer nesneleri bir araya getirerek, insan doğasının çeşitliliğini vurgular. İzleyiciye, insanın farklı yönlerini ve duygusal katmanlarını keşfetme fırsatı sunar (Kaufmann, 1976).

Giuseppe Arcimboldo'nun resimlerinin maniyerizm, sembolizm, sürrealizm ve dışavurumculuk gibi önemli akımların öncüleri olarak incelenmesini gerektiğini savunan yazılar, Arcimboldo'nun eserlerinin zamanının ilerisinde olduğunu, sadece döneminin değil, aynı zamanda gelecek nesillerin sanat anlayışını da şekillendirdiğini göstermektedir. Arcimboldo'nun mevsimlere uygun çeşitli nesne ve unsurları kullanarak yaptığı on yedi tabloda ve bunların orijinal kopyalarından oluşan antropomorfik portreler sanat dünyası üzerinde büyük bir etki bırakmıştır. Her mevsimi temsil eden tamamen flora ve faunadan oluşan kafaların yer aldığı dört tabloda oluşan Dört Mevsim, Arcimboldo'nun sanatsal başarısının zirvesi olarak kabul edilir (Şekil 13). Bu şaheserler, onun doğayı ve insan özelliklerini kusursuz bir şekilde harmanlayarak büyüleyici ve düşündürücü resimler elde etme konusundaki olağanüstü yeteneğini sergiler (Caswell, 1980).

Şekil 13

Arcimboldo, Four Seasons, 1573, Louvre müzesi

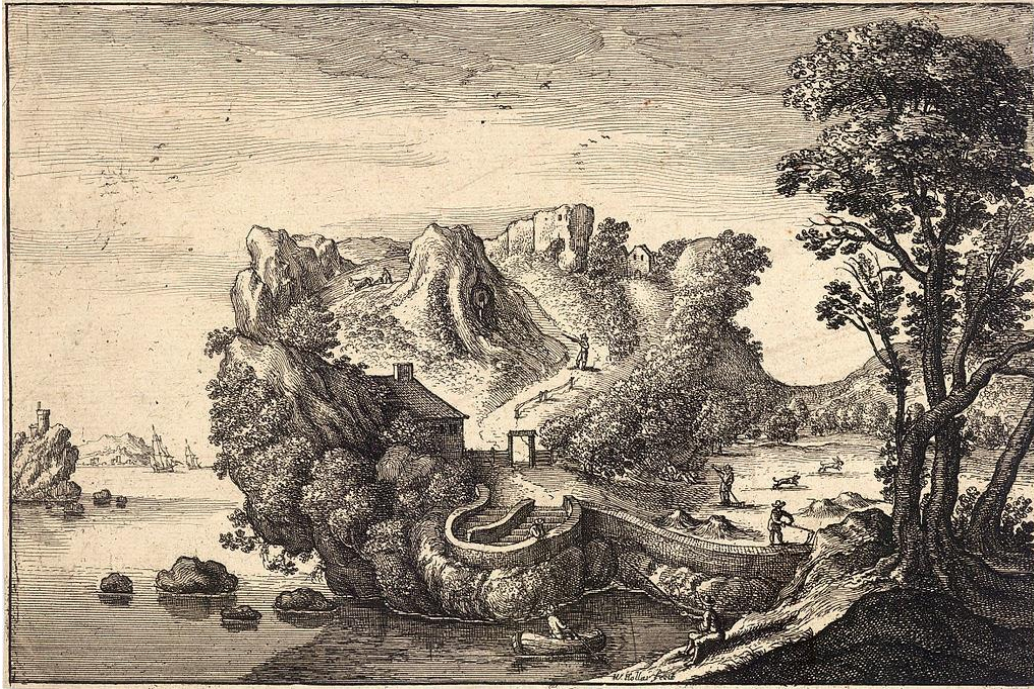


(Arcimboldo, 1573)

17. yüzyılda yaşayan Alman matematikçi ve harita bilimci Athanasius Kircher yaşadığı döneme göre ilginç bir antropomorfik manzara resmi yapmıştır. Avrupa'da Rönesans'tan önce manzara resmi sadece portre resimlerinin arka planında yer alan bir dekor iken Rönesans'la resimlerde manzara ön plana çıkmaya başlayınca ressamalar, içinde insan yüzünü andıran manzara resimleri yapmaya başlamıştır. Kircher'de, sakallı bir adamın antropomorfik manzarasını yaparak bir trend başlatmış ve dönemindeki diğer sanatçılara ilham vermiştir (Şekil 14) (Mullennix, 2022).

Şekil 14

Kircher, Antropomorfik manzarada gizli portre, 1645/6, Gravür



(Kircher, 1645)

Giuseppe Arcimboldo'nun eserleriyle kendinden sonra etkilediği sanat akımlarından biri sürrealizmdir. Zamanının önde gelen sanatçılarından İspanyol sürrealist ressam Salvador Dali de antropomorfik resimler yapan en tanınmış ressamalardan biridir. 11 Mayıs 1904'te İspanya'da doğan sanatçı, Madrid'de güzel sanatlar eğitimi almış, 1920'lerin sonlarında Sürrealizm grubuna katılmıştır. Kircher'den yıllar sonra antropomorfik manzaralar yapmasına karşın Dali'nin en bilinen antropomorfik eseri sürrealist üslupta yaptığı "Antropomorfik Dolap" olabilir (Şekil 15). Bu resminde ünlü psikanalist Sigmund Freud'un eserlerinden etkilenmiş, insan vücudunun, bilinçaltının çalışmasıyla açılabilen gizli çekmecelerden oluştuğunu iddia etmiştir. Dali, "Antropomorfik Ekmek", "Antropomorfik Kule" gibi başka resimler de yapmıştır (Mullennix, 2022).

Freud'un eserlerinden etkilenen Dali, muhtemelen Freud'un ana fikrinin potansiyelini sürrealizm için yeni bir yol olarak görür ve bunu kendi kompozisyonlarına dahil eder.

Antropomorfik dolap ismi, insana özgü niteliklere sahip bir dolabı ima etmektedir. Tabloda tasvir edilen “kadın” aslında gövdesinde çekmeceleri olan bir kadın değil; Dali’nin kadınsı özellikler eklediği bir dolaptır ve Freud’un bilinçaltı fikrini daha iyi bir şekilde açıklayan önemli bir resimdir. Tablo, Dali’nin sadece teknik olarak ne kadar yetenekli olduğunu değil, aynı zamanda Freud’un soyut ve karmaşık psikanalitik fikirlerini sınırlı sayıda kompozisyon elemanı ile nasıl gerçek şekle dönüştürme becerisi olduğunu da ortaya koymaktadır (Mindbent, 2021). Freud, insan zihninin sadece psikanaliz aracılığıyla açılacak gizli çekmecelerle dolu bir dolaba benzediğine inanıyordu. Bu tabloda, Dali bir kadın bedeniyle şekillendirilmiş bir kabin resmeder ve bu kadın bedeninin eli, çekmecelerini inceleyen birinden kendini korumak gibi yan tarafa uzanmış olarak resmedilir (Attewell, 2022).

Şekil 15

Dali, The Anthropomorphic Cabinet, ahşap panel üzerine yağlı boya, 25.4 x 44.2 cm, 1936, Düsseldorf.



(Dali, 1936)

Antropomorfizmin, psikolojik çalışmalarla sıkı bir bağlantısı vardır. Bu nedenle, antropomorfik sanatın sürrealist sanatçılar arasında son derece popüler olması şaşırtıcı değildir. Max Ernst, başlangıçta Alman dadaizm’de öne çıkan bir sanatçı olmasına rağmen, 1922 yılında Paris’e taşındığında Sürrealist hareketin etkili bir sanatçısı haline geldi. Ernst, erken dönem eserlerinde bile, üretken bir antropomorfizm sanatçısı olarak tanınıyordu. Ernst’in antropomorfizm sanatına olan ilgisi, eserlerindeki derinlik ve anlamı artırır. Sanatçının antropomorfik resimlerinde, insan benzeri karakterlerin nesneler ve hayvanlarla birleştiği görülür (Şekil 16). Bu, izleyicilere gerçeklik ve hayal gücünün karmaşık bir dengesini sunar. Ernst’in Antropomorfizm sanatının popülerliği, üstün yeteneklerine ve yaratıcı vizyonuna bağlıdır. Sanatçının eserleri, insanların dünyayı ve kendilerini nasıl algıladıklarını sorgulamaya yönlendirirken, aynı zamanda izleyicileri etkileyen ve düşündüren bir deneyim sunar. Ernst’in

antropomorfik resimleri, sanat dünyasında kalıcı bir etki bırakan ve modern sanatın gelişimine önemli bir katkı sağlayan bir dönüm noktasıdır. Bu nedenle, Ernst'in erken dönem çalışmaları, Antropomorfizm sanatının temel taşlarından biri olarak kabul edilir ve sürrealist hareketin önde gelen figürlerinden biri haline gelmesinde büyük rol oynar (Attewell, 2022).

Şekil 16

Ernst, The fire side angel, 1937, Yağlı boya



(Ernst, 1937)

Resimlerinde antropomorfik öğeler kullanan bir diğer sanatçı Marc Chagal, ekspresyonizm ve kübizim etkisinde özgün bir üslupla, La Fontaine fabllarını 1926 yılında resimlemiştir. Ayrıca dini konulardan ve doğa öykülerinden etkilendiği antropomorfik öğeleri diğer özgün resimlerinde de kullanmıştır (Şekil 17). Chagal, bazen doğrudan horozun kendisini canlandırarak, bazen de antropomorfik bir görüntüyle resmederek, aşka övgüyü ifade eder. Anlamları zekice düzenleyerek resmin her köşesine semboller yerleştirir. Bu semboller, resim içeriğini yakından ilişkilendirerek sanatçının istediği duygusal temayı ifade etmesini sağlar ve bu da resmi daha romantik ve güçlü kılar. Chagall'ın diğer eserleri de farklı temaları sembollerle bağlantılı olarak duygusal bir şekilde ifade etmektedir (Zhou, 2021).

Şekil 17

Marc Chagall, *Le lion amoureux*, 1929, *İllüstrasyon*



(Chagall, 1929)

Ünlü İngiliz sanatçı Louis Wain, benzersiz sanat tarzı ve kedilerle derin bağı ile tanınır. Antropomorfik kedileri, insan benzeri özellikleri kedi formunda yakalayarak, hayal gücüne dayalı bir perspektif sunar (Şekil 18). Wain'ın şizofrenisi ilerledikçe, kedi yüzleri giderek daha stilize ve soyut hale gelir, bu da şizofreni olan bireylerin içsel çalkantılarını ve bozulmuş gerçeklik algılarını yansıtır. Şizofreni nedeniyle değişen zihinsel durum, bir bireyin dünyaya bakışını ve yaratıcı ifadesini büyük ölçüde etkileyebilir. Wain'ın sanatı, sanatsal yaratım üzerindeki zihinsel sağlığın derin etkisini ve bir sarsıntılı zihnin derinliklerinde bile güzelliği bulma yeteneğini kanıtlar niteliktedir. ("Materia non medica", 1979).

Şekil 18

Wain, *Cats playing golf*, 1905, *Suluboya*



(Wain, 1905)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Grafik Roman

Grafik roman kavramının tarihi grafik anlatı sanatı ile paralel gelişir ve yazının icadına kadar gider. Petersen'e göre grafik anlatıların tarihi, temelde alfabenin icadına benzer bir seyir izleyen bir dizi kavramsal gelişmeyi içerir. Mısır hiyerogliflerinden ve Mezopotamya çivi yazısından Yunan alfabesine kadar olan gelişim sürecinde, önceleri kayıt tutmaya yarayan yazı, basit harfler ve noktalama işaretleriyle gelişip, destan ve şiir gibi formlarda çeşitli deneyimleri kaydetmeyi mümkün hale getirmiştir (Petersen, 2011).

Görsel anlatı sanatının ilk ustalarından biri, M.Ö 6. yüzyılda yaşamış siyah figürlü amfora ressamı Yunan Exekias'tır. Eserlerinde bütün hikâyeye olgusunu tek bir sahnede anlatma ve bu sahneyi seçme konusundaki başarısıyla tanınmıştır. Aşil'in Penthesilea'yı savaş anında öldürürken resmettiği amforasında Penthesilea'nın Aşil'in merhametine muhtaç olduğu sahne açıkça anlaşılmaktadır. Bu sahnenin seçiminde Yunanlıların bu hikâyeye Truva Savaşı anlatılarından aşina olması etkili olmuştur. Exekias, hikâyeyi tek bir görsel sahnede ustaca anlatır (Petersen, 2011). Exekias amforaları aslında çizgi romanlar gibi mono sahnelerden oluşan bir grafik anlatı örneğidir. Ancak çizgi romanlarda mono sahneler yerine daha detaylı çoklu sahneler kullanılır.

Grafik hikâyeye anlatıcılığı Exekias'tan günümüze gelişerek devam etmiştir. Amforalar gibi karikatürler de tek panelli görsellerdir. İtalyanca "cartone" kelimesinden türeyen karikatür, genellikle duvar halıları ve fresklerdeki resimleri ifade ederken daha sonra matbaanın ortaya çıkmasıyla birlikte çok sayıda üretilen ve yaygın olarak bulunabilen çizimleri ifade etmeye başlar. Bu durum bir süre çizgi roman sanatçılarına karikatürist denmesinin ve çizgi roman sanatının güzel sanatlar alanında kabul edilmesinin önünde bir engel teşkil eder. Her iki form da genellikle benzer bir görsel-sözel içeriğe sahip olsa da çizgi romanlar genellikle birden fazla kareye yayılır ve farklı bir anlatı deneyimi sunar (Chute, 2008).

Çizgi roman, 1970'lerde grafik roman terimi ortaya çıkmadan önce grafik anlatı türünün hâkim formu olarak piyasaya hüküm sürmüştür. Scott McCloud, Çizgi Romanı Anlamak kitabında kendinden önce kullanılan tanımlardan yola çıkarak özellikle Eisner'in yaptığı "ardışık sanat" tanımını başlangıç noktası olarak yaptığı beyin fırtınasıyla çizgi roman tanımını şu şekilde yapmıştır.

"Çizgi roman; izleyicide estetik bir tepkiye yol açma veya bir mesaj iletmeye yarayan bitişik düzende bir nizamla göre ardışık duran görsel veya başka imgeler." Bu tanıma ulaşırken

ardışık görsel sanat, animasyon, bitişik düzende ardışık görsel sanat gibi terimler de kullanmıştır. Ona göre, “Ekranaya yansıtılmadan önce filmde aslında çok çok çok yavaş ilerleyen bir çizgi romandır!” (McCloud, 2021, ss. 8-9).

McCloud’un anlatımına göre çizgi roman tarihi 20. yüzyıl başlarından bile çok eskiye gitmektedir. 1519’da İspanyol denizci Hernan Cortez tarafından keşfedilen Kolomb öncesi destansı bir hikâyeyi anlatan ve bir kısmı okunabilen el yazmasının aslında bir çizgi roman olduğunu savunur. Bu el yazması, on bir metre uzunluğunda çok renkli katlanabilir sayfalarından oluşan dönemin siyasi ve askeri bir kahramanı olan 8-geyik jaguar pençesinin hikayesini anlatır. Bu eserden yüzyıllar önce ise 1066’da İngiltere’nin Normanlar tarafından istila edilmesini konu eden 70 metre uzunluğundaki Bayeux Duvar Halısı’nda da çizgi romana benzer soldan sağa kronolojik bir şekilde konularına göre ayrılmış sahneler paneller arası sınırlar olmadan fethetilen olaylar okunabiliyor (Şekil 19). Bu örneklerden yola çıkarak akla Mısır hiyeroglifleri gelse de aslında hiyeroglifler sözleri temsil eden alfabadir. Ancak kitapta verilen örnekte mısır resminde “memna” isimli bir kâtip için yapılan tabut resimlerini örnek veren Mccloud, yukarı doğru zigzag şeklinde bir okuma düzeni bulunan görsellerin çizgi roman örneği olduğunu söyler. Avrupa’da 1731’de William Hogart, altı resimden oluşan yan yana ardışık bir sekans halinde seyredilmek üzere sergilenen bir hikâye tasarlamıştır. Yazar, Avrupa’da modern çizgi romanın babası olarak ise 1800’lü yılların ortalarında hiciv ağırlıklı konuları içeren resim ve sözleri birbirleriyle bağlantılı şekilde panellerle kullanan Rudolphe Töpffer’i gösterir. Kitapta geçen en ilginç örnek ise Gerçeküstücü ressam Max Ernst’in kolaj romanı ‘Merhamet Haftası’nda bir hikâye olmasa da ardışık sıralanmış yüz seksen iki levhalık kolaj sekansıdır (Şekil 20). Ernst adeta bu eseri sadece görmenizi değil onu okumanızı ister şekilde tasarlamıştır (McCloud, 2021).

Şekil 19

Bayeux Duvar Halısı'nda Kral Edward'ın ölümü sahnesi, 1476, işleme, Bayeux.



(Bayeux Duvar Halısı, 1476)

Şekil 20

Ernst, Merhamet Haftası, 1934, kolaj



(Ernst, 1934)

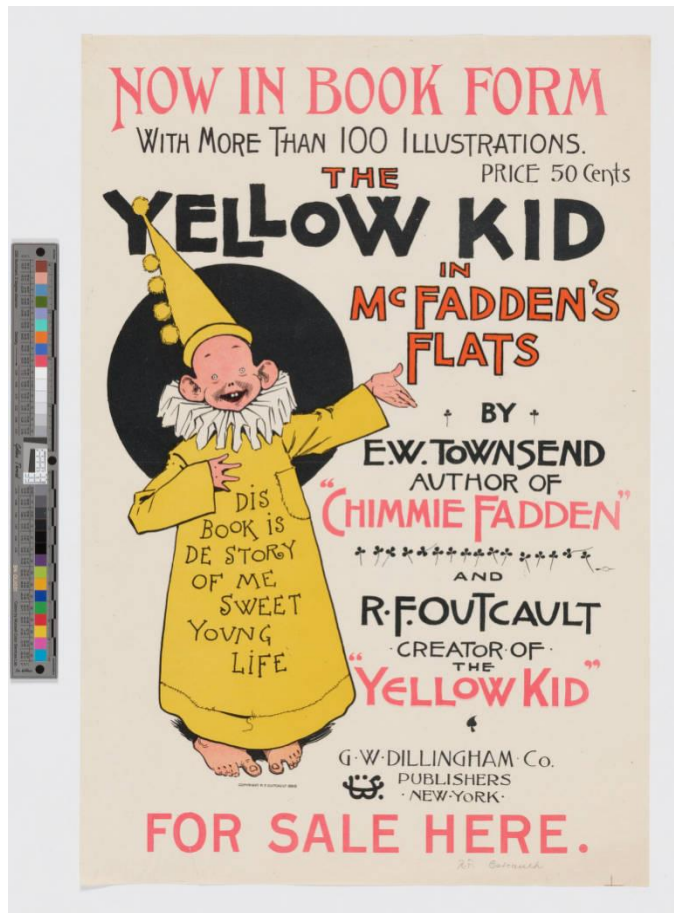
Avrupa ve Amerika'da grafik romanlar 17. yüzyılda İngiltere'de yayımlanan halka açık infazları anlatan veya kişisel ve siyasi hiciv amaçlı hazırlanan broşürlerdeki karikatürlerle

birkaç yüzyıl var olmuştur. Zamanla bu broşürlerdeki karikatür panelleri birleştirilerek daha detaylı hikayeler anlatan çizgi roman şeritlerine dönüşmüş ve bu şeritlerde daha karmaşık dizi anlatılara dönüşmüştür (Martin, 2011). 19. yüzyıl sonlarına kadar yavaş bir şekilde tek panelli karikatürler bildiğimiz şekliyle çizgi romanlara dönüşmüştür (Gardner, 2013).

1897’de yayınlanan The Yellow Kid in McFadden’s Flats bugün bilinen anlamda ilk çizgi roman olarak kabul edilir (Şekil 21). Ancak ondan önce 1837’de Cenevre’de yayımlanan İsviçreli karikatürist Rodolphe Töpffer’in Histoire de M. Vieux Bois’sını da ilk çizgi roman olarak belirtenler vardır (Şekil 22) (Plommer, 2020).

Şekil 21

Outcault, *The Yellow Kid in McFadden’s Flats*, 1897



(Outcault, 1897)

Şekil 22

Töpffer, Mr. Vieũ Bois' dream, 1837



(Töpffer, 1837)

1900'lerin başında iletişim aracı olarak baskı, filmler ve elektronik gelişmelerin ilerlemesine rağmen uzun süre hakimiyetini devam ettirdi (Eisner, 2004). 1938'de Süpermen'in yayımlanmasıyla birlikte çizgi roman kitlesel olarak popülerleşmeye başladı ve altın çağına girdi (Campbell, 2007).

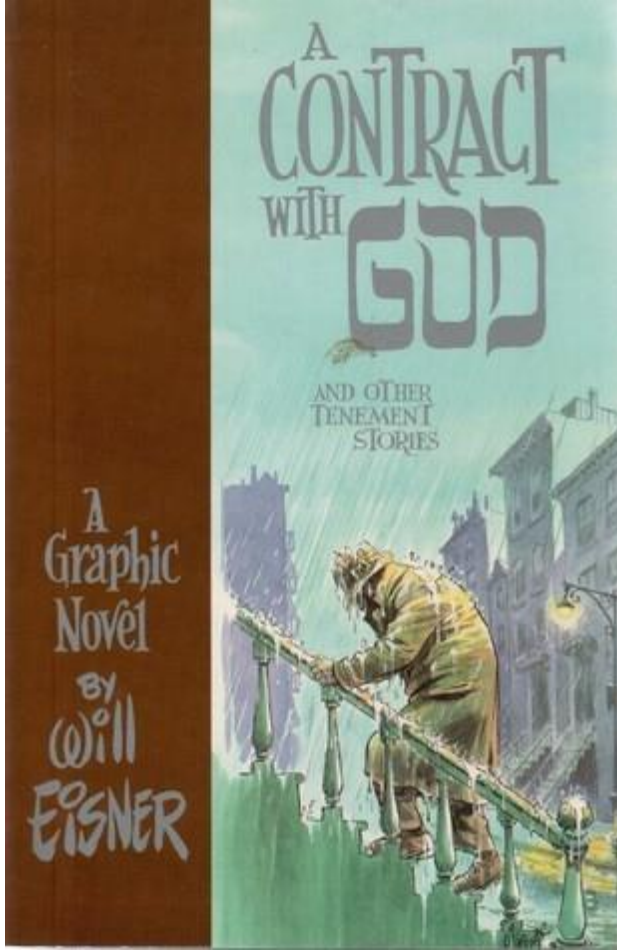
1970'lerin sonlarında ise çizgi roman yeni bir forma evrildi ve ardışık sanat, resimli roman, resimli kurgu gibi isimlerden sıyrılan grafik roman terimi ortaya çıktı. Grafik romanlar geleneksel çizgi romanların aksine, dergilerde bölüm bölüm yayınlanan hikayelerin kitap şeklinde basılan formatıydı. Grafik romanlarda karmaşık hikayeler derinlemesine geliştirilen karakterlerle edebiyatın bir türü olarak da eleştirmenlerin dikkatini çekti (Martin, 2011).

Grafik Roman Örnekleri

Will Eisner, 1978'de yayıncılara "A Contract with God" adlı eserini grafik roman terimini kullanarak satmıştır (Şekil 23). Bu, grafik roman teriminin ilk kez resmi olarak kullanıldığı bir örnektir. New York'ta yaşayan göçmenlerin zorlu yaşam koşullarını konu alan kitap, grafik roman olarak pazarlanan ilk eser olma özelliği taşımaktadır. (Chute, 2008).

Şekil 23

Eisner, *A Contract with God*, grafik roman, 1978

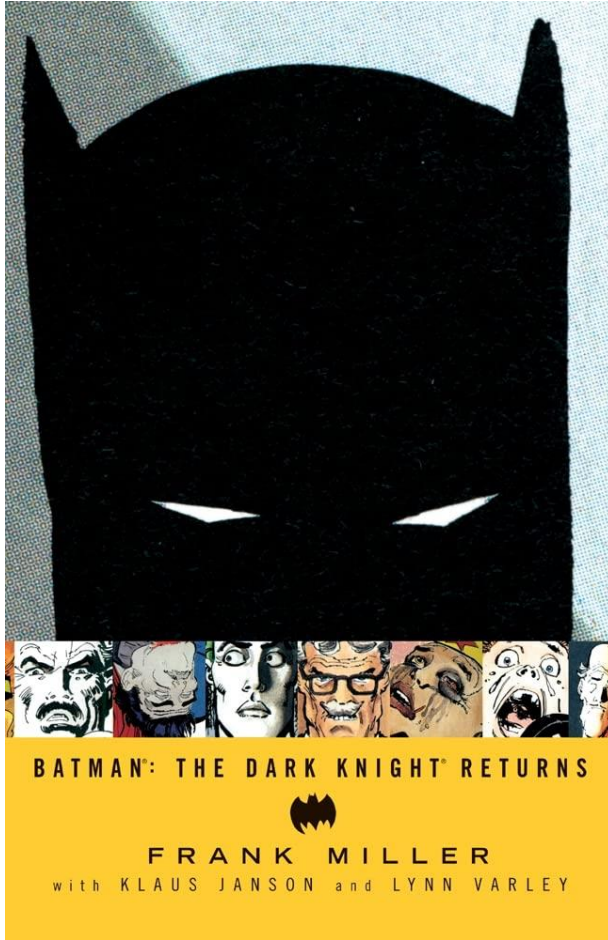


(Eisner, 1978)

A Contract with God ile grafik romanlar medyanın odağı haline gelir ancak bu başarıdan sonra 1986'da üç büyük grafik roman piyasaya çıkana kadar diğer nitelikli grafik romanların çıkması biraz zaman alır. Gotham'daki kargaşayla mücadele etmek için emeklilik hayatını sonlandıran Batman'i konu alan Frank Miller'ın yazdığı *The Dark Knight Returns* (Şekil 24), sosyal eleştiriyi, yenilikçi grafiklerle birleştirerek Batman'in üzerindeki ölü toprağını atmıştır. Alan Moore ve Dave Gibbons tarafından yaratılan *Watchmen*, grafik romanda kurgunun daha farklı alanına geçmeyi başarır (Kannenber, 2008).

Şekil 24

Miller, Kara Şövalye Dönüyor, 1997 edisyonu

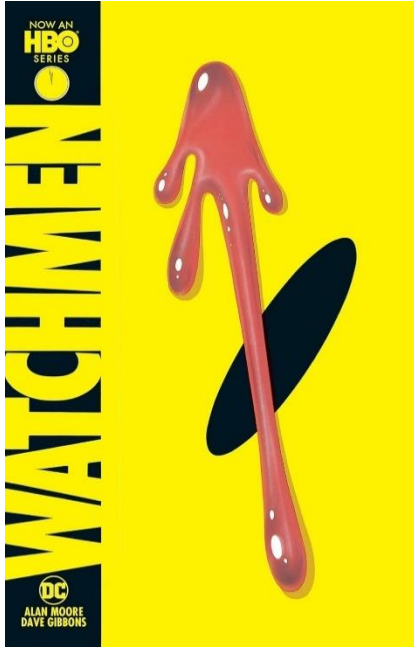


(Miller, 1997)

Watchmen kapağında hiçbir karakter görünmez dövüş sahneleri gibi etkileyici imgeler bulunmaz (Şekil 25). Başlık kitap sırtına yakın ve dikey olarak yazılmıştır. Bir cinayet sonrası bir araya gelen kahramanlardan oluşan sıradan bir süper kahraman hikayesi gibi başlamasına rağmen, hikâyesi oldukça derin ve karmaşıktır. Süper kahramanların sadece kostüm ve güçten ibaret olmadığını gösteren eser okuyucuyu düşünmeye teşvik eder. Diğer çizgi roman kahramanlarından bildiğimiz büyük gücün büyük sorumluluk getirdiği düşüncesine karşı Watchmen büyük gücün kişisel duyguları nasıl yok ettiğini yansıtır (Santos, 2019).

Şekil 25

Moore, Watchmen, 2019

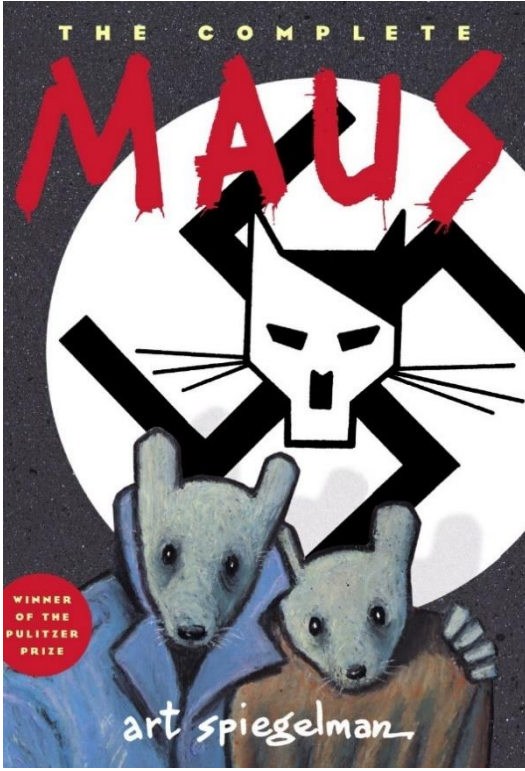


(Moore, 2019)

1986'da yayınlanan ve grafik roman tarihinde önemli bir yeri olan eser ise Art Spiegelman tarafından yaratılan Maus'tur (Şekil 26). Spiegelman, 1980'de eşi Françoise Mouly ile yenilikçi çizgi romanların yayınlandığı Raw çizgi roman antolojisini kurdu ve ikinci sayıdan itibaren 2. Dünya Savaşı sırasında Holokost büyük soykırımında hayatta kalan anne ve babasının hikayesini seri olarak yayınlamaya başladı. Seriler daha sonra kitap olarak basıldı ve büyük beğeni kazandı. Kelime ağırlıklı bir grafik roman olan eser hikayeleri görsel metaforlarla destekledi. Yahudiler fare, Naziler kedi olarak tasvir edildi. Maus, hiç çizgi roman okumayacak kişilerin bile dikkatini çekti ve 1992'de Spiegelman'a Pulitzer ödülü kazandı (Kannenber, 2008). Maus grafik roman türünün görünürlüğünü arttırmasıyla bir dönüm noktasıdır ve grafik romanın standart haline gelen belirli özelliklerini bünyesinde barındırmasıyla örnek bir eser olarak kabul edilir. Çok katmanlı hikâye yapısı, siyah beyaz çizimler, antropomorfik karakterler ve otobiyografik temsillere ek olarak fotoğraf kullanılmasıyla da karışık tekniği grafik romana dahil eden bir eserdir (Martin, 2011).

Şekil 26

Spiegelman, Maus, 2003



(Spiegelman, 2003)

Grafik romanlar, resimli kitaplardan şu yönüyle ayrılır; resimler ile metin birbirini desteklemek veya açıklamak yerine, eşdeğer olarak birbirini yönlendirir. Spiegelman, Maus'un kapağında kan dökülmesini hatırlatan harfler kullanır ve kelimenin hem başlık olarak görünmesini hem de eylemleri çağrıştıran bir işaret olarak görünmesini sağlar. Svastika ve bir kedinin başı antropomorfik olarak birleşerek yüz oluşturur. Bu şekilde, Spiegelman, soykırım sırasında meydana gelen acıları sembolik olarak ifade ederken, okuyucunun da bu sembolü anlamasına yardımcı olur. Grafik romanlar ve çizgi romanlar, görsellerle metni birleştirerek, okuyucuya daha derin bir anlatım deneyimi sunar ve duygusal etkiyi artırır (Gluibizzi, 2007).

Geleneksel çizgi roman ve grafik roman farkı

Kavram ilk ortaya çıktığında geleneksel çizgi roman savunucuları, grafik romanları bir trend olarak görmüş, özgür ve bağımsız olduklarını uzun süre kabul etmemişler hatta bazı eleştirmenler grafik romanları tamamen farklı bir tür olarak görmüşlerdir. Yayın formatları birbirinden farklı olan iki türden grafik romanlar daha çok yetişkinlere yönelikken, çizgi romanlar çocuklara yöneliktir. Geleneksel çizgi romanlar, belli bir tarzı devam ettirmek için oluşturulan bir ekip tarafından yapılır ve genellikle gazete bayilerinde satılır, grafik romanlar ise hem yazım hem de çizimden sorumlu tek bir sanatçı tarafından yapılır ve genellikle kitapçılarda satılır. Grafik romanlar bağımsız hikayelerden oluşur, her yeni kitapta yazarın

orijinal bir hikâye bulması gerekir, geleneksel süper kahraman anlatılarını reddedip anti kahraman anlatılarına ağırlık verir, kalıplaşmış kurallardan kaçınıp keşfedilmemiş alanlara, konulara, temalara ve karakterlere yönelir ve kendine özgü çok katmanlı yapılanmayı tercih eder (Baetens, 2018). Grafik Romanlar uzun ve çok yönlü hikâye hatlarına sahip olan çizgi romanlar olarak kabul edilebilir. Grafik romanlardaki çizimler, kelimeler kadar hikâyenin ayrılmaz bir parçasıdır (Dallacqua, 2012). Çizgi roman formundan grafik roman formuna geçtiğimizde ciddiyet ve kalite artar. Özellikle 1986’da yayınlanan büyük eserlerden sonra grafik romanlar artık sanatsal bir ifade biçimi olarak da kabul edilmektedir (Freedman, 2011). Grafik roman formu, anlatının önemli bir bölümünde sanata ağırlık verir. Sanat tarzı, hikâyenin okuyucuya geçmesine katkı sağlar ve sanatçıyla okuyucu arasındaki bağın gücünü belirler (Eisner, 2004).

Grafik romanlar, metin ve resim arasındaki dengeyi ararken edebiyat ve görsel sanatlar arasında oluşan bir etkileşimi de ifade eder. Edebi bir eserin derinliğini ve görsel bir sanat eserinin estetiğini bir araya getirerek yeni bir anlatım biçimi yaratır. Grafik romanların kelime ve metin ile ilişkisi sürekli olarak değişmekte ve gelişmektedir (Martin, 2011).

Çizgi romanlar ve grafik romanlar, antik dönemlerden bu yana görsel anlatının bir parçası olarak görsel hikâye anlatımının güçlü bir şekilde devam ettiğini göstermektedir. Bu eserler, insanların duygularını ve düşüncelerini aktarmak için resimlerin gücünü kullanmaktadırlar (Gluibizzi, 2007).

Ülkemizde tam olarak ayrımı yapılmadığından grafik romanlara genel bir tanım olarak çizgi roman denilmeye devam edilmektedir.

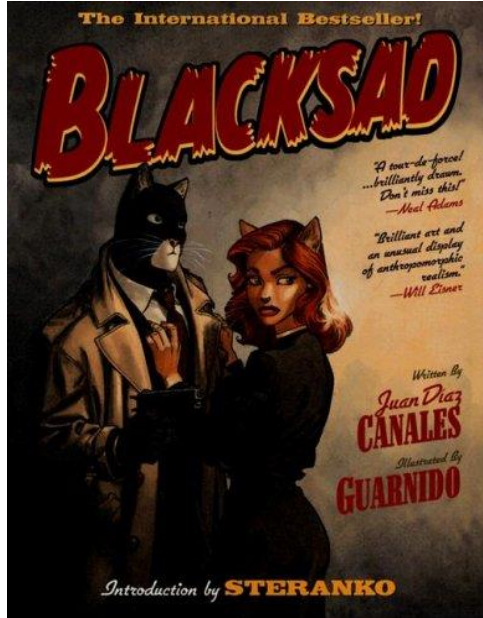
Grafik romanda antropomorfizm

Antropomorfizm, grafik romanda sıklıkla başvurulan bir yöntemdir. Art Spiegelman’ın Maus’unda bir Yahudi’nin Almanlardan kaçmaya çalışmasını anlatan gerçek bir hikâye anlatılır. Hikâye soykırım gibi ciddi ve ağır bir konu olunca gerçek insanlar yerine onları, fare ve kedi ile antropomorfize etmiştir. Spiegelman’ın antropomorfizmi kullanması okuyucunun karakterlerle daha kolay bağ kurmasını sağlar ve hikâyenin anlaşılmasına yardımcı olur. Sert bir konuyu daha hafif bir şekilde gösterir. Maus’ta antropomorfizm, kedi fare sembolizmiyle kullanılır. Kedi olarak gösterilen Almanlar, fare olarak gösterilen Yahudileri aramakta ve öldürmeye çalışmaktadır. Çizimler farklı ırkları göstermek ve onların davranış biçimlerini temsil etmek için kullanılır.

Juanjo Guarnido'nun yazıp Juan Diaz Canales'in resimlediği Blacksad'de antropomorfik karakterler üzerine kurulmuş, literatürde noir comics olarak adlandırılan gerçekçi suluboya çizimleri, karanlık ve derin hikayeleriyle grafik roman olarak adlandırılabilir (Şekil 27). Romanda kutup ayısı, fare, gelincik, kedi, köpek gibi karakterler gibi insan- hayvan birleşiminden oluşmuş figürler bulunmaktadır. Blacksad, insan biçimli bir kedidir fakat kişilik olarak Mickey Mouse gibi sadece insani özellikleri değil, merak ve yırtıcılık gibi kedi özelliklerini de gösterir. Gerçek bir kedi gibi tüylü görünüştedir. Hayır işlerine eğilimli Blacksad'ın sözlü zekâsı kısıtlı, fakat jimnastik yetenekleri, bir kedi gibi esnek olduğu için gelişmiştir (Hahne, 2022).

Şekil 27

Blacksad grafik roman kapağı, 2004

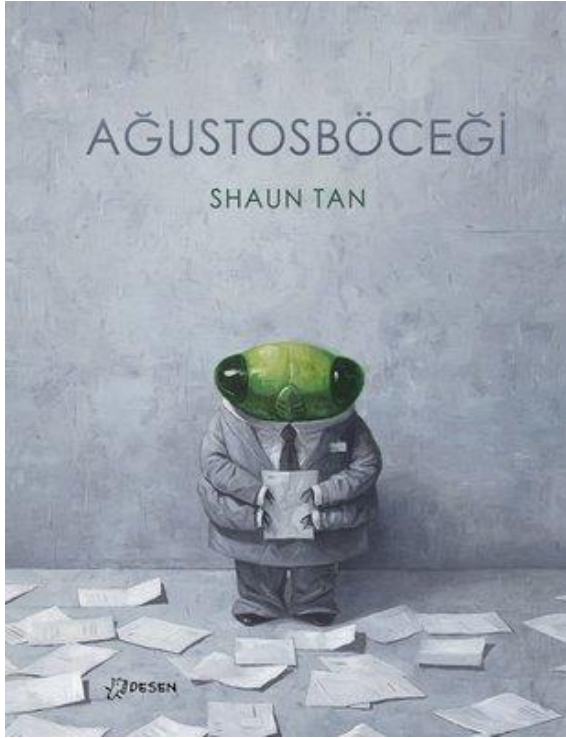


(Canales, 2004)

Oscar ödüllü illüstratör Shaun Tan tarafından resimlenen ve 2018 yılında yayınlanan Ağustos Böceği adlı resimli kitap, her sayfasında sanat eseri sayılabilecek resimleriyle grafik roman olarak adlandırılabilir niteliktedir (Şekil 28). Bir böceğe insani duygular yüklenen hikâyede, masallardan çok çalışkan olduğunu bildiğimiz ağustos böceğinin, modern zamanda çalışma yaşamının kölesi haline geldiği, hayatta kalmak için tek çaresinin çalışmak olduğu, bu nedenle sıkışmışlık ve kaybolmuşluk hissi yaşadığı anlatılmaktadır. Ağustos böceği 17 yıllık meslek hayatı boyunca zorbalıklara ve kötü davranışlara maruz kalır, sürekli çalışıp didirir fakat bir övgü ve takdir bile alamaz.

Şekil 28

Tan, Ağustos Böceği kitap kapağı, 2018.



(Tan, 2018)

Len Wein tarafından yazılıp Bernie Wrightson'ın resimlediği Bataklık Canavarı (Swamp Thing), DC Comics tarafından yayınlanan ve ana karakterin bitki ve çamur yığınınından oluşan antropomorfik bir karakter olduğu grafik romandır (Şekil 29). Bataklığını ve çevreyi çeşitli tehditlerden korumak için mücadele eder. Bataklık Canavarı, herhangi bir yerdeki bitkisel maddelerin içine girip onları kendisi için bir beden haline getirebilir. Bu yüzden fiziksel saldırılardan etkilenmez, hasar gören uzuvları yeniden eski haline gelir ya da istediği başka bir forma kolayca dönüşebilir.

Şekil 29

Wrightson, Swamp Thing, cilt 1, sayı 9'un kapağı, İllustrasyon, 1974.



(Wrightson, 1974)

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Sandman

Sandman, Neil Gaiman tarafından yazılan antropomorfik karakterlerin hikayelerin merkezinde olduğu bir grafik romandır (Şekil 30). Yazar Neil Gaiman, tam adıyla Neil Richard Gaiman, 1960 yılında Hampshire, İngiltere'de doğmuştur. Eleştirmenler tarafından övgüyle karşılanan Gaiman, kara mizahi bir üslup kullanarak zengin bir hayal gücüyle fantastik öyküler kaleme almaktadır. Gazeteci olarak başladığı kariyerine 1984 yılında ünlü müzik grubu Duran Duran'ın biyografisini yazarak ilk yazarlık deneyimini eklemiş ve bu süreçte edindiği deneyimle yazarlık yeteneklerini geliştirmiştir. 1987'de Dave McKean ile Violent Cases grafik romanını çıkaran Gaiman, bu çalışma ile grafik roman dünyasında önemli bir konuma ulaşmış ve ardından DC Comics ile iş birliği yapmaya başlamıştır. 1988 yılında yayımlanan Black Orchid, kendinden önce yayınlanan Watchmen ve The Dark Knight Returns gibi yetişkinlere yönelik karanlık hikayelerin pazarda başarılı olabileceğini kanıtlamıştır. Bu başarı, 1989 yılında Sandman ile daha da güçlenmiştir. Gaiman, ayrıca Good Omens, Neverwhere, Stardust ve American Gods adlı romanları ve Coraline adlı çocuk kitabıyla en çok satanlar listelerinde yer almıştır. (Ray, 2023)

1989'da Amerikan çizgi roman şirketi DC Comics'de yayınlanmaya başlanan Neil Gaiman'ın önde gelen eserlerinden biri olan Sandman, Kum Adam veya Rüyaların Efendisi olarak bilinen Morpheus'un epik maceralarını içeren bir dizi öyküyü anlatmaktadır. Bu eser, Morpheus'un karakteri aracılığıyla Kader, Ölüm, Rüya, Yıkım, Arzu, Umutsuzluk ve Hezeyan gibi evrensel kavramların antropomorfik temsillerinden oluşan Sonsuzlar ailesinin hikayesini büyük bir derinlik ve zenginlikle ele alan edebi bir eser olarak öne çıkmaktadır. İkinci cilt Bebek Evi'ndeki "Bir Yaz Gecesi Rüyası" adlı öykünün 1991 yılında Dünya Fantastik Edebiyat Ödülünü alması serinin edebi yönündeki gücünü kanıtlar. Grafik roman serisi, bölümlere göre değişiklik gösteren hikayelere bağlı olarak birden çok anlatıcı ve bakış açısı kullanır. Eserde hem geçmiş hem de şimdiki zamanın hikayeleri, çoklu perspektifler aracılığıyla anlatılmaktadır. Seri, 47. sayıdan itibaren DC Comics'e ait Vertigo alt markasıyla daha sonra da DC Black Label etiketiyle yayımlanmıştır. 1996 yılına kadar yayınlanan 75 sayı daha sonra 10 cilt olacak şekilde bir araya getirilmiş ve kitap formatında basılmıştır. Bu on kitap serisi, farklı zamanlarda Türkiye'deki çeşitli yayınevleri tarafından basılmış olup en son İthaki Yayınları tarafından yayımlanmıştır. Serideki cilt isimleri şu şekildedir;

1. cilt: Prelüdlar ve Noktürnler

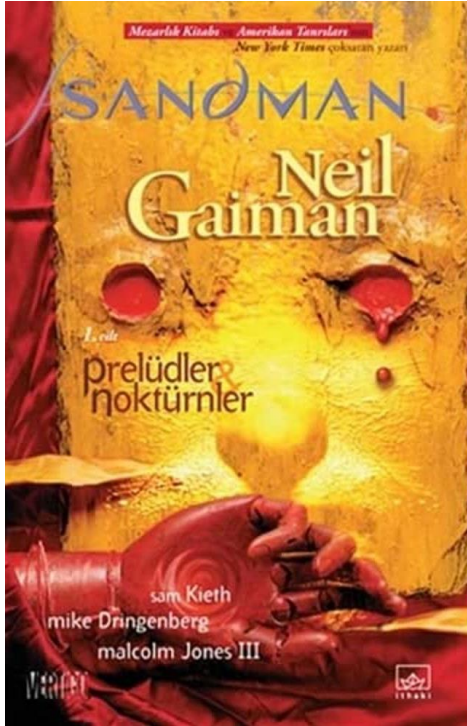
2. cilt: Bebek Evi

3. cilt: Düş Ülke
4. cilt: Sisler Mevsimi
5. cilt: Sen Oyunu
6. cilt: Fabllar ve Yansımalar
7. cilt: Kısa Hayatlar
8. cilt: Dünyaların Sonu
9. cilt: Merhametliler
10. cilt: Matem

Bu ana ciltler haricinde daha sonra devam cildi niteliğinde Sonsuz Geceler ve orijinal serinin öncesini anlatan Uvertür adında iki cilt daha yayımlanmıştır. Sandman'ın tüm ciltlerinin kapak çizimlerini Dave McKean, hikâye çizimlerini ise Sam Kieth, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Robbie Busch gibi farklı çizer ve renklendirme sanatçıları üstlenmiştir. Özellikle kapak çizeri Dave McKean, serinin kapaklarını tasarlarken çoklu medya ortamları tercih etmiş, farklı türlerde hazır objeleri dijital olanaklar kullanarak kolajlayıp kendine özgü bir teknik oluşturmuştur (Uçmak, 2014).

Şekil 30

Gaiman, prelüdler ve noktürnler, 2016



(Gaiman, 2016)

Sandman Cilt Bölümleri ve Antropomorfik Karakterler

Sandman'ın giriş niteliğinde olan birinci cildi Prelüdlar ve Noktürnler; Deliksiz Bir Uyku, Kusurlu Ev Sahipleri, Düşünde Biraz Beni Düşle, Yolcular, 24 Saat, Ses ve Öfke, Kanatlarının Sesi bölümlerinden oluşmaktadır. Bu ciltte Morpheus uzun süren tutsaklığından kurtulup düşler diyarını yeniden kurmaya çalışmaktadır. Cilt isminden anlaşılacağı gibi prelüd, giriş müziği anlamı gelir ve kendinden sonra gelecek eserin hazırlayıcısı durumundadır. Kitapta da gelecek ciltlerdeki hikayelerin temeli atılır ve önemli karakterler tanıtılır. Noktürnler ise insanların uyuduğu ve rüya gördüğü geceden ilham alan veya geceyi çağrıştıran müzikal bestelerdir. Bu da Sandman'ın ana karakteri Rüyaların Lordu Morpheus'a bir atıf niteliğindedir.

Prelüdlar ve Noktürnler'de antropomorfik karakter olarak Sonsuzlar ailesinden sadece Morpheus ve Ölüm'ü görürüz. Diğer antropomorfik özellikteki karakterler ise Morpheus'un aletlerini geri kazanmak için yardım istediği Hakate, Kusurlu Ev Sahipleri bölümünde Morpheus'u bulup ona yardım eden Habil ve Kabil, Düş Krallığının kütüphanecisi Lucien, Cehennem meleği Lucifer ve Cehennemdeki diğer lordlar ve iblisler yer alır. Antropomorfik bal kabağı Mervyn Pumpkinhead ilk defa bu ciltte otobüs şoförü olarak görünür.

İkinci cilt Bebek Evi; Kumdan Hikayeler, Bebek Evi, Taşınma, Evcilik Oyunu, Talihli Adamlar, Kayıp Kalpler, Koleksiyoncular, Gecenin İçinde bölümlerinden oluşur. Bu ciltte antropomorfik karakterlerden Morpheus ve Ölüm'ün yanı sıra yine Sonsuzlar Ailesinden Arzu ve Keder ile de karşılaşırız. Ayrıca, konuşan kuzgun Matthew, Morpheus'un yarattığı bir kâbus olan Korintili ve Findler's Green olarak da bilinen Rüya Krallığındaki bir bahçenin antropomorfik kişileştirmesi olan Denizci Cenneti (Gilbert) de bu ciltte yer alır.

Üçüncü cilt Düş Ülke; Calliope, Bin Kedinin Bir Rüyası, Bir Yaz Gecesi Rüyası, Faça bölümlerinden oluşur. Morpheus'u kedi olarak gördüğümüz bir bölüm ve Ölüm'le birlikte Titania, Obeiron, Puck, Calliope gibi karakterler vardır.

Dördüncü cilt Sisler Mevsiminde bölümlere ayrıca isim verilmemiş Girizgâh ve Kapanış bölümleri dahil yedi bölümden oluşmuştur. Bu cilt antropomorfik karakterler bakımından zengindir. Sonsuzlar ailesinin altı üyesinin katıldığı bir toplantıyla başlayan hikâyede Sonsuzlar'dan ayrılan Yıkım'dan da bahsedilir. Ayrıca Thor, Odin, Loki, Anubis, Bast gibi çeşitli mitolojilerdeki tanrılar, Lucifer ve cehennem iblisleri ciltteki karakterlerdir.

Beşinci cilt Sen Oyunu; Beşinci Cadde'de Katliam, Broadway Ninnileri, Ay Büyürken Uyuyamam, Işığı Görmeye Başlarken, Denizin Üzerinden Gökyüzü, Uyandım ve Ağlıyordu

İçimizden Biri bölümlerinden oluşur. Bu ciltte Morpheus, Ölüm, peri ve cadı karakterlerin yanı sıra konuşan antropomorfik hayvanlar bulunmaktadır.

Altıncı cilt Fabllar ve Yansımalar; Düşmek Korkusu, Üç Eylül, Bir de Ocak, Thermidor, Av, Ağustos, Yumuşak Yerler, Orpheus'un Şarkısı, Ekin Kargaları Meclisi, Ramazan bölümlerinden oluşur. Orpheus'un Şarkısı bölümünde Sonsuzlar'ın tüm üyeleri yer alır. Ayrıca Hades, Persephone gibi mitolojik tanrılarla karşılaşılır.

Yedinci cilt Kısa Hayatlar ayrıca isimlendirilmemiş dokuz bölümden oluşmaktadır ve yine tüm Sonsuzlar görünür. Ayrıca Yıkım'ın alaycı konuşan antropomorfik köpeği Barnabas bu ciltte yer alır.

Sekizinci cilt Dünyaların Sonu; Handaki Sekanslar, İki Şehrin Hikayesi, Cluracan'ın Hikayesi, Hob'un Leviathan'ı, Altın Çocuk, Kefenler, Dünyaların Sonu bölümlerinden oluşur. Morpheus ve Ölüm ciltteki antropomorfik karakterlerdir.

Dokuzuncu cilt Merhametliler; Şato ve her biri Merhametliler isimli on üç bölümden oluşur. Morpheus'un son zamanlarının anlatıldığı ciltte önceki bölümlerde yer alan çoğu antropomorfik karakter yer alır.

Onuncu cilt Matem; Ki Önceden Gidenin Peşinden Vuku Bulan, Ki Cenaze Nöbeti Tutulan, Ki Yas Tuttuğumuz, Matem Epilog: Pazar Sabahı Yası, Sürgünler, Fırtına bölümlerinden oluşmaktadır. Bu ciltte de Morpheus'un cenaze töreni için seride yer alan antropomorfik karakterler bir araya gelir.

Sandman karakteri Neil Gaiman tarafından yeniden yaratılmadan önce DC Comics evreninde var olan ve ilk kez 1939 yılında olmak üzere birkaç farklı çizgi romanda kullanılan bir karakterdir. Ancak Yazar Gaiman, karakteri tekrar ele alıp yorumlayana kadar pek ilgi görmemiş, diğer büyük DC karakterleri kadar başarı elde edememiştir. Karakter, Gaiman'ın eline geçtiğinde DC için tamamen yeni bir bakış açısıyla yorumlanmış ve bambaşka bir evrende rüyaların, fantezilerin ve hikayelerin antropomorfik lordu haline gelmiştir. Sandman'ın ortaya çıkma sürecini Gaiman, birinci cilt Prelüder ve Noktürnler'in son sözünde şu şekilde anlatır;

1987 Eylül'ünde Karen Berger beni arayıp DC için aylık bir çizgi roman yazma fikriyle ilgilenip ilgilenmeyeceğimi sordu. Her şey böyle başladı. Karen o sıralar Siyah Orkide adlı kitabımın editörü ve DC'nin İngiltere sorumlusuydu (hala da öyle). İlk tekliflerimin hepsini reddedip (ben kimi yerleşik DC karakterlerini araftan bu tarafa çağırmanın eğlenceli olacağı kanısındaydım), bana İngiltere'ye geldiği sıralar aramızda geçen, aklımdan neredeyse tamamen çıkmış bir konuşmayı hatırlattı. Unutulmaya yüz tutmuş bir Dc karakterini, Sandman'i diriltmeyi ve hemen hemen tamamı rüyalarda geçen bir hikâye yapmayı teklif etmiştim ona. "Yap bu işi. Ama karakter *yeni* biri olsun, daha önce kimsenin görmediği biri." Yaptım bu işi. Bu konuşmadan bir yıl sonra Sandman'ın

ilk sayısı dükkanlardaki yerini aldı. Böyle anlatınca hepsi kulağa çok kolay geliyor. Pek kolay olmadı ama. Sanırım olamazdı da (Gaiman, 2016. s. 237).

Kendine has karanlık tarzıyla kendinden önceki grafik romanlardan ayrılan Sandman DC Comics'in yayın anlayışına biraz ters düşmüş ve serinin editörlüğünü de yapan Karen Berger tarafından 1993 yılında DC'nin ana çizgisinin kısıtlamalarına takılmayan çıplaklık, küfür ve şiddet gibi yetişkinlere yönelik içeriğe sahip grafik romanlar yayınlamak amacıyla kurulan DC Vertigo Comics etiketiyle çıkmaya başlamıştır. Sandman, Vertigo'nun V for Vendetta, Transmetropolitan, Hellblazer gibi en bilindik grafik romanı olmuştur. Editör Karen Berger, bu konuda Sandman'ın ilk cildi olan Nöktürnler ve Prelüder'de şöyle yazmıştır:

Sandman'ın popülerliği ve başarısı, 1992'de yeni bir marka yaratma konusunda yayınevine baskı yapmamı kolaylaştırdı. Çizgi roman dünyasının en büyük yeteneğinin provakatif ve kişisel tahayyüllerine yer sağlamak üzere ayrı bir dizi yaratmak niyetindeydim. Sandman, diğer birkaç çizgi romanla birlikte, DC'nin yeni markası Vertigo'nun çekirdeğini oluşturdu. Sandman'ın çizgi roman piyasasının hem dahilindeki hem de haricindeki çekiciliği ve etki alanı, Vertigo'nun konum ve imajında büyük rol oynadı (Berger, 2016. s. 9).

Sandman serisinde odak noktası, insan biçimli yedi antropomorfik kardeşten biri olan Morpheus'un hikayesidir. Bu kardeşler Endless Ailesi olarak bilinir ve Antik dönem mitoloji panteonlarındaki varlıklar gibi insani zaafı ve dürtüleri paylaşırlar. Ailenin diğer üyeleri de isimlerinin antropomorfik karşılıklarıdır; Destiny (Kader), Death (Ölüm), Destruction (Yıkım), Desire (İhtiras), Despair (Umutsuzluk) ve Delirium (Hezeyan). Bu karakterler, mitolojik geleneğin yanı sıra, Gaiman'ın eserinde özgün bir anlam katmak amacıyla insan doğasının çeşitli yönlerini temsil ederler. İkinci cilt olan Bebek Evi'nde Morpheus, kardeşi Arzu ile konuşmasında Sonsuzlar hakkında şöyle der:

Şunu sakın unutma. Biz Sonsuzlar yaşayanların hizmetindeyiz, onların efendisi değiliz. Varsak eğer, sebebi var olduğumuzu içten içe bilmeleri. Son canlı da bu evreni terk ettiğinde, görevimiz sona erecek. Yaşayanların ipleri bizim elimizde değil. Aksine, biz onların avucunun içindeyiz. Biz onların oynucağıyız. Oynacak bebekleriyiz, diyelim. Ve sen Arzu ve Keder ve hatta o zavallı Hezeyan bile bunu aklınızdan çıkarmamalısınız (Gaiman, 2018a. s. 230).

Morpheus (Dream)

Hikayelerin edebi göndermeler ve tarihi referanslarla dolu olduğu Sandman'de ana kahraman Morpheus, Dream (Rüya) olarak ailenin üçüncü üyesi ve aynı zamanda hikayeler prensidir (Şekil 31). Çalışmanın bu bölümünde rüya tanrısının en çok kullanılan ismi olan Morpheus adı kullanılacaktır ve Sonsuzlar ailesinin Morpheus ağırlıklı olmak üzere antropomorfik özellikleri değerlendirilecektir.

Morpheus, evrende rüya görebilen yaşam formları ortaya çıktığında oluşmuş, rüyaların antropomorfik tazahürü olan bir karakterdir. Oneiros, Sandman, Kai'ckul gibi isimlerle de

anılır. Beyaz tenli, uzun boylu ve kabarık, dağınık siyah saçlıdır. Gözleri gölge içinde ışıltılıdır. Genel olarak görüntüsü 1980’li yıllarda İngiltere’de ortaya çıkan gotik müzik türü yapan sanatçılara benzemektedir. Özellikle The Cure grubunun dağınık, kabarık saçları ve siyah göz makyajıyla ikon haline gelen solisti Robert Smith’i andırmaktadır ancak bir esinlenme olup olmadığı konusunda yazar Neil Gaiman tarafından kesin bir açıklama yapılmamıştır. Alt kısmında alev şekli olan siyah pelerinli Morpheus’un karakteristik eşyaları kemikten oluşan bir miğfer, yakut rüya taşı ve kum kesesidir. Sorumluluk bilinci yüksek depresif ve sakin bir yapıda olan Morpheus’un kelime balonlarının kenarları dalgalı, arka planı siyah ve kelimeleri beyaz yazılmıştır.

Şekil 31

Gaiman, Morpheus karakteri, 2016



(Gaiman, 2016)

Morpheus’un görüntüsü tıpkı rüyalar gibi ona bakan varlığa göre değişebilir. İlk hikâyede uyku hastalığına yakalanan Unity Kinkaid, rüyasında uzun boylu, karanlık bir adam görür. Bu Adam, gözleri ikiz yıldızlar gibi parlar şeklinde tasvir edilen Morpheus’tur. İnsanlar onu genellikle kendilerine ve zamanlarına uygun bir tarzda kıyafet giyiyormuş gibi algılamaktadır. Kendi dünyasında genellikle koyu renk kıyafetler giyen Morpheus, Afrika çölünde geçen bir hikâyede oradaki insanlara Afrikalı bir adam gibi görünür (Şekil 32). Üçüncü

cilt Düş Ülke’deki ikinci hikâye olan Bin Kedinin Bir Rüyası’nda dev bir kara kedi olarak, başka bir hikâyede kedi tanrıçası Bast’a hitap ederken de kedi başlı bir tanrı olarak görünür.

Şekil 32

Gaiman, *Morpheus Kai’ckul görünümünde*, 2016



(Gaiman, 2016)

Morpheus, Yunan mitolojisinde Hypnos (Uyku)’un çocuklarından biridir ve insan formundadır. Düşlerle ilişkili diğer kardeşleri İkelos hayvan kılığında, Phantasos ise cansız varlıkların kılığında görünebilmektedir (Cömert, 2010). Erhat’ın mitoloji sözlüğünde Morpheus, biçim anlamına gelen “morphe”den türemiştir ve insanlara çeşitli biçimlerde görünen düşleri simgeler. Kanatlarıyla dünyanın her yerine hızlıca uçar (Erhat, 1996). Çeşitli psikolojik hastalıkların tedavisinde kullanılan Morfin diye bilinen maddenin ismi Morpheus’tan gelmektedir. Fobi kelimesi Morpheus’un kardeşlerinden Phobetor (İkelos)’tan ve fantezi kelimesi de Phantasos’tan gelmektedir (Can, 2020). Üçüncü cilt olan Düş Ülke’de yazar Richard Madoc tarafından esir edilen Morpheus’un eski sevgilisi ve oğlu Orpheus’un annesi Calliope, Morpheus’a Romalıların şekil veren dediklerini söyler. Britannica ansiklopedisi Hypnos maddesinde Morpheus’un insanların rüyalarıyla ilişkili olduğu belirtilmiştir. “Uyku tanrısı Hypnos yumuşak koltuğuna uzanmış, etrafı rüya getiricileri olan birçok oğluyla çevriliydi. Bunların arasında insanların rüyalarını getiren Morpheus, hayvanların rüyalarını getiren Icelus ve cansız şeylerin rüyalarını getiren Phantasos vardı” (“Hypnos”, 2018, p. 1). Sandman’de morpheus rüyaların mutlak efendisidir.

Ölüm (Death)

Endless ailesinin ikinci üyesi olan Ölüm, seride bu kavramın kişileştirmesi ve aynı zamanda yaşamın efendisi olarak bilinir (Şekil 33). Ölüm, yakın zamanda hayatlarını kaybedenlerle buluşmak ve onlara yeni bir başlangıçta yol göstermek gibi birincil bir göreve sahiptir. Sıradan ölüm kişileştirmelerinin aksine, insanlarla sadece ölüm zamanında değil insanların doğum anında da onunla karşılaştığına inanılır, ancak doğum anındaki bu anılar sadece Ölüm'ün kendisi tarafından hatırlanır. Evrenin en güçlü varlıklarından biri olan Ölüm, Sonsuzlar arasında da en güçlü olanıdır. Tüm varoluşu yöneten ve onu tanımlayan Ölüm, evrensel bir gerçeğin antropomorfik bir temsili olarak etkileyici bir varlıktır.

Şekil 33

Ölüm karakteri



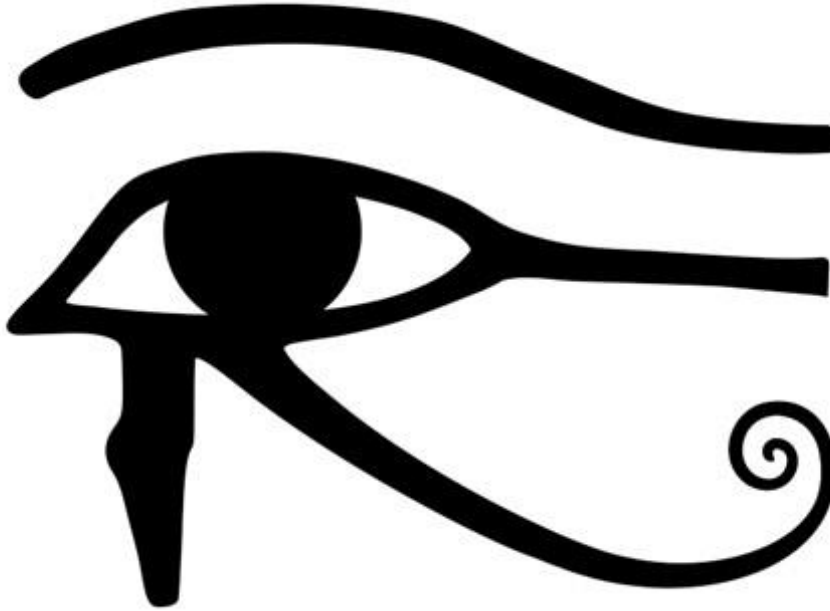
(Gaiman, 2017a)

Sonsuzlar'ın en yaşlı ikinci üyesi olmasına rağmen, yirmili yaşlarında oldukça güzel biri gibi görünür. Siyah saçları, siyah kıyafetleri ve makyajıyla dış görüntüsü Morpheus gibi gotik bir tarzı yansıtır. Siouxsie and the Banshees grubunun solisti Siouxsie Sioux'a ve bazılarına göre de yazar Neil Gaiman'ın arkadaşı şarkıcı Tori Amos'a benzemektedir. Dış görüntüsündeki en belirgin öge gözündeki Horus'un Gözü makyajıdır (Şekil 34). Horus'un

Gözü, eski Mısır'da kötülüklerden korunma, şifa ve yenilenmeyi temsil eden bir semboldür. Efsaneye göre Horus, Seth ile bir mücadele sonrasında sol gözünü kaybeder ve Hathor tarafından göz onarılıp eski haline getirilir, böylece iyileşme sürecini sembolize etmeye başlar (Augustyn, 2023). Ölüm'ün dış görüntüsündeki bir diğer önemli parça Ankh şeklindeki kolyesidir. Eski Mısır hiyeroglifinde hayat anlamına gelen Ankh, üst kısmında bir ilmiği andıran haç şeklindedir. Genellikle firavunlar tarafından tutulur ve onlara ölüm diyarında hayat vereceğine inanılır (Etheredge, 2023). Horus'un Gözü sembolü ve Ankh sembolü popüler kültürde sık sık kullanılır, Alan Parson Proje't'in Eye In The Sky albüm kapağında horus gözü tasarımı kullanılmıştır. Elvis Presley, bazen Ankh şeklinde kolye takar. 1980'lerde punk giyim tarzında da kullanılan bir aksesuardır.

Şekil 34

Dahl, Horus'un gözü tasarımı, 2007



(Dahl, 2007)

Kader (Destiny)

Kader (Destiny): Endless ailesinin en büyüğüdür ve kaderin antropomorfik halidir (Şekil 35). Morpheus'un oğlu Orpheus'un düğününde Potmos olarak seslenilir. Kahverengi, gri ve bazen de mor renkte bir pelerini olan kukuletalı bir görünüşü vardır. Ailenin en uzun boylusudur. Konuşması, harfleri italik olan normal bir kelime balonu olarak görünür. Kader Kitabı adlı var olmuş, var olan ve var olacak her şeyi içeren büyük bir kitap taşır. Kitap ona zincirlenmiştir ya da o kitaba zincirlenmiştir ve kitabın içinde varoluşun tüm toplamı, geçmiş, şimdi ve gelecek yazılıdır. Kaderin ayak izi ve gölgesi yoktur.

Şekil 35

Gaiman, Kader karakteri, 2017b



(Gaiman, 2017b)

Gece ve Zaman'ın ilk çocuğu olan Kader, yaratılışın gözlemcisidir ve evrende bir kadere sahip olan yaşam formları ortaya çıktığında var olmuştur. Sağ bileğine zincirlenmiş Kader Kitabı, şimdiye kadar var olmuş, var olan ve var olacak her şeyi içermektedir; Kader'in kendisi de kitapta yer alır. Bir nevi evren ve onun düzeniyle ilgili kozmik kitap da denilebilir. Kader'in gözleri görmez ama körlükten öte en küçük ayrıntıları bile görebilir. Dördüncü cilt olan Sisler Mevsimi'nde Kader, Üç Tanrıça'yla konuşmasından sonra Sonsuzlar ailesini kendi diyarına davet eder. Bu bölümde Sonsuzlar'ın en büyüğü Kader ve diyarı hakkında şöyle yazar;

“Kader'in bahçesinde hangi yoldan yürürsen yürü, tercih yapmaya zorlanırsın, bir değil birçok defa. Yollar çatallanır ve ayrılır. Kader'in bahçesinde attığın her adımda bir tercih yaparsın; her bir tercih yön verir gelecek yollara. Ne var ki ömürlük yürüyüşün tamamlanıp da dönüp baktığında, ardında uzanan tek bir yol görürsün; ya da önüne bakarsın ve karanlık olur tek gördüğün. Kimi zaman Kader'in yollarını düşler, kafa yorarsın boşuna. Saptığın yolları düşlersin ve sapmadıklarını... Yollar ayrılır, dallanır ve yeniden bağlanır; kimilerine sorarsanız Kader bile bilmez bunların nereye varacağını, kavgaklarla kıvrımların seni nereye çıkaracağını. Ama o bilse de söylemez zaten. Kader

sırlarını kendine saklar. Kader'in bahçesi. Görsen tanırsın. Ne de olsa, ölene kadar orada dolanıp duracaksın. Hatta öldükten sonra da. Çünkü bu yollar uzundur ve ölünce bile sonu yoktur. Sonsuzlardan Kader, olasılığın olana dönüştüğü, zamandan ve uzamdan muaf bahçenin acayip coğrafyasını kavrayan tek kişidir. Kader bilir. Yanında taşıdığı kitap hem bahçenin kılavuzudur hem de gelecek ve geçmişin bütün ayrıntılarını verir. Kader'in kendine ait bir yolu yoktur. Karar vermez, yol ayrımlarında seçim yapmaz; onun rotası bellidir, çizilmiş, tayin edilmiştir, zamanın başlangıcından her şeyin sonuna kadar" (Gaiman, 2017b, ss. 13-14).

Kader'in rotası bellidir, çizilmiş ve tayin edilmiştir sözleri felsefede determinizmle bağlantılıdır. Determinizm, Türkçede "belirlenimcilik", "gerekircilik" olarak da adlandırılan evrendeki olayların önceden belirlenmiş olduğunu savunan felsefi görüştür. Determinizme göre insan seçimlerinde özgür değildir. Ahlaki seçimler de dâhil olmak üzere, bütün olayların bir nedensellik zinciri tarafından zorunlu olarak belirlendiğini öne süren bir teoridir. Bu bakış açısına göre, insan iradesinin bu zorunlu neden zincirine etkisi bulunmamaktadır, dolayısıyla olayların gelişimi doğrudan bu nedenlerin gücü ve yönlendirmesi tarafından belirlenir. Bu nedenle, determinizmde nedensellik ilkesi temel bir prensip olarak kabul edilmektedir (Yıldırım, 2019).

Kader kavramıyla bağlantılı bir diğer felsefi düşünce ise "kadercilik", "yazgıcılık" olarak da bilinen fatalizmdir. Bu düşünceye göre her şey önceden doğaüstü bir güç tarafından belirlenmiştir ve hiçbir şekilde değiştirilemez. Determinizmden farklı olarak nedensellik ilkesini kabul etmez. Kadercilikte ne neden ne de sonuç belirlidir; tek bilinen şey, belirsiz bir sonucun değiştirilemeyeceğidir (Yıldırım, 2019).

İç içe geçmiş halkalardan oluşan Kader'in bileğine her şeyin yazılı olduğu kozmik kitabı bağlayan zincir aynı zamanda gerekirciliğinde sembolüdür.

Arzu (Desire)

Desire, adını aldığı kavramın antropomorfik kişileştirmesidir (Şekil 36). Morpheus'la düşmanca ilişkisi olan zalim çizgide bir karakterdir. Kardeşi Umutsuzluk'un (Despair) ikizi olan Arzu, bulunduğu ortama göre erkek, kadın ya da her ikisi olarak görünebilir. Etten ve kemikten oluşan bir heykelin içinde yaşamaktadır. Ölüm, Kanatların Sesi bölümünde Morpheus'u azarlarken "sen de o kadar kötüsün! Arzu kadar! Hatta daha kötü! der. Bu sözler o zamana kadar karşılaşmadığımız Arzu karakterinin kötü bir karakter olduğunu gösterir. İkinci cilt olan Bebek Evi'nde karşılaştığımız Arzu şöyle tanımlanır:

"Arzu'nun alacakaranlık kuşağında görülecek tek bir şey var. Eşik derler adına Arzu'nun kalesi. Arzu uçlarda yaşar hep. Eşik hayal edebileceğinizden daha geniştir. Arzu'nun heykelidir bu, kadın, erkek ya da cinsiyetsiz bedeninin. – Arzu hiçbir zaman tek bir cinsiyetle yetinmez. Zaten hiçbir zaman tek bir şeyle yetinmez—Belki eşik hariç.- Eşik Arzu'nun portresidir, bütün detaylarını verir. Onun hayaliyle, kandan, etten,

kemikten ve tenden inşa edilmiştir. Ve gelmiş geçmiş bütün hakiki kaleler gibi, eşikte boş kalmaz hiç. Şu sıralar tek bir sakini var. Sonsuzlardan biri. Arzu. Eşik bir kişi için fazla büyük. İki kulak zarı, bir düzine mermer balo salonundan daha geniş. Boş ve yankılı damarları, tüneller gibi. Hiç geri adım atmadan yürüseniz o yollarda yaşlanıp ölebilirsiniz. Ama mizacından ötürü, bedeninin katedralinde Arzu'ya yuva olabilecek tek bir yer var. Kalpte yaşıyor arzu. Canınızın çektiği bir şey mi var? cinsel bir şey? Değerli bir şey? Özel biri? Herhangi bir şey? O halde hissettiniz onu. Orada- o istekte, o şehvette: Arzu'nun soluğu, eşğin dokunuşu.” (Gaiman, 2018a, ss. 40-44).

Dördüncü kitap olan Sisler Mevsimi'nde Arzu ve diğer Sonsuzlar hakkında bilgi verilir.

Buna göre Arzu orta boyludur, yaz şeftalileri gibi kokar, belli belirsiz ve biri keskin hatlı siyah diğeri ise ateş gibi titreyen yarı saydam olmak üzere iki gölgesi vardır. Gülüşleri anlıktır, bir bıçağın sırtında parlayıveren gün ışığı gibi. Teni duman gibi solgun, sarı şarap gibi solgun ela gözleri vardır (Gaiman, 2017b).

Şekil 36

Gaiman, Arzu karakteri, 2017b



(Gaiman, 2017b)

Keder (Despair)

Sonsuzlardan keder, kısa boylu, şişman obez, soluk beyaz tenli, dağınık koyu renk saçları olan bir karakterdir (Şekil 37). Kıyafet giymez, aile içindeki sembolü çengelli bir yüzüktür ve bu yüzükle kendisine zarar verir, sık sık derisini çizerek, üzüntüden zevk alır. Arzu ile yakındır, Bebek Evi kitabında ilk kez karşılaştığımız Keder, Arzu'nun isteğiyle Eşiğe gider ve Arzu'yla Morpheus hakkında konuşur, Arzu ona ikizim ve kederlerin kraliçesi olarak hitap eder.

Şekil 37

Gaiman, Keder karakteri, 2017b



(Gaiman, 2017b)

Dördüncü kitap Sisler Mevsimi'nde Keder'in kendi kasvetli diyarının kraliçesi olduğu ve ülkesinde boşlukta asılı sayısız pencerenin her birinin bizim dünyamızın aynası olan farklı manzaralara açıldığı söylenir. İnsanlar kimi zaman aynaya bakan Keder'in gözlerini üstünde ve kancasını kalbine taktığını hissederler. Teni soğuk ve nemlidir, gözleri yağmurun gri gökyüzünde aldığı renktir. Az konuşan ve sabırlı olan Keder'in sesi fısıltıdan çok çıkmaz (Gaiman, 2017b).

Hezeyan (Delirium)

Hezeyan ve akıl sağlığının efendisi ve antropomorfik halidir (Şekil 38). Hezeyan'ın Yunan mitolojisindeki karşılığı delilik tanrıçası Mania'dır zira altıncı cilt Fabllar ve

Yansımalar'ın Orpheus'un Şarkısı bölümünde Mania olarak adlandırılır. Hezeyan, dağınık çok renkli saçları olan yine çok renkli kıyafetleri rahat giyimli ve kafası karışık, dikkati kolayca dağılan biridir; genellikle konuşmalarının konusunu unutur, karakterindeki dengesizliklere bağlı olarak görünümü sık sık değişen kısa boylu, zayıf, genç bir kız olarak görünür. Hezeyan'ın konuşmaları ruh haline göre değişen çok renkli arka plan üzerine dalgalı bir şekilde yazılır. Ruh haline ve zihinsel durumlarına bağlı olarak özellikleri devinim halindedir. Kaotik bir ruh halinde olan Hezeyan hayal ettiği şeyleri yaratabilir ve insanların zihinlerini manipüle etmek de dahil olmak üzere gerçekliği çarpıtabilir. Örneğin; Sisler Mevsimi'nde düşündüğü kelebekler gerçek olur. Olayları önceden görme yeteneği vardır. Delirium insanların zihinlerine girme, akıl sağlığına ve deliliğine erişme konusunda büyük bir yeteneğe sahiptir. Genellikle birinin ne tür çılgın fikirler düşündüğünü anlayabilir. Bir kişinin akıl sağlığını yitirmesine ve delirmesine ya da tam tersine neden olabilir. Onu en çok abisi Morpheus'la birlikte aileyi terkeden kardeşi Yıkım'ı aradıkları Kısa Hayatlar cildinde görürüz. Yıkım'ı aramayı ilk kez Hezeyan akıl etmiş ve onu bulursa ailede herşeyin herkes için daha iyi olacağını düşünmüştür. Yıkım'ı bulmak için kardeşlerinden yardım istese de Arzu ve Keder onu geri çevirmiş bir tek Morpheus yardım etmeyi kabul etmiştir. Yıkım'ı bulduklarında ona arama sürecini anlatırken normal olmayan her yeri sevdiğini söylemiştir. "Uçakları severim ben. Normal bir yer olmayan her yeri severim. Arada kalan yerleri" (Gaiman, 2019b. s. 202).

Sisler Mevsimi'ndeki bilgilere göre:

"Hezeyan, sonsuzların en küçüğüdür. Ter, ekşi şarap, gecenin geç saatleri ve eski deri kokar. Diyarı yakındır ve ziyaret edilebilir; ne var ki insan zihni onun ülkesini kavramaya müsait değildir; o yola giden azınlık ise, döndüğünde en bölük pörçük hikâyelerden fazlasını anlatmaktan acizdir. Fikirlerin et suretine bürünmüş hali olan Sonsuzların arasında tipi en çok değişkenlik gösteren Hezeyan'dır. Gölgesinin biçim ve hatlarının, giydiği bedenle yakından uzaktan bir alakası yoktur ve bunlar dokunulabilir, ele eski kadife gibi gelir. Kimileri Hezeyan'ın trajedisinin, güneşlerden daha yaşlı, tanrılardan daha kocamış olduğu halde, daima Sonsuzların en küçüğü olduğunu ve olacağını bilmesine bağlar, ki Sonsuzlar zamanı fanilerin ölçtüğü gibi ölçmez, dünyaları fani gözler gibi görmez. Ötekilerse bunu inkâr eder ve Hezeyan'ın hiçbir trajedisi olmadığını söyler, ne var ki onların düşünmeden konuştuğu aşikârdır. Neticede, Hezeyan bir zamanlar Hazdı. O zamanların üstünden çok geçmişse de Hezeyan'ın gözleri bugün bile birbirine uymaz: bir gözü kırpışıp duran gümüşü benekleriyle capcanlı bir zümrüt yeşilidir, ötekisi damar mavisi.

Kim bilir neler görür Hezeyan'ın birbirine eş düşmeyen gözleri?" (Gaiman, 2017b. s. 22).

Şekil 38

Gaiman, Hezeyan karakteri, 2017b



(Gaiman, 2017b)

Yıkım (Destruction)

Yıkım, Sonsuzların dördüncü büyüğüdür (Şekil 39). Yıkım ve yaratımın antropomorfik kişileştirmesidir. Sonsuzlar arasında diyarını ve sorumluluklarını terk eden tek kişidir. Orpheus'un Şarkısı bölümünde Orpheus ona Olethros olarak seslenir. Olethros eski Yunanca'da kabaca "yıkım" anlamına gelir, ancak genellikle yenilenme için gerekli olan ve

yenilenmeden önce gelen yıkımda olduğu gibi olumlu bir çağrışımla kullanılır. O yıkımın vücut bulmuş hali ve aynı zamanda değişimin de en büyük aracıdır, yeni şeylerin yaratılabilmesi için yok etme amacını yerine getirir. Yıkım'ı, daha çok kardeşleri Morpheus ve Hezeyan'ın onu bulmak için bir yolculuğa çıktıkları Kısa Hayatlar'da görürüz. Yıkım genellikle uzun boylu, kaslı, kızıl saçlı ve sakallı bir adam olarak tasvir edilir. Saçlarını atkuyruğu şeklinde bağlar. Serinin geçmiş yılları anlatan bölümlerinde asker üniformalı ve zırhlı görünürken, modern zamanlarda gömlek, kot pantolon gibi rahat kıyafetlerle görünür.

Şekil 39

Gaiman, Yıkım karakteri, 2019b



(Gaiman, 2019b)

Yıkım, Sonsuzlar arasında Ölüm'le birlikte en cana yakın olandır. Kardeşleri Hezeyan ve Keder onun gitmesine üzölmüş, umutsuz olsalar da aileye geri dönmesini istemişlerdir. Kısa Hayatlar'da abisi Morpheus'un içten içe değiştiğini umduğunu söylemiş onun bencilliğinin törpölendiğini umduğunu zannetmiştir.

Yıkım: Sanırım değiştiğini umdum içten içe. Dünyada senden başka birilerinin daha olduğunu fark ettiğini umdum. İnsanları rüya gören eşyadan, öykülerde oynayan yaratıklardan fazlası gibi göreceğini umdum.

Morpheus: Bana işimi nasıl yapacağımı göstermene ihtiyaç duymadım şimdiye dek, kardeşim. Hele ki şu durumda. Ne de olsa ben vazifemi yerine getiriyorum hala (Gaiman, 2019b. s. 200).

Yıkım, Sonsuzlardan ayrıldıktan sonra zamanını gezerek geçirmiştir. Resim ve şiire düşkündür. Yemek yapmayı sever. Ancak konuşan köpeği Barnabas’a göre bunlarda pek yetenekli değildir (Şekil 40). Yıkım, sorumluluklarını bıraktıktan sonra kendi doğasını keşfetmeye ve onun üzerinde kontrol kurmaya odaklanır. Bu, kendi öz doğasını altüst etmeye ve yok etmek yerine yaratmaya yönelik kasıtlı girişiminde kendini gösterir. Yine Kısa Hayatlar’da kardeşi Hezeyanla olan konuşmasında aileyi terk ettikten sonra ne yaptığıyla ilgili şunları söylemiştir.

Hezeyan: Gittiğinden beri burada mıydın?

Yıkım: Adada mı? Yo, hayır. Daha birkaç yıl oldu geleli. Tabiri caizse münferit bir şahıs olarak her tarafı dolaştım önce. New York’ta bir katedralin inşasına yardım ettim. Afrika’da para için savaştım. Londra’da kaldırım sanatçılığı, Paris’te sokak sanatçılığı yaptım. Turiste muhtaç bir İspanyol kasabası için mağara resimleri yaparak çok eğlenceli bir bir ay geçirdim, sonra Panama kanalının kazılmasına yardım edeyim derken çok sıkıcı bir on yıl (Gaiman, 2019b. s. 199).

Bu konuşmalar sırasında Yıkım, Hezeyan ve Morpheus’a tatlı olarak baklava yaptığını söyler ve kahve olarak Türk kahvesine çok benzeyen Yunan kahvesi ikram eder. Bu yüzden seyahatleri sırasında büyük olasılıkla Anadolu ve balkanlara da gitmiş olduğunu anlarız. Yıkım, diyarını terk etse de yıkımın sona ermediğini kontrolsüz ve çılgınca olsa da artık kimsenin sorumluluğunda olmadığını söyler (Gaiman, 2019b).

Şekil 40

Gaiman, Barnabas, 2019b



(Gaiman, 2019b)

Lucien

Lucien zayıf, uzun boylu, kahverengi saçları ve sivri kulakları olan Rüya Diyarı'nın kütüphanecisidir (Şekil 41). Gözlüklü ve genellikle klasik takım elbiseli resmedilir. Lucien'in kütüphanesinde yazılmamış olsa bile şimdiye kadar hayal edilen bütün kitaplar bulunmaktadır. Morpheus'un tutsaklığı sırasında görevini terketmeyen tek kişidir ve Rüya Diyarı'nı ayakta tutmaya çalışmıştır. Morpheus sarayına döndüğünde onu karşılar ve yokluğunda nelerin ortadan kaybolduğunu anlatır. Lucien, sadakati ve çalışkanlığının sonucu olarak Morpheus'un en güvendiği hizmetkârı olmuştur ve sorumlulukları artmıştır.

Şekil 41

Gaiman, Lucien karakteri.



(Gaiman, t.y.)

Korintli

Korintli, Morpheus tarafından yaratılan antropomorfik kabuslardan biridir (Şekil 42). Korintli, İngilizce konuşma dilinde çapkın, hovarda, eğlence peşinde koşan delikanlı anlamlarında kullanılır. Şık ve beyaz kıyafetler giyen Korintli'nin gözlerinin yerine iki küçük ağız vardır ve bu ağızlarla iyi bir şekilde görebilir, devamlı güneş gözlüğü takmasına rağmen gece bile araba kullanabilir. Morpheus'un tutsak kaldığı zamanlarda kontrolsüz bir şekilde insanları öldürür ve öldürdüğü kurbanlarının gözlerini yer.

Morpheus esaretten kurtulduğunda Korintli'yi diyarının kurallarına uymadığı için yok eder ve yerine yine güçlü ama daha merhametli bir Korintli yaratır.

Şekil 42

Gaiman, Korintli



(Gaiman, t.y.)

Lucifer

Lucifer Sabahyıldızı, Sandman’de ve DC evreninde cehennemin hükümdarları olan bir melektir (Şekil 43). Genellikle uzun boylu açık tenli, renkli gözlü ve sarışın olarak resmedilir müzisyen David Bowie’den esinlendiği söylenir. Yaratılış olarak genç ve güzeldir. Morpheus, miğferini almak için cehenneme gittiğinde meydan okumayı kazandı ve miğferini aldı. Morpheus, Nada’yı kurtarmak için tekrar cehenneme gittiğinde Lucifer cehennemi kapatıp anahtarını morpheus’a verdi.

Şekil 43

Lucifer Sabahyıldızı karakteri



(Giaman, t.y.)

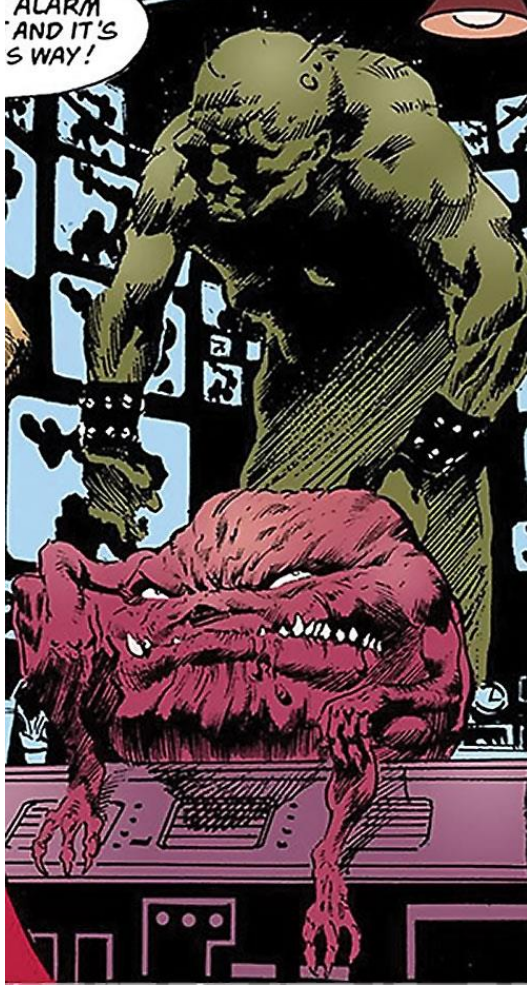
Brute ve Glob

Brute ve Glop, Korintli gibi Morpheus tarafından yaratılan kabuslardır (Şekil 44). Morpheus’un tutsaklığı sırasında kendi Sandman’lerini yaratıp güç kazanmaya çalışmışlardır.

Bebek Evi'nde ölü olan Hector Hall'i ele geçirip hayatta olan karısı Lyta Hall'in rüyalarını manipüle ettiler. Bu olaylardan sonra Morpheus, ceza olarak onları karanlığa mahkûm etti.

Şekil 44

Brute ve glop karakterleri.



(Gaiman, t.y.)

Denizci Cenneti

İngiliz denizcilik kültüründe, denizcilerin öldükten sonra sürekli olarak mutluluğu bulacaklarını ve gitmeyi hayal ettikleri, edebiyat ve sanatta da kullanılan bir cennet tasviridir (Şekil 45). Sandman'de ise Gilbert adıyla bilinir ve Bebek Evi'nde Rose Walker'a kardeşini bulması için yardım eder.

Şekil 45

Denizci cenneti karakteri.



(Gaiman, t.y.)

Habil ve Kabil

Tarihte ilk kurban Habil ve ilk katil Kabil, birbiriyle geçinemeyen iki kardeşir (Şekil 46). Sandman’de Kabil, Habil’e genellikle kötü davranır ve onu sık sık öldürür ancak Habil her seferinde tekrar canlanır. Morpheus, esaretten kurtulunca bir süre iki kardeşin evinde kalır.

Şekil 46

Habil ve Kabil karakterleri.



(Gaiman, t.y.)

Matthew

Morpheus için çalışan konuşan bir kuzgundur (Şekil 47). Matthew, Swamp Thing'te, adı John Cable olan bir insandı. Başına gelen talihsizlikler sonucu rüyada öldüğünde Morpheus tarafından bir kuzguna dönüştürülmüştür. Bebek Evi'nde, Rose Walker'a kardeşini ararken karşılaşılabileceği tehlikelere karşı göz kulak olmakla görevliydi. Rose'un kardeşi Jed'in fotoğrafını Morpheus'a götürüp yerinin bulunmasında ona yardım eder.

Şekil 47

Matthew karakteri.



(Gaiman, t.y.)

Mervyn

Korkuluk görünümünde ve kafası bir balkabağı olan rüya diyarının bakım işlerinden sorumlu bir canlıdır (Şekil 48). Genelde sigara içer ve ukala tavıradır.

Şekil 48

Mervyn karakteri



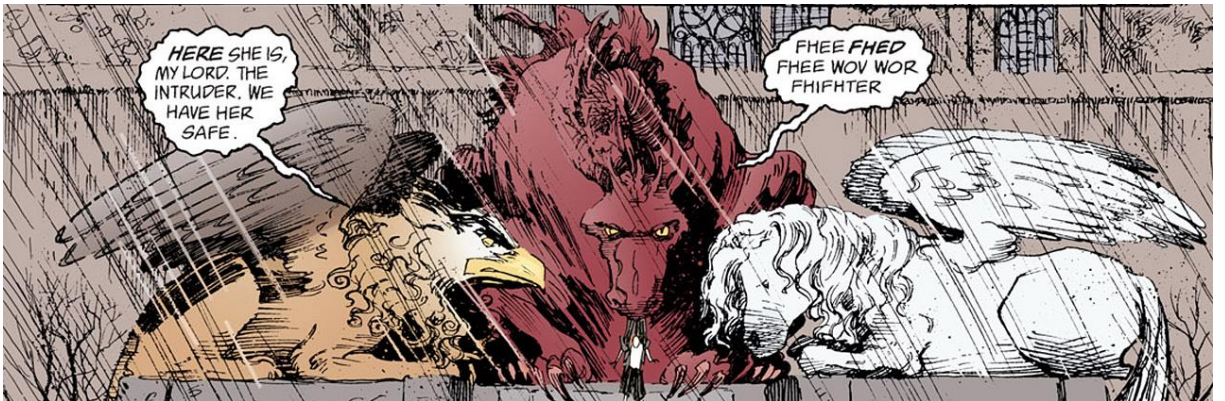
(Gaiman, t.y.)

Kapı Bekçileri

Kapı Bekçileri bir ejderha türü olan wyvern, bir grifin ve bir hipogrif şeklinde üç yaratıktır (Şekil 49). Mopheus'un sarayının girişini korumak ve onu ziyaretçilerden haberdar etmekle görevlidirler. Merhametliler tarafından öldürülmüşlerdir.

Şekil 49

Kapı bekçileri



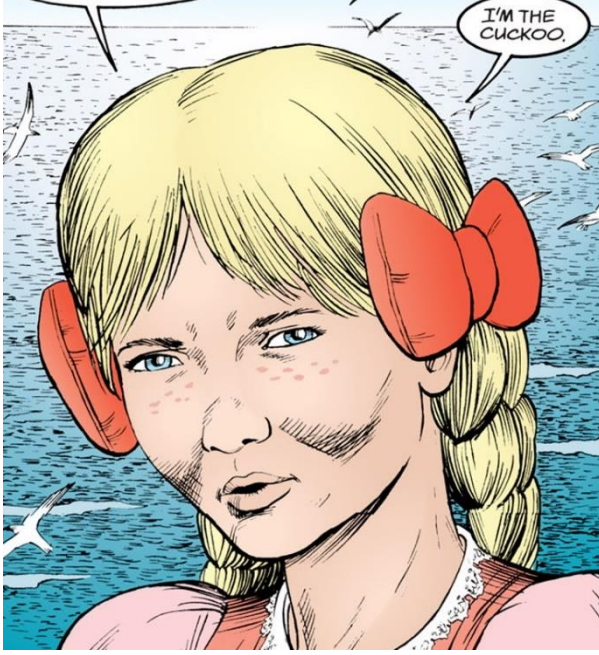
(Gaiman, t.y.)

Guguk Kuşu

Barbie'nin rüyalarını ele geçiren sarışın, saçları yandan örgülü güzel bir kız olan insan formunda parazit bir rüyadır (Şekil 50).

Şekil 50

Guguk kuşu karakteri.



(Gaiman, t.y.)

Bu karakterler haricinde seride Thor, Odin, Loki, Anubis, Bast, Calliope gibi antropomorfik özellikte birçok tanrı, dünyadaki çeşitli mitolojilerden ve kültürlerden farklı karakterler hikayelerde yer almaktadır.

BEŞİNCİ BÖLÜM

Değerlendirme

Sandman’de hikâye rüyanın ve hayal gücünün ve uyku ile ilgili diğer kavramların antropomorfik temsili olan Morpheus üzerinden ilerler. İnsanlık tarihi boyunca rüyalar sadece insan zihnindeki görüntüler olarak kalmamış rüyalara çeşitli anlamlar yüklenmiştir. Doğu kültüründe rüya kavramı yaşamın geçiciliğini vurgulamak için kullanılmış, Elmas Kesen Sutra metninde dünyanın bir rüya olarak görülmesi öğütü yer almıştır; “Yıldızlar, karanlık, bir kuzu, bir hayal, çiğ tanesi, köpük, bir düş, yıldırım çakması veya bir bulut: Dünyayı böyle görmeli insan.” Batı’da da İspanyol oyun yazarı Calderon, “Yaşam düştür” adlı oyununda, İngiliz oyun yazarı Shakespeare ise; “Bizler yalnızca düşlerin yapıldığı maddedeniz ve bizim küçük yaşamlarımız uykuda dolaşmaktır” diyerek, yaşamın rüyalar gibi geçiciliğini anlatmışlardır (Campbell, 1995. s. 234).

Rüyalar hakkında ilk bilimsel çalışmaları yapan Sigmund Freud’a göre ise rüyalar arzuların gerçekleşmesidir. Rüyalar doğaüstü olaylardan değil beynimizden oluşmaktadır, rüyalarda aile ve çevre nedeniyle bilinçaltımızda baskılanan istek ve arzularımız tatmin olmaktadır (Freud, 2016). Arzu ve rüya arasındaki bu bağlantıya karşın Sandman’de bu iki kavramın kişileştirmeleri pek iyi anlaşılamaz, seri boyunca aralarındaki çatışmaya tanıklık ederiz. İnsanlık tarihi boyunca birçok varsayıma, korkuya ve inanca yol açan rüya, uyku esnasında meydana gelen halüsinatif bir deneyimdir (Webb& Cartwright, 2023).

Rüyalarla ilgili tanımların veya durumların insan şeklinde bir tasviri olan Morpheus, hikâyenin başında Roderick Burgess tarafından esir alınmış ve yetmiş yıl tutsak kalmıştır (Şekil 51). Bu durum dünyada uyku hastalıklarına neden olmuş, bazı insanlar sürekli uyurken bazıları ya hiç uyuyamamış ya da uyanırken rüya görmüşlerdir. Yazar Neil Gaiman’ın bu hastalığı Morpheus’un tutsak edildiği tarih olan 1916’da yayılmaya başlayan ve 1930’lara kadar etkisini sürdüren *Encephalitis lethargica* adlı bir uyku hastalığı salgınına dayandırdığı iddia edilmektedir (Ward, 2022). Ancak bu durum yazar tarafından doğrulanmadığı için tasadüf mü ya da gerçek mi olduğu bilinmemektedir.

Şekil 51

Gaiman, Morpheus'un tutsak edildiği sahne, 2016



(Gaiman, 2016)

Yetmiş yıl süren esaretin sonunda Morpheus, kendi alemi olan Dreaming'e gittiğinde her şeyin yerle bir olduğunu görür ve tutsaklık süresinde güçlerinin birer parçası olan aletlerini da kaybetmiştir. Esareten kurtulup Nöktürler ve Prelüdlar'ın sonraki bölümlerinde amacı olan aletlerini tekrar elde edip intikamını almış olsa da son hikâye olan Kanatların Sesi'nde ablası Death'le buluşan Morpheus özgürlüğünü geri kazanmasına ve büyük bir azimle aletlerini bulmasına rağmen kendini amaçsız, yüzüstü bırakılmış, hayal kırıklığına uğramış hisseder (Şekil 52). Melankolik ruh hali Morpheus'un en güçlü antropomorfik özelliklerinden biridir. Melankolinin belirgin özellikleri arasında derin bir hüznün, dış dünyaya olan ilginin azalması, sevgi yeteneğinin azalması, aktivitelerin engellenmesi ve kendini eleştirmeye varan bir özsaygı eksikliği bulunmaktadır (Uslu& Berksun, 1993). Bu bölümde Morpheus, dış dünyaya ilgisini kaybetmiş, hiçbir şey yapmak istemeyip üzgün bir şekilde güvercinlere ekmek atmaktadır.

Şekil 52

Gaiman, Morpheus'un ablası Ölümle buluştuğu sahne



(Gaiman, 2016)

İlk cildin Cehennemde Bir Umut bölümünde Kum Kesesini alan Morpheus, ölü bir tanrının kendi elleriyle yaptığını söylediği miğferini almak için cehennem meleği Lucifer Sabahyıldızı'yla görüşmek için cehenneme gitmeden önce bu görüşmeden umudunun olmadığını belirtir ancak cehennemin kapısına gelince kum kesesinde az da olsa gücü olduğunu farkederek ve umutlanır. Bu bölümde Morpheus'un konuşmaları şu şekildedir:

“Yalnız hissediyorum bu gece. Hep tek başıma oldum, ama burada, düşünceye dönük kıyılarında, yalnızlık dalga dalga kaplıyor içimi, ruhumu lime lime ediyor. Gecenin sularına su serpiyorum. Düşerken yanıyor taneler, üstünden çok sular akmış başka bir şeyi hatırlatıyorlar bana. Onu da düşerken izlemiştim, yüzünde gurur, gözleri hala mağrur. Uçurumdan geçme zamanı geldi çattı. Benim olanı geri alma zamanı. Sabahyıldızıyla konuşmam gerek” (Gaiman, 2016. s. 115).

Morpheus'un da içinde bulunduğu melankoli, bir yaşam tarzı, ruhsal durum ve kişilik tipidir. Melankolik kişilikler, çevreleriyle, diğer insanlarla ve olaylarla uyum sağlamakta zorlanır. Melankolinin ilk örnekleri Homeros'un destanlarına kadar uzanır. Örneğin, Sisypheos'un torunu Bellerophon, yazılı tarihin belirleyebildiği ilk melankolik kişilik olarak kabul edilir. Melankoli üzerine ilk tıbbi araştırmalar, Antikçağ'da bulunan Kos Adası Tıp Okulu'ndan olan Hipokrat tarafından yaklaşık olarak iki bin dört yüz yıl önce gerçekleştirilmiştir. Bu ruhsal duruma “melankoli” adı, muhtemelen Aristophanes ve Sophokles'in eserlerinden ilham alarak Hipokrat tarafından kullanılmıştır (Teber, 2009).

Genç bir Afrika kraliçesi olan Nada, Kai'ckul olarak bilinen Morpheus'a âşık olmuş fakat onun Endless ailesinden bir ölümsüz olduğunu öğrenince fikrini değiştirmiş, Morpheus'un onu kraliçesi yapacağına yemin etmesine rağmen onu reddetmiştir (Şekil 53). Yasak olan ilişkileri gerçekleşince Nada'nın krallığı yok edilmiş ve utanan Nada kendini öldürmüştür. Kendisini reddetmesine öfkelenen Morpheus, Nada'yı cehenneme göndermiştir. Freud'a göre melankoli bir sevgi nesnesinin kaybıyla bağlantılıdır (Uslu& Berksun, 1993). Bu durumda Morpheus'un melankoli duygusunun etkilerini yaşadığı söylenebilir.

Şekil 53

Gaiman, Morpheus ve Nada



(Gaiman, 2018a)

Melankolinin Satürn gezegeniyle ilişkilendirildiği bilinir. Orta çağ boyunca, melankoliklere “Satürn Çocuğu” denilmiştir. Bugün de İngilizcede, hüzünlü yüz ifadesi olan melankolik insanlara “saturnine” denilmektedir. Ayrıca, yine İngilizce’de, orta çağ inançlarına dayanarak, Satürn gezegeninin etkisinde olduğuna inanılan cumartesi gününe “saturday” denmektedir. Satürn’ün Yunan mitolojisinde karşılığı Kronos’tur ve hikâyeye göre Kronos, babasını erkeklikten yoksun bırakıp Olimpos dağına oturduktan sonra, kendisinin de çocukları tarafından babasına yaptığı gibi erkeklikten yoksun bırakılıp öldürüleceğini düşünmüş ve bunu önlemek için doğan tüm çocuklarını yutmuştur. Kronos’un karısı Rhea, son oğlu Zeus’u ondan gizli doğurmuş, Girit’te bir mağarada saklamıştır. Zeus, Kronos’un korktuğu gibi babasını güçsüzleştirip yeraltına mahkûm etmiştir (Teber, 2009).

Sandman grafik romanı kendi mitolojik dünyasını oluřtururken eski mitolojileri fazlasıyla referans almıřtır. Kronos'un çocuklarını öldürmesindeki amaçla aynı olmasa da Morpheus da Calliope'dan olan çocuęu Orpheus'u öldürmüřtür. Yunan mitolojisindeki Orpheus, canlı cansız bütün varlıkları müzik çalma ve söylemedeki üstün kabiliyetiyle arkasından sürükleyen bir ölümlüdür. Kavga edenleri müzięiyle sakinleřtirir, sirenler tarafından kıyıya çekilen yorgun denizcileri kendine getirir ve güçlendirir miř. Orpheus sevdięi kız Eurydike'nin gönlünü kazanmak için de müzik kabiliyetini kullanmış ve onunla evlenmiştir ancak düęünden hemen sonra bir yılan tarafından ısırılan Eurydike ölmüřtür. Orpheus'u büyük bir yas kaplamış ve ölümler ülkesine gidip sevgilisini geri getirmeye karar vermiştir. Yeraltına giden Orpheus çalgısıyla herkesi etkilemiş yer altı tanrısı onu cesaretinden, sesinden, ustaca çalgı çalmasından dolayı Eurydike'yi Orpheus'a bir şartla geri vermiştir. Bu şarta göre; Orpheus önden Eurydike de arkadan yürüyecektir ve yeryüzüne çıkana kadar Orpheus arkasına bakmayacaktır. Yeraltından çıkana kadar içi içini yiyen Orpheus, yeryüzüne çıktığında dayanamaz ve arkasına bakar. Fakat Eurydike daha mağaranın içindedir ve Orpheus anlamaya karşı gelmiştir son bir hevesle ona uzanır ama tutamaz Eurydike yavaşça solgunlaşır ve yeraltına geri döner. Orpheus peřinden gitmek istese de bir ölümlü yer altı dünyasına sadece bir kez gidebilir. Bunun üzerine Orpheus, Thrakia'ya döner ve Maenad'lar tarafından kafası koparılınca kadar durmaksızın çalgısını çalmaya, şarkı söylemeye devam eder (Hamilton, 2019). Sandman'de altıncı cilt olan Fablar & Yansımalarda bu hikâyenin Neil Gaiman tarafından yorumlanmış bir hali vardır. Morpheus, hikayedeki adıyla Oneiros, Orpheus'un babasıdır, dięer Sonsuzlarla birlikte oęlunun düęününe katılır. Öykü Yunan mitolojisindeki gibi ilerler sonunda gövdesi olmayan Orpheus, babasından canını almasını ister ama bu isteęi kabul görmez ve bir adada rahipler tarafından korunur, ancak Kısa Hayatlar'da Morpheus, oęlunun isteęini yerine getirir ve Orpheus'un canını alır (Şekil 54). Bu öykü Sandman'in melankolik bir hikâye olduęunu Morpheus'un da melankolik bir karakter olduęunu bir kez daha gösterir.

Şekil 54

Gaiman, Morpheus, oğlu Orpheus'un canını alırken.



(Gaiman, 2019b)

Melankoli kavramı sanatçılar tarafından da ilgi çekici bir konudur, özellikle Orta çağ sanatının ana konularından biri insanların kişiliklerini ve karakterlerini anlatmaktır. Bu dönemde melankolik kişiliklerin cinler ve şeytanlarla ilişkili olduğu düşünülmüş; bu kişiler işkenceye maruz bırakılmıştır. Rönesans'ta hümanizmin öne çıkmasıyla melankolik kişilikler ve yaşam tarzı da kendine yaşam alanı bulmuştur. Albert Dürer'in 1514 yılında dönemin hümanist gelişmelerinin etkisiyle yaptığı Melencolia 1 adlı alegorik gravürü çağının diğer ressamlarını ve aydınlarını da etkileyen, kendisine bakan tüm yorumcularda yeni anlamlar bulduran ilgi çekici bir eserdir (Şekil 55). Melencolia 1 gravüründe, birçok şey bir araya getirilmiş gibi görünse de aralarında hiçbir uyum veya düzen yoktur. Her şey küçük bir alanın içine sıkıştırılmış gibi durmaktadır. Gravürdeki her bir nesne, terk edilmiş gibi ve birbirleriyle ilişkisiz gibi durmaktadır. Sadece melankolik kadın değil, yerdeki çekiç ve çiviler de yalnız ve terk edilmiş bir şekilde sergilenmiştir. Kadın sol tarafa eğilmiş başını hafif yumruk şeklindeki sol eliyle desteklemiştir. Orta çağ yapıtlarında, sıkıntılı ve hüzünlü insanlar geleneksel bir betimleme şekli olarak başlarını bir yana eğmiş şekilde tasvir edilir. Yumruk yapılan el sorunlu bir organı gösterir (Teber, 2009).

Şekil 55

Dürer, Melencolia I, gravür, 1514.



(Dürer, 1514)

Morpheus'ta Kanatların Sesi'nde ablasını başı öne eğik ve bakışları dalgın bir şekilde güvercinlere ekmek parçaları atarken beklemektedir (Şekil 56).

Şekil 56

Gaiman, Morpheus güvercinleri beslerken



(Gaiman, 2016)

Sandman’de Yunan mitolojisi etkilerini seride farklı bölümlerde ve farklı isimlerle ortaya çıkan üçlü tanrıça yorumuyla da görürüz. İlk olarak birinci cildin Kusurlu Ev Sahipleri bölümünde Hakete olarak gördüğümüz üçlü tanrıça, Morpheus’un aletlerini bulmak için yardım istediği figürlerdir (Şekil 57). Mitolojide Hekate, sihir ve büyülere başkanlık eden baş tanrıçadır ve Demeter’in kızı Persephone’nin yeraltı dünyasına kaçırılmasına tanık olmuş, elinde meşaleyle onu aramaya yardım etmiştir (Augustyn, 2023). İlgili bölümde Düş Dünya’nın kütüphanecisi Lucien’le konuşan Morpheus, Hakete’yi çağırmaya karar verir ve aletlerinin yerlerini öğrenir.

Lucien: Benim de içimi acıtıyor lordum.

Morpheus: Acıtıyor. Evet... Sırf burada olmak bile gücümün bir kısmını geri getiriyor. Ama aletlere kendimden çok şey verdim. Ve hepsi gitti. Çalındılar. Kayıplar.

Lucien: Üçü-bir-arada çok şey bilir. Urth, Verthandi ve Skald. Eğer onu çağıracak gücünüz varsa?

Morpheus: Evet. Evet... Onları çağıracağım. Beni yalnız bırak, Lucien. Düşdünya, Düşzamanı, Bilinçdışı -adına her ne derseniz- Benim bir parçam, ben ne kadar onun parçasıysam. Dönüşümden beri ilk kez, tam 70 senedir ilk kez, özüme uzanıyorum... ve şekil veriyorum dünyaya... Dörtüol ağzı Kamboçyalı bir çiftçiden geliyor, yeni bir kağıt gördüğü düşlerinden. Darağaçları genç Japon bir sinema meraklısından, kızın kafası Hammer yapımı eski korku filmleri izlemekten allak bullak... Bal, yılanlar, hilal,

bunları bulması kolay. Siyah diři kuzu daha zor, ama Avustralya Adelaide'deki bir çocuğun rüyalarında dans ediyor bir tanesi. Ortamı kurmak için alıyorum onu da... Yine de hala eksik dekor. Clotho, Lachesis ve Atropos bundan azına da gelir ama onlardan iyilik isteyeceğim ve bu üçlüye çok güven olmaz... Ruhsuzca yankılanıyor kilise çanları, تنها karanlıkta on iki kez çınılıyor... İşte. Gece Yarısı. İyi saatte olsunlar vakti. Ve geliyorlar. Üç olan bir. Onlar olan biz. Hekate... (Gaiman, 2016, ss. 66-68).

Yalnızca üç soru hakkı olan Morpheus, istediğı cevapları alsa da onları yarım yamalak olarak niteler, onun için eşyalarını bulmak zahmetli olacaktır, Düşünde Biraz Beni Düşle bölümünde Londra'da John Constantine'den kum kesesinin yerini öğrenir ve alır. Kum kesesinin yardımıyla bir sonraki Cehennemde Bir Umut adlı bölümde cehenneme giden Morpheus, Lucifer Sabahyıldızıyla görüşüp miğferinin hangi zebanide olduğunu öğrenir ve bir düellodan sonra miğferini alır. Yolcular, 24 Saat, Ses ve Öfke adlı diğer üç bölümde ise John Dee'den yakutunu alma serüveni anlatılır.

Şekil 57

Gaiman, Hekate'nin görüldüğü sahne



(Gaiman, 2016)

Hakete'den aletlerinin yerlerini öğrenen Morpheus, teşekkür ettiğinde Hakete: Kader tanrıçalarına teşekkür etme düşsoylu! Biz sana yardım etmedik ki! Başına daha ne belalar gelecek, haberin yok! diyerek ileride Morpheus'un başına gelecekler ve hikâyenin seyri hakkında ipuçları verirler (Gaiman, 2016. s. 72).

Hakete, mitolojide Erinyeler adıyla da bilinir, ayrıca öç tanrıçalarıdır. Dokuzuncu cilt olan Merhametliler’de daha önce oğlunu öldüren Morpheus’tan intikam alırlar.

Erinyesler: Ahlâk düzenini bozan, ona karşı gelen her davranışı amansız bir şekilde cezalandıran cehennem tanrıçaları. Hesiodos’un anlatımına göre Erinyesler, Uranos’un kesilen hayalarından fışkıran kandan doğan öç tanrıçalarıdır. Sayıları ve adları belli değildir. İlk kez Euripides, üç Erinyes’ten söz etmiştir. Daha sonraları bunlara şu adlar verilmiştir: Alekto, Tisiphone, Megaira. Erinyeslerin değişmeyen işareti, yılanıdır. Aiskhylos, Eumenides adlı tragedyasında onları, saç yerine yılan taşıyan, görünüşleri Gorgo’ya benzeyen dişi ejderler olarak tasvir eder. Euripides ise Orestes’de Erinyesler’i, suçluları meşalelerle kovalayan yılan saçlı, kanatlı kızlar olarak düşünür. Plastik sanatlarda bu ikinci örnek baskın çıkmıştır. Fakat kimi zaman meşalelerin yerini orka, kamçı, ok ve okluk alır (Cömert, 2010. s. 92).

Şekil 58

Bouguereau, Orestes Pursued by the Furies, Yağlı boya, 227 x 278 cm, Chrysler Museum of Art, Virginia, 1862.



(Bouguereau, 1862)

Erinyeler, suç işleyen ister insan ister ilahi bir varlık olsun herkesi cezalandırır (Şekil 58). Bu acımasız tanrıçaları yatıştırmak için onlara “iyi niyetliler” adı takılmıştır. Suçlu ızdırabını çektiğinde ve pişman olduğunda peşini bıraktığına inanılır. İngilizce’de Kindly Ones olarak adlandırılırlar. Merhametliler olarak çevrilen dokuzuncu cildin orijinal adı The Kindly Ones’tır. Bu kitapta Erinyeler Morpheus’u cezalandırmak için peşine takılırlar ve Düş Diyarı’nı

tahrip ederler. Morpheus ise Erinyeler tarafından cezalandırılacağını biliyordur ve Orpheus öldükten sonra işlerin kötü gittiğini ve bu durumu hakkettiğini düşünür. Morpheus, öldükten sonra Lyta Hall'ın oğlu Daniel olarak reankarne olur. Bebek Evi'nde Morpheus, Lyta'nın hayalet kocası Hector Hall'ı tekrar ölümler diyarına gönderir, bunun üzerine Lyta, Morpheus'la ilerdeki bölümler için ipucu içeren şu tartışmaya başlar (Şekil 59);

Lyta: Peki ne yapacaksın bana?

Morpheus: Hiçbir şey.

Lyta: Hiçbir şey mi? Hector'u öldürdün. Evimizi yıktın. Hayatımı mahvettin. Sen buna hiçbir şey mi diyorsun?

Morpheus: Aynen. Hiçbir şey. Gitmekte serbestsin kendine yeni bir hayat kur, Hippolyta Hall. Ha az kalsın unuttuyordum. Bunca zamandır rüyalarda taşıdığın çocuk... o benim. Ona iyi bak. Bir gün gelip alacağım.

Lyta: Ama, olmaz, o benim bebeğim...

Morpheus: Verilmiş bir sözüm var maalesef. Bu tartışmayı uzatmayacağım. Tekrar görüşeceğiz, Hippolyta. O zamana dek, elveda. (Gaiman, 2018. s. 112).

Şekil 59

Gaiman, Morpheus, Lyta ile konuşurken



(Gaiman, 2018a)

Morpheus'un ölümünden sonra olanları ve canaze töreninde yaşananları anlatan onuncu cilt Matem'de seri boyunca karşılaştığımız karakterler Morpheus hakkında düşüncelerini aktarırlar. Morpheus'un kütüphanecisi Lucien, onun reankarnesi olan Daniel'i gören sefire, onun Sonsuzlardan Rüya olduğunu söyler; "Kimse ölmedi. Bir fikri nasıl öldürebilirsin ki? Bir eylemin kişileşmesini nasıl öldürebilirsin?" Habil ise aynı bölümde yasını tuttukları şeyin bir bakış açısı olduğunu söyler (Gaiman, 2020a. s. 44).

Ölüm kavramı, Sandman'de olaylara yön veren önemli olgudur. Roderick Burges, ölümsüzlüğe kavuşmak için Ölüm'ü tutsak etmek isterken Morpheus'u yakalamıştır.

Sonsuzların ikinci büyüğü olan Ölüm, antropomorfik temsili olduğu ölüm kavramının çağrıştırdığı kötü duyguların aksine daha pozitif bakış açısına sahip bir karakterdir. Sevecen, alçak gönüllü, cana yakın tavırları ölümün aslında insanların en yakın dostu olduğunu hissettirir. Ölüm, seri boyunca Morpheus'un gizli bir danışmanı olarak sık sık tavsiyelerde bulunur ve hatalarını gösterir. İlk cildin sonunda Morpheus, insanların ablası Ölüm'e yaklaşımlarından şöyle bahseder;

“Neden korkuyorlar güneşsiz diyarlardan? Ölüm de doğum kadar doğal. Ama ablamdan korkuyorlar. Ödleri kopuyor. Onu yatıştırmaya çalışıyorlar boşuna. Onu sevmiyorlar. Binlerce yıl önce rüyaların birinde bir şarkı duydum, ablamın yeteneğini öven bir fani şarkısı. Hala hatırlarım. Ölüm çıktı karşıma bugün: hasta bir adamın ayağa kalkması gibi, hastalıktan sonra bir bahçeye çıkmak gibi.” (Gaiman, 2016. s. 228).

Üçüncü cildin Faça bölümünde ölmek isteyen Rainie karakteriyle olan diyalogunda Ölüm, kendisi ve karakteri hakkında bilgi verir;

Hayır, senin için gelmedim, Rainie. Yukarı katta bir kadın çucuğunun odasındaki ampulü değiştiriyordu. Merdiven kaydı... Dediğim gibi, buradan geçiyordum, ağladığımı duydum ve işte, kapı açıldı...

Her neyse, ben ne kutsalım ne de merhametim bol. Ben benim sadece. Yapmam gereken bir işim var, bende yapıyorum. Bak, şu anda burada seninle konuşurken bile, yaşlı veya genç, masum veya suçlu, birlikte ya da yalnız öleceklerin yanıdayım. Arabalarda, gemilerde ve uçaklardayım; hastanelerde, ormanlarda ve mezbahalardayım. Ölüm kimileri için bir kurtuluş, kimileri içinse iğrenç, korkunç bir şey. Ama, sonunda, hepsinin yanı başındayım. Rainie, Batı Afrika'da küçük bir köyün halkı kendi hükümetinin askerlerince katlediliyor. Ben oradayım. Uzak bir galaksinin en ücra köşesinde, bir gezegen iç gerilimler yüzünden paramparça oluyor; bu gezegen pek çok kristal zekâyâ ev sahipliği yapıyordu, sakın, iyi ve güzellerdi. Ben oradayım da. Bütün o yerlerin hepsindeyim, ama bir yandan da buradayım, seninle konuşuyorum. Ama... senin ölümün değilim. En azından, henüz değilim. İlk canlı var olduğunda, oradaydım, bekliyordum. Son canlı öldüğünde, benim işim de bitecek. Sandalyeleri ters çevirip masaların üstüne koyacağım, ışıkları kapatıp kâinatı kilitleyeceğim çıkarken...

Ben kim miyim? Bir dost diyelim. Yani, belki, zaman zaman” (Gaiman, 2017a, ss. 106-110).

Ölümün kadın olarak tasvirine Slav ve Meksika kültüründe rastlanır. Slav mitolojisinde Marzanna, ölüm ve rüyalarla ilişkilendirilen tanrıçadır. Meksika'da ise La Catrina olarak bilinen karakter her yıl sonbaharda gerçekleştirilen ölümler günü etkinliklerinin sembolüdür. Yunan mitolojisinde ölümün antropomorfik tasviri Thanatos'dur. Sonsuzlar gibi o da gecenin Niks'in çocuklarından biridir ve Hypnos'un ikizidir. Birbiriyle bağlantılı kavramlarda mitolojide de Sandman'de olduğu gibi ikiz ve kardeş olgusu ortaya çıkmıştır. Ölüm, Morpheus'un ikizi olmasa da en iyi anlaştığı kardeşidir. Fabllar ve Yansımalar'da Keder, Hezeyan ve Arzu'nun meydan okuma teklifini kabul eden Morpheus'a Ölüm, tepki göstermiş ve onların oyunlarını oynamadıklarını söylemiştir.

Gaiman'ın kadın formunda oluşan ölüm kişileştirmesinin aksine günümüzde ölüm deyince aklımıza Azrail tasviri aklımıza gelir ve erkek formundadır. İnsanlar Azrail'in ziyaretinin kendi ölümleri anlamına geldiğini bildiğinden ondan kaçmaya çalışır. İsveçli yönetmen Ingmar Bergman'ın Yedinci Mühür filminde haçlı seferlerinden dönen bir asker, sahilde baygın halde yatmaktadır, gözlerini açtığında onun canını almak için gelen siyah pelerinli Azrail tasvirinde görünen Ölüm'le karşılaşır ve ona teslim olmak istemez, kurtulmak için onunla satranç oynamaya başlar. İlk anda kurtulsa da film boyunca ölüm onun peşindedir ve insanlar yaşımını sürdürürken son hamleyi yapmak için beklemektedir.

Morpheus ve Ölüm'ün iyi anlaşılmadığı küçük üç kardeşten Arzu'da grafik romanda olaylara etki eden figürlerden biridir. Kendi bedeninden oluşan heykelin kalbinde yaşayan Arzu, duygularla ve istek dürtüsüyle ilişkilendirilen bir karakterdir. Kavram olarak felsefe, psikoloji ve sanatın temel araştırma alanlarının ve esin kaynaklarının başında gelmektedir. Orta çağ hristiyan skolastik düşünürü Petrus Abelardus'un etik görüşüne göre arzuya karşı verdiğimiz mücadele kişinin ahlaklılığını belirler. İnsanların günah işleme konusundaki kararlarının, dünyevi arzularla mücadele sonucu ahlaki bir mücadeleye dayandığını vurgulamaktadır. Skolastik düşünceye göre arzular ahlaki mücadelenin temelini oluşturur. Kişinin bu isteklere karşı nasıl bir tutum alması gerektiği, ahlaki olup olmadığını ve günah işleyip işlemediğini belirleyen önemli bir ölçüdür. Günah, kişinin cinsel arzularına rıza gösterdiği, onlara teslim olduğu ve olumladığı zaman ortaya çıkar. Ahlaki mücadele, bu arzulara karşı verilen çabayı ifade eder. Bu mücadelede elde edilecek mutlak hakimiyet, insanın ulaşabileceği en büyük zafer olarak değerlendirilir (Cevizci, 2005).

Arzu kavramı hakkında detaylı incelemeleri olan Arthur Schopenhauer'e göre arzu, insanın hayatta kalma ve üreme içgüdüsünün temelidir. Arzu, insan yaşamını yönlendiren ve mutluluğunu etkileyen güçlü bir içsel etkidir ancak insanlar arzularını takip ederken genellikle doyum noktasına ulaşamazlar; çünkü arzular sürekli değişir ve tatminsizlik duygusuyla sonuçlanır. Bu nedenle, insanın mutluluğunun arzularını bastırarak veya onlardan kaçınarak değil, onları anlayarak ve kontrol ederek elde edilebileceğini savunur. Ayrıca Schopenhauer, arzuların insanın acı çekmesine neden olduğunu ve yaşamın temel bir özelliği olduğunu öne sürer. Ona göre, arzuların bastırılması ve kontrol edilmesi, insanın içsel huzurunu ve mutluluğunu artırabilir. Nirvana'ya benzer bir ruhsal dinginlik ve huzur durumunu elde etmek için arzularla başa çıkmanın önemini vurgular. Aslında skolastik düşünce yapısında olduğu gibi Schopenhauer'de arzularla mücadele etmeyi ve onları kontrol etmeyi savunur. İnsanların mücadele etmesi gereken arzu, doğal olarak Sandman'de de mücadele edilmesi gereken bir karakter durumundadır.

Skolastik düşünceye göre günahla ilişkilendirilen arzu kavramı, genellikle ahlaki çerçevede kontrol edilmesi gereken bir güç olarak görülürken, Arzu karakteri insanların mücadele etmesi gereken kavramların antropomorfik yansımasıdır. O içgüdüleriyle hareket eder ve cinsel isteklerini bastırmadan yaşar. Onun için, kötülük yapma isteği ortaya çıktığında, bu isteği gerçekleştirmekten kaçınmaz. Geleneksel ahlaki normlara bağlı kalmaz ve arzularını yani kendini özgürce ifade eder.

Arzu, bir karakter olarak ise zaten kendisinin özü olan arzularını kontrol etmeye çalışmaz, isteklerini tatmin etmek onun için önemlidir ve onları gerçekleştirmeye amacındadır. Fablar ve Yansımalar'da kardeşi Keder ile herşeyini kaybeden ve intihar etmeyi düşünen Joshua Norton karakterini Ölüm'ün almaması için Morpheus'la bir iddiaya girerler. Arzu, Norton'u kendi aleminde tutmak istemektedir ve ona istediği her kadını elde edebileceği bir teklif sunar ancak Morpheus ona meydan okuma sonrası Amerika Birleşik Devletleri'nin başkanı olduğu bir rüya vermiştir, Norton bu durumdan gayet memnundur ve Arzu'nun teklifini reddeder. Arzu, isteği kabul olmadığı için bu duruma çok öfkelenir, orada Morpheus'a merhametlileri onun peşine göndermeye yemin eder.

Cinselliği ön planda, her iki cinsiyette olabilen çekici bir karakter olan Arzu, bu yönüyle de filozoflarca irdelenmiştir. Arzu kavramını cinsellik ve cinsiyet kimliği üzerinden değerlendiren Amerikalı feminist filozof Judith Butler, Foucault'dan esinlendiği görüşlerine göre; arzunun toplumsal normlar ve beklentiler tarafından şekillendiğini ve kısıtlandığını belirtir. Cinselliğini içinden geldiği yaşayan Arzu karakterinin aksine Butler, cinsellik ve arzu konusunda toplumsal cinsiyet yapılarının ve normlarının etkisini vurgular. Bireylerin arzuları ve cinsel yönelimleri, toplumun belirlediği kabul edilebilir normlara uygun olmalıdır. İnsanlar toplumun kabul ettiği cinsiyet rollerini ve cinsel kimlikleri taklit ederler ve bu kimlikleri kabul edilebilir hale getirmek için çeşitli davranışlar sergilerler. Bu davranışlar, toplumsal normların ve beklentilerin bir yansımasıdır ve bireylerin cinsel ifadesi üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Arzu ve cinsellik, toplumun ve kültürün belirlediği normların ve beklentilerin bir ürünüdür.

Bu bakış açısına karşın Arzu karakteri, geleneksel cinsiyet normlarına ve toplumsal beklentilere meydan okuyan bir figür olarak tasvir edilir. Bu durumun örneğini Arzu ve Morpheus arasındaki ilişkide görebiliriz. Arzu karakteri, toplumsal normlara ve otorite figürlerine karşı bir direniş gösterirken, abisi Morpheus ise geleneksel ve otoriter bir figür olarak tasvir edilir. Arzu'nun Morpheus'a karşı takındığı düşmanca tavır, Butler'ın eleştirdiği cinsiyet rollerine ve geleneksel toplumsal yapılarıdır aynı zamanda. Gaiman, Arzu'yu toplumsal normlara meydan okuyan alternatif cinsiyet kimliği olan bir karakter olarak tasvir etmiştir.

Sanat tarihinde arzu ve tutkularla bağdaştırılan düşünce sürrealizm manifestosunda yer almaktadır. Manifestoyu yazan Breton'a göre; sanatın, hayatın ve hakikatin kaynağının arzu ve aşk olduğu belirtilir. Breton, sanatın özünde insanın içsel dünyasının derinliklerinden yükselen arzunun ve aşkın yattığını savunur. Ona göre, sanatın amacı; bu içsel arzu ve aşkı en saf ve en doğal haliyle ifade etmektir. Sanat eserleri, sadece görsel bir estetik olarak değil, aynı zamanda insanın duygusal ve ruhsal derinliklerine de dokunan bir anlam taşır. Breton'un bu görüşüne göre, sanat; insanın iç dünyasındaki arzu ve aşkın bir yansımasıdır ve en saf halini bulduğunda, gerçek anlamını ve gücünü ortaya koyar. Bu bağlamda, sanatın en basit ifadesi olan aşk, sanat eserlerinin yaratılması ve deneyimlenmesinde merkezi bir rol oynar. Sürrealistlere göre sanat, arzunun toplum tarafından yontulmamış biçiminde en iyi halini alacaktır. Sandman'deki Arzu bu durumda sürrealist manifestoya göre sanat anlayışının bir karşılığı olarak ifade edilebilir.

Gaiman'ın diğer eserlerinde arzu konusunu yine günahlarla ilişkilendirilen Lucifer dizisinde görürüz. Sandman'de de yer alan ve cehennemde sıkılıp kapısına kilit vurup giden Lucifer karakteri için yapılan çizgi romandan televizyona uyarlanan dizide, cehennem meleği Lucifer Sabah Yıldızı; insanların bilinçaltında bulunan önceki paragraflarda skolastik düşüncenin onlarla mücadele edilmesini belirttiği arzularını ortaya çıkarır. Gaiman, şeytanca görülen arzu kavramını şeytanla ilişkilendirmiştir.

Gerçek hayatta birbiriyle ilişkili bulunan keder ve arzu kavramı, grafik romanda da oldukça yakındırlar. İnsanlar kendilerini kederli ve mutsuz hissettiklerinde Arzu'nun ikizi olan Keder'in diyarına girer ve onun kancasını kalplerinde hissederek. Keder'in kendi derisine zarar vermesi Freud'un thanatos kavramıyla açıklanabilir. Freud, id'i iki birbirine karşıt kavram olan yaşam içgüdüleri ve ölüm içgüdüleri şeklinde ayırmış, eros yaşama içgüdülerini belirtirken thanatos ise ölüm içgüdülerini belirtir. İnsanların kendilerine zarar veren davranışlarını thanatos içgüdüleri ile ilişkilidir, saldırganlık, öfke ve nefret içeren davranışlar bazen içe yönelebilir ve ihtiharla bile sonuçlanabilir (Bozdoğan, 2020).

Orijinal ciltlerde adı Despair, Türkçe çeviride ise Keder olarak çevrilen karakter umutsuzluk ve çaresizlik gibi anlamlara da gelmektedir. Sandman'de var olan kader ve umutsuzluk kavramı Danimarkalı filozof, Kierkegaard'a göre birbiriyle ilişkilidir. Öyle ki; kaderciler için yalnızca zorunluluk vardır, onlardan Tanrı'dan yoksun ve benlerini kaybeden umutsuzlar olarak bahseder ve ona göre umutsuzluk ölümcül bir hastalıktır.

Sandman'de çeşitli başka formlarda da gördüğümüz ve Kader'in Sisler Mevsiminde konuştuğu Üç Tanrıça, Yunan mitolojisinde Moiralar olarak da bilinen kader tanrıçalarıdır. İnsanların kaderlerinde yazan olayları bir sorun çıkmadan yaşamalarından sorumludurlar. Tanrılar ve insanların yaşam ipliği Moiralar'a bağlıdır (Altaş, 2014).

Gaiman, Kader karakterinin mekanını bahçe sembolizminde yansıtmıştır. Bu bahçe yaşamın ve yaşamdan sonraki yolculuğun bir sembolüdür ve insanlar bu bahçede gezinir dururlar, determinizmin nedensellik ilkesine bağlantılı olarak insan, kader bahçesinde yaptığı tercihlerle önündeki yollara yön verir fakat bu yolculuk kaderin bileğine zincirlenmiş kader kitabında zaten yazmaktadır.

Sandman'de yaptığı seçimlerle kendi kaderine yön veren Yıkım, makamını terk etmesinin sebebini madalyon metaforuyla anlatır, ona göre; yeni şeylerin olabilmesi için eskinin yıkılması gerekmektedir (Şekil 60).

“Görevimi on milyar yıl layıkıyla yerine getirdim. Madalyonun iki yüzü: yıkım gerekli. Eskiye yıkmadan var olamaz hiçbir yeni.

Şeyler yaratılıyor. Az bir müddet varlıkta kalıyor ve sonra yok oluyorlar. İmparatorluklar, kentler, şiirler ve insanlar. Atomlar ve dünyalar. Kimse son rüyasını bırakmadan yeni bir rüyaya başlayamaz, ha? (Gaiman, 2019b. s. 207).

Şekil 60

Gaiman, Yıkım makamını terk ederken, 2019b



(Gaiman, 2019b)

Ailede sanatla en çok iç içe olan Yıkım sanatçıların da ele aldığı bir kavramın antropomorfik temsidir. Sanatçılara göre de yeni bir şeyler üretmek için eskinin yıkılması gerekir. Bakunin'e göre yıkmak yaratıcı bir dürtüdür. Bu sözü İngiliz sokak sanatçısı Banksy bir müzayedede açık arttırmayla satılan tablosunun kendini imha etmesi ve tablonun değerinin artmasıyla modern sanatta göstermiştir (Şekil 61). Sanat dünyasında ses getiren bir başka kendini yok eden sanat eseri de Banksy'den önce 1960 yılında Jean Tinguely'nin çekiçler, yangın söndürücüler, testereler, şişeler, bisiklet tekerlekleri, bir küvet, bir bebek arabası, bir go-

kart, bir mekanik piyanodan oluşan “New York’a Saygı” adlı heykelidir (Şekil 62). Eser çalışmaya başladıktan sonra kendini yok etmiştir (“Neyi yok etme dürtüsü”, 2023).

Şekil 61

Banksy, Love is in the bin, 2018, Tuval ve karton üzerine karışık teknik.



(Banksy, 2018)

Avusturya-Amerikalı ekonomist Joseph Schumpeter tarafından türetilen yaratıcı yıkım kavramı ise yıkım olgusunun ekonomide kullanılan bir terimidir. Buna göre daha iyisi geldiğinde şirketler yıkılmalıdır. Örneğin, dvd teknolojisi geliştiğinde video kaset firmaları yok olmak zorundadır ve devletler kaset firmalarını korumaya çalışmamalıdır. Digital görüntü teknolojisi geliştiğinde de dvd şirketleri yok olmaya mahkumdur. Sonsuzlardan Yıkım’ın söylediği gibi yeni olan bir süre varlığını sürdürür ve sonra yok olur. J.D Salinger’in Çavdar Tarlasında Çocuklar kitabında baş kahraman Holden Caulfield, insanları pek sevmemektedir ve her şeyi bırakıp kendisini kimsenin tanımadığı bir kasabaya yerleşmek ister, burada sağır ve dilsiz rölü yapıp kimseyle iletişim kurmak istemez. Bu düşüncesini gerçekleştiremeye de kitap boyunca içinde yok etme dürtüsü olduğu bellidir.

Şekil 62

Tinguely, New York'a Saygı, heykel, 1960



(Tinguely, 1960)

Yıkım'ın abisi Morpheus ve kardeşi Hezeyan'ın kendisini bulması, onun rahat hayatının yıkılmasına yol açar ve adadaki yaşamını terkeder. Giderken köpeği Barnabas'ı kardeşi Hezeyan'a bırakır. “Hayat da zaman gibi karanlıkta bir yolculuk. Ne kadar ömrüm var hiç bilmiyorum. Kılıcı ve havuzu yanıma almalıyım elbet, ama diğer her şeyi geride bırakacağım. Yakında yok olur hepsi.” (Gaiman, 2019b. s. 210).

Sonuç

İster grafik ister söz veya yazıyla olsun insanların doğayı ve doğüstü bilinmeyenleri anlamak ve aktarmak için kullandığı antropomorfizm kavramı hikâye anlatma sürecinde ilk zamanlardan beri etkili bir yöntem olmuştur. Fabllarda ve mitolojik hikayelerde insanların empati kurma dürtüsünü harekete geçiren antropomorfizm, sonraki dönemlerde de sanatçılar ve hikâye anlatıcılar tarafından sıklıkla kullanılmıştır. Özellikle Viktorya Dönemi edebiyatında en başarılı örneklerini vermiştir.

Anadolu'da doğurganlığın ve bereketin sembolü basit, sade Kibele figürinlerinden Yunan mitolojisindeki oldukça gerçekçi Artemis heykellerine ve güncel sanat pratiklerine kadar görsel sanatlar alanında da antropomorfik imgeler kendine yer bulmuştur.

Ard arda çizilen resimlerin belli bir hızda döndürülerek oluşturulan animasyon sinemasında da ilk örnekler yine antropomorfik hayvan karakterleri kullanılarak verilmiştir. Mickey Mouse'dan günümüze sayısız animasyon filminde insanlaştırılmış hayvanlar, insanlarla filmlerin anlattığı öyküler arasında bir köprü görevindedir.

Grafik hikâye anlatıcılığının önemli bir aracı olan çizgi roman da bilinen ilk örneklerinden itibaren antropomorfize edilmiş hayvanlarla aktarmak istediklerini okuyucuya iletmiş bu sayede anlaşılabilirliği ve etkisi artmış, belki de bu türün günümüze kadar ulaşabilmesini sağlamıştır. Hayvanları antropomorfize etme, çizgi romanın gazete şeritleri formundan grafik roman formuna kadar kullanılmış Maus ve Ağustos Böceği gibi başarılı örneklerini vermiştir.

Antropomorfizm terimini ilk kullanan Xenophanes, insanların Tanrı hakkındaki çıkarımlarının bulunduğu coğrafyaya göre değiştiğini söylemiştir. Mitolojide biçim anlamına gelen Morphe sözcüğünden türeyen Morpheus'ta insanların düşlerinde şekil almıştır. Antropomorfik karakterlerin grafik romanda kullanımına en iyi örnek olabilecek bir evren oluşturan Neil Gaiman, Dc evrenindeki Sandman'i yeniden yaratırken Hypnos'un çocuklarından olan Morpheus'tan esinlenmiş onu aynı zamanda hikayelerin ve hayal gücünün de efendisi yapmıştır. On cilt boyunca anlattığı Sandman evrenini mitolojik hikayelerle sağlam temellere oturtmuş, edebiyattan ve tarihi kişiliklerden referanslarla bu eserini beslemiş ve güçlendirmiştir. Oluşturduğu antropomorfik Sonsuzlar panteonunda insana özgü durum ve duyguları kişileştiren Gaiman, bunu edebi açıdan o kadar iyi işlemiştir ki 1970'lerde ortaya çıkan grafik roman kavramının 1990'larda en iyi formlarından birini ortaya çıkarmıştır. Grafik romanın roman tarafındaki başarılı niteliğini işin grafik tarafında da Dave McKean, Sam Kieth, Mike Dringenberg, Jill Thompson, Shawn McManus, Marc Hempel ve Michael Zulli gibi iyi çizer ve illüstratörlerle çalışarak tamamlayan Gaiman ve editör Karen Berger, Sandman serisinin bu sayede hem grafik hem de roman yönünden güçlü bir eser olmasını sağlamıştır.

Yunan panteonunda olduğu gibi hayatın ve insanla ilgili durumların herbirinin sorumluluğunun ayrı bir tanrıda olması gibi antropomorfik Sonsuzlar ailesinde de aile üyeleri temsil ettiği kavramlardan sorumludurlar. Aile bağları pek kuvvetli olmasada bunlar birbiriyle bağlantılıdır. Ölüm ve rüya araları en iyi olan ve diğer küçük kardeşlerine (Keder, Arzu ve Hezeyan) göre sorumluluklarının bilincinde ve daha ağır başlıdırlar. Buna karşın Hezeyan'a göre delilik insanı aklı başında tutan bir şeydir zaten. Kader ise ailenin en büyüğü ve her şeyi barındıran bilgileri içeren kitaba sahip olmasına rağmen en sakin olanıdır. İçlerinde en aykırı olan ise sanatla da iç içe bir kavram olan Yıkım'dır. Lucien, Matem'de bir kavramın kişileştirmesinin ölümünün mümkün olmadığını söylediğinde aslında Sonsuzlar'ın temsil ettiği kavramların da evren ve yaşam var olduğu sürece; hikayelerde, mitolojilerde ve hayatın kendisinde de varlığını sürdüreceğini belirtir.

KAYNAKÇA

- Altaş, C. (2014). *Kader tanrıçaları mireler*. Birgün bir yerde. [Blog yazısı]. <https://birgunbiryerde.blogspot.com/2014/03/kader-tanrcalar-mireler.html> (30.01.2024).
- Arcimbaldo, G. (1573). *Four seasons*, [Resim]. Louvre müzesi, Paris, Fransa <https://bayaiyi.com/wp-content/uploads/2014/03/arcimbaldo-do%CC%88rt-mevsim.jpg> (12.07.2023).
- Arcimbaldo, G. (1590). Reversible head with basket of fruit. [Resim]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a1/Giuseppe_Arcimbaldo_-_Reversible_Head_with_Basket_of_Fruit_-_WGA00843.jpg (10.07.2023).
- Artun, A. (2015). *Sanat manifestoları, avangard sanat ve direniş*. İletişim.
- Attewell, C. (2022). *Anthropomorphism art – establishing an anthropomorphic definition*. [Artincontext]. <https://artincontext.org/anthropomorphism-art/> (12.06.2023).
- Augustyn, A. (2023). *Eye of Horus*. [Encyclopedia Britannica]. <https://www.britannica.com/topic/Eye-of-Horus> (19.05.2023).
- Baetens, J. (2018). *Stories and storytelling in the era of graphic narrative*. In I. Christie & A. van den Oever (Eds.), *Stories* (pp. 27–44). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv5rf6vf.6>
- Bal, A. A. (2021). Mitolojik imgenin dönüşümü; teşup'un izdüşümü olarak hacı bektaş. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, Hacı Bektaş Veli Özel Sayısı*, 179-196. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.960302>
- Banksy. (2018). *Love is in the bin*. [Karışık teknik]. https://pbs.twimg.com/media/DpPkKn_XUAA0SgB?format=jpg&name=4096x4096
- Bayeux duvar halısı. (1476). Musee de la tapisserie de Bayeux, Fransa [İşleme]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/12/Bayeux_Edward_Funeral.jpg (30.11.2023).
- Berger, K. (2016). *Sandman 1: prelüdlar- noktürnlər*. [Sunuş yazısı]. İthaki.
- Beydeba. (2010). *Kelile ve Dimne*. Akçağ.
- Blacksad kapağı*. (2004). [İllüstrasyon]. https://m.media-amazon.com/images/W/MEDIAX_792452-T1/images/I/51RQQCKA39L.jpg (12.12.2023).
- Bouguereau, W. A. (1862). *Orestes pursued by the furies*. Chrysler museum of art. [Yağlı boya]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/81/Orestes_Pursued_by_the_Furies_by_William-Adolphe_Bouguereau_%281862%29_-_Google_Art_Project.jpg/722px-Orestes_Pursued_by_the_Furies_by_William-Adolphe_Bouguereau_%281862%29_-_Google_Art_Project.jpg?20190803174851 (21.12.2023).
- Bozdoğan, M. (2020). *Ölümün hayat üzerindeki etkisi: Thanatos (ölüm içgüdüsi) ve Freud*. [mozartcultures]. <https://mozartcultures.com/freud-thanatos/> (20.02.2024).
- Hypnos. (2018). Britannica, t. editors of encyclopaedia [Encyclopedia Britannica]. <https://www.britannica.com/topic/Hypnos>

- Britannica, The Editors of Encyclopaedia. (2023). *Hecate*. [Encyclopedia Britannica]. 8 May. 2023, <https://www.britannica.com/topic/Hecate>. (29.09.2023).
- Brute ve Glop karakterleri. (t.y.). <https://www.writeups.org/wp-content/uploads/Brute-Glob-Sandman-DC-Comics-c.jpg> (19.02.2024).
- Butler, J. (2014). *Cinsiyet belası feminizm ve kimliğin altüst edilmesi*. (B. Ertür, Çev.). Metis.
- Campbell, E. (2007). What is a graphic novel? *World literature today*, 81(2), 13–15. <http://www.jstor.org/stable/40159289>
- Campbell, J. (1995). *İlkel mitoloji: Tanrının maskeleri*, (K. Emiroğlu, Çev.). İmge.
- Can, Ş. (2020). *Klasik Yunan mitolojisi*. (19. Basım). Ötüken.
- Caswell, A. B. (1980). The pythagoreanism of Arcimboldo. *the journal of aesthetics and art criticism*, 39(2), 155–161. <https://doi.org/10.2307/429809>
- Cevizci, A. (2005). *Paradigma felsefe sözlüğü*. Paradigma.
- Chagall, M. (1929). *Le lion amoureux (Fables de la Fontaine)*. [İllüstrasyon]. https://media.mutualart.com/Images/2015_06/01/20/200658444/066f83c5-b92a-48ca-9d3a-253a0c0434ce.Jpeg?w=768 (30.07.2023).
- Chauveau, F. (1668). *La Fontaine masallarından bir resim*. [İllüstrasyon]. https://tr.wikipedia.org/wiki/La_Fontaine_Masallar%C4%B1#/media/Dosya:Chauveau_-_Fables_de_La_Fontaine_-_01-07.png (30.11.2023).
- Chute, H. (2008). Comics as literature? reading graphic narrative. *PMLA*, 123(2), 452–465. <http://www.jstor.org/stable/25501865>
- Cömert, B. (2010). *Mitoloji ve ikonografi*. De ki.
- Dahl, J. (2007). *Horus'un gözü tasarımı*. [Dijital çizim]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a7/Eye_of_Horus_bw.svg/800px-Eye_of_Horus_bw.svg.png (21.12.2023).
- Dali, S. (1936). *The anthropomorphic cabinet*, [Oil on wood panel], https://www.pivada.com/content/images/thumbs/000/0008995_800.jpeg (30.07.2023).
- Dallacqua, A. K. (2012). Exploring literary devices in graphic novels. *Language arts*, 89(6), 365–378. <http://www.jstor.org/stable/41804360>
- Denizci cenneti karakteri. (t.y.). [İllüstrasyon] <https://s3.amazonaws.com/comicgeeks/characters/avatars/15211.jpg?t=1660898829> (19.02.2024).
- Dökeroğlu, Ö. T. (2019). Bir sanat biçimi olarak antropomorfizm. *The Journal of Social Sciences*, 2019-38, 214-241. <http://dx.doi.org/10.16990/SOBIDER.5058>
- Dürer. A. (1514). *Melencolia 1*, [Gravür] https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7a/Albrecht_D%C3%BCrер_-_Melencolia_I_-_Google_Art_Project_%28_AGDdr3EHmNGyA%29.jpg (22.12.2023).
- Echterling, C. (2016). Postcolonial ecocriticism, classic children's literature, and the imperial-environmental imagination in *the chronicles of narnia*. *Journal of the Midwest Modern Language Association* 49, (1), ss. 93-117. <https://doi.org/10.1353/mml.2016.0016>.
- Eisner, W (1978). *A Contract with God*, [İllüstrasyon]. <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1328363057i/861023.jpg> (30.11.2023).

- Eisner, W. (2004). *Graphic storytelling*. Florida: Poorhouse Press. <https://archive.org/details/graphicstorytell0000eism/> (12.06.2023).
- Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2007). On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological review*, 114(4), 864–886. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.114.4.864>
- Erhat, A. (1996). *Mitoloji sözlüğü* (6. Basım). Remzi Kitabevi.
- Ernst, M. (1934). *Merhamet haftası*. [Kolaj]. https://www.eskop.com/images/UserFiles/images/Editor/or%C3%A7un_ernst/06.jpg (30.11.2023).
- Ernst, M. (1937). *The fire side angel*, [Yağlı boya]. <https://artblart.files.wordpress.com/2013/08/the-fireside-angel-web.jpg> (30.07.2023).
- Eroğlu, Ö. (2013). *Plastik sanatlar sözlüğü*, (1. Baskı). Tekhne.
- Etheredge, L. (2023). *Ankh*. Britannica, T. Editors of Encyclopaedia [Encyclopedia Britannica]. <https://www.britannica.com/topic/ankh> (06.07.2023).
- Exekias. (MÖ 540- 530). Achilles (sol) ve Penthesilea (sağ). [Pişmiş toprak]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/86/Achilles_Penthesilea_BM_B209.jpg/1024px-Achilles_Penthesilea_BM_B209.jpg (30.07.2023).
- Fischer, E. (2012). *Sanatın gerekliliği*. (Çev. C. Çapan). Sözcükler.
- Freedman, A. (2011), Comics, graphic novels, graphic narrative: A review. *Literature compass*, 8: ss. 28-46. <https://doi.org/10.1111/j.1741-4113.2010.00764.x>
- Gaiman, N. (2016). *Prelüder ve Noktürnler kitap kapağı*. [İllüstrasyon]. https://m.media-amazon.com/images/I/61Jmz9RNLNL_SL1000_.jpg (20.12.2023).
- Gaiman, N. (2016). *Sandman 1: Prelüder- noktürnler*. İthaki.
- Gaiman, N. (2017a). *Sandman 3: Düş ülke*. İthaki.
- Gaiman, N. (2017b). *Sandman 4: Sisler mevsimi*. İthaki.
- Gaiman, N. (2018a). *Sandman 2: Bebek evi*. İthaki.
- Gaiman, N. (2018b). *Sandman 5: Sen oyunu*. İthaki.
- Gaiman, N. (2019a). *Sandman 6: Fabllar ve yansımalar*. İthaki.
- Gaiman, N. (2019b). *Sandman 7: Kısa hayatlar*. İthaki.
- Gaiman, N. (2020a). *Sandman 10: Matem*. İthaki.
- Gaiman, N. (2020b). *Sandman 8: Dünyaların sonu*. İthaki.
- Gaiman, N. (2020c). *Sandman 9: Merhametliler*. İthaki.
- Gaiman, N. (2021). *Sandman 11: Sonsuz geceler*. İthaki.
- Gaiman, N. (2022). *Sandman üvertür*. İthaki.
- Gardner, J. (2013). A history of the narrative comic strip. In D. Stein & J. Thon (Ed.), *From comic strips to graphic novels: Contributions to the theory and history of graphic narrative* (pp. 241-254). Berlin, Boston: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110282023.241>
- Gluibizzi, A. (2007). The aesthetics and academics of graphic novels and comics. *Art documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 26(1), 28–30. <http://www.jstor.org/stable/27949450>

- Grotjahn, M. (1947). *About the symbolization of alice's adventures in wonderland*. American Imago, 4(4), 32–41. <http://www.jstor.org/stable/26301173>
- Guguk kuşu karakteri. (t.y.). [İllüstrasyon]. <https://static.wikia.nocookie.net/sandman/images/e/e3/Cuckoo.jpg/revision/latest?cb=20210527000620> (19.02.2024).
- Guthrie, S. E. (2008). *Anthropomorphism*. [Encyclopedia Britannica]. <https://www.britannica.com/topic/anthropomorphism> (12.06.2023).
- Habil ve kabil karakterleri. [İllüstrasyon]. (t.y.). https://i0.wp.com/1.bp.blogspot.com/_MeIrgJ_lJoU/S3xty11XN6I/AAAAAAAAAU Y/y3do8M8iMok/s400/cainabel1.jpg (19.02.2024).
- Hahne, S.T. (2022). *Blacksad review*. Goodokbad [Blog yazısı]. http://goodokbad.com/index.php/reviews/blacksad_review (13.08.2023).
- Hamilton, E. (2016). *Mitologya* (Ü. Tamer, Çev.). (27. Basım). Varlık.
- Hollmann, D. (2013). *The lion man from the stadel cave in hohlenstein*, Lonetal. [Fil dışı] Wikimedia Commons „Lizenz: CC BY-SA 4.0“ <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Loewenmensch1.jpg> (31.07.2023).
- Jean de La Fontaine. (2022). Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Jean_de_La_Fontaine (11.12.2023).
- Kannenber, G. (2008). *500 essential graphic novels*. Ilex Press.
- Kapı bekçileri. (t.y.). [İllüstrasyon]. <https://static.wikia.nocookie.net/sandman/images/a/a1/Gat.png/revision/latest?cb=20210527001628> (19.02.2024).
- Kaptan, S. (1994). *Bilimsel araştırma gözlem ve teknikleri*, Tekışık.
- Kaufmann, T. D. (1976). Arcimboldo's Imperial allegories. *Zeitschrift für kunstgeschichte*, 39(4), 275–296. <https://doi.org/10.2307/1481925>
- Keser, N. (2009). *Sanat sözlüğü*. Ütopya.
- Kierkegaard, S. (2004). *Ölümcül hastalık umutsuzluk*. (M.M. Yakupoğlu, Çev.) Doğu Batı Yayınları
- Kircher, A. (1645). Antropomorfik manzarada gizli portre, 1645/6, [Gravür]. https://the-public-domain-review.imgix.net/collections/the-art-of-hidden-faces-anthropomorphic-landscapes/25266362182_3ca15107ef_b.jpg?fit=max&w=1200&h=850 (13.07.2023).
- Korintlî, (t.y.). [İllüstrasyon]. <https://tr.pinterest.com/pin/6685099438477891/> (19.02.2024).
- Lewis, C.S. (1950). *Narnia günlükleri*, [İllüstrasyon]. <https://www.heart.co.uk/showbiz/books-culture/10-books-that-shaped-our-childhood/the-chronicles-of-narnia/> (30.11.2023).
- Lucien (t.y.). <https://i.pinimg.com/564x/03/8c/8c/038c8c7310ac66aa535295e593ad7327.jpg> (19.02.2024).
- Lucifer Sabahyıldızı karakteri, (t.y.). [İllüstrasyon]. <https://qph.cf2.quoracdn.net/main-qimg-85455f4136fc38a2d77e52e5cfa6ea81> (19.02.2024).
- Markh. (2007). *Amenhotep ve Tanrı sobek*. Museum of ancient Egyptian art, Luxor. [Kireçtaşı]. https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Amenhotep_III_and_Sobek1.jpg (31.07.2023).
- Martin, E. (2011). Graphic novels or novel graphics? The evolution of an iconoclastic genre. *The comparatist*, 35, 170–181. <http://www.jstor.org/stable/26237269>

- Martinelli, O. G. (2022). *Anthropomorphism in art*. Artmajeur. <https://www.artmajeur.com/en/magazine/5-art-history/anthropomorphism-in-art/331981> (12.05.2023).
- Materia Non Medica. (1979). *The British medical journal*, 1(6166), 801–801. <http://www.jstor.org/stable/25431685>
- Matthew karakteri, (t.y.). [İllüstrasyon]. <https://i.pinimg.com/originals/6a/bc/bb/6abcb467b110f0e6046110ee05d9a92.jpg> (19.02.2024).
- McCloud, S. (2021). *Görünmez sanat çizgi romanı anlamak*. (M.C. Ülgen, Çev.) Sırtlan Kitap.
- Mervyn karakteri. (t.y.). [İllüstrasyon]. <https://i.pinimg.com/564x/f7/ac/7f/f7ac7f5c8fad7607c0cf8bda12ce0ace.jpg> (19.02.2024).
- Miller, F. (1986). *Batman: kara şövalye dönüyor*. [İllüstrasyon]. https://m.media-amazon.com/images/I/61ldRxHa36L._SL1000_.jpg (10.12.2023).
- Mindbent, (2021). *The anthropomorphic cabinet*. Mindlybiz [Blog yazısı]. <https://mindlybiz.com/articles/art/painting/salvador-dali/the-anthropomorphic-cabinet/> (12.05.2023).
- Moore, A. (2019). *Watchmen grafik roman kapağı*, [İllüstrasyon] https://m.media-amazon.com/images/I/71ztkXHWZaL._SL1500_.jpg (30.11.2023).
- Mullennix, B (2022). *The 4 most famous anthropomorphic artists*. Artistryfound. [Blog yazısı]. <https://artistryfound.com/famous-anthropomorphic-artists/> (12.08.2022).
- Mülayim, S. (1994). *Sanata giriş*. Bilim Teknik.
- Neyi yok etme diirtüsü. (2023). Kent enstituleri. <https://kentenstituleri.org/2018/11/14/neyi-yok-etme-durtusu/> (20.07.2023).
- Outcault, R.F. (1897). *The yellow kid in mcfadden's flats*, [İllüstrasyon]. <https://hdl.huntington.org/digital/api/singleitem/image/p16003coll4/5194/default.jpg> (30.11.2023).
- Perozo, V. M. P. (1946). Fables and fable-writers. *Books Abroad*, 20(4), 363–367. <https://doi.org/10.2307/40088489>
- Petersen, R, S. (2011). *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. (S. 1-12). Praeger.
- Plommer, J. (2020). *What was the first comic book?* Bookriot [Blog yazısı]. <https://bookriot.com/what-was-the-first-comicbook/#:~:text=The%20Yellow%20Kid%20in%20McFadden's,of%20Obadiah%20Oldbuck%20in%20English.> (12.08.2023).
- Ray, M. (2023). *Neil Gaiman*. [Encyclopedia Britannica], <https://www.britannica.com/biography/Neil-Gaiman> (15.12.2023).
- Sanjayan, M. (2011). Giuseppe Arcimboldo. *Issues in Science and Technology*, 27(2), ss. 6–21. <http://www.jstor.org/stable/43315446>
- Santos, A.A. (2019). *In 1986, Watchmen skewered the way we love superheroes. It's still as relevant as ever*. Vox [Blog yazısı]. <https://www.vox.com/2019/10/18/20917361/watchmen-hbo-comic-superheroes-explained> (12.08.2023).
- Schopenhauer, A. (2009). *İsteme ve tasarım olarak dünya*. (L. Özşar, Çev.) Biblos.

- Serpell, J. (2003). Anthropomorphism and anthropomorphic selection—beyond the "Cute response". *Society & Animals*, 11(1), 83-100. <https://doi.org/10.1163/156853003321618864>
- Shepard, E.H. (1926). *Winnie the pooh*, [İllüstrasyon]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/3/3e/Pooh_Shepard1928.jpg/800px-Pooh_Shepard1928.jpg (10.08.2023).
- Skylla, (2005). *Skylla tasviri*, [Madeni para]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/19/Denarius_Sextus_Pompeius-Scilla.jpg (13.07.2023).
- Skylla, (2006). *Skylla tasviri*. [Pişmiş toprak]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a8/Scylla_Louvre_CA1341.jpg/800px-Scylla_Louvre_CA1341.jpg (13.07.2023).
- Skylla, (2022). *Skylla tasviri*, [Figürin]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d5/Scylla_figurine.jpg/800px-Scylla_figurine.jpg (13.07.2023).
- Sözen, M. Tanyeli, U. (2014). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. Remzi Kitabevi.
- Spiegelman, A. (1986). *Maus kitap kapağı*. [İllüstrasyon]. https://m.media-amazon.com/images/I/71nXxfnNEcL._SL1375_.jpg (30.11.2023).
- Tan, S. (2018). *Ağustos Böceği*. (Ü. Mutlu, Çev.) Desen.
- Tan, S. (2019). *Ağustos Böceği kapağı*. [İllustrasyon]. <https://i.dr.com.tr/cache/500x400-0/originals/0001806480001-1.jpg> (12.12.2023).
- Teber, S. (2009). *Melankoli "normal bir anomali"*. Say.
- Temür, A. (2010). Grek sanatında deniz yaratıkları-I: Skylla. *Sanat Dergisi*, 0(16),1-8. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsfd/issue/2604/33514>
- Tenniel, J. (1865). *Alice Harikalar Diyarında tavşan karakteri*, [İllüstrasyon]. https://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s_Adventures_in_Wonderland#Characters (30.11.2023).
- Teşhup. (2015). *Tanrı Teşup*, [Kaya kabartması]. <https://arkeofili.com/silifkedeki-hitit-firtina-tanrиси-tesup-kabartmasi-tahrip-edildi/> (20.12.2023).
- Töpffer, R. (1837). *Mr.Vieü Bois' dream*. [Çizim]. https://en.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_M._Vieux_Bois#/media/File:Vieuxbois1.jpg (30.11.2023).
- Uçmak, A. (2014). *Grafik anlatım diliyle farklılık gösteren grafik romanlardan sandman ve kabuki*. *Sanat- Tasarım Dergisi*, 1(1), 23-30.
- Uslu, R. & Berksun, O. (1993). Yas ve melankoli. *Kriz dergisi*, 1 (2), 0-0. https://doi.org/10.1501/Kriz_0000000026
- Vindt, L., Gelfand, M., & Parrott, R. (1987). The fable as literary genre. *Ulbandus review*, 5, 88–108. <http://www.jstor.org/stable/25748090>
- Wadsworth, P. A. (1972). The art of allegory in la fontaine's fables. *The French review*, 45(6), 1125–1135. <http://www.jstor.org/stable/388503>
- Wain, L. (1905). *Cats playing golf*, [Suluboya]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/89/Wain_cat_--_representative.jpg/220px-Wain_cat_--_representative.jpg (30.07.2023).

- Ward, C. (2022). 'The sandman' and the science behind sleeping sickness. syfy [Blog yazısı]. <https://www.syfy.com/syfy-wire/sandman-netflix-sleeping-sickness-disease-science>
- Waytz, A. (2019). *The power of human: how our shared humanity can help us create a better world*. (First edition). W.W. Norton & Company.
- Webb, W. B. and Cartwright, Rosalind D. (2023). *Dream*. [Encyclopedia Britannica]. <https://www.britannica.com/topic/dream-sleep-experience> (20.08.2023).
- Weinberg, R. (2018). *Memory and modernity in Chagall's early paintings*. Apollo-magazine. <https://www.apollo-magazine.com/memory-and-modernity-in-chagalls-early-paintings/> (20.08.2023).
- Winter, M. (1919). *Ağustos böceği ve karınca*, [İllüstrasyon] https://tr.wikipedia.org/wiki/A%C4%9Fustos_B%C3%B6ce%C4%9Fi_ile_Kar%C4%B1nca#/media/Dosya:The_Ant_and_the_Grasshopper_-_Project_Gutenberg_etext_19994.jpg (30.11.2023).
- Wrightson, B. (1974). *Swamp thing, cilt 1, sayı 9'un kapağı*, [İllüstrasyon]. https://en.wikipedia.org/wiki/File:Swamp_thing_09_1974.jpg (19.02.2024).
- Yıldırım, Ö. (2019). *Determinizm nedir? Belirlenimcilik*. Felsefe.gen.tr. <https://www.felsefe.gen.tr/determinizm-belirlenimcilik-nedir-ne-demektir/> (30.01.2024).
- Yıldırım, Ö. (2019). *Fatalizm Nedir? Kadercilik, yazgıcılık*. Felsefe.gen.tr. <https://www.felsefe.gen.tr/fatalizm-kadercilik-yazgicilik-nedir-ne-demektir/> (30.01.2024).
- Yurdakul, Ç. & Özer, F. (2013). Metinden mekâna; kültürel farklılıkların Alice'in kaçış uzamı bağlamında incelenmesi. *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*, 5 (9). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ksbd/issue/16222/169894>
- Yüksel, H.A. (2017). *Ezop masalları*. Millî Eğitim Bakanlığı.
- Zareshk. (2006). *Kelile ve dimne, 15. Yüzyıla ait bir resim*. İstanbul. [El yazması]. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4e/Kelileh_va_Demneh.jpg (30.11.2023).
- Zhou, L. (2021). Study on the absurd beauty of Marc Chagall's "lovers under the Eiffel Tower" *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 643 Proceedings of the 2021 Conference on Art and Design: Inheritance and Innovation* (ADII 2021). <https://www.atlantis-press.com/article/125970441.pdf> (18.06.2023).

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı: Orhan POYRAZ