

Çizgi Roman ve Çizgi Film Eleştirileri



Reha Ülkü

ÇİZGİ ROMAN

ve

ÇİZGİ FİLM

ELEŞTİRİLERİ

Reha Ülkü

Yazarın Yayınlanmış Kitapları

Sinema ve Kuram, Orient yayınları, Aralık 2004

NEK, bilim-sanat-düşün-deneme, Çapraz Kitaplar, Nisan 2005

Gelecekbilim ve Kuram, siyasal / kültürolojik - deneme / eleştiri, Ağustos 2005

Ateştopu, fotoğraf eleştirileri, Eylül 2011

ÖNSÖZ

Çizgiroman benim için bir tutku olageldi. Daha okuma öğrenmeden, 5-6 yaş arasındayken, gazetelerdeki seri çizgiromanların yazılarını okuyamazken, noktalama imlerini sayardım.

Bu tutku, hem baştan beri farklı kanallarda yürüdü, hem de zaman içinde yeni kanallar kazandı.

Çizgiroman bir altkültür olarak, bir popüler-banal kültür olarak en yaygın tüketilen kültür / sanat ürünlerinden birini oluşturuyor. Bunun nedeni, klasi söylemdeki fantazyadan çok, gerçek düşgücü / hayal gücü.

Bence, hayal kurmak bir gereksinim. Standart biyorgafilerimiz nedeniyle olduğu denli, değişik bakış açılarını yaratmanın, bir oyun oynama yolu olarak en uygunlarından biri de. Çizgiroman bunu sağlıyor.

Bir çizgiroman kitabı yazmak hep aklımda vardı. Ancak, bir kitabı dolduracak denli çizgiroman metni yazmak benim için zordu, çünkü o kadar çizgiroman içinde hakkında yazılacak olanları çok azdı.

Sonra 2000'lerde tarihsel bir büküm noktası oluştu. Onun göstergeleri de çizgiromanın içinde de gözlenir oldu. Böylelikle, o da ancak yarım kitap olarak metinler tamamlanabildi. Öbür yarım çizgifilmlerle ilgili oldu.

Çizgiromandan yapılan filmler ve karikatür hakkındaki metinlerimi buraya koyup koymamayı çok düşündüm, sonnuda koymamaya karar verdim. Her iki seçenek için de açıklamam yok: Ortada bir seçim oldu çünkü.

Türkçe'de 'Serüven' dergisi dışında, çizgiroman eleştirisi metinleri gözükmedi. 'Manga' özel sayıları veya çizgiroman özel sayıları, dergilerde daha çok teknik açıklama / derleme bilgi ile yer buldular. Bugün Wikipedia'da bile daha çok çizgiroman eleştirisi var.

Ölmeden önce, ancak bir bu kadar daha metin yazabilirim gibime geliyor. Hala yazılmamış çok konu var. Bunların da birazını listeledim, dahasını da listelerim. O listeler benim konuya bakış kavramsal çerçevemi imler.

% 90'dan aşağı sıklık düzeyinde çok za metin yazarım ama bunlar öyle lodu. Yani, toplamda az oldukları için, % 50 gibi bir sıklıkları var konuyu kavramak için.

Dilerim, gelecekte daha iyisini yapan da çıkar.

(Şubat 2012)

İÇİNDEKİLER

Önsöz

Çizgiroman

Conan ve Politik Metafor

Bilgisayar Oyunu, Çizgiroman, Çizgifilm, Film İlintileri

Multi-Süper Kahramanlı Çizgiromanların ve Filmlerin Estetiko-Politiği

Manga ve Anti-Tiyatro

Aforizma: Dürer, Naturalizm, Çizgiroman

Aforizma: Foucault, Göstergibilim, Çizgiroman

Yeni 'Spider Man'

Superman Bile ABD'den Bıktı

Çizgiroman Ticari Kartlarının Kültürolojisi

Fotoğraf, Resim ve Çizgiroman

Nehir Çizgiromanlar

Çizgiroman İçin Estetik (Sanatbilim) Soruları

Çizgiromanlar ve Ülkeler

Çizgiromansal ve Sinemasal Neo-Sistematikler

Hulk ve Alter-Egoları

Çizgiromanın Multi-Kulti Avangardlığı

İtalyan Çizgiromanında Multi-Kulti Dejenerasyon

Çizgiromanda Neo-Trend: Anormalliğin Süblimasyonu

Çizgiromanda Şirketlerarası Kahramansal Çaprazlama / Melezleme

Çizgiromanda Süreklilik

Enki Bilal: Biseksüel Seyreltik Faşizm

Meta-Seri

Manga ve Comics Pazarı 2010

Dünya Oyun ve Film Pazarı 2010

‘9th Wonders!’ = Proto-‘Heroes’: Bir Öte-Kurmaca Çizgiroman

Çizgiromanda Bitmeyen Öyküler

Çizgiromanda Okur-Yazar İç-Etkileşimleri ve ‘Eğer?’ Çeşitlemeleri

Çizgiromanda Yanki ve Nippon Şiddet-Absürdü

Frazetta ve Realizm

Bir Çizgiromanın Bir Film

Spiderman ve 11 Eylül Özel Sayısı

Hellsing

Mortal Kombat, Etc.

What If, What If Not, Whether: Çizgiroman

Çizgiroman ve Çapraz Medya

Çizgifilm

Anime:

Akira

Ghost in the Shell 1-2

‘Ghost in the Shell 3’ Neden Olamayabilecek?

‘Ghost in the Shell 1-2’deki Teratoloji 1

‘Ghost in the Shell 1-2’deki Teratoloji 2

'Motoko'ya Mektup

Death Note

Buto, Anime, Miike

Diğer:

Philip Dick ve 'Karanlığı Taramak'

Film Noir

Çizgiromandan Film Neo-Janrı

Grafik-Batsal, Kineziyolojik ve Çinli-Doğusal Aksiyon

CONAN ve POLİTİK METAFOR

Ön bilgiler

I.

(Buradaki bilgiler; Conan çizgi romanını yayınlarken, Alfa Yayınları'nın ek olarak verdiği, 1993 tarihli, 'Conan'ın Dünyası' adlı broşürden alınmıştır.)

Conan: Soyunun en güçlülerinden bile üstün bir beden gücüne ve savaş ustalığına sahipti. 15 yaşındayken, 1.95 boyunda ve 82 kilo ağırlığındaydı. Çağının bütün silahlarını ustalıklı kullanmayı öğrendi. 30'u civarında kral oldu. Yaşlılığında batıdan gelen gizemli bir çağrıya uyararak, tacı oğlu Conn'a bırakıp ülkesini terketti. Bir daha kendisinden haber alınmadı.

Kraliyet ailesi: Kraliçe Zenobia, Prens Conn, Prenses Radegund, Prens Taurus.

II.

(Buradaki bilgiler, Fantasy Encyclopedia'nın 'Conan' maddesinin özet çevirisidir.)

Conan çizgiroman formatında 'Barbar Conan' adıyla ilk kez 1970'te, Barry Windsor-Smith tarafından çizilmiş ve Marvel'in önde gelen yazarı Roy Thomas tarafından yazılmış olarak çıktı. Yeni öyküler ve (Conan'ın yaratıcısı) Robert E. Howard uyarlamaları ile devam etti. Sonradan Windsor-Smith'in yerini, John Buscema ve Ernie Chan aldı.

Diziler, sonradan 'Conan'ın Kılıcı', 'Kral Conan', 'Muhrup Conan' başlıklarıyla da sürdürüldü.

GİRİZGAHLAR : 1 - 3

1. GİRİŞ

Conan çizgiromanı, Türkiye'de 1982 - 1997 tarihleri arasında 725 nüsha olarak yayınlandı. Temel format, 96 sayfalık normal kitap boyuydu. Renkli diziler de oldu ama çizgiroman genelde siyahbeyazdı. Ders kitabı boyutunda grafik dizi, 200 sayı civarında yayınlandı. Maceralar bir nüshada başlayıp bitebildiği gibi, birden çok sayı da sürebildi. (Ele alınacak öykünün hacmi, (birim başına 20-25 sayfa x 35 bölüm =>) 800 sayfa gibi, kendi çapında bir rekor içeriyor.) Öykü yazarları ve çizerler, birden çok kişi olageldi. ABD türü çizgiromandaki anlayış yaratıcı işçiliği; yazılama, karakalemleme, mürekkepleme ve öyküleme olarak bölmüş. Editör de, genel toplarlayıcı işlevi görmüş.

2. CONAN TİPİ

Conan, savaşçı bir barbardır. Yemeyi, içmeyi ve sevişmeyi sever. Dini ve felsefeyi sevmez. Bu açıdan tam bir aksiyon adamıdır ve o nedenle de çokça Yanki pragmatizmi ve emperyalizmi ile özdeşleştirilir. Ancak Conan, kendine göre ahlaklıdır. Hırsızlık yapsa bile, bunu aç olduğu için yapar. İhanet gibi davranışlardan nefret eder.

Conan, hayali ülke Kimmerya'lıdır. Diğer bir çok ad gibi, bu da mitolojiden alınmıştır. Tarihte gerçek Kimmeryalılar vardı ve M.Ö. binli yıllarda bugünkü Kuzeydoğu Anadolu'da yaşayan göçer bir halktılar.

3. CONAN ve SENAN ÖYKÜSÜ

Conan'ın iri bedenine ve barbar yöntemlerine karşılık, Senan ufak tefek bir savaşçıdır. Conan gençse, o yaşlıdır; Conan aklını az kullanırsa, o hep kullanır. Conan tek silaha bağlıysa, o her silahı kullanmayı bilir. İkisinin öyküsü, parçalı ve versiyonlu olarak yayınlanmıştır. Tam olarak yayınlanmış bir öykü ise ilginçtir:

Senan, Conan'a üç çırak yollar. Bunlar, Conan'a hizmet edip, ondan düşüşmenin sırlarını öğrenmeye çabalarlar. Conan, onları eğitir. Ders biter ve Conan onları yollar. Aradan bir süre geçince, üçü geri gelirler: Conan'a onurlu bir ölüm bahşetmek için... Conan onları bir kez daha yener. Birinin gözleri, birinin bir kolu, birinin bir bacağı yiter. Ardından, Conan ve Senan yeniden buluşur. Aralarında şöyle bir diyalog geçer:

- İyi bir usta olup olmadığını düşünüyorsun... İyi olsaydın, onlar seni öldürürlerdi. İşte o zaman, ne kuşkun, ne de endişelerin kalırdı. Onların intikam duygusu, aslında sana olan sevgilerinden doğdu... Nefret ve sevgi, tek yönlü bir bakışla anlaşılabilir.
- Ben bu konuda bir şey bilmiyorum.
- Öyleyse onları niye öldürmedin?
- Onların bir amaçları vardı. Böylelikle kişiliklerinin zayıf yönleri ortaya çıktı. Şimdi ise, güçlü yanları ortaya çıkarak, zayıflıklarını iyileştirecektir.

Yorum:

Müslüman-Hristiyan, Asya-Avrupa, Doğu-Batı, Avrupa-ABD, ABD-SSCB... Güçlü-zayıf, fizik-metafizik, beyaz-sarı... Kim kimi yenecek? Ondan önce, kim kiminle savaşacak ve kim kimin düşmanı?

ANA ÖYKÜ

Conan, bu dizi öyküde birden çok kötü-düşman ile savaşıır. Daha önceki şablonlardan farklı üç yeni durum vardır ortada: 1. İyi-kötü ayrımı muğlaklaşır ve kimi, iyiler kötü ve kötüler iyi olur. 2. Kötü-düşman sürekli değişir. 3. Öykünün başı da, sonu da açık uçludur.

Dizi öykünün bölümlerinin başlıkları:

Ruhların Kuyusu, Herşeyin Sonu, Cadı Kraliçe, Maddoc Krallığı, Vasiyetname, Kanlı Sabah, Kılıçlar, Anıt, Yeniden Diriliş, Ölüm Mevsimi, Gizli Soruşturma, Göç, Bekçi, Kurtarma, Shedü, Zafer, Çağların Kanı, Canavar, Direniş, Nehir, Sislerin İçindeki Gerçek, Ölüler Lejyonu, Aşeron'un Düşüşü, Thulsa Doom'un Yedi Yaşamı, Büyücünün Öfkesi, Cin, Necropolis, 3 x Heku : 1. Dünyadaki Kumlar, 2. Toplum, 3. Üçgen, Hayaletler Kenti : El Şah Maddoc, Kara At. (Öyküler, düzensiz aralıklarla ve birbirini takip etmeden yayınlandı.)

Ana öykü:

Conan, arkadaşlarını ve ona aşık olan ergen Tetra'yı ('4' anlamına gelen boş gönderme), büyücü Nostume'nin elinden kurtarır. Bu sırada Tetra, bir kuyuya düşerek ölür. Cehennem güçleri, onun bedeni aracılığıyla Conan'ı öldürmeye çabalarlar ama beceremezler. Conan ve önce Nostume tarafından çok iri bir yetiye dönüştürülen (sonra ileride yeniden insan durumuna dönüştürülen) Keiv (arada yanlışlıkla 'Kiev' olarak da yazılan 1. metafor), kaçıp deli kral Maddoc'un kentine sığınır. Orayı cehennem zebanisi İmhotep'in (2. metafor) elinden kurtarmayı denerler ama beceremezler. İmhotep, Conan ile savaşıır ve yenilince onun köleliğini kabul eder. Conan'ın çevresinde, böyle böyle, giderek tuhaf bir küçük ordu toparlanmaya başlar. Conan, kendisini öldürtmeye çalışan Maddoc'u öldürünce, onun gayrimeşru oğlunun annesi Anneka (3. metafor) ve onun babası Shapur, tahtın varisi oğul öldürülünce, Conan'a katılırlar. Conan, kendisine yardımcı olarak Simeon (4. metafor) ve Kaleb'i (5. metafor) de yanına alır. Ortaya Vrakl (6. metafor) çıkar. Öyküye Conan'ın belalı sevgilisi Red Sonya (9. metafor) ve bir haberci olan Kobe (10. metafor) girer. Conan'ı öldürmesi için, onun eski arkadaşı Baht'a doğüstü güçler verir. Bu sırada Simeon ölür. Kaleb, bir Tutamon rahibidir ve kızı lanetlenmiştir. Vrakl, kızın gücünün özelliğini, cehennemin yedinci dibinde tutsak olan Thulsa Doom (7. metafor), aracılığıyla öğrenir. Aynı zamanda alevler lordu Xuthl (8. metafor) aracılığıyla, Conan'ın başına lanetli ruh Shedü'yu sarar. Conan tüm bunları atlattığında, Vrakl tüm güce ulaşmıştır ama Thulsa Doom nedeniyle Conan'ı öldüremez. Xuthl'un önerisiyle yakışıklı bir erkek bedenine girer ve ona aşık olan genç kızı Xuthl öldürür. Vrakl'ın bedeninin durduğu mezarlıkta Conan, hem yakışıklı bedeni, hem de Vrakl'ın çirkin bedenini öldürür ama Xuthl Vrakl'i yakışıklı bedende yeniden var eder. Thulsa Doom, Shapur'u öldürerek Conan'ı yok etmeye çabalar ama beceremez. Bu sırada bölgede siyasi kaos çıkar ve savaş başlar. Kobe, kendisini Batı krallarına köle olarak vermiş olan babası Heku'yu öldürerek doğu dünyasının tahtına geçer. Bir yanlış anlama nedeniyle de, Anneka onun karısı olur. Conan, her zamanki gibi, herkesi ve herşeyi bırakıp gider.

Ek: Öykü burada bitmez. Neredeyse bunun kadar uzun olan devamında, Anneka ve Kobe'nin çocuğu, Conan'ın önce kölesi ve sonra özel muhafızı olur. Ancak bu öykü, tümüyle Avrupa edebiyatından apartmadır.

Metaforlar:

1. Kiev / Keiv: Rusya, yani Moskova prensliđi, arlık olmadan nce, Kazan prensliđi daha stnd ve bařkenti bugn de varolan Kiev'di. Keiv'in ayılařtırılması ve yeniden insanlařtırılması, komnist Rusya'nın hayvan simgesinin ayı olmasıyla rtřyor.
2. İmhotep: Bir tip kt. Ana amacı, yıkım yapmaktır. Borusunu ttrp ortalıđı yıkacak olan, kıyamet meleđi İsrail'e tekabl eder. (İnsanları tiksindirici bulması, hoř bir ayrıntı...) Ahlaka deđil, gce boyun eđer.
3. Anneka, Hong Kong'a karřılılık gelir: Dođu'dan Batı'ya geen... İhanet mi demeli, yoksa fırsattan istifade mi? Kendini nemli sanır ama ok nemsizdir.
4. Simeon, daha ok Shakespeare soytarısıdır. Deli deđildir ama yleymiř gibi yapar. Rol bitince, sahneden ftursuzca ıkar. Olsa olsa, Alsace-Lorain olurdu.
5. Kaleb, iyiye geen kt... Taraf deđiřtiren casuslara karřılılık gelir. ykde sonu bilinmez. Tipik bir Smiley kiřiisi...
6. Vrakl, bir ok mecaza denk dřer: Őeytan, kıyamet, bilginin ldrclđ, makyevelizm, kan davası... Tipik jnprmiye: Azıcık yamuk olmuř ne ıkar?
7. Thulsa Doom, geleneksel kt. ABD'ye denk gelir. Ktlđ iř olsun diye, iyi varken fuzulilik osun diye yapar. Nihai kıyamet olması gerekir ama 1945-1990 gibi o da lm ıskaladı.
8. Xuthl, hem Vrakl'ın, hem de Thulsa Doom'un antitezidir. (Bu, tam bir poliyalektiktir.) Hem de sınırlı-sonlu bir ktdr. Vrakl'i yařatması, ironiden de tedir.
9. Red Sonya, Conan'ın patriyarkallıđının feminist antitezidir ama o da savařçıdır. (Okuyucu, nedense onun ayrı basılmıř yklerini tutmadı.) Conan'ın isteyip de birlikte olamadıđı tek kadın odur.
10. En antitez Kobe: Gelecek, in ve Japonya'dır. Ancak, aık řurada: Burada, ikisi zdeř gibi ele alınır, oysa karřıttırlar. Kobe, hem Japonya'da bir kenttir, hem de bugnk iki Kore'nin zerinde yer aldıđı yarımadaadır.

Genel:

Conan, alternatif bir fantazi tarihtir. zgn bir dnya haritası vardır. Genelde, gerekteki Avrasya ve Kuzey Afrika'yı kapsar. rneđin Vilayet Denizi, hem Akdeniz'dir, hem de Hazar Denizi'dir. Conan'ın hangi lkeye karřılılık geldiđi hep tartıřılagelmiřtir. Herkes, kolaysa 'ABD', der ama yanılır. Yazara gre Conan, mecazi kurmaca-gelecektir. Brezilya olabilir, Hindistan olabilir, belki yz yıl sonra Afrika bile olabilir.

Kruřu mecazlar:

Burada göze çarpan, ‘uluslararası hukuk’ denilenin rezaletidir. Tarihte asıl (‘olan’ denmiyor) kılınmış olan savaştır. (Yeryüzünde hiç savaşın olmadığı yıl sayısı 5.000’de 50’dir.) Conan, bir köleyken kral olur. ABD, bir sömürgeyken dünyayı sömürgeleştirir. Herkes de buna alkış tutar.

Uluslararası hukukta, paktlar, antlaşmalar vb vardır ama herkes sürekli taraf ve düşünce değiştirir. Dünyaya iki dünya savaşı ve bir kıyamet yazı turası hediye etmiş olan AB’ye bir bakın hele: Sanki 500 yıl birbirlerini kesenler onlar değil, Dünya’ya uygarlık sunuyorlar... Ya da: Conan’ın Khitai’ı (Rusça’da Çin), çift ateizm + faşizm ile geliyor, kimse yekinmiyor bile... Kobe, binleri katlederken, olaya yalnızca ‘mesleki ilke’ diyor, tıpkı Naziler’in ‘istatistik’i gibi...

Sonuçta kadro (veya takım veya ekip), kesinlikle G-7’dir. 5 veya 10 olabilirler ama süper kahramandırlar. Tabii, bu gerçeğin tam tersidir. Geriye kalan küsurattır aslolan. Dünya tarihini, dünya fatihi Cengiz Han bile belirleyemedi...

ÇIKIŞ

Conan’ı 18 yıldır okuyorum ve beş yıldır bu metni yazıyorum. Örnekse, Anneka’nın Hong Kong olduğuna, 1997’de Çin’e katılınca karar verdim.

Çizgiroman tarihi, siyasi tarihle hep karşılıklılık taşıyagelmiştir. Genelde, baskı dönemlerinde, ima yoluyla ifade için kullanılır.

1990’lardan sonra çizgiromanda bir değişim yaşandı. Ona artık ‘grafik roman’ deniyor ve okuyucu kitlesi doğrudan yetişkinler kabul ediliyor.

Conan, bu açıdan bir geçiş örneği idi: ABD’nin yumuşak faşizmine içten-dolaylı-bilinçsiz bir tepki ve geleceğin yetişkinleri için bir mecaz-tarihçe...

(Temmuz – Aralık 1999)

Bilgisayar Oyunu, Çizgiroman, Çizgifilm, Film İlintileri

Çizgiroman, çizgifilm ve film, yaklaşık eşzamanlı olarak 20. Yüzyıl'da başladı. Bilgisayaroyunları ise, ncak 1980'lerde yaygınlaşan popüler kültür ürünleri oldular.

Bunların ikili olarak birbirine dönüştürülmeleri popüler kültür incelemesi olarak çok geniş bir alan kaplar. Öyle ki hepsini listelemek neredeyse imkansızdır. O nedenle, en çok tüketilenleri örnekleyeceğiz:

Çizgiroman-Film:

Dick Tracy
Raod to Perdetion
History of Violence
Superman x 5
Batman x 4
Blade x 3
Dradevil
Fantastik Dörtlü x 2
Örümcek Adam x 3
X-Men x 3
Gümüş Kayakçı
Spawn
Vendetta İçin V
Sin City
Hellboy
Conan
Red Sonya
Asterix
Ejder-Kaplan Kapısı
Persepolis

Oyun-çizgifilm:

Tekken
Final Fantasy

Çizgiroman-Çizgifilm:

Red Kit
Asterix

Yüzlerce filmin oyunu yapıldı.

Dünya oyun pazarı 2006 için 36 milyar dolar olarak tahmin edilmiş.

<http://mybroadband.co.za/news/Gaming/101.html>

Dünya film pazarı 2004'te 83,4 milyar dolarmış.

http://www.hani.co.kr/arti/english_edition/e_entertainment/144702.html

(23 Şubat 2008)

Multi-Süper Kahramanlı Çizgiromanların ve Filmlerin Estetiko-Politiği

Popüler kültür ürünleri bayağıdır, çünkü kitlenin beğeni zevki düşüktür, çünkü genelde kitlenin eğitim düzeyi düşüktür:

Bu; çok çok düz bir mantık ama marksist estetikçilerin bile, doğrudan kullandığı bir ‘doğrusal programlamadaki ro noktası’, kritik eşik çizgisi ve oldukça dolaylı ve dolayımli bir kültürel gösterge aynı zamanda.

Çizgiromanlar popüler kültürün en belirgin göstergeli ürünlerindedir. Bir Orta Çağ kültürü olan gravür ve konuşma balonlu dini suretlemeler ikilisi, 20. Yüzyıl’ın başında bir yeniden yoruma ve aşırı bir yoruma uğradı.

ABD’de çizgiromanın popülerliği 1930’larda yükselmeye başladı. Global ekonomik kriz onyıllarıydı ve mafya polisi de kapsayan biçimde o dillere destan örgütlenmesini o zaman başlatmıştı. O dönemin polisiye yazarı olan Horace McCoy’un deyimiyle ‘Mafyanın Dışında Kimse Yok’tu. Tabii ki buna polis de dahildi, daha üst düzey yöneticiler de.

Bu durumda kaçış hayalleri üretilir genelde. Süper kahramanlar da öyle oldu. Hepsi birden ama başta tek tek ABD’yi kurtardılar. Hala da kurtarıyorlar.

Sinemanın ilk yüzyılının tamamlandığı 1995’ten bugüne dek gelen süreçte; çizgiromanlar film oldu, çizgifilm oldu, bilgisayar oyunu oldu. Böylelikle hiç yoktan (yani hiç yeni telif ödenmeden) milyarlarca dolarlık yeni iş alanı yaratıldı. (Aslına bakılırsa, George Lucas ‘Yıldız Savaşları’nın tüm haklarını satın alıp, 1977-1997 arasında oyuncak, tişört, vd gibi yan ürünlerden, toplamda milyarlarca dolar kazanarak, bu potansiyel iş alanının olanaklarını önceden imlemişti.)

2010’da gelindiğinde, herhalde pazar pay sınırlarına erişildiğinden olsa gerek, 2 yeni yönelim sözkonusu oldu:

Bir. Çok kahramanlı çizgiromanlar üretmek.

İki: Bunları Orta Çağ gibi dönemlere taşıyarak, başka bir kültürel kombinezon üretmek / denemek.

Bir çizgiroman fanatığıyım. Her tür, konuda, dilde çizgiromanı okurum. Binlerce çizgiroman okudum, yüz binlerce sayfa eder.

Aynı zamanda bir estetikçi, estetiko-politikçi ve politiko-estetikçiyim. Yani; gündelik yaşamın kültürolojisinden olsun, seçkin sayılan sanat eserlerinden olsun, tarihsel yorumlar yapmak uzmanıyım. (Bu metin de öyle bir çabanın sonucu.)

Bu 2 süreci birleştirerek, yukarıda dökümlendiğim 2 seçeneğin birincisi üzerinde yoğunlaşacağım.

Bir örnek üzerinden gidelim:

Çizgiromanın öyküsü:

Batman ve Süpermen birliktedir. Süpermen'in kuzeni olan mutlak kötü bir genç kız vardır. (Bu macerayı önce İngilizce, sonra Türkçe olarak okudum. İkisi arasındaki nüansları geçiyorum ama onlar da önemliydi.)

Şimdi bilenler bilir:

Batman, 1990'lardaki yorumdan ve aşırı yorumdan en aşırı pay alan çizgiromanlardan biri oldu. Öyle ki 10 tane farklı karakter-Batman türü oluştu. Aynı öyküyü farklı çizerlerin çizmesi nüanslar yarattı. Farklı yer ve zamanlarda yazılmış, 18 öykünün tek bir öyküde (Şövalyenin Düşüşü) birleştirilip, tam ve tek bir öykü yaratılması ve sonunda Batman'in belinin kırılması gibi, genel süper kahraman öykü şablonlarına hiç uymayan bir yeni yorum oluştu. Bunun şu yararı olmuş: Bu Batman-Süpermen öyküsünün anlaşılabilirliğinin ön sindiricisi bir öykü olmuş.

Yeni öyküde, bekleneceği gibi, Süpermen kuzenine aşık oluyor, zaten kızın kötüler tarafından Dünya'ya gönderilmesinin nedeni bu, Süperman'ı suiistimal. 2000'li yılların başka bir popüler dalgası olan fantastik romanların film yapılmasına koşut olarak, şeytan ve mutlak kötülük dünyası da konuya çeşni olarak katılmış ama genel öyküsel gidişte bu tema çok sırtıyor.

Batman genelde 'cool' bir karakterdir. Burada sıcak bir karakter. Kızdan sürekli olarak feci kullanyor ama ne de olsa, 2 kankanın veya süper kahramanın çatışması, bir çizgiromanda sözkonusu olamaz gibi.

Bu ikilem, öyküde Batman'in sürekli bir kenara çekilip 'hımmm?' olması durumuna yol açıyor ki popüler kültür – siyaset açısından, tam da biz yeni-aydınların olabileceği konumlardan biri bu ama yalnızca biri.

Sonra, burada 2 ama diğerlerinde maşallah 50-60 gibi, sürüsüne bereket güç koalisyonu, aklımıza kendiliğinden ABD'nin şer kuvvetlerine karşı, uysa da koyan, uymasa da koyan, 'koalisyon kuvvetleri toplaması' durumunu getiriyor.

Popüler kültür tarihin seyrini imlemeyi sürdürüyor. 23. Bond filminde, bir önceki Bond ile halihazırdaki Bond kapışır durumu bile denenebilir. Daha önce Bond patronlarıyla kapışmıştı.

Tarihin tam da bu momentindeyiz:

Eski dostlar ABD-AB kapışıyor. ABD-Çin kapışıyor. Kazanan yok. Zaten mutlak iyi yok. Haklı yok. (Herkesin haksız olduğu savaşlar ve oyun kuramı modelleri mevcuttur.)

Batman'in bu öyküdeki davranış izleği bize kendi davranış izleğimiz için bir modelleme sunuyor: Oyunun dışında kal. Gerektiği zaman epsilon müdahaleler yap ama asla ve kata kimseye güvenme, kendine bile. Bond'un Bond ile kapışması gibi, kendindeki faşizm ile kendindeki anti-faşizmi

savařtır. (Hangisinin kazanacađının henüz önemi yok.)

Sonuç?:

Kazanan tarihsel artı-deđer bilgi olacaktır, hep öyle olmuřtur, řimdi de öyle olmaktadır. ‘Makro paradigmlar / büyük söylemler dönemi’ bitmemiřtir, çünkü henüz başlamamıřtır. Devrimler bitmedi, çünkü o 2 dünya devrimi yalnızca ön-prova idi, asıl devrimler yolda. 50 yıldan ve dünyanın üçte birinden deđil, 5.000 yıldan ve 10 dünyadan (diđerleri yerleřilebilir gezegenler olmak üzere) söz ediyoruz.

Çizgiromanın yeni-okumalarına hoşgeldiniz.

(31 Mart 2011)

Manga ve Anti-Tiyatro

Girizgah:

Aklıma asla böyle bir başlık gelmezdi:

Eğer, bir cuma gecesi bir yolcu, beni gecenin içinde uykumdan uyandırılmış olarak bir başıma bırakmasaydı...

Eğer, ben internette ‘surf’ yaparken, 6. ilintili konuda, bir manga çizerinin yaşamının tiyatrolaştırıldığını okumasaydım...

Metin:

‘Butoh, Anime, Miike’ metnimde anime ve manganın anti’liğini ve avangardlığını açıklamıştım.

Geçelim geçmişe:

Ben bir anti-tiyatrocuym. 1986’da buto hakkında makaleler ve buto metinleri okumaya başladığımda, ITT’nin yaptıklarını okuduktan beridir (ki İstanbul Tiyatro Festivali’nde de aynı şeyler yaşandı), daha ilginç onların yaptıklarının tıpatıp aynısını BÜ tiyatrocularının benim dans tiyatrosu metnime o zamanlar yaptıklarıyla görünce... (Aynı insanlar, 25 yıldır hala benim onlara verdiğim kırıntıları sindirmeye çabalayan çalışmalar yapageli- ve gidi-yorlar. Hiçbiryere de varamıyorlar, nasipsiz-menzilsizler.)

Ondan önce, bilinçsizce mim-sever olarak anti-tiyatrocuydum. Benim için mim, tiyatroda sözün gereksizliğini kanıtlayarak, klasik tiyatro çizgisini negasyonlar. (Üstelik sözün eylem olduğunu düşünen, savunan ve yaşayan biriyim.)

Klasik / ana akımsal / skolastik / akademik çalışmalar, avangardı yakalamaya, devinimsiz bırakmaya, uyruklaştırmaya, cezalandırmaya debelenir. Çoğunluk bunu başarır da ama başaramadıkları, sanat tarihinin ‘öncü olmayan sanat, sanat değildir’ olarak yazılmasıdır, eksi zekalı ve eksi bilgili birileri avangardın öldüğünü ilan etmiş olsa da...

Şimdi de bunu bir anime ustasına, ‘Astro-Çocuk’ çizeri Tezuka’ya yapmışlar. Onu ve eserlerini dans tiyatrosu yapmışlar.

Olmaz mı?

Olur.

Animelerde zaten lirik bir drama mevcuttur. Ancak animeler özgün bir alışımıdır. Her animecide değişen niceliklerde ve niteliklerde. İşin ilginç, bir eseri yaratan sanatçının o eserinin avangardlığının gölgesinde kalabilmesidir, Oshii’nin yaşamı, eseri ‘Ghost in the Shell 1-2’nin cook

gerisine düşer.

Böyle bir ikilem varken, kendisi vefat etmiş, dolayısıyla birinci elden kontakt sağlanamayacağı için bu çaba, 2 kez baştan beyhudelik riskine sahip.

Artı, mangaların ve animelerin hafif odağına, çocuk mangası / animesi çizen / yazan birine yönelmişler.

Buradan, açıktan bir eksi vektör kazanılıyor.

Gelelim mangalardaki ve animelerdeki anti-tiyatroluğa:

Onlar Artaud'nun vahşiliğine sahip.

Onlar Brecht'in epikliğine sahip.

Onlar Brook'un boş alanına sahip.

Onlar Beckett'in absürdüne sahip.

Onlar Grotowski'nin fakirliğine sahip.

Onlar Aristo-lao Tzu di-diyalektiğine sahip.

Onlar butoh-tanztheater diyalektiğine sahip.

Onlar, butoh-anime-Miike triyalektiğine sahip.

O nedenle onlar, avangard ve anti-tiyatro üzeri +5.

O nedenle onlar aşkın ve öteleyici.

(30 Eylül 2011)

Aforizma

Resim / Çizgiroman

Dürer, kendine usta olarak saydığı Bosch'un sürrealizmi ve Bruegel'in naturalizminden, çizgi / gravür tekniği aracılığıyla sürrealizmi seçmiştir. Eğer, naturalizmi ve/ya 'de' seçmiş olsaydı, bugünkü çizgiroman bambaşka yerlerde olur sanıyoruz. (ayrı ressamın, hem sürrealist, hem de naturalist olabileceği kanısındayım. Bunu çizgiroman çizerlerinden biliyoruz: Naturalist çizerler canavarları da tam gerçekmiş gibi, hatta fotoğraf gibi çizerler.)

Buna ek olarak bilgi, Foucault-Magritte arasında yazışılan ve üzerinde 'bu bir pipo değildir' yazılı resim konusu, çizgiroman konuya katılınca, tümüyle saçma / boş küme kalmakta.

(14-15 Aralık 2011)

*

Aforizma

Resim / Çizgiroman

Foucault, Magritte'in 'bu bir pipo değildir' resmi konusunda yazdığı risalede yanılır: Resim ve metin, çizgiromanda tüm niceliklerde ve niteliklerde içiçe geçirilmiş örnekler vermiştir. Asıl vurgu, çizgiromanda, karakalem, mürekkep, senaryo ve konuşma balonu yazımının ayrı kişilerce yapılmış olmasıdır.

(14-15 Aralık 2011)

*

Yeni 'Spider Man'

“Spider Man'in haklarını elinde bulunduran Marvel, meşhur maskeli kahramanın arkasındaki yüzü değiştirdiğini açıkladı. Artık Peter Parker'ın yerini Afrikalı Amerikalı Miles Morales aldı.

Çizgiromanın yaratıcıları karakterle ilgili bir sürpriz daha olabileceğini de duyurdu. Yeni Örümcek Adam'ın ırkı gibi cinsel yönelimi de değişebilir, eşcinsel olması da olası...”

[http://www.radikal.com.tr/Radikal.aspx?
aType=RadikalDetayV3&ArticleID=1058680&Date=03.08.2011&CategoryID=82](http://www.radikal.com.tr/Radikal.aspx?aType=RadikalDetayV3&ArticleID=1058680&Date=03.08.2011&CategoryID=82)

Breh, breh, breh...

Hepsi var: Hispanik, eşcinsel, afro-amerikan...

... da bunu ergenlere nasıl satacaklar acaba?

Başlığı şöyle koyarlar herhalde:

“Bivzler hovşgörölüyüz, heyy gevñçleer yaa sizz, vavv...”

Eksik kalan bir bilgi var: ‘Örümcek Adam’ın başka bir versiyonunun yayın hakları başka bir şirketteydi. Onlar da ‘Örümcek Adam’ı öldürdüler. Hani, ünlülerin ölüsü dirisinden çok para ediyor ya, o hesap...

Komünist Superman bile yapan zihniyet...

Siz sanıyor musunuz ki bunlar özgürlükle ilgili?

Hayır, hemen her pazarda üretim tüketimi geçti ve tüketici doyum noktasını çoktan geçti. Bizim ‘herşey birarada’cı turizmcilerimizin yaptığı gibi, artık zararına satış yapılıyor, maksat dostlar alışverişte görsün. Buradaki zarar ise cepten değil, değer yargısından...

E, ne oldu?

Siyah başkan da bombaladı her yanı.

Kadın Thatcher da Falkland’a saldırdı.

Bu çöküş dönemlerini çok seviyorum:

Yaşam boyu beynimi korumak için, yaşamıma öz-anarşistçe verdiğim (daha doğrusu kendimi saldırılardan kurtaramayıp uğradığım) zararlara karşı gayet ‘cool’ kalıp, ‘o senin seçimin cicim’ takılanlar, şimdi sopanın ucu azıcık kendilerine girince, ‘imdaat’ diye sokaklara dökülüyorlar.

Özgürlük meyhanecilere mi kaldı? Yoksa diskoculara mı? Yoksa torbacılara mı?

Hep söylerim:

1 doğru 10 milyar yanlış mezara yolluyor. Bu böyle biline...

Tarih çöktü mü herkes altında kalıyor. Bu böyle biline...

(3 Ağustos 2011)

Superman Bile ABD'den Bıktı

“Superman, Tahran'da 1 milyon kişinin düzenlediği rejim karşıtı bir gösteriye gidiyor. Zira, alana o kadar çok polis konuşlandırılmış ki, İranlıların ‘yalnız olmadıklarını bilmelerini’ istiyor. Polis gösteriye müdahale etmiyor, ancak İran Superman'ın katılımını savaş nedeni sayıp, onu ABD Başkanı adına hareket etmekle suçluyor. Daha sonra, Superman ile ABD ulusal güvenlik danışmanı arasında, şu konuşma geçiyor:

- İran rejimi reform sözü verdi mi?

Hayır.

- O zaman gösteriş budalalığın ne işe yaradı? Yaptıkların uluslararası bir olay çıkardı. Senin müdahaleni savaş nedeni sayıyorlar.

Bunun farkındayım. Ve haklısınız. Hata yaptım. Yarın BM önünde bir konuşma yapmayı ve onları Amerikan vatandaşlığından vazgeçtiğim konusunda bilgilendirmeyi planlamamın nedeni de bu.

- Ne?

Hareketlerimin ABD politikalarının aracı olarak görülmesinden yoruldum. Hakikat, adalet ve Amerikan tarzı artık yeterli değil. Dünya çok küçük, çok içiçe.”

<http://dunya.milliyet.com.tr/superman-iran-yuzunden-abd-vatandasligini-birakiyor-/dunya/dunyadetay/30.04.2011/1384263/default.htm>

Duruma bakar mısınız?

ABD'yi kurtaran süper kahramanlardan biri ABD vatandaşlığını bırakıyor, bizde başbakan ABD pasaportu alıyor.

Yanki muhafazakarlar duruma çok kızmış. Süpermen ABD'ye inanmıyorsa, onun hiçbirşeye inanmayacağını önesürmüş.

Ancak Süpermen hata yapıyor:

Dünya çok küçük ve içiçe değil, globalizmin yanılığısı bu, dünya çok büyük ve birbirinin dışında kalan ve kalması tersine / negatif diyalektik nedeniyle, daha uygun olan farklılıklar ve karşıtlıklar var. Global sentez aramıyoruz, bireysel özgünlük arıyoruz, yoksa tarih çürüyecek. Varolanlara da yaşama hakkını, gerekirse Süpermen'i öldürerek yaratıyoruz.

(30 Nisan 2011)

Ticari Kartların Kültürolojisi

Reklam kartı veya ticari kart sayılan bu nesnelere öncelikle koleksiyon objesidir.

Sonralıkla, zamanının aktüel kültürünün aynasıdır.

Bulyon, ciklet, çukulata, sigara, çay gibi, çok farklı ticari metalar, reklam ve satış öğesi olarak bunları kullanmış. Sonradan bunlar başka kültürolojik anlamlar kazanmış.

Bu nesnelere neden koleksiyon malzemesi olur?

Küçüktürler, saklanmaları kolay olur. Tematik konulu olurlar. Kataloglu ve listeli olurlar. Başka hiçbir yerde bulunmayan görsel öğeler (manzaralar, insanlar) içerebilirler. Örneğin, İngiliz bir sigara kartının bir İstanbul fotoğrafı var, 10 yıldır aranıyor, gören yok. Neden şu: Seri yerine, dağınık konulu bir dizinin yalnızca tek parçası olarak üretilmiş. Üreten de, sapa bir şirket imiş. Yani, nadirlik için gereken her niteliğe sahipmiş. İnternette bile epeyce süredir henüz göremedim.

Bu nesnelere neden zamanının kültürünün aynası olur?

Çünkü, örneğin artist dizisiyse, o anki ünlüler dizisi olur. Aradan 5-10 yıl geçince, kimse onları hatırlamaz. (50 küsur yaşında biri olarak söyleyebilirim ki birinci derecede ünlü olmayan ve 5 yıldan eski olan hemen hiçbir oyuncuyu, ilk bakışta tanıyan çıkmıyor.)

Devamında:

Diğer bir popüler kültür malzemesi olan, çizgiromanların gayriresmi tarihini oradan izleyebilirsiniz. 100 küsur yıllık ve en çok 2-3 yılda bir yenilenen bir tarihten söz ediyoruz. Örneğin, Batman'ın on yıllara dağılmış olarak 40'a yakın farklı serisi var.

Burada önemli bir konu:

Hemen hiçbir koleksiyoncu bunların hepsini toplamaz. Yani diğer bir deyişle hiçbir koleksiyoner, çok ilgili, çok bilgili, çok disiplinli, çok dönemli, çok mekanlı ve çok kültürlü değildir. Yine, Batman'den örnek verirsek, anime yorumları insanları rahatsız etmiş, çünkü hesapça onlarda Yanki ruhunun dışına çıkmış.

Gelelim bu metni yazma nedenime:

Yaşlılığı nedeniyle, yeni şeyler öğrenme zorunluluğu duyan ve aynı zamanda çocukluğuna özlem duyan biri olarak, bu kartları yeniden anımsadım. Son 1 yıldır bu konuyu tam olarak öğrenmeye çabalıyorum ve çok ilginç kayıtlarla karşılaşıyorum.

Şöyle bir örnek verelim:

Panini kartlar, yalnızca tek şirket olarak dünyada yılda 1 milyar dolar ciro yapıyor. Bu, 100 milyonlarca set satmaları demek ve satıyorlar da. Aynı zamanda, girmedik konu bırakmıyorlar.

Ticari açıdan market kurallarına aykırı bir durum var:

Hiçbir ticari kart markasının internet sitesi, elindeki tam serileri, kaçta sattığını, nereden nasıl alacağını tam açıklamıyor, yani tüketiciyi eksik bilgilendiriyor.

Gelelim gündelik kültürolojiye:

Bunlar çok ilginç biçimde, o yertzamanın bilgi momentine yönelik, çok ilginç ipuçları veriyor.

Örneğin:

Liebig bulyonlarının Felemenkçe versiyonundaki Belçika veya Belçika Kongosu (eski Zaire) tarihi, 1900'lerin tarihsel bakış açılarını ve doğal olarak da kolonyalistçe dilegetiriyor.

Hele hele (birkaç dilde dağılan) birkaç konu var ki bugün onları Wikipedia'da bile bulamazsınız:

Devler, çocuk beşikleri, çocuk oyunları, halk oyunları, halk eğlenceleri. Tam safkan folklorik bilgi ve o konuların alıntılıandığı kitapları bugün bulmak imkansız durumda ama o kartlar hala internette dolanımda.

Günümüzün global en ilginç konusu ise, televizyonlarda en çok izlenen konu olan futbol. Ancak, orada da güncellik önemli: 1900'ların İngiliz futbolcu serileri, futbolun beşiği İngiltere'de bile ilgi çekmiyor, hatta 1966 Dünya Kupası'nı kazanan kadro bile öyle sayılır. İlla ki günümüz UEFA serileri (Şampiyonlar Ligi ve Avrupa Ligi) olacak. Tabii ki onları tamamlamak pahalıya patlıyor. Ona da hile bulmuşlar: Albümle kartları eksik veriyorlar ve ondan sonra bir kerede sınırlı sayıda eksik kart gönderiyorlar. İşin yoksa, uğraş dur.

Öneririm, ticari kartlarla bir ilgilenin.

(6 Ocak 2012)

Fotoğraf, Resim ve Çizgiroman

Bu 3'ü benim için tümleşik bir sanat dalıdır. Başka alt-dalları da kapsar. Görsel dalın / duyu-dilin tamamını kapsamaz. Son 2 önermenin açıklanmaları ayrı 2 (veya daha çok) metnin konusudur. Pas geçiyoruz

Fotoğrafa resim denmesine karşı çıkanlar çok var.

Çizgiromanı sanat alt-dalı bile saymayanlar var. İlginçtir ama (bant karikatür veya seri macera olarak) çizgiroman, benim için okumayazma öğrenmeden önce de bir sanattı. O zamanlar, konuşma balonlarındaki noktalama imlerini sayardım. (5 yaşımı bitirmenin hemen sonrasını kastediyorum.)

Ancak yukarıda söylediğim tümleşiklik başka bir konu:

Bir: Çizgiroman, çizgifilm, film, bilgisayar oyunu demosu tümleşikliği gibi, yeni bir sanatlar ve sanatsızlıklar tümleşiklikleri demek açısından bir açılım var.

İki: Resim-sinema, çizgiroman-resim, fotoğraf-resim ayrımlarını sürekli olarak bir yelpazeye / spektruma tümeleme olarak bir açılım var.

Elimde olsa, bunu 'Spartacus' için yapardım ama '300' daha iyi bir örnek gibi ama 'Spartacus'ten de örnek vereceğim..

Öncelikle, orada yapılmamış olanı, daha doğrusu yapıлып çerçevenmemiş olanı belirteyim:

Filmin başındaki kahin kadın planı, 4 boyutlu bir anlatıyı 2 boyuta izdüşürebilen ender örneklerden biri. Onu, 'stop-motion' ile çizgiromana birebir aktarmak zihnen mümkün, kalem güçlü olan için fiziken de mümkün.

Devam:

Resim 1, çizgiroman-resim geçişiminde.



Resim 2, fotoğraf-çizgiroman geçişiminde.



Resim 3, resim-fotoğraf geçişiminde.



Peki, bunları sağlayan analitik öğeler neler?

Öncelikle grenleşmeyle oynama. Sonra, kadraj içine fırça darbesi izi efekti vermek de bir yol.

Asıl vurgulanacak nokta şu: Renklilik-siyahbeyazlık öğesini, 'Sin City' filmi de dahil olmak üzere, görsel sanatlarda bambaşka yataklara taşımak mümkün oldu. Arada öyle karışımlar yakalandı ki motor-moment, emosyon-moment, epistem-moment olarak çok özel, yeni ve henüz biricik ansamlar kaydedildi.

'300'ü seyredeli 5 yıl oldu. Bu sürede onun yaptığını yeniden yapabilene değil, yanına yaklaşına, Uzakdoğu Asya aksiyon filmlerinde bile raslayamadım ki onların önemli bir bölümü animedir, artı mangalardan filme çekilmiştir. Onlar daha grafik kalıyor. (Kastettiğim, Yanki tipi yetişkin grafik-roman başlığı değil.)



Resim 4'te 'Spartacus' bunu en mükemmel biçimde beceriyor. Resim tarihinde bu denli canlılığı bir tek bir kadın ressam (Artemisia Gentileschi) sağlamış ki o da gençliğinde tecavüze uğramış. Resmettiği de tahmin edilebileceği gibi, (yine) bir erkeğin doğranması ki ona tecavüz eden adamın yüzünü anıştırdığı rivayet edilir. (Resim 5)



Buna sinemasal olarak en yakın duran moment, 'Ölüm Oyunu 1-2'. Orada da anlamalar (momentlemeler) var ama onlar tümüyle yeni bir çekim tekniği ve kesinlikle sinema alanı içinde kalıyor.

Peki bu, bize ne sağlayacak?

En geniş anlamıyla, görsel duyu-dili kullanan tümleşik sanat dalının tüm olanaklarını haritalayacağız. Önyargılara takılıp kalmayacağız. Örneğin, sinema henüz tam olarak birden çok sanatsal formda (10. veya 11. dal olarak) tezahür etmedi ama bunun ipuçlarını verdi ve o bir 5 duyu-dili birden kullanan henüz tek sanat dalı durumunda. İşte o 'yeni görsel sanat dalı' da böylesi bir tümleşiklik taşıyacak. (Bu holografik fotoğraftan tümüyle ayrı bir yönde gelişecek.) Burada örneklediklerimiz, bir hiper-epistemoloji / meta-epistemoloji alanı için önbilgiler yaratıyor. Kastettiğimiz, fotoğrafın 3-4 paradigmatik kritik eşik sonrası. Şimdilik, 1-2,5 adım birden yaratmaya çabalıyoruz ama bunu tamamlayamayacağız. (Çizgiroman formatının duvar halılarında ve dini konularda ilk olarak ortaya çıktığını, sanat tarihi açısından anımsatmış olalım. O nedenle, geleceğin epistemolojisi olacak alanların, şimdilik sanat alanında kalmasını kimse yadırgamasın.)

Kültürolojik anlamıyla da, neden bunun şimdi ve burada başarılı olduğunu açımlayacağız ki en önemli sorunsalımız bu:

Bir 'son bakışta aşk', bir 'son tükenişte son parıltı' türünden, devasa bir tarihsel çöküş döneminin

başındaki en son parıltıyı görüyoruz. Bu sanat dalları ve alt-dalları, yüzyıllar boyu sürececek biçimde, eski parçalarına ve yeni parçalarına yeniden ayrılacak.

Sanatın faşizminin ve engizisyonunun görkemi de böyle bir şey işte:

Goya resimleri gibi ki Goya'da da çizgiroman, resim ve fotoğraf tümleşikliğinin ipuçları vardır. O da, doğranmış insan bedenleri grafiklemiş ve resmetmiştir ve onların hepsini de doğrudan gözlemiştir. (Resim 6)



Evet, çok yakın gelecekteki yeni insan mezbahamızın skeçlerini (resimdeki anlamıyla), taslaklarını, karalamalarını, desenlerini görüyoruz.

Arenaya hoşgeldiniz.

(12 Ocak 2012)

Nehir Çizgiroman

Eskiden çizgiromanlar hepi topu 96 sayfalık fasikül bir kitapta başlar ve biterdi.

Arkasından benim için 1980'lerde 'Conan'ın uzun bir macerası geldi: 44 fasikül x 22 sayfalık bölüm = 968 toplam sayfa gibi, bir roman için bile oldukça uzun bir öyküydü. Üstelik, birinci aşamanın sonunda, yine onun kadar uzun ve biraz zaman atlamasıyla süren, başka ikinci bir maceraya öncü hikayelik ediyordu. Toplamda, neredeyse 2.000 sayfa eder.

Ara nağme:

Çizgiroman-roman karşılaştırmasını çok düşündüm. Yazı dilinin ve sözdilinin anlatı olanaklarını zihnimde çok karşılaştırdım. Gördüğüm şu:

Çizgiromana giren / sokulan sinema tekniğiyle öykü anlatma tekniği, hem öykü anlatı yoğunluğunu arttırdı, hem de işin içine motor dili soktu. Burada kastedilen illa ki aksiyon değil: Günümüz çizgiromanında durgular (poz / pause), modern danstan daha yoğun ve işlevsel olarak kullanılıyor.

Bir ara nağme daha:

Resmin bunu yapamaması bana hep tuhaf gelmiştir. Geçmişteki tüm ressamalar, eskizlerinde ve desenlerinde inanılmaz aksiyon momentleri ve insan portrelemeleri yakalamışken, bunu büyük (1 x 1 metreden büyük boyutları kastediyoruz) resimlerin olanaklarında kullanmamışlardır. Kullanamamışlardır, diyemiyebiliriz, çünkü o zamanlar resmi ısmarlayanın (parayı ödeyenlerin) resme müdahale hakkı % 100 idi. Kimin bunda etken olduğunu bilmiyoruz o nedenle.

Ana ara nağmeye dönüş:

Çizgiromanın bu motor dilsel anlatı genişlemesi, onu yetişkinler için okunabilir durumdaki grafik roman kıldı. (Çizgiromanın okumayı hep azalttığı söylenir ama bunai ilişkin kanıt hiç görmedim.) Hatta; mitoloji, tarih, metagor-felsefe bilmeden anlaşılacak yoğunlukta düşünce çizgiromanları mümkün oldu ve kendine pazar buldu. (Bunlar illa ki çok veya az satılır diye bir kural yok.)

Gelelim 2000'lerin gerçek nehir çizgiromanlarına (burada çok kahramanlı çizgiromanları ayrı bir eleştirel başlık sayıyoruz):

Ben 3 tanesini izleme fırsatı buldum:

Batman-Superman macerası, Batman-mitoloji macerası, Wolwerine zaman yolculuklu bilimkurgu macerası.

3'ünde de ortak bir yön var:

Öykü, merak yaratacak belirsizlik düğümleriyle sürüyor ve tam da tamamlanmadan, soru imleri ve

açık ipuçları bırakarak bitiyor. (Bunun ticari nedeni belli: Yeni mallara açık kapı bırakmak.)

Bu, okurun, popüler-bayağı kültürel ürünler olan reklamların algı hızını arttırması gibi, yine popüler-bayağı sayılan kültürel ürünler olan çizgiromanlar da geniş açılı düşünmesini sağlıyor.

Batman-Süperman macerasında, Batman'in Superman'den sürekli kılınması var ki evlere şenlik: Öykü bitiyor, adamın kılınması bitmiyor. Dikkatinizi çekerim: Klasik anlamıyla Superman, ABD'nin ta kendisi demektir. Astın üstünden kılınması durumu var yani. (Bu, 'Battle Royal 1-2'deki küçüklerin büyüklere karşılıklı savaşının, başka türden bir metaforik karşılığıdır.)

Böylesi geniş bir öykü 96 sayfada anlatılır da kimse anlamaz. Ancak, 12 x 96'lık hacimde anlatılınca, tam çağdaş masallar dizisi oluyor.

Son ara nağme:

Çizgiromanların fantastikliği, '300'de olsun, 2 Batman macerasında olsun, fantastik romanlarda ve filmlerde öykünün sırttığı gibi sırtmıyor. O nedenle, '300'ün fantastikliği sinemada sırtmadı, artı 'Sin City'nin.

Dünya'da çizgiroman okurluğu ve koleksiyonerliği, inanılmaz ama ayrı ayrı kanallarda giderek genişliyor. Hele hele bunlara ticari kartların bilinçsizce yaptığı kahramanları ve öykücükleri kataloglama işlevi, bizzat çizerler tarafından hazırlanmış yeni kuşak (generation next) ticari kartlarla pekiştirilmesi katılırsa, tadından yenmez.

Sözünü ettiğim 3 maceradan 2'sindeki, ilkindeki ve sonuncudaki soru kipleri, benim için en çekici olanlar. Soru sormak felsefecilerin işidir ve sıradan insanlar kendilerine soru sorulmasını ve sordurulmasını, kısacası beyinlerini kullanmayı hiç sevmezler. Düşünün ki artık popüler-banal kültürel ürünler, felsefe yapıyor, soru soruyor ve soru sorduruyor.

Çizgiromanın bu momentinin sordurduğu sonul momentteki soru şimdilik şu:

Çizgiroman nereye gidiyor?

Dipnot: Nehir çizgiromanlara, İngilizce'de 'sınırlı dizi' (limited series), yani; 'öyküsünün başı, ortası, sonu belli' deniyor.

(7 Şubat 2012)

Çizgiroman İçin Estetik (Sanatbilim) Soruları

Çizgiroman ne kadar popüler, banal, 'kitsch'tir?

Çizgiroman ne kadar elitist, grafik, romanımsıdır?

Çizgiroman ne kadar yeranının kültürünün göstergesidir?

Çizgiroman ne kadar aşırı yorumlanabilir?

Çizgiroman anlatımının ne kadarını fotoğraftan ödünç alır?

Çizgiroman anlatımının ne kadarını resimden ödünç alır?

Çizgiroman anlatımının ne kadarını sinemadan ödünç alır?

Çizgiroman-çizgifilm ilintileri nelerdir?

Çizgiroman-bilgisayar oyunu ilintileri nelerdir?

Çizgiroman-ticari kart ilintileri nelerdir?

Çizgiromanla neler yapılabilir? (Türkçe'deki Kafka ve/ya Nazım?)

Çizgiromanla neler yapılamaz? (Türkçe'deki Kafka ve/ya Nazım?)

Çizgiromanın ülkesel farklılıkları nelerdir? (Karaoğlan, Manga, Asteriks, Tex, Batman?)

Çizgiromanın ömrü ne kadardır?

Çizgiromanın gelecekbilimleri nelerdir?

(16 Şubat 2012)

Çizgiromanlar ve Ülkeler

En Türk çizgiroman Tarkan'dır. Karaoğlan da öyledir ama Tarkan'da Türki kurt mitolojisi de vardır.

En Fransız roman Asterix'tir ve Fransa'nın Almanya tarafından işgalinin acısını yaklaşık 70 yıl yaşatagelmektedir. Tenten ikinci sırada yer alabilir ama o Fransa'nın bitmiş gitmiş kolonyalizmini simgeler.

En Yanki çizgiromanlar süper kahramanlı olanlarıdır, özellikle de iyi süper kahramanların birbirleriyle savaşlarını konu alanlar. Bunun 2000'lerde yoğunlaşması, ABD'nin o dönemki tarihi momentini de imler.

En İtalyan çizgiroman yoktur. İlginç bir biçimde, Holywood'vari mafya çigiromanı yerine, İtalyan'vari spagetti western çizgiromanlar yapmışlardır.

En sarı ırklı çizgiromanlar, mangaların dövüş sanatları ile ilgili olanlarıdır. Bilimkurguya bambaşka bir soluk getirmelerine karşın, o soluk 2000'lerde Japonya'nın atom bombası mazlumu yerine, dünya zalimi olmaya terfisiyle o dönem kapanmıştır.

Dipnot: Çizgiromanlar, bilimkurgu ve polisiye romanlarla birlikte, hem popüler-banal olup, hem de epistemolojik artı-değerli olabilen nadir kültürel ürünlerdendir. Ulusal çizgiroman altbaşlıklarının yanyorumları da bunu imler.

(16 Şubat 2012)

Çizgiromansal ve Sinemasal Neo-Sistemantikler

6 neo-sistemantik tanımlaması deniyoruz:

1. Kısa film olarak; bilgisayar oyunu demosu, reklam, klip, jenerik.
2. Her tür tanımıyla oyun olarak film praksisi. (Oyun pazarının yavaş yavaş film pazarını geçmesi.)
3. Çizgiroman, çizgifilm, film, ticari kart, oyuncak praksisi.
4. Resim, fotoğraf, (çizgiroman dahil) grafik, film praksisi.
5. Epistemoloji dalları olarak sanat dalları.
6. Siberuzay ve yapay zeka olarak film.

6 konu hakkında da makaleler yazdık.

1. Kısa Film Olarak Jenerik, Demo, Klip, Reklam (Sinema ve Kuram) (Buraya 2005 sonrası TV dizilerini de eklemiş oluyoruz, bakınız 5. örnekleme.)
2. Bir Post-Film Örneği Olarak Film-Oyun (Post-Sinema)
3. Çizgiroman Ticari Kartlarının Kültürolojisi (Çizgiroman)
4. Fotoğraf, Resim ve Çizgiroman (Çizgiroman)
5. 'Lie to Me': Problem Çözücü Diziler (Post-Sinema)
6. Siberuzay Olarak Sinema (2008) + Siberuzay ve Sinema (Sinema ve Praksis)

Bunlar eksik olarak da olsa, İkinci Sinema'nın fraktal dış sınır tanımlarını içeriyor.

Çıkarsamalar ve önkoyutlar:

Bu tanımlarla, post-modernizmin savunduğu epistemolojik muğlaklığın, aslında çokdisiplinliliğe geçişteki bir belirsizlik dönemi olduğu gerçeği mevcut oluyor.

Tekdisiplinlilik, çokdisiplinlilik ve disiplinlerarasılık yeni tanımlar kazandı. Örneğin, aynı disiplinlerarası sanat eseri, ait olduğu sanat dallarında, farklı (realizm veya sürrealizm gibi) epistemolojik / estetik düzeylerde / ekollerde olabilir. Bu durum daha önce de vardı ama kayda geçmemişti. Örneğin, modern resimle modern dans eşzamanlı ortaya çıkmamıştı. Bunun tersi de rahatça çıkarılabilir.

Bunların hepsi de, gelecekte bir süreliğine kalıcı olarak uzun dönemde yine deđiřecek olarak, yeni sistematik tanımlara dođru yol aldđımızı imler. rnekse, fotoğraf 1850, sinema 1995, modern dans dalı olarak buto 1970 tarihli / momentli. Yukarıdakiler 2010 momentli. En ge 2020’de yeni tanımlar gelir. 1995-2010 arasında trans-sinema, yeni sinema ve post-sinema yařandı bile. İkinci Sinema’nın ilkede olsun tamlařması, en erken 2015’te olabilecek gibi grnyor.

(22 Nisan + 4 Mayıs 2012)

Hulk ve Alter-Egoları

'Hulk' bir çizgiroman kahramanıdır. 5. sınıf gibi bir düzeydeki çizgiroman kahramanıdır. Daha çok kötü yanın öne çıkmasıyla ilgili bir tiplemedir. İlk yaratıcısı (Stan Lee) onu 'Dr. Jekyll and Mr. Hide' ve 'Frankenstein' karışımı bir tipleme saymıştır.

Çizgiromanda diğer birçoğunun arasında yeni bir 'trend' daha var ve bu çizgiromanda da ortaya çıkmış:

'Stand-alone' kompleksi olan, 'alter-egolar'lı duruma getirilmiş kahramanlar, birbiriyle tutarlı olmayan öykülerde, 'limited series'ler olarak (başı, ortası, sonu tam olan öykülerde) dile getiriliyor. İnanılmaz bir estetiko-politiko yorumuna açık bir dizi ortaya çıkıyor.

Diğer bir deyişle tek bir çizgiroman, birbiriyle ilintisiz / episodik 10 parçadan oluşturulabiliyor ve bu da hem 10 bütün arasında, hem 10 parça arasında yepyeni 'karşılaştır-karşılaştır'ları mümkün kılıyor.

Hulk'ın da böyle 2 macerası var:

Bir: Hulk/Thing: Hard Knocks #1-4 (Kasım 2004 – Şubat 2005).

İki: Hulk Gezegeni (Planet Hulk).

[http://en.wikipedia.org/wiki/Hulk_\(comics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Hulk_(comics))

Birincide iyi yan kötü yana yoga ile üstün geliyor.

İkincide iyi yan, kötü yana ölümcül bir kötülük yaparak, onu tüm güçlerinin işlemediği yeni bir gezegene bırakıyor.

İkincide bir sahne var ki imgelem mi gerçek mi olduğu anlaşılamiyor:

Hulk tüm diğer süper kahramanlara girişiyor ama ne girişme...

Zaten ana-reel öyküde de 'Gümüş Kayakçı' ile önce kapışıyor, sonra barışıyor.

Yeni yorumların momentleri bu:

Bir: Yeni bir iyi-kötü diyalektiği.

İki: Yeni bir çizgiroman öykülemesi.

Tabii asıl eksik şu:

Habire kurtarılan kitlenin süper kahramanlara karşı tutumları ki tüm öykülerde süper kahramanlar kitleyi kurtarıırken, onlarda epeyi telefata da yaratır.

Hulk'ın ikinci öyküdeki durumu ise özelleşiyor:

Kendine saldıran herkesi öldürüyor, saldırılmadan saldırmıyor. Kimsenin safını tutmuyor. Yani bu açıdan Hulk, en azından bu macerada bir kurtarıcı değil, bir sağ kalıcı (survivor) ki bu da yeni bir yorum momenti.

Bu durum, süper kahramanların siyasete bulaştırılmaları melo-komikliği ile özellikle karşılaştırılınca, daha ilerici (progresif) bir kültürel moment, özellikle de gündelik yaşamın yorumunda. (Örneğin, Superman'ın komünist olması komik bile değildi.)

Dipnot:

Bir:

Çizgiromanın bir de 2010 yapımı çizgifilmi var:

<http://www.imdb.com/title/tt1483025/>

Önce teknik açıklama:

İlk kez 'Heman'de gördüğüm, 'anime-Disney kırması' embesil çizgileme formu, buradaki çok ciddi politik öyküleme yorumunu silip götürmüş.

Sonra öyküsel açıklama:

Film, çizgiromandan nüanslı olarak, bir tür 'nihilo/anarko-Dune' öyküsüne dönüştürülmüş. Çok ilgi çekici bir yorum olabilirdi ama doğrudan ergen ve çocuk hedefli ürün olduğu için, ana serbest çağrışımlı yaratıcılığın neredeyse tümü budanmış.

İki. 'Hulk Gezegeni' öyküsünün ön-hazırlık öyküsü, çizgiromana siyasal yorum katılınca olacak rezilliklere çok iyi bir örnek:

"Kendilerini diğer kahramanlardan daha sorumlu ve yetkili gören ve 'Illuminati' adını veren bir grup (Reed Richards, Prof. X, Iron Man, Doc. Strange, Submariner, Black Bolt) Marvel tarihinin en başından beri çok gizli toplantılar yaparak, en karanlık anlarda tarihin gidişatını değiştirmek üzere devreye girmektedirler. Bu gerçekler, Marvel okurlarınca 'Civil War'un hemen öncesinde keşfedilmişti. Bu grup, yaklaşık bir yıl önce 'Bruce Banner / Hulk'u kandırması ve yörüngede, insanlığı kurtaracak küçük bir göreve göndermek bahanesiyle dış uzaya yollamıştı. Amaç Hulk'u, onun kimseyi incitemeyeceği, hiç bir tehlikenin de ona zarar veremeyeceği cennet gibi bir gezegene göndermek olsa da, bir şeyler yanlış gitmiş ve yeşil dev bir savaş gezegeninde bulmuştu kendisini. Burada gladyatörlükten imparatorluğa yükselmiş (Planet Hulk), ama kendisine Illuminati tarafından kurulan hain (!) tuzağı da hiç bir zaman unutmamıştı."

<http://www.cizgiroman.gen.tr/haber/1148>

(Bu durumda, Hulk'ın o süper kahramanları parçaladığı sahne de, kurgu da olsa, kurgu-kurgu da olsa, ideolojik açıdan reel bir durumu imliyor. Yani süper kahramanlar gerçekten birbiriyle savaşıyor.)

Süper kahramanlar arasında bile bazıları daha eşittir. Daha çok eşitlerin yeri, dünya hegemonluğudur. Daha az eşit olanların yeri, sürgündür veya cezaevidir. Bu durumda kurtarılanların yeri, ancak toplama kampı olabilir.

Ancak bu, bir alter-ego yorumu değil, alter-ideoloji yorumudur.

(6 Mayıs 2012)

Wolverine: Çizgiromanın Multi-Kulti Avangardlığı

Kuramcının evdeki hesabı, çarşıdaki pratiğe ve praksise uymayabiliyor.

Richard Schehner 1985 gibi, modern dansa çokkültürlülüğü öncü kültür olarak tanımlamıştı ama hedefi ıskalamıştı ve savları geçersizdi.

1980'lerdeki neo-liberalizmin artı 'tanztheater'ın ve 'butoh'nun üzerinden 30 yıl geçtikten sonra, 2000'lerde neo-liberalizm çökerken, bir popüler (elit değil, banal) bir altkültür olan çizgiromanda, inanılmaz çokkültürlü ve inanılmaz avangard örnekler verildi.

Neden, nasıl böyle oldu?

Çizgiromanlar 1930'ların ABD'sindeki kriz döneminin ürettirdiği bir kaçış altkültürü türü olarak, bugünlerdeki zirvesine doğru uzun tırmanışına başladı.

Arada 1-2 kriz dönemi yaşadıktan sonra, 1990'ların sonundan başlayarak, sinemanın da onu kullanarak tırmanışa geçmesi ve hem avangard, hem de popüler olan ürünler vermeye yönelmesiyle durum değişti.

Bu, Astor Piazzolla'nın banal bir müzik türü olan tangoyu cazlaştırarak, onu elit bir sanat dalı kılması gibi bir durum.

Her ikisinde de ortak yön şu: Soyutlama düzeyinin birkaç düzey birden artması.

Çizgiromanın zeka düzeyi, ergen zeka düzeyinden elit-entellektüel yetişkin zeka düzeyine çıktı. Bugünün çizgiromanlarını yorumlayarak anlayabilmek için, hem çoğul, hem eleştirel okumalar yapmak, hem de elit-banal çokkültürlülüğünü birarada yaşayabilmek gerek.

Çok kahramanlı yeni çizgiromanları anlayabilmek için, hem global, hem de yerel kültürleri bilmek gerekiyor. Ayrıca, her kahramanın bağımsız çizgiroman tarihçesini de bilmek gerekiyor. Çünkü sürekli metin içi göndermeleri olan **hiper-tekstler** sözkonusu. Bunun üzerine eklenmiş olarak, meta-tekstlerin üzerine, bir de meta-görsellikler var. Örneğin biri android, biri doğal 2 ucube kahramanın aralarındaki etkileşimi kavramak için, arada sallanıveren küçük küçük esprileri izlemek gerek.

Bunu bir örneklemeyle izleyelim:

http://marvel.wikia.com/Wolverine_Vol_2_41

Bir android küçük kız var. Bu, doğal canavar ve süper kahraman Wolverine'e platonik aşık ve kendini onu flörtü olarak görüyor. Üretilmesinin asıl nedeni ise, Wolverine'i yok etmek.

Bir de android Wolverine var. O da küçük kız androidi seviyor ve kızın patlayacağına kani olduğu için, bunu önlemenin tek yolunun doğal Wolverine'i yok etmek olduğunu düşünüyor ve bunun peşinde

koşuyor.

Öykünün başında android Wolverine ölü sanılıyor ve cesedi bir makina deposuna konuyor. Oradan 'Hardware' filmine apaçık bir göndermeyle, çok güçlenmiş olarak çıkıyor.

<http://www.imdb.com/title/tt0099740/>

Sonra 1 Stealth uçağı çalışıyor. New York **semalarında** yapay Wolverine, doğal Wolverine'i uçakla avlamaya çıkıyor.

3'ü hep birlikte devlet tarafından bombalanıyorlar ve **kanalizasyona** düşüyorlar. Orada küçük kız, doğalı kurtarmak için kafasını çıkarıp gövdesini patlatıyor. Yapay olanı, küçük kızın kafasını kurtarıyor ama doğal olan da küçük kızı (kafasını) kurtarmaya yüzlerce metre yukarıdan aşağıya doğrudan atlıyor.

Abartının abartısı bir öykü.

Ancak, ölümsüzlük-ölümlülük, yapay-doğal zeka, insan-android, insanüstü-insan-insanaltı ikilemelerini bu denli açıkseçik ve pervasızca irdeleyen teorik bir kitap henüz görmedim.

İşin hoşu, bu tür ürünlerin problem çözücü değil, eğlendirici hedefli olmaları. Yine de, beyninize aşırı hayal gücü dozlayıp, tribe sokup, feci kafa yaptırıyorlar: Bir de bakmışsınız, hiç ummayacağınız bir problemi çözmüşsünüz.

Eh, düşünün ki Holywood 100 senedir 10 trilyon dolar harcayıp bunu beceremedi ve yalnızca 3 kişi ve 3 ay bunu becermeye yetiyor ki bunun adı yalnızca **düşünce deneyi**.

Avangard multi-kulti, farklı düşünce ile normallerin düşünce engel-duvarını aşmaktır.

Schehner zamanında da böyleydi ama o bunun bilincine varamadı ve 3. Dünya'cı etnisizme saplandı ki bunu World Music bile denememişti.

Sonuçta kıssadan hisse şu:

Düşünce araçları için bayağı da olur, seçkin de olur; yeter ki sonuç eksodus olsun...

(9-10 Mayıs 2012)

İtalyan Çizgiromanında Multi-Kulti Dejenerasyon

G-7 ülkelerinin her birinin özgün çizgiroman altkültürü vardır.

İtalyanlar'ınki 'spagetti-western' oldu ki bu bir multi-kulti dejenerasyon sayılır. Bunun sinema ile eşlenik olması önemli bir kültürel gösterge. Mafyaya gönderme ise belirsiz kalıyor.

1990'larda Japon animeleri dünyayı sarsarken her ülkenin çizgiromanının bunu tepkisi farklı oldu.

İtalyanlar'da ise şöyle oldu:

Zagor uzaya gitti.

Ken Parker'a parapsikoloji girdi.

Tex'e doğüstü konular girdi.

Ancak, ABD'deki çizgi stili değişirken, İtalya'da bu yaşanmadı.

Bunun temel nedeni, ABD'nin zaten üretmek değil, intihalleyerek kültürleşmesi.

İtalyan çizgiromanlarında bilimkurgu olmaması da dikkat çekici bir olgu.

Yine de, eski durumuyla çizgiroman naturalizmini, genelde İtalyan çizgiromanının temsil ettiğini kabul etmek gerek.

Bu durumda, 1960-2010 arasındaki İtalya kültürü değişiminin feodalden post-sanayisele geçememe olarak tanımlayabiliyoruz ancak.

(10 Mayıs 2012)

Hulk: Çizgiromanda Neo-Trend: Anormalliğin Süblimasyonu

Bu durum sanat ürünleri tarihinde bildiğim kadarıyla ilk kez oluyor.

Çizgiromanlar, süper kahramanlar üzerinden tanımlandıkları ve normal insanlar normal kalarak süper kahramanlar tarafından kurtarılmayı bekledikleri için, bu durum bir paradoks gibi ortaya çıktı.

‘X-Men’deki mutantlar normal insanlar tarafından sürekli cezalandırılıyordu ve bunun normal okurlar tarafından infialle karşılanmadığı kesindi, yoksa trend değiştirilirdi.

Sonra, mutantlar kendi içlerinde bölündüler (süper kahramanların birbiriyle savaşmalarının bir versiyonu) ve bir bölümü diğer mutantlara ve normal insanlara karşı saldırıya geçtiler.

Sonra, Wolverine’in android Wolverine’li macerasında ve ‘Hulk Gezegeni’nde normallikle resmen dalga geçilmeye başlandı.

http://marvel.wikia.com/Wolverine_Vol_2_41

Tabii burada her ikisinin de bu maceralarda ‘stand-alone complex’ taşımasının ağırlığı var. (Bu kavram, ‘Ghosts in the Shell’in Motoko’sunun dizi-çizgifilmlerinde somutlaştırıldı ve yükseltildi.)

Daha da abartılısı olarak Hulk, **öfkesi ve nefreti büyüdükçe güçlenir ve savaşı kazanır**. İşte bu tam bir süblimasyondur. Aslında olağan olan budur ama bunu şimdiye kadar kimse (özellikle de ‘shrink’ler) açıkça ifade etmeye cesaret edememişti: **‘En iyi normal ölü normaldir, yoksa sen ölü anormal olursun.’**

Freud bunu görseydi, kemikleri sızlardı: Normal faşizmini taa lobotomiye ve elektroşoka kadar işkenceleşiren bir ideoloji, dandik bir popüler alt-kültür tarafından ti’ye alınıyor.

Nasıl böyle oldu?:

Öncelikle böyle olduğunu fanatik çizgiroman okurları ayırsamıyor. Çizgiroman üreten şirketler ise, okurlardan gelen (okur mektupları bağlamındaki) geri-beslemelerden öyküleme gidişini saptar ve belirler, o nedenle bir şey yap(a)mıyorlar. E tabii, bir de eski öyküler günümüzde at şeyinde kelebek kalıyor durumda, pazara yeni ürün gerekli.

Sonralıkla, Barthes olsaydı bile yap(a)mazdı, çizgiromanı böylesine (Huizinga’sal biçimde) yorumlayan kültürolog yok. Tamam Tenten’in kolonizatörlüğünü daha önceleri belirtmişlerdi ama o zaten görünen köy kılavuz istemez, bir durumdu.

(Burada yapılan şey, **örtük-saklı bir alt-dil yaratıp kullanmak**. Sonuçta zaten öncü gelecekbilim bile, bir insanla androidinin etkişilimini tam tasarlayamamış durumda. O nedenle bu edim işlevsel konumda.)

Tabii bu durumda sanat, daha önceleri yaptığını yine yapıyor ve serbest düşünce uçuşuna geçiyor. (Dolayısıyla, avangard sanat nah öldü.)

Wolverine'in babası olduğuna inandırılmış bir canavar onu öldürmek isteyince, bu feci komik bir tersine **Ödip kompleksi parodisi** olmakta ve çoğul-eleştirel okuma yapabilen bir okur buna kahkahalarla gülmekte.

Wolverine'nin android kıza ve onun ona karşıkı duygularının daha ağır abisi ise, Motoko-Batou arasında vardı: **Sanal-siberuzaysal + yapay zekasal platonik sevgi-sevi-aşk** gibi de, değil gibi...

Burada önemli bir vurgulu saptama:

3. cins, eşcinsellik veya biseksüellik değil, 'Idoru'daki sanal aşktır. En azından 1990'lardan, internetten, siberuzaydan beridir bu böyle tanımlı...

Souçta Yankiler'in bunu yapması başka bir eğlence konusu: Kürtaj yapan doktorların öldürüldüğü ve nüfusunun yarısının evrimi anlamadığı bir ülkede, tarihin de ötesi, evrimin de ötesi, insanın da ötesi gayet açıkseçik tanımlanmış ve ifade edilmiş durumda...

Dipnot: Haa, bu durum süblimasyon mudur, diye de sorulabilir.

(11 Mayıs 2012)

Çizgiromanda Şirketlerarası Kahramansal Çaprazlama / Melezleme

Çizgiromanda Batman-Superman gibi, aynı şirketin kahramanlarının birlikte yer aldığı maceralar varken, aynı zamanda Batman-Spawn gibi farklı şirketlerin karakterlerinin birlikte yer aldığı maceralar da var.

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

Buna neden gerek duyuluyor?:

Çok basit 2 nedenle böyle:

Bir: Okurlar böylesini istiyor.

Okurlar bunu istiyor, çünkü, 1990'larda Dünya'da tuhaf global toplu bilisiz bir çokkültürlülük başladı. Okurlar bundan etkilendi. (Bunun için başka bir metin yazmak gerekli.)

Tarih bunu gereksinilir kıldı:

Bunun basit bir açıklaması: 2. Sanayileşme'nin ve bilgi toplumunun toplu bilisizliğe birkaç epistemolojik / paradigmatik eşik birden atlatması. Yoksa bu tür avangard çabalar, hemen tüm sanat dallarında ve altdallarında, taa **1968**'de başlamıştı.

İki: Kahramanlar ve öyküleri tükeniyor ya da pazar ömürleri bitiyor.

Burada ironik olan, bu çaprazlamanın / melezlemenin başta akıl edilememesi veya gerçekleşmemesi. Öyle olsaydı, daha başarılı sonuçlar ortaya çıkarılırdı.

Bunun temen nedeni de, farklı kahramanları bile, hepi topu 10 kişilik çekirdek bir kadronun yazıp çizmesi.

Ne zamanki çizgiromana, reklam, bilimkurgu roman, klip, senaryo, vd gibi alanlardan yazar transfer edildi, o zaman çokçeşitlilik mümkün oldu.

Bununla kastedilen farklılığın illa ki çoğullukla gerçekleşeceği değil. Tek bir kişi bunu kendi zihninde de yapabilir. Okurlar sonul ürünü anladığına göre, bu zaten mümkün demektir, çünkü okur yaratıcıdan daha geride bir algılama düzeyine sahiptir ama artık son model okurlar yaratıcıları geçti, çünkü pazarda herşeye çok hızlı ve çok kolay ulaşıyor. Yaratıcının 6 ayda yarattığı **yeniliği**, okur 6 dakikada öğreniyor.

Konunun asıl önemli yönleri şu:

Bir: Çokkahramanlılığın getirdiği anlatı zenginliği.

İki: Çizgiroman kahramanlarının '1602' dizisinde olduđu gibi, farklı yertzamanlarda yeniden ve aşırı yorumlanmasını yaratıcılığı ki bunun olanaklarını ne şirketler, ne de okurlar kavramış değil henüz.

Üç. Bu açıkçası, **kültürel bir rönesans**. Ancak acıklı bir biçimde bu oluşum-süreç, '**ölecek prematüre bir alt-kültür**' ve '**uygarlığın günbatımında son bakışta aşk**' biçiminde tezahür ediyor.

İşte bu konu, tümüyle başka bir metnin konusu ama bu metnin anafikri de bu.

(21 Mayıs 2012)

Çizgiromanda Süreklilik

Çizgiromanda süreklilik, karakterin, anakonunun, nesnelerin, yerlerin ve olayların sürekliliği olarak tanımlanıyor.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Continuity_\(fiction\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Continuity_(fiction))

Bugünkü tanımıyla çizgiromanlar 1930'lardan beridir var. Aynı kişi-macera kezlerce kişi tarafından çizildi veya yazıldı. Bu 80 yıl arayla olabildiği gibi, neredeyse eşzamanlı da olabildi.

Bu panoramada birkaç sorun birden var:

Birincisi, hiçbir karakter ikinci kezinde aynı yazılmadı ve çizilmedi. Belki ince ayrıntılar değişti ama hiçbir zaman gerçek süreklilik olmadı.

İkincisi, zaman içinde aynı maceralar yeniden yayınlanırken, yezamanların altkültürleri de değiştiği ve çizgiroman okurla interaktif ilerlediği için, sürekli değişimler oldu.

Üçüncüsü, bu süreksizlik isteyerek ve bilerek yaratıldı: Buna 'limited series' (sınırlı dizi) deniyor. Ancak ironik ve paradoksal olan durum, bu tür maceralardaki sürekliliğin o kahramanın genel konusal sürekliliğinin epeyi üzerinde olması. Bunun nedeni de, bu tür projelerin oldukça dar bir yezamanda tamamlanması ve bu da bütünselliği kolaştırıyor. Yani aynı çizer, aynı anda birkaç kahraman çiziyorsa, tabii ki kaymalar olur. Holywood filmlerindeki süreksizliklerin de en büyük nedeni budur: Çekimin sırası yoktur ve senaryodaki peşpeşe çekimleri de aynı kişiler yapmaz.

Bu açıdan en makul süreklilik, Batman'in 'Şövalyenin Düşüşü' çizgiromanındaki veya Ray Bradbury'nin 'Mars Güncesi' bilimkurgu romanındaki / öykü derlemesindeki durumdur: Biraz episodik bir eklektisizm.

(21 Mayıs 2012)

Enki Bilal: Biseksüel Seyreltik Faşizm

Patriyarkal faşizm var.

Matriyarkal faşizm var.

Bu terim kafamda canlanana kadar, Enki Bilal'de tezahür eden 'biseksüel seyreltik faşizm' yoktu.

Kendisiyle YKY sergisi için geldiği İstanbul'da ve kitap imzalatmak için tanıştım. O birkaç dakikada onun biseksüel olduğunu **hissettim** ve bundan hep emin oldum (belki kendi bunu hiç bilmedi). Zaten çevresindeki tiplerden bazıları onun buruş veya gıcır laçolarından biriydi ve bir de (olasılıkla eski / yaşlanmış) bir lezbiyen de vardı.

Enki Bilal'i faşist bulurum.

Emir Kusturica'yı da öyle bulurdum ve bunu belirttiğimde infiale karşılandım ama kendisi sonradan beni de infiale düşürecek bir faşizm dozuna çıktı.

Her ikisinin de eski komünist faşizmi, Merkel'inki gibi.

Her ikisinin de eski sanatçı / yaratıcı faşizmi, Heinlein'inki gibi.

Bilal'in yaratıcılığında bir kabızlık da bulurum. Bunun eğlenceli yanı, onu Türkiye'de taklit edenlerin de öyle olması nedeniyle, 2 x 3. Dünyalı kabızlığının faz konjuge üstüste binmesi eğlenceli bir sonuç olmasında.

Bilal'in poliseksüalitesi, daha önce bilimkurgu romanı 'Triton'da oldukça geniş açılı bir panoramada sergilenmişti ve izlediğim kadarıyla onun bir daha yakınına yaklaşılmasında. Bilal onun uzaklarında seyrediyor.

Buna, yine bilimkurgu romancısı Clarke'ın yaşamının sonlarındaki, iktidarsız gerontokrat röntgenciliğini / partnerinin sevişmesinin teşhirciliğini ekleyince (''Rama' dizisinde ortaya çıktığı ve aynı şeyi toplama kampı gazisi eski komünist Semprun'un da son romanında sergilemesi gibi) tuhaf duygusal retrospektifler sergileniyor.

Dolayısıyla Bilal'in tuhaf duygularda seyretmesi olağan: Kundera'nın Çekoslovakya'da siyasal polisçe aranırken, tecavüz duygusunun gerçekten uyanması ve fiilen uygulamışlığı gibi.

Ara veri / şerh: Tüm bunları sağlayan veri tabanı, Fassbinder'in sentimental faşizm dolu filmlerinde bulunabilir.

Bilal çürük bir sanatçı: Fassbinder gibi ölüme doğru, gaz pedalına tuğla koymuş gibi yaşamıyor, korkak davranıyor. Kabız bokunu kıymetleyip, ne ederse paraya çeviriyor.

Tüm bunlar, 1990-2010 dünyasında komünizm-kapitalizm ayırtırsızlığını ve küçük burjuvaların her durumdaki hacıyatmaz ayırtırsızlıklarını sürdürdüğünü açıklıyor.

Sanatçıları eserleriyle olduğu denli, yaşamlarıyla da tartarım.

Nokta.

Dipnot: Bu metni, 'Cizgidiyari'nda 'administrator' olan Bakunin'in Bilal üzerine yazdığı metni okuduktan sonra yazdım. Kendisine teşekkürü borç bilirim.

(29 Mayıs 2012)

Meta-Seri

Bunu da öğrenmiş olduk:

Meta-seri deyince aklıma, aynı karakterin başka karakter olarak öykülendiği, aşkın bir anlatı geliyor.

Oysa ki şu demekmiş:

Bir karakterin başka bir şirkete veya yazara kiralanıp, onun yorumuyla yayınlanması (ki aslında bu da başka bir tür aşkın anlatı türü sayılır).

<http://en.wikipedia.org/wiki/Metaseries>

Bunu, ilkini muhtemelen 1970'te veya 1974'te okuduğum bir öykü dizisinin, 40 küsur yıl sonra tamamını okuyunca aldığım notların beni Wikipedia'da yönlendirmesi ile öğrendim.

Konu zombi öyküleri.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Zombie_\(Marvel_Comics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Zombie_(Marvel_Comics))

Aslında tam-toplam (başı sonu olan) bir dizi gibi görünse de, farklı zamanlarda farklı yazarlar tarafından yazılıp çizildikleri için, anlatıda nüanssal çelişkiler ve boşluklar taşıyan bir dizi.

Türkçe'si de şurada:

<http://www.gerekliseyler.com.tr/details.php?catid=36&pg=1&direct=1&urun=1743&tmd=120>

Bu arada öykünün bittiği birinci ciltten başka 2 cilt daha olduğunu öğrendim. Onu da kimbilir ne zaman okuyabilirim.

(12 Haziran 2012)

Dünya Çizgiroman Satışları

ABD 2010

Title Issue Price Publish Order

1 Avengers 1 \$3.99 Marvel 175,100
2 X-Men 1 \$3.99 Marvel 144,700
3 Blackest Night 8 \$3.99 DC 141,400
4 Siege 1 \$3.99 Marvel 137,700
5 Blackest Night 7 \$3.99 DC 136,400
6 New Avengers 1 \$3.99 Marvel 132,500
7 Brightest Day 0 \$3.99 DC 130,000
8 Brightest Day 1 \$2.99 DC 128,500
9 Siege 2 \$3.99 Marvel 120,200
10 Batman Return of Bruce Wayne 1 \$3.99 DC 119,400
11 Siege 3 \$3.99 Marvel 117,900
12 Siege 4 \$3.99 Marvel 115,300
13 Secret Avengers 1 \$3.99 Marvel 115,100
14 Brightest Day 2 \$2.99 DC 113,300
15 Batman 700 \$4.99 DC 113,100
16 Green Lantern 50 \$3.99 DC 110,400
17 Wolverine 1 \$3.99 Marvel 107,700
18 Flash 1 \$3.99 DC 107,400
19 Brightest Day 3 \$2.99 DC 106,500
20 Green Lantern 53 \$2.99 DC 103,300

<http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2010.html>

*

Imdb Dünya Film Hasılatları: İlk 100

Rank Title Worldwide Box Office

1. Avatar (2009) \$2,781,505,847
2. Titanic (1997) \$2,185,372,302
3. The Avengers (2012) \$1,439,115,735
4. Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 (2011) \$1,327,655,619
5. Transformers: Dark of the Moon (2011) \$1,123,746,996
6. The Lord of the Rings: The Return of the King (2003) \$1,119,929,521
7. Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (2006) \$1,065,896,541
8. Toy Story 3 (2010) \$1,062,984,497
9. Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides (2011) \$1,041,963,875
10. Star Wars: Episode I - The Phantom Menace (1999) \$1,027,044,677

11. Alice in Wonderland (2010) \$1,023,285,206
12. The Dark Knight (2008) \$1,001,921,825
13. Harry Potter and the Sorcerer's Stone (2001)
\$968,657,891
14. Pirates of the Caribbean: At World's End (2007) \$958,404,152
15. The Lion King (1994) \$951,583,777
16. Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1 (2010) \$946,080,434
17. Harry Potter and the Order of the Phoenix (2007) \$937,000,866
18. Harry Potter and the Half-Blood Prince (2009) \$933,956,980
19. The Lord of the Rings: The Two Towers (2002) \$921,600,000
20. Jurassic Park (1993) \$919,700,000

İlk 100'ün 25'i çizgiromandan uyarlama veya çizgi film.

<http://www.imdb.com/boxoffice/alltimegross?region=world-wide>

*

İlk 100 film, **500** milyon dolardan başlayan hasılatlar yapmış. Kabaca **50** milyondan başlayan toplam izleyici sayısı demek. Ayrıca, Hindistan ve Hong Kong yapımı, en çok seyredilen filmlerin izleyici sayısı **100** milyonları buluyor.

2010 ABD çizgiroman hasılatı da, **400-500** milyon dolar arasında: Yaklaşık **200** milyon nüshaya karşılık geliyor. Nüsha başına ortalama satış **50.000**'den az ama çeşit bol (> 1.000).

<http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2010.html>

*

Japonya / Manga: İlk 10 2010

Price Publisher Sales Writer Manga

Y420 Shueisha 2,593,580 Eiichiro Oda One Piece #591

Y420 Shueisha 2,578,730 Eiichiro Oda One Piece #572

Y420 Shueisha 2,557,356 Eiichiro Oda One Piece #583

Y420 Shueisha 2,492,183 Eiichiro Oda One Piece #604

Y420 Shueisha 2,480,124 Eiichiro Oda One Piece #565

Y420 Square Enix 1,340,772 Hiromu Arakawa Fullmetal Alchemist #256

Y420Square Enix1,298,292Hiromu ArakawaFullmetal Alchemist #247

Y420Kodansha1,241,997Tomoko NinomiyaNodame Cantabile #238

Y420Square Enix1,214,468Hiromu ArakawaFullmetal Alchemist #269

Y420Shueisha1,211,849Masashi KishimotoNaruto #4910

<http://gamrconnect.vgchartz.com/thread.php?id=120572>

Tüm zamanlar içinde, en çok satılan manga, sayı başına ortalaması kabaca 4 milyona gelmek üzere, 1-31 arası seri ‘Slam Dunk’, 120 milyon satmış.

<http://lounge.moviecodec.com/manga/top-20-manga-of-all-time-in-sells-and-ratings-from-critics-124888/>

Görüldüğü üzere Japonya, bu konuda Dünya’ya ve ABD’ye feci bir fark atmış durumda. Japonya 127, ABD 300 küsur milyon nüfuslu.

(30 Haziran 2012)

Dünya Oyun ve Film Pazarı 2010

Dijital / Sanal Oyunlar

En çok satan **PC** oyunları (**Microsoft Windows, Mac OS X ve Linux**): (> = 4 Milyon):

- The Sims (16 million shipped)[1]
- The Sims 2 (13 million)[2]
- The Sims 2: Pets [expansion pack] (5.6 million)[3]
- The Sims 2: Seasons [expansion pack] (1 million)[3]
- Half-Life 2 (12 million; may include sales on other platforms)[4]
- StarCraft (11 million)[5]
- Battlefield 2 (11 million)[6]
- The Sims 3 (10 million)[7]
- Half-Life (9.3 million,[8][9] may include PS2 version)
- Half-Life: Opposing Force [expansion pack] (1.1 million)[8][9]
- Guild Wars (6.5 million in North America, Europe, and Asia; includes Factions, Nightfall, and Eye of the North)[10]
- Minecraft (6.4 million)[11]
- Diablo III (6.3 million)[12]
- Myst (6 million)[13]
- SimCity 3000 (5 million; includes Sim City 3000 Unlimited edition)[14]
- World of Warcraft
- World of Warcraft: The Burning Crusade [expansion pack] (at least 4.7 million; required to own Wrath of the Lich King)
- World of Warcraft: Wrath of the Lich King [expansion pack] (at least 4.7 million; required to own Cataclysm)
- World of Warcraft: Cataclysm [expansion pack] (4.7 million)[15]
- Riven (4.5 million)[16]
- StarCraft II: Wings of Liberty (nearly 4.5 Million)[17]
- Battlefield 1942 (4.39 million BF1942 2.47 million, BF1942:RTR 0.64 million, BF1942:SW 0.49 million, BF Deluxe 0.37 million, BF Anthology 0.42 million)[18]
- Counter-Strike (4.2 million,[8][9])
- Cossacks: European Wars (4 million)[19]
- Diablo II (4 million)[20]
- Diablo II: Lord of Destruction [expansion pack] (1 million;[20] 2 million shipped)[20]
- Populous (4 million)[21][22]
- Where in the World Is Carmen Sandiego? (4 million) [23]
- RollerCoaster Tycoon (4 million in North America)[24]
- Warhammer 40,000: Dawn of War (4 million including expansions) [25]

*

Konsol / video oyunları:

Xbox 360:

Kinect Adventures 2010 18 million [29][30]
Call of Duty: Black Ops 2010 12 million [31]
Halo 3 2007 10.05 million [32]
Halo: Reach 2010 7 million [33]
Call of Duty: Modern Warfare 2 2009 7.0 million [34][35][36][37][38]
Halo 3: ODST 2009 5 million [39]
Gears of War 2006 5 million [40]
Gears of War 2 2008 5 million [41]
Grand Theft Auto IV 2008 4.35 million [42][38][43]
Call of Duty 4: Modern Warfare 2007 4.22 million [44][45][43][38]
Fable II 2008 3.50 million [46]
Call of Duty: World at War 2008 3.35 million [42][47]
Gears of War 3 2011 3 million [48]
Halo Wars 2009 2 million [49][50]
Mass Effect 2 2010 2 million [51]
Forza Motorsport 3 2009 2 million [52]

*

Nintendo:

Super Mario Bros. (40.24 million) [54][55]
Super Mario Bros. 3 (18 million) [56]
Super Mario Bros. 2 (10 million) [57]
The Legend of Zelda (6.51 million) [58]
Zelda II: The Adventure of Link (4.38 million) [58]
Teenage Mutant Ninja Turtles (4 million) [59]
Dragon Warrior III (3.8 million in Japan) [60]
Dragon Warrior IV (3.1 million in Japan) [60]
Metroid (2.73 million) [61]
Golf (2.46 million in Japan) [60]
Dragon Warrior II (2.4 million in Japan) [60][62]
Baseball (2.35 million in Japan) [60]
R.C. Pro-Am (2.3 million) [63]
Mahjong (2.13 million in Japan) [60]
Family Stadium (2.05 million in Japan) [60]
Punch-Out!! (2 million) [64]

Toplam Nintendo = 14 Aralık 2009 = 3,5 milyar.

*

Wii:

Wii Sports (79.6 million)[84][85]
Mario Kart Wii (32.44 million)[84][86]
Wii Sports Resort (30.14 million)[84]
Wii Play (28.02 million)[87]
New Super Mario Bros. Wii (26.26 million)[84]
Wii Fit (22.67 million)[87][88]
Wii Fit Plus (20.48 million)[84]
Super Smash Bros. Brawl (10.79 million)[87]
Super Mario Galaxy (10.68 million)[84][89]
Wii Party (7.94 million)[84]
Mario Party 8 (7.6 million)[90]
Mario & Sonic at the Olympic Games (7.09 million)[91]
Super Mario Galaxy 2 (6.36 million)[92]
Just Dance 2 (5 million)[93]

Toplam Wii = 31 Mart 2011: 716 milyon.

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PC_video_games

*

Ortalama oyun fiyatı = 50-100 dolar.

Dünya oyun satışı 2010 = 50 milyar dolar.

ABD oyun satışı 2010 = 18 milyar dolar.

http://vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_industry

ABD film bileti pazarı 2010 = 10 milyar dolar.

<http://www.the-numbers.com/market/>

*

Karşılaştırma için:

Oyuncak ve diğer oyunlar pazarı:

2007 ABD = 90 milyar dolar.

<http://www.marketsize.com/blog/index.php/category/toys/>

(Temmuz 2012)

'9th Wonders!' = Proto-'Heroes': Bir Öte-Kurmaca Çizgiroman

Bu çizgiroman, 'Heroes' (Kahramanlar) dizisinin içinde geçen öte-kurmaca bir çizgiroman. Dizinin içinde, sayfaları görünüyor. Çizgiromanın yaratıcısı da dizinin kahramanı. Gerçek yaratıcısı ise başka biri.

http://en.wikipedia.org/wiki/9th_Wonders!

http://tr.wikipedia.org/wiki/9th_Wonders!

Yaratıcıları, daha dizi tasarım aşamasındayken bile, çizgiromanını yapmayı tasarladıklarını belirtiyorlar. (Bakınız. Çizgiromanın Türkçe basımı, 2008).

Çizgiroman 34 öyküden oluşuyor. Her öykü, 5 veya 6 sayfadan oluşuyor. Haftada bir yayınlanmış. Böylelikle, aylık 24 sayfa olan klasik nüshaların hacmi / formatı düşünülmüş.

Her öykü, kahramanların diziden önceki öykülerini anlatıyor.

'Heroes'u 2009 gibi izledim. İlk sezon tam olarak elimdeydi ama ancak 2 veya 3 bölüm izlemeye dayanabildim. Ergen bile değil, erin (ön-ergen = 11-14 yaş arası) işiydi.

Çizgiroman öyle değil. Hem bir öte-kurmaca formunda, hem de bir çizgiroman olarak derdinin ne olduğunu tam saptamış ve onu gayet uygunlukla yerine getirmiş. Öyküler çok açıkseçik ortada. Dizide öyle değil. Tipik ergen / erin işi ve diğer dizilerin / filmlerin taklitçiliği var.

Eğer, çizgiroman tek başına alınsa bile, tek başına sanatsal bir değeri var. Hazırlatırken farklı çizerler ve yazarlar kullanılmış. Bu tam bir kolaj etkisi yaratıyor. (Yine de ABD tipi çizgi, yeni aşamasında olsa da, diğerlerinden çok açıkseçik olarak ayrılıyor. Disney'imsilik hala oralarda egemen durumda.)

Öte-kurmaca, roman içinde roman veya dizi-film içinde çizgiroman gibi, kurmaca yanılısamayı okurun aklına getirmek için icat edilmiş bir şey ama burada kastını aşıyor ve bir 'hiper-tekst' oluyor ki o da bilgisayar bilimindeki anlamını aşarak kullanılıyor burada..

<http://en.wikipedia.org/wiki/Metafiction>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Hypertext>

Bu çizgiromanın episodları, yalnızca 5 sayfa ve 20 karede, 300 sayfalık bir yazılı romanın ve bazı aynı hacimdeki çizgiromanların anlatmayı başaramayabileceği bir öykü anlatma becerisi içeriyor. (Bu, reklamların sanat tüketicilerinin beynini giderek daha hızlı işlettiği saptamamla da uyuşan bir gerçek.)

Eđer, izgiromanı yalnızca izgiroman okuma veya yalnızca hayal kurmadan (gereklerden kamaktan) başka bir Őey sayabiliyorsa, bu kitabı okura muhakkak neririm.

Dipnot 1: izgiromanın Trke nshası Gittigidiyor'da yok. O nedenle grsel malzeme kullanamadım.

Dipnot 2: Dizi Trkiye'de yayınlandıđı sırada, izgiroman hakkında kanalın sitesindeki bilgi.

http://heroes.cnbce.com/cnbce_dergi/mart.shtml

Dipnot 3: Bu da izgiromanın 'pdf'si:

<http://forum.yugiohturk.com/viewtopic.php?f=15&t=14806>

(28 Temmuz 2012)

Çizgiromanda Bitmeyen Öyküler

'Bitmeyen Öykü' Michael Ende'nin bir romanıdır. Kitabın sonunda öykünün ucu açık kalır.

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

Benzer biçimde fantastik yaratıların tamamına yakınında, kahramanların sonu belirsiz kalır veya hiç olmaz.

Örneğin bilimkurgu roman 'Uzay Macerası 2001'in sonunda öykü tümüyle belirsiz kalmıştı. Sonradan devamı ek ve yama yapıldı.

Örneğin Conan, 1.000'in üzerindeki macerasının yalnızca birisinin sonunda, yaşlanmış biri olarak, batıya doğru yola çıkar ve bir daha ondan haber alınamaz ki bu da bitmeyen bir öyküdür.

Bu türden bir sonu bitmeme, çizgiromanların hem ticari gereksinimidir, hem de bir tiplmeyi 10'un üzerinde kişi yazıp çizebildiği için, zaten bu yaratıcılık açısından kaçınılmaz bir sonuçtur.

Son zamanlarda bunun istisnaları görüldü. 2 ayrı şirketin çıkardığı diziden birindeki Örümcek Adam öldü (2011).

<http://www.hurriyet.com.tr/kultur-sanat/haber/18090515.asp>

Aynı kahramanın hem ölüp, hem de sağ kalması çizgiromanları bile aşan bir çoğul okuma ve hiper-tekst durumu yarattı.

Bunların dışında öykünün sonunun bitimsizliği durumunu yaratan başka etkenler de var:

Conan 2 x 900 sayfalık maraton soluklu ve bitimsiz öyküsündeki, ana 2 öykünün birbirine geçişimi, her öykünün bazı öykücüklerinin (farklı yazarlar ve çizerler ile) epeyi çeşitlemeleri, bir türden bitimsizlik örneği.

Çizgiromanların yeniden ve yeniden olağan ve aşırı yorumlanması başka bir bitimsizlik örneği.

Çizgiromanların öykülerinin (aşırı) uzaması ve akışın / sonun belirsizleşmesi (bu post-modern bir durum veya yazınsal özel bir çaba değil) diğer bir bitimsizlik örneği.

Tüm bunların temel nedeni, 1960'lardan ve 1990'lardan sonra, 2010'larda da çizgiromanların okur profiline değişmesi nedeniyle, onları yeniden çeşitlendirme gereği.

Ancak, bu yalnızca ticari bir format içinde kalmıyor. Bir de olağan yaratıcıların öyküleri tükendiği için, eskiden kendine pazarda yer bulamayan uçuk kaçık öykülü çizerler ve yazarlar da kendine ve eserlerine yer ve yayınsal olanak buluyor duruma geldi. Örneğin, Wolverine'in klasik serisindeki zaman yolculuğu ile ilgili maceranın bir bölümünde, konu hiper-teksti aşıyor, meta-teksti aşıyor,

tekst-öteye ve/ya tekst-değile ulaşıyor ki bunun nedeni yazılı metindeki limit sonsuz bölü imleri (slash): Böylelikle o kadar çok ve / veya üstüste oluyor ki hepsi hesaba katıldığında metin sonsuz çeşitlemede okunabilir olabiliyor ve bu yalnızca 1 sayfa gibi sınırlı-sonlu bir alanda yaratılabiliyor ki bu daha önce hiç yapılmamıştı, edebiyatta bile.

İşte bu sözünü ettiğimiz limit sonuz çeşitlemeli öykü bitimsizliği, tam da tarihi momentle çakışıyor: Birçok gelecek, hepsi mümkün, hangisinin gerçekleşeceğinin pek önemi yok. Yani, çizgiromanlarda da öykünün nasıl biteceğinin aslında hiç önemi yok. Bilgisayar oyunlarında buna, kahramanların sonlarını tek tek hiper-oyun metinler ve görüntülerle anlatmak yolu da denenmiş durumda.

Tabii burada sorunsal şu: **Kaybolan öykü değil önemli olan, o kaybolan öykünün içinden belirginleşen yeni öykü önemli olan.** (Onu da yeniden yazılacak çizgiroman çeşitlemeleriyle izleyeceğiz yakın gelecekte.)

(14-25 Eylül 2012)

Çizgiromanda Okur-Yazar İç-etkileşimleri ve 'Eğer?' Çeşitlemeleri

46 yıllık çizgiroman okuruyum. 13 yıllık çizgiroman eleştirmeniyim. 5 yıllık da çizgiroman öyküsü sinopsisleri yazarıyım.

Bu momentle, yukarıdaki başlıktaki konunun halihazırda süregiden biçimiyle ana çerçevesini çizmeyi bir deneyelim:

Çizgiromanlar farklı yazarlar tarafından farklı öykülerle yazılabiliyor. Bunun **3** türü var: **Bir:** Uzun öyküyü birkaç yazar, ardışık olarak parçalı yazıyor ve çoğunluk da birbirlerinin yaptıklarını bilmiyorlar. **İki:** Aynı kahramanın öykülerini farklı yazarlar yazıyorlar. **Üç:** Ayrı çizgiroman öyküsü, 'Eğer?' dizileriyle aynı anda birden çok son içeren alternatif akışlarda yeniden yazılabiliyor. (Bunlar da 'bitmeyen öykü olarak çizgiroman' konusuna bir bakıma katkıda bulunuyor.)

Bazı çizgiromanlardaki öykü akışı için, artık okurlar tarafından da ara-etkileşim deneniyor ve artık internet üzerinde hep birlikte / kollektif yazılan romanlar ve grafik romanlar mevcut.

Kendi durumumda ise: Bir çizgiromanı okur, eleştirmen ve yaratıcı-yazar olarak farklı farklı biçimlerde, aynı anda yeniden yazabiliyor ve okuyup yorumlayabiliyorum.

Bu durum, çizgiromanların hermenötiğinin (yorumbiliminin) neden şimdi ve burada yürüdüğü biçimiyle yürüdüğünü anlamamı(zı) sağlıyor. İnanılmaz biçimde buradaki hayal, yani çizgiroman öykü hayali, gerçeğin özgün bir yorumundan ve kimi de kısa gelecekbilim çıkarsamalarından ibaret durumda kalmakta.

Burada olağan okur, en çok ikinci bir yorumla yetiniyor. Yani klasik çizgiroman okuru oldukça tutucu, belki 50 yıl boyunca aynı ve tek öykülü tek çizgiromanı taparcasına sevebiliyor. Gerisini de yok sayıyor.

Bir şerh: Şimdiki durumuyla, Batı dünyasındaki, özellikle de ABD'deki yaratıcı çizgiroman yazarı, bu iç-etkileşim ortamından uzakta yalıtılmış kalıyor. Böylelikle, sudaki balığın suyu bilmemesi durumunda kalmış oluyorlar.

Tüm bu çerçeve, ya şimdi oluşmakta, ya da çok yakın gelecekte oluşacak olan bir sanat eseri-gerçeklik içetkileşimi durumu yarattı bile. 20. Yüzyıl'ın başında resimin, 1980'lerde modern dansın üstlendiği avangard-avangardlığı, şimdilerde çizgiroman yüklenmiş görünüyor. O nedenle, hem gündelik yaşamın bir kültüroloğu olarak, hem de elit kültür / sanat ürünü yorumlayıcısı bir estetikçi olarak, çizgiroman okumalarını bu çerçevede yürütmek gerektiği kanısındayım.

Dipnot: 4'ü (karikatür tarzı olarak) çizgiroman yapılmış, Pratchett'ın 37 romanlık 'Disk-Dünya' serisinin yeni çizerler tarafından ama bu kez mizahi-grotesk olarak değil, macera-figüratif-realist olarak çizildiği bir çizgiroman yeniden çizimi konusu, bu açılımın halihazırdaki somut momentini olmakta.

(29 Eylül 2012)

Çizgiromanda Yanki ve Nippon Şiddet-Absürdü

Öncelikle şiddet-absürdü, absürd-şiddeti değil (ve bunlar 1 tane değil ama şimdilik yalnızca biri tanımlanmaya çabalanacak).

Aradaki fark şu:

Sondaki sözcük betimlenen olmakta ve şiddet absürdü betimlediğinde, ortaya biraz ikilemsel bir durum çıkmış demektir, çünkü şiddet bugünlere dek absürd bir şey değildi (burada kastedilen tüm savaşların saçmalığı değil).

Çizgiromanda absürd-şiddet de, şiddetli-absürd de çok olageldi ama hayal olara hayal idi, şimdilerde gerçeklik tasırımı olarak hayal durumunda.

Çizgiromanın yükselişi genelde 1930'lar Yanki kökenli sayılır.

1945'teki 2 atom bombasından sonra, 1980'lerde ve 1990'larda Nippon buto'su, anime'si ve manga'sı oluştu ve/ya yükseldi.

Araya giren 1960'lar İtalyan spagetti vesterniyle birlikte çizgiroman 1960'larda ve 1990'larda 2 yükseliş dalgası daha yaşadı. 1930 ve 1990 dalgası oldukça Yanki dozlu ve soslu oldu.

Sonra 2000'lerde Nippon mangası ve animesi Yanki pazarını işgal etti ve çok özgün bir şiddet altkültürü oluşturdu (ki burada hiç mi hiç animeci olmayan Kurosavva'nın 'Dersu Uzala'sı ve '7 Samuray'ı, bu alanda çok özgün ve farklı 2 çıkış olarak kayda geçti). Burada Yanki'lerin kültür telifi yerine, intihali ve nakili anlayışı da (yani gelenek ve taz mala açıklığı da) ağırlık taşıdı. (Kaldı ki ABD'liler hemen herşeyi intihal ve nakil ettiler, en kendileri saydıkları kültür / sanat dalı olan caz bile Afro-Amerikan icadıdır, yani ithaldir.) AB'nin sanat filmi yönetmenlerini bile ithal ettiler ve Hollywood epeyi metamorfoz yaşadı bu sayede.

2010'larda ise, Nippon şiddeti neo-Yanki şiddet olarak bir yansıma, yeniden yorumlama ve aşırı yorumlama olarak geri döndü / tepti. Bu çizgiroman altkültüründe açıkça izleniyor. Örneğin, 'Batman' Hollywood filminde 2010 civarında Uzakdoğu Asya dövüş sporları öğrendi örneği gibi...

Nippon ise burada sabit yerinde durmayıp siberuzay şiddetini yarattı. Burada ilginç olan siberuzayın ve kendi özgün şiddetinin Kanada köneli / patentli olması ve bu tür Yanki-Nippon-Yanki çizgiromansal şiddet yansımalarını ve yankılanmalarını, yine ve biricik Kanadalı çizgiroman kahramanı olan Wolverine üzerinden gerçekleşmesi. Oldukça uzun (1.000 sayfanın üzerinde süren) bir Wolverine macerasında da uzakdoğu savaş sporları var ama yepyeni bir yorumla. Ortama bir de yepyeni bir mizah türü eklendi ki buna belki komedi-absürdü denebilir.

Bu gidişte Nippon ek-neo-tepkisi 2020'lerde çıkabilir, çıkmayabilir de. 'Basilisk' mangası bu yönde ipuçları taşıyordu: Komedi, şiddet ve absürd, çok ilginç sos karışımlarındaydı ve aslında ne Nippon idi, ne de Yanki, bir tür ara-sentez sayılabilir belki.

Konuya şerh: Hulk'un ve Wolverine'in, acı çektikçe ve öfkelendikçe daha güçlenmesi süreci, bildiğimiz psişik bir süreç değil, belki belki neo-psişik bir süreç. Proleteryanın yitirecek zincirlerinin bile olmaması gibisinden bir acı veya öfke değil bu. İyi ve kötü ayrımsızlığında, artık ve iyi ve kötülerin dışında üçüncü şıkların açtığı yolda deli dolu yol almanın (yalnızlığının ve canavarlığının ve marjinalliğinin) acısı ve öfkesi, belirsizliğin sinir bozuculuğu ve absürdü, bunların sonucunda denetimsiz şiddet-absürdü. Yani, üçüncü şık olarak, iyiyi ve kötüyü tümüyle yok etseniz bile, asla yok olmayan virüs sporları gibi, insan türü / hümanizm kendi berbatlığını yeniden ve yeniden üretiyor ve yine sizin üzerinize saldırıp, sizi yeniden yeniden şiddet-absürdüne sürüklüyor ki bu bir kısır döngü de değil. Bu bitimsiz bir yol da değil, yalnızca 100. deneğin tamamlayacağı bir deneyde 5.-25. deneklik süreci.

Eh, aslına bakılırsa, bu tam da gelecekbilim öz-deneyciliği: Wolverine, ne bok yerse yesin, düzelemeyeceğini biliyor, yarını inşa ettiğini biliyor ama o yanında ona yer yok, bunu da biliyor.

Eh, gömün o zaman damına koyiim...

Şiddet-absürdü ve azıcık da komedisi bu zaten...

(29 Eylül 2012)

Frazetta ve Realizm



Frank Frazetta çizgiroman ağırlıklı bir illüstratördü. Çizimleri oldukça realist figüratif idi ama gerçek bedenlerden de biraz farklı çizdi.

Oysa, resimlere bakılınca, arada bir gerçek farkı da olduğu görülür. Bunun yorumunu okura bırakıyoruz.

(1 Ekim 2012)

Bir izgiromanın Bir Filmi

Deęişik bir deneme olmuş.

Kişisel yapım bir iş.

Özel bir nüsha:

‘Örümcek Adam’ın ’11 Eylül’ özel sayısı.

Konu zaten özel. (Accaip bir Yanki faşizmi içerikli.)

Deęişik ve kişiye özel kadrajlama ve zımlar.

24 sayfalık nüsha, 21 dakika 52 saniyelik bir film olmuş. Her sayfaya aşağı yukarı 1 dakika düşüyor eder.

Amatör bir çalışma ama zaten profesyoneller tefe konma korkusundan böyle basit bir şeye kalkışmazlar.

Eh, bu da bir deneme işte sonuçta.

<http://www.youtube.com/watch?v=5zKiqGanU0U>

(4 Ekim 2012)

Spiderman 11 Eylül Özel Sayısı

32 kısım tekmili birden tek nüshada:

1930'ların iktisadi buhranı, 1960'ların Vietnam'ı, Nixon'u, Kissinger'i, McNamara'sı, 1990'ların neo-liberalizmi ve çöküşü...

11 Eylül 2001'den hemen sonra üretilmiş ve ip / film kopmuş.

Süper kahramanlar, ancak ve ancak enkazda paspasçılık yapabiliyorlar, o saldırıyı durduramamışlar ve bu ayan beyan sergilenmiş (teşhir).

Bugün olsa, böyle bir nüsha yapmazlardı.

Nasıl bir Yusuf Yusuf, nasıl bir acz, nasıl bir yumurtanın döte gelmişliği, anlatması kaabil değil...

Bağımsız bir çizgiroman nüshası olarak, inanılmaz deneysellikte.

Konuşma balonu yok gibi...

Bir sürü kahraman var ama İlluminati veya Avengers megalomanisi değil, 'abi, nasıl geçirdiler ama...?' hezimet...

Eğlenceli...

Tarihe böyle bir kayıt düşülmüşlüğü de ibret-i alemlik...

(16 Ekim 2012)

Hellsing = Cehennem Şarkısı

<http://en.wikipedia.org/wiki/Hellsing>

Hellsing, bir çoğul okuma-yazma-çizme eseri.

Hellsing, Helsing'den geliyor.

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

Ayrıca, bu Helsing'in filmi de var, yani bu da başka bir ara-bağ:

<http://www.imdb.com/title/tt0338526/>

Helsing Dracula'dan geliyor. Bir baş kahraman da Dracula'dan geliyor. Yani, bu bir edebi bir ara-bağlı (interconnective) eser.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Dracula>

Tuhaf bir biçimde, animesini mangasından önce izledim. Ancak arada böylesine bir fark olduğunu yeni öğrendim. Arada ben de değiştim tabii ki.

Eğer bir eserin telif hakkı hala sürüyorsa, para verip bir meta-seri ve/ya marka kiralama yapabiliyorsun; ancak telif hakkı bitmişse, kafana göre, kel alaka kahramanları, aynı öyküde biraraya getirebiliyorsun. Bu edebiyatta da var ama bu sıralar avangard sanat ürünlerini çokça veren çizgiromanda daha çok var.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Meta-series>

Tabii ortaya çıkan ürün bir hiper-tekst (öte-metin) olmakta ve bu doğrudan siberuzay çağının bir sonucu.

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

Hellsing tüm bunlar.

Yaratıcısı feci uçuk. Bunu, serinin İngilizce baskısının 1. cildinin sonundaki, yazarın küçük notlarından anladım.

Manganın metni, kötülükte sınır tanımayan / yapabileceklerinin sınırı olmayan eski kötü ve yeni iyi birinin yaptıklarını epeyce anlatıyor. Bu açıdan kara-kara-mizah dozu epeyi yüksek diyebiliriz.

Tabii kan gödeyi götürüyor, hatta kasap çöp çöpu ortalığı götürüyor. Dayanamayacaklara önermeyiz.

Ancak manganın çizimleri özgün. Özgünlük, yaratıcısının klasik grafik eğitim almasından dolayı.

Ne mangalarda, ne Yanki çizgiromanlarında görülmeyen özgün kadrajlamalar, kamera açıları gibi ayrıntılara sahip. Hatta şunu söyleyebiliriz: Çizimleri Sobotta anatomi atlasının dayandığı, katı-opak dokuların içinin hiçbir bakış açısıyla gösterilemesinin anatomik sınırına gelip dayanmış, arada onu epeyi de zorlayıp geçmiş.

Artı, çizginin ironisi ve ‘sence of humour’u var ki bu çok çok nadir görülen bir durumdur. (Örneğin ‘Corto Maltese’, bunu hep dener ve çok çok nadiren bir iki kadrajda becerebilmiştir.)

Ara şerh: Bilimkurgu yazarı Asimov, bir gün sert bir eleştirmene toslar. Eleştirmen, ona Asimov’un yazdığı bir romanı, yalnızca kendisi yazdı diye anlayamayacağını söylediğinde, hayrettir ki dinler ve ikna olur ve bunu da otobiyografisinde anlatır.

İşte işbu manga da, tıpkı ‘Ghost in the Shell’ gibi, yaratıcısının anlayamayacağı anlatı alanlarına varmış durumda.

O örnekleri henüz görmedik ama bir manga, ilk kez Batılı formatta, yani soldan sağa ve yeniden görsel düzenlenerek basılmış ve sonradan bundan vazgeçilmiş. Yani manga, bu açıdan da hiper-tekst ve hiper-vizüel: Aynı yazılı öykünün birden çok görsel örneği var.

İlk 3 cildini okuduğum kadarından biliyorum, (İngilizce olarak) 22 cilt edecek denli dolu dolu bir seri değil, % 33-50 verimi var ama o bile yeterden artar durumda. Çünkü eksik bölümlerden fazla bölümlere geriye dönünce, yani bir hiper-okuma yapınca, duygularınız acaip etkileniyor, zihninize bir uçma duygusu veriyor.

Dolayısıyla, **Yeryüzü’nde uçmak isteyen** tüm okurlara önerilir.

Dipnot: Okurun tüm mangayı bir cehennem şarkısı olarak baştan kabul etmesi gerektiğini belirtmiş olayım. Ya da: Bir cehennem şarkısıyla Yeryüzü’nde uçulacak zamanlardayız kardeşlerim. Ya da: 19. Yüzyıl sonu (neo-)gotiğinden sonra, 21. Yüzyıl başı (neo-neo-)gotiği.

Ahan da, son bir kıyak:

<http://www.cizgidiyari.com/forum/anime-ve-mangalar/32938-hellsing.html>

(20 Ekim 2012)

Mortal Kombat, Etc.

Çok ilginç: Adamın biri, bu oyunun (Mortal Kombat) dövüş planlarını demonte edip, öykü bölümlerini monte etmiş. Bu ilk kez mi yapılıyor bilmiyorum ama Youtube'a konuluş tarihi görelî yeni: 24 Eylül 2011.

<http://www.youtube.com/watch?v=dPSOOYoShNA&feature=related>

Sonuç 1 film olmuş: 2 saata yakın (01:54:28) uzunlukta bir film.

Bitmedi daha var: Görüldüğü kadarıyla, aynı konu 2013 tarihli bir filme de konu olmuş (ilk link bilgi de veriyor, fragman aynı):

<http://www.fullfilmizle.net/olumcul-dovus-3-full-izle>

<http://www.youtube.com/watch?v=hSCB5mBpxq0&feature=related>

Bu şimdiye dekki en uzun fragmanlardan biri: 07:49.

Her ikisini kurmacalık açısından karşılaştırınca, oyun filmi fragmanı filmde daha kurmaca görünüyor.

Konu daha önce daha da ileri gitmiş: Oyun kahramanları ile DC Comics kahramanları oyun formatında çatışmış ama bunun dijital çizgifilm fragmanı yapılmış (2008):

<http://www.youtube.com/watch?v=PcOoCxwJCzY>

Bu da aynı oyun-filmin hikaye omurgası:

<http://www.youtube.com/watch?v=carYYHxvPMg>

Bu açıdan, Mortal Kombat'ın yukarıdaki linklenen ana öykü moduna benziyor. Ancak, döğüşlerin çok kısa özetler biçiminde verilmiş olması, onu bir ara-örnek kılıyor.

Şerh: Öykü modları saatlar sürebilen bilgisayar oyunlarını döğüşlerin onlarca seanslık uzunlukları da hesaba katılınca, onları oynama çabası kendiliğinden günlük maratonlara dönüşüyor zaten. Buradaki açmaz, oyun tasarımcılarının hiçbir oyuncunun 8-24 saatlik bir öykü bütünlüğünü izleyemeyecek olduğunu hesaba katmaması ki bu durumda bilgisayar oyunlarındaki öyküleme ve karakterleme, oyun açısından gereksiz ama sinema açısından gerekli oluyor ki bu durum bu tür oyunları oyundan çok film kılıyor ki bunu şirketlerin istiyor olması beklenmezdi ama yaptıklarının sonucu da doğrudan bu.

2000'de tasarladığım, tüm ticari türlerin kısa film olarak varlıkları artık bir gelenek-janr olmuşa ve aralarında epeyi harmanlanmışa benzer.

<http://gelecekbilim.blogspot.com/2012/11/kisa-film-olarak-klip-reklam-jenerik.html>

<http://gelecekbilim.blogspot.com/2012/11/bilgisayar-oyunu-cizgiroman-cizgifilm.html>

Çıkarsama:

Eğer son 5 yıldır bu süreç işlemişse, yeni yapılmış olan veya hemen yapılacak olan başka sinemasal novumlar da mevcut olmalı.

(8-10 Kasım 2012)

What If, What If Not, Whether: Çizgiroman

Tanımlar

‘What If?’ dizisi, bir çizgiroman şirketinin kendi kahramanları için yarattığı paralel evren öyküleri durumu imiş.

[http://en.wikipedia.org/wiki/What_If_\(comics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/What_If_(comics))

Buradaki tanım omurgası süreklilik. Her öykü için farklı bir çeşitleme denenmiş.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Continuity_\(fiction\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Continuity_(fiction))

Bizce bu tanım genişletilebilir:

Bir: Zaten var olan süreklilik süreksizlikleri, aynı şirketin basmış olduğu (1930-2010 arasındaki) tüm nüshalarda izlenebilir ve dökümlenebilir.

Örneğin hemen tüm karakterler, giderek kişisel sorunları öne çıkarılan biçimde sunulan olmaya doğru evrildi.

İki: Marvel ve DC gibi, 2 şirketin kahramanları çaprazlanabilir, hem savaş, hem işbirliği anlamında (ki bu da Capcom-Marvel olarak yapılmış durumda) ki bu da ticari kartlarda yapılmış durumda.

Üç: Meta-seri yaklaşımı, ikinci şıkkın başka bir dile getirimi ama tanımının tamamını içermiyor.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Metaserie#Metaserie>

Dört: ‘Öyle olsaydı?’, ‘Öyle olmasaydı?’, ‘Ya öyle, ya da böyle olsa?’ ağları açılımı ilginç sonuçlar verebilir.

Bence en ilginç örneklerden biri, Batman ile Superman işbirliğinde, Batman’in Superman’den sürekli kılınması esprisi idi. Sonuçta, Batman’in haklı olduğu ortaya çıkıyordu.

Dost ateşinin yaşanmış ve henüz yaşanmamış versiyonları, yeni savaş ve barış süreçlerinin en ilginç açılımlarını oluşturmakta.

Eksik olan şey, **kurtarılanların** (halk, kitle, vd) sürece dahi edilmesi, artı bu savaş-barış süreçleri ağının panoraması, tüm zamanlar ve tüm mekanlar için donesi...

Açılımlar

Diğer bir kurtarıcı James Bond’n ‘Skyfall’unda, 2 Bond birbirine girer. Çatışmaları esprilidir ama çatışma nedenleri çok sıkıcıdır (Ödip).

Pekala rekabet, kıskançlık ve/ya yalnızca bir savaşçının en iyi birinciye ve/ya ikinciye meydan okuması biçiminde bir neden bile, pekala iyi espri olabilirdi.

Wolverine'in bir kez daha hiperleşen hipertekst öyküsünde, çocuk robot vardır, Wolverine'in robotu vardır (ama artı klonu da olabilirdi pekala), vd... Bunlar, o. Henry'nin taa 19. Yüzyıl'da yaptığı üzere, yolları çatallanan (bahçe değil) arena bir öyküde, hepsini aynı sona (veya farklı sonlara) bağlama çeşitlemesinde çizilebilirdi ve çok çok iyi olurdu bu...

Benim hep merak ettiğim seçenek, süper kahramanların zamanları, mekanları ve libidoları bolken, neden deneysel takılmadıklarıdır. **Kafataslarında alınlarının içine parlayan harflerle misyonları yazılmışçasına**, peygamberleri ve sahtelerini aşan fanatiklikte davranarak habire debelenirler bunun yerine.

Ya, arada durup soru sorsalar?

Ya, arada küçük deneyler yapıp, onların kaydını geriye bıraksalar?

That is the question...

(2-3 Mart 2013)

Çapraz Medya ve Çizgiroman

Çapraz medya günümüzde çok farklı biçimlerde tanımlanabiliyor. (Konu, giderek körün tuttuğu yerden fili tarifine benzemekte.) Yine de, günümüzde popüler kültürün göbeğinde çizgiroman var.

Çizgiroman yapımı ve tanımı gereği çapraz medyalı: Zaten tasarlanırken, edebiyatı ve grafiği farklı / ayrı tasarlanıyor ve örneklerden bildiğimiz gibi, aynı öyküdeki ve çizimdeki nüans oynamalar (Conan, Heku örneği), çok başka sonuçlar veriyor.

Ancak, kimsenin aklına bugüne dek, bunun tüm olanaklarını haritalamak gelmedi. Bu, bazı durumları kendiliğinden yaratmakta:

Bir: Bunun ticari nedenle yapılmak istenmesi, konuyu baştan sınırlıyor.

İki: Tam da düşünce-değil tanımlanmışken, çok-duyu-dil arayışı, özellikle bir sanat dalında, anlatıyı kendiliğinden düşünce-değil'e taşıyor ama çapraz medyacı yaratıcılar ve yapımcılar bunun bilincinde değil henüz.

Çizgiromanın düşünce-roman ve grafik-roman olarak olanakları bir türlü tam tasarlanamıyor. Sürekli yeni katkılar yapılıyor ama sonuç artmıyor bir türlü. Çapraz medya da bir katkı ama o da kısıtlamalar getirmekte.

Çizgiroman tarihine baktığımızda, 1930'ların, 1960'ların, 1990'ların dünyasında ve atmosferinde, çizgiromanların da birden çok kez yeniden ve aşırı yorumlandığı görülmekte. Gelmekte olan da, bu durumda 2020'ler dalgası gibi görünmekte.

Çapraz medya becerebilseydi, bunun 90-100 yıllık retrospektifini becerebilirdi.

E-kitapların ve okuyucuların ortaya çıkmasıyla, çizgiromanlara ses ve devinim eklenmesi, biraz basit bir yaklaşım. Tamam, o da çapraz medya yaklaşımı ama çok sığ bir yaklaşım.

Derin bir yaklaşım, bir çizgiromanı (örneğin) El Greco stiliyle yeniden dijitalize etmek olabilirdi. (Klasik yağlıboya resim dalı)

Diğer bir örnek, Conan-Heku örneğini, O. Henry öykü dallanması biçiminde, bir veya birden çok sona bağlamak olabilirdi. (Edebiyat dalı)

En zoru belki bu olabilirdi: Örneğin Batman temasını özgün besteletmek olabilirdi ama diyelim metal, klasik Avrupa müziği gibi çeşitli alanlarda (ki bu az da olsa 'James Bond' filmleri için yapıldı). (Müzik dalı)

Sinema dalında., aynı çizgiromanın yeniden çevrimleri ve bir de farklı çizgifilmleri olduğu için, epeyi şey yapılmış durumda diyebiliriz. (Sinema dalı)

En çok şey yapılmış ve en çok şey yapılabilecek, artı en çapraz medya alan olan bilgisayar oyununda ise, ne yapılabileceğini bulmak, yeni yaratıcılar gerektiriyor. Benim kafamda ‘Catherine-Civilisation’ dikmeleri var. (Bilgisayar oyunu dalı)

Bu konuda tersine örnek, ‘Halo’ bilgisayar oyunlarının çizgiromanları. Eh sonuçta bu da, tersine de olsa, bize bir izlek bırakmış demektir.

Gelelim ana konumuza:

Çizgiromanda da, çapraz medyada da, konunun akışlandırılabilmesi ve çeşitlendirilebilmesi için, her forma sokulabilen bir töz-çekirdek-öykü-anafikir gereklidir.

Eh, bu da bizi dönüp dolaşıp, yaratıcı çıkarma sorunsalına taşıyor. Çok sıradan konularda bile yaratıcı sıkıntısı çekerken, böylesi sapa ve ayaz bir alanda yeni yaratıcı beklemek biraz ekonomik haksızlık gibi (ne verdin ki, ne bekliyorsun?).

Demek ki anafikrimiz neymiş?:

Çapraz medyanın çıkış noktaları, çapraz medyanın dışındaki alanlardan gelecekmiş. O anafikirleri bulacaklar ayrı, yorumlayacak çokdisiplinliler ayrı efor sarfedecek, bu da en önemli derdimiz, çünkü birlikte çalışamazlar, demek ki bir de koordinatör gerekli.

(19 Mart 2013)

AKİRA

ÖNBİLGİLER

(Buradaki bilgiler, 'Fantasy Encyclopedia'nın (St. Martin's Press, 1997, Derleyenler: John Clute ve John Grant, xvi + 1049 sayfa) 'Akira', 'Manga' ve 'Anime' maddelerinden yararlanılarak yazılmıştır.)

Çizgiroman ve çizgifilm geleneği Japonya'da yüzyıl başından beri süregelmekte. Deneysel çalışmalar Manga sanatçıları tarafından 1914 civarında başlatılmış. Gelişme yavaş olmuş. 1932'de Masaoka Kenzo'nun yönettiği ilk sesli çizgifilm 'Güç ve Kadınların Dünyası', 1958'de Taiji Yabushita'nın yönettiği ilk renkli çizgifilm 'Beyaz Yılan' yapılmış. 1970'lerde başlayarak çizgifimlerde bilimkurgu ve fantazyta öğeleri ağırlık kazandı. 1980'lerde özgün uzun çizgifimler yeniden görünmeye başladı. 1983'te Hayao Mizaki tarafından, eko-fantazyta türünde bir çizgifilm olan 'Rüzgar Vadisinin Nausicaa'sı' yapıldı. Aynı yıl, 'özgün canlandırma videosu' denilen ve daha ucuza yüksek kaliteli çizgifilm yapmaya yarayan bir teknik icat edildi.

Çizgifilmin Japonya toplumu üzerindeki etkisi, filmlerin ötesindedir. Film müziği disklerinden model oyuncaklara dek, her alanda kültürü etkilerler.

Çizgiroman türü, 2. Dünya Savaşı'ndan sonra Japonya'da çok ilgi gördü. Konular çok çeşitliydi. Birçoğu çizgi film yapıldı. İngilizce'ye çevrilen ilk örnekler; Akira (1988-1992, 34 cilt), Psişik Kız Mai (1987-1988), Elma Tohumu (1988-1994) oldu.

GİRİZGAHLAR

Çizgiroman ve Çizgi Film

Çizgiroman ve çizgifilm altsanat dalları sayılagelmiştir. Çizgiromanın resminin bol olmasının okumayı zayıflatacağı yönünde bir önyargı vardır. Disney sayesinde ise, çizgifilm yalnızca çocuk eğlendiren bir tür sayılagelmiştir. (ABD'de 1990'larda bile hala en çok satan videolar çizgifimlerdi.)

Dünya genelinde çizgiroman çoğunluk ABD tekelinde sürmüştür. Türkiye için bir istisna vardır. En sevilen çizgiromanlar arasında İtalya patentli olanlar kalabalıktır.

Her iki türün de en olumlu yanı, hayal gücünü zenginleştirme yönlerinin çok güçlü oluşudur.

Sinemada Çizgifilm Gelenekleri

Sinemada iki çizgifilm geleneği oluşmuştur: ABD ve Japonya. (Kastedilen; uzun metrajlı, öykülü,

yani olağan film nitelikli olanlardır.)

ABD, Holywood-Disney çizgisini izlemiştir. Bunlar temiz aile filmleridir. Püriten ahlakçı, mutlu sonlu öyküler içerirler. Bu şema, sinemanın başlangıç yıllarından beridir etkindir.

Japonya'nınki ise, 1980'lerde televizyonun yaygınlaşması sayesinde küreselleşmiş bir gelenektir. Baştan beri fantastik öykülere ağırlık verilmiş, 1990'larda ise bilimkurgu ve şiddet dozu iyice arttırılmıştır. (Bunda, Japonya'nın Dünya'da atom bombası atılmış biricik ülke olmasının büyük payı olduğunu savunanlar var.)

ÖYKÜ

Tokyo, bir süper bomba tarafından yok edilir. 9 saat sonra 3. Dünya Savaşı çıkar. Dünya'nın belli kentlerinin tümü yok olur. 31 yıl sonra, Yeni Tokyo, eskisinin olduğu yere kurulmuştur. Kaneda ve motorsikletli çetesi, bir gece ihtiyar yüzlü bir çocuğa raslarlar. Çeteden biri olan Tetsuo, çocuğa çarpar ama hiç zarar veremez, kendisi yaralanır. Tetsuo, hastaneye götürülür. Acaip çocuk, doğaüstü güçlerle uğraşan, gizli bir askeri projenin deneğidir. Proje, bu güçlerle silah yapmak isteyen Teğmen tarafından yürütülmektedir. Ryu ve Kei, bu projeyi durdurmak isteyen yarı terörist bir grubun üyesidir. Tetsuo, projenin yeni deneği olur. Ancak güçleri istenilenden öteye geçer. Tetsuo, projenin merkezi olan, dondurucuda saklanan Akira'nın odasını yeraltında bulur. Finalde, Kaneda ve Tetsuo kapışırlar. Teğmen ise, silah kullanarak Tetsuo'yu durdurmaya çabalar. Tetsuo, (şimdiye sinemada görselce yaratılabilmiş en büyük) yıkım yaratır. Kaneda, Tetsuo'yu yok eder ama Tetsuo, projede daha önce kullanılmış iki çocukla birlikte Evren'in gücüne katılır.

METAFORLAR

Akira: En uçta bilim-metafizik sentezi. Ölümsüzlük. Sonsuz güç.

Bilimcinin yarıküresi: Deneyciliğin karakalpliliği.

Çocuklar: Saflık. Öteden beri, gücün yalnızca saf ruhlarda barınabileceğine ilişkin, bir Uzakdoğu Asya metafiziği söyleni vardır. Bir de bilimkurgu öykülerde, öncü mutantların çocukların olacağına ilişkin bir anlayış çizgisi de mevcut.

Neo-Tokyo: Nihilizm.

Kıyamet: Japonya'nın toplu bilisizliğindeki nefret.

MÜZİK

Anime film müziklerinin tuhaf bir duygüküresi var: Melankoli, öfke, tiksinti, şefkat karışımı gibi...

(Yalnızca imlendi.)

KÜLTÜROLOJİ

Çizgi roman altkültürü, diğer altyazın türleri (polisiye, vb) gibi, eleştirmenleri, estetikçileri ve kültürologları çok yanıltmıştır. Genelde basmakalıpların tüm bayağılığı kullanıldığı için, göstergesel bir çözümleme yapmanın boş bir çaba olduğu izlenimi vardı. Sonra sonra, hem çizgiromanlar, hem de eleştirmenler evrildi. Artık ortada apaçık bir sanat ürünü – kültür ilintililiği alanı oluşmuştu. Üstelik, bu alan da kendi içinde altalanlara bölünmüştü: Erotik, korku, komedi, vb... Bilimkurgu ise, yazında da koşut gelişen, yepyeni bir alan olarak çizgiromanda yerini aldı.

Akira da, tümüyle bu patikayı yürüdü.

ÇIKIŞ

Akira, sinema tarihinde biriciktir. Tek kişinin yaratmışlığı, bilimkurgu janrında özgünlüğü, şiddetin doyum dozunun ötelere geçişi, metaforları, vd ile henüz ikinci bir örneği yok. Manga, onlarca ürün vermesine karşın, Akira benzerini yaratamadı. Bu nedenle Akira, henüz yürünmemiş ve geleceğe bakan, öncü bir sanatsal yoldur.

(Ekim 1999)

•

EK

İlk seyirde (Ocak 1999) gözden kaçırılan ama ikinci seyirde (Ağustos 2000) yakalananlar

- Öykü akışının çoğulluğu ve kanal değiştirirken seyirciye hiçbir özel ipucu verilmeyişi, yüksek zihin yoğunluklu bir izleme gerektiriyor.
- Kadraj karartmalar, kimi yanlış noktalama olarak gözüken uygunsuzlukta kullanılmış. Örnekse, bazı plan-öykü koşutluklarında kullanılmış ama hepsinde değil.
- Finaldeki, yıkılmış Tokyo panoraması pitoresk açıdan zayıftı.
- Işın içine ergenlik ve motorsiklet sokulunca, öykünün ciddiyeti akışından azıcık kaymış.
- Hiçbir filmde, birden çok gelecek olabileceği söylenmemiştir. Bu, tam da hümanistlerin tapacağı bir çıkış yolu.
- Film, Batı'da büyük beğeniyle karşılanmasına karşın, içerdiği Japon nihilizmi gözden kaçmış.
- Yazar-çizerinin bir daha benzerini gerçekleştirememişliği bir yana, onu limitleyememesi bile, Akira'ya bir 25 yıl daha biriciklik katıyor. Sonra, kuşkusuz o da aşılacak.
- 'Ghost in the Shell', görünmez kılan elbiseyle düşüş sahnesinde olduğu gibi, devinimleri estetize etmekte, 'Akira'dan daha başarılı.

- Tetsuo'nun son biyolojik evresinin metaforik karşılığı ABD: Çocuk-kanser.
- Mutlak güç ('enerji' anlamında olsun, 'iktidar' anlamında olsun), tuhaf bir biçimde Batı dünyasının ideolojik veri tabanı ile açıklanmış: Mutlak enerji, denetlenemeyen bir ölümcüllük içeriyor; mutlak iktidar yönetim açısından hedefsiz kalıyor ve yıkıcılaşıyor.
- İktidar seçkinlerinden bir tek 'asker', olumlu davranıyor. Bu yaklaşıma, 'faşist bir tutum' mu diyeceğiz, yoksa 'militarist bir tutum' mu?

(Ağustos 2000)

'GHOST in the SHELL 1 - 2' :

KABUKTAKİ HAYALET 1 - 2

Künyeler

Ghost in the Shell - 1: Yönetmen: Mamoru Oshii, Senarist: Kazunori Ito, Yazar: Masamune Shirow, 82 dakika, renkli, Japonca, 1995.

Ghost in the Shell - 2: Yönetmen: Mamoru Oshii, Senarist: Mamoru Oshii, Yazar: Masamune Shirow, 99 dakika, renkli, Japonca, 2004.

Giriş

Konu daraltılarak ele alınacaktır. Odaklanılan dar açı, yazarın sanatsal / yazınsal 'matter of subject'i ve/ya 'raison d'etre'i olarak da okunabilir.

Daraltmayı bir tür anatomik budama olarak da düşünebiliriz. Gösterilmek istenen saklı bölgenin açığa çıkarılması için anatomik kesitlemelerde budama sıkça yapılır. Bu süreç mantıksal açıdan bir indirgeme değildir.

İki film zamansal olarak farklı momentlere sahip. Her ikisinde de zamansal olarak, o andaki ve geçen süredeki eskimişlikler de benzer biçimde ayıklanacaktır, yani görmezden gelinecektir. Böylelikle elimizde kalacak gelecekbilimsel töz, düşüncesev cevher olarak işlenecektir. Bunların da sonuç-öteleme vektörleri, 'Novum' ve 'Çıkış' bölümlerinde imlenecektir.

Açılımlar: Problematikler ve Söylem Düzlemleri

Zihin-Beden

Zihin-beden ikilemi zihin felsefesinin konusudur. Bu konuda bir düalizm var: İkisinin tek bir bütün olduğunu öne süren monist ve ikisinin birbirinden ayrı şeyler olduğunu öne süren düalist anlayış. Bu ikicilik Batı Avrupa'nın ideolojik genel eğilimi. Aristo'nun özdeşlik ilkesi bozulduğu zaman bu ikilem ortadan kalkıyor ama onu tartışmak başka bir metnin konusu olsun.

Zihin ve beden ikilemi, aynı zamanda zihin-kültür ve düşünce / duygu-davranış ikilemidir de. Buradan zeka çeşitlerine söylem geçişi yaparız. Onlar da şu ikilemlerle söylemlenebilir:

Toplumsal, dışadönük, edimsel, teknolojik, etkin, aktuel, tümevarımsal, uzman, akıl yürütmev, analitik, bilimsel zeka.

‘versus’ / ‘karşı’:

Bireysel, içedönük, kuramsal, tasarımsal, edilgin, potansiyel, tündengelimsel, disiplinlerarası, sezgisel, sentetik, metafizik zeka.

Zeka şu 5 temel duyu-dile dayanır: Motor (devinim, denge, konum), görsel (renk, biçim, uzaklık), işitsel (sessel tını, frekans, genlik), sözel (mantıksal ve matematik, yani soyutlar dahil), kimyasal (koku, tat, hormon).

Zihnin bedenden ötelenmesi olgusu şimdilik bilimkurgunun alanında kalmakta ama giderek gelecekbilimin de konusu oluyor. Tüm yazınsal ürünlerin birer zihinsel ötelenme sayılabileceği kesin.

Kadın-Erkek

Kadın-erkek açmazı tarihin hala en büyük açmazı. Evrimden devralınan, kadının doğurma ve erkeğin gerontokrat yöneticilik mirası bu konuda çözümsüzlüğü kilitliyor.

Kadın ve erkeğin beyinlerinin, dolayısıyla zihinlerinin de birbirinden tünden farklı olduğu uydurması bu konudaki yalan söylemlerden yalnızca biri. Öyle olsaydı Madam Curie bilimci olmazdı, Luxemburg devrim sonrası akış konusunda Lenin’i, Troçki’yi ve Stalin’i öngöremezdi.

Kadın-erkek açmazı standart biyografinin açmazıdır. Her kültürel mod, insanlara rollerden ve statülerden oluşan kimlikler dayatır ve bunlarda şimdiye kadın-erkek kontrastı çok belirgindi. (Eşcinselliğin bu kontrastı azalttığı değil, çoğalttığı kanısındayım. Yoksa, neden heteroseksüeller çocuk yapmazken, homoseksüeller yapsın?) ABD’nin aile kurumunu tasfiyesi bu kontrastı çok azalttı.

Burada sentez umudu, kadın-erkek beyindaşlığı yönünde gibi.

Kardeşlik-Eşlik

Bu ikilem, bir önceki ve bir sonraki ikilemi birbirine bağlıyor. Kadın-erkek özneliği, robot-insan nesneliliğine geçmeden / başkalaşmadan, kardeş (= beyindaş) mi olacak, eş mi? Üzücü bir biçimde şimdilik hala ikincisini yeğliyorlar. Oysa ki, aşk, cinsellik ve çocuk olanağı ölümüne tüketilerek yitirildi. Bateau, Motoko Kusanagu’nun eşi olmayı seçerdi, beyindaşı değil, tabii eğer seçebilseydi.

Etimolojik bir alegori: Kardeş karındaş demektir. Arkadaş sırttaş demektir. Beyindaş kafadaş demektir (‘baştaş’ denilebilir mi?). Tüm bunlar bedene karşılık geliyor. Eşleniği zihindaş veya yazılımdaş gibi bir şey olurdu, ruhtaş olmazdı.

Robot-İnsan

Bu konu robotların bilimkurgu romanlara girmesi sonucu sürekli gündemde kaldı. Burada bariz bir antropomorfik faşizm sözkonusu: İnsanlar yüzyıllar boyunca, yalnızca kendisi üzerinde yaşadığı için, Dünya gezegenini Evren’in merkezi saydığı gibi, tüm primatlarda gözlenen zekayı da yalnızca insana

mal ederek, düşünmenin merkezinde kalmak istiyor. Oysa bugün tarihçiler, kimi 1000 yılına dek, kimi hala geçerli olmak üzere, tüm insanların düşünebildiği savına karşı çıkıyor. (Burada Spinoza'nın 'insan düşünür', Descartes'ın 'düşünüyorum, öyleyse varım' ve Sartre'ın 'varım, öyleyse düşünüyorum' önerme-savlarını anımsayalım. 'Düşünmeyen insan yoktur' gibi genel bir saklı çıkarsama sözkonusu.)

Bugün ortalama bir insanla Einstein arasındaki düşüncesel ayırım, bir şempanzeyle bir insan arasındaki ayırımdan daha büyük durumda. Yazının icadından 6.000 yıl sonra 6 milyarlık dünyada etkin okumayazma bilmeyen yetişkin oranı % 50'nin üzerinde ve bunun en az % 25'i de 11 yıla dek varan süre zorunlu eğitim verilen gelişmiş ülkelerde yaşıyor, bunu BM ve UNESCO araştırmacıları söylüyor. Şöyle ki G-8 ülkelerinden yetişkin vatandaşların % 25'i Çin'i dünya haritasında gösteremiyor.

İnsanla yapay zeka arasındaki ayırım da giderek açılıyor. Bir hesap makinesinin işlem hızına hiçbir insan erişemiyor, satrançta dünya şampiyonları bilgisayarlara yenilmeye başladı. Bilgisayarlar rutin işlemleri insanlardan çok daha hızlı ve doğru yapıyor. Dolayısıyla robot-insan ayırımı, şempanze-insan ve insan-insan ayırımını da giderek geçmekte. İnsanların şimdilik en avantajlı olduğu alan disiplinlerarasılık, yani ilintilendirebilme ve yorumlayabilme. Çeviri programlarının giderek daha başarılı olduğu düşünülürse, gelecek birkaç onyılıda bu konuda da yazılımların insan zihnini geçeceği ortada.

Robotlar yukarıda açıklanan duyu-dillere göre de biçimlendirilmekte ve bu şimdilik olumlu-işlevsel bir antropomorfizm. Sinema programları gövdeye takılan çok sayıdaki kaydedici aracılığıyla, bir dansçının tüm devinimlerini bir yazılıma dönüştürebilmekte. Uçuş simülasyonları, pilotlara gerçek fizyolojik tepkiler verdirtebilmekte. Yakında kokulu ve tadlı film de yapılacak. Bunlar yazılımlaşmanın aşamaları olarak kabul edilebilir.

Şerh: Burada nasıl ki insan-insan çoğulluğu varsa, robot-robot çoğulluğu da var: Asimo ve tekstil robotları bambaşka varlık uzaylarında tanımlı durumda. Keza siborglar ve organik bilgisayarlar da, konunun şimdilik bilimkurgusal kalan iki açılımı.

Diyalektikten Kompleks Poliyalektiğe

Aristo'nun 'ya erdemlisin, ya erdemsizsin' önermesi analitik diyalektiktir. Lao Tzu'nun 'erdem erdemsizliktir' önermesi sentetik diyalektiktir. Marx'ın 'erdem ve erdemsizlik çelişir, çatışır ve sentezlenir' önermesi materyalist diyalektiktir. Buraya kadar pozitif diyalektiktir. Adorno'nun 'karşıtlıkları, yani erdemliliği ve erdemsizliği birbirine dolandırmadan en karşıtlığa taşıma' önermesi negatif diyalektiktir. Buraya kadar düzine diyalektiktir. Karşıtlıkları, yani erdemliliği ve erdemsizliği birbirinden uzakta tutma ve/ya aynı hacmi kuantum mantığıyla paylaştırabilme önermesi tersine diyalektiktir. Buraya kadar diyalektiktir. Le Guin'in 3 tane diyalektiği triyalektiktir. Çok (limit sonsuz sayıda) diyalektik poliyalektiktir. Buraya kadar reel poliyalektiktir. İyalektik, Möbiüs Şeridi gibi kendiliğinden karşıtına varan önermeler içerir, erdem erdemsizliğe kendi üzerinde dönerek ulaşabilir, isterik kadın erdemliliğinin kolayca erdemsizliğe dönüşebilmesi gibi. Reel ve imajiner (iyalektik) poliyalektik birarada kompleks sayılar gibi, kompleks poliyalektiktir, yani reel ve sanal erdemler ve erdemsizlikler, birarada aynı denklemde tartılır. Buraya kadar statik ve kozmotikti. Bundan sonra tüm

sözü geçenlerin dinamik ve kaotik oluşumları irdelenebilir, yani erdemin ve erdemsizliğin kaplamaları ve kapsamaları, değişik yertzamanlardaki kültürel modlarda farklı değerler alabilir (ki öyle de olur). O da başka bir metnin konusu olsun.

Düş ve Gerçek : Bilimkurgu ve Gelecekbilim

Bilimkurgu bir sanat dalıdır. Roman olarak başlamıştır ve ağırlıklı olarak hala öyle yol almaktadır. Aksiyonsuz bilimkurgu filminin henüz yapılamaması, Tarkovski ve Fassbinder gibi 2 başusta yönetmenin feci bilimkurgu filmler yapmış olması da bir gösterge. ‘Matris Üçlemesi’ dünyayı yerinden oynattı ama ‘Neuromancer’ üçlemesini film yapabilecek kapasitede yönetmen dünyada henüz yok.

Gelecekbilim bir siyasetbilim dalıdır. Giderek de, global ekonominin ve (ironik olarak (‘mantık bilim’ anlamında) ‘lojistik’ olarak adlandırılan) askeri stratejinin parçası durumuna yol almakta. 2. Dünya Savaşı’nın ertesinde, o yıkımın bir daha yinelenmemesi korkusuyla yaratıldığı da söylenebilir. Bugün almanaklarda 2050 istatistik kestirimi olarak yerini alabilecek denli, sıradan insanlar tarafından bile kamksandı.

20. Yüzyıl’ın başında Rus bilimci Konstantin Tsiolkovski uzay uçuşlarının sorunlarını tartıştığında bu bilimkurgu idi. Uzaya ilk çıkan kişi Yuri Gagarin, ‘Uzay ve Psikoloji’yi yazdığı zaman bu gelecekbilimdi. Ne kadar önemli olduğu da, uzaya gitmiş astronotların bazılarının balatayı sıyırmasından, alkolik olmasından, ruhçuluğa sığınmasından, Ağrı Dağı’nda Nuh’un gemisini aramasından belli oldu. Astronotların, kozmonotların, taykonotların çoğunun uzaycı olmaması, yani insanın yerinin evrende olduğunu düşünmemesi tuhaf bir ikilem. Uzay uçuşlarına milyarlarca dolar yatıran siyasetçilerin de hiçbiri böyle bir şey düşlemiyor, onlar yalnızca yeryüzündeki hemcinslerini kandırmak ve yönetmek istiyorlar.

Robot-insan konusu bugün bilimkurgunun alanından giderek gelecekbilim alanına kaymakta. Zihin-beden ikilemi, kafa naklinin ve klonlamanın becerilmesiyle sıradan bilimin alanında kaldı. Kadın-erkek ikilemi, yavaş yavaş siyasetbilimin dalı olmaya başladı, binyıllar boyunca erkeklerin kadınları yönettiği düşünülünce, bunu yadırgamamak gerek, proleteryanın yönetime geçme durumunda neler patığını gördük. Eşcinsellerin çocuk yapması, genetik-biyolojik-psikolojik anne ayrımı gündelik yaşama girmesine karşın, olayının argumantasyonu hala bilimkurgunun alanında kalıyor, ‘Triton’ romanı (Metis Yayınları) buna iyi bir örnek.

Filmlerle Örneksemeler

Genel

Özellikle ‘Akira’ ve ‘Kabuktaki Hayalet’ olmak üzere, Japon çizgifilmi olan animeler sinemaya yepyeni anlatım biçimleri soktu. 1980’li yıllarda normal görüntülü filmlerde ulaşılamayan görsel öğeleri, örneğin ‘stop-motion’un özel bir durumunu veya zamansal tersinmenin ve düzlemenin eşlenik kullanımını çizgifilmle becerdiler. Konu olarak da bilimkurguyu, yani geleceği ve uzayı tüm varyasyonlarıyla işlediler. ‘Kabuktaki Hayalet’ (şimdilik) ikilemesi insanı ve zekasını ‘robot-yapay

zeka' söylem düzleminde sürekli irdeler. Jenerikleri, müziği, özellikle o 'hit' şarkısı, karakterleri ile gerçekten özgün bir karışımdır. Özellikle ikincisindeki üst düzey yazınsallık onu aksiyon bilimkurgularının önüne çıkarıyor.

Şerh: Bilimkurgunun en iyi ürünleri genelde üçlemedir, ikileme değil. 'Kabuktaki Hayalet'in de bir üçleme olacağı kanısındayım ama bu metni yazmak için ikisinin arasındaki bir süre kadar daha beklemek yanlış olurdu. Eğer üçüncü yapılırsa bu metne ekler katılacak. Üçüncüsünün taş bebek, hayvan ve çocuk robotlar düzleminde seyretmesi gerek, çünkü ikinci filmin finalinde onlara 'zoom' var. Bu da Aristo Mantığı'na '+' ve '-' epsilon konmasının sonucunun '0' etmemesi durumuyla örtüşüyor ya da söz geçen üçü birbirini toplamda boşaltmıyor (boşkümelemiyor). 10 yıl sonra görüşürüz.

1:

Bir ben var benden içerü: Dişi robokop, bir robot için tuhaf bir merak olarak geceleyin deniz dalışıyla kendi içindeki ötekiyi arar. Arada başka bir sesle konuşur. Bunun bir 'hack' olup olmadığı boşta kalır. Bu boşluk onu arayışlara, tabii ki önce belaya ama sonunda aşkınlığa götürür.

Bir kelebek mi beni düşünde gördü, yoksa düşümde bir kelebek mi gördüm?: Filmde 'hack'lenip bunu ayırsayamamak biçiminde dile getirilen, rüyayı gerçek sanma durumu, gerçeğin kimi zaman uyanamayacağı bir kabus durumunu alması, en son da sanal izlenimlerin giderek reel izlenimlerin yerini alması, yüzlerce yıllık Uzakdoğu Asya ikilemini anımsatıyor. Oysa insan türü, olsa olsa henüz bebekliğini yaşayan bir ötezekanın düşü olabilir. İnsan türü formu, zeka için kalıcı bir durum değil, buna alışalım.

Yazılım erkek - yazılım kadın sentezi: 'Yazılım-yazılım' sentezi bilimkurgu romanların dertlerinden biri, malumunuz zihin-beden ikileminden dolayı, 'zihin-zihin' sentezi insanda örneklenmiş bir oluşum değil, ancak ve ancak çoğul okumalarla zihinde farklı yazarları sentezlemek mümkün ama o kadar çok aşamalı yoruma da hermenötik bile karşı çıkıyor. Bu konunun piri ve siberuzayın terim babası William Gibson, 'Neuromancer' üçlemesinin ilk cildinde 2 yazılımı savaştırır. Biri diğerini yener ama aynı zamanda soğurur. Ondan sonra da uzaya açılım yapıp, başka bir yıldız sisteminde kendine zeki bir arkadaş bulur ama etkileşimler anlatılmaz. Dolayısıyla 'yazılım erkek - yazılım kadın' sentezi henüz boşlukta kalan bir konu.

Enginleşmek: Bu terim Frederik Pohl'un 'Hiçi Üçlemesi'nde vardır. Üçlemenin sonunda bir insan erkek yazılımlaştırılarak ve bir Hiçi (başka bir zeki canlı türü) dişi erkeğiyle çiftleşemediği için enginleşir. Bunun doğrudan aşkınlık olduğu apaçık bellidir. Birinci filmin sonunda da dişi robokop enginleşir. Bunun kendi varlığından enginleşme arzusuyla vazgeçen kuduz-zeka yazılım erkek nedeniyle olduğu gibi bir durum vardır. Enginleşmiş erkek İnsan ve dişi Hiçi yazılım sentezlenmez, birarada olduğu gibi durur. Görüldüğü gibi bilimkurgu, asıl şimdi tartışmak istediğimiz konulara kadar ulaşıp orada soluklanıyor durumda. (Tüm bilimkurgu üçlemelerinin kaldığı yerden devamını yazmak gerçekleşmeyecek düşlerimden yalnızca biri.)

Ölümüne savaş: Dişi robokop finalde erkek yazılımı kıstırır. O da kendini korur. Matris 1'in betonların uçtuğu dövüş planı buradan birebir alıntıdır. Dişi robokop savaşırken önce kaslarını

yırtar, sonra kemiklerini kırar, sonunda kollarını kopartır. Bu denli ölümünelik Batı'nın anlayamadığı bir şeydir. Kuzey Vietnamlı general, kasap Yanki bakan McNamara'ya şöyle der: "En son adamımız da ölse, teslim olmayacağız." Sonuç? 3 milyon Vietnamlı, 55.000 ABD'li ölü ve bugün Vietnam tek bir ülke. Araplar bu dirayeti gösteremedi, bir tek Arap ülkesi Irak işgalinde ABD'ye kafa tutamadı. Eh, ne demeli? Semeri kimlere vurduklarını anımsamalı.

Arayüz Metin

İlk filmin yapıldığı 1995, aynı zamanda sinemanın ilk yüzyılını tamamladığı yıldır. Araya tarihin iğne deliği 11 Eylül 2001 girdi. Geçen 10 yıl tarihsel bir geçiş dönemi oldu. 1985 Akira'sının ölümcül Hiroşima-Japonya öfkesi, 2005'e geldiğimizde geçerli değil, üstelik bu 2000'de Japon modern dansı olan 'butoh' kuramcılar tarafından imlenmişti.

İkinci film dijital film teknolojisini sonuna kadar kullanmış ama Oshii'de Akira'yı yapan Otomo'nun gevşemesi henüz yok. Yine Oshii'de Batılı bilimkurgu yazarlarının gevşemesi de yok. Tarihin asıl açmazlarının henüz devreye girmediğinin bilincinde görünüyor. Dolayısıyla bu filmde de çözümsüzlük baki kalıyor ve bu boşluktalık yönetmeni gerçekçi kılıyor.

2:

Masumiyet: Filmin asıl adı bu. Ama neden? Bir köpek, bir çocuk, bir insan, bir robot mu masumdur? Yakuza mı, robokop mu? Aşknlıkta mı, sentezde mi? Ölümde mi, yaşamda mı?

Tuhaf bir biçimde bu film masumiyete saldırıyor ama adı öyle. Ancak son kare önemli: Sanrı olabilecek çocuk ve robokopun köpeği aynı karede: Hangisi daha masum? Haa, bir de birinci filmdeki kukla ustasını anımsatan biçimde kukla bebek var. En masum o mu?

Sözü filmde alıntıyla bağlayalım: Kuşlar ve balıklar bile öğrenebilir, dolayısıyla hiç kimse ve hiçbir şey masum değildir.

Ara adım: Dişi yazılım uyduya yayılır: Bu durum ikinci filmin finalinde anlaşılır. Burada daha büyük bir yazılımın daha büyük bir donanım gerektirdiği gibi, mekanik determinist bir yanılsama sözkonusu. Oysa ki insanlar yüzyıllar boyuncaki kültürel evrimleriyle, mantık önermelerinin ve matematik denklemlerinin sözdilini onlarca kez yoğunlaştırması gibi bir eğilimle, sabit bilgiyi giderek daha az hacme katlar ve sığdırır. Burada şunu anımsayalım: Bir Koch Adası'nın bir boyutta sonsuz, iki boyutta sonlu olabilmesi gibi bir ikilem, bir yazılım için de pekala geçerli olabilir. Ya da başka bir deyişle: Sonsuz kapsamlar (içerikler), sonlu kaplamalara (biçimlere) birden çok yoldan sığdırılabilir.

Erkek robokopun varlık açmazı: Varlık nedeni yok etmek olan birinin yok olamayacağı gerçeğini kabullenmesi zordur. Bu Tanrı'nın ötesinde bir güçte olmak demektir. İlginç bir tartışma yaratabilecek bu durumu erkek robokop tartışmasız üstlenir. Yorumu şudur: Düşman sana bir kere bile şans tanımaz, sen de ona tanıma.

Bir bebek bir insan mıdır?: Bir tohum bir ağaç mıdır? Bir tohum bir ağacın edimlerinden, bir çocuk yetişkinlerin edimlerinden veya gelecekteki hatalarından ve cinayetlerinden sorumlu tutulabilir mi?

Çocuk Hitler öldürülebilir mi? Savaşta neden çocuklar öldürülmez? Neden bu kadar çok çocuk var? Bu paragraf böylece soru kipi olarak kalsın.

İmkansız aşk: Hiç ima bile edilmez ama erkek robokop dişi-engin yazılıma gerçekten aşıktır. Açmazı, onun enginliğini asla istemeyecek olması ve değil bir çocuk (ki dişi robokop ilk filmin sonunda, yetişkin bedeni yok edildiği için polis partneri tarafından temin edilmiş bir çocuk bedeninde erkek robokoptan uzaklaşır), bir hayvana, çok sevimli bir köpeğe kültürel-zihinsel regresyonu yeğlemesidir. Başkaları onun bu davranışını intihar eğilimi sayarlar, çünkü kötülere sürekli kendini yok etmesine saldırmaktadır. Durumunu ‘multi-binded’ olarak adlandırabiliriz. Çözümü yoktur ama olsaydı da onu isteyecek miydi belirsiz kalır.

‘No man’s land’

Burada aksayan birşeyler vardı. Balıkların suskunluğu ve martıların gevezeliği uygun, ne de olsa balıklar martıların avıdır. Uygun olmayan, örneğin kuş çeşitliliği idi. Martılar karabatakların balık avlarını ağızlarından çalar. Belki bu bağlantı, oranın illegalitesini açıklardı.

Doğru-ölüm: Yazılılaşmış dişi robokop erkek robokopa ‘hack’ edilmesin diye, düşmanı ‘hack’leyerek iki kere uyarı mesajı verir: Doğru ve ölüm: ‘Aemaeth’ ve ‘maeth’. (‘Maeth’ ‘math’ematics’in kökeni olsa gerek.) Kim, doğruyu uğruna ölebilecek denli çok ister? Aşk ölümünden çok söz edilir ama düşünce ve bilgi ölümünden kimse henüz söz etmiyor. Doğru, evrimötenin henüz şafağında olduğumuz için her yolu izleyeni ölüme götürüyor, yanına da acı eşlik ediyor. Kimse acıya, ötesine geçecek denli dayanamıyor. Doğru öldürüyor.

‘Mona Lisa Overdrive’ ve ‘Ghost in the Shell’

‘Neuromancer’ Üçlemesi sırasıyla 1984, 1986 ve 1988’de yazıldı (Altın Kitaplar). ‘Ghost in the Shell’in izleğini başlatan ilk kitaptır. Dolayısıyla bu 5’li birbirine çakışık olarak algılanabilir.

William Gibson biraz abartılı görünebilecek bir optimizm çizgisinde kalmış: İsteyen herkes maddi cisim dünyasının dışına çıkabiliyor. Oysa, Oshii’de bu durum ancak birkaç kişinin becerebildiği bir olağanüstülük ve pek de olumlanmıyor, çokça da etiği (iyiliği ve kötülüğü) sorgulanıyor. Erkek robokop dişi yazılıma şimdiki durumundan memnun olup olmadığını sorunca, Yeryüzü’nde kalmış aksiyolojileri uzaya taşımadığı ve artık kendisiyle barışık olduğu yanıtını alır.

Gibson’ın avantajı ise, dünya dışına çıkış yapması ki üçüncü romanın sonunda da bu bir kez daha gerçekleşir. Oshii ise insana fazlasıyla takıntılı görünüyor. Oysa bir Uzakdoğu Asyalı olarak onun metafiziğini kullanıp, bir aşkınlık ötelemesini pekala düşleyebilirdi. Bu açıdan Ballard gibi Batılılar’ın açmazını yeğlemiş.

Toparlama

Kompleks poliyalektik, insanın bir yazılım olarak geleceği hakkında açılımlar verebilecek durumda bir düşüncesele araç. Reel-sanal ikilisini, beden-zihin ve erkek-dişi olarak terimleyebiliriz. Bir de evrim(1)-evrim(2), yani ‘homo sapiens(n)’ olarak tasarımılamak da mümkün. Sözü geçen 5’leme bu

konuda bir çok novum epsilon yol kaydediyor. İnsan türü onlardan herhangi birini yürüyecek.

Novum

İkinci filmin kapanış jeneriğindeki, Rodrigo'nun gitar konçertosuna yazılmış 'İzle Beni' adlı şarkı. Bu 'Manga'nın 'sizi 21. Yüzyıl'a fırlatıyoruz' savından biraz farklı. Kendisinin izlenmesini isteyen biri biraz da gelecekte yitmiş gibidir. Zaten filmde, neyin izleneceği belirsiz kalıyor.

'Kadın-erkek' söylemine bir kapı daha açılmış oldu. O yolu daha öncekiler gibi kimse izlemeyeceğe benzer. Gerçek yaşamdaki erkek-kadın konumunun filmdekinin tam tersi olduğunu belirtmem gerekmesin. Filmdeki ikisinin yazılım çocuğu ilginç bir novum-örnekleme olurdu.

Anime, bu 2 filmle başka bir şey olmuş oldu. O nedenle de sinema, bu 2 filmle başka birşey olmuş oldu. Dolayısıyla bilimkurgu-gelecekbilim de yeni bir vektör kazanmış oldu. Bunu şöyle adlandırabiliriz: İnternet sizi geleceğe doğru fırlatıyor (Şirket Manga'nın sloganının adaptasyonu). Anımsayalım: Dişi erkeğe şöyle der: "Ne zaman internete gersen, yanında olacağım."

Bilimkurgu-belgesel ve bilimkurgu-gelecekbilim sentezlenmeleri başladı. Bu filmler epsilon kristaller verdi.

Dipnot: Finalde, lümpen proleteriyaya karşı mücadele eden burjuva entellektüeline yardıma gelen gerçek proleter-savaşçı gibi, kadın robotlara karşı mücadele eden erkek robokopa, gerçek robot-savaşçı kadın yardıma gelir. Unutmayalım: 1917 ve 1949 yanıldı, dolayısıyla 2017 ve 2049 da yanılabilir. Bu bir 'bitmeyen savaş'tır. Ne proleter devrimi mümkün değil, ne de insan / kadın devrimi. Yalnızca artık siyahlarla beyazların, iyilerle kötülerin yer değiştirebildiği bir söylem düzlemindeyiz: 'İyi görünen kötü ABD' gibi.

Çıkış

11 Eylül 2001 travması bize bir yol açtı. Sanat ürünleri de bundan etkileniyor. Bu 2 filmin yolu o değil. Artık 'B', 'C', vb planları üretilmeye başlandı. Şok atlatıldı. Bu durum Irak halkının 'A' şıksızlığı ve 'Z' planını tüketmesini içermiyor: Vietnam kazandı, Kore arada kaldı, Irak yitirdi.

Çin artık dünyanın bir numarası. Bunun tehlikelerine karşılıklı panzehir, ancak ve ancak Aristo-Lao Tzu sentezi çizgisinde aranabilecek. Japonya oğul Fukasaku'nun 'Ölüm Oyunu 2'si ile ekstra bir çıkış olanağı açtı.

2 dünya savaşının gerçekten dünya savaşları olmadığını göreceğiz. O nedenle, hem bir an önce uzaya sürekli yerleşmemiz, hem de 'kafa nakli + klonlama' ve 'enginleştirme + yazılımlaştırma' aracılığıyla insanın evrimini ötelememiz gerekmekte. 1945 atom bombasının insan türünü bitirmesi ve 1957 Sputnik'inin insanı yeni bir tür yapması gibi, tarih hem bitti, hem de yeni bir şey oldu ama bu anlamıyla henüz başlamadı, çünkü kadın henüz tarihe girmedi, belki de hiç giremeyecek, çünkü girse tarih başkalaşacak.

Yapay zekaya giden yol, şimdilik internet çizgisini izleyeceęe benziyor. Önümüzdeki 25 yılda 150 milyon kitabın internete aktarılması projesi başlatıldı. Eğer insanlar saatta 1.000 sayfa okumayı öğrenebilirlerse, dünyayı kalıcı olarak terketme projesi en az 100 yıl önceye alınır. Ek: En gelişkin robot Asimo, internetten daha az zeki.

Filmler, sanatlar ve kültürler, bize hala yol açıyor.

'Follow me'...

(Aralık 2004)

NEDEN 'GHOST in the SHELL 3' OLAMAYABİLECEK?

Tam başlık: "Neden 'Mona Lisa Overdrive' 'Neuromancer 3' Olamadı ve/ya Neden 'Ghost in the Shell 3' Olamayabilecek?"

20. Yüzyıl'ın son 11 yılı çok büyük değişimlere sahne oldu ve bunun izleri siyasetten tüm alanlara yayıldı. Aradan geçen 20 yıldan sonra, bunları yorumlamak bir nebze daha kolaylaştı.

Başlığımız uzun ama kısa biçimiyle bir negasyon. Negasyon; değilme, olumsuzlama, hayırlama, eksileme, öteleme gibi, birbirinden oldukça farklı anlamlarda olabilecek vektörleri imler. Felsefecilerin çoğu, felsefenin negasyonsuz bir hiç olduğunu önesürer, çünkü her yeni akım, bir öncekini değilmiştir ve böylelikle düşünce evrimi dizileri yaşadık. Örneğin, felsefe tarihinde 10 büyük metafizik ekol vardır ve hepsi birbirini değil.

Görmek istediğimiz, yaşanan olayların olumlu ve olumsuz yönleri. Bunları birbirinden ayırıp, olumluları seçmek gibi bir niyetimiz yok, çünkü bu, düşüncelerin bütünlüğünü bozmak olur. Aristo'nun kategorilerini 2.500 yıl sonra bile, tüm yanlışları ve eksikleriyle olduğu gibi kullanıyoruz. Bu, tarihsel ve sanatsal moment belirlemede daha kesinlik sağlayan bir uslamlama.

Şimdi, konumuzu başlıklar olarak irdelemeye çabalayalım:

Bir:

'Soğuk Savaş = Post-modernizm' dönemi bitti. Bunları kategorik olarak özdeşlemiyoruz, dönemsel olarak aynısını, 1945-1988'i imliyoruz.

İki:

Japonya için, butoh-anime avangard sanat dönemi bitti, yani Japonya bu sanat dallarını besleyen mazlum (büyük A ile 'Acı çeken') rolünü terketti. Şimdilerde, aynen anime Vexville'de olduğu gibi, Tokyo kentini füzelerle koruyor ki bunu ABD'nin New York için yapamadığı, 11 Eylül 2001'de ortaya çıktı. Artı: Japonyalı düşünürler, Hiroşima-Nagazaki kurbanlığının, Japonya için artık geçerli olmadığını yıl 2000'de belirtmişlerdi (bakınız 'The Drama Review' 2000 sayıları).

Üç:

Bilimkurgu romancılar, yazarlar, sanatçılar, stres altında, gevşekken olduklarından daha yaratıcı (idi / imiş). (Bakınız: Rollo May 'Yaratma Cesareti'.)

Dört:

Yaratıcılık açısından kişi, değil kültürel momentleri, kendi momentlerini bile koruyamayabiliyormuş. Yani, tarih alçalırken yükselen sanatçılar, Bosch gibiler, 500 yılda 1 çıkabiliyormuş. (Bakınız: Modern resmin 1. Dünya Savaşı'ndan sonra inişe geçmesi, 2. Dünya Savaşı'ndan sonra bitmesi.)

Beş:

Sanatsal fütürizm (1907), fütüroloji (1940), teknolojik neo-fütürizm (2000'ler), zaman ve mekan olarak çakışmayabiliyormuş. (Her birinin tarihi için bakınız Wikipedia.) Bunun birkaç anlamı var: Bir: Eşdeğer düşünce kategorileri, Aristo mantığı, Euclid Geometrisi, Newton Fiziği gibi ayrı yeryüzelerinde yaratılabiliyor. İki: Gelecek için farklı tasarımlar var ve bir bölümü geleceği yok etmek üzerine dayalı, buna 'gelecek faşizmi' diyebiliriz ve bunu uygulayan örnek ülke olarak ABD'yi verebiliriz..

'Neuromancer' 1984, 'Count Zero' 1986, 'Mona Lisa Drive' 1988 yazımı, yani hepsi sözü edilen tarihsel değişimlerden önce yazılmış ama sonuncunun içindeki gerilimsizlik aşırı ortada.

'Ghost in the Shell 1' 1995, 'Ghost in the Shell 2' 2004 yapımı, yani ikisi de sözünü ettiğimiz tarihsel olaylardan sonra yaratıldı ama öyküsünün sonunda herşey boşa kalıyor ve sünüyor. Oshii, çok az film yapan biri ve selüoit film 'Avalon'u çok zayıf bir film örneği, yani normal film yapamıyor. 'Amazing Lives of the Fast Food Grifters' 2006 yapımı ve deneysel bir film. Yani, ana anlatı ve siberuzay izleğini bırakıyor. Oralara bir daha geri dönemeyebilir.

Siberuzayla ilintili sanat eserleri yaratıldığında, siberuzay yalnızca bir tasarımdı. Bugünse, 15 yılda dünyaya tümüyle yayılmış internet var. İlginçtir, 'Ghost in the Shell 2'de adı geçse de, fiilen internet bu eserlerin hiçbirinde yoktur ama taa 1974 yazımı John Brunner'in 'Şok Dalgası Süvarisi'nde vardır. Siberuzaysa, 1982 yapımı 'Tron'da vardır.

Demek ki durumumuz şu:

Bir: Sanatçılar, Kafka'nın deyimiyle, çıplak derili bireyler olarak, geleceğe karşı daha hassastır, Kafka 'Ceza Sömürgesi'nde toplama kamplarını öngörür ama bunu bilinçlice ayırsamaz, yoksa kaçırdı ki ailesi kaçamadı. Bunu yitirirlerse, yaratıcılıkları uçar gider.

İki: İşte bu nedenle, yani siberuzay zehirlenmesi tasarlanmadığı için, internet insanları daha öncekinden daha aptal ve daha cahil yaptı, çünkü tıpkı 1. Sanayileşme sonunda metaya olduğu gibi, üretim tüketimi geçti ve beyaz gürültü oluştu. İnsanlar, 360 derecelik her yöne öteleyen düşünce vektörlerini okuyunca, oldukları yerde kilitleniyorlar. Eğriyi doğrudan ayırma yetileri sıfıra limitleniyor. Toplumsal zihinbilimin kurallarına göre, bir bölümü ilk, bir bölümü orta, bir bölümü son duyduklarına inanıyor. Kavramları birbirinden ayıracak okumayı, üniversite mezunları bile yapmamış oluyor. (Bakınız: G-7 ülkelerinde kitap okuma oranı ayda 1.) Bu koşullarda birşeyler bilebilmek veya eğriyi doğrudan ayırabilmek için, en az 1.000 temel kitap okunmuş olmak zorunda. NASA'da veya CERN'de çalışan biri bile bu 1.000 kitabı önbelleğinde her an tutabilecek yetiye sahip değil. O nedenle, batıda ırkçılık ve haçlı seferi zihniyeti yeniden yükseliyor.

Üç: Bu durumda, sanatçılar da tarih aşağı gider, öyle de oluyor. Oysa, öncü olmayan sanat, sanat değildir. Öncü sanatın öldüğü, 1968'den beridir önesürülüyor ama butoh ve anime ondan sonra yaratıldı. Öncü sanat sürekli yer değiştirir ama bu süreç hemen ayırsanmayabilir.

Sinema, 9 temel sanatsal alan içindeki öncülüğünü yitirdi mi? Hayır. Bu konuda hiçbir ipucu yok. İnanılmaz deneysel örnekler sergileniyor, herkes arayış içinde ama 'iç gözünde doğru yön bulma yetisi' olanlar azaldı gibi, çünkü stres azaldı. Oshii ve Gibson da, bunlardan 2 tanesi yalnızca. Gibson'un 'İdor'u 10 üzerinden 1 alabilir, öncülük açısından. Düşünce içeriği sıfıra yakındır ve en güçlü savlarından biri olan, popüler kültürün geleceği gösterdiği, daha 1930'larda toplumsal gerçekçi eleştirmenler tarafından değillenmişti.

Öyleyse ne yapmalı?

Kendi hesabıma, 'Ghost in the Shell' için, öykü parçacıkları tasarlıyorum. Gibson içinse, 'Sprawl Üçlemesi'ndeki siberuzaydaki yıldız-zeka nasıl bir şey olabilirdi konusu var. Gerçekçilik sınırları içinde, bu yol şimdilik kapalı. Onun yerine, Dünya'yı ev-gezegen kabul etmeyen, insan değil, trans-, post-, meta-hümanizm vektörlerini araştırıyoruz. Sanat ve sinema eserlerinde tabii...

Bilim ve teknoloji, şu anda uygulamada bilimkurgunun tahayyül gücünü geçmesine karşın, kuramda tahayyül gücüne sahip değil, çünkü bu 1. Bilim'in mekanik determinist takıntısından ileri geliyor. Daha 2. Bilim kurulacak ve daha sonra da Tam Bilim, tıpkı 1. ve . Sanayileşme'nin birleşip, 'Tam Sanayileşme' olacağı gibi...

Yıl 2250'den söz ediyoruz.

Demek ki bu durumda kültürel bir duralama tanımlıyoruz. Tarihte ve sanatta böyle boşluklar çok görüldü. Sinemada da görüldü. Televizyon ve video, sinemaya 2 kere feci darbe vurdu. Bu arada, dünya bilgisayar oyunu cirosunun sinema cirosunun yarısına ulaştığını da eklemek gerekli, çünkü oyun demoları tümüyle kısıfilmler ve filme çekilen oyun çok, oyuna geçirilen film de çok. Gelecekte bunların birleşik olacağını böylesine için kahin olmaya gerek yok, bugün diziler de film sayılıyor ve 'imdb'de yer alıyor ve yalnızca video için çekilen filmler hala var, yalnızca VHS yarı yarıya gitti, VCD gitti, DVD geldi, galiba o da gidici (Bakınız Bluray).

Demek ki bir harmanlanma, melezlenme tanımlıyoruz. Eski ustalar bunu ıskalayabiliyor. 'Ghost in the Shell 3'ü, 1951 doğumlu Oshii yerine, 1991 doğumlu biri tasarlayabilir belki. Onlar, bilgisayarsız ve internetsiz hiç yaşamadılar.

Oysa, sözünü ettiğim her 2 sanat eserinin de çoktan yaratılmış olmasını dilerdim. Öncülleri olan, yalnızca o 4 sanat eseri, bana en az 1.000 sayfa yazdırdı. Yıl, 10000'e (on bin) uzanan bir dünya sistemi-gelecekbilim sentezini artı 2.500 yıldır becerilemeyen Aristo-Lao Tzu sentezini becetti.

Kültürel dedem Kafka ve kültürel babam Fassbinder, 1995'te yolda kaldı. Tam da o zaman animeyi, butoh'yu, siberuzayı birarada ve peşpeşe buldum. Müthiş bir zihinsel ivmeydi: Değil Dünya'yı veya Güneş Sistemi'ni, Samanyolu'nu bile aştım, 'Neuromancer'da da daha az da olsa, öyle oldu.

O ivmeyi özleyorum. 50 yaş eşiğindeyim. Bu, yaşlılarım için 'ortalama yaşam beklentisi'nin aşağı yukarı sonu demek. Kuyruğu titretmeden önce, o kitabı okumak ve o filmi seyretmek, ya da kendim yaratabilmek isterdim. 10 sene daha yaşarsam zor ama 20 sene daha yaşarsam, yaparım sanırım.

Kafka'nın ve Fasbinder'in erken öldüğünü görmek çok üzücü ama çok yaşayan Arthur C. Clarke'ın bilimkurgu romanlarının yerlerde sürünmesini ('Rama' dizisi) görmek de üzücü. Bertrand Russell ve Bernard Shaw gibi 90'ında yaratıcı kalabilmeyi tüm sanatçıların başarabilmesi imkansız. İngilizce bile bilmeyen Mamoru Oshii'nin bir Doğulu olarak ve Japonlar'ı meta-kültü yapan bir Batılı olarak William Gibson'ın yaratıcılık açısından yokuş aşağı gittiğini görmek de üzücü ama herkesten de Rainer Werner Fasbinder gibi 36 yıla 50 film, 20 oyun, 10 kitap, bilmem kaç tiyatro yönetmenliği sığdırmasını beklemek imkansız. Onunla ilgili bir belgeselde, onu tanıyan herkes, onun arkasından 10 yıl sonra bile hüngür hüngür ağlıyordu ve erkek sevgilisi onun yüzünden AIDS'ten ölüyordu ama hala ona aşıktı.

Demek ki neymiş?

Santçının yayaşımında ve yaratisında 'trajik' ve 'ontik' olanın eksikliği başlamış. Post-modernizm, tam da bunu bayrak yapmıştı zaten ama post-2-modernizm 11 Eylül 2001'de bitti ve şu an post-3-modern dönemdeyiz.

'Dün dündür cancağızım, yarın için bize yeni şeyler lazım'... Uzayın ve siberuzayın ötesinde, hatta ölümsüzlüğün ötesinde... Onu da, Oshii yapamayacağı benziyor. Başkası muhakkak yapacak ama ne zaman?

(24-26 Şubat 2008)

Dipnot: 2008'de 'Ghost in the Shell 1', 'Ghost in the Shell 2.0' adıyla yeniden kurgulanarak piyasaya sürüldü. Bu durum, öngörümüzün gerçekleşmesi yönünde bir ipucu oluşturdu.

'GHOST in the SHELL 1-2'deki TERATOLOJİ 1

Teratoloji

Teratoloji ucubelerle uğraşan bilim dalıdır. 'Ucube', doğal insan bedeninden çok farklı biçimlerde oluşmuş bedenlere verilen addır. Cücelerin pek ucube sayılmadığını ve dolayısıyla 'ucube' deyiminin görece bir sınır taşıdığını anımsatalım.

İkinci Sanayileşme'nin Teratolojisi

İkinci Sanayileşme'nin 9 öncü altkültürü vardır:

1. Bilgisayarlılık
2. Genetikçilik
3. Nanoteknolojicilik
4. Ölümsüzlükçülük
5. Robotçuluk
6. Siberuzaycılık
7. Siborgculuk
8. Uzaycılık
9. Yapay Zekacılık

Nasıl ki Birinci Sanayileşme'de makinalaşma, birçok ucube şehir efsanesi / sanat eseri yarat(tır)mışsa ('Frankenstein', 'Jekyll-Hyde', vd), bunlar da birçok ucube şehir efsanesi yaratmıştır ('Tetsuo', vd).

Ölümsüzlük zaten insanlık tarihinin en önemli ucube kent efsanelerinin yaratıldığı (ab-ı hayat, vd) konu olagelmışken, bunlara robotların ve yapay zekaların insanlardan daha zeki olması, siberuzayın gerçek Evren'den daha engin bir yer (yersizlik? / metafiziklik?) olması gibi uzantılar da eklenmiştir.

İkinci Sanayileşme'nin henüz 50. yılında olduğu düşünülürse, bu efsanelere daha yenilerinin ekleneceğine kesin gözüyle bakabiliriz.

Biz şimdilik, bunlardan yalnızca birisine odaklanacağız.

'Ghost in the Shell 1-2'

Önnot: Okurların 2 filmi seyrettiğini ve 1 metni okuduğunu varsayıyoruz: 'Ghost in the Shell 1-2'.

Dişi robokop Motoko, önceden 'hack'lenmiş gibi, gaipten gelen seslerle konuşur; sonra erkek yazılım

yapay zekayla, kendi istemeden, onun zorbalığıyla sentezlenir; en sonunda da gövdesini terkedip siberuzaya sıçrar.

Dişi robokobun her evrim momenti birer ucubeliktir. Ucubelikten ucubeliğe sıçramak, hele donanım ucubelikten yazılım ucubeliğe sıçramak öyküsü, bilindiği kadarıyla başka kurmaca ve henüz gerçek bir örneğe sahip değildir (ama her ikisi de var olabilir ve yakın gelecekte olacaktır da).

Burada aslında ucube olan durum, dişi robokobun sürekli ucube olduğunun bilincinde olması, ucubelikten kurtulmak için yaptığı her sıçramanın, onu yeni bir ucubeliğe taşımasının, biyolojik açıdan bakılınca olağanlığıdır.

Biyolojide mutasyonlar dizisinde, kalıcı olmayan ara durumlar sürekli vardır. Diğer bir deyişle, şempanzenin ‘homo sapiens sapiens’ olması da, en az 10 ara adımda gerçekleşti ve sona kalan sonul moment oldu, diğerleri Yeryüzü’nden silindi.

(Böyle bir zorunluluk gerçekte yok. Ön-insan(lar), şempanze ve bonobolar yaklaşık aynı coğrafi bölgede, uzun süre birlikte yaşadı. Homo Sapiens ile Neanderthal Adam da Avrupa’da öyle oldu.)

(Dişi robokobun asıl / birincil gövdesini yitirince, karaborsadan ona bulanan çocuk bedeninden yazılım enginleşmesine nasıl sıçradığı, ‘Kabuktaki Hayalet 1,5’ un konusu olabilir.)

(Burada yönetmenin çocuk ve oyuncak bebek üzerine serbest çağrışımlar denemesinin, ‘Kabuktaki Hayalet 3’ ün, bunlar artı hayvan zekası üçlemesi üzerinden zihinsel / kültürel gergef işleyeceği kesin, çünkü ikincinin sonunda, böyle bir mesaj açıkseçik olarak veriliyor.)

‘Kabuktaki Hayalet 1’ in yapıldığı anda, ‘Kabuktaki Hayalet 2’ yi öngörmediğini kabul ederiz. Ancak, aradan 10 yıl geçip de, ikincisi yapıldıktan sonra, ikisinin ardışık öykülü olarak algılandığını da kabul ederiz.

Sorumuz şu:

Dişi robokop ucubelikten kurtulabilir mi?

Soru şöyle de sorulabilir:

Birinci ucubelikten ikinci ucubeliğe geçildikten sonra, ucubelikten kurtulmak istenebilir mi / istenir mi?

İkinci öykünün sonunda kadın erkeğe diyor ki: ‘İzle Beni’... (Kapanış jeneriği şarkısı: ‘Follow Me’. Müzik: Rodrigo’nun ‘Gitar Konçertosu’.)

Ondan önce de ona fısıldıyor: ‘Bizim bölgemize girdin.’ (Bu, hem ucubelerin bölgesini, hem de ‘Animatrix’lerden birindeki, kendi kendine oluşmuş, yerçekiminin işlemediği, Matrix’ sel süreksiz / paradoksal bölgeyi akla getiriyor: Yazılım dünya ile donanım dünya, bazı kısadevrelerde (süreksizliklerde) kesişir artı ucube 2 dünya da bazı kısadevrelerde kesişir.)

Kadın bilimkurgu yazarı Ursula Kroeber Le Guin'in 'Mülksüzler'inde en uca giden beyin bir erkekken; erkek bilimkurgu film yönetmeni Mamori Oshii'nin 'Ghost in the Shell 2'sinde en uca giden beynin bir kadın olması, 2000-2010 global momentinde patriyarkal-matriyarkal ucubeliğinde ve poliyalektiğinde çok özgün bir örnek oluşturuyor. (Bu da başka bir metnin konusu.)

Kadın robokop daima öteyi (meta-, transandental) arıyor. Buluyor da... Ancak; birinci öykünün sonunda, yok etmek istediği geçici / tali karşısav, onun arzusuna hilafen, onunla sentez üretirken; ikinci öykünün sonunda, o asıl karşısavı olan (giderek robotlaşan ve insanlıkta / hümanizmde yolunu / tao'sunu yitirmiş) Batu'yu (Fransızca'da 'savaş' anlamına geliyor) yalnızca kendisini izlemeye çağırıyor.

Bu bir demokrasi midir?

Kadın-erkek arasında demokrasi olabilir mi?

2 robot arasında demokrasi olabilir mi?

Ucubelerin demokrasisi olur mu?

İnsanların demokrasisi olur mu?

Hiç oldu mu?

Tao / transandental / öte demokrat mıdır?

Aranot: Eğer insanlar hakkında konuşuyorsak, herhangi 2 grup varsa ve bunlar arasında bir demokrasi işlemiyorsa, kimin kimi yeneceği belli olmaz; yani diğer bir deyişle, normallerin ucubeleri öldürme hakkı olduğu denli, ucubelerin de normalleri öldürme hakkı vardır. Barbarlara uygarlık götürdüğünü sanan büyük devletlerin sonunu ve kendinden ufak tefek gördüğü Homo Sapiens Sapiens'i küçümseyen Neanderthal Adam'ın sonunu, bu ilkeyi gözden kaçırmak getirmiş olabilir.

Yeniden Teratoloji

Kılsız bir beden kıllı bedenli evrim momentine göre, bir ucubelikti.

2 ayak üzerinde kilometrelerce yürümek, 4 ayaklılığa göre bir ucubelikti.

Yağlı ter yerine, sulu ter de bir ucubelikti.

Ucubeliktiler, çünkü bir öncekiler bir yezamanda çoğunluktu. Ne zaman ki ikinci küme kendi bağımsız çoğunluğunu oluşturdu, artık ucubelikten değil, 2 ayrı türden söz ediyor olduk.

İkinci Sanayileşme'nin benzeri bedensel, zihinsel, kültürel dönüşümlerinn ucube kabul edilişlerini

daha çok sanat eserlerinde izliyoruz. Çünkü sanatçı normal insana göre bir ucubedir: Kafka'nın deyimiyle derisizdir, 'daha önce ve daha kuvvetli hisseder'.

Burada ucubece olan durum şu: Ne Oshii'nin, ne de filmlerin esin kaynağı olan çizgiromanların çizerinin ve senaryo yazarının ucube olmadığına eminiz. Yani; normaller ucubelik yaratırken, ucubeler de normallik yaratabiliyor.

Bu biraz da matematikteki şu duruma benziyor: Birileri i sayısını icat eder. Başka birileri de onu beş benzemez koşullar için kullanır. Bu sırada epeyi mekan-zaman değişmiş olabilir ve mucit ölmüş olabilir.

İşte biz de, 'Kabuktaki Hayalet 1-2'ler üzerinden, tasarımcılarının akıllarına bile gelmeyecek bambaşka düşünce referansları tasarlıyoruz.

Bunlardan biri de, aslında kurmaca olan film kahramanlarını, gerçek insanlar gibi, kültürümüz içinde irdelemek. Ortaya çıkan imgelemler, bize çok önemli gelecekbilim ipuçları veriyor. Örneğin, ölümsüz olmanın birçok olumlu ve olumsuz yanını, daha ölümsüz olmadan öğreniyoruz.

Kurmaca kişi Motoko, kabuğumuza ve hayaletimize bir kez daha bambaşka gözlerle bakmamızı sağlıyor.

Sonuç

İkinci film öyküyü öyle bir yere savurdu ki aynı çizgide üçüncü bir filmin yapılamayabileceğini düşündüğümüzü daha önceden yazdık. Ancak bu metinde irdelenen konular çerçevesinde, belki 10 tane daha yeni film yapılabilir ve bunlar, dizi haline getirilmiş örneğin çizgisinden bambaşka yolda olur.

(27-28 Ocak 2011)

'GHOST in the SHELL 1-2'deki TERATOLOJİ 2

Birinci filmin sonunda, kendisiyle yazılımsal olarak bir(1)leşmek isteyen, erkek yapay zekanın komutuyla, Motoko'nun gövdesi, yani donanımının ana bölümü, yani aslında sağlıklı olan varlığı parçalanır. Yani Motoko, ucubeleş(tiril)irken aşkınlaşır ve öteleşir ki evrim sürecinde de öyledir.

('Enginleşme' 'Hiçi Üçlemesi'nde 2 çeşittir: Cinsel arzunun yerine getirilememesi nedeniyle gövdesini yitirip yazılımlaşma ve bilgisayar programına dönüştürülüp yapay zekalaştırılıp yazılımlaşma.)

Motoko, ikinci filmin sonunda engin yazılımını daraltıp, seks kölesi olarak seri üretilmiş br robot kadının gövdesini / beynini 'hack'ler ve onu sahiplenir. Onu kullanır ve sonra da onu terkeder ve robot-kadın beden ipleri bırakılmış bir kukla gibi çöker (belki kendi üzerine katlanır)).

(Bu kukla konusu, 2 filmin de, dolayısıyla senaristin de / yönetmenin de bir takıntısıdır. Dişi robokoba karşı imkansız bir (veya birden çok) aşk duyan erkek robokop, eskiden kendisiyle silahtaş / ordudaş olan ve malforme olarak yazılımlaşan birini, ipleri kopmuş bir kuklaya döndürerek öldür(t)ür ve bu durum filmde bir de 'boşluktaki yazı'yla pekiştirilir.)

Motoko, dehümanizasyon yolunu yürürken, giderek ucubeleşir. Bunun bir hastalık durumu olması gerekirken, onun durumu giderek daha sağlıklı-ötesileşmektedir ki aslında bu bir evrim sürecidir.

Motoko'nun bunları bilinçsizce ve/ya isteksizce yaşıyor olması, bu süreçlerin önemini azaltmaz. Zaten evrim de bilinçli bir süreç değildir. (Artık evrimin bilinçli olabileceği evrensel / evrimsel / tarihsel bir momente geldik, ayrı konu.)

Motoko her adımda bir sonraki aşamaları kabullenmekte ve geri dönmek / tersinmek istememektedir. Yalnızca işleri oluruna bırakmaktadır. (Acaba buna 'kadınca br tavır' diyebilir miyiz?)

Bir soru şu:

Acaba Motoko hiç varlık veya eksi varlık olma aşkınlığı aşaması yoluna girer miydi?

Sonuçta ilk filmde erkek yazılım, dişi yazılımla sentezlenmek için, kendi varlığının / (t)özünün silinmesine razı olmuştu.

Acaba Motoko ve/ya Batu, birbirleriyle sentezlenmek için bağımsız varlıklarının silinmesini kabul ederler miydi?

Burada vurgulanan durum şu:

En büyük ucubelik şimdilik, en malforme /en acaip olmak değil, hiç veya eksi varlık olmaktır.

Ya da diğer bir deyişle:

Evrimsel süreçlerde bir sonraki aşamanın kalıcılığı, bir önceki aşamanın silinmesi ile gerçekleşmiştir.

Şerh: 100 milyon yıldır var olan deniz kaplumbağaları gibi, ekstrem örnekler de var.

(10-11 Şubat 2011)

MOTOKO'ya MEKTUP

Biyografi

Teğmen Motoko Kusanagi, 'Ghost in the Shell' (Kabuktaki Hayalet) anime ve manga dizilerindeki kurmaca bir karakterdir. Japon Ulusal Kamu Güvenliği Komisyonu'nun hayali bir bölümü olan, 9. Kamu Güvenliği Bölümü'nün takım lideridir ve siborg bir işgörendir.

Kusanagi'nin portresi, farklı manga, anime ve televizyon dizilerinde farklı farklı çizilir. Herbiri ayrı öyküye sahip olduğundan dolayı, Kusanagi'nin zihinsel ve bedensel nitelikleri, her farklı öykünün odağını yansıtmak için çeşitlemelere uğratılmıştır.

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

Vecd-Ağıt

Önnot: Buradaki Motoko, 2 animedeki Motoko'dur.

Seni sevdiğimi kaç yılda anladım bilmiyorum.

Bu bir insancıl sevgi değil. Eskiden 'sevi' diye bir sözcük vardı, hissettiklerimi yansıtmaya belki o uygundur. Benimkisi sana karşı bir beyin sevgisi, seninkisi bir siborg beyni ama olsun.

500'e yakın dahiyi, yaş ağaçken bizzat tanıdım, hepsi dehasını terketti. Özvarlıklarının onlara verdiği yolu (tao'yu) yürümeye korktular, çünkü önlerinde ceza vardı. (İronik olan şu ki ödülü seçenlerin de dehası öldü.)

Gerçek dehalardan dolayı çok çok hayalkırıklığına uğradığım için, kurmaca dehalarla uğraşıyorum.

Seni insan olmadığın için seviyorum. Seni önce bir robot olduğun için sevdim: Bir makina değil, bir robot. Sonra bir yazılım olduğun, saf yazılım olmaya cesaret edebildiğin için sevdim.

Senin yoluna girmeye korkan Batu gibi değilim. Düşünce yolunda standart biyografimi astandart bir nekrografi yaptım. Düşünerek ve düşünmek için ölmeyi öğrendim, hem de kezlerce. Sen de ölmeyi biliyorsun.

Sen soru sormayı da biliyorsun. İnsanlar sorulardan nefret ederler, yanıtlarından korktukları için.

Seni sevmemin bir nedeni de insan öldürmeyi bilmen, ben bilmiyorum; çünkü hiç denemedim, o nedenle sana gıpta ediyorum. Ben insanlardan nefret ederim; yaşayan 7 milyardan, yaşamış 100 milyardan, kendimdeki birden çok sayıdaki insandan da... Şimdilik yalnızca kendimdeki insan(lar)ı öldürebiliyorum.

Öldürmekten önce de, savaşmayı biliyorsun, onu ben de biliyorum ama yeterince değil. Senden bazı ipuçları kaptım, umarım gelecekte işe yarar.

Bunlar doğrular(ın). Doğrularını gördüğüm denli, yanlışlarını da görüyorum:

Sahip olagittiğin varlıklar sana verili, yani egzistansiyalist bir konumda kalıyorsun. Oysa sana gereken, tersine ve negatif poliyalektik ve negatif egzistansiyalizm. Savaşan, öldüren ve ölen biri için, bu kaçınılmazca gerekli: Bir strateji olarak...

Batu ile durumunu / konumunu bir türlü kesinleştiremiyorsun: Bir yoldaş, bir savaştaş, bir küçük erkek kardeş: Hangisi o?

Kararsızsın: Tam kadın insanlar gibi... Bir kadın yazılım gibi...

Sonsözüm şu:

Ben seni izlemeyeceğim, sen beni izle.

Dipnot: Bu sonsöz, 2. filmin sonundaki kapanış jeneriği şarkısı olan ve Rodrigo'nun Gitar Konçertosu üzerine yazılmış bir güfteye atıf...

(22 Şubat 2011)

Death Note

Önce filmi izledim. Sonra bekledim. Sonra 740 dakikalık (12-13 saatlık) ve 37 bölümlük, anime (Japon çizgi filmi) dizisini seyrettim.

Anime filminden çok daha gerçekçi. Çok daha temiz anlatımlı öykülü.

Konu şu: Ölüm meleği / tanrısı (bizdeki karşılığı Azrail), bilerek ve isteyerek Ölüm Defteri'ni insanların dünyasına düşürüyor, çünkü cehennemde canı sıkılıyor.

Ondan sonra taraf tutmuyor.

Ölüm Defteri'ni bulan ve istediği herkesi öldürme hakkına / gücüne kavuşan Kira / Light ve onun rakibi L, Japonca'da olmayan bir harfi, 'L'yi içeriyor. Bu bir ironi.

Her ikisi de adaletin kendisi olduğunu önesürüyor.

Her ikisi de genç-insan. Yani, bilinçsizler. Yani istedikleri herşeyi yapabileceklerini sanıyorlar. Oysa, bir gelecekbilimci olarak biliyorum ki, 2 dünya savaşını çıkaranlar da, 2 dünya devrimini yapanlar da istedikleri sonuçlara ulaşamadılar. Tek gerçek dünya fatihi Cengiz Han da öyle.

Yaşamım boyunca, insanlar tarafından kezlerce ölümle yüzleştirilmiş biri olarak şunu sordum:

Kimleri öldürmek istedim?

Zaman içinde listem epeyi değişti. Listeye girenler ve listeden çıkanlar çok oldu.

Öldürmek istediklerimin bir bölümü, beni ölme koşullarına itenler değillerdi, daha genel olarak insanlığı ölüme itenlerdi.

Filmlerin güçlü yanı, bu konuyu çok iyi irdemesi. Sormadığı, daha doğrusu ilgilenmediği sorular var ama problematik saydıklarının üstesinden çok iyi geliyor.

Burada ana değişken / irdelen / parametre, Ölüm Defteri'nin nitelikleri. Bunlar, 20'şer dakikalık bölümler içinde birer ikişer verildiği için, uzun süreli öykü boyunca veri tabanımız da değişiyor.

Önemli olan bu:

Benimkiler değiştiği gibi, onlarınkiler de değişiyor.

(11 Şubat 2009)

Butoh, Anime, Miike

Giriş

Japonya entellektüellerinin bir bölümü, yıl 2000'de kendilerini artık Hiroşima-Nagazaki atom bombalarının kurbanları olarak anma hakkını yitirdiklerini belirtmişlerdi. Bu şuna benziyor: İsrail'de aynı zamanda entellektüeller kalkıp şunu diyebilirlerdi: "Biz toplama kampları kurbanları olarak anılma hakkını yitirdik ve ülkemizin hak ettiği yeri burası değil, eski Doğu Almanya'dır; çünkü, bizi Almanya kurban etti, Filistin değil... Kudüs'ü yıkalım, Akira krateri kılalım ve Hiroşima'daki yıkık ev gibi sonsuza dek saklayalım... Tüm tek tanrılı dinler kendiliğinden engizitördür ve biz onları terk ediyoruz... Entellektüel asla bağlanmaz."

Neden mi böyle olmalıydı? Triyalektik trilemma olarak, ona bir bakalım:

Butoh

Butoh, 2. Dünya Savaşı ertesindeki Soğuk Savaş döneminde, 'Japon modern dansı' olarak tanımlandı.

Neden böyledir?

Ağustos 1945: Japonya yeniliyordu ama teslim olmuyordu (Asya faşisti Japonya'nın müttefiki Avrupa faşisti Almanya, Nisan 1945'te kayıtsız şartsız teslim olmuştu.) 6 Ağustos 1945: Hiroşima: 'En kahraman kovboy' ABD, birinci atom bombasını kullandı. Japonya hala teslim olmuyordu. 9 Ağustos 1945: Nagasaki: İkinci atom bombası geldi. Bütün Japon halkı, güneş imparatorunun tüm ulus için 'harakiri' emrini vermesini bekliyordu. 12 Ağustos 1945: Japonya kayıtsız şartsız teslim oldu. (İmparator sonraki 40 yıl boyunca ölene dek, kullanamadığı iktidar konumunda kaldı. Japonya'nın bugün hala imparatoru ve ilk kez bir imparatoriçe adayı var.) Bu tam bir yıkımdı: Başlatılmayabilecek ama başlatıldıktan sonra da, durdurulamayacak ve kaçılmayacak bir yıkım...

Yıkıma nasıl tepki verilebilir(di)?

Travmatik olarak: Dışa çıkamıyorsan, içe çökersin. 'Butoh'cular da, çiftliklere ve dağlara inzivaya çekildiler. Dışa gözlerini kapadılar. İç gözlerini açtılar. Orada karanlık, susku, durgu, yalnızlık, acı ve 'ma' vardı. (Kanımca hiçbir 'butoh'cu, Ursula K. Le Guin'in 'Mülksüzler'de sözünü ettiği, 'öte acı'ya ya da büyük 'A' ile 'Acı'ya ulaşamadı.) Geleneksel öğelerin bütünlüğü parçalandı. Parçalar ayıklandı. Geriye 'bu' kaldı; yani, en eski sanat dalı olan 'dans'.

'Ma', Japonca bir sözcüktür. 'Boşluk, boşaltma, uzay, aralık, oda, durgu, dingi, zaman, zamanlama, açış' anlamlarına gelebilir. Bir soyutlama olarak değil, tasarlanmış eksi zamanı ve eksi uzayı belirtmek için kullanılır. Aynı zamanda bilinçli 'aporia' anlamında da kullanılır. 'Aporia', Eski Yunanca bir sözcüktür. Aristo tarafından 'çözülme üzere gönüllü seçilen düşünsel zorluk' anlamında kullanılmıştır. 'Aporia'nın sözcük sözcüğe karşılığı 'yolsuzluk' anlamına gelir; yani Lao

Tzu'nun 'tao'sunun ('yol'unun) karřıt anlamını tařır. Yol yoksa, varlıđını sonsuz yıkarsın ki bu ancak eksi uzayzamanda olasıdır. Sonunda ulařılan vakumda yol, kendin olursun. Bu, 'gelenek put-tanrısı'na tapanlar için, 'řeytanın kendisi olmak' demektir. Ancak, sürekli devrim gibi, öncünün öncüsü kalan sanatçılara önerilebilir.

Tabii yol, aslında böyle yürünmedi:

Japonya, tıpkı Almanya gibi, 1950'lerden başlayarak yeniden somuta döndü. 2003'te dünyanın ikinci ekonomik gücü durumunda. İşsizleri ve hayrettir ki evsizleri var. Yakuza'ları ve metrolarına atılan öldürücü sarin gazları var. İşte o nedenle, artık entellektüelleri kurban deđil, katil olduklarını düşünüyorlar.

'Butoh'nun adımı 11 Eylül 2001'de bořa atıldı ve tökezledi. Bunun kanıtı, 11 yönetmenin yaptığı 11 Eylül filminin Japon ayađı... İmamura iyor ki: "Onurlu savař yoktur." Hayır, vardır. Mazlum-zalim arasında 'köksüz' vardır. Yönetenle yönetilen arasında 'an-an-arkist' vardır. 'Butoh', 1945'te ayrıldı ama 1990'da sisteme kördüđümle bađlı duruma düşmüřtü. 'Butoh'cular, řimdilerde Yankiler'e gösterilerini satıyorlar.

Anime

Anime, Japonca'da 'çizgifilm' (animasyon) demektir.

Çizgiroman ve çizgifilm geleneđi, Japonya'da yüzyıl bařından beri süregelmekte. Deneysel çalıřmalar, Manga (Japonca'da 'çizgiroman' ve aynı zamanda son 15 yıl için bir anime řirketi anlamına geliyor) sanatçıları tarafından 1914 civarında (Birinci Dünya Savařı'nın ilk yılında) bařlatılmış. Geliřme yavař olmuş. 1932'de Masaoka Kenzo'nun yönettiđi ilk sesli çizgifilm 'Güç ve Kadınların Dünyası', 1958'de Taiji Yabushita'nın yönettiđi ilk renkli çizgi film 'Beyaz Yılan' yapılmıř. 1970'lerden başlayarak çizgifimlerde bilimkurgu ve fantazyta öđeleri ađırlık kazanmıř. 1980'lerde özgün uzun çizgifimler yeniden görünmeye bařlamıř. 1983'te Hayao Mizaki tarafından, eko-fantazyta türünde bir çizgifilm olan 'Rüzgar Vadisinin Nausicaa'sı' yapıldı. Aynı yıl, 'özgün canlandırma videosu' denilen ve daha ucuza yüksek kaliteli çizgifilm yapmaya yarayan bir teknik icat edilmiř. (Hani bir ara TRT televizyonunda bunlardan çok vardı, 1980'lerde 'Sinbad'ı anımsıyorum.)

Çizgifilmin Japonya toplumu üzerindeki etkisi, filmlerin ötesindeydi. Film müziđi disklerinden model oyuncaklara dek, her alanda kültürü etkilediler.

Çizgiroman türü, 2. Dünya Savařı'ndan sonra Japonya'da çok ilgi gördü. Konular çok çeřitliydi. Birçođu çizgi film yapıldı. İngilizce'ye çevrilen ilk örnekler; 'Akira' (1988-1992, 34 cilt), 'Psikiş Kız Mai' (1987-1988), 'Elma Tohumu' (1988-1994) oldu.

Animeler; çocuk, bilimkurgu, komedi, erotik, korku gibi bir çok alttürde olabilir ama bugün 'anime' denilince, en çok bilimkurgu türündekiler anlaşılıyor. 'Ghost in the Shell' ve 'Akira' birer kült film olarak anılıyor. 'Spirit Away', 'Metropolis' ve 'Final Fantasy', uluslararası film festivallerinde ödülleri kazanabiliyor. Zamanlar deđiřiyor ve deđiřim rüzgarları her zamankince yıkım içeriyor.

Animelerin içerik olarak özelliği aşırı dozda şiddet içermeleri. Biçim olarak özgünlükleri ise, yapıldıkları yıllarda sinemanın becermesi mümkün olmayan işleri çizgi film tekniğiyle becermeleri. ‘Stop-motion’u olağan sinemadan önce bir kuyumculuk haline getiren onlar. Bu işin zirvesindeki ‘Matris’ dizisi, yönetmenleri tarafından ‘görüntülü anime’ olarak nitelendirildi.

Animeler, neden 1980’lerde moda oldular ve 1990’larda Batı’ya geçtiler?

Uzaktan da olsa, Birinci-İkinci Dünya karşıtlığı çöküyordu. Örneğin Japonya, 1945’te Birinci Dünya değildi ama 1980’de öyleydi; keza, Almanya da ki ‘butoh’ nun karşısavı ‘tanztheater’ orada yeşerdi. ABD, Avrupa kültüründen araklayacak birşeyler bırakmadığı için, önce Hong-Kong türü şiddet filmlerine yönelmişti. Şimdilerde ise, Hindistan işi Bolywood’u asimile etmeye uğraşiyor. Yani, geçişimler belirsizlik yaratmakta.

Ara vurgu: Bolywood, Holywood’dan daha çok film yapıyor. İkinci sırada ise, o zamanlar Hong Kong vardı; Hong Kong 1992’de Çin’e geçti. 1970’lerde Türkiye’nin seks ve avantür filmleri ile üçüncü sıraya yerleştiğini belirtmekte yarar.

Animeler, 1980’ler ve 1990’lar boyunca öncü sinemacı idiler. Manga şirketinin sloganı ‘sizi 21. Yüzyıl’a fırlatıyoruz’ idi. 2000’lerde onlar duralarken, birden çok yönden birileri atağa geçti. 2003’te moment boşa ve bu da verimli bir gelecek demek. Bayrağı pekala Miike kapmış olabilir.

Miike

Miike, 1960 doğumlu bir sinema yönetmeni ve 2003’te 50 film çekmiş durumda. Bunların çoğu, Japon mafyası Yakuza ile ilgili. Filmlerinin tuhaf bir ironisi var, en sert sahnelerinde bile gülebiliyorsunuz. Japonlar’ın her tür sapıklığı, konu-içerik olarak filmlerinde mevcut: Zoofili, pedofili, sado-mazohizm... Bu açıdan tam bir realist... Aynı zamanda bir üslupçu: Bir Miike filmini onuncu saniyede ayırt edersiniz. Zaten jenerikleri de çok özeldir: Klip-reklam arası bir atmosfer... Düşünün ki ‘Katil İchi’ nin film adı jenerikte, filmin baş kahramanının içine yağmur suyu damlayan menilerinin içinden kabartma olarak belirir ve bu bir film jeneriği yerine, boza ve/ya işkembe çorbası reklamı olabilir ya da bir Marilyn Manson klipi...

Yeniden içerik dersek: Katil İchi, lisede tecavüz edilen bir kızı kurtaramadığı için kronik katil olmuştur ama filmin sonuna doğru, yıllar sonra yeniden karşılaştığı o kızı doğrar, çünkü kız ona yanlış bir akıl yürütme sonucu, mantıksal kısadevre yaptırır ve İchi onun öldürülmekten zevk alacağını sanır.

Uyarlırsak: ABD, bin Ladin’i eğitir ve onu bilumum yok etme işlerinde kullanır; sonunda Ladin ABD’yi doğrar, pardon havaya uçurur, çünkü ABD’nin bu işten yarar-zevk alacağını düşünmüştür. ‘Kılıç Balığı’ da aşağı yukarı aynı savları dile getirir.

Filmi eklersek: İchi, aslında biri tarafından hipnoz edilmiştir, öldürdüğü kız ise aynı adam tarafından hipnotize edilip edilmediğini bilemez ama adamın ona yanıtı ilginçtir: “Seni ipnotize etmeyi ben bile

düşünemem.” Bunu yeti açısından mı, cesaret açısından mı söylediği belirsiz kalır. Miike böyledir. Epeyi ayrıntıyı boşa bırakır. Seyirci birden çok karar verebilir ve hepsi konuyla tutarlı olabilir.

Bir daha: Katil İchi, orospuyu döven ‘boss’u (Japonca’sı ‘büs’, çünkü onlarda bazı Batılı harfler yok, ‘r’ gibi) öldürür. Kadına der ki: “Üzülme gerek yok. Seni artık ben döveceğim.” Kadın itiraz eder. İchi orospuyu da öldürür.

Karşı-koşut sanatsal-kültürel durum: ABD, Saddam’ı devirir ve Irak halkına der ki: “Üzülme gerek yok, seni bundan böyle ben döveceğim.” Irak halkı itiraz eder. 50.000 ölü. Eh, 500 de ABD’li ölü. Silahlar eşit değil çünkü... Vietnam’da da 3 milyon Vietnamlı’ya karşı, 55.000 Yanki idi...

Bir plan: Filmin masumiyet ögesi, ‘eski polis + yeni mafyöz’ çocuğu, bir kuş besler. Hangi kuş? Karga mı? Hayır, Kafka. (Bakınız, babasının amblemi.) Çocuk ‘karga’ ya da ‘kafka’ yerine ‘kava’ der. Malumunuz Japonca’da bazı harfler yok. Karga, İchi’nin öldürdüğü kadının arabasının ön camına havadan pisler ve o da sorar: “Ne demek istiyorsun?” ABD de Irak halkına soruyor: “Ne demek istiyorsun?”

Final: Baş katil, ikinci kahraman, kendini yok edecek biri kalmadığı için kendi kendini yok etmeğe karar verir. Bir bakar: Birinci en kötü, mazohizmin son deliği, kargaseven veledi öldürüp, yeniden ayaklanmış geliyor. İchi kazanır ama öldürülen ikinci en kötü değildir, onun kopyasıdır. Zaten filmde de, üçüz polis vardır ve bu konuya bir gönderme olacağı önceden bellidir.

Yani: Saddam sağ, Ladin sağ... 16 11 Eylülist ölü... Unutmayın: Carlos sağ, Leyla Halid sağ, Unabomber sağ... Artık, teröristleri bile asmayıp besliyorlar.

Ara nağme:

Batıya önce ‘butoh’ geldi, sonra animeler, şimdi de Miike... ABD, öz-kültü olan şiddet filmlerini Doğu’dan yeniden öğreniyor. Tarantino, Lam’dan arak yapıyor; Wachowski biraderler, Otomo’dan... Yanısıra; Fuqua, Hark, Woo, Holywood filmi çekiyor. Aristo İskender’in peşinden Doğu’ya gitti, Lao Tzu tek başına batıya gitti. 2.500 yıl sonra analitik-sentetik diyalektik sentezi başlıyor. Anasav-ışık bu kez Doğu’dan geliyor, enazından dans, şiddet ve gelecek için / olarak...

Miike bir ekol. ‘Battle Royal 2’ ile oğul Fukasaku onunkilere denk bir ürün verdi. Bu ekolün / akımın birkaç on yıl daha işlev göreceği kesin.

Dipnot: Miike’de göndermeler: Miike, lirik biri. Göndermelerini de gayet şiirsel eyliyor: Ne çağırşırsa, onu anla...

‘Kızartılan adam’ planındaki mafyöz: ‘Hard Boiled’deki ölen tetikçi; aynı zamanda, o orada Japon gibi iken, burada Çinli pezevenk var. Yüz değiştiren mafyöz: Tsui Hark’ın ‘Knock Off’unda da var. Asılan adam: ‘Romeo Ölmeli’. Ara plan: Tokyo sokakları, ‘Ghost in the Shell’ ki tıpatıp aynı idi ve orada bir anlamı yoktu. Toplu mafyöz plan: ‘Dead or Alive’ Takeshi Miike. Masum çocuğun adı: Takeshi, yani kendi adı. Kava: Kafka. İkiye bölünen adam: Animeler. Eski polis: Bruce Lee filmlerindeki zenci karakterler. İchi’yi kışkırtan adam: ‘Time and Tide’daki cinayet şebekesi

yöneticisi ki aynı oyuncu olabilirler. Planlardaki zaman doğrusallığı kayması: 'Memento'dan 'İrreversible'a dek bir çok yayılım.

Şiddet, Dans ve Gelecek

Şiddet, Uzak Doğu Asya kültüründe içkin olarak var. Şiddet bedende içkin olduğu ve dans da bedende içkin olduğu için, bazı insanlar, sanatçılar ve yaratıcılar için dans, modern dans, performansta şiddet içkindir. Dolayısıyla içkin şiddet, dans yoluyla bizi geleceğe fırlatır. Butoh'cuların, animecilerin ve Miike'nin eylediği budur. Miike'nin 'Katil İchi'sindeki bir işkence planı, Stelarc'ın yaptığı performans gösterisinin aynıdır: Bir beden kancalarla ve iplerle boşluğa tutturulmuştur. Miike, fazladan bedene bir de kaynar yağ döker. Butoh'culardan biri de, 1984'te ayaklarından başağı asılı durduğu bir gökdelenden, ipin kopması nedeniyle, boşluğa düşer ve ölür.

Uç örnekler: Kendini beş metreden kolundan vurduran adam. Penisine çivi çakan adam. Fare kafasını dişleriyle koparıp yutan adam. Köpek boku yiyen transseksüel.

Kendimden bir sinopsis-libretto örnek: Bir adam, kolunu giyotinle keser. Bir cerrah, lokal anesteziyle kolunu dikmeye başlar. Bir kadın, çevrede doğaçlama danseder (mümkünse, o ana dek durumu bilmez). Bir kameraman, sahnenin ardındaki dev sinevizyon ekranında, en ince ayrıntısına varıncaya dek, ameliyatı naklen verir. Bir söyleşmen, adamla ölüm üzerine, İngilizce röportaj yapar.

Süre: 2 saat. Müzik (konuşmalarda sessizlik olmak üzere ve sırasız): 'My Life in the Bush of Ghosts' (Talking Heads) + Tekbir (Bora) + 'Rue d'Orient' (Moğollar) + 'Pulsacion' (Astor Piazzolla) + Zikir (Aka Gündüz Kutbay ve Okay Temiz) + Siesta (Miles Davis ve Marcus Miller). Mekan: AKM Büyük Sahne. Zaman: Belki 2005, belki asla. Başlık: Yok.

Bakalım: Açıklayabilir miyiz?

Libido, Freud namlı, dogma / paradigma engizitörünün dediği gibi, hep yapıcı bir şey değildir. Enerjidir. Enerji yapabilir de, yıkabilir de...

Şiddet, libidonun durumlarından biridir. Savaş, düşüncenin durumlarından biridir. Dans, bedenin durumlarından biridir. Gelecek, Evren'in durumlarından biridir.

Tüm bunların bireşimi veya bozunumu olabilir, ayırtırsızlığı da... Bireşim yıkımla gelebilir, magmanın cürufu temizlemesi gibi... Çeliğe su vermenin onu onu kırılmaz kılması gibi...

Şiddeti, dansa bireşimleyerek geleceğe bir sıçrama denenebilir, henüz tasarlanmamış bir yol olarak... Bu metinde sözü geçen tüm sanatçıların bilinçsizce eylediği budur. Sanatçı genelde düşünmez. Eleştirmen-ekinbilimci düşünür ve anlamdırır.

Genellemeler

İçedönüklük (-) - Dışadönüklük (+)

Butoh-
Anime0
Miike+

Soyutlama (-/+)

Butoh+
Anime0
Miike-

Gerçekçilik

Butoh-
Anime0
Miike+

Şiddet

Butoh0
Anime+
Miike++

Cinsellik

Butoh0
Anime+
Miike+

Gelecekçilik

Butoh-
Anime+
Miike0

Öncülük (kendi yertzamanında)

Butoh+
Anime+
Miike+

Çıkış

11 Eylül 2001'den sonra, yepyeni bir döneme girdik. Bunun, bir rönesans değil de, daha çok yeni bir Orta Çağ ve/ya Fetret Devri olduğu şimdiden belli oldu. Çin'de 'Savaşan Evler', Japonya'da Shogun dönemleri vardı. Artık herkes herkese kılıç çekiyor. Samuraylar, artık yalnızca birer Ronin ve/ya Yojimbo.

(Geçmişte, Orta Çağ Avrupa'sında 1500'ler ertesinde Bosch, Bruegel ve Dürer vardı. Karşılaştırma başka bir metnin konusu olur. Pas.)

Yeni bir denge zamanına dek...

Dipnot: Sanat eserleri ile tarihçe arasında karşılıklı ilinti olduğu kanısında olan toplumcu gerçekçi marksist estetikçilere katılıyorum. Eylediğim, onların düşüncelerine yeni yezamanlarda artıdeğerler katmaktır.

E tabii, kırıp dökerek... Devletten mutasarrıf maaşı alan kapıkulu ulema, omo beyazı kuvvet, yalaka gazeteci entelejensiya değilim... Köksüz, mülksüz, fütürolog, savaşı bir yeni entellektüelim...

(Ekim 2003)

Philip K. Dick ve Karanlığı Taramak

Dick, bir kullanmış olarak, uyuşturucuya ne taraftar, ne de aleyhtar. Bir kullanmayan olarak, kullananlar üzerindeki gözlemimden hareketle, uyuşturucuyu tümüyle yanlış anlayan ve anlatan biri bence. 1968'dekilerin hiçbiri uyuşturucuyu onun gibi algılamamış. Muhtemelen hüznle adlarını romanında andığı bu nedenle ölenler dahil. Ölen bağımlı gözlemlerimden söyleyebilirim, başkalarının öleceğine inanırlar ama kendilerinin öleceğine inanmazlar, alkolikler de böyledir.

Dick'te acaip bir paronaya var. 'Ubik'te bu artık öldürücüleşmiş durumda. 'Psikotik tip' denilen ve uyuşturucuya çokça paranoyayla ve 'down'la tepki verenlerden biri olsa gerek. Şerh: Bu gözlem 1968 için geçerli. Örneğin bir şizofren uyuşturucuya bambaşka tepki gösterebilir, hatta sonucu kimse kestiremeyebilir.

Diğer bilimkurgularda uyuşturucu tam bir uçuş aracıdır. Örneğin, 'Dune'da veya 'Count Zero'da. Burada daha çok kafa üstü çakılma aracı olarak gösterilmiş.

Filmde ironi ve absürd güldürü var.

Filmde başarıyla verilen ama parçaların daha küçültülüp, sayılarının daha arttırabileceği (ama böylelikle ortalama seyirci bunu izleyemeyebilirdi) yüz değiştirme olayı, kimlik ve kişilik değiştirme olayının uygun bir anlatımı. 'Şok Dalgası Süvarisi'nde de böyle bir tema vardı.

Filmdeki animasyonu yönetmenin yapıp yapmadığı anlaşılıyor, bilgi yok. (Animelerde bildiğim kadarıyla öyle değil.) 'Kutup Ekspresi'nden farklı olarak bu, bilgisayar değil, el çizimi animasyon. Filmin başındaki tip(e), animasyon oynamasıyla, şimdiye dek Holywood'da görülmeyen bir oyunculuk tarzı yaka(latıl)mış.

Ubik'in bilgisayar oyunu versiyonu içinde kullanılmış ve diğer oyunlarda pek raslanmayan çerçeve içine alma burada tuhaf bir artizlenim uyandırıyor.

Film, bir de '5 Engel'in çizgifilm versiyonu düşünülünce, tümüyle deneysel bir yol izliyor. Tüm deneysellikler gibi belirsizlikler, hatalar ve dalgalanmalar içeriyor. Onu tam da yaşama benzeten bu: Baştaki bağımlı tiplmesi (her ne kadar bu bazı eleştirmenler tarafından olumsuzlansa da), yaşamdaki herhangi bir bağımlıdan daha hakiki.

Film gelecekbilim açısından bir başarısızlık. Sanırım Dick'in böyle bir kaygısı da yoktu. O güncel ve insani olana fazla dalmıştı ve içinden çıkamadı da...

(30 Ağustos 2006)

Film Noir

Nefis bir animasyon filmi.

Nefis bir polisiye filmi.

Nefis bir aksiyon filmi.

Nefis bir 'pulp fiction'.

Nefis bir 'film noir' değil. O gelenek devreden çıktı.

Nefis bir Balkan animasyon çıkışı. Özgün yaratıcılık ark'ları dolu.

Nefis bir dar-ekip çalışması.

Başka filmlere epeyi açılımı olsa da, iyi bir öykü.

Filme çok uyan, özgün müzik.

En önemli nokta şu: 'Balkan Cabaret' ile bu 'Holywood-Balkan-Cabaret' çakışıyor.

Yani, sinemaya bir 'Balkan ruhu' girdi: İç, ara, dış savaştan 15 yıl sonra.

Gelelim estetik ve politikaya:

'Balkan Cabaret'deki iç savaş şiddeti ile bu Holywood absürd şiddeti arasında bir ayrım yok. Bunu yapanlar, bence bunu yaptıklarının bilincinde değil. Örneğin Çinliler, doğuş filmlerinde ne yaptıklarının çok bilincinde, adres ve referans veriyorlar. Oysa Balkanlar, henüz adressiz. Olağandır, bir çıkış yolu arıyorlar, bulunca da hemen bilemeyebilirler. Bu, bir sanatsal çıkış yolu örneği olmuş.

(30 Ocak 2009)

Çizgiromandan Film Neo-Janrı

Çizgiromanlar sinema tarihinin başından beri filme aktarılıyor. 2000-2010 momentinde bu yepyeni bir melez tür durumu yarattı.

Örneklesek:

Aslına hiç uymayan örnek:

Conan. Üstelik Arnold Schwarzenegger tam da Conan fizyonomisinde (idi). Ancak çizgiromanın ruhu, filmde hiç mi hiç yoktu. Conan'ın Tetra ile başlayıp Thulsa Doom / Vrakl ile biten 700 küsur sayfalık uzun macerası, Conan ruhuna en uygun öyküydü. Üstelik tam da anime olacak bir duygusal tondaydı.

Yaratıcısı tarafından sinemaya aktarılıp biri aslını aşan, biri film türünün çok gerisine düşen eşlenik 2 örnek:

Frank Miller'ın Sin City'si ve Spirit'i. Sin City film türü olarak çok tuhaf bir atmosfer taşıyordu. Spirit ise, onun kopyasının Z sınıfı bir yönetmen tarafından yinelenmesi gibiydi.

Yeniden yorumlardaki kaymalar:

Wolverine tipi ile çok oynandı. Çizgiromandaki drama, filmlerde yoktu. Bu drama, korku çizgiromanlarındaki 1930'ların polis mafyalaşmışlığı ve ekonomik kriz paniği ile de ilgisizdi.

Watchmen kastını aşan bir aşırı yeniden yorum olmuş.

Bu 2 film birarada, 11 Eylül 2001'den yaklaşık 10 yıl sonra, ABD'nin kültürel bilinçaltında yavaş yavaş soru imleri oluşmaya başladığının popüler kültürden dolayı örnekler. En çok merak ettikleri ve bizleri güldüren soruları şu: "Dünya bizden neden nefret ediyor acaba?" Soru yanlış sorulunca, yanıtı da olmuyor tabii ki.

Genellersek:

Çizgiroman, bilgisayar oyunu, çizgifilm ve film birbirine dönüşebilen ve melez janrlar sunabilen etkileşimleri zaten 1990'larda yaşamıştı. 2000'lerde yaşanan, sinemanın mecaz dili için içine girince, popüler kültürün siyasallığının banalite açmazına toslamadan dosdoğru çıkışa yönelebilmesi. Tabii ki bir çıkış yolunu çizenler duvarı çizenlerle aynı. 'Battle Royal 2'de dendiğine: "Biz küçüklerin, mikroların, ayralların biricik görevi büyüklere, galiplere, G-10'a doğrudan saldırmak ve onları yenmektir."

İşte yeni sinema türü, bunun olanaklarının haritasını sorguluyor ve çiziyor.

(20-22 Mayıs 2009)

Grafik-Batısal, Kineziyolojik ve Çinli-Doğusal Aksiyon

Konu öncelikle sinema bazında ele alınacaktır ama koşut olarak çizgiroman ve çizgifilm izlekleri de takip edilecektir.

Çizgi-roman olarak başlayıp, grafik-romana varan bir sanat altdalı ve/ya bir altsanat dalı olan grafik-roman; hem anime rüzgarıyla gelen Batı-Doğu poliya'lektiğinin, hem de bilgisayar oyunu / 'çizgiroman + çizgifilm' fraktal poliyalektiğinin birbiriyle kompleks poliyalektiği durumunu yarattı.

Grafik-batısal aksiyon çizgiromanı, karelerden başlayıp, fotoğrafın sinemaya taşınması türü bir dönüşüm geçirdi. Yani, son 20-30 yıla ait grafik-romanlara baktığınızda, onları rahatlıkla film veya çizgifilm olarak gözünüzde canlandırabilirsiniz. İşin ilginç, sinemaya aktarımlarda % 99 bu izleğin dışına çıkılıyor, çünkü prodüktörler açısından, epeyi hatalı olarak, her 2 janrın tüketici hedef kümesi farklı yaş ve altkültür kümeleri var kabul ediliyor. Bu da sanat ürünü tüketicisi açısından sanal bir 'aurora' yaratıyor eserlerde.

Kineziyolojik aksiyon bilimseldir. Yani, böyle bir bilim dalı baştan beridir vardı ve dans olsun, kung-fu olsun, yoga olsun, tüm aksiyonların fizyolojisini çok rahat açımlayabilirdi ama sonradan kullanılmaya başlandı. Ancak işin ilginç diğere 2 dal, birer sanat dalı olmalarına karşın, bu bilim dalının bilim olarak beceremediğini becermiş durumda. Yani, aksiyonun kas-kemik-eklem bileşenleri, kineziyoloji tarafından değil, diğere 2 sanat dalı tarafından daha iyi açımlanmış durumda. Sinemanın doğrusal zamanları tasarlatması eklenince, bunun epistemolojik önemi çok yükselmektedir. Diğere bir deyişle aradığımız şey, baktığımız yönün kimi kez tam tersi yönde olabilmektedir.

Çinli-Doğusal aksiyon binlerce yılı bulan geçmişle en güçlü ve en zayıf paradigma. Zayıflığı buto'nun dağılması ve Japon sanatçılarının artık atom bombalarına isyan hakkını yitirmesi ile ilgili. Buna bir de Çin'in liberalleşmesi eklenince, ideolojik açıdan berbat bir faşizm çıkıyor ortaya. Bunun aksiyona izdüşümünü henüz kestiremiyoruz.

Ancak bu tür bir örneğin, 'Jackie Chan İstanbulda' fimi gibi olmayacağı kesin.

(Ekim 2009)