

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI ANABİLİM DALI
İTALYAN DİLİ VE EDEBİYATI BİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DINO BUZZATI’NİN “POEMA A FUMETTI”
ÇİZGİ ROMANINA GÖSTERGEBİLİMSEL BİR
YAKLAŞIM

DİDEM CEREN BİNİCE

2501190492

TEZ DANIŞMANI

DR. ÖĞR. ÜYESİ CRISTIANO BEDIN

İSTANBUL – 2022

ÖZ

DINO BUZZATI’NIN “POEMA A FUMMETTI” ÇİZGİ ROMANINA GÖSTERGEBİLİMSEL BİR YAKLAŞIM

DİDEM CEREN BİNİCE

Bu tez, Çağdaş İtalyan Edebiyatı’nın eserleri yirmiden fazla dile çevrilerek adı ülkesinin sınırlarını aşan yazar, ressam, gazeteci Dino Buzzati’nin 1960 yılında yayımlanan modern çizgi roman (**graphic novel**) türündeki ilk ve tek eseri **Poema a Fumetti**’yi (**Çizgi Roman Biçiminde Şiir**) göstergebilimsel yaklaşımla ele almakta ve incelemektedir. Çizgi roman, hem yazınsal hem ikonik olarak çift dilli bir anlatım türü olarak, resim ve edebiyatı daima bir arada icra ederek çok formlu anlatımı benimsemiş Dino Buzzati için oldukça önem taşımaktadır. Aynı zamanda **Poema a Fumetti**, yalnızca bir çizgi roman olmanın ötesinde yazarın iki farklı sanatçı kimliğini ortaya koyduğu bir eserdir. Tıpkı Buzzati’nin anlatım uslûbu ve dili gibi karmaşık bir yapıya sahip olan çizgi roman, hem görsel hem de yazınsal olarak bir dizi göstergeler içerir. Bu nedenle göstergeler birliği ile oluşan bu edebî türün incelenmesi için ilk bölümde göstergebilimin temel kavramlarını ve kuramlarını ele almaktadır. İkinci bölüm ise Dino Buzzati’nin yaşamı boyunca ürettiği eserlerdeki dili, edebî tavrı, anlatım tekniği, hem resim hem edebiyatta sadık saldığı tema ve figürlere aynı zamanda **Poema a Fumetti**’nin yaratım sürecine değinmekte ve çizgi romanın anlatım öğeleri ve anlamı üzerine bir inceleme sunmaktadır. Tezin son bölümü, eserin kurgusal yönüne nazaran, onu hem görsel hem yazınsal alanıyla anlatımın iki farklı biçimini bir araya getiren bir çizgi roman örneği olarak göstergebilimin dayandığı yöntemler ile çözümlemekte ve anlamı ortaya çıkarmaktadır.

Anahtar sözcükler: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, İtalyan Edebiyatı, Göstergebilim, Çizgi Roman, Görsellik,

ABSTRACT

A SEMIOTIC APPROACH TO DINO BUZZATI'S GRAPHIC NOVEL "POEMA A FUMETTI"

DİDEM CEREN BİNİCE

This thesis deals with and analyzes **Poema a Fumetti (Poem Strip)**, published in 1960, the first and only graphic novel of one of the most important authors of Contemporary Italian Literature, painter, journalist Dino Buzzati, whose works have been translated into more than twenty languages and whose name is beyond the borders of his country, with a semiotic approach. Graphic novel, both literary and iconic as a bilingual narrative genre, is very important for Dino Buzzati, who has always adopted the multi-form expression by performing painting and literature together. At the same time, **Poema a Fumetti** is not only a graphic novel, but also a work in which the author reveals two different artistic identities. This graphic novel, which has a complex structure just like Buzzati's expression style and language, includes a series of indicators both visually and literary. For this reason, in order to examine this literary genre formed by the unity of signs, in the first part, the basic concepts and theories of semiotics are discussed. On the other hand, the second part deals with the language, literary style, expression technique, themes and figures that Dino Buzzati produced throughout his life, as well as the themes and figures he adhered to in both painting and literature, as well as the creation process of **Poema a Fumetti** and presents an analysis on the narrative elements and meaning of the graphic novel. The last part of the thesis analyzes the work with the methods on which semiotics is based, as a comic book example that combines both visual and literary field and two different forms of expression, compared to the fictional aspect of the work, and reveals the meaning.

Key Words: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, Italian Literature, Semiotics, Graphic Novel, Visuality.

ÖNSÖZ

Tanrı'yı, evreni, yaradılışı, insanoğlunu ve onun kaçınılmaz gerçeğini gerçeküstücü dili ve çocukluğun uçsuz bucaksız düş evrenindeki olağanüstü hikâyeleriyle anlatan Dino Buzzati'yi, kendimi tekrar tekrar okurken bulduğum öyküleriyle bir yazar olarak tanıdım. Yazarın elli üç tablosunun bir araya getirildiği **Le storie dipinte (Fırçanın Ucundan Hikâyeler)** ile ölümüne kadar tutkuyla sürdürdüğü, edebî yaratım sürecinin de asıl kaynağı olarak nitelendirdiği ressam kimliğiyle buluştuğum Dino Buzzati'nin tablolarında da aynı hikâyeleri buldum.

Yaşamının son yıllarında icra ettiği eserlerine ilham olan, sanat anlayışına, tarzına ve diline yön veren hemen hemen her şeyi en önemlisi Buzzati anlatımının birlikte var olan iki ayrılmaz parçasını yine bir araya getirdiği, çizgi roman olarak bir Yunan mitinin belki de en sıra dışı uyarlaması **Poema a Fumetti (Çizgi Roman Biçiminde Şiir)** eserinin, Buzzati'nin çok formlu sanatını görmek ve tanımak adına kusursuz bir eser olduğuna inanıyorum. Bunun ötesinde **Poema a Fumetti**'yi göstergebilimsel yaklaşımla incelediğim tezimin, grafiksel ve anlatımsal unsurlarında daima bir anlamın saklı olduğu çizgi romanı anlamaya ve bu anlamı bulmaya katkı sağlayacağını umuyorum.

Tez çalışmam boyunca bana yol gösteren, yalnızca bu süreçte değil lisans yıllarımda da edebiyata dair çok şey öğrendiğim, benden yardımlarını ve desteğini esirgemeyen, sabrının ve emeğinin karşılığını asla ödeyemeyeceğim çok değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Cristiano Bedin'e, bana olan güvenini ve inancını daima hatırlatan yol arkadaşım Mehmet Fatih Çakmak'a ve hep yanımda olan aileme sonsuz teşekkürlerimi sunmak isterim.

İstanbul, 2022

Didem Ceren Binice

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	ii
ABSTRACT	iii
ÖNSÖZ.....	iv
RESİMLER LİSTESİ	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xi
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KELİMLER VE RESİMLER: ÇİZGİ ROMAN GÖSTERGEBİLİMİ

1.1. Göstergelerden Resme: Görsel Göstergebilimin Temel Kavramları.....	4
1.1.1. Göstergelerin Kavramsal İlkeleri ve Anlamlandırılma Süreci	5
1.1.2. Yazınsal Göstergebilimsel Açıdan Anlatı ve Anlatıcı	10
1.1.2.1. Anlatının Yazınsal Göstergebilimi	10
1.1.2.1. Anlatıcı Rolü.....	15
1.1.3. Resmin Bakış Açısı: Dilsel/Yazınsal Sözcelemeden Görsel Sözcelemeye Geçiş.....	16
1.1.4. Resmin Retoriği	20
1.2. Çizgi Roman Göstergebilimi.....	24
1.2.1 Çizgi Romanda Anlatıcı.....	26
1.2.2 Anlatım Öğeleri.....	29
1.2.1.1. Paneller	29
1.2.1.1. Oluklar (Beyaz Boşluk)	32
1.2.3 Göstergelerin Resmedilmesi: Yazı ve Görsel	34
1.2.3.1. Yazı Göstergeleri.....	35
1.2.3.1.1. Ses Efektleri	36

1.2.3.1.2. Fontlar (Lettering)	37
1.2.3.2. Çizgi Göstergeleri	39
1.2.3.2.1. Resimsel Söz Dağarcığı	30
1.2.3.2.2. Çizgi, Gölge ve Renk	41
1.2.3.3. Zaman ve Şekil Göstergeleri	43
1.2.3.3.1. Hareket ve İfade Göstergeleri	43
1.2.3.3.2. Konuşma Balonları ve Analtı Kutucukları	45
1.2.4. Çizgi Romanın Okuma Akışı: Zaman ve Ritim	46
1.2.4.1. Zaman	46
1.2.4.2. Gerilim ve Ritim	49

İKİNCİ BÖLÜM

DINO BUZZATI: EDEBİYAT VE SANATIN SINIRINDA BİR YAŞAM

2.1. Dino Buzzati'nin Yaşamı ve Eserleri	53
2.2. Buzzati'nin Eserlerindeki Temalar: Ölüm, Fantastik ve Aşk	57
2.3. Resim ve Edebiyatın Kesiştiği Eserler	62

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

POEMA A FUMETTI ÇİZGİ ROMANININ GÖSTERGEBİLİMSEL İNCELEMESİ

3.1. Poema a Fumetti Eserinin Yayın Süreci, Kaynakları ve Konusu	70
3.2. Orpheus ve Eurydike Miti ve Poema a Fumetti Çizgi Romanının Yazınsal Göstergebilimin açısından İncelemesi	78
3.2.1. Poema a Fumetti ve Mitten Kesitler	80
3.2.1.1. Birinci Kesit	80
3.2.1.1. İkinci Kesit	84
3.2.1.1. Üçüncü Kesit	85
3.2.2. Anlatıların İzleksel-Betisel Düzlemi ve Derin Yapısı	86
3.3. Poema a Fumetti Eserinin Çizgi Roman Göstergebilimine Göre İncelemesi ...	88
3.3.1. Anlatıcı ve Bakış Açısı	88

3.3.2. Anlatım Öğeleri.....	96
3.4.1. Paneller.....	96
3.4.2. Oluklar.....	106
3.3.3 Yazı, Çizgi, Zaman ve Şekil Göstergeleri.....	109
3.3.3.1. Yazınsal Göstergeler.....	109
3.3.3.1.1. Ses Efektleri.....	109
3.3.3.1.2. Fontlar.....	112
3.3.3.2. Görsel Göstergeler.....	114
3.3.3.2.1. Resimsel Söz Dağarcığı ve Estetik Üsluplar.....	114
3.3.3.2.2. Zaman ve Hareket Göstergeleri.....	120
3.3.3.2.3. Çizgiler, Gölgele ve Renkler.....	123
3.3.3.3. Şekilsel Göstergeler: Balonlar ve Kutucuklar.....	126
3.3.4. Zaman ve Ritim.....	130
3.4. Poema a Fumetti Eserinin Yazısal ve Görsel Göstergelerin Nihai Değerlendirmesi.....	135
SONUÇ	137
KAYNAKÇA	142

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Maurits Cornelis Escher, Hand with Reflecting Sphere , 1935.....	19
Resim 2: Pasta Panzani , reklam fotoğrafı.....	23
Resim 3: Mike Hoges, Alex Raymond, Flash Gordon , 2002	27
Resim 4: Winsor Zenic McCay, Little Nemo , 1908:.....	31
Resim 5: Will Eisner, Spirit , 1948.....	36
Resim 6: Will Eisner, Spirit , 1948.....	38
Resim 7: Resimsel Söz Dağarcığı (McCloud, a.g.e. , s. 52)	40
Resim 8: Art Spiegelman, Maus , 1980-1991.....	40
Resim 9: Sergio Toppi, Sheraz-de , 2019.....	42
Resim 10: Will Eisner, Spirit , 1948.....	44
Resim 11: Konuşma Balonları.....	45
Resim 12: Panellerin ardışık düzende yerleşimi.....	49
Resim 13: Dino Buzzati, 1952.....	57
Resim 14: Dino Buzzanti, Il lasciapassare (Geçiş İzni) öyküsünün resmi, 1958....	63
Resim 15: Dino Buzzati, Toc toc (Tık Tık) , 1957	65
Resim 16: : Il Correire del piccoli gazetesinin La famosa invasione degli orsi in Sicilia (Ayların Meşhur Sicilya Baskını) eserini içeren bir sayfası, 1945	66
Resim 17: Poema a Fumetti Eserinin Kapağı, İlk Baskısı, 1969.....	67
Resim 18: Giorgio De Chirico, Orfeo Solitario (1973), Museo Carlo Bilotti Aranciera di Villa Borghese, Roma	76
Resim 19: Giorgio De Chirico, Orfeo Trovatore Stanco (1970), Palazzo Blu, Pisa.....	76
Resim 20: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 9 -11	89
Resim 21: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 35-37	90
Resim 22: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 54-56	92
Resim 23: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 71, 124.....	93
Resim 24: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 202-203	94
Resim 25: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 197-198	96

Resim 26: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 166-167	97
Resim 27: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p.186-187	99
Resim 28: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p.136-137	100
Resim 29: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 140.....	101
Resim 30: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 69.....	102
Resim 31: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 206.....	103
Resim 32: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969,p.90	104
Resim 33: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 106-107	105
Resim 34: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 132.....	106
Resim 35: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p.80.....	107
Resim 36: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 219.....	108
Resim 37: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 51.....	110
Resim 38: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 32.....	110
Resim 39: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 15.....	111
Resim 40: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p.82-83	113
Resim 41: Salvador Dali, İstakoz Telefon ,1936	115
Resim 42: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 33	115
Resim 43: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 112	116
Resim 44: Casper David Friedrich, Meşe Ormanında Manastır , 1809-1810	116
Resim 45: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 120	117
Resim 46: Arthur Rackham, Devil Tree (Şeytani Ağaç) , 1921	117
Resim 47: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 121	117
Resim 48: Otto Greiner, Die Feilbietung (Kadınını Halka Gösteren Şeytan) , 1898.....	117
Resim 49: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 123	118
Resim 50: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 152	119
Resim 51: Archille Betrame, La Domenica del Corriere Ön Sayfası	119
Resim 52: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p.165	119
Resim 53: Hans Bellmer, Eskiz , 1967	119
Resim 54: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 93	120
Resim 55: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 150-151	122
Resim 56: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , pp. 209-210	123

Resim 57: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 19	124
Resim 58: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 96	125
Resim 59: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 201	126
Resim 60: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 38	127
Resim 61: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 181	128
Resim 62: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , 1969, p. 76	129
Resim 63: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 72-73	131
Resim 64: Dino Buzzati, Poema a Fumetti , p. 208-211	133



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Eyleyensel örnekçe	12
Şekil 2: Göstergebilimsel dörtgen.....	14
Şekil 3: Eyleyenler modeli	79
Şekil 4: Orpheus ve Eurydike Mitinin eyleyenler modeli	82
Şekil 5: Mit ve Poema a fumetti anlatılarının Eyleyensel örnekçesi.....	84
Şekil 6: Mit ve Poema a fumetti anlatılarında eyleyenin değişimi	87
Şekil 7: Mit ve Poema a fumetti anlatılarının derin yapısını gösteren göstergebilimsel dikörgen	88
Şekil 8: Poema a fumetti Eserinin Göstergebilimsel Değerlendirmesi	135

KISALTMALAR LİSTESİ

A.e/a.e.	: Aynı eser/yer
a.g.e.	: Adı geçen eser
a.y.	: Yazara ait son zikredilen yer
Bkz.	: Bakınız
Çev./Tr.	: Çeviren
Haz./Ed. by	: Editör/Hazırlayan
a cura di	: Editör/Hazırlayan
No.	: Sayı/Numara
C./Vol.	: Cilt
s./p.	: Sayfa
pp.	: Sayfalar

GİRİŞ

Yazar, gazeteci, ressam, şair, eleştirmen, oyun yazarı Dino Buzzati (1906-1972), çok yönlü anlatım yeteneğini sanatın birçok alanında icra etmiş ve yaşamının her döneminde farklı sanat ve anlatım şekillerini bir araya getirerek okuruna sıra dışı, karmaşık, çok dilli ve yenilikçi eserler sunmuştur. Çocukluğunda şair ve ressam olma arzusuyla başlayan hayat serüveni, gazeteci ve ödüllü bir yazar olarak sürmüş ve Çağdaş İtalyan Edebiyatı'nın en önemli isimlerinden biri haline gelerek son bulmuştur. **Il Deserto dei Tartari (Tatar Çölü, 1940)**, **Sessanti Racconti (Altmış Öykü, 1958)**, **Un amore (Bir Aşk, 1963)** gibi birçok roman ve öyküsü Çağdaş İtalyan Edebiyatının oldukça tanınan eserleri arasına girmiştir. Buzzati, yalnızca edebiyat değil resim sanatında da önemli bir isim olmuş, **Le storie dipinte (Fırçanın Ucundan Hikâyeler, 1958)** gibi çalışmalarıyla iki anlatım formunu bir arada kullanmıştır.

Bu tez ise Buzzati'nin İtalya'da belki de en ses getiren kitabı ve kaleme aldığı tek çizgi romanı olan **Poema a Fumetti (Çizgi Roman Biçiminde Şiir, 1969)** eserini, görsel ve yazınsal anlatım unsurları doğrultusunda göstergebilimsel açıdan bir çözümlemesini sunmaktadır. Bu çizgi romanın göstergebilimsel olarak incelenmesinin, hem Dino Buzzati eserleri üzerine yapılan araştırmalara hem de göstergebilim alanında yapılan araştırmalara yön vereceği düşünülmektedir. Dilsel ve görsel kodları içeren göstergeleri inceleyen göstergebilim, birçok farklı edebi ve sanat türü için önemli bir bilim dalı olmasının yanında bu disiplinin en yenilikçi alanlarından birisi de çizgi roman göstergebilimidir. Çizgi roman göstergebiliminin yöntem ve unsurlarına dayanarak **Poema a Fumetti** incelemesinin, Türkiye'deki Dino Buzzati ile ilgi çalışmaları farklı bir boyuta getirebileceği düşüncesinin bir sebebi de, Buzzati'nin eserlerinin çoğunlukla fantastik türü altında incelenmiş olmasıdır. Bunun ötesinde sanat yaşamının son yıllarında ürettiği bu çizgi romanı her ne kadar yenilikçi, özgün ve sıra dışı bir eser olsa da Türkiye'de şimdiye kadar hiç incelenmemiştir. Bu durum ve Dino Buzzati'nin Yunan Mitolojisinin ünlü ozanı Orpheus'un hikâyesini uyarlamak için bir çizgi romanı seçmiş olması, **Poema a**

Fumetti'ye olan ilgimi arttırmış ve eser üzerine araştırma yapmaya ve edebî, yazınsal ve görsel öğeler barındıran çizgi romanı göstergebilimsel boyuttan incelemeye teşviketmiştir.

Tezin birinci bölümünde, İtalyan modern çizgi romanının en önemli örneklerinden biri de olan **Poema a Fumetti**'yi incelemede kuramsal ve kavramsal bir zemin oluşturma adına yazınsal göstergebilim ve görsel göstergebilime değinilecektir. Ayrıca bu disiplinin dayandığı temel kavramlar, göstergenin taşıdığı anlam, anlatının çözümlenmesine ilişkin kuramlar ve anlatıcı faktörü üzerine durulacaktır. Birinci bölümün ikinci başlığında, barındırdığı görsel ve yazınsal unsurlarla göstergebilimin bir alt kategorisi haline gelen çizgi roman göstergebilimine odaklanarak görsel ve yazınsal anlatım öğeleri; yazı, çizim, hareket, zaman, ses ve şekil gibi çizgi romanda rastlanılan tüm gösterge türleri incelenecek ve son olarak tüm anlatı türlerinde okunurluğu sağlayan metnin gerilim ve ritim yapısı ortaya konulacaktır.

Tezin ikinci bölümünde Dino Buzzati'nin hayatı ve sanat yaşamına yön veren durum ve olaylara değinilecektir. Bununla birlikte yazarın eserlerinde daima öne çıkan ve **Poema a Fumetti**'de de dikkat çeken temalar sunulacaktır. Yazarın, hemen hemen tüm eserlerinde esas aldığı temaları ve figürleri araştırmak, **Poema a Fumetti**'ye hâkim olan kurguyu anlamak adına önemli olacaktır. Aynı zamanda yazarın ressam kimliğini ve resmin Buzzati anlatımındaki rolünü bilmek, neden mit uyarlaması için çizgi romanı tercih ettiği sorusuna da yanıt bulmayı sağlayacak ve çizgi romanın sahip olduğu yazınsal ve görsel dilin Buzzati'nin anlatımıyla olan ilişkisine açıklık getirecektir.

Son bölümde ise **Poema a Fumetti**'nin yayım ve yaratım sürecinden bahsedilecek, eser ve Orpheus ve Eurydike miti yazınsal göstergebilimin çözümleme yöntemleriyle incelenecek, iki anlatının derin yapısındaki anlam ortaya çıkarılacak ve karşılaştırmalı bir çözümlemesi yapılacaktır. Sonrasında eser, tüm anlatım öğeleri, yazınsal ve görsel göstergeleri, zaman ve ritim özellikleri ile çizgi roman göstergebiliminin dayandığı yöntemler doğrultusunda değerlendirilecektir. Bu

noktada inceleme, **Poema a Fumetti**'nin neden sıra dışı bir eser olarak anılıp İtalya'da **grafic novel**'ın ilk ve önemli bir örneği haline geldiğini açıklayacaktır.

Son olarak sonuç bölümünde, çalışma sırasında elde edilen tüm verilerin nihai bir değerlendirilmesi yapılacaktır.

Tezde kullanılan ve Türkçe 'ye henüz çevrilmemiş olan kaynaklardan ve Türk okurlara henüz kazandırılmamış olan **Poema a Fumetti**'den yapılan tüm alıntıların tercümeleri bana aittir. Yapılan alıntıların orijinal metinleri, okurlar tarafından da incelenmesi için dipnotlara eklenecektir.



BİRİNCİ BÖLÜM

KELİMELER VE RESİMLER: ÇİZGİ ROMAN GÖSTERGEBİLİMİ

1.1. Göstergelerden Resme: Görsel Göstergebilimin Temel Kavramları

İnsanoğlunun sahip olduğu anımsama kabiliyeti, gördüklerini anlamlandırmadaki en temel araçtır. Bunun yanı sıra karşılaştığı her simge ve görsel de ona bir dizi nesneyi anımsatma adına benzersiz bir yoldur. Bu anlamda simge ve görseller insanın tamamlama yeteneğine sıkıca bağlı olan birer sistemdir. İmgeler ise hayatlarımızın içindeki nesneleri kodlamakta ve onlardan ipuçları barındırmaktadır. Aynı zamanda imgelere donanmış sanatın neredeyse her formu, yine yaşamın tam da kendisini temsil etmektedir. Nitekim sanatın uyandırdığı estetik haz da benzerlikleri görmede ve bakarken her benzerliğin ne olduğunu çıkarımsama çabasında gizlidir.¹ Bu bakımdan imge, y'nin x'i nasıl gördüğünü kaydedendir.² Bunun da ötesinde görsel bir eserin perspektif kuralları altında yaratılması, izleyicisinde kaçınılmaz bir tanıma, benzetme hatta deneyimleme algısını uyarır. Öyle ki perspektif, nesneyi dünyada deneyimlediğimiz tüm gerçekliğe yaklaştırır ve aslında gördüğümüz nesne, tam da deneyimlediğimiz şeydir. Umberto Eco da tanıma algısının, zihnimizde daha önceden yarattığımız ve gerçeğin deneyimi yoluyla edindiğimiz analog halinde temsillerini içeren görsel kavrama sisteme dayandığını ileri sürmekte³ ve bu kavrama sistemini gerçeklik deneyimine dayandırmaktadır.

Özellikle Rönesans'a kadar sanat; tam anlamıyla gerçekliğin **mimesis**'i (öykünme) olarak kabul edilmiş, gerçekliğe oldukça yakın ve düşten de bir o kadar uzak tutulmuştur. Bu dönemde gerçekliğe duyulan “kusursuzluk” algısı sanata egemen olmuştur. Bunun ötesinde gerçekliğe öykünme olan **mimesis** kavramı yazın

¹ Ernst Hans Gombrich, **İmge ve Göz**, çev. Kemal Atakay, YKY, İstanbul, 2015, s. 12.

² John Berger, **Görme Biçimleri**, çev. Yurdanur Salman Metis, İstanbul, 1999, s. 10.

³ Piero Polidoro, **Che cos'è la semiotica visiva**, Carocci, Roma, 2008, p. 13.

yapıtlarının incelenmesinde de yerini bulmuş ve Platon, **mimésis diégésis**'i ("diyaloglu öykünme") öykü olarak tanımlarken Aristoteles bu ayrımı, üçüncü kişi öznesi tarafından anlatımları anlatımsal **mimesis** ve karşılıklı konuşmaların yer aldığı anlatımları dramatik **mimesis** olarak adlandırarak genişletmiştir.⁴

Anlatının **mimesis**'i bize bir zamanın, kesitin ya da uzamın gerçekliğini değil onun ilk biçiminden kopan ve aktarılan halini sunar. Fakat anlatının en gerçekçi kesiti bile kendi kurmaca dünyasını yansıtır. Buna dayanarak J. M. Klinkenberg "Öykünme, olayların yeniden sunumunu amaçlayan göstergesel bir etkinliktir"⁵ derken anlatıyla **mimesis** ilişkisini açıklar. Bir diğer yandan Yapısalcılıkta metindeki gerçekçiliğin yine gerçek dünyada bir denkliğinin aranmasının gereksiz olduğu savunulmaktadır. Çünkü asıl aranması gereken, "gerçeklik etkisi"dir.⁶ O halde **mimesis** yoluyla metin, bize gerçekliği değil o gerçekliği deneyimleme etkisini yaratır. Öte yandan anlatının uyandırdığı haz, gerçekliğe değil metnin kendi içinde barındırdığı duyguların anlamından gelir. Bunun yanı sıra yazınsal yapıtta kişiyi okuma eylemine iten ise öykünmedeki görme ve deneyimleme tutkusudur. Gösterge düzleminde yapıtın gerçeklikle olan ilişkisi de alıcının onu kendi deneyimlediği varlığa, nesneye ya da olaya benzetme ya da karşılaştırma yoluyla algılama eğilimine dayanmaktadır. Bu noktada alıcı bir göstergelyi anlamlandırma sürecinden geçer. Bir sonraki bölümde bu anlamlandırma sürecine ve göstergenin anlamının dayandığı unsurlara değinilecektir.

1.1.1. Göstergelerin Kavramsal İlkeleri ve Anlamlandırılma Süreci

Yaşadığımız çağ, insanoğlunun en çok gösterge yığınıyla karşılaştığı, beraberinde bir dizi eyleme ve duyguya sürüklendiği çağdır. Öyle ki yaşam, insanı adeta anlam üretmeye zorlayan göstergelere bağımlı hale gelmiştir. Tüm bu göstergeler bir amaca hizmet eder ve tam da bu nedenle göstergelerin bir işleve sahip

⁴ Nedret Tanyolaç Öztokat, **Yazınsal Metin Çözümlemesi**, Multilingual, İstanbul, 2005, s. 117.

⁵ A.e, s. 120.

⁶ A.e, s. 114.

olduğu söylenmelidir. Daha önce de değinildiği gibi her nesne ve her durum değişmez nitelikler taşır ve bize tanıma göstergesi yoluyla ayırt edici yönlerini sunar. Bu anlamda gösterge, tanınmayı sağlama yolunda bir kodlama aracıdır. Öyle ki bu yönüyle imge, yüzyıllar içerisinde temsil ettiği şeyden çok daha kalıcı hale gelir. Öte yandan imgenin taşıdığı ve bizde uyandırdığı anlam, daima benzerliğe eş olmayabilir. O halde tanıma, bir benzerliği değil aksine kimseye ve hiçbir şeye benzemeyeni fark etme eylemidir. Örneğin her ne kadar belirsiz, karmaşık ve gerçeklikten uzak çizilmiş olsa da bir portre bize onun bir insan yüzü olduğunu, hatta kime ait olduğunu da yorumlamamızı sağlayabilir. Çünkü bir dizi değişmezlikler barındırır.⁷ Buna ilişkin olarak Roland Barthes (1915-1980), göstergeyi bir sayfanın iki yönüne benzetir. Birbirine denk, eşit, benzer fakat karşıt yönlerdedir.⁸

Göstergebilimin görüşlerinden biri de, Ferdinand de Saussure'nin (1857-1913) desteklediği gibi, göstergenin nesneden farklı olarak bir tasarı olduğu fikridir. Bir başka deyişle gösterge, nesnenin anlık bir imgesini temsil eder.⁹ Nesne çok anlamlı olduğu kadar birden fazla okumaya ve anlamlandırmaya olanak sağlayan bir yapıdır. Anlamlandırma ve yorumlama üzerine ihtiyaç duyduğu iki ana sistem us ve ruhtur. Zira anlatmak, nesneyi duyumsatmayı yani duygusal deneyimleri hedefler ve mantığın anlamlandırma çabasına ihtiyaç duymaz. Anlam, zaten kendisinde var olacaktır.

Öte yandan Saussure'nin ses ve anlam benzerlikleri ile çağrışımsal alan olarak tanımladığı göstergenin dizgeleri,¹⁰ toplumsallaşmış bir anlamı taşıyıp verdiği sanatsal anlam, ortak ve içsel bir yorumlamadan da doğabilir. Nitekim birçok nesne, içinde yaşadığımız ve bizi çevreleyen toplum tarafından kodlanmış göstergelere sahiptir. Bu göstergeler, bildiri yoluyla algıladığımız dünyayı ayırt etmeyi ya da nesne üzerinde bir yargıya varmayı ve ona değer yüklemeyi amaçlar. Bu nesneyi anlamak ve kavrama, Umberto Eco'nun (1932-2016) **ansiklopedi**¹¹ olarak

⁷ Gombrich **a.g.e.**, s. 109.

⁸ Roland Barthes, **Göstergebilim İlkeleri**, çev.Berke Vardar, Mehmet Rifat, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1979, s. 30.

⁹ **A.e.**, s. 35.

¹⁰ **A.e.**, s. 67.

¹¹ Umberto Eco, **Lector in Fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi**, Bompiani, Milano, 2010, p. 60.

adlandırdığı toplumsal bilgiye ve anlatıdaki kavrama karşılık gelen bir dizi yorum ve düş evreni yaratan kolektif belleğine dayanır.¹² O hale gösterge dizgeleri, onu oluşturan topluma oldukça bağlıdır. Bu bağlamda göstergeler buyrultusaldır ve var olmak için anlam bağıntılarına ihtiyaç duyar.¹³ Aynı zamanda Roland Barthes da bir resmin ya da imgenin en anlamlı yönüne, içsel ve yalnızca bireysel değil, belirli kültürel bilgiyle ulaşıldığını iddia eder.¹⁴ Örneğin Antik Mısır hiyeroglifse ve sembolik ikonların nasıl okunulacağını ya da ona nasıl bakılacağını bilmeyen biri için bu resimler bir süslemenin ötesine geçmeyecektir. Buna dayanarak görmenin ve tanımanın bir kuralı olduğuna varılır. Öyle ki kültürlerin nesnelere yüklediği değer imgenin anlamını oluşturmazaydı gösterge bir dizi yorumun ötesine geçemezdi. **Mythologies** adlı kaynağında Barthes, kültürlerin nesnelere yüklediği anlamı Fransız toplumu için bağlayıcı bir toplumsal sözleşmeye dönüşen şarap ile örneklendirir. Şarap, toplumsallaşmış aktöreyle sahip olmasının ötesinde neredeyse hayatın her alanını süsleyen bir unsura dönüşmüştür. O halde nesneler, karşısındaki seçimimiz adeta koşullanmış bir bilinçaltı betimlemesine bağlanmıştır.¹⁵

Charles Sanders Peirce ise (1836-1914) göstergeyi; görsel gösterge, nesnesi olmadığından gösterge niteliğini kaybeden belirti ve simge olarak gruplara ayırır. Görsel göstergeler, belirttiği nesneyi doğrudan temsil etmesi sebebiyle nesnesi var olmasa bile bir anlama sahip olacaktır.¹⁶ Simge ve resimler de ortak niteliklerle çağrışımlar yoluyla benzetmeye ve tanıtmaya dayalı nedenli göstergelerdir. Aynı zamanda büyük ölçüde öğrenilmiş bilgiye dayanır ve nesnesi arasında benzerlik, nedenlilik bağıntısıyla meydana gelir. Düzenlamsal değil, sezdirimsel ve çağrışımsal yananlam kodlarına sahiptir. Peirce, belirtiyi benzerliğe dayandırmadığı gibi varoluşsal kabul eder. Çünkü görüntü zaten benzerlik özelliği ile var olmaktadır.¹⁷ Nitekim dilsel göstergelere nazaran, görsel göstergeler bilgiyi hafızaya ulaştırma ve kavrama yönünden daha üstündür.¹⁸ Çünkü görsel gösterge, nesnesinin en görünür,

¹² Polidoro, **a.g.e**, p. 29.

¹³ Roland Barthes, **Göstergebilimsel Serüven**, çev. Mehmet Rıfat, Sema Rıfat, YKY, İstanbul, 2018, s. 181.

¹⁴ Pierre Guirad, **Göstergebilim**, çev. Mehmet Yalçın, İmge, İstanbul, 2016, s. 133.

¹⁵ Mehmet Rıfat, **20. yy'da Dilbilim ve Göstergebilim**, YKY, İstanbul, 2008, s. 183.

¹⁶ V. Doğan Günay, **Görsel Göstergebilim**, Es Yayınları, İstanbul, 2012, s. 16.

¹⁷ Barthes, **Göstergebilim İlkeleri**, s. 29.

¹⁸ Günay, **Görsel Göstergebilim**, **a.g.e**, s. 26.

en ayırt edilir ve çağrışıma en açık yanlarını göz önüne alarak oluşturulmuş bir imgesidir.

Öyle ki ikonografi geleneğinin günümüze nazaran yaşamın görsel sahasının neredeyse tamamını doldurduğu Orta Çağ sanatında resim, dini ve politik alanda yüceltmek, tanınır kılmak ve hafızaya işlemek adına başvurulmuş ikonik kodlamanın kaçınılmaz sayıldığı benzersiz bir araçtı. Bu sebepten dini tasvirlerde sembol ve imgelere fazlasıyla yer verilmekteydi. Çünkü dini simge ve sembollerin uyandırdığı tapınma ve yüceltme arzusu, sahip oldukları güçlü zihinsel duygu gücünden kaynaklanmaktadır.¹⁹ Her gösterge bir amaçtan doğduğu gibi bu sembol ve simgelerin amacı da alıcının bilinçaltında belli eylemleri uyandırmak, tepkisini ve güdülerini yönetmektir. Ancak zaman içinde yüklendiği işlevsel kalıplardan sıyrılan ikonlar, çizgi roman gibi yazılı metinlerle duyguları ifade eden bir iletişim aracı olarak da yerini almaya başlar. 19. yy'da ikonografinin dayandığı bu dini ve siyasi amaçların ötesine gidilerek ikonoloji, göstergebilimle buluşur.

Resim, heykel, düş ya da bir sembol, sözcükler aracılığıyla anlatılırsa dil de anlatıma dair bir göstergeler dizgesi meydana getirir. Ancak bu anlamlı dizgeler birçok yoruma, yaklaşıma ve fikre olanak sağlayarak yeniden çözümlenmeye ve yapılandırılmaya gerek duyabilir. Ses, resim, yazı, anlatının tüm farklı formları belirli bir amaç doğrultusunda “anlam üretme” sürecinden geçer ve anlatı da tıpkı dil değerine sahiptir. Dolaylı ve dolaysız dizim ve anlam öğeleriyle bütünleşir. Nitekim Saussure de dili toplumsal bir göstergeler dizgesi olarak tanımlayarak dilbilimi göstergebilim alanı içinde incelenmesi gerektiğini savunur.²⁰

Dil de bir amaç niteliğinde oluşur ve gönderici alıcıya bir bildiri gönderir. Gönderge olarak tanımlanan bu bağlam, göstergenin gerçek ya da düşsel evreninde yer edindiği nesnedir. Gönderge, göndergesel işlev olarak tanımlanan nesneyi niteleyen ve ona ilişkin duyguları yansıtan bir işleve sahiptir.²¹ Fakat Roman Jakobson'a (1896-1982) göre söz konusu sanat olduğunda bildirim işlevi tamamen ortadan kaybolur ve göndergenin görevi de üstlenilir. Çünkü sanat yapının kendine

¹⁹ Gombrich a.g.e., s.120, s. 152-153.

²⁰ Tanyolaç Öztokat **Yazınsal Metin Çözümlemesi**, s. 19.

²¹ Tahsin Yücel, **Yapısalcılık**, Can Yayınları, İstanbul, 2005, s. 60.

özgü anlamı göstergenin ötesindedir.²² Tıpkı Jakobson gibi Jan Mukarovsky (1891-1975) de sanatı anlamı taşıyan bir araç değil anlamı kendinde taşıyan bağımsız bir gösterge olarak tanımlar.²³

Bahsi geçen gönderge, düşle gerçeğin iç içe geçtiği sıra dışı bir varlık olabilir. Örneğin boynuzlu at (**unicorn**) imgesinde at, her ne kadar gerçek dünyada nesnesi bulunan bir gönderge olsa da, boynuzlu bir at ancak imgesel dünyada fantastik bir nesneye işaret eden düşsel bir göndergedir. O halde boynuzlu at hem düşsel hem gerçek göndergeleri olan birimlere sahiptir. Çizgi roman gibi hayal gücünün ufukta olduğu sıra dışı bir türde olan anlatılar, gerçek dünyada göndergeleri bulunmayan, ama yalnız yaratıldıkları evrende varsa da gerçekliğe benzer niteliklere sahip olan imgeler barındırır. Bununla birlikte bir anlatı içinde yer alan düşsel olarak adlandırdığımız göndergelerin gerçekliği, anlatıldığı kültüre ve topluma dayanabilir. Örneğin düşsel öğelerin çokça yer aldığı efsane ya da mitsel anlatımlarda anlam ve gerçeklik yorumu topluluğun değerlerine ve yargılarına göre değişir. Ancak bu kültürel değer ve toplumsal yargılar metnin göndergelerinin düşsel imgeler olduğu gerçeğini değiştiremez. Metin her zaman birden çok dil dizgeleri olan, doğal dilden ayrı çok anlamlı bir yazınsal sistemdir. Fakat çok anlamlılık, metnin sınırları belirsiz her şey anlamına gelmesinden değil, her şeyin birbiriyle bağlantılı olduğu karmaşık bir yapı olmasındandır.²⁴

Bir sonraki bölümde bu yazınsal sistemin göstergebilimsel olarak ne şekilde ele alındığına ve yine göstergebilimsel açıdan yazınsal anlatı ve anlatıcı faktörüne değinilecektir.

²² Barthes, **Göstergebilimsel Serüven**, s. 23.

²³ Rıfat, **a.g.e.**, s. 123.

²⁴ Mehmet Rıfat, **Göstergebilimin ABC'si**, SAY, İstanbul, 2009, s. 95.

1.1.2. Yazınsal Göstergebilimsel Açıdan Anlatı ve Anlatıcı

1.1.2.1 Anlatının Yazınsal Göstergebilimi

Daha önce de değinildiği gibi, her şey imgesiyle var olur ve nesneleri değil adeta imgeleri tüketiriz. Karşımıza çıkan ilginç bir afiş, yolda aniden önümüzde beliren tabela, seyahat ettiğimiz ülkenin haritadaki şekli, kısacası anlam taşıyan her şey bir dizgeler bütünüdür. Bu dizgelerle ilişkilendirilen birimlerin oluşturduğu ve temsil ettiği şeyin benzerlik, farklılık ya da karşıtlık yoluyla yerini aldığı göstergelerin düğümünü çözen ve anlamlandırma yolunda yöntemler geliştiren disiplin, Yunanca **semeion** (gösterge) ve **-logia** (kuram anlamındaki **logos**) kelimesinden adını alan **semiologia**, yani göstergebilimdir. İ.Ö 5 yy'da Yunan filozoflar tarafından belirti anlamında kullanılan bu kavramın ötesinde **semainon** (gösteren) ve **semainomenon** (gösterilen) arasındaki dilsel ilişki üzerine düşünülmüş olması, göstergeleri anlamlandırma kuramlarının ne kadar eski çağlarda ortaya çıktığını ispatlar niteliktedir.²⁵

1800'lerde Avrupa'da zaten bir bilim dalı olarak tanınmasına rağmen göstergebilim, Amerika'da Ch. S. Peirce'nin göstergeler üzerinde geliştirdiği kuramı **semiotics** olarak adlandırmasıyla beraber çağdaş ve ilişkilendirildiği diğer alanlardan bağımsız incelenen bir dal halini almaya başlar. Göstergebilimin Avrupa'daki güçlü temsilcisi F de Saussure ilk defa **Cours de linguistique générale (Genel Dilbilim Dersleri, 1916)** çalışmasında **semiologie** olarak adlandırdığı göstergelerin çözümlenmesini yapan bu bilimden bahseder ve onu anlamlama kuramı olarak ele alır.²⁶

Yine aynı dönemlerde Saussure'den farklı olarak Roman Jakobson, göstergelerin sanatsal yön ve işlevleri üzerine yoğunlaşarak yazınsallık kavramını inceler. Tıpkı R. Jakobson gibi J. Mukarovsky de incelemelerini aynı yöne çevirerek göstergebilimi sanat çözümlemesinin bir parçası olarak kabul eder ve göstergenin estetik işlevini esas alır. Daha sonraki dönemlerde göstergebilim çok yönlü bir boyut edinerek farklı sanatsal, bilimsel kuramlarla yazınbilim, metindilbilim, anlatımbilim

²⁵ Mehmet Rifat A.g.e., 2009, s. 27.

²⁶ A.e., s. 33.

alanlarındaki araştırmalarda da yerini alır. Yüzyıllarca üzerine düşünölen ve yöntemler üretilen bu sınırsız anlam dizgelerini araştıran göstergebilimin daha engin alanlara ulaşması, kuşkusuz bir dizi farklı yaklaşıma olanak sağlamış olur. 1920’li yıllarda ise Vladimir Propp’un (1895-1970) masal çözümlemesinde uyguladığı yöntem, göstergebilimsel çözümleme için çıkış noktası olmuş, **Masalın Biçimbilimi** (1928) adlı yapıtında masalın olay ve anlatım örgüsünde başvuru alan ve karşılaşılan tam otuz bir işlevi açığa çıkardığı ve masallardaki anlatı incelemesinde izlediği bu yöntem, metin çözümlemesinde esas olarak ele alınmıştır. Aynı yöntemle dayanarak R. Barthes şu yorumu getirir:

“Anlatı kişileri bir betimleme düzlemleri oluştururlar, bu düzlemlerin dışında aktarılan küçük eylemler anlaşılır olmaktan çıkar öyle ki yeryüzünde anlatı kişilerinin yanında en azından “edenlerin” bulunmadığı bi tek anlatı yoktur denebilir”²⁷

Anlaşıldığı üzere yazınsal göstergebilime göre çözümlenen anlatının her türü aşamalı bir inceleme yolu takip eder. Nitekim Nedret Öztokat’in göstergebilimsel çözümlemenin unsurlarını belirlerken açıkladığı gibi;

“İster yazınsal metin, ister görsel bir nesne (resim, film, ilan...) olsun, her tür söylemin iki temel yapıdan oluştuğu ilkesinden yola çıkan çözümleme, söylemi ilk aşamada yüzey yapılarına göre inceler. Yüzey yapısı metnin /söylemin anlatı ve betisel boyutunu kapsar. Bu düzeyde saptanan ilişkiler doğrultusunda derin yapıda temel anlam öğelerinin çözümlenmesine gidilir. Yüzeysel yapıda metnin anlatısal boyutu, söylemsel ve izleksel katmanları incelenir; derin yapıda ise metnin yüzeysel yapısını oluşturan evrensel nitelikli temel anlamsal ulamların yinelenişiyle saptanan yerdeşlikler betimlenir.”²⁸

Göstergebilimci Algirdas Julien Greimas (1917-1992) ise metinde anlamı yaratma ve kavrama doğrultusunda üç alan belirler. Bunlar; göstergenin nitelendiği **betimsel düzey**, gösterge yoluyla bildiriği söylemsel olarak alan gerçek dünya ve

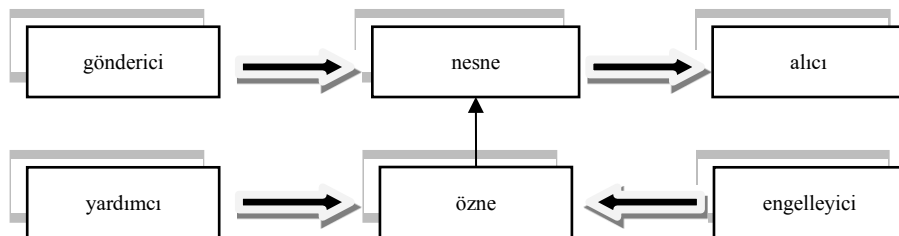
²⁷ Roland Barthes, **Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş**, aktaran: V. Doğan Günay, **Göstergebilim Yazıları**, Multilingual, İstanbul, 2002, s. 58.

²⁸ Nedret Öztokat, “Göstergebilimsel bir okuma: **Germinal**”, **Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi**, Sayı 2 (2004), s. 152.

nesnelere gönderme yapan **anlatısal düzey** ve yan anlama, çağrışımlara ve soyut yani derin anlama ulaştığı **izleksel düzey**dir.

Propp'un masal çözümlemesinde izlediği yolu örnek olarak belirlediği işlevleri göstergebilimsel olarak yeniden kategorize eden Greimas, yüzeysel (betinmsel-anlatısal) düzeyde film, roman ve resimlerin de dört aşamadan oluşan bir anlatım şeması izlediğini ve sınamaya tabi tutulduğunu göstermektedir. Bu anlatım şemasında Greimas, gönderen alıcıyı belli bir eylemi yapmaya ikna etmek için tehdit, söz, baştan çıkarma gibi bir takım strateji uyguladığı ilk aşamayı **eyletim** olarak adlandırır. Eylemi gerçekleştirme yolunda şartlanmış ya da manipüle olmuş öznenin eylemi gerçekleştirmeye yönelik kabiliyetlerle donatıldığı bölüm ise **edinç** olarak adlandırılır. Şüphesiz karşı konulması gereken korkunç bir ejderha ya da acımasız bir şövalye varsa büyümlü bir kılıç öznenin işini daha da kolaylaştıracaktır. Bunun yanı sıra özne, metinde nesnenin var olma sebebidir. Çünkü nesne, daima özne tarafından ulaşılmaya çalışılan soyut ya da somut şeydir. Baştan aşağı kuşanmış bir özne için sıra performans, bir diğer deyişle **edim** olarak adlandırılan, eylemin gerçekleştirildiği aşamadır. Son aşama ise, gönderenin okuru ve özneyi, yüklenen görevin yerine getirilmesi karşılığında ödüllendirdiği ya da aksi durumda ceza uyguladığı **yaptırım**dır.²⁹

Aynı düzeyde belirlenen her anlatının aktardığı olay örgüsünde rol oynayan ve birbiriyle ilişki içinde olan altı temel eyleyen tespit edilmektedir³⁰. Bu eyleyenler ise **eyleyensel örnekçe** (Şekil 1) olarak adlandırılan şu anlatı izlencesini takip etmektedir.



Şekil 1: Eyleyensel örnekçe

²⁹ Daniele Barbieri, *La semiotica del fumetto*, Carocci editore, Roma, 2017, p. 40.

³⁰ Tanyolaç Öztokat, *Yazınsal Metin Çözümlemesi*, s. 72.

Bu örnekçeye ilişkin olarak anlatının temel evrelerinin ilk aşamasında hep dört eyleyen konum alır. Bu eyleyenler; alıcıyı nesneye ve ona ulaşma konusunda bilgilendiren, koşullandıran ya da istek uyandıran gönderici, nesneye ulaşmak için donanım sürecinden geçen alıcı, alıcı eyleyenden nesneyi arayış evresine geçen özne ve gönderici ile alıcı arasındaki ilişkiyi kuran, anlatı kurgusundaki temel öğeyi oluşturan nesnedir. Greimas'ın eyleyen örnekçesini klasik ve geleneksel anlatıların çözümlemesine uygulayan Propp ise nesneye ulaşma sürecinde özneyi destekleyen yardımcı eyleyeni ve bu süreci zorlaştıran ve önlemeye çalışan engelleyici eyleyeni de saptayarak bu ikisine de örnekçede yer vermiştir.³¹

Anlamın, farklıları kavramak olduğunu savunan A. J Greimas; anlamı kavramanın, kimi zaman bir arada olan en azından iki nesneyi kavramak ve terimler (nesneler) arasındaki bağıntıyı çözmek ya da bir biçimde birbirine bağlamak olduğunu belirtir.³² Aynı zamanda göstergebilimde metni yüzeysel ve derin olmak üzere iki ayrı anlam kategorilerine ayırır. Aslında metin iki ayrı göstergesel karşıtlığın içindedir ve ortaya hep bir çekişme ve birbirine ters düşen değerler koyar. Buna dayanarak yazarın ilk tasarladığı şey gönderenin sahip olduğu değerlerdir. Bu değerler göstergesel bir düzlemde iki ayrı uçlardadır.³³ Buna dayanarak anlamlamanın temel yapısı olarak adlandırdığı göstergebilimsel dörtgeni tasarlayan A.J. Greimas'a göre anlam, göstergenin niteliğinde değildir. Çünkü anlam, göstergeden önce vardır. Anlamı bulmak, önce onun düzlemini çözmektir.³⁴

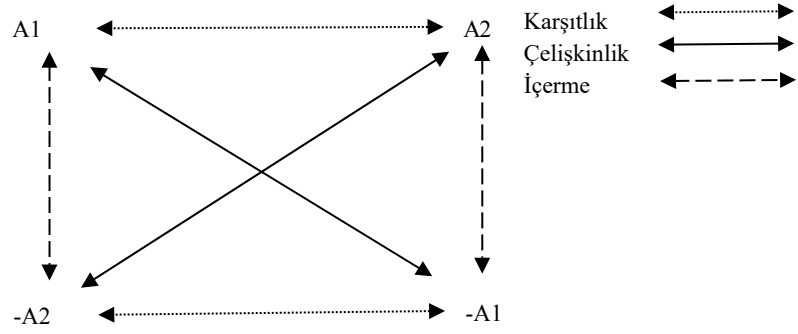
Göstergebilimsel çözümlemenin son aşaması, anlamın temel yapısını temsil eden bu göstergebilimsel dörtgenin (**Şekil 2**) oluşturulmasıdır. Bahsi geçtiği gibi bu yapı temelde ikili karşıtlık kavramına dayanırken her zaman iki ögenin karşıtlığını ya da çelişkinliğini öngörür.

³¹ Tanyolaç Öztokat **A.g.e.**, s. 72-73.

³² Yücel, **a.g.e.**, s. 130.

³³ Polidoro, **a.g.e.**, p. 40, 50.

³⁴ Yücel, **a.g.e.**, s. 131.



Şekil 2: Göstergebilimsel Dörtgen

Metnin eyleyenlere ve nesnelere yüklediği nitelikleri, yaşam/ölüm, gençlik/yaşlılık gibi aynı anlam ekseninde bulunan, çelişkinlik ve benzeşim yoluyla birbiriyle ilişkilendiren bu şema ile Greimas, anlamın temel yapısını gösterirken içeriğin tözünün karşıtlık bağıntısı ile ortaya çıktığını savunur. O halde anlam iki şey arasındaki ayrıklık, değişkenlik bağıntısıyla kurulan, doğal bir ilişkiye değil, uzlaşmaya dayalı bir tutumdur. Buna dayanarak göstergebilimsel çözümlemede derin yapıdaki anlam, öğelerin birbiriyle farklılık ya da benzerlik yoluyla bağladığı bu dikdörtgenle çıkarılır. Bunun ötesinde derin anlam, anlatının anlamlandırma sürecinin temel unsurudur. Yine Greimas'ın belirttiği gibi “Derinlik terimi alttan alta anlam bilimine bağlıdır ve anlamlamanın bir niteliği ya da açıklanmasındaki bir güçlüğü sezdirir.”³⁵

Bu noktaya kadar metnin eyleyenlerine, temel yapısındaki anlama ve bu anlamı ortaya çıkaran yöntemlere değinilmiştir. Ancak göstergebilimde daha sonraki dönemlerde anlatıyı ortaya çıkaran bir anlatıcının varlığı üzerine durulur. Bir sonraki ise bölümde bu anlatıcı faktörü incelenmektedir.

³⁵ Tanyolaç Öztokat, *Yazınsal Metin Çözümlemesi*, s. 80.

1.1.2.2 Anlatıcı Rolü

Hayatın içinde yer alan her şey bir anlatı ya da anlatmak adına kurulu bir sistemdir. Her anlatı da bir anlatıcıya işaret eder. Propp, masal çözümlemesinde anlatıcıyı ancak eyleme dayanarak (yardım eden, engelleyici vs.) ya da eyleyen boyutunda bir varlık olarak tanımlar.³⁶ **Eyleyen modelini** benimseyen Greimas ise metnin anlatıcısını kim olduğuna değil, ne yaptığına göre kategorize ederken anlatıcıyı kendi eylemi içinde sınırlandırır. Bahsi geçen anlatıcı ancak kendi eyleminin kahramanıdır. O halde metnin anlatıcısı değil, anlatıcı rolündeki eyleyenleri vardır.³⁷ R. Barthes'ın anlatı kişisine yönelik yorumu da bu doğrultuda ilerler. Eylemleri eşit düzeyde karşıtlıklara getiren anlatıda, anlatıcı yönünden bir hiyerarşi söz konusu olamıyorsa şayet özne tek değil birden fazladır. Eyleyen modeli her ne kadar anlatı kişilerini sınıflandırmaya ya da nasıl sınıflandırılacağına cevap verse de asıl soru öznenin varlığıdır. Öznenin varlığı üzerine düşünen Émile Benveniste (1902-1976), anlatı da hiç kimsenin konuşamayacağını öne sürer. Çünkü öyküleme ile anlatı eş zamanlı gerçekleşen eylemlerdir.³⁸

Bir metinde anlatıcı ve yazarın karıştırılabileceği durumlar söz konusu olabilir. Anlatıda konuşan her zaman yazar olmadığı gibi yazar da her zaman konuşan (var olan kişi) değildir. “Ben” olarak anlatılan bir otobiyografik romanda bile anlatıcı yazarın kendisi değil, fakat onun metindeki bir izdüşümüdür. Yazarın metindeki rolü anlatmak değil, onu görünür kılmaktır ve her durumda anlatıcıyı yazardan ayırt edecek ya da onu teşhis edecek ipuçlarını bulmak mümkündür. Barthes metnin anlatıcısını sınıflandırırken anlatıcıyı, eylemlerinin yanı sıra anlatma niteliğine göre de adlandırır. Anlatıcının göndereni üzerine odaklanan üç görüş vardır: (1) Anlatı gerçekten de bir kişi tarafından aktarılır ve bu yazardır. Zira roman bir “ben” anlatımıdır; (2) Anlatıcı, kişilerin içinde ya da dışında yer alan olayları adeta tepeden izleyendir (Tanrı bakış açısı); (3) Anlatının her kişinin peşi sıra anlatıcı görevini üstlendiğini ileri süren bu son görüşe göre ise anlatı, anlatıcının

³⁶ Barthes, **Göstergebilimsel Serüven**, s. 122.

³⁷ A.e., s. 121-128.

³⁸ A.e., s. 128.

gözlemlerini ve bilgilerini sınırlı tutmalıdır.³⁹ Tüm bu görüşleri birleştiren nokta, anlatıcının göndergesel anlamda kategorize edilmesidir. Kuşkusuz ki göstergeler, söylemler ve kodlar barındıran her anlatı içerisinde bir dizi anlatıcı göstergeleri de barındırır. Tam da bu nedenle anlatıcı göstergebilimsel çözümlemenin konusu olur. Metni temel alarak bahsi geçen anlatıcı ve bakış açısı, söz konusu görsel bir ürün ya da resim olduğunda da kendini göstermektedir. Sonraki bölümde resimde bakış açısını ortaya çıkaran unsurlardan söz edilmektedir.

1.1.3 Resmin Bakış Açısı: Dilsel/Yazınsal Sözcelemeden Görsel Sözcelemeğe Geçiş

1960'lı yıllarda metin çözümlemesi üzerine çalışmalar yönünü yazınsal metnin ne olduğu sorusuna çevirir. Özellikle R. Jakobson çevresinde gelişen yazınsallık kavramı tartışılır ve asıl olan yazın değil, yazınsallık olduğuna varılır. Yazınsal göstergebilim yazını, söylem ve anlatı olarak birbiriyle ilişkili bir bütün olarak ele alır. İki düzen üstüne kurulu olan metinde söylem, anlatımın kapalılığı ya da açıklığını belirleyen bir gösterge olarak düşünülür⁴⁰. Örneğin bir metni çizgi roman olarak adlandırmamız, onun paneller arasında oluşmuş bir biçimi ve çok uzun bir anlatımı olmayacağı fikrini verir. O halde okura biçim bakımından ipucu veren, yazınsallık sınırının göstergesi olan söylemin kapalılığı söz konusudur. Metin her ne kadar söylem durumuna gönderme yapsa da söylem, dilsel bir etkileşim sonrası ortaya çıkar. Barthes sözün dilden önce var olduğunu ve dilin, sözün hem ürünü hem aracı olduğunu belirtir.⁴¹ J. Dokais **Dilbilim Sözlüğü**'nde söylemi; tümcenin üstünde yer alan ve tümcelerin birbiriyle zincirleme kurallarına göre tanımlanan her tür sözce, bu sözcelerin üretim sürecini de sözceleme olarak tanımlar.⁴² Sözceleme, dili belli bir amaç doğrultusunda bireyin söylemine dönüştürür. Göstergebilimsel olarak sözce, öznenin asıl dil edimi değil, varsayılan bir grup belirti, ekleme ve edimlerin

³⁹ Rıfat, **20. yy'da Dilbilim ve Göstergebilim**, a.g.e., s. 126.

⁴⁰ A.e, s. 83, 89.

⁴¹ Barthes, **Göstergebilimsel Serüven**, s. 32.

⁴² Tanyolaç Öztokat, **Yazınsal Metin Çözümlemesi**, s. 28.

bütünüdür.⁴³ Dominique Maingueneau'ye (1950) göre sözcelem kuramı, sözceleme ediminin hangi kullanımda göndergesinin olduğunu ya da bireysel yanların dilsel yapılar içinde nasıl yerleştiğini inceler.⁴⁴ Dilsel bir oluşum olmasına rağmen ilk kez 1980'lerde göstergebilime konu olan ve göstergesel bir süreç olarak düşünölmeye başlanan sözceleme, Benveniste'nin görüşüne göre sözceleleyen (özne) bir amaç doğrultusunda oluşturduğu metni bir nesneye gönderme yaparak gözlem olanağını sağladığı ve somut kıldığı, kendi öznel niteliklerini sözcesine aktardığı bireysel bir üretimdir.⁴⁵ O halde her sözce verici tarafından bir izleğe sahiptir ve belli bir zaman ve uzam içinde oluşturulur. Zaman, daima sözceleleyen zamanı, yani şimdiki zaman; uzam da yine sözceleyenin nesnesini konumlandığı yerdir.⁴⁶

Aynı zamanda sözceleme, bir dizi nedenler sonucu oluşan bireyler arası dil etkinliğidir. Nitekim onu metinden ayıran en önemli özelliğı üreticisi olan öznenin bir amaç üzerine olan niyetini taşımasıdır. Jacques Fontanille (1948), metin ve söylem kavramlarını birbirinden ayırırken; metnin, söylemin anlamını aktarmaya yarayan bir araç olduğuna değinir. O halde söylem bir anlamlandırma süreci ve metin de bu anlama dayalı söylem ediniminin bir sonucudur. Sözcede öznenin teşhis edilmesini mümkün kılan zaman ve uzamın betimlemeleridir. Her ne kadar bu kavram modern zamanın bilim dalının bir inceleme konusu olarak yerini bulsa da Platon ve Aristoteles yazınsal metinleri sözcelem düzeyinde çözümlemiş ve bu doğrultuda sıfır sözcelem (dram), doğrudan sözcelem (anlatı) ve karma sözcelem (destan) olarak metinleri sınıflandırmıştır.⁴⁷

Bunun yanı sıra metnin, içinde birden fazla sözün yer aldığı çoksesli bir yapı olduğunu unutmamak gerekir. Öyle ki metnin bu niteliğı bize sözceleleyen kim olduğu sorusuna götürür. Okuma eylemini "ortak sözcelem" olarak adlandıran ve metnin alıcısının yalnızca okuma değil yaratım sürecinde de payı olduğunu düşünen

⁴³ Yücel, **a.g.e.**, s. 168.

⁴⁴ V. Doğan Günay, **Göstergebilim Yazıları**, **a.g.e.**, s.16.

⁴⁵ **A.e.**, s. 14.

⁴⁶ **A.e.**, s. 29.

⁴⁷ Tanyolaç Öztokat, **Yazınsal Metin Çözümlemesi**, s. 50.

Maingueneau, sözcenin birden çok üreticisi olmasının yanı sıra metnin de öznelere değil, anlatıcı, yani sözceleyen öznelere olduğunu belirtir.⁴⁸

1980'lerden sonra ise göstergebilim yönünü söylemdeki öznenin varlığına ya da varoluş biçimine çevirir. Varlık göstergebilimi olarak adlandırılan göstergebilimin bu yeni kategorisi, öznenin bakış açısına, duyuşal, duygusal durumuna ve onun deneyimlediği dünyanın kavramlarına değinerek özne deneyimine dayalı bir çözümleme yolunu izler. Böylelikle sözcelem, artık öznenin tutkusundan, heyecanından ve duyumsadığı dünya ile öznenin etkileşiminden oluşan devingen bir yapı ve duyumsananın anlaşılabilir olana dönüşüm süreci olarak tanımlanmaya başlanır.⁴⁹

Dilsel anlatı gibi resimli anlatı da bir dizi sözceleme durumuna dayanır. Bunun ötesinde yalnızca sözel olmayan yani ses ve görüntü gibi görsel sözcelemede de sözcenin iletilmesi adına bir dizi yöntem vardır. Roman söz konusu olduğunda sözceleme iki sözceleyen sunar. Bunlar birbirinden çoğu zaman ayrı düşünülen anlatıcı ve yazardır. Kimi zaman bu iki sözceleyeni birbirinden ayırt etmek ya da her birini teşhis etmek güç bir durumdur. Çünkü bize onu görünür kılan öğeler, hikâyenin içine dâhil olamayacak kadar ustaca gizlenmiş olabilir. Her ne kadar güç olsa da sözceleyeni ortaya çıkarak öğeleri bulmak daima mümkündür. Nitekim söyleyeni olmadan sözün olmayacağı gibi sözel bir anlatım olması sebebiyle anlatıcının olmadığı bir roman da söz konusu değildir. Görüntü ise telaffuz edilmeye, yani sözel ifadeye ihtiyaç duymaz. O halde resimler yoluyla anlatılan bir metinde anlatıcıyı göstermeye gerek olmayacaktır. Şüphesiz görsel anlatımın ve tasvirin bir yaratıcısı vardır. Fakat kelimelerin olmadığı yerde ihtiyaç duyulan şey bir anlatıcı değil, anlatıcıya gönderme yapan bakış açısıdır. Çünkü imge, nesnenin nasıl görüldüğünü değil, yaratıcısının nesneye olan bakış açısını da barındırır. Bunun da ötesinde bahsi geçen sadece tek bir bakış açısı değil, farklı bakış açılarıdır.⁵⁰ Bir fotoğrafta bakış açısı, **shot** (çekme) anında yaratıcısının gözünden tanıklık eden

⁴⁸ Tanyolaç Öztokat **A.g.e.**, s. 55.

⁴⁹ **A.e.**, s. 95.

⁵⁰ Barbieri, **La semitica del fumetto**, p. 18.

gerçek bir bakış açısını taşır. Resim ise fotoğrafa nazaran tanıklık içeren bir bakış açısından ziyade durumdan ya da olaydan izler barındırır.⁵¹

Perspektife göre ise nesnelerin merkezi onlara bakan gözdür ve her şey bu bakış açısına göre yerini alır. Bir yaratıcının olması resimlerin bir anlatıcısı olmasını gerektirmeyeceği gibi tüm resimler de yalnızca tek bir bakış açısı üretmez. Hatta bir bakış açısı yaratmak bile şart olmamakla birlikte tasvir edilen sahneye kişilerin yönü bakış açısına yöneldiğinde bu izleyiciye yöneldiği anlamına da gelmez.⁵² Örneğin Escher'in resminde (**Resim 1**) bakış açısı yine kendi öznesidir. Aynı zamanda bir oto portreyi oluşturur. Resmedilen kişinin tıpkı reklamlardaki gibi kameraya, yani izleyiciye dönmesi duygusal olarak onu dâhil etmeyi hedefleyerek ben/sen algısı yaratır. Böylelikle bakışların yönü, resmedilen yüzün mimikleri alıcıya adeta konuşur algısı yaratır.⁵³



Resim 1: Maurits Cornelis Escher, **Hand with Reflecting Sphere**, 1935

Söz konusu alıcı olduğunda ise göstergebilimin odaklandığı temel prensip, izleyiciye (alıcıya) belli bir bakış açısı ve konumu almaya davet etmektir. Anı yakalayan fotoğrafta bile izleyici bir dizi bakış açısından birini almayı seçer. Bahsi geçen bir fresk olduğunda aşağıdan bakılan bir perspektifi ve resimle izleyicinin uzaklığını öngörür ve esas perspektifi izleyici bakış açısı şekillendirmektir. Örneğin

⁵¹ Barbieri **A.g.e.**, 27.

⁵² Polidoro, **a.g.e.**, p. 65-68.

⁵³ **A.e.**, p. 62-64.

ikonografik kilise figürleri, tersten perspektif (tanrısal ışık) ön görür. Amaçlanan şey izleyicinin Tanrı görüşü ve ona bakış açısı değil, izleyicinin Tanrı önündeki konumudur. Söz konusu, tam anlamıyla tanrısal ışığı yansıtmak değil, bakış açıları almaya iterek izleyiciyi bu ışığa çekmektir.⁵⁴ Bunun yanı sıra resimde sergilenen sahneye seyirci kalan bir değil bir grup insan olduğunda bakış açısı, gözlemciyi temsil etmenin ötesinde sahnenin dikkat merkezine, yani gerilim noktasına işaret eder. Bunun yanı sıra anlatıcının gizli olduğu durumlar da olabilir. Bu durumda anlatıcı, resimde temsil edilen kişiliğin yani kahramanın rolünü üstlenmiş olacak ya da bu rolden tamamen feragat ederek sahneyi dışarıdan izleyen bir gözlemci olmakla yetinecektir.⁵⁵

Sonuç olarak görsel sözcceleme bir dizi yöntem (bakış açısı, perspektif vb.); bu yöntemleri uyguladığı öğeler, resmettiği karakterler ve izleyicinin bakış açısıyla resmin kendi sınırlarında konuştuğu bir üstdili (**metalinguistics**) meydana getirir. Resimlerin de bize bir şey anlatması yalnızca bu dünyayı temsil ettiklerinden değil, aynı öznenin ve aynı görüşün ürünü olup bir dile sahip olduklarındandır. Nitekim görüntünün diline ilişkin olarak Barthes da onun yalnızca ifade edilmiş sözlerin bütünü değil aynı zamanda anlamın sürprizlerini de içeren bir olgu olduğunu belirtir.⁵⁶ Bir sonraki bölümde çoğunlukla Barthes'ın resmin anlamına ilişkin incelemelerini temel alarak görsel anlatımın diline değinilmektedir.

1.1.4 Resmin Retoriği

Sözün olmayışı, her zaman gizemli bir niyeti saklar.

Roland Barthes, **Görütünün Retoriği, Sanat ve Müzik**

Görmek asla yalnızca bakmak değildir. Görmek bilmeyi, tanımayı, yorumlamayı, anlamlandırmayı öngörür ve dolayısıyla bir dizi görsel algılama

⁵⁴ Pavel Florenski, **Tersten Perspektif**, çev. Yeşim Tükel, Metis, İstanbul, 2007, s. 16-17.

⁵⁵ Polidoro, **a.g.e**, s. 75.

⁵⁶ Roland Barthes, **Görütünün Retoriği, Sanat ve Müzik**, çev. Ayşenaz Koş, Ömer Albayrak, YKY, İstanbul, 2017, s. 37.

sürecine tabidir. Kuşkusuz ki bizi çevreleyen tüm görüntüler, anlamı aktaran birer göstergedir. O halde anlamın görüntüyle nasıl bir araya geldiği üzerine düşünülebilir. Bu dünyayı ve ona ait olan her şeyi, örneğin belli bir insan, durum ve hareketi, geçmiş ya da geçmekte olan bir olayı bir dizi imgeyle temsilini yaratan resim ya da fotoğraf bir iletidir. Ancak bu iletiler, kaynağı ve alıcısından bağımsız olarak yapısal özellikleriyle aynı zamanda birer nesnedir. Bu nesnenin amacı tam anlamıyla bir gerçeği değil, gerçeğin analogunu vermektir. Vassari, “**espresso con le mani**” (ellerle ifade edilen) ifadesini kullandığı resmin, bir imgenin görüntüsünün retinada **camera oscura** (karanlık oda) da kavranmasıyla çizildiğini ve doğayı kusursuzca öykünmesinin, gözün dünyayı algılamasına dayandığını ileri sürer.⁵⁷

Gösterge, onu oluşturan düşünce (töz) ve onu diğerlerinden farklı ya da karşıt kılan biçimlerden meydana gelir. Resmi oluşturan şey de bu karşıtlık ve benzerliklerin uzam içinde kullanıldığı göstergeleri içeren renk, biçim, uzaklık gibi dizge öğeleridir. Alıcıya atfedilen rol ise renk, hareket, çizgi ve formlarla bu anlamı tüm sınırlarıyla kavramaktır. Bu yönüyle resim, anlamı anlatan değil, betimleyendir. Bir öykünün resmedilmesi de bir betimleme örneğidir. Fakat imgeyi meydana getiren öğeler azaldıkça imge soyutlaşacak ve doğal olarak tamamlanmaya dair ne kadar çok öğeye sahip olursa imge, alıcıya karar verme, seçim yapma ve yorumlama yönünden o kadar bağımlı olacaktır. Sonuç olarak bir dizi görsel algılama sürecine tabidir.⁵⁸ Bu yönüyle göstergesi daimî bir dizge içeren resim, yeniden oluşturma süreci, gerçekliğin var olduğu zamandan kopmuş olan saf bir kesitin yeniden sunumu ve en iyi anın kusursuz bir seçimidir. Resim yalnızca ifadenin değil, yorumlamanın bir şeklidir. Yeniden anlatan ve konuşan bir olgudur. Bakış açısı gören tarafından uyandırılan, tanıklık edilen hisler ve betimlemeler ile canlandırılan resim sessiz ve dilsiz bir olgu değildir. Bunun da ötesinde bir dizi cevap barındırır. En özel ve en kritik anın ifade edilmesi, görsel anlatımın en temel kriteridir. Ancak en mühim ve en olaya dayanan anı optik tanımlama karar verecektir.⁵⁹ Buna rağmen ise geçmişi ya da geleceği kavramak ancak okurun zihninde gerçekleşecektir. Eğer resimde tasvir

⁵⁷ Florenski, **a.g.e.**, s. 20.

⁵⁸ Barthes, **Görütünün Retoriği, Sanat ve Müzik**, s. 12.

⁵⁹ Thierry Groensteen, **The System of Comics**, University Press of Mississippi, , Jackson, 2007, p. 124.

edilen bir kişinin gözyaşlarını net bir şekilde görebiliyorsak; bu, şüphesiz bizi geçmişte kişinin ağlamış olduğu algısına sürükler. O halde resim, gerilim anından izler barındırmaktadır. Zira akıp giden zamanı görsel imgeye hapsedmenin bir yolu da ondan deliller bırakmaktır. Fotoğrafta ise süreç, yeniden yaratma değil, gösterilen ile gösteren arasındaki ilişkiyi kaydetme sürecidir. O halde fotoğraf, yanılsama ihtimallerini göz ardı eden düz anlamlı bir yapıdır.⁶⁰

İki iletinin varlığı söz konusu olan öykünmeye dayalı bu sanatta ilk anlam her zaman düz anlam, diğeri ise toplumun okumasını öngören evrensel bir düzeni, stereotipleri ve ifadeleri içeren simgesel ya da kültürel yananlamdır. Nitekim resim aktarılmış olan sözler değil, “tutumlar” bütünüdür.⁶¹ Resim de ayırt etme ve seçmeye dayanan göstergeler dizgeleriyle oluşan en az metin kadar çok anlamlı ve dinamik bir yapıdır. Görmek, bir anlamda zihnin dinamik alanında gerçekleşen eş zamanlı olarak birden fazla nesneyi algılama ve seçme eylemidir.⁶² Reklamlarda imgelerin yarattığı algı da seçim yapmaya yönelten bir dilden ibarettir. Yaratmaya çalıştığı şey ise, alıcının gelecekteki kendi imgesi göstererek erişilebilirlik ve gerçeklik duygusudur. Bu amaç doğrultusunda reklam imgelerinin resim sanatıyla aynı dilden beslendiğini, modellerinin ve bu görsellerde kullanılan hareket ve duruşların mitolojik karakterlere olan benzerliği açıklar.⁶³ Umberto Eco’nun öne sürdüğü gibi,

“Reklamcıların dediği gibi; kendilerine bir hedef seçecekler (bir av çok az iş birliği yapar ve vurulmayı bekler). Her kelime, her söylem ,her ansiklopedik göndermenin, okuyucularının öngörerek anlayabileceği şey olmasını sağlayacaklar. Belli bir etkiyi harekete geçirmeyi amaçlayacak, bir korku reaksiyonu tetiklediğine emin olmak için, önceden “bu notkada korkunç bir şey oluyor diyecekler”, belli seviyelerde oyun başarılı olacak”⁶⁴

Görüntü, göstergeye yüklediği üst dille okuru kendi hedefine yönelterek onu bir takım anlamlardan uzaklaştırırken bir takım anlamlara da adım adım yaklaştırır.

⁶⁰ A.e., s. 33.

⁶¹ A.e., s. 36.

⁶² Berger, a.g.e, s. 10.

⁶³ A.e., s. 135.

⁶⁴ Umberto Eco, *Lector in Fabula*, s. 94.

Kuşkusuz metin, imgeyi deęiřtirmez. Fakat deneyimlerimiz gördüğümüzü deęiřtirecek ve imgenin anlamı böyle şekillenecektir. Gördüğümüz; bazen inandığımız, bazen ise řahit olduğumuz şeydir. Örneğın yananlamsal göstergelerle dolu **Panzani Reklamı (Resim 2)** afişinde kullanılan görüntü belli bir stereotipi hedefleyerek **Italianità** (İtalyanlık) gösterileni sunar. Spaghetti, domates ve parmesanın bir balık ağına benzeyen ve Akdeniz’i anımsatan file torbadan taşması, “bereket” imgesini yaratır.⁶⁵



Resim 2: Pasta Panzani, reklam fotoğrafı

Böylelikle bolluk ve bereket imgesiyle İtalyanlık (spaghetti, parmesan ve domates) göstergelerinin benimsendiğı ikonik söylemi içeren bir üstdil yaratır. Reklamda nesne simgesel bir anlam kazanmış olur. Nitekim reklam toplumun bilgisi ve tanıklığı dışında bir nesne ile ortaya çıkarsa bildiri alıcıya ulaşamadığı gibi alıcıda bir anlamlama gerçekleşmez. Çünkü okurun sahip olduğu bu antropolojik bilgiyle kavradığı anlam, daima yazılanın üstündedir.

Bunun yanı sıra görsel göstergeler de okuma üzerine kurulur. Öyle ki metin ile resmin birbiriyle ilişkisi daimî ve resmin tam anlamıyla yazı görevini gördüğü antik toplumlara dayanır. Klasik Edebiyattan beri bu ilişki korunmuş, hatta resimli

⁶⁵ Barthes, **Görütünün Retoriğı, Sanat ve Müzik**, s. 37.

tasvirler özellikle masalların ayrılmaz parçası olmuştur. Fakat metin ile resmin kurduğu bu güçlü bağ, bir hayli soluk kaybetse de bu iki yapıyı aynı mekâna sığdıran ve bir sonraki bölümlerin konusu olan **fumetto** (çizgi roman) ile yeniden can bulmuştur.

1.2. Çizgi Roman Göstergebilimi

Çizgi roman, anlatımı farklı şekillerde düzenleyen ancak büyük ölçüde benzer işlevlere sahip olan sözlü ve görsel olmak üzere iki iletişim kodundan oluşan çok katmanlı bir anlatım seklidir. Çizgi roman aynı zamanda yazar ile okur, okur ile nesne ve kodlar arasındaki etkileşimlerden oluşan karmaşık bir sistemdir.⁶⁶ Fakat her ne kadar Yeni Çağ'ın anlatım modeli olarak düşünülse de bir dizi ikonik sembol ve resimli anlatıların yer aldığı, göstermenin anlatmanın tek ve en iyi yolu olduğu Antik Çağ'daki iletişim ve anlatım kombinasyonlarından öğeler taşımaktadır. Hatta bu çağlarda çizilmiş olan duvar resimleri, ard arda sesleri temsil eden; olay, mekân ve kişileri anlatan ve her biri bir imgeyi tasvirleyen sembolleri ve hiyeroglifleri özellikle soldan sağa ilerleyen formlarıyla tıpkı panelleri olmayan bir çizgi romanı andırır. Anlatıyı oluşturan bu resim ve semboller de zamanla evrilerek yazınsal ürüne dönüşmeye başlar. Bu 5000 yıllık evrim sürecinde resim ve yazı, sanatın iki ayrı temsili haline gelerek anlatımın iki farklı ifade alanı olarak ilerlemeye ve gelişmeye devam eder.⁶⁷

1700'lü yıllarda ardışık bir düzenle sergilediği resimli hikâyeleriyle çizgi roman formuna en çok yaklaşan, hatta bu anlatım türünün öncüsü kabul edilen William Hogarth (1697-1764) olur. Hogarth ile ortaya çıkan bu anlatım tekniği korunur ve üslup uzun yıllar devam ettirilir. Bu yıllar, çizgi roman için bir milat niteliğinde olur ve Rudolphe Töpffer'in (1799-1846) ard arda konumlanan resimleri bir anlatıyla buluşturmasıyla ilk kez aşına olduğumuz haliyle çizgi roman hayatlarımıza girer. Töpffer'in metinle bir araya getirdiği ardışık düzendeki resimleri, panellerle ayrıarak modern çizgi romanın ilk örneğini verdiği söylenebilir.

⁶⁶ Valerio Bindi, Luca Raffaelli, **Che cos'è un fumetto**, Carocci, Roma, 2021, p. 11.

⁶⁷ Scott Mccloud, **Çizgi Romanı Anlamak**, çev. M. Cem Ülgen, Sırtlan, İstanbul, 2019, s. 146.

Töppfer'den sonra bu yapısal gelenek sürdürülerek 1890'larda çizgi roman sayfaları, gazetelerin eklerinde kendini sıkça göstermeye ve çok geçmeden aralarında İtalya'nın da bulunduğu birçok Avrupa ülkesinde çocuk dergilerinde yerini almaya başlar. İlk kez 1894'te yayımlanan ve Richard F. Outcault (1863-1928) tarafından yaratılan ilk çizgi roman karakteri **Yellow Kid**'in çok kültürlü bir topluma sahip Amerika'daki başarısı ise asla bir şans eseri sayılamaz. Bunun en temel nedeni ise görsel etkinin hat safada olduğu çizgi romanın evrensel dilidir. Öyle ki bu yıllarda karikatürlerin kitlelerde uyandırdığı büyük ilgi ve merak, 1930'da **Yellow Kid**'in ilk defa “**comics book**” olarak ortaya çıkma başarısını doğurur.⁶⁸

1940'lara doğru ise karakterleri ve ilham aldığı konularla bir dönüşümü deneyimleyen çizgi roman; bu kez suç, polisiye ve korku unsurlarıyla okuyucuların beğenisini kazanmasının ötesinde yeni okuyucu kitesine de ulaşır. Nitelikli ve yetişkin kitleyi ele geçiren bu sıradışı anlatıma, Will Eisner (1917-2005), ilk **graphic novel**⁶⁹ olarak tanımlanan çizgi romanı **A Contract with God (Tanrı'yla Bir Sözleşme, 1978)** ile adeta ivme kazandırır.⁷⁰ Zira çizgi romanın Doğu'ya ulaşması çok gecikmemiş, 1980'lerde **Manga** olarak bilinen japon çizgi romanının ikonik karakterleri ortaya çıkar ve oldukça ses getirir.

Kuşkusuz ki artık yetişkin okura seslenmesi, çizgi romanı politik konular işlemekten alıkoyamaz ve 1985-1997 tarihleri arasında Art Spiegelman (1948) tarafından yayımlanan **Maus** (1980-1991), Auschwitz'deki Nazi kamplarını resmederek tam da insanlığın en sancılı politik dönemlerinden birini konu alır.⁷¹ Bu yıllarda çizgi roman yazarları, internet ve teknoloji ile birlikte yepyeni imkânlarla erişirken “bu yeni haliyle çizgi roman hala karikatür olarak mı adlandırılacak?” sorusunu sormaya başlar ve çok geçmeden özellikle İngiltere ve Amerika'da güldürücü ve eğlenceli mizahıyla **comics** adını alan karikatürler, ticari sebeplerin de eşlik etmesiyle yerini **graphic novel**'a bırakır.

⁶⁸ Bindi, Raffaelli, a.g.e., p. 19.

⁶⁹ Türk dilinde **fumetto (comics)** ve **graphic novel** arasında fark olmadığı için iki terim “**çizgi roman**” olarak çevrilmektedir.

⁷⁰ Stefano Calabrese, Elena Zagaglia, **Che Cos'è Il Graphic Novel**, Carocci, Roma, 2017, p. 9.

⁷¹ A.y.

Her ne kadar yıllar içinde değişime uğrasa da her tür gibi resimlerle kelimelerin iş birliği içinde grafiksel olarak birbirini takip ettiği metinlerden oluşan çizgi roman da, onu oluşturan ve onlardan ayrı düşünölemeyecek formları, kuralları ve izlekleri takip eder. Nitekim Will Eisner çizgi romanı “ardışık sanat”⁷² olarak tanımlasa da ardışık düzende kelimeler ile resimlerin bir arada olması bir eserin çizgi roman sayılması için yeterli değildir. Bir dizi biçim, izlek ve öğeler barındırması gerekir. Fakat tanımı, her ne kadar döneme, türe ve yazara göre değişse de ortak şey; çizgi romandaki bu resimlerin bir hikâye anlattığı ve anlatıcısı olduğudur.

1.2.1 Çizgi Romanda Anlatıcı

Her metin gibi çizgi romanda da anlatıcının sesini temsil eden durumlar ve öğeler vardır. Tıpkı bir sinema sahnesindeki gibi çizgi romanda da anlatıcının sözü görüntüye eşlik eder. Anlatıcının sesi ve varlığı, anlatılan ile gösterilen tarafından oluşan ve birbirini öngören yapılardır.⁷³

Örneğin çizgi romanda karakterlerin sesini temsil eden konuşma balonlarının yanı sıra, genellikle panellerin dışında yer alan ve anlatımın en önemli öğelerinden biri olan **caption** (anlatı kutucuğu) da çoğu zaman anlatıcın sesini üstlenir.⁷⁴ Aynı zamanda filmlerde arka plandaki anlatıcının sesini andıran anlatı kutucuğu, okuyucuya paneller arası kurguyu kavraması için zaman ve gerekli bilgileri verir. Böylece yine anlatıcı tarafından hikâyenin başlatıldığı ya da özetlendiği yer olarak, yine filmlerdeki karakter konuşmalarının arasına giren dış ses görevini üstlenir. Fakat çizgi romanda anlatıcının sesi bir monolog şeklinde de verilebilir. Bunun da ötesinde anlatıcı, okura da seslenerek sorgulatma yoluna da gidebilir.

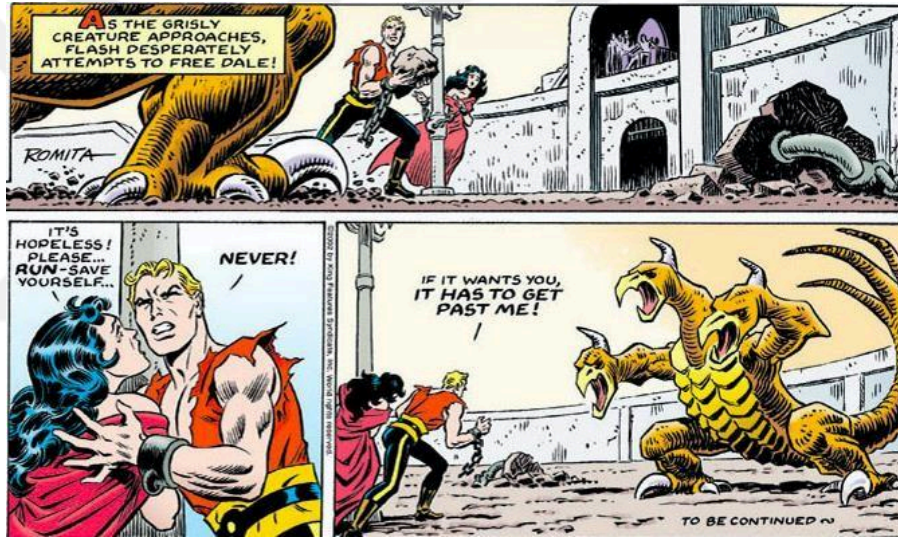
Bunun yanı sıra resim ile metnin iç içe geçtiği çok yönlü bir anlatım olan çizgi romanda, anlatıcının varlığına işaret eden çeşitli bakış açıları ve onların dayandığı bir dizi sözceleme durumları da vardır. Bunun ötesinde her panel, kendi sözce ve sözceleleyen şekline sahiptir ve balonların içerisinde yer alan anlatıcının

⁷² Will Eisner, **Comics & Sequential Art**, Poorhouse Press, Tamarac (Florida), 1985.

⁷³ Barbieri, **a.g.e.**, p. 19.

⁷⁴ **A.y.**

sesini temsil eden diyalog ve metinler de birer sözceleme ürünüdür. Sözceleme öznesi, aynı zaman da bir bakış açısının nesnesidir. Özellikle anlatımın bu formunda bakış açısının, yani anlatıcının, konumuyla ya da dışardan bir bakış açısıyla oynamak oldukça kolaydır. Öte yandan modern çizgi romana nazaran ilk çizgi roman örneklerinde metne dayalı bir anlatımının yoğunlukla olduğu göze çarparken yıllar içerisinde çizgi roman farklı birçok yeni tarzı içerisine dâhil eder. Özellikle macera temalı anlatımlar gösteri niteliğinde ve dolayısıyla görsel sözcelemeye ve bakış açısına sıkı sıkıya bağlıdır.⁷⁵



Resim 3: Mike Hoges, Alex Raymond, **Flash Gordon** ,2002

Örneğin, Mike Hodges ve Alex Raymond tarafından yaratılıp, anlatım adına oldukça önemli olan resmin ustalıkla icra edildiği, efsanevi konuları ile adeta aynı zamanda dinletmek için oynatılan tiyatral bir sahnenin üslubunda işlendiği uzun soluklu çizgi roman **Flash Gordon (Resim 3)**, ilk baskılarında uzun başlıkları ve diyalogları içeren, balonların ağırlıkta olduğu bir anlatıma sahiptir Fakat zaman içinde daha hareketli eylemleri temel alan anlatımda, bakış açısı daha da izleyiciye

⁷⁵ Barbieri **A.g.e.**, p. 18-24.

ait olmaya başlar.⁷⁶ Bu anlamda çizgi roman, sinemadaki gibi anlatıcının yokluğu söz konusu olduğunda anlatıcı konumunun okur ya da izleyici tarafından üstlenilmesi öngörür. Dolayısıyla birden fazla bakış açısına yer verilir.

Çizgi romanda bakış açısı, dünyayı mimetik, gerçekçi ve o denli tanık edercesine gösterme arzusundan gelen, derinlik ve boyut üzerine kurulan adeta uzamsal bir oyundur. Bu durumda panel de odak ve perspektif notkası sağlayan, dıştan baktığımız olayları ve nesneleri izlediğimiz bir pencereye dönüşür.⁷⁷

Fakat bakış açısı etkisi yalnızca görsel ve uzamsal değil, anlatımın zamansal boyutunda da gözlemlenir. Öyle ki bakış açısının kapladığı uzamsal alan süreyi de temsil edebilir.⁷⁸ Bunun yanı sıra bakış açısı, karakterin hikâye içindeki rolünü belirlediği gibi okurun kahramanı teşhis etmesine, onun düşünce, hayal ve duygu durumuna erişmesini sağlar. Çünkü bir çizgi romanda duygular, mümkün olduğunca görünür kılınmalıdır. Zira çizgi roman, fiziki değil algısal, ruhsal, fikrîsel dünyayı yansıtarak dış dünyanın gerçekliğinden çok iç dünyayı resmeder ve her nesneye de insani duyguları ve duyuları yükleyebilir. Bu yönüyle çizgi romanda gördüğümüz hiçbir şey inanılmaz ya da şaşırtıcı değil ama sorgusuzca kabul edilebilir derecede olanaklıdır. Çünkü zihnimiz bizi zaten bu dünyanın gerçekliğinde alıp “öteki” algısını yıkarak özdeşleştirme yolunu seçer.

Dahası, film sahnesini andıran panel karelerini okura ve izleyiciye bu denli yakın hissettiren bir diğer yöntem de karakterlerin ifadesine yönelik yapılan **zoom** (yakınlaştırma) tekniğidir. Bu tekniğin yanı sıra özellikle bir dönem okuru metne daha da dâhil etme yolunda çizgi romancıların sıkça kullandığı “özel hareket” çizim yöntemi de okuru, kahramanın hareket alanına sokmayı başararak aynı etkiyi yaratır. Böylelikle bu güçlü görsel algı, okurun metin ile duyusal iş birliğini sağlar. Buna ilişkin olarak Will Eisner, çizgi roman sanatçısını okur boyutunda görebilen kişi

⁷⁶ Barbieri, *La semitica del fumetto*, p. 34.

⁷⁷ Calabrese, Zagaglia, *a.g.e.*, p 79.

⁷⁸ Barbieri, *La semiotica del fumetto*, p. 111.

olarak niteler. Çünkü sanatçının görevi süre gelen deneyim akışını kaydetmek ve onu okur gözünden görülebilecek kadar da gösterebilmektir.⁷⁹

1.2.2. Anlatım Öğeleri

1.2.2.1 Paneller

Joseph Courtés, anlatıyı bir durumdan başka bir duruma geçiş ya da birbirini izleyen iki durum arasındaki dönüşüm olarak tanımlar.⁸⁰ O halde metinde anlatısallık ancak durum ve dönüşümlerin art arda gelmesiyle oluşur. Oluklarla ardışık olarak bölünmüş, çoğunlukla dikdörtgen şekilde çevrelenmiş ve analog bir role sahip olan paneller içerisindeki tek bir görüntü bile, kendi içinde bir anlatıdır. Bir çizgi roman sayfasında genel olarak aynı düzende eşit olarak bölünen ve **Waffle Iron**⁸¹ (tipik olarak her sayfada 3 ya da 4 bant içerisinde 6, 9 ya da 12 panel) olarak da adlandırılan panellerin ardışık düzeni söz konusudur.

Sinema sahnesi gibi resimleri birbiri ardına bir olay örgüsünü takip ederek ayıran, okuru soldan sağa giden bir okumaya ve fiziksel kurallar bilgisini kullanmaya zorlayan bu paneller, çizgi romanı illüstrasyondan ayıran en temel öğedir. Tek bir sahne içinde yer alan illüstrasyon, resmi yalnızca yorumlarken, çizgi roman ise resmi anlatır. Bir diğer yandan çizgi romanda anı betimleyen, illüstrasyona nazaran hareket resmidir. Yalnızca tek bir panel olduğunda dahi çizgi roman, içinde bulunduğu anlatım öğeleri (dialog, metin, balon) ile okura sadece basit bir görüntüden ibaret olmadığını göstermektedir. Nitekim çizgi roman panelindeki her bir çizim anlatmak ve anlamlandırmak adına yaratılır. Öte yandan illüstrasyon, sözün yer almadığı bir öyküyü yorumlarken çizgi romandaki panel, öykünün kendisidir. Fakat yan yana konumlandırılan resimler, bir anlatımsal özelliğe sahip olmazken tek bir resim de bir hikâye anlatabilir. Bir olayı geliştiren öğeyi ve bu olayı başlatan durumu gösteren ve değişimi ve gelişimiyle nedensellik ve ardışıklık ilişkisini kuran bir resim bir

⁷⁹ Eisner, **a.g.e.**, p. 39.

⁸⁰ V. Doğan Günay, **Göstergebilim Yazıları**, s. 64.

⁸¹ Thierry Groensteen, **Comic and Narration**, University Press of Mississippi, Jackson, 2013, p. 43.

hikâye çağrıştırabilir. Fakat çağrıştırmanın ötesine gidebildiği anlamına gelmez.⁸² Anlatımsal bir resim bir metin gibi okunmalıdır. Ardışık olarak resmetmek her zaman bir anlatımı içermekle çizgi romanda ardışıklık yalnızca uzamsal değil, anlatımın ardışıklığıdır. Bunun yanı sıra panel, bir sonraki panelle ilişki ağı kurması sebebiyle hızlı bir okumayı öngören bir resim anlatırken illüstrasyon içinde barındırdığı bir dizi yorum, olasılık ve bilgi yığınıyla yavaş bir okumayı gerektirir.⁸³ Aynı zamanda sözsüz resimlerde anlam tek bir okumaya götürmediği gibi, dolaysız ve açık bir anlam vermeyebilir. Hatta sınırsız anlam zinciri de bulunabilir. Özellikle klasik çizgi romanların resimlerinde anlam aşıkâr, açık ve dolambaçsıdır. Fakat bu açık anlatım üslubu, yerini modern çizgi romanlarda bilinmezliğe ve karmaşaya bırakır. Böylece sınırları belli olmayan bir anlatıma gidilmeye başlanır.

Çizgi romanda görüntü; seçilmiş, en anlamlı, eş zamanlı anları ve olayları bir araya getirmelidir. Sinema filminden farklı olarak sınırlı sayıda görselle bir hikâyeyi anlatan çizgi roman panelinde yazar, duygu aktarmak ve deneyimletmek için en kusursuz ve en gerçek anı yansıtır. Nitekim panel, derinlik ile somutlaşmış ve çerçevelenmiş olan bir kurgunun zihinsel ürünüdür.⁸⁴ Fakat panel her ne kadar manipülasyonu yürüten ve sağlayan bir öge olsa da çizgi romanın bütün bir sayfası bile genel kurgu hakkında fikri verir. Çünkü çizgi romanın tek bir sayfası, hikâyenin bir kısmını anlatan tek bir panel gibi ardışık ve aynı zaman da bağımsız bir anlatım içerir ve üst düzey grafiksel yapısının bu özelliği sayesinde tıpkı bir sahne gibi izlemek adına okunur. Zira panelin kapanışı, sahnenin sona erdiği anlamına da gelmez; sadece zamanda ve uzamda kapanıştır.⁸⁵ İki ya da daha fazla panel aynı konu, aynı olay, hatta aynı resim üzerinden birbirini işaret edebilirken her bir panel de bir sonraki için bazı bilgi ve ipuçları, bir önceki için ise tekrarlanan öğeler taşır. Böylelikle bir panelde meydana gelen durum ve olay; okurun, ortak anlam sahasında yer alan göstergeye bağlı olan öğeleri kavrama ve tamamlama kapasitesi sayesinde bir diğer paneldeki mekân, nesne ya da karakter arasında ilişki oluşturur. Ancak kimi zaman paneller arasındaki mekân, olay ve durum birbirinden uzak olabilir. Böylece

⁸²Thierry Groensteen *A.g.e.*, p. 21-23.

⁸³ Barbieri, *I Linguaggi del Fumetto*, Bompiani, Milano, 1991, p. 14.

⁸⁴ Groensteen, *a.g.e.*, p. 43.

⁸⁵ *A.e.*, p. 40.

okur, paneller arasında bir ilişki kurmaya zorlanabilir. Yine de her durumda panelden panele geçiş daima bir kapanmayı (**closure**) öngörür. Bu kapanmalar kimi zaman andan ana, eylemden eyleme, konudan konuya, zaman ve mekânın değiştiği sahneden sahneye geçişler rastlanabilir. Kimi zaman da duyguyu merkez alan ya da birbiriyle alakasız görünen sıçramaların olduğu, fakat yine de tek bir anlamı içeren anlamsal bağdan tamamen yoksun olmayan görünümünden başka görünüme geçiş fark edilebilir.⁸⁶ Örneğin panellerde özellikle düzensiz formları kullanan Will Eisner de zamandan farklı anları, olayları ve durumları tek bir sayfaya sığdırır. Fakat okur, bu sıra dışı biçimde bile anlatılan olayların ardışıklığını kavramakta zorlanmaz. Çünkü panel, sınırlarının içinde barındırılan metni destekler ve düşünceyi ve duyguyu görünür kılar. Bununla birlikte panele dair tüm bu özelliklerinin yanında çizgi romanda bir panelin varlığı söz konusu olmayabilir. Bu durumda tüm bir sayfa panel görevi görür ya da arka plan, mekân ya da nesne hikâyeyi içine alır. Arka planın yokluğunda dahi okur, tüm hikâyeyi ve kahramanları bir mekânda konumlandırmayı bilir. O nedenle, aynı romanda olduğu gibi mekân betimlemenin okuma süresini etkilemesi ve uzatması sebebiyle arka planı yok etmek, okurun dikkatini istenilen başka bir yöne çekmek adına bir yöntemdir ve sadece zamansal bir tasarruf sayılamaz.⁸⁷ Bunun ötesinde zamanı uzam içinde çerçeveleyen panel, olay karşısındaki okurun konumunu da belirler. Metnin içinde ne anlatıcı ne yazar ne karakter tek başınadır. Öyle ki McCloud'un da öne sürdüğü gibi "Çizgi roman sanatçısının kâğıda döktüğü her eylem sessiz bir ortağın yardımına ve yaltakçılığında gerçekleşir."⁸⁸ Nitekim bu yönüne dayanarak Umberto Eco metni, tamamlanmak için okurun iş birliğine ihtiyaç duyan "tembel bir makine"ye benzetir ve **Olası dünyalar** olarak adlandırdığı, okurun anlam ve yorum olanakları metnin boşluklarını doldurmaktadır.⁸⁹ O halde bir metni oluşturmak birçok olasılık karşısındaki seçme eylemidir. Aristoteles'in de **proairesi** olarak adlandırdığı bu kavram, bir eylemin sonuçlarının önceden ölçerek gerçekleşmesi en muhtemel olanı seçme yeteneğine gönderme yapmaktadır. Ayrıca anlatıcı metni sürdüren ve gerilimi canlı tutacak olan

⁸⁶ McCloud, **a.g.e.**, s. 74.

⁸⁷ Calabrese, Zagaglia, **a.g.e.**, p. 79.

⁸⁸ McCloud, **a.g.e.**, s. 86.

⁸⁹ Eco, **Lector in Fabula**, p. 40.

eylemi ve bu eylemin hangi dizge içinde yer alacağını seçmektedir. Bununla birlikte bu seçim asla metni aniden kesecek bir an olmamalıdır.⁹⁰

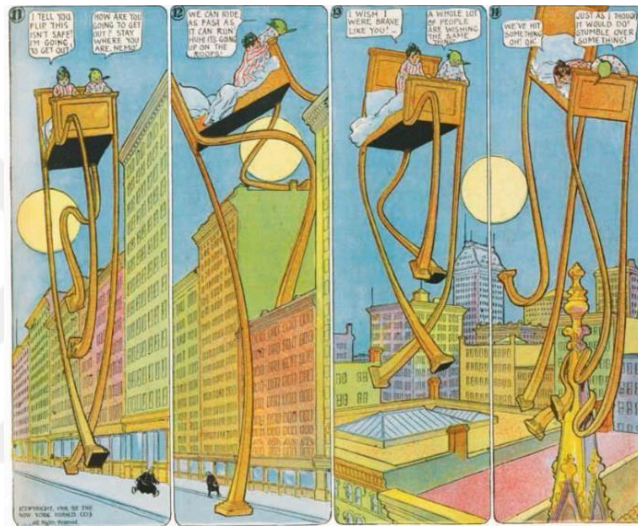
Bunların yanı sıra panel içinde yer alan tüm göstergelerin de aynı zamanda okurun bilgi, seçicilik ve yorum yeteneğine ihtiyaç duyan anlamsal ve zihinsel tasvirlerdir. Zihinde bir yaratma sürecine tabi olan göstergenin alıcısı (izleyici, okur), göstergenin üreticisinden bağımsız olarak anlamın da ikinci yaratıcısıdır. Gösterge daima okuyucusunun hayal ve duygu gücünden beslenir ve onun bilişsel edimleri ile rafine olur. Kuşkusuz ki peşi sıra görüntülerin bir hikâyeyi anlattığı yerde okur, yorumlama ve anlamlandırma yolunda anlatıma hiç olmadığı kadar dâhil olur. Nitekim okur anlamsal ardışıklığı kavramak için göstergebilimsel ve anlatımsal uyum aramaya eğilimlidir. Anlamsal bir kolaj yaparken tüm parçaları birleştirerek bir kompozisyon yaratır. Fakat çizgi roman, gelecek sıradaki paneli görebilirken tüm olasılıkları çoktan zihninde üretmiş olan okuru bile daima şaşırtabilir.

1.2.2.2. Oluklar (Beyaz Boşluklar)

Çizgi romanı ardışık bir sanat formu yapan en önemli öğelerden biri, art arda gelen panelleri birbirinden ayıran beyaz boşluklardır. Çizgi roman panelinde gösterilen an şimdiki zaman olmayabilir. Bu durumla geçen anı kavratacak bir boşluk yaratmak şarttır. Genel olarak fotoğraftaki andan daha uzun bir diyalogu içeren ve tam da bu yüzden bir fotoğraf karesinden ayrı tutulması gereken; bir olayın, zamanın ve mekânın yer aldığı çizgi roman panelleri, birbirinden yalnızca fiziksel olarak değil konsept olarak da oluk adı da verilen bu beyaz boşluklarla ayrılır. Boşluğun birbirinden ayırdığı paneller, belli bir süre etrafında gerçekleşen olayın öncesini ve sonrasını gösterir. Her ne kadar beyaz boşluk olarak adlandırılırsalar da oluklar; siyah, renkli hatta çerçevesiz panellerin varlığı söz konusu olduğu durumlarda sınırlarını kestiremeyeceğimiz kadar düzensiz şekillerde de karşımıza çıkabilir.

⁹⁰ Tanyolaç Öztokat, *Yazınsal Metin Çözümlemesi*, s. 161-163.

Öte yandan çizgi romanda panellerin anlamsal ve anlatımsal ardışıklığının yaratılmasında en önemli öge bu oluklardır. Aynı zamanda peşi sıra gelecek olay ya da durumlar arasındaki süreyi de ifade eder. Örneğin **Resim 4**'te yer alan paneller arasındaki oluğun inceliği, iki sahne arasındaki zamanın kısalığını gösterirken hem zamansal hem de uzamsal devamlılığa işaret eder. O halde bu yönüyle beyaz boşluklar, panelleri yalnızca ayırmaz aslında organik bir bütünlüğü sağlar ve onları organize eder.⁹¹ Anlamsal boşluk değil anlamsal bağlantı yerleridir.



Resim 4: Winsor Zenic McCay, *Little Nemo*, 1908

Bu özelliklerinin ötesinde oluklar; kısa, geniş ya da uzun olarak değişen biçimleriyle okura ve hikâyeye verilen zamansal ve uzamsal boşluğa da işaret eder. Nitekim zaman, çizgi romanda olay her zaman şimdiki zamanda gerçekleşmese de olayın süresi oldukça kısadır. Beyaz boşlukların birbirine geçmesi durumu da aynı şekilde anlatımda hızlılığa ve zamansal geçişkenliğe işaret eder. Boşluğun tamamen yok olması ve silinmesi ise, zamansal bir boşluğun olamayacağı kadar birbiri ardına gelen takip eden olayların uzamdaki devamlılığını destekler.⁹² Aynı zamanda birbirini takip eden zamansal sıçramaları temsil eder. Fakat oluklar, olay ya da durum üzerinden geçen uzun bir dönemi temsil edecek kadar geniş bir zaman

⁹¹ Groensteen, *a.g.e.*, p. 45.

⁹² Barbieri, *La semiotica del fumetto*, p. 50-51.

aralığını da gösterebilir. Örneğin okurun bir sayfadan bir sonraki sayfaya atlaması daha büyük bir zamansal hatta uzamsal sıçramayı gösterir.⁹³

Oluklar, okuru yorum yapmaya iz sürmeye, hatta bir hikâye yazmaya iter. Mccloud olukları hayal gücünün hava boşlukları olarak tanımlar.⁹⁴ Çünkü bu boşluklar anlatımda gerilimi yaratırken okur iki panel, iki olay, iki görsel arasında hayal gücüyle doldurur. Nitekim çizgi roman, daima gerilimin hüküm sürdüğü bir mekanizmadır. Öyle ki bazen uzun bir olayın ve anın yalnızca küçük bir kesitini ve tek bir sahnesi gösterilerek sonsuz olasılıklar yaratılabilir. Böylelikle gerilim okuru beklentilerinden saptırdığı ölçüde yüksek tutulur.

1.2.3. Göstergelerin Resmedilmesi: Yazı ve Görsel

Çizgi romanlar, resimlerle kelimelerin bir arada gösterildiği tek medya türü olmamakla beraber bu görsel birleşmede asıl olan kelimenin ne anlama geldiği değil, nasıl görünüp nasıl anlaşıldığıdır. Çizgi romanda okumak, yalnızca sözel anlatımın var olduğu roman okumaya eş olmayacağı gibi izleyiciden beklenen şey tam olarak görsel okumadır.

Çift dilli bir yapıya sahip olan bu türde anlam tamamen ikon, resim ya da sembolün göstergesine dayanır. Kaynağını yaşadığımız dünyadan alan ve gerçekliğin birer temsili olan ikonlar, çok yönlü göstergebilimsel sisteme dayanan çizgi romanın kelime dağarcığını oluşturur. İkonu; gerçekliğin bir arayışı, bir kişiyi, bir mekânı, nesneyi veya fikri temsil etmek için kullanılan herhangi bir görsel imge olarak niteleyen McCloud⁹⁵, simgeleri ikonun bir kategorisi ve resimleri de nesneleri yansıtmak, benzetmek, göstermek için kullanılan görsel imgeler olarak tanımlarken bir resmin soyutlaştığı ölçüde gerçeklikten uzaklaşması gibi kelimeleri de soyut ikonlar olarak kabul eder. Ancak ikonlar, anlamın en temel ögesini koruyarak basitleştirilmiş bir gerçeklik sunar. İkonsal basit ya da karmaşık şekiller, zihnimizi tamamlama yönünde parçaları bir gerçekliğe dönüştürme adına tetikler. Görüntü

⁹³Barbieri A.g.e, p. 56.

⁹⁴ McCloud, a.g.e, s. 90.

⁹⁵ A.e, s. 64.

soyutlaştıkça algılama için daha fazla gayret edilir ve yorumlama için ise daha fazla bilgiye ihtiyaç duyulur. Nitekim ardışık düzende panellerin bir araya geldiği çizgi romanda da, anlama ulaşmayı sağlayan tamamlama kabiliyetidir. İkonlar yalnızca basitçe resmedilmiş görseller değil, izleyicisinin zihninde bir dizi yorum algını ve fikir uyandıran anlam dizgesini barındırır.⁹⁶ Daha önce de değinildiği gibi; nesneyi tanımlamak, betimlemek ve anlamlandırmak adına bir takım belirleyici ve özdeşleştirici kodlar barındıran ikonik kodlama, bir bakıma kodlanmış kültürel grafiksel sistem anlamına da gelir.⁹⁷

1.2.3.1 Yazı Göstergeleri

Çizgi romanda resmedilen ve çizilenler, her zaman anlatıma dair her şeyi vermeyebilir. Görüntü, dekor, atmosfer, hareket, jest gibi bir takım görsel yolla ifade edilmesiyle çizgi romanda söz tıpkı sinemadaki söz gibidir.⁹⁸ Yalnızca biçimsel değil, anlatımsal olarak da belli bir yolu izleyen çizgi romanın dili, diğer kelimelerle bağ kuran, işlevsel ve içeriksel olmak üzere ikiye ayrılan kelime öğelerinin kullanıldığı günlük dilin niteliklerini taşıdığı gibi simgesel ve sözsel kodlar içerir. Bunun ötesinde görüntüye dayalı bu dil, insanların iletişim sisteminde temel olan sözel ve görsel olarak ayrılan iki yönleme ve onları kavrama algısına dayanır.

Çizgi romanda sözler tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi iletişimsel eylemin temsidir. Betimlemenin ötesinde görüntüye grafiksel olarak ses veren bir konuşmayı da temsil eder. Nitekim hikâye resimlerinin balon ve anlatıcı kutucuğu gibi grafiksel öğelerle anlatıldığı varsayıldığında bir konuşma eylemi gibidir. Öyle ki birçok çizgi romanda karşılaşılan tamamlanmamış cümleler ve anlamsız ifadelerin, hatta günlük konuşmada sıkça yaygınlaşan hataların da kullanılması metni daha da konuşma diline yaklaştırır.⁹⁹

⁹⁶ McCloud A.g.e, s. 45.

⁹⁷ Umberto Eco, *Trattato di semiotica generale*, La nave di Teseo, Milano, 2016, p. 319.

⁹⁸ McCloud A.g.e, s. 128.

⁹⁹ A.e, s. 133.

1.2.3.1.1. Ses Efektleri

Çizgi romanda metni günlük dile yaklaştıran bir diğer öge, seslerin öykünmesi olarak bilinen **yansıma** (onomatopea) sözcükleridir (**Resim 5**). Çizgi romanda aynı zamanda grafiksel görseller olan bu kelimeler, anlatımın işitsel boyutunu üstlenirler. Hatta betimlenme şekilleri ve özellikleri görsel bir tasarımın da ötesinde temsil ettiği sesin yoğunluğuna ve yüksekliğine hatta uyandırdığı duyguya da gönderme yapar. Bunun yanı sıra bu kelimelerin resmedilme biçimleri okuru bir takım duygulara sürüklemek için kullanılan iyi bir yöntemdir. Tıpkı yansıma sözcükleri gibi ünlem cümlelerine eşlik eden noktalama işaretleri de tek başlarına kullanıldığında dahi bir ruh durumuna gönderme yapabilir. Örneğin soru işareti (???) kahramanın bir merak, tereddüt ya da muamma içinde olduğunu ya da ünlem işareti (!!!) şaşkınlık anını hatta gürültünün şiddetini de gösterebilir. Tıpkı noktalama işaretleri gibi sembol ve şekiller de bir andan, durumdan ya da duygudan izler yansıtabilir. Kahramanın etrafında çizilen su damlacıkları, onun zorlu bir hareket yaptığına ya da kaygılı bir an yaşadığına işaret edebilir.



Resim 5: Will Esner, *Spirit*, 1948

Tüm çizgi romanlar, anlatımında da çoksesliği (**polifonia**) meydana getirir. Kimi zaman aynı sinema sahnesindeki gibi panelde yaşanan olaya eşlik eden bir arka fon müziği yaratır. Bu yöntem, gerilimi deneyimletmenin en iyi yoludur. Artan

gerilimin şiddeti çizimlerin boyutlarıyla ifade edilirken yazı karakteri yoluyla duygusal yoğunluğu vermek, daha iyi duymak için müziğin sesini açmak gibidir.¹⁰⁰ Özellikle şiddetin, gerilimin, hareketin had safhada olduğu aksiyon çizgi romanlarında bu grafiksel şekiller anlatımının kaçınılmaz bir parçasıdır. Hemen hemen her duygunun onu uyandıran ve ifade eden bir grafiksel şekil olduğu gibi resmedilme şekilleri de vardır.

1.2.3.1.2. Fontlar (Lettering)

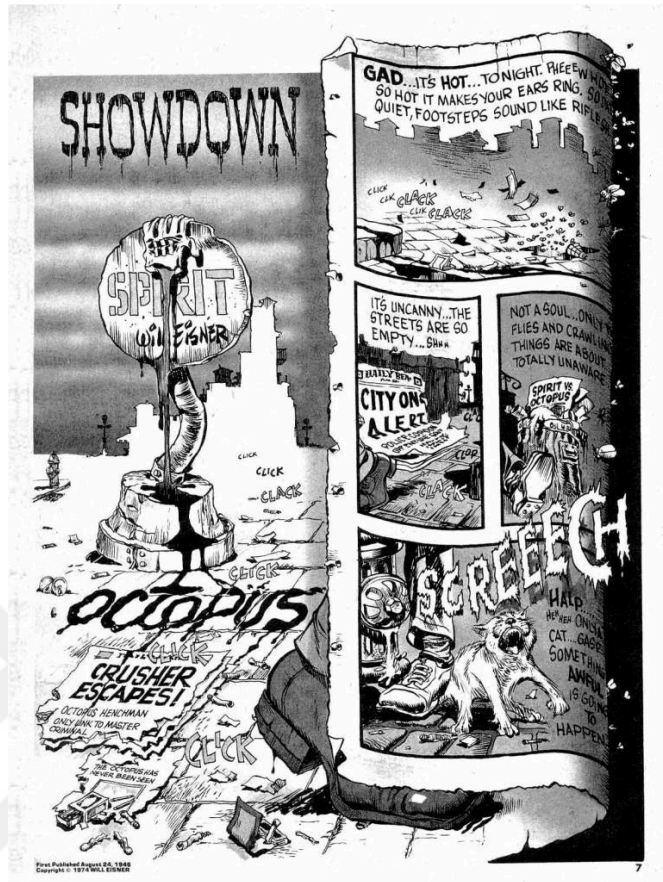
Resim ile metnin iç içe geçtiği bir çizgi roman sayfasında yazı ve şekilleri de görsel kavramaya sıkı sıkıya bağlıdır. Öyle ki yazı, yalnızca okumaya değil görmeye de dayanır ve grafiksel görüntüsü bir ifade aracıdır. Metnin yazı karakteri kendi sınırları dışındaki görsel alandan alakasız olmadığı gibi olaya, karaktere ve duruma gönderme yapan grafiksel düzene itaat eder.¹⁰¹ Hatta yazının şekli ve karakteri, anlamı ve uyandırdığı duyguyu dahi temsil edebilir. O halde bu noktada yazı ve fontlar da bir görüntü gibi izlenmeye dayalı bir okuma gerektirir.

Örneğin **Resim 6**'da gösterilen, bir Will Eisner çizgi romanının kapak sayfasında yer alan başlık, yazı karakteri ile okura hikâye hakkında ipucu verirken okurun harfleri birleştirmek adına gösterdiği gayret, anlatım boyunca takip edeceği kurgusal yola gönderme yapar. Tıpkı kanı andıran şekliyle başlık, okurunu bir suç hikâyesine hazırlar.¹⁰² Başlıkta benimsenen yazı karakteri, okurun karşısında bir macera ya da aksiyon romanı olduğunun göstergesidir. Öyle ki okunurluktaki zorluk, sözcüklerin sayfada yarattığı karmaşa, okuru hikâyenin betimlediği duygusal zorluğa ve güç duruma dâhil eder. Okur duygusal olarak metnin içinde aktif bir öznedir. Nitekim söz konusu olan yalnızca roman okumak değil onu deneyimlemektir.

¹⁰⁰ Calabrese, Zagaglia, a.g.e., p. 59.

¹⁰¹ Barbieri, *La semiotica del fumetto*, p. 64.

¹⁰² Will Eisner, a.g.e., p. 12.



Grafiksel yoğunluk, aynı zamanda algıda da aynı karmaşayı yaratarak okuma zamanını yavaşlatmak için de iyi bir yöntemdir.¹⁰³ Fakat bilinmelidir ki görsel okumaya dayanmasına rağmen çizgi romanda metnin okunabilirliği ve netliği daima muhafaza edilmelidir. Bu anlamda metnin yazı karakteri, grafiksel biçimi okunabilirlik adına önem taşır. İlk çizgi roman eserlerinden modern çizgi romana kadar hala büyük yazı karakterlerinin öne çıkmasındaki sebeplerden biri de bu okunabilirlik ilkesidir. Bir diğer yandan bu yazı karakterinin el yazısına yakın olmasının en önemli sebebi ise; görsel anlatım, karakter ve metin arasında duygusal olarak uyumlu bir ilişkiyi sağlamaktır. Nitekim çizgi roman yalnızca tek bir duyu yoluyla tüm duygu deneyimleri betimleyebilen bir türdür. O halde çizgi romanın karmaşık dünyasında resim, okunmak adına var olmuşken harfler de görülmek adına oluşturulabilir.

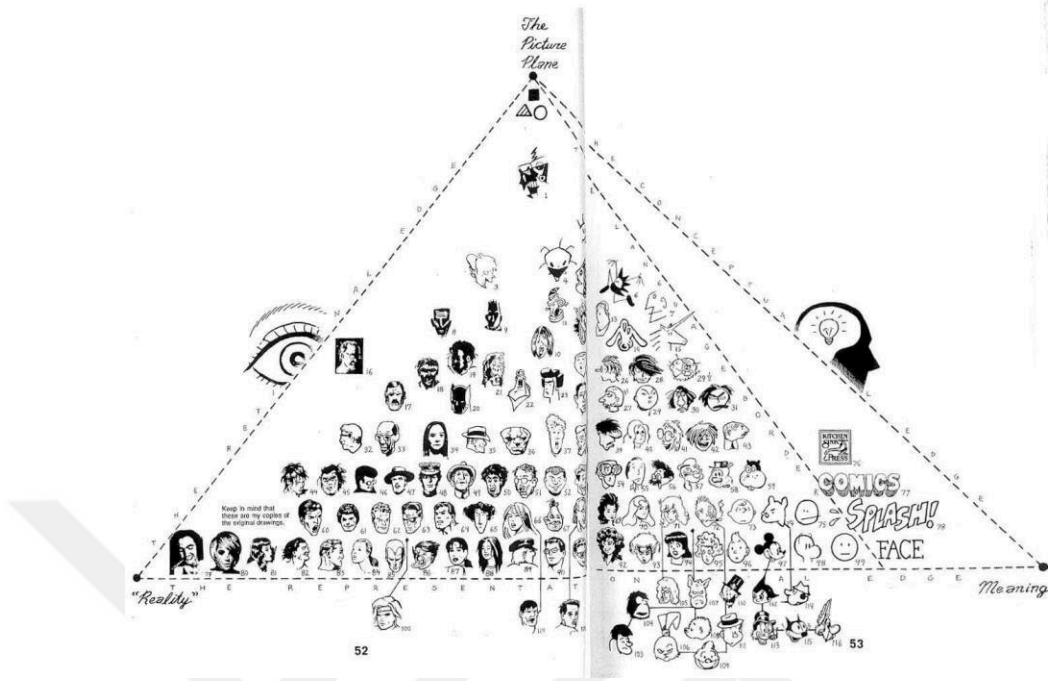
1.2.3.2. Çizgi Göstergeleri

1.2.3.2.1. Resimsel Söz Dağarcığı

McCloud'un **Çizgi Romanı Anlamak** (1993) adlı kitabında yer verip tasarladığı; gerçeklik ve karikatür arasındaki sınırı kavramaya yarayan, soyut ve ikonik tasvirlerden realist karakterlere kadar uzanan ve resimsel söz dağarcığı olarak adlandırdığı piramit (**Resim 7**), bize çoğu çizgi romanın ikonik soyutlamanın yoğunlukta olduğunu gösterir. Piramidin iki ayrı ucu, karakterleri kavramsal ve görsel soyutlama olarak ikiye bölerken sıranın üstünde yer alan ikonik soyutlamadan uzak olan karakterlerin aşağı kısımda yer alanlara nazaran daha az sayıda olduğu göze çarpar. Bunun yanı sıra bu bölümdeki karakterlere gölge, ışık, açı ve perspektik gibi ölçüler eşlik eder. Sol alt taraftaki imge, yaşadığımız evrenin gerçekliğini yansıtırken tepe noktası ise fikirler evrenine yaklaşarak ikonik olmaktan tamamen uzaklaşır. Sağ kısımda ise görsel basitlik ve yüksek soyutlama hâkimdir. Nitekim imgeler soyutlaştığı ölçüde duyguların ve arzuların alanına girer ve duyguları tetikler. Tam bu noktada imge, dışavurumcu bir tavra sahiptir. Sanatın ekspresyonist bir formu olan çizgi romanda yazar aynı zamanda ifadelerin bir sözlüğünü ve insan bedeninin anatomisini ustaca kullanır.¹⁰⁴ Bunun yanı sıra McCloud karikatürleştirmenin bir resim veya çizim değil görme biçimi olduğunu söyler.¹⁰⁵

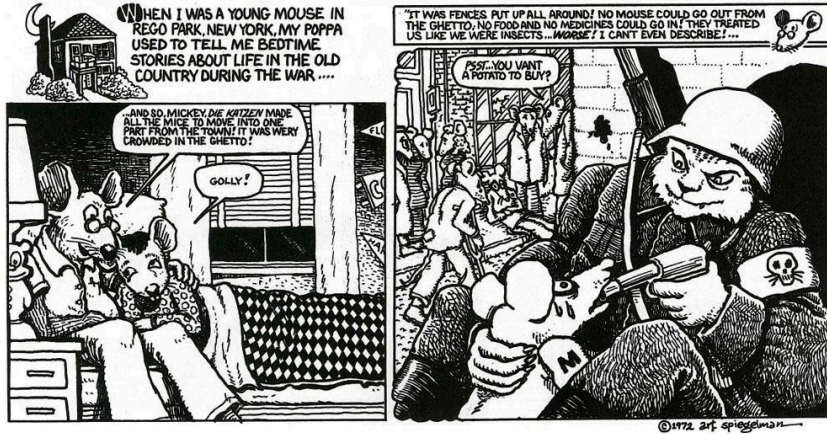
¹⁰⁴ Mccloud, **a.g.e**, s. 31.

¹⁰⁵ **A.y.**



Resim 7: Resimsel Söz Dağarcığı (McCloud, a.g.e., s. 52)

Fakat birbirinden bu denli farklı üslupta da olsalar çizgi roman türünü grafiksel yeniliklerle buluşturarak daima bir adım ileriye taşıyan Will Eisner gibi polisiye, macera ve bilimkurgu çizgi romanlarının (**Flash Gordon**, **Tarzan**, vb.) önde gelen isimleri karikatür geleneğini uzunca bir süre sürdürmüştür. Bunun yanı sıra çizimlerinde karikatürden izler bırakırken onun dışavurumcu yanından ustaca faydalanarak, herhangi komedi ya da güldürücü unsur taşımadığında dahi çizimlerinde karikatüristik yanı güçlü tutmuşlardır.



Resim 8: Art Spiegelman, **Maus**, 1980-1991

Örneğin 1980’de Art Spiegelman tarafından kaleme alınan **Maus** (1980-1991) (**Resim8**), oldukça ikonik tasvir edilen karakterleri realist arkaplanda sergilenir. Holokost’tan sağ kurtulan babasının biyografik öyküsüne dayanan bu romanda Spiegelman, ikonik karakterleriyle okurun duyularını uyaran bir evren yaratırken karakterleri soyutlaştırır fakat tarihi bir dönemin tanıklığına ve onun gerçekliğine de yaklaştırmış olur. İnsana dair tüm yönleri ve özellikleri gerçekçi, hatta yadırganmayacak derece normal ve dâhice bir ironiyle gösteren yazarın, kahramanların sahip olduğu özelliklerin belli bir stereotipi yerleştirip başkahramanların etrafındaki diğer tüm karakterlerin daha az karikatüristik ve çok daha realistlik tasvir edilmesi gerçeklik adına yaptığı mesaj veren anlamsal bir yöntemdir. Bunun da ötesinde karikatür geleneğine bu denli bağlı kalmanın bir diğer önemli sebebi, hayatın politik ve sosyal sahasını da yansıtabilmek, betimlemek ve oradaki tüm karakterleri de tanınır ve daha okunur kılmaktır.¹⁰⁶

1.2.3.2.2. Çizgi, Gölge ve Renk

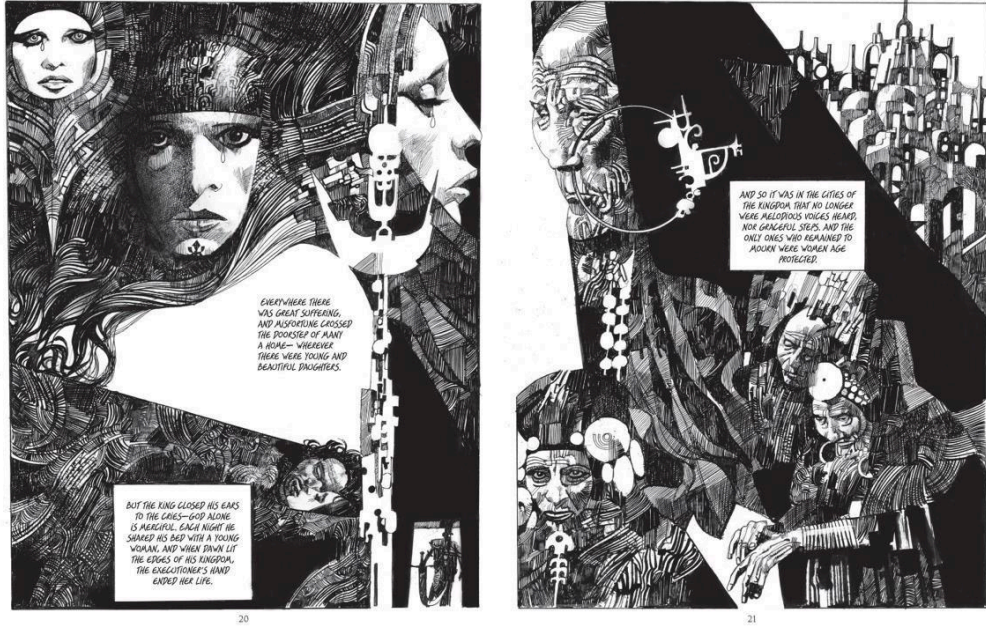
İlk kez gazete kâğıtlarının siyah beyaz sayfalarında hayat bulan çizgi roman hikâyeleri ve kahramanları renkli bir evrende var olmaya başladığında gerçekliğe, duyuşal alana ve duyguları yansıtmaya daha da yaklaşmışlardır. Nitekim çizgi romanda duygu, adından da anlaşılacağı üzere çizgidedir. Çizgiler ise duygunun birer dışavurumudur. Bunun ötesinde çizgiler gerçekliğe yaklaşmanın ve gerçeklik etkisini yaratmanın da bir yoludur.¹⁰⁷ Zira gölgelerden yoksun basit ışık ve gölge derinliği olmayan bir çizgi tekniği ile tasvir edilen bir resmin daha mizahi ve gerçeklikten bir nebze daha uzak olduğu gözlemlenir.¹⁰⁸ Fakat ifade üzerinde daha az detay ve basit görsel efektler ve basit çizgili formlar kolay tanımayı tetikler. Buna karşılık daha yoğun gölge, çizgi ve detaylarla tasvir edilen karakter bizi gerçek dünyaya yaklaştırır. Örneğin McCloud’un resimsel söz dağarcığı piramidinin sağ tarafında bulunan karakterlerde çizgi, ışık ve gölgeden yararlanılmadığı gibi uzaklık ve perspektif gibi bilgilere de yer verilmez. Bunun yanı sıra çizgisel karalama

¹⁰⁶ Barbieri, *La semiotica del fumetto*, p. 68.

¹⁰⁷ Barbieri *A.g.e.*, p. 71.

¹⁰⁸ *A.y.*

(tessitura), yani gölgeme tekniği kullanılan karakterler ise beraberinde ölçüsel ve niteliksel daha birçok bilgiyi taşır.¹⁰⁹



Resim 9: Sergio Toppi, Sheraz-de, 2019

İllüstrasyon ve grafik sanatın usta ismi olan Sergio Toppi, **Resim 9**'da yer alan çizgi roman sayfasında gölge ve ışık oyunlarına başvururken çizgilerin yoğunluğu ve derinliği ile okuru karmaşaya sürükler. Nitekim gerçeklik de asla tek düze ve basit değildir. Tıpkı grafiksel karmaşanın bizi anlatımsal yoğunluk, drama ve aynı ölçüde gerilime sürüklemesi gibi karmaşa ve grafiksel yoğunluğun baskın olduğu görselde okur seçme ve kavrama adına bir gayrete itilir. Fakat grafiksel yoğunluk, detay, gölge ve çizgiler her ne kadar görüntüyü gerçekliğe yaklaştırsa da bu oluşum, yaşadığımız dünyayı temsil eden bir gerçeklik değildir.¹¹⁰ Eserdeki izlenilen çizimsel teknik, McCloud'un piramitinde bir yer edinmesi gerekseydi kuşkusuz ki grafiksel karmaşa ve detayın yer aldığı sol üst bölümde olacaktı.¹¹¹ Bunun yanı sıra arka planın rengi de çizgiler kadar karakterinin duygu dünyasına aittir. Netlikten

¹⁰⁹ A.e, p. 72.

¹¹⁰ Barbieri A.g.e. p. 73.

¹¹¹ A.e. p. 85.

yoksun bir arka planı da zihni karmaşaya sürükler ve okuru kendi evrenine çekmeyi hedefler¹¹²

Arka planın aynı renk ve yoğunlukta olması da zamanın uzama yansıldığı panoramik bir görüntüyü sergiler. Nitekim uzamın mümkün olduğu kadar sayfaya yayılması çoğu zaman olayın zamanda da devam ettiğini gösterir. Bu aynı zamanda bir sinema (**panning**) efektidir. Uzamsal devamlılığı gösterirken amaç, sayfa boyunca bir sahne yaratmaktır. Bunun ötesinde arka plan, okurun dikkatini mizahi öğeye, karaktere ve onun panel içindeki hareketine çeken kusursuz bir yöntemdir. Aynı zamanda sahip olduğu renk, görüntüye hareket katarken algıyı daha hızlı ve daha açık hale getirir.

1.2.3.3. Zaman ve Şekil Göstergeleri

Çizgi romanda resimler yoluyla gerçekleşen anlatım, metnin söylemediklerini de gösterir: zaman, zaman içinde süren an ve hareket. Geçmiş ya da geçmekte olan anın bıraktığı izleri de yine çizgiler taşır. Fakat bu çizgiler, zaman içinde gerçekleşen olayın deneyiminin göstergesel izleridir.

1.2.3.3.1. Hareket ve İfade Göstergeleri

Çağdaş çizgi roman eserleri bize anlatımda hareketin eskiye nazaran ne derece önemli hale geldiğini gösterir. Şüphesiz ki donmuş bir panelde hareketi deneyimletmek için onu resmetmek, yani ondan işaretler bırakmak gerekir. Hareketin ardında bıraktığı işaretler de bir anı değil, bir süreyi ve süreci gösterir. Amerikan üslubu olarak tanımlanıp **zip** şeritleri olarak da bilinen bu işaretler, zaman içinde hareketi temsil etmek adına iyi birer yöntem olarak benimsenir ve hiç olmadığı kadar mühim hale gelir. Bunun yanı sıra kimi çizgi romancılar, hareketi yalnızca panel içine sıkıştırmak yerine panelden panele devam ettirerek hareketin temsiline yeni

¹¹² McCloud, **A.g.e.**, s.133.

soluk katar. Hareket algısını yaratan ilk ve en önemli öge de yine çizgilerdir. Ancak uzun ve kesintisiz dik çizgiler daha hareketsiz bir sahne algısı yaratır.

Özellikle hareketin temel alındığı macera çizgi romanlarında gözlemlenen modüle olan köşeli çizgilerin çizilmesi ve karalama tekniğinin az sayıda neredeyse hiç yer verilmemesi dinamik etkisini yaratır.¹¹³ Çünkü hareket eden bir nesne söz konusu olduğunda detayları görmek ve kavramak için daha az zaman vardır. Kimi zaman bu mümkün dahi değildir. Fakat görüntünün donmuş ve sabit olduğu bir çizgi roman sayfasında hareketi algılamak, ondan kalan işaretleri toplamaktır. Hızlıca meydana gelen tüm olayların yarattığı etki, uzun süre bir arada yorumlanamayacak şekilde, detaydan uzak ve peşi sıra giden bir perspektif vermelidir. Bunun yanı sıra uzun ve daha az köşeli çizgiler ve kapalı mekân tasvirleri bizde daha sabit nesne algısı yaratacaktır.¹¹⁴



Resim 10: Will Eisner, *Spirit*, 1948

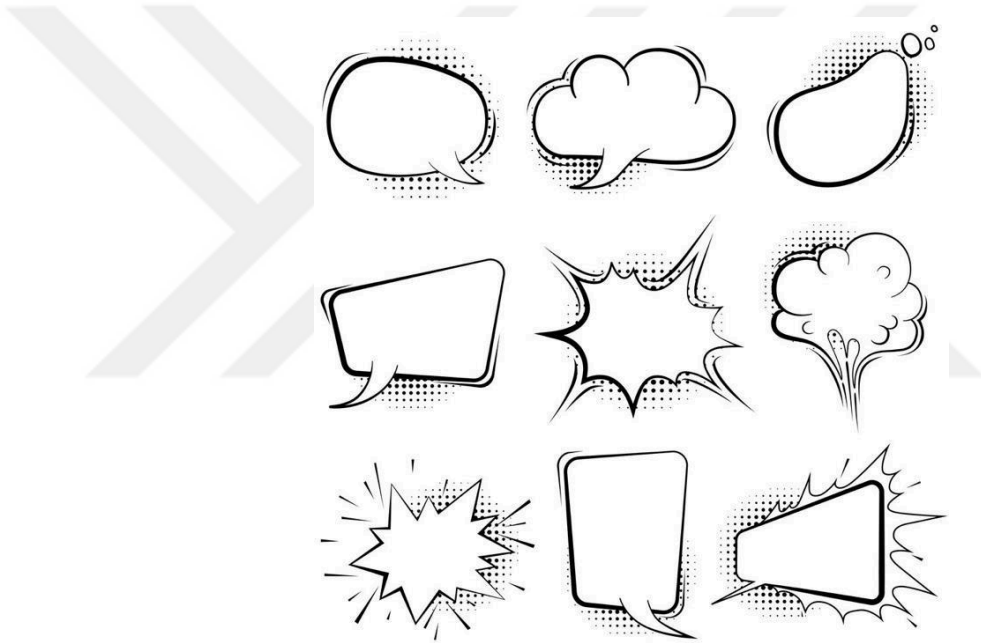
Örneğin *Spirit* (1948) çizgi romanından alınan ilk panelde karakterin ardında bıraktığı ayak izleri hatta ayak seslerini temsil eden göstergeler (**Resim 10**), geçmiş zamandaki olayı okurun zihninde sahnelemesini sağlar. Bunun yanı sıra çizilen bu işaretler aynı zamanda geçmiş zamandan kalan birer izlerin olmasının yanı sıra uzamda da uzaklaşmayı temsil eder. İkinci panel de ise bastırmakta olan şiddetli yağmurun izleri de açıkça görülmektedir

¹¹³ Barbieri, *La semiotica del fumetto*, p. 75.

¹¹⁴ A.e, p. 77.

1.2.3.3.2. Konuşma Balonları ve Anlatı Kutucukları

Çizgi romanların en ikonik ögesi kuşkusuz konuşma ve düşünce olarak ikiye ayrılan balonlardır. Hatta İtalyanca **fumetto** (dumancık) olarak adlandırılan bu ikonik öge, uzun yıllar İtalya’da çizgi roman türüne adını verir. Balonlar, karakterin sesini görsel hale getirip konuşmaların bir diyalog halinde okunmasını sağlarken aynı zamanda konuşmanın süresi ve kapanışını da temsil eder. Dahası, konuşma balonlarının ilk örneğine Mayalar’a ait duvar resimlerinde karşılaşılır ve konuşmacının ağzından uzatılan şerit biçimindedir.



Resim 11: Konuşma Balonları

Düşüncenin bir temsili olan ve metaforik bir anlamdan doğan bu grafiksel şekiller (**Resim 11**), duygu durumunu, sesi ve fikri görünür kılarken onları oluşturan çizgilerin boyutu ve derinliği bir takım duygu durumlarına da işaret eder. Örneğin daha dairesel ve dağınık bir balon geçmişe dönme (**flashback**), düş ya da bir düşünce halini temsil ederken daha hareketli köşeli balonlar kaygı şaşkınlık ya da şiddeti gösterir. Bu yönüyle balonlar, ait olduğu karakterin iç dünyasından bilgi taşır.¹¹⁶

¹¹⁵ Will Eisner, **a.g.e.**, p. 27.

¹¹⁶ Barbieri, **La semiotica del fumetto**, p. 81.

Çizgi roman sayfasındaki bu grafiksel şekil, kimi zaman görüntünün bir kısmını ihlal ederek hikâye içinde herkesçe bilinmeyen bir bilgiyi taşıyıp karakterin bakış açısı dışında da yer alabilir.¹¹⁷

1.2.4. Çizgi Romanın Okuma Akışı: Zaman ve Ritim

Anlatı, zaman akışı üzerine etki
gösteren bir büyüdür.
Italo Calvino, **Amerika Dersleri**

1.2.4.1 Zaman

Gözlerimiz, fotoğraf ve temsili sanat sayesinde süreklilik gösteren bir imgeyi zamanda bir an olarak algılama yönünde eğitilir.”¹¹⁸ Fotoğraf ya da tablo, belli bir durum ya da olaydan kopmuş bir anı yansıtır. Fakat seçilen o an; bir anlık zamandan çok daha fazlasını, o andan öncesi ya da sonrasını, olayın başı ya da sonunu anlatabilir. Her ardışık karenin farklı bir uzamda kaydedildiği çizgi romanda sinema filmine nazaran zamansal değil, uzamsal ardışıklık söz konusuysa zaman algısı uzam algısına eşittir.¹¹⁹ Zaman ve bu zamanın süresi, uzam ve uzam içindeki hareket ile ölçülür. O halde çizgi romanda uzam zamanından bahsedilmelidir. Bunun yanı sıra romanı optik bir bakış ile gözlemleyen okurun zaman ve uzam algısı sıkı sıkıya görsel metne de bağlıdır.¹²⁰ Nitekim metinde başı ve sonu belli fakat asla çizgisel olmayan, inişli çıkışlı ve karmaşık bir yol olarak zaman, adeta bir illüzyon yaratır. Başka deyişle anlatı içinde zamanın hareketi ve izlediği yol oldukça aldatıcıdır. Italo Calvino’nun söylediği gibi,

“Olaylar, sürelerinden bağımsız olarak birer noktalar biçimlerini alıyor, düz çizgi parçaları, kesintisiz bir hareketi yansıtan zik zak bir desen içine, bu noktaları birbirine bağlıyor.”¹²¹

¹¹⁷ Groensteen, **a.g.e.**, p. 72.

¹¹⁸ **A.e.**, s. 96.

¹¹⁹ McCloud, **a.g.e.**, p. 7-8.

¹²⁰ Calabrese, Zagaglia, **a.g.e.**, p. 72.

¹²¹ Italo Calvino, **Amerika Dersleri**, çev. Kemal Atakay, YKY, İstanbul, 2007, s. 48.

Çizgi romanda soldan sağa okunan paneller kendi zaman dilimi içerisinde yer alırken mekânda ilerlememiz zamanda ne derece ilerledigimizi göstermediği gibi mekânda ettiğimiz seyahat zamanda ettiğimize eş değildir. Daha önce de değinildiği gibi çizgi romanda birbirinden ayrı düşünölemeyecek olan resim ve metin, zaman boyutunda birbirini takip etmediği gibi resmedilen zamanla anlatılan zaman birbirinden ayrılabilir. Bu anlamda her bir panel zamanda bir anın göstergesi olabilirken tek bir uzamda zamanın ayrı ayrı anları temsil edebilir ve her panel kendi sınırları içinde şimdiki zamanı gösterir. Öte yandan panel, zamanın belli bir anında dondurulmuş olsa dahi hikâyesini anlatmaya devam da edebilir. Nitekim çizgi romandaki bir resim, fotoğraftan farklı olarak bize yakalan bu anın görüntüsü içerisindeki kısa, fakat anlık olmayan süreyi deneyimlememizi sağlar. Öyle ki zaman tek bir anı gösterse de diyaloglar her bir karakter için geçen süre ve anı tasvir eder. Kısacası bu panel bize zamandaki bir anın herkesçe deneyimlenen sürecini sahnelemektedir. Aynı zamanda panelin biçimi, boyutu ve sınırları doğrultusunda hikâye, zamanına adapte olmalıdır. Örneğin çerçevesiz bir panel zaman algımızı adeta alaşağı eder ve zamanın dışında yer aldığımızı hissettirir.¹²² Hatta diyalogsuz, yani **mute** (sessiz), ya da sayfanın sınırlarını aşan ve ihlal eden bir panel de bize bu algıyı verebilir. Öyle ki zaman da uzam da panelin görsel tasarısına sıkı sıkıya bağliken zamanın uzamsallaştırılması uzamın ise zamansallaştırılması söz konusudur.

Bir çizgi romanda sanatçı, her biri zamanda bir anı temsil eden panellerde tek bir saniyeyi bile parçalara bölebilir. Bu durumda her kişi ve her nesne kendi zamanını temsil eder. Bunun yanı sıra yakalanan ve kaydedilen an kendisinden çok daha uzun bir zamanı temsil ediyor olabilir. Bir resim tasvir edildiğinden çoğu zaman daha uzun bir süreyi temsil eder. Fakat zamanı uzatmak ya da kısaltmak, paneller arası mesafeyle sağlanabilirken panelin uzaması, zamanda da uzama algısı yaratabilir. Bu, uzam doğrultusunda da yayılan zaman algısıdır. Özellikle okurun hızlı okuma edimini öngören aksiyon çizgi romanlarında paneller, çoğunlukla dikey formlara sahip olmasının yanında daha az diyalog içerir. Kuşkusuz görüntü yoluyla

¹²² A.e, s.102.

anlatmak, kelimeler yoluyla anlatmaktan daha öz ve kısadır. Çünkü kelimelerin varlığı, anlatıma dair tüm ipuçlarını kavramaya zorlanan okuru peşi sıra gelen olayların ritminden alıkoyacak ve kritik bir anın tüm detaylarıyla betimlenmesi daha fazla okuma süresine işaret edecek ve bu süre içerisinde zamanı yavaşlatarak hareket algısını azaltacaktır.¹²³ Kelimelerin yokluğu ise resmin ardışık düzende hızlı okunmasını tetiklerken ritmi arttıracak paneller arası devamlılığı sağlayacaktır. Fakat hikâyenin betimlendiği anlatımda hiçbir şey gözden kaçmamalı ve hiçbir öge de bir diğerinden daha az önemli olmamalıdır.¹²⁴ O halde çizgi romanda zamanı alaşağı etmek, bir kırılma etkisi yaratmak ve okurun okuma zamanına ve hızına müdahale etmek gidişatına yön vermek demektir.

Fakat hızlılık, zamanın sınırsızca düz bir çizgide akıp gitmesi değildir. Yazar, olayın zamanını uzatabilir, yavaşlatabilir, atlatabilir, hatta bir anda durup asırlar sonra da devam ettirebilir. Anlatı, okuru geçen bin yıllık bir zaman fikrine donatabilir. Bu anlamsal bir boşluğa işaret etmediği gibi zamanın kestirilip atılması da değildir. Buna rağmen hızlıca akıp gittiğinde bile zihin, bu boşlukları doldurur. Anlatıda olağandışı durumlar çoğu zaman açıklanmaz ve her ne kadar sıra dışı gözükseler de yazar, bu durumu bir nedenselliğe bağlamadan okurun sorgusuzca kabul etmesini ister. Anlatıdaki bu güç ya da sıra dışı durum, esasen zamana karşı bir mücadeledir. Calvino'nun söyklediği gibi : “Okur hızını kesecek her türlü şeyden en kısa yoldan sıyrılmayı ister bu hızı arttıracak en en kısa ama en etkili yoldur.”¹²⁵

Hızlılık, okuru olayın en alıcı detaylarından mahrum bırakmaz, aksine hikâyenin nabız atışlarını okura da hissettirir. Hızlılık bazen en gerektiği yerde susmak, düşünmek ve gözlemlemek için yaratılmış bir fırsattır. Bazen de olayların karmaşasından koşarak uzaklaşmak, fakat her neresinden bakılırsa bakılsın akıllıca üretilmiş bir mekanizmadır. Giacomo Leopardi (1798-1837) hızlılığın yarattığı hazzı, **Zibaldone (Düşünce Defteri)** eserinde şu şekilde açıklar:

¹²³ Barbieri, *La semiotica del fumetto*, p. 221.

¹²⁴ A.e, p. 87.

¹²⁵ Calvino, a.g.e., s. 55.

“Üslubun hızlılığı ve özlülüğü hoş a gider, çünkü zihne birçok eş zamanlı fikir sunar. Bu fikirler öyle büyük bir hızla birbirini izler ki, eşzamanlı gibi görünürler ve zihni öyle bir düşünceler, imgeler ya da ruhsal duyumlar bolluğu içinde yüzdürürler ki, zihin ya bunların hepsini bütünüyle ve her birini dolu dolu kavrayamaz ya da sakin, duyumlar olmadan, kendi başına kalacak zamanı olmaz. Şiir üslubunun gücü-ki büyük ölçüde hızlılıkla aynı şey demektir- yalnızca bu etkiler yoluyla hoş a gider ve yalnızca bu etkilerden oluşur. Eş zamanlı fikirlerin uyandırdığı heyecan, yalın biçimiyle ya da eğretileme olarak kullanılmış tek tek sözcüklerden, bunların bir araya getirilmesinden, bir tümcenin tam yerini bulmuş olmasından, hatta başka sözcük, tümce vb. öğelerin yazının dışında bırakılmış olmasından kaynaklanabilir. (3 Kasım 1821)”¹²⁶

Bir çizgi roman, bu şekilde eş zamanlı olarak her yönden görülebilen okur için dolaştığımız bir yapı gibidir. Eylem doğrultusunda deneyimlenen duygu, gerilimi arttırabilir, zamanı kısaltabilir ya da uzatabilir. Resim zamanı değil, zamanlama eylemi vardır. Asıl olan, olayın zamanı değil, zamanlanmasıdır. Will Eisner çizgi romanda tasvir edilen zamana yönelik “Bir çizgi roman, zaman ve zamanlama yaratım içinde parçalara ayrıldığında gerçek hale gelir”¹²⁷ derken deneyim etkisinin hakiki kılanın onun zamanlaması olduğunu açıklar.

1.2.4.2. Gerilim ve Ritim

Müzik ve film gibi resimler yoluyla gerçekleşen anlatım da bir sureye tabidir. Kısa ya da uzun fark etmeksizin süre de bir ritme sahiptir. Çizgi roman sanatı; uzayan, kısalan, artan ve azalan ritme dayalı bir anlatım türüdür. Ritim ise tekrar etme süregelme ya da eş olma değil eşit aralıklarla peş peşe ilerleyen ve yineleyen bir olgudur. Fakat bu devamlılık ve süregelme etkisi, ritmin her yerde aynı ve eşit devam ettiği anlamına gelmez. Aynı zaman da çizgi romanda da konuşma balonlar ve diyaloglar, bu ritme dâhil olan efektlerdir. Çizgi romanın bu yönüyle ritmik bir kompozisyon olduğu söylenebilir.¹²⁸ Bu anlamda okuma süresini yönetmek, okuru belli bir ritme adapte etmektir. Bunun yanı sıra ritmin, bir düzeni takip etmesi kimi zaman bu düzenden ayrılıp ve geri dönmesi ile haz uyandırır. Tıpkı şiir ve şarkılarda

¹²⁶ Aktaran A.e., s. 54.

¹²⁷ Eisner, a.g.e, p. 26.

¹²⁸ Calabrese, Zagaglia, a.g.e, p. 91.

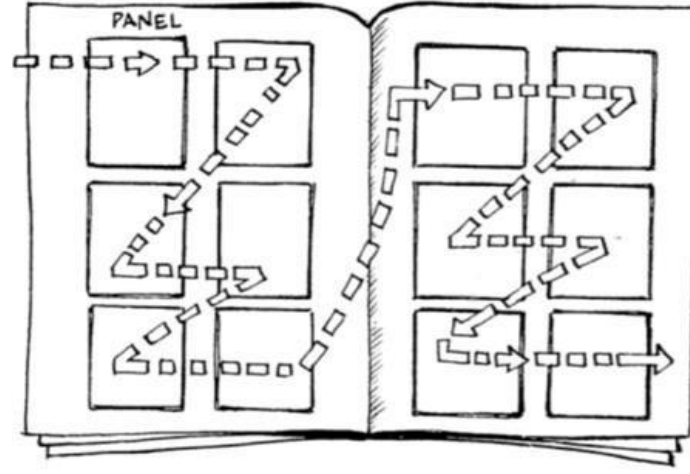
tekrar eden uyakların yarattığı haz gibidir.”¹²⁹ Çizgi romanda ise peş peşe gelen sayfalardaki bant ve paneller, ritmin kendisini ve bu diziselliği (**seriality effect**) oluşturur.¹³⁰

Çizgi roman sayfasının panellerce bir düzen içinde bölünmesi, anlatımın ritmine işaret ettiği gibi panellerin ardışıklığı, sürekliliği de çizgi romanın adeta kalp atışları meydana getirir. Bunun yanı sıra panellerin oluşturduğu bu **ikonik birlik (iconic solidarity)**, soldan sağa hareket eden okurun görüş açısı da ritmin bir parçasıdır. Okurun gözünde daima bir panelden daha fazlası vardır ve her panel birbirini önseziyle takip eder. Çizgi romanın bu takip ettiği anlatım ve biçim düzeni geriye dönük okumayı da mümkün kılar. Öyle ki sayfa, okur için bir hareket alanına dönüşürken birbiri ardına gelen panellerin formu bile bize hikâyenin dinamiği, hızı ve ritmi hakkında ipuçları dahi verir. Dahası modern çizgi romanlarda en göze çarpan ve yenilikçi şekillerden biri olan manzara (**landscape**) panellerinde dahi her ne kadar sınırları belli olmasa da okur kendi ritmini istemsizce yakalar. Bunun ötesinde bazen hikâye kahramanı panelin sınırlarını ihlal bile edebilir. Öyle ki geniş bir panel kaçmaya ve sığınmaya olanak sağlayan hareket alanı yaratırken dar bir panel ise kapana kısılmış hissiyatı uyandırır.¹³¹ Fakat soldan sağa ilerleyen süreklilik gösteren bu düzen (**Resim 12**), okurunu içinden kendi çıkması için gayret göstereceği bir oyuna davet etmek isteyen yazar tarafından bozulabilir.

¹²⁹ Calvino, **a.g.e.**, s. 53.

¹³⁰ Groensteen, **a.g.e.**, p. 144.

¹³¹ Eisner, **a.g.e.**, p. 89.



Resim 12: Panellerin ardışık düzende yerleşimi

Ritmin bir düzeni takip etmesi, her zaman aynı yoğunluk ve oranla devam ettiği anlamına gelmez. Kuşkusuz ki her şeyin birbirini aynı şekilde takip ettiği düzenin sürdüğü bir yerde haz ve şaşkınlık olmaz. O halde ileriye gitmeyi teşvik eden o merak ve şaşkınlık duygusu için düzenin kimi zaman yerle bir olması ve bozulması şarttır. Bu durumda ritim, anlatımı devam ettirmek adına kimi zaman bozulur ve durdurulur, kimi zamanda daha güçlü geri döndürülür ve kesilir. Böylece ritim, kırılma anlarıyla yükselme (**rilievo**) etkisini yaratır.¹³² Dahası paneller üzerinde biçimsel bir değişim de ritmin seyrini değiştirmek demektir. Her sayfa ritimde bir kesittir (**fraction**). Okuru bir panelden diğerine sürükleyen de bu ritmin tekrar eden çekimidir. Nitekim ritim tekrara dayalı olduğunda yazar, okura bir durumu anı ya da karakteri aşına kılmak ve hatırlatmak istediği anlamına gelir. Bu noktada tekrarlama, olayın gerilimden yoksun bir süregelenlik anlamını taşımaz. Aksine bazen gerilim anının bir tekrarı, yaklaşan bir krizin ayak sesinin yankıları olabilir. Bu gerilimi daha da arttırmanın yolu da daha tekrarlanma olmayan düzensiz ve küçük paneller yaratmaktır. Çünkü düzensiz, dar, daha geniş, uzun ya da kısa paneller ritimde bir dönüşüm (**alternation**) etkisi yaratır.

¹³² Barbieri, *La semiotica del fumetto*, p. 92.

Anlařıldığı üzere okuma süresi ve ritmin, panelin biçimine senkronize olduđu görölür. Ancak paneller her ne kadar biçimsel farklılık gösterse de okur ritmini bulup metinle iş birliğine devam edecektir.



İKİNCİ BÖLÜM

DINO BUZZATI: EDEBİYAT VE SANATIN SINIRINDA BİR YAŞAM

2.1. Dino Buzzati'nin Yaşamı ve Eserleri

Dino Buzzati, 16 Ekim 1906 yılında Belluno yakınlarında San Pellegrino'da dünyaya gelir. Doğduğu ve yazları geçirdiği, 1800'lü yılların antik ruhunu saklayan, büyükbabası ve babası Giulio Cesare tarafından toplanan sayısız tarih kitabı ve edebî eserlerden oluşan devasa bir kitaplığı barındıran ev, anlatımına hâkim olan gizemli ve fantastik evrenin yaratılmasında büyük rol oynar. Bu yıllar yazar üzerinde öyle tükenmeyen bir ilham yaratır ki San Pelegrino dağları ve vadilerini çocukluk anılarından edebi eserlerine ve tuvallerine taşır. Ancak babasının Pavia Üniveristesi'nde profesör olması sebebiyle kış aylarını Milano'da geçiren ve babasının izinden gidip hukuktan mezun olan Buzzati'nin birçok eserinde de bu şehrin imgeleri yer almaktadır. Yaşamını ve anlatımını etkileyen bir diğer faktör de annesidir. Nitekim onun hakkında ifade ettiği sözler; insanoğlunun kimi zaman en zayıf ve en günahkâr yanını ironiyle dile getiren öykülerinde neden bir kadın figürünün bulunmadığına da açıklık getirir¹. Yazarın anlattığı gibi,

“Çok yaşlı öldü ve ardında derin bir boşluk bıraktı. Benim annem olduğundan değil. Ama inanıyorum ki dünyaya günahsız gelen birkaç insandan biriydi. Sıra dışı bir kadındı, güçlü, insancıl mizaçlı ama insanların kötülüğünden korkunç derecede bihaber, çok güzel bir gülümsemesi vardı, yaşlılığında hatta doksanın üstüneyken bile aynı kaldı, ruhunda ve küçükken onu tanıdığımızda nasılsa, hayatta olana kadar, hep onunla yaşadım ve hiçbir zaman aile kurmayı istemedim.”²

¹ Antonia Arslan, *Invito alla letteratura di Dino Buzzati*, Mursia, Milano, 1974, p. 24-25.

² A.e, p. 26.

Buzzati'nin sözlerinden öykülerinin büyük çoğunluğunda bir kadın figürü olmayışının, kötülüğün hüküm sürdüğü, insanın yozlaştığı ve sonunda hep kaçınılmaz bir cezaya mahkûm edildiği bir evrende tüm bu şeylerden habersiz bir canlının olmaması gerektiği inancından kaynaklandığı anlaşılır. **Barnabo delle Montagne (Dağların Adamı Barnabo, 1933), Il Deserto dei Tartari (Tatar Çölü, 1940)** ve sayısız öyküsünde kadın kahramanın varlığı söz konusu olmadığı gibi hikâyeler bir grup erkeğin etrafında gerçekleşir.

Çocukluk deneyimlerine, hatıralarına özellikle Milano'dan yaz aylarında tatil için gittikleri Belluno'daki dağların, öykülerinde olağanüstü bir etki yarattığına inanan Buzzati, dağlara olan dizginlenemez ilgisini ileriki yaşlarında da sürdürür. Bu tutkusu ile ilgili şu sözleri dile getirir:

“Dağa tırmanmak, bana daima korkunç bir his verdi. Hayatımın tek değişmeyen noktası dağa olan tutkumdu, bir tutku ki asla terk etmedim, şimdi, iki yıldır, kayalara dokunmuyor olsam bile... buna rağmen tüm geceler rüyamda baş döndüren duvarlara tırmandığımı, büyük uçurumları aştığımı görüyorum: sadece dağlardayken gizemli bir şekilde son bulan bölümleriyle bir tür roman.”³

Çoğu zaman ürkütücü gerilim anlarının eşlik ettiği düşler, Buzzati için öykülerinin kısa birer kayıtları gibidir. Öyle ki **Il crollo della Baliverna (Baliverna Çöküşü, 1954)**, tamamen yazarın gördüğü düştten parçaların bir hikâyeye dönüşmesidir.⁴ Buzzati, düşleriyle deneyimlediği tekinsiz, gerçeküstü ve çoğunlukla huzursuz edici bu atmosferi hemen hemen tüm eserlerinde muhafaza etmiştir.

Çocukluğunda bir yazar olmayı düşünen, fakat bunun bir üne dönüşeceğinden habersiz olan Dino Buzzati, **Corriere della Sera** gazetesinde ölümüne kadar sürdüreceği gazetecilik kariyerine 1928 yılında tesadüfi bir şekilde muhabir olarak başlar ve böylelikle öykülerine, mesleğini icra ettiği anlatım tarzını, sıra dışı bir haberle okura merak uyandırmaya çalışan bir gazetecinin üslubunu da taşır. Nitekim bir gazeteci, içinde bir yazarı da saklar. Buzzati, gündüzleri muhabirlik, geceleri ise

³ Antonia Arslan **A.g.e**, p. 29.

⁴ **A.e**, p. 30.

yazarlık ve resim yapmaktadır. Gazetecilik mesleğinin yazarlığı üzerine etkisinden ise şu sözlerle bahseder:

“Gazetecilik, benim için ikinci bir meslek değil fakat mesleğimin bir diğer yönüydü. En iyi gazetecilik en iyi yazarlıkla olur. Ve gazeteciliğin icrasının, iyi gazetecilikten bahsediliyorsa şayet, bir yazara zarar verebilecek gibi görmüyorum. Belli muhabirlik deneyimleri aksine sanatsal etkiler üzerinde net bir şekilde yararlı olduğunu düşünüyorum.”⁵

1939 yılında görev aldığı gazete tarafından özel davetli olarak Etiyopya’ya gönderilen, 1933 yılından bu döneme kadar tüm geceler ağır ve tekdüze olarak nitelendirdiği mesleğini sürdüren yazar için yıllar, hiç de o denli ağır geçmez. Zamanın dizginlenemez şekilde hayalleri ve umutları da beraberinde götürdüğü bu dönemden sonra 1940 yılında Buzzati, kentten bir kaleye subay olarak atanan Drogo’nun hikâyesinin geçtiği **Tatar Çölü**’nü yayımlar. Issız ve ırak bir yerde düşman saldırısına karşı ölümünün son anına kadar nafile bir bekleyişi sürdüren bir askerin içinde beslediği melankoli, huzursuzluk ve yalnızlık, Buzzati’nin o dönemde deneyimlediği hislere oldukça dayanır. Romanın kurgusuna hakim olan atmosfer için şu sözleri dile getirir:

“Askeri bir ortam, özellikle sınırda bir kalenin, bana iki fayda sağlıyordu. İlki, yararsızca geçip giden zaman ve umut temasını daha büyük bir ispatla örneklendirmek. Çünkü disiplin ve askeri kurallar bir gazetecilik redaksiyonunda koyulanlardan çok daha çizgisel, katı ve amansızdır. Kısacası askeri bir ortamda, hikâyemin tüm insanları ilgilendiren bir alegori gücünü bile elde edebileceğini düşünüyordum. İkinci sebep, askeri hayatın benim yaradılışıma karşılık gelmesi olayı.”⁶

Okurun beğenisini kazanan Tatar Çölü’nden sonra Buzzati, 1942 yılında ilk öykü kitabını **I Sette Messaggeri (Yedi Ulak)** yayımlar. Hatta aynı kitapta **Sette Piani (Yedi Kat)** isimli yer alan öyküsünün kahramanı Giuseppe Corte’nin

⁵ Arslan, a.g.e, p. 33.

⁶ A.e., p. 39.

hastane katlarında geçen varoluşsal hikâyesi, pankreas kanseri sebebiyle son günlerini yine bir hastane odasında geçiren yazara ilginç bir şekilde benzemektedir. Öte yandan öykü yazarlığı, Buzzati'ye anlatımın diğer alanlarında da ilham vermeye devam eder ve yine yazar tarafından **Un Caso Clinico (Klinik Bir Vaka, 1953)** ismiyle aynı hikâye, on üç perdelik bir tiyatro oyununa dönüşürek seyirciyle buluşur.⁷ Elde ettiği başarının hemen üç yıl ardından ise aynı oyun bu kez Albert Camus tarafından uyarlanarak Fransa'da sahnelenir.

Bu ilk öykü derlemesinden sonra Buzzati, uzun yıllar sadece öykü yazar. Nitekim Buzzati'nin sıra dışı dili ile olağandışı olayları büyümlü bir gerçeklikte anlattığı öyküleri, 1958 yılında yazarı İtalya'nın en prestijli edebiyat ödülü olan **Premio Strega** ile onurlandırır. **Sessanti Racconti (Altmış Öykü, 1958)** ile edebiyat alanında elde ettiği bu başarının üzerinden çok geçmeden aynı yıl Buzzati, Milano'da **Le Storie Dipinte (Fırçanın Ucundaki Hikâyeler, 1958)** adlı ilk kişisel resim sergisini açar. Bu kez okurunun karşısında sürrealist bir ressam vardır.

Bu dönemlerde yazarlığının ün kattığı Buzzati'nin gazetecilik mesleği de yaşamına önemli bir insanın girmesine vesile olur. **Un Amore (Bir Aşk, 1963)** romanına ilham olan ve yazarın yarattığı ilk kadın başkahramanı haline gelen, son kez ölümünden yalnızca birkaç gün önce hastane odasında gördüğü bir balerine beslediği umutsuz aşkın ardından Buzzati, 1960'ta hala Corriere della Sera'da 54 yaşında bir gazeteciyken **Domenica del Corriere**'de fotoğraf modelliği yaptığı esnada 19 yaşındaki Almerina (o dönemki soyadıyla Antoniazzi) ile tanışır ve daha sonra aşka dönüşecek uzun bir arkadaşlığın ardından altı yıl sonra evlenirler.

Sessanti Racconti ile öykü dalında onurlandırıldığı ödül sonrasında Buzzati, sıra dışı anlatımının, sanatının ve üstün yeteneğinin birçok yönünü bir araya getirdiği, 1969 yılında yayımladığı ve yine yazarın kendi çizimlerinin yer aldığı **Poema a fumetti (Çizgi Roman Biçiminde Şiir)** ile **Premio Paese Sera** çerçevesinde en iyi çizgi roman ödülüne layık bulunur. Ardında bıraktığı tüm diğer eserleriyle Çağdaş İtalyan Edebiyatının en önemli isimlerinden, Dünya Edebiyatının

⁷ Ilaria Crotti, **Dino Buzzati**, La nuova Italia, Firenze, 1977, p. 96.

ise en sıra dışı öykücülerinden biri haline gelen Dino Buzzati (**Resim 13**), 1972 yılında tüm hayatını sürdürdüğü Milano’da yaşamını yitirir.



Resim 13: Dino Buzzati, 1952⁸

2.2 Buzzati’nin Eserlerindeki Temalar: Ölüm, Fantastik ve Aşk

Eserlerindeki temalar, Buzzati’nin kendi yaşamı ve mesleği çevresinde gelişse ve değişse de yazarın bir dizi konu, üslup, duygu, mekân ve kurgu üzerine sadık kaldığı gözlemlenir. Nitekim tüm bu öğeler; sembolik, özgün, dilsel ve anlatımsal bir yapıya karşılık gelir. Örneğin özellikle metafizik mekân tasvirleri birbiriyle zıt duygulara gönderme yaparken; orman yalnızlaşma ve uzaklaşma duygularını; çöl sonsuzluk ve geçirimsizlik algısını; genellikle terk edilen kent ise insanoğlunu, hayatı ve kalabalığı temsil eder. Buzzati’nin eserlerinde hikâyenin ele alındığı tüm bu mekânlar, zamanın farklı birer boyutlarındadır. Bir başka deyişle mekânlararası yolculuk, içsel ve varoluşsal anlam kazanır. Aynı zamanda yazar,

⁸ Fotoğraftaki eserin adı **Milano Duomo Meydanı**’dır (1952). Buzzati’nin tabloya ilişkin yazısı; Kentin geometrik merkeziyle hemen hemen örtüşen Duomo Meydanı, canlı kent yaşamının da merkezi konumundadır. Her iki yanında simetrik bir biçimde uzanan iki bina ve dikdörtgen formundaki genişliğiyle günümüzdeki bu hali, arka planında yer alan Duomo Kilisesi’nin heybetine uygun olarak Giuseppe Megoni tarafından 1861 yılında yapılmıştır. Arka olandaki Duomo Kilisesi, kentin en görkemli yapısıdır. Küçük çatı kulelerinin ve kale burçlarının zengin bir biçimde kullanılmasıyla başkalaşan devasa mermer gövde, gotik mimarinin İtalya’da ulaştığı son noktayı temsil etmektedir.

hayatında ve zihninde de iç içe geçmiş bu mekânları ve zaman metaforunu son eserlerine kadar daima korumutur.⁹

Yazarın hemen hemen tüm anlatılarında muhafaza etti bir diğer konu ise **ölüm**dür. Buzzati için ölüm fikri, yaşamı anlamlı kılmak, anlatmak, hatta yaşayabilmek adına hep var olmalıdır. Zamanı bu denli değerli ve yenilmez kılan da ölüm, yani insanoglunun tek gerçek meselesidir. Ölüm, insanoğlunun varoluş meselesiyken yazarın ise her zaman takıntılı ve ısrarcı bir düşüncesi olmuştur. Bir diğer yandan ölüme doğru geçen zaman, beraberinde git gide daha umutsuz bir bekleyiş halini almaktadır. Öyle ki hayatı boyunca daima içinde kötümser ve huzursuz yanı saklayan yazar, ölüm ve zaman karşısında insanın mutlak yenilgisine bütün yapıtlarında yer verir ve onlardandan birinde zamanı şu sözlerle niteler:

“Yine de zaman, gitgide daha hızlı bir biçimde akıp gidiyordu; sessiz ritmi yaşamı parçalara ayırıyor, insan geriye bir göz atmak için bile duramıyordu. “Dur! Dur! “diye bağışlamak istiyor ama sonra bunun hiçbir yararı olmadığını farkına varıyordu. Her şey, insanlar, mevsimler, bulutlar, her şey kaçıp gidiyordu; insanın taşlara, bir kayanın tepesine asılması da yararsızdı, yorulan parmaklar gevşiyor, kollar, cansıza bir şekilde düşüyor ve insan kendini bu çok yavaşlamış gibi görünen ama hiç durmayan ırmağa kapılmış buluveriyordu.”¹⁰

Tatar Çölü’nde zaman öyle aldatıcıdır ki okur, sayfaları tek tek çevirirken değil ancak dönüp geriye bakınca onu ölçebilir. Hikâye başkahramanı Drogo’nun ölümü kahramanca sayılacak olsa da zaman onun için boşu boşuna ve faydasızca geçmiştir. Şüphesiz ki ölüm sonuca varılan yer ve insana en doğal yaptırımıdır ve gazetecilik mesleğinde de oldukça acımasız sahnelerle karşılaşan yazar için bunu anlatmanın en kusursuz yolu ironi ve kinaye katmaktır. Fakat bu ironik dili aksine hayatı hiçbir zaman iyimser bulmayan Buzzati, asla mutlu ve güldürücü bir son yaratmaz. Hatta çoğu zaman bir son bile yazmaz: Çoğu eserinde gizemi ve belirsizliği had safhada bırakır. Yazar için mutlak olanın yanında muallakın olanın yarattığı hazın daha fazla olduğu şüphesizdir. Bunun ötesinde dikkat geçen bir başka

⁹ Arslan, a.g.e, p. 116.

¹⁰ Dino Buzzati, **Tatar Çölü**, çev. Hülya Uğur Tanrıöver, İletişim, İstanbul, 2016, s. 192.

konu da insanoğlunun düşkünlüğünün ve zalimliğinin sonunu getiren ve günlük yaşamın olağan dengelerini bozan gizemli bir güç ve öteki dünya fikridir ve insanların hareketleri dinsel bir güç tarafından sınırlanır ve insan kendinden üstün bir gücün karşısında acizdir Buna bağlı olarak öykülerinin daima sorgulattığı, üzerine düşündürdüğü, hatta unutulduğu anlarda mutluluğun üstüne düşen kara bir gölge gibi hatırlattığı ölüm temasına, birçok dinsel imge, aziz, derviş ve din adamları gibi figürler de eşlik eder. Örneğin **Il cane che ha visto Dio (Tanrıyı Gören Köpek)**, **I Santi (Ermişler)**, **Il Crollo del Santo (Azizin Çöküşü)** gibi öykülerinde bu dini tasvirlerle ve dünyanın sonunu getiren bir Tanrı'nın betimlemelerine rastlanır. Fakat yazarın eserlerinde hep öteki dünya tasviri ve düşüncesini yaratması, kimi zaman metaforlarla yer verdiği Tanrıdan sıkça söz etmesi, yazarın dini inancından değil onun için sahip olmanın artık mümkün olmadığı bir arzudan doğmaktadır.

Yazar için ölüm, ahiret ve Tanrı figürü gerçeküstü ve tekinsiz bir evren yaratmak için oldukça iyi bir ilhamdır. Fakat Buzzati'nin yarattığı bu **fantastik evrenin** daima hakikatle ilişkisi vardır. Bu hakikat görüldüğünden farklı, gizemli, sinisi, acımasız, kimi zaman alaycıdır. Gazetecilik mesleği boyunca gerçeğin ve gerçekliğin en iyi tanıdığı olan yazar, onu eserlerinde daima en büyüğü ama aynı zamanda en olası haliyle anlatır. Nitekim yazara göre insanoğlu aldatıcı bir gerçeklik içinde yaşar ve kuşkusuz ki gerçeklik konforlu değil aksine tekinsizdir. Buzzati için **fantastik**, gerçekliğe en yaklaştığı an güçlenir. Bu nedenle yazar, yaşadığımız evrenin gerçekliğinden hiç uzaklaşmaz, aksine fantastiği ona dâhil eder ve en sıra dışı yaratıkları, gerçeküstü güçleri, kıyamet anlarını en aşına olduğumuz mekânlara yerleştirir. **Tanrı'yı Gören Köpek** eserinden anlatılan şu sözlerin gösterdiği gibi, fantastiğin bu yeni hali (**fantastico quotidiano**) hiç olmadığı kadar hayatın içindedir:

“Bir sabah saat ona doğru, kentin üstünde, gökyüzünde kocaman bir yumruk belirdi; sonra ağır ağır bir pençe gibi açıldı ve kocaman bir uğursuzluk tavanlığı gibi, öyle kıpırtısız kaldı. Taşa benziyordu ama taş değildi, ete benziyordu, et değildi, bulutu da andırıyordu ama bulut da değildi. Tanrı'ydı; dünyanın sonu gelmişti. Sokaklardan bir

mırıldanma yükselip sonra homurdanmaya, ardından çığlığa dönüştü, sonunda tıkız ve ürkütücü tek bir ses oldu, bir hortum gibi dimdik yükseldi”¹¹

La fine del mondo (Dünyanın Sonu) öyküsü ile bize tam da modern fantastiğin örneğini veren yazar, günlük hayatın sıkıcı sakinliğini ve düzenini bir kıyamet sahnesiyle yerle bir eder. Yaşamın en sıradan anlarından birinde doğaüstü bu imgeyle karşı karşıya kalan anlatıcının onu adlandırmaya çalıştığı duraksama ve tekinsizlik anı da Buzzati’nin kurgusundaki fantastiği oluşturur. Bunun yanı sıra Buzzati, fantastiği grotesk, varoluşçu, sürrealist ve sembolist kılığa göstermektedir. Öykülerindeki fantastik üslub bir türün sınırlarına özgü değil aksine onun dışındadır. Ancak tür olarak sınıflandırmaya dayatılan yaklaşımdan uzaklaşarak fantastik olarak nitelendirilir. Nitekim fantastik sanat, kendisini muhallak ve gizemde tutmayı daima bilir¹².

Yazarın eserlerinin büyük çoğunluğunu hükmeden bu gerçeküstücü üslup ve fantastik öğeler, anlatımıyla oldukça özdeşleşmesine rağmen son dönemdeki eserleri okurları ve eleştirmenleri şaşırtmayı başarır. Çünkü bu döneme kadar Buzzati’nin açığa çıkarıp hakkında konuşmadığı bir şey vardır. O gizemli şey **aşktır**.

Un amore (Bir Aşk) romanıyla ortaya çıkan aşk temasının yenilikçi bir çaba olmadığını dile getiren Dino Buzzati’ye ilham olan da yaşamış olduğu aşkın gerçek, yıkıcı bir hikâyesi ve itirafıdır. Aşk da en az diğer eserlerinde hâkim olan ölüm kadar insanoğlunun varoluşsal meselesidir. Nitekim ölüm ve ölüme doğru giden zamanın karşısında insanın umutsuzluğu ve kaybedişi nasılsa aşk karşısında da öyeldir. Fakat Buzzati bu defa bu gerçekliği anlatmanın fantastik ya da gerçeküstü üsluba başvurmaz, düşüncenin direk aktarıldığı monologlara yer verir. Bu romanına kadar eserlerinde gizemini koruyan şey de yalnızca aşk değil aynı zamanda kadın figürüdür. Milano’da sırlarıyla ıssız, gizli, saklı ve karanlık kalmış olan apartman dairesinde eskortluk yapan Scala’nın genç balerini Laide, yazarın yarattığı ilk kadın karakterdir. Öte yandan **Bir Aşk** romanını diğer romanlardan farklı kılan şey

¹¹ Dino Buzzati, **Tanrı’yı Gören Köpek**, çev. Rekin Teksoy, Can Yayınları, İstanbul, 2007, s. 95.

¹² Tzvetan Todorov, **Fantastik Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım**, çev. Nedret Öztokat, Metis, İstanbul, 2004.

yalnızca bu kadın figürü değil bu kadın figürünün bir kent tasvirinin gizemli ve bilinmez yanı, miti olmasıdır.¹³ Aşkı arzularından sonra keşfeden yetişkin bir entellektüel Antonio'nun karşısında Laide'nin çekiciliği onun asla tam olarak aşamadığı gizemindedir. Nitekim onda kendininkinden farklı bir dünya bulur. Laide ulaşılacak istenen, yıllardır kaybedilmiş olan bu dünyanın olumlu bir sembolüdür.¹⁴ Belki de bu sebepten Buzzati de başka bir dünyanın üstün, yabancı ve anlaşılmaz yarattığı olan kadına, bu zamana kadar anlattığı kötücül dünyada yer vermez. Nitekim Laide ile karşılaşmasında görüntüsü, Antonio'nun zihnine kutsal bir tasviri getirir. Antonio'nun cinsel arzularının beden bulmuş hali olan Laide bir anda tüm kutsal, güven veren ve ulaşılmaz özellikleriyle bir **Madonna** figürüne dönüşür. Edindiği önyargılardan toplumsal saygınlığın arkasında manevi bir çöküşü, yalnızlığı, geçen yılların kaygısını ya da gizli aşkı değil, aynı zaman da arzularının saplantılı erotik yanını da açığa vurur.

Buzzati şehrin yalnızlığında saklı bu aşkı, kadını ve erotizmi bir kez daha, bu tezin konusu olan **Poema a fumetti**'de efsaneyi modern bir çizgi romana dönüştürerek anlatır. Arzunun erotik ve kutsal imgesi bu defa ölümler dünyasına aittir. Zira aşkta da aşkın uyandırdığı hazda da ölüm fikri barınır. Buzzati'nin söylediği gibi,

“**Poema a fumetti**'de ahirette en güzel şeyin ölüm olduğunu söylemeye çalıştım. Burada en çok korkulan şey orada en çok istenen şeydir. Oradan da hayatın tatlarını verenin ölüm olduğu anlaşılır. Aksi takdirde, hayat var olan en korkutucu ve aptalca şey olurdu. İnsan ölümsüzlüğü düşlediği zaman, mutlak ve aptalca mutsuzluğunu düşler. koşmak ne olurdu? arabada Arkasında ölüm olmasaydı? Dağcılık, ne olurdu? Keşif ne olurdu? Canını geride bırakma tehlikesi olmasaydı, Kuzey Kutbu'na gitmek ne anlam ifade ederdi? Bu dünyadaki en aptalca şey olurdu. Hiç şüphesiz. Ve sevginin kendisinde, temel olarak, en basit biçimde anlaşılan, yani ölmek zorunda kalacak bir yarattığı doğurmaya yönelik bir eylem olarak anlaşılan ölüm fikri vardır.”¹⁵

¹³ Arslan, **a.g.e.**, pp. 99-102.

¹⁴ **A.e.**, p. 121.

¹⁵ “Nel **Poema a fumetti** ho cercato di dire che nell'al di là la cosa più bella è la morte. La cosa maggiormente temuta qui è la cosa maggiormente desiderata lì. Di là si capisce che è la morte che dà gusto alle cose della vita. Altrimenti la vita sarebbe la cosa più spaventosa e cretina che ci sia. Quando l'uomo sogna l'immortalità, sogna la propria assoluta e cretina infelicità. Che cosa sarebbe il correre? in automobile, se non ci fosse dietro la morte? L'alpinismo, che cosa sarebbe? L'esplorazione che

Anlaşıldığı üzere aşk teması da yazar için ölüm ve öteki dünya kadar gizemli ve belirsiz olmuş ve öncelikle bu sebepten Buzzati eserlerinde yerini almıştır.

2.3 Resim ve Edebiyatın Kesiştiği Eserler

Buzzati'nin özellikle son dönemdeki eserleri, sanat formlarının bir işbirliği olarak adlandırılacak nitelikte karma yapıtlardır. Benimsediği bu çift dilli anlatım tarzı, yazarın çocukluğundan beri varolan resmetme arzusundan doğmuştur. Ressam yönüne karşı gösterilen tutumu da şu sözlerle dile getirir:

“İşin aslı şu ki, acımasız bir yanlış anlaşılmanın kurbanıyım. Ben, ne yazık ki gereğinden uzun bir süre boyunca hobi olarak yazarlık ve gazetecilik de yapmış bir ressamım. Dünya ise bunun tam tersini düşünüyor, bu yüzden de resimlerimi ciddiye almıyor.”¹⁶

İşte bu satırlarda, **Strega** edebiyat ödülüne layık görülen her fırsatta resim ve edebiyat arasında daima resmi, hatta geriye dönüş olsa yalnızca resim yapmayı seçebileceğini itiraf eden ve ölümüne kadar resim yapmayı sürdüren Dino Buzzati, ressam kimliğinin yazarlığının ve yazarlıkla elde ettiği ünün daima gölgesinde kaldığını dürüstçe söyler. Oysaki dünyanın tanıdığı bu öyküleri parlatan ışığın kaynağı bir fırçanın ucunda gizlidir. Zira bunlar, sanılanın aksine boş zamanlarında resim çizen bir yazarın değil bir ressamın öyküleridir. Nitekim ara vermeksizin saatlerce sürdürdüğü bu tutkusunu yazarken gösteremez. Resme nazaran yazmak, kopamadığı bir alışkanlığı değil, bir tasarı ve gayretin ürünüdür.¹⁷ Her ne kadar

cosa sarebbe? Che senso avrebbe avuto l'andare al Polo Nord se non ci fosse stato il pericolo di lasciare la pelle? Sarebbe stata la cosa più ebete di questa terra. Non c'è dubbio. E, nello stesso amore, c'è fondamentalmente l'idea della morte, intesa nella forma più semplice, ciò nell'atto destinato a procreare una creatura che dovrà morire” (Dino Buzzati e Yves Panafieu, **Dino Buzzati: un autoritratto**, Mondadori, Milano, 1973, p. 236).

¹⁶ Dino Buzzati, **Fırçanın Ucundan Hikayeler**, çev. Özge Parlak Temel, Deli Dolu, Ankara, 2018, s. 155.

¹⁷ A.e., 2018, s. 5.

yazar, sanatın bu iki formunu birbirinden ayrı görmese de, biri hep daha az keşfedilmiş ve ilgi görmüştür.



Resim 14: Dino Buzzanti, *Il lasciapassare* (Geçiş İzni) öyküsünün resmi, 1958.

Ressamların bir kimliğe tabi tutulduğu mesleği ressamlık olmayanların ise “tek boyutluların”, yani yazı yazarların bölümüne sürüldüğü ve işi resimleri ile hikâyeler anlatmak olan bir ressamın ise figüratif sanatçı olarak damgalandığı ressamlar kentini konu alan, **Il lasciapassare** (Geçiş İzni) adlı öyküsünde Buzzati, adeta resimlerine gösterilen bu tutuma karşı sitemini ve kendini bir ressam olarak tanımlama özgürlüğünü dile getirir. Fakat Buzzati, dünyanın eninde sonunda onu bir ressam olarak tanıyacağına olan inancını asla yitirmez. Hatta resimlerinden birkaçını dönemin ve Sürrealizmin en ünlü ismi Pablo Picasso’ya dahi gösterme fırsatı bulur ve resimleri karşısında Picasso’nun tepkisini şu sözlerle anlatır:

“Ben resimlerimi çıkarmak için dosyama karıştırmaya koyduğum sırada usta, nazikçe gülümsüyordu. Ne zaman ki ona tabloları gösterdim, beti benzi attı demek istemiyorum ama, alnını kaşdı ve yüzünde huzursuzluğunu açıkça gösteren bir kasılma belirdi. Sonra da pek idrak edemediğim ama tonundan ve yoğunluğundan bizim “Yüce İsa!” deyişimize denk gelen tuhaf bir nida çıktı ağzından. O anda, benimle ve yaptığım işlerle daha çok ilgilenir oldu. Resimlerimi inceledikten sonra sakinleşti ve hemen teşhisi koydu:

“Bak sevgili arkadaşım,” dedi, “ilk bakışta yorumlayabildiğim kadarıyla siz muhtemelen benden daha yetenekli birisiniz. Ama size objektif bir tavsiye vereyim.”
“Nasıl bir tavsiye?” diye sordum.

“Eğer zehirlenmek istemiyorsanız, ressamlığı bırakmalısınız. Siz bir yazarsınız. Dünyayı, bir başka deyişle küçük ya da büyük kendi dünyanızı, bir yazar olarak ele almalısınız. Şundan emin olunuz ki, edebiyatın dışına çıkmanıza izin verilmez. Belki de bu katı kategorilere ayırma kuralı faydalı bile sayılabilir, aksi takdirde kim bilir ne kadar kargaşa yaşanırdı. Tabii ki yine de her hâlükârda ölümcül bir kural. Bana bakın örneğin; hayatım boyunca birçok şiir yazdım ve size garanti ederim bazıları gerçekten çok güzel. Ancak yapacak hiçbir şey yok. Picasso Picasso’dur, işte bu kadar. İki yıl önce editör bir arkadaşım şiirlerimi yayımladı. Kaç kopya satıldı biliyor musunuz? Otuz yedi.”¹⁸

Şüphesiz Picasso’nun ressamlığı bırakma konusundaki öğütleri başarılı olmamıştır. Yazar, “Edebiyatta belirli bir yere geldiğinizde artık söylemek istediğiniz her şeyi söylemiş oluyorsunuz. Oysa resim sanatında gerçekleştirmek istediğim birçok yeni fikrim var.”¹⁹ diyerek edebiyata nazaran resimde ulaşılacak bir son olmadığını belirtmiştir. Zira Buzzati için bırakılacak değil, birleştirilecek bir şey vardır: İmgeler ve sözler asla ayrılmamalıdır. Ancak 1943’te meydana gelen Milano bombardımanı esnasında tabloları zarar görmüş ve bu dönem bir süre resim yapmaya ara vermiş fakat ölümüne kadar edebî eserlerini yaratmaya soluksuz devam etmiş, resim sanatını, yazarlığıyla sıkı sıkıya bağlı tutmuş ve birçok edebî eserine resimleri de eşlik etmiştir. Bu eserler aslında Buzzati’nin okurlarına bu yönünü keşfetmesi için sunulan bir davettir. Fakat en ilgi çekici olan, 1 Aralık 1958’te Milano **La Scala** operasının ev sahipliği yaptığı **Le Storie Dipinte (Fırçanın Ucundan Hikâyeler)** adıyla ilk kişisel resim sergisidir. Ressam kimliğini ancak elli iki yaşında açığa çıkaran Dino Buzzati’nin bu yönünü o güne kadar birkaç yakın dostu dışında hiç kimse bilmemektedir.²⁰

O gün bu resimleri görmeye gelen meraklı kalabalık, Buzzati’nin yazı üslubunun resim sanatına sıkı sıkıya bağlı olduğunu anlar. Öte yandan Buzzati, ne çizmeye birdenbire başlamış ne de imgeyle sözün bu büyülü dünyasını tesadüfi bir şekilde keşfetmiştir. Gençlik döneminde yazdığı mektup kâğıtlarının kenarlarına dahi çizimler ilâştiren Buzzati için resmetmek, anlatmanın ve hissedilir kılmanın en

¹⁸Dino Buzzati, **A.g.e**, 2018 s.157.

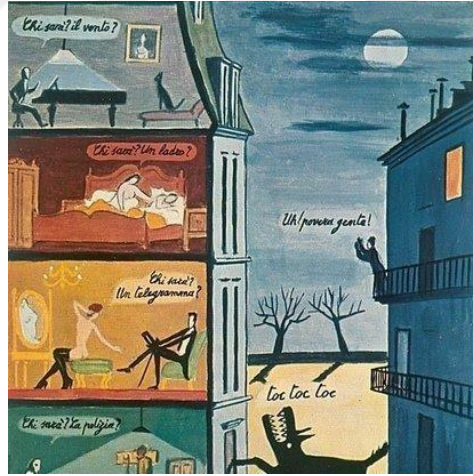
¹⁹ **A.e**, s. 6.

²⁰ **A.e**, s.7.

kusursuz yoludur. Öyle ki imge ve söz arasındaki birbirini var eden ve tamamlayan bu bağı gazetecilik mesleğinde de kullanan Dino Buzzati'nin notlarında daima olayı ve detaylarını tasvir eden resimler vardır.²¹ Yazarın da belirttiği gibi,

“Yazmak ve resim yapmak bence aynı şey. Sonuçta ikisi de edebiyat. Bir şeyleri ya kalemle anlatıyorsun ya fırçayla. Değişen bir şey yok. Ben kimi zaman tuval üzerinde bir haber bile resmediyorum.”²²

Dino Buzzati için resimleri arasında en anlamlı olanları anlatıma dayalı olan resimler olduğunu belirtir. Bu nedenle eleştirmenlerin tablolarını birer resim değil de, edebî bir eser gözüyle yorumlamaları da onu hiç rahatsız etmez.²³ Bunun ötesinde Buzzati'nin resim sergisine **Le Storie Dipinte (Fırçanın Ucundan Hikâyeler)** adını vererek onları birer hikâye olarak tanımlaması da rastlantı değildir.



Resim 15: Dino Buzzati, **Toc toc (Tık Tık)**, 1957

Örneğin Resim 15'te tablolarına yerleştirdiği sözcüklerin, resimlerinin tamamlayıcıları olduğunu söyleyen Buzzati'nin **Fırçanın Ucundan Hikâyeler** sergisinde yer alan tablosunda okuru, öykülerine hâkim olan bir dizi konu

²¹Dino Buzzati, 2018, **A.g.e.**, s. 14.

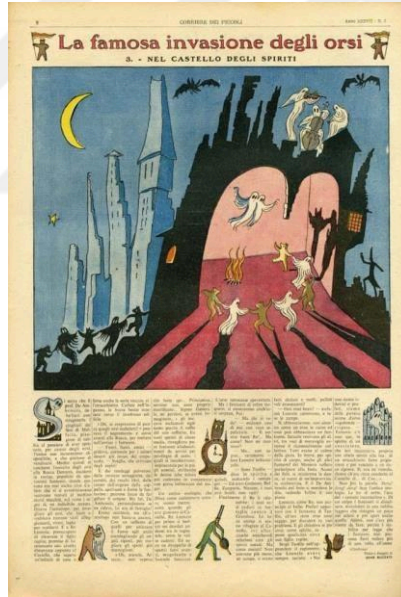
²²**A.e.**, s. 17.

²³**A.e.**, s. 25.

keşfedebilir; gizem, tekinsizlik, yaklaşan felaket, ölüm bekleyişi ve erotizm. Hatta 1967’de **Corriera Della Sera** gazetesindeki yazısında Leonardo Vergani, Dino Buzzati’nin resim üslubunu şu şekilde betimler:

“Sanki tuvalin arakasından kükürtlü buharlar yayılıyormuş, fırçaları büyücülerin hazırladığı sihirli iksirlere batırıyormuş ve çalışma odasından cehenneme özgü inlemelerle zincir sesleri duyuluyormuş gibi.²⁴

Bu yıllardan sonra Buzzati, resimleriyle hikâyeleri birleştirme fikrine ve sanatın bu çok formulu halini eserlerinde kullanmaya devam eder ve ilk resimli edebî eserini ortaya çıkarır.



Resim 16: Il Corriere del piccolli gazetesinin La famosa invasione degli orsi in Sicilia (Ayıların Meşhur Sicilya Baskını) eserini içeren bir sayfası, 1945.

İlk defa 1945’te **Corriere dei Piccoli** dergisinde hayat bulan ve daha sonra on iki başlığıyla bir çocuk romanına dönüşen **La famosa invasione degli orsi in Sicilia (Ayıların Meşhur Sicilya Baskını, 1945)** hikâyesini illüstrasyonlarla

²⁴ Dino Buzzati, 2018, **A.g.e.**, s. 22.

resmetmiştir. Anlatımda masalın biçimsel izleklerini takip eden Buzzati'nin resimlerinde yine fantastik ve gerçeküstü öğelere yer verdiği göze çapar. Fakat bu resimler toplumsal ve vicdani yozlaşmayı, distopyanın baskıcı, kötücül ve melankolik dünyasında dönemin sosyal ve politik kaydını tutan bir hikâye anlatır ve bu gerçeküstü çizimlerde insanoğlunun varoluşsal gerçeği barınır.

La famosa invasione degli orsi in Sicilia resimlerine yer verdiği tek eser olarak kalmamış ve yazar, bu kez okurlarının karşısına **Poema a Fumetti** (Çizgi Roman Biçiminde Şiir, 1969) ile çıkmıştır. 1969'da yayımlanan, **Orpheus ve Eurydike** efsanesini konu alan çoğunlukla kısa metinlerin eşlik ettiği bu çizgi romanında Buzzati'nin 208 çizimi yer alır. Efsaneyi modern çizgi romanın anlatım tarzıyla buluşturan Buzzati'nin resimlerinde Pop-Art kültürünün etkileri ve erotizm hâkimdir.



Resim 17: Poema a Fumetti Eserinin Kapağı, İlk Baskısı, 1969.

Bir Aşk romanına kadar kadın figürüne yer vermeyen ve erotik öğeleri yalnızca birkaç tablosunda (**Sabah Ziyaretçisi 1963, Dişi Vampir 1965, Sırlar Evi 1965, Kroll Sirki 1965, Tuhaf Bir Hırsızlık 1966, Tırmanan Gerginlik 1966, Kar 1966, Faydalı Bir Adres 1968**) resmeden Buzzati, bu çizgi romanda türündeki

eserinde de kendine özgü anlatım üslubunu korurken kurgu, fantastik bir aşk hikayesine dayanır. Bunun yanı sıra **Poema a fumetti**'deki resimlerine hâkim olan ve yazarın bu zamana kadar hiçbir eserinde bu derece açığa çıkarmadığı yüksek erotizm hakkında sorulara ve eleştirilere karşı ise Buzzati şu şekilde açıklama getirir:

“Her zaman bir iddiada bulunurum: Güzel kadınları özellikle çıplak resmetmemeye özen gösteren tüm bu ressamı, modern ressamın çoğunluğu olarak görüyorum. Ve kendime soruyorum: Bir ressamın yapmaya çalıştığı şey nedir? Bir ressam teorik olarak en çok duvarda asılı görmek istediği resmi yapmaya çalışır. Her ressamın bir yanılsaması vardır: Her ressamın yanılsaması dünyanın en güzel resmini yapmaktır. Dünyanın en güzel tablosu nedir? Dünyanın en güzel tablosu duvara asmayı en çok istediği tablodur. Şimdi kendime soruyorum: Tartışma olasılığı olmadan çoğu insanın görmekten hoşlandığı şey nedir? Çoğu erkeğin, normal bir erkeğin görmekten hoşlandığı şey, güzel, genç ve çıplak bir kadındır. Artık kimsenin genç ve güzel çıplak kadınları çizmediğini nasıl açıklıyorsunuz? Genç ve güzel çıplak kadınları çizmek çok zor olduğu için ciddi olarak şüpheleniyorum, çıplak bir kadını iyi çizmek, şimdi yaptıkları gibi canavarlar yapmaktan çok daha zor, çılgılık atan, bağırان, sersemleyen, işkence gören canavarlar vb. Bu ilginç bir olgudur, çünkü antik çağda, dünyayı azizler, madonnalar ve haçlarla dolduracak olan Karşı-Reformasyon zamanında bile ressamlar güzel nüler yaparlardı, değil mi? Hayır, artık kimse dışlanmıyor: en korkunç canavarlar, kanserli adamlar, larvaya indirgenmiş, çılgın maskeler... kadınlar, artık kimse yapmıyor. Nadirdir, çok nadirdir. Belli ki yanlış bir şeyler var, yanlış bir şeyler... Geri dönersek... çizimde içgüdüsel olarak yapılacak en hoş konulardan birinin çıplak olduğu açıktır. Dolayısıyla Poema a Fumetti'de erotik unsurun ortaya çıkışı, kurgumdaki eros unsurunun gecikmiş ortaya çıkışından çok daha haklı ve açıklanabilir.”²⁵

²⁵ Bu ropörtaj, 1971 yılının Ekim ayında kaydedilir: “Io faccio sempre un ragionamento: vedo tutti questi pittori, la maggioranza dei pittori moderni, che si guarda bene dal dipingere delle belle donne, soprattutto nude. E io mi domando: che cos'è che cerca di fare un pittore? Un pittore cerca di fare il quadro che più teoricamente gli piacerebbe vedere appeso al muro. Ogni pittore ha il suo miraggio: il miraggio di ogni pittore è di fare il quadro più bello del mondo. Che cos'è il quadro più bello del mondo? Il quadro più bello del mondo è il quadro che lui massimamente vorrebbe contemplare appeso a una parete. Ora io mi domando: che cos'è che massimamente piace all'uomo di vedere, senza possibilità di discussione? La cosa che massimamente all'uomo piace vedere, all'uomo normale, è una bella e giovane donna nuda. Come si spiega che adesso nessuno più dipinge giovani e belle donne nude? Mi viene il serio sospetto che sia perché dipingere giovani e belle donne nude è molto difficile, è molto più difficile dipingere bene una donna nuda che fare dei mostri come si usa fare adesso, dei mostri urlanti, vocianti, tramortiti, suppliziati e così via. E' un fenomeno curioso, perché anticamente, perfino all'epoca della controriforma, che doveva riempire il mondo di santi, di madonne e di crocefissi, i pittori facevano dei bei nudi, no? No, adesso nessuno più, escluso: i mostri più orrendi, gli uomini cancerosi, ridotti a larve, mascheroni impazziti... donne, nessuno ne fa più. E' raro, rarissimo. Evidentemente c'è qualcosa che non funziona, qualcosa di sbagliato... Per tornare... nel disegno è chiaro che uno dei soggetti istintivamente più gradevoli da fare è un nudo. Quindi l'affiorare dell'elemento erotico nel mio libro **Poema a fumetti** è molto più giustificabile e spiegabile che non il tardivo affiorare dell'elemento eros nella mia narrativa.”

Poema a fumetti adlı çizgi roman, yazarın resimlerine yer verdiği son yapıtı olarak kalır. Fakat Buzzati, ömrünün sonuna kadar canlı tuttuğu resim tutkusunun ve bu tutkudan doğan eserlerinin hak ettiği değere ve ilgiye ancak onun ölümünden sonra ulaşacağına ve dünyanın en ünlü sanat galeri ve müzelerinde yer alacağına inanmayı ölene kadar sürdürür. Buzzati'nin kişisel sergisindeki resimleri de bu sıra dışı romanın ipuçlarını taşır gibidir. Bu düşünce, yalnızca barındırdığı yüksek erotizmden kaynaklanmamaktadır. Nitekim tabloların da, tıpkı bir çizgi roman panelindeki gibi anlatım şekli ve kurgusal yapıyı takip ettiği görülmektedir.²⁶

Bu sıra dışı çizgi romanı bir araya getirilen tüm form, unsur, üslup ve göstergeler bir sonraki bölümde detaylı bir şekilde incelenecektir.

²⁶ Roberta Coglitore, *Storie Dipinte. Gli Ex Voto di Dino Buzzati*, p.14.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

POEMA A FUMETTI ÇİZGİ ROMANININ GÖSTERGEBİLİMSEL İNCELEMESİ

3.1. Poema a Fumetti Eserinin Yayın Süreci, Kaynakları ve Konusu

Bugün edebiyat dünyasında hala kategorileştirilemeyen, ismiyle dahi türleri bir araya getiren İtalya’da **grafic novel**’ın ilk ve en sıra dışı örneği¹ **Poema a Fumetti**, erotik temasıyla 60’lı yılların Pop Art dergi sayfalarını yansıtırken oldukça retro, klasik **comics** formlarından sıyrılmasıyla bir çizgi roman olarak da oldukça modern bir yapıttır.² Fakat görsel ve grafiksel yapısı, anlatım üslubu ile **grafic novel**’ı kendi döneminden çok önce ortaya çıkarmasına rağmen 60’lı yılların hem kültürel hem de sosyal yaşamını yansıtmaktadır. Buzzati’nin **Poema a Fumetti** ile yakaladığı çizgi romandaki bu yeni tavır, kuşkusuz hem dönemin hem de geleceğin çizgi romancıları için cesaretlendirici olmuştur. Buzzati’nin **Poema a Fumetti** ile yarattığı yenilikçi ve devrimsel etkiye ilişkin olarak **Tex**, **Zagor** ve **Dylan Dog**’un editörü Sergio Bonelli şu sözleri dile getirmiştir:

“Bu kadar prestijli bir kişi bu ifade aracını kullanmaya tenezzül ettiğinde, rahatlamış hissettim ve hepimizin karikatürist olduğu varsayarak daha fazla savunulduğumuzu hissettik”³

¹ Andrea Cannas, “**Poema a fumetti** di Dino Buzzati: l’Inferno alle porte di Milano”, **Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto**, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, **Between**, VIII.15, (2018), p. 1-2, <http://www.Between-journal.it/>.

² Mariateresa Ferrari (a cura di), **Buzzati 1969: Il laboratorio di Poema a fumetti**, Atti del convegno e catalogo della mostra, Belluno 13 settembre-15 ottobre 2002, Milano, Mazzotta editore, 2002, pp. 46-47.

³ “Nel momento in cui una persona di tale prestigioso so era degnata di servirsi di questo mezzo di espressione io mi sono sentito sollevato e azzardo l'ipotesi che tutti noi fumettari ci siamo sentiti più difesi” Lorenzo Vigano, “Introduzione”, Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, Mondadori, Milano, 1969, p. 30.

Öte yandan Dino Buzzati'nin çizgi romanla ilişkisi, doğal ve içdügüsel bir kaynaktan doğar. Öyle ki yazar, her ne zaman ilgisini çeken bir kitaptan kırk ya da elli sayfa okuduktan sonra hayal kırıklığıyla tüm ilgisini yitirip bir kenara koyar ve daima el altında tuttuğu **Diabolik** sayfalarında kendini bulurmuş. Kuşkusuz çizgi romanları sıkıcılığa karşı bir panzehir olarak tanımlayan yazarın Orpheus ve Eurydike efsanesini yeniden yazmak için neden bir çizgi roman seçtiğini anlamak zor değildir. Çift dilli bir anlatım olarak çizgi romanlar, Buzzati'nin çocukluk döneminden beri muhafaza ettiği gotik ve fantastik kurgulu resimli hikâyelerine çok benzemektedir. Bunun yanı sıra tüm bu resimlerin tıpkı çizgi romanlarda hikâyeye giriş yapan konuşma başlıkları bile vardır.⁴ Nitekim bu alışkanlık kendini yazarın tablolarında da göstermiştir. Bu tabloların hepsi farklı yollarla hep aynı şeyleri anlatmıştır: Ölüm, aşk, yalnızlık, tekinsizlik, büyümlü gerçeklik ve çocukluğunun gerçeküstü hayalet hikâyeleri.

Anlaşıldığı gibi **Poema a Fumetti**'yi yaratma fikri birdenbire ve şaşırtıcı bir şekilde ortaya çıkmamıştır Nitekim 1962 yılında verdiği bir röportajda Buzzati'nin sözleri bu düşünceyi desteklemekte ve yedi yıl sonrasında çıkacak bu sıra dışı kitaptan açık açık söz etmektedir:

“Peki bir tür küçük figüratif şiir oluşturmak için neden resimlerle çizgi roman kullanılamasın? Bana öyle geliyor ki bu şey başarılı olabilir! Şiirsel bir çizgi roman yapmak.”⁵

Poema a fumetti üzerine çalışmaya başladığında başka hiçbir şey o denli ilgisini çekmeyen Buzzati, arkadaşı Rolly Marchi ve Franco Gremignanu, **Corriera della Sera** gazetesinin fotoğrafçısı ile bir sinema sahnesini canlandırır gibi modeller seçmiş ve kolaj misali tablo, dergi sayfası, film sahnesinden parçaları bir araya

⁴ Bkz. Roberta Coglitore, “Lo spazio dell’aldilà in **Poema a fumetti** di Dino Buzzati”, **Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto**, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, **Between**, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>.

⁵ “Ma perchè non si potrebbe utilizzare i fumetti in immagine, in modo da costituire una specie di piccolo pometto figurato ? su questa via mi pare che potrebbe riuscire la cosa ! Fare un fumetto poetico”.(1962 yılında gerçekleşen “**Incontro con Buzzati**” (Buzzati ile Buluşma) adlı reportajdan bu sözler için bkz. <https://tlon.it/incontro-con-dino-buzzati/>).

getirmiştir. Öyle ki bu süreçte sadece bir roman yazmamış, onu adeta tasarlamıştır. Yazarın 208 çizminden oluşan cesurca resmedilmiş olan sayfalarıyla sahnesinde erotizmin soluk aldığı bir film-kitap niteliğinde olan eser, 60'lı yılların İtalya'sında pornografi söylemlerinden uzunca bir süre sıyrılamamışken bir yandan uzun yıllar bir edebiyat yapıtı olarak nitelendirilemeyeceği hatta erotik unsurların onu edebî olmaktan tamamen alıkoyduğu iddiasıyla karşı karşıya gelmiştir. Ancak Buzzati **Poema a Fumetti**'nin basitçe anlaşılamayacak hatta belki yanlış anlaşılmaya sebebiyet verecek bir yapıt olduğundan da şu şekilde söz etmiştir:

“En başından beri Poema a Fumetti'nin, kelimelerden çok çizimlerden oluşan bir kitabın, eleştirmenlerden bile garip şekilde karşılanma tehlikesiyle karşı karşıya olduğunu biliyordum. Her şeyden önce, hangi eleştirmenler? Edebî olanlar mı yoksa sanat eleştirmenleri mi? Varsayım temelde anlatı olduğundan, romanlar için geçerli olan gelenek takip edildi.⁶

Yazar'ın kendisi de **Poema a Fumetti** için en iyi zamanın hala belli bir edebî anlayışı takip eden ve onu muhafaza etmekte direnen bir dönemin olmadığını farkındadır. Fakat ne olursa olsun böyle bir eser yayımlanmalıdır. O günden sonra eseri yazardan emanet alan Almerina Buzzati de en az onun kadar **Poema a Fumetti** ile gelecek başarıya inanmış ve çok geçmeden onu saklı durduğu çekmecedan çıkarıp Mondadori yayınevine göndermiştir. Nihayet bu sıra dışı çizgi roman için bir kitaba dönüşme günü gelmiştir. Fakat Buzzati'nin verdiği **La cara morte (Sevgili Ölüm)** ismi ile değil, editörlerin önerdiği **Poema a Fumetti** ismiyle okurla buluşacaktır. Okurla buluştuğu 12 Aralık 1969 günü Milano Fontana Meydanında bir saldırı gerçekleşmiş ve bu talihsizliğe rağmen **Poema a Fumetti**'nin ilk baskısı sadece bir kaç gün içinde tükenmiştir. Şüphesiz ki bu çizgi romanda editörlerin söylendiği, yayınevlerinin ise çekindiği müstehcenlik dışında okurların bulduğu bir çok şey

⁶ “Sapevo in partenza che Poema a fumetti, libro fatto più di disegni che di parole, rischiava di avere, anche da parte dei critici, strane accoglienze. Prima di tutto, quali critici? Quelli letterari? O i critici di arte? Siccome l'assunto era fondamentalmente narrativo, si è seguita la consuetudine che vige per i romanzi.” (Buzzati'nin 1970 yılında yayımlanan “Col «Poema a fumetti» mi aspettavo di peggio” başlıklı makalesinden alıntılan kaynak: Elvira Marcherita Ghirlanda, “«Poema a fumetti». Il gioco del sacro”, **Griseldaonline**, 17 (2018), p. 1, çevriçi, file:///C:/Users/qwerty/Downloads/9395-Articolo-30145-2-10-20190725.pdf (son ziyaret: 15.05.2022).

vardır. Kitabın çok kısa sürede elde ettiği başarı sonrası Buzzati şu sözleri söylemiştir:

“ Skandal tepkileri, takdir edilmeme ve hatta sessizlik beklediğimi itiraf ediyorum, çünkü bir eleştirinin böyle bir ürün hakkında konuşmaktan ciddi şekilde utanması yalnızca insani bir durumdu. [...] Evet, sıkıntı ya da küçümseme olmasa da tam olarak utançla eş anlamlı tam sessizlik sektörler vardı. Ancak kitapla ilgilenenler, dürüstçe umut etmeye cesaret edemeyeceğim bir anlayışla, genellikle onu çok ciddiye aldılar. Tabii ki, belki de çalışmamı takdir eden biri, ona ihanet etmişim gibi kendinden bir kez pişman olmamı yok etmedi. Ve bu konuda ona nasıl hak vereceğimi bilmiyorum.”⁷

Elde ettiği bu başarı ve ilginin üzerinden çok zaman geçmeden **Poema a Fumetti, Paese Sera** ödülüne layık görülmüş ve 1969 yılının en iyi profesyonel çizgi romanı seçilmiştir. Hepsinin ötesinde okurlar, eleştirmenler ve sanat dünyası için en ilgi çekici şeylerden biri de, klasik bir mitin oldukça farklı bir anlatım türünde ve 60'lı yılların dünyasında çarpıcı biçimde buluşması olmuştur. Öykü ve kısa anlatımı ustaca icra eden Buzzati, miti çok formlu yine kısa kurguyu ön gören çizgi romana uyarlarken şiirin kafiyeyle yarattığı ritimden yararlanmıştır. Buzzati, şiirin yarattığı etkiden şu sözlerle bahsetmiştir:

“Şiir... böyle gizemli bir şekilde bir araya getirilmiş dört veya beş kelime olabilir. Şiir, özellikle acıklı bir durumu anlatan bir hikâye de olabilir ‘şiir bir kapıdan da gırcıdayabilir... Bence, poetik şeyler genellikle küçük şeylerdir ve hemen harika şeyler çağırır... Deneyimlerim beni şiirin karakteristik özelliklerinden birinin kesinlikle kendi içinde gizemli olduğu sonucuna vardiıyor. ... Şiir her şeyden önce fiziksel enerjilerin serbest bırakılmasıdır.”⁸

⁷ “Confesso che mi aspettavo reazioni di scandalo, di disapprovazione, e anche di silenzio, dato che era umano che un critico si trovasse seriamente imbarazzato a dover parlare di un prodotto simile. [...] Ci sono stati sì dei settori di completo silenzio, sinonimi appunto di imbarazzo, se non di fastidio o disprezzo. Ma coloro che si sono occupati del libro l'hanno preso in genere molto sul serio, con una comprensione che sinceramente non avrei osato sperare. Naturalmente qualcuno, magari apprezzando il mio lavoro, non ha mancato di rimpiangere il me stesso di una volta, come se io lo avessi tradito. E in questo non so dargli ragione.” (a.y.).

⁸ “Poesia... ci può essere in quattro o cinque parole messe insieme così, misteriosamente. Poesia ci può essere in un racconto che narra una situazione particolarmente patetica' poesia ci può essere in

Yalnızca metnin şiirsel yapısı değil Eurydike ve Orpheus efsanesindeki öteki dünyaya yolculuk fikri, günahkârların, pişmanlıkların diyarı, olağanüstüne karşı duyulan haz, doğaüstü gücün gündelik sıradanlığı yerle bir etmesi ve onun yerini alan tekinsizlik hali, Buzzati'ye yine ilham olmaya devam etmiştir. Öteki dünya tasviri ilk kez **Poema a Fumetti** ile ortaya çıkmamış ve yazar, **Viaggio agli Inferni del Secolo (Yüzyılın Cehennemine Yolculuk, 1966)** öyküsünde bir kent-cehennem yaratmıştır. Yine bu öyküde de tıpkı Poema a Fumetti'deki gibi bir gece yarısı ıssız bir caddede Orfi'nin (**Poema a Fumetti**'deki Orpheus) karşısında beliren ve cehenneme açılan bir kapı betimlenir ve bu gizemli kapı da yine Milano da bulunur.

“Cehenneme açılan kapıyı bulduklarını söylüyorlar... bir tür küçük kapı...”

Gene de sordum:

“Peki oraya girilebiliyor mu?”

“Öyle diyorlar”

“Cehenneme!”

“Cehenneme?”

“Cehennemlere?”

Dante'nin anlattığı gibi değilmiş. Bizler gibi giyinikmişler. Hatta ışığı olan, otomobillerin gezdiği bizimkiler gibi bir kent görünüyormuş.”

“Bu cehennemdi ha? Sadece Milano'nun hiç görmediğimiz bir semti olmalıydı”⁹.

Poema a Fumetti'yi uyarladığı mite göre bir yılan tarafından ısırılarak yaşamı son bulan Eurydike bir su perisidir. Ancak bir peri olmasına rağmen tabiatın bu kutsal karakterinden ölümlü olarak bahsedilir. Nitekim Orpheus da ölümün yenilmezliğinden haberdardır ve şüphesiz ki direndiği ve başkaldırdığı şey mutlak kader değildir. Yalnız kaderin ağlarını ören güce karşı sözleri bu şekilde açık ve insanidir:

uno scricchiolio dovuto ad una porta... Secondo me, le cose poetiche sono in genere cose magari piccole che evocano immediatamente delle cose grandi... La mia esperienza mi porta a concludere che una delle cose caratteristiche della poesia è proprio l'essere misteriosa in sé e per sé... La poesia prima di tutto è uno sprigionamento di energie fisiche” (Panafieu, **a.g.e.**, p. 5-6).

⁹ Dino Buzzati, **Colombre**, Çev.Eren Cendey, Can Yayınları, 2007, s. 327, 329, 339.

“Hepimizin sonunun geleceği yer altı dünyasının tanrıları, size yalan söylemek istemiyorum: Buraya kara Tartarus’u ziyaret etmeye ya da yılanlarla kaplı üç tepeyi zincirlemeye gelmedim. Yolculuğumun nedeni karım, onun için indim: öldü, kötü bir engerek ısırması tarafından öldürüldü. Dayanmak istedim ve denedim. Ama imkânsız. Aşk kazandı. O, dünya üzerinde tanınmış bir tanrıdır ve sanırım onu da ününden tanıyorsunuzdur. Bu korkunç yerler için, uçurumun bu uçsuz bucaksız sessiz krallığı için, lütfen Eurydike’nin erkenden acımasızca kırılmış olan hayatının ipliğini yeniden örün! Hepimizin kaderi burada sona erecek: egemenliğiniz mutlak. Ama Eurydike de bu son varış noktasında olduğu için, yalvarırım, benimle kısa ölümlü yaşamını geçirdikten sonra, buraya zamanında gelmesine izin verin. Sizden sadece ödünç olarak istiyorum. . Ama bu mümkün değilse, lütfen dünyaya dönmeme izin vermeyin, beni hemen burada ölümlerin arasında tutun.¹⁰

Bu sözleri sonrası Orpheus, çaldığı liri ile gizemli ve mucizevi bir güç elde eder ki bu güç yalnızca insanları değil onun sesini duyan yer altının efendilerini de ele geçirir. Öyle ki yine bu müziğin gücü sayesinde Eurydike’yi geri vermeye bile ikna olurlar. Fakat bir koşulla bu mümkün olacaktır; uğruna yer altına indiği Eurydike’nin yüzünü bu diyardan çıkana kadar bir kez olsun bile görmek için arkasını dönmeyecektir. Ancak verilen hükme boyun eğerek yeryüzüne doğru yola çıkan ve Eurydike’yi yeniden kaybetme korkusuyla baş edemeyen Orpheus için zaman adeta yavaşlar ve o an arkasını dönmekten kendini alıkoyamaz. Nitekim Orpheus’un kaderi kaybetmeye mahkûmdur ve ölüm yenilmezdir. Arkasını döndüğü an Eurydike’yi ikinci kez ve sonsuza kadar kaybeder. Onun ölümünden sonra Orpheus, Trakya’nın ıssız topraklarında kaybolur, her şeyden uzaklaşır ve kendini aştan sürgün eder. Çünkü arkasını dönerek Eurydike’yi ikinci kez ölüme gönderen Orpheus’un kendisi olmuştur. Ne yazık ki Eurydike’ye tutsak kalbi ve bağlılıkla dünyevi herşeyi reddeden Orpheus’un ölümü kadınlar tarafından olur. Kesilen başı Ebra nehrine atılan âşık, Eurydike adını sayıklamaya devam eder.

Sesiyle Ade’nin kapılarını koruyan yaratıkları dahi hiçbir silaha ihtiyacı olmadan ehlileştiren Orpheus’nun evrenin, yaşamın ve tabiatın hikâyesini anlatan dizileri ölümlerin gölgelerini bile ağlatır, taşa bile ruh verir. Ölümü yenmeye ve sonsuz mutluluğa olan inancı temsil eden Orpheus karakterinde iki yön saklıdır; efsanevi ve edebî. Mit, şiirin doğuşunun hikâyesi olarak anılırken şiirin ölümle filizlendiğine ve

¹⁰ Roberto Mussapi, Salvatore Renna, **Orfeo, La nascita della Poesia**, Pelago, Milano, 2008, p. 93.

bu mitin tüm aşk hikâyelerinin tohumu olduğuna inanılır.¹¹ Şüphesiz şiirin dizginlenemez gücü gerçekliğin de üstündedir ki bu güç Homeros’a, Dante’ye, Shakespeare’a ulaşır ve Orpheus efsanesi yüzyıllarca şiirlere, romanlara, öykülere hatta tablolara ilham olur.

Orpheus’un hikâyesinden ilham alan bir diğer isim ve metafizik resmin temsilcisi olan Giorgio De Chirico da, Orpheus’u resmetmiş (**Resim 18-19**), efsanevi ozanı yalnız ve yorgun bir şair olarak adlandırmıştır. Bunun sebebi ölüm ve hayat, yeraltı ve yeryüzü arasında yolculuğundan Orpheus’un sonunda yine yalnız ve güçsüz geri dönmesidir.



Resim 18: Giorgio De Chirico, **Orfeo Solitario** (1973), Museo Carlo Bilotti Aranciera di Villa Borghese, Roma.



Resim 19: Giorgio De Chirico, **Orfeo Trovatore Stanco** (1970), Palazzo Blu, Pisa.

Orpheus’un hikâyesini fantastik bir öyküye uyarlayan bir diğer isim de Italo Calvino (1923-1985) olur. On iki öyküden bir araya gelen **Le Cosmicomiche** (**Bütün Kozmomatik Öyküler**) adıyla 1965 yılında yayımlanan kitabında yer alan **L’ultima Euridice** (**Son Eurydike**) adlı öyküsü Eurydike ve Orpheus’un ölümler dünyasına uzanan yolculuğundan şu şekilde bahseder:

¹¹ Roberto Mussapi, Salvatore Renna **A.g.e.**, p. 9.

“Ey dışarıda yaşayanlar, sizler kazandınız ve tarihi hoşunuza gittiği gibi yeniden yarattınız; biz içeride bulunanlara gönlünüzün çektiğinde karanlıkların ve ölümün gücü rolünü yakıştırdınız ve bize layık bulduğunuz Ölüler Ülkesi adına hazin sıfatlar yüklediniz. Elbette, eğer herkes, öykünün sizin anlattığınız yorumunu değil de, Eurydike, Orpheus ve ben Pluton’un arasında yaşanan gerçeği unutursa, artık hiç kimse Eurydike’nin bizden biri olduğunu, Orpheus onu kandırıcı nağmeleriyle kaçırana kadar hiç yer üstünde oturmadığını hatırlatamazsa, işte o zaman bizim Yeryüzü’nü yaşayan bir küre haline getirme amacını taşıyan kadim düşümüz kesinlikle kaybolup gidecektir.”¹²

Orpheus’un hikâyesi konu alan ve uyarlayan bir başka önemli isim, 1950 yılında **Strega** Ödülünü elde eden Modern İtalyan Edebiyatın en unutulmaz isimlerinden Cesare Pavese ise 1947 yılında yayımlanan yirmi yedi kısa öykünün yer aldığı **I Dialoghi con Leucò (Leucò ile Söyleşiler)** adlı eserinde Orpheus’un diyaloglarına şu şekilde giriş yapar:

“Cinsellik, esriklik ve kan her zaman yer altı dünyasını çağrıştırmış ve bazı kimselere yer altı saadetleri vaat etmiştir. Ancak, ezgiler söyleyen, Hades’e giden ve Dionysos gibi parçalanarak katledilen Trakyalı Orpheus’un önemi bununla sınırlı kalmaz.”¹³

Dino Buzzati’nin miti ise her ne kadar yaşam boyu gizemini korusa da ölümü, metafizik bir sahnede aynı zamanda büyük bir şehrin yalnızlığında ve gizeminde canlandırmış ve gerçek yaşamın bir yansımasını tasvir etmiştir. Modern zamanın Orpheus’u (Orfi) bir müzisyendir. Bu fantastik aşk hikâyesi Orpheus’un, Dino Buzzati’nin yaşamının büyük bölümünü geçirdiği ve Milano’da **Corriera della Sera** gazetesinin de bulunduğu Salferino Caddesine oldukça benzer betimlere sahip olan Saterna Caddesi’nde bulunan gizemli bir kapıdan geçen Eura’yı (Eurydike) görmesiyle başlar. Ancak yeraltı ülkesinin kapısı; kötücül ve cehennemi olmanın aksine tuhaf bir şekilde Orpheus’u Eurydike’ye gitmekten alıkoymaya çalışan bir sürü çıplak kadının olduğu erotik bir dünyaya açılır. Bunun yanı sıra ölüler diyarına

¹² Italo Calvino, **Bütün Kozmomatik Öyküler**, çev. Eren Yücesan Cendey, Şemsa Gezgini, YKY, İstanbul, 2015, s. 333.

¹³ Cesare Pavese, **Leuco ile Söyleşiler**, çev. Kemal Atakay, Can Yayınları, İstanbul, 2013, s. 78.

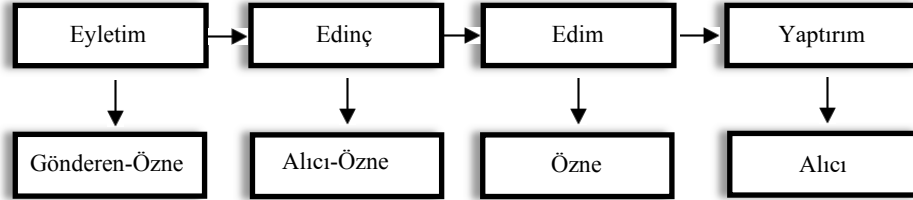
bu yolculuğunda ona eşlik eden ve görünmez bedenine giydiği kaban ile tasvir edilen gardiyan (Ade) ile diyalogları ise Dante'nin **İlahi Komedya** eserini anımsatır.

Orfi, yeraltının yaşadığı dünyanın bir yansıması olduğunu görür. Fakat zaman dünyada sahip olduğu hükmünü kaybetmiş, saatler durmuş, dakikalar ve saniyeler anlamını yitirmiştir. Artık onlara ihtiyaç yoktur. Hatta zamanın kendisi de yoktur. Öte yandan yalnızca zaman değil insana canlı olduğu hatırlatan acı, hastalık, korku, kaygı ve en önemlisi yaşamı sürdürmeye iten duygular da yoktur. Kuşkusuz ölümler diyarında yaşam sıkıcı ve tek düzeydir. Belki de sadece bu sebepten Buzzati, **Poema a fumetti**'ye **Cara Morte** adını vermiş ve "**Povera pace eterna**" ("zavallı ebedi huzur") sözleriyle huzurun acınası tek düzeldiğinden yakınmıştır. Ona göre insanoğlunu korkutan şey ölüm değil, onun ardındaki yaşam olmalıdır. Orfi'nin şarkılarıyla ölümler bir anlığına da olsa korkuyu, ölümü, yaşamı ve yaşamın gerçek hazzını hatırlar. Onu, Eura ile tekrar buluşturan da bu şarkılar olur. Fakat kendisini aramak için yola çıkan Orfi ile bir istasyonda karşılaşan Eura, kısa bir kavuşmanın ardından birdenbire ortadan kaybolur. Orfi ise kendini tekrar Saterna Caddesi'nde tek başına bulur. Her şeyin bir düş olup olmadığını düşündüğü anda ellerinde öteki dünyadan ve Eura'dan geriye yüzüğü kalır. Bu yüzük yaşam ile ölüm, iki dünya arasındaki yolculuklarının tek somut ispatıdır

3.2. Orpheus ve Eurydike Miti ve Poema a Fumetti Çizgi Romanının Yazınsal Göstergebilimin açısından İncelemesi

Yunan mitolojisinin Trakyalı şairi, destanlara, şiirlere ilham veren peri Kalliope ve ışığın Tanrısı kahanetleri ile tanınan Apollon'un oğlu Orpheus'un Eurydike'ye aşkı uğruna Olimpos'un dağlarından yeraltına uzanan yolculuğunu konu alan mit ve Dino Buzzati'nin bu efsaneyi Orpheus'un gizemli müziğine gönderme yapan şarkının kafiyeli dizelerini koruyarak bir çizgi romana uyarlayıp Milano'nun asil ailesinin en küçük oğlu ünlü müzisyen Orfi'nin Eura'ya olan aşk hikayesine dönüştürdüğü **Poema a Fumetti**, kurgu, edim, durum ve sonuçlarıyla göstergebilimsel çözümlemenin temel izleklerini barındırdığı ve her iki anlatı da 1.

Bölümde yer verip açıkladığımız Greimas'ın belirlediği anlatısal yapının dört temel evresini ve eyleyenler modelini takip ettiği gözlemlenir (Şekil 3).



Şekil 3: Eyleyenler modeli

Yine aynı bölümde yer verdiğimiz gibi göstergebilimsel yöntemde anlatı, bir nesnenin ya da durumun yokluğunu değiştirmek ve kayıp olan nesneye ulaşmak için bir donanım sürecinden geçer. Bu noktada her iki anlatının da takip ettiği kurgu ve evreler, gönderen ve öznenin vardığı anlaşma çevresinde gerçekleşir ve yine bu anlaşma gereğince özne, anlatının eyleyenleri ile ilişki içinde ve eylemlerde bulunur (Şekil 1, s. 12). Bunların yanı sıra alıcı, özne ve gönderici gibi bir eyleyenin koşullandırmasına ya da doğal koşullandırmalara tabi tutulur.¹⁴

Göstergebilimsel okumada anlatı izlencesini ve temel evrelerini oluşturma ve çözümlemenin ilk adımı ise metnin kesitlerini açığa çıkarmaktır. Orpheus ve Eurydike mitinde ve Dino Buzzati'nin bu mittten uyarlanan çizgi romanı **Poema a Fumetti** 'de uzam, zaman, kişi ve durum değişkenliklerine göre 3 kesit ortaya çıkar. Bu kesitler doğrultusundan her iki anlatının karşılaştırmalı yazınsal göstergebilim çözümlemesine ulaşılacaktır.

¹⁴ Nedret Tanyolaç Öztokat, **Yazınsal Metin Çözümlemesi**, s. 138.

3.2.1. Poema a Fumetti ve Orpheus ve Eurydike Mitinden

Kesitler

3.2.1.1. Birinci Kesit

İki anlatının da birinci kesitinde varılan bir anlaşma söz konusudur. Böylelikle özne, kendi dünyasını terk etmeye ve ulaştığı yerdeki kişi yani eyleyenlerle iletişim kurmaya yönelik bir neden ile karşı karşıya kalır. Bu kesitte alıcı özne, zaman ve uzamda değişik öngörülür. Aynı zamanda alıcı özne, uzam değiştirmeye zorlandığında değer nesnesine ulaşma isteği ve dürtüsü ile donanırken nesne, alıcı öznenin eylemlerine yön veren bir süreç oluşturur.¹⁵

Orpheus ve Eurydike mitinde Aristaeus'un saldırısından kaçmaya çalışırken bir engerek yılanının üzerine basması üzerine yılan tarafından ısırılarak yeryüzünden giden Eurydike'nin ölümü ve Orpheus'un çaldığı lirden çıkan eşsiz müziğin bile dindiremediği özlemi, onu yeryüzünü terkedip dünya ile ahireti birbirinden ayırdığına inanılan Styx Nehri'ni geçip yeraltına yolculuk yapmaya zorlamıştır. Bu ölüm, süreci başlatan zorunluluğu, değer nesnesine ulaşma görevi, arayışı ve isteği yaratan gönderen konumdur. Orpheus'un tükenmeyen özlemi ise alıcı özneye nesnenin önemini, yaşamı için olan gerekliliği ve ona ulaşmaya karşılık elde edeceği başarıyı yani edimi bildiren destekleyici konumdur.

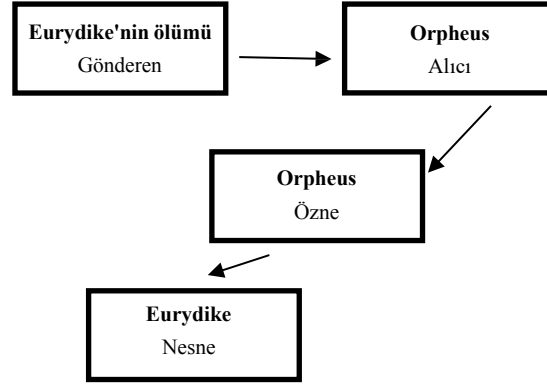
Yeraltına inen Orpheus, liri ile o diyarın bekçisi zehirli ve üç başlı tasvir edilen yaratığı Carbeus'u sakinleştirip bu diyarın efendisi Hades'e ulaşmayı başardığında kendisini savunduğu bir silah gibi tasvir edilen lir, alıcı öznenin arayış, yolculuk, çatışma ya da uzlaşma gibi koşullandırmalara girmeden önce ele geçirdiği gücü (donanım) simgeler. Anlatının bu evresinde (koşullandırma) özne, bir donanım sürecinden geçtiği görülür. İki eyleyen (alıcı-özne, gönderen) arasındaki anlaşma, Publius Ovidius Naso'nun *Le Metamorphosis* (Dönüşümler) eserindeki mite yer verdiği bölüm Orpheus'un şu sözleri ile başlar:

¹⁵ Nedret Tanyolaç Öztokat **A.g.e.**, s. 140.

“Ey yeryüzünün altında kurulan Dünya'nın tanrıları
ölümlü olarak yaratılan ne varsa, ona dönüp gelen,
caizse ve hilekâr ağzın dolambaçlı sözlerini bir yana bırakıp
gerçekleri konuşmama izin verirsiniz,
Buraya ne karanlık Tartarus'u
görmek için indim ne yılanlarla donanmış
Medusavari canavarın üç boynunu zincire vurmak için.
Yolumun sebebi karım dır, ezdiği bir yılanın
asuğunu boşalttığı ve gencecik yıllarında çaldığı.
Dayanabilmeyi istedim, denediğimi de inkâr etmeyeceğim.
Aşk kazandı. Aşk tanrısı yeryüzü diyarında iyi bilinir.
burada da bilinir mi şüphe ederim yine de burada olduğunu
tahmin ederim, kadim kaçırmanın söylentisi yalan değilse,
bu devasa chaos adına ve muazzam krallığın sükunet adına,
yalvarırım Eurydice'nin ölümünü, tez elden feshedin!
Her bakımdan size tahsis edilmişiz, biraz gecikse de
er ya da geç, tek bir mesken doğru seğirtiriz,
hepimiz buraya ilerler iz, bu son meskendir, siz de
insan soyundan oluşan krallığı, yıllar yılı yönetmektesiniz.
Eurydice de usule uygun biçimde
yıllarını kemale erip tamamladığında,
sizin hakkınız olacak. Lütfetmenizi isterim bu imtiyazı,
olur da Yazgı tanrıçaları
lütfetmezse bunu karım için, kararımı verdim,
istemem geri dönmeyi: ikimizin ölümüyle sevinin !”¹⁶

Mit anlatısının bu ilk kesitinde dört eyleyen belirlenir. Bu eyleyenler; Orpheus'u karısını diriltme amacıyla yeraltına yolculuk yapmaya iten gönderici konumundaki Eurydike'nin ölümü, göndericinin uyandırdığı istek ile koşullanmış alıcı konumundaki Orpheus, nesneye ulaşmak için donanım sürecinden geçen ve arayış koyulan özne Orpheus ve gönderen ile alıcı özne arasındaki ilişki ağını kuran nesne konumundaki Eurydike'dir.

¹⁶ Publius Ovidius Naso, **Dönüşümler**, çev.Asuman Coşkun Abuagla,YKY, İstanbul, 2019, s. 265-266.



Şekil 4: Orpheus ve Eurydike Mitinin eyleyenler modeli

Poema a Fumetti'de ise hikâyeye Saterno Caddesi'nde sahibinin türlü fanteziler olduğu söylenen ve rivayete göre herkese çok farklı şekillerde beliren içinden çılgınlıkların yükseldiği bir köşkün gizemiyle giriş yapılır. Yine aynı caddede oturan Milano'nun tanınan müzisyeni Orfi, sahneden yorgun döndüğü gecelerden birinde, penceresinden sokağı izlerken Eura'nın tıpkı ruh gibi tuhaf bir kapıdan geçip gittiğini görür. Nesnenin (Eurydike) ortadan kayboluşu, süreci başlatan durum olarak alıcı-özneyi harekete geçiren gönderen konumundadır. Nitekim tuhaf sahneyi ve Eura'yı düşünmekten kendini alamayan Orfi, gitarını da alıp gizemli kapıyı tıklatmaya gider ve yeraltına yolculuğu o an başlamış olur. Tıpkı Orpheus'un liri gibi Orfi de yolculuğa donanıma sahip olduktan sonra çıkar. Burda ki güç simgesi Orfi'nin yer altına taşıdığı gitardır. Öyle ki her iki durumda da bu güç simgesi, edim öznesine ulaşmak için kullanılmış ve eyleyenler arası koşullandırmaya konu olmuştur. Her iki anlatıda da eyleyenler arası sözleşmeyi başlatatan alıcı öznedir ve her iki diyalog öznenin, nesneye ulaşmak konusundaki isteğini vurgulayan niteliktedir. Öznenin anlatının eyleyenlerinden biri olan Yeraltının görünmez efendisiyle karşı karşıya gelişi ve güç simgesiyle koşullandırılması şu sözlerle aktarılmıştır:

Ne arıyorsun?

Eura Storm Hanım'ı arıyorum. Üç gün önce buraya geldi, üç gece önce, doğduğum yer olan evimin hemen önünden girdiğini gördüm. Ve bilmiyordum bir kapı olduğunu, şeyin kapısı... Kapılardan biri oğlum, sadece bir tane. Dünyada onlardan milyonlarca var.' Her yerde siz

yaşayanlar insanoğlu, küçük bir kapı var ki her şey onu tanımakta
O halde Eura, onu görebilir miyim? ¹⁷

Yeter ! istemiyorum, Eura için geldim Söyle Nerede O!
Söyleyeceğim, öğreneceksin. Ama bana, ki söyleyebildiğin doğruysa o güzel gitarla bazı
şeylerin şarkısını söylemeden önce değil
Benim Şarkılarım?
Hayır, ama senin de bildiğin şeyler, burada yitirdiğimiz.
sevgili gizemler
Senden sadece mekanları, saatleri, nabız atışlarını, sırları, korkuyu, korkunç gümbürtüyü,
meşhur adamın antresindeki kalp çarpıntılarını, uzun rüzgarın umut verici hışırtısını, eski
mezarlığı anlatmanı istiyorum.¹⁸

Gönderenin (Eura ve Eurydike'nin ölümü) yanına eyleyin koşullandırması (zorunda olma, isteme) değer nesnesine ulaşılma görevini destekler. Orfi, gitarıyla ölümlere yaşamı anımsatan şarkılar söylerek Eura'ya giden kapıya ulaşmayı başarırken Orpheus, lirinden çıkan eşsiz müzikle Yeraltı Tanrısı'nı Eurydike'yi yeryüzüne geri götürmek için ikna eder.

Her iki anlatının bu kesitinde, eyleyenler arası nesneye ulaşma konusunda bir sözleşme gerçekleşir. Mit anlatısında Hades, Eurydike'yi geri vermeyi yeryüzüne götürene kadar Orpheus'un ona bir kez bile bakmaması şartıyla kabul eder. Aksi takdirde Eurydike'nin ruhu da kaybolacak ve Yeraltındaki ölü yaşamı da son bulacaktır. Sonunda alıcı özne Orpheus, sözleşmeyi kabul eder. Mitin yanı sıra anlatı izlencesi, **Poema a Fumetti**'de de eyleyenler arası sözleşmeyi ön görür;

Bu kadar yeter mi ? Yoruldum. Şimdi geçmeme izin verecek misin?
Evet Orfi oğlum, bizi yeterince heyecanlandırdın. Gençsin, ama zaten birçok şeyi anladın.
Geçebilirsin, girebilirsin.
Sana yirmi dört saat verildi.
Ya sonra ?

¹⁷ “Che cosa cerchi ? Cerco la signorina Eura Storm.. Da tre giorni é scesa quaggiù tre notti fa lho vista entrare proprio dirimpetto alla mia casa, dove sono nato. E non sapevo che quella fosse la porta dell'...Una delle porte, ragazzo, una soltanto. Ce ne sono milioni nel mondo. Dovunque vio uomini viventi, la c'è una piccola porta, tutto sta nel riconoscerla Allora Eura posso vederla?” (Buzzati, **Poema a fumetti** , pp. 69-70).

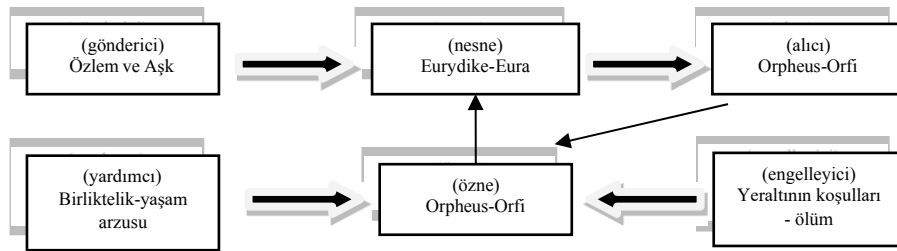
¹⁸ “No no basta non voglio, io sono venuto per Eura Dimmi Dov'e !Te lo dirò tu lo saprai . Ma non prima che tu se è vero che sai cantare con quella bella chitarra che tu mi abbia cantata certe cose .Le mie canzoni ?No, ma le cose che anche tu sai che quaggiu abbiamo perdute I cari misteriTi chiedo soltanto di raccontare i posti, le ore, i palpiti, i segreti, la paura, il temuto tonfo, i batticuori nell'anticamera del celebre, il promettente fruscio del vento lungo, il vecchio cimitero” (A.e, p. 104).

Sonra... kovulabilirsin?
24 saat içinde Eura'yı bulmak mı ? Bu nasıl mümkün olaabilir ?
Onu ara. sana cevap verecek¹⁹

Orfi'ye Eura'yı bulmak ve yeryüzüne götürmek için 24 saat verilmiştir. Bu durumda nesneye ulaşmak bir koşullandırmaya bağlanmış böylelikle anlatı izlencesinin ilk evresi sözleşmenin oluşturulmasıyla tamamlanmıştır.

3.2.1.2 İkinci Kesit

İncelediğimiz bu iki anlatı, ikinci kesitte yapılan sözleşmenin alıcı özne tarafından sergilenmesini ve öznenin deneyimini konu alır. Bu kesitte hem mitte hem **Poema a Fumetti**'de zaman, uzam, durum ve kişilerde değişiklik gözlemlenir. O halde ikinci kesitte yer alan edinç ve edim evresinin eyleyenleri alıcı öznedir. Mit anlatısında Orpheus, karısı Eurydike'ye kavuşur ve yeryüzüne doğru yolculuğa çıkar. Anlatıya yeni öge yani temel anlatı izlencesini başlatan nesne katılır. **Poema a Fumetti**'de zaman koşulu, mitte ise Eurydike'ye bakmama şartı bir engelleyici işlevi görür. Bu iki unsur, sözleşmeye bağlılığı ve değer nesnesine ulaşmayı tehlikeye sokan iki güç durumu temsil eder. Bu doğrultuda her iki anlatının anlatı izlencesi şu şekilde gösterilebilir;



Şekil 5: Mit ve **Poema a fumetti** anlatılarının Eyleyensel örnekçesi

¹⁹: “Basta ora ? Sono stanco. Adesso mi lasci passare ?Sì, ragazzo Orfi, ci hai abbastanza emozionati. Sei giovane, ma hai già capito molte cose. Puoi passare, puoi entrare.Ti sono concesse ventiquattro ore.E dopo ? Dopo saresti espulso ? In ore ore trovare Eura ? Com'è possibile ?Chiamala. Ti risponderà” (A.e., p. 179-181).

3.2.1.3. Üçüncü Kesit

Anlatıların son kesiti, alıcı öznenin yapılan sözleşmeye olan bağlılığı sonrası uğradığı yaptırımını konu alır. Mit, bu son kesitte Eurydike'yi rivayete göre kanatlarında taşıyan Orpheus'un onu kaybetme korkusu ve telaşıyla arkasına bakmasıyla devam eder. Bu bakış, Orpheus'un Eurydike'yi sonsuza kadar bu kez ruhunu bile kaybettiği anlamına geliyordur. Yalnızca tek bir bakışıyla karısının ikinci kez ölümüne sebep olan Orpheus, yeryüzünde tek ve ızdırap dolu yaşama döner ve çok geçmeden acımasızca öldürülür. Anlatının son evresinde özne, sözleşmeye bağlı kalmakta başarılı olamamış ve yaptırımı uğramış olur.

Anlatı izlencesinin bu evresinde **Poema a Fumetti**'nin hikâyesindeki alıcı özne Orfi ise uzun bir istasyonda ve içerisinde ölümlerin olduğu bir trende Eura ile karşılaşır. Onun da artık bir ölü olduğunu düşünen Eura, Orfi'nin onu yeryüzüne yaşayanların arasına götürme çabasını nafîle bularak karşı koyar;

Sana söyledim tatlım. Bunun faydası yok. Seninle gelemem, Orpheus'un zavallı masalı. Ardına dönüp bakmasa da. Yine de fayda etmezdi. etmezdi
Yavaş, lütfen Orfi , yorgunum.
Buradaki herkes yorgun.²⁰

Ama karşı konulmaz bir güç onu alıp sürükledi.
Eura! Eura!
Onu sürüklemeye çalıştı, tüm gücüyle tuttu.
Tutuyordu, tutuyordu , yararsızca.²¹

Eura'ya kavuşma uğruna çıktığı yolculukta Orfi, zaman engelini aşamaz. Verilen sürede Eura'yı yeryüzüne dönmek için ikna edemeyen alıcı özne, süreci başarıyla tamamlayamamış, Milano'nun ıssız sokağında elinde Eura'nın yüzüğüyle kendini yapayalnız bulmuştur. Böylelikle anlatı izlencesinin son evresi (yaptırım) eyleyenler arası sözleşme, bu hikâyede de başarısızlık ile sonuçlanmıştır.

²⁰ “Tel'ho detto tesoro. È inutile. Non posso accompagnarti lassù. Povera favola di Orfeo. Anche se tu non volgersi indietro. Non servirebbe lo stesso. Adagio, ti prego, Orfi, io sono stanca. Tutti qui siamo stanchi” (Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 205).

²¹ “Ma una forza irresistibile lo prese, lo trascinò via. Eura! Eura. Cercó di trascinarla con sé, strinse con tutte le forze, Stringeva, stringeva, inutilmente” (**A.e.**, p. 209-210).

3.2.2. Anlatıların İzleksel-Betisel Düzlemi ve Derin Yapısı

Temel anlatı izlencesinde her iki anlatı da aynı evre, eyleyen ve koşullandırma durumlarına sahip olsa da betisel yapıda Orfi'nin nesneye ulaşma konusundaki istek ve iradesinin daha güçlü olduğu görülmektedir. Orfi'nin gönderici karşısında harekete geçişindeki koşullandırma istek üzerine kurulur. Fakat Orpheus konumunda gönderici karşısındaki koşullandırmada yalnızca istek değil bilmek söz konusudur. Orpheus, Eurydike'ye ulaşmak için yola çıktığında gerekli niteliklere sahiptir ve bu yolculuğun zorluğunu bilen bir alıcı öznedir.

Özne (Orpheus) : Ö Λ Koşullandırım Nesnesi /istemek/ + /bilmek/ Özne (Orfi) : Ö Λ Koşullandırım Nesnesi /istemek/
--

Buna karşılık Orpheus'un son kesitte karşılaştığı engelleyici koşula etken yalnızca öznenin kendisi olmuştur. Nitekim isteme ve koşullandırım Orfi karakteri için temel niteliği oluşturur. O halde nesneye ulaşabilmek adına Orfi, Orpheus'a nazaran nitelikli bir özne rolüne sahiptir. Fakat buna rağmen üçüncü kesitte buna rağmen değer nesnesine ulaşamadığı anlaşılmaktadır.

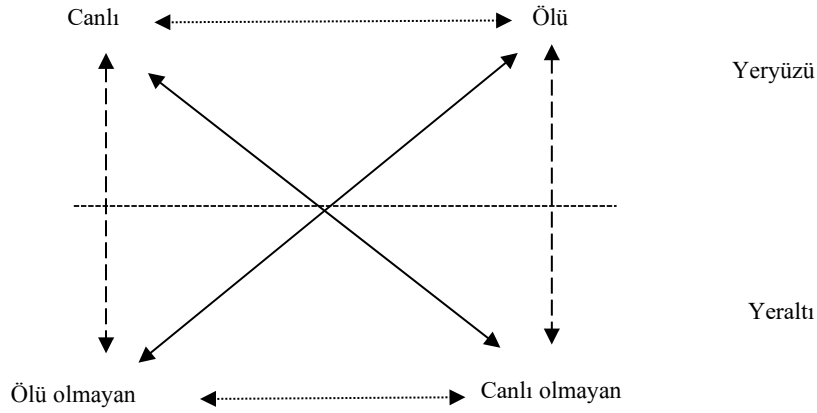
AI "Eura'yı kurtarmak" = (Ö V N) Ö: Orfi N: Eura
--

İzleksel ve betisel düzeyde bu iki anlatının öznelerinde duygusal ve fiziksel değişimlerinde de farklar görülmektedir. Yeryüzünden ölüler diyarına inen Orpheus, ilk kesitte güçlü ve donanımlıdır. Fakat ikinci kesitte Eurydike'yi kanatlarında taşıyan Orpheus'un güçlü hali yerini endişe ve korkuya bırakır. Orfi ise açtığı kapının ardındaki dünya karşısında şaşkın ve tedirgindir. Ancak ikinci kesitte karakterin kararlı ve güçlü hali gözlemlenir. Kesitlere göre iki eyleyenin değişimi şu şekilde gösterilebilir.

	1. Kesit	2. Kesit	3. Kesit
<u>Fiziksel boyut</u>			
Orfi	Yorgun	Hareketli	Yorgun
Orpheus	Hareketli	Güçlü- Güçsüz	Güçsüz
<u>Ruhsal boyut</u>			
Orfi	Şaşkın -üzgün	Kararlı -umutlu	Üzgün
Orpheus	Üzgün-kararlı	Telaşlı - Endişeli	Üzgün

Şekil 6: Mit ve **Poema a fumetti** anlatılarında eyleyenin değişimi

Derin yapıda incelediğimizde bu iki karakterin hem ruhsal hem fiziksel boyutta birbirinden farklılık gösterdiği anlaşılır. Fakat sonuç olarak her iki anlatı da derin düzeyde aşk, özlem ve hayal kırıklığı üzerine oluşturulmuştur. Bunun da ötesinde her iki anlatının derin yapısında anlam, aynı karşıtlıklar üzerine kurulmuştur. Orpheus ve Orfi, yeryüzünün canlıları Eurydike ve Eura ise yaşayan dünyanın ölüleridir. Yeraltına ulaşan bu iki özne de o diyarın ölü olmayan bedenleridir. Hem Poema a Fumetti’de hem de mitte anlam, ölüm ve yaşam karşıtlığına dayanmıştır. Karşıtlığı oluşturan bu iki uç (ölüm/yaşam, ölü olmayan/canlı olmayan) birbirini varsayan ve içeren anlamlardır. Bu iki anlatının derin yapısındaki anlamı Greimas’ın göstergebilim göstergebilimsel dörtgeni üzerinde şu şekilde gösterilir.



Şekil 7: Mit ve **Poema a fumetti** anlatılarının derin yapısını gösteren göstergebilimsel dikdörtgen

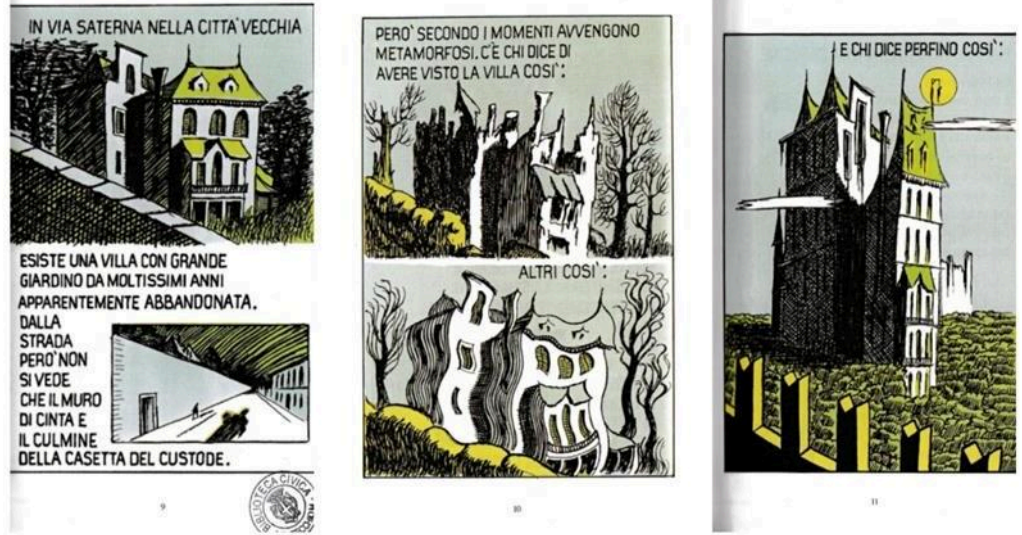
Orpheus ve Eurydike mitiyle karşılaştırmalı olarak derin yapısındaki anlam incelenen Poema a Fumetti, bir sonraki bölümde çizgi roman göstergebiliminin anlatımsal, görsel ve yazınsal unsurlarıyla çözümlenmektedir.

3.3. Poema a Fumetti Eserinin Çizgi Roman Göstergebilimine Göre İncelemesi

3.3.1 Anlatıcı ve Bakış Açısı

Anlatıların yaratıcısından ayrı olarak bir anlatıcıya sahip olduğunu ve kimi zaman yazar ile anlatıcının birbirinden ayırt etmenin oldukça zor ama her zaman mümkün olduğuna değinilmişti. Anlatıcının kimliğini açığa çıkaran yine metnin kendisidir. Fakat metin, anlatıcıyı gösteren tek şey değildir. Anlatıcın sesi ya da sözü olmayabilir. Nitekim bakış açısı olacaktır. Resmin ve metnin birlikte var olduğu çizgi romanda anlatıcı kimi zaman hikâyeyi anlatma fakat şahitlik eder. O halde metin, bunu dile getirmez ama gösterir. Fakat anlatıcın birden bire kaybolduğu hatta anlatıcının olmadığı durumda bakış açısı, okur ya da izleyici tarafından üstlenilir. Çizgi romanın belki de okurunun dikkatini metne çektiği en iyi yollardan biri, sahneyi onun bakışından resmetmek ve bir bakışı almasını sağlamaktır.

Ancak **Poema a fumetti**'nin ilk sayfalarında dahi bir anlatıcının varlığı söz konusudur. Bunun yanı sıra roman, okuruna bir dizi farklı bakış açısı sunar. Nitekim resim sanatını özgün şekilde icra eden Dino Buzzati, ard arda farklı bakış açıları ve perspektif resmetmesiyle bu eseri bir film-romana yaklaştırır. Konuşma balonlarını anlatıma dâhil etmeyen yazar, hikâyeye tıpkı bir film sahnesindeki dış sesi temsil eden ve çoğu zaman okura kahramanı, konumunu, zamanı ve olayı başlatan durumu açıklayan başlıklarla (**didascalie**) giriş yapar. Okur, böylelikle hikâyeyi izleyen ve gözlemleyen bir anlatıcının sözleriyle karşılaşır. Romanın ilk sayfalarının yer aldığı **Resim 20**, hikâyenin nasıl, nerde ve neden başladığını anlatan, okurun dikkatini yönelten ve tüm bilgileri veren anlatıcının bulunduğu sahneleri göstermektedir.



Resim 20: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 9 -11

“Eski kentteki Saterna Caddesi’nde geniş bahçesiyle görüne göre yıllar önce terkedilmiş bir köşk vardır. Fakat sokaktan, ne sınır duvarı ne bekçi kulübesinin tepesi gözükmez.
Ancak bazı anlarda sözde dönüşümler oluyordu ki köşkü böyle gördüğünü söyleyen vardı.

Diğerleri böyle
Ve kimi böyle bile”²²

Bu sözlerle hikâyeye giren anlatıcı, şehirde bir köşkün gizeminden bahseder ve metin başlık içinde verilir. Anlatıcının hikâye içinde bir başkahraman ya da karakter olup olmadığını anlamak, bu satırlarda mümkün değildir. Ancak ilk sayfa anlatıcının bakış açısını verirken diğer ikinci sayfa bir gözlemcinin bakış açısını temsil etmektedir. Bunun yanı sıra metinde üçüncü şahıs anlatımı hâkimdir ve metni takip eden sayfalarda anlatıcının bakış açısı, okurlara onun hikâyedeki konumunu, hatta hikâyede bir konumu olup olmadığını gösterir. Öte yandan anlatıcı, hikâyenin içinde hareket eden, hatta yön veren bir karakter de olabilir. Bu noktada **Poema a Fumetti**’nin “**Il Segreto Di Via Saterna**” (**Saturna Caddesi'nin Sırrı**) adlı ilk bölümünde bulunan kahramanın hikâyenin içine girdiği ve harekete geçtiği anların anlatıldığı sayfa, (**Resim 21**) anlatıcının konumu hakkında ipuçları verir.



Resim 21: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 35-37

“Sokağın aşağısını tesadüfen izliyorken, soğuk bir Mart gecesi idi, gizemli sınır duvarının kapısında bir taksinin durduğunu gördü. Taksi durmuş ve içinden bir kız inmişti. Kalbi hızla çarptı ve aniden farketti. Çünkü o kız Eura'ya benziyordu. Eura'yla karıştırılabilirdi. Aynı saçlar, aynı yürüme şekli hatta

²² Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 9-11.

aynı palto. O olabilir mi ?
Eura Eura !
O hiçbir şey demedi.
Ve kapıdan içeriye geçti.
Tıpkı bir ruh gibi.”²³

Orfi ve Eura’nın hikâyesinin nasıl başladığı anlatan bu sayfalarda anlatıcının hikâye içinde bir rolü olmadığı ve dışında yer aldığı net olarak anlaşılır. Bunun ötesinde anlatıcının bakış açısı, olayların nasıl başladığını, nasıl ilerlediğini, nasıl sonuçlanacağını, hatta gizemli ve tuhaf yönlerini de açığa çıkaran tanrısal bakış açısidir. Bunun ötesinde her ne kadar gözlemci bakış açısına benzese de bu bakış açısına olaya tanıklık etmekten çok olan biteni bilme durumu hâkimdir. O halde anlatıcıyı ayıran en belirgin özellik, bir kamera ya da seyirci gibi izleyen gözlemci bakış açısının aktarmayacağı bilgileri okura aktarmasıdır. Bunun sebebi, olayların öncesine ve sonrasına hâkim olmasıdır. Öyle ki anlatıcı zamanı geriye ya da ileriye alabilir ve metinde zamansal sıçramalar yapabilir. Metin bize anlatıcının, kahramanın sahip olmadığı bilgilere sahip olduğunu açıkça gösterir.

Poema a Fumetti’nin ikinci bölümde ise bu tanrısal bakış açısının kaybolduğunu ve metnin kahraman ve karakterler arasındaki diyaloglarla sürdürüldüğü görülür. Bu bölüm, metinde kahramanın hareket ettiği, yön verdiği ve diğer karakterlerle ilişki içine girdiği kesittir. Anlatıcının bakış açısı yerine kahramanın ve okurun bakış açısına yer verilir. “**Spiegazione dell’Aldilà**” (**Öteki Dünyanın Açıklaması**) adlı bölümde bulunan ve kahramana oldukça garip gelen bir dünyanın kapılarının açıldığı sahnede bu bakış açısı gözlemlenebilir.

Birbiri ardına gelen **Resim 22**’deki üç sayfa ve paneller, iki ayrı bakış açısına göre çizilmiştir.

²³ A.e, pp. 35-37.



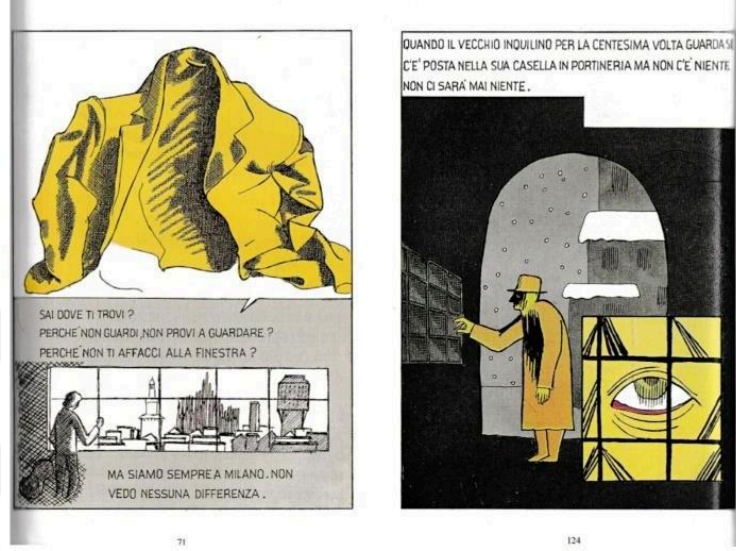
Resim 22: Dino Buzzati, *Poema a Fumetti*, 1969, p. 54-56

“Kapı sonunda açıldı; biri vardı.
Tuhaf bir şekilde, bahçede olmak yerine kendini bir odada buldu.
Yukarı yukarı ileri, yakışıklı şarkıcı. Ne istiyorsun?
Eura... Eura.. Ah evet, hatırlıyorum... düz bir tip senin Eura’n!”²⁴

İkinci sayfa ve üçüncü sayfadaki paneller, gizemli ve hiç tanımadığı ölümler dünyasına bir canlı olarak inen Orfi’nin yani kahramanın gözünden sahnelenir. Bu kahraman bakış açısı, birinci tekil şahıstan konuşurken kendi tutumunu ve duygusal durumunu yansıtır. Bunun ötesinde bize tasvir edilen sahnenin, hikâyenin içinden bir karakterin gözlerinden görüldüğü ve deneyimlendiğini göstermektedir. Bu bakış açısı ile ilahi bakış açısı arasındaki görülen en belirgin özellik ise; metnin ve sahnenin, kahramanın deneyim, duygu ve bilgisiyle sınırlı olmasıdır. Bu fark, panel içindeki sahnenin, perspektifinin ve bakış açısının hâkim olduğu alanın boyutunda da kendini gösterir. İncelediğimiz anlatıda da tanrısal bakış açısıyla resmedilen **Resim 21**’deki sahne geniş bir alanı kapsarken bakış, uzaktan ve yukarı konumda yerini alır. Bunun ötesinde bu bakış açısı herkesçe yaşanan durum ve olayları gözlemleyebilirken kahramanın bakış açısı, ortasında yalnızca kendi bulunduğu durum ve sahneyi görebilir ve gösterebilir. Buzzati’nin *Ritratto di un vecchio nobile austriaco* (Yaşlı Bir Avusturyalı Asilzadenin Portresi, 1967) ve *Un amore* (Bir Aşk, 1965) isimli

²⁴ A.e, pp. 54-56.

tablolarında da karşılaşılan ceket figürünün de yer aldığı, “**Spiegazione dell Aldilà**” adlı ikinci bölümde bulunan resimdeki birinci sayfa(**Resim 23**) okura iki farklı bakış açısını aynı anda sunar.



Resim 23: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 71, 124

“Nerede olduğunu biliyor musun? Neden bakmıyorsun, bakmayı denemiyorsun? Neden pencereden. izlemiyorsun? Ama yine Milano’dayız hiç bir fark göremiyorum.”²⁵

Birinci resimde aynı sayfada iki farklı panel, iki farklı bakış açısından gösterilmiştir. İlk panelde resmedilen yeraltının görünmez bekçisinin ceketini kahramanın bakış açısından tasvir edilirken, ikinci panelde ise sözce öznesiyle bakış açısının öznesi aynıdır. O halde bakış açısı kahramana ait değilse bile hikâyenin içinde yer alan bir karaktere aittir. Bu, aynı zamanda birinci sözceleme öznesidir. Buna benzer bir diğer örnek **Resim 23**’teki ikinci sayfada rastlanır:

²⁵A.e, p. 71.

“Yaşlı kiracı yüzüncü kez dolaptaki kendi kutusunda posta olup olmadığına baktığında ama hiç birsey yoktur ve hiç bir zaman olmayacaktır.”²⁶

Bu sayfada tekrar anlatıcının varlığı ve sesiyle karşılaşılır. Anlatıcı yine bakış açısının öznesidir ve uzaktan konum alır. Önceki panellerde kendini gösteren geniş sahneleme bu panelde de söz konusudur. Fakat yine aynı panelde yazar, bu kez bir gözlemcinin bakış açısını da yerleştirir. Öyle ki yaşlı kiracıya bakan, onu gören ve sahne içinde yer alan bir izleyici vardır. Bu, birden fazla kahraman değil ama birden fazla bakış açısı olduğu anlamına gelir. Romanın **Eura ritrovata (Yeniden Bulunan Eura)** adlı son bölümünde yer alan ve iki karakterinin uzun bir yolculuktan sonra buluştuğu sahnenin yer aldığı **Resim 24**'te bakış açısı, tıpkı bir filmin final sahnesini anımsatarak okura yöneltilir.



Resim 24. Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 202-203

“Seni benimle birlikte uzaklara götüreceğim, Polypus'a döneceğiz. Bu akşam seni dans etmeye çıkaracağım. Yukarı aşkım, gel, kapıya ulaşmalıyız.
Kapı yok, bizim tarafımızda.
Onu bulacağız, bulacağız. Ama çabuk olalım, Tanrı aşkına.
Sadece bir saat kırk beş dakika kaldı.
Bana saati göster. Geçen zamanın, gerçek saati, yaşayaların saati, dinlet bana, ah evet tik tak ediyor.

²⁶ A.e, p 124.

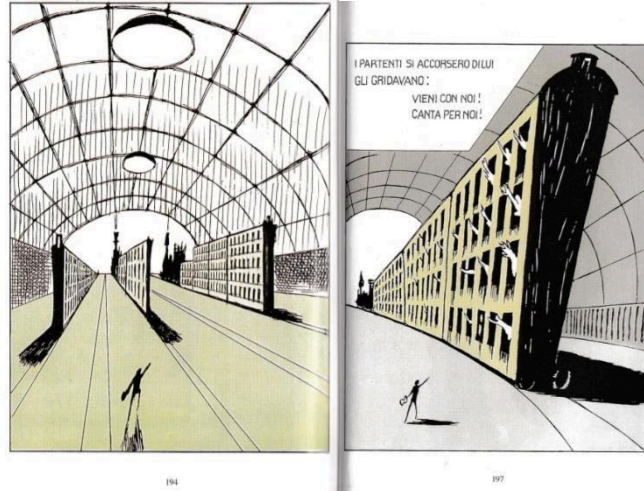
Tik. Burada bizde biliyorsun ki zaman yok. Ve kimse buraya saatle gelmez. Bırak beni Orfi, sana yalvarıyorum. Öyle mutlu olurdum ki. Sana karşılığında bu yüzüğü hediye ediyorum.”²⁷

Birbiri ardına gelen bu iki sayfada da karakterlerin diyalogları yer almaktadır. Birinci şahıstan anlatılan metinde ne kahramanın ne sahnenin dışında yer alan anlatıcının ne de içinde bir gözlemcinin bakış açısına rastlanır. Bu kez sahne, merkezinde kahramanın yer aldığı olayı izleyen okurun bakış açısından resmedilir. O halde bu iki panelde sözce öznesi, bakış açısının öznesini önermemektedir.

Poema a fumetti'de sahneler tıpkı bir film sahnesi gibi bir dizi farklı bakış açılarından birbiri ardına resmedilirken bakış açıları üzerine kurulan bu sahneleme üslubu, kimi zaman anlatıcının ve kahramanın kimi zaman ise okurun konum aldığı görsel bir hareket alanı yaratır. Buzzati, eserinde bir dizi farklı bakış açısını adeta sahneyi izleyici, kahraman ve okurun bakışından çeken kamera gibi kullanırken aynı zamanda izlenmek adına yaratılan bir türü, perspektifi ve okurun bakış açısını da katarak bir film romana benzetmiştir. Bunun yanı sıra yazarın sahnelemedeki bu tavrı, okurunu hikâye dâhil etmede yine kusursuz bir araç olmuştur.

Resim ve görsel anlatım türlerinde bakış açısıyla elde edilen, nesnenin ya da karakterin bir başka nesne karakter ya da yere olan mesafesini, konumunu ve ya uzaklığını göstermek için uygulanan perspektif, gerçeklik etkisinin yanı sıra hisleri yansıtmının da iyi bir yöntemidir. **Resim 25**'te **Poema a Fumetti**'nin 194 ve 197. sayfalarında yer alan ve perspektif tekniğinin uygulandığı iki resim görülmektedir. İzleyici bakış açısından resmedilen bu iki sayfada perspektif ile tren istasyonu devasa ve karakterin konumuna nazaran oldukça yüksek çizilmiştir. Bu noktada yaratılan etki, gerçeklikten çok binlerce ölünün arasında Eura'yı bulmaya çalışan kahramanın içinde bulunduğu gerilimdir.

²⁷ A.e, p. 203.



Resim 25. Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 197-198

“Yolcular onu farketmiş,
Bağırıyorlardı:
Bizimle gel
Bizim için şarkı söyle.”²⁸

Yüksek perspektiften ve izleyici ya da okurun bakış açısından çizilen bu devasa tren istasyonu ve kalabalıkla dolup taşan tren karşısında karakter, küçük ve çaresiz gözükrken aynı hissi okura da uyandırma amaçlanmıştır.

3.3.2 Anlatım Öğeleri

3.3.2.1 Paneller

Çoğu tablosunun köşesine bir hikâye iliştiren Dino Buzzati'nin resimlerinde taşıdığı anlatım üslubu, bizi çizgi romanının sayfalarında da karşılamaktadır. Romanın sayfalarını bir tuval gibi resmeden yazar, sadece birkaç panele yer vermiştir. Bu sayfalar, resimlerin çoğu zaman üstüne yazılmış olan metinleri ya da

²⁸ A.e, pp. 197-198.

diyalogları ile birbirinde ayrı, tek başına birer hikâye anlatıyor gibidir. Bir anlatının ilk unsuru olan olay, zaman ve durum geçişlerinin ve çizgi romanın hem görsel hem de anlatsal ardışıklığının sağlandığı panellerin yerini çoğu zaman metnin yer aldığı bütün bir sayfa üstlenir.

Buzzati'nin çizgi romanın panel yoluyla sağlanan anlatım üslubunu, kişisel resim sergisinde yer alan **Addio (Elveda)** isimli tablosunda görmek mümkündür. Köpek figürünü bir sayfa içine yerleştiren yazar, bu figürün içini tıpkı birer fotoğraf karesi gibi ayırır ve bu bölümler ilginç bir şekilde her biri de bir anın kesitini ve hikâyesi gösteren panelleri andırır. **Poema a Fumetti**'de üçüncü bölüm, 166 ve 167 sayfalarında (**Resim 26**) bulunan birbiri ardına gelen iki sayfadaki metin ve resim, yine aynı sergide "**Tık Tık**" (**Resim 15**) ismiyle yer alan tablosunu anımsatır.



Resim 26: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 166-167

“Sarıl, sıkı tut, ölüler, Tanrım, Tanrım
Aşağıda kapıya vuran da kim
gecenin köründe ?
Korkuyorum.
Hayır birşey yok. Sadece eski bir inanış
Sadece bizim, biz insanların

Korkuyorum. Evet evet, tekrar et
Ben de korkuyorum, tut beni, ört.
O şey ilerliyor. Yaklaşıyor,
kapının dışında, kapıya vuruyor, Açıyor.
Bir öpücük daha , belki zaman vardır.
Hala vuruyor, hala duydun mu ?
Kim olabilir bu saatte, korkuyorum.
Neyden ama ? Böyle bir gecede
Kurtlar dışında kimse dolaşmaz,
Ve kurtlar kapıya vurmaz,
Meğersem...”²⁹

Her ne kadar panelin sınırlarından bağımsızca resmedilmiş olsa da ard arda gelen bu iki sayfa, soldan sağa bir okumayı ön gören, olay ve zamansal olarak ardışık iki panel olarak düşünülmelidir. O halde bir sayfaya yerleştirilen tek bir panel ya da sayfanın panele dönüşmesi söz konusudur. Hatta eserde kimi zaman bu dev panelin iki sayfaya da yayıldığı görülür. Örneğin çizgi romanın üçüncü bölümünde 186 ve 187 sayfalarında (**Resim 27**) yer alan ve tek bir panel olarak okunan ve izlenen bu iki sayfada karakter, binlerce kişi arasından Eura’ya seslenir ve ona ulaşmaya çalışır. Yazar, sesini duyurmaya çalışan kahramanın içinde bulunduğu kalabalığı, romanın iki sayfasında birden resmeder. Böylece çizgi romanın bir sayfasından diğer sayfasına dolup taşan resim, okurda karmaşa, kalabalık ve gerilim etkisini daha da uyandırır.

²⁹ A.e, pp. 166-167.

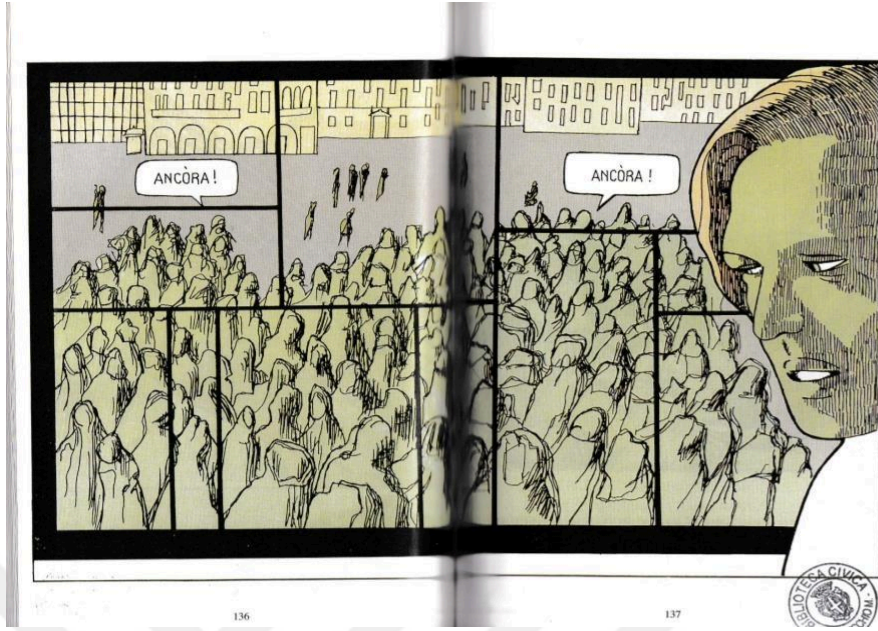


Resim 27: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p.186-187

“Beni duyuyor musun Eura ? Neredesin ?
Ama biz milyonlarca kişiyiz
Milyarlacasını değil
Sesim ruhların Himalaya'sını bile geçecek
Senin için yeryüzünün büyüklerini titreten kapıyı aştım
Ve şimdi burada beni terk mi ediyorsun?”³⁰

Resim 28'de ise yazarın aynı tekniği kullandığı bir başka sayfa görülmektedir. Yine iki sayfaya yayılan ve geniş bir alandan bir sürü insanın resmedildiği panel, kahramanının dışardaki kalabalığı izlediği bir pencere gibi çizilmiştir. Bunun yanı sıra panelin kenarları da bu pencerenin çerçevesidir. Tek bir panelde ve iki sayfa boyunca çizilen resim, bir sinema sahnesini ya da bir film karesini anımsatır.

³⁰ A.e, p. 187.



Resim 28: Dino Buzzati, *Poema a Fumetti*, 1969, p.136-137

“Tekrar”³¹

Poema a Fumetti'e panelin tipik çizgi romanın formunun dışına çıktığı bir başka örnekte **Resim 29**'da görülmektedir. Will Eisner'in çizgi romanlarında aşına olduğumuz bu sıradışı panel şekli, **Poema a Fumetti**'de de karşımıza çıkmaktadır. Sayfa içinde resmedilen ev, bir panel gibi yerleştirilir ve bu panel içindeki resim aynı mekânda zamanın farklı anlarını gösterir. Çatıda yer alan iki küçük pencere ise bir başka mekânın, olayın ve karakterlerin yer aldığı ayrı paneller gibi oluşturulmuştur. Yine bu örnekte de sayfa, kendi içinde bir hikâyeyi anlatan, aynı mekânda ve zamanda gelisen ve sonuçlanan tek bir panel olarak düşünülebilir.

³¹ A.e, p. 136.



140

Resim 29: Dino Buzzati, *Poema a Fumetti*, 1969, p. 140

“Ama mühendis Claudio Nocini'nin evinde, on altıncı katın çatısı, mimarisiyle görkemli mülkiyetinde, (modaya uygun) Bruno Peril (Lattanzi- Pierfranceschi- Peril Stüdyosundan) animasyon, parti ve elit bir örnek sunacak şekilde özenle seçilmiş misafirleri ile öngörülen zerafetin dünyasında yaşamının dünyalık bir bilinci var.”³²

Sayfa içindeki resmin bir panel olarak karşımıza çıktığı bir başka örneğe **Resim 30**'da rastlanmaktadır. Görünmez bir karakterin giydiği, hem de onu bir beden olarak görmemizi sağlayan ceket figürü, çizgi roman sayfasının metni içine alan bir paneli olarak düşünülebilir ya da sadece resmin içinden bir karakter olarak da ele alınabilir. Fakat en ilginç yaklaşım ise, karakterin konuşma metni çevreleyen bir balon gibi çizilmesi ve yazıların onun içine konumlandırılmasıdır. O halde okur için bu ceket figürü hem anlatısal hem de yapısal olarak çok anlamlı şekillerde ortaya

³² A.e, pp. 140.

çıkar. Öyle ki yazarın resmederken yarattığı görsel anlatım oyunlarından sadece bir tanesidir.



Resim 30: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 69

“Ne arıyorsun?
Eura Storm Hanım'ı arıyorum . Üç günden beri
Üç gece önce buraya girdiğini gördüm,
Doğduğum evimin tam karşısından.
Ve bunun kapı olduğunu bilmiyordum... şeyin kapısı
Kapılardan biri, oğlum
Sadece biri. Dünyada ondan milyonlarca var.
Her yerde , siz yaşayanlar , bir tane küçük kapı var ki
Herşey onu tanımakta yatıyor.”³³

Daha önce de birbirini ardına gelen çizgi roman panellerinin daima bir geçişi ön gördüğüne değilmişti. Paneller arasında meydana gelen bu geçişler McCloud'un belirlediği gibi olay, mekân, duygu ve hareket değişiklikleri ya da zamansal

³³ A.e, p. 69.

sıçramalar ile gerçekleşir.³⁴ **Poema a Fumetti**'nin birkaç sayfasında yer verilen ardışık panellerde, McCloud'un **closure** (kapanma) olarak adlandırdığı bu geçişler açıkça gözlemlenmektedir.



Resim 31: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 206

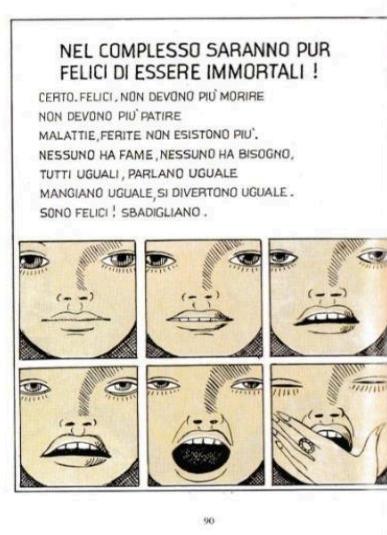
“Sana yalvarırım, durma, sadece yarım saat kaldı.
Vedalaşalım, en iyisi, aşkım. Vedalaşalım
Dediğin o kapı yok,
Orada, korumalar, bana o kapıyı açacaklarını.
Vedalaşalım Orfí. Bu kadar soğukta olsam,
Bana bir öpücük ver.
Sana ondan bir sürü ama gerçeklerini vereceğim.
Koşalım, şimdi
Artık yapamam, duralım bir saniye, bırak soluklanayım.”³⁵

Başka bir panel tipi ise **Resim 31**'de sunulmaktadır. Resmin diğer yarısında yer alan iki karakterin konuşmalarının yerleştirildiği sayfada paneller adeta bir fotoğraf rulosu gibi çizilmiş ve dikey konumlandırılmıştır. Bir fotoğraf makinesinin farklı anlarda deklanşörüne basılıp kaydedilmiş bir film şeridi gibi görünen bu her bir

³⁴ McCloud, **a.g.e.**, s. 74.

³⁵ Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 206.

panel, farklı bir mekânı ve kendi zamanını temsil etmektedir. O halde paneller arası hem zamandan zamana, hem mekândan mekâna bir geçiş yaşanır. Paneller arası geçişin hareket etkisi yaratan farklı bir şekli ise romanın 90. sayfasında görülmektedir.



Resim 32: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 90

“Neticede ölümsüz olmaktan mutlu olacaklar!
Tabi mutlu, artık ölmek zorunda değiller
Artık katlanmalarına gerek yok
Bundan sonra olmayan hastalıklara, sakatlıklar
Kimse aç değil, kimsenin ihtiyacı yok
Herkes eşit, aynı konuşuyor
Aynı yiyor, aynı şekilde eğleniyorlar.
Mutlular! Esniyorlar.”³⁶

Bu sayfaki (**Resim 32**) panellerde andan ana bir geçiş söz konusudur. Paneller, karakterin aynı uzamdaki belli bir an içinde süregelen hareketlerini resmeder. Aynı türden sahnelemeyle peşpeşe koyulmuş olan fotoğraf karelerini anımsatan bir diğer paneller ise **Resim 33**'te görülmektedir. Fakat bu kez panelleri anlatan metin, bir önceki sayfada yer alan ve yazarın yerleştirdiği bir ok işareti ile okuru, anlattığı hikâyenin yan sayfadaki sahnelerini izlemeye davet eder.

³⁶A.e., p. 90.



Resim 33: Dino Buzzati, *Poema a Fumetti*, 1969, p. 106-107

“Ama ben... ben ne bilmiyorum
 Sen evet, biliyorsun, sen şimdi gitarınla.
 Beni anında anladın.
 Çocukluk hatıraların,
 Akşam, ruhlar, tuhaf düşünceler , zamanın hunisi, ilk önsezileri
 Henüz başladığın şimdilik güneşin aydınlattığı yolun sonunda seni bekleyen
 şeyin ve etrafta ovalar, ağaçlar, aşk,
 Umutsuzluklar, ve sonra mezar korkuları
 Ölümcül ilahi ızdıraplar, lanetli,
 Bu acımasızca şeyleri söylemek bana düşmez,
 Hadi başla seni dinliyoruz.”³⁷

Bir sayfa içinde konumlandırılan ardışık bu altı panelde geçişler yalnızca zamandan zamana ya da mekândan mekâna gerçekleşmez. Öyle ki geçişlerde kişiden kişiye, duygudan duyguya, olaydan olaya bir değişiklik olduğu görülür. Peşi sıra gelen tek bir hikâyenin farklı anlarını izlemeye çağrılan okuyucu, yazarın hiç söylememiş olduklarından da ipuçları bulur. Çünkü her ne kadar birbirinden farklı mekân, zaman ve kişilerle resmedilmiş olsalarda her bir panel bir öncekiyle anlam

³⁷ A.e, p. 106.

ilişkileri ve izler taşır. O halde yazar, hiçbir şey söylememiş olsa bile okur, bu ardışık panellerin hikâyesini kendi zihninde çoktan hayal etmektedir.

Poema a Fumetti'deki paneller, eserin yaratıldığı dönemin tipik çizgi romanlarındakinden biçimsel olarak oldukça farklı, sıradışı olmasının yanı sıra bu türün en önemli anlatı öğesi için de yeni bir tavrı sergiler. Bunun da ötesinde roman, bir panelin söz konusu olmadığına bile anlatının devamlılığını sağlamak ve tüm bir sayfayı kendi içinde bir panel olarak kullanma fikrini sunar.

3.3.2.2 Oluklar

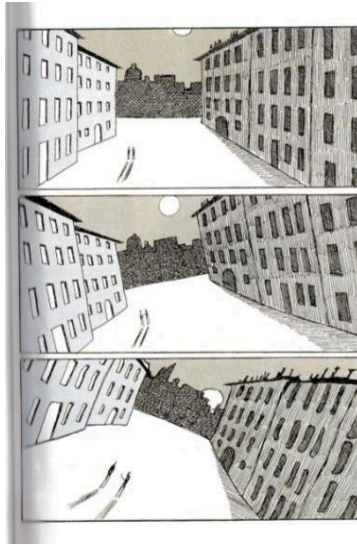
Hikâyede zamandan zamana, andan ana ve mekândan mekâna sıçramalar yaratmanın bir yolu olan, çoğu zaman beyaz bir boşluk olarak karşımıza çıkan oluklar, anlatıda bir kesinti halini temsil eder. Bu oluklar, birici bölümde de değindiğimiz gibi, McCloud'a göre hikâyede anlatısallığı oluşturmaktadır. Bunun ötesinde oluklar, anlatıda en alıcı anlardan, mekânlardan ve olaylardan kesitlerin tasvir edildiği ve anlatıldığı panelleri birbirine bağlar. Aynı zamanda oluk, okurun hareket alanı ve metne dâhil olduğu bir yerdir.



Resim 34: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 132

“Yaşlı saatçi loş ve huzursuz ışıklar arasında eve gittiğinde
Yönetim kurulu çatışması sona erdiğinde.”³⁸

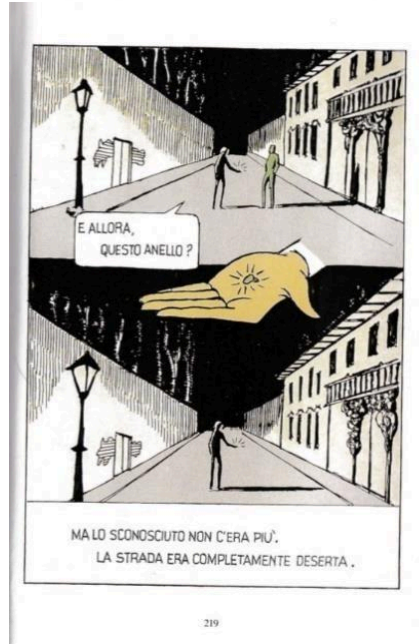
Poema a fumetti'de Buzzati, yalnızca bir kaç sayfada yer verdiği panellerde olukların anlatısallık üzerindeki zamansal etkisinden onu farklı biçim ve aralıklarla kullanarak yararlanır. Çoğu zaman metne hiç yer verilmeyen bu panellerin olukları, okurun iş birliğini bir hayli ön görmektedir. Bunun yanı sıra olukların farklı bir biçimi de karşımıza çıkar. Örneğin 112 sayfada yer alan **Resim 34**'te yazar, olukları tıpkı bir altyazı gibi kullanır ve metin ile doldurur. Bu iki paneli birbirinden ayıran oluğun yarattığı sıçrama, zamanda bir anlık ya da birkaç dakikalık değildir. İkinci panelde sonuçlanan ve resmedilen sahne okura oluğun yarattığı zaman aralığını daha geniş olduğunu kanıtlar. Öyle ki oluk, yaşanan peşi sıra olayı, geçen süreci ve karakterin bu süreç içindeki hareketlerini gizli tutmaktadır. O halde okur, oluğun yarattığı uzamsal ve mekânsal sıçramalar boyunca geçen herşeyi sezme ve tahmin etmek durumunda kalır. Bu durumda yazar, okurun iki panel arasında mantıksal bir ilişki kurmasını ister. Bir başka deyişle bu zaman içinde geçen aksiyonu okurun hayal gücü yaratır.



Resim 35: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p.80

³⁸A.e, p. 132.

Olukların kapladığı uzamsal genişliğin, geçen zamanın kısalığı ya uzunluğuna gönderme yapabildiğine değinilmişti. Çizgi romanın 80. sayfasında (**Resim 35**) yer alan üç panel arası oluklar, **Resim 34**'ye nazaran dar tutulduğu dikkat geçer. Üç paneli birbirinden ayıran oluklar da geçen zaman, aynı yol boyunca iki karakterin güneşin batışına kadar geçirdikleri süreyi temsil eder. Panellerin kapanışlarının ardından ne mekân ne olay ne de kişiler de değişiklik gözlemlenmez. O halde zaman, okurun sezgilerine yer vermeyecek kısalıktadır. Bunun yanı sıra bir birine bu denli yakın olan paneller, okura bir film karesi gibi kesintisiz olarak ard arda gerçekleşen hareketlere de benzemektedir. Paneller arasındaki oluklar, okura bir oluğun olduğundan bile şüphe ettirecek kadar dar olabilir. Bu durumda paneller arası zaman da oldukça hızlı geçmektedir. Öyle ki olay göz açıp kapayıncaya geçen sürede gerçekleşmektedir. Son bölümde ve 219. sayfada (**Resim 36**) bulunan iki panel ve ortadan tamamen kaybolan oluk da bu denli kısa bir sürede yaşanan olayı sahnelemektedir.



Resim 36: Dino Buzzati, *Poema a Fumetti*, 1969, p. 219

“Pekala, bu yüzük?
Ama yabancı, artık yoktu. / Sokak tamamen ıssızdı.”³⁹

Metin, okura yaşanan olayın hızlılığını net bir şekilde anlatsa da iki panel arası oluk yok edilerek geçen süre tasvir edilmiş olur. Karşılaştığı yabancıнын ortadan kayboluşu o kadar çabuk olur ki kahraman bunun karşısında şaşkındır. Bu kısacık süre içinde yaşanan olayı göstermenin en iyi yolu da paneller arası geçen bir zamana hiç yer vermemek, başka değişle oluğu ortadan kaldırmaktır.

Bütün bu örneklerde gözlemlediğimiz üzere **Poema a Fumetti**'de de tüm anlatı türlerindeki gibi hikâyenin anlatısalılığı ve devamlılığı yaratan uzamsal ve zamansal değişikliği, birkaç sayfayla sınırlı olan panellerdeki farklı biçimlerde ve boyutlarda çizilen oluklarla sağlanır. Anlaşıldığı yazar, söz konusu oluklar olduğunda bile sıradışı bir çizgi izlemiştir.

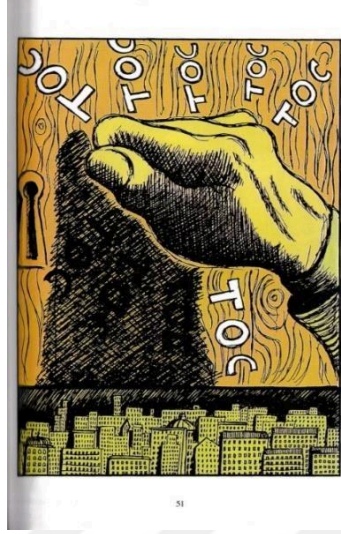
3.3.3. Yazı, Çizgi, Zaman ve Şekil Göstergeleri

3.3.3.1 Yazınsal Göstergeler

3.3.3.1.1. Ses Efektleri

Görsel ve yazınsal olarak iki dilli bir anlatı türü olan çizgi romanda yazı göstergeleri yalnızca okumak değil görmek ve hatta duyumsatmak adına vardır. **Poema a Fumetti**'de de yazarın, sesi ifade etmede yazınsal göstergelerden yararlandığı görülmektedir. Örneğin romanın 51 sayfasında (**Resim 37**) yer alan resimde tahta bir kapı ve bir el çizilmiştir. Bu noktada gecenin karanlığında yaklaşan bu elin kapıya ard arda vurduğunu okura anlatan ise bir göstergedir.

³⁹ A.e., p. 219.



Resim 37: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 51

Resme yerleştirilen “**Toc Toc Toc**” kelimeleri, bu elin kapıya birkaç kez vurduğunu, kelimenin boyutu ise sesin şiddetini göstermektedir. Yansıma (**onomatopea**) olarak adlandırdığımız bu sözcükler, kapıyı çalma eylemine gönderme yapmaktadır. Buna benzer bir başka örneğe **Resim 38**'de karşılaşılacaktır.



Resim 38: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 32

“Tam da bu anda hikâye başlıyor
Çok yorgun olduğu bir gece”⁴⁰

Resimde yer alan zillerin yanına çok daha büyük yazılan “**Deng Deng Deng!**” kelimesi hem ünlem işareti hem de boyutuyla sesin şiddetini göstermektedir. Bunun yanın sıra sözcüğün üç kere tekrarlanmış olması, zilden çıkan sesin yankılandığına işaret etmektedir. Bir başka ses efektini çizgi romanın 15. Sayfasında yer alan resimde (**Resim 39**) görülmektedir.

Evden yükselen çığlıkları ifade etmek için sesi temsil eden sözüklerin bu sayfada da kullanıldığı görülmektedir. Ancak önceki örneklerden farklı olarak yazınsal göstergelerde kelime daima anlamlı bir yapıya sahip olması gerekmez. Bunun yanı sıra görüldüğü üzere sesin yankılanışı ve yayılması onu ifade eden efektin uzatılması ile de sağlanır. Aynı zamanda yazarın ürkütücü bir sahneyi akla getirmek için grafiksel yoğunluğa sahip bir yazı tipi kullandığı da görülmektedir.



Resim 39: Dino Buzzati, *Poema a Fumetti*, 1969, p. 15

⁴⁰ A.e., p. 32.

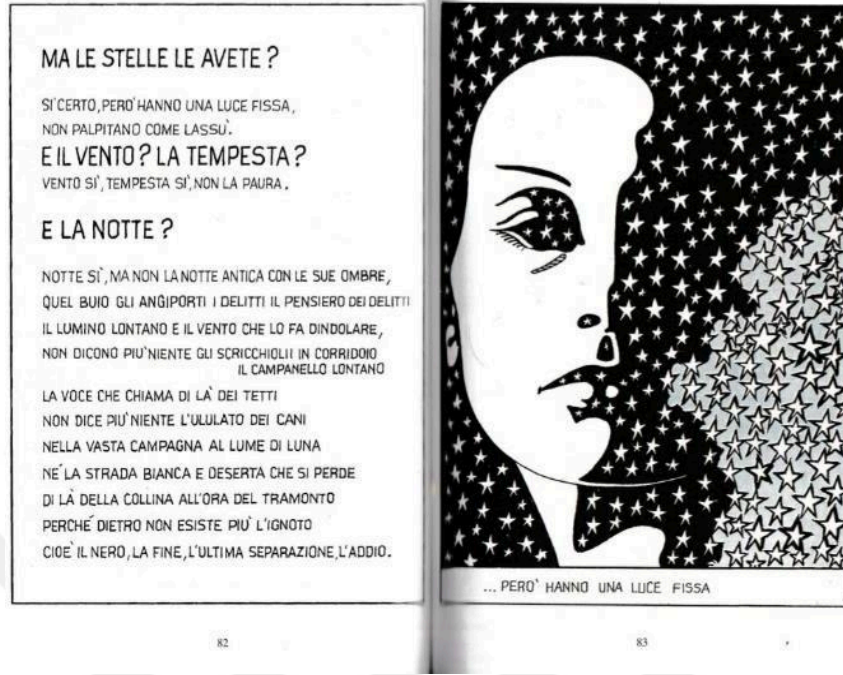
“Bazı geceler köşkten çaresiz çılgınlık çıktığı anlatılır
Geri kalanını komşuların fantezisi oluşturuyor.”⁴¹

3.3.3.1.2 Fontlar

Çizgi romanda her ne kadar hikâyenin resimler yoluyla gösterildiğı bir anlatı türü olsa da okunmak için üretilir. Öte yandan okurdan izlemesi beklenen sahnenin yanı sıra öncelikle yönelmesi istenen bir metin söz konusudur. O halde tüm diğer anlatı türlerindeki gibi metin için ilk şart okunabilirliğidir. Fakat bir çizgi romanda sadece tek bir yazı karakterinin varlığı söz konusu olmayabilir. Yazının yoğunluğu ve grafiksel görüntüsü, hem hikâyenin hem de içinde bulunan karakterlerin özelliğini yansıtmak üzere değişkenlik gösterebilir. Daha öncede değinildiğı gibi kurgu hakkında bir fikir dahi verebilir.

Poema a Fumetti'de ise tüm anlatıcı başlığı ve balonlarda aynı yazı karakteri (lettering) benimsenmiş ve hemen hemen hiç değişiklik göstermemiştir. Bunun yanı sıra çoğu çizgi romandaki gibi metin, büyük karakterlerde yazılırken çizgi romanın 82. ve 83. sayfalarında yer alan ve yan yana tek bir paneli andıran **Resim 40**'da görüldüğü üzere metnin yazı tipi el yazısını andırır.

⁴¹A.e., p. 15.



Resim 40: Dino Buzzati, *Poema a Fumetti*, 1969, p.82-83

“Peki ya yıldızlar, yıldızlarımı var mı ?
Evet tabi, ancak sabit bir ışıkları var,
Yukarıdaki gibi parıldamıyorlar.
Ya rüzgar? Fırtına?
Rüzgar evet, fırtına da ama korku yok
Ya gece ?
Gece evet ama gölgeleriyle eski gece değil
O karanlık , köşeler, suçlar, suçların düşüncesi
Uzaktaki ışık onu sallandıran rüzgar
Artık hiçbir şey demiyorlar koridordaki çatırtılar ,uzaktaki zil
Çatılardan çağıran ses,
Artık hiçbir şey demiyor köpeklerin uğultusu
Ne beyaz ve kaybolunan ıssız sokak
Tepenin ordaki şafak vaktinde
Çünkü geride bir yabancı yok artık
Yani kara, son, son ayrılık, veda.”⁴²

Oldukça belli ve hep aynı ölçü ve biçimlerde oluşturulan yazı karakteri, aynı zamanda ikonik bir dile sahip olan ve anlatımın bir kısmını resimlerin üstlendiği

⁴²A.e., p. 82.

izgi romanda grsel alanın nne gememektedir. Tam da bu amala **Lettering**'in grafiksel yoęunluęunu en aza indirgendięi grlmektedir.

3.3.3.2. Grsel Gstergeler

3.3.3.2.1. Resimsel Sz Daęarcıęı ve Estetik sluplar

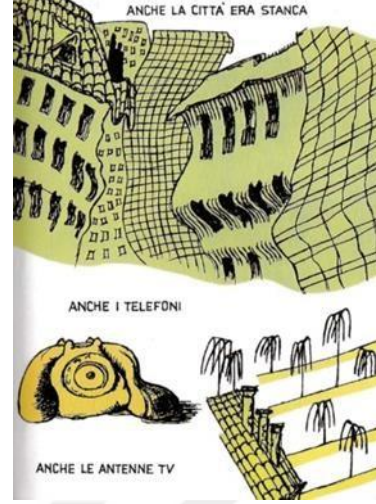
Her izgi roman resimsel bir sluba sahiptir. McCloud'un izgi romanların benimsedięi bu slubu inceleme, kavrama ya da teęhis etme yolunda geliřtirdięi gereklik, soyut ve dil olmak zere  ayrı kēeden oluēan resimsel kelime daęarcıęı olarak adlandırdıęı, izgi roman evrenindeki en bilinen karakterlerin yer alaldıęı gen, bizlere soyut alandan uzaklaēıp gereklięi ne kadar yaklaēılırsa o denli izgi ve glge yoęunluęunun olduęunu gstermektedir. te yandan soyut alana yaklaēan karakterler de daha st dzeye tamamlamayı ngrr ve daha ikoniktir.

Poema a fumetti'de genel olarak zellikle birinci blmde daha kalın izgi ve glgesiz resmedilen figrlere daha karikatre yakın fakat soyuttan uzakken ikinci ve nc blm figrleri, daha yoęun izgi ve glgelerle realistiktir. Aynı zamanda bir yanılısamanın sz konusu olduęu son blmde tarama ve izgi yoęunluęuna raęmen figrlere soyutluęa dięerlerine nazaran daha ok yaklaēmaktadır.

Bununla birlikte eser, kimi zaman kendi dneminin, kimi zaman ise yaratıcısının kendine zg slbunu taēımaktadır. Dino Buzzati bu dneme kadar mesleki ve sanat yaēamında edindięi, deęer verdięi, tutkuyla baęlandıęı eserlerinin byl dnyasında ona ilham olan hemen hemen her Őeyi tek bir izgi romanda ve iēte bu hikyede bir araya getirerek sanata farklı aęlardan yn veren, ses getiren ve hatırlanan isimlere de gnderme yapar.



Resim 41: Salvador Dali, **Istakoz Telefon**, 1936



Resim 42: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 33

33. Sayfada resmedilen **yorgun telefon**; Salvador Dali'nin, sürreal sanat tutkunu ve koleksiyoncusu, aynı zamanda ressamın yakın arkadaşı olan Edward James için 1936 yılında yarattığı “**istakoz telefon**”u andırır (**Resim 41-42**). En sıra dışı ve tanınan eserlerinden biri olan toplamda altı farklı örneğini yaptığı bu eserde istakozun cinsel organının bulunduğu kuyruk bölümünü ahizenin ağız bölümüne yerleştiren ve bu nesneyi birçok eserinde yer veren Dali, onu insanın bilinçaltındaki saklı arzunun simgesi okarak kullanır ve her eserinde var olan gerçeküstü bir anlam gizler. Bu anlam, eserin neden aynı zamanda “Beyaz Afrodizyak” olarak da adlandırıldığını açıklamaktadır.

112. sayfada ise Buzzati'nin en yakın tasvirini 1965 yılında **La Vampira (Vampir Kadın)** adlı tablosunda yaptığı, romantik dönemin ve sembolik peyzaj resminin en önemli isimlerinden biri olan Alman ressam Casper David Friedrich'in **Meşe Ormanında Manastır** tablosundaki huzursuz melankolik atmosferi buluruz (**Resim 43-44**). Şüphesiz ki Buzzati'yi etkilenleyen, Friedrich'in manzara içerisine yerleştirdiği gotik romantizmdir.



Resim 43: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 112



Resim 44: Casper David Friedrich, **Meşe Ormanında Manastır**, 1809-1810

120. sayfadaki çizimde ise Buzzati hemen hemen tüm eserlerinde soluduğumuz büyülü, mistik ve fantastik havayı yansıtan 1800’lü yılların sonunda yaşamını sürdürmüş ve masalsı tarzıyla Grimm Kardeşler ve **Alice Harikalar Diyarında** gibi klasik eserlerde bulunan çizimleriyle çocuk edebiyatında iz bırakmış olan Arthur Rackham’dan etkilenir. (**Resim 45-46**). Yazarın çocukluğunda büyülendiği ve ona ilham olan fantastik dünyayı resmeden Rackham hakkında Buzzati şu sözlerle dile getirir:

“Mistik atmosferleri, dağların ve ormanların ruhlarını, eski büyülü şeyleri, bulutları, sisleri, Noel büyülerini tasvir etme yeteneğine sahip. ikimiz için de ilk görüşte aşkı (o ve arkadaşı Brambilla). En içteki fantezilerimizin tam olarak gerçekleşmesiydi.”⁴³

⁴³ “La sua capace di rappresentare atmosfere mistiose, gli spiriti delle montagne e dei boschi, le vecchie cose incantate, le nuvole, le nebbie, i sortilegi dell natale. fu per entrambi (lui e l'amico Brambilla) un colpo di fulmine. Era la piena realizzazione delle nostre piu intime fantasia.” (A.e., p. 13).



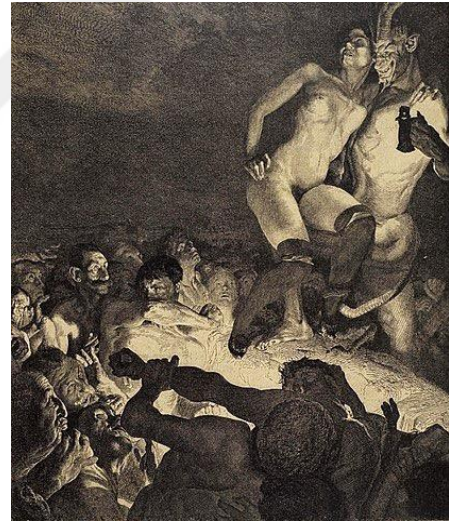
Resim 45: Dino Buzzati, *Poema a Fumetti*, p. 120



Resim 46: Arthur Rackham, *Devil Tree (Şeytani Ağaç)*, 1921

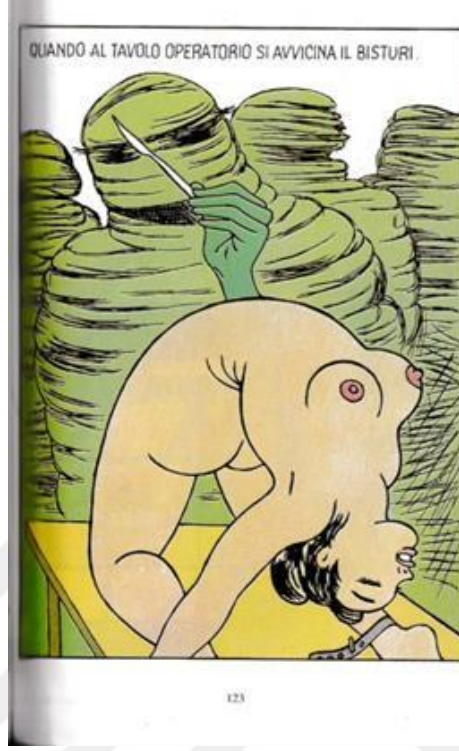


Resim 47: Dino Buzzati, *Poema a Fumetti*, p. 121



Resim 48: Otto Greiner, *Die Feilbietung (Kadını Halka Gösteren Şeytan)*, 1898

121. sayfada karşımıza, 1869-1916 yılları arasında yaşamını sürmüş olan Alman sembolist ressam Otto Greiner'ın Münih'te sergilenen **Kadını Halka Gösteren Şeytan** çiziminin Buzzati tarafından bir illüstrasyona uyarlaması çıkmaktadır. (Resim 47-48).



Resim 49: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 123.

123. sayfada da (**Resim 49**) Buzzati' ye ilham olan adeta 1900'lü yılların kült fotoğrafları ve fetiş fotoğrafçılığı ile ünlenen Irving Klaw'ın çektiği ikonik pozlar ve Pop Art'ın erotizmi bulunur. Bunun yanı sıra Pop Art'ın erotik havası yalnız **Poema a Fumetti** de değil yazarın kişisel sergisindeki birkaç tablosunda da gözlemlenmiştir.

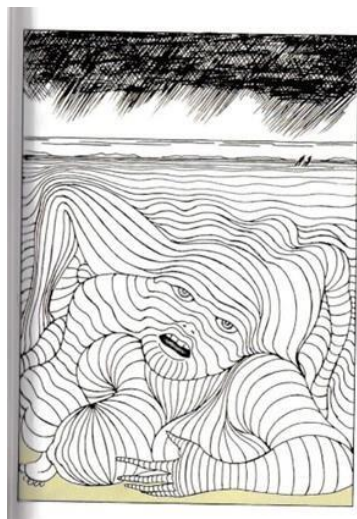
152 ve 158. sayfalarda ise Buzzati'nin **Domenica del Corriere** gazetesinin kabak resimleriyle tanınan İtalyan ilustratör ve ressam Archille Betrame'nin çizimindeki figürlerden yararlandığı açıkça görülür. (**Resim 50-51**).



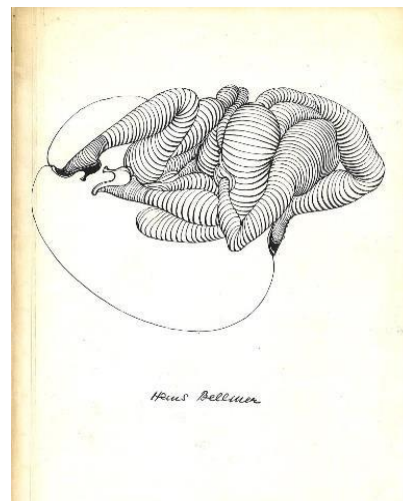
Resim 50: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 152



Resim 51: Archille Bettrame, **La Domenica del Corriere** Öñ Sayfası.



Resim 52: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, p.165



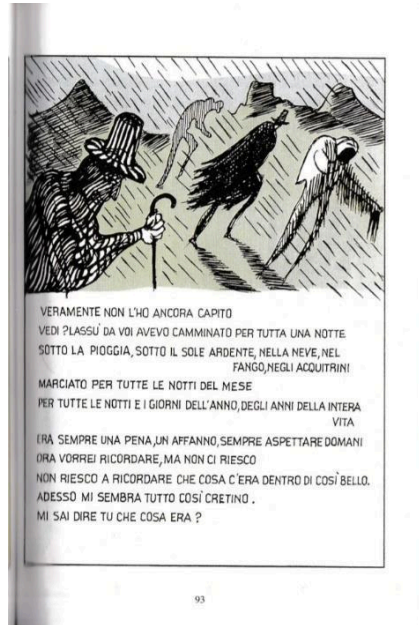
Resim 53: Hans Bellmer, **Eskiz**, 1967

Son olarak 165. sayfadaki çizim ise ise vücut tasvirleriyle tanınan 900'lü yılların Alman ressam ve heykeltıraşı Hans Bellmer'in eskizlerini anımsatır. (Resim 52-53).

Buzzati'ye çizgi romanını üretme sürecinde ilham olan resimlerde görüldüğü üzere **Poema a Fumetti**, 60'lı yılların sanatsal tavrı ve estetiğinin ötesinde, özellikle yazarın resim üslubunu etkileyen, farklı görsel anlatım, kurgu, teknik ve karakterlerini bir araya getirmektedir.

3.3.3.2.2. Zaman ve Hareket Göstergeleri

Çizgi romanda geçip giden bir zamanın ya da hareketin ardında bıraktığı ipuçlarını bulmak ve panel çerçevesi içindeki zamanın da öncesinde yaşananı tasvir ve tahmin etmek mümkündür. Bunun mümkün kılan ise en anlamlı zamanın ve bu zamanda geçen olay, durum ve kişileri sahneleyen çizgi roman karesinde, anı ve an içindeki hareketi gösteren işaretlerdir.



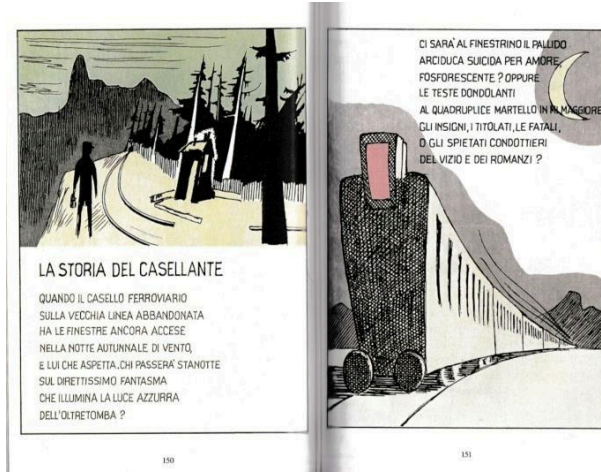
Resim 54: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 93

“Gerçekten hala anlamadım
Görüyor musun ? yukarıda sizde bütün bir gece yağmurun, yakan güneşin,
karın altında çamurun, bataklığın içinde yürümüşüm.
Yürümüşüm ayın tüm gecelerinde
Tüm hayatımın yıllarında yılın tüm geceleri ve tüm günlerinde
Daima bir ceza, bir endişeydi, hep yarını beklemektir.
Şuan hatırlamak isterdim, ama yapamıyorum
Hatırlayamıyorum içinde güzel ne vardı.
Şimdi bana herşey aptalca geliyor.
Bana sen söyleyebilirsin ne vardı?”⁴⁴

Poema a Fumetti’de de zamanı ve hareketi ifade eden bu göstergelere yer verilir. Örneğin 98. sayfada yer alan **Resim 54**’te, bir hareket göstergesi karşımıza çıkar. Bu gösterge, yağın yağmurun izlediği yön ve hareketini gösteren çizgilerdir. Öte yandan yazar, yağmurlu ve rüzgârlı bir günden de bahsetmeyebilirdi. Fakat bu noktada dahi izlediği yönü ve hareketini çizgiler yoluyla göstererek okura yağın yağmur ve hava hakkında bir bilgi verebilirdi. Nitekim bu çizgilerin düz değil yatak bir hareketi izlemesi de okura havanın yalnızca yağışlı değil, rüzgârlı da olduğunu anlatır.

Benzer bir örneği **Resim 55**’te görülmektedir. Metinde bahsi geçen şiddetli sonbahar rüzgârının hareketi burada da çizgiler yoluyla gösterilir. İkinci görselde ise çizilen trenin duran değil hareket halinde olan bir tren olduğunu okur ya da izleyici, yine üstünde yer alan çizgi halindeki gösterge yoluyla anlar.

⁴⁴ A.e., p. 93.



Resim 55: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 150-151

“Tahsildarın hikâyesi
 Terk edilmiş eski hattaki demir yolu gişesi
 Rüzgarlı bir sonbahar gecesinde hala açık pencereleriyle
 Ve bekliyorken. Kim geçecek bu akşam
 Öbür dünyanın mavi ışığının aydınlattığı
 dümdüz duran hayaletin üzerinden?
 " Soluk küçük pencerede olmadı
 Aşk uğruna intihara meyilli fosforlu arşidük?
 Ya da sallanan kafalar
 Dört katlı vagonda
 Seçkinler, ünvanlılar, ölümcüller
 Ya da acımasız liderler
 Kötülüğün ve romanların ?”⁴⁵

Resim 56’da görülen romanın 209. sayfasında ise karşı konulamaz bir güçten bahsedilir. Ne olduğu bilinmeyen bu şeyin hareketi ve kahramanı çekip götüren bu güç onu içine alan sarmal bir çizgi ile gösterilir. Yan sayfada ise birbirinden uzaklaşan iki elin, yine aynı güç tarafından zorla ayrıldığı anlaşılır. Bunu anlaşılır kılan da bu iki el arasında çizilen ve olayın birdenbire hızlıca yaşandığı fikrini veren zaman göstergesidir.

⁴⁵ A.e, pp. 150-151.



Resim 56: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, pp. 209-210

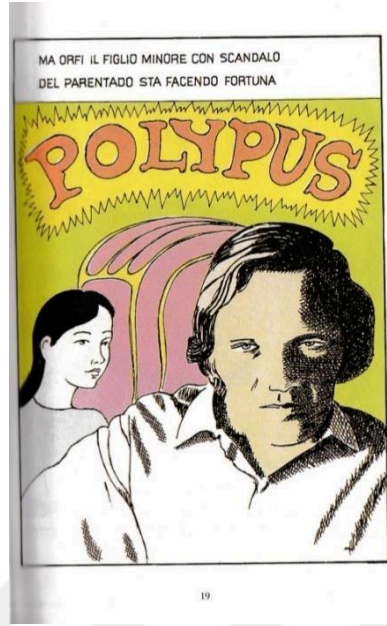
“Ama karşı konulamaz bir güç onu aldı, uzağa sürükledi.
Eura! Eura!
Onu da kendiyle sürüklemeye çalıştı. Tüm gücüyle sıktı.
Sıkıyordu sıkıyordu. Nafile.”⁴⁶

Tüm bu örneklerde, *Poema a Fumetti*’de de hareket ve zaman göstergelerinin çizgiler yoluyla elde edildiği anlaşılmaktadır.

3.3.3.2.3. Çizgiler, Gölgeler ve Renkler

Resimde gerçekliği ya da soyutluğu oluşturan olgu, çizgi ve gölgedir. Gerçeklik çoğu zaman çizgilerin yoğunluğu ile doğru orantılıdır. Fakat **Poema a Fumetti** her ne kadar belli gölge ve çizgisel yoğunluğu ve taramayı benimsese de karakterlerin, çizgi romanın bu evren haritasında farklı konumlarda yer alabileceği anlaşılır. İncelenen eserin ilk bölümünde yer alan **Resim 57**’de hikâyenin kahramanı bulunmaktadır.

⁴⁶ A.e., pp. 209-210.



Resim 57: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 19

Ama en küçük oğlan Orfi
ailesinin skandalıyla servet kazanıyor⁴⁷

Resim 57'de görülen kahramanın yüzündeki gölge yoğunluğu açıkça görülmektedir. Öte yandan gölgelendirme ve tarama ile detaylandırılmış olan çizim, resimsel düzlemde gerçekliğe yaklaşmakta, **Flash Gordon** ve **Tarzan** karakterlerinin konumlandığı ilk sırada ve sol tarafta realist üsluba sahiptir. Ancak yine aynı gölge ve tarama tekniği ile resmedilen ve eserin ikinci bölümünde bulunan birçok kadın figüründen biri olan **Resim 58**, Pop Art **comics**'lerini anımsatır. Fakat tam anlamıyla karikatüristik değildir.

⁴⁷ A.e., p. 19.



Resim 58: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 96

“Sana eşlik eden Trudi'yi ister misin”⁴⁸

Çizgi romanın son bölümündeki (örneğin **Resim 59**) çizimlerine yine tarama ve yoğunluk katan Buzzati, bu kez karakterleri resimsel söz dağarcığı üçgenin sol tarafında fakat daha üst kısmında yer alan ve soyuta yaklaşan bir teknik kullanır. İki kahramanın birbirine kavuştuğu son bölümde karakterlerin çizimleri daha az detaylandırılmış ve ikonik alana yaklaşmaktadır. Nitekim resmedilen yüzler bu sahnelerden sonra yaşadığı tüm olayların gerçek yoksa düş olup olmadığı şüphesine kapılan kahramanın düşünceleri kadar belirsizleşir ve soyutlaşır. Anlaşıldığı üzere yazar, hikâyenin her bölümünde farklı bir üslub örneği, tekniği ve gerçeklik etkisinden faydalanır.

⁴⁸ A.e., p. 96.



Resim 59: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 201

“Ah sen sıcaksın Orfi, canlısın!
Beni ne kadar korkuttun
Eura gitmeliyiz, çok az saatim var
Kapıya ulaşmamız gerek.
Biraz böyle kalalım, canım, sar beni,
nasıl korkutucu şekilde sıcaksın, yakıyorsun.
Hareket edelim, aşkım, hala iki saat vakit var, koşmalıyız.”⁴⁹

3.3.3.3. Şekilsel Göstergeler: Balonlar ve Kutucuklar

Modern çizgi romanda yerini çoğu zaman anlatıcı başlığına (**didascalia**) bırakmaya başlayan balonlar, panel içinde yer alan karakterin ya da figürün sözünü temsil eder. Bunun yanı sıra çizgi romanın klasik döneminden bu yana bir dizi farklı şekillerde çizilen balonun biçimi, ait olduğu karaktere ve hikâyeye gönderme yapar. **Poema a Fumetti**'de ise çizgi romanın anlatım öğelerinin tipik biçimlerinden sıyrılmasına rağmen yazar, sınırlı sayıda sayfada yer verdiği diyalogları çizgi romanın en ikonik göstergesi olan balonların en aşına olduğumuz haliyle içerisine alır. Bu sayfalarda konuşma balonlarının biçimlerinin hangi anlatıcı ve duyguya gönderme yaptığını anlamak mümkündür.

⁴⁹ A.e., p. 201.

Romanın ilk bölümünde bulunan **Resim 60**'ta çizilen konuşma balonu, işaret ettiği karakterin sözünü değil tam anlamıyla iç sesi temsil eder. O halde bunu okura anlatacak bir işaret de söz konusudur.



Resim 60: Dino Buzzati, *Poema a Fumetti*, 1969, p. 38

“O mu ? Mümkün değil!
Hayır! Mümkün değil”⁵⁰

Kuşkusuz dört panelde de gördüğümüz aynı karenin tekrarlanması, okura bunun karakterin kafasının içinde dönüp duran bir düşünce olduğunu gösterir. Fakat balondan çıkan ok işaretinin bu kez karşımıza yuvarlaklar halinde çıkması, bir düşünce haline ya da düşünceli bir ruh haline gönderme yapar. Kahramanın sözleri bir durum karşısında karar verememe ve kendini ikna etme çabasını anlatırken bunu göstermenin en iyi yolu, konuşma değil düşünce balonu yaratmaktır. Tam da bu sebeple yazar, balonu bir soru işareti gibi kullanır.

Bu durumdan farklı olarak bu kez **Resim 61**'deki balonlar ise okura karşılıklı bir diyalog sergiler.

⁵⁰ A.e., p. 38.



Resim 61: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 181

“Ya sonra ?
Sonra sürülebilirsin
24 saat içinde Eura'yı bulmak ?
Nasıl mümkün olabilir ?
Çağır onu, sana yanıt verecek”⁵¹

Sayfada görünen balonların okları, sözün ait olduğu kişiyi gösterirken aynı zamanda konuşma sırasının da anlaşılmasını sağlar. Bunun da ötesinde yazarın, geleneksel yuvarlak, tıpkı dumanı (**fumetto**) andıran formunun dışında dikdörtgen biçiminde balonlara yer verdiği görülür. Fakat bir balon olarak adlandırılmayacağı bile düşünülebilirse de Buzzati, **Resim 62**'deki balonun farklı bir formunu kullanmanın ötesinde adeta balonun sınırlarını ihlal eder ve sıradışı bir yöntem kullanır.

⁵¹ A.e., p. 181.



Resim 62: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, 1969, p. 76

“Peki ya sen kimsin?

Ben de şimdi senin olduğun gibiyim

Tesadüfen yukarıdan indim. Açık unutulmuş küçük bir kapı yetti.

Burda beni pohpohladılar.

Kal kal seni büyük yapacağız sana başka bir görev vereceğiz (burda canlılar dikkate alınır)

Böylece koruyucu şeytan oldum. Şeytana kastım daha çok bir gardiyan, nöbetçi, denetleyici

Emrettim ve rahatım baktım zaman gelinceye kadar

Artık yaşlandım, öldüm belki de ben de kim bilir

Tanrım ne kadar zaman geçti

Tabi geri dönmek daha kötü olabilir.”⁵²

Ceket ile tasvir edilen karakterin üzerinde bulunduğu beyaz fon, her ne kadar bir panel karesini andırsa da tam olarak konuşma balonuna işaret eder. O halde okura bunun bir konuşma balonu olduğunu gösteren öge şüphesiz ki içinde yazılı olan metindir. Metin, başlık gibi yazılmış soruya yanıt veren karakterin sözünü temsil eder.

Görüldüğü üzere **Poema a Fumetti**’de birçok sayfada geleneksel çizgi romanın aksine konuşma balonlarının yerini anlatıcı başlıkları alır. Bunun da

⁵² A.e., p. 76.

ötesinde efsanedeki şair Orpheus'a gönderme yapmak ve bağlı kalmak için kahramanını bir müzisyen olarak tasvir eden Buzzati, çizgi romanı dizeler ve resimlere yazdığı öyküleri andıran kısa metinler ile oluşturur. Hikâyede okurun karşısına sınırlı sayıda diyalog çıkar. Fakat bu sınırlı sayıda sayfalarda bile yazarın, konuşma balonun farklı biçim ve özelliklerinden faydalandığı görülür.

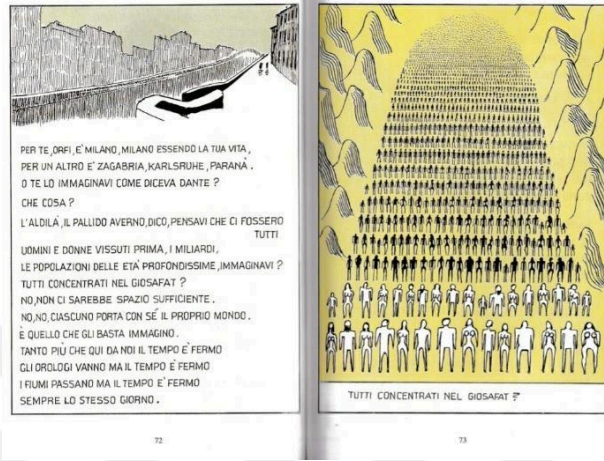
3.3.4 Zaman ve Ritim

Anlatı, zamana dayanan bir kurgudur. Çizgi romanda ve tüm diğer tüm edebî türler de olduğu gibi hikâye zamanı ve anlatı zamanı birbirinden farklıdır. Hikâyenin en anlamlı anının anlatılıp tasvir edildiği her bir panel karesi aynı hızda okumayı öngörmez. Nitekim bir film karesinde sahnenin izlenme hızına nazaran çizgi romanda okuma hızı görecelidir. Öte yandan anlatıda okura yön veren ve devamlılık sağlayan olgu, zaman değil ritimdir. Hikâyede başlangıç ve bitiş arasındaki zamansal çizgi de asla doğrusal değildir.

Poema a Fumetti'de de anlatıda öngörülen zamansal sıçrama ve sapmalar bulunur ve ritim sayfadan sayfaya gerçekleşen bu sıçramalarla sağlanır. Hikâyenin ilk bölümü, çizgi romanlarda çok fazla rastlamadığımız geriye dönüş (**flashback**) ile başlar. Bu bölümde yer alan ve zamanın geriye alındığı ard arda gelen sayfalarla oldukça kısa metinler ve anlatıcı başlığı yoluyla hikâyeyi başlatan olay aktarılır. Okuru hikâyeyi anlamak adına gerekli bilgilerle donatan bu sayfalarda ritim ve okuma hızlıdır. Okur, kahramanı yeraltına doğru yolculuğa başlatan nedenleri yalnızca birkaç sayfadaki zamanda geri dönme ile öğrenir. Nitekim anlatıcı başlığından bahsederken değinildiği gibi diğer tüm anlatı türleri hatta sinema filmlerinde de tanrısal bakış açısıyla aktarılan geçmiş zamanın anlatımı, genellikle hızlılık ilkesine bağlıdır.

Ritmin yüksek olduğu geriye dönüşleri içeren sayfalarda bilgilenen okur, yeraltı dünyasının gizemli kapıdan sızan Orfi ile yolculuğa başlar. Bu bölümde ise hikâyenin zamanı, panel sayfalarında uzun metin ve zamanın farklı anlarından sahnelerin yerleştirilmesi ve özellikle konuşma balonunun varlığı söz konusu

olmayan ve tüm bir sayfayı kaplayan diyaloglar ve bu diyaloglara hemen yan sayfada eşlik eden resimler okuma hızını yavaşlatır. Bunun bir örneği **Resim 63**'de görülür.



Resim 63: Dino Buzzati, *Poema a Fumetti*, p. 72-73

“senin için Orfi tüm hayatın olan Milano Milano'dur
Bir başkası için Zagabria, Karlsruhe, Paraná.
Hayal ediyor muydun Dante'nin dediğini?
Neyi?
Öteki dünya, solgun cehennem, diyorum, düşünüyor muydun
Daha önce yaşamış milyonlarca erkek ve kadınların olduğunu,
Depderin çağların nüfuslarını hayal ediyor muydun ?
Hepsi Giosafat'ta toplanmış
Yok yeteri kadar yer yok.
Yok kendi dünyasını yanında getiren
Ona yeten şey buydu tahmin ediyorum
Dahası bizde zaman durmuş
Saatler geçiyor ama zaman durmuş
Nehirler akıyor ama zaman durmuş
Daima aynı gün.”⁵³

⁵³ A.e., pp. 72-73.

Zamanın durduğu günlerin telaşsızca hep aynı geçtiği yeraltının sükuneti, okuma ritmini de yavaşlatır. Orfi'nin yeryüzünün kimi zaman huzursuzluğu, kargaşası ve yaşamı yeniden hatırlatmak için söylediği şarkılar ve anlattığı hikâyelerle dolu olan üçüncü bölümde de ritim aynı zamansal çizgiyi takip eder. Yeryüzünden Eura'ya kavuşmak için yeraltına inen Orfi'nin dizelerle anlattığı bu hikâyeler, tıpkı şiirin ritmik yapısına sahip olsa da hikâyenin kendi zamansal kurgusunda duraksama anı yaratır.

Fakat iki bölümde sürgülen bu ritmin seyri, Eura'yı bulmak için yalnızca yirmi dört saat verilen ve kolundaki saatle zamana karşı adeta bir yarışa giren Orfi'yle hızlanır. Öyle ki uzun konuşma metinlerin yerini tekrar anlatıcı başlıkları alır. Fakat Orfi'nin Eura'ya kavuşma anına kadar hızlanan ritim, onu yeryüzüne geri götürmeye ikna etmeye çalıştığı sayfalarda uzun diyaloglarla tekrar yavaşlatılır. Ne yazık ki zaman hızla geçer ve Orfi'nin yalnızca bir kaç dakikası olur. Öyle ki yer altındaki zamanı dolan Orfi'yi bir güç Eura'nın kollarından birden bire alır. Bu belki de bir kaç saniye süren ayrılık sahnesinin yerleştirildiği dört sayfa **Resim 64**'te görülmektedir.

Yalnızca bir kaç saniyelik bu ayrılma anını dört panele yayan yazar, yaşanan zamanın her bir anını ayrı ayrı sayfalarda sahneleyerek yavaşlatmıştır. Özellikle dördüncü karede bulunan resimle tasvir edilen zaman tıpkı sinema filmlerindeki ağır çekim etkisini yaratmaktadır.



Resim 64: Dino Buzzati, **Poema a Fumetti**, p. 208-211

“Orfi’m benim, sarıl bana sıkıca tut beni, aşkım

Bir gün tekrar görüşeceğiz.”

“Ama karşı konulamaz bir güç onu aldı ve uzağa sürükledi”

“Eura! Eura!

Onu da yanında sürüklemeye çalıştı, tüm gücüyle tuttu

Tutuyordu , yararsızca”⁵⁴

Anlatının farklı bölümlerindeki bahsi geçen bu kesitler, Buzzati'nin eserinde yarattığı ritmik mekanizmayı ve zamansal kurguyu görünür kılmaktadır.

⁵⁴ A.e., pp. 208-210.

3.4. Poema a Fumetti Eserinin Yazısal ve Görsel Göstergelerin Nihai Değerlendirmesi

Poema a Fumetti'nin özellikle grafiksel ve görsel boyutta göstergebilimsel olarak incelediği bu bölüm, her bir konu ve öge başlığı altındaki temel fikri ve değerlendirmeyi sunabilecek bir şema oluşturmayı da mümkün kılmaktadır.

Göstermebilimsel Öge	Değerlendirme
1. Anlatıcı, Bakış Açısı ve Perspektif	Birinci ve dördüncü bölümde ilahi bakış açısı ve üçüncü tekil şahıs tarafından anlatım söz konusuken özellikle ikinci ve üçüncü bölümde bir film sahnesi gibi birbiri ardına farklı bakış açılarına yer verilir; okur, izleyici ve kahraman bakış açısı. Bunun yanı sıra perspektif, gerçeklik değil daha çok duyguyu aktarma amacıyla kullanılmaktadır.
2. Anlatım Öğeleri	
a. Paneller	Klasik çizgi romandan farklı bir panel çizgisi kullanılmaktadır. Hatta çoğu zaman bir panel varlığı bulunmamakta ve tüm bir sayfa panel görevi üstlenmektedir.
b. Oluklar	Oluklar, kimi yerde okurun anlatım ve hayal gücünü oldukça ön görünürken kimi yerde de belli bir zamanın çok kısa ve anlık bir kesitini temsil edecek kadar dar hatta ortadan kaybolmaktadır.
3. Yazı, Çizgi, Zaman ve Şekil Göstergeleri	
a. Ses Efektleri	Yer verilen görsellerdeki ses efektleri, klasik çizgi romanın kalıplaşmış ve gelenekselleşmiş olan görüntülerini yansıtmaktadır. Sesin şiddeti ve aralığını göstermek adına çizgi roman'da da kaçınılmaz bir öge olmayı sürdürmektedir.
b. Lettering	Çoğu çizgi romanda tercih edilen büyük fontlar, hemen hemen hiçbir bölüm, karakter ya da durum için fark göstermemekte ve görsel sahanın önüne geçmemektedir.
c. Resimsel Söz Dağarcığı ve Estetik Üsluplar	Özellikle birinci bölümde daha kalın çizgi ve gölgesiz resmedilen figürler daha karikatüre yakın fakat soyuttan uzakken ikinci ve üçüncü bölüm figürleri, daha yoğun çizgi ve gölgelerle realistiktir. Aynı zamanda bir yanılsamanın söz konusu olduğu son bölümde tarama, çizgi yoğunluğuna rağmen figürler soyutluğa diğerlerine nazaran daha çok yaklaşmaktadır.
d. Zaman ve Hareket Göstergeleri	Zaman ve hareketin göstergesi çizgiler yoluyla sağlanmaktadır. Bu göstergelerde aksiyon çizgi romanlarında sıkça karşılaşılmaktadır.
e. Çizgiler, Gölgeler ve Renkler	Buzzati'nin ressam yönünü yansıttığı çizim tekniklerini görmek mümkündür. Tarama, gölge tekniklerine oldukça yer verilmektedir. Gerçekçi tutumda resmedilen paneller olmakta ama detayların yoğunluğu varlığını göstermemektedir.

f. Balonlar ve Kutucuklar	Balonlar yalnızca birkaç sayfada ve köşeli formda görülmekteyken hikâye anlatıcı kutucukları ile anlatılmaya başlanmakta ve son bölüm yine bir sinema filminin son sahnesi gibi anlatıcı tarafından kutucuklar ile aktarılmaktadır.
4. Zaman ve Ritim	İlk bölümde ve hemen hemen tüm anlatı türlerinde hikâyeyi başlatan olayın aktarımında başvurulmuş hızlılık hâkimdir. Fakat hikâye çok kısa bir anın parça parça sahneleneceği kadar da yavaşlatılmaktadır.

Şekil 8: Poema a fumetti Eserinin Göstergebilimsel Değerlendirmesi

Elde edilen bu şemanın sunduğu inceleme ve çıkarımlar bu tezin konusu olan eser hakkında daha genel bir değerlendirme yapmayı sağlamaktadır. Nitekim **Poema a Fumetti**'nin görsel ve yazınsal öğelerinin ele alındığı ve incelendiği bu bölüm, eseri yalnızca ikonik dil ve kodları yüzyıllar öncesinde doğmuş olan bir anlatım geleneğine dayanan çizgi romanın temel anlatım unsurlarıyla değil hem anlatısal hem görsel boyutta göstergebilimsel olarak çözümlemesini sunmaktadır. Elde ettiğimiz bu çözümleme, eserin kurgusunun dayandığı fantastik türünün ilk ve en eski örneklerinden biri olan mite derin anlamda bağlı kaldığını göstermektedir. Bunun yanı sıra eser, birden fazla anlatıcı ve bakış açısından aktarılmaktadır. Bu yönüyle kameraya alınan bir film sahnesinin dinamiğini çizgi roman sayfasına aktaran yazar, ilerleyen yıllarda macera çizgi romanıyla benimsenen perspektifi de ustaca kullanmaktadır. **Poema a Fumetti**'nin görsel sahasını çizgi romanın ardışık düzenini oluşturan en temel anlatım ögesi olan panelleri benimsenen sınırlarından çıkaran yazarın tavrı oldukça yenilikçidir. Aynı yenilikçi tavrı, çizgi romanın en ikonik ögesi olan balonlar içinde gösteren yazarın, metni tıpkı şiir dizeleri gibi sayfaya yerleştirdiği gözlemlenmektedir. Bu anlamda eser klasik çizgi romanın sınırlarından sıyrılarak bu türün gelecek örneklerine anlatım adına yeni bir form ve fikir sunmaktadır.

Resimleriyle kimi zaman çizgi ve gölge yoğunluğunun olmadığı ikonik karikatüre, kimi zaman ise tarama, detay ve çizgilerle gerçekliğe yaklaşan yazar, resimsel söz dağarcığının farklı noktalarında yer alan üslûb, tarz ve tekniği bir arada kullanır. Bu yönüyle **Poema a Fumetti**, çizgi romanın farklı dönemlerindeki örneklerle benzemekte ve asla tek bir kategori altında değerlendirilememektedir.

Yeryüzü ve Yeraltı arasında seyahat eden kahramanın iki evren, gerçeklik ve düş arasındaki zıtlık bir bölümde gerçekliğe, diğer bölümde ise soyutla yaklaşan resimlerde de kendini göstermektedir. Bu anlamda yazar, yaşam-ölüm, yeryüzü-yeraltı, düş ve gerçek olarak kurgusal yapının dayandığı bu zıtlıktan görsel boyutta da faydalandığı görülmektedir.

Anlatımdaki değişken ve asla tekdüze olmayan bu yapı hikâyenin zamanında da gözlemlenmektedir. Nitekim miti, hızlılık ilkesine sıkıca bağlı bir edebî tür olan çizgi romana uyarlarken yazar, anlatının zamanı yer yer yavaşlatmış, değişken bir zamansal kurgu ortaya koymuştur. Bunun yanı sıra çizgi romanlarda sık rastlanılmayan zamanda geri dönüş (**flashback**) ile hikâyeye başlayan eser, bu noktada oldukça farklı bir tutum göstermektedir. Bunların ötesinde incelemede yer verilen sayfalarda **Poema a Fumetti**'yi döneminin örneklerinden farklı kılan ama aynı zamanda bu dönemin kültürel ve sanatsal akımından ilham alan erotizm ve cesur tavır oldukça göze çarpmaktadır. Fakat onu bu derece önemli bir esere dönüştüren, yalnızca kendine özgü üslubu, sıradışı yenilikçi ve başkaldıran tarzı değil farklı çağlardan sanatçı, sanat eseri ve akımı bir araya getiren, izler taşıyan, ilham alan ve belki de bir çizgi romanda hiç rastlamadığımız kadar çoksesli ve çok formlu bir yapıya sahip olmasıdır.

SONUÇ

Tezin amacı, sayısız öykü, ödüllü roman ve tablolarıyla İtalya'nın ve Çağdaş İtalyan Edebiyatı'nın önemli ve tanınan isimlerinden biri haline gelen Dino Buzzati'nin Orpheus ve Eurydike efsanesini uyarladığı **Poema a Fumetti** adlı çizgi romanının göstergebilimsel yöntemler doğrultusunda bir çözümlemesini sunmaktır. Çalışmam sonucunda elde edilen bu göstergebilimsel çözümleme yalnızca bu disiplin çevresindeki araştırmalara değil, temelinde Dino Buzzati'nin eserleri üzerine yapılacak diğer tüm araştırmalara da yeni bir yön vermek ve özellikle Türkiye'deki araştırmalar için ise yeni bir yaklaşımı sağlamayı hedeflemektedir. Nitekim tez, **Poema a Fumetti**'nin yalnızca İtalyan Edebiyatı için değil, bu anlatı türünü geliştirerek icra eden çizgi romancılar için de oldukça yenilikçi bir eser olduğunu göstermekte ve çizgi romanların göstergebilimsel araştırmaya konu olmak ve çıkarımlara sahip olmak adına hem yazınsal hem görsel olarak bir hayli zengin olduğunu göstermektedir.

Bu amaçla Buzzati'nin eserine göstergebilimsel açıdan yaklaşılmadan önce birinci bölümde gösterge kavramı incelenmiş, göstergebilim tarafından geliştirilen metnin çözümleme yöntemlerine ulaşılmış ve son olarak göstergebilimin bir alt kategorisi haline gelen çizgi roman göstergebilimine değinilmiştir. Bu bölümde anlaşıldığı gibi her gösterge bir amaç ve anlam taşımaktadır. Göstergelerden ikonik kodlamanın esas olduğu simge, sembol ve resme kadar, kısacası yaşamımızın görsel sahasında yer alan her şey, tamamlama, toplumsal bilgi, bellek ve duygu gücüne dayanan bir anlamlandırma sürecini öngörmektedir. Bu sebepten göstergeler yüzyıllarca alıcının bilinçaltında belli duygu ve eylemleri uyandırmak için önemli araçlar sayılmıştır. Bu noktada inceleme yönünü alıcı faktörü üzerine çevirir. Çünkü daima okuyucusunun hayal ve duygu gücünden beslenen göstergelerin alıcısı, yani izleyici ya da okur, göstergenin üreticisinden bağımsız olarak aynı zamanda anlamın da ikinci yaratıcısıdır. Öte yandan sözel ve yazınsal anlatıma nazaran resimlerde, yorumlama, seçme ve anlamlandırma adına daha dinamik bir yapı söz konusu olduğu görülmektedir. Bu nedenle inceleme, resmin retoriği adlı başlık altında görsel

anlatıdaki dili incelemiştir. Nitekim çizgi romanlar büyük bölümü resimsel anlatının oluşturduğu bir türdür ve resimler de metinler gibi okunmak adına yaratılan ürünlerdir. Hatta Antik Çağ'da resim yazının kendisidir ve bir metin gibi okuma sırasına sahiptir. Resmin derin yapısındaki anlam, bakış açısı ve izleyici unsurlarına değinildikten sonra görsel anlatım öğelerinden başlanılarak yazı, çizim, hareket, zaman, ses ve şekil göstergeleri ile devam edilerek çizgi romanın tüm göstergeleri incelenmiş, resimle metnin iç içe geçtiği çok yönlü bir anlatım olan çizgi romanda, anlatıcının varlığına işaret eden çeşitli bakış açılarının ve onların dayandığı bir dizi sözceleme durumlarının da var olduğu gösterilmiştir.

Öte yandan çizgi romanda resim, metni söylemediklerini de anlatabilmekte ve çizgi roman, bakış açıları, panel ve oluklarla kimi zaman adeta uzamsal bir oyuna dönüşmektedir. Bunun yanı sıra, sinema sahnesindeki gibi resimleri birbiri ardına bir olay örgüsünü takip ederek ayıran, okumak adına okura fiziksel kurallar bilgisini kullanmaya zorlayan ve soldan sağa giden düzeniyle panellerin, çizgi romanı illüstrasyondan ayıran ve ardışıklığı sağlayan en önemli ögesi olduğu anlaşılmaktadır. Ancak genel olarak fotoğraftaki andan daha uzun bir diyalogu içeren ve tam da bu yüzden bir fotoğraf karesinden ayrı tutulması gereken bir olayın, zamanın ve mekanın yer aldığı çizgi roman panellerin yanı sıra onları birbirinden yalnızca fiziksel değil konsept olarak ayıran, okuru yorum yapmaya ve anlatıda iz sürmeye iten oluklar ya da beyaz boşlukların da çizgi romanın bir diğer önemli ve kaçınılmaz bir ögesidir. Bu bölümde son olarak çizgi romana hâkim olan ritim ve gerilim özelliklerine değinilmiş ve okunabilirlik ve devamlılığın sağlanması adına bir metnin ritmik bir yapıya ve gerilim anlarına sahip olması gerektiğine varılmıştır. Bu bölümde edinilen tüm bilgiler, çizgi romanların yalnızca çocuk okurları hedeflemeyecek kadar karmaşık bir yapı olduğunu ispatlamaktır. Nitekim anlatım öğeleri, yazınsal ve grafiksel yapısı, okurun düş gücü, anlamlandırma ve seçme kabiliyetine oldukça ihtiyaç duyan ardışık düzen içinde her şeyin birbiri ile bağlantı içinde bulunduğu çizgi romanlar, basit sayılamayacak bir mekanizmadır.

Tezin ikinci bölümü ise Dino Buzzati'nin yaşamına değinilmiş, tüm eserleri ve **Poema a Fumetti**'de de ortaya çıkan ölüm, fantastik ve aşk temaları incelenmiştir. Tüm yaşamı boyunca kötümser, huzursuz ama bir yanda ironik yanını

saklayan yazar, insanoğlunun ölüm ve zaman karşısındaki mutlak yenilgisine hemen hemen tüm yapıtlarında yer vermiştir. Buzzati için ölüm ve öteki dünya kavramı, gerçeküstü ve tekinsiz bir evren yaratmak için kusursuz bir tema olmuş ve gazetecilik mesleği boyunca gerçeğin ve gerçekliğin en iyi tanıdığı olan yazar, fantastiği de gerçekliğe katarak gündelik fantastiği (**fantastico quotidiano**) ustalıklı icra etmiştir. Görüldüğü üzere **Poema a Fumetti**'de de fantastik edebiyatın en eski türü olan miti modern bir hikâyeye dönüştürürken, yine en olağandışı ve gerçeküstü olayı en aşina olduğu yere, yani Milano'ya ve bir kent imgesine taşımıştır. Aşk teması ise **Bir Aşk** romanından sonra ikinci kez **Poema a Fumetti** ile ortaya çıkmış ve yazara göre aşkta da aşkın uyandırdığı hazda da daima ölüm fikri olmuştur. Bu noktada inceleme, **Poema a Fumetti**'ye ilham olan öteki dünya ve yeraltı fikrinin nasıl ve ne şekilde ortaya çıktığına ve Orpheus ve Eurydike mitinin neden bir çizgi roman uyarlamasında yeniden hayat bulduğuna açıklık getirmiştir. Aynı zaman çizgi romanın sahip olduğu yazınsal ve görsel dile aslında yazarın icra ettiği birçok eserlerde rastlanabileceğine ve yazarın ressam kimliğine değinilmiştir. Zira ölümüne kadar resim yapmayı sürdüren yazar için resim ve edebiyat aynı zihinsel ve yaratım sürecinden ve aynı dilden doğmaktadır. Sonuç olarak ikisi de anlatmak içindir. İkisi de edebiyattır.

Tezin göstergebilimsel çözümlemeye ulaşıldığı üçüncü ve son bölümü, ilk olarak **Poema a Fumetti**'nin yayım ve yaratım sürecine değinmiştir. Yazıldıktan uzunca bir süre sonra okuruyla buluşan eser, yazarın tüm yaşamı boyunca hem tablolarına hem edebi yapıtlarına ilham olan akım, sanatçı ve sanat eserlerinden izler barındırmaktadır. Edebiyat ve resim sanatının kaynağını açığa çıkardığı bir çizgi roman olmasının ötesinde anlatısal ve kurgusal biçimiyle bir mit uyarlamasının da en sıra dışı ve yaratıcı örneklerinden biri olduğu görülmektedir. Aynı zamanda inceleme bu bölümde, **Poema a Fumetti** ve Orpheus ve Eurydike mitinin karşılaştırmalı bir çözümlemesi de yapılmıştır. Bu noktada çizgi romanın ilk sayfalarında Publius Ovidius Naso'nun **Dönüşümler** eserine gönderme yapan Buzzati'nin, aynı dizeli ve ritmik yapıyı ve mitin derin yapısındaki anlamı koruduğu gözlemlenmiştir. Her iki anlatıda da anlam, ölüm ve yaşam karşıtlıklarına dayanmaktadır. İlk olarak mit ve çizgi romanın eyleyensel bir örnekçesine ulaşılmış ve her iki anlatıda da üç kesit

belirlenmiştir. Ancak her ne kadar derin yapıda aşk, özlem ve hayal kırıklığı üzerine kurulsa da bu iki anlatının karakterlerinin ruhsal ve fiziksel boyutta birbirinden ayrıldığı gözlemlenmiştir.

Büyük çoğunluğunda çizgi roman göstergebiliminin inceleme unsurlarının esas alındığı ve **Poema a Fumetti**'nin tüm gösterge, görsel ve yazınsal anlatım öğelerinin incelendiği bu bölüm, eseri ilk önce anlatıcı ve bakış açısı kavramlarından ele almıştır. Görüldüğü üzere **Poema a Fumetti**'de sahneler tıpkı bir film sahnesi gibi bir dizi farklı bakış açılarıyla görsel bir hareket alanı yaratmış, paneller ise eserin yaratıldığı dönemdeki çizgi romanlar örneklerinden ayrılarak biçimsel olarak oldukça farklı, yenilikçi ve sıra dışı bir tavır sergilemiştir. Bunun da ötesinde tüm bir sayfayı kendi içinde bir panel olarak kullanma fikrini sunmuştur. Ancak yine bu bölümde incelenen ses efektleri, **lettering** (fontlar) ile yazarın klasik çizgi romanla benimsenen formları tümüyle reddetmediği anlaşılmaktadır. Fontlar hemen hemen hiç farklılık göstermez, ses efektleri ise dönemin **comics** sayfalarını tümüyle yansıtır. Tezin ilk bölümünde bahsi geçen resimsel söz dağarcığı piramidi söz konusu olduğunda ise Buzzati'nin tek bir çizim tekniğine bağlı kalmadığı, genel olarak realistik resmedilse bile kimi zaman karikatüristik ve **Pop Art**'ın daha az detaylı gölge ve tarama tekniğinden yoksun daha kalın çizgili resimlerini yansıtan çizimlere de yer verdiği fark edilmektedir.

Aynı bölümün son başlığında değinilen zaman ve ritim unsurları dikkate alındığında **Poema a Fumetti**'de genel olarak tüm çizgi romanlarda benimsenen hızlilik ilkesinin benimsediği anlaşılmıştır. Nitekim romanın yanı sıra ödüllü bir öykü yazarı olan Dino Buzzati, kısa anlatımın ritmik yapısını **Poema a Fumetti**'ye de taşımıştır. Zaman, bazı sayfalarda bir sinema sahne efekti gibi yavaşlatılıp kimi zaman ise gerilim anının ve zamana karşı yarışın hissedildiği anlık kısa kesitli panellerle hızlandırılmıştır. Tezin son bölümü, **Poema a Fumetti**'nin klasik çizgi romanın gelenekselleşmiş birçok anlatımsal ve grafiksel hatta ritmik ve zamansal kalıplarından da sıyrılarak özellikle İtalya'da yazıldığı dönemde **comics** olarak adlandırılan çizgi romanın **graphic novel**'a geçişinin bir örneği olduğunu göstermiştir.

Göstergelerin anlam evreninden başlayarak çizgi roman göstergebiliminin ele aldığı öge ve unsurlarla Buzzati'nin **Poema a Fumetti** eserinin incelendiği çalışmamın vardığı genel sonuç, yalnızca bu eserin ne derece önemli bir edebî yapıt olduğu değildir. Öte yandan incelememde ortaya çıkarılan bu sıra dışı, göstergesel, çok yönlü, hem dilsel hem görsel kodlar içeren anlatım sistemine sahip tüm çizgi romanların varsayıldığı kadar basit üretim sürecinden geçmedikleri, görsel ve yazınsal sahasında bir hayli karmaşık ve asla basit eserler olmadıklarıdır. Nitekim tezde değinilen konular ve unsurlar, bize çizgi romanda bulunan her şeyin anlamak, kavramak ve tamamlamak adına var olduğunu açıkça göstermiştir. Bu noktada tez, çizgi romanları anlamak ve çözümlemek için bir kaynak niteliğindedir. Bunun yanı sıra **Poema a Fumetti**'nin de yazıldığı dönemde karşılaştığı ön yargılara rağmen daima gelişen çizgi romanların tüm kitlelere hitap eden edebî sanat anlayışının da dışında kalmadıkları anlaşılmıştır.

Eseri göstergebilimsel yaklaşımla çözümleyen tez, hala edebî olup olmadığı üzerinde tartışılan çizgi romanların göstergebilim araştırmaları ve incelemeleri için oldukça zengin ve ilgi çekici kaynaklar olduğuna da dikkat çekmiştir. Buna ilişkin olarak tezimin ulaştığı bir başka sonuç ise, daha çok fantastik türü altında incelenen Dino Buzzati eserlerinin, grafiksel, yazınsal, dilsel ve anlatımsal yapısıyla göstergebilimsel olarak araştırılabileceğidir. Aynı zamanda bu teze konu olan, henüz Türkçe'ye kazandırılmamış ve Buzzati'nin çoğu Türk okuruyla buluşmamış **Poema a Fumetti**'yle elde edilen bu araştırmanın hem göstergebilim hem de İtalyan Dili ve Edebiyatı alanındaki araştırmalara da katkıda bulunduğu umulmaktadır.

KAYNAKÇA

Arslan, Antonia:

Invito alla letteratura di Dino Buzzati,
Mursia, Milano, 1974.

Barbieri, Daniele:

La semiotica del fumetto, Carocci editore,
Roma, 2017.

Barbieri, Daniele:

I Linguaggi del Fumetto, Bompiani, Milano,
1991.

Barthes, Roland:

Göstergebilim İlkeleri, çev. Berke Vardar,
Mehmet Rıfat, Kültür Bakanlığı Yayınları,
Ankara, 1979.

Barthes, Roland:

Göstergebilimsel Serüven, çev. Mehmet
Rıfat, Sema Rıfat, YKY, İstanbul, 2018.

Barthes, Roland:

Görütünün Retoriği, Sanat ve Müzik, çev.
Ayşenaz Koş, Ömer Albayrak, YKY, İstanbul,
2017.

Berger, John:

Görme Biçimleri, çev. Yurdanur Salman
Metis, İstanbul, 1999.

Bindi, Valerio, Luca Raffaelli:

Che cos'è un fumetto, Carocci, Roma, 2021.

Buzzati, Dino e altri:

Incontro con Dino Buzzati, röpertaj, 1962, çevrimiçi, <https://tlon.it/incontro-con-dino-buzzati/> (son ziyaret: 15.05.2022)

Buzzati, Dino e Yves Panafieu

Dino Buzzati: un autoritratto, Mondadori, Milano, 1973

Buzzati, Dino:

Tatar Çölü, çev. Hülya Uğur Tanrıöver, İletişim, İstanbul, 2016.

Buzzati, Dino:

Tanrı'yı Gören Köpek, çev. Rekin Teksoy, Can Yayınları, İstanbul.

Buzzati, Dino:

Bir Aşk, çev. Eren Cendey, Can Yayınları, İstanbul, 2016.

Buzzati, Dino:

Fırçanın Ucundan Hikayeler, çev. Özge Parlak Temel, Deli Dolu, Ankara, 2018.

Buzzati, Dino:

Poema a Fumetti, Mondadori, Milano, 1969.

Calabrese, Stefano, Elena Zagaglia: **Che Cos'è Il Graphic Novel**, Carocci, Roma, 2017.

Calvino, Italo: **Amerika Dersleri**, çev. Kemal Atakay, YKY, İstanbul, 2007.

Calvino, Italo: **Bütün Kozmokokmik Öyküler**, çev. Eren Yücesan Cendey, Şemsa Gezgin, YKY, İstanbul, 2015.

Cannas, Andrea: “**Poema a fumetti** di Dino Buzzati: l’Inferno alle porte di Milano”, **Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto**, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, **Between**, VIII.15, (2018), p. 1-2, <http://www.Between-journal.it/>.

Coglitore, Roberta: **Storie Dipinte. Gli Ex Voto di Dino Buzzati**, Edizione di Passaggio, Palermo, 2012.

Coglitore, Roberta: “Lo spazio dell’aldilà in **Poema a fumetti** di Dino Buzzati”, **Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto**, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, **Between**, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>.

Crotti, Ilaria: **Dino Buzzati**, La nuova Italia, Firenze, 1977.

Eco, Umberto: **Lector in Fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi**, Bompiani, Milano, 2010.

Eco, Umberto: **Trattato di semiotica generale**, La nave di Teseo, Milano, 2016.

Eisner, Will: **Comics & Sequential Art**, Poorhouse Press, Tamarac (Florida), 1985.

Ferrari, Mariateresa (a cura di): **Buzzati 1969: Il laboratorio di Poema a fumetti**, Atti del convegno e catalogo della mostra, Belluno 13 settembre-15 ottobre 2002, Milano, Mazzotta editore, 2002, pp. 46-47.

Florenski, Pavel: **Tersten Perspektif**, çev. Yeşim Tükel, Metis, İstanbul, 2007.

Ghirlanda, Elvira Marcherita: “«Poema a fumetti». Il gioco del sacro”, **Griseldaonline**, 17 (2018), pp. 1-15, çevriçi, file:///C:/Users/qwerty/Downloads/9395-Articolo-30145-2-10-20190725.pdf (son ziyaret: 15.05.2022)

Gombrich, Ernst Hans:

İmge ve Göz, çev. Kemal Atakay, YKY, İstanbul, 2015.

Groensteen, Thierry:

The System of Comics, University Press of Mississippi, Jackson, 2007.

Groensteen, Thierry:

Comic and Narration, University Press of Mississippi, Jackson, 2013.

Guirad, Pierre:

Göstergebilim, çev. Mehmet Yalçın, İmge, İstanbul, 2016.

Günay, V. Doğan:

Göstergebilim Yazıları, Multilingual, İstanbul, 2002.

Günay, V. Doğan

Görsel Göstergebilim, Es Yayınları, İstanbul, 2012.

Mccloud, Scott:

Çizgi Romanı Anlamak, çev. M. Cem Ülgen, Sırtlan, İstanbul, 2019.

Mussapi, Roberto, Salvatore Renna:

Orfeo, La nascita della Poesia, Pelago, Milano, 2008

Ovidius, Publius Naso,

Dönüşümler, çev. Asuman Coşkun Abuagla, YKY, İstanbul, 2019.

Öztokat, Nedret Tanyolaç:

Yazınsal Metin Çözümlemesi, Multilingual, İstanbul, 2005.

Öztokat, Nedret:

“Göstergebilimsel bir okuma: **Germinal**”, **Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi**, Sayı 2 (2004), ss. 151-168.

Pavese, Cesare:

Leuco ile Söyleşiler, çev. Kemal Atakay, Can Yayınları, İstanbul, 2013.

Polidoro, Piero:

Che cos'è la semiotica visiva, Carocci, Roma, 2008.

Rıfat, Mehmet:

20. yy'da Dilbilim ve Göstergebilim, YKY, İstanbul, 2008.

Rıfat, Mehmet:

Göstergebilimin ABC'si, SAY, İstanbul, 2009.

Todorov, Tzvetan

Fantastik Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım,
çev. Nedret Öztokat, Metis, İstanbul, 2004.

Yücel, Tahsin:

Yapısalcılık, Can Yayınları, İstanbul, 2005.





T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Sayı :E-44850192-302.15.06-1534661
Konu :Tezinin Düzeltilmesi talebi

DAĞITIM YERLERİNE

Enstitümüz Yönetim Kurulu'nun 29.12.2022 tarihli ve 48. sayılı toplantısının 75. maddesi aşağıya çıkartılmıştır.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Madde:74

Gelen Evrak; Tarih/Sayı:22.12.2022/1517348

Talep: Batı Dilleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı İtalyan Dili ve Edebiyatı Bilim Dalı'nda 2501190492 numara ile yüksek lisans programından mezun olan Didem CEREN BİNİCE'nin;

*Tezin başlığında harf hatası olması nedeniyle düzeltme yaptığını bildiren öğrenci Ulusal Tez Merkezine yeni haliyle yüklenmesini talep ediyor.

Karar:

Ulusal Tez Merkezi'ne yüklenen tezinin düzeltilmesi talebinin kabulüne oybirliği ile karar verildi.

Doç. Dr. Altan RENÇBER
Enstitü Müdür Yardımcısı

DAĞITIM

Gereği:

Sayın Cihan ALHAN

Bilgi:

Sayın Dr. Öğr. Üyesi Cristiano BEDİN

Sayın Prof. Dr. Mahmut KARAKUŞ

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BS4TYKMNC4 Pin Kodu :57772

Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/istanbul-universitesi-ebys>

Süleymaniye Mah. Besim Ömerpaşa Cad. Devlet Arşivleri Binası A blok No:1/7 34119 Fatih/İstanbul

Bilgi için : Muharrem TUNÇ

Tel : (212) 440 00 00 Faks : (212) 440 03 04

e-posta : sbe@istanbul.edu.tr Elektronik Ağ : www.istanbul.edu.tr

Kep Adresi: istanbuluniversitesi@hs01.kep.tr

