GRAFİK ROMANDA GÖÇ TEMASI ÜZERİNE BİR İNCELEME SHAUN TAN'IN THE ARRIVAL ESERİ VE GÖÇÜN GÖRSEL TEMSİLİ

Yüksek Lisans Tezi

Bilgenur SIĞIRCI

Eskişehir 2025

GRAFİK ROMANDA GÖÇ TEMASI ÜZERİNE BİR İNCELEME SHAUN TAN'IN THE ARRIVAL ESERİ VE GÖÇÜN GÖRSEL TEMSİLİ

Bilgenur SIĞIRCI

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Grafik Ana Sanat Dalı

Danışman: Doç. Ebru S. BARANSELİ-ARSLAN

Anadolu Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Ekim 2025

Eskişehir

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Bilgenur SIĞIRCI'nın "**Grafik Romanda Göç Teması Üzerine Bir İnceleme Shaun Tan'ın The Arrival Eseri ve Göçün Görsel Temsili** 04/10/2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Grafik Anasanat Dalında Yüksek Lisans Yeterlik tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı	**İmza**
Üye (Tez Danışmanı)	Doç. Ebru S. BARANSELİ-ARSLAN	.....
Üye	Prof. Sevim SELAMET.....	
Üye	Doç. Çiğdem TAŞ ALİCENAP.....	
Üye	Dr. Öğr. Üyesi SEZA SOYLUÇİÇEK VURGUN.....	
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Mehtap UYGUNGÖZ.....	

Prof. Dr. Nazif Öncü CAN

Enstitü Müdürü

ÖZET

GRAFİK ROMANDA GÖÇ TEMASI ÜZERİNE BİR İNCELEME
SHAUN TAN'IN THE ARRIVAL ESERİ VE GÖÇÜN GÖRSEL TEMSİLİ
Bilgenur SIĞIRCI
Grafik Ana Sanat Dalı
Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ekim 2025
Danışman: Doç. Ebru Selcan BARANSELİ ARSLAN

İnsanlık, tarih boyunca yaşadığı olayları gelecek kuşaklara aktarmak ve duygularını ifade etmek amacıyla sanatı bir anlatım aracı olarak kullanmıştır. Görsel sanatlar içerisinde yer alan ardışık anlatım biçimi, günümüzde grafik roman ve çizgi romanların temelini oluşturur. Bu anlatım türü, olayları estetik bir yapı içinde sunarken alıcıya düşünsel boşluklar bırakır ve onu anlatının aktif bir katılımcısı haline getirir. Özellikle savaş, göç, yabancılaşma gibi toplumsal ve bireysel kırılma anlarında bu anlatım, izleyicinin duygudaşlık kurmasını kolaylaştırır. Bu çalışmada, Shaun Tan'ın *The Arrival* adlı grafik romanını sembolleşen imgeler, karakterler, mekânlar ve anlatı yapıları üzerinden nitel araştırma yöntemleri, göstergebilimsel yöntemle çözümleyerek, göç deneyiminin grafik romanlardaki sanatsal temsilini ortaya koymak amaçlanmıştır. Sembolleşen imgeler, karakterler, mekânlar ve anlatı yapıları üzerinden göç deneyiminin grafik romanlardaki sanatsal temsili değerlendirilmiştir. Bu bağlamda temel araştırma sorusu, "Grafik roman, göç ve savaş gibi toplumsal olguların temsili açısından nasıl bir anlatı gücüne sahiptir?" olarak belirlenmiştir. Elde edilen bulgular, grafik romanların yalnızca estetik bir anlatı türü olmadığını; aynı zamanda toplumsal belleği görsel olarak kayıt altına alan ve izleyiciyle duygusal bir bağ kuran güçlü bir sanat formu olduğunu göstermektedir. Bu çalışmanın, sanat ile toplumbilim arasında köprü kurarak grafik romana yönelik akademik ilgiyi artırması ve bu alanda yapılacak yeni araştırmalara zemin hazırlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Sözcükler: Grafik roman, Göç, Savaş, Göstergebilim, Ortak bellek

ABSTRACT

A STUDY ON THE THEME OF MIGRATION IN GRAPHIC NOVELS: THE VISUAL REPRESENTATION OF MIGRATION IN SHAUN TAN'S *THE ARRIVAL*

Bilgenur SIĞIRCI
Department of Graphic
Master of Arts (MA) Degree
Anadolu University Graduate School of Education, Octobre 2025
Danışman: Doç. Ebru Selcan BARANSELİ ARSLAN

Throughout history, humanity has used art as a means of expression to convey emotions and communicate significant experiences to future generations. Sequential narrative, a form within visual arts, forms the foundation of contemporary graphic novels and comics. This narrative technique presents events within an aesthetic structure while leaving interpretative gaps that invite the reader to become an active participant in the story. Especially in moments of social and individual rupture such as war, migration, and alienation, this form enhances the viewer's capacity for empathy. In this thesis, Shaun Tan's *The Arrival*-a graphic novel rich in visual signs and possessing a universal language-is analyzed through a semiotic approach. The artistic representation of the migration experience is examined through symbolic images, characters, settings, and narrative structures. Within this context, the central research question is: *"What narrative power does the graphic novel possess in representing social phenomena such as migration and war?"* The findings reveal that graphic novels are not merely aesthetic storytelling tools; they also function as powerful artistic forms that visually document collective memory and establish an emotional connection with the audience. This study aims to bridge the disciplines of art and sociology by contributing to academic interest in the field of graphic novels and laying the groundwork for further research in this area.
Keywords: graphic novel, migration, war, semiotics, collective memory

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimim süresince bilgi, birikim ve deneyimiyle yolumu aydınlatan, çalışmamın her aşamasında desteğini ve rehberliğini esirgemeyen, sorularıma her zaman büyük bir sabırla yanıt veren, motivasyonumu yüksek tutmamı sağlayan ve en önemlisi de bu süreçte daima yanımda olan çok değerli danışmanım Sayın Doç. Dr. Ebru Baranseli'ye, bu çalışmaya yaptığı çok değerli katkılardan dolayı en içten teşekkürlerimi sunmayı bir borç bilirim.

Lisans eğitimim boyunca üzerimde emeği bulunan, akademik gelişimime sunduğu katkılarla bana yol gösteren değerli hocam Dr. Seza Soyluçiçek Vurgun'a da derin şükranlarımı sunarım.

Bunun dışında, bu tezi ayrıntılı okuyarak görüş ve önerilerini bizlere ileten başta Sayın Prof. Dr. Sevim Selamet'e, Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenap'a, Dr. Öğr. Üyesi Seza Soyluçiçek Vurgun'a ve Dr. Öğr. Üyesi Mehtap Uygungöz'e de değerli katkılarından dolayı içtenlikle teşekkür etmek isterim.

Bu sürecin en sessiz destekçisi olan ve tez yazma döneminde bana sabırla eşlik eden can dostum Bambi'ye, varlığıyla huzur veren aileme ve tüm bu yolculukta yanımda olan bütün arkadaşlarıma ve dostlarıma gönülden teşekkür ederim.

04/10/2025

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "Bilimsel İntihal Tespit Programı'yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.
Bilgenur SIĞIRCI

04/10/2025

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken ChatGPT (ChatGPT, Gemini, DALL-E vb.) üretken yapay zekâ programlarından destek aldığımı/almadığımı beyan ederim. Tezin hazırlığı aşamasında üretken yapay zekâ programlarından çeviri, dil bilgisi kontrolü, akademik yazım dili düzenlemesi ve ifade önerileri bilimsel makale önerisi (örneğin çeviri, bilimsel makale vb.) desteği aldım. Üretken yapay zekâ programlarından aldığım bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm.
Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Bilgenur SIĞIRCI

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI..... i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii
ÖZET iii
TEŞEKKÜR v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ vi
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI vii
GÖRSELLER DİZİNİ…….. xi

GİRİŞ..... 1
Sorun..... 1
Amaç..... 1
Sınırlılıklar..... 2
Yöntem..... 3

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ÇİZGİ ROMANDAN GRAFİK ROMANA..... 6

1.1 Çizgi Romanın Tarihsel Gelişimi..... 10

1.2 Grafik Romanın Kökeni ve Çizgi Romandan Farkları……..... 16

1.3 Grafik Romanlarda Sayfa Yapısı ve Tasarım……..... 18

1.4 Bölüm Değerlendirme……..... 24

İKİNCİ BÖLÜM

2. GRAFİK ROMANLARDA GÖRSEL ANLATI YAPISI VE ANLATIM TEKNİKLERİ..... 27
2. 1 Görsel İletişim ve Dil..... 27
2.2 Gösterge ve Temel Özellikleri..... 29
2.2.1 Göstergede düzanlam ve yananlam……..…….... 30
2.2.2 Gösterenin çizgiselliği……..... 31

2.2.3 Göstergenin nedensizliği / nedenliliği……..... 32
2.2.4 Göstergenin değişebilirliği…..... 34
2.2.5. Göstergenin değeri……..... 35
2.2.6 Göstergelerin düzenlenmesi: dizimsel ve dizinsel eksen……..... 36
2.3 Görsel Dilin Evrenselliği.....37
2.4 Grafik Romanda Görsel Dil Unsurları..... 39
2.4.1 Görsel Anlatının Yapısı ve Tarihsel Gelişimi..... 40
2.4.2 Grafik Romanda Anlatım Biçimleri..... 46
***2.4.2.1 Renk*…….....……..... 46**
***2.4.2.2 Çizgi*……..... 47**
***2.4.2.3 Kompozisyon*……..... 50**
***2.4.3 Çizgi Romanda Anlatım Teknikleri..... 52**
***2.4.3.1 Kırılma (Breakdown) (Anlatının panellere bölünmesi) ……..... 52**
***2.4.3.2 Panelleme yöntemleri (branding)*……..... 53**
2.4.3.2.1 Anlık geçiş..... 54
2.4.3.2.2 Aksiyon geçişi..... 55
2.4.3.2.3 Konu geçişi..... 57
2.4.3.2.4 Sahne geçişi..... 57
2.4.3.2.5 Açıklayıcı geçiş..... 59
2.4.3.2.6 Kesintili geçiş..... 59
***2.4.3.3 Panel kenarlıkları ve balonlar*..... 61**
2.5 Bölüm Değerlendirme…….....63

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. GÖÇ OLGUSUNUN GRAFİK ROMANA YANSIMALARI VE THE ARRIVAL ESERİ……..... 64

3.1 Göç Olgusunun Sanat Yapıtlarına Yansımaları……..... 65

3.2 Grafik Romanda Savaş ve Göç……..... 66

3.3 Shaun Tan'ın The Arrival Yapıtı……..... 67

3.3.1 Öykü anlatımının yapısı……..... 67

3.3.2 Göstergebilimsel yaklaşımla göçün izinin çözümlenmesi……..... 69

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4.UYGULAMA PROJESİ..... 101

4.1 Grafik Roman: Washing Machine Sinopsis..... 102

SONUÇ..... 110

KAYNAKÇA..... 114

ÖZGEÇMİŞ

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1 Sultan Süleyman'ın Topkapı Sarayı'nda cülusu, Süleymanname (1558)... 7
Görsel 1.2 Çin Vazo 19.yy. Qing Hanedanlığı Guangxu büyük boy vazo ağız..... 7
Görsel 1.3 Rodolphe Töpffer, *Histoire de M. Vieux Bois*,1837……..... 8
Görsel 1.4 Hastings Muharebesi (Tarihi illüstrasyon). ……. 9
Görsel 1.5 Propaganda Afişi: Superman, Hitler ve Stalin'i yakalarken 1940…..... 11
Görsel 1.6 Çizgi Roman Tarihi: İlk Uçan Süper Kahramanlar……..... 11
Görsel 1.7 1950'lerden Vintage Erotik Karikatürler……..12
Görsel 1.8 1950'lerden Vintage Erotik Karikatürler……. 12
Görsel 1.9 Shock Supen Stories, 6, Aralık/Ocak 1953……..... 12
Görsel 1.10 DC Comics Silver Age Başlangıç Dönemi. The Flash……...13
Görsel 1.11 Adventures of Captain Marvel (Film İncelemesi, 1941……..... 15
Görsel 1.12 Maus a Survivor's Tale, Pantheon, 1996……... 17
Görsel 1.13 Paco Roca, Home, 2021 Grafik roman örneği …….. 18
Görsel 1.14 Pedrosa, heart at sea, Grafik roman panel yapısı örneği, 2010 ...…….. 19
Görsel 1.15 Pedrosa, C. *Portugal,* 2010 ……..... 20
Görsel 1.16 Richard McGurie, "Here", 2014 ……..... 21
Görsel 1.17 Marjane Satrapi, "*Persopolis"* Grafik roman özelliği ……..... 22
Görsel 1.18 Grafik roman Ciltli kitap örneği ……... 22
Görsel 1.19 Grafik roman Ciltli kitap örneği: George Orwell, 1984……. 24
Görsel 1.20 Their Eyes Were Watching God.....24
Görsel 2.1 Linton Shelter kaya sanatı örneği……..... 43
Görsel 2.2 Trajan Sütunu'ndan detay sahne…….. 43
Görsel 2.3 Giotto di Bondone'un fresk çalışmasından bir sahne..... 44
Görsel 2.4 Ağıt Giotto 14. yy……..……...…….... 45
Görsel 2.5. Alfred. 2010. *Eskisi Gibi*……..... 49
Görsel 2.6 Görsel 2. Alfred. *Eskisi Gibi,* 2010……...…….. 49
Görsel 2.7. Pedrosa, C. 2010. *Portugal*……..... 50
Görsel 2.8 Pedrosa, C. 2010. *Portugal* ……..... 50
Görsel 2.9 Panel Gösterimi W. Eisner **,** Sequentıal Art, 1985……..... 53
Görsel 2.10 Pedrosa, C. *Portuga.l*, 2010……..... 55
Görsel 2.11 Ferrandez, J. *L'Étranger,* 2007……..……..... 56

Görsel 2.12 Aksiyon sahnesi örneği……...56
Görsel 2.13 Ferrandez, J. *L'Étranger*, 2007……... 57
Görsel 2.14 Gipi, One Story, 2016……... 58
Görsel 2.15 Thomke Meyer "Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung", 2016…….. 59
Görsel 2.16 Chris Ware'in 2012 tarihli yapıtı *Building Stories*……..... 60
Görsel 2.17 Chris Ware'in 2012 tarihli yapıtı *Building Stories*……... 60
Görsel 2.18 W. Eisner Sequentıal Art. ……..61
Görsel 2.19 Craig Thompson, Blankest panel örneği, 2003…….. 62
Görsel 3.1 Shaun Tan'ın "Uzak", 2006…….....69
Görsel 3.2 Shaun Tan'ın "Uzak", 2006…….....70
Görsel 3.3 Shaun Tan'ın "Uzak", 2006…….....71
Görsel 3.4 Shaun Tan'ın "Uzak", 2006……..... 72
Görsel 3.5 Shaun Tan'ın "Uzak", 2006 ……..... 73
Görsel 3.6 David B. Epilectic, 1996……..... 74
Görsel 3.7 Colfer, Donkin & Rigano, 2017……... 75
Görsel 3.8 Colfer, Donkin & Rigano, 2017……... 75
Görsel 3.9 Shaun Tan'ın "Uzak", 2006…….. 76
Görsel 3.10 Shaun Tan'ın "Uzak", 2006……..... 77
Görsel 3.11 Thi Bui, "The Best We Could Do", 2017……... 78
Görsel 3.12 Thi Bui, "The Best We Could Do", 2017…….....78
Görsel 3.13. Thi Bui, "The Best We Could Do", 2017…….. 79
Görsel 3.14 Thi Bui, "The Best We Could Do", 2017……..... 80
Görsel 3.15 Shaun Tan'ın Uzak, 2006……..... 81
Görsel 3.16 Shaun Tan'ın Uzak, 2006……..... 82
Görsel 3.17 Shaun Tan'ın Uzak", 2006…….....83
Görsel 3.18 Shaun Tan'ın Uzak, 2006 ……..... 83
Görsel 3.19 Shaun Tan'ın Uzak, 2006……..... 84
Görsel 3.20 Shaun Tan'ın Uzak, 2006 ……..... 86
Görsel 3.21 Shaun Tan'ın Uzak, 2006 ……..... 87
Görsel 3.22 Shaun Tan'ın Uzak, 2006……..... 89
Görsel 3.23 Shaun Tan'ın Uzak, 2006 …….....89
Görsel 3.24 Shaun Tan'ın Uzak, 2006 ……..... 90
Görsel 3.25 Shaun Tan'ın Uzak, 2006 ……..... 90

Görsel 3.26 Colfer, Donkin & Rigano, İllegal, 2017……..92
Görsel 3.27 Thi Bui, "The Best We Could Do", 2017……...93
Görsel 3.28 Shaun Tan'ın Uzak, 2006……..... 93
Görsel 3.29 Shaun Tan'ın Uzak, 2006 ……..... 94
Görsel 3.30 Shaun Tan'ın Uzak, 2006……..... 94
Görsel 3.31 Shaun Tan'ın Uzak, 2006 ……..... 95
Görsel 3.32 Shaun Tan'ın Uzak", 2006…….....95
Görsel 3.33 Shaun Tan'ın Uzak", 2006 ……..... 96
Görsel 3.34 Shaun Tan'ın Uzak, 2006……..... 96
Görsel 3.35 Shaun Tan'ın "Uzak, 2006 …….....97
Görsel 3.36 Shaun Tan'ın Uzak, 2006…….....97
Görsel 3.37 Shaun Tan'ın Uzak, 2006..... 98
Görsel 3.38 Shaun Tan'ın Uzak, 2006……..... 98
Görsel 3.39 Shaun Tan'ın Uzak, 2006 …….....99
Görsel 3.40 Shaun Tan'ın Uzak, 2006…….....99
Görsel 4.1 Washing Machine Panel Örneği…….....103
Görsel 4.2 Washing Machine Panel Örneği…….....104
Görsel 4.3 Washing Machine Panel Örneği…….....105
Görsel 4.4 Washing Machine Panel Örneği…….....106
Görsel 4.5 Washing Machine Panel Örneği…….....107
Görsel 4.6 Washing Machine Panel Örneği…….....109

GİRİŞ

Tarih boyunca grafik romanlar, sanatçılar tarafından karmaşık sosyal tartışmaların ve katmanlı öykülerin görsel olarak doyurucu bir biçimde aktarılması için tercih edilen bir anlatı biçimi olmuştur. Bu anlatım türü içinde toplumsal eleştiri ve politik yorum, aile ilişkileri, ergenlik, ırkçılık, travmalar, savaş ve mültecilik gibi sosyal temalar yoğun olarak işlenir. 21. yüzyılın ilk çeyreğinde yaşanan toplumsal olayları ve göç dalgalarını göz önünde bulundurduğumuzda bu temalar arasında savaş ve göç teması dikkat çeker. Bu tema, sanatçılara yurtlarını terk etme, kendini gerçekleştirme ve çaresizlik gibi yoğun duyguları dışa vurma imkânı sunmuştur. Söz konusu tema çoğunlukla anlatıcıların kendi anılarını ve travmalarını yansıttığı için, benzer yazgıları paylaşan bireyler ve topluluklar açısından hem ruhsal hem de fiziksel deneyimlerin aktarımı adına önemli bir fırsat yaratır. Grafik romanlarda karşımıza çıkan anlatılar, sanatçının iç dünyasının dışa vurumu olarak oldukça özgür bir biçimde şekillenir. Bu ifade özgürlüğü, özellikle duygusal olarak yoğun ve karmaşık konuların aktarımında sanatçılara geniş bir yaratıcı alan sunar.

Sorun: Grafik romanlar uzun yıllar boyunca yalnızca popüler kültürün eğlencelik bir parçası olarak değerlendirilmiş, sanatsal ya da akademik bir anlatı aracı olarak görmezden gelinmiştir (Eisner, 1985; McCloud, 1993). Oysa grafik romanlar, sundukları ifade biçimleriyle toplumsal belleği taşıyan, eleştiren ve yeniden inşa eden güçlü anlatı biçimleridir. Ancak bu anlatı türünün sahip olduğu potansiyelin uzun süre göz ardı edildiği ve çoğunlukla yalnızca popüler kültür bağlamında değerlendirildiği görülmektedir. Özellikle travmatik deneyimlerin aktarımında dilin yetersiz kalabildiği durumlarda, grafik romanlar görsel göstergeler aracılığıyla derin ve çok katmanlı anlamlar üretme imkânı sunar. Bu anlatım biçimi, alıcının belleğinden ve deneyimlerinden faydalanarak, anlatıda bırakılan boşlukları kendi zihinsel süreçleriyle tamamlamasını mümkün kılar.

Amaç: Bu çalışmanın temel amacı, grafik romanların simgesel anlatım gücünü savaş ve mültecilik gibi karmaşık ve derinlikli duygusal temaları aktarma süreçlerinde nasıl kullandığını; bu temaları alıcıya nasıl ilettiğini ve anlamı nasıl inşa ettiğini incelemektir. Grafik romanların, çizgi romandan farklarını da göz önünde bulundurarak özellikle çocuklar için çizilmiş popüler kültür ürünü olmadıklarını, toplumsal belleği biçimlendiren, eleştiren ve yeniden inşa eden güçlü bir anlatı aracı olarak işlev gördüğü

düşüncesinden hareketle, bu anlatı biçiminin potansiyelini ortaya koymak hedeflenmektedir. Çalışmada incelenecek yapıtlar, göstergebilimsel ve anlatı bilimsel yöntemler aracılığıyla çözümlenecektir. Grafik romanın temel bileşenlerinden biri olan panel yapılarının zaman ve uzam içerisinde düzenlenmesini sağlayan kodlar üzerine odaklanılacaktır. Özellikle, sözel dil kullanmaksızın yalnızca görsel anlatımla karmaşık duygular ve temaları aktarmada güçlü bir örnek teşkil ettiğini düşünülen Shaun Tan'ın *The Arrival* adlı yapıtı bu bağlamda ayrıntılı olarak çözümlenecektir. Bu yapıt, yazılı dili dışlayan yapısıyla, tamamen görsel göstergelere dayanarak bir öykü üretmektedir. Bunun yanı sıra, tezin uygulama projesi bölümünde özgün olarak tasarlanmış *Washing machine* adlı sessiz grafik romanın bazı bölümleri ele alınmış, bu bölümler incelenen sanatçılardan (Shaun Tan, Thi Bui, Eoin Colfer & Andrew Donkin, Jacques Ferrandez, Craig Thompson ve Gipi) esinlenilerek geliştirilmiştir. Böylece hem kuramsal çözümlemeler hem de yaratıcı uygulama arasında çift yönlü bir ilişki kurulmuş; travma, aidiyet ve göç deneyiminin görsel göstergeler aracılığıyla temsil edilebilme olanakları araştırılmıştır.

Sınırlılıklar: Bu araştırmanın kapsamı ve yöntemi doğrultusunda bazı sınırlılıklar mevcuttur. Öncelikle, tez kapsamında yalnızca belirli sayıda grafik romanın analiz edilmesi, elde edilen bulguların tüm grafik roman türüne ya da farklı temalara genellenmesini kısıtlamaktadır. Bu nedenle, ulaşılan sonuçlar yalnızca incelenen yapıtlar bağlamında değerlendirilmeli ve daha geniş bir evrende tekrar test edilmesi gerektiği göz önünde bulundurulmalıdır. Seçilen yapıtların tarihsel, kültürel ve coğrafi bağlamlarının birbirinden farklı oluşu, çözümlemelerin bağlam-temelli yorumlara dayanmasını zorunlu kılmaktadır. Araştırmada toplam üç farklı grafik roman incelenmiştir. Yapıt seçiminde farklı dönemlerde ve farklı kültürel yapılarda yaşamış bireylerin öykülerini konu edinmeleri temel belirleyici unsur olmuştur. Bu çerçevede, özellikle yazılı dil kullanılmadan anlatımıyla öne çıkan Shaun Tan'ın *The Arrival* adlı yapıtı, görsel göstergelerin yoğunluğu ve simgesel anlatımı nedeniyle çalışmanın merkezinde yer almaktadır.

Belirli sayıda yapıtın incelenmesi, doğal olarak bulguların kapsayıcılığını sınırlamaktadır. Grafik romanların temelde görsel anlatıya dayalı olması, bu anlatılarda yer alan göstergelerin yorumlanmasını zorunlu kılar. Göstergelerin anlam kazanması ise büyük ölçüde araştırmacının bilgi birikimi, deneyimi ve yorum gücüne bağlıdır. Bu da

çalışmanın öznel yönünü kaçınılmaz kılmakta ve sosyal bilimler araştırmalarının doğasında bulunan yorumlayıcı niteliği bir kez daha ortaya koymaktadır.

Çalışma kapsamında, Shaun Tan'ın *The Arrival* yapıtının yanı sıra savaş ve göç temalarını ele alan farklı grafik romanlar da incelenmiştir. Bu yapıtların tamamı değil, belirli bölümleri veya sayfaları çözümleme nesnesi olarak seçilecektir. Bu durum da araştırma kapsamını sınırlayan bir başka etken olarak değerlendirilmektedir.

Yöntem: Bu araştırma, nitel araştırma yöntemleri çerçevesinde düzenlenmiştir. Nitel araştırma, bireylerin deneyimlerini, anlam dünyalarını ve sosyal olguları derinlemesine anlamayı amaçlayan, yoruma dayalı bir araştırma modelidir. "Nitel araştırma, olguların doğal ortamda, anlamlarının katılımcılar tarafından nasıl oluşturulduğunu kavrayarak ortaya konulmasına yönelik bir süreçtir (Yıldırım & Şimşek, 2011, s. 39). Bu çalışmada da grafik romanlarda göç ve savaş temalarının nasıl temsil edildiği ve anlamın nasıl oluşturulduğu bağlamında, yoruma dayalı bir inceleme yürütülmüştür. Araştırmanın temel veri toplama yöntemlerinden biri alanyazın taramasıdır. Bu tarama, araştırma konusuna dair daha önce yapılmış akademik çalışmaları, kuramsal yaklaşımları ve temel kavramları belirlemek amacıyla kullanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek (2011) alan yazın taramasını, "belirli bir konuda yapılmış araştırma ve yayınların sistematik olarak toplanması ve çözümlenmesi" olarak tanımlar. Bu bağlamda, grafik romanlarda göstergebilimsel çözümleme ve göç anlatıları üzerine yapılmış çalışmalar incelenmiş; Scott McCloud, Roland Barthes, Thierry Groensteen gibi öncü isimlerin kuramsal yaklaşımlarına yer verilmiştir.

Araştırmanın ikinci temel yöntemi, göstergebilimsel çözümlemedir. Göstergeyi farklı açılardan inceleyen birçok yaklaşım bulunur. Bunlardan en bilinenleri Ferdinand De Saussure, Charles Sanders Peirce, Umberto Eco ve Roland Barthes'ın yaklaşımlarıdır. Bu kuramcılardan Saussure, doğrudan dilsel göstergeyi ele alır, *gösteren* ve *gösterilen* biçiminde göstergeyi inceler. Buna karşın Peirce, göstergeyi temelde, *gösterge, yorumlayan* ve *nesne* biçiminde ele alır, çok karmaşık sınıflandırmalar yapar. Umberto Eco ise daha çok yazınsal göstergebilim alanına odaklanır. Barthes'a gelince, bu kuramcı daha ziyade görüntüsel göstergeleri inceleme alanı yapar. Bu nedenle, yukarıda söz ettiğimiz yaklaşımlar arasında bu araştırmadaki bütünceyi incelemeye en uygun düşen Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımıdır. Zira Barthes dilsel göstergelerin ötesine

geçerek, görsellerin anlamlarının çözümlemesini de yapar. Barthes'a göre nesnelerin, görüntülerin bir anlamı vardır çünkü her nesne bir göstergedir, onu çağrıştıran ve onu simgeleyen aracı doğru biçimde kullanınca, anlatmak o kadar kolaylaşır. Bunu, bazen bir söz, bazen beden diliyle, bazen de resimlerle anlatmak olasıdır. Bizim incelediğimiz grafik romanda da tam da bu son durum söz konuşur. Grafik romanda, görüntüsel göstergeler kapalı olmama amacına yönelik bir sistem oluştursalar da bunların alıcılar/okuyucular tarafından yorumlanması gerekir. Bu tür romanda, gerçekte alıcıyla yazar arasında sessiz ve yazılı göstergeler kullanılmadan, sadece görüntüsel göstergeler aracılığıyla bir iletişim kurulur. Buradaki görsel algılama ve anlamlamada, biyolojik, zihinsel ve kültürel olmak üzere üç aşamada gerçekleşir. Dolayısıyla grafik roman üzerine yapılacak çalışmada, yorumlanması gereken, burada kullanılan görüntüsel göstergelerin anlamlarıdır. Ancak burada kullanılan görüntüsel göstergelerin sadece düzanlamlarıyla somut biçimde saptanması bu tür anlatıda anlamsal yapıyı tek başına ortaya çıkarmaya yetmeyecektir; bunun yanı sıra çağrışımsal anlamların, yani yananlamların da yorumlanması gerekir. Barthes'a göre, "düzanlam neyin anlamlandırıldığı, yananlam ise göstergenin nasıl anlamlandırıldığıdır." Yananlam, göstergenin, kullanıcıların duygularıyla ya da heyecanlarıyla ve kültürel değerleriyle buluştuğunda meydana gelen etkileşimi betimlemektedir (Küçükerdoğan, 2005, s. 68). Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımında görüntüsel gösterge ya da simgeler hem düzanlam (denotatif) hem de yananlam (konnotatif) anlam düzeylerinde incelenmesi gerekir. Barthes'a göre (1977), "her gösterge yalnızca görünen yüzeyde bir nesneye gönderme yapmaz, aynı zamanda onu çevreleyen kültürel ve ideolojik bağlamlarla da anlam kazanır." Bu nedenle, grafik romanlarda kullanılan çizimler, simgeler, tekrar eden motifler ve paneller, çok katmanlı bir anlam yapısı içinde değerlendirilmiştir. Görüntüsel göstergeler temelde benzerlik ilişkisine dayanarak okunur ve anlamlandırılır. Bu ilişki toplumsal, kültürel, bireysel vb. öğelerle kurulur ve görsel açıdan kodlanmış ikonografilerle oluşur" (Günay, 2002, s. 158).

Grafik romanlar hem yazılı anlatımın hem de görsel sanatın ötesine geçerek, sahip olduğu etkileyici görsel anlatı gücü ve simgesel dili sayesinde kültürel ve toplumsal gerçeklikleri daha iyi yansıttığı söylenebilir. Bu çalışmada grafik romanlar yalnızca bir anlatı olarak değil, aynı zamanda kültürel bir söylem aracı olarak ele alınmıştır. Bu nedenle de göstergebilimsel çözümlemenin yanında anlatıbilim yönteminden de

yararlanılarak; karakter anlatımı, olay örgüsü, zaman-mekân ilişkisi gibi anlatı öğeleri incelenmiştir. Bu bağlamda Scott McCloud'un (1993) ve Groensteen'in (2007) grafik romanın görsel dili, panel geçişleri, zaman kullanımı ve boşlukları (gutter) konusunda geliştirdikleri çözümleme teknikleri, bütüncedeki görsel verilerin değerlendirilmesinde yönlendirici olmuştur.

Bu çalışmada, örneklem seçiminde nitel araştırma alanyazında en çok Michael Quinn Patton tarafından sistemli bir biçimde tanımlanmış olan amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Grafik romanlar toplumsal travmaların bireysel ve ortak bellekteki temsillerini yansıtan anlatılardır. Bunlar arasından Shaun Tan *The Arrival* adlı grafik romanını öncelikle bu yapıtta herhangi bir ülkeye ya da tarihsel bir döneme doğrudan gönderme yapılmadan göçmenlik deneyiminin, evrensel bir biçimde anlatılması ve zengin görsel, metaforik ve simgesel anlatım biçimidir. Bu grafik romanın yanında, zorunlu göç, aidiyet, kimlik kaybı ve travma, vb. gibi, incelediğimiz yapıttakine benzer temaları öne çıkaran yapıtlar da çözümlenmiştir. Bu bağlamda seçilen yapıtlardaki görüntüsel göstergeler ve simgeler yorumlayıcı bir bakış açısıyla ele alınmış, aralarındaki ortak noktalar saptanmış, karşılaştırma yapılmış ve bağlamsal okumalara olanak sağlayacak biçimde bir çözümleme yürütülmüştür.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ÇİZGİ ROMANDAN GRAFİK ROMANA

Çizgi romanın biçimsel özellikleriyle tanımlanmasının yetersiz kalabileceği, onun çok katmanlı yapısını göz ardı etme riskini taşır. Kireççi'nin (2004) dolaylı biçimde işaret ettiği gibi, çizgi roman yalnızca yüzeysel bir anlatı formu değil; toplumsal, kültürel ve bireysel boyutları iç içe geçiren zengin bir ifade aracıdır. Bu bağlamda, çizgi romanı yalnızca görsel ya da metinsel bir yapı olarak ele almak, onun sunduğu anlatısal çeşitliliği sınırlamak anlamına gelir. Metin ile görsel arasındaki ilişki ise yalnızca öykünün yüzeysel bir unsuru olup onların arasındaki dengeyle anlam kazanır. Sadece resim ve yazının birleşimi olarak değerlendirmek eksik kalacaktır. Çizgi roman Metin ve görsellik arasında bir denge arar. Bunu bazen çelişkilerle bazen tamamlayıcı olarak kullanır. (Rey, 2006) Nitekim Heer ve Worcester'ın da belirttiği üzere, "çizgi roman terimi belirsizliklerle doludur" (2009, s. xiii). Bu belirsizlik, aslında çizgi romanın anlatı gücünün ve yorum çeşitliliğinin bir yansımasıdır.

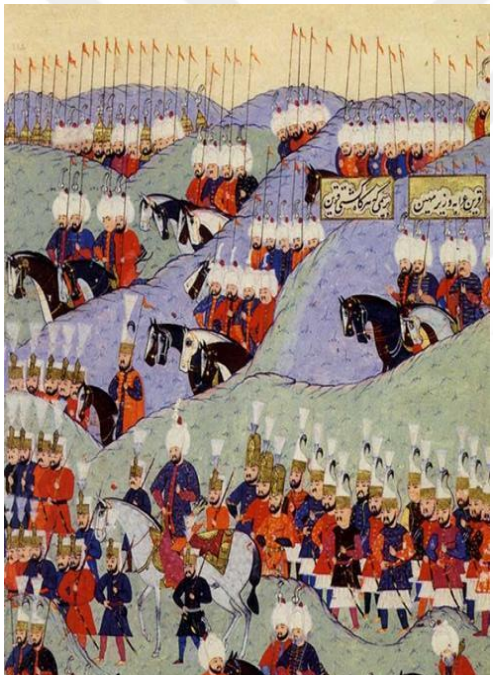
Çizgi roman ve grafik roman, sürekli dönüşüm geçiren anlatı biçimleri olarak değerlendirilebilir. Bu iki kavram arasındaki sınırlar zaman zaman muğlaklaşmakta ve tanımlarına ilişkin tartışmalar günümüzde hâlâ sürmektedir. Her ne kadar biçimsel ve içeriksel açılardan bazı farklar bulunsa da çizgi roman ile grafik roman tarihsel süreçte birbirinden etkilenmiş ve benzer bir anlatı geleneği içinde evrilmiştir. Grafik romanı daha bütüncül bir şekilde anlayabilmek için, çizgi romanın tarihsel kökenine ve biçimsel gelişimine odaklanmak gerekmektedir.

Çizgi roman, Will Eisner'in (2008) ifadesiyle "ardışık sanat" biçimi olarak tanımlanır. Ancak "ardışık sanat" teriminin kendisi de tarihsel bir dönüşüm sürecinden geçmiştir. Bu dönüşüm süreci içerisinde panoramik anlatılar, çoklu görsel diziler gibi çeşitli biçimlerdeki öncüller de bu sanat formuna katkıda bulunmuştur. Nitekim bu bağlamda, çizgi romanın kökenlerinin ardışık anlatıya dayandığı yönünde çeşitli görüşler vardır. Fakat bu ilk örneklerin "çizgi roman" sayılıp sayılamayacağı konusu araştırmacılar arasında kesin bir uzlaşıya kavuşmamıştır.

Bazı tarihçiler, çizgi romanın kökenini kilise duvarlarında yer alan ve İncil'in öğretilerini okuma yazma bilmeyen halka aktarmayı amaçlayan ardışık görsel anlatılara

dayandırmaktadır. Benzer şekilde, bazı Türk araştırmacılar bu kökeni, el yazmalarındaki metni destekleyici nitelikteki minyatürlerde (Görsel 1.1) aramaktadır. Uzak Doğu perspektifinde ise, çini vazolar üzerine işlenen ardışık sahneler (Görsel 1.2) bu geleneğin bir başka kültürel örneği olarak sunulmaktadır. Tüm bu örnekler, Eisner'in "ardışık sanat" tanımıyla ilişkilendirilebilir; ancak bu örneklerin modern anlamda çizgi roman olarak kabul edilmesi için yeterli nitelikleri taşımadığı da vurgulanmalıdır. Dolayısıyla, farklı kültürlerin kendi görsel anlatı geleneklerini çizgi romanın kökeni olarak göstermeleri dikkat çekici olmakla birlikte, bu örneklerin ortak paydasını "ilkel" ardışık anlatı yapıları oluşturmaktadır.

Görsel 1.1
Minyatür Sanatı (Osmanlı)



Kaynak: (http-1)

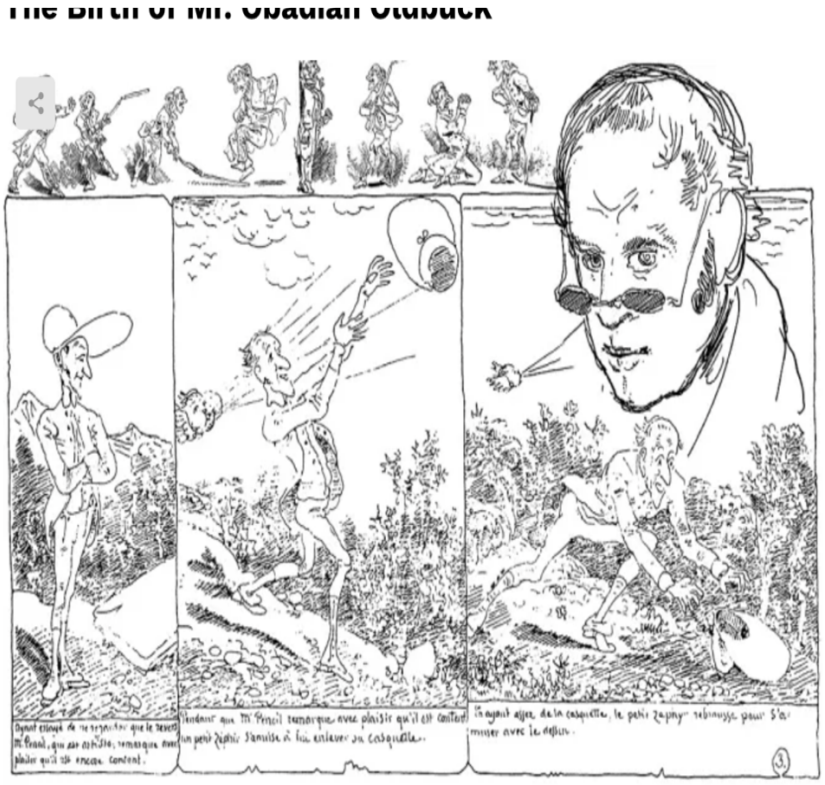
Görsel 1.2
Mineli Uzak Doğu Vazo

Kaynak: (http-2)

Modern anlamda çizgi romana en yakın formlar arasında karikatür gösterilebilir. "Karikatür, anlatı işlevi kazandığında ve ardışık yapı içinde düzenlendiğinde, çizgi romanın temelini oluşturur." (Groensteen, 2007, s. 14). Matbaanın icadıyla birlikte gelişen medya ortamı, özellikle gazeteler arası rekabetin etkisiyle karikatür sanatının gelişimini hızlandırmış; bu durum politik hiciv aracılığıyla çizgi romanın evrimini beslemiştir. Görsel anlatım dili sürekli bir gelişim içerisinde olan çizgi roman, içerik ve biçim açısından da önemli dönüşümler yaşamıştır. Başlangıçta gazetelerde yayımlanan kısa çizgi bantlarından oluşan materyaller, zamanla özgün anlatılara sahip uzun soluklu

yapıtlara, nihayetinde grafik romanlara dönüşmüştür (Eisner, 2008). Bu çerçevede çizgi romanın ayırt edici yönlerinden biri, basılı yayınlar aracılığıyla kitlesel dolaşıma girmiş olmasıdır. Modern çizgi romanın öncülerinden biri olarak, 19. yüzyılda yaşamış İsviçreli sanatçı Rodolphe Töpffer gösterilmektedir. Töpffer, günümüz çizgi romanlarında yaygın biçimde kullanılan konuşma balonları yerine altyazılı ve sıralı görsellerle anlatılar oluşturarak bu formun erken dönem gelişimine önemli katkılar sağlamıştır. 1837 tarihli *Histoire de M. Vieux Bois* adlı yapıtı (Görsel 1.3) 1842 yılında *The Adventures of Obadiah Oldbuck* adıyla İngilizceye çevrilmiş ve çizgi roman tarihindeki ilk örneklerden biri olarak kabul edilmiştir. Bu yapıt, modern çizgi romanın biçimsel ve anlatımsal temellerini atan önemli bir kilometre taşı niteliğindedir.

Görsel 1.3 Histoire de M. Vieux Bois,*Pane.*



Kaynak: Rodolphe Töpffer, 1837 (http-3)

Töpffer'a, bu konuda otorite sayılan Understanding Comics yazarı Scott McCloud tarafından "modern çizgi romanın babası" olarak bahsetmiştir. McCloud, serinin sınırlanmış panellerin öncü kullanımını ve "sözcüklerle resimlerin birbirine bağımlı birleşimini" örnek gösterir.

Ayrıca Scott McCloud Understanding Comics kitabında 11. yüzyılda yapılmış olan Bayeux İşlemesi'nin (Bayeux Tapestry) ardışık görsel anlatı örneği olarak değerlendirilebileceğini ve dolayısıyla çizgi roman sayılabileceğini savunuyor. (Görsel 1.4) ikinci bölümde incelenen anlatı tarihine bakıldığında bunun çizgi romanların anlatım biçimi olan ardışık anlatının ilk örneklerinden olduğunu söylemek olasıdır.

Görsel 1.4

Hastings Muharebesi (Tarihi illüstrasyon).

Kaynak: Musée de la Tapisserie de Bayeux,11yy (http-4)

M. Thomas Inge (1991), çizgi romanın kökenlerine dair değerlendirmesinde, bu türün tamamen özgün bir icattan ziyade, tarihsel süreç içinde farklı sanat formlarından ve yayın türlerinden etkilenerek biçimlendiğini ifade etmektedir. Ona göre, 18. yüzyılda William Hogarth gibi sanatçıların basılı resim dizilerinden, 19. yüzyılın resimli romanlarına, çocuk kitaplarına ve Avrupa ile Amerika'da yayımlanan mizah dergilerine kadar uzanan çeşitli görsel anlatı biçimleri, modern çizgi roman türünün gelişiminde etkili olmuştur. Inge, günümüzdeki çizgi romanın ise tekrarlayan karakterlerin yer aldığı, görsel hareket ile anlatı metni arasında denge kuran, konuşma balonları aracılığıyla diyalogların aktarıldığı ve çoğunlukla gazetelerde tefrika edilen dramatik bir anlatı yapısına sahip olduğunu belirtir. Bu yaklaşım, çizgi romanın geçmişten gelen anlatı geleneklerine dayandığını ve biçimsel özelliklerinin zaman içinde olgunlaştığını ortaya koyar. Nitekim çizgi roman kuramcısı Dougles Wolk (2007) da çizgi romanların

tarihsel gelişimini incelemenin, bu anlatı türünün hem özgün yapısını kavrayabilmek hem de onu şekillendiren kültürel dinamikleri değerlendirebilmek açısından önemli olduğunu vurgular.

1.1. Çizgi Romanın Tarihsel Gelişimi

19. yüzyılın sonlarına doğru, sözcük balonlarının kullanımı, ardışık görsellerle öykü anlatımı ve süreklilik arz eden karakterlerin yer almasıyla birlikte modern çizgi romanın öncüleri ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu dönemde geliştirilen anlatı biçimi, günümüz çizgi roman anlayışının temellerini oluşturmuştur. Çizgi romanın tarihsel gelişimi, çizgi roman araştırmacıları ve tarihçileri tarafından genellikle belirli dönemsel çağlara ayrılarak incelenmektedir. Dönem ayrımları özellikle Amerikan çizgi roman endüstrisinin tarihsel kırılmaları ile bağlantılıdır (Sabin, 1996).

Çizgi romanların "Altın Çağı" olarak adlandırılan dönem, İkinci Dünya Savaşı gibi büyük toplumsal olayların yaşandığı yıllara denk gelmiştir. 1938 yılında Superman karakterinin yaratılmasıyla birlikte süper kahraman temalı çizgi romanlar geniş kitlelerin ilgisini çekmeye başlamış ve *Action Comics* dergisi ilk sayısını yayınlamıştır (Wright, 2001; Duncan & Smith, 2009). Bu dönemde Batman ve Wonder Woman gibi doğaüstü güçlere sahip birçok kahraman figürü de edebiyat dünyasına kazandırılmıştır. Süper kahraman anlatılarının yükselişi, savaş yıllarıyla örtüşmüş ve bu karakterler yalnızca kurmaca kötücül figürlerle değil, zaman zaman Hitler gibi tarihsel şahsiyetlerle de mücadele eden biçimlerde kurgulanmıştır (Sabin, 1996). Bu yönüyle çizgi romanlar, dönemin ideolojik ihtiyaçlarına yanıt veren bir propaganda aracı olarak işlev görmüştür. Ancak savaşın sona ermesiyle birlikte süper kahramanların halkı kurtarma teması giderek etkisini yitirmiş ve 1949 yılına gelindiğinde bu türe olan ilgi gözle görülür biçimde azalmaya başlamıştır (Nyberg, 1998).

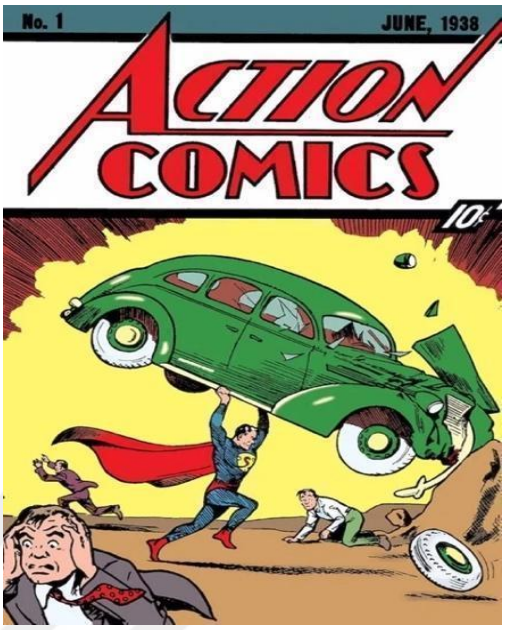
Görsel 1.5.

Superman, Hitler ve Stalin'i yakalarken (1940).

Kaynak:Jerry Siegel & Joe Shuster,1940 (http-5)

Görsel 1.6

Çizgi Roman Tarihi: İlk Uçan Süper Kahramanlar



Kaynak: Action Comics, 1938 (http-6)

Atom çağı olarak nitelendirilen 1950'li yılların başlarında alıcılar, İkinci Dünya Savaşı'nın ardından yaşanan toplumsal buhrandan uzaklaşma arayışıyla, çizgi romanlarda romantizm, erotizm, suç, korku ve western gibi temalara yönelmiştir. Bu dönemde yayımlanan birçok yapıtta cinsiyetçilik, kadının metalaştırılması ve kadın düşmanlığı gibi temalar belirgin biçimde öne çıkmıştır. Özellikle gerçek suç öyküleri ve şiddetin açık bir biçimde tasvir edildiği anlatılar (Görsel 1.7, 1.8 ve 1.9) büyük ilgi görmüş ve geniş bir alıcı kitlesine ulaşmıştır. Ancak bu içeriklerin, özellikle çocuklar üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceği yönündeki toplumsal endişeler, 1954 yılında Comics Code Authority (CCA) adlı otoritenin müdahalesine yol açmıştır (Wertham, Comics Code Authority, 1954). CCA'nın uyguladığı sıkı sansür politikaları sonucunda birçok yapıtın yayımlanması engellenmiş; bu durum, çizgi romanlara yönelik yetişkin ilgisinin azalmasına neden olmuştur.

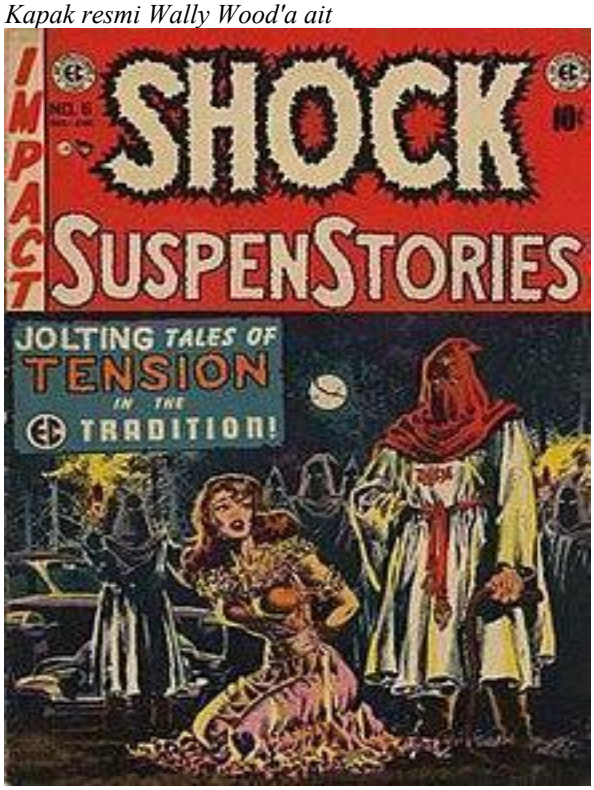
Görsel 1.7
1950'lerden Vintage Erotik Karikatürler

Kaynak: Humorama, Bill Wenzel,1954 (http-7)

Görsel 1.8
1950'lerden Vintage Erotik Karikatürler.

Kaynak: Dan DeCarlo, Humorama, 1951(http-7)

Görsel 1.9
SupenStories #6
Kapak resmi Wally Wood'a ait

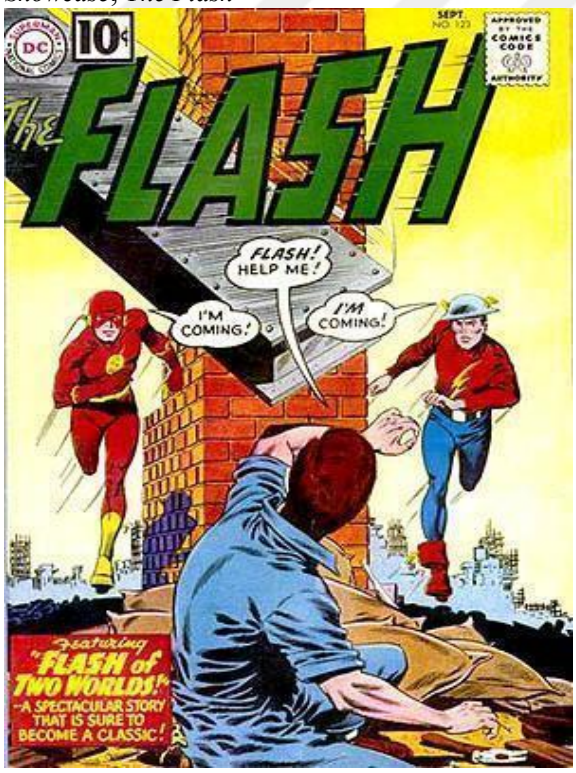


Kaynak: Shock Magazine, 1953 (http-7)

1950’li yıllarda süper kahraman anlatılarının yeniden canlandırılması sürecinde, DC Comics, daha önce popüler olmuş karakterlerini daha derinlemesine psikolojik yapılarla ve karmaşık temalarla yeniden kurgulayarak okurla buluşturma kararı almıştır. Bu doğrultuda editör Julius Schwartz, sanatçı Carmine Infantino ile yazarlar Robert Kanigher ve John Broome’u görevlendirerek, (Görsel 1.10) The Flash karakterini *Showcase* dergisinin 1956 tarihli #4. sayısında yeniden yaratmıştır (Duncan & Smith, 2009; Wright, 2001). Bu sayı, çizgi roman tarihinde bir dönüm noktası olarak kabul edilmekte olup, süper kahraman türünün yeniden canlanmasına öncülük etmiş ve çizgi roman tarihinde Gümüş Çağ'ın başlangıcını simgelemiştir.

Bu gelişmelerin ardından, yaklaşık beş yıl sonra Marvel Comics'in kurulmasıyla birlikte, DC Comics’in karşısında güçlü bir rakip doğmuştur. Marvel, kısa sürede Spider-Man, X-Men ve Avengers gibi ikonik süper kahramanları edebiyat ve popüler kültür sahnesine kazandırarak çizgi roman endüstrisinde kalıcı bir etki yaratmıştır (Howe, 2012; Sabin, 1996).

Görsel 1.10
Showcase, *The Flash*



Kaynak: Dc Comics, The Flash, 1956 (http-8)

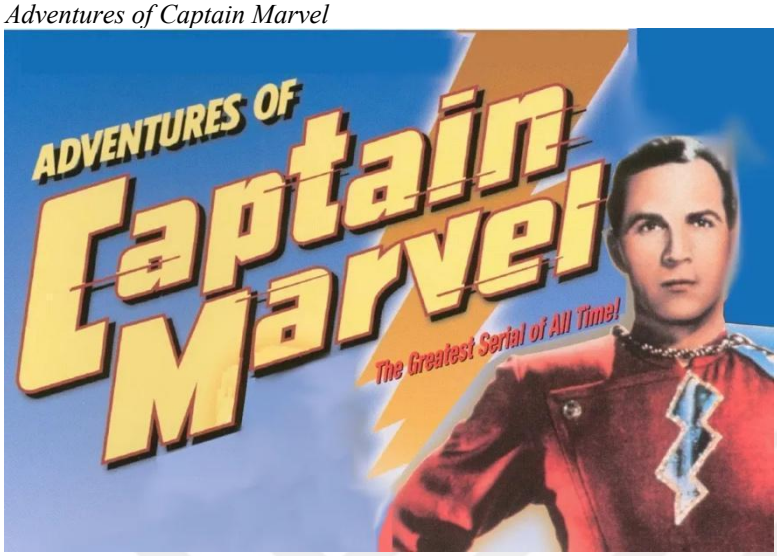
Marvel'ı şekillendiren önemli sanatçılardan biri olan Jack Kirby'nin DC Comics'e geçişi, çizgi roman tarihinde "Bronz Çağ" olarak adlandırılan dönemin başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Bu dönem, 1970'lerde yaşanan Vietnam Savaşı, İkinci Büyük Petrol Krizi, Watergate Skandalı ve ekonomik buhran gibi toplumsal gelişmelerin çizgi romanlara doğrudan yansıdığı bir süreçtir. Çizgi romanlar bu süreçte daha gerçekçi ve eleştirel bir yaklaşımla toplumsal meseleleri işlemeye başlamış; süper kahraman anlatılarında ahlaki ikilemler öne çıkmış, karanlık temalarla birlikte anti-kahraman figürleri popülerlik kazanmıştır. Frank Miller'ın *The Dark Knight Returns* ve Alan Moore'un *Watchmen* gibi yapıtları çizgi romanın yazınsal niteliğini artırarak bu anlatı türünün yalnızca popüler kültür unsuru olmanın ötesine geçtiğini göstermiştir(Sabin, 1996; Duncan & Smith, 2009).

Bu dönemde Neal Adams, Bernie Wrightson, Michael Kaluta, Steve Englehart, Gerry Conway, Jim Shooter ve Mike Ploog gibi genç ve yaratıcı isimler öne çıkmış, çizgi roman estetiğine önemli katkılarda bulunmuşlardır. 1970'lerin ortalarına gelindiğinde ise çizgi roman dağıtımında önemli yapısal değişiklikler yaşanmıştır. Çizgi romanlara özgü özel mağazaların açılmasıyla birlikte, yapıtlar gazete bayilerinin tekelinden çıkarılmıştır. Bu dönüşümde, New York Çizgi Roman Kongresi düzenleyicisi Phil Seuling'in girişimleri belirleyici olmuş; böylece bağımsız dağıtım ağları sayesinde çizgi roman sektörü daha özgür ve çeşitli bir yapıya kavuşmuştur (Duncan & Smith, 2009; Howe, 2012).

1980 yıllarına geldiğimizde Dc ve Marvel mağazalarda doğrudan dağıtıma geçtiği sistemi test etmiştir. Buradan cesaretle Pacific, First, Eclipse ve Dark Horse gibi yayın evleri piyasadaki yerlerini almıştır. Özellikle Dark Horse'un yükselişi, lisanslı içeriklerle (örneğin *Aliens*, *Predator*, *Star Wars*) ve yaratıcı haklarına önem vermesiyle öne çıkmıştır. Bağımsız yayıncıların artışı, çizgi romanın yalnızca süper kahraman türüne bağlı kalmayıp bilim kurgu, korku, fantezi, otobiyografik ve deneysel grafik romanlar gibi türlerde çeşitlenmesine katkı sağlamıştır (Sabin, 1996; Duncan & Smith, 2009). Çizgi romanlar 90'lara gelindiğinde medyanın daha çok ilgisini çekti gelişen teknolojiyle birlikte çizgi roman karakterleri sinemada yerini almaya başlamıştır. Batman ve Teenage Mutant Ninja Turtles gibi yapımlar popüler kültürde büyük yankı uyandırmış, bu da çizgi romanın kitleler nezdinde sadece "çocuk eğlencesi" olarak görülmekten çıkarmıştır (Wright, 2001; Ndalianis, 2009).

Adventures of Captain Marvel (1941), sinemaya uyarlanan ilk büyük çizgi roman karakteri uyarlaması olarak kabul edilmiştir (Görsel 1.11).

Görsel 1.11
Adventures of Captain Marvel



Kaynak: Yapımcı*:* Republic Pictures,1941 (http-9)

Sinema sayesinde karakterlerin orijin öykülerine ilgi duyan izleyiciler kitaplarına da ilgi duymaya başlamıştır. Özellikle 2000'li yıllardan sonra çizgi roman kültürü daha toplumun daha geniş bölümlerine ulaşmıştır. Başta sinema çizgi romanları takip ederken, yayınevleri sinemaya koşut bir biçimde, serilerine devam etmiştir.

Anlatının alıcıya ulaştırılmasında çeşitli yöntemler bulunmaktadır. Bu yöntemlerin en gelenekseli, dilsel göstergelerle oluşturulan yazılı anlatımdır. Ancak çizgi, yazıya oranla daha etkili ve evrensel bir aktarım biçimi olarak öne çıkmaktadır. Nitekim grafik romanların ve çizgi romanların anlatı temelinde, dilsel göstergelere başvurmaksızın, çizgiler aracılığıyla iletilen bir ifade biçimi yer alır. Bu anlatımda, iletilmek istenen duygu ve düşünceler, doğrudan çizerin zihninden süzülerek, onun elleri aracılığıyla alıcıya ulaşır. Bu yönüyle çizgisel anlatım hem biçimsel çeşitlilik hem de kalıcılık açısından yazının sınırlarını aşan bir anlatım olanağı sunar.

Diğer görsel anlatı yöntemlerinden fotoğraf ve video kendiliğinden bir belge olma iddiası taşır. İzleyiciye her şeyi olduğu gibi görebildiği izlenimini verir. Oysa grafik roman, bir gerçeğin ya da tahayyül edilen şeyin temsiline dayanır. Örneğin, Will Eisner'ın Bronx'taki bir gecekondunun çizimi, Bronx'taki bir gecekondunun temsili olduğunu izleyicisi kavrar ve bir düzeyde onun gerçek olduğunu hisseder ancak aynı

zamanda, gördüğü şeyin o binanın kendisi olmadığını; sanatçının, o binanın nasıl göründüğüne ilişkin kişisel yorumunu yansıttığını da bilir (Wolk, 2007, s. 14). Bu noktada çizgi romanla sık sık karıştırılan grafik romanları incelemek yerinde olacaktır. Grafik romanı tanımlarken çizgi romandan farkları üzerinden değerlendirmek karıştırılmalarına karşı da bir önlem niteliği taşımaktadır.

1.2 Grafik Romanın Kökeni ve Çizgi Romandan Farkları

1954 yılının sonlarına gelindiğinde Frederic *Wertham'ın Seduction of the Innocent* (Masumların Baştan Çıkarılması) adlı kitabı, çizgi romanların gençler üzerindeki olumsuz etkileri konusunda büyük bir toplumsal panik yaratmıştır. Bu fikrin yankıları büyüdü ve çizgi romanların sansürlenmesine kadar gitmiştir. CCA (Comics Code Authority) katı önlemler alarak çizgi, romanı çocuk edebiyatına indirgenmesine yol açmıştır. Superman ve Batman gibi karakterler, daha çocuk dostu öykülere yönlendirilerek, iyi ve kötünün net bir biçimde ayrıldığı anlatılara dönüştürülmüştür.

Sansürün etkisiyle 1960'ların sonlarında yer altı çizgi roman hareketi daha özgür anlatılar sunarak sansüre bir duruş olarak çıkış yapmıştır. Bu sayede 1970'lerde grafik romanın doğuşu başlamıştır. Daha olgun temalar işlemek isteyen yazar ve çizerler, uzun soluklu ve sanatsal yönü güçlü anlatılar oluşturmak için grafik roman formatına yönelmiştir.

Grafik roman kavramı ortaya çıktığında başta bunun geçici bir eğilim olduğunu düşünmüşlerdir. Ancak *Maus* (Art Spiegelman) (Görsel 1.12), *The Dark Knight Returns* (Frank Miller) ve *Watchmen* (Alan Moore) gibi yapıtlar çizgi romanın çocuklara yönelik bir medya aracı olmaktan çıkıp, yetişkinlere hitap eden sanatsal bir form olarak yeniden yükselmesine öncülük etmiştir. Bugün grafik romanlar, edebiyat, sanat ve kültürel çalışmalar alanlarında önemli akademik incelemelere konu olmakta ve anlatı sanatının zengin bir türü olarak kabul edilmektedir (Gravett, 2005).

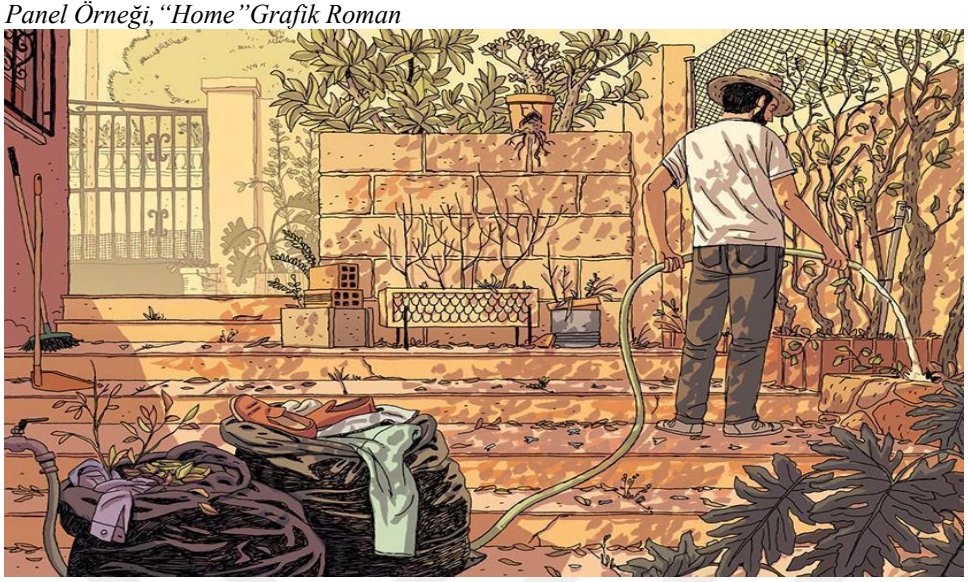
Görsel 1.12
Panel Örneği Maus a Survivor's Tale, Grafik

Roman
Kaynak: Maus a Survivor's Tale, Pantheon, 1996

Grafik roman ile çizgi roman tarihsel olarak tamamen birbirinden ayrılmasa da biçimsel ve içeriksel bazı farklılıklar taşımaktadır. Bu farklılıklardan bahsedecek olursak; Genellikle bölümler ya da seriler halinde yayınlanan geleneksel çizgi romanların aksine, grafik romanlar genellikle romanlar gibi yapılandırılmış, uzun sürede geliştirilen bir olay örgüsüne sahip eksiksiz anlatılardır. Çoğunlukla başı sonu belli bir öykü anlatıcılığı vardır.

Klasik çizgi romanlarda süper kahraman miti yaygınken grafik romanda gündelik yaşamdan daha gerçekçi karakterlerle karşılaşılır. Olaylardan ziyade karakterin iç dünyasına bir yolculuk vardır, öyküler çoğunlukla daha ağır ve rahatsız edicidir (Will Eisner, 1985). Bu noktada grafik roman, okuyucudan yalnızca eğlenmesini değil, aynı zamanda düşünmesini ve kimi zaman da rahatsız edici gerçeklerle yüzleşmesini talep eder. Dolayısıyla grafik roman, süper kahraman anlatılarının "kaçış edebiyatı" işlevinden uzaklaşarak, edebi ve sanatsal nitelikleriyle daha ciddi bir anlatı formuna dönüşmüştür.

Görsel 1.13
Panel Örneği,"Home"Grafik Roman



Kaynak: Paco Roca "Home", 2022 (http-10)

Örneğin, Paco Roca'nın sepya tonlarında sinematografik bir yaklaşımla kurguladığı yapıtında (Görsel 1.13), üç kardeşin gündelik yaşamları ekseninde gelişen öykü, bireysel iç çatışmaları ve geçmişle yüzleşmeleri doğal bir anlatı akışı içerisinde işler. Poca Roca da zaman hızlı olaylarla değil günlük bir ritmi yansıtan biçimde verilir. Örneğin karakterin kendine yemek hazırlamasını evini temizlemesini paneller boyunca izlenir. Bu da günlük hayat ritmini gösterir. Aksiyon içeren olaylardan çok atmosfere tanık oluruz. Bu rutin yaşam içinde geçmişten izleri keşfetmemiz için bize olanak sunar.

1.3 Grafik Romanlarda Sayfa Yapısı

Sayfa yapısının farklı ve özgür bir biçimde düzenlenmesi, grafik romanı geleneksel çizgi romanlardan ayıran önemli özelliklerden biridir. Bu anlatım biçiminde, kutuların ve sayfaların bölünme biçimi klasik şemalara bağlı kalmaksızın daha yaratıcı ve esnek bir biçimde kurgulanır. Bazen kenarlıkları olmayan, çeşitli boyutlarda kutular tercih edilerek anlatı ritmi görsel olarak çeşitlendirilir. Anlatıdaki önemli anlar ise tam sayfa ya da çift sayfa düzenlemeleriyle vurgulanarak alıcının dikkatinin yoğunlaşması sağlanır. Ayrıca, üst üste bindirilmiş görüntü ve metin kullanımıyla okuma hızı bilinçli olarak yavaşlatılır ya da hızlandırılır; bu da anlatının duygusal tonuna hizmet eder ve alıcının görsel deneyimini derinleştirir.

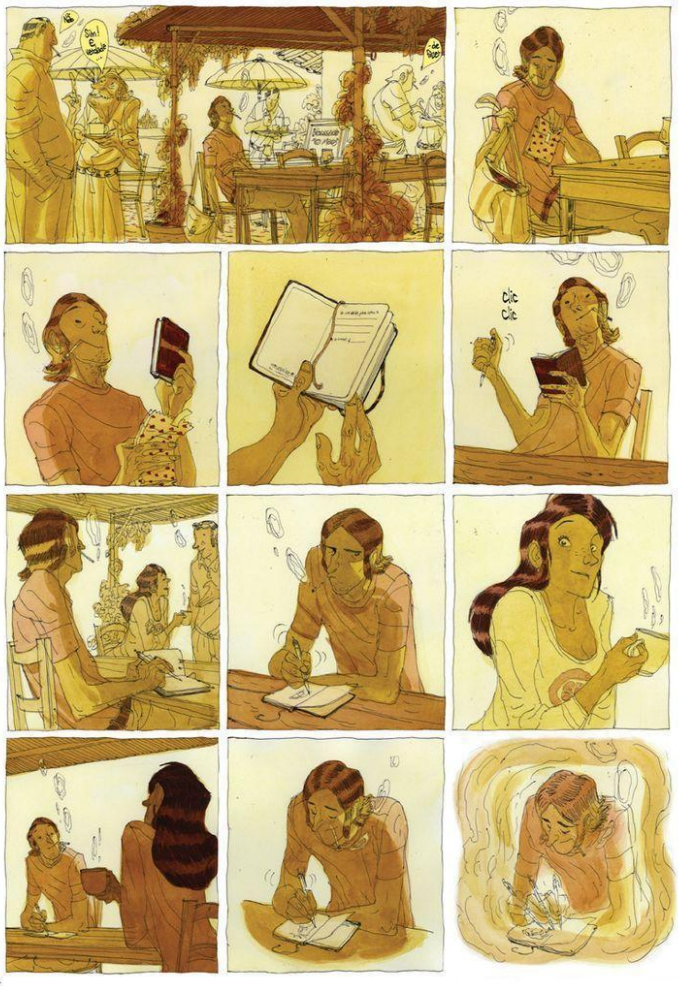
Görsel 1.14
Panel Örneği, "Heart at sea" Grafik Roman

Kaynak: Pedrosa, Heart at sea", 2010

(Görsel 1.14) Pedrosa'nın *Heart at Sea* adlı yapıtından bir sayfa incelenmektedir. Üstte yer alan ilk üç panelde, köşeli çerçeveler aracılığıyla olayların ardışık ve gerçek zamanlı akışı izlenmektedir. Bu yapı, anlatının zamansal ilerleyişini açık bir biçimde yansıtır. Sayfanın alt kısmında ise ana karakterin arzularına ve düşsel düşüncelerine yöneldiği sahneler yer almaktadır. Bu bölümlerde, panellerin düzensiz ve dağınık biçimde düzenlenmiş olması, karakterin içsel dünyasının karmaşasını ve gerçeklikten uzaklaşma hâlini görsel olarak desteklemektedir. Ayrıca, bu panellerde kullanılan ton sür ton, sıcak renkler anlatının düşsel boyutunu vurgulamakta ve duygu yoğunluğunu öne çıkarmaktadır.

Metin ve görüntü birbiriyle ilişkilidir ancak grafik romanlar bazen öyküyü anlatmak için daha az karşılıklı konuşma ve daha fazla görsel anlatı unsuruyla çizimlere daha fazla ağırlık verir. Bu sayede sürükleyici bir metin-görsel ilişkisi yaratılması amaçlanır (McCloud,1993).

Görsel 1.15
Panel Örneği,"Portugal"Grafik Roman



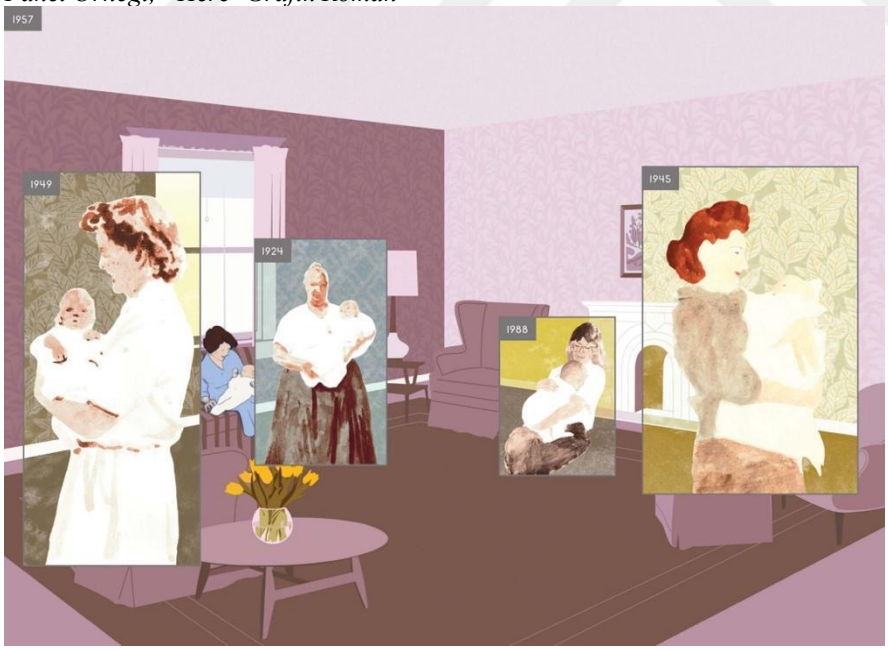
Kaynak: Pedrosa, "Portugal", 2010

Örneğin: Pedrosa'nın *Portekiz* adlı yapıtında, karakterin içe kapanık durumlarını izlediğimiz bolca panel vardır. (Görsel 1.15) Daha sonra onunla kadın karakteri fark edilir. Karakterle kadın arasında sessiz ancak anlam yüklü bir iletişim kurulur. Sözcüklerin yerini bakışlar, beden dili ve görsel ritim alır. Bu anlatım tarzı, karakterin yalnızlığını ve içsel çatışmalarını daha etkili bir biçimde yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda alıcının görsel anıştırmalar aracılığıyla öyküye daha derinlikli bir biçimde dâhil olmasını sağlar.

Doğrusal olmayan veya çok perspektifli anlatım, grafik romanlarda öykülemeye derinlik ve çok katmanlılık kazandıran anlatı tekniklerinden biridir. Bu tür yapıtlarda öykü, klasik kronolojik sırayla ilerlemek yerine parçalı yapılarla sunulur; geri

dönüşlerle karakterlerin geçmişine ışık tutulur ya da birden fazla bakış açısıyla aynı olay farklı perspektiflerden anlatılır. Bazen de birden çok anlatı hattı eş zamanlı olarak ilerler, bu da alıcının anlatıya etkin katılımını teşvik eder. Bu yapı, özellikle göç, savaş, kimlik gibi karmaşık temaları işleyen grafik romanlarda hem karakterlerin iç dünyasını hem de toplumsal bağlamı daha derinlemesine kavramayı olanaklı kılar (Groensteen 1999). Örneğin; Here-Richard McGuire aynı mekânın farklı zamanlardaki kesitlerini bir arada sunarak doğrusal olmayan bir anlatım kullanır (Görsel 1.16). Here, bir grafik romandan çok zamanın görsel olarak yeniden inşasıdır**.** Roman boyunca mekân sabittir, ancak sayfalar boyunca zaman değişir milyonlarca yıl öncesinden geleceğe kadar binlerce yıllık bir zaman dilimi aynı mekânda anlatılır. Her panelin köşesinde bir tarih etiketi bulunur, bu da okura hangi yılda olduklarını gösterir. Bu yapı sayesinde roman; zamanın çizgisel akışını kırar, geçmiş, şimdi ve geleceği aynı anda sunarak mekânın belleğini öne çıkarır. Olaylar neden sonuç ilişkisiyle değil mekân üzerinden verilir. Göstergenin nedenselliği bu biçimde kırılmış olur.

Görsel 1.16
Panel Örneği, "Here"Grafik Roman



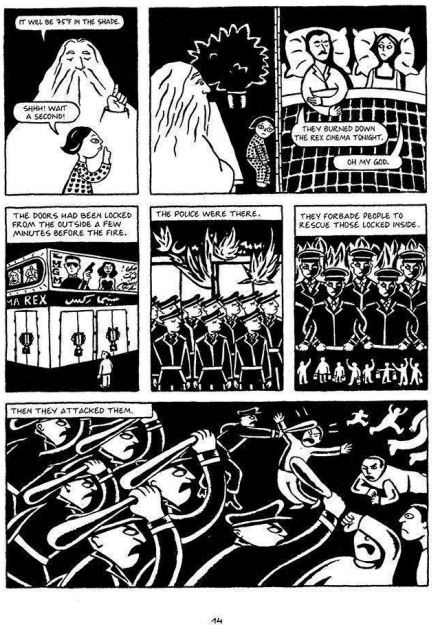
Kaynak: Richard McGurie, "Here", 2014. (http-11)

Genellikle eylem ve maceraya odaklanan, açık uçlu aksiyon sahneleriyle dolu ve tek boyutlu karakterlerin yer aldığı popüler çizgi romanların aksine, grafik romanlar daha edebi bir kurguya sahiptir. Bu tür yapıtlarda, gerçek hayatta karşılaşılabilecek karakterlerin mücadeleleri, travmaları ve içsel yolculukları öne çıkar. Grafik romanlar;

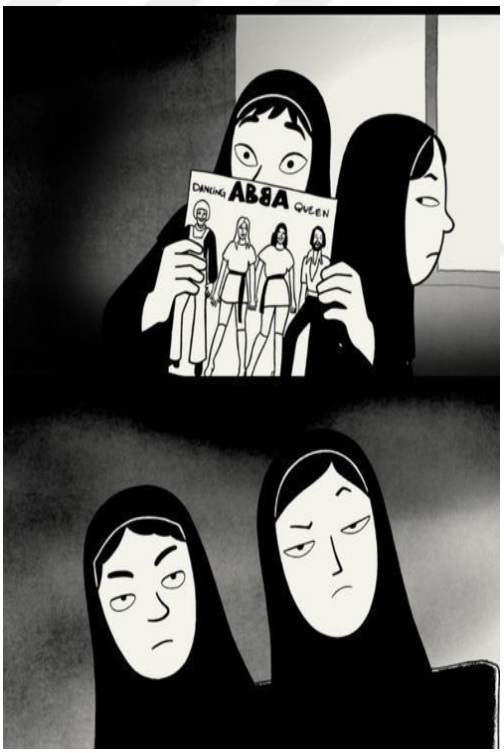
savaş, göç, yok oluş, siyasal ve toplumsal adaletsizlikler gibi derin ve sarsıcı temaları ele alarak, alıcıya çok katmanlı bir anlatı sunar (Duncan & Smith, 2009).

Örneğin Marjane Satrapi'nin kendi deneyimini anlattığı *Persepolis* (Görsel 1.17, ve 1.18) güçlü bir örnek olabilir. *Persepolis*, İran İslam Devrimi gibi büyük bir siyasi dönüşümü, küçük bir kızın gözünden hassas ve etkileyici bir biçimde aktarır. Marjane Satrapi, kişisel öyküsü aracılığıyla bireysel deneyim ile toplumsal tarih arasında bir köprü kurar. Bu sayede, okur sadece bir çocuğun büyüme öyküsüne değil, aynı zamanda bir toplumun baskı, direniş ve dönüşümle dolu tarihine de tanıklık eder. Grafik romanın görsel dili, bu politik ve duygusal yoğunluğu daha doğrudan ve etkileyici bir biçimde sunma olanağı sağlar.

Görsel 1.17.
"Persopolis"Panel



Görsel 1.18.
"Persopolis"Panel



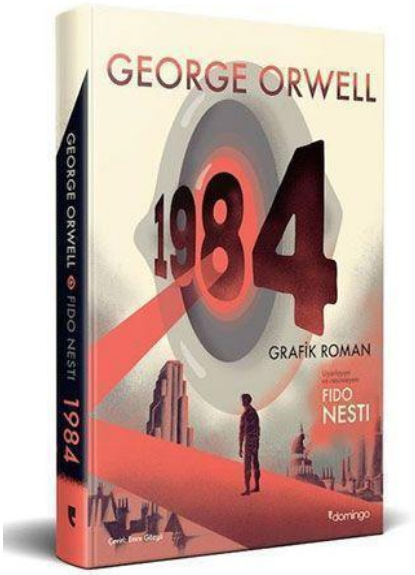
Kaynak: Marjane Satrapi, "Persopolis", 2014 (http-12)

Dergi veya fasikül biçimindeki çizgi romanların tersine, grafik romanlar genellikle ciltli veya kitap formatında, bazen de büyük formatta ve özenli bir baskı ile yayınlanır (Roger Sabin,1996) (Görsel 1.19,1.20). Böylece grafik romanlar, yalnızca bir okuma deneyimi sunmakla kalmaz, aynı zamanda estetik bir nesne olarak da değerlendirilebilir. Bu özenli üretim süreci, grafik romanın yalnızca popüler kültürün bir parçası değil, aynı

zamanda etkin bir sanatsal ve edebi anlatım biçimi olarak konumlandırılmasına katkı sağlar. Grafik Roman ve Çizgi Roman arasındaki farkları toparlayıp bir tablo haline getirmek gerekirse:

Grafik Roman ve Çizgi Roman Arasındaki TemeL Farklar			
Ölçütler	**Çizgi roman (comic book)**	**Grafik roman (graphic novel)**	**Kaynaklar**
Biçim	Genellikle süreli yayın olarak fasikül ya da dergi biçiminde çıkar	Tek ciltlik, başı ve sonu olan bütüncül bir yapıt biçiminde sunulur.	Roger Sabin,1996) .
İçerik	Çoğunlukla seri kahramanların (süper kahraman, macera, mizah) öykülerini anlatır	Daha yazınsal, sanatsal ve derinlikli konulara (savaş, göç, kimlik, kişisel hikayeler, VB. gibi) odaklanır.	Sabine, 1996, McCloud,1993 Duncan&Smith, 2009
Okuyucu kitlesi	Çocuklar, gençler ve popüler kültür meraklıları için tasarlanmıştır.	Yetişkin ya da olgun okuyuculara yöneliktir.	Gravett, 2005.
Sanatsal Amaç	Eğlence, mizah ve popüler kültür ürünüdür.	Yazınsal ve sanatsal bir anlatım biçimi, bazen özyaşamöyküsü veya belgesel biçiminde olabilir.	Eisner, 1985.
Kapsam ve Uzunluk	Kısa öykülerden ya da serilerden oluşur, devamlılık içerir.	Tek bir uzun öykü ya da bağımsız bir yapıt biçimindedir.	Sabin, 1996.
Algı	Daha çok popüler kültür olarak değerlendirilir.	Yazının görsel biçimi olarak kabul edilir.	McCloud,1993, Sabine, 1996,

Görsel 1.19.
George Orwell 1984



Kaynak: Fido Nesti, 2020 (http-13)

Görsel 1.20.
Their Eyes Were Watching God

Kaynak: Zora Neale Hurston, 2022 (http-14)

1.4 Bölüm Sonu Değerlendirmesi

Bu bölümde, çizgi romanın tarihsel gelişimi, çizgi romandan grafik romanın nasıl geçildiği incelenmiş, bu iki görsel anlatı biçimi arasındaki temel farklar ortaya konmuştur. Çizgi roman terimi belirsizliklerle dolu olduğu görülmüştür. Bu belirsizlik, aslında çizgi romanın anlatı gücünün ve yorum çeşitliliğinin bir yansımasıdır. Çizgi roman ve grafik romanın tarihsel gelişim süreçlerinde sürekli dönüşüm geçirmiş anlatı biçimleri olduğu görülür. Bu iki kavram arasındaki sınırların zaman zaman belirsizleşmekte olduğu ve tanımlarına ilişkin tartışmaların da halen sürdüğü sonucu çıkıyor. Bu iki görsel anlatı türü arasında her ne kadar biçim ve içerik açısından bazı farklar bulunsa da çizgi roman ile grafik roman tarihsel süreçte birbirinden etkilenmiştir. Bu tezin temel inceleme konusu olan grafik romanı daha bütüncül bir biçimde çözümleyebilmek için, çizgi romanın tarihsel kökenini ve biçimsel gelişimini tarama yöntemiyle incelenmiştir. Çizgi romanın köklerini 11. yüzyıla kadar dayandıranlar yanında, bazı tarihçiler de çizgi romanın kökenini katedral duvarlarında yer alan ve İncil'in öğretilerini okuma yazma bilmeyen sivil halka öğretmeyi amaçlayan ardışık görsel anlatılara dayandırmaktadırlar. Benzer biçimde, bazı Türk araştırmacılar

bunun kökenini, el yazmalarındaki metni destekleyici nitelikteki minyatürlere dayandırır. Uzak Doğu da ise çini vazolar üzerine işlenen ardışık sahneler, çizgi romanın bir başka kültürel örneği olarak sunulur. Ancak kültürlere göre değişiklik gösteren bütün bu örneklerin çizgi roman olarak kabul edilmesini sağlayacak gerekli özellikleri taşımadığı belirtilir. Bununla birlikte, farklı kültürlerin çizgi romanın kökenini kendi görsel anlatı gelenekleri içinde örneklendirmesi farklı olsa bile, bütün bu örneklendirmelerin ortak noktası "ilkel" ardışık anlatı yapısına dayanmasıdır.

Çağdaş anlamda çizgi romana en yakın biçim olarak karikatür gösterilebilir. Zira karikatür, anlatı olarak kurgulandığında ve ardışık yapı içinde düzenlendiğinde çizgi romanın temelini oluşturmuştur. Ancak 19. yüzyılın resimli romanlarına, çocuk kitaplarına ve mizah dergilerine kadar uzanan çeşitli görsel anlatı biçimleri, modern çizgi roman türünün gelişiminde etkili olmuştur. Başlangıçta gazetelerde yayımlanan kısa çizgi bantlarından oluşan materyaller, zamanla özgün anlatılara sahip uzun soluklu yapıtlara, en sonunda da grafik romanlara dönüşmüştür**.** Bunun sonucunda çizgi romanın, içerik ve biçim açısından da önemli dönüşümler geçirdiği, geçmişten gelen anlatı geleneklerine dayandığı ve biçimsel özelliklerinin zaman içinde olgunlaştığı sonucu çıkıyor. Çizgi romanın bu tarihsel gelişimi, genellikle altın çağ, gümüş çağ, bronz çağ ve modern çağ olmak üzere dört döneme ayrılmaktadır.

Grafik roman ile çizgi roman tarihsel olarak tamamen birbirinden tam olarak ayrılamasa da biçimsel ve içeriksel bazı farklılıklar taşımaktadırlar. Grafik romanın yapısının uzun ve karmaşık anlatısal kurguya dayanması, sayfa yapısının özgür bir biçimde düzenlenmesi, sürükleyici bir metin-görsel ilişkisine dayanması ve derinlemesine tematik konular işlemesi gibi bazı önemli anlatı stratejileri ve biçimleri açısından çizgi romandan ayrılır. Bunlar arasında en önemlilerden biri de incelediğimiz grafik romanları da yakından ilgilendiren derinlemesine tematik konuları işlemesidir. Çizgi romanda eylem ve maceraya dönük, açık uçlu aksiyon sahneleri ve tek boyutlu karakterler anlatımın ana eksenini oluştururken, grafik romanlar da ise yazınsal bir kurgu; savaş, göç, yok oluş, siyasal ve toplumsal eşitsizlikler gibi derin ve sarsıcı temalar ele alınarak, alıcıya çok katmanlı bir anlatı sunma söz konusudur.

Bu tür romanlarda, ele aldığımız diğer grafik romanlar yanında incelememizin temelini oluşturan Shaun Tan'ın *The Arrival* adlı grafik romanında olduğu gibi gerçek yaşamda karşılaşılabilecek karakterlerin savaşımları, travmaları ve içsel yolculukları etkileyici bir biçimde alıcıya aktarılır.

Sonuç olarak, grafik romanın, klasik çizgi roman yapısından ayrılarak daha derin temalar ve deneysel anlatı olanakları sunduğu görülmüştür. Grafik romanların sunduğu bu özgün kurgusal anlatı gücünü tam anlamıyla kavrayabilmek için, yalnızca içerik açısından değil, biçimsel anlatım yöntemleri açısından da çözümlenmesi gerekmektedir. Bu doğrultuda, bir sonraki bölümde grafik romanın görsel ve sözel anlatım biçimleri, Barthes'ın göstergebilim kuramı ile Thierry Groensteen'in anlatı yapısı kuramları çerçevesinde ele alınmış; grafik romanların çok katmanlı iletişim dili ve özgün kurgusal yapısı daha ayrıntılı bir biçimde incelenmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM:

2. GRAFİK ROMANLARDA GÖRSEL ANLATI YAPISI VE ANLATIM TEKNİKLERİ

Görsel anlatım biçimleri yalnızca bir estetik sunumdan ibaret olmayıp, aynı zamanda derinlemesine bir iletişim pratiği olarak da değerlendirilebilir. Barthes'ın göstergebilim kuramı çerçevesinde illüstrasyonlar, hem denotatif (gösterilen) hem de konotatif (çağrışımsal) düzeylerde çok katmanlı anlamlar üretir. Barthes (1993), görsel imgelerin taşıdığı anlamları yalnızca betimsel düzeyde değil, aynı zamanda kültürel ve ideolojik kodlarla ilişkili olarak ele alır. Bu bağlamda, illüstrasyonun iletişim gücü yalnızca görünen nesnelerle sınırlı kalmaz; aksine, bu görsellik aracılığıyla iletilen sessiz söylemler, görsel anlatının alt metnini oluşturur.

İllüstrasyonun çok katmanlı anlam üretme kapasitesi, grafik roman türünde daha da derinleşmekte ve hem metinle hem de görselle kurulan anlatı ilişkileri aracılığıyla özgün bir anlatı formuna dönüşmektedir. Grafik romanlar, anlatının hem sözel hem de görsel düzeyde eşzamanlı olarak inşa edildiği bir tür olarak, alıcıyla çok boyutlu bir iletişim kurma potansiyeline sahiptir. Bu bölümde, öncelikle görsel anlatının göstergebilimsel işleyişi Roland Barthes'ın kuramsal çerçevesi doğrultusunda ele alınmakta, ardından görsel anlatının gelişiminden söz edip grafik romanların ardışık anlatım yapısını çizgi roman kuramcılarının Thierry Groensteen ve Mc Clound'un yaklaşımlarıyla daha makro bir boyutta değerlendirilecektir.

2.1 Görsel İletişim ve Dil

İletinin başarıyla alıcıya ulaşabilmesi için iletişim sürecini oluşturan ögeler ve bu ögeler arasındaki ilişkinin anlaşılması önemlidir. Görsel iletişim ve illüstrasyon bağlamında bu süreç; gönderici (illüstratör), ileti (görsel düzgü), kanal (iletişim ortamı) ve alıcı (izleyici) olmak üzere dört temel bileşen üzerinden işler. Gönderici, iletinin yaratıcısıdır; yani düşünceyi kodlayan illüstratördür. İleti, gönderici tarafından oluşturulan düşünce ve bu düşünceyi aktarmak için kullanılan düzgüdür. İllüstrasyon bağlamında bu düzgü, renk, boşluk, doku, ton gibi görsel unsurların betimlenmesi ve bir araya getiriliş biçimiyle inşa edilir. Kanal, iletinin iletildiği fiziksel ortamı ifade eder; gazete, dergi, kitap, televizyon ya da dijital mecralar bu kapsamda değerlendirilir. Alıcı

ise, iletinin düzgüsünü çözen kişi ya da kitleyi ifade eder. İletinin etkin biçimde iletilebilmesi, hedeflenen alıcının özelliklerinin doğru tespit edilmesine bağlıdır (Hall 2011). Hall, illüstrasyonun uygulandığı her alanda, iletinin, hedef kitlenin özelliklerinden etkilendiğini vurgular. Benzer şekilde, Aksan (2003), iletişimin gerçekleşebilmesi için gönderici ve alıcı arasında ortak bir dizgenin varlığının zorunluluğuna dikkat çeker. Örneğin, bir radyo yayını, ancak alıcının cihazı göndericinin dalga frekansına uygun olduğunda dinlenebilir.

Görsel iletişimin bu çok boyutlu yapısı, gösterge teorisi üzerinden daha derinlemesine anlaşılabilir. Göstergebilim, temelde göstergeler aracılığıyla anlamın nasıl üretildiğini ve iletildiğini inceleyen bir bilim dalıdır. Bu alanda öne çıkan kuramcılardan biri olan Ferdinand de Saussure (2001), göstergeleri "gösteren" *(ifade biçimi)* ve "gösterilen" (*kavramsal içerik)* olmak üzere iki yönlü bir yapı olarak tanımlar. Saussure'e göre, bir dil göstergesi, bir nesneyle değil, bir kavram ile bir işitsel imgeyle ilişkilidir. Göstergenin anlamı, bireyin zihninde çağrışım yoluyla kurulan bu ilişki üzerinden inşa edilir.

Barthes ise, bu kuramsal çerçeveyi kültürel ve ideolojik bağlamlarla zenginleştirerek geliştirmiştir. Barthes'a göre gösterge, kendisi o şey olmadığı hâlde, o şeyi çağrıştırarak iletişim kuran bir araçtır (Barthes, 1979). Gösterge, biçim (gösteren) ve içerik (gösterilen) olmak üzere ikili bir yapıya sahiptir. İllüstrasyon söz konusu olduğunda, gösteren bir çizim olabilir (örneğin bir pipo), gösterilen ise bu çizimin izleyicinin zihninde oluşturduğu kavramsal anlamdır. Barthes'ın görsel çözümleme yönteminde, anlam üretimi ikili karşıtlıklar üzerinden yürütülür ve bu doğrultuda göstergebilimin temel ilkeleri dört ana başlıkta toplanır: dil/söz, gösteren/gösterilen, dizim/dizi ve düzanlam/yananlam.

Bu yaklaşıma göre, bir illüstrasyon yalnızca çizgisel bir temsil değil, aynı zamanda izleyicinin kültürel kodlarıyla etkileşim hâlinde bir anlam üretim alanıdır. Göstergenin doğası gereği, kimi zaman nedensiz, kimi zaman kültürel olarak nedensellik atfedilen bir yapıya sahip olduğu; değişebilir olduğu ve yalnızca anlam taşımakla kalmayıp değer de içerdiği vurgulanmaktadır (Aksan, 2003, s. 157). Göstergenin çizgisellik özelliği ise, işitsel dile özgü bir durum olmakla birlikte, görsel iletişimde ardışık yapıların nasıl okunduğunu anlamak açısından da önemlidir (Saussure, 2001, s. 106–109).

2.2 Gösterge ve Temel Özellikleri

Roland Barthes'a göre; gösterge, kendisi o şey olmadığı halde, o şeyi çağrıştırarak iletişimde bulunan araçtır. Göstergenin biçim ve içerikten oluşan ikili bir yapısı bulunmaktadır; *'gösteren'*' biçim, ''*gösterilen*'' ise içeriğin karşılığıdır. Barthes (1998) Göstergebilim, bir *gösterenle* bir *gösterilen* arasında bir bağıntı varsayar. Bu farklı türden nesneleri kapsar, bunun için de bir eşitlik değil bir denklik söz konusudur. Burada bana yalnızca *gösterenin gösterileni* belirttiğini söyleyen genel dilbilimin tersine, her türlü göstergesel dizgede iki değil, üç farklı terim vardır zira kavranılan şey, art arda gelen birer terim değil, kendilerini birleştiren bağıntıdır. Demek ki *gösteren*, *gösterilen*, bir de bu iki terimin çağrışımsal toplamı olan göstergeler vardır. Barthes, geliştirdiği görsel çözümleme yönteminde, ikili karşıtlıklarla anlama ulaşılacağını vurgulamış ve göstergebilimin ilkelerini dört bölümde toplar: *gösteren/gösterilen, dizim/dizi ve düzanlam/ yananlam*. *Gösterge* değişik durumlarda, yani *görüntüsel gösterge*, *belirti* ve *simge* olduğunda anlam taşıyıcıdır ve bir nesnenin belirli bir kavramını herhangi bir biçimde ileten her şeydir, dolayısıyla geneldir. Görevi nesneyi tanıtmak ya da anımsatmak değildir.

Barthes'a göre gösterge şeması nesnelerin, görüntülerin bir anlamı vardır. Çünkü her nesne bir göstergedir. Onu çağrıştıran ve onu simgeleyen aracı doğru biçimde kullanınca, anlatmak o kadar kolaylaşır. Bunu, bazen bir söz bazen de beden diliyle, bazen de resimle anlatabilmek olasıdır, Barthes, göstergebilimsel çözümlemeye farklı bir bakış açısı getirir. Barthes'ın çözümleme yöntemi üç temel birimden oluşur, dilsel ileti (Kurgusal çözümleme), şifrelenmemiş görüntüsel ileti (düzanlam) ve şifrelenmiş görüntüsel ileti'dir (yananlam).

Göstergeler öncelikle kurgu, hazırlanış ya da sunum biçimi olarak çözümlenir, sonra düzanlam yani ilk bakışta herkesin, kendi yöntemiyle bilinir bir şekilde, kendi beyninde anlamlandırarak, doğru tespitler ortaya çıkarması ile ortaya çıkar. Yananlam, göstergelerdeki şifreleri anahtarları başka dizgelerde yer alanlardır. Örneğin; portrenin yüz ifadesinden ya da duruşundan çıkan anlamlardır (Barthes, 1977).

Sözsüz grafik romanda, görüntüsel göstergeler kapalı olmama amacına yönelik bir dizge oluştursalar da bunların alıcılar tarafından yorumlanması gerekir. Çözümleme sürecine

geçildiğinde yorumlanması gereken, bu görüntüsel göstergelerin anlamlarıdır. Görüntüsel göstergelerin sadece düzanlamlarıyla somut biçimde saptanması anlamsal yapıyı ortaya çıkarmaya yetmeyecektir; bunun yanı sıra çağrışımsal anlamların, yani yananlamlarında yorumlanması gerekir. Bu bağlamda Barthes'in kuramında, anlamlandırmanın iki düzeyi bulunmaktadır. Bunlar *düzanlam* ve *yananlam'*dır.

2.2.1 Göstergede düzanlam ve yananlam

Göstergenin okunmasında alıcının ya da alıcının işlevini göz önüne alarak, iki farklı anlamlama düzeyinde belirlenir. Bunlardan biri düzanlam *(denotation)*, diğeri ise yananlam'dır (*connotation*). *Düzanlam,* sözcüğün mantıksal değişmez nesnel anlamına düzanlam denir. Sözlüklerde bulunan ve o dili kullananlar tarafından benimsenmiş nesnel anlamdır. Örnek vermek gerekirse *kedi*'nin sözlük anlamı, küçük, evcil hayvandır; baharın sözlük anlamı ise bir mevsimdir. *Düzanlam*, gerçek dünyadaki nesnenin, zihinde oluşturduğu yansımadır. Bu yansımanın sınırını ise kültür belirler.

Yananlam, bir sözcüğün düzanlamına kullanımı sırasında eklenen ve iletişimde bulunanların tamamı tarafından kimi zaman algılanamayan, imgelere, öznel izlenimlere, coşkulara, vb. ilişkin ikincil anlamlarıdır. Yananlam*,* göstergenin, izleyicinin duygu, heyecan ve kültürel değerleriyle meydana gelir. Dolayısıyla *yananlam, düzanlam*ın tersine bireysel ve o dili kullanan dilsel topluluğun düşünsel ve duygusal deneyimlerine bağlıdır. Yananlam, nedensizdir, özneldir ve bir kültüre özgüdür. Gerçekte göstergelerin anlamlandırmasında farklılığı yaratan *yananlam*dır, çünkü yananlamda, göstergeler çok anlamlı, uzlaşımsal ve kişiden kişiye ve bir dilsel topluluktan diğerine değişen bir düzeydir. Örneğin İslam ve Hıristiyan kültüründe domuzun içerdiği düzanlamlar aynı kalırken yananlamlar oldukça değişkenlik gösterir. Buna göre *Düzanlam* bir gösterenle dile getirilen ilk ve temel anlamdır. Yananlam kavramı ise, yorumlayıcının bir göstergeye kendi deneyimlerini ve duygularını temel alarak eklediği öznel anlamlardır (Barthes, 1957; Barthes, 1977).

Kim'e göre (1996, s. 24) *düzanlam* iletişimin temeli iken, yananlam iletişimin başarısını veya başarısızlığını belirleyen şeydir. Bütün göstergelerin hem düzanlam hem de yananlamı vardır. Örneğin, Türk bayrağındaki kırmızı renk, yananlamsal olarak kan anlamına gelirken; trafik işaretlerinde kullanılan kırmızı renk, dur anlamına gelir; gerçekte ise kırmızı sıfatının düzanlamı kan rengidir.

Düz Anlam düzeyinde, *gösteren* ve *gösterilen* arasındaki bağıntı basit, açık ve doğrudandır. Crow'a göre, (2003, s. 55) siyah-beyaz bir fotoğraf, alıcılar tarafından nostaljik olarak okunabilir ya da algılanabilir. Negatif ise fotoğraflama sürecini ya da bir suç sahnesi akla getirebilir. Yakın çekim bir kırpma, alıcıyı fotoğrafın öznesinin duygularına odaklanmaya yönlendirir. Fotoğrafın iri noktalarla yeniden üretilmesi ise, düşük kaliteli baskıyı ve basılı gazeteciliği ya da siyasi kampanyaları çağrıştırabilir. Bütün bu farklılıklar, yananlam düzeyinde gerçekleşmektedir. Söz gelimi, bir çocuğun fotoğrafı, nasıl fotoğraflandığı önemli olmadan, gerçekte bir çocuğu temsil eder. Yananlam ise göstergenin nasıl temsil ettiğidir. Bir imgenin sunum biçimine göre, aynı imgenin yorumlanma, okunma biçimi de farklılaşır. Örneğin, imgenin siyah-beyaz renge dönüştürülmesi, fotoğrafı yaşlandırır ve renk uygulamasıyla sağlanabilecek bilgiyi azaltır (Ambrose ve Harris, 2013, s. 71). Başka bir deyişle, gerçekliğin benzerliğe dayalı tüm yeniden üretimlerinde (desen, resim, sinema, tiyatro, vb.), örneksemeye dayalı içeriğin kendisi (sahne, nesne, manzara) düzanlamlı iletiyi oluşturur. Bu içeriğin yeniden üretiminin biçemi ise yananlamlı iletiyi meydana getirir (Barthes, 2017, s. 11). Benzerliğe dayanan illüstrasyonlar için de aynı şeyi söylemek olasıdır. Crow'un ifade ettiği gibi (2003, s. 57), alıcı, imgenin dizgesel düzgülemesi konusundaki bilgilerine başvurarak, yananlam düzeyinde rol oynar. Alıcının, “benzer imgelere ve imgelerin yerleştirme bağlamlarına ilişkin önceki deneyimleri" söz konusu imgeyi nasıl yorumladığına etki eder (Ambrose ve Harris, 2013, s. 70). Bununla birlikte, Barthes'a göre (2017, s. 36), imgenin "dilinin, bireysel kullanımlardan, sözlüklerden ya da alt-düzgülerden oluştuğu kabul edilirse, "okumaların değişkenliği bu dil için tehdit sayılmaz." Son olarak görsel anlatılar bağlamında, *düzanlam,* çizilen nesnelerin fiziksel gerçekliği iken; illüstrasyonun biçemi (boşluğun tanımlanma biçimi –perspektifle ilgili geleneksel düzgüler–, içerdiği renkler, tonlaması, piksel bazlı veya vektörel oluşu, gerçekçi veya stilize edilmiş biçimde betimlemesi, uygulandığı iletişim aracı vb.nin tümü) yananlamı oluşturur.

2.2.2 Gösterenin çizgiselliği

İnsan dilinde işitsel olan gösteren, yalnızca zaman içinde yer alarak gerçekleşir. Ferdinand de Saussure, bu durumu “gösterenin çizgiselliği” (linearity of the signifier) olarak adlandırır. Ona göre, iki dilsel gösterge aynı anda söylenemez; bu da dilsel anlatının zamansal bir yayılım içinde, ardışık bir zincir şeklinde ilerlemesini zorunlu kılar (Saussure, 2001, s. 112-113). Buna karşın, görsel gösterenler çok boyutlu bir

yapıda eşzamanlı olarak algılanabilir. Görsel anlatı ögeleri, belirli bir sıralama olmadan birlikte algılanabilir ve bu algılama süreci hem izleyicinin seçiciliğine hem de tasarımcının yönlendirmesine bağlı olarak değişebilir.

Bu bağlamda resimli kitaplar ve grafik romanlar üzerine yapılan çalışmalarda, sözel ögelerin çizgisel yayılımları sayesinde zamansal bilgilerin aktarımında daha etkili olduğu; buna karşın görsel ögelerin ise uzamsal bilgileri iletmede daha güçlü olduğu öne sürülmüştür. Ancak Nodelman (1988), bu ayrımın oldukça basitleştirilmiş bir yaklaşım olduğunu savunur. Ona göre, okuma süreci temelde bir görme eylemidir; alıcı, sözcükleri anlamlandırabilmek için onları temsil eden görsel simgeleri çözümler. Ayrıca grafik romanlarda illüstrasyonlar, yalnızca durağan görüntüler değil, neden-sonuç ilişkisi kurarak ardışık paneller aracılığıyla anlatıya zaman boyutu da kazandırırlar (Winters, Figg, Lenters & Potts, 2017, s. 102).

Bu noktada Thierry Groensteen'in grafik roman çözümlemelerine yönelik "bütüncül yaklaşımı" devreye girer. Groensteen'e göre, grafik romanlarda anlam, yalnızca bireysel panellerden değil, paneller arası ilişkilerin oluşturduğu yapıdan doğar. Sayfa düzeni, panel geçişleri, boşluklar ve görsel tekrarlar gibi öğeler, görsel anlatının içsel yapısını belirler (Groensteen, 2007). Roland Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımı da bu yapıyı tamamlar niteliktedir. Barthes'a göre göstergeler yalnızca açık anlamlarıyla (denotatif) değil, aynı zamanda kültürel kodlar aracılığıyla taşıdıkları çağrışımsal anlamlarla (konotatif) birlikte okunmalıdır (Barthes, 1994). Grafik romanlar bu bağlamda çok katmanlı göstergeler aracılığıyla yalnızca bir öykü anlatmakla kalmaz, aynı zamanda o anlatının ideolojik, kültürel ve duygusal alt metinlerini de sunar. Böylece, Barthes'ın çok katmanlı gösterge anlayışı ile Groensteen'in yapısal bütünlük yaklaşımı bir araya geldiğinde, grafik romanların karmaşık anlatı yapısı daha kapsamlı bir biçimde çözümlenebilir.

2.2.3 Göstergenin nedensizliği/nedenliliği

*Göstergen*in iki oluşturucusu olan *gösteren ve gösterilen* arasındaki bağ herhangi bir nedene dayanmaz, nedensizdir (Saussure (2001, s. 109). Örneğin, "kapı" kavramının *göstereni* olan *k-a-p-ı* kendisini oluşturan ses dizilişiyle doğrudan nedenli bir ilişkisi bulunmaz. Farklı dillerde, "kapı" kavramını oluşturan ses dizilişlerinin, yani gösterenlerin farklı olması bundan dolayıdır. "Kapı" gösterileninin göstereni İngilizcede

“door “iken, Fransızcada “porte”, Almancada “tür”, İspanyolcada “puerta”, İtalyancada ise “porta”dır. Görüldüğü gibi kapı göstergesini oluşturan gösterenler/sesbirimler dilden dile değişiklik gösterse de kapı göstereni aynı kalır. Bu da diller arasındaki temel ayrımın gösterenlerden kaynaklandığını ortaya koyar, oysaki gösterilen dilden dile değişmez, aynı kalır.

Sausurre’e dayanarak yukarıda açıkladığımız dilsel göstergelerden farklı olarak, görsel dil söz konusu olduğunda gösterge nedenli duruma gelir. Görsel düzgü sisteminde, gösterge ve nesne arasındaki benzerliğe dayanan bağ, göstergeye doğal bir temel kazandırır. Perry Nodelman'a göre (1988, s. 6), betimledikleri nesnelere benzeyen "gerçekçi" görüntüleri anlama ya da anlamlandırma süreci, isteğe bağlı bir düzgüye alışmış olmaktan çok, gerçek dünyadaki nesnelere olan benzerliklerinin tanınması sorunu gibi görünür. Benzerliğe dayanmayan soyut sanatlarda bile, göstergeler bir dereceye kadar nedenliliğe dayanabilir. Bu tür yapıtlarda, benzerliğe dayanan görüntülerde olduğu gibi, verilen her biçimsel karar (renk, biçim, doku, vd.) anlamı tamamen değiştirebilir. Dolayısıyla görsel göstergelerin hiçbir zaman tümüyle nedensiz olmadığı ve birbirinin yerini alamayacağı ifade edilebilir.

Barthes ise göstergebilim alanında göstergenin nedensizliğini incelerken; bu özelliği, göstergeyi oluşturan topluluk açısından ele alır. Barthes’a göre, bir dizge (sistem), göstergeleri sözleşme uyarınca değil de tek yanlı karar gereğince yapay bir biçimde saptanmış olduğunda isteğe bağlıdır, yani keyfidir (Barthes, 1993, s. 48). Barthes'in bu kuramına göre değerlendirildiğinde, görsel dilin isteğe bağlı olmadığı söylenebilir. Görsel anlamlama dizgeleri, tarih boyunca toplumsal yapı ile ilişkili olmuştur. Düzgüler belli bir grup tarafından değişikliğe uğratıldığında bile, bu değişim, siyasal, ekonomik, sosyal, teknolojik, yasal veya çevresel etkenlere bağlı olarak gerçekleşmektedir.

Görsel iletişimde düzgülerin değişim süreciyle ilgili olarak, Hall, dışavurumcu sanatların hepsinde yeni düzgüler geliştirmek isteyen yenilikçilerin bulunduğunu ve bunların dünyada yaşanan değişikliklere yanıt vererek, bu değişiklikleri yansıtacak biçimde yeni düzgüler oluşturduklarını dile getirir. Bunun en çarpıcı örneği, Birinci Dünya Savaşı'ndaki büyük insan kıyımı, 50 milyondan fazla insan öldürülmesi, birçok kentin yerle bir edilmesi *Dadaizm* adında yeni bir sanat akımını doğurmuştur. Uluslararası bir sanatçı grubu tarafından başlatılan bu sanat akımı, gerçekte bu acımasız

ve kanlı savaşın anlamsızlığına başkaldırarak ve bunu protesto ederek, "dünyanın deliliğini yansıtmayı" amaçlamıştır. Dadaizm akımının çağdaş sanat ve illüstrasyonun yönü üzerinde kalıcı bir etkisi olmuştur (Hall, 2011, s. 70, 71). Görsel göstergenin bir nedene bağlanması ya da dayanması, isteğe bağlı olmayışı, nesne ile benzerliğinin tanınabilirliğine bağlı olarak, göstergeyi dil, kültür ve yaş farkı gözetmeden anlaşılabilir kılar. Bu açıdan, görsel göstergelerin evrenselliğinin, özellikle nedenliliğe dayandığı söylenebilir.

2.2.4 Göstergenin değişebilirliği

Dilsel göstergenin bir diğer temel özelliği, değişmezlik ve değişebilirlik arasındaki ilişkidir. Bu durum ilk bakışta bir çelişki gibi görünse de Saussure'e göre burada söz konusu olan, mantıksal bir çelişkiden ziyade yapısal bir zorunluluktur. Zira dili oluşturan dilsel göstergeler zaman içerisinde değişime uğrayabilmektedir. Saussure'e göre, bir gösterenin, temsil ettiği kavramla ilişkisi bakımından özgür bir seçim ürünü olmasına rağmen, bu seçim bireysel değil toplumsaldır. Dolayısıyla, dili kullanan bireyler, yerleşmiş göstergeler üzerinde değişiklik yapma özgürlüğüne sahip değildir; her birey, dili olduğu gibi kullanmak zorundadır. Toplum, bir kez seçim yaptıktan sonra, bireyler tek başlarına bu seçim üzerinde herhangi bir değişiklik yapamazlar (Saussure, 2001, s. 120).

Saussure, dildeki göstergelerin nedensizliği nedeniyle gösteren (işitim imgesi, sesbirim) ile gösterilen (kavram, nesne) arasında teorik olarak farklı ilişki biçimlerinin kurulabileceğini belirtir. Bu durum, dilin hem ses yapısında hem de anlam alanında zaman içinde evrilmesine yol açar ve bu evrimin kaçınılmaz olduğunu vurgular. Saussure'e göre, "evrime karşı koyabilen bir dil görülmemiştir." (Saussure, 2001, s. 120). Dilsel evrim, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin zamanla değişmesi olarak açıklanır.

Bu süreci örneklemek gerekirse; Latince "coxa" (balta) sözcüğünün, Fransızcada "cuisse" (kalça, but) anlamını kazanması; yine Latince "bucca" (yanak) sözcüğünün, Fransızcada "bouche" (ağız) anlamına evrilmesi gösterilebilir. Bu örneklerde hem gösteren hem de gösterilen düzeyinde değişim yaşanmıştır. Türkçedeki "gül" sözcüğü ise Farsça "gul" kökeninden gelmekte olup, burada yalnızca gösteren düzeyinde bir ses değişimi ("u" sesbiriminin "ü" sesbirimine dönüşmesi) söz konusudur. Benzer şekilde,

Fransızca "école" ve İngilizce "school" sözcüklerinin, Süryanice "escule" kökeninden türediği; Türkçeye de Fransızca aracılığıyla "okul" biçiminde geçtiği görülmektedir.

Görsel dilde ise, göstergenin nedenliliği ilkesine bağlı olarak, anlamı tamamen anlaşılmaz kılacak radikal değişimlerin pek mümkün olmadığı söylenebilir. Görsel göstergelerde, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki belirli ölçüde sabitliğini korur. Ancak, güncel sanat veya güncel illüstrasyon alanlarında, belirli dönemlere özgü görsel düzgülerin ya da biçemlerin farklı anlam katmanları üretmek üzere uyarlanabildiği gözlemlenir. Bu tür uyarlamalarda, geçmişe ait görsel düzgüler doğrudan bozulmaksızın, yeni anlatılar içerisinde anlamlı bir katman oluşturabilir.

2.2.5 Göstergenin değeri

Saussure'ün yaklaşımına göre, insan dilindeki gösterge bir dizgenin parçasıdır ve bu nedenle yalnızca bir anlam taşımakla kalmaz, aynı zamanda bir değer de içerir. Anlam ve değer birbirine bağlı olmakla birlikte, aynı şey değildir (Saussure, 2001, s. 167, 169). Sözcüklerin anlamı ile değeri aynı kavramı ifade etmez. Saussure'e göre (2001, s. 168), bir göstergenin değeri her zaman iki temel unsurdan oluşur: Söz konusu ögeyle değiştirilebilen, ona benzemez bir başka öge, Söz konusu ögeyle karşılaştırılabilen, ona benzeyen diğer ögeler. Saussure, dildeki bir ögenin değerinin yalnızca diğer ögelerin eşzamanlı varlığı ile ortaya çıktığını vurgular. Değer açısından dil, birbirini sınırlandıran parçalardan oluşan mozaik bir yüzeye benzetilebilir (Aksan, 2003, s. 161). Başka bir deyişle, "aynı dil içinde, yakın kavramları belirten tüm sözcükler karşılıklı olarak birbirini sınırlandırır" (Saussure, 2001, s. 169). Örneğin, sevmek, hoşlanmak ve ilgi duymak gibi eylemlerin değerleri, birbirleriyle olan ilişkileri ve ayrımları sayesinde belirlenir. Eğer bu sözcüklerden biri, örneğin "hoşlanmak" dilde mevcut olmasaydı, onun ifade ettiği anlam alanı diğer sözcüklere (örneğin "sevmek") kayacaktı. Benzer şekilde, pembe, kırmızı ve al sıfatlarının her biri, diğerleriyle kurduğu karşıtlık ve benzerlik ilişkileri üzerinden kendi değerini kazanır. Böylece her sözcüğün değeri, onu çevreleyen diğer sözcüklerle olan ilişkisine bağlıdır. Bu sebeple, farklı dillerdeki iki sözcük aynı anlama sahip olsa da aynı değeri taşıyamayabilir. Saussure (2001, s. 166), ses dizisinin bir gösterilene (kavrama) bağlanmasının baştan sona nedensiz olmaması durumunda, değer kavramının da özelliğinden bir şeyler kaybedeceğini ifade eder.

Görsel iletişimde ise, gösteren ya da imge, dilsel göstergelerden farklı olarak renk, biçim, çizgi ve doku gibi unsurlardan oluşur. Bu nedenle, görsel dilde değer kavramı incelenirken, imgede kullanılan her bir unsurun ayrı ayrı değerlendirilmesi gerekir; çünkü her bir unsurun anlam üzerinde değiştirici etkisi vardır. Örneğin, renk dizgesinde her bir renk ögesi belirli bir kavrama karşılık gelir. Bu ilişki, renk özü, doygunluk ve ışıklılık değerleri üzerinden kurulur. Ancak bir rengin anlamının netleşebilmesi için, diğer renklerle karşılaştırılması ve onların da tanımlanmış olması gerekir. Bu bağlamda, bir dildeki renk sayısı ve çeşitleri başka bir dildekinden farklıdır; bu farklılık doğrudan kültürel yapı ve yaşam biçimi ile ilişkilidir. Hem renk sayısı hem de renklerin adlandırılması dilden dile değişir. Yeni Zellanda Maorileri üç bin rengi ayırt edebiliyorlar zira dillerinde bu renklerin her biri için farklı bir ad var. Dolayısıyla da renklerin evrensel bir dili yoktur.

2.2.6 Göstergelerin düzenlenmesi: dizimsel ve dizinsel eksen

Ferdinand de Saussure, dilsel yapının temelinde bağıntıların bulunduğunu vurgular. Ona göre, sözcüklerin kendi başlarına anlamları yoktur; anlam, ancak bağlam içinde ve diğer sözcüklerle kurdukları ilişkiler aracılığıyla ortaya çıkar. Saussure'ün sıkça alıntılanan ifadesiyle: "*Sözcüklerin tek başlarına anlamları yoktur. Sözcüklerin anlamı, bağlam içindeki karşıtlıklardan doğar."* Dilsel öğeler arasındaki bu karşıtlıklar ve bağıntılar, her biri kendine özgü anlam değerleri yaratan iki temel eksende gerçekleşir. Bunlardan ilki dizimsel eksen (*syntagmatik eksen*) olarak adlandırılır. Dizim, temelde uzamsal düzlemde yan yana gelen göstergelerin oluşturduğu birleşimlerdir (Saussure, 2001, s. 178–179). İkinci eksen ise, paradigmatik eksen ya da Saussure'ün tanımıyla çağrışımsal düzlemdir. Bu düzlemde, bir göstergenin anlamı, dizideki diğer göstergelerle olan benzerlik, karşıtlık, çelişki veya içerme ilişkilerine göre belirlenir. Dizinsellik, birimlerin seçimiyle; dizimsellik ise, seçilen bu birimlerin birleştirilmesiyle ilgilidir.

Dizimsel eksenin dışında, bellekte ortak bir özellik temelinde çağrışım yoluyla birbirine bağlanan ögeler çeşitli öbekler oluşturur (Saussure, 2001, s. 179). Bu çağrışımlar hem gösterenlerin hem de gösterilenlerin benzerlikleri temelinde kurulabilir. Crow (2003, s. 42), çağrışımsal eksenin iki temel özelliğini vurgular: Birincisi, ögelerin ortak bir niteliği paylaşması; ikincisi ise, her bir ögenin diğerlerinden açık bir biçimde ayırt edilebilmesidir. Barthes da (1993, s. 53), çağrışımsal eksenin bir dizge olan dil ile doğrudan ilişkili olduğunu belirtir; buna karşın dizim, daha çok söz ile ilişkilidir.

Bu iki ekseni açıklamak için renkler üzerinden bir örnek verilebilir. Kırmızı, mavi ve sarı gibi ana renkler belirli bir paradigmayı oluşturur. Aynı şekilde pastel tonlar, yansız renkler veya neon renkler de kendi içinde dizgesel kümelerdir. Örneğin, bir grafik roman sahnesinde savaş sonrası atmosferi yansıtmak amacıyla gri, kahverengi ve soluk mavi tonlarının seçilmesi, dizgesel bir tercihtir. Bu renklerin birlikte kullanımı ise dizimsel düzlemi oluşturur. Bu bağlamda, görsel bir ögenin anlamı yalnızca kendi içeriğinden değil, aynı zamanda çevresindeki diğer ögelerle kurduğu ilişkilerden de türetilir. Bu duruma dizimsel bağıntı adı verilir. Örneğin, bir rengin sıcak mı soğuk mu algılandığı, yanındaki diğer renklere bağlı olarak değişebilir. Benzer biçimde, bir nesnenin büyük ya da küçük olarak algılanması da kompozisyondaki diğer ögelerle olan bağlam içi ilişkisine göre şekillenir.

Grafik roman ve benzeri ardışık görsel anlatılarda, dizim genellikle panellerin soldan sağa (mangalarda sağdan sola) ve yukarıdan aşağıya doğru sıralanmasıyla oluşur. Bu durumda her bir panel, değerini büyük ölçüde kendisinden önce ve sonra gelen karelerle kurduğu zamansal ve mekânsal bağlamdan alır. Ancak bununla sınırlı değildir; paneller, sayfa üzerinde eşzamanlı olarak da bir arada bulunurlar. Collins'e göre, farklı boyutlardaki karelerin değişken düzenlemelerle sayfa üzerinde konumlandırılması, sayfayı bütüncül bir anlatı birimi hâline getirir. Bu sayede anlatı, yalnızca dizimsel olarak ilerlemekle kalmaz; aynı zamanda aynı sayfada veya ardışık sayfalarda yer alan paneller arasındaki dizgesel ilişkilerin de eşzamanlı olarak okunmasını zorunlu kılar. (Collins, 2017, s. 160). Dizgelerden yapılan seçimlerle oluşturulan dizimlerin belirli sözleşmelere ya da kurallara dayandığını ifade eder. Bu tür sözleşmeler, yazılı dilde dilbilgisi ve sözdizimi; giyimde moda ya da kültürel normlar, grafik tasarımda ise temel tasarım ilkeleri biçiminde kendini gösterir (Crow, 2003, s. 41).

2.3 Görsel Dilin Evrenselliği

İnsan dilinde gösteren ile gösterilen arasındaki bağ nedensizdir. Bu nedenle, dilsel bir göstergenin anlaşılabilmesi için onun başka bir dile çevrilmesi zorunludur. Aksi takdirde, göstergeler anlaşılmaz kalacaktır. Önceki bölümde farklı dillere ait iki sözcüğün aynı anlama gelse bile, gerçekte aynı değeri taşımadığı vurgulanmıştır. Dil öğelerindeki bu değer farklılıkları, anlamın eksiksiz bir biçimde bir dilden diğerine

aktarılmasını güçleştirmektedir. Özellikle kültüre özgü sözler, kalıplaşmış ifadeler, deyimler ve şiirler, çeviri sürecinde önemli sorunlar doğurabilmektedir. Crow'a göre (2003, s. 20), "Diller, önceden bölümlere ayrılmış olan nesnelerin ve düşüncelerin adlarını bulmaz; diller kendi bölümlerini tanımlar." Örneğin, İngilizcedeki 'on' ilgecinin Türkçeye çevrilmek istendiğinde, "üzerinde", "konusunda", "ile ilgili" veya "ilişkin" gibi farklı sözcüklerle ifade edilmesi gereklidir. Benzer şekilde, doğrudan başka dillere çevrilemeyen kavramlar da vardır. Örneğin, Türkçedeki "gönül" kelimesinin başka bir dilde tam karşılığını bulmak oldukça güçtür. Ayrıca, "Gösterge Değişebilirliği" bölümünde belirtildiği gibi, gösterenin nedensizliği nedeniyle, her dil zaman içinde değişime uğramakta ve evrim geçirmektedir. Dolayısıyla, ana dilde yazılmış bir yapıt bile, zamanla o dili konuşan toplum tarafından farklı şekillerde algılanabilir ve anlaşılmasında zorluklar ortaya çıkabilir.

Öte yandan, dilsel iletişim sisteminin aksine, görsel iletişim sisteminde gösterge nedenlidir. Görsel göstergelerde, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki, benzerlik temellidir. Bu benzerlik, dil, kültür, yaş ve çağ farkı gözetmeksizin farklı dilleri konuşan insanlar arasında iletişim kurulmasını sağlar. Bu nedenle, farklı dil ve kültürlerden gelen insanların bir arada bulunduğu havaalanları, turistik alanlar ve uluslararası etkinliklerde; yönlendirme işaretleri, trafik işaretleri, acil çıkış tabelaları ve emojiler gibi görsel iletişim elemanlarına sıklıkla başvurulmaktadır.

Görsel düzgü sisteminin evrensel olduğu varsayımıyla, yalnızca dünya üzerindeki tüm insanlarla değil, diğer gezegenlerdeki varlıklarla da bu yolla iletişim kurulabileceği düşünülmüştür. Ancak, imgesel tanımada kültürün etkisinin göz ardı edilmemesi gerekir. Farklı kültürel geçmişlere sahip bireylerin görsel imgeleri yorumlama biçimleri farklılık gösterebilir. Nodelman'ın (1988) aktardığı çalışmalara göre, betimlenen nesneler çoğunlukla tanımlanabilse de nesneler arasındaki ilişkilerin yorumlanmasında kültürel farklılıklar artmaktadır. Örneğin, Batılı gözlemcilerin bir pencerenin önünde ve altında oturan genç bir kadın olarak yorumladıkları bir sahneyi, Doğu Afrikalı gözlemciler, kadının dışarıda oturduğu ve kafasında bir teneke kutu taşıdığı şeklinde algılamıştır. Bu durum, imgesel tanımanın belirli ölçüde öğrenilmiş bir yeterlilik olduğunu göstermektedir (Nodelman, 1988, s. 7). Öte yandan, imgelerin anlaşılması tamamen öğrenmeye bağlı değildir. Küçük çocuklar bile, özel bir eğitim almadan görsel imgeleri tanıyabilirler. Nodelman'ın aktardığı Hochberg ve Brooks'un deneyinde,

yaşamının ilk 19 ayında görsel temsillerden yoksun bırakılan bir çocuk, sonrasında kendisine gösterilen çizimlerdeki nesneleri tanımış ve adlandırabilmiştir. Bu bulgu, insanların doğuştan gelen bir imgesel tanıma kapasitesine sahip olduklarını desteklemektedir. Benzer şekilde, maymunlar, güvercinler ve örümcekler gibi hayvanların da çizgisel çizimlerden bilgi çıkarabildiği bulunmuştur (Nodelman, 1988, s. 6).

Sonuç olarak, kültürel farklılıklar imgelerin nasıl yorumlandığını etkileyebilse de görsel iletişim, işitsel dilden farklı olarak doğrudan bir evrensellik taşıdığı için tüm insanlıkla iletişim kurmanın en kolay yollarından biri olarak değerlendirilebilir. Hatta denilebilir ki, yazının henüz bulunmadığı dönemlerde insanlar, imgeler aracılığıyla iletişim kurmaktaydılar; günümüzde de dijital iletişimin gelişimiyle birlikte insanlık, bu görsel temelli iletişim biçimine yeniden kullanmaktadır.

2.4 Grafik Romanda Görsel Dil Unsurları

Çizgi roman, resimlerin ve metnin bir öykü anlatmak üzere birlikte düzenlenerek bir bütün oluşturduğu, genellikle bant ya da kitap biçimindeki sıralı sanat biçimi olarak tanımlanır (Eisner, 2008). Sessiz anlatılar göz ardı edilecek olursa, resim ve metnin kaynaşımı bu türün ayırt edici özelliklerinden biri olarak görülür. Bununla birlikte, çizgi romanın en temel unsurunun, anlatıda kullanılan imgeler olduğu ve anlatının, metinden ziyade büyük ölçüde imgelere dayanmasıdır (Cantek, 2016, s. 28). Bu nedenle de bu tür bir anlatıda, dilsel göstergelerin, yani metnin kapladığı alan imgelerinkinden çok daha küçüktür. Ancak bu ikisi birlikte kaynaşık bir bütün olarak sunulduklarından dolayı bunları ayrı ayrı değerlendirmek olası değildir. Kaldı ki alıcı hem dilsel göstergeleri hem de görsel gösterge olan imgeleri birlikte değerlendirdiğinde ancak bir anlam oluşturabilir.

Eisner (2008, s. 13), en ekonomik durumunda, çizgi romanın bir dizi tekrarlayan görüntü ve tanınabilir simge kullandığını; bunların benzer düşünceleri iletmek için anlatı boyunca tekrar tekrar kullanımıyla farklı bir anlatı dili durumuna geldiğini ve bu uygulamanın sıralı sanatın *dilbilgisini* oluşturduğunu belirtir. Bu anlatıda, konuşma ve düşünme balonları, merak veya şaşkınlık belirten soru "?" işareti, dikkat belirten ünlem "!" işareti, uyuma eylemini gösteren bir dizi "z" harfi ve roman kahramanı kendinden geçtiğinde başının üzerinde dönen bir biçimde gösterilen yıldızlar kümesi vb. çizgi romanlarda kullanılan simgelerdir. Bu simgelerin tanınmasında yine alıcının önceki

deneyimleri, daha açık söylemek gerekirse, daha önce okuduğu çizgi romanlardan edinmiş olduğu ön okuma deneyimi rol oynar. Bu durumda, böyle bir romanı okumaya girişmeden önce, bu konuda az çok bir önsel deneyimin olması bu okumadaki anlamlandırmayı kolaylaştıracaktır.

2.4.1 Görsel Anlatının Yapısı ve Tarihsel Gelişimi

Barthes'a (1975) göre anlatı, insanlık tarihi kadar eski bir olgudur ve jestten çizgi romana kadar uzanan çok çeşitli biçim ve araçlarla varlığını sürdürmektedir. Anlatı; müzik, resim, video, vitray, öykü, masal ve pandomim gibi biçimlerde, hem görsel hem işitsel olarak çok çeşitli biçimlerde çıkmaktadır. Kültürler ve dönemler üstü bir yapıya sahip olması, anlatının evrensel bir ifade biçimi olduğunu göstermektedir.

Gündelik dilde ise *anlatı*, çoğu zaman *öykü* veya kişinin bir öykü anlatması anlamında kullanılır. Anca bu terim alanlara göre farklılık gösterebilir. Tarih ve antropolojide, anlatı, tüm bir hayat öyküsünü dile getirebilmekteyken; toplum dilbilimin oldukça sınırlandırılmış tanımına göre, anlatı, belirli bir soruya yanıt olarak verilen, konu-odaklı ve zamansal düzenlemeye sahip olan ayrışık bir söylem birimidir (Riessman ve Quinney, 2005).

Anlatılar, insanlar arası iletişiminin olası tek biçimi olmamakla birlikte, söylemlerin, efsanelerin, öykülerin, romanların, haberlerin, konuşmaların, resimlerin, sinemanın, vb. içinde bulunurlar (Laszlo, 2008). Dahası, bütün bu çeşitliliğiyle anlatılar her çağda, her coğrafyada ve toplumda bulunur. Diğer bir deyişle, "hepimiz anlatılar içerisinde ve aracılığıyla rüya görürüz, hayal ederiz, anımsarız, öngörürüz, umut ederiz, umutsuzluğa düşeriz, inanırız, kuşkulanırız, plan yaparız, eleştiririz, inşa ederiz, dedikodu yaparız, öğreniriz, nefret ederiz ve âşık oluruz" (Hardy, 1968, s. 5, akt. Laszlo, 2008).

Anlatıyı tanımlarken diğer söylem biçimlerden ayrılan özelliklerinin altını çizmek yerinde olacaktır. Riessman ve Quinney'in (2005) bu soruya yanıtı, ardışıklık (sequence) ve sonuçtur (consequence); buna göre, olaylar belirli bir alıcı için anlamlı olacak biçimde seçilir, düzenlenir, ilişkilendirilir ve değerlendirilir. Hinchman ve Hinchman'ın (1997; akt. Elliott, 2005, s. xvi) tanımı da buna çok benzer: "Anlatılar, olayları belirli bir alıcı için anlamlı bir biçimde birbirine bağlayan ve böylece dünya ve/veya deneyimlerimiz hakkında bir anlama sağlayan belirgin bir ardışıklık içindeki söylemlerdir." Elliott'a (2005) göre, bu tanım anlatıların üç önemli yönüne vurgu yapar;

birincisi zamansaldırlar, ikincisi *anlamlı*dırlar ve üçüncüsü belirli bir alıcı için üretildiklerinden dolayı *sosyal* bir niteliği barındırırlar.

Bu kuramsal çerçeve, anlatının yalnızca sözel veya yazılı formda değil, aynı zamanda görsel biçimlerde de etkin olabileceğini düşündürmektedir. Çünkü görsel anlatı da ardışıklık ve sonuç ilkeleri doğrultusunda yapılandırılan bir deneyim sunar.

Sıralı Görsel anlatılar, insanlık tarihi boyunca duyguları aktarmanın, bilgi iletmenin ve kitleleri yönlendirmenin güçlü bir aracı olmuştur. Bu anlatılar, kimi zaman halkı bilinçlendirmek, kimi zaman da propaganda yapmak amacıyla kullanılmıştır. Tarihsel süreçte, mağara resimlerinden Orta Çağ el yazmalarına, modern grafik romanlara kadar uzanan geniş bir yelpazede varlık göstermişlerdir. Sıralı görsel anlatılar, birbirini takip eden illüstrasyonların bir araya toplanmasından ibaret değildir. Ayrı ayrı her anlatı unsurunun oluşumunda belli kurallar olduğu gibi, bu unsurlardan meydana gelen anlatının da belli bir düzeni yani *dilbilgisi* bulunmaktadır (Barthes, 1993, s. 88). Görsel anlatılarda, sözel anlatılardan farklı olarak, işlevler ve belirtilerin iç içe geçtiği söylenebilir. Bir eylem aktarılırken, eşzamanlı olarak o eylemin nasıl çizildiği, sahnenin nasıl yapılandırıldığı, çizimde yer alan her bir ayrıntı, öyküye dair bilgiler, belirtiler aktarır. Böylece anlatı, en küçük birimlerinden başlayarak bütününe kadar gruplanarak kurgulanmış olur, sonuçta bir bütünsel anlatı oluşturulur. Böyle bir anlatı okunurken, çizgisel ögeler dizisi biçiminde algılanarak anlamlandırılır. Bununla birlikte, kesitlerin ögelerinin iç içe geçebileceği; bir kesit daha bitmeden, yeni bir kesitin başlangıç ögesinin araya girebileceği ifade edilmektedir (Barthes, 1993, s. 103). Kesitler veya eylem dizilerinin her bağlantı noktasında, olasılıklar arasından öykünün geleceğini belirleyen bir seçim yapılır. Bu durumda “anlatı, dile getirilen bir eylemin içerdiği olası iki sonuçtan, her zaman, öyküyü "*yeniden alevlendirecek*" olanı seçer. Anlatının gerçekte kendi yaşamını sürdürme yolunu seçtiği yerde, kendi yazgısını seçiyormuş gibi görünen, anlatı kişisidir” (Barthes, 1993, s. 138). Anlatma veya öyküleme düzeyi ise, anlatının göndereni *(anlatıcı)* ve alıcısının *(dinleyici veya okuyucu)* anlatı boyunca ifade ettiği düzgüyü betimler. Anlatıcı; anlatının dışında kalan bir kişi, diğer bir deyişle yazar olarak, kişi özelliği taşımayan yani *Tanrı bakış* açısı, yani her şeyi bilen anlatıcı biçiminde ya da anlatının içinden kahraman veya kahramanlar olarak ele alınabilir. Diğer durumda ise anlatı, sadece anlatı kahramanlarının bilebildikleri, gözlemleye bildikleriyle sınırlıdır (Barthes, 1993, s. 107-108). Özellikle yazının eşlik etmediği görsel anlatılarda, anlatıcının denetiminin perspektif kullanımı ile sağlanabildiği

söylenebilir. Görsel anlatı sanatının içerdiği konular çok çeşitli olmakla birlikte, yapı olarak tek-kare anlatı (single-frame narrative) ve çoklu-kare anlatı (multiple-frame narrative) olmak üzere iki temel anlatı üzerine kuruludur. Tek-kare anlatı ve çoklu-kare anlatı; 'zaman-uzam'ın nasıl kullanıldığını gösteren yapılardır.

Görsel anlatımın gelişiminde tarihsel sürecine bir dair bir bakış sunacak olursak ilk olarak tek-kare anlatıdan bahsetmek gerekir. Tek-kare anlatı Mağara resimlerindeki tarih öncesine ait anlatı örneklerine kadar dayanır. Buna örnek olarak 20.000 yıl Fransa'da Lascaux Mağarasının duvarına çizilmiş anlatı verilebilir. Arkaik çağlarda üretilmiş örneklerden en anlaşılır olanı Güney Afrika'da San (Bushmen) kaya resimlerindeki anlatıdır. 25.500-27.500 yıl öncesine tarihlenen (Petersen, 2011) Linton Panelinde şaman bir ritüelin canlandırıldığı düşünülmektedir (Hampson, ty). Bu kaya resminde tek bir karede, trans ve ritüel anı karışmış gibi eşzamanlı ve birden fazla öykü bulunur (Görsel 2.1). Figürler tekrarlı kullanılmıştır. Farklı zaman-mekanların, tek zaman-mekânda ifade edilmesi nedeni ile öyküler birbiri içine geçmiştir. Bu anlatı yöntemine eşzamanlı anlatı (Simultaneous narrative) denir.

Görsel 2.1

Linton Paneli. Eşzamanlı Anlatı.

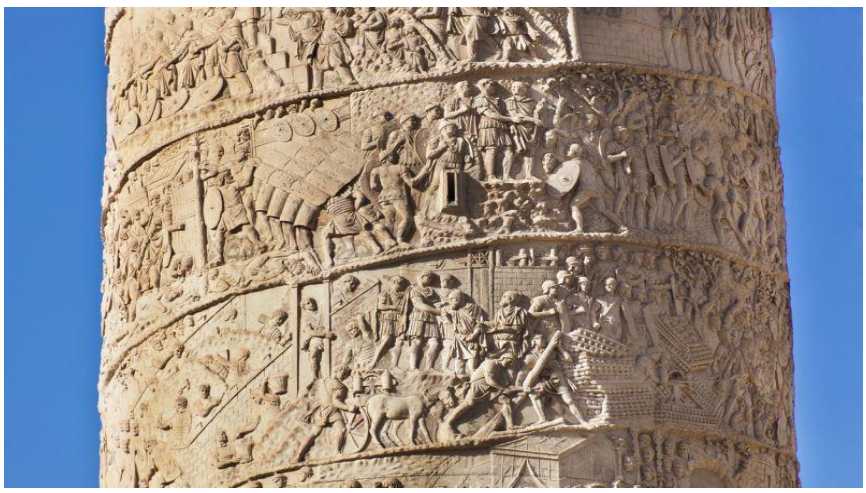
*Kaynak:*Güney Afrika, San topluluğu, MÖ.25.500-27.500*,* (http-15)

Tek-kare anlatıya dahil bir diğer anlatı biçimi Sinoptik Anlatıdır (Synoptic narrative). Sinoptik Anlatı, tek bir görsel düzlemde, zaman içinde gerçekleşen birden fazla olayın eş zamanlı veya zamansal sıralı biçimde betimlenmesiyle oluşturulur. İlk Çağ'dan bu yana sıklıkla kullanılan bu anlatı biçimi, örneğin Mısır Hiyerogliflerinde (Kutsal Yazılarında)**,** Orta Çağ'da yazılmış olan İnciller 'de ve minyatür sanatında kullanılır. Bu tür anlatıda, bir figüre aynı sahnede birden fazla yer verilebilir. Gerçekte bu, zamanın akışını göstermek için kullanılan erken dönem anlatım tekniği biçimidir. Bu duruma örnek olarak, *Bayeux Halısı* (11. yüzyıl) *ve Trajan Sütunu* örnek verilebilir.

Roma'da M.S. 2. yüzyılın başlarında yapılmış Carrera mermerine işlenmiş Trajan Sütununda sürekli anlatı tekniği kullanılmıştır (Görsel 2.2). Trajan Sütunu İmparator Trajan'a (53-117) M.S. 101 ile 102 ve 105 ile 106 yıllarında Dacia'ya karşı kazandığı zaferler anısına inşa edilmiştir. Bu anıtsal sütun 38,4 metre yüksekliğinde ve 3,7 metre çapındadır. Sütunda sarmal bir biçimde kullanılan rölyefler Dacia'ya karşı kazanılmış zaferin öyküsünü anlatmaktadır. Buradaki ilk anlatı, Roma askerlerinin Dacia'ya doğru yola çıkışını, son anlatı ise düşman ordusunun lideri Decebalus'un intiharını ve Dacian tutsaklarının Romalılar tarafından yok edilişini betimler. Bu yapıt, gerçekte II. yüzyıldaki Roma ordusunun donanım, silah ve stratejilerini incelemek için eşsiz bir görsel kaynaktır. İtalyan kazıbilimci ve sanat tarihçisi Filippo Coarelli, betimlenen sahneler için, Romalı askerlere işkence eden Dacialı kadınlar mı istersiniz? Tutsak düşmemek için zehir içerken ağlayan Dacialılar mı? Sanki o zamanı anlatan bir televizyon dizisi!" yorumunu yapar (Curry, 2015).

Görsel 2.2

Trajan Sütunu'ndan detay. Sürekli anlatı



Kaynak: Roma, MS.113 (http-16)

Çoklu Anlatı Sanatı (Multiple Narrative Art) Sinoptik Anlatının evrimleşmiş biçimi olarak, farklı olayları farklı panellerde sunar. Bu bağlamda, olaylar genellikle zamansal bir sıralamaya sahiptir, her bir anlatı öğesi ayrı bir panel olarak verilir. Yeniden doğuş (Rönesans) Dönemi sanatıyla birlikte, 15. yüzyıldan itibaren uzam ve zaman daha ayrık ve düzenli duruma gelir. Böylelikle, görsel anlatım da zamansal ilerleme belirgin biçime gelir. Buna örnek olarak Giotto'nun *Aziz Francis'in Yaşamı* fresk dizisi (13. yüzyıl) verilebilir. Bu yapıtta her panel farklı bir anı anlatmak için tasarlanmıştır (Görsel 2.3).

14. yüzyıl dini resimleri için popüler bir anlatı olan İtalyan Giotto'nun İsa'nın Ölümüne Ağıt adlı yapıtı Padua'daki Arena Şapeli için yaptığı fresklerin en ünlüsüdür (Görsel 2.4) Yeniden doğuş öncesi resminin gerçek bir şah yapıtı olarak kabul edilen Giotto'nun freskleri, Orta Çağdan bu yana yüzyıllardır kullanılmakta olan resmin düz ve iki boyutlu geleneğini yıkar ve ortaya çığır açan bir natüralizm stili yaratır. Arena (veya Scrovegni) Şapeli'ndeki duvar resimleri hem Meryem Ana'nın hem de İsa'nın yaşamındaki olayları betimleyen 39 ardışık sahneden oluşmaktadır. Ancak bu sahnelerdeki ortak konu kefarettir ve bu, büyük olasılıkla tefecilikle servet sahibi olan Scrovegni ailesinin vicdanlarını yatıştırma ve günahlarını bağışlatma arzusunu yansıtıyor.

Görsel 2.3

Son Yargı, Duvar Resmi

Kaynak: Son Yargı, Giotto, 14.yy (http-17)

Görsel 2.4
Ağıt, Duvar Resmi

Kaynak: Ağıt, Giotto, 14 yy.(http-18)

Son olarak Ardışık anlatı sanatı (sequential art), bu araştırmanın da odak noktasını oluşturan grafik romanların temel anlatı biçimini oluşturur. Grafik romanlar, geleneksel anlatı türlerinden farklı olarak, sözcükler yerine ağırlıklı biçimde imgeleri kullanır ve bu imgeleri belli bir düzene göre sıralayarak bir anlatı yapısı inşa ederler.

Bu özelliklerinden dolayı, çizgi romanlar ve grafik romanlar ardışık anlatı sanatı kapsamında değerlendirilir. Will Eisner, çizgi romanı bağımsız bir sanat formu olarak kabul etmiş ve bu görüşünü Comics and Sequential Art (1985) adlı kuramsal çalışmasında ayrıntılı biçimde açıklamıştır. Eisner'a göre çizgi roman, görsel imgelerin belirli bir düzen içerisinde ardışık olarak sunulması yoluyla anlatının gerçekleştiği kendine özgü bir sanat dalıdır. Eisner'ın açtığı bu kuramsal çerçeveyi Scott McCloud daha da ileri taşıyarak geliştirmiş ve çizgi roman anlatısının kuramsal temelini daha sistematik bir biçimde yapılandırmıştır. McCloud, özellikle Understanding Comics (1993) adlı çalışmasında ardışık sanatın tanımını genişletmiş, çizgi romanın anlatımsal ve biçimsel özelliklerini detaylı bir şekilde analiz etmiştir. Günümüzde çağdaş çizgi roman ve grafik romanlar, ardışık anlatı sanatı ilkelerine dayanarak hem görsel hem de sözel öğeleri bir araya getiren karmaşık anlatı yapıları oluşturmaktadır. Bu yönüyle

grafik romanlar, yalnızca bir öykü aktarma aracı olmanın ötesinde, estetik ve anlatımsal bir bütünlük sunan sanat yapıtları olarak değerlendirilmektedir.

2.4.2 Grafik Romanın Anlatım Biçimleri

Dilbilimsel anlatıların aksine, çizgi romanlar doğrudan görsel unsurları temel alan bir anlatım biçimi oluştururlar. Bu anlatı türünde söylem ve anlatı birbirinden ayrıştırılamaz biçimde iç içe geçer. Görseller yalnızca bir öyküyü anlatmakla kalmaz, aynı zamanda bu öykünün nasıl anlatıldığını da belirler. Bu bağlamda çizgi romanın her karesi hem bir anlatı öğesi hem de bir söylem biçimi olarak işler. Yani çizgi roman, anlatıyı yalnızca temsil etmez; aynı zamanda onu üretir, biçimlendirir ve yönlendirir.

Çizgi romanlar aynı zamanda bir sistem olarak düşünülebilir. Bu sistem, birbirine bağlı ögelerin, görsel ve anlatı parametrelerinin ve çeşitli anlatım yöntemlerinin karmaşık ama düzenli bir birleşiminden oluşur. Bu yapı, çizgi romanı organik bir bütün hâline getirir. Bu bütünlük içinde çizgi, renk ve kompozisyon, anlatının temelini oluşturan görsel dilin başlıca unsurlarıdır. Her bir unsur hem bağımsız anlam katmanları oluşturur hem de diğer unsurlarla birlikte çok katmanlı bir anlatı düzlemi kurar. Bu bölümde ilk olarak, grafik romanların görsel elemanları olan çizgi, renk ve kompozisyonun anlatı üzerindeki etkisi ele alınacaktır. Ardından grafik romanın anlatı dinamikleri, incelenecektir.

2.4.2.1 Renk

Renk, görsel iletişimin en önemli unsurlarından biridir. Evrimsel süreç boyunca insanlık, renklerle sürekli bir etkileşim içinde olmuştur. Doğa, renklerin anlamlandırılmasında temel bir referans noktası olarak işlev görmüş; zamanla medeniyetlerin gelişmesiyle birlikte renkler yalnızca doğal uyaranlar değil, aynı zamanda kültürel anlamlar taşıyan simgesel göstergelere dönüşmüştür.

Renklerin yalnızca estetik değil, aynı zamanda anlatı içinde tematik ve duygusal alt metinleri iletmek amacıyla da kullanılabileceği ilk kez Sergei Eisenstein (1949) tarafından ileri sürülmüştür. Bu düşünceye paralel olarak Ambrose ve Harris (2013), "renk, başka bir tasarım öğesinin yapamayacağı şekilde düşünce ve duyguları temsil etmek için kullanılır" diyerek, rengin anlatıdaki yerini vurgulamışlardır. Araştırmalar da bu görüşü desteklemekte; farklı renklerin farklı duygusal tepkiler oluşturabileceğini

ortaya koymaktadır. Örneğin, sarı renk aydınlık ve uyarıcı bir etki yaratırken; doğada genellikle tehlike ya da dikkat anlamına gelen uyarılarla ilişkilendirilir. Buna karşın, yeşil renk doğayla özdeşleşen, denge ve huzur duygusu uyandıran bir etki bırakır.

Nöropsikolojik araştırmalar, renk algısının yalnızca görsel bir işlem olmadığını; beynin ruh hali ve bilişini etkileyen karmaşık bir süreç olduğunu göstermektedir (Elliot & Maier, 2014). Renklerin anlamları kültürden kültüre farklılık gösterebilir. Bu nedenle, görsel bir anlatı ürününü yorumlarken o anlatının ait olduğu kültürel bağlamı göz önünde bulundurmak gereklidir. Örneğin Batı kültüründe Beyaz, saflık, masumiyet ve temizliği simgeler. Düğünlerde gelinlerin beyaz giymesi yaygın bir gelenektir. Ama Uzak doğuya gittiğimizde beyaz, cenazelerle ilişkilendirilen ve ölümün simgesi olan bir renk olarak görülür. Hindistan'da, cenazelerde genellikle beyaz giysiler tercih edilir.

Renklerin grafik romanlardaki etkisine gelecek olursak; matbaanın gelişmesiyle birlikte çizgi romanlarda renk kullanımı siyah-beyaz sınırlarının ötesine geçmiş ve çok daha etkin bir anlatım aracına dönüşmüştür. Renk, grafik romanlarda yalnızca atmosfer yaratmakla kalmaz; aynı zamanda karakter özelliklerini simgeleyebilir, belirli duygular uyandırabilir ve olayların önceden haber verilmesini sağlayabilir (Bellantoni, 2005). Bunun yanı sıra, renkler öykünün akışını yönlendiren duygusal ve bilişsel bir yapı da sunar.

Sonuç olarak, renkler grafik romanlarda tematik derinliği artıran, anlatının duygusal yoğunluğunu güçlendiren ve zaman-mekân geçişlerini görsel olarak destekleyen temel anlatım araçlarıdır. Bu bağlamda, grafik romanlardaki renk kullanımı yalnızca estetik bir tercih değil; aynı zamanda anlatının yapısal ve duygusal inşasında stratejik bir bileşen olarak değerlendirilmelidir (Itten, 1970).

2.4.2.2 Çizgi

Çizgi; bir noktanın sürekli hareketiyle oluşan biçimdir. Çizginin ağırlığı kalın ve ince; keskin ve hafif arasında değişebilir. Çizgi dikey, yatay ya da diyagonal; düz ya da eğrisel, gergin ya da gevsek olabilir. Tüm bu özellikler çizginin ilettiği yananlamları değiştirmektedir. Yatay çizgi durgunluk; düşey çizgi saygınlık, diyagonal çizgi canlılık; kıvrımlı çizgi zarafet anlamını iletir (Becer, 2015, s. 57)

Grafik romanlarda çizgi anlatının en önemli görsel elemanlarından biridir. Görsel öykü anlatımında çeşitli roller üstlenir. McCloud'a göre çizgi, "görünmeyeni ifade etme sanatıdır" (McCloud, 1993, s. 125). Bu bağlamda, bir sahnedeki atmosferin yoğunluğu veya karakterlerin ruh halleri, hareketin ritmi kullanılan çizgi biçimi aracılığıyla alıcıya aktarılır.

Görsel 2.5
"Eskisi Gibi"Grafik Roman Örneği

Kaynak: Alfred," Eskisi Gibi", 2010

Görsel 2.6
"Eskisi Gibi"Grafik Roman Örneği

*Kaynak:*Alfred," Eskisi Gibi", 2010

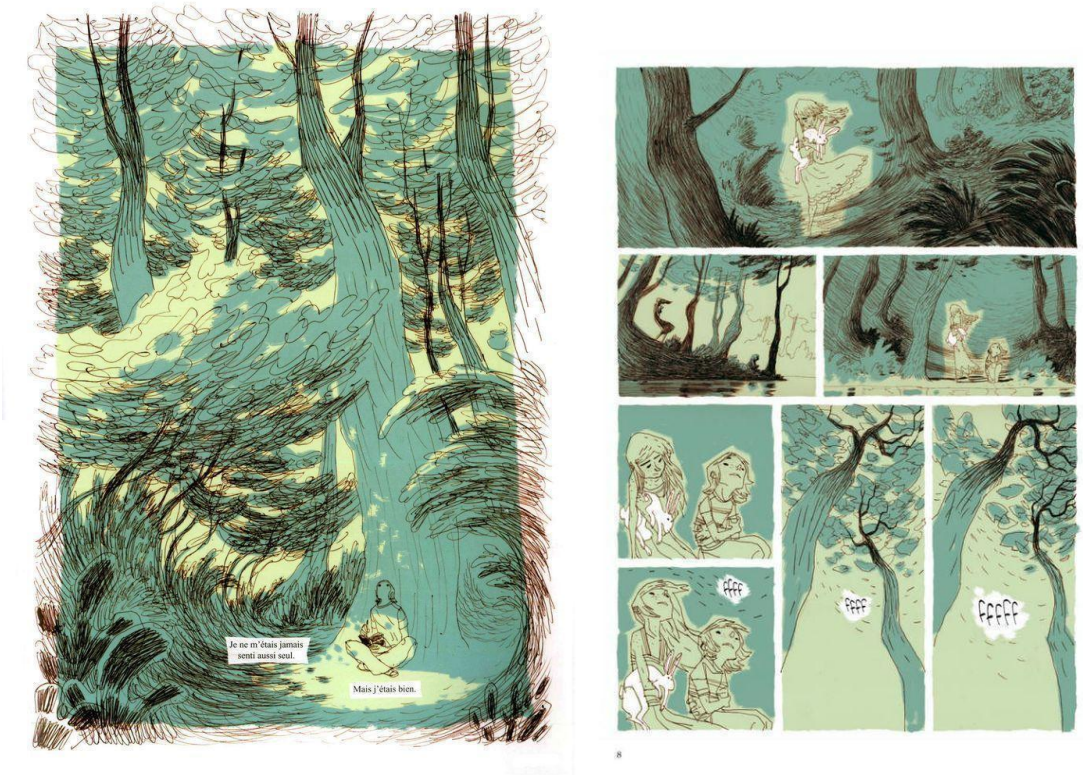
Alfred'in *Eskisi Gibi* romanında, ana karakterin geçmiş anılarına döndüğü sahnelerde (Görsel 2.5) çizgilerin yapısal olarak belirgin bir değişime uğradığı görülmektedir. Bu sahnelerde çizgiler, daha eskiz benzeri ve dağınık bir yapıya bürünerek karakterin anılarına dair belirsizlik ve duygusal kırılganlığı yansıtır. Buradaki ayrıntıların kaybolduğu basitleştirildiği temsil örneği; Mc Cloud'un basitleştirme anlamı güçlendirir fikriyle örtüşür. Renk kullanımına baktığımızda ise sepya tonlarına kayarak özlemli bir hava oluşturur; bu seçim, anlatının zamansal derinliğini ve duygusal tonunu güçlendirir.

Öykünün ilerleyen bölümlerinde, karakterin geçmişiyle yüzleşip barıştığı panelde (Görsel 2.6) çizgi ve renk kullanımı yine önemli bir anlatı aracı haline gelir. Bu sahnede, karakter çizimleri anı temsil eden çizgilerle temsil edilirken, mekân tasvirleri geçmişin renk ve çizgi estetiğini yansıtır. Böylece karakter ve mekân arasındaki zaman düzlemleri iç içe geçer. Bu yaklaşım, grafik romanın zamanı yalnızca lineer bir akış içinde değil, mekân üzerinden yeniden kurgulayan özgün anlatım tekniklerinden biri olarak değerlendirilebilir olmasını sağlar.

Çizgi, karakterlerin duygularını, hareketlerini ve çevresel atmosferi yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda anlatının ritmini ve tonunu belirler. Cyril, *Portekiz* adlı yapıtında (Görsel

2.7 ve 2.8) kullandığı çizgi stili mekânın hareketliliğini ve doğal dinamiğini izleyiciye aktarır. Ormanın hareketi, rüzgârın etkisi, yaprakların ve ağaç dallarının esintiye göre biçim alması, çizgilerin estetik bir biçimde kıvrılmasıyla vurgulanır. Bu hareketlilik, yalnızca görsel bir öğe olmakla kalmaz; aynı zamanda mekânın ritmini ve zamanın akışını izleyiciye duyumsatır.

Görsel 2.7, 2.8
Pedrosa, "Portugal" Grafik Roman Örneği



Kaynak: Pedrosa,"Portugal", 2010

2.4.2.3 Kompozisyon

"Kompozisyon, sanat yapıtında anlamı ve estetiği belirleyen, görsel öğelerin belli bir düzen içinde bir araya getirilmesidir. Bu düzen hem görsel dengeyi hem de anlatımı etkiler" (Arnheim, 1974, s.15). Bir grafik roman panelinin kompozisyonu, bir duvar resmi, kitap illüstrasyonu, tuval resmi veya tiyatro sahnesinin planlamasına benzer. Eylem akışının 'çerçevelendiği' noktada panelin kompozisyonu yapılması gerekir. Bu, perspektif ve tüm öğelerin düzenlenmesini içerir. Temel dikkate alınması gerekenler, anlatının akışını desteklemek ve standart okuma geleneklerine uymaktır. Ruh hali, duygu, eylem ve zamanlama gibi faktörler ise bu unsurlar çözüme kavuşturulduktan sonra devreye girer. Süsleme veya düzenin yeniliği yalnızca bunlar çözüldükten sonra önem kazanır.

Panellerde kurulan kompozisyonlarda perspektif büyük önem taşır. Perspektifin birincil fonksiyonu, alıcının yönelimini yazarın anlatı planına uygun şekilde yönlendirmektir. Doğru perspektif, öykünün gerektirdiği durumlarda öğelerin birbirine göre konumlarını

netleştirir ve alıcıda duygusal tepkiler yaratır. Örneğin, yukarıdan bakıldığında izleyici bir ayrılma duygusu hissederken, aşağıdan bakıldığında küçüklük ve korku hissi uyanır. Panelin şekli de bu duyguları güçlendirir; dar bir panel sıkışmışlık, geniş bir panel ise geniş alan hissi uyandırır. Bu teknikler, doğru kullanıldığında izleyicinin duygusal durumunu manipüle etmek için etkili olabilir (Eisner, 1996).

Grafik roman, bazen sadece görsel ögelerin kullanıldığı bazen de görsel ve metinsel ögelerin eş zamanlı kullanıldığı özgün bir anlatı biçimidir. Bu anlatı biçiminin en temel dinamiklerinden biri, öykünün panellere bölünerek sunulmasıdır. Paneller, yalnızca görsellerin yer aldığı çerçeveler değil; aynı zamanda anlatının zaman, mekân ve ritim açısından düzenlendiği yapısal birimlerdir. Panelleme yöntemleri, öykünün temposunu belirlemekten alıcının dikkatini yönlendirmeye kadar pek çok işlev üstlenir. Panel kenarlıkları ise görsel sınırların belirlenmesinin ötesinde, sahne geçişleri, duygusal vurgular veya dramatik etkiler yaratmak amacıyla biçimsel çeşitlilik gösterebilir. Konuşma balonları ise karakterlerin düşünce ve diyaloglarını iletmenin yanı sıra, anlatının atmosferini ve karakterlerin psikolojik durumlarını yansıtan önemli araçlardır. Anlatının bu biçimsel unsurlar üzerinden nasıl inşa edildiğini kavramak, çizgi romanın estetik ve anlatı gücünü anlamak açısından önem taşımaktadır. Çizgi romanın görsel elemanlarını yukarıda ele almıştık, şimdi de çizgi romanda anlatının nasıl biçimlendiği, görsel-metin ilişkisiyle nasıl bir anlam derinliği kazandığı incelenecektir.

2.4.3 Çizgi Romanda Anlatım Teknikleri

2.4.3.1 Kırılma (Breakdown) (Anlatının panellere bölünmesi)

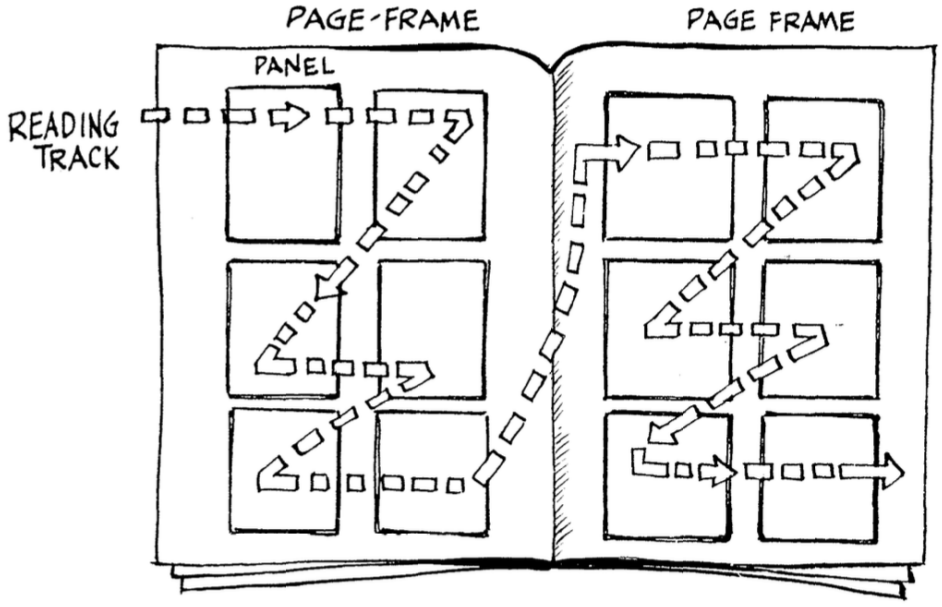
Çizgi romanın içerikten arındırılmış halinde, iskeletinde paneller vardır. Çizgi roman sayfaları öyküyü, duyguları ve fikirleri iletmek amacıyla bazen çerçeveli, bazen çerçevesiz olarak kullanılan panellerden oluşur. Eğer yalnızca tek bir panel kullanılsaydı, anlatı büyük olasılıkla bir illüstrasyonun ötesine geçemezdi. Ancak çoklu panel kullanımı sayesinde bir anlatı, bütünlüklü bir öyküye dönüşür. Wittgenstein'a göre sözcükler nesneleri adlandırır ve tanımlar. Bu bağlamda, metinsiz paneller de sözcüklerin yerini alan imgeler olarak işlev görmektedir. Thierry Groensteen, çizgi romanların yalnızca içerikleriyle değil, aynı zamanda sayfa düzeni ve panel yapısı gibi biçimsel öğeler aracılığıyla da anlam kazandığını vurgular. Ona göre çizgi roman anlatısında, paneller arasındaki ilişkiler (arthrology) temel bir rol oynar; paneller yalnızca birbirini izlemekle kalmaz, aynı zamanda birbirlerine anlam kazandırarak bütünsel bir anlatı ağı oluştururlar (Groensteen, 1999, s. 146). Görseller, çoğu zaman bir kelimenin temsil ettiğinden daha fazla anlam taşır. Bir panelde yer alan görüntü, aynı anda birçok bilgiyi izleyiciye sunabilir. Sanatçının seçtiği bu "dondurulmuş anlar", öyküyü parçalı bir yapıda alıcıya iletir. Anlatının başarısı ise, bu sıralı yapının doğru bir biçimde kurgulanmasına bağlıdır. Paneller; zaman, mekân, düşünce akışı ve olay örgüsünü aynı anda barındırır. Bu nedenle paneller, çizgi roman anlatısının dil bilgisi olarak nitelendirilebilir. Yazarın görevi, alıcıya anlamı yakalayabileceği boşluklar bırakmak; panellerdeki görsel unsurları tanımasına ve algılamasına olanak sağlamaktır. Grafik romanlarda paneller arasında yer alan boşluklara "oluk" adı verilir. Eğer anlatı tutarlı bir dünya sunuyor ve sürekliliği başarıyla sağlıyorsa, alıcı bu boşlukları zihinsel olarak zahmetsizce tamamlayabilir. Paneller, zamanı ve mekânı kesintiye uğratarak bağlantısız anları, aksak bir ritimle sunar. Pierre Fresnault-Deruelle, çizgi romanın alıcıyı etkileyen gücünü, gösterilenin ötesini hayal etme kapasitesine bağlar ve "Bu usulca hizalanmış çerçevelerin ardında, sessiz işaretlerin hışırtısı (tıpkı hareketsiz olanın kaynaşması gibi) vardır" ifadesiyle bunu açıklar. Federico Fellini ise, "Çizgi romanlar sinemadan daha fazla, alıcının iş birliğinden faydalanır: Onlara bir öykü anlatırsınız, ancak onlar bu öyküyü kendi ritimlerinde ve hayal güçlerinde ileri-geri hareket ederek kendilerine anlatırlar" der. Çizgi romanda anlam sabit değildir; alıcı, kendi deneyimleri doğrultusunda imgelerin temsilini, anlatıdaki boşlukları doldurarak zihninde

yapılandırır. Leppert (2009, s. 20) bu durumu şu şekilde açıklar. Her imge belli bir görme tarzını somutlar. Ya da daha doğrusu, her imge tarihsel, toplumsal ve kültürel açıdan kendilerine özgü olan ve birbiriyle çekişen, çelişen görme tarzlarını somutlar; tam da bu nedenle, imgelerin içerikleri sözcüklerin basit bir yer değiştirmesi, birinin diğerinin yerine kullanımı değildir zira bunlar sözcüklerden çok daha fazlasını çağrıştırır.

2.4.3.2 Panelleme yöntemleri (branding)

Çizgi romanların çoklu çerçeve yapısında paneller metinler ve mekânlar arasında bir ilişki kurar. Alıcının takip edebileceği Bir okuma ağı örer. Batı kültüründe yetişen alıcılar, sayfaları soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru bağımsız olarak okumaya alışmıştır. Çizgi romanlardaki panel düzenlemeleri de bu okuma alışkanlığını temel alır (Görsel 2.9). İdeal olarak, alıcının göz hareketi bu yönde olmalıdır; ancak pratikte alıcılar bazen sayfadaki son panele önce göz gezdirebilirler. Yine de okumayı tamamlamak için geleneksel okuma düzenine geri dönerler.

Görsel 2.9
Okuma Yönü Örneği



Kaynak: W**.** Eisner**,** Sequentıal Art*,* (1985). s. 41.

Paneller, yalnızca sahneleri göstermekle kalmaz; aynı zamanda anlatının ritmini düzenler, zaman ve mekân geçişlerini denetler. Grafik romanlarda panellerin yapısı ve geçiş biçimleri, farklı kültürlerde ve tarzlarda anlatı teknikleri açısından çeşitlenir. Batı

çizgi romanlarında paneller daha çok aksiyon ve sahne geçişinde kullanılır, mangalarda açıklayıcı geçişler atmosferi anlatırken, deneysel çizgi romanlarda ise kesintili geçişler kullanılır. Çizgi roman kuramcısı McCloud**,** *Understanding Comics* (Çizgi Romanı Anlamak, 1993) adlı yapıtında, panel geçişlerinin işlevlerine dair ayrıntılı bir sınıflandırma sunmuştur. McCloud'a göre, panel geçişleri farklı anlatı stratejilerine hizmet eder ve çizgi romanın ritmini, atmosferini ve anlatım biçimini doğrudan etkiler. Ona göre, bu geçişler başlıca şu kategorilere ayrılır:

2.4.3.2.1 Anlık geçiş (Moment-to-Moment)

Çok küçük zaman farklarıyla gerçekleşen geçişlerdir. Bir karakterin göz kırpması gibi, bir eylemin en küçük anlarını gösterir. Bu tür geçişler, öyküyü yavaşlatarak alıcının belli bir ana, duyguya veya hareketin inceliklerine daha fazla odaklanmasını sağlar (Görsel 2.10).

Görsel 2.10
Anlık Geçiş Örneği, Portugal, Grafik Roman

Kaynak: Pedrosa, "Portugal", 2010

Bu dört panelde, (Görsel 2.10) çok kısa bir anın içine bakıyoruz. Karakterlerin mimiklerine odaklanmamıza olanak tanıyan bu paneller, bize bu anın duygusal yoğunluğunu yansıtacak vakti sunar.

2.4.3.2.2 Aksiyon geçişi (Action-to-Action)

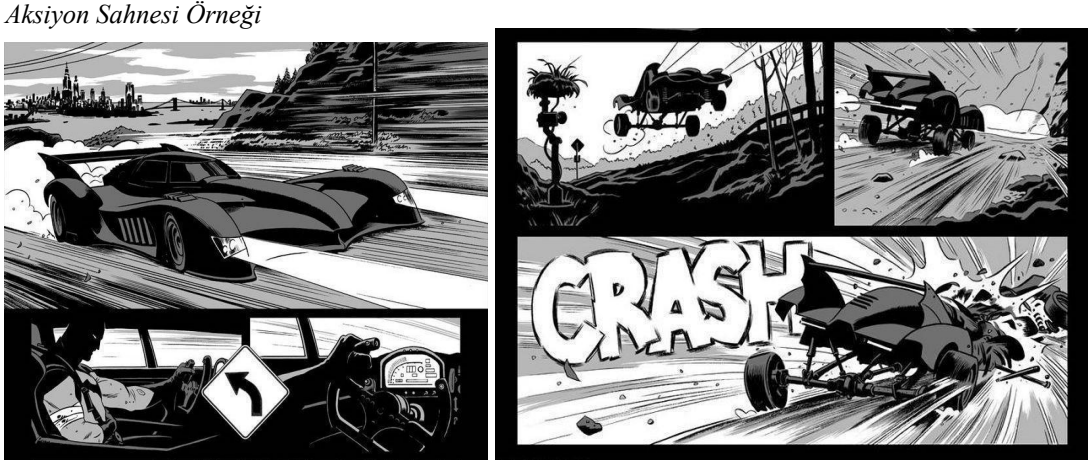
Aynı karakterin, farklı eylemler arasındaki geçişidir. Bir dizi hareketin tek bir konuyu anlatmasında kullanılır. Scott McCloud'a (1993) göre, aksiyon geçişleri alıcının bir hareketten diğerine doğal bir şekilde akmasını sağlar ve anlatının ritmini belirginleştirir. Özellikle tempolu sahnelerde, karakterin adım adım ilerleyen eylemleri izleyiciye hareketin sürekliliğini ve dinamiğini hissettirir. Bu sayede, zamanın ve mekânın küçük dilimleri ardışık şekilde görselleştirilerek anlatı ilerletilir.

Görsel 2.11
Aksiyon Geçişi Örneği, "Stranger" Grafik Roman

Kaynak: Jacques Ferrandez "Stranger" 2016 (http-19)

Örneğin Görsel 2.11'de karakterin birbirine pek uzak olmayan anları panellere yerleştirilmiştir. Karakterin evde hazırlanıp ayrılışını bir sayfa içinde takip ediliyor.
Bu etki bazen zamanı hızlandırmak bazen de zamanı yavaşlatmak için kullanılabilir. Görsel 2.11'de zamanı hızlandırmak için kullanılırken Görsel 2.12'de yavaşlatmak için kullanılmıştır.

Görsel 2.12
Aksiyon Sahnesi Örneği



Kaynak: (http-20)

Görsel 2.12 panellerde aksiyon içinde arabanın hızlanıp kaza yaptığını görülür. Bu olay 6 panelde verilerek gerilim yaratılmış bu kısa anın etkisi vurgulanmıştır.

2.4.3.2.3 Konu geçişi (Subject-to-Subject)

Aynı sahne içinde farklı unsurlara odaklanır. Alıcının mekân zaman algısını değiştirmeden diyalog veya anlatının farklı yönlerine odaklanmayı sağlar. Öyküyü ilerletmeyi kolaylaştırır. Sahnenin içindeki gerilimi duygusal yapısını vurgulamayı kolaylaştırır. Anlatının temposunu belirler.

Görsel 2.13.

Konudan Konuya Geçiş Örneği Panel,Stranger",Grafik Roman

Kaynak: Jacques Ferrandez "Stranger", 2016

Görsel 2.13 panellerde aynı sahne içinde cenazedeki karakterlerin yüzlerine ayrı ayrı odaklanarak duygu durumları vurgulanmıştır. Karakterlerin arasındaki gerilim alıcıya aktarılmıştır.

2.4.3.2.4 Sahne geçişi (Scene-to-Scene)

Sahne geçişleri, anlatıda zaman ve mekânda önemli sıçramalar yapılmasına olanak tanır. Bu tür geçişler, anlatı içinde zaman atlamalarını ya da mekân değişimlerini gerçekleştirmek amacıyla kullanılır. Sayfa üzerinde yer alan panellerde, anlatıya ait birden fazla an eşzamanlı biçimde sunulabilir. Bu örnekte (Görsel 2.14) ise zaman sıralaması geleneksel doğrusal akışın tersine kurgulanmıştır. Ayrıca, geçmiş ve şimdiki zaman arasında kurulan ayrım, renk kullanımı aracılığıyla da görsel olarak desteklenmiştir. Bu bağlamda dizimsel bağlantı yalnızca panellerin mekânsal yerleşimiyle değil, aynı zamanda renk geçişleriyle de kurulmuştur. Böylece, anlatısal zamanın farklı katmanları hem içerik hem de biçim düzeyinde izleyiciye/alıcıya aktarılır.

Görsel 2.14
Sahne Geçişi Örneği, Gipi *"One Story",Grafik Roman*

Kaynak: Gipi "One Story", 2020 (http-38)

2.4.3.2.5 Açıklayıcı Geçiş (Aspect-to-Aspect)

Zamanın akışını durdurarak sahneyi farklı açılardan gösteren bu anlatım biçimi, atmosferin derinleştirilmesini sağlar. Mekâna ve karakterlerin ruh hâline vurgu yapılmasına olanak tanır. Özellikle duygusal yoğunluğu yüksek anlatılarda sıkça başvurulan bir tekniktir. Örneğin, Thomke Meyer'in bu çalışmasında, (Görsel 2.15) tek bir sayfa içerisinde yer alan tüm panellerde aynı mekân farklı açılardan betimlenmiştir. Anın içinde gezinilen bu sahnelerde, zaman neredeyse donmuş gibidir; anlatı, durağanlığın içinde duygu yoğunluğunu katmanlandırarak aktarılır.

Görsel 2.15
"Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung",
Açıklayıcı Geçiş Örneği,Grafik Roman

Kaynak: Thomke Meyer "Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung", 2016 (http-21)

2.4.3.2.6 Kesintili Geçiş (Non-Sequitur)

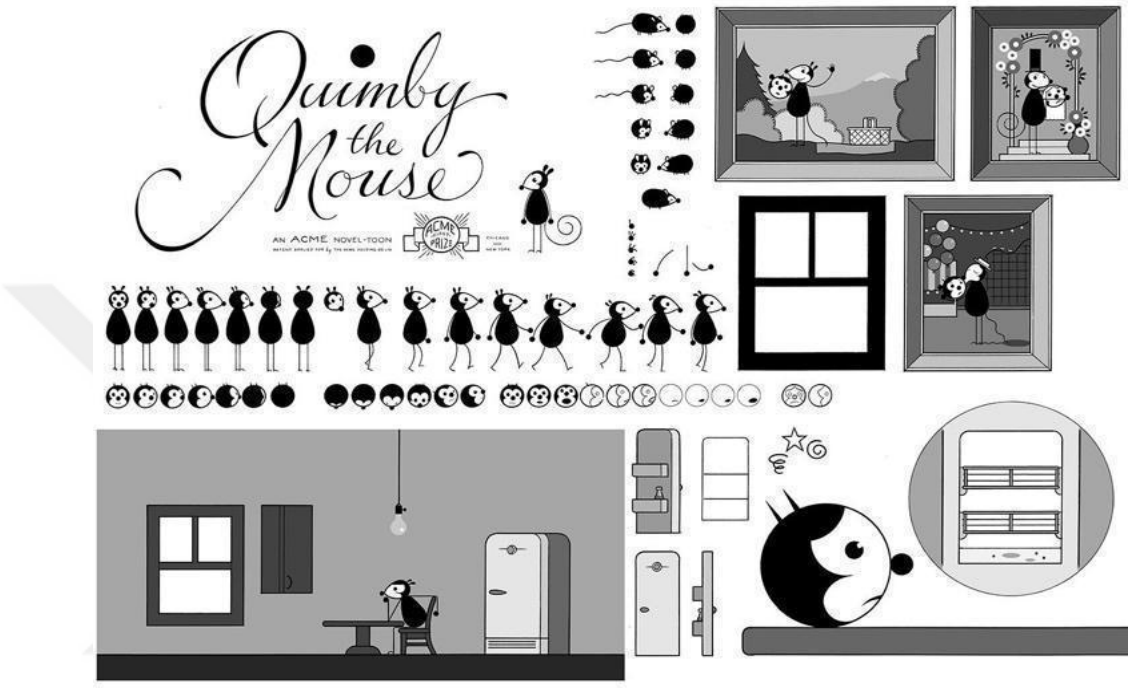
İki panel arasında açık bir anlam bağlantısı yoktur. Deneysel çizgi romanlarda kullanılır. Bilinç akışı, deneysel anlatım veya soyut anlamlar yaratmak için kullanılır. Örneğin; çizgi roman kuramcısı Chris Ware özellikle geçiş bağlantıları kurmadığı okuma yönü vermediği yapıtlarında çizgi romanın sınırlarını zorlamıştır. (Görsel 2.26 ve 2.17)

Chris Ware'in 2012 tarihli yapıtı *Building Stories*, biçimsel ve anlatısal açıdan deneysel bir grafik romandır. On yılı aşkın sürede geliştirilen bu proje, farklı boyut ve formatlarda 14 parçadan oluşan bir kutu içinde sunulur ve okuma sırası alıcıya bırakılır. Merkezinde, kendi sesine sahip eski bir apartman binasının bulunduğu yapıt; kayıp,

yalnızlık ve zaman temaları etrafında şekillenir. Ware, mimari yapı, sayfa düzeni ve öykü anlatımı arasında kurduğu paralelliklerle, gündelik yaşamın karmaşıklığını ve duygusal derinliğini büyük bir özenle işlemiştir.

Görsel 2.16

Quimby the Mouse, Kesintili Geçiş Örneği,Grafik Roman



Kaynak:Chris Ware, Quimby the Mouse, 2009 (http-22)

Görsel 2.17

Building Stories, Kesintili Geçiş Örneği,Grafik Roman

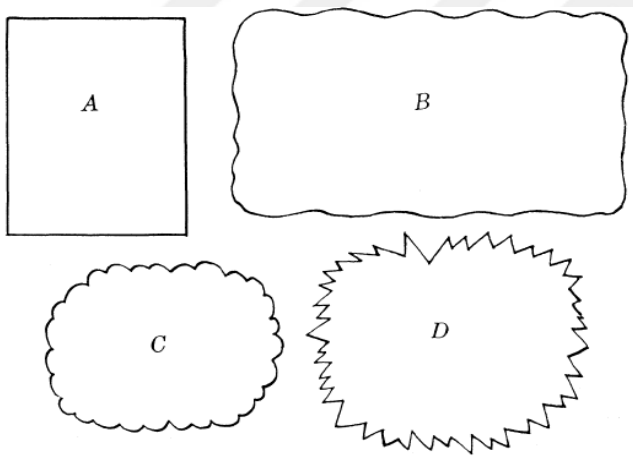
*Kaynak:*Chris Ware, Building Stories, 2012 (http-22)

2.4.3.3 Panel kenarlıkları ve balonlar

Konuşma balonları ve panel çerçeveleri, grafik roman anlatısının temel görsel bileşenleri arasında yer alır**.** Diyalog içeren grafik anlatılarda, konuşma balonları alıcıya metni takip edebileceği belirli bir rota sunarken; panel çerçeveleri sahneleri mekânsal ve zamansal olarak organize eder. Bu görsel unsurlar, anlatının dilinde farklı işlevlere sahip olabilir; anlatının tonuna, zaman akışına ya da olayların vurgulanmasına hizmet edebilir (Groensteen, 2007).

Panel çerçevelerinin biçimleri, (Görsel 2.18) anlatının zamanı ve ritmi ile doğrudan ilişkilidir. Örneğin, düz kenarlıklı dikdörtgen paneller genellikle şimdiki zaman anlatımında tercih edilirken, dalgalı veya taraklı kenarlıklar daha çok geçmiş zamanın bir ifadesi olarak kullanılır.

Görsel 2.18
Panel Çerçeve Örneği, W. Eisner**,** Sequentıal Art, 1985. s. 44.



:

Ayrıca, karakterin iç sesi veya düşünceleri, sıklıkla panelin üst kısmında küçük puntoyla yazılmış metin kutuları ya da çerçevesiz konuşma balonları aracılığıyla ifade edilir (Cohn, 2013). Bu yöntem, karakterin doğrudan dışa vuramadığı içsel duygularını ve düşüncelerini alıcıya aktarmanın etkili bir yoludur. Çerçevesiz balonlar veya metin kutuları, görsel olarak diyaloğun dışında konumlanarak, iç sesin anlatıdaki ayrıcalıklı ve kişisel doğasını vurgular. (Görsel 2.19) Böylece çizgi roman, yalnızca dış eylemleri değil, aynı zamanda karakterlerin içsel dünyalarını da çok katmanlı bir biçimde sunarak anlatının derinliğini artırır. Bu tür grafik düzenlemeler, yalnızca görsel estetikle sınırlı kalmaz; aynı zamanda anlatının yapısal bütünlüğünü sağlayarak alıcının yönelimini

belirler ve anlatının ritmini düzenler. Böylece görsel anlatı dili ile söylemsel yapı arasında bütünsel bir bağ kurulmuş olur.

Görsel 2.19

Blankets, Grafik Roman

*Kaynak:*Craig Thompson, "Blankets", (2003) (http-23)

Örneğin (Görsel 2.19) Blankest, isimli grafik romanda kullanılan panellerin büyük çoğunluğu benzer niteliklere sahiptir; yapıları basit ve düzenlidir. Paneller arasındaki oluklar eşit genişlikte olup çerçeveler ince siyah çizgilerle sınırlandırılmıştır. Ancak belirli panellerin bu düzenin dışına çıkarak farklı bir biçimde sunulması, anlatı içerisinde özel bir anlam taşır ve alıcıda duygusal bir etki yaratmayı amaçlar. Bu tür paneller genellikle dramatik anları vurgulamak için tercih edilir. Örneğin, Craig'in babasını tasvir ettiği bir sahnede panelin alt kısmının koyu renkle çerçevelenmiş olması, karakterin ne denli korkutucu ve otoriter bir figür olduğunu simgeler.

Sonuç olarak Panellerin çizgi romandaki çoklu çerçeve yapısındaki stratejik kullanımı**,** yalnızca görsel bir öğe değil, anlatının yapısını şekillendiren alıcının zaman mekân duygusal algısını yönlendiren bir anlatı aracıdır. Farklı çizgi roman gelenekleri, panel geçişlerini ve yapısını, kendi kültürel ve anlatımsal gereksinimlerine göre farklı biçimde kullanır.

2.5 Bölüm Değerlendirme

Grafik romanlarda görsel anlatı yapısı ve anlatım teknikleri adlı bölümde araştırma konumuzun kuramsal alt yapısını oluşturacak ve grafik roman çözümleme konusuna çok önemli katkı sağlayacağı düşünülen temel unsurlar farklı yönleriyle ele alındı. İncelelenen grafik romanlar her şeyden önce bir alıcı ve çizer arasında bir iletişimi içerdiğinden dolayı, öncelikle görsel iletişim ve dil arasındaki ilişki incelenerek iletişimin merkezinde yer alan ve en yaygın olan göstergeyi ve temel özellikleri bütünceyle ilişkilendirerek incelendi. Buradaki temel amaç, dilsel göstergeyle görsel gösterge arasındaki farkı ortaya çıkararak, her ikisinin de temel özelliklerini belirlemekti. Bunun ardından, grafik romanın anlatım türü olan, ardışık anlatının tarihi incelendi. Görsel anlatı sanatında kullanılan *tek-kare anlatı* ve *çoklu-kare anlatı* yöntemleri, bunların başvurduğu renk, çizgi ve kompozisyonu gibi temel anlatı unsurları görsellerle desteklenerek incelendi. Nasıl ki dilsel göstergelerin oluşturduğu metin romanda yazarın bir anlatım biçemi varsa, grafik romanda da çizerin öyküsünü kurgulamak ve anlam aktarmak için bir görsel anlatım stratejisi vardır; işte sanatçının bu anlatı stratejisini gerçekleştirmek için ne tür görsel anlatım teknikleri kullanıldığı yine farklı örneklerle çözümlendi. Grafik romanın iskeleti olan panellerin, panel geçişlerinin, panellerin yapılarına ve kenarlıklarının anlatıdaki işlevlerine örnekler vererek incelendi. Bu bölümde örnekleriyle ortaya konulmuş olan kuramsal çerçeve çözümle sürecinde bütünceyi incelemede birçok açıdan temel başvuru örnekçesi oluşturacaktır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. GÖÇ OLGUSUNUN GRAFİK ROMANA YANSIMALARI VE THE ARRIVAL ESERİ

Sanat, insanlığın duygularını, yaşadığı dönemin koşullarını ve deneyimlerini gelecek nesillere aktarmak için kullandığı önemli bir araçtır. Sanatçılar, toplumsal olaylara kayıtsız kalmayarak, yaşadıkları çağın etkilerini yapıtlarına yansıtırlar. Özellikle savaş ve göç gibi evrensel travmalar, insanlığı derinden etkileyen konuların başında gelir. Sanat, bu travmatik deneyimleri simgeleştirerek ifade etmenin yanı sıra, iyileştirici ve bütünleştirici bir işlev de üstlenir. Göç olgusu, bireylerin ve toplumların kimliklerini, aidiyet duygularını ve geçmişle olan bağlarını yeniden sorgulamalarına neden olur. Bu dönüşüm, sanat yapıtlarında kendini güçlü biçimde gösterir; sanatçılar, göç deneyimini anlatırken kayıp, aitlik, yabancılaşma ve umut gibi temalara odaklanır. Göç, bütün insanlık tarihi boyunca farklı nedenlerle gerçekleşen bir olgudur. İlk çağlardan itibaren güvenlik ve geçim kaygısıyla başlayan göçler, günümüzde başta ekonomik, siyasal ve kültürel nedenlerle devam etmektedir. Yaşadıkları bölgeden ya da ülkeden çeşitli nedenlerle göçe zorlanan ya da kendi arzusuyla göç eden bireyler, gittikleri yerin diline, kültürüne ve yaşam biçimine uyum sağlamakta güçlük çekebilirler ve çok çeşitli sorunlar yaşayabilirler. Bireyin göç ettiği yere uyum sağlama sürecinde yaşanan, kendi benliğinde yaşadığı somut ve soyut bozulmalar, geçim güçlüğü, yerleşim sorunları gibi pek çok sorun ortaya çıkmaktadır.

İnsanlar farklı gerekçelerle yurtlarından ayrılabilirler. Bu nedenle de yapılan göçler zorunlu veya isteğe bağlı olmakla birlikte, ülke içine veya yabancı ülkeye doğru olabilmektedir. Bütün insanlık tarihinin başından bu yana yaşanmakta olan göç temelde iki farklı bölümde ele alınabilir. Bunlardan biri; göç eden bireylerin var olan durumundan daha iyi bir gelecek planı için, diğeri ise savaş, yıkım, afet, sürgün gibi zorunluluklardan kaynaklı olabilmektedir. “Göç eden bireyin de göç üzerine tanımı önemlidir; sığınmacı, mülteci, göçmen, yabancı, sürgün gibi farklı betimlemeler göç eden kişinin göç ettiği ülkedeki konumunu, haklarını veya hukuksal sınırlarını tanımlar” (Çalışkan, 2018, s.40). Göç olgusunun devinimi, hareket niteliği toplumların sahip olduğu yaşam biçimi, gelişmeler, dönüşümler, değişimlerle bağlantılıdır. “Göç olgusunun durağan bir yapıya sahip olmaması, yeni anlamlar, devinimler ve değişimler

sunabilmektedir. Sosyal ve ekonomik bağlamda dönüşümlere yol açması göç olgusunun sebep ve sonuçlarını özetlemektedir" (İçduygu, Ünalan, 1998, s. 38). Geleneksel toplum ilişkilerinin çözülmesi, üretim ve tüketimin kitleselleşmesi, modernizmin bir sonucu olmuştur. Kurumsal yapıya geçiş, sanayi devrimi, bürokratikleşen işletmeler, teknolojinin büyük gelişimi, iletişim ve ulaşımdaki hızlı ilerlemeler; kırdan kente yapılan göçlere, zaman ve uzam dönüşümleri kent ve birey yapısında değişimlerine yol açmıştır. (Harvey, 2006, s.1). Bireyin göç ettiği yerin kimliğine bürünmesi ya da sahip olduğu kültürünü göç edilen yere götürmesi, kültürel birleşim ya da bozulmaları beraberinde getirir. Örneğin, kırsaldan kentlere yapılan göçler durumunda, kırsaldaki yaşam biçiminin kent yaşamına uyarlanmaya çalışılması, kentin yapısında dönüşümlere ve fiziksel uzam bağlamında bozulmalara yol açabilir. Dolayısıyla da bireyin göç edilen yere uyum sağlama sürecinde de güçlükler ve yozlaşmalar yaşamasını beraberinde getirmektedir.

Sanatçılar da İnsanlığın yüzyıllardan beri yaşadığı savaş ve göç olgusuna kayıtsız kalamamış ve bunun etkilerini yapıtlarında çeşitli biçimlerde işlemişlerdir. Sanatta göç teması, toplumsal değişimlerin bir yansıması olarak önemli bir yer tutar. Sanatta artık estetik kaygılardan çok, verilen ileti öne çıkmış, sanatçılar da toplumun yüzleştiği sorunları yapıtlarında işlemişlerdir. Resim, heykel, fotoğraf ve sinema gibi farklı sanat disiplinlerinde göçün yarattığı bireysel ve toplumsal etkiler sıklıkla işlenmiştir. Grafik romanlar ise bu temayı hem görsel hem de metinsel unsurlarla birleştirerek kendine özgü bir anlatı dili geliştirmiştir.

3.2 Grafik Romanda Savaş ve Göç

Bu bölümde Shaun Tan'ın sessiz grafik romanı *The Arrival* başta olmak üzere The *Best We Could We Do* ve *Illegal* gibi grafik romanlardan da yer yer faydalanarak bir inceleme yapılacaktır. Bu yapıtları ele almanın temel nedeni, bunların da incelenen grafik romandaki konuya benzer konuları ele almış olmalarıdır. Genel olarak savaş, göç ve yerinden edilme gibi temalara odaklanan bu yapıtlar, farklı dönemlerde, farklı coğrafyalarda ve çeşitli etnik kimliklere sahip karakterlerin göç yolculuklarını ve yeni bir topluma uyum sağlama süreçlerini konu edinmektedir. Yüksek duygusal yoğunluk barındıran bu anlatılar, bireysel travmalarla birlikte ortak bellekte yer eden izleri de yansıtmaktadır. İkinci bölümde incelediğimiz grafik romanın yapısal özelliklerine ve anlatı bilimsel ve göstergebilimsel yöntemlere başvurularak, bu yapıtların savaş ve göç gibi toplumsal travmaları ele alış biçimleri çözümlenecektir. Bu doğrultuda, grafik romanların travmatik deneyimlerin aktarımında nasıl bir anlatım stratejisi izledikleri aralarındaki bazı benzerlik ve farklılıklar ortaya konulmaya çalışılacaktır. Bu bağlamda, öncelikle yukarıda adı geçen yapıtların genel içeriğini kısaca ele alacağız, ardından Shaun Tan'ın *Arrival* adlı yapıtını incelerken seçilen sayfalar üzerinden görsel ve tematik analizler gerçekleştirilecektir.

Bu bağlamda öncelikle göçmenliğin ortak izler taşıdığını saptanan Thi Bui'nin *The Best We Could Do* adlı romanını ele alındığında bu yapıt Vietnam Savaşı sonrası bir ailenin göç deneyimini ve bu süreçte kuşaklar arasından yaşanmış olan travmaların ve sorunların nasıl aktarıldığını ele alan özyaşam öyküsünü (otobiyografi) konu alan bir grafik romandır. Yazar, göçmen olmanın sadece fiziksel bir yolculuk değil, aynı zamanda duygusal ve ruhsal bir dönüşüm olduğunu güçlü bir anlatım tekniği ve görsel betimlemelerle alıcıya aktarır.

Diğer bir grafik roman olan *Illegal* ise Eoin Colfer ve Andrew Donkin tarafından yazılıp Giovanni Rigano tarafından resimlenen *Illegal* (2017), göçmenlik, mültecilik ve sınır ötesi yolculuk temalarını ele alan bir grafik romandır. Bu yapıt, Afrika'dan Avrupa'ya ulaşmaya çalışan genç bir çocuk olan ve romanın başkahramanı Ebo'nun gözünden hareketle alıcıya anlatılır. Ebo hem fiziksel hem de duygusal zorluklarla dolu tehlikeli

bir yolculuğa çıkar; bu süreçte kardeşini bulmaya çalışır ve bütün güçlüklere rağmen, umut dolu bir yaşamın peşinden gitmeyi sürdürür.

İncelenen grafik romanla yeri geldiğinde karşılaştırılacak grafik romanlar tematik olarak incelendikten sonra araştırmanın temel konusu olan Shaun Tan'ın *The Arrival* adlı grafik romanın tematik incelemesine geçilebilir.

3.3 Shaun Tan'ın The Arrival Yapıtı

Shaun Tan bu sessiz, daha açık söylemek gerekirse hiç dilsel göstergelerin kullanılmadığı ve sadece çizgilerle anlatımın gerçekleştirildiği yapıtında genel olarak Uzak sömürgeciliği, sosyal ilgisizliği ve bunalımın doğasını inceliyor. Toplamda 128 sayfadan oluşan bu sözsüz çizgi roman alışılmadık bir yerde yalnız ve başıboş bir göçmen olmanın nasıl bir şey olduğunu araştırıyor. Shaun Tan, duygusal derinliği olan bu grafik romanda, göçmenlik, yabancılık, yabancı olmak ve savaş gibi evrensel konuları ele alıyor. Bu konuları geleneksel sunuş ya da anlatış biçiminden tamamıyla farklı bir biçimde, dilsel göstergeler hiç kullanmadan, tamamen görüntüsel göstergelere dayalı bir dil kullanarak alıcıyı, bir bakıma, göçmenliğin ana karakterleri gibi yabancılaştırıyor ve onu insan doğasının temelleriyle baş başa bırakıyor.

Bu sözsüz çizgi romanın başkahramanı ailesini geride bırakıp, içinde binlerce göçmenin bulunduğu büyük bir gemiyle uzun bir göç yolculuğuna çıkıyor. Varış ülkesinde kendisinin daha önceki yaşantısı ve kültüründen tamamen farklı ve kendisine her anlamda yabancı olan bir ülkede yaşama tutunmaya ve bir yaşam kurma savaşımı verirken yaşadığı çeşitli güçlükler, kendisini asimile edilmeyi başarmaya yakın hissettiği umutlu anlar, geriye ya da ülkesine duyduğu özlem bu sessiz anlatımla alıcıya aktarılıyor.

3.3.1 Öykü Anlatımının Yapısı

Shaun Tan'ın *The Arrival* grafik romanını tematik olarak beş bölüme ayırmak mümkündür. Bu tür bir gruplandırma, hem göç deneyimini evreler biçiminde çözümlenmesine hem de anlatının görsel diliyle bu bölümlerin arasındaki ilişkiyi ve duygu geçişlerini incelemeyi sağlayacağı açıktır. Yazarın hiçbir ad vermediği, sadece rakamlarla birbirinden ayırdığı bu bölümlerin içerikleri araştırma kapsamında bu beş bölümde çözümlenmiştir..

Birinci bölümde, (savaş, ayrılık, göç)

John W. Berry, göç sürecini "ayrılık" ile başlatır. Özellikle bireyin kendi kültürel çevresinden kopması, ilk kültürel şokun yaşandığı dönemdir. *The Arrival* adlı yapıtın başlangıcında bu evre görsel anlatım aracılığıyla etkileyici biçimde aktarılır. Ana karakterin ailesinden ayrılışı, göç etmeye iten baskı unsurları ve uzun, belirsizliklerle dolu deniz yolculuğu detaylı biçimde betimlenmiştir. Özellikle tanıdık dünyadan kopuşun yarattığı duygusal yük, mimikler, beden dili ve atmosferin kasvetli yapısı üzerinden görselleştirilerek izleyiciye aktarılır.

İkinci bölümde, (*yabancılık, yalnızlık*)

Yeni şehirdeki ilk günlerde, karakterin yabancılık duygusu kurgusal imgelerle betimlenir. Tan, yabancı dil yerine soyut semboller kullanarak alıcıyı da karakter gibi "dilsiz" hale getirir. Göçmen alışma döneminde dil ve kültür üzerinden iletişim sağlamakta zorlanır.

Üçüncü bölümde, (*tanışma öğrenme*)

Karakter çevresini öğrenmeye tanımaya başlamış sosyal yapıya dahil olmaya çalışmaktadır. Diğer göçmenlerle tanışmasını ve hızlı bir biçimde bağ kurduğu gözlemlenir. Bağ kurduğu göçmenlerinde farklı göç öykülerine tanık oluruz. Ortak travmaların onları yakınlaştırdığı saptanır.

Dördüncü bölümde, (*Sosyal adaptasyon kimlik*)

Karakter iş bulmuş farklı etnik kökenden insanlarla arkadaşlıklar geliştirmiştir. Uyum süreci hızlanmıştır. Hibrit kimliklerin geliştiği aşamadır.

Stuart Hall (1996), göç sonrası kimlik kavramının sabit değil, sürekli yeniden inşa edilen parçalı bir yapı olduğunu vurgular: "Kimlik, göç sonrasında sürekli yeniden yapılanan, parçalı bir yapıdır."

Beşinci bölümde ise, (*Kavuşma, ikinci kuşak adaptasyonu*)

Son bölümde göçmen karakterimizin ailesinin onun yanına yerleştiğini tekrar bir araya geldikleri görülür. Ailenin küçük kızlarının uyumunun ebeveynlerine göre ne kadar hızlı geliştiği saptanır.

3.3.2 Göstergebilimsel yaklaşımla göçün izinin çözümlenmesi

Görsel 3.1
The Arrival, Grafik roman Panel Örneği

*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Shaun Tan'ın *The Arrival* yapıtının ilk sayfasında karşılaştığımız göçmen portreleri, (Görsel 3.1) incelediğimiz sayfada herhangi bir isimlendirme yapılmaksızın topluca sunulmuştur. Aynı kompozisyon içerisinde ardışık biçimde yerleştirilmiş 60 farklı bireysel portre, görsel yoğunluk aracılığıyla izleyicide çok katmanlı bir çeşitlilik algısı oluşturur. Ferdinand de Saussure'ün göstergebilimsel yaklaşımı uyarınca anlamın "farklılıktan" doğduğu kabul edilirse, bu portrelerin yaş, cinsiyet, etnik köken ve kültürel arka plan açısından birbirinden ayrışması, her bir yüzü anlamlı kılan unsurun diğerlerinden ayırt edilebilmesiyle mümkündür. Tüm portrelerdeki çeşitlilik içerisinde ortak bir gösterge belirgin biçimde ortaya çıkmaktadır, bu da tedirginlik ifadesidir. Özellikle çocuk yaşta olduğu izlenimini uyandıran bazı figürlerde bile yetişkinlere özgü yorgunluk ve yaşanmışlık izlerinin bulunması, göç deneyiminin hangi yaşta olursa olsun

bütün bireylerde ortak travmatik etkisini görsel düzeyde somutlaştırır. Renk kullanımındaki farklılık ise, portrelerin farklı zaman ve mekânlarda çekildiğine dair zamansal bir çoğulluk imgesi yaratır. Bu durum, göç deneyiminin yalnızca bireysel değil, aynı zamanda tarihsel süreklilik taşıyan ortak bir olgu olduğuna işaret eder. Shaun Tan'ın *The Arrival* grafik romanını çizerken gerçekte bu portrelerden esinlendiği bilinmektedir. Sanatçının açıklamalarına göre,(Tan, 2022) görseldeki arşiv fotoğrafları, New York'taki Ellis Adası Göçmenlik Müzesi'nin belgelerinden alınmıştır. 1892-1954 yılları arasında 12 milyondan fazla göçmenin bu adadan geçiş yapmış olması, bu portrelerin yalnızca estetik değil, tarihsel bir temsiliyet değeri de taşımasını sağlamaktadır. Böylelikle Tan, bireysel göç öykülerini ortak bir belleğe dönüştürürken, görsel anlatım aracılığıyla tarihsel travmayı yeniden anlamlandırmaktadır, hatta yeniden yaratmaktadır.

Görsel 3.2 *The Arrival, Grafik roman Panel Örneği*

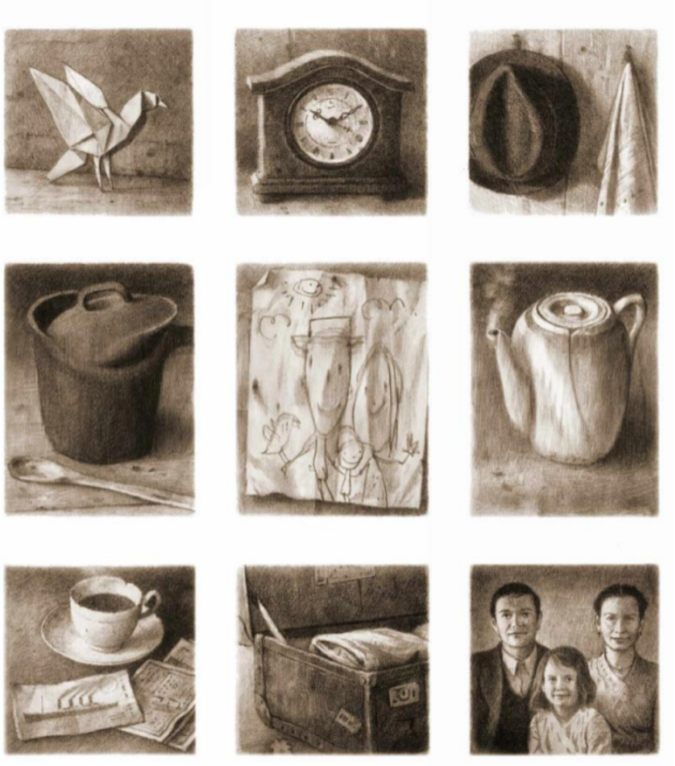
*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Bir sonraki sayfada, (Görsel 3.2) zamanın içinde gezinilen panellere bakıldığında, anlatıda Açıklayıcı Geçiş (Aspect-to-aspect) tekniğinin kullanıldığı görülmektedir. Scott

McCloud’un (1993) tanımladığı bu geçiş türü, bir olaydan ziyade bir anın farklı yönlerini göstermek amacıyla kullanılarak alıcının zamanı durdurup mekânsal ya da duygusal atmosferi deneyimlemesini sağlar. Bu teknikte her bir nesne için ayrı bir panel ayrılması, nesnelere yüklenen değeri artırarak onları karakterin geçmişiyle kurduğu bağı temsil eden simgesel öğelere dönüştürür. Özellikle 5. panelde yer alan çatlak çaydanlık ve 6. paneldeki kırık kenarlı fincan, karakterin göç etmeden önceki yaşamına ait kişisel belleğin taşıyıcıları olarak işlev görür. Bu nesneler, yaşanmışlık duygusunu pekiştirerek alıcıda duygudaşlık uyandırır ve karakterin iç dünyasına ilişkin ipuçları sunar. Böylelikle görsel anlatı sadece mekânsal değil, aynı zamanda duygusal bir derinlik de kazanır.

Bu panellerdeki durum Bartshes’ın gösterge sessizliği diye tanımladığı durum ile eşleşir**.** Gösterge sessizliği (ya da *sessiz gösterge*), doğrudan bir ifade barındırmayan, ama bu eksiklikten ötürü anlam yüklenen bir durumu tanımlar. Yani bir görsel ya da anlatı unsuru, herhangi bir şeyi doğrudan göstermese bile, gösterilmeyen üzerinden anlam kurar. Barthes’a göre bu tür "*sessizlikler*", alıcının veya izleyicinin zihninde daha derin, daha kişisel çağrışımlar uyandırabilir.

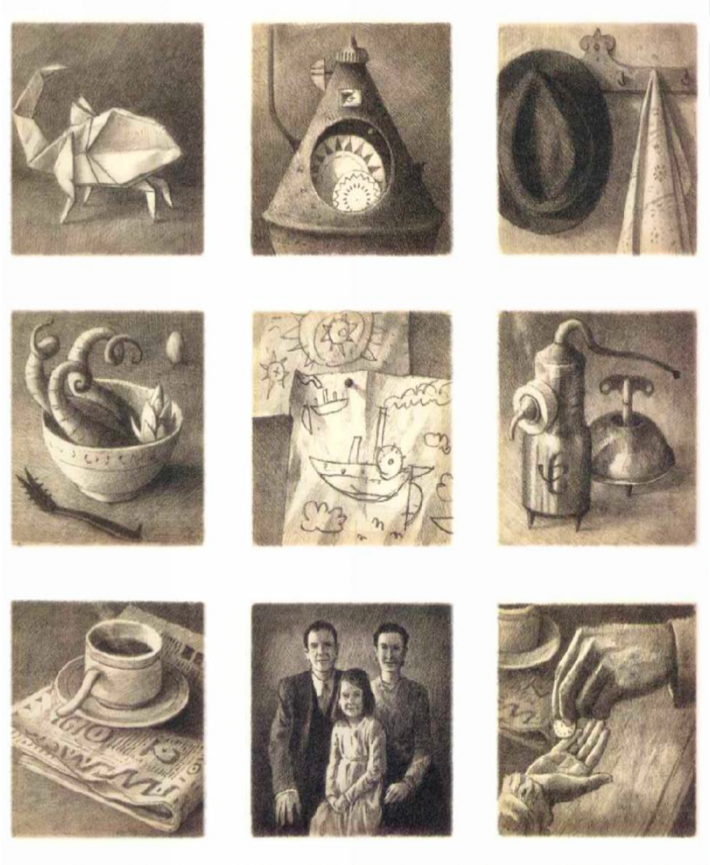
Görsel 3.3
The Arrival, Grafik roman, Panel Örneği



*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Bir sonraki sayfada, (Görsel 3.3) zamanın içinde gezinilen panellere bakıldığında, anlatıda "aspect-to-aspect" (*açıklayıcı geçiş)* tekniğinin kullanıldığı görülmektedir. Scott McCloud'un (1993) tanımladığı bu geçiş türü, bir olaydan ziyade bir anın farklı yönlerini göstermek amacıyla kullanılır ve alıcının zamanı durdurup mekânsal ya da duygusal atmosferi deneyimlemesini sağlar. Bu teknikte her bir obje için ayrı bir panel ayrılması, objelere atfedilen değeri arttırarak onları karakterin geçmişiyle kurduğu bağı temsil eden simgesel öğelere dönüştürür. Özellikle 5. panelde yer alan çatlak çaydanlık ve 6. paneldeki kırık kenarlı fincan, karakterin göç etmeden önceki yaşamına ait kişisel belleğin taşıyıcıları olarak işlev görür. Bu nesneler, yaşanmışlık duygusunu pekiştirerek alıcıda duygudaşlık uyandırır ve karakterin içsel dünyasına dair ipuçları sunar. Böylelikle görsel anlatı sadece mekânsal değil, aynı zamanda duygusal bir derinlik de kazanır.

Görsel 3.4
The Arrival, Grafik roman, Panel Örneği



*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

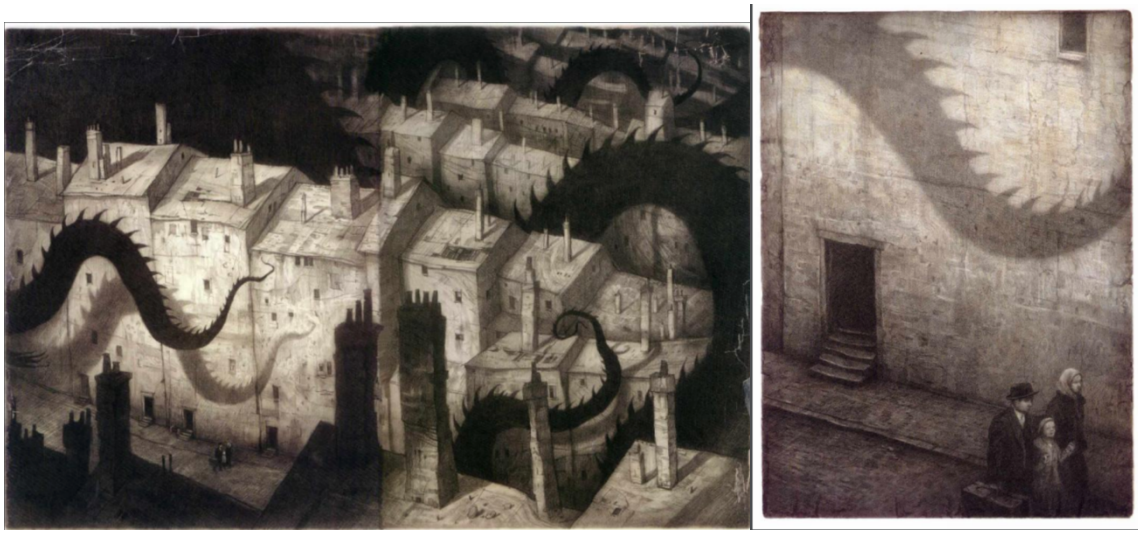
Öykü tamamlandığında bile, aynı panel yapısının ve biçiminin tekrarlandığı sahnelerle karşılaşılır(Görsel 3.4). Grafik romanlarda zaman, doğrudan değil, mekânsal olarak yani

panellerin düzeniyle temsil edilir; bu durum “grafik roman sanatı, zamanı mekân içinde göstermek zorundadır” (McCloud, 1993). Bunun gibi aynı panellerin tekrarlandığı yapılar karakterin değişimini zamansal olarak vurgulayan bilinçli bir görsel anlatı yapı stratejisidir. Anlatı sürecindeki bu görsel tekrarlar, karakterlerin göç sürecinde geçirdikleri dönüşümün hem biçimsel hem de anlamsal bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Özellikle bazı nesnelerin işlevlerinin sabit kalmasına rağmen biçimlerinin göç edilen ülkede değişmiş olması, bireylerin yeni bir kültürel bağlama uyum sağlamış olduklarının göstergesidir. Bu bağlamda, nesneler yalnızca maddi değil, aynı zamanda kültürel anlam taşıyıcıları olarak da işlev görürler (Barthes, 1972).

Örneğin, öykünün başlarında içi boş olan ve işlevsel bir eksikliği temsil eden yemek kâsesi, öykünün son sahnesinde artık dolu olarak betimlenmiştir. Bu değişimin yananlamı, göçün maddi refahı artırıcı etkisi ve yeni yaşam koşullarının iyileşmesi olarak yorumlanabilir. Bu, Barthes’ın (1972) “gösterge” kavramı üzerinden okunacak olursa, dolu kâse, yalnızca bir nesne değil, aynı zamanda "doyum", "güvence" ve "yerleşiklik" gibi soyut kavramların da taşıyıcısıdır.

Öte yandan, göçülen ülkede farklı şapka ve giyim kuşam biçimleri kullanılmasına rağmen bu öykünün hem en başında hem de en sonunda çizer tarafından fötr şapka simgesi kullanılmıştır. Gerçekte fötr şapkanın kullanımı (Görsel 3.4), özellikle birinci kuşak göçmenlerin geçmişle bağlarını tamamıyla koparmadığını, eski kültürel kimliklerini hâlâ korumak istediklerinin açık bir göstergesidir. Bu durum, gerçekte kültürel aktarımın sürekliliğine işaret eder ve göç sürecinin sadece fiziksel değil, aynı zamanda kültürel süreklilik ve uyum bağlamında da çok katmanlı bir dönüşüm olduğunu ortaya koyar.

Görsel 3.5
The Arrival, Grafik roman, Panel Örneği



*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006.

Grafik romanın bu bölümünde, büyük olasılıkla karakterin göçüne neden olan, kenti sarmış karanlık canavar betimlemesi, (Görsel 3.5) savaşın bu kenti kuşatmasının göstergesi olabilir. Özellikle gökyüzünün tamamıyla bu canavarlarca kuşatılmış olması özgürlüğün kısıtlandığının bir simgesi olarak yorumlanabilir. Canavar betimlemesi bütün insanlık tarihi boyunca, hastalık (Görsel 3.6) savaş, kitlesel yıkımlara sebep olan felaket durumlarının ifadesi olarak sanat yapıtlarına yansımıştır. Canavarlar gerçekte, bireylerin ya da toplumların bilinçdışı korkularını temsil ederler. İnsanlar tanımlamakta güçlük çektikleri şeyleri, canavar biçiminde tasarlayarak ona fiziksel bir varlık, daha doğrusu bir beden kazandırma eğilimindedirler; aslında soyut ve kontrol edilemez tehditler fiziksel varlık haline geldiğinde onunla mücadele etmek de simgesel olarak olası duruma gelir. Bu anlatı biçimi alıcıda ve anlatıcıda bir tür psikolojik rahatlama sağlar. Örneğin buna benzer bir anlatıya David B.'nin en ünlü yapıtı sayılabilen *Epileptic'*te canavar betimlemelerine rastlanır. Burada canavarlar hastalığın somut temsili olarak kullanılmıştır.

Görsel 3.6

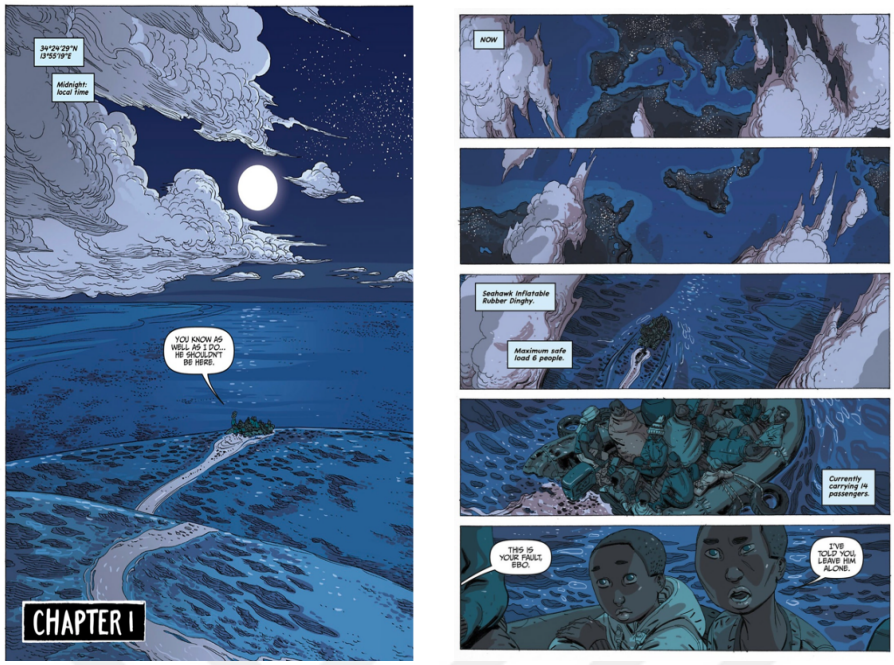
Epilectic *Grafik Roman, Panel Örneği*

*Kaynak:*David B. Epilectic 1996

Görsel 3.5'de kentteki binaların açık renkte, canavarın ise koyu siyah renkte çizilmiş olması, iki görsel arasındaki renk (*beyaz/siyah)* karşıtlığı kullanılarak canavar alıcı nezdinde daha da vurgulanmıştır. Görsel 3.5'de ailenin kıyafetlerine ve mimari yapıya bakıldığında 1900 ile 1940 arasını betimlediği varsayılabilir. Shaun Tan'ın kendisi de bu dönemi referans aldığını şu sözleriyle belirtmiştir : "El kitabının görünümü, 20. yüzyılın başlarında New York'taki Ellis Adası'na gelen göçmenlerin eski fotoğraflarından ilham aldı. Gerçekçi bir geçmiş duygusunu fantastik unsurlarla harmanlamak amacıyla eski gazeteleri, kartpostalları ve göçmen kayıtlarını inceledim." (Shaun Tan, *The Arrival*, 2006, Yazar Notu)

Görsel 3.7, 3.8

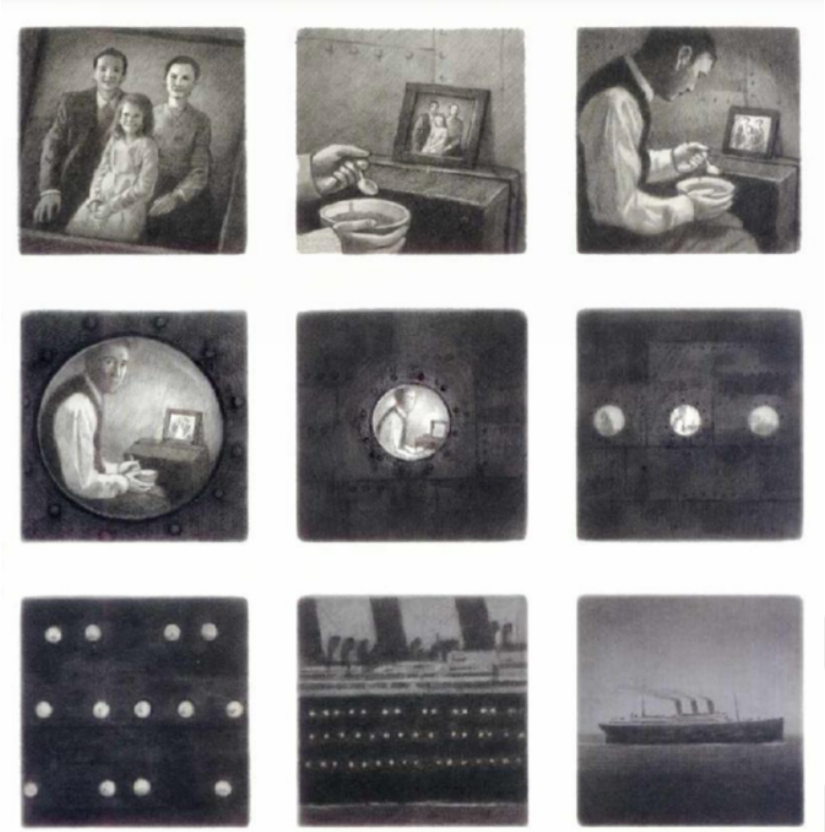
İllegal, Grafik Roman, Panel Örneği



*Kaynak:*Colfer, Donkin & Rigano, İllegal, 2017

Beş panele bölünmüş bu gösterge yakından ele alındığında, tek bir an içerisinde giderek karakterlerin yüz ifadelerini açıkça yansıtmak amacıyla yakın açıya geçildiği saptanır. Böylece alıcı mekânsal ve duygusal olarak bir yoğunlaşmayla karşı karşıya bırakılmıştır. Bu görselde kameranın neredeyse atmosferin dışına çıkarak, yukarıdan ve oldukça uzaktan karakterleri çekmesi; alıcıda göçmenlerin bu dünyada kendilerine yer bulamayışını, savrulmuşluğunu ve kaybolmaya mahkûm edilişini güçlü bir biçimde yansıtmaya yönelik bir görsel betimleme olduğu söylenebilir. Normalde 6 kişilik yolcu kapasitesi olan bir bota, bu sayısının iki katından daha fazla, 14 kişinin âdeta üst üste binmiş olduğu ve hayatta kalma mücadelesi verdiği alıcıya aktarılır. Buradaki sıkışıklık ve çaresizlik, uzak planlardan yüz ifadelerine kadar adım adım yaklaşılarak alıcı için daha da görünür duruma getirilir. Buradaki görsel, geniş ve makro bir perspektiften bireysel yüzlere kadar derinleşen çok katmanlı bir görsel anlatı sunar. Atmosferin karanlık tonlarla çizilmiş olması ise yaklaşan bir felaketin, belirsizliğin ve tehlikenin işareti gibi, sahnenin tüm gerilimini alıcıya duyumsatmayı hedefler.

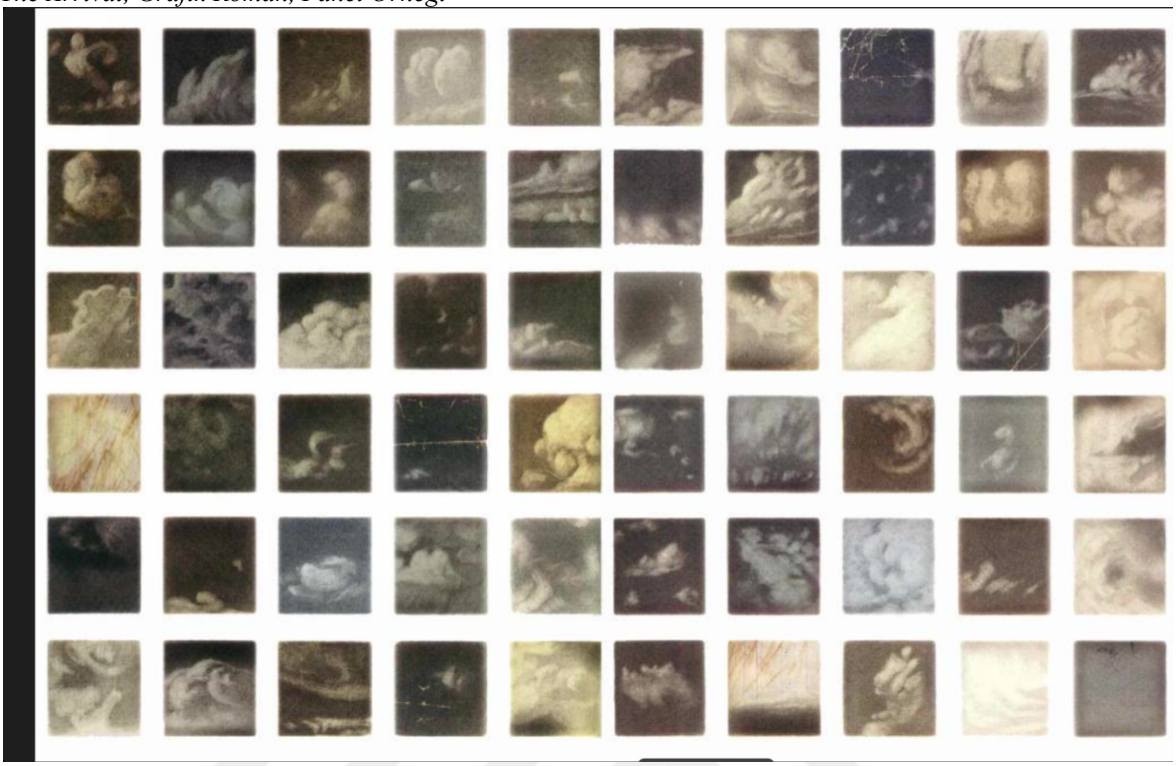
Görsel 3.9
The Arrival, Grafik roman, Panel Örneği



*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Shaun Tan'ın *The Arrival* adlı yapıtında, anlatının ikinci bölümü göçmenin yolculuğu ile başlar. Bu bölümde ilk sayfada yer alan panelde, (Görsel 3.9) önceki sahnelerde olduğu gibi güçlü bir görsel anlatı tekniği kullanılmıştır. Bu kez anlatı, makro ölçekteki bir çerçeveden mikro ölçeğe doğru ilerleyerek alıcıya tersine bir bakış açısı sunar. Dokuz panelden oluşan bu görsel incelendiğinde, anlatı öncelikle göçmeni motive eden, ona umut aşılayan bir aile fotoğrafına odaklanmakta; ardından *aspect-to-aspect* (açıklayıcı geçiş) tekniğiyle zamanın akışı durdurulmakta ve karakterin iç dünyasına derinlemesine bir giriş sağlanmaktadır. Kamera giderek uzaklaştıkça, bireysel umut ve korkuların yerini belirsizliğe bırakmasıyla birlikte göçmenin yalnızlığı vurgulanır. Bu anlatı stratejisi, grafik roman türünün mekân kullanımını nasıl işlevsel bir anlatı aracına dönüştürebildiğini açıkça gösterir. Tan ve Colfer'in yapıtlarında da benzer biçimde, grafik romanların bireysel deneyimlerin evrensel temsillerine dönüşmesinde mekânın anlatı gücü öne çıkar. Groensteen'in (2007, s. 93) de ifade ettiği üzere, "bu makro ve mikro ölçekli görüntülerin bir arada verilmesi hem ortak travmanın hem de bireysel çaresizliğin aynı anda görünür kılınmasını sağlar."

Görsel 3.10
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği



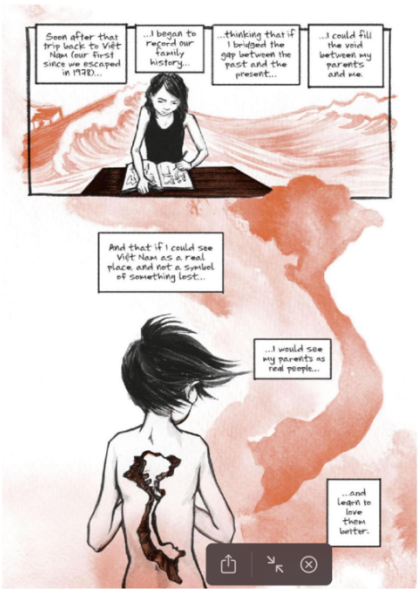
*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Deniz üzerinde geçen göç yolculuğu devam ederken, birinci bölümün giriş sayfasında karşılaştığımız yapının benzeri, birinci bölüm bitmeden tekrar karşımıza çıkar. Bu sayfada (Görsel 3.10) birbirinden farklı hava koşulları; bulutların yapıları, renkleri ve dizilişleri aracılığıyla bir arada sunulmuştur. Farklı atmosferik ögelerin aynı kompozisyon içinde kullanılması, görsel çeşitliliği artırmakta ve aralarındaki farklılıkları daha da görünür kılmaktadır. Bu çeşitlilik, göç yolculuğunun uzun bir zaman dilimine yayıldığının görsel bir ifadesi olarak değerlendirilebilir. Hava bazen umutlu hissettirirken bazen olumsuz duygulara kapılmalarına neden olabilir. Bu sahne, göstergenin ikonik (nedensellik içeren) yapısıyla duygusal atmosferi kurarken, çizgisellik üzerinden zamanın geçişini ima eder. Göç sürecinin uzunluğuna ve duygu durumlarındaki değişkenliğe dair derinlikli bir görsel anlatı ortaya konur. Göç anlatılarında en çok karşılaşılan motiflerden olan "deniz ve gökyüzü" temsili de bu bağlamda önem kazanmaktadır. Göstergenin nedenselliği bağlamında değerlendirildiğinde, bu ögeler ikonografik bir değere kavuşur. Grafik romanlarda deniz, bazen bir umut kaynağı, bazen de korku ve belirsizlikle yüklü bir unsur olarak karşımıza çıkar. Özellikle Shaun Tan'in *Uzak* (The Arrival, 2006) ve Thi Bui'nin *The Best We Could Do* (2017) adlı yapıtlarında deniz, göç sürecinin hem fiziksel hem de

duygusal geçişini temsil eden güçlü bir eğretileme (metafor) olarak kullanılmıştır. Tan'ın yapıtı, denizi yabancı bir dünyaya geçişin aracı olarak tasvir ederken; Bui'nin anlatısında ise deniz, geçmişin travmatik izlerini ve bellekteki sürekliliği temsil eden bir bellek mekânına dönüşür.

Görsel 3.11
The Best We Could Do
Grafik Roman Panel Örneği

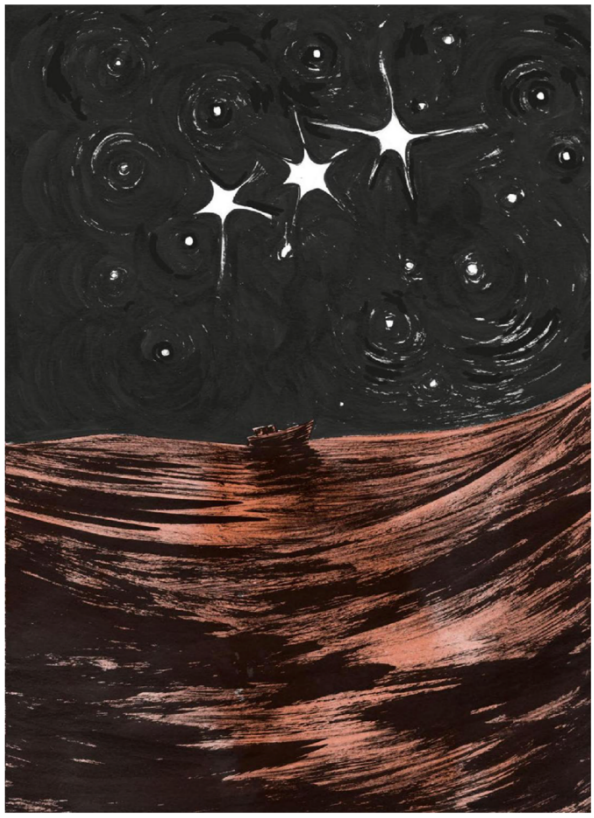
***Görsel* 3.12**
The Best We Could Do



Kaynak: The Best We Could Do,Thi Bui , 2017

Thi Bui, öyküsünü görsellerle yapılandırırken, arka planda sıkça deniz görsellerine yer vermektedir. Bu tekrar eden imgeler, onun belleğinde yolculuğun en belirgin anısı olarak yer ettiğini duyumsatır. Ailesinin göç sürecini anımsamaya çalışırken, (Görsel 3.11) deniz onun zihninde beliren ilk imgelerden biri olur. Ayrıca Bui'nin çizimlerinde Vietnam'ın kıta biçimini bedeni üzerindeki bir boşluk olarak betimlemesi, (Görsel 3.12) göçün ve ortak travmanın onda yarattığı yer doldurulamaz kayıp duygusunu açık ve yalın bir biçimde ifade eder. Bu boşluk, onun için yalnızca bir coğrafi ayrılığı değil, aynı zamanda yurduna duyduğu aidiyetin kaybını ve göçmenliğin getirdiği kimliksel eksikliği simgeler.

Görsel 3.13
The Best We Could Do, Grafik Roman Panel Örneği



Kaynak: Thi Bui, "The Best We Could Do", 2017.

Yine Bui'nin grafik romanında, deniz ve gökyüzünden oluşan görselle karşılaşılır. Bütün sayfayı kaplayan panelde (Görsel 3.13) aile, tekne ile göç yolculuğunda, karanlık ve uçsuz bucaksız denizde yıldızların ışığı altında ilerlemektedir. Karanlığın ortasında gördüğümüz ön plana çıkartılmış parlak üç yıldız, aile üyelerinin sayısına denk düşmektedir. Buradaki parlak yıldızlar ailenin gitmek istedikleri ülkedeki geleceklerine karşı umut dolu beklentilerinin göstergesi olabileceği gibi, yolculuğun bilinmezliğine karşı da bir yön duygusu olabilir. Yıldızlar hem fiziksel hem de simgesel olarak kullanılmıştır. Yıldızın ikonografik anlamı, özellikle *yeniden doğuş*, *umut* ve *kutsallık* gibi temalarla ilişkilendirilir (Chevalier & Gheerbrant, 1997).

Görsel 3.14

The Best We Could Do,Grafik Roman Panel

Örneği
Kaynak: Thi Bui, "The Best We Could Do", 2017

Deniz simgesine geri dönülecek olursa, Bui'nin *The Best We Could Do* adlı yapıtında deniz imgesi hem fiziksel hem de duygusal düzlemde çok katmanlı bir biçimde işlenmiştir. Kitapta anlatının ilerleyişiyle birlikte, deniz göstergesi kullanıldığı bağlama göre değişen anlamlar kazanır. Yapıtın başında, göç yolculuğunun ilk adımı olarak kullanılan deniz, savaş ortamından bir kaçış ve kurtuluş olanağı olarak umutla yüklü bir çıkış kapısı işlevi görmektedir. Ancak yolculuğun devamında deniz, bu kez aşılması gereken zorlu bir engel durumuna gelir. Bu durumda, göçmenlerin kayıplar yaşadığı ve travmatik bir deneyimi simgeleyen bir göstergeye dönüşür.

Aynı sayfa içinde yer alan ikinci görselde, karakterin geçmiş anılarını düşündüğü sahnede, ilk hatırladığı imge yine deniz olur. Bu durum, denizin hem karakter hem de benzer deneyimler yaşamış pek çok göçmen için travmanın tetikleyicisi olan kaotik bir unsur durumuna geldiğini göstermektedir. Ancak anlatının sonunda (Görsel 3.14), denizin ortak bellekte taşıdığı, dehşet ve endişe yüklü imgesinin sonraki kuşakta bir dönüşüm geçirdiği gözlemlenir. Bui'nin çocuğunun deniz kıyısında oynadığı sahne, bu travmatik yükün azaldığını ve yerini huzura bıraktığını ima eder. Bu sahnede tercih

edilen kenarsız panel kullanımı ise görsel anlatımın sunduğu özgürlük duygusunu vurgulamaktadır.

Görsel 3.15 *The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği*

Kaynak: Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Shaun Tan'ın yapıtına geri dönülecek olursa, karanlık ve belirsiz yolculuk tamamlanmış ve göç edilen topraklara ulaşılmıştır. Çizer, iki sayfanın tamamını kaplayan bu panelde (Görsel 3.15) büyük bir alan ayırarak, burada alıcının daha fazla süre geçirmesini amaçlamış olabilir. Bu paneli incelediğimizde, resmin sağ odak noktasında bulunan ve denizin içindeki iki heykel, diğer unsurlara göre ön plandadır. Bu heykellerin beden dilini çözümlendiğinde, birbirleriyle iletişim halinde oldukları görülür: Baş ve bedenlerini öne doğru eğerek, el sıkışmaları, daha sıcak ve saygılı bir karşılamanın anıtlaşmış bir göstergesi olarak yorumlanabilir. Gerek aralarındaki uzaklık, kostümlerindeki ve şapkalarındaki farklılıklar, gerekse de yanlarında taşıdıkları eşyalar ve evcil hayvanlar incelendiğinde, bu heykellerin farklı kültürden gelen göçmenleri simgelemek için kullanıldığı kolaylıkla söylenebilir. Ayrıca, sağdaki heykelin yanında bulunan bavul, onun uzaklardan gelen bir göçmen, soldakinin ise yanındaki eşyalarla göçmeni karşılayan ev sahibi konumunda olduğunun bir göstergesi olabilir.

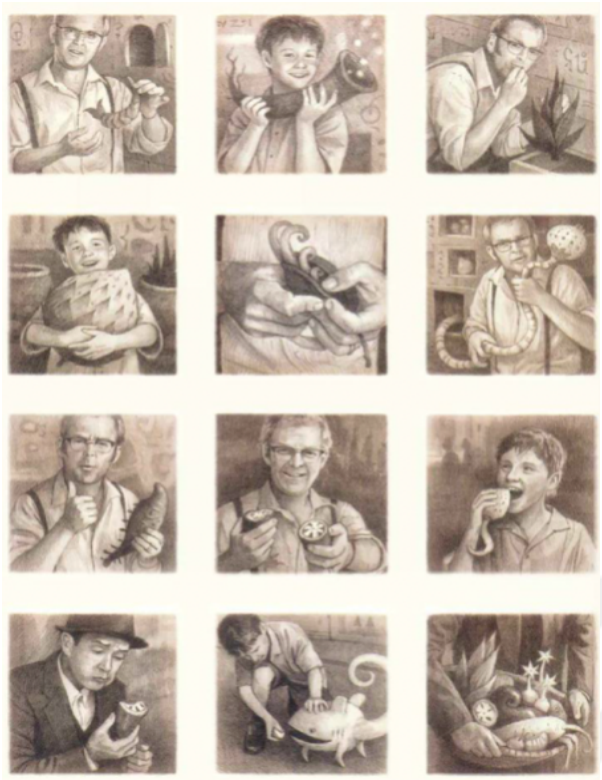
Resmin bütününe bakıldığında, soldaki heykelin, gemide sol köşede bulunan deniz aşırı uzaklıktan gelen kalabalık insanları, daha doğrusu göçmenleri simgelediği, sağdaki heykelin ise ev sahibini yani kabul eden ülkeyi temsil ettiği çıkarımı yapılabilir. Göçmenlerin kabul edildikleri ülke, bu anıt biçimindeki heykellerle onlara sıcak bir karşılama sunduğunu ve iyi karşılandıklarını anıtlaştırmıştır. Buradan, göçmen dostu bir ülke olduğuna dair bir anlam da çıkarılabilir.

Bu heykellerin arkasına bakıldığında ise, gelişmiş ve zengin bir ülkenin göstergesi olan çok sayıda gökdelen silüetinin varlığı söz konusudur. Bu silüetlerin sis dumanı içinde olması, ülkenin sanayisinin işlevsel olduğu anlamını taşır. Bu yapılar, gelişmiş olan bu ülkenin dışarıdan insan kaynağına, yani işçi göçüne gereksinim duyduğunu gösterir. Bu resmin geneli, deniz aşırı Amerika, Kanada gibi ülkelerin sanayilerini geliştirmek için dışarıdan göç aldığı dönemin göstergesi olarak da yorumlanabilir.

Devam eden sayfalarda, ülkeye ilişkin oldukça geniş manzaraların çizildiği gözlemlenmektedir (Görsel 3.16, 17 ve 18). Yine bu manzaralar içinde yerleştirilmiş bacalar ve büyük çarklara benzer yapı görselleri, alıcıya göçe gereksinim duyan bir sanayi ülkesinin varlığını aktarmaktadır.

Görsel 3.16
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği

Görsel 3.17
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği



*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Görsel 3.18

The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği

Görsel 3.19
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği

Kaynak: Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Çizer Tan, göçmen karakter ülkeye vardığında buraya ne kadar yabancı olduğunu, yabancı gelen mekânlar, nesneler, yiyecekler ve hayvan betimlemeleriyle alıcıyı da bu yabancılaşma, ötekileşme deneyiminin bir parçası durumuna getirmiştir (Görsel 3.17). Göçmen karakter ülkeye vardıktan sonra, karakterin üzerinde numaralar ve etiketler taşıdığı sahnede, (Görsel, 3.19) büyük olasılıkla göçmen kabul merkezinde bir memurla iletişim bilmediği bir dilde iletişim kurmaya çalıştığı yananlamı çıkmaktadır. Burada kullanılmış olan beş görüntüsel göstergeyi ele alıp karakter çözümlendiğinde, karakterin beden diliyle kurduğu iletişim süreci, göstergenin nedenselliği (arbitrariness of the sign) ilkesiyle doğrudan ilişkilidir. Saussure'ün tanımına göre gösterge, gösteren (biçim) ile gösterilen (anlam) arasında doğrudan bir neden-sonuç ilişkisi taşımaz; bu bağ, kültürel olarak inşa edilir. Bu bağlamda, karakterin anlamadığı bir dil karşısında jest ve mimiklere başvurması, gösteren ve gösterilen ilişkisinin kopuşunu temsil eder. Anlamın bu kopukluğu, karakterin kendisini ifade edememesi ve alıcının da bu iletişimsizliği duyumsamasıyla vurgulanır. Yani burada sözel göstergelerin yetersiz kaldığı yerde bedensel göstergeler devreye giriyor. Karakterin kıyafeti üzerindeki simgeler ve yazılar belirsiz olduklarından dolayı, alıcı tarafından anlamları tam olarak çözümlenemez, bu da anlatıda bir belirsizlik yaratır. Böylece karakterin yaşadığı anlamlandıramama

durumunun içine alıcının da sokulması sağlanır. Tam da bu noktada, karakterin beden dilinin hareketlerine odaklanan paneller, sessiz anlatım aracılığıyla iletişim kurma zorluklarını etkili bir biçimde yansıtır. Sözsüz iletişimin, bir başka deyişle beden diliyle anlam aktarımının ön planda olduğu bu sahneler, alıcıda karakterle duygudaşlık kurulmasına olanak sağlar ve alıcıyla karakter özdeşleştirilemeye çalışılır. Göçmen bireyin dilsel engel nedeniyle yaşadığı büyük anlaşılma güçlüğü, alıcıya doğrudan aktarılır. Bu tür anlatım stratejisi, alıcıyı yalnızca romanı dışardan alımlayan değil, aynı zamanda da onu anlatının içine sokan ve hisseden bir konuma yerleştirir. Buradaki sessiz anlatı biçiminin, özellikle yabancılaşma, kimliksizlik ve iletişim kopukluğu gibi temaların işlendiği grafik romanlarda ne denli etkili bir araç olduğunu göstermektedir.

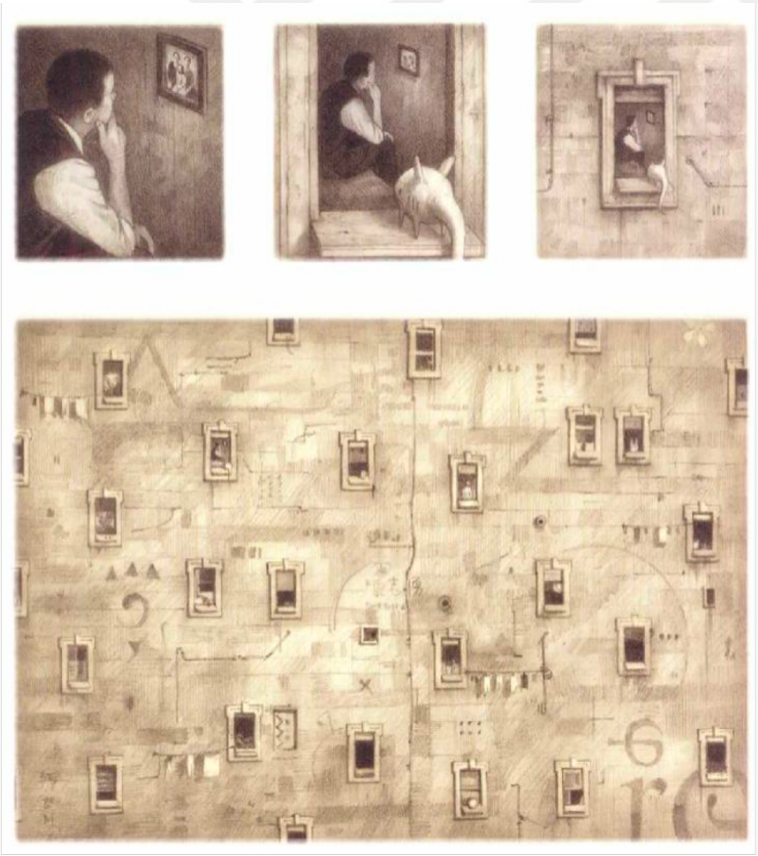
Görsel 3.20
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği

*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Bu sahnede (Görsel 3.20) karakterin, yerleşebileceği bir yer arayışı içerisinde olduğu alıcıya art arda çok sayıda görüntüsel gösterge kullanılarak, âdeta bir film şeridi biçiminde, panelin bütününde anlamın oluşması sağlanmaktadır. Ancak karakterin bulunduğu yeni ülkede bilmediği yabancı dil engeliyle karşılaşması, iletişim kurmasını büyük ölçüde zorlaştırmakta ve onu sessiz iletişim kurmaya zorlamaktadır. Alıcıya karakterin bu yabancılaşma duygusu, görüntüsel göstergeler aracılığıyla verilerek, onunla bu dili anlamama durumu yaşatılır. Bu tür bir anlatım biçiminin tercihi, görsel anlatı etkinliğini gücünü vurgulayan önemli bir stratejidir. Karakterin bu iletişim engelini aşmak için, beden dili yetersiz kalınca, bu kez çizime, bir başka deyişle görsel dile başvurması incelenen grafik romandakine benzer bir anlatım durumu yaratır, buna belki de anlatı içinde anlatı da denilebilir. Karakter görüntüsel gösterge olan bir yatak

çizimi aracılığıyla hem yerli halkla hem de alıcıyla ortak bir anlam alanı oluşturur. Burada kullanılan “yatak” göstergesi, ikonografik düzeyde bilinen bir göstergedir ve kültürel sınırları aşan evrensel bir değeri vardır. Bu bağlamda, yatak göstergesi Barthes’ın (1977) göstergebilimsel yaklaşımıyla değerlendirildiğinde, görüntüsel göstergeler, anlamsal düzlemde doğrudan iletişim kurma gücüne sahiptir. Shaun Tan’ın *The Arrival* adlı yapıtında bu tür görüntüsel göstergeleri, anlatı içindeki işlevini oldukça merkezi bir konuma oturtur. Çizer, sözlü iletişimin hiç kullanılmadığı bir anlatı evreni içerisinde bile, görüntüsel göstergelerin ne denli evrensel ve işlevsel olduklarını alıcısına aktarmaktadır. Böylece Tan, görsel anlatının yalnızca estetik bir tercihten ibaret olmadığını, aynı zamanda hem beden dilinin hem de yazılı dilin göstergelerinin oldukça ötesinde ve üstelik de onlardan çok daha etkili bir biçimde farklı diller ve kültürlerarası iletişimin temel bir aracı olduğunu ortaya koymaktadır

Görsel 3.21
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği



*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

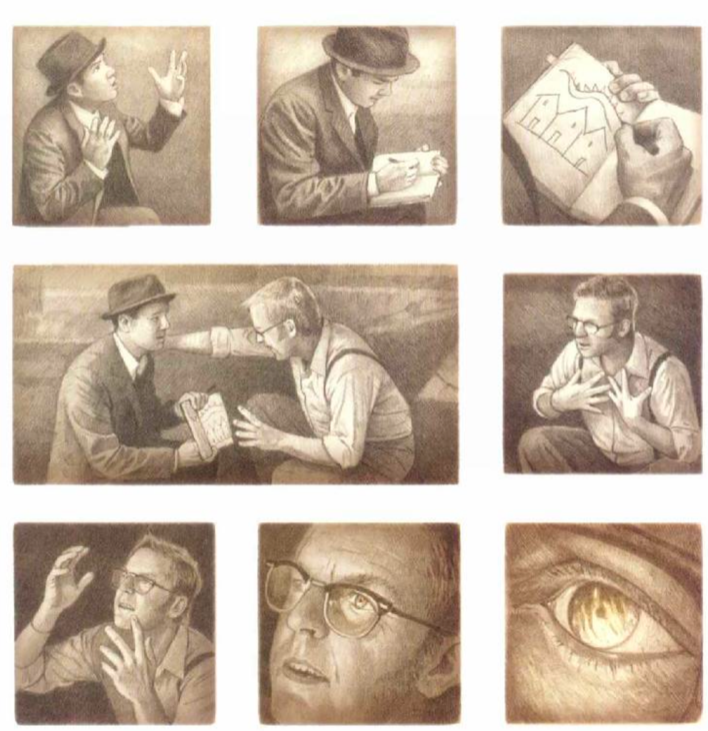
Öykünün ilerleyen bölümünde, karakterin yaşamış olduğu iletişim engelini görsel dil aracılığıyla aşmış olduğu ve kendine yaşayacak bir yer bulmuş olması, alıcıya ilk

yolculuğa çıkış anındaki gemi görselini çağrıştıran bir görselle iletilir (Görsel 3.21). Göçmen işçi karakterin oturduğu binanın, yerleşik halkın oturduğu binalardan farklı yapısı ve aile fotoğrafına bakış biçimi, deniz yolculuğunda gördüğümüz sahneyi çağrıştırır ve onunla biçimsel düzeyde benzerlik gösterir. Bu da alıcıya burada oturanların göçmenler olduğu anlamını aktarmaktadır.

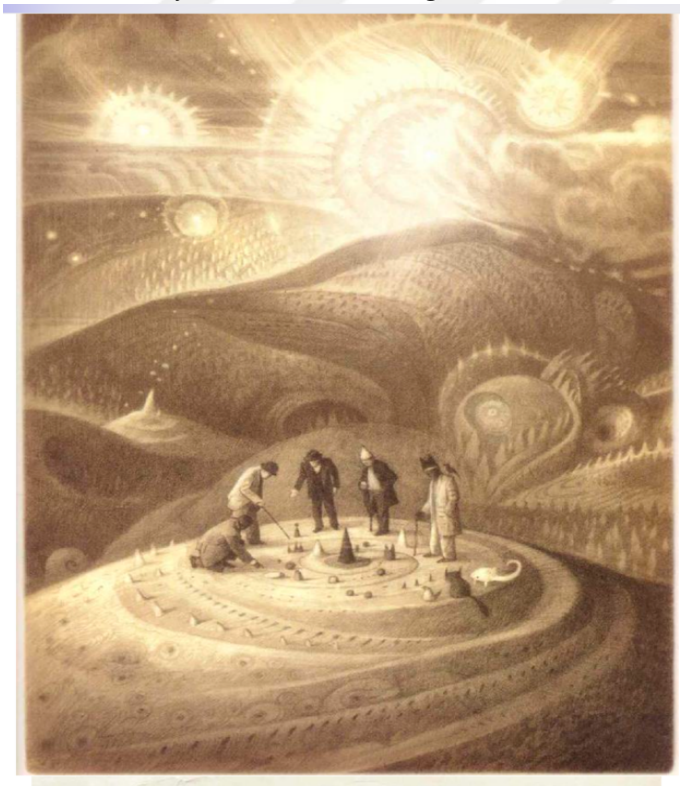
Bu öykünün başında yer alan daha önce çözümlenen sayfadaki görsellerle buradaki görseller arasında biçimsel bir benzerlik kurulabilir. Bu benzerlik, Barthes'ın göstergenin çağrışımsal özelliğiyle açıklanabilir. Öykünün başlangıcındaki ilk görüntüsel göstergede, hareket etmekte olan bir yolcu gemisi **ve** içerisindeki göçmen kalabalığı, geminin çok sayıdaki kameralarının pencerelerinden yansıyan ışıklarla verilmiştir. Burada ise, bu göçmenlerin çokluğu, büyük bir binanın çok sayıda penceresinin kullanılmasıyla anlam olarak alıcıya aktarılır. Ancak burada öykünün kahramanının artık gemi yolculuğunu bitirdiği ve kabul edildiği ülkedeki konutuna yerleşmiş olduğu anlamı, konutunun duvarına bir çerçeve asar biçimde gösterilmesiyle verilmektedir. Gerçekte bir konutun duvarına çerçeve asmak, orayı benimsediği anlamına gelir.

Karakterin göç ettiği yeni ülke, onun için tamamen yabancı ve keşfedilmesi gereken bir ortamdır. Bu süreçte, kendisi gibi yerinden edilmiş bireylerle kurduğu ilişkiler dikkat çeker. Her bir göçmenin kendine özgü, ancak ortak bir paydada birleşen travmatik yaşam öyküsü bulunmaktadır. Yerinden edilmenin ortak duygusunu paylaşan bu karakterler, aralarındaki benzer deneyimlerin etkisiyle hızlı bir biçimde bağ kurabilmişlerdir (Görsel 3.22, 3.23). Ortak travmalar, bireyleri duygusal olarak birbirine yakınlaştıran önemli bir etken olarak öne çıkmaktadır. Görsel 3.22'de bağ kurduğu başka bir göçmenin öyküsü incelenecek.

Görsel 3.22
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği

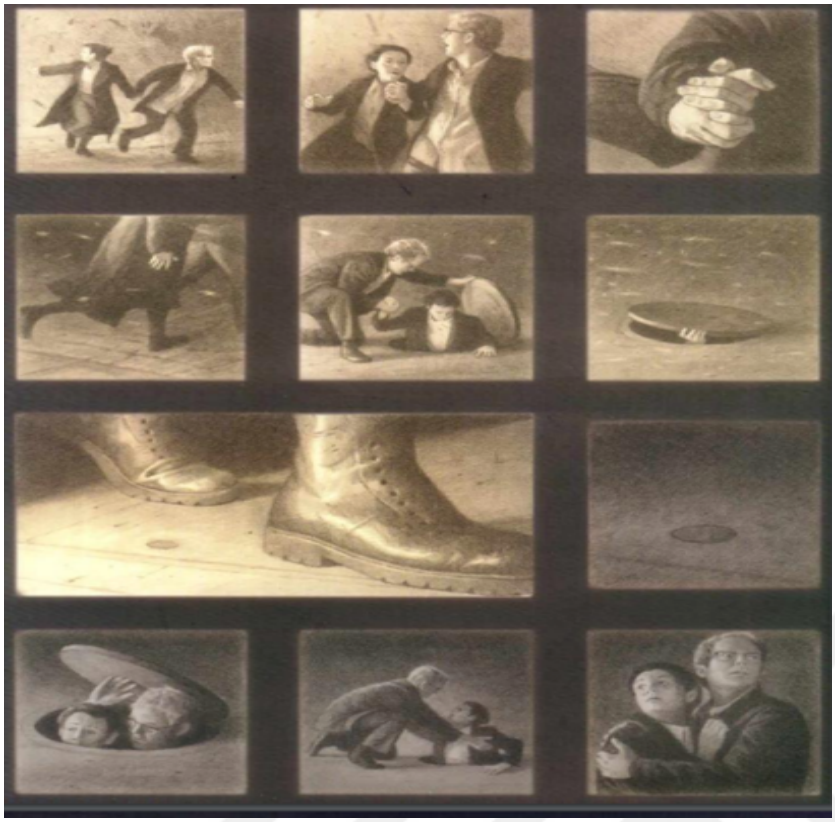


Görsel 3.23
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği



*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Görsel 3.24
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği



Görsel 3.25
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği

*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

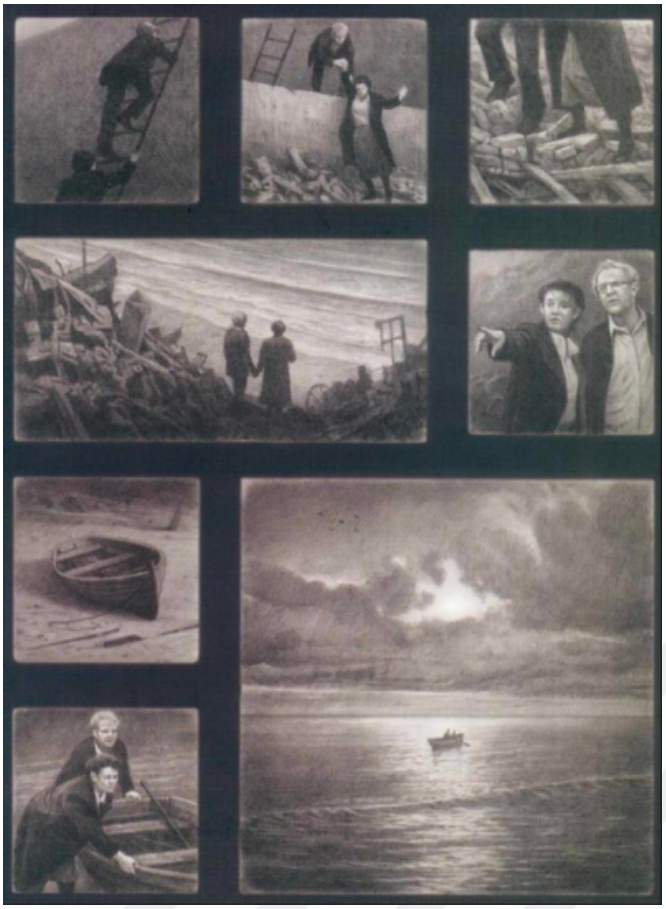
Görsel 3.24 panellerde bir şeylerden kaçan bir kadın ve erkek ve sonrasında ise kent içinde dolaşan ve bunların peşinde olan "canavarlaşmış boyuttaki dev adamlar. (Görsel 3.25) Kaçan figürler, kentteki evlerin oranlarına bakarsak, onlarla orantılı boyutta çizilerek kentin bu insanlara ait olduğu yananlamı verilmek istenmiş olabilir. Dev karakterlere ise dizimsel bağıntı olarak bakıldığında halka oranla inanılmaz oranlarda

oldukça güçlü gösterilmiştir. Bu kişilerin bir egemen gücü, örneğin devlet ya da orduyu ya da düşman ordusunu temsil ettiği düşünülebilir. Yapıtın işaret ettiği dönemi (1940) düşünülecek olursa buranın İkinci Dünya Savaşı'nın bir betimlemesi olduğu çıkarımını yapmak yanlış olmayacaktır.

Sağdaki paneli ayrıntılı incelendiğinde bir av sahnesi görülür. İlaçlama kıyafetine benzer biçimde giyinmiş dev adamlar onlara göre neredeyse böcek boyutunda kalmış İnsanları avlamaktadırlar. Dev figürler faşist rejimlerin baskı aygıtlarının göstergesi olurken, kentten kaçan siviller sıradan halkı simgelemektedir. Bu betimleme, burada av durumuna düşmüş halkı, âdeta haşere olarak gören bir devletin eleştirel bir göstergesi olarak yorumlanabilir. Yine burada da canavar betimlemesi savaş, göç, soykırım gibi toplumu birçok açıdan derinden etkileyen kitlesel olaylarda hissedilen travmatik duyguları anlatmaya çalışırken nesneleştirilip daha somut bir gösterge durumuna getirilmiştir.

Sonraki sayfada bu adamlardan kaçan kadın ve erkeğin durumu yakından verilir. Bunların el ele tutuşmuş bir biçimde kaçıyor olmaları, daha sonra da birbirine sarılmış biçimde son panelde görülmeleri, bunların arasında duygusal bir bağın olduğunun yananlamı olabilir. Ayrıca kaçan kişinin hem giysi biçimi hem de gözlüklü olması alıcıda entelektüel birisi olduğuna dair bir anlam aktarıyor. Bu durum, baskıcı düzenler, savaşlar ya da ekonomik nedenlerle göç eden toplumların okumuş, eğitimli kesimini ya da beyin göçünü temsil eden bir eğretileme (metafor) olarak da yorumlanabilir. Burada, kaçan kadın ve erkek yer altına gizlenmektedir. Gerçekte yer altına sığınma, bir şeylerden kurtulma, gizlenme ya da canını kurtarma gibi yananlamları olabilir. Bu bağlamda, yeraltı yalnızca fiziksel bir sığınak olarak değil de aynı zamanda varoluşunu sürdürme alanı olarak da yorumlanabilir. Öykünün ilerleyen sayfalarında dev canavar askerlerden kaçan karakterlerin bir tekneyle kentten uzaklaştıkları gösterilmektedir (Görsel 3.26).

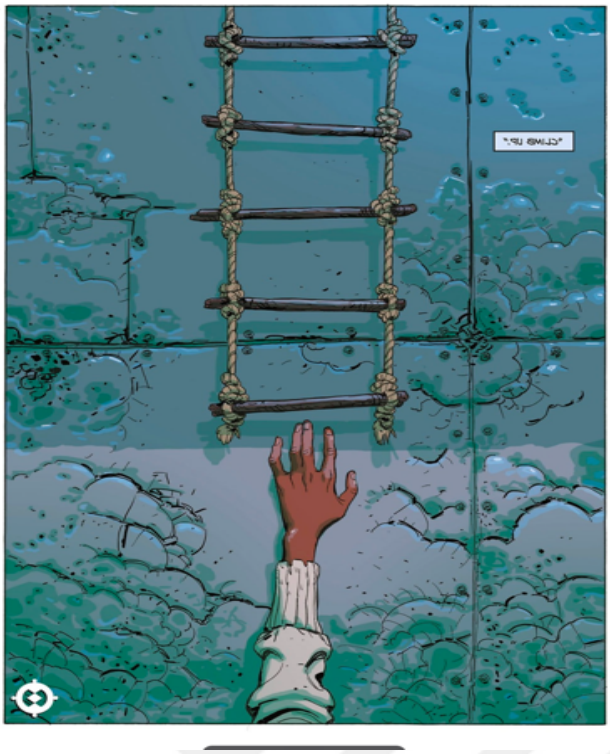
Görsel 3.26
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği



*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Buradaki merdiven de deniz gibi bir gösterge haline gelmiş olabilir. Diğer incelenen yapıtlarda da (Görsel 3.27 ve 3.28) merdiven hem fiziksel hem de katmalı olarak duygusal yükü taşıyan bir gösterge olarak kullanılmış. Merdivenlerin hepsinde karakterler yukarı çıkma istediğindedirler, merdivenin buradaki yananlamı kurtuluş ve umut kavramlarıyla ilişkilidir. Barthes'ın da belirttiği üzere, "gösterge, bir şeyin başka bir şeyi temsil ettiği her durumda ortaya çıkar" (Barthes, *Mythologies*, 1972). Bu bağlamda, merdiven yalnızca bir mekânsal geçiş aracı değil, aynı zamanda karakterlerin ruhsal ve toplumsal hareketliliğini temsil eden bir gösterge durumuna gelir. Buradaki gündelik nesne olan merdiven travmatik, kültürel kodlarla birlikte bir simge olarak anlam kazanmış olur.

Görsel 3.27 *İllegal, Grafik Roman, Panel Örneği*



Kaynak: Colfer, E., Donkin, A. & Rigano, G. “Illegal”, 2017

Görsel 3.28
The Best We Could Do’dan bir görsel örnek (s. belirtilmemiş).

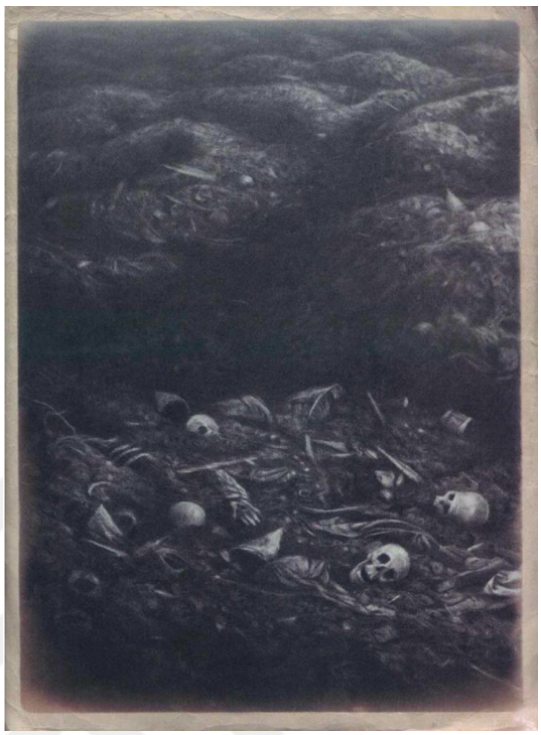
*Kaynak:*Thi Bui, "The Best We Could Do", 2017

Görsel 3.29

The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği

Görsel 3.30

The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği



Kaynak: Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Karakterin başka göçmenlerle tanışıp onunla bağ kurması sonrasında anlatılan geçmişe ait öykülerde, yazarın sayfa zeminini yıpranmış kâğıt dokusunda sunması oldukça dikkat çekicidir. (Görsel 3.29) Bu tercihin, anlatılanların birer gerçek anı olduğuna işaret ettiği söylenebilir. Görsel anlatıda zaman kiplerini ayırmak için kullanılan bu tür malzeme benzetimli arka planlar, anlatının içeriğiyle bütünleşerek zamansal bir farkındalık yaratır. Grafik roman sanatında görsel stil değişiklikleri, anlatının zamanı ve düzlemini belirtmek için sıkça başvurulan anlatı stratejilerindendir (Groensteen, 2007). Yıpranmış kâğıt dokusu, hem metin içi zamansal atlamayı desteklemekte hem de anlatının bellek temasıyla örtüşen bir estetik düzlem sunmaktadır. Bu kullanım aynı zamanda anıların kırılganlığına ve geçmişin dokunsal bir biçimde yeniden hatırlanmasına gönderme yapar. Gösterge değerleri açısından değerlendirildiğinde, sahnedeki renk dizgesinde tonların koyulaşması, karşıtlık düzeyini artırmakta ve böylece karakterin içinde bulunduğu karanlık ya da çıkmaz durumu daha belirgin hâle getirmektedir. Bu görsel tercih, anlatının tematik içeriğiyle uyumlu biçimde karakterin ruhsal durumunu ve gidişatındaki belirsizliği somutlaştıran anlamlı bir göstergedir.

Ayrıca Görsel 3.30 daki panelde daha önce görülmeyen kadar koyu bir siyah kullanılarak alıcıyı savaş ve ölüm gerçeğiyle yüz yüze getirmiştir. Barthes, siyah fotoğrafın yas rengidir; onun hem sessizliği hem de soğukluğudur demiştir (Barthes, 1980). Bui'nin kitabında da geçmişin dokunsal yapısının değişimine örnekler gözlemlenir. (Görsel 3.31 ve 3.32)

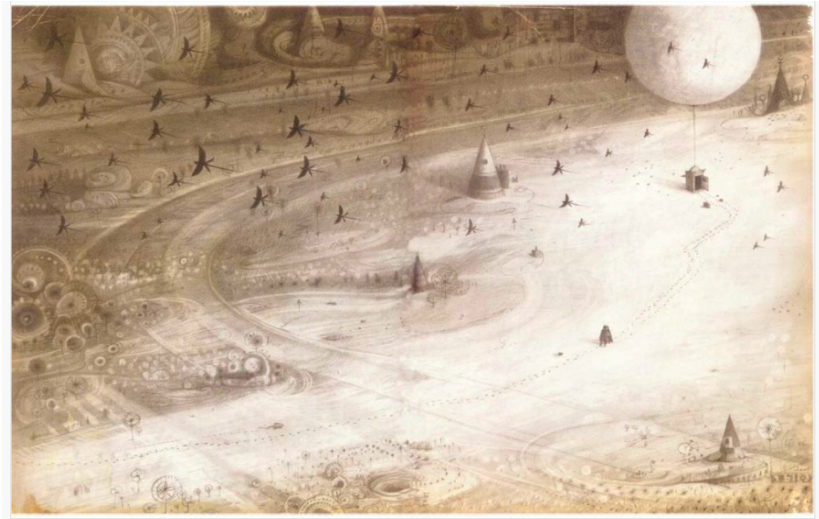
Görsel 3.31
Thi Bui, The Best We Could Do, 2001

Görsel 3.32
Thi Bui, The Best We Could Do, 2001

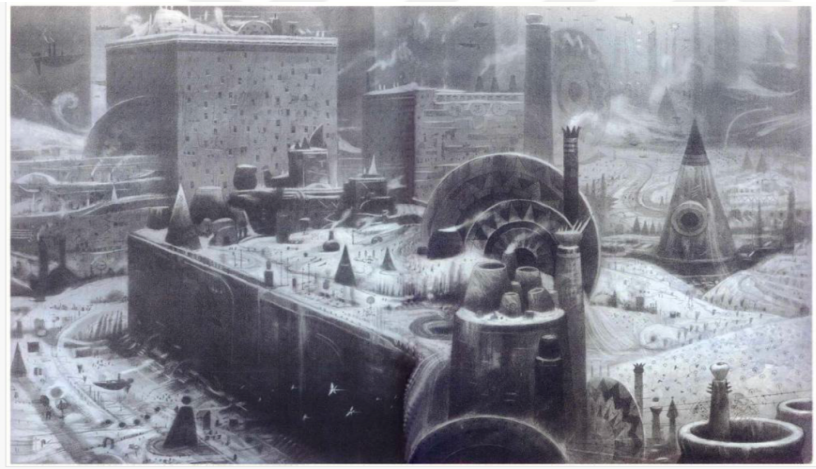
Bui, geçmişe dair yaşadığı yeri hatırlarken sulu boya olarak çizilmiş panelleri tercih etmiştir. (Görsel 3.31, 3.32) Bu tercih, yalnızca estetik bir seçim olmaktan öte, anlatının bellekle kurduğu ilişkiyi biçimsel düzlemde temsil eden bir göstergedir. Sulu boyanın netlikten uzak ve dağınık yapısı Bui'nin memleketine dair hatırlamaya çalıştığı parçalı net olmayan duygusal bir an olduğu fikrini güçlendirmiştir. Barthes'ın göstergebilimsel çözümlemesi çerçevesinde ifade ettiği üzere, bir görselin taşıdığı anlam yalnızca temsil ettiği şeyde değil, bu temsilin estetik biçimiyle kurduğu ilişkide de saklıdır (Barthes, 1977).

Yine burada da gösterge değeri açısından değerlendirdiğimizde zamanın doğrusal olduğu bölümlerde kullandığı biçim stiliyle anılarının arasındaki farklar anının belirliliğini somutlaştıran bir göstergeye dönüşmüştür.

Görsel 3.33
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği
*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006



Görsel 3.34
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği



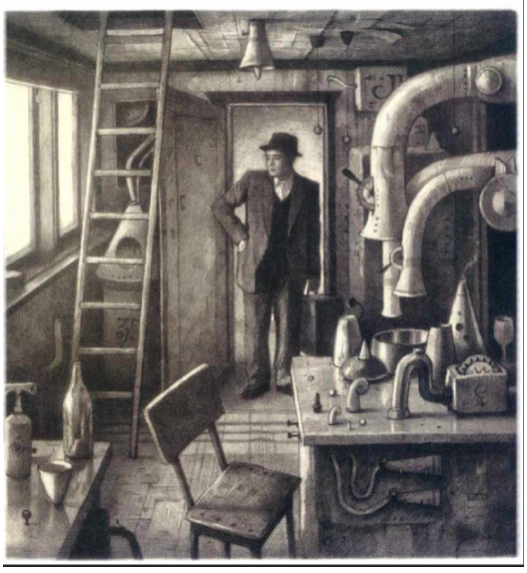
*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

The Arrival'ın son bölümü olarak tanımlanan *kavuşma*'ya gelindiğinde bazı sayfalar öne çıkar. Göçmen karakter, geçen yılın ardından ailesine kış mevsiminin ortasında yeniden kavuşur. Bu kavuşma anını gösteren önceki panelde, (Görsel 3.33) kent soğuk renk tonlarıyla ve kasvetli bir atmosferle betimlenmiştir. Bu tür bir görsel anlatım tercihi, karakterin içsel yalnızlığını ve belirsizlik duygusunu yansıtarak dramatik etkiyi artırma işlevi üstlenir. Soğuk tonlar, kış mevsimini simgelerken aynı zamanda göçmenin içsel dünyasındaki zorlukları, uyum sağlama sürecindeki karmaşıklığı ve umutsuzluğu da görsel olarak pekiştirir.

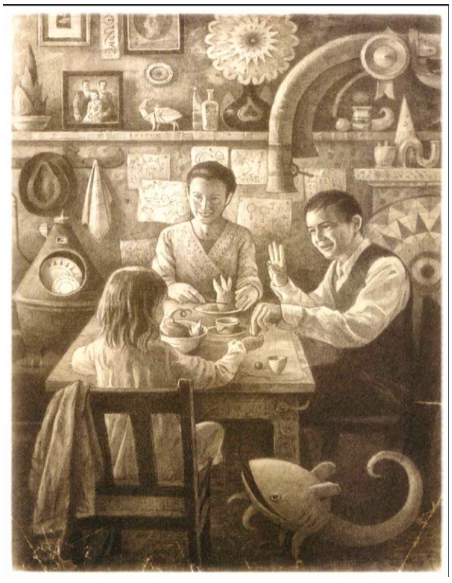
Ancak, kavuşma anının betimlendiği panelde, (Görsel 3.34) mevsim hâlâ kış olmasına rağmen sıcak renk tonlarının kullanılması, farklı bir işlevi ortaya koyar. Bu renk kontrastı, duygusal yoğunluğu pekiştirir ve sahnedeki sevincin alıcıya doğrudan geçmesini sağlar. Sıcak renklerin kullanımı, duygusal bir dönüşümün işaretidir; aynı zamanda bu an, karakterin yalnızlık ve zorlukların ötesine geçerek, yeniden bir aile birliğine kavuştuğu olumlu bir dönemi simgeler.

Takip eden panellerde, sanatçı Tan, karakterin yaşamında daha umutlu ve istikrarlı bir dönemin başladığını sıcak renk paletini kullanmaya devam ederek belirginleştirir. Bu bağlamda, renk kullanımı sadece atmosfer yaratma işlevi görmez; aynı zamanda karakterin ruhsal dönüşümünü de yansıtan anlatısal bir araca dönüşür. McCloud'un da (1993) belirttiği üzere, çizgi romanlarda görsel bileşenler yalnızca öyküyü desteklemekle kalmaz, aynı zamanda anlatının temel taşıyıcı ögeleri arasında yer alır. Anlamın yaratılmasında, renk, kompozisyon ve çizgi tarzı gibi görsel unsurlar, önemli bir işlev üstlenirken, karakterlerin duygusal dünyasını yansıtmak için etkili bir dilsel araç olarak işlev görür

Görsel 3.35
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği Örneği



Görsel 3.36
The Arrival, Grafik Roman, Panel



*Kaynak:*Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Görsel 3.35 planlarında, göçtüğü ülkeye ilk geldiği anda yerleştiği evi görülür ve ardından ailesinin de bu eve yerleştiği panele bakılır. (Görsel 3.36) İki panel arasındaki sıcak-soğuk ton ayrımı dikkat çeker.

Öykünün son bölümü *kavuşma* da yer alan sahnelerde kullanılan sıcak tonlar, kitap boyunca tüm umutlu anlarda tercih edilmiştir. Bu tonlar, genellikle pozitif bir gelişmeyi ve iyiye giden bir süreci simgeler. Sıcak renklerin kullanımı, karakterin yaşadığı dönüşümün olumlu yönde ilerlediğini ve genel anlamda umutlu bir atmosferin egemen olduğunu anlatır.

Öte yandan, Görsel 3.35'teki soğuk ton kullanımı, karakterin yaşadığı zor ve belirsiz anları vurgular. Bu tonlar, uyum sağlamada yaşanan zorlukları, yalnızlık, ölüm ve yabancılaşma gibi olumsuz duyguları temsil eder. Soğuk renkler, karakterin içsel çatışmalarını ve zorlu adaptasyon sürecini simgeler, aynı zamanda göçmenlerin karşılaştıkları travmatik deneyimlere de bir göndermedir.

Görsel 3.37
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği

Görsel 3.38
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği

*Kaynak:*Tan, Shaun, *The Arrival,* 2006

Grafik roman anlatımında saptadığımız döngüsel yapı, (*dizilimsel bağlantı*) anlatının karşılaştırmalı biçimde yorumlanmasına olanak tanır. Göçmen karakterin ilk kuşakta

yaşadığı yön bulma zorlukları (Görsel 3.38), yabancı bir ortamda yardım istemesi gibi deneyimler, yeni bir coğrafyada yaşam kurmanın güçlüklerini gözler önüne serer. Ancak anlatının ilerleyen panellerinde bu durumun kuşaklar arası farklılık gösterdiği açıkça görülmektedir. Karakterin çocuğunun, artık başkalarına yol gösteren ve yardım eden bir biçimde çizilmesi, göç sürecine uyumun zamanla arttığını ve toplumsal bütünleşmenin mümkün olduğunu alıcıya iletir (Görsel 3.37). Bu anlatı yapısı toplumsal bellekte göç deneyiminin aktarımı açısından önemlidir. Çünkü grafik roman burada kuşaklar arasında değişen sosyal kodları da görünür kılmış olur.

Görsel 3.39
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği

Görsel 3.40
The Arrival, Grafik Roman, Panel Örneği

Kaynak: Tan, Shaun, "The Arrival", 2006

Buradaki panellerde (Görsel 3.39) kullanılan resimlerdeki beden dillerini göstergebilimsel açıdan incelediğimizde, farklı yananlamların ortaya çıktığı gözlemlenebilir. Öyküsünü başından beri izlediğimiz göçmen baba karakteri, ışığa merak ve endişeyle yaklaşırken, kızı daha kendinden emin, olumlu bir davranış

sergiler. Bu olumlu tavır, (Görsel 3.40) kızın elini ışığa doğru uzatmasıyla görselleştirilmiştir. Bu görselle, göç edilen ülkede birinci kuşağın uyum sağlama sürecinde endişe, korku ve kaygı hissetmesine rağmen, ikinci kuşağın bu süreçte daha hızlı bir biçimde uyum sağladığı ve daha az güçlük çektiği anlamı aktarılmaktadır. Babasının endişeli tavrı, ilk kuşağın göçmen deneyiminin zorluklarını simgelerken, kızın özgüvenli ve umutlu duruşu, ikinci kuşağın yeni topraklarda daha kolay bir uyum süreci geçirdiğini ima eder.

4. UYGULAMA PROJESİ

Araştırmanın uygulama bölümü senaryosu araştırmacı tarafından yazılan *Washing machine* adlı çizgi roman üzerine kurgulanmıştır. *Washing machine* savaştan sonra travmatik deneyimlerle baş etmeye çalışan genç bir bireyin, kendisine tamamen yabancı bir kentte yaşadığı algısal bozulmalar, benlik kaybı, sosyal izolasyon gibi savaş travmasının yarattığı psikolojik etkileri göstergeler aracılığıyla izleyiciye iletmeyi amaçlamaktadır. Kurgulanan bu grafik roman, yalnızca bireysel bir travma anlatısı sunmakla kalmamakta, aynı zamanda savaş sonrası göçün bireyin kimlik inşası üzerindeki yıkıcı ve dönüştürücü boyutlarını da görüntüsel göstergeler aracılığıyla alıcıya aktarmayı hedeflemektedir.

Uygulama projesinin, tezin temelini oluşturan gösterge bilimsel analiz sonucu elde edilen bulgulara dayanarak kurgulanmasına gayret edilmiştir. Bu amaç doğrulutusunda bulgulardan yola çıkarak grafik romana ait ilgili paneller görselleştirilmiştir. Söz konusu grafik romanın kurgusu ve görsel dili Shaun Tan, Thi Bui, Eoin Colfer, Andrew Donkin, Jacques Ferrandez, Craig Thompson ve Gipi bu çalışmada analiz edilen yapıtlardan esinlenilerek, Mc Cloud ve Groosten gibi çizgi roman kuramcılarının yöntemlerinden de yararlanarak oluşturulmuştur. Bu bağlamda, Tan'ın metaforik ve evrensel görsel anlatım yöntemleri, panelleme ve zaman akışı gibi teknik yaklaşımlarından; Bui'nin bellek ve anı aktarımında kullandığı çizgi dili stratejilerinden ve diğer sanatçıların toplumsal travmayı yansıtan anlatım biçimlerinden yararlanılmıştır. Böylece, görsel göstergeler aracılığıyla travmanın ifade edilme biçimleri, bireysel ve ortak bellek arasındaki geçişler ve göçmen öznenin yabancılaşma deneyimi yeni bir kurmaca üzerinden yeniden yorumlanmıştır.

Uygulama çalışması, hem bireysel bir sanatçı deneyimi olarak, hem de travma, bellek ve göç bağlamında grafik romanın sunduğu özgün ifade olanaklarını araştıran yaratıcı bir üretim süreci olarak konumlandırılmıştır. Bu yönüyle bu tez, kuramsal çözümlemeler ile sanatsal uygulama arasında çift yönlü ilişki kurarak, grafik romanın savaş ve göç deneyimlerinin aktarımında ne denli etkili bir alan olduğunu ortaya koymaya çalışmaktadır.

4.1. Grafik Roman: Washing Machine Sinopsis

Washing Machine, çocukluk yıllarında savaşa tanıklık etmiş bir göçmenin, zorunlu göç sonrası yeni bir kentte verdiği içsel mücadeleyi konu alır. Yeni yaşamına uyum sağlamakta zorlanan karakter, kimlik bunalımı ve aidiyet sorunlarıyla boğuşurken, savaşın bıraktığı derin izler gündelik yaşamına yanan bir çamaşır makinesi figürüyle sızar. Bu makine ve alevler, bastırılmış travmaların ve geçmişten kopamamanın simgesi olarak anlatıda sürekli varlık gösterir. Karakterin zihninde beliren bir diğer figür ise, savaş sırasında ona silah doğrultmuş olan askerdir. Çocuğa ateş etmemiş olsa da, asker savaşın onları karşı karşıya getirdiği gerçeğiyle yüzleşmekte ve yıllar sonra hâlâ vicdan azabı taşımaktadır. İki karakterin yolları, belleğin karanlık dehlizlerinde yeniden kesişir. Parçalı, bulanık ve sessizlikle örülü anlatım yapısı, hem göçmenin zihinsel dağınıklığını hem de asker ile çocuk arasında hiç kapanmayan travmatik bağları yansıtır. *Washing Machine*, savaşın görünmez yaralarını, göçün yarattığı kimlik parçalanmalarını ve belleğin gündelik yaşamı kuşatan gölgelerini grafik romanın görsel diliyle aktarır.

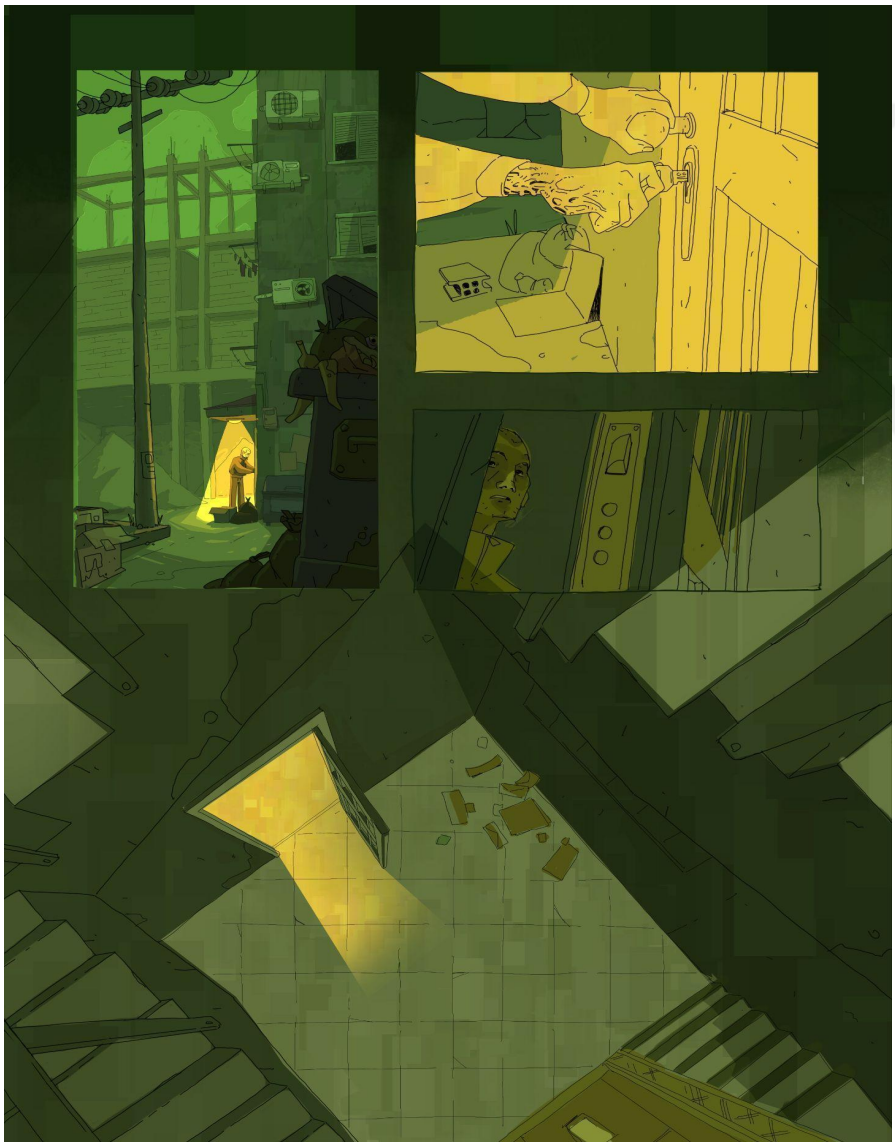
Görsel 4.1

Kaynak: Sığırcı, Bilge, **“**Washing Machine”, 2025

Washing machine’in ilk bölümünde kurgulanan bu sayfa, karakterin günlük yaşamın akışı içinde kendine bir yer aradığı dönemi anlatır. Üç panelden oluşan bu anlatı, göçmen karakterin kamusal alandaki görünmezliği ile öz farkındalık anları arasındaki geçişleri aktarır. İlk panelde karakter, kalabalık metro sahnesi içinde silik bir figür olarak yer alır; bu durum, göçmenlerin yabancı bir toplumsal dokuda “görünmezleşme” deneyimini yansıtır. İkinci panelde, metro aynasında kendisine bakan karakterin yüzü daha belirgin hale gelir. Bu, bireyin kendi varlığını sorgulama ve toplumsal aidiyet arayışının göstergesidir. Üçüncü panelde, geniş planda ana karakter bir yığının

içerisinde konumlandırılmıştır. Bu sahne, karakterin geçmişinde taşıdığı yüklerin ve savaşın izlerinin bir temsili olarak algı oluşturmaya yöneliktir. Karakter, diğer figürlerin arasında sıkışmış bir biçimde betimlenerek hem toplumsal hem de bireysel düzeyde yaşadığı daralmışlık duygusu görünür kılınır. Paneldeki gerçeküstü ve kışkırtıcı nitelikteki yığın, özellikle kullanılması tercih edilen renkle birlikte savaşta yok olmuş bedenleri çağrıştırır. Böylece, görsel kompozisyon, göçmen öznenin belleğinde silinmeyen savaş travmalarının somut bir metaforuna dönüşmektedir.

Görsel 4.2



Kaynak: Sığırcı, Bilge, **“**Washing Machine”, 2025

Karakterin eve gelişi iç içe geçmiş dört panel aracılığıyla aktarılır. Bu panel düzeni, McCloud’un tanımıyla “closure” (tamamlama) mekanizmasının devreye girmesini

sağlar; okuyucunun parçalı sahneleri zihninde birleştirerek mekânsal ve zamansal sürekliliği kurmasına olanak verir. Karakterin kapı eşiğindeki tekinsiz yüzü ve apartman boşluğuna tepeden bakış açısı alıcıda gerilim yaratmak için kullanılmıştır. Böylece bir sonraki sahne için güçlü beklenti oluşturulur.

Paneller mekanı alıcıya tanıtarak karakterin sosyolojik durumu konusunda bilgi iletir. Burada çöp kutusunun taşmış görüntüsü, yarım bırakılmış inşaat gibi ayrıntılar, Barthes'ın "günlük nesnelerin mit üretimi" kavramıyla ilişkilendirilebilir. Düzanlamda sıradan kentsel ayrıntılar olan bu ögeler, yananlamda karakterin sosyal ve ekonomik yoksunluğunu, umutsuzluğunu ve çevresinin tekinsizliğini temsil eder. Böylece mekân, yalnızca dekor değil; sosyolojik bir belirleyici işlevini yerine getirir.

Görsel 4.3

Kaynak: Sığırcı, Bilge, "Washing Machine", 2025

Görsel 4.4

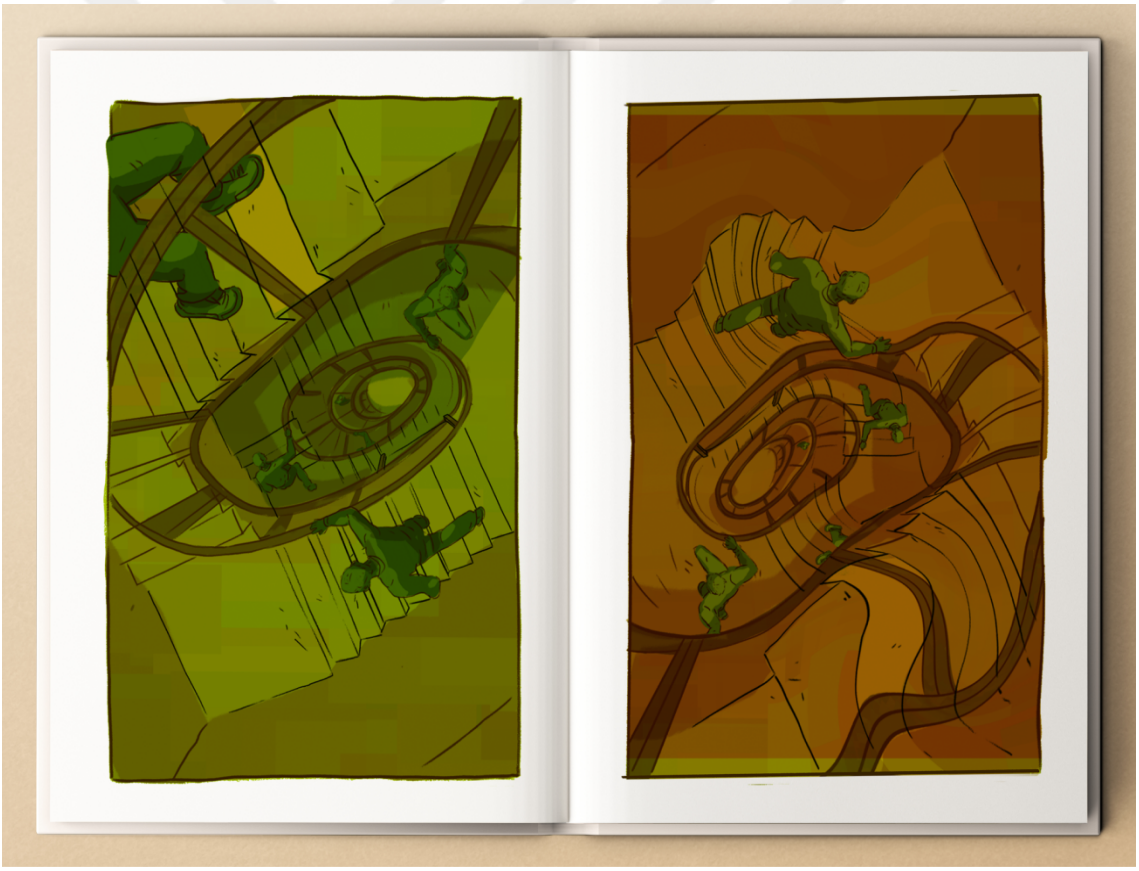
Kaynak: Sığırcı, Bilge, **“**Washing Machine”, 2025

Görsel 4.3’de yer alan panelde karakterin asansör kapısına vardığı ve düğmeye bastığı görülmektedir. Bu sahnede ortamın sakinliği dikkat çekicidir; karakterin zihnini kuşatan sanrılar kısa süreliğine kesilmiş gibidir. Ancak bir sonraki sayfada (Görsel 4.4) dört küçük panel aracılığıyla yanan asansör kabininin aşağıdan yukarıya doğru hareket ettiği görselleştirilmiştir. Bu aşamalı aktarım, bastırılmış travmaların yüzeye çıkışını temsil

eden sembolik bir anlatım sunar. Burada, McCloud'un belirttiği şekilde, zamanın küçük parçalara bölünerek yavaşlatılması ile gerilimin artması sağlanmıştır (McCloud, 1993). Asansörün katlara yaklaşması, karakterin iç dünyasındaki bastırılmış korku ve kaygıların geri dönüşünü simgeler.

Ana panelde ise karakterin bu durum karşısında merdivenlere yönelerek koşmaya başladığı görülmektedir. Bu hareket, karakterin bulanık ve dağınık zihin dünyasının yeniden harekete geçişini ve travmatik geçmişten kaçma çabasını görünür kılar. Böylece, hem panel düzeni hem de zamanın parçalanması, karakterin psikolojik kırılmasını dramatik bir yoğunlukla alıcıya aktarmaktadır.

Görsel
4.5



Kaynak: Sığırcı, Bilge, **"**Washing Machine", 2025

Merdivene yöneliş sahnesinden sonraki sayfalarda (Görsel 4.5) alıcı, spiral (sarmal) formda verilmiş merdivenlerle karşılaşır. Bu sarmal, karakterin travmatik zihninin döngüselliğini temsil eder. Travma, bireyin geçmişteki olaydan kopamaması, anının

sürekli yeniden deneyimlenmesi ve şimdiyi işgal etmesiyle karakterize edilir. Bu bağlamda sarmal merdiven, Barthes'ın göstergeler kuramı üzerinden okunduğunda, zihnin travmatik döngüsünün somut bir gösterileni olarak ortaya çıkar. Merdivenin sağ tarafta giderek bozulması ise zihinsel bütünlüğün çözülmesi ve dağılması biçiminde okunabilir.

Sayfa boyunca panellerin kullanımı, McCloud'un zamanı yoğunlaştırma stratejisinden faydalanmaktadır. Sarmal yapının sonsuzluğa uzandığına dair oluşturduğu algı, McCloud'un *closure* (tamamlama) kavramı ile ilişkilendirilebilir. Alıcı, birkaç karede sunulan sınırlı görselleri zihninde tamamlayarak travmanın kesintisiz ve döngüsel doğasını yeniden üretir. Böylece metaforlaşan merdiven aracılığıyla, zamanın doğrusal akışından ziyade döngüsel bir biçimde deneyimlenmesi sağlanır.

Görsel 4.6

Kaynak: Sığırcı, Bilge, "Washing Machine", 2025

Soldaki panelde göçmen karakterin merdivenlerden çıkışı düzanlam düzeyinde gündelik bir hareketi betimlerken, sağdaki panelde aynı figürün asker kimliğine geçişi

görselleştirilmiştir. Burada kullanılan ayakkabılar gündelik ayakkabı ve asker botları ikonik göstergeler olarak işlev görür. Düzanlamda yalnızca bir ayakkabı türü iken, yananlam düzeyinde sivillik ile askerlik arasındaki kimlik karşıtlığını imler. Böylece figür, gündelik yaşam ve militarist kimlik arasında gidip gelen bir ikilikte konumlanır.

Arka planda kullanılan soyut alev çizgileri, doğrudan ikonik bir betimleme yerine ikonik bir anlatım kurar. Bu çizgiler, bir yandan şiddet ve yıkımın imgesel temsili iken, diğer yandan karakterin iç dünyasında yaşadığı travmatik geçişin psikolojik bir dışavurumunu çağrıştırır. Böylece sahne, savaş travmasına geçişi ifade eden bir eşik anı olarak okunabilir.

Renk kullanımı da görsel anlatının kritik bir boyutudur. Görsellerin kurgulanmasında özellikle mor ve pembe tonların kışkırtıcı yoğunlukla tercih edilmesi, savaşın sarsıcı ve yıkıcı zamanlarını temsil eden bir renksel sembolizm örneği sunar. Bu renkler, hem duygu yoğunluğunu artırmakta hem de kimlik değişimini dramatik bir düzleme taşımaktadır. Sonuç olarak, ikon, simge, indeks ve boşluk kullanımının birlikte kurgulandığı bu sahne, çok katmanlı bir görsel gösterge sistemi aracılığıyla travma ve kimlik dönüşümünü görünür kılar.

SONUÇ

Geçmişten günümüze kadar savaşlar ve göçler insanlık tarihini en çok biçimlendiren temel olgular arasında yer almıştır. Bu olgular yalnızca coğrafi hareketlilik değil, aynı zamanda kimlik, aidiyet ve bellek gibi kavramlar üzerinden derin psikolojik ve sosyal dönüşümleri de beraberinde getirmiştir. Toplumların yaşadığı bu deneyimler, sanatçılar tarafından her dönemde farklı anlatı yolları ile aktarılmış; sanat, bu anlamda toplumsal belleğin taşıyıcısı ve yorumlayıcısı olmuştur. Günümüzde, özellikle 2000'li yıllardan itibaren göçmen kriziyle birlikte göç olgusu yeniden dünya gündeminin merkezine yerleşmiştir. İnsanların daha iyi bir yaşam umuduyla, zorluklara ve belirsizliklere rağmen başka ülkelere yönelmesi, evrensel bir ortak deneyim durumuna gelmiştir.

Bu bağlamda, görsel anlatım biçimlerinin, özellikle grafik romanların bu süreci nasıl ele aldığını çözümlemek, yalnızca sanatsal değil, aynı zamanda sosyolojik bir okuma da sunmuştur. Bu çalışmada, göç temalı grafik romanların anlatı yapısı göstergebilimsel açıdan incelenmiş; anlamın yalnızca dilsel göstergeler aracılığıyla değil, görsellerin sunduğu çok katmanlı simgeler aracılığıyla da nasıl kurulduğu ortaya konmuştur. Özellikle Shaun Tan'ın *The Arrival* adlı, dilsel göstergelerin hiç kullanılmadığı grafik romanı bu araştırmanın odak merkezinde yer almıştır. Bu romanda görsel anlatının, göçmenliğe ilişkin bireysel ve toplumsal travmaları nasıl aktarabildiği, anlamın nasıl oluşturulduğu, göstergelerin düzanlamlarının dışında, özellikle yananlam açısından ne kadar zengin oldukları ve bunların hangi stratejilerle alıcıya aktarıldığı incelenmiştir.

Bu incelemeden elde edilen bulgulara gelince, Tan'ın bütün roman boyunca, yazılı anlatıma, bir başka deyişle dilsel göstergelere hiç başvurmaksızın sadece sözsüz anlatım stratejisiyle, yalnızlık**,** yabancılaşma**,** korku ve umut gibi duyguları evrensel bir dile aktararak, çeviri gerektirmeyen bir *görsel dil* ve *görsel anlatı stratejisi* oluşturduğu, öte yandan kullanmış olduğu dil ne kadar evrenselse, işlemiş olduğu konunun da o kadar evrensel olduğu saptanmıştır. Bu romanda temel konuyu oluşturan göç sorunu, göçün başında, göç sırasında ve göçten sonra meydana gelen travmalar farklı açılardan çarpıcı bir biçimde görsel göstergelerle alıcıya aktarılmıştır. Buradaki anlatıyı kurgulamak için başvurulan görsel göstergelerin hem mikro hem de makro düzeyde kullanılması, anlatının bireysel ve toplumsal düzlemde aynı anda işlemesini sağlamıştır. Bu göç

öyküsü boyunca makro ve mikro ölçekli göstergelerin bir arada verilmesi, örneğin; kahramanın gemi içinde göç ederken yakın planda neler yaptığı verildikten sonra uzak plana geçilip, bu kez de onun gibi yüzlercesinin gemide olduğunun gösterilmesi, anlatının bireysel ve ortak düzlemde aynı anda işlemesine olanak sağlamıştır. Bu durum hem toplumsal travmanın hem de bireysel çaresizliğin aynı anda görünür kılınmasına olanak yaratmıştır. Bu çalışma göstermiştir ki grafik romanlar, yalnızca dilsel göstergelerin oluşturduğu yazıyla değil de; resim, çizgi ve boşluklarla da güçlü bir anlatı kurabilirler. Grafik romanın özellikle zamanı ve mekânı birlikte kullanma gücü onu diğer görsel sanat yapıtlarından ayırır. Grafik romanın doğası, bir yandan alıcıya kendi ritmini bulma olanağı sunarken, bir yandan da paneller arasındaki boşluklarla da zihinsel olarak öyküyü tamamlama olanağı verir. Geçmiş ve gelecek kimi zaman iç içe geçmiş biçimde sunularak, karmaşık duygusal yükü olan konular etkin biçimde alıcıya aktarılır. Göç gibi karmaşık ve çok katmanlı bir konunun bu görsel yapılar aracılığıyla nasıl evrensel bir dile dönüştüğü Shaun Tan örneğinde somut biçimde ortaya konmuştur. Bu anlatı sürecinde panellerde kullanılan görüntüsel göstergelerin, imgelerin ve çizgilerin düzanlamalarının değil de, daha çok yananlamlarının ve bunların alıcıda çağrıştırdıklarının, bu öykünün anlamının oluşturulmasında temel rol oynadığı belirlenmiştir. Nasıl ki yazılı anlatımda dilsel göstergeler arasında dizisel ve dizimsel bağıntılar kurulabiliyorsa, aynı biçimde bu görsel anlatıda da aynı bağıntıların bu kez görüntüsel gösterge, çizgi ve imgelerle, paneller arasında gerçekleştirilebildiği sonucuna varılmıştır. Bu nedenle grafik romanlar, modern iletişim biçimlerinin çok ötesine geçerek, görsel kültürün çağımızdaki gücünü ve etkinliğini güçlü bir biçimde gözler önüne sermektedir.

Bu araştırma kapsamında incelenen değişik sanat yapıtlarında, farklı coğrafyalardan bireylerin göç deneyimlerine tanıklık edilmiş, ne kadar farklı kültürel bağlamlardan gelseler de benzer duygular ve travmalar etrafında evrenselleşmiş görsel göstergelerin kullanıldığı saptanmıştır. Bu durum, görsel anlatının evrensel bir anlatım gücü taşıdığını ve insan deneyimlerinin ortak yönlerini etkili biçimde aktarabilme gücünü ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda, grafik romanların yalnızca yazınsal ya da sanatsal yapıtlar olarak değil, aynı zamanda kültürel, sosyolojik ve hatta siyasal anlatılar olarak da okunabileceğidir. Bu anlamda grafik romanın, yalnızca sanatsal bir anlatım aracı olmadığı, aynı zamanda da kültürel ve siyasal konuları da içeren bir arşiv işlevi

üstlendiği, hatta kimi zaman da gerçek yaşamdaki verilerden hareketle anlatısını oluşturduğu saptanmıştır.

Grafik romanlar göçmenlerin yaşadığı aidiyet kaybını ve belleğin parçalı doğasını görselleştirerek somutlaştırırlar. Grafik romanların yazılı dilin göstergelerinin sınırlarınının ötesine geçen görsel anlatı olanakları, yazının egemenliğine alternatif bir anlatı biçimi olarak düşünülebilir. İnsanlık tarihinin en başlangıcındaki "ilkel" görsel anlatım biçimlerine benzer biçimde, günümüzün grafik romanları da, çeviriye hiç gerek duyulmadan herkes tarafından okunabilir evrensel bir dil yaratırlar. Bu bağlamda Shaun Tan'ın sadece görsellerle kurguladığı anlatı stratejisi, dillerin ayrılığına ve farklılığına karşılık "*bütün dillerin üst dili*" olarak işleyebilen evrensel bir görsel anlatı ortaya koymaktadır.

Çalışmanın inceleme kısmına ek olarak bir uygulama projesi de yapılmıştır, Uygulama projesinde kuramsal incelemeden elde edilen verilere dayanarak *Washing machine* adında bir grafik roman projesi gerçekleştirlmiştir. Bu projenin tezin temelini oluşturan göstergebilimsel çözümleme sonucu elde edilen bulgulara dayanarak kurgulanmasına çaba sarfedilmiştir. Bu amaç doğrulutusunda bulgulardan yola çıkarak grafik romana ait ilgili paneller görselleştirilmiştir. Söz konusu grafik romanın kurgusu ve görsel dili Shaun Tan, Thi Bui, Eoin Colfer, Andrew Donkin, Jacques Ferrandez, Craig Thompson ve Gipi bu çalışmada analiz edilen yapıtlardan esinlenilerek, Mc Cloud ve Groosten gibi çizgi roman kuramcılarının yöntemlerinden de yararlanarak oluşturulmuştur.

Uygulama bölümünden elde edilen bulgular, grafik romanın yalnızca bireysel bir sanat uygulaması değil, aynı zamanda savaş ve göç deneyimlerinin aktarımı için güçlü bir anlatım aracı olduğunu göstermektedir. Çocuklukta savaşa tanıklık, zorunlu göç ve yabancı bir toplumsal yapıda varoluş mücadelesi gibi deneyimler; travma, benlik kaybı, aidiyet ve sosyal izolasyon temaları üzerinden görselleştirilmiştir. Böylece, kuramsal çözümlemelerden beslenen özgün yaratım süreci, grafik romanın bireysel belleği görünür kılma ve toplumsal bellek üretimine katkı sunma potansiyelini açığa çıkarmıştır. Sonuç olarak, grafik romanların yalnızca sanatsal ve edebi değil, aynı zamanda kültürel ve sosyolojik açıdan da arşiv işlevi üstlenebileceği ortaya konmuştur.

Son olarak, gelecekteki çalışmalarda, farklı coğrafyalardan göçmen anlatılarını içeren grafik romanların daha kapsamlı ve karşılaştırmalı çözümlemeleri, bu evrensel görsel dilin hem çeşitliliğini hem de sınırlarını daha iyi ortaya çıkarmaya olanak sağlayacaktır. Bu yönde yapılacak yeni araştırmalar, göç konulu sözsüz grafik romanların anlatı stratejilerini daha ayrıntılı biçimde değerlendirmeye ve görsel anlatımın kültürlerarası iletişimdeki işlevini de derinlemesine anlamaya katkı sunacaktır.

KAYNAKÇA

Aksan, D. (2003). *Her yönüyle dil: Ana çizgileriyle dilbilim* (3. bs.). TDK Yayınları.

Ambrose, G. & Harris, P. (2013). *Color*. Ava Publishing.

Ambrose, G., & Harris, P. (2020). *Grafik tasarımda renk* Litaratür Yayıncılık.

Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye* (New version). University of California Press.

Barthes, R. (1979). *Göstergeler İmparatorluğu* (T. Rifat, Çev.). Sel Yayıncılık. (Özgün yapıt 1967)

Barthes, R. (1981). *Camera Lucida*. Hill and Wang.

Barthes, R. (1986) *Göstergebilim İlkeleri,* İstanbul: Sözce Yayınları.

Barthes, R. (1993) *Göstergebilimsel Serüven*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Barthes, R. (1993) *Görsel göstergebilim* (Çev. Tahsin Yücel). Düşün Yayınevi.

Barthes, R. (1993). *Görsel İmgenin Retoriği*. In *Mitolojiler* (43-64). YKY.

Barthes, R. (1994) *Göstergebilimsel Serüven* (S. Rifat, Çev.). Yapı Kredi Yayınları. (Özgün yapıt 1964 yılında yayımlanmıştır). Becer, E. (2015). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.

Bellantoni, P. (2005). *If it's purple, someone's gonna die: The power of color in visual storytelling*. Focal Press.

Bellantoni, P. (2005) *If it's purple, someone's gonna die: The power of color in visual storytelling*. Focal Press.

Benjamin, W. (2008) *The work of art in the age of mechanical reproduction* (J. A. Underwood, Trans.). Penguin Books. (Orijinal çalışma 1936 yılında yayımlanmıştır)

Berger, J. (1972) *Ways of Seeing*. Penguin Books.

Berger, J. (1995). *Görme Biçimleri*, İstanbul: Metis Yayınları.

Bui, T. (2017) *The best we could do: An illustrated memoir*. Abrams ComicArts.

Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (1997). *Dictionary of Symbols*. Penguin Books.

Cantek, L. (2016) *Çizgili Hayatlar: Çizgi Roman ve Toplum*. İletişim Yayınları.

Cohn, N. (2013) *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. Bloomsbury Academic.

Colfer, E. Donkin, A., & Rigano, G. (2017) *Illegal*. Hodder Children's Books.

Collins, C. (2017) *Reading Graphic Narratives: The Fine Art of Visual Storytelling*. Palgrave Macmillan.

Crow, D. (2003). *Visible Signs: An Introduction to Semiotics*. AVA Publishing.

Curry, R. (2015). *Graphic novels and visual storytelling in education*. Routledge.

Çalışkan, B. (2018). *Grafik romanın anlatı yapısı ve görsel anlatım teknikleri*. İstanbul

Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). *The power of comics: History, form, and culture*. Continuum.

Eisenstein, S. (1949). *Film form: Essays in film theory* (J. Leyda, Trans.). Harcourt, Brace.

Eisner, W. (2008). *Graphic storytelling and visual narrative*. W. W. Norton & Company.

Elliot, A. J. & Maier, M. A. (2014). Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans. *Annual Review of Psychology*, 65, 95–120. https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035

Elliott, J. (2005). *Using narrative in social research: Qualitative and quantitative approaches*. Sage Publications.

Erkman, F. (2005). *Göstergebilime Giriş,* İstanbul: Multilingual yayınları.

Fenwick, S. V. (2024). Symbolic use of color in narrative montage and its impact on temporal and spatial transitions. Art and Society, 3(4), 13–20. https://doi.org/10.56397/AS.2024.08.02

Ferrandez, J. (2016). *The stranger* (A. Translator, Trans.). Pegasus Books.

Gipi. (2013). *Unastoria* [One story] (Çev. Ad Soyad). Coconino Press.

Göç Olgusunun Çağdaş Sanat Yapıtlarına Yansımaları [Reflection of Migration Phenomenon on Contemporary Artworks]. (2023). *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 8(2), 98–113. https://doi.org/10.5281/zenodo.8025537

Gönüllü, A. B. (2017). Resimsel "Anlatı Sanatı" yapıları üzerine. İdil, 6(34), 1747–1765. https://doi.org/10.7816/idil-06-34-05

Gravett, P. (2005). *Graphic Novels: Everything You Need to Know*. Collins Design.

Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. University Press of Mississippi.

Günay, V.D. (2002). *Göstergebilim yazıları*, Multilingual: İstanbul.

Güngör, A. (2020). Çizgi romanlar ve grafik romanlar bağlamında anlatısal ikonik ve görsel grafik dile değerlendirilmesi. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8(109), 284–300. https://doi.org/10.29228/ASOS.39021

Hall, S. (2011). *Encoding/Decoding*. In Durham, M. G., & Kellner, D. M. (Eds.), *Media and Cultural Studies: Keyworks* (pp. 163–173). Wiley-Blackwell.

Hampson, G. (n.d.). *[Yapıt adı bilinmiyor]*. [Yayınevi bilinmiyor].

Hardy, B. (1968). Towards a poetics of fiction: An approach through narrative. *Novel: A Forum on Fiction*, *2*(1), 5–14.

Harvey, D. (2006). Spaces of global capitalism: Towards a theory of uneven geographical development. Verso.

Harvey, R. C. (2006). *The art of the comic book: An aesthetic history*. University Press of Mississippi.

Heer, J., & Worcester, K. (2009). *A comics studies reader*. University Press of Mississippi.

Hinchman, L. P., & Hinchman, S. K. (1997). *Memory, identity, community: The idea of narrative in the human sciences*. State University of New York Press.

Howe, S. (2012). *Marvel Comics: The untold story*. Harper.

Inge, M. T. (1991). *Comics as culture*. University Press of Mississippi.

Itten, J. (1970). *The elements of color: A treatise on the color system of Johannes Itten based on his book The Art of Color*. Van Nostrand Reinhold.

İçduygu, A. (1998). *Göç, kimlik ve vatandaşlık*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Kennedy, J. M. (1974). *A Psychology of Picture Perception*. Jossey-Bass Publishers.

Kıran, A., (1990). Dilbilim göstergebilim ilişkileri, *Dilbilim Araştırmaları*, Ankara: Hitit yay., 51-62.

Kinay, K. (2019). *Nostalji reklamlarının göstergebilimsel çözümlemesi* [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

Kireççi, Ü. (2004). *Türk çizgi romanı üzerine akademik bir deneme* (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Küçükerdoğan, R. (2005). *Reklam Söylemi*, İstanbul: Es Yayınları.

Laszlo, J. (2008). *The science of stories: An introduction to narrative psychology*. Routledge.

Mariotti, M. (2017). Engaged foreign language pedagogy: Translating Hadashi no Gen. In K. Nobuo & M. Mariotti (Eds.), New Steps in Japanese Studies (pp. 157–174). Università Ca' Foscari Venezia. https://doi.org/10.14277/6969-152-2/CFJS-5-8

Nodelman, P. (1988). *Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*. University of Georgia Press.

Nyberg, A. K. (1998). *Seal of approval: The history of the Comics Code*. University Press of Mississippi.

Özen, B. (2022). Göç ve mültecilik konularını işleyen resimli çocuk kitapları. İmgelem, 6(11), 517–538

Pedrosa, I. (2010). *Portugal* [Graphic novel]

Petersen, A. (2011). *Analyzing storytelling and narrative structures in qualitative research*. Sage.

Poyraz, O. (2024). Sanat perspektifinde antropomorfizmin grafik romanda yansımaları: Sandman örneği [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi].

Rey, T. (2006). *Marketing modernity: Victorian popular culture and the aesthetics of a new age*. Routledge.

Riessman, C. K., & Quinney, L. (2005). Narrative in social work: A critical review. *Qualitative Social Work*, *4*(4), 391–412. https://doi.org/10.1177/1473325005058643

Rifat, M. (1990). *Dilbilim ve göstergebilimin çağdaş kuramları,* İstanbul*:* Düzlem.

Rifat, M. (1996). *Göstergebilimcinin kitabı*, İstanbul: Düzlem Yayınları.

Rifat, M. (2013). *Açıklamalı Göstergebilim Sözlüğü*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınlar.

Rifat. M. (1983). *Dilbilim ve göstergebilim kuramları*, Yazko, İstanbul.

Sabin, R. (1996). *Comics, Comix and Graphic Novels: A History of Comic Art*. London: Phaidon.

Sanat Ormanı. (2021, Ocak 31). *Guernica: Pablo Picasso tablo incelemesi*. (https://sanatormani.com/2021/01/31/guernica-pablo-picasso-tablo-incelemesi/)

Sarıkaya, R. & Atılgan, N. Ş. (2022). Çizgi romanda "yeni" açılımlar: Hareketli çizgi roman ve terminolojik belirsizlik. Akdeniz Sanat, 16(30), 365–373. https://doi.org/10.48069/akdenizsanat.945609

Saussure, F. de. (1976). *Genel dilbilim dersleri*, Çev., B. Vardar, TDK Yay.: Ankara.

Saussure, F. de. (2001). *Genel Dilbilim Dersleri* (B. Vardar, Çev.). Multilingual. (Özgün yapıt 1916 yılında yayımlanmıştır).

Sığırcı, İlhami (2022). Göstergebilim Uygulamaları Metinleri-Görselleri-Sanat Yapıtlarını ve Olayları Okuma, 3. Baskı, Seçkin Yayınevi: Ankara.

Tan, S. (2006). *The Arrival*. Lothian Books.

Tan, Shaun (2007). *The Arrival*. New York: Arthur A. Levine Books.

Tetikçi, İ. & Kartı, C. (2022). Amerika'da toplumsal gerçekçilik: Ben Shahn. SDÜ ART-E: Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, 15(30), 716–729.

Thompson, C. (2003). *Blankets*. Top Shelf Productions.

Toptaş, A. N. (2020). Görsel iletişim bağlamında sessiz grafik roman illüstrasyonları ve bir uygulama [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi].

Tümertekin, A. (1978). *Peirce'in gösterge anlayışının ana çizgileri*, FDE 2, Ankara.

Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*, İstanbul: İnkılap yayınları.

Vardar, B. (2007). *Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü*, İstanbul: Multilingual Yabancı Dil Yayınları.

Winters, K.-L., Figg, C., Lenters, K., & Potts, D. (2017). Graphic novels and multiliteracies: Exploring pedagogic potentials. *Language and Literacy*, 19(4), 99–115.

Wright, B. W. (2001). *Comic book nation: The transformation of youth culture in America*. Johns Hopkins University Press.

Wolk, D. (2007). *Reading comics: How graphic novels work and what they mean*. Da Capo Press.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (8. baskı). Seçkin Yayıncılık.

Zielke, W. (1993). *Sözsüz konuşma*, İstanbul: Say Yayınları.

ÇEVRİMİÇİ KAYNAKÇA

http-1
https://istanbultarihi.ist/275-istanbul-sarayinin-resim-hazinesinden-osmanli-sanatinda-minyatur (Erişim tarihi: 06.03.2025)
http-2
https://rumelimuzayede.com/urun/10333727/cin-vazo-19-yy-qing-hanedanligi-guangxu-damgali-buyuk-boy-vazo-agiz-kisminda-kom (Erişim tarihi: 28.04.2025)
http-3

https://www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-amoursdemrvieuxbois/toepfferr-amoursdemrvieuxbois-00-h-dir/toepfferr-amoursdemrvieuxbois-00-h.html (Erişim tarihi: 12.02.2025)
http-4
https://evrenatlasi.com.tr/kultur/hastings-muharebesi/ (Erişim tarihi: 01.05.2025)
http-5
https://www.reddit.com/r/PropagandaPosters/comments/1ebpxhj/superman_brings_in_hitler_and_stalin_1940/ (Erişim tarihi: 28.04.2025)
http-6
https://www.altevren.net/cizgi-roman-tarihi-1-ilk-ucan-super-kahraman/ (Erişim tarihi: 28.04.2025)
http-7
https://dangerousminds.net/comments/naughty_sexy_vintage_50s_cartoons_from_josie_and_the_pussycats_creator (Erişim tarihi: 28.04.2025)
http-8
Mercurie's Blog. https://mercurie.blogspot.com/2010/11/if-i-had-started-silver-age-at-dc.html (Erişim tarihi: 18.02.2025)
http-9
Manapop. https://manapop.com/film/adventures-of-captain-marvel-1941-review/ (Erişim tarihi: 12.03.2025)
http-10
https://www.dr.com.tr/kitap/ev/cizgi-roman/urunno=0001935574001 (Erişim tarihi: 06.04.2025)
http-11
https://madoken.jp/en/article/8002/ (Erişim tarihi: 21.05.2025)
http-12
https://cinetecadibologna.it/news/dal-4-marzo-nelle-sale-italiane-persepolis-nella-nuova-edizione-4k-curata-da-marjane-satrapi/ (Erişim tarihi: 01.05.2025)
http-13
https://www.dr.com.tr/kitap/1984-grafik-roman/george-orwell/cizgi-roman/urunno=0001952316001?srsltid=AfmBOorlO7s-xzVVVIST47Dht5gwVTnRVon0av86fFYYdA9oIQmRd6uI
http-14
https://melanmag.com/2022/10/06/zora-neale-hurstons-their-eyes-were-watching-god-folio-society-edition/
http-15
https://medium.com/@sandeeoster17/san-rock-art-the-linton-shelter-and-its-forgotten-sister-452e91039fea (Erişim tarihi: 27.03.2025)
http-16
https://eksiseyler.com/tepeden-tirnaga-ince-isciligiyle-roma-imparatorlugunun-en-guzel-kalintilarindan-trajan-sutunu (Erişim tarihi: 05.03.2025)
http-17
https://hoghheim.com/blogs/sanat-tarihi/giotto-kimdir-giotto-di-bondone-hayati-eserleri-hakkinda-tum-detaylar (Erişim tarihi: 22.04.2025)
http-18
https://comicsvacation.com/2014/09/09/this-could-be-your-family-the-brilliant-beautiful-and-believable-characters-of-cyril-pedrosas-portugal/ (Erişim tarihi: 17.03.2025)
http-19

https://readcomiconline.li/Comic/The-Stranger-The-Graphic-Novel/TPB?id=182778&s=s2 (Erişim tarihi: 25.02.2025)
http-20
https://4.bp.blogspot.com/-iag8wFkeNyQ/UtriltaAtEI/AAAAAAAAAS8k/_sCyAJmz7D0/s1600/BM_BLKWHT_5_1_600-ink.jpg (Erişim tarihi: 14.04.2025)
http-21
https://at.pinterest.com/pin/244109242303565305/ (Erişim tarihi: 11.03.2025)
http-22
https://balises.bpi.fr/chris-ware-artiste-multimedia/ (Erişim tarihi: 23.05.2025)
http-23
https://sites.google.com/grasslands.ab.ca/graphicgraphicnovelnovel/graphic-novel-reviews/blankets (Erişim tarihi: 19.02.2025)
http-24
https://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_%28tablo%29 (Erişim tarihi: 02.03.2025)
http-25
https://tr.artprinta.com/koleksiyon/k%C3%BC%C3%A7%C3%BCk-saray-musee-des-g%C3%BCzel-sanatlar-de-la-ville-de-paris/%C3%9Cr%C3%BCnler/Honore-daumier-1857-g%C3%B6%C3%A7menler-sanat-bask%C4%B1-g%C3%BCzel-sanatlar-reprod%C3%BCksiyon-duvar-sanat%C4%B1 (Erişim tarihi: 13.05.2025)
http-26
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Het_treurende_ouderpaar_-_K%C3%A4the_Kolwitz.JPG (Erişim tarihi: 16.02.2025)
http-27
https://www.visitdublin.com/famine-memorial (Erişim tarihi: 04.04.2025)
http-28
https://bantmag.com/banksynin-fonladigi-kurtarma-gemisi-louise-michel-27-agustos-sabahi-89-multeciyi-kurtardi/ (Erişim tarihi: 10.05.2025)
http-29
https://manifold.press/barca-nostra (Erişim tarihi: 09.03.2025)
http-30
https://www.theguardian.com/artanddesign/2025/jan/11/doris-salcedo-art-icon-shibboleth-tate?utm_source=chatgpt.com (Erişim tarihi: 28.02.2025)
http-31
https://www.primevideo.com/-/tr/detail/Welcome/0R1E15JZYTJ12PQFIBRUIRR7F9 (Erişim tarihi: 03.03.2025)
http-32
https://www.imdb.com/title/tt0067919/ (Erişim tarihi: 30.04.2025)

http-33 Lioret, P. (Director). (2009). Welcome [Film]. Nord-Ouest Films. https://www.canalplus.com/cinema/welcome/h/2625206_40099 (Erişim tarihi: 30.04.2025)

http-34 Troell, J. (Director). (1971). The Emigrants [Film]. Svensk Filmindustri. https://archive.org/details/utvandrarna-the-emigrants-1971-jan-troell(Erişim tarihi: 30.04.2025)
http-35: https://archive.org/details/utvandrarna-the-emigrants-1971-jan-troell (Erişim tarihi: 27.03.2025)

http-36: https://sites.google.com/grasslands.ab.ca/graphicgraphicnovelnovel/graphic-novel-reviews/blankets (Erişim tarihi: 05.04.2025).
http-37: https://www.k24kitap.org/umit-kirecci-cizgi-roman-eskisi-kadar-okunmuyor-ama-gelecegi-parlak-2988 (Erişim tarihi: 16.03.2025). http-4: https://comics.ha.com/a-brief-history-of-comics.s(Erişim tarihi: 03.04.2025).
http-38: https://medyaveiletisim.kulup.tau.edu.tr/grafik-roman-nedir/ (Erişim tarihi: 29.03.2025).
http-39: https://www.walsworth.com/blog/history-of-american-comic-books (Erişim tarihi: 14.04.2025).
http-40: https://www.brightwalldarkroom.com/2019/04/23/jan-troell-the-emigrants-1971/ (Erişim tarihi: 01.04.2025).