Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Grafik Anasanat Dalı

GRAFİK ROMANDA ÖZGÜNLÜK ve ETKİLEŞİMLİ BİR UYGULAMA

Çilem Karaçeper

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2018

GRAFİK ROMANDA ÖZGÜNLÜK ve ETKİLEŞİMLİ BİR UYGULAMA

Çilem Karaçeper

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Grafik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2018

KABUL ve ONAY

Çilem Karaçeper tarafından hazırlanan "Grafik Romanda Özgünlük ve Etkileşimli Bir Uygulama" başlıklı bu çalışma, 30. 05. 2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof.Dr. İncilay Yurdakul (Başkan)

Dr.Öğr.Üyesi Zülfükar Sayın (Danışman)

Doç. Melda Öncü Yıldız

Doç. Müge Burcu Codur

Dr.Öğr.Üyesi Elif Ergen

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Pelin Yıldız

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

☐ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

☐ Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.

☒ Tezimin/Raporumun 4 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

30. 05. 2018

Çilem Karaçeper

YAYINLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanması zorunlu metinlerin yazılı izin alarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

☐ **Tezimin/Raporumun tamamı dünya çapında erişime açılabilir ve bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir.**
(Bu seçenekle teziniz arama motorlarında indekslenebilecek, daha sonra tezinizin erişim statüsünün değiştirilmesini talep etseniz ve kütüphane bu talebinizi yerine getirse bile, tezinin arama motorlarının önbelleklerinde kalmaya devam edebilecektir.)

☒ **Tezimin/Raporumun** 22/06/22 **tarihine kadar erişime açılmasını ve fotokopi alınmasını (İç Kapak, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) istemiyorum.**
(Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım taktirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir, kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı ve ya tamamının fotokopisi alınabilir)

☐ **Tezimin/Raporumun ..... tarihine kadar erişime açılmasını istemiyorum, ancak kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisinin alınmasını onaylıyorum.**

☐ **Serbest Seçenek/Yazarın Seçimi**

22/06/18

Çilem Karaçeper

ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, Tez Danışmanı **Dr.Öğr.Üyesi Zülfükar Sayın** danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.



Çilem Karaçeper

ÖZET

KARAÇEPER, Çilem. *Grafik Romanda Özgünlük ve Etkileşimli Bir Uygulama*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2018.

Her geçen gün gelişmekte olarak yayım hayatını devam ettiren grafik romanlar, aynı zamanda modern dünyanın önemli sanat / tasarım dallarından biri olarak hızla gelişmiştir. Birden çok ülke, sanatçı ve dil aracılığıyla, okuyucularına ulaşan grafik romanlar her geçen gün yeni ekollere de ev sahipliği yapmıştır. Her türlü zorluğa rağmen tüm dünya ve Türkiye'de hızla yayılan, kendilerine özgü özellikleriyle birer iletişim aracı haline gelmiş olan grafik romanlar, çağdaş bir kültür öğesi haline de gelmiştir.

Grafik romanlar; günümüz ve geleceğin önemli sanat dallarından biri olarak görüldüğünden, bu tez çalışmasında, dünden bugüne farklı yönleri ve dönemleriyle incelenerek bu alanda bir uygulama çalışması ve konusu olarak seçilmiştir.

"Grafik Romanda Özgünlük ve Etkileşimli Bir Uygulama" başlıklı bu tezin birinci bölümünde *çizgi roman* çeşitli yönleriyle tanımlanmaya çalışılmış; tarihi gelişimi, sansürler, sanata ve sanatçıya katkısı üzerinde durulmuş; sanatçılarla yapılan görüşmelere yer verilmiş, mizah sanatı ve sinemadaki yeri incelenmiştir.

İkinci bölümde; *grafik roman*ın tanımı, gelişimi ve önemi vurgulandıktan sonra grafik roman okuyucusu hakkında bilgiler verilmiştir. Bütün bunların yanı sıra grafik romanların birey ve toplumun gelişimine katkısı da araştırılmış ve sunulmuştur.

Üçüncü bölümde; çeşitli grafik roman örnekleri incelenerek biçim, içerik ve resimleme açısından özgünlükleri karşılaştırılmıştır. Aynı zamanda etkileşimli grafik roman örnekleri de araştırılmış ve öğelerine ayrılarak incelenmiştir.

Dördüncü bölümde; bir önceki bölümde öğelerine ayrılmış olan etkileşimli grafik romanların tasarımları ve uygulamaları örneklendirilerek, özgünlük ve işlev açısından karşılaştırılmıştır.

Beşinci ve son bölümde ise araştırmalar ve örneklerden edinilen bilgiyle, alan uzmanlarının görüşlerinden de hareketle uygulama çalışmasının temelini oluşturan hikayenin özeti ve hikayedeki karakterlerin çözümlemesine yer verilmiştir. Bütün bunların yanı sıra, uygulamaya ait hikayenin eskizleri, karekod ile etkileşimli örnekleri de paylaşılarak; uygulama çalışmasına yer verilmiştir.

Uygulamalar, düşünce/eskiz aşamasından sonuçlandırılıncaya kadarki süreciyle irdelenerek verilmiştir.

Anahtar Sözcükler

Çizgi Roman, Grafik Roman, Resimli Roman, Sanat, Sansür, Grafik Roman Okuyucusu, Etkileşimli Grafik Roman, Karekod.

ABSTRACT

KARAÇEPER, Çilem. *Authenticity and an Interactive Application in Graphic Novel*, Master's Thesis, Ankara, 2018

Graphic novels that continue its publishing life as it develops each passing day, have also rapidly improved as one of the important art/ design branches of the modern world. Graphic novels reaching their readers through multiple countries, artists, and languages, have hosted new cults every passing day. Graphic novels that quickly spread all over the world and in Turkey despite all the difficulties and became a communication tool with their own unique characteristics, has also become a contemporary cultural element.

Because graphic novels are an important artistic branch of the present and future, in this thesis study, different periods on the earth have been researched from past to today, and an application study in this area has been chosen as the subject.

In the first chapter of this thesis entitled "Authenticity and an Interactive Application in Graphic Novel", a *comic book* was tried to be defined in its various aspects; its historical development, censorship, and contribution to art and the artist has been emphasized; interviews with artists were included and the art of humor and its place in the cinema were reviewed.

In the second chapter, after the description, development, and importance of the *graphic novel* are emphasized, information has been provided about the graphic novel reader. In addition, the contribution of graphic novels to the development of the individual and the community has been researched and presented.

In the third chapter, various graphic novel examples are analyzed and their originality were compared in terms of form, content and illustration. At the same time, examples of interactive graphic novels were also researched and reviewed by separating it into its elements.

In the fourth chapter, the designs and applications of interactive graphic novels that was separated into its elements in the previous chapter were exemplified and compared in terms of originality and function.

In the fifth and last chapter, a place was given to the analysis of the summary of the story and the characters in it, which constitute the basis of the application study, with the information obtained from the researches and examples and also from the opinions of the experts in the field. In addition to all of these, by sharing the sketches of the story of the application and samples interactive with the data matrix; a place was given to the application study.

The applications were given by scrutinizing through its process from thought/ sketch phase to the finalization.

Keywords

Comic Book, Graphic Novel, Comic, Art, Censorship, Graphic Novel Reader, Interactive Graphic Novel, Data Matrix.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

KABUL VE ONAY.....i

BİLDİRİM.....ii

YAYINLAMA ve FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....iii

ETİK BEYAN.....iv

ÖZET.....v

ABSTRACT.....vi

İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....viii

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ.....xi

1. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN.....1

1.1. ÇİZGİ ROMANIN GELİŞİMİ.....11

1.1.1. Çizgi Romanın Dünyadaki Gelişimi.....11

1.1.2. Çizgi Romanın Türkiye'deki Gelişimi.....53

1.1.3. 1950 ile 1970'li Yıllar Arası Çizgi Roman ve Sansür.....82

1.2. ÇİZGİ ROMANIN ÖNEMİ.....92

1.2.1. Bireyin ve Toplumun Gelişimine Katkısı Yönünden Çizgi Romanlar.....95

1.2.2. Sanata ve Sanatçıya Katkısı Yönünden Resimli Romanlar.....97

1.2.3. Çizgi Romanın Sinemadaki Yeri.....118

2. BÖLÜM: GRAFİK ROMAN.....130

2.1. GRAFİK ROMANIN GELİŞİMİ.....130

2.1.1. Grafik Romanın Türkiye'deki Gelişimi.....154

2.2. GRAFİK ROMAN OKUYUCUSU.....157

3. BÖLÜM: GRAFİK ROMANDA ÖZGÜNLÜK.....164

3.1. BİÇİM İÇERİK AÇISINDAN ÖZGÜNLÜK.....164

3.1.1. Boyut Açısından Özgünlük.....164

3.1.2. Renk Kullanımı Açısından Özgünlük.....167

3.1.3. Resimleme Açısından Özgünlük.....177

3.1.4 Tipografi Kullanımı Açısından Özgünlük.....183

3.1.5. Sayfa Düzeni / Panel Kullanımı Açısından Özgünlük.....186

3.1.6. Hikaye ve Anlatım Biçemi Açısından.....194

3.3. ETKİLEŞİMLİ GRAFİK ROMAN.....197

3.3.1. Grafik Roman ve Medya.....201

3.3.2. Grafik Roman ve Etkileşimli Medya.....202

3.3.3. Grafik Roman ve Bilgi Tasarımı.....203

3.3.4. Etkileşimli Grafik Roman ve Doyumlar Kuramı.....204

3.3.4.1. Çoklu Algısal Sistemler.....206

3.3.4.2. Hareket.....206

4. BÖLÜM: ETKİLEŞİMLİ GRAFİK ROMAN TASARIMI ve UYGULAMALARI.....207

5. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI.....212

5.1. HİKAYE ÖZETİ.....213

5.2. KARAKTER ANALİZİ.....214

5.3. HİKAYENİN 1. BÖLÜMÜNÜN METNİ.....215

5.4. HİKAYENİN 1. BÖLÜMÜNDEN ETKİLEŞİMLİ UYGULAMA ÇALIŞMALARI.....229

SONUÇ.....236

KAYNAKLAR DİZİNİ.....239

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Görüntü 1: Rodolphe Töpffer tarafından 1830 yılında resimlenen Histoire de Monsieur Cryptogame isimli çizgi romandan birkaç panel.....3

Görüntü 2: Winsor McCay tarafından 1905 yılında resimlenen Little Nemo in Slumberland isimli çizgi romandan birkaç panel.....6

Görüntü 3: Milt Gross tarafından 1930 yılında yazılıp resimlenen Milt Gross isimli çizgi romanın kapağı.....7

Görüntü 4: Herge tarafından 1929 yılında yazılıp resimlenen The Adventures of Tintin isimli çizgi romandan bir sayfa.....8

Görüntü 5: Silvio Spaventa Filippi tarafından 1908 yılında yayımlanan Corriere dei Piccoli isimli çizgi romandan bir sayfa.....9

Görüntü 6: Jose Espoy tarafından 1915 yılında yayımlanan Dominguin isimli çizgi romandan bir sayfa.....9

Görüntü 7: Oscar Jacobsson tarafından 1920 yılında yayımlanan Silent Sam isimli çizgi romandan panel örneği.....10

Görüntü 8: Jiji Shinpo tarafından 1923 yılında yazılıp resimlenen, Gunbu teiden isimli çizgi romandan panel örneği.....10

Görüntü 9: Toledo Museum of Art Museum'da sergilenen 1925 yılında Mısır'da bulunan hiyeroglif.....11

Görüntü 10: The Trustees of the British Museum'da sergilenen 1647 yılında çizilen Bloody Neves from Dover isimli eser.....12

Görüntü 11: William Hogarth tarafından 1731 yılında resimlenen A Harlot's Progress isimli gravür.....13

Görüntü 12: William Hogarth tarafından, 1735 yılında resimlenmiş olan "A Rake's Progress" isimli gravür.....14

Görüntü 13: William Hogarth tarafından, 1724 yılında resimlenmiş olan "A Just View of the British Stage" isimli çalışma..... 15

Görüntü 14: Thomas Rowlandson tarafından, 1788 yılında resimlenmiş olan "Filial Piety" isimli hikayeden bir panel.....15

Görüntü 15: Wilhelm Busch tarafından 1863 yılında resimlenip, 1864 yılında metni bitirilen "Max und Moritz" isimli çizgi romandan bir sayfa.....16

Görüntü 16: George Colomb tarafından 1889 yılında resimlenmiş olan "La Familia Fenouillard" isimli resimli romandan bir sayfa.....17

Görüntü 17: Jimmy Swinnerton tarafından, 1892 yılında resimlenmiş olan "The Little Bears" isimli çizgi romandan bir sayfa.....18

Görüntü 18: Richard F. Outcault tarafından, 1895 yılında yazılıp resimlenmiş olan, "The Yellow Kid" adlı çizgi romanın kapağı.....19

Görüntü 19: Richard F. Outcault tarafından, 1895 yılında yazılıp resimlenmiş olan "The Yellow Kid" adlı çizgi romandan bir sayfa.....20

Görüntü 20: 1897 yılında Rudolph Dirks tarafından yazılmış, 1914 yılında Harold H. Knerr tarafından çizilmiş olan "The Katzenjammer Kids" hikayesinden paneller.....20

Görüntü 21: Frederick Burr Opper tarafından, 11 Mart 1900 yılında yayımlanan "Happy Hooligan" isimli çizgi romanın kapağı.....21

Görüntü 22: Frederick Burr Opper tarafından, 11 Mart 1900 yılında yayımlanan "Happy Hooligan" isimli çizgi romandan bir sayfa örneği.....21

Görüntü 23: Elzie Crisler Segar tarafından yaratılıp, 17 Ocak 1929 tarihinde yayımlanan "Popeye" isimli çizgi bant.....22

Görüntü 24: Al Capp tarafından yaratılıp, 1934 yılında yayımlanan "Li'l Abner" isimli çizgi bant.....22

Görüntü 25: George Herriman tarafından, 1913 yılında yaratılan "Krazy Kat" isimli çizgi bant.....22

Görüntü 26: Harold Rudolf Foster tarafından, 13 Şubat 1937 yılında yaratılan "Prince Valiant" isimli çizgi bant.....23

Görüntü 27: Philips Francis Nowlan tarafından, Ağustos 1928 yılında yaratılan "Buck Rogers" isimli çizgi bant.....23

Görüntü 28: George Mc Manus tarafından, 12 Ocak 1919 yılında yaratılan "Bringing Up Father" isimli çizgi romanın kapağı.....24

Görüntü 29: George Mc Manus tarafından, 12 Ocak 1919 yılında yaratılan "Bringing Up Father" isimli çizgi romandan bir sayfa.....25

Görüntü 30: George Mc Manus tarafından yaratılan "Bringing Up Father"ın ülkemizde 26 Aralık 1971 günü Hürriyet gazetesinde "Güngörmüşler" adı ile yayımlanan sayfası.....26

Görüntü 31: 1912 yılında Edgar Rice Burroughs tarafından yazılıp, 1939 yılında "Burne Hogarth" tarafından çizilen, Tarzan isimli çizgi romanın kapağı.....27

Görüntü 32: 1912 yılında Edgar Rice Burroughs tarafından yazılıp, 1939 yılında Burne Hogarth tarafından çizilen "Tarzan" isimli çizgi romandan bir sayfa.....28

Görüntü 33: Alex Raymond tarafından yaratılan, 7 Ocak 1934 yılında yayımlanan "Flash Gordon" isimli çizgi romandan bir sayfa.....28

Görüntü 34: Eastern Color Printing tarafından, 1933 yılında yayımlanan "Funnies on Parade" isimli çizgi romanın kapağı.....29

Görüntü 35: Hikayesini Jerry Siegel'in yazdığı ve Joe Schuster'in çizdiği "Superman" isimli çizgi romanın Action Comics dergisinde yayımlanan kapağı 31

Görüntü 36: Bil Finger ile Bob Kane'in ortak çalışması olan "Batman" isimli çizgi romanın 'Detective Comics' adlı derginin 27. sayısında yayımlanan kapağı.....32

Görüntü 37: Joe Simon'un yazdığı, Jack Kirby'in çizdiği "Captain America" isimli çizgi romanın Captain America Comics dergisinde yayımlanan kapağı.....33

Görüntü 38: Milton Caniff tarafından yaratılan **"**Terry and the Pirates"in Chicago Tribune isimli gazetede yayımlanan panelleri.....34

Görüntü 39: Frank Robins'in yarattığı "Johnny Hazard" ın 1944 yılında Amerikan gazetesinde yayımlanan sayfası.....34

Görüntü 40: 1939 yılında Bill Parker tarafından yazılıp, Charles Clerence Beck tarafından çizilen "Captain Marvel" karaketerinin Whiz Comics dergisinde yayımlanan kapağı.....35

Görüntü 41: 1951 yılında hikayesini Ruth Adam'ın yazıp, Peter Kay'ın çizdiği "Girl" isimli çizgi romanın kapağı.....36

Görüntü 42: Otto Binder, Leo Dorffman, Edmond Hamilton tarafından yazılıp, Al Plastino tarafından çizilen "Supergirl" isimli çizgi romanın kapağı.....37

Görüntü 43: William Moulton Marston tarafından yaratılan "Wonder Woman" isimli karakter ilk olarak 1941 yılında All Star isimli derginin 8. Sayısında yayımlanan örnek sayfası.....38

Görüntü 44: John Broome ve Carmine Infantino tarafından 1959 yılında yaratılan "The Flash" isimli çizgi romanın kapağı.....39

Görüntü 45: Murphy Anderson tarafından 1964 yılında yaratılan "Hawkman" isimli çizgi romanın kapağı.....40

Görüntü 46: Bill Finger ve Martin Nodel tarafından 1941 yılında yaratılan "Green Lantern" isimli çizgi romanın kapağı.....41

Görüntü 47: Stan Lee ve Jack Kirby tarafından 1961 yılında yayımlanan "The Fantastic Four" isimli çizgi romanın kapağı.....42

Görüntü 48: Stan Lee ve Steve Ditko tarafından 1962 yılında yaratılan "Spıder-Man" isimli çizgi romanın kapağı ve sayfaları.....43

Görüntü 49: 1962 yılında Stan Lee, Larry Lieber, Jack Kirby üçlüsü tarafından yaratılan "Thor" isimli çizgi romanın kapağı.....43

Görüntü 50: 1962 yılında Stan Lee ile Jack Kirby tarafından yaratılan "Hulk" isimli çizgi romanın kapağı.....44

Görüntü 51: 1963 yılında Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck, Jack Kirby tarafından yaratılan "Iron Man" isimli çizgi romanın kapağı.....45

Görüntü 52: 1963 yılında Stan Lee ve Jack Kirby tarafından yaratılan "X-Men" isimli çizgi romanın kapağı.....46

Görüntü 53: Kevin Eastman ile Peter Laird tarafından yaratılan "Teenge Mutant Ninja Turtles" isimli çizgi romandan örnek bir sayfa.....48

Görüntü 54: Mike Ploog tarafından 1974 yılında yaratılan "Werewolf By Night" isimli çizgi romanın kapağı.....49

Görüntü 55: Jim Starlin tarafından 1977 yılında yaratılan "Thanos The Final Threat" isimli çizgi romanın kapağı.....49

Görüntü 56: 1998 yılının Mayıs ayında Scott Kurtz tarafından kurulan "PVP" isimli sitenin arayüzü.....49

Görüntü 57: Neil Gaiman tarafından yazılıp 1988 ile 1996 yılları arasında DC Comics/Vertigo tarafından yayımlanan "Sandman" isimli çizgi romanın kapağı.....51

Görüntü 58: 1996 yılında Garth Ennis ve Steve Dillion tarafından yaratılan "Preacher" isimli çizgi romanın kapağı.....52

Görüntü 59: Hikayesini Abdullah Ziya Kozanoğlu'nun yazdığı, Suat Yalaz'ın resimlediği "Cengizhan'ın Hazineleri" isimli çizgi romanın Akşam Gazetesi'nde yayımlanan duyurusu.....53

Görüntü 60: 1929 yılında Cemal Nadir Güler tarafından yaratılan "Amcabey" isimli çizgi bant.....54

Görüntü 61: Alex Raymond tarafından 1935 yılında yayımlanan "Flash Gordon" bizdeki adıyla "Baytekin" isimli çizgi romandan örnek paneller.....55

Görüntü 62: Mehmet Faruk Gürtunca tarafından 1928 ve 1934 yılında yayımlanmaya başlayan “Çocuk Sesi”ile “Afacan” isimli dergilerin kapakları.....56

Görüntü 63: Hal Foster’ın yarattığı “Prınce Valiant” isimli çizgi romanın Afacan dergisinde “Aslan Prens” adıyla yayımlandığı sayfadan örnek.....57

Görüntü 64: Orhan Tolon tarafından 1935 yılında yayımlanan ”Eciş ile Bücüş” dergisinin kapağı.....57

Görüntü 65: Tahsin Demiray tarafından 1939 yılında yayımlanan “1001 Roman” dergisinin kapağı.....57

Görüntü 66: Ratip Tahir Burak tarafından 1953 yılında yaratılan “Plevne” isimli çizgi romandan örnek sayfa.....59

Görüntü 67: 1954 yılında İlhan Selçuk tarafından kurulan “Dolmuş” isimli derginin kapağı.....60

Görüntü 68: 1954 yılında Oğuz Aral tarafından yazılıp çizilen “Hayk mammer” isimli çizgi romandan örnek sayfa.....61

Görüntü 69: Turhan Selçuk tarafından 1957 yılında yaratılan “Abdülcanbaz” isimli çizgi roman.....62

Görüntü 70: Hikayesini Abdullah Ziya Kozanoğlu’nun yazdığı, resimlemesini Suat Yalaz’ın yaptığı 1959 yılında yayımlanmaya başlanan “Karaoğlan” isimli çizgi romanın kapağı.....63

Görüntü 71: Hikayesini Abdullah Ziya Kozanoğlu’nun yazdığı, resimlemesini Suat Yalaz’ın yaptığı 1959 yılında yayımlanmaya başlanan “Kaan” isimli çizgi romandan örnek sayfa.....64

Görüntü 72: Oğuz Aral tarafından 26 Ağustos 1972 yılında ilk sayısı yayımlanan “Gırgır” isimli haftalık gülmece dergisinin kapağı.....66

Görüntü 73: Ercüment Karacan tarafından ilk sayısı 28 Aralık 1981 yılında yayımlanan “Milliyet Çocuk” isimli haftalık derginin kapağı.....67

Görüntü 74: Mehmet Çağçağ ve Tuncay Akgün tarafından 21 Kasım 1991 yılında ilk sayısı yayımlanan "Leman" isimli derginin kapağı.....68

Görüntü 75: Tekin Aral editörlüğünde 1976 yılının Mart ayında yayımlanmaya başlayan "Fırt" isimli haftalık gülmece dergisinin kapağı.....68

Görüntü 76: Bahadır Baruter ve Selçuk Erdem editörlüğünde 1996 yılında yayımlanmaya başlayan L-Manyak isimli derginin kapağı.....69

Görüntü 77: Bülent Üstün tarafından 1996 yılında yaratılıp çeşitli dergilerde yayımlandıktan sonra 2011 yılında kitap olarak basılan "Kötü Kedi Şerafettin" isimli çizgi romandan örnek sayfa.....70

Görüntü 78: Kenan Yarar tarafından doksanlı yıllarda yaratılıp çeşitli dergilerde yayımlandıktan sonra 2005 yılında kitap olarak basılan "Hilal" isimli çizgi romandan örnek sayfa.....70

Görüntü 79: 1996 yılında Suat Efe Us, Mahmut A. Asrar, Yıldıray Çınar ve Hakan Tacal tarafından kurulan "Çapa Çizgi Roman Grubu" nun fanzinlerinden örnek.....71

Görüntü 80: 2003 yılında Hakan Tacal'ın yazdığı Yıldıray Çınar'ın çizdiği "Karabasan" isimli çizgi romanın kapağı.....72

Görüntü 81: Hakan Tacal'ın yazdığı Mahmud Asrar'ın çizdiği "Pırıl kız (Gorajun)" isimli çizgi romanın kapağı.....73

Görüntü 82: Hakan Tacal'ın yazdığı Yıldıray Çınar'ın çizdiği "Iman Limited" isimli çizgi romanın kapağı.....73

Görüntü 83: 2010 yılında Hakan Tacal tarafından yazılıp çizilen "Dip" isimli çizgi romanın kapağı.....74

Görüntü 84: Galip Tekin tarafından yazılıp çizilen öykülerin derlendiği "Tuhaf Öyküler 1" isimli çizgi romanın kapağı.....76

Görüntü 85: Devrim Kunter tarafından 2013 yılında yazılıp çizilen "Seyfettin Efendi ve Olağanüstü Maceraları" isimli çizgi romanın kapağı.....77

Görüntü 86: 2015 yılının Mart ayında Selçuk Ören tarafından yazılıp çizilen "Şehzade Yangını" isimli çizgi romandan örnek sayfa.....79

Görüntü 87: 2016 yılının Ocak ayında Uykusuz ekibi tarafından çıkarılan "Hortlak" isimli çizgi roman dergisinin kapağı.....80

Görüntü 88: Bülent Üstün, Cengiz Üstün ve Hakan Karataş editörlüğünde devam eden, 2017 yılında yayımlanmaya başlayan "Gececi" isimli aylık çizgi roman kültür dergisinin kapağı.....81

Görüntü 89: Alman psikiyatrist Dr. Frederic Wertham'ın çizgi roman karşıtı kitabı olan "Seduction Of The Innocent" 82

Görüntü 90: 1954 yılında, Bill Finger tarafından yazılan, Dick Sprang tarafından çizilen ve Charles Paris tarafından renklendirilen "The Valley of Giant Bees" isimli çizgi romanın kapağı.....86

Görüntü 91: 1954 yılında, Bill Finger tarafından yazılan, Dick Sprang tarafından çizilen ve Charles Paris tarafından renklendirilen "The Valley of Giant Bees" isimli çizgi romandan bir sayfa.....87

Görüntü 92: 1955 yılında, Bill Finger ve Sheldon Moldoff tarafından yaratılan "Ace the Bathound" isimli çizgi romanın kapağı.....88

Görüntü 93: 1955 yılında, Bill Finger ve Sheldon Moldoff tarafından yaratılan "Ace the Bathound" isimli çizgi romandan paneller.....84

Görüntü 94: 1955 yılında, Bill Finger ve Sheldon Moldoff tarafından yaratılan "Bat Mite" isimli çizgi romanın kapağı.....90

Görüntü 95: 1977 yılında, Kelvin Gosnell, Pat Mills, John Wagner tarafından yaratılan, aksiyon, macera ve bilim kurgu temalı "2000AD" isimli derginin kapağı.....91

Görüntü 96: Kenan Yarar tarafından yaratılan "Hilal" çizgi romanından bir sayfa.....98

Görüntü 97: Levent Cantek tarafından 2013 yılında yazılan "Dumankara" isimli grafik romanın kapağı.....101

Görüntü 98: 2017 yılında Selçuk Ören tarafından yazılıp çizilen "Kasap" isimli fasikülün kapağı.....103

Görüntü 99: 2014 yılında Levent Cantek tarafından yazılıp Berat Pekmez tarafından çizilen "Emanet Şehir" isimli grafik romandan örnek sayfa.....105

Görüntü 100: Yaşar Fırat tarafından 2017 yılında yazılıp çizilen "Nano Tek Madalyon" isimli çizgi romanın kapağı.....106

Görüntü 101: Suat Efe Us tarafından 2004 yılında yazılıp çizilen "Balyoz" isimli çizgi romanın kapağı.....110

Görüntü 102: 2004-2007 tarihlerinde Hakan Tacal tarafından yazılıp çizilen "Uzay Vampirleri" isimli hikayeden örnek sayfa.....112

Görüntü 103: 2016 yılında Devrim Kunter önderliğinde yayımlanmaya başlayan "Yabani" adında aylık çizgi roman dergisinin 9. sayısının kapağı.....113

Görüntü 104: 2018 yılında Uğur Erbaş tarafından yazılıp çizilen "Gozo ve Sagre" isimli grafik romanın kapağı.....116

Görüntü 105: Louise ve Auguste Lumiere kardeşlerin 22 Mart 1895 yılında Paris'te yaptıkları ilk Sinematografi gösteriminin duyurusu.....119

Görüntü 106: Louise ve Auguste Lumiere kardeşlerin 22 Mart 1895 yılında Paris'te yaptıkları ilk Sinematografi gösteriminden "L'arrivee d'un train â La Ciotat" adlı görüntü.....120

Görüntü 107: Richard Outcault'ın 1895 yılında çizmiş olduğu, New York'taki The Word gazetesinde, çizgi romanın öncüsü sayılan "Hogan's Alley" adlı çizgi dizisi....120

Görüntü 108: 1966 yılında Sergio Corbucci'nin yönettiği "Django" adlı İtalyan filminin afişi.....123

Görüntü 109: 1966 yılında, senaryo, yapımcı ve yönetmeliğini Suat Yalaz'ın yaptığı macera türünde "Baybora'nın oğlu Karaoğlan" isimli filmin afişi.....124

Görüntü 110: 1980 yılında yönetmenliğini Mike Hodges'in yaptığı "Flash Gordon" isimli filmden görüntü.....126

Görüntü 111: 1967 yılında yönetmenliğini Şinasi Özonuk'un yaptığı "Baytekin Fezada Çarpışanlar" isimli filmden görüntü.....126

Görüntü 112: Sam Mendes yönetmenliğinde 2002 yılında yayınlanan "Road To Perdition" isimli filmin afişi.....127

Görüntü 113: Stephan Norrington yönetmenliğinde 2003 yılında yayınlanan "The League Of Extraordinary Gentlemen" isimli filmin afişi.....128

Görüntü 114: James McTeigue yönetmenliğinde 2006 yılında yayınlanan "V For Vendetta" isimli filmin afişi.....129

Görüntü 115: Will Eisner tarafından 1978 yılında yazılıp çizilen "A Contract with God and Other Tenement Stories" isimli grafik romandan örnek sayfa.....131

Görüntü 116: Gene Luen Yang tarafından yazılıp çizilen, 2006 yılında yayımlanan "American Born" Chinese isimli grafik romanın kapağı.....133

Görüntü 117: Gene Luen Yang tarafından yazılıp çizilen, 2006 yılında yayımlanan "American Born" Chinese isimli grafik romanın panelleri.....134

Görüntü 118: Jeff Smith tarafından yaratılan, 1991 yılının Temmuz ayında yayımlanan "Bone" isimli grafik romanın kapağı.....135

Görüntü 119: Jeff Smith tarafından yaratılan, 1991 yılının Temmuz ayında yayımlanan "Bone" isimli grafik romanından örnek sayfa.....136

Görüntü 120: Marjane Satrapi tarafından yaratılıp, 2000 yılında yayımlanan "Persepolis" isimli grafik romanın kapağı.....137

Görüntü 121: Marjane Satrapi tarafından yaratılıp, 2000 yılında yayımlanan "Persepolis" isimli grafik romanından örnek sayfa.....138

Görüntü 122: Art Spiegelman tarafından yaratılıp, 1991 yılında yayımlanan "Maus" isimli grafik romanın kapağı.....139

Görüntü 123: Art Spiegelman tarafından yaratılıp, 1991 yılında yayımlanan, "Maus" isimli grafik romanından örnek sayfa.....140

Görüntü 124: David Wiesner tarafından yaratılıp, 2006 yılında yayımlanan "Flotsam" adlı grafik romanın kapağı.....141

Görüntü 125: David Wiesner tarafından yaratılıp, 2006 yılında yayımlanan "Flotsam" adlı grafik romanın panelleri.....141

Görüntü 126: Dave McKean tarafından 2016 yılında yaratılan "Black Dog" isimli grafik romanın kapağı.....144

Görüntü 127: Dave McKean tarafından 2016 yılında yaratılan "Black Dog" isimli grafik romandan örnek sayfa.....145

Görüntü 128: 2002 yılında Brian K. Vaughan tarafından yazılıp Pia Guerratarafından resimlenen "Y: The Last Man" isimli grafik romanın kapağı.....146

Görüntü 129: 2002 yılında Brian K. Vaughan tarafından yazılıp Pia Guerratarafından resimlenen "Y: The Last Man" isimli grafik romandan örnek sayfa.....147

Görüntü 130: Frank Miller tarafından 1986 yılında yaratılan "Batman: The Dark Knight Returns" isimli grafik romanın kapağı.....148

Görüntü 131: Frank Miller tarafından 1986 yılında yaratılan "Batman: The Dark Knight Returns" isimli grafik romandan örnek sayfa.....149

Görüntü 132: 1988 yılında Alan Moore tarafından yazılıp John Higgins tarafından çizilen "Batman: The Killing Joke" isimli grafik romanın kapağı.....150

Görüntü 133: 1988 yılında Alan Moore tarafından yazılıp John Higgins tarafından çizilen "Batman: The Killing Joke" isimli grafik romandan örnek sayfa.....151

Görüntü 134: İlban Ertem tarafından 1991 yılında yazılıp çizilen "Vicdan" isimli grafik romandan örnek sayfa.....154

Görüntü 135: 2018 yılında Levent Cantek tarafından yazılıp, Sefa Sofuoğlu tarafından resimlenen "1951" adında grafik romanın kapağı ve örnek sayfaları.....155

Görüntü 136: 1995 yılında İhsan Oktay Anar tarafından yazılan "Puslu Kıtalar Atlası", 2015 yılında İlban Ertem tarafından resimlenerek grafik roman haline getirilen sayfalardan örnek.....156

Görüntü 137: 2017 yılında Özge Samancı tarafından yazılıp çizilen "Bırak Üzülsünler" adında grafik romandan örnek sayfa.....157

Görüntü 138: 2 Ekim 2012 yılında Chris Ware tarafından yazılıp resimlenen Building Stories isimli grafik roman.....165

Görüntü 139: 1950 yılında Charles M. Schulz tarafından tasarlanan "Peanuts" isimli çizgi bant.....166

Görüntü 140: Jim Davis tarafın tasarlanıp 19 Haziran 1978 yılında yayımlanan "Garfield" isimli çizgi bant.....166

Görüntü 141: Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde Albert Henry Munsell tarafından tasarlanan "Munsell color system"den bir örnek.....167

Görüntü 142: Enki Bilal tarafından 1992 yılında yazılıp çizilen "Froid Equateur" isimli resimli romandan örnek paneller.....168

Görüntü 143: Dick Bruna tarafından 1955 yılında yaratılan "Miffy" isimli çizgi romanın kapağı.....168

Görüntü 144: Robert Crumb tarafından 1994 yılında çizilen "A Day in the Life" isimli çizgi romandan örnek sayfa.....169

Görüntü 145: 1976 yılında Don Lawrence tarafından çizilen "Storm" isimli çizgi romandan örnek sayfa.....170

Görüntü 146: 1980 yılında Vincente Segrelles tarafından çizilen "The Mercenary" isimli çizgi romandan örnek sayfa.....171

Görüntü 147: 1970 yılında Jean Michel Charlier ve Jean Giraud tarafından yaratılan grafik romandan örnek paneller.....172

Görüntü 148: 1983 yılında Jacques Tardi tarafından yaratılan “Le Tueur des Cafards” isimli grafik romandan örnek sayfa.....173

Görüntü 149: 2000’li yıllarda Ai Yazawa tarafından yazılıp resimlenen “Nana” isimli manga.....174

Görüntü 150: David Mazzucchelli tarafından 7 Temmuz 2009 tarihinde yazılıp çizilen “Asterios Polyp” adında grafik romandan örnek paneller.....174

Görüntü 151: Yslaire ve Balac tarafından 1986 yılında yaratılan “Sambre” isimli grafik romandan örnek sayfa.....175

Görüntü 152: 1994 yılında Nananan Kiriko tarafından yaratılan “Nananan’s Kisses” isimli grafik romandan örnek sayfa.....176

Görüntü 153: Raymond Macherot tarafından 1954 yılında resimlenen “Chlorophylle contre les rats noirs” isimli resimli romandan örnek panel.....178

Görüntü 154: Andreas’ın 1981 yılında resimlediği “Chlorophylle contre les rats noirs” isimli resimli romandan örnek panel.....178

Görüntü 155: Daniel Clowes tarafından 2010 yılında çizilen “Wilson” isimli grafik romandan örnek sayfa.....180

Görüntü 156: 2010 yılında Thomas Ott tarafından yazılıp resimlenen “R.I.P” isimli grafik romanın kapağı.....181

Görüntü 157: 2010 yılında Thomas Ott tarafından yazılıp resimlenen “R.I.P” isimli grafik romandan örnek sayfa.....182

Görüntü 158: 2015 yılında Neil Sandman tarafından yazılıp JH Williams tarafından çizilen “Overture” isimli grafik romandan örnek sayfa.....183

Görüntü 159: Enki Bilal tarafından 1998 yılında yaratılan “Le sommeil du monstre” isimli grafik romandan örnek sayfa.....184

Görüntü 160: 2001 yılında Shaun Tan tarafında yazılıp çizilen “Red Tree” isimli resimli romandan örnek sayfa.....185

Görüntü 161: 1950 yılında Charles M. Schuls tarafından yaratılan "Peanuts" isimli çizgi bant.....187

Görüntü 162: Brian Clevinger tarafından yazılıp Dennis Calero tarafından çizilen "Immortals" isimli grafik romandan örnek sayfa.....188

Görüntü 163: 1998 yılında Frank Miller tarafından yazılıp çizilen "300" isimli grafik romandan örnek sayfa.....189

Görüntü 164: 1992 yılında Todd McFarlane tarafından yaratılan "Spawn" isimli grafik romandan örnek sayfa.....190

Görüntü 165: Derib tarafından 1972 yılında yaratılan "Buddy Longway" isimli grafik romandan örnek sayfa.....191

Görüntü 166: Winsor McCay tarafından 1905 yılında yaratılan "Little Nemo in Slumberland" isimli çizgi romandan örnek sayfa.....193

Görüntü 167: Jeanne Puchol tarafından 1986 yılında yazılıp çizilen "Dessous troubants" isimli kısa grafik hikayeden örnek sayfa.....197

Görüntü 168: Hybrid mobil uygulama örneklerinden "Evernote".....199

Görüntü 169: Hybrid mobil uygulama örneklerinden "Instagram".....199

Görüntü 170: Etkileşimli grafik romanların paylaşıldığı sosyal medya site örneklerinden "Twitter".....200

Görüntü 171: Etkileşimli grafik romanların paylaşıldığı sosyal medya site örneklerinden "Reddit" 201

Görüntü 172: Mart 2007 yılında Jason Kilar,ve Beth Comstock tarafından ABD'de kurulan, isteğe bağlı video hizmeti sunan "hulu" isimli web sitesi.....205

Görüntü 173: Nicolas Fouque, Geoffoy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından 2016 yılında yaratılan "Along the Edge" isimli etkileşimli grafik roman.....207

Görüntü 174: Nicolas Fouque, Geoffoy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından 2016 yılında yaratılan "Along the Edge" isimli etkileşimli grafik roman.....208

Görüntü 175: Nicolas Fouque, Geoffoy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından 2016 yılında yaratılan “Along the Edge” isimli etkileşimli grafik roman.....208

Görüntü 176: 2017 yılında Fons Schiedon tarafından çizilip, Benjamin Schreuder tarafından yazılan “The Land of The Magic Flute” isimli etkileşimli grafik roman.....209

Görüntü 177: 2017 yılında Fons Schiedon tarafından çizilip, Benjamin Schreuder tarafından yazılan “The Land of The Magic Flute” isimli etkileşimli grafik roman.....210

Görüntü 178: 2017 yılında Fons Schiedon tarafından çizilip, Benjamin Schreuder tarafından yazılan “The Land of The Magic Flute” isimli etkileşimli grafik roman.....210

Görüntü 179: 2015 yılında Matt Huynh tarafından çizilen, SBS Avustralya yayın kuruluşu tarafından piyasaya sürülen “The Boat” isimli etkileşimli grafik roman.....211

Görüntü 180: 2015 yılında Matt Huynh tarafından çizilen, SBS Avustralya yayın kuruluşu tarafından piyasaya sürülen “The Boat” isimli etkileşimli grafik roman.....211

Görüntü 181: “Bengi” isimli grafik roman uygulamasının 15. sayfası için defterde yapılan eskiz çalışması.....230

Görüntü 182: “Bengi” isimli grafik roman uygulamasının 15. sayfası için bilgisayarda yapılan eskiz çalışması.....230

Görüntü 183: “Bengi” isimli grafik roman uygulamasının 15. sayfasının renklendirilmeden önceki hali.....231

Görüntü 184: “Bengi” isimli grafik roman uygulamasına ait 15. sayfanın renklendirilmiş hali.....232

Görüntü 185: “Bengi” isimli grafik roman uygulamasının kare kod (sol alt) ile etkileşimli hale getirilen 12. sayfası.....233

Görüntü 186: “Bengi” isimli grafik roman uygulamasına ait 12. sayfasının etkileşimli videosunda görünen paneller.....234

Görüntü 187: “Bengi” isimli grafik roman uygulamasının kare kod (sağ üst) ile etkileşimli hale getirilen 19. sayfası.....235

1. BÖLÜM:
ÇİZGİ ROMAN

Grafik roman ve *çizgi roman* arasında hikaye, kurgu, çizim farkı gibi özellikler söz konusu olsa bile, "grafik roman"ın çıkış noktası "çizgi roman"dır. Bu nedenle nitelikli bir karşılaştırma ve ayrıntılı bir inceleme için grafik romandan önce çizgi romanı tanımakta yarar vardır. Güncel (popüler) kültür ürünü olan çizgi romanın, tarihsel gelişimini, önemini incelemeden önce tanımını vermek daha doğru olacaktır.

Çizgi romanın tanımını yaparken antik çağlardaki mağara resimlerine ya da kilise süslemelerine kadar gitmeye gerek yoktur; çünkü, çizgi romanın en önemli özelliklerinden biri basılı olmasıdır. Scott McCloud'a göre çizgi roman "Birbiri ardına sıralanmış resimlerin bir bilgi iletmek ve/veya izleyicide estetik bir etki yaratmak amacıyla zincirleme bir anlatımda kullanılmasıdır" (McCloud, 1993, s. 18). Barker da (1989) McCloud'a benzer bir yaklaşımla çizgi romanın olmazsa olmaz özelliklerinden birinin çizim sanatı olduğunu vurgulamıştır. Barker, çizgi romanın ana özelliklerini şu şekilde açıklamıştır;

> Çizgi roman kareleri düzenli bir resim dizgesiyle belli bir hikayeyi anlatmaktadır. Nispeten tahmin edilebilir davranış dizileriyle beraber birbirini tekrarlayan kareleri vardır. Benzer türde olay ve eylemleri içine alan aynı tip çizgi romandaki dizili hareketsiz resim kareleri çok sayıdaki durumu yapısında barındırmaktadır. Bu durumların arasında; konuşma, hareket, ilişkiler, duygular, mekanlar, neden ve sonuç ilişkileri, çizgi romanın ve karakterlerinin kurgusal özellikleri bulunmaktadır (Barker, 1989, s. 6)

Platin, çizgi romanı diğer anlatım biçimlerinden ayıran niteliklerin bir metin içermesi ve basılı olması olduğunu iddia eder. Tüm bunlara bağlı olarak, Platin, çizgi romanı "elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde ardarda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan anlatım biçimi" olarak tanımlar (Platin, 1985, s. 64).

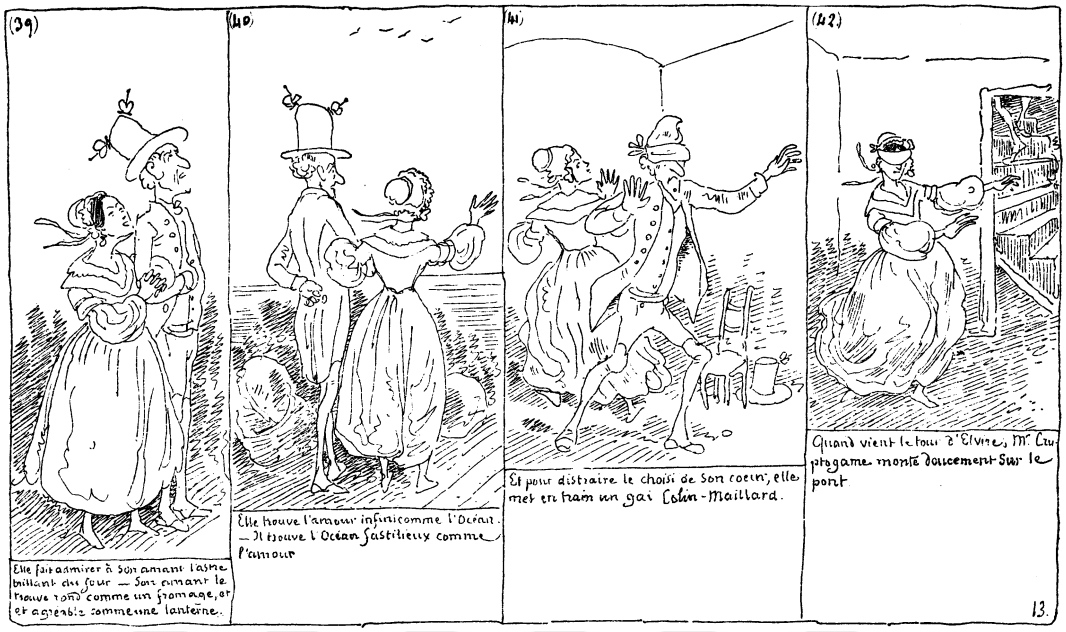
M. Thomas Inge'ye göre ise; "Bir dizi karakterin değişik vesilelerle tekrar tekrar ortaya çıktığı, anlatı metniyle görsel hareket arasında belli bir denge kuran, diyalogların çoğu zaman konuşma balonlarıyla verildiği ve gazetelerde dizi şeklinde yayımlanan açık uçlu dramatik bir anlatı olarak tanımlanabilir" (Inge, 1997, s. 79).

Çizgi romanlar McCloud tarafından "Bilgi aktarmak ve/veya okuyucuda estetik bir tepki üretmek amacı ile sıralanmış resimler veya sıralı görüntüler" (1993, s. 9) olarak tanımlanan, genellikle görsel mecraların en yenilerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Diğer yandan, kültürel eleştiriye cevap vermek için can atanlar, bazen sıralı hikaye anlatımını "tarihi bir sanat şekli" (Eisner, 2008, s. 11) olarak kabul ettirmek için uğraşmışlar ve Bayeux duvar kilimlerinden, William Hogart'ın baskı serileri gibi seleflere kadar örnekler göstermişlerdir. Bunlar, iki tarafın da hem lehine hem aleyhine kullanılabilmektedir. Metinsel ögelerin eşlik ettiği ayrık resimlemeler üzerinden bir hikaye anlatmak, okuma yazma bilmeyen veya az bilenlere yönelik eski ve verimli bir hitap, öğrenme, eğlendirme yolu olmuştur. Fakat bu eski resimli hikaye anlatımları ile Art Spiegelman, Neil Gaiman veya Alan Moore gibi 1980'lerin ortasından beri daha geniş kapsamlı bir çizgi roman geleneğinden çıkma yazarların gelişmiş grafik romanları arasında oldukça fark vardır.

Çizgi romanın, çağdaş kültürü oluşturan ögelerden biri olduğu, modern çağda oluşmuş yeni bir sanat türü olduğu ve hatta birçok ülkede, sanayi kolu olduğu söylenebilir. Akademik geçerliliği olan, çizgi roman hakkındaki bazı tanımlar ise şöyle; "Çizgi roman birbirinden tamamıyla farklı iki ana ögenin, yazı ve çizginin birleşmesiyle gerçekleşen bir anlatım sanatıdır" (Yıldır, 1984, s. 7). Başka bir ifadeyle metinle birlikte sunulan resimlemeler dizisidir. Resmin bulunduğu karenin içinde resmin anlaşılmasına yardımcı olan metin de yer alır (M. Larousse, Cilt: 10).

İlk çizgi romanlar, tıpkı (Eisner, 1985) çizgi roman tanımları, yani resimleme ve metin sentezi üzerine kuruludur. Resimlemelerden metnin anlaşılmasına yardımcı öge olarak yararlanılmıştır. Bu konuda 19. yüzyıl başlarında en önemli farklılığı İsviçreli R. Töpffer'in yarattığı söylenebilir. Töpffer, çizgi romanları için "Karelerimde resimlerin altında birkaç satır yazı var. Yazılar olmasa resimlerin neyi anlatmak istediği bilinmeyecek. Yazılar da resim olmazsa bir şey ifade etmeyecek. Her iki ögenin birleşmesiyle bir tür roman oluştu." (Bkz. Görüntü 1) (Cantek, 2012, s. 32) yorumunu yapmıştır.

Yani çizgi roman ne sadece resim, ne de sadece metindir. Çizgi roman, birbirinden farklı iki ögenin bir araya gelmesiyle oluşan bir anlatım biçimi, kurgu sanatıdır. Çizgi romanın en temel özelliği, resmi ve metni bir arada kullanmasıdır.



Görüntü 1: Rodolphe Töpffer tarafından 1830 yılında resimlenmiş olan "Histoire de Monsieur Cryptogame" isimli çizgi romandan birkaç panel. Erişim: 09.08.2016 (https://bcrfj.revues.org/7178)

Çizgi romanı oluşturan resim ve metnin uyumu ile ilgili Kosta Cera'nın yaklaşımı şöyledir;

> İlk çizgi romanlar önceden var olan bir metnin özellikle de tasvire ihtiyaç gösteren kısımlarının resimlerle betimlenmesi, yorum ve diyaloglarınınsa aynen aktarılmasıyla oluşturulmuştur. Öte yandan, zaman içinde bir tür resim-metin işbirliği oluşmuş bulunduğundan, günümüzde çizgi ve yazı, çizgi romanın temelini oluşturan yegane iki parçası durumuna gelmiş bulunmaktadır. Bir yönüyle romanın yozlaşması olan çizgi roman, diğer bir yönüyle de çağdaş sanat edebiyat türleri arasında kendine özgü ve ciddi bir yer edinmiştir. Çizgi roman bir sanattır ve özünde taşıdığı çarpıcı ayrımların, karşıtlıkların öne çıkardığı yalın bir espriye sahiptir. Kısacası çizgi roman yaratıcıdır ve sayılı sanatların sekizincisi olarak kabul edilebilir (Cantek, 2002, s. 28).

Aşağıda sıralanan maddelerin tümü çizgi roman tanımı için önemli özellikler taşımaktadır.

> 1. Çizgi roman kareleri düzenli bir resim dizgesiyle belli bir hikayeyi anlatmaktadır.
> 2. Nispeten tahmin edilebilir davranış dizileriyle beraber birbirini tekrarlayan karakterleri vardır.
> 3. Benzer türde olay ve eylemleri içine alan aynı tip diğer karakterler arasında, karakterler belirgin tarzlarda belli olurlar.
> 4. Çizgi romandaki dizili hareketsiz resim kareleri çok sayıdaki durumu yapısında barındırmaktadır. Bu durumların arasında; konuşma, hareket, ilişkiler, duygular, mekanlar, neden ve sonuç ilişkileri, çizgi romanın ve karakterlerinin kurgusal özellikleri bulunmaktadır (Barker, 1989, s. 6).

Yukarıdaki açıklamalardan hareketle, Cloud'un ifadesiyle;

> Çizgi roman; okuyucu üzerinde estetik bir tepki oluşturmak ve aynı zamanda bilgi aktarmak amacıyla piktoral ve diğer imgelerin bir bütünü olan resimli görüntü karelerinin, ele alınan hikayenin temel kurgusu içerisinde mantıksal akışı bozmayacak ardıllıkta yan yana getirilmesinden oluşmaktadır (Cloud, 1994, s. 9) denebilir.

Çizgi romanın en temel ögesi resimlemedir. Gelişimi ve kurgusu önemli ölçüde çizime dayalıdır. Gelişimi sırasında çizgi romanda sinema tekniklerinden yararlanılmış fakat bu sanatla olan farklılığı her zaman yüzeye çıkmıştır. Çizgi romanın sinema teknolojisinden çok önceleri uygulanmaya başlandığı göz önünde bulundurulmalıdır. Buna göre bazı çevrelerin yaklaşımlarının aksine, çizgi roman sinemanın kağıt üzerindeki karşılığı biçiminde de nitelendirilmemektedir (Barker, 1989, s. 6).

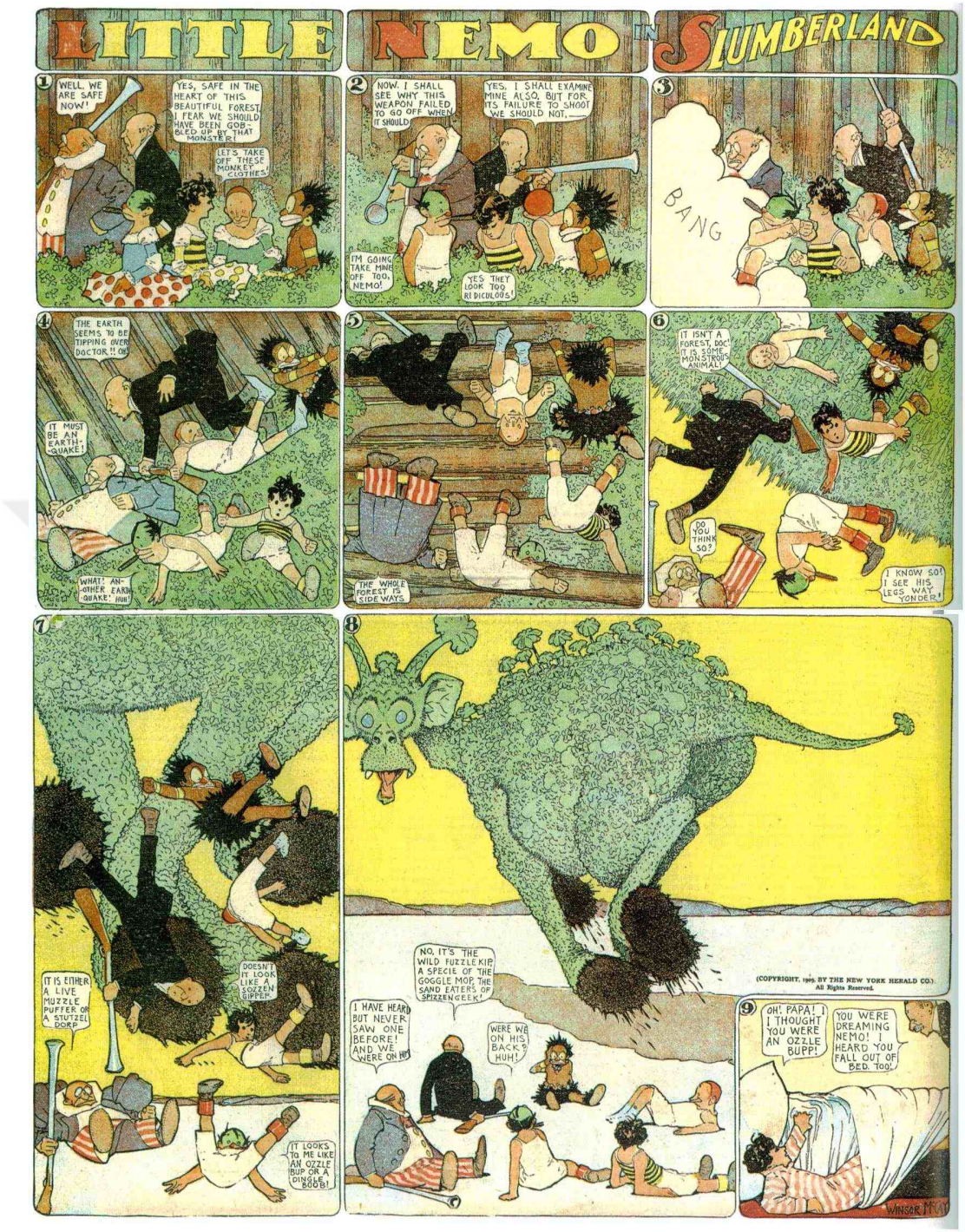
Bir çizgi romanı oluşturan her bir kare kendi içinde bir ileti taşımaktadır. Buna bağlı olarak okurlar, ruhsal durumları, kişisel bakış açıları, deneyim ve hayal güçlerine bağlı olarak bu iletileri değerlendirir. Bütün bu özellikler göz önünde bulundurulursa çizgi romanın aslında görsel bir iletişim aracı olduğu söylenebilir.

Çizgi romanın iletişimle olan bağlantısına ilk yazı örnekleri verilebilir. İlk abecelerin ortaya çıkışı bundan 3500 yıl kadar önceye uzanmaktadır (Sarıkavak, 1998, s. 3). Yazının evrimi sırasında daha ileri bir gelişim aşaması resmin kullanılmasıyla başlamıştır. Resim yazısı, insanların doğayı öykünme (taklit etme) eylemiyle ortaya çıkmıştır. Bu yolla bir dışavurum tarzı yaratan insan aynı zamanda kendisine yeni bir iletişim dili yaratmıştır.

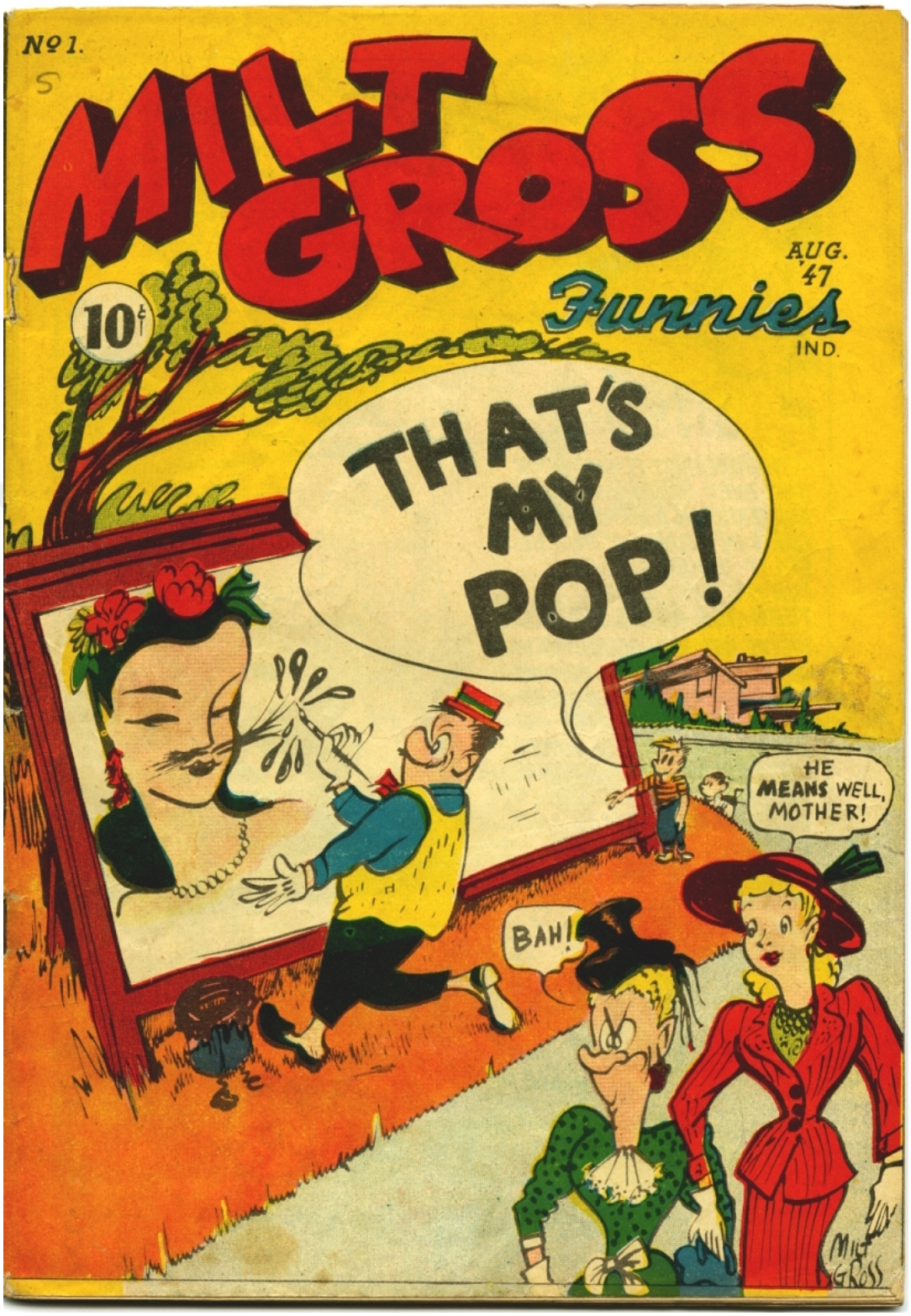
Piktogram olarak adlandırılan bu ‘resim yazı’ örnekleri belli bir nesneyi, kavram ve düşünceyi çizim yoluyla ifade etmektedir. Aynı ifade biçemi ve iletişim çabası çizgi romanı oluşturan ardıl resimlerde de söz konusudur.

Çizgi roman, ülkelere, çıkış nedenlerine, mecralarına, ve dillere göre değişkenlik göstermektedir. Örneğin; İngilizce’de çizgi romanların komik olduğunu vurgulayan “comics” kıta Avrupa’sında kullanılmamaktadır. Fransızlar “bandes dessinée”, İtalyanlar “fumetti”, İspanyollar ise çizgi romanı, geniş yer ayıran TBO gazetesinin adıyla anmaktadır (Gravett, 1989, s.76).

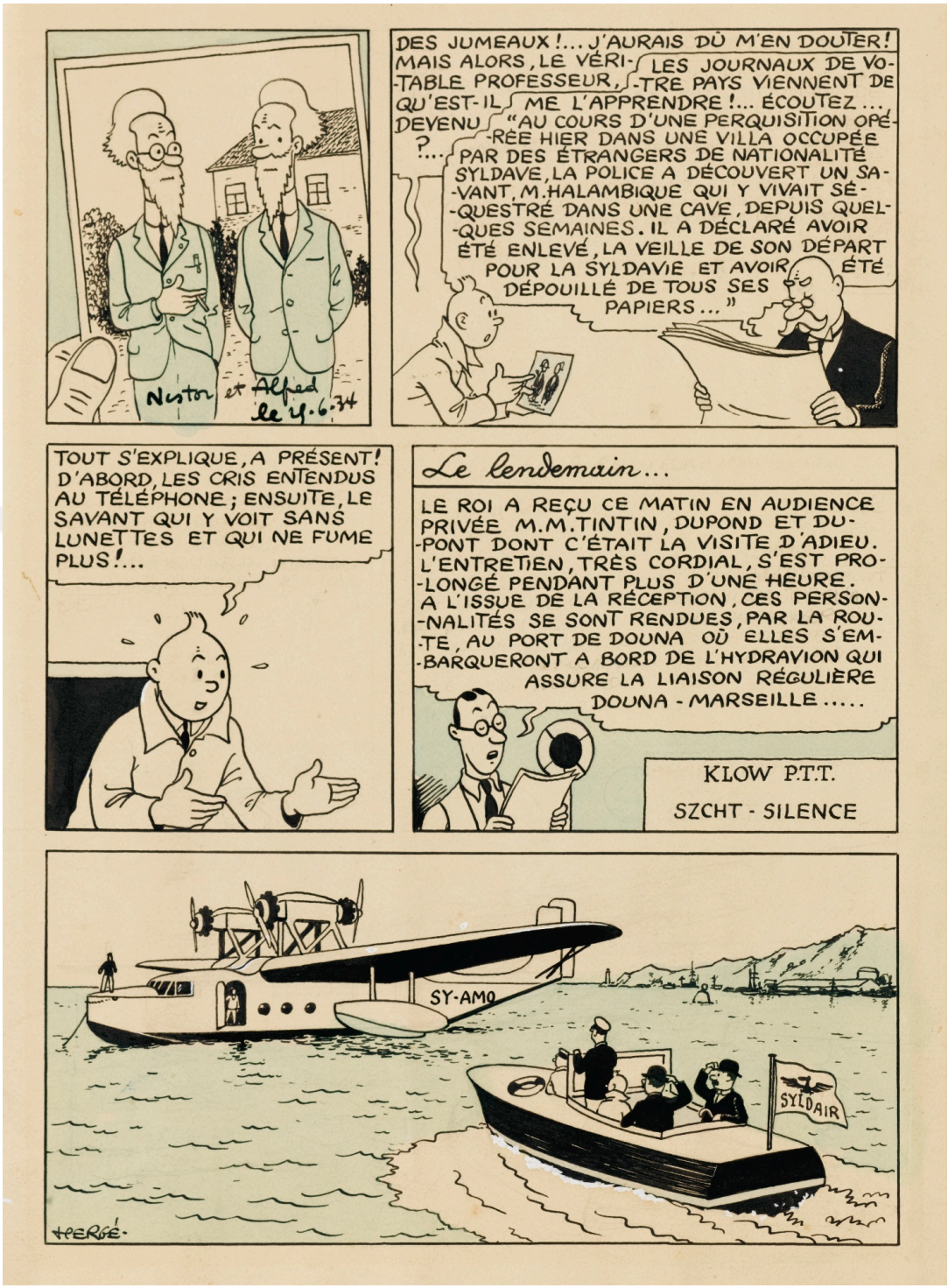
Tüm bu terimler, ilk olarak güncel bir eğlence şekli olarak ortaya çıkan, zamanla küresel boyutta yayılım gösterip, coğrafyalara göre değişerek farklı şekillere bürünmüş olan görsel anlatım türleri için kullanılmaktadır. “Comics” (Bkz. Görüntü 2) ve “funnies” (Bkz.Görüntü 3), türün basit ve temel örneklerinden olurken, “bande dessinée” (Bkz. Görüntü 4) eserin görsel ve anlatımsal boyutlarının vurgulandığı ve “fumetti” (Bkz. Görüntü 5) ise görselle metin arasındaki derin ilişkinin üstünde durulduğu örneklerdir. Bunların yanı sıra “historieta”da (Bkz. Görüntü 6), daha çok olay anlatımı üzerinde durulurken, adını popüler bir dergi olan TBO’dan alan “tebeo” (Bkz. Görüntü 7) , on dokuzuncu yüzyıl sonu ile yirminci yüzyıl başında kitle piyasasındaki süreli yayınların yaygınlaşmasında büyük rol oynamıştır. “Comics” türünün popülerleşmesindeki en önemli etmenlerden biri olduğunun gösterildiği “manga” (Bkz. Görüntü 8) ilk olarak Hokusai Katsushika’nın (1760-1840) 1819’da yayımlanmış olan ve öğrencilerinin kullanması için kendisinin çizdiği taslak, çizim ve karikatürlerini adlandırmakta kullanılmıştır. Hokusai çizdiği taslakları iki Çince karakterin (“man” (kaygısız, ilgisiz) ve”ga” (resim)) birleşiminden oluşan “manga” kelimesiyle tanımlamıştır. Bu terimlerin bir bölümü diğer dillere de geçmiş ve kendine özgü farklı anlamları da taşımaya başlamıştır. Fransızca bir metinde kullanılan “comics” kelimesi yalnızca Kuzey Amerika’daki cómic’leri tanımlarken; İspanyolcadaki “cómic” kelimesi yavaş yavaş “tebeo” ile “historieta” terimlerini kapsayacak biçimde genişlemekte ve bunlar yerine kullanılmaktadır (Richard, 2007, s. 7).



Görüntü 2: Winsor McCay tarafından, 1905 yılında resimlenmiş olan "Little Nemo in Slumberland" isimli çizgi romandan birkaç panel. Erişim:16.01.2017 (https://marswillsendnomore.files.wordpress.com/2011/12/little-nemo-1909-10-03.jpg)



Görüntü 3: Milt Gross tarafından, 1930 yılında yazılmış ve resimlenmiş olan "Milt Gross" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 01.10.2017 (http://media.gunaxin.com/retro-comic-books-amazing-ads/121493)



Görüntü 4: Herge tarafından, 1929 yılında yazılmış ve resimlenmiş olan "The Adventures of Tintin" isimli çizgi romandan bir sayfa. Erişim: 16.01.2017 (http://www.sothebys.com/en/auctions/2015/bande-dessinee-pf1555.html)



Görüntü 5: Silvio Spaventa Filippi tarafından, 1908 yılında yayımlanan "Corriere dei Piccoli" isimli çizgi romandan bir sayfa. Erişim: 16.01.2017 (http://www.angelotrusiani.it/il-corriere-dei-piccoli.htm)



Görüntü 6: Jose Espoy tarafından, 1915 yılında yayımlanan "Dominguin" isimli çizgi romandan bir sayfa. Erişim: 16.01.2017 (http://elcomentamierda.blogspot.com.tr/2013/01/dominguin.html)



Görüntü 7: Oscar Jacobsson tarafından, 1920 yılında yayımlanan "Silent Sam" isimli çizgi romandan panel örneği. Erişim: 16.01.2017 (https://en.wikipedia.org/wiki/Silent_Sam_(comics))



Görüntü 8: Jiji Shinpo tarafından 1923 yılında yazılmış ve resimlenmiş olan "Gunbu teiden" isimli çizgi romandan panel örneği. Erişim: 16.01.2017 (https://whatismanga.files.wordpress.com/2013/06/mzh_56.jpg)

1.1. ÇİZGİ ROMANIN GELİŞİMİ

Çizgi romanların kendine özgü dilinin ne zaman gelişmeye başladığı, ilk defa nasıl, ne zaman veya kimin tarafından üretildiği uzun zaman araştırmalara konu olmuştur. Ancak günümüzde bile araştırmacılar kesin bir isim veya zaman göstermekte zorlanmaktadırlar. Bunun ana nedeninin çizgi romanın gelişiminde sadece bir değil, birden çok ülkenin ve sanatçının etkisi ve etkileşimi olduğu söylenebilir.

1.1.1. Çizgi Romanın Dünyadaki Gelişimi

Çizgi romanın kökeni ile ilgili birçok metin ve araştırma yapılmıştır. Çeşitli kaynak ve görüşlere göre çizgi roman tarihinin başlangıcı ve ilerleyişi değişkenlik göstermektedir. Söz gelimi Bolan çizgi roman ve gelişiminden söz ederken "Çağımıza öz bir anlatım aracı olduğu sanılır oysa resimlerle bir şeyler anlatmak antik Mısır uygarlığına kadar gider" demiştir (Bolan, 2000, s. 1) (Bkz. Görüntü 9). Çünkü Bolan'a göre "Hiyeroglif denen resim yazı, çizgi romanın atasıdır" demektedir.



Görüntü 9: 1925 yılında Mısır'da bulunan hiyeroglif, Toledo Museum of Art Museum'da sergilenmektedir. Erişim: 15.01.2017 (https://lib.rus.ec/b/597806/read)

Sabin ise çizgi romanın kökenini 1600'lerdeki İngiliz çizimlerine dayandırmakta, o dönemde çizilen eserlerin ve ilanların (Bkz. Görüntü 10) çizgi romanın anlatım biçimini almasına yön verici olduğunu savunmaktadır (Sabin, 1996, s. 11).



Görüntü 10: 1647 yılında çizilen "Bloody Newes from Dover" isimli eser, The Trustees of the British Museum'da sergilenmektedir Erişim: 15.01.2017 (https://mercuriuspoliticus.wordpress.com/2010/01/24/bloody-newes-from-dover/)

Petty ise çizgi romanın geçmişini 16. yüzyıla dayandırır. İlk diyalog balonu diye adlandırdığı resim içi yazının 1780'lerin taşlama dergileri diye adlandırılan mecmualarda görüldüğünden bahsetmektedir (Petty, 2006, s. 32).

Tarihi gelişim sürecinde çizgi roman irdelendiğinde; William Hogarth'ın (1697-1764) bu alanın öncülerinden biri olduğu görülmektedir.

William Hogarth yağlıboya tablolarında insan tiplerinin estetiğini bozarak ve onları karikatürize ederek resmetmiştir. Hogarth o sıralarda basın hayatının başladığı İngiltere'de renkli tabloların siyah beyaz gravürlerini kağıda basıp çoğaltmıştır. A Harlot's Progress (Bkz. Görüntü 11 ve 12) ve A Rake's Progress isimli birbirini takip eden resimlerden oluşan çalışmaları da bastığı tablolardandır. "Bu tablolar, birbirini bütünleyen bir dizi; bir çeşit yazısız, balonsuz çizgi roman bandı gibidir" (Güreli, 1997, s. 42).



Görüntü 11: William Hogarth tarafından, 1731 yılında resimlenmiş olan "A Harlot's Progress" isimli gravür. Erişim: 12.03. 2017 (https://ebooks.adelaide.edu.au/h/hogarth/william/trusler/chapter21.html)

Hogarth aynı zamanda ilk kez resim ile yazıyı birleştiren çizimler yapmakla kalmamış aynı zamanda konuşma balonları hazırlamıştır (Bkz. Görüntü 13). Hogarth'ın ardından Thomas Rowlandson (1756-1827) (Bkz. Görüntü 14) ve James Gillray (1697-1764) Hogarth'ın çalışmalarını geliştirip Avrupa'ya tanıtmışlardır. Fakat yine de konuşma balonu kullanımı yaygınlaşmamıştır, resim metin beraberliğine bakıldığında metnin ağırlığının azalmaya başladığı gözlemlenmiştir.



Görüntü 12: William Hogarth tarafından, 1735 yılında resimlenmiş olan "A Rake's Progress" isimli gravür. Erişim: 12.03.2017 (http://www.tate.org.uk/art/artworks/hogarth-a-rakes-progress-plate-7-t01793)

Konuşma balonunun henüz sistemli bir şekilde yaygınlaşmadığı dönem olan 19. yüzyılın önemli ressamlarından Wilhelm Busch, Max und Moritz (Bkz. Görüntü 15) eseri ile bugünkü Amerikan çizgi romanının temeline ilk harcı atan kişilerden biridir. Bu dönemin başka bir öncüsü ise hızlandırılmış anlatımı ile yenilikleri geliştirip tanıtan Fransız George Colomb'dur (Bkz. Görüntü 16).



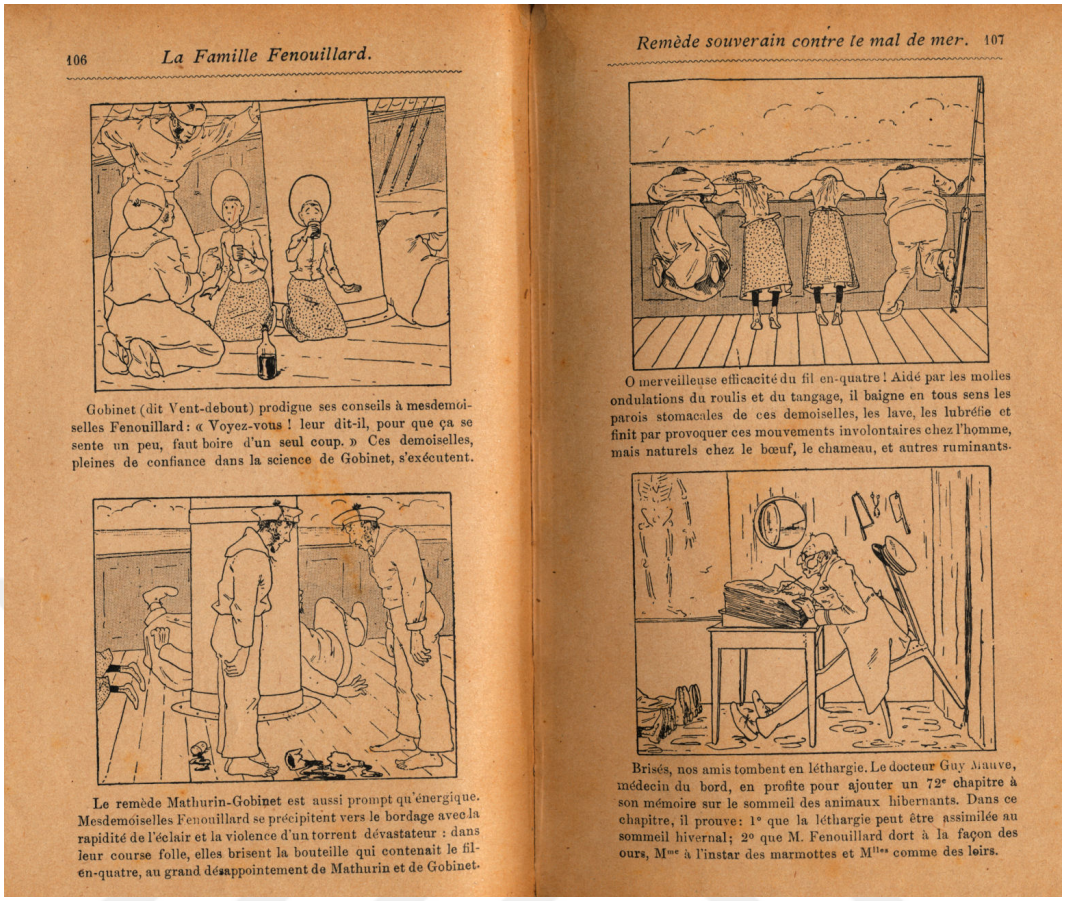
Görüntü 13: William Hogarth tarafından, 1724 yılında resimlenmiş olan "A Just View of the British Stage" isimli çalışma.
Erişim: 12.03.2017 (https://www.lambiek.net/artists/h/hogarth_william.htm)



Görüntü 14: Thomas Rowlandson tarafından, 1788 yılında resimlenmiş olan "Filial Piety" isimli hikayeden bir panel. Erişim: 12.03.2017
(http://www.historyextra.com/feature/pictures-georgian-caricaturist-thomas-rowlandson)



Görüntü 15: Wilhelm Busch tarafından 1863 yılında resimlenip, 1864 yılında metni bitirilen "Max und Moritz" isimli çizgi romandan bir sayfa. Erişim: 14.03.2017 (http://www.wilhelm-busch.de/werke/max-und-moritz/)



106 La Famille Fenouillard.

Gobinet (dit Vent-debout) prodigue ses conseils à mesdemoiselles Fenouillard : « Voyez-vous ! leur dit-il, pour que ça se sente un peu, faut boire d'un seul coup. » Ces demoiselles, pleines de confiance dans la science de Gobinet, s'exécutent.

Le remède Mathurin-Gobinet est aussi prompt qu'énergique. Mesdemoiselles Fenouillard se précipitent vers le bordage avec la rapidité de l'éclair et la violence d'un torrent dévastateur : dans leur course folle, elles brisent la bouteille qui contenait le fil-en-quatre, au grand désappointement de Mathurin et de Gobinet.

Remède souverain contre le mal de mer. 107

O merveilleuse efficacité du fil en-quatre ! Aidé par les molles ondulations du roulis et du tangage, il baigne en tous sens les parois stomacales de ces demoiselles, les lave, les lubréfie et finit par provoquer ces mouvements involontaires chez l'homme, mais naturels chez le bœuf, le chameau, et autres ruminants.

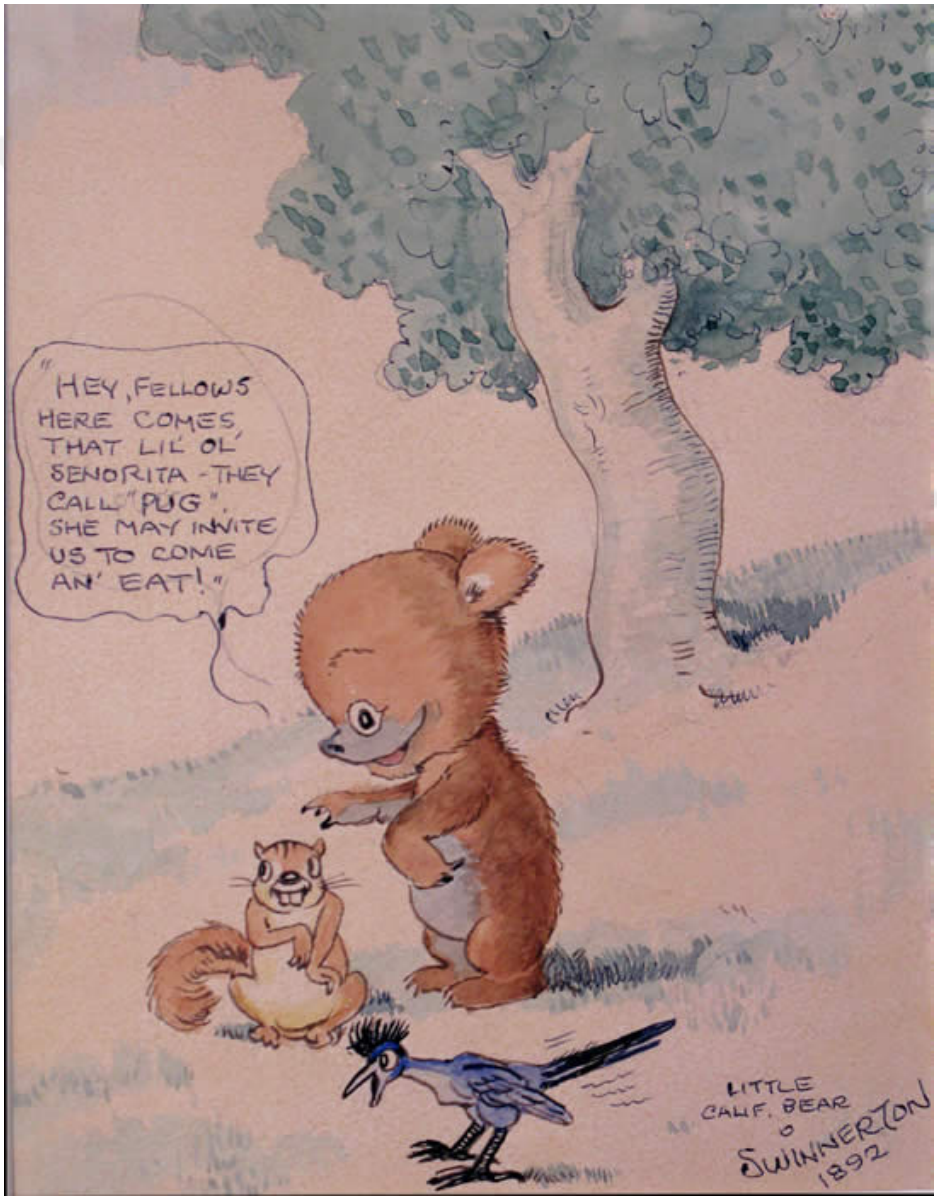
Brisés, nos amis tombent en léthargie. Le docteur Guy Mauve, médecin du bord, en profite pour ajouter un 72e chapitre à son mémoire sur le sommeil des animaux hibernants. Dans ce chapitre, il prouve : 1° que la léthargie peut être assimilée au sommeil hivernal ; 2° que M. Fenouillard dort à la façon des ours, Mme à l'instar des marmottes et Mlles comme des loirs.

Görüntü 16: George Colomb tarafından 1889 yılında resimlenmiş olan “La Familia Fenouillard” isimli resimli romandan bir sayfa. Erişim: 15.03.2017 (https://tr.pinterest.com/pin/226868899950957163/)

Çizgi roman, tarihsel gelişimi sürecinde birçok yaratılan eserden etkilenmiştir, devamlı şekil ve içerik değiştirmiştir. Bu olguyu M. Thomas Inge aşağıdaki değerlendirmesi ile desteklerken aynı zamanda çizgi romanın tarihine ilişkin ipuçları da vermektedir.

> İlk çizgi romanın hangisi olduğunu saptamak güçtür. Bazı araştırmacılar James Swinnerton'un San Fransisco’da yayınlanan Examiner gazetesi için 1892’te çizdiği Little Bears and Tykes’ın ilk çizgi roman olduğu söylerler (Bkz. Görüntü 17).Başka araştırmacılar ise, ilk çizgi roman olarak Richard Outcault’un New York’ta yayımlanan World gazetesi için 5 Mayıs 1895’te çizmeye başladığı, kentin ‘Hogan Sokağı’ ile özdeşleştirilen göçmenlerin yaşadığı kesimlerinde bir sokak çocuğunun başından geçenleri konu alan The Yellow Kid’i gösterirler (Bkz. Görüntü 18 ve 19) (Inge, 1997, s.80).

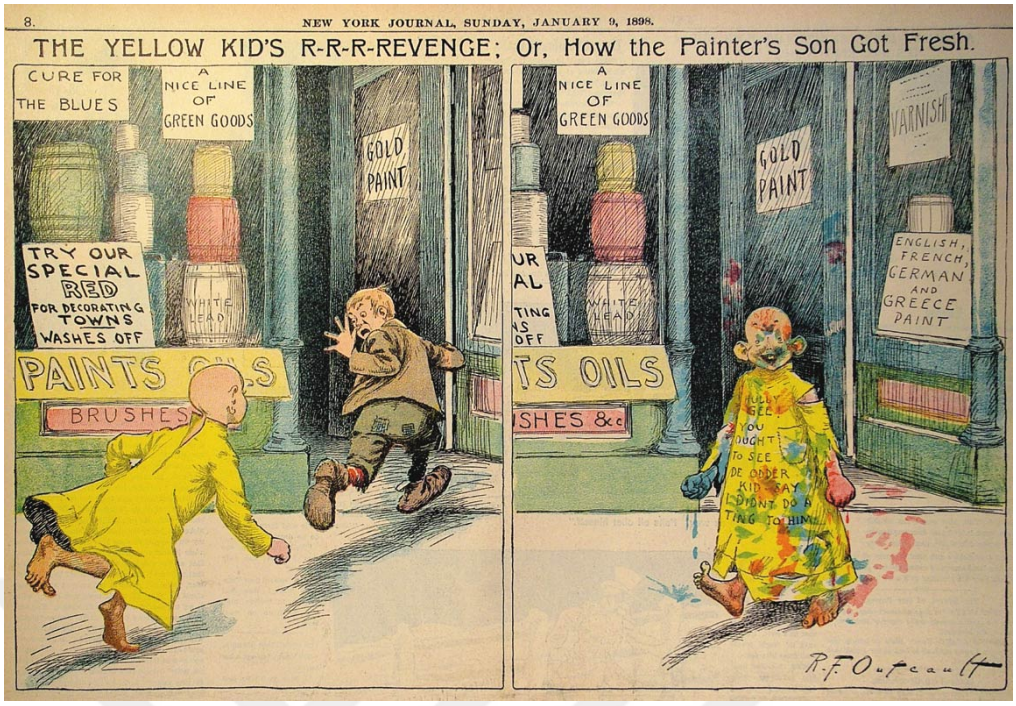
Söz gelimi, Yellow Kid ilk başlarda sadece bant içinde resimler ve üstlerde ve altlarda içinde yazı bulunduran karelerden oluşan görsel anlatım iken, Rudolph Dirks'in meydana getirdiği The Katzenjammer Kids, William Hogarth ve Thomas Rowlandson'dan sonra çizgi romanı çizgi roman yapan balonlama tekniğinin doğuşu olarak sayılabilir. Yellow Kid'in düşünceleri sadece çerçeve etrafında yazılar olarak okuyucuya aktarılırken, The Katzenjammer Kids ile okuyucuya kişi ağzından söz aktarımı (konuşma balonu) ile başlamıştır (Bkz. Görüntü 20).



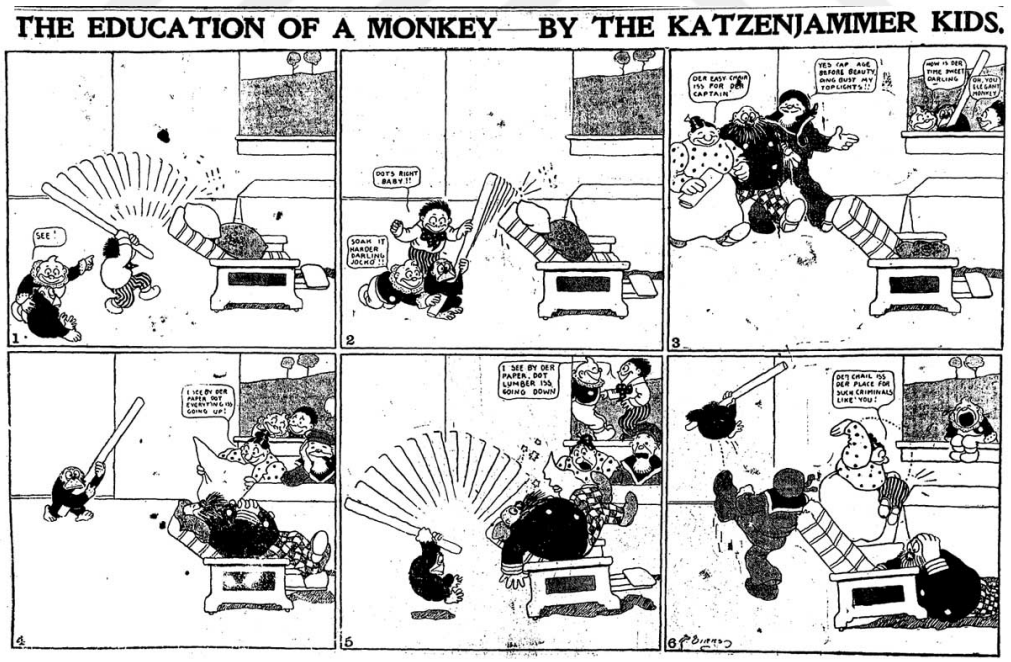
Görüntü 17: Jimmy Swinnerton tarafından, 1892 yılında resimlenmiş olan "The Little Bears" isimli çizgi romandan bir sayfa. Erişim: 12.03.2017 (https://en.wikipedia.org/wiki/The_Little_Bears)



Görüntü 18: Richard F. Outcault tarafından, 1895 yılında yazılıp resimlenmiş olan, "The Yellow Kid" adlı çizgi romanın kapağı. Erişim: 12.03.2017 (http://cbldf.org/2012/07/a-history-of-censorship-richard-felton-outcalt-and-the-yellow-kid/)



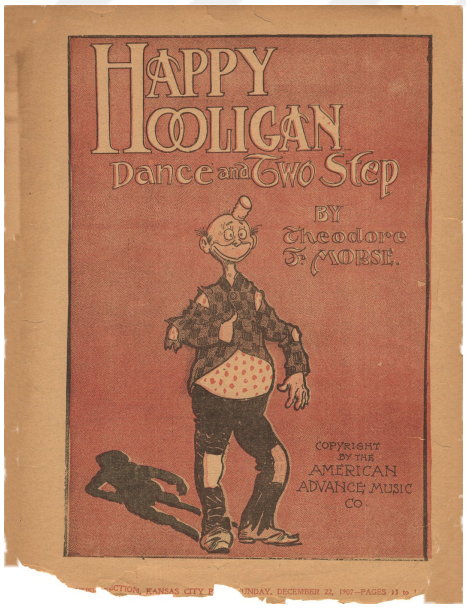
Görüntü 19: Richard F. Outcault tarafından, 1895 yılında yazılıp resimlenmiş olan "The Yellow Kid" adlı çizgi romandan bir sayfa. Erişim: 12.03.2017 https://tr.pinterest.com/pin/433471532855754784/



Görüntü 20: 1897 yılında Rudolph Dirks tarafından yazılmış, 1914 yılında Harold H. Knerr tarafından çizilmiş olan "The Katzenjammer Kids" hikayesinden paneller. (İlk 12 Aralık 1897 yılında American Humorist dergisinde küçük hikayeler şeklinde yayımlanmış, daha sonra 1914 yılında kitap olarak basılmıştır). Erişim: 19.03.2017 (https://tr.pinterest.com/comicicon/katzenjammer-kids/)

Winsor McCay'ın Little Nemo In Slumberland eseri, daha önce yayımlanan fakat devamlılığı olmayan çizgi romanlardan farklı olarak artık devamlılık taşıyan hikayelere dönmeye başlamıştır. İlk olarak Little Nemo In Slumberland olan seri hikaye çizgi roman bundan sonra çoğalarak devam etmiştir (Bkz. Görüntü 2). Çizgi roman kareleri 1907'lere kadar sadece haftalık ve aylık şekilde gazetelerde ve dergilerde yer almıştır. 1907'de ise günlük gazete sayfalarında sıralı çizgi bant (comic strip) şeklinde görülmeye başlanıp 1910'lar da gazetelerde düzenli bir yer almıştır (Ross, 2007, s. 46).

Bu öncüler hızla yeni temalar, yeni görenekler yaratmışlardır. Öyle ki bir gün kendilerini tüketme tehlikesiyle yüz yüze gelmişlerdir. Bu kaotik çizgi dünyasına çekidüzen verecek birine ihtiyaç duyulmuştur ve bu kişi 1857- 1937 yılları arasında yaşayan Amerika'lı çizgi roman sanatçısı Frederick Burr Opper'dir. Yarattığı Happy Hooligan (Bkz. Görüntü 21-22), Charlie Chaplin'den önce çizilmiş bir Şarlo'ydu. Bir diğer tipi olan Glommy Gus ise Buster Keaton'ın yüz anlatımını taşımaktaydı. Opper ayrıca kendine has kara mizah anlayışıyla Mac Sennet komedilerini etkilemiş, kullandığı anlatım teknikleriyle sonradan sinemanın da izleyeceği yollardan bazılarını işaretlemiştir (Uçmak, 2007, s.18).



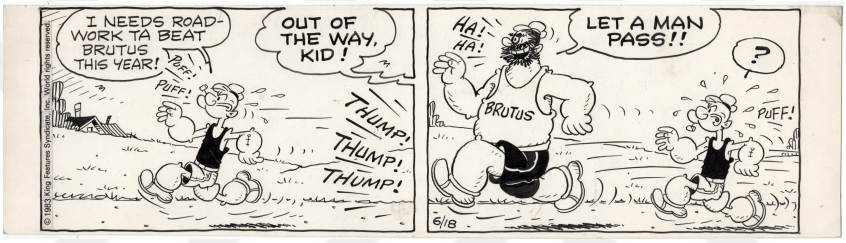


Görüntü 21: Frederick Burr Opper tarafından, 11 Mart 1900 yılında yayımlanan "Happy Hooligan" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 20.06.2017 (http://john-adcock.blogspot.com.tr/2012/10/shake-raggers-and-buzzard-roosters.html)

Görüntü 22: Frederick Burr Opper tarafından, 11 Mart 1900 yılında yayımlanan "Happy Hooligan" isimli çizgi romandan bir sayfa örneği. Erişim: 20.06.2017 (https://tr.pinterest.com/pin/226868899950978016/)

1900'lerde çizgi bant halkın oldukça ilgisini çekmiştir. Birkaç yıl içerisinde, çizgi bant her yerde olmaya başlamıştır ve bunun tek sebebi gazete editörlerinin onları sevmesi değildir. Yayımcılar çizgi bantların gazete sattırdıklarını fark etmişlerdir. O dönemin unutulmayan çizgi bantları; E.C. Segar'ın Popeye (Bkz. Görüntü 23) Al Capp'in Li'l Abner'ı(Bkz. Görüntü 24), George Herriman'ın Krazy Kat'i(Bkz. Görüntü 25) ve Hal Foster'ın Prince Valiant'ı (Bkz. Görüntü 26) bunlardan bazılarıdır.

Amerika'da yapılan ve dünyanın ilk bilim kurgu çizgi romanı sayılan 'Buck Rogers' (Bkz. Görüntü 27) ise, ilk kez 1929 yılında yayınlanmış. Bizde ise çizgi bant olarak ilk kez 1956 yılında 'Yeni Asır' gazetesinde yayınlanmıştır (Cantek, 2012).



Görüntü 23: Elzie Crisler Segar tarafından yaratılıp, 17 Ocak 1929 tarihinde yayımlanan "Popeye" isimli çizgi bant. Erişim: 24.03.2017 (http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1245742)



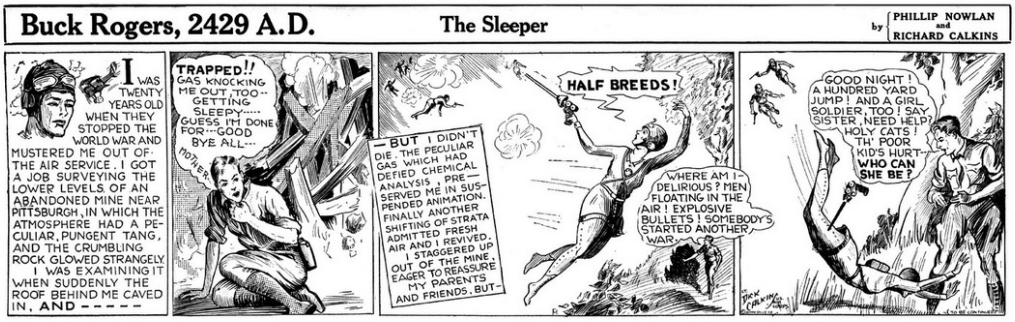
Görüntü 24: Al Capp tarafından yaratılıp, 1934 yılında yayımlanan "Li'l Abner" isimli çizgi bant. Erişim: 24.03.2017 (http://natedsanders.com/lot-22829.aspx)



Görüntü 25: George Herriman tarafından, 1913 yılında yaratılan "Krazy Kat" isimli çizgi bant. Erişim:24.03.2017 (http://natedsanders.com/__krazy_kat___comic_strip_by_george_herriman_from_-lot43212.aspx)



Görüntü 26: Harold Rudolf Foster tarafından, 13 Şubat 1937 yılında yaratılan "Prince Valiant" isimli çizgi bant. Erişim: 24.03.2017 (http://natedsanders.com/blog/2016/08/hal-foster-prince-valiant-comic-art/)

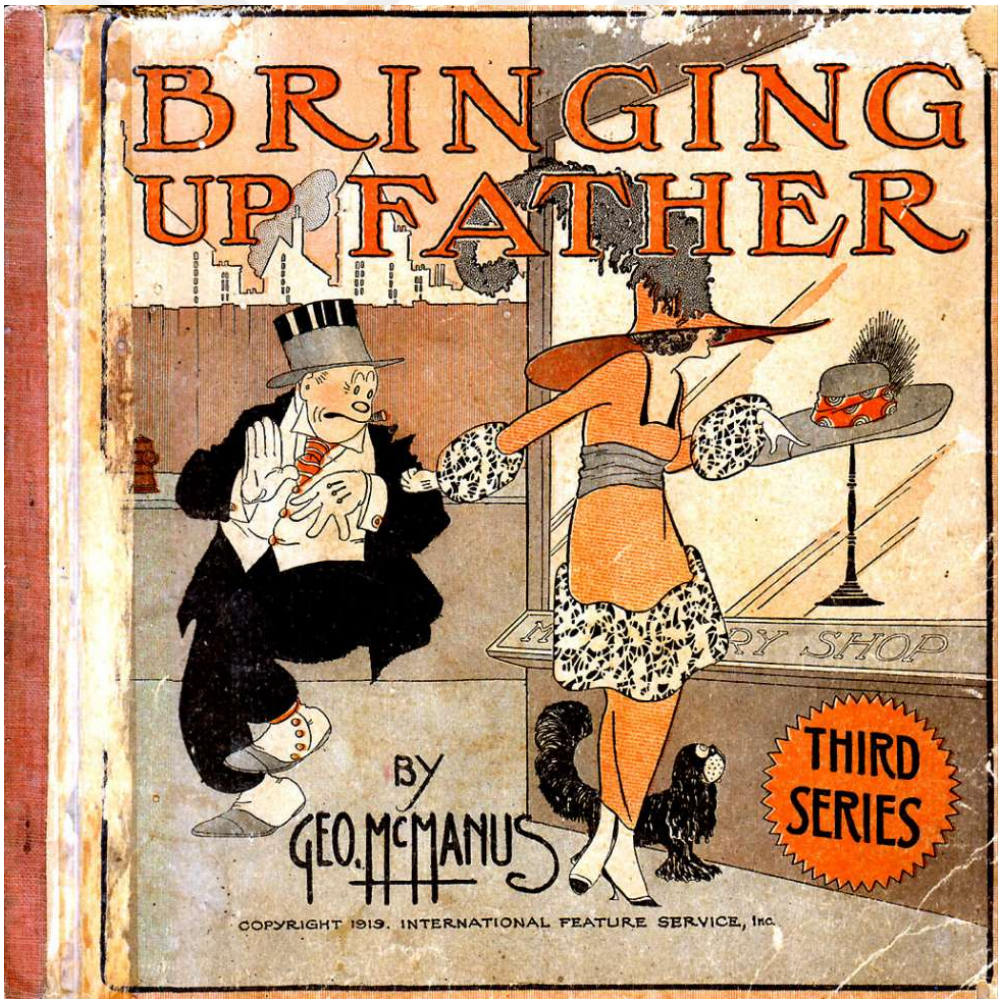


Görüntü 27: Philips Francis Nowlan tarafından, Ağustos 1928 yılında yaratılan "Buck Rogers" isimli çizgi bant. Erişim: 24.03.2017 (http://www.palmersalmanac.com/palmers-blogmanac/category/all/24)

Bütün gelişmelere rağmen çizgi roman dünyası çok yavaş ilerlemiş ve gelişmiştir. Bunun en büyük nedenlerinden biri dağıtımcılık problemleri olmuştur. Uzun süre çizgi romanlar basıldıkları ülkelerin dışına çıkamamış ve farklı kültürlerle etkileşime geçememişlerdir, fakat kısa süre sonra sendikalar ve ajanslar kurulmuş ve çizgi roman artık dünyaya açılmıştır, ve bu gelişimin sonucunda çizgi roman özgürleşmiş, her kültürden insanla etkileşim halinde gelmiştir.

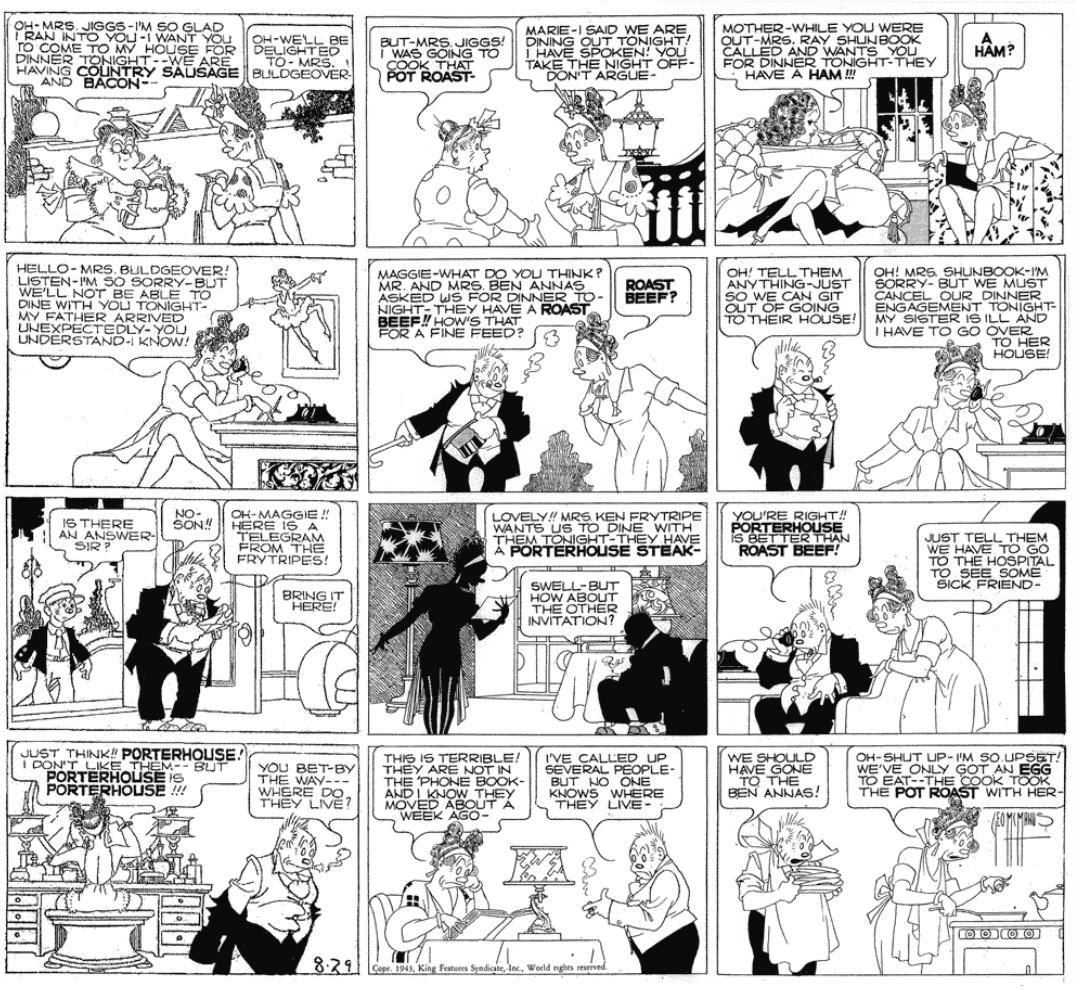
Bunun sonucunda hem çizgi romanlar değişmeye, gelişmeye başlamıştır hem de okuyucu profilleri büyük ölçüde değişmiştir.

Bir süre sonra artık yapı kaba çizgileriyle belli olmuştur. Çizgi romanın zorunlu kalıpları ve sözlüğü, konuşma balonları, hareket çizgileri, çerçeve içine alınmış resimleri düzenli olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu dönemin hiçbir sanatçısı, çizgi romanın temel bakışına George Mc Manus (1884-1954 yılları arasında yaşayan İrlanda'lı çizer) kadar fazla şey katmamıştır. Mc Manus o dönemlerde diyalog ve çizgi ustası olarak görülmektedir. Yarattığı Bringing Up Father (Bkz. Görüntü 28 - 29) yani bizim bildiğimiz adı ile 'Güngörmüşler' (Bkz. Görüntü 30) günümüze kadar yaşamayı başarmıştır (Horn, 1989).

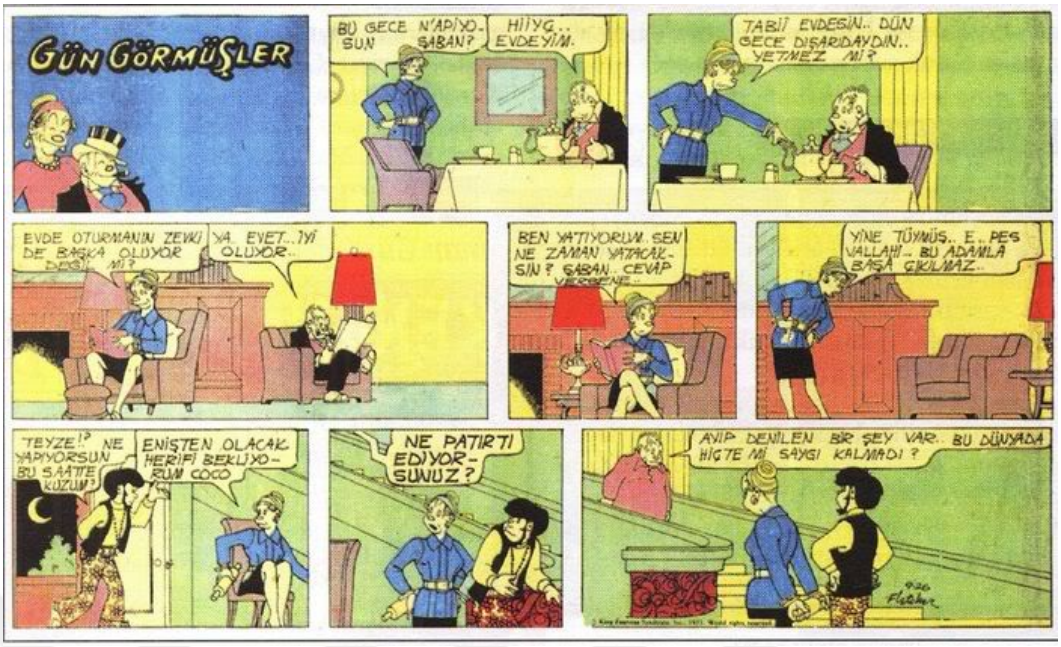


Görüntü 28: George Mc Manus tarafından, 12 Ocak 1919 yılında yaratılan "Bringing Up Father" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 16.06.2017 (http://comicbookplus.com/?dlid=23173)

Sertçelik'in araştırmalarına göre (2005) 1920'li yılların sonuna doğru sinema sektörünün de gelişmesiyle, çizgi roman sanatında da hareketlenmeler ve değişmeler başlamıştır. 1930'ların başında ise artık yeni bir döneme girilmiştir. Her sanat akımında olduğu gibi çizgi romanda yavaş yavaş kendi içinde bir aydınlanma çağı yaşamaya hazır hale gelmiştir. Toplumu oluşturan bireyler artık çizgi romanı benimsemekten öteye, bir alışkanlık haline getirmişlerdir. Bunun yanı sıra gizil gücünün (potansiyelinin) farkında olan yayımcılar ve usta sanatçılarla birlikte, kaçınılmaz olan gerçekleşmiş ve dünya çizgi roman tarihinin Altın Çağı'nı yaşamaya başlamıştır.



Görüntü 29: George Mc Manus tarafından, 12 Ocak 1919 yılında yaratılan "Bringing Up Father" isimli çizgi romandan bir sayfa Erişim: 16.06.2017 (https://tr.pinterest.com/pin/363173157432313026/)

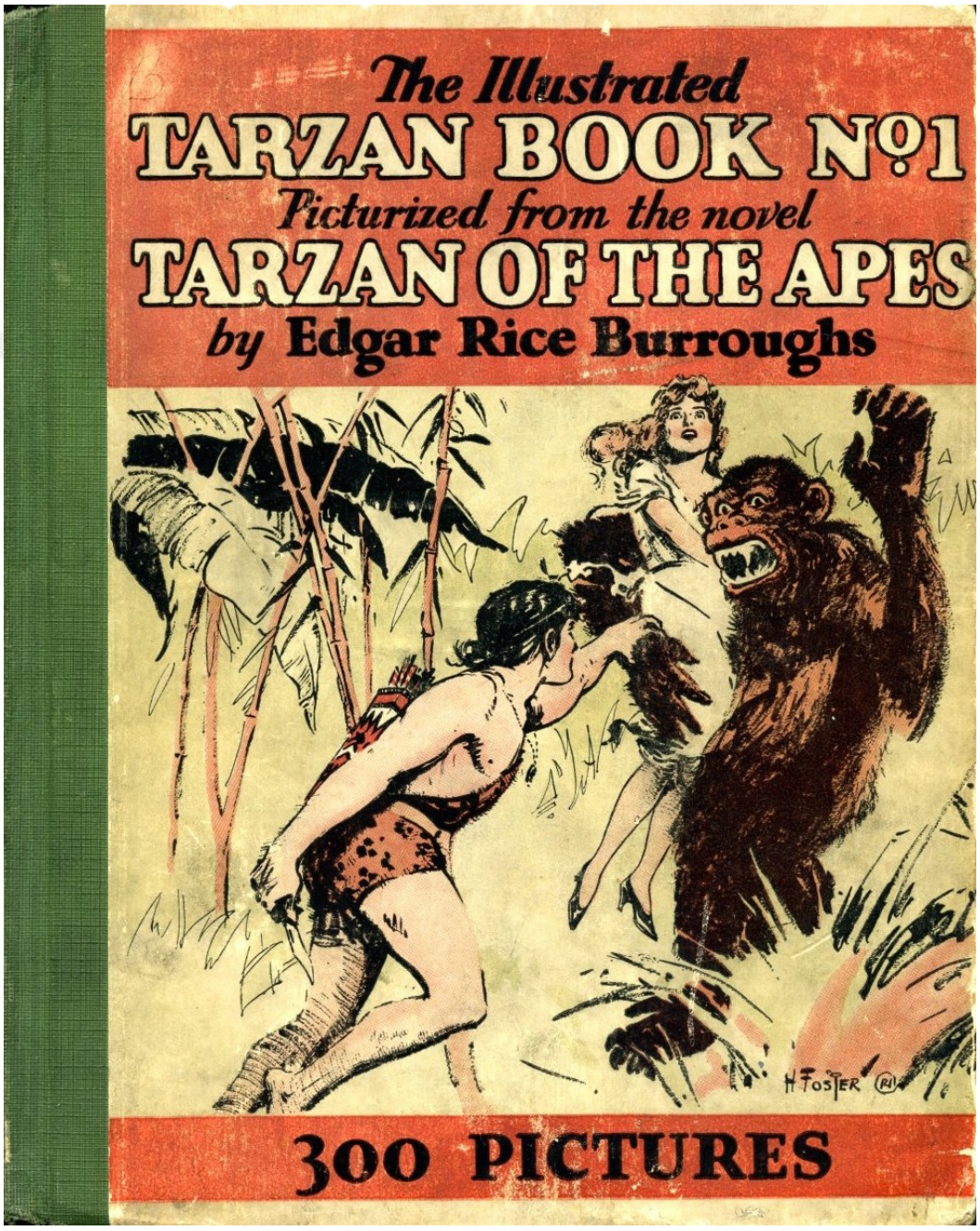


Görüntü 30: George Mc Manus tarafından yaratılan "Bringing Up Father" ülkemizde 26 Aralık 1971 günü Hürriyet gazetesinde "Güngörmüşler" adı ile yayımlanmıştır.
Erişim: 16.06.2017
(http://www.cizgidiyari.com/forum/e-f-g-h/321-gungormusler-bringing-up-father.html)

Uçmak (2007) "Altın Çağ" olarak adlandırılan bu dönemin en unutulmaz üç isminin kesinlikle, 1892-1982 yılları arasında yaşayan, en önemli eseri Prince Valiant (Bkz. Görüntü 26) olan Kanadalı çizgi roman sanatçısı Harold Rudolf Foster, 1911-1996 yılları arasında yaşayan, çizdiği en önemli eserlerden biri Tarzan (Bkz. Görüntü 31-32) olan Amerikalı illüstratör, yazar Burne Hogarth ve 1909-1956 yılları arasında yaşayan, en önemli eseri Flash Gordon (Bkz. Görüntü 33) olan Amerikalı çizgi roman sanatçısı Alex Raymond olduklarını vurgulamıştır. Bu üç altın sanatçının elini attığı her macera, her çizgi, adeta bir altın kadar değerli olmuş ve herkes tarafından bir çırpıda tüketilmiştir. Bu üç Amerika'lı idolün izinden giden diğer ülkelerin sanatçıları da özgün çalışmalara imza atmaya başlamışlardı.

Otuzlu yıllar aynı zamanda çizgi romanın dergileştiği bir dönem olmuştur. Dergiler bilinenin aksine Amerikalılar tarafından değil, Japonlar tarafından ilk kez 1920'lerde her ay düzenli biçimde yayımlanmaya başlanmıştır. Bu dergilerde 1930'lu yıllarda Japon çizgileri sayfalarda yer almaya başlamıştır.

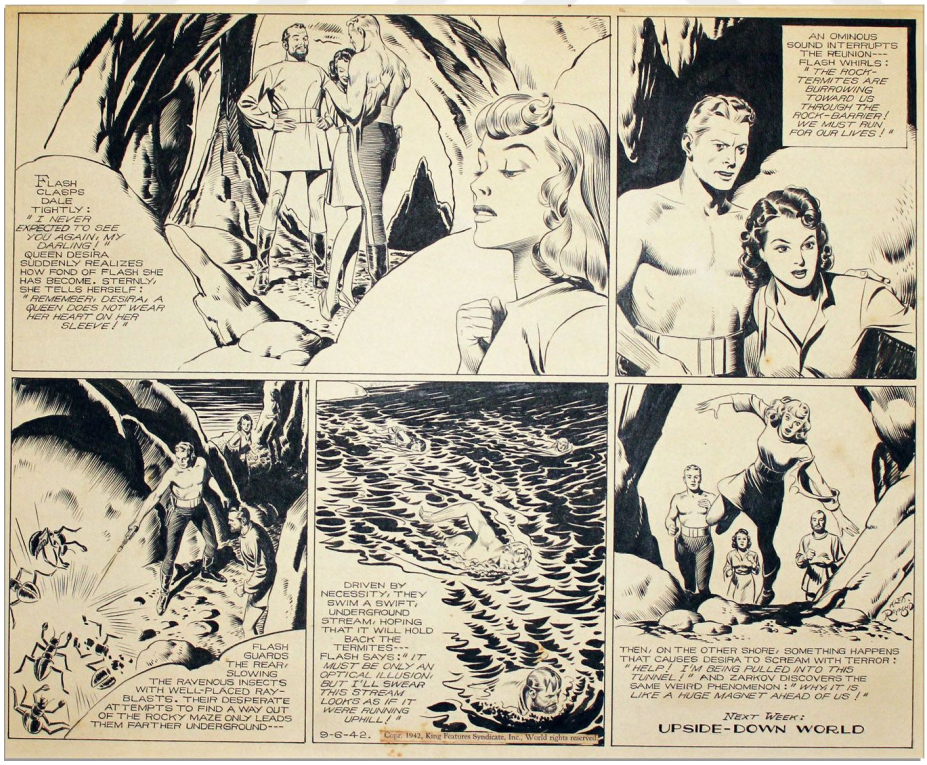
Ondan önceki ilk yılarda ise Amerikan yapıtları kullanılmıştır. İlk modern Amerikan çizgi roman dergisi, 1933'te Funnies on Parade (Bkz. Görüntü 34) adı ile yayınlanmıştır.



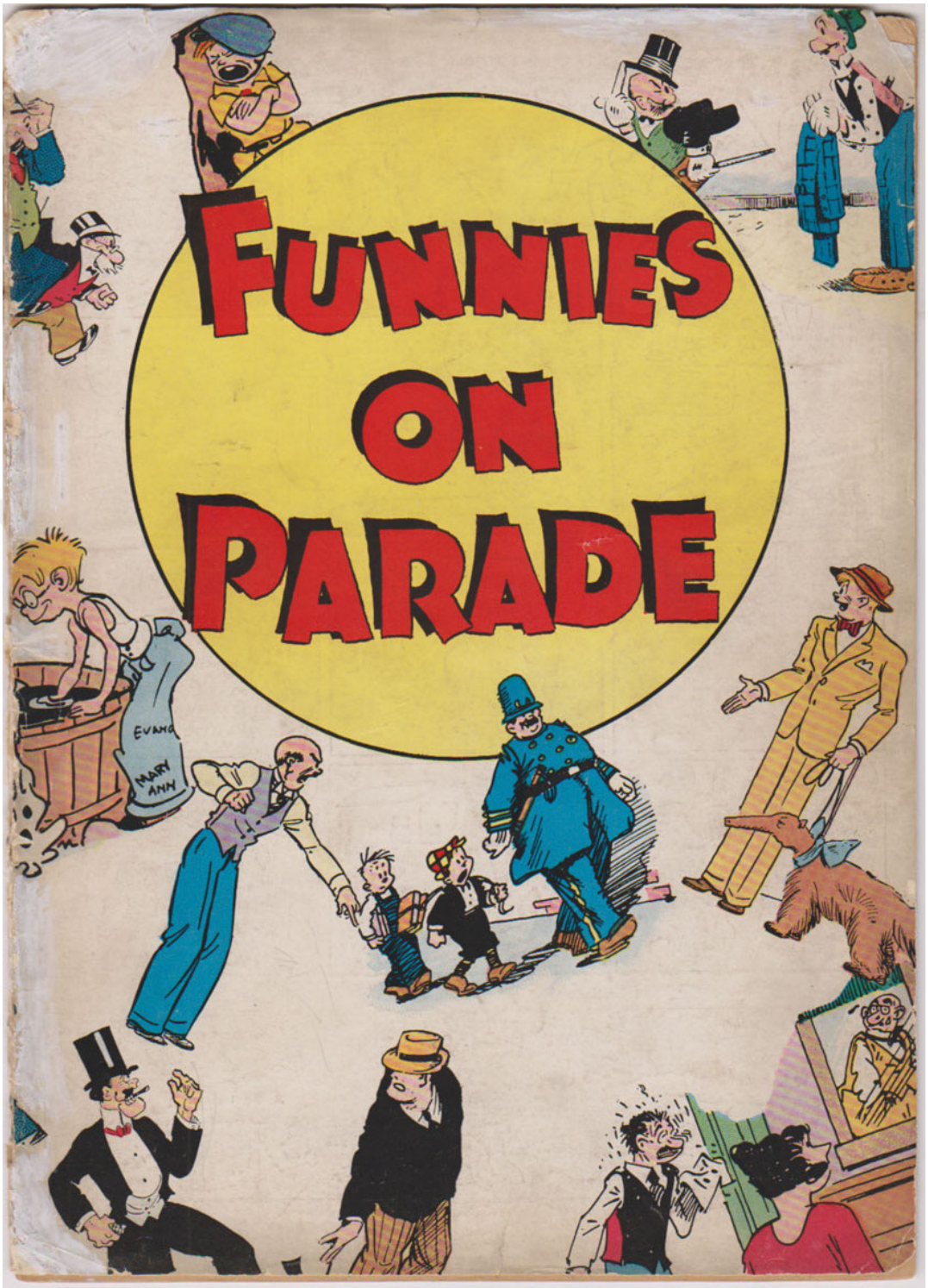
Görüntü 31: 1912 yılında Edgar Rice Burroughs tarafından yazılıp, 1939 yılında "Burne Hogarth" tarafından çizilen, Tarzan isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 20.06.2017 (http://www.erbzine.com/comics/tzbk.jpg)



Görüntü 32: 1912 yılında Edgar Rice Burroughs tarafından yazılıp, 1939 yılında Burne Hogarth tarafından çizilen "Tarzan" isimli çizgi romandan bir sayfa. Erişim: 20.06.2017 (https://tr.pinterest.com/pin/417357090457434766/)



Görüntü 33: Alex Raymond tarafından yaratılan, 7 Ocak 1934 yılında yayımlanan "Flash Gordon" isimli çizgi romandan bir sayfa. Erişim: 20.06.2017 (https://alchetron.com/Alex-Raymond-1360365-W)



Görüntü 34: Eastern Color Printing tarafından, 1933 yılında yayımlanan "Funnies on Parade" isimli çizgi romanın kapağı.
Erişim: 21.06.2017 (http://www.comicconnect.com/bookDetail.php?id=425689)

İlk çizgi roman dergileri, çizgi roman formatında anlatılan, gizem, macera ve romantizm gibi hikayelerden oluşmaktaydılar. Bu tomurcuklanmakta olan mecranın yayımcılarına taze hikayeler sağlamak için, en hızlı ve en ucuz şekilde hikayeler yaratacak çizerler ve yazarlar tutan şirketler ortaya çıkmıştır. Tamamlanan hikayeler DC ve Timely (sonradan Marvel olan) gibi yayımcılara satılmıştır.

Amerika'da 1939'da artmış olan dergi sayısı 1945'te savaşa rağmen yüze çıkmıştır. Örneğin Superman'de bu dergilerden birinde doğmuştur (Bkz. Görüntü 35) ve büyük ilgiyle karşılaşmıştır. Amerika'nın II. Dünya Savaşı'na girişi ile birlikte piyasa bir sürü süper kahraman dergisiyle dolmuştur ve bunların içlerinde en başarılısı Superman'den daha gerçekçi, daha insan ve daha fazla Amerikalı olan Batman olmuştur. İlk kez Detective Comics'in 27. Sayısında yazar Bil Finger ile yazar ve çizer olan Bob Kane'in ortak çalışması olarak yayımlanmıştır (Bkz. Görüntü 36). Dünya çizgi romanı için otuzlu yıllar Amerika dışındaki ülkelerin kendilerine has, yerel çalışmalara yöneldiği bir dönem olarak hatırlanır (Cantek, 2012).

İkinci Dünya Savaşı sırasında, çizgi romanlar vatansever kahramanlar içermişlerdir. İlk sayısının kapağında Hitler'in çenesine yumruk atan Captain America'nın (Bkz. Görüntü 37) öncülük yaptığı bu kahramanların arasında en önemlileri, Tery and the Pirates (Bkz. Görüntü 38) ve Johnny Hazard'dır (Bkz. Görüntü 39). Bu kahramanlar ülkeleri resmi olarak savaşa katılmadan önce savaşmaya çoktan başlamışlardır. Savaş başladıktan sonra birçok kahraman, enerjilerinin büyük bir çoğunluğunu İtilaf Devletleri'yle birlikte savaşmaya harcamışlardır. İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna kadar süper kahramanların verilecek bir sürü savaşları olmuştur. Fakat savaştan sonra süper kahramanlar da en az yaratıcıları kadar bundan sonra ne yapacaklarını bilemez hale gelmişlerdir.

Savaş döneminde yalnızca Almanya'da Hitler sebebiyle savaş çizgi romanları çizilmemiştir. Savaş sonrasında çizgi roman duraklama dönemine girmiş, bunda toplumun genel ruh hâli önemli rol oynamıştır (Wright, 1998, s. 61).



Görüntü 35: Hikayesini Jerry Siegel'in yazdığı ve Joe Schuster'in çizdiği "Superman" isimli çizgi romanın Action Comics dergisinin ilk sayısı olan Haziran 1938 tarihinde yayımlanan kapağı. Erişim: 21.06.2017 (http://dc.wikia.com/wiki/Action_Comics_Vol_1)



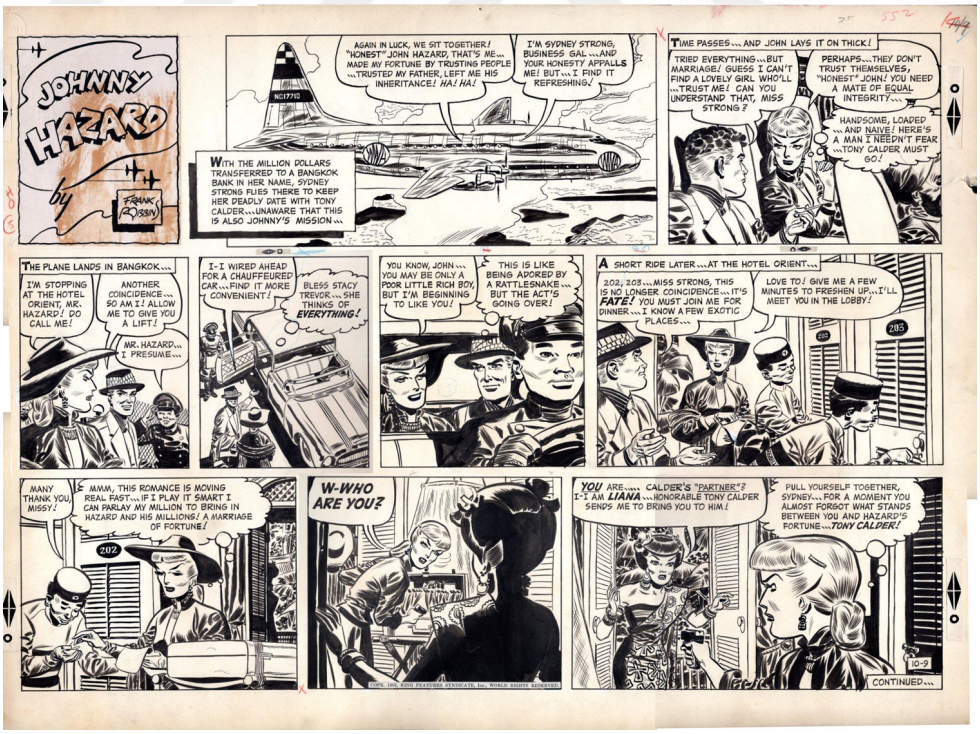
Görsel 36: Bil Finger ile Bob Kane'in ortak çalışması olan "Batman" isimli çizgi romanın 'The Case of the Chemical Syndicate' adlı altı sayfalık ilk macerasının 1939 yılının Mayıs ayında 'Detective Comics' adlı derginin 27. sayısında yayımlanan kapağı.
Erişim: 21.06.2017 (http://dc.wikia.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_27)



Görüntü 37: Joe Simon'un yazdığı, Jack Kirby'in çizdiği "Captain America" isimli çizgi romanın 1941 yılının Mart ayında Captain America Comics dergisinin birinci sayısında yayımlanan kapağı.
Erişim: 29.06.2017 (http://marvel.wikia.com/wiki/Captain_America_Comics_Vol_1_1)



Görüntü 38: Milton Caniff tarafından yaratılan **"**Terry and the Pirates", 22 Ekim 1934 yılında Chicago Tribune isimli gazetede yayımlanan panelleri.
Erişim: 05.07.2017 (http://www.jhalpe.com/artists/view/164)



Görüntü 39: Frank Robins'in yarattığı "Johnny Hazard" ilk olarak 1944'de Amerikan gazetesinde yayımlanmıştır. Johnny Hazard serinin ülkemizdeki ilk yayımı Milliyet Gazetesinin 1955 tarihli hafta sonu ilavesinde yayımlanmıştır. Erişim: 05.07.2017 (http://sekvenskonst.blogspot.com.tr/2010/08/)

1950'ler ve sonrasında savaştan çıkan toplum, daha bireysel ve özgürlüğüne yönelmiştir ve böylece çizgi romanın ana konuları da değişmiş, savaş izlekli (temalı) kahramanlar yerine Captain Marvel çizgi romanındaki gibi (Bkz. Görüntü 40) savaşa karşı hikayeler ortaya çıkmıştır. Her şeye rağmen savaş sonrası çizgi roman bir duraklama dönemine girmiştir.



Görüntü 40: 1939 yılında Bill Parker tarafından yazılıp, Charles Clerence Beck tarafından çizilen "Captain Marvel" karaketeri ilk kez 2 Şubat 1940 yılında Whiz Comics dergisinin ikinci sayısında yayımlanan kapağı. Erişim: 30.06.2017 (https://tr.pinterest.com/pin/92746073551498614/)

1950'ler sonrasında, dünyanın savaştan çıkmasıyla, toplumda değişen değer yargılar, çizgi romanın ana konularının değişmesine sebep olmuştur. Çizgi romanlar savaş izlekli hikayelerini rafa kaldırmıştır. 50'li yıllara kadar savaş ve toplum üzerinde devam eden çizgi roman konuları, daha sonraki yıllarda, toplum daha çok bireysellik ve özgürlüğüne yöneldiği için, kadın ve bireysellik izleği üzerinden işleyişine devam etmişlerdir.

Kadın hakları ve kadın konuları üzerinden giden çizgi romanlar, kadın kahramanların doğuşuna temel hazırlamışlardır. Bu döneme örnek yayım Peter Kay ve Ruth Adam tarafından yaratılan 1951'den 1964'e kadar Türkçe'de "kız" anlamına gelen "Girl" adındaki çizgi romandır (Bkz. Görüntü 41).



Görüntü 41: 1951 yılında hikayesini Ruth Adam'ın yazıp, Peter Kay'ın çizdiği "Girl" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 20.01.2018 (http://lewstringer.blogspot.com.tr/2015/12/the-christmas-issue-of-girl-1955.html)

İlerleyen süre boyunca kadın olgusu devam ederken, 1959 yılında 1960'larda kadın süper kahramanları ayaklandıracak olan "Supergirl" ortaya çıkmıştır (Ross, 2007, s. 32) Supergirl, ilk 1959 yılının mayıs ayında Action Comics'in 252. sayısında yayımlanmıştır. (Bkz. Görüntü 42).

> İlk Supergirl öyküsü Al Palastino tarafından çizilmiştir. Ondan sonra Jim Money 1968 yılına kadar asıl ressam olarak çizimleri sürdürmüştür. Bu tarihten sonra ise, başlangıçta tiplemenin yaratıcılarından Otto Binder olmak üzere, Leo Dorffman ve ünlü bilimkurgu yazarı Edmond Hamilton tarafından yazılmıştır. Süper Kız, ülkemizde ilk olarak Superman'in Ceylan Yayımları tarafından yayımlanan Uçan Adam Süpermen adlı dergideki senaryoda öne çıktığı bazı öykülerde boy göstermiştir (Alpgin. 2006, s. 554).



Görüntü 42: Otto Binder, Leo Dorffman, Edmond Hamilton tarafından yazılıp, Al Plastino tarafından çizilen "Supergirl" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim 20.01.2018 (http://supergirlmaidofmight.com/history/silver-age/)

Supergirl çizgi romanından sonra verilebilecek en başarılı örneklerden biri "Wonder Woman" dır (Bkz. Görüntü 43). Tiplemenin yaratıcısı Moulton aslında bir çizgi roman yazarı değil psikologdur. Mesleğinde gayet iyi tanınan bu kişi gerçekte Wonder Woman karakterini kadın-erkek ilişkileri konularındaki teorilerini ifade etmek için hazırlamıştır. Wonder Woman, uzun yıllar boyunca bu sebepten dolayı ağır eleştirilere maruz kalmıştır (Alpgin, 2004, s. 655).

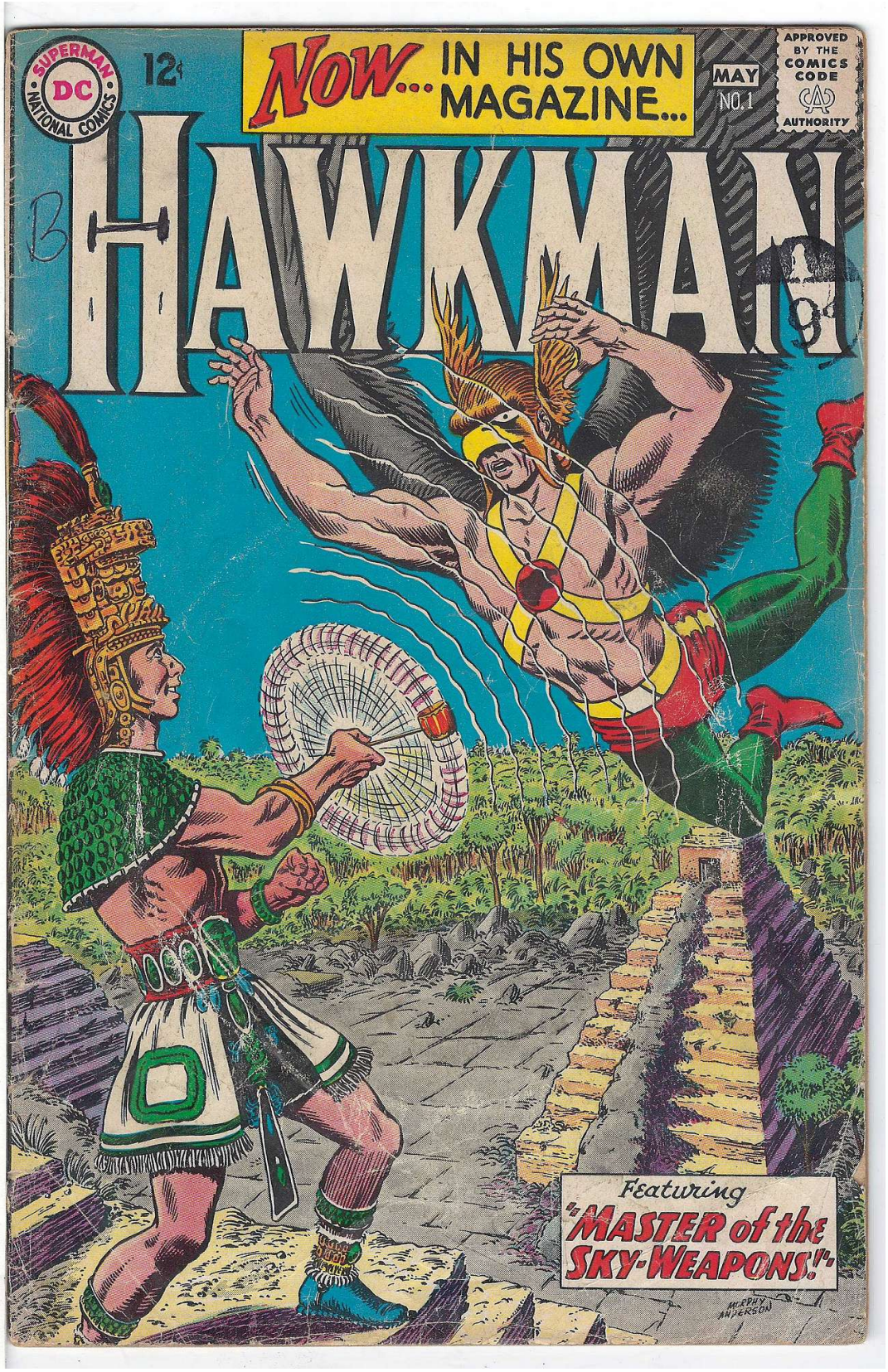


Görüntü 43: William Moulton Marston tarafından yaratılan "Wonder Woman" isimli karakter ilk olarak 1941 yılında All Star isimli derginin 8. Sayısında yayımlanan örnek sayfası. Erişim: 20.01.2018 (http://wonder-woman.wikia.com/wiki/All_Star_Comics_8)

1960'larda çizgi roman kendini tekrar eden bir döneme girmiştir. Çizgi roman editörü olan Julius Schwartz, o yılların kasvetli havasından kurtulmak için süper kahramanları modern çağa uyarlayarak tekrar getirmiştir. Bunlardan bazıları The Flash (Bkz. Görüntü 44), Hawkman (Bkz. Görüntü 45), Green Lantern'dir (Bkz. Görüntü 46).



Görüntü 44: John Broome ve Carmine Infantino tarafından 1959 yılında yaratılan "The Flash" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 17.04.2018 (https://www.sellmycomicbooks.com/flash-comics-105-vf-value.html)



Görüntü 45: Murphy Anderson tarafından 1964 yılında yaratılan "Hawkman" isimli çizgi romanın kapağı.
Erişim: 17.04.2018 (http://www.kryptoncomicsonline.com/krypton_comic_search.php?comic=1832)

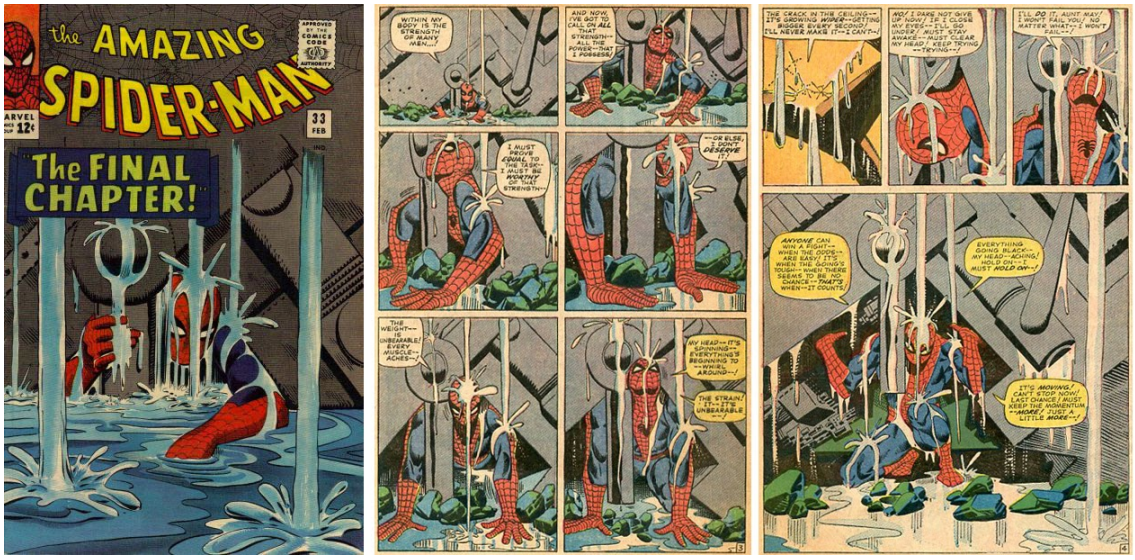


Görüntü 46: Bill Finger ve Martin Nodel tarafından 1941 yılında yaratılan "Green Lantern" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 20.04.2018 (https://www.pinterest.co.uk/pin/448671181610219094/)

1961 yılında Jack Kirby'in yardımlarıyla Stan Lee, The Fantastic Four (Bkz. Görüntü 47) isimli çizgi romanın ilk nüshasını üretmiştir. The Fantastic Four'un ortalığı kasıp kavurmasından yola çıkarak Stan Lee gecikmedi ve ekibiyle, Spıder Man (Bkz. Görüntü 48), Thor (Bkz. Görüntü 49), Hulk (Bkz. Görüntü 50), Iron Man (Bkz. Görüntü 51) ve X-Men (Bkz. Görüntü 52) gibi ikonları yaratmışlardır.



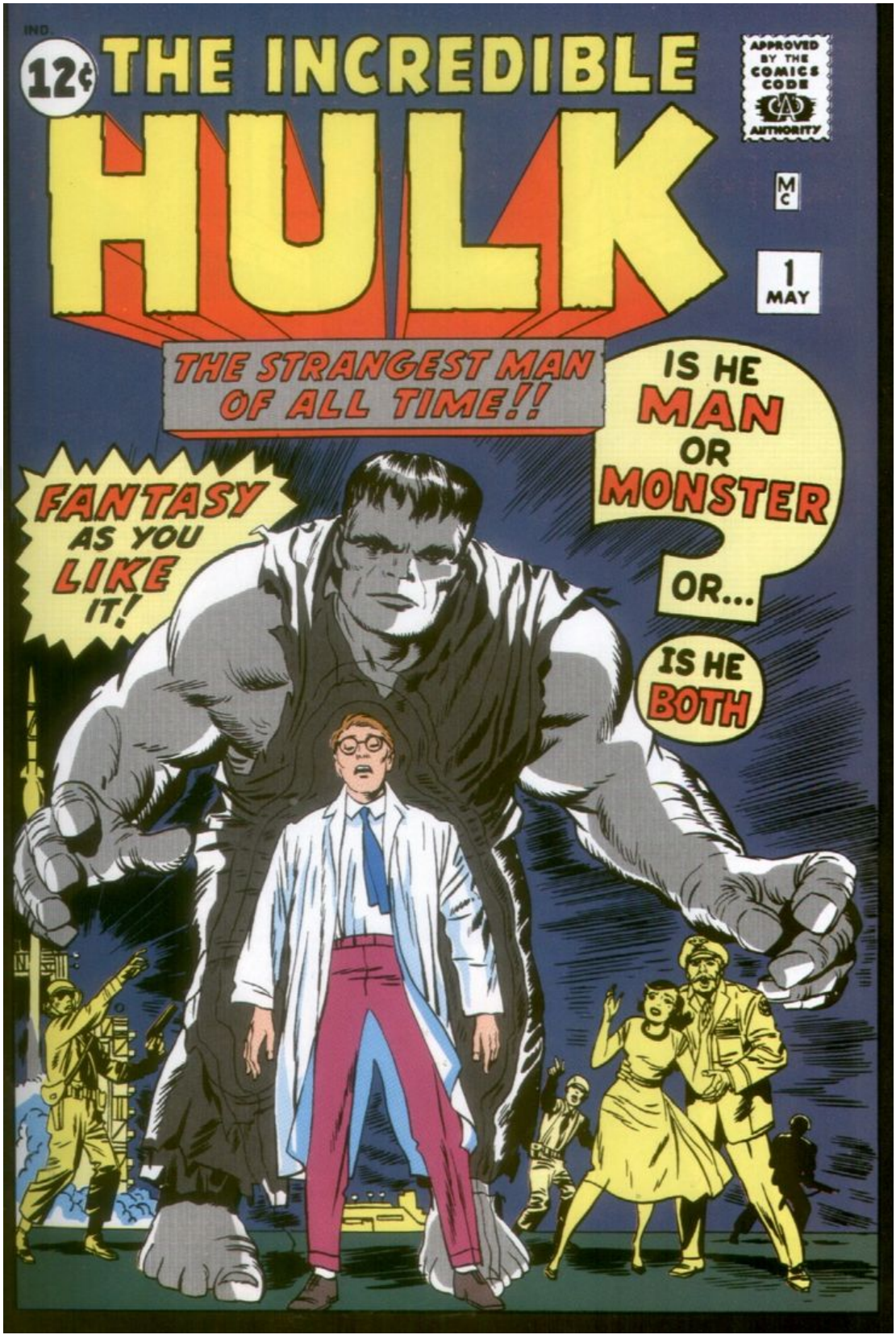
Görüntü 47: Stan Lee ve Jack Kirby tarafından 1961 yılında yayımlanan "The Fantastic Four" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 20.04.2018 (http://www.uiardejapis.es/autores/k/kirby_jack/kirby.htm)



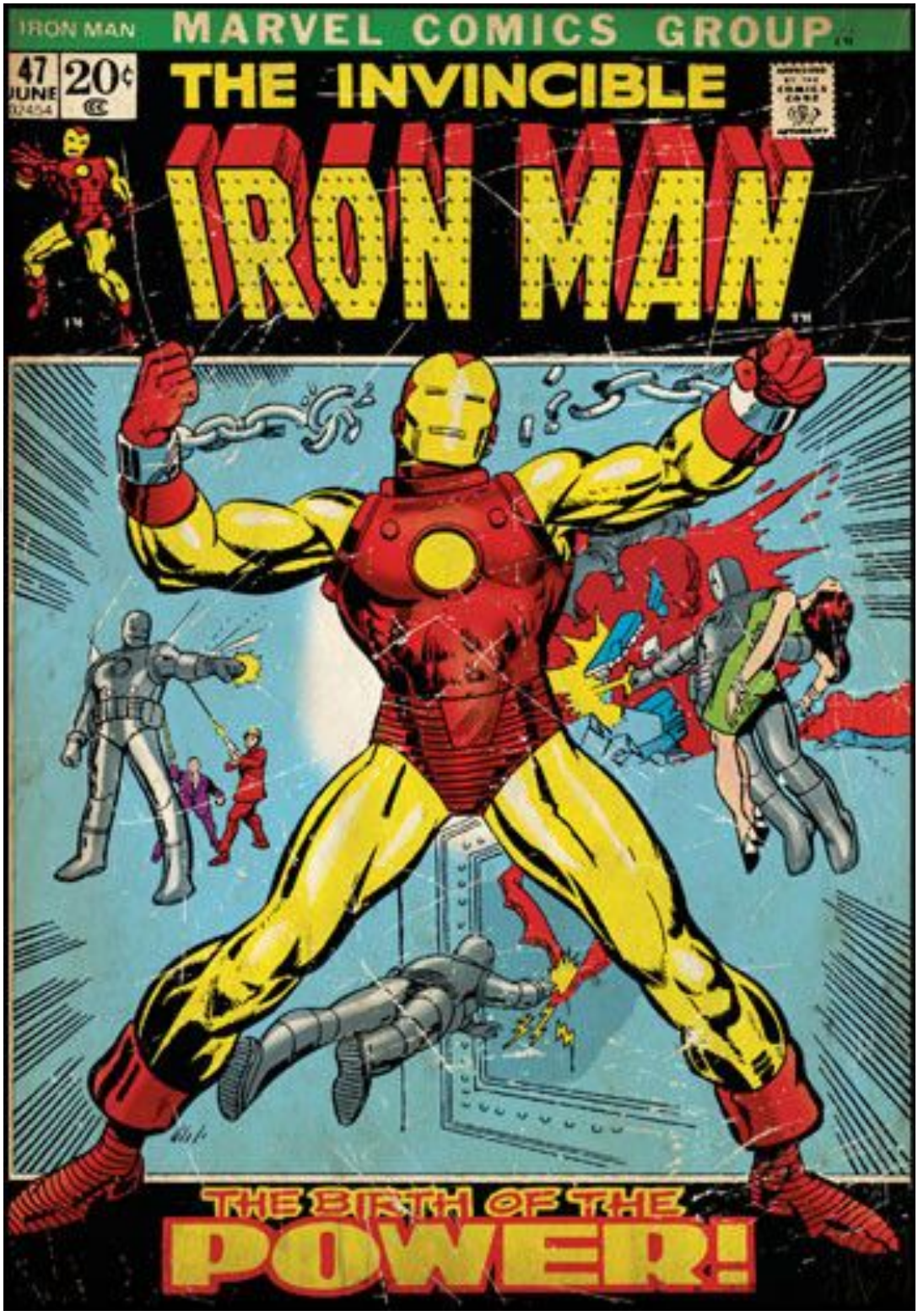
Görüntü 48: Stan Lee ve Steve Ditko tarafından 1962 yılında yaratılan "Spıder-Man" isimli çizgi romanın kapağı ve sayfaları. Erişim: 20.04.2018 (http://marvelsilverage.blogspot.com.tr/2014/11/)



Görüntü 49: 1962 yılında Stan Lee, Larry Lieber, Jack Kirby üçlüsü tarafından yaratılan "Thor" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 01.05.2018 (https://tr.pinterest.com/pin/347410558725238820/?lp=true)



Görüntü 50: 1962 yılında Stan Lee ile Jack Kirby tarafından yaratılan "Hulk" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 01.05.2018 (https://tr.pinterest.com/pin/225743000048000135/?lp=true)



Görüntü 51: 1963 yılında Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck, Jack Kirby tarafından yaratılan "Iron Man" isimli çizgi romanın kapağı**.** Erişim: 01.05.2018 (https://tr.pinterest.com/pin/326299935483876871/)



Görüntü 52: 1963 yılında Stan Lee ve Jack Kirby tarafından yaratılan "X-Men" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 01.05.2018 (https://www.dalerobertscomics.com/itm/5252/x-men-1-g+-2.5)

Stan Lee, uyuşturucu bağımlılığıyla mücadele eden Amazing Spider-Man isimli romanı yazdığında, Comics Code Authority tarafından onaylanmamıştır. Stan Lee bu nedenle ilk üç sayıyı mühür olmadan yayımlamıştır.

1970'lerde Bernie Wrightson, Mike Ploog, Howard Chaykin ve Jim Starlin gibi çizgi roman yaratıcıları o dönemin Beatles'ı gibi olmuşlardır. Özellikle Mike Ploog'un Werewolf by Night (Bkz. Görüntü 54) isimli çizgi romanı ve Jim Starlin'in Thanos (Bkz. Görüntü 55) isimli çizgi romanı ses getirenlerin arasında olmuştur.

Siyah beyaz çizgi romanlar, 1980'lerin başında, Ninja Kaplumbağalar (Teenage Ninja Turtles) (Bkz. Görüntü 53) gibi garaj projelerinin beklenmedik başarısının önderliğinde alevlenmiştir. Yüzyılın sonlarına doğru yaratıcılar, çizgi romanların geleneksel olarak paketleme ve pazarlama yollarının yeniden düşünülmesine neden olan, kapağı kartondan ve sayfaları normal baskısına göre daha kalitesiz olan kitabın piyasaya çıkışını görmüştür. Bunun sonucunda 1998 yılının Mayıs ayında Eisner ve Harvey ödüllü karikatürist Scott Kurtz PVP (www.pvponline.com) (Bkz. Görüntü 56) isimli siteyi kurarak web tabanlı çizgi romanların sınırlarını araştırmaya başlamıştır.



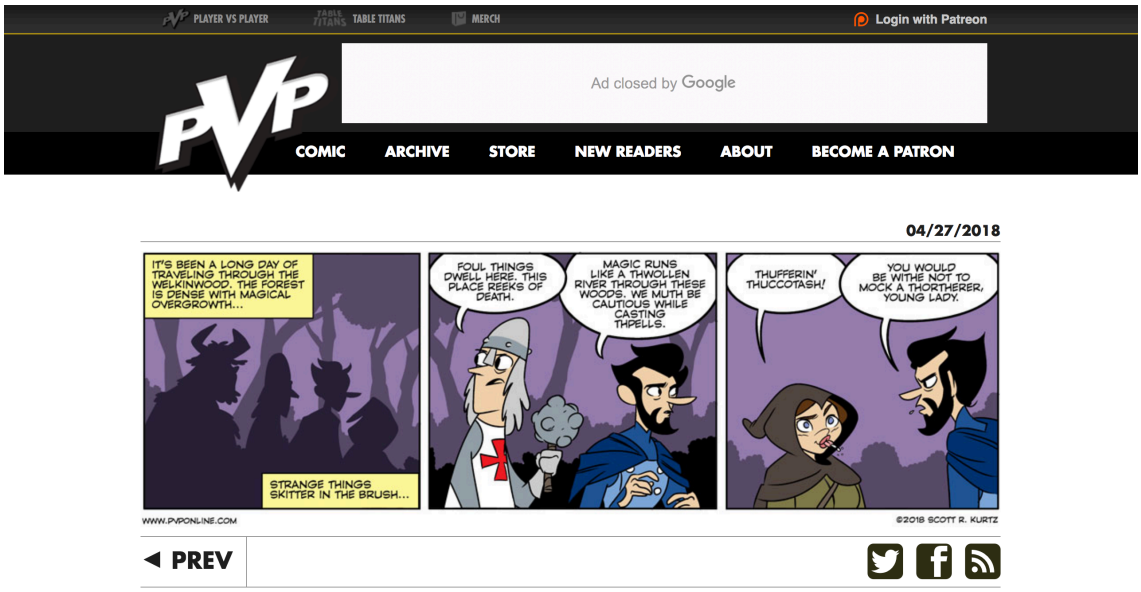
Görüntü 53: Kevin Eastman ile Peter Laird tarafından yaratılan "Teenge Mutant Ninja Turtles" isimli çizgi romandan örnek bir sayfa. Erişim: 01.05.2018 (http://peterlairdstmntblog.blogspot.com.tr/2014/05/tmnt-volume-4-32-digital-edition.html)





Görüntü 54: Mike Ploog tarafından 1974 yılında yaratılan "Werewolf By Night" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 27.05.2018 (https://lrpctech.com/2013/08/10/top-100-comicbook-covers-13/)

Görüntü 55: Jim Starlin tarafından 1977 yılında yaratılan "Thanos The Final Threat" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 27.04.2018 (http://www.openlettersmonthly.com/stevereads/tag/comics/page/5/)



Görüntü 56: 1998 yılının Mayıs ayında Scott Kurtz tarafından kurulan "PVP" isimli sitenin arayüzü. Erişim:28.04.2018 (http://pvponline.com/)

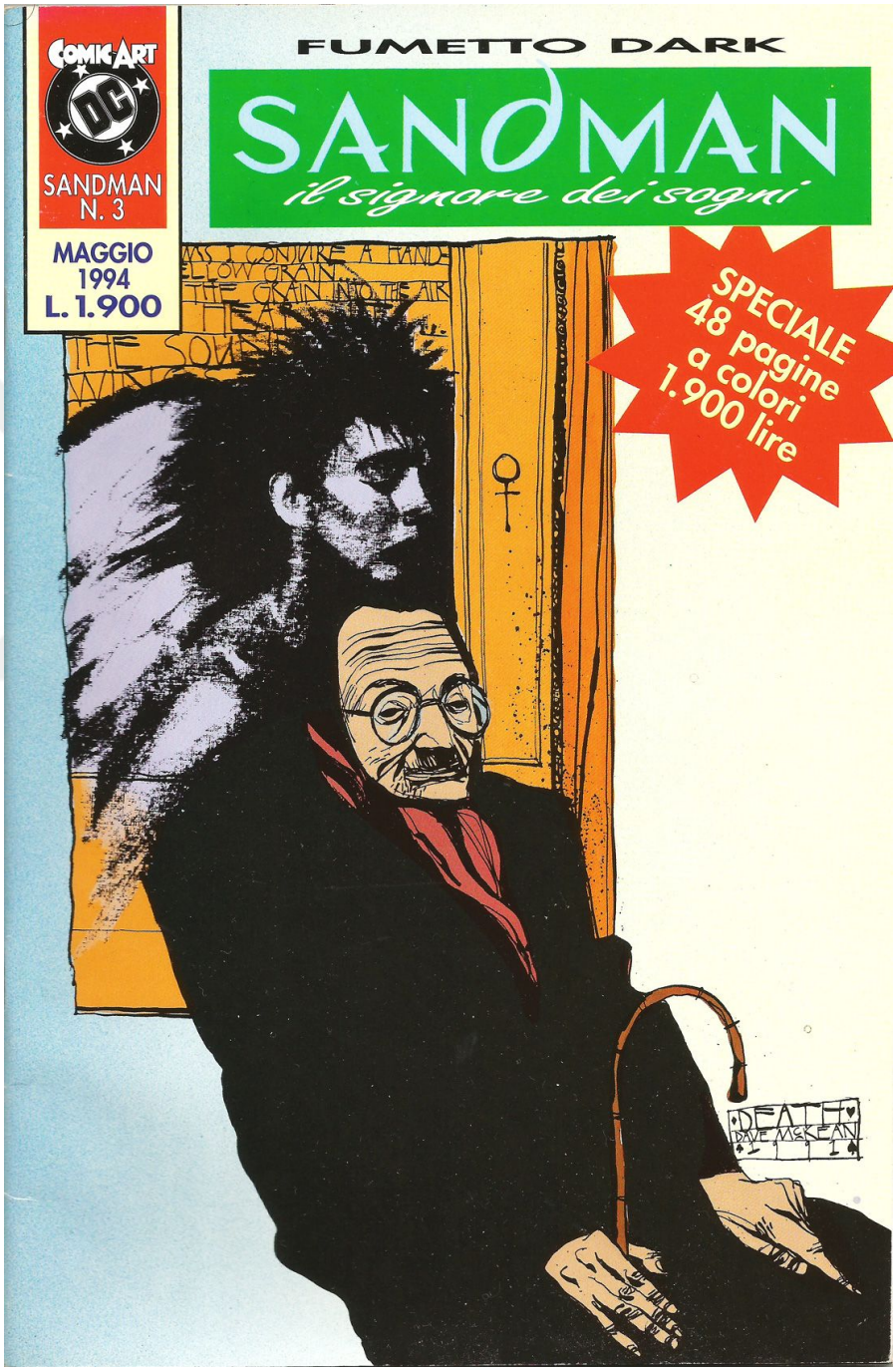
80’ler ve günümüzde çizgi romanlar ve çizgi roman karakterleri, dört renkli baskıdan giderek daha fazla ilham ve ilgi çeken büyük bütçeli filmler aracılığıyla insanların günlük hayatlarına girmiştir.

Günümüzün Amerikan çizgi romanlarında, büyük ikili (DC ve Marvel) yaratıcılarını tüm dünyadan toplamaktadır. İnternet üzerinden yapılan “en iyi çizgi roman yazarları” anketi , Alan Moore, Grant Morrison, Neil Gaiman ve Warren Ellis gibi İngiliz yazarları, Stan Lee, Frank Miller, Brian M. Bendis ve Ed Brubaker gibi Amerikalı yazarlarla yanyana bulundurmuştur. Ana akım serilerinin en iyi dönemleri; Neil Gaiman’ın Sandman’i (Bkz. Görüntü 57), Garth Ennis ve Steve Dillion’un Preacher’ı (Bkz. Görüntü 58) ve Grant Morrison’un New X-Men’i gibi bu iki ulustan yazar ve çizerlerin iş birliği sayesinde ortaya çıkmıştır. Alan Moore, 1984’te DC’nin sıkıntılı Saga of the Swamp Thing’i yeniden tanımlamış ve Amerikan süper kahramanlarını İngiliz aksanıyla yeniden vurgulamıştır.

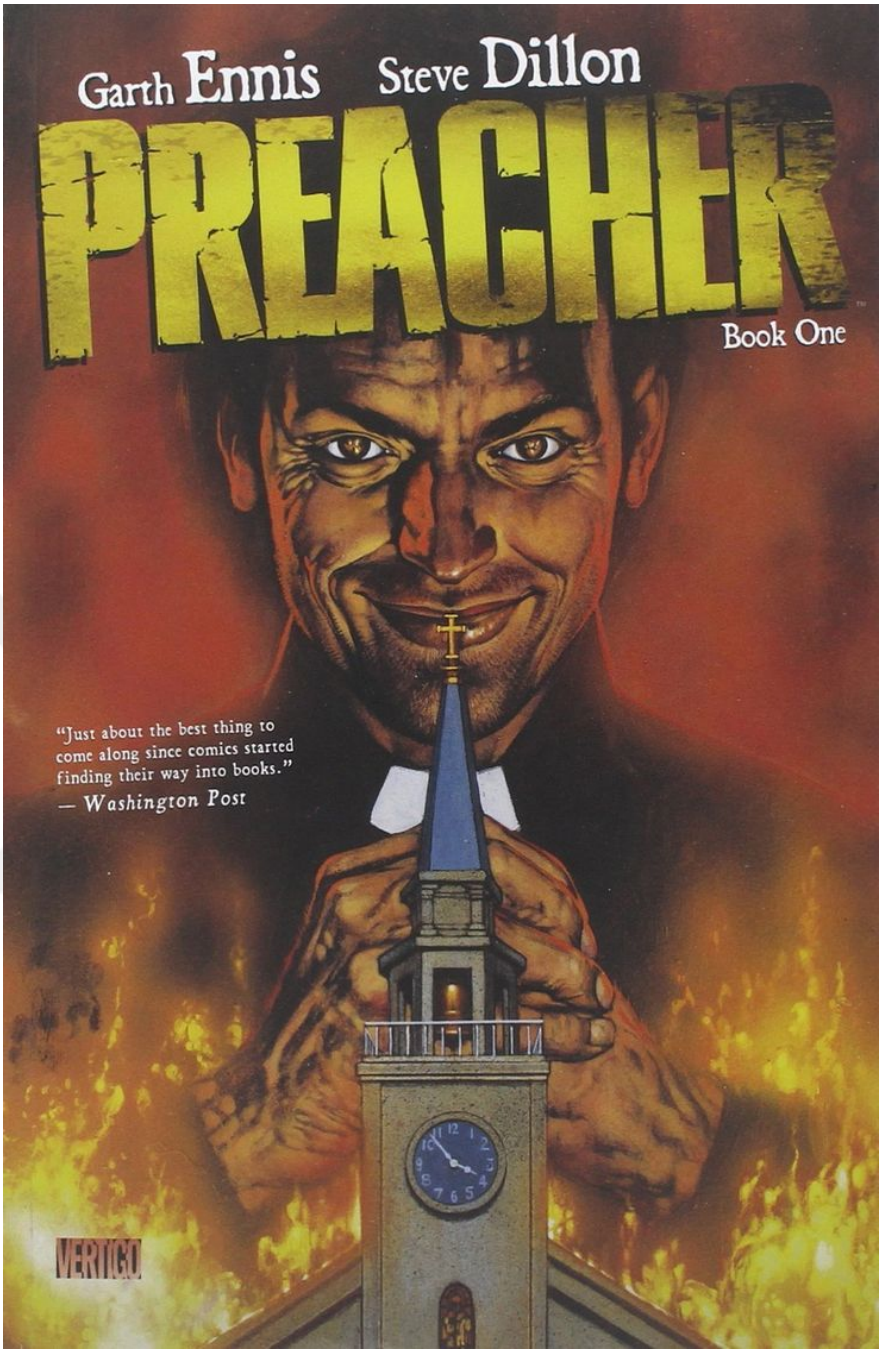
Chris Murray, Alan Moore’un öncülüğünü yaptığı, Amerikan çizgi romanlarına son otuz yıldır süper kahraman serilerini yeniden yorumlamıştır. Tabii ki İngiliz yazarlar daha önce de Amerikan serilerinde çalışmışlar (Chris Claremont’un X-Men dönemi gibi) ama bu işler daha çok türün beklentilerine meydan okumak yerine onları takip etmiştir.

1990’ların başında DC, Vertigo markasını başlatırken; Neil Geiman, Grant Morrison ve Peter Milligan gibi ilk dalga yaratıcılar, Sandman, Animal Man ve Shade the Changing Man gibi yenilikçi serilerle vazgeçilmez olmuşlardır. Garth Ennis, Warren Ellis ve Mark Millar gibi ikinci dalga yazarlar da hemen arkalarından gelmişlerdir ve Preacher, Hellblazer, Transmetropolitan ve Lucifer serilerini de işin içine katmışlardır. Bu serileri Vertigo markası altında toplamak DC editörü Karen Berger’in fikri olmuştur. Berger, Vertigo markası için görüşlerini şöyle anlatmaktadır;

Fikirlerin öncülük ettiği, çizgi romanlarda değişik bir şeyler yapmayı gerçekten isteyen yazarlar tarafından, mevcut durumu sarsmak isteyen Vertigo'yu ilk kurduğumuzda, Vertigo öncesi dönemden aldığımız seriler, DC'nin ya doğaüstü ya da korku karakterleriydi; bunlar şekillendirilip zamana uygun olacak şekilde güncellendi ve yine gerçek hayat, politika, sosyal meseleler, ilişkiler hakkında hikayeler anlatmak, dünyaya farklı bir açıdan bakmak için ele alındı (Berger, 2008).



Görüntü 57: Neil Gaiman tarafından yazılıp 1988 ile 1996 yılları arasında DC Comics/Vertigo tarafından yayımlanan "Sandman" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 28.04.2018 (https://tr.pinterest.com/pin/414049759472838093/)



Görüntü 58: 1996 yılında Garth Ennis ve Steve Dillion tarafından yaratılan "Preacher" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 28.04.2018 (https://tr.pinterest.com/pin/629941066601804364/?lp=true)

2000'li yıllarda ise çizgi romanlar 1900'ler ve sonrasının bilişim çağı diye adlandırıldığı çağın içerisinde olmanın getirdiği özelliklerle çeşitli yönelimlere başvurmaya başlamışlardır. Çizgi romanların ortaya çıkışı ve kendi içerisinde geçirdiği değişimler yayımlandıkları dönemlerle kuvvetli bağlar kurmaktadır.

1.1.2. Türkiye'deki Gelişimi

Ülkemizde köklü bir yere sahip olan karikatür, çizgi romanın gelişimine de önemli ölçüde katkı sağlamıştır. Yazıcı'ya göre tıpkı yurtdışında olduğu gibi, karikatür, dergi ve gazetelerde yabancı eserlerin de yardımıyla, yavaş yavaş şekil değiştirerek ayrı bir tür olan çizgi romanın oluşmasına katkıda bulunmuştur. Bunun yanı sıra artık yurt dışına giden çizerler, farklı anlatım biçimlerinin ülkemizde oluşmasını sağlamışlar ve çok çeşitli eserler vermişlerdir. Türkiye'de çizgi romanın gelişimini iki ana mecra altında toparlayabiliriz, dergiler ve gazeteler. Otuzlu yıllarda, çizgi romanlar bu ana mecralardan özellikle bant biçiminde mizah dergilerinde ve çocuk dergilerinde görülmektedir (Yazıcı, 2005).

Türkiye'de ilk çizgi roman örneklerine ve belirli bir popülariteye ulaşmış çizgi romanlara bakarsak; çizer olarak olmasa da senaryo ve öyküleriyle Türk çizgi romanına büyük katkısı olan bir isim ile başlamak doğru olacaktır. 1900'lü yıllar arasında yaşamış olan, çizgi roman yazarı Abdullah Ziya Kozanoğlu, yirmili yıllarda yayımladığı Kızıltuğ ve otuzlarda yazdığı Kaan o zamanların popülaritesinin yanı sıra altmışlı yılların en önemli çizgi romanlarının kaynağı olmuştur. Kozanoğlu ilk romanı Kızıltuğ'un çizgi romana dönüştürülmesi için Suat Yalaz'ı uygun bulmuştur.
Suat Yalaz 19 Ağustos 1959 yılında Akşam gazetesinde Cengizhan'ın Hazineleri adlı öyküyü çizmeye başlamıştır (Bkz. Görüntü 59).



Görüntü 59: Hikayesini Abdullah Ziya Kozanoğlu'nun yazdığı, Suat Yalaz'ın resimlediği "Cengizhan'ın Hazineleri" isimli çizgi romanın Akşam Gazetesi'nde yayımlanan duyurusu. Erişim: 21.04.2018 (http://kolibriozel.blogspot.com.tr/2013/02/cengiz-hann-hazineleri-suat-yalaz-galip.html)

Otuzlu yıllarda Türkiye'de kendine has bir anlatım ve çizgiden bahsedilmemektedir. Genellikle Batı çizgi romanlarını taklit ederek ilerlemişlerdir. Fakat çizgi bant için aynı şey söylenmemektedir. İlk yerli çizgi bantımız otuzlu yılların başında Son Posta gazetesinde çıkan Amcabey (Bkz. Görüntü 60) tiplemesi olmuştur. Cemal Nadir Güler'in (1924-1944) Amcabey tiplemesi ülke içinde ki çizgi bantın gelişimini sağlamıştır.



Görüntü 60: 1929 yılında Cemal Nadir Güler tarafından yaratılan "Amcabey" isimli çizgi bant. Erişim: 21.04.2018 (http://www.dergibursa.com.tr/wp-content/uploads/2015/06/121.jpg)

Karikatürün dışında, Türk çizgi romanı farklı kaynaklardan da etkilenmiştir. 30'lu yıllarda Türkiye'de yayımlanmaya başlayan ilk çizgi romanlardan bu yana, çizgi roman birçok değişime uğramıştır. Ülkemizde yayımlanan ilk çizgi romanlar, taklit ve kopya yöntemiyle hayata geçirilmiştir. Bunun nedeni; yurt dışından gelen çizgi romanların teliflerinin ödenemeyişi, devamlarının olmayışıdır. Hatta bu çizgi romanların isimleri değiştirilerek ve ek metinler desteklenerek yayımlanmıştır. Sözü edilen ek metinler konu ve anlatım değişikliğine neden olmuştur.

> Özellikle Alex Raymond'un Flash Gordon'u yani bildiğimiz adıyla Baytekin ile Bayçetin, (Bkz. Görüntü 61) çizgi romanları bu gelişmenin eşiği idi. Özgün çizgileri ile aktarılan bu diziler bugünkünün aksine kahramanlara, konu içinde adı geçen yer, araç ve gereçlere Türkçe isimler verilerek yayınlanıyordu. Kötü adamların isimlerinin değiştirilmemesi, bu olumsuz tipleri daha da yabancılaştırmak, onların bizden biri olmadığını vurgulamak için yapılıyordu. Örneğin; kötü adam Ming, Ming olarak kalmıştır. (Cantek,2013, s.55-58)



Görüntü 61: Alex Raymond tarafından 1935 yılında yayımlanan "Flash Gordon" bizdeki adıyla "Baytekin" isimli çizgi romandan örnek paneller. Erişim: 21.04.2018 (http://www.ucuztarih.com/cizgi-roman/gokler-fatihi-baytekin/)

Türk çizgi romanın en önemli yapıtlarından biri Çocuk Sesi dergisi (Bkz. Görüntü 62) olmuştur. Dergi bol resim ve altyazılı çizgi romanlardan oluşmaktaydı. Dergideki öykülere yerel isimler verilmiştir. Dergi en büyük başarısına Flash Gordon'u yayımlayarak başlamıştır. Çocuk Sesi dergisi ardından 1934 yılında Afacan dergisi çıkartılmıştır (Bkz. Görüntü 62). İki dergi de öğretmen Mehmet Faruk Gürtunca (1904-1982) yönetiminde ortaya çıkmıştır. Afacan dergisi de birçok öyküde isim değişikliği yapmıştır, örneğin; Hal Foster'in Prince Valiant isimli çizgi romanını Aslan Prens ismiyle yayımlamışlardır (Bkz. Görüntü 63). Afacan'ın 73. Sayısında Orhan Tolon adlı genç bir öğrenci ilk kez Civan'ın Serüvenlerinde balon kullanmıştır. Böylece modern çizgi romanın tüm gerekleri yerine getirilmiştir.

Çocuk Sesi'nde yer alan ve aynı zamanda ülkemizde yayımlanan ilk çizgi roman örneklerinden biri Orhan Tolon tarafından yaratılan Eciş ile Bücüş'tür (Bkz. Görüntü 64). Tolon burada altyazıyı kaldırmamıştır fakat balon kullanarak kareler arası devamlılığı sağlamıştır. Çocuk Sesi dergisi daha sonra Afacan dergisi ile birleşmiş ve dergi içindeki çizgi roman sayısı da böylece artmıştır. Dergi içerisinde Tarzan, Dev Adam yani Kızıl Maske, Zorro, Baytekin gibi çalışmalar yer almıştır.

Fakat yine de 1939 yılında Tahsin Demiray'ın öncülüğünde çıkan 1001 Roman dergisi kadar hiçbir dergi çizgi romana ağırlık vermemiştir (Bkz. Görüntü 65). 1001 Roman dergisi o yıllarda çizgi roman dergisi diye adlandırılmıştır. Dergide eğlenceye yönelik bir kurgu yaratılmıştır. 1001 Roman dergisinden sonra sadece çizgi romandan oluşan dergiler düşünülmeye başlanmıştır.



Görüntü 62: Mehmet Faruk Gürtunca tarafından 1928 ve 1934 yılında yayımlanmaya başlayan "Çocuk Sesi"ile "Afacan" isimli dergilerin kapakları. Erişim: 21.04.2018 (http://www.halduncezayirlioglu.com/2012/10/cocuk-sesi-dergisi/) (http://www.nuveforum.net/attachments/27110d1243159825-afacan-dergi.jpg)

> Türkiye'nin ilk çizgi roman koleksiyoncularından biri olan Mete Yılmaz 1001 Roman'ı şöyle anlatıyor: 1001 Roman hiç kötü çizgi roman yayınlamadı desem yalan olmaz. Son derece hareketli, tam bir serüven olan öyküler seçiliyordu. X-9, Brick Bradford, Buck Rogers, Kızılmaske, Mandrake, Rip Kirby gibi dünyanın en iyi çizgi romanlarını yayınlıyorlardı. Öyle olunca diğer dergilerin önemi kalmıyordu. Ülkü Basımevi'nin yayın haklarına sahip olduğu Baytekin ve Jungle Jim, Haber gazetesinin bir süre ilave olarak verdiği X-9 dışında zaten kimse pek bir şey yayınlamıyor. 1001 Roman ise arkası kesilmeyen ''yıldızlara'' sahipti. Biz de bayılıyoruz tabii. Bütün Çocukların dilinde oluyor, oyunlarımıza yansıyordu. Çocukluk arkadaşlarımın çoğunluğu hala bana X-9 der. (Cantek, 2012, s.67).



Görüntü 63: Hal Foster'ın yarattığı "Prınce Valiant" isimli çizgi romanın Afacan dergisinde "Aslan Prens" adıyla yayımlandığı sayfadan örnek. Erişim: 21.04.2018 (http://kayaozkaracalar.blogspot.com.tr/)





Görüntü 64: Orhan Tolon tarafından 1935 yılında yayımlanan "Eciş ile Bücüş" dergisinin kapağı. Erişim: 22.04.2018 (Alpgin, Hakan Çizgi roman Ansiklopedisi s. 206)

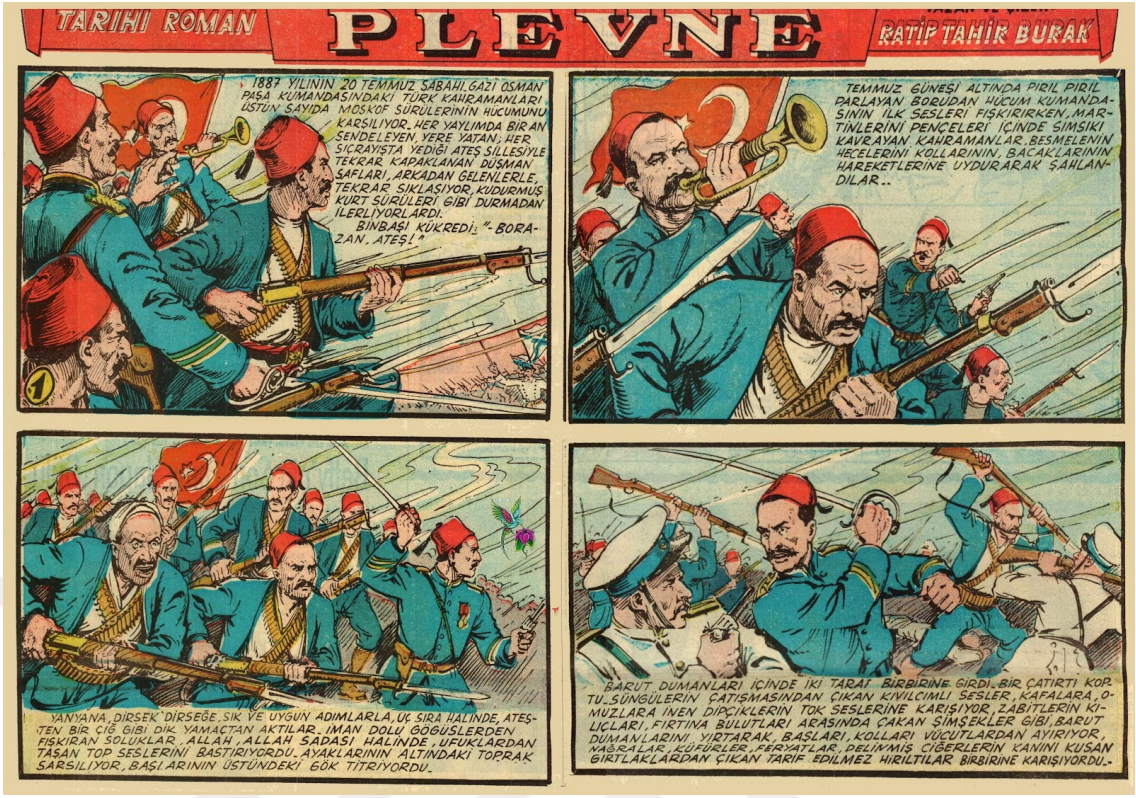
Görüntü 65: Tahsin Demiray tarafından 1939 yılında yayımlanan "1001 Roman" dergisinin kapağı. Erişim:22.04.2018 (http://kayaozkaracalar.blogspot.com.tr/2011/08/mandrake-in-1001-roman-special-issues.html)

1940'lı yılları çizgi roman açısından kopya dönemi diye adlandırmak mümkün. Türkiye 40'lı yıllarda zor koşullarda kalmıştır. Gazete ve dergiler sayfa sayılarını azaltmak durumunda kalmıştır. Bu dönemde çizerlerimiz, yabancı çizgi romanları telifsiz kopyalamaya başlamışlardır. Fakat kopyalanan çizigi romanların devamlılığı olmadığı için büyük sıkıntılar yaşanmışlardır.

Mete Yılmaz bu devamsızlığın nedenini şöyle açıklıyordu; "Dışarıdan çizgi roman getirme işi tam bir alaturkalık örneği... Para ödemiyorlar, ajanslardan almıyorlar. İşte biri dışarı gidecek tesadüfi orada ne bulursa alıp gelecek. O yüzden getirilenlere göre yayın yapıyorlar. Onlar kopya ediliyor" (Cantek, 2012).

O dönemin çizgi romanına gönül vermiş olan en ünlü çizerlerimizden birkaçı ; Mehmet Tekdal, Turhan Şimga, Bedri Koraman, Firuz Aşkın idi. Hatta ne ilginçtir ki bu çizerlerin çoğu yaptıkları kopyalara imza atmışlardır.

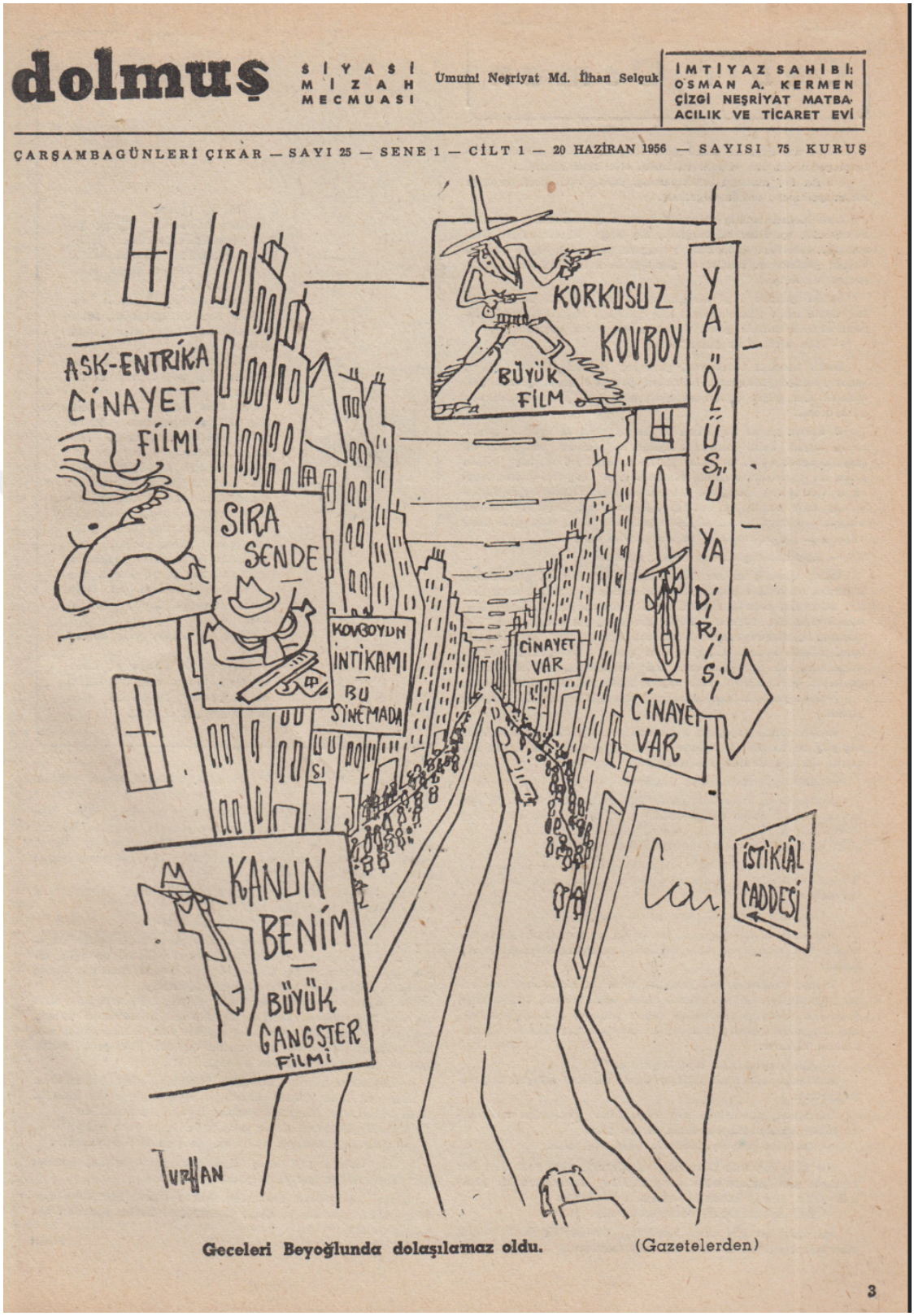
1950'li yıllarda gerçekçi çizgileriyle Şahap Ayhan, Ratip Tahir, Remzi Türemen, Suat Yalaz "serüven" içerikli öyküler üretirken, Altan Erbulak, Bedri Koraman, Eflatun Nuri, Oğuz Aral ve Turhan Selçuk karikatür çizgileri ile "hiciv" üzerine yoğunlaşmışlardır. Fakat bu isimler arasında kuşku yoktur ki en önemlisi Ratip Tahir Burak'tır (Bkz. Görüntü 66). Çünkü Ratip Tahir Burak çizgi romanın Türkiye'de popülerleşmesine öncülük eden bir isim olmuştur. Ratip Tahir'in en önemli özelliği hiçbir kaynaktan esinlenmediği güçlü deseni olmuştur ve böylece okuyucunun beğenisinin gelişmesine katkı sağlamıştır. Ratip Tahir Burak'ın çizimlerinin hareketliliği, kurgusunun sineması ve kolaylığı yerine daha çok okunulabilirliği resimlerle sağlama çabası olmuştur.



Görüntü 66: Ratip Tahir Burak tarafından 1953 yılında yaratılan "Plevne" isimli çizgi romandan örnek sayfa. Erişim: 22.04.2018 (http://kolibriozel.blogspot.com.tr/2012/07/ratip-tahir-burak-plevne-yeni-sabah-1953.html)

> Türkiye, ellili yıllara girerken, otuzlu yılların ikinci yarısında çizgi romanda yaşadığı parlak çıkışı yeniden yakalayacaktır. Bir farkla; çizgi romanlar, çocuk dergilerinden gazetelere atlamış, yerli üretimde geçmiş dönemle kıyaslanmayacak bir artış olmuştur. Bu değişimin merkezinde basına Amerikanvari bir gazetecilik anlayışı getiren Hürriyet gazetesi olacaktır. Gazetenin kurucusu Sedat Simavi, gerek çizerlik geçmişi, gerekse de magazin dergiciliğinde edindiği tecrübeyi Hürriyet'e taşımış, Batı'daki benzerlerini izleyerek pazar günleri yayımlanan çizgi roman ilavesi vermeye başlamıştır. (Cantek, 2002, s.23).

1954 yılında İlhan Selçuk tarafından kurulan Dolmuş isimli dergi (Bkz. Görüntü 67), ileride Türk mizahına ve çizgi romana damga vuracak isimler ile çalışmıştır. Bu isimlerden bazıları; Turhan Selçuk, Ferruh Doğan, Oğuz Aral, Tonguç, Eflatun Nuri, Ali Ulvi Ersoy, Bedii Faik, Sinan Bıçakçıoğlu'dur. Bu isimlerin arasında Oğuz Aral çizgi roman tarzıyla diğer isimlerden ayrılmıştır. Oğuz Aral'ın dergide fark yarattığı karakterlerden biri Hayk mammer'dir (Bkz. Görüntü 68).



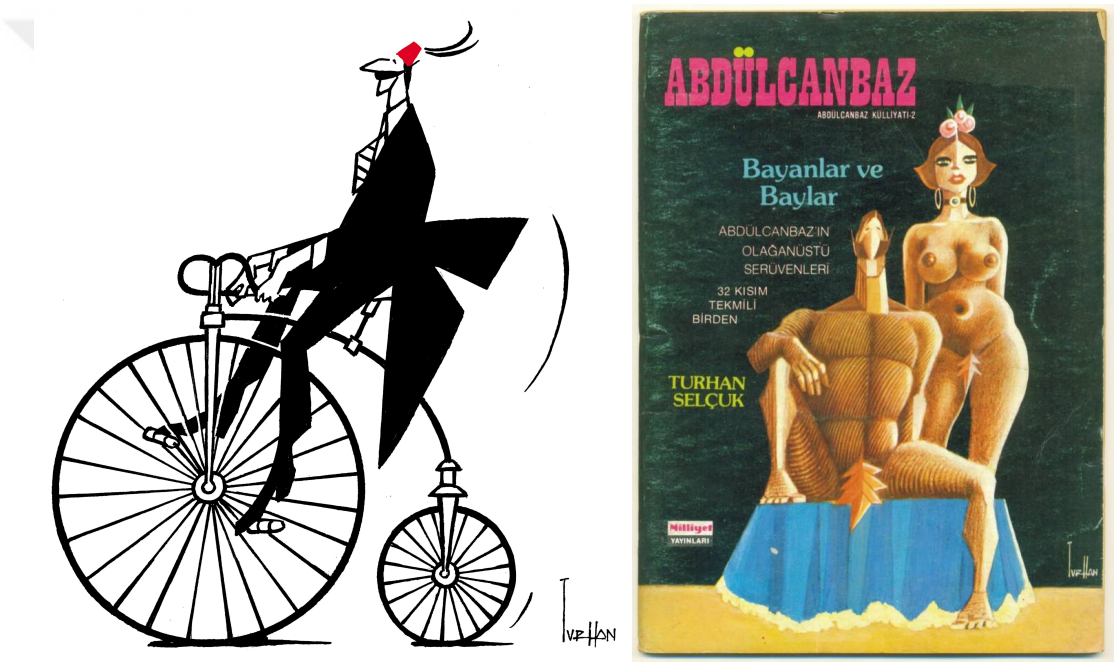
Görüntü 67: 1954 yılında İlhan Selçuk tarafından kurulan "Dolmuş" isimli derginin kapağı. Erişim: 27.04.2018 (http://www.cizgidiyari.com/forum/search.php?searchid=1853511)



Görüntü 68: 1954 yılında Oğuz Aral tarafından yazılıp çizilen "Hayk mammer" isimli çizgi romandan örnek sayfa. Erişim: 27.0 4.2018 (http://www.cizgidiyari.com/forum/search.php?searchid=1853511)

Türkiye'de çizgi romanın genel gelişimine bakıldığında çocuklar için üretilmiş çizgi roman sayısının son derece az olduğu görülmektedir. Bu açığı genellikle yabancı çizgi romanlar kapatmıştır. Bizde daha çok ya erotizm ya da kahramanlık öyküleri yayımlanmıştır. Yerli çizerlerin çocuklar için çizgi roman üretememelerinin nedenleri de çok açık değildir.

57 yılında devrin sol milliyetçi atmosferinden beslenerek uzun yıllar yaşamayı başaran ilk yerli çizgi romanımız çıkmıştır. Adı Abdülcanbaz'dır (Bkz. Görüntü 69). Turhan Selçuk bu çalışmasında tamamı yerli motiflerle ve politika ile ilgili öyküler anlatmıştır.



Görüntü 69: Turhan Selçuk tarafından 1957 yılında yaratılan "Abdülcanbaz" isimli çizgi roman. Erişim: 22.04.2018. (http://www.gazetebilkent.com/wp-content/uploads/2015/02/ABDULCANBAZ_foto.jpg)

Abdülcanbaz, uzun yıllar Milliyet, Cumhuriyet, Akşam ve Yeni İstanbul gazetelerinde yeraldığı gibi, üç kez de süreli dergi-albümleri yayımlanmıştır. Önce Mehmet Benli'nin yayımcılığında 12 sayı çıkmış (1971), daha sonra Milliyet Yayımcılık tarafından 24 albüm olarak yayımlanmıştır (1982). Selçuk, 1987 yılında Abdülcanbaz'ı emekli etmeye karar vermesine rağmen yaklaşık yedi yıl sonra ısrarlar sonucu tekrar çizmeye başlamıştır.

1999 yılında Yapı Kredi Yayınları tarafından albüm olarak yeniden yayımlanmaya başlamıştır. Abdülcanbaz, dönemin popüler olan çizgi kahramanlarının aksine sinemaya değil de entelektüel bir ilgi gördüğünü ispatlarcasına üç kez tiyatroya konu olmuştur. Dostar Tiyatrosu (1972), İstanbul Devlet Tiyatrosu (1994) ve Antalya Devlet Tiyatrosu (1999) Abdülcanbaz'ı defalarca sahnelemişlerdir.

Aynı yıllarda öne çıkan başarılı bir çizgi romanımız da Karaoğlan olmuştur (Bkz. Görüntü 70). Abdullah Ziya Kozanoğlu ve Suat Yalaz ikilisinin işbirliği sonunda hazırlanan dokuz adet Kaan macerasından sonra (Bkz. Görüntü 71); Karaoğlan, 3 Ocak 1962 tarihinde yayımlanan Akşam Gazetesinde ilk kez okurla buluşmuştur. Karaoğlan Kaan'ın devamı olarak düşünülmüştür. O dönemde Kaan'da Karaoğlan'da çok büyük ilgi görmüştür.



Görüntü 70: Hikayesini Abdullah Ziya Kozanoğlu'nun yazdığı, resimlemesini Suat Yalaz'ın yaptığı 1959 yılında yayımlanmaya başlanan "Karaoğlan" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 22.04.2018 (https://www.pinterest.de/pin/301037556328273332/)



Görüntü 71: Hikayesini Abdullah Ziya Kozanoğlu'nun yazdığı, resimlemesini Suat Yalaz'ın yaptığı 1959 yılında yayımlanmaya başlanan "Kaan" isimli çizgi romandan örnek sayfa. Erişim: 22.04.2018 (http://kolibriozel.blogspot.com/2012/12/suat-yalaz-karaoglan-roportaj.html)

Suat Yalaz, başlangıçta yaptığı çizimlerde Amerikalı Hal Foster'ın Prince Valiant'ından oldukça etkilenmiştir. Abdullah Turan, Nezih Dündar ve zaman zamanda Metin Enginaslan'ı da asistanlıklarıyla çizdiği sayfaları daha rahat yetiştirmeye başlayan Suat Yalaz, pek çok serüvenin temelini tarih ve folklorumuzdan yararlanarak hazırlamış, aynı ölçüde yabancı edebiyat örneklerini de senaryonun özüne maharetle katmayı başarmıştır (Alpgin, 2006).

Yarattığı başarı nedeniyle çizgi romanı farklı bir menhaleye taşıyacak, birçok gazete, yayınevi ve film yapımcısı Karaoğlan benzeri ürünler oluşturmaya başlayacaklardır. Malkoçoğlu, Tarkan, Kara Murat gibi çizgi romanlar onun açtığı yoldan gazetelere girecek, dergiler çıkacak ve nihayet filmler çevrilecektir.

Türkiye'de yetmişli yıllar çizgi romanı hakkında iki büyük örnek gösterilebilir. Birincisi Gırgır'dır (Bkz. Görüntü 72). Gırgır, ilk sayılarından itibaren bol miktarda çizgi romana yer vermiştir. Çoğu yeni profesyonel olmuş genç çizerler hazırladıkları sayısız bant, kısa öykü ve uzun metrajlı karikatürize veya gerçek çizimlere sahip çizgi romanla Türk çizgi roman tarihinde önemli bir döneme imza atmıştır. İkinci örnek ise; Önceleri gazete ilavesi olarak verilen Milliyet Çocuk dergisidir (Bkz. Görüntü 73). Milliyet Çocuk dergisi, ilk sayısından itibaren sayfalarında bol miktarda çizgi roman yayımlamış, dergide yer alan pek çok ünlü başlığın yanı sıra genel geçerlerden oluşan öyküler de basım şansı bulmuştur. Milliyet Çocuk dergisi, kendi tarzında hiçbir derginin ulaşamadığı yüksek trajlar yakalamıştır.

Seksenli yıllarda Türkiye'deki çizgi roman, yetmişli yılların kopyası gibi olmuştur; Yeni aktörler yoktur, büyük gazetelerdeki çizgi bant ve romanlar azalmıştır. Genellikle özel televizyon yayınlarının başlamasıyla birarada düşünülen yazılı basının gerilemesi çizgi roman yayıncılığını da bitirmiştir.

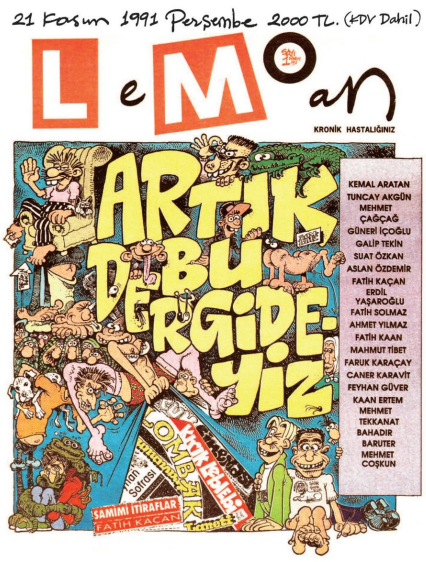


Görüntü 72: Oğuz Aral tarafından 26 Ağustos 1972 yılında ilk sayısı yayımlanan "Gırgır" isimli haftalık gülmece dergisinin kapağı. Erişim:22.04.2018 (https://tr.pinterest.com/pin/465348573969771639/)



Görüntü 73: Ercüment Karacan tarafından ilk sayısı 28 Aralık 1981 yılında yayımlanan "Milliyet Çocuk" isimli haftalık derginin kapağı. Erişim: 22.04.2018 (http://www.cizgidiyari.com/forum/milliyet-cocuk-dergisi/)

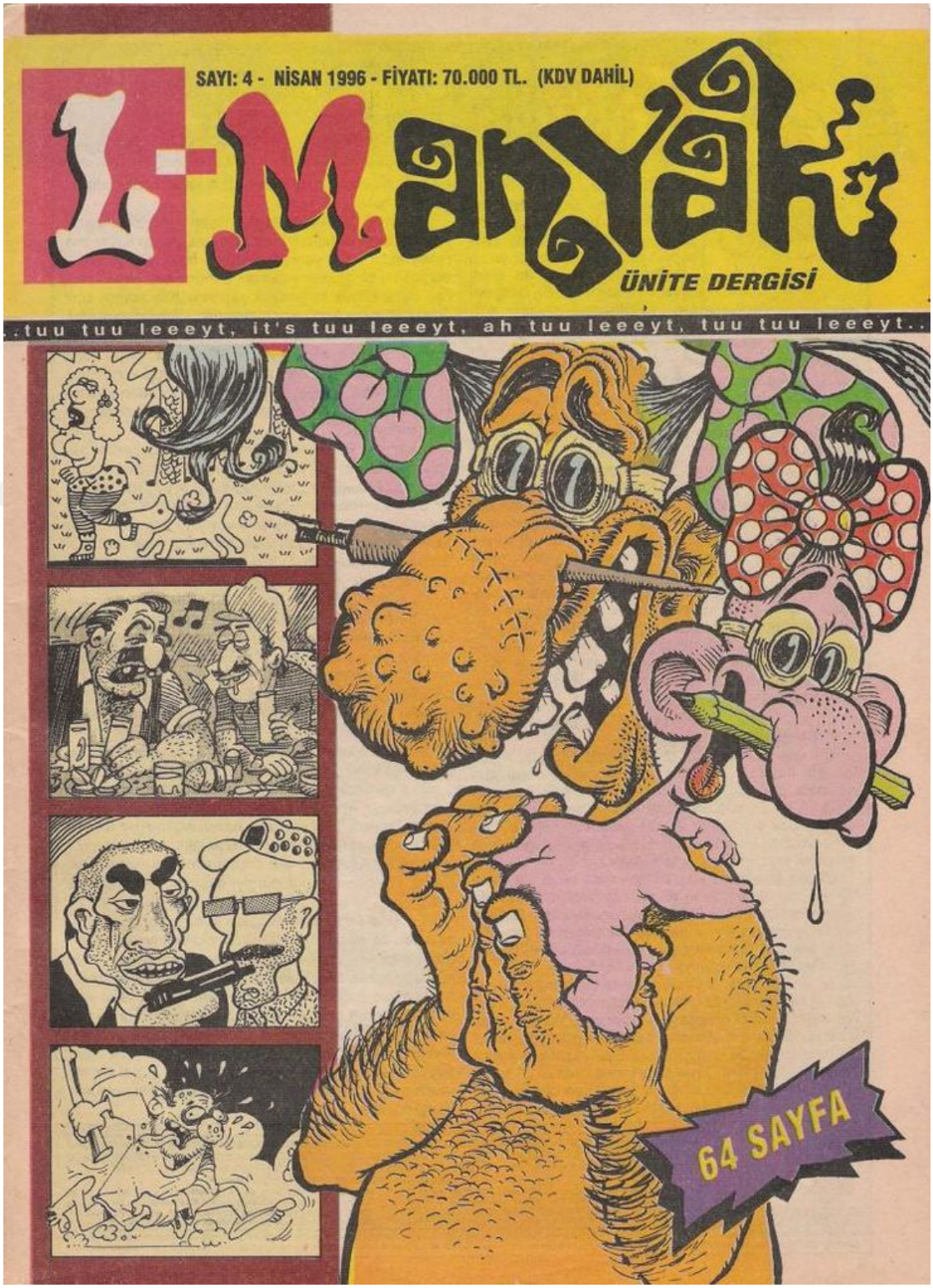
Doksanlı yıllarda ise çizgi romanlar ağırlıkla kitabevlerinde satılır hale gelmiş, birçok yayınevi albüm biçiminde çizgi romanlar yayınlamaya başlamıştır. Doksanlı yılların ikinci yarısında özellikle İtalyan çizgi romanları başta olmak üzere, yeni ve eski diziler yayımlanmaya başlarken, yerli üretimlerde sadece LeMan (Bkz. Görüntü 74) çevresinde bir hareketlilik görülmüştür. Kapanan mizah dergilerinin çalışanları farklı iş alanlarına; reklamcılık, web tasarımı, illüstrasyon vb. kaymak durumunda kalmışlardır. Gazetelerdeki yerli çizgi roman örnekleri, bant karikatür tarzında, kadın-erkek ilişkilerini anlatan, ironik anlatılara dönüşmüştür. Türkiye'nin en çok satan dergisi haline gelen LeMan, politik anlamda medyakarşıtlığına, mizahi olarak da gençlere yataklık edebildiği için başarılı olmuştur. Kendi içinden, Gırgır, Fırt (Bkz. Görüntü 75) örneğini izleyerek, tamamı kısa-komik hikayelerden oluşan L-Manyak (Bkz. Görüntü 76) adlı bir dergi çıkartmıştır. Bahadır Baruter'in editörlüğünde çıkan dergi, cinsel ilişki, mastürbasyon, iğrençlik, şiddet ve argoyu komik özellikli bir abartı içerisinde, karnavalesk bir mizahla kullanmıştır. Son dönemin popülerlik kazanan tüm çizgi romanları bu dergiden çıkmıştır. Bülent Üstün, Gürcan Yurt, Cengiz Üstün ve Memo bu üretimlerin başarılı çizerleri olmuştur.





Görüntü 74: Mehmet Çağçağ ve Tuncay Akgün tarafından 21 Kasım 1991 yılında ilk sayısı yayımlanan "Leman" isimli derginin kapağı. Erişim: 22.04.2018 (http://www.wikizero.com/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvTGVtYW)

Görüntü 75: Tekin Aral editörlüğünde 1976 yılının Mart ayında yayımlanmaya başlayan "Fırt" isimli haftalık gülmece dergisinin kapağı. Erişim: 22.04.2018 (http://www.wikizero.com/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRsSxcnQ)



Görüntü 76: Bahadır Baruter ve Selçuk Erdem editörlüğünde 1996 yılında yayımlanmaya başlayan L-Manyak isimli derginin kapağı.Erişim: 07.05.2018 (https://tr.pinterest.com/pin/465348573970649997/?lp=true)

İkibinli yıllarda doksanlara oranla daha bağımsız çizgi romanlar yayımlanmaya başlanmıştır. Örneğin Bülent Üstün tarafından 1996 yılında L-Manyak dergisinde doğan Kötü Kedi şerafettin (Bkz. Görüntü 77) 2001 yılında Lombak dergisine geçmesinin ardından 2011 yılında cilt olarak yayımlanmaya başlanmıştır. 1994 yılında Hıbır dergisinde Kenan Yarar tarafından yaratılan Hilal (Bkz. Görüntü78) isimli karakter, 2005 yılında cilt olarak yayımlanmaya başlanmıştır.





Görüntü 77: Bülent Üstün tarafından 1996 yılında yaratılıp çeşitli dergilerde yayımlandıktan sonra 2011 yılında kitap olarak basılan "Kötü Kedi Şerafettin" isimli çizgi romandan örnek sayfa. Erişim: 23.04.2018 (https://www.pinterest.fr/pin/521925044291382244/)

Görüntü 78: Kenan Yarar tarafından doksanlı yıllarda yaratılıp çeşitli dergilerde yayımlandıktan sonra 2005 yılında kitap olarak basılan "Hilal" isimli çizgi romandan örnek sayfa. Erişim: 24.04.2018 (https://cizgiciadam.deviantart.com/art/Hilal-Cizgiroman-Sayfa-1-109874698)

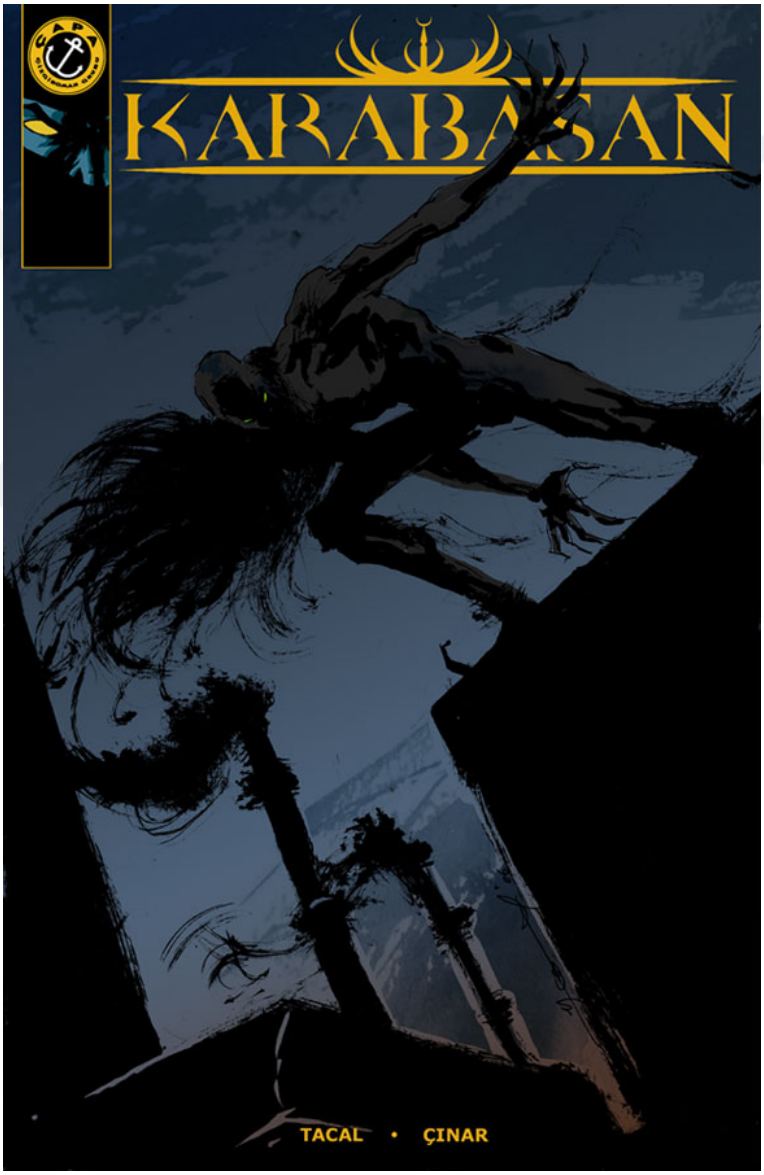
1996 yılında Suat Efe Us, Mahmut A. Asrar, Yıldıray Çınar ve Hakan Tacal tarafından Ankara'da Çapa Çizgi Roman Grubu (Bkz. Görüntü 79) kurulmuştur. Grup, kurulduğu günden itibaren çizgi roman üretmiştir. Fotokopi makinasından faydalanarak ve sayfaları tek tek katlayıp elde zımbalayarak fanzin dergiler üretmişlerdir.

Dergilerini ulaşabildikleri tüm şehirlerde satmayı kabul eden her sahaf ve kitabevlerine dağıtarak çizgi roman okuyucusuna ulaşmaya çalışmışlardır. Dergilerini "konsiye" denen, satılan malın ücretini sonradan toplandığı bir yöntemle satıcılara bırakmışlardır.



Görüntü 79: 1996 yılında Suat Efe Us, Mahmut A. Asrar, Yıldıray Çınar ve Hakan Tacal tarafından kurulan "Çapa Çizgi Roman Grubu" nun fanzinlerinden örnek. Erişim: 24.04.2018 (http://artgozlugu.blogspot.com.tr/2014/02/suat-efe-us-ve-cizgi-roman.html)

2003 yılında Hakan Tacal'ın yazdığı Yıldıray Çınar'ın çizdiği Karabasan (Bkz. Görüntü 80), yerli üretimin pek olmadığı bir dönemde ilgiyle karşılanmıştır. İkinci sayı kapağının dünyaca ünlü sanatçı Bill Sienkiewicz tarafından çinilenmesi önemli bir olay sayılmıştır. Karabasan, Amerikan formatında, Amerikan süper kahraman çizgi romanlarıyla yarışacak kalitede yaratılmıştır. Karabasan, Yıldıray Çınar'ın Batman, Superman ve Iron Man'e uzanan yolculuğunda da önemli bir basamak olmuştur.



Görüntü 80: 2003 yılında Hakan Tacal'ın yazdığı Yıldıray Çınar'ın çizdiği "Karabasan" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 24.04.2018 (https://cinar.deviantart.com/art/KARABASAN-50048396)

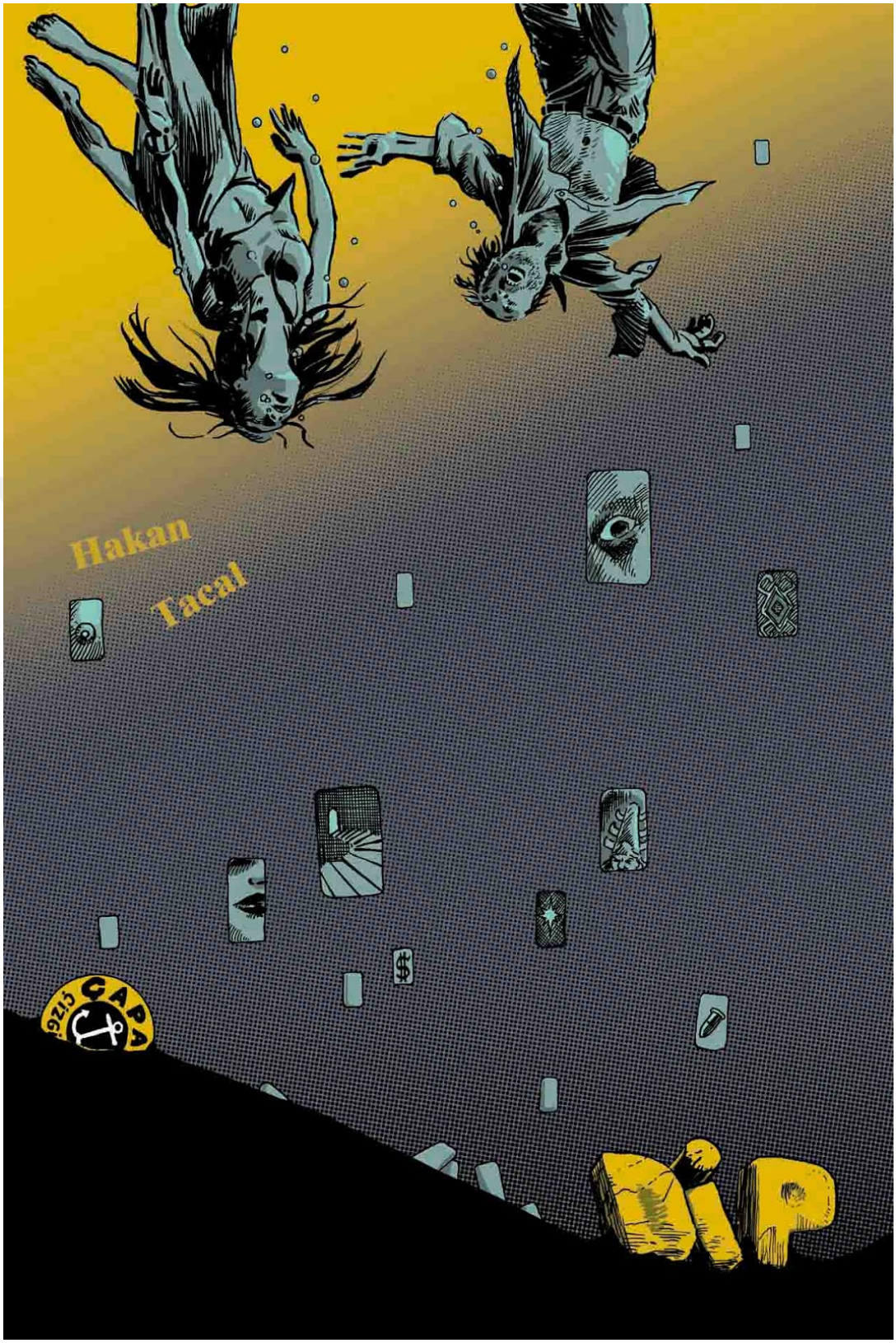
Mor bulut isminde kurulu bir evrende geçen Hakan Tacal'ın yazdığı Mahmud Asrar'ın çizdiği Pırıl kız (Gorajun) (Bkz. Görüntü 81) ve Yıldıray Çınar'ın çizdiği Iman Limited (Bkz. Görüntü 82), 2004-2005 yıllarında Rodeo Stript dergisinde yayımlanmıştır. Mimarlıktan kalan zamanında çizgi roman üretmeye devam eden Hakan Tacal'ın yazıp çizdiği çekirdek 2010 yılında, çeşitli metaforlarla erkek kadın ilişkisi üzerine bir hikaye anlatan Dip (Bkz. Görüntü 83) 2013 yılının sonlarında yayımlanmıştır.





Görüntü 81: Hakan Tacal'ın yazdığı Mahmud Asrar'ın çizdiği "Pırıl kız (Gorajun)" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 24.04.2018 (http://resimliroman.net/forumlar/viewtopic.php?t=4234)

Görüntü 82: Hakan Tacal'ın yazdığı Yıldıray Çınar'ın çizdiği "Iman Limited" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim:25.04.2018 (https://cinar.deviantart.com/art/Iman-Ltd-58794347)



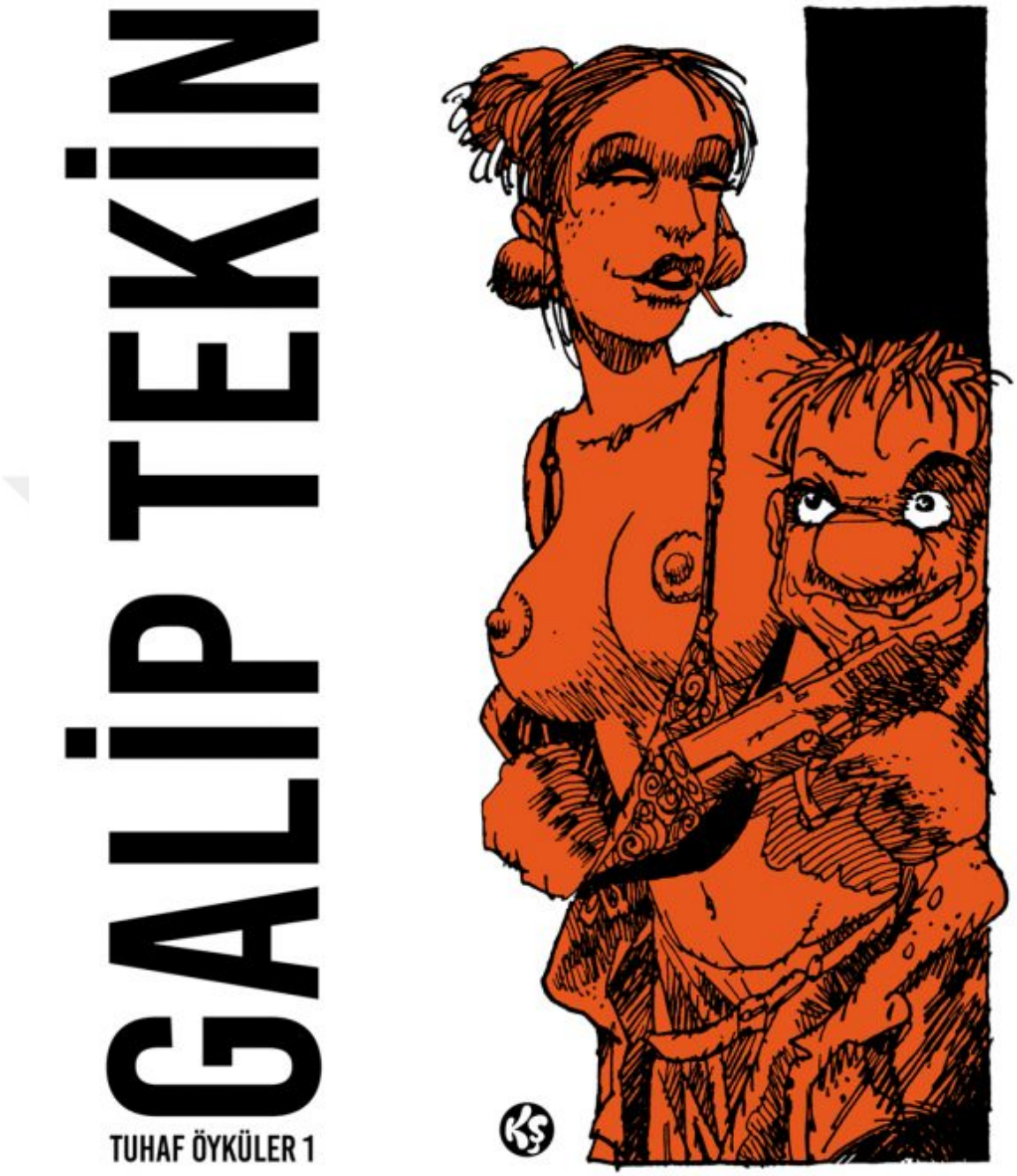
Görüntü 83: 2010 yılında Hakan Tacal tarafından yazılıp çizilen "Dip" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 27.04.2018 (https://www.altevren.net/dip-hakan-tacal/)

Çapa çizgi roman grubunun 2004 yılında yayımladığı çizgi romanlardan biri de Hikaye ve çizimler Suat Efe Us'a ait olan Balyoz isimli karakterdir.

Suat Efe Us verdiği bir röportajda Balyoz karakterinden şu şekilde bahsetmiştir;

> Balyoz İsmail'i anlatayım. Çapa Çizgi Roman Grubu olarak süper kahraman çizgi romanı yapmayı seviyoruz; ama Türkiye'de şöyle bir durum var: Örneğin, Türkiye'de bilim kurgu film yapıldığında, ilk yapılan bilim kurgu film, komedi oluyor. Süper kahraman olur mu denildiği vakit, hemen işi mizaha sarıyorsunuz. Hayır, Türkiye'de süper kahraman çizgi romanı yapılır. Ancak, süper kahraman çizgi romanı mantığını, çok iyi kavramak lazım. Bu konu üzerine düşünüp, uzun süre zarfında farklı farklı çizgi roman kahramanları yapmaya giriştim; ama aralarında belki en eskilerinden birisi "Balyoz". Balyoz zaman içerisinde çok gelişti; süper kahramanı, Türk çizgi romanı içerisinde nasıl yaparızı denediğim bir çalışma oldu. "Mizah sizde de yok mu?" diye eleştirebilirsiniz. Çünkü konusunu söylediğim zaman, sizde de mizahi olduğu düşüncesini uyandıracak: Balyoz, süper gücü Laz olmak olan bir kahraman; Laz inadıyla her şeyi yapabilen bir insan: Onun süper gücünü etkileyen ya da tetikleyen şey onun Karadenizliliği. Burada şunu da söyleyebilirsiniz, etnik bir çizgi roman mı yapıyorsunuz? En çok tepki vereceğim şey bu olur açıkçası: etnik bir şeyler yapmak... Aslında onu eleştiren bir şey yapmaya çalışıyorum. Karadenizlilikle bir kavgam yok. Tanıyanlar biliyorlar, ayrı bir Karadenizliyim; kendime has bir mizacım var. Balyoz'un çizgi roman metninde etnik bir kimlikle görünen gücü, aslında başka bir yapıda. Balyoz İsmail'in olasılık değiştirme yeteneği var. Bunu da işte, görünüşte, Lazlığıyla yapıyor; Lazların o meşhur inatları üzerine bir süper güç yüklüyorum. Ancak Balyozda sadece bu kimlik yok: Örneğin, Kız Kulesi'ndeki sevgilisini kurtarmak için bir büyücüyle anlaşıp hamsiye dönüşmüş olan bir Rum askeri var. Yarı Uzaylı-Yarı Laz,"Spaz" var – Mr. Spock'ın Karadenizli versiyonu (art-gözlüğü, 10 Şubat 2014).

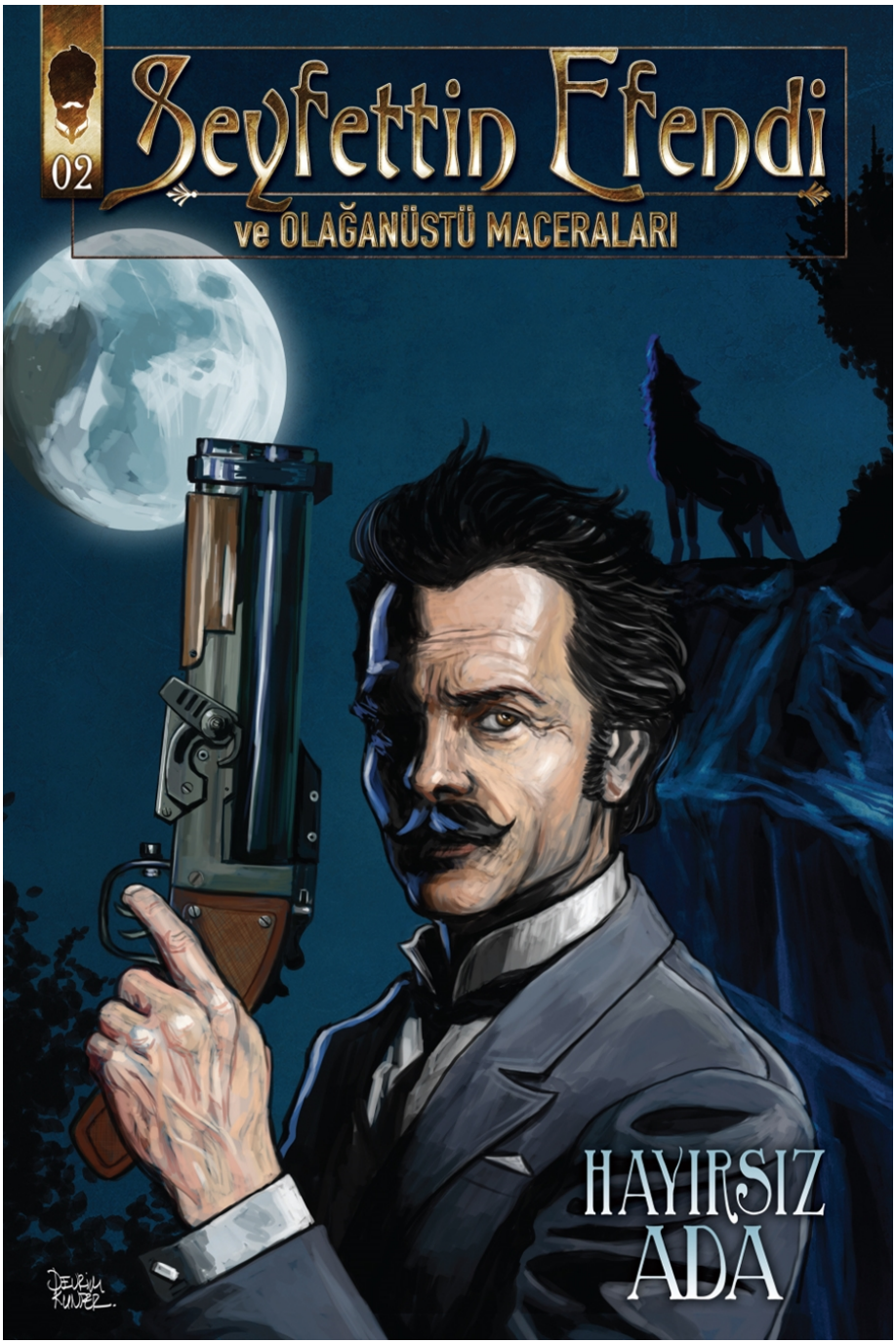
Ünlü çizer Galip Tekin'in yazıp çizdiği bilim kurgu ve fantastik tarzda öykülerin derlendiği Tuhaf Öyküler adında ki seri 2011 yılında yayımlanmaya başlamıştır (Bkz. Görüntü 84).



Görüntü 84: Galip Tekin tarafından yazılıp çizilen öykülerin derlendiği "Tuhaf Öyküler 1" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 26.04.2018 (https://www.unitasdagitim.com/vitrin/kitap/tuhaf-oykuler/)

2013 yılında Devrim Kunter tarafından Seyfettin Efendi ve Olağanüstü Maceraları (Bkz. Görüntü 85) isimli çizgi roman yayımlanmaya başlamıştır. Kitap haline getirmeden önce çizgi romanlar ile ilgili forumlarda paylaşmaya başlamıştır.

Daha sonra yayınevlerini gezmeye başlamıştır. Küçük yayınevlerinin önerdiği meblağlar pek iç açıcı olmamıştır. Bundan dolayı kitabını kendi çıkarmaya karar vermiştir. Kısacası Devrim Kunter Seyfettin Efendi ve Olağanüstü Maceraları isimli çizgi romanı, kendisi yazmış, çizmiş, basmış ve dağıtmıştır.



Görüntü 85: Devrim Kunter tarafından 2013 yılında yazılıp çizilen "Seyfettin Efendi ve Olağanüstü Maceraları" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 25.04.2018 (http://www.otekisinema.com/seyfettin-efendi-ve-olaganustu-maceralari-2-hayirsiz-ada/)

2014 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Grafik Tasarım mezunu olan Selçuk Ören, 2015 yılının Mart ayında yayımladığı Şehzade Yangını (Bkz. Görüntü 86) isimli çizgi romanında 1768 yılında Galata'da yangının içinde kalan iki kabadayının hikayesini anlatmaktadır.

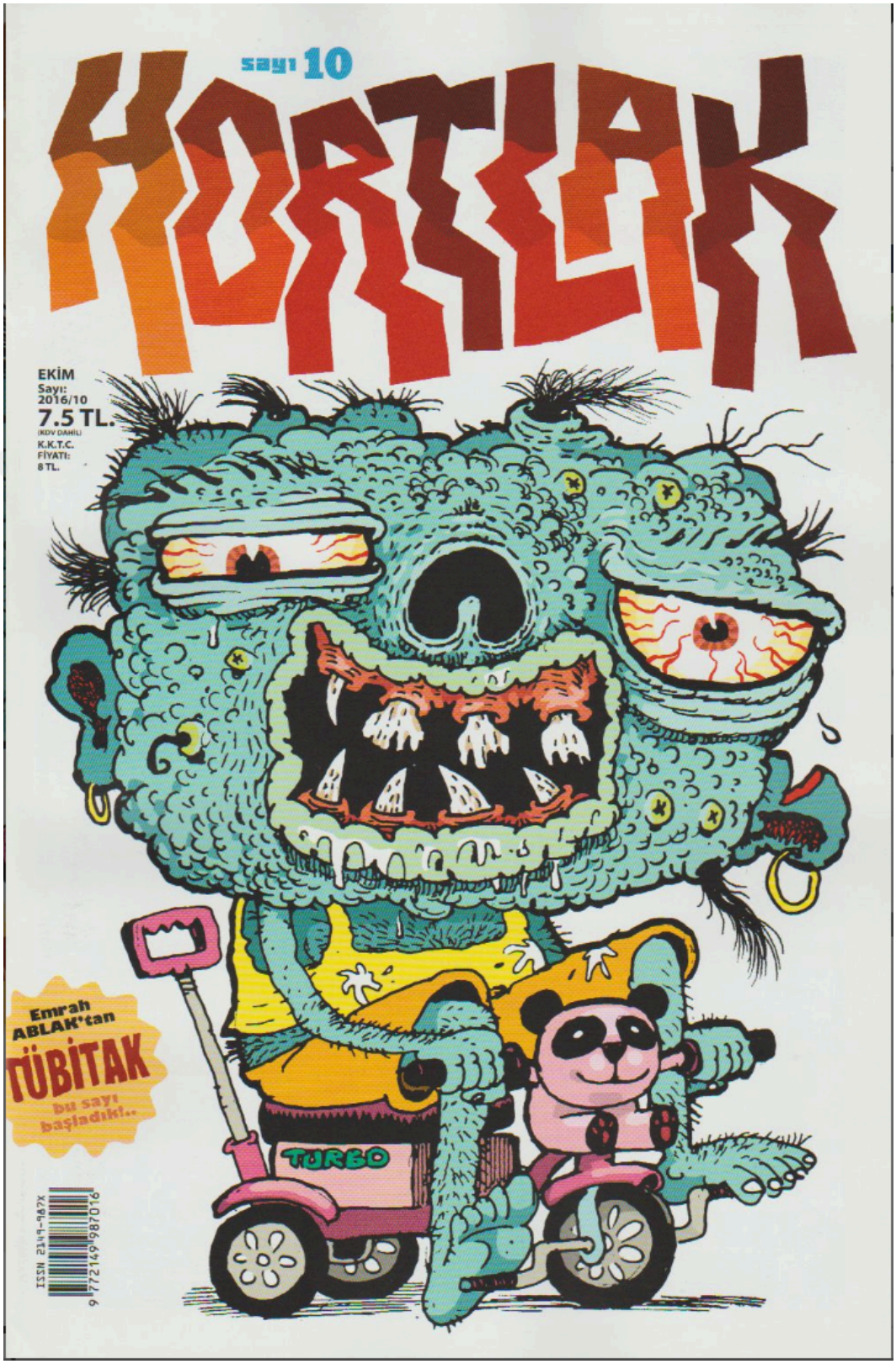
> Amerikan çizgi romanları, genellikle "1" numaralı sayı ile başlar, fakat Marvel ve DC gibi büyük yayınevleri, zaman zaman "0" ve "-1" numaralı özel sayılar da yayınlar. Çoğu zaman birinci sayıdan sonra yayınlanan bu özel çizgi romanlar, karakterlerin geçmişleri ile ilgili bilgi vermek için tasarlanır: "0. sayılar" çoğu zaman karakterlerin orijinlerini anlatırken, "-1. sayılar" "flashback" sayıları olarak kurgulanır, karakterlerin geçmişlerinden belli noktaları okuyucuya aktarır. Selçuk Ören'in Şehzade Yangını'nın ilk cildiyle yalnızca birinci sayıyı değil, sıfır ve eksi birinci sayıları da verdiğini söylemek mümkün. Ve uzun süreli bir hikayeye, sağlam bir temel hazırlamak açısından, bu önemli bir durum (Uralcan, AltEvren, 2015).

2016 yılının Ocak ayında Uykusuz ekibinin çıkartmış olduğu Hortlak (Bkz. Görüntü 87) isimli çizgi roman dergisinde oldukça başarılı çizerler yer almıştır. Dergi, Oky, Bülent Üstün, Emrah Ablak, Kenan Yarar, Cengiz Üstün, Erman Çağlar, İltem Dilek, Cihan Kılı, Barış Uygur, Fırat Budacı, Galip Tekin, Göksu Gül, Ömer Göksel, Yetkin Gülmen, Cihan Ceylan, Cansın Çağlar, Kubilay Odabaş, Deniz Gencer, Levent Cantek, Ersin Karabulut, Memo Tembelçizer gibi güçlü bir kadrodan oluşmaktaydı. Fakat dergi, önceki çizgi roman dergilerinin kapanma sebepleriyle aynı sebepten dolayı kapanma durumunda kalmıştır. Ersin Karabulut derginin kapatılmasını, 25.04.2017 tarihli Uykusuz dergisinde yazdığı köşesinde şu şekilde ifade etmiştir;

> Bir derginin masrafları zannettiğinden çok daha fazla, kağıt, baskı, bunlar hep dolarla dönen işler. Dağıtım ayrı bir mesela, yazar çizerlerin telifleri, mutfakta demlikteki çay, bilgisayardaki lisanslı fotoşop derken ortaya toplamda ciddi miktarlar çıkıyor arkadaşlar. Hele reklam almıyorsan, arkanda büyük bir kuruluş yoksa, bir de tepende seni dikizleyen büyük bir güç varsa çok ama çok zor iş. Normalde ben bu tür konuların dillendirilmesini pek doğru bulmazdım. Yıllardır zor durumdayız yani biz ama ucu ucuna idare ediyorduk. Şimdi hepten zorlaştı. Sanmayın ki Penguen gider de Uykusuz kalır. Gırgır'ı zaten kapattılar. Hortlak'ı da maalesef devam edemedik, kapattık (Uykusuz, Nisan 2017).

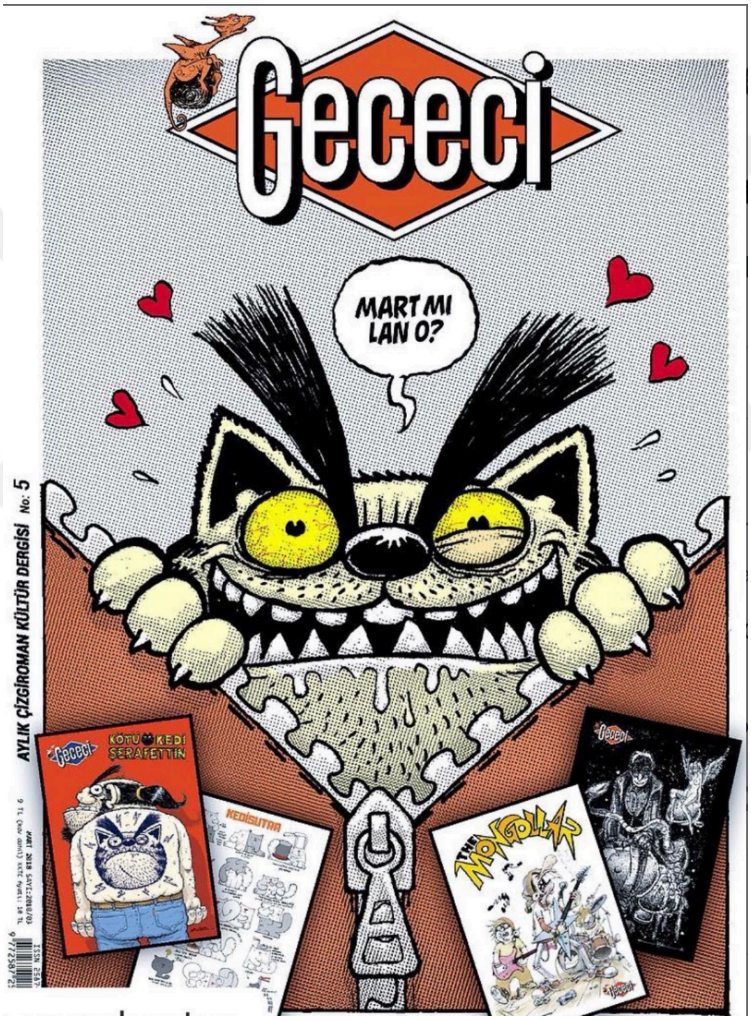


Görüntü 86: 2015 yılının Mart ayında Selçuk Ören tarafından yazılıp çizilen "Şehzade Yangını" isimli çizgi romandan örnek sayfa. Erişim: 27.04.2018 (https://www.altevren.net/sehzade-yang-n-1/)



Görüntü 87: 2016 yılının Ocak ayında Uykusuz ekibi tarafından çıkarılan "Hortlak" isimli çizgi roman dergisinin kapağı. Erişim: 25.04.2018 (https://komikseyler.com.tr/urun/hortlak-10-ekim-2016/)

Hortlak dergisinin kapanmasından sonra Galip Tekin editör ve koordinatörlüğü altında usta çizerler tekrar bir araya gelerek Gececi (Bkz. Görüntü 88) isminde aylık çizgi roman kültür dergisini oluşturmuşlardır. Fakat derginin ilk sayısı çıkmadan Galip Tekin'in acı haberi gelmiştir. Usta çizer 6 Temmuz 2017 de hayata gözlerini yummuştur. Bunun sonucunda Bülent Üstün, Cengiz Üstün ve Hakan Karataş editörlüğünde 1 Kasım 2017 de dergi ilk sayısını çıkarmıştır, ve bir yıldır devam etmektedir.



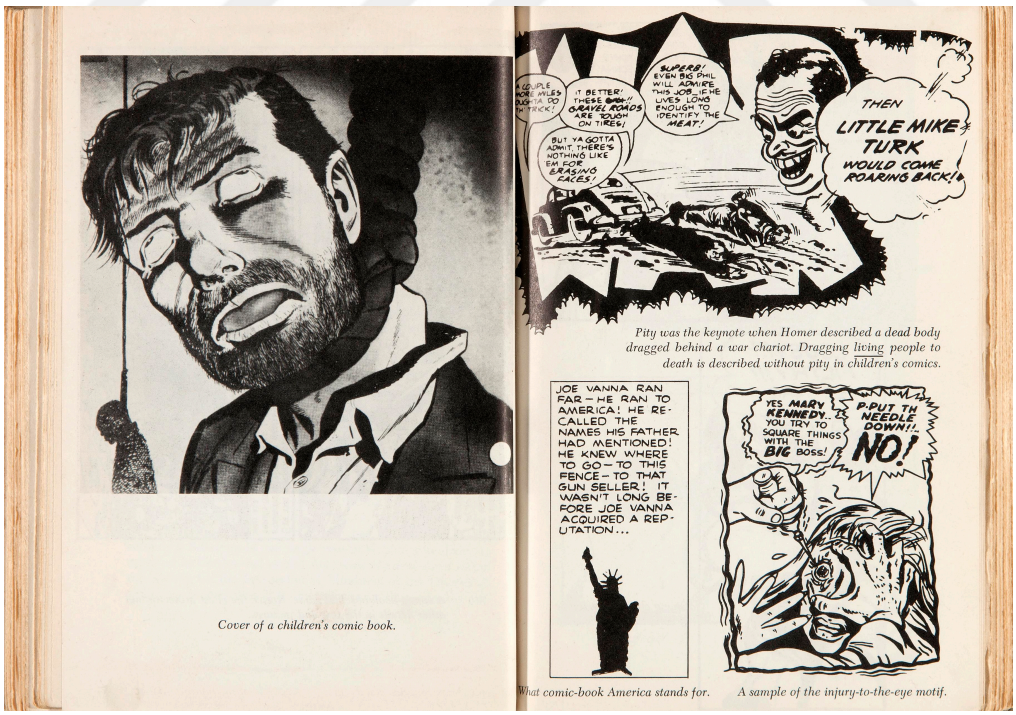
Görüntü 88: Bülent Üstün, Cengiz Üstün ve Hakan Karataş editörlüğünde devam eden, 2017 yılında yayımlanmaya başlayan "Gececi" isimli aylık çizgi roman kültür dergisinin kapağı. Erişim: 26.04.2018 (https://komikseyler.com.tr/urun/gececi-5-mart-2018/)

Türkiye'de çizgi roman, azalan yerli üretimi, düşen satışları ve sınırlı ama her defasında "devamı var" dedirten oldukça tutkulu bir okuyucu kitlesiyle yeni yüzyılda da yol almayı sürdürmektedir.

1.1.3. 1950 ile 1970'li Yıllar Arası Çizgi Roman ve Sansür

Çizgi romanın okuyucu sayısı savaş yıllarının görkemli patlamasından sonra oldukça azalmıştır. Superman'in bile okuyucu kaybettiği bu yıllarda Amerika'lı yayımcı William Gaines, yeni bir tür ortaya çıkarmıştır. Bu tür cinayet ve suç hikayeleri barındırmaktaydı. Bu hikayeler kamuoyunda tepki uyandırmıştır.

Amerika'ya göç etmiş Alman bir psikiyatrist olan Dr. Frederic Werthem'in çizgi roman tarihinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Bunun nedeni yaklaşık yedi yıl sürdürdüğü çalışmaları sonucunda ortaya çıkarttığı ünlü "Seduction Of The Innocent" adlı kitabından kaynaklanmaktadır (Bkz. Görüntü 89).



Görüntü 89: Alman psikiyatrist Dr. Frederic Wertham'ın çizgi roman karşıtı kitabı olan "Seduction Of The Innocent" 19 Nisan 1954 yılında İngiltere'de basılmıştır.
Erişim: 23.07.2017 https://www.hakes.com/Image/HighRes/206179/4/image.jpg

Kısaca kitap, çizgi romanla ilgilidir ve her çeşidini kapsayarak hepsine itiraz etmektedir. Wertham, çizgi romanlarda suçun resmedildiğini, bunların çocukları suç işlemeye teşvik ettiğini öne sürmekte, bunlara "suç çizgi romanları" adını vermektedir. Türkiye'de kendisinden yapılan çeviride "gangster öyküleri" terimi kullanılmıştır. Wertham'ın metodolojisinin sağlıklı olduğunu söyleyebilmek mümkün değildir. Onun mantığına göre, suçlular çizgi roman okudukları için suç işlemektedir. Kitap, büyük bir ilgiyle karşılaşınca Wertham'ı yazdıklarını aşacak düzeyde çizgi roman karşıtı bir kampanyaya dönüştürmüştür. Tüm bu gelişmelerin çizgi romanlara etkisi tek kelimeyle yıkıcı olmuştur. Sayısız çizgi roman dergisi kapanmak zorunda kalmıştır.

Wertham Amerika için ne kadar etkiliyse, Vedat Nedim Tör de Türkiye için o kadar önemli isimdir. Tör, Yapı Kredi Bankası'nın kuruluşunda bulunmuştur. Kısa süre içerisinde çıkartılan Doğan Kardeş çocuk dergisinin yayın yönetmeni olmuştur. İki yıl kadar sonra Aile adlı üç aylık bir dergi daha çıkartmışlardır. Her iki derginin çocuk dergileri ve çizgi roman karşıtlığı konusunda önemli bir ağırlığı olmuştur. Doğan Kardeş, çizgi romanlara geniş yer ayıran dergilere karşı hep örnek gösterilen, terbiyevi özelliklerinden takdirle bahsedilen bir yayım olmuştur. Aile ise kısa ömrüne rağmen, hatta Wertham'ın Amerika'da yayımlanan bir yazısını Türkçe'ye çevirerek kullanmıştır (Cantek, 2004).

1940'ta edebi yorumcu Sterling North, çocukların çizgi romanlara ayda bir milyon dolardan fazla para harcaması hakkında yakındığı ilk "Anti comics sentiment" (çizgi roman karşıtı) makaleyi yayımlamıştır. Ama ilerleyen yıllarda yeni tarz suç ve korku çizgi romanlarının konuları ve içerdikleri şiddet seviyeleri, artan çocuk tutuklama sayıları ile daha da yükselen bir halk tepkisi başlatmıştır. Çizgi romanların sanat tarzları ve görünüşleri de tartışma konusu olmuştur. Çizgi roman çizimlerinde basmakalıp hale gelen büyük göğüslü kadın figürü ilk olarak büyük ihtimalle İkinci Dünya Savaşı sırasında okuyucu kitlesine katılan memurlar ve askerler için dahil edilmiştir. Bu abartılı çizim tarzı devem etmiş ve cinsel (cinsiyetçi) boyutları halkın suç ve korku çizgi romanları algısını değiştirip içeriklerinin sadece vahşi olarak değil, sadistçe ve cinsel şekilde vahşi olarak algılanacak hale getirilmiştir.

1948 yılında çoğu yayımcı kâr uğruna kanunu göz ardı etmiştir. Dışarıdan yapılan yasal denemelerin başarısız olması, sansür tehdidinin artık kendi içinde düzenleme yapmasına sebep olduğu bir senato mahkemesiyle sonuçlanmıştır. Böylece Çizgi Roman Kanunu (Comics Code) doğmuştur. 1948 sürümünden genişletilmiş olan yeni kanun, romanlarda 'korku' veya 'terör' kelimelerinin kullanımını, adam kaçırmanın herhangi bir tasvirini, vampirleri ve kurt adamlığın temsilini yasaklamıştır. Bunun yanı sıra reklamları da kısıtlamış, sadece kabul edilebilir ürünlere izin vermiştir. Kanun, 1971'de yeniden gözden geçirilmiş, 'her durumda iyi kötüyü alt etmeli ve suçlu yaptığı yanlışlar için cezalandırılmalı' ve 'burada net olarak belirtilmemiş olan; fakat kanunun ruhuna ve amacına ters olan bütün ögeler ve teknikler, zevk ve adabın ihlali olarak kabul edilecek ve yasaklanacaktır' (Nyberg, 1998, s. 166-167) gibi emirler içermiştir.

Hem İngiliz hem Amerikan çizgi romanları, 1950'ler boyunca toplum tepkisi ve sansür ile cebelleşmiştir, bu da iki ülkede de ana akım serilerinin basitleştirilmesine ve anarşik yeraltı endüstrinin yükselişine sebep olmuştur. İngiliz yazar ve çizgi roman yazarı olan Alan Moore'un öncülüğünü yaptığı ve Vertigo (Amerikan çizgi roman yayımcısı DC Comics'in baskısıdır. 1993 yılında Comics Code Authority'nin kısıtlamalarına uymayan daha grafik unsurlar barındıran, yetişkinlere yönelik içerikler içeren hikayeler yayımlamıştır) serilerinde baskın şekilde kendini göstermeye devam eden güçlü, şüpheci yazar sesinin kökleri İngiliz ve Amerikan yeraltındadır. Otoriteler genç okuyucuları uygunsuz içerik olarak görülen şeylerden koruyacak, sürdürülebilir bir sistem oluşturmaya uğraşırlarken, 1950'lerde çizgi romanlarda sansür ve olumsuz basın baskın olmuştur. Bu hareketler, mecrayı toplumun görüşünde çocuksu bir eğlence olarak yeniden tanımlayarak, süper kahramanları ve diğer aksiyona dayalı türleri kısıtlayarak, avam üretim yollarına dayalı ve anarşik hedefleri olan canlı yeraltı yayımcılık kültürleri yaratarak çizgi roman yayımcılığının suretini tamamen değiştirmişlerdir. Yaratıcıların, mecranın anlatı yetilerini yeniden genişletmek için yeraltı çizgi romanları yayımlamalarına şiddetle kaymalarına yol açan da bu süper kahramanların yumuşatılması olmuştur.

1950'lerde yayımlanan suç ve korku çizgi romanlarının büyük bir çoğunluğunun çocuklar için tamamen uygunsuz olduklarına pek şüphe yoktu, fakat çizgi romanların çocuk suçlarına sebep olup olmadığı ve suçta ciddi bir artış olup olmadığı kanıtlanamamıştır. O dönemde, sahip olduğu geniş okur kitlesine rağmen Amerika ve İngiltere'de bütün çizgi romanlar çocuk edebiyatı olarak tanımlanmıştır. 1954 Çizgi Roman Kanunu'nun Amerikan endüstrisinin çöküşünden sorumlu olduğu genel olarak kabul edilmiş ve EC Comics gibi birçok şirketin, kısıtlamalar yüzünden kapandığı doğrulanmıştır. Kötü tanıtımın satışlar üzerinde olumsuz etkisi olmuştur. Amerika bir dava sonucunda 1955'te ulusal dağıtımdan çekilmek zorunda kalmış ve bu da çizgi roman endüstrisinin ekonomisini ağır biçimde etkilemiştir.

Amerikan endüstrisinin önceliği her zaman yaratıcılıktan öte, üretim olmuştur. Eski çizgi roman sayfalarında olan tıkabasa reklamlarda, çizgi roman yayımcılığının en başından beri var olan yasal sorunlarda bunun kanıtıdır (Gaines, 1991, s. 138). Çizgi roman üzerine araştırmaları olan tarih profesörü Ian Gordon'un yazdığı gibi; "Süperman çizgi roman satışlarına yardım eden bir karakterden ziyade, çizgi romanların sattığı bir üründü" (Gordon, 1998, s. 134).

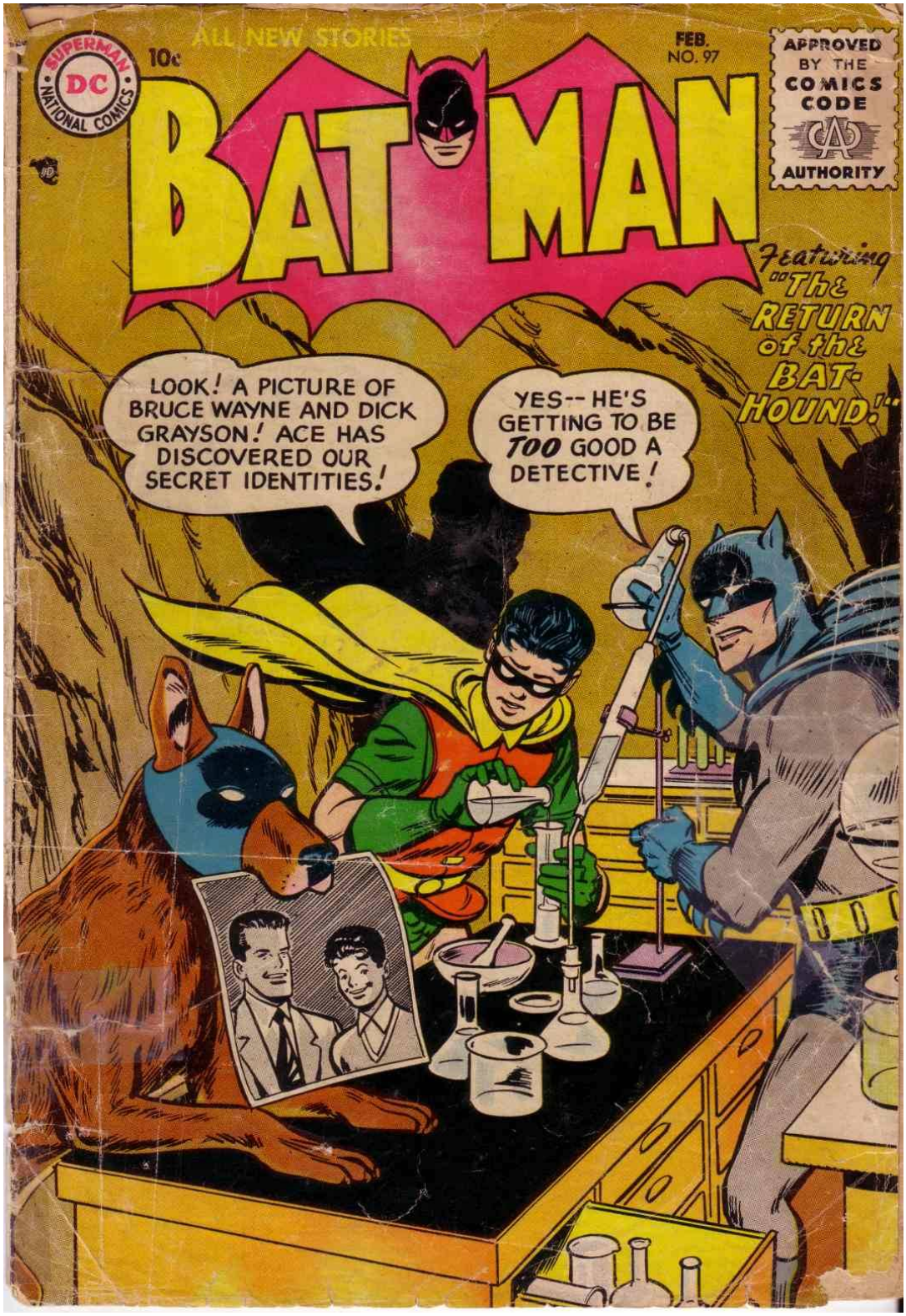
Kanunun başlangıcından sonra yayımcılar deneysellikten kaçınmış, kârlı süper kahraman formülünü tekrar tekrar uygulamışlardır. Buna bağlı olarak karakterlerin lisanslı hale gelmesiyle, komedi ile ahlak, yasal olan serilerin temeli haline gelmiştir. Örneğin, Batman hikayesi olan "The Valley of Giant Bees"(Bkz. Görüntü 90-91) Batman'in bilim veya çıkarım yerine dev arıları, dev örümcek şeklindeki bir balonla alt ettiği, yapmacık bir hikayedir. Bu çocuksu mizah ve güldürü kullanımı, Ace the Bathound (Bkz. Görüntü 92-93) ve Bat Mite'ın (Bkz. Görüntü 94) yanı sıra, zararsız fantazi, büyü, bilim kurgu ve uzaylı temaların da ortaya çıktığı çağın temelini oluşturmuştur.



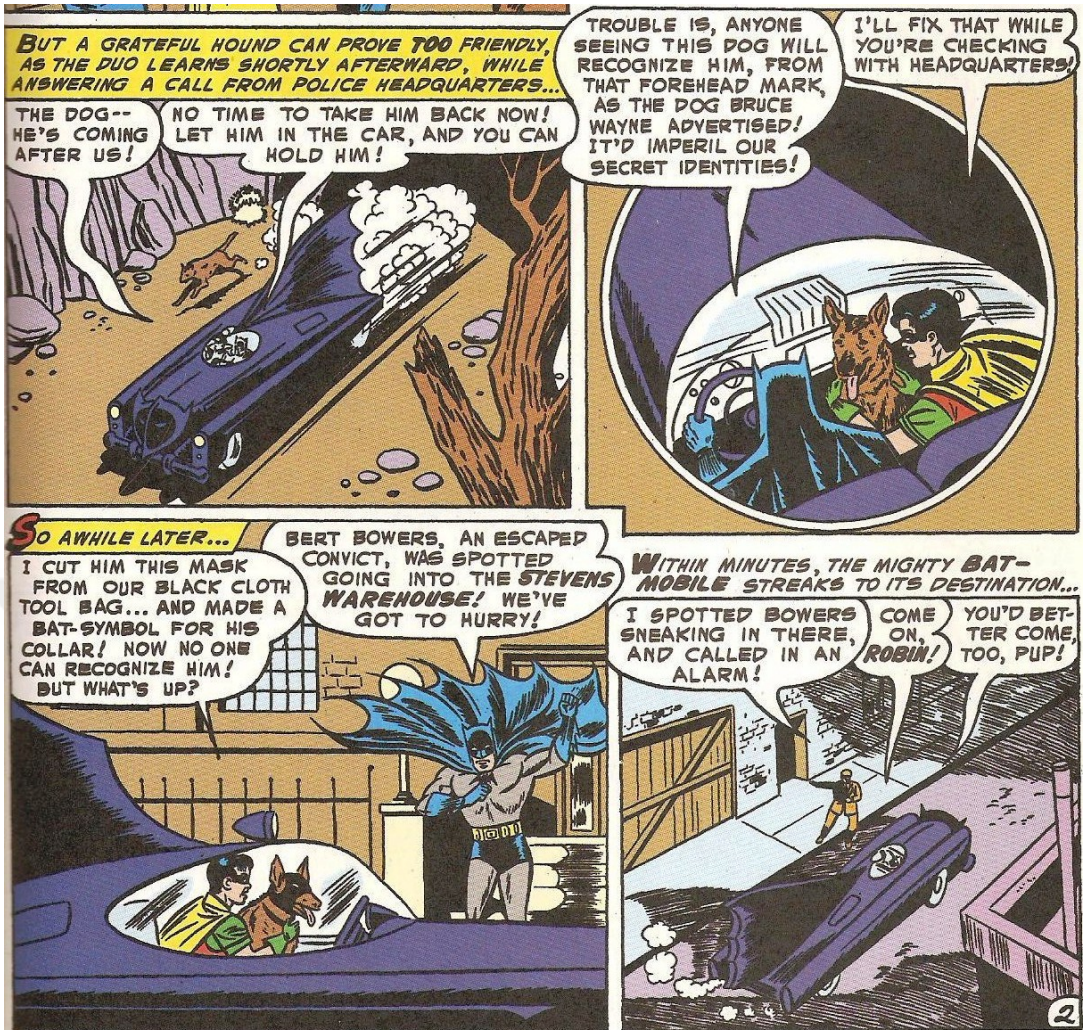
Görüntü 90: 1954 yılında, Bill Finger tarafından yazılan, Dick Sprang tarafından çizilen ve Charles Paris tarafından renklendirilen "The Valley of Giant Bees" isimli çizgi romanın kapağı.
Erişim: 18.01.2018 (http://atomic-surgery.blogspot.com.tr/2013/01/)



Görüntü 91: 1954 yılında, Bill Finger tarafından yazılan, Dick Sprang tarafından çizilen ve Charles Paris tarafından renklendirilen "The Valley of Giant Bees" isimli çizgi romandan bir sayfa. Erişim: 18.01.2018 (http://atomic-surgery.blogspot.com.tr/2013/01/)



Görüntü 92: 1955 yılında, Bill Finger ve Sheldon Moldoff tarafından yaratılan "Ace the Bathound" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 18.01.2018 (http://www.gramunion.com/tagged/ace%20the%20bathound?n=1480553571)



Görüntü 93: 1955 yılında, Bill Finger ve Sheldon Moldoff tarafından yaratılan "Ace the Bathound" isimli çizgi romandan paneller. Erişim: 18.01.2018 (https://ifanboy.com/articles/dc-histories-ace-the-bat-hound/)

1971 yılında kanun yeniden gözden geçirilmiş ve rahatlatılmıştır, fakat hâlâ yetişkin okuyucular göz önüne alınmamıştır. 1960'larda, seks ve uyuşturucu gibi konuları ele alan, çoğunlukla yıkıcı bir edebiyat olan yeraltı çizgi romanlarının yükselişi ile çizgi romanlar yeniden ve daha büyük bir kitle için üretilmeye başlamıştır.

1989 yılında Çizgi Roman Kanunu bir kere daha değiştirilmiştir. Bu değişiklikteki önemli bir düzeltme, çizgi romanların uygunluğunu çocuklar için göreceli hâle getirmiştir. Kanunun bu düzeltmesi, çizgi romanın her yaşa uygun olduğunu tekrar kabul ettirmek için ilk adım olmuştur.

Yetişkin çizgi roman sinyalleri, kısmen grafik roman formatının yükselişi ve İngiliz yaratıcıların akını ile verilmiştir. Haftalık, İngiliz bilim kurgu odaklı çizgi roman dergisi olan 200AD kadrosu kapılarını, sert ve gerçekçi, bilim kurgu konusunda tecrübeli olan yazarlara açmıştır (Görüntü 95)



Görüntü 94: 1955 yılında, Bill Finger ve Sheldon Moldoff tarafından yaratılan "Bat Mite" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 18.01.2018 (https://www.pinterest.com.au/pin/550494754443780856/)



Görüntü 95: 1977 yılında, Kelvin Gosnell, Pat Mills, John Wagner tarafından yaratılan, aksiyon, macera ve bilim kurgu temalı "2000AD" isimli derginin kapağı. Erişim: 18.01.2018 (https://www.tebeosfera.com/autores/tully_tom.html)

1.2. ÇİZGİ ROMANIN ÖNEMİ

Günümüzde en yaygın ama belki de en ciddiye alınmayan iletişim araçlarından, çizgi romanların nasıl ortaya çıktığı ve nasıl bu kadar hızlı bir şekilde popüler kültürün bir parçası haline geldiği, araştırmacılar tarafından merak konusu olmuştur.

Yapılan araştırmalar göstermektedir ki günümüzde bilgi kavramı görsel ve metinsel düzlemlerin ortak kümesi haline gelmiştir. İnsanlar çoğunlukla görsel ve metinsel düzlemleri yorumlayarak bilgiye ulaştıkları için, çizgi roman kültürü de hızla popüler hale gelmiştir. Her geçen gün, görüntülerle aktarılan bilgilerin bir sonucu olarak, iletişim dünyamız da hızla okunan resimli sayfalar haline dönüşmektedir. Tıpkı sosyoloji profesörü olan Richard Howells'ın vurguladığı gibi, "Görsel bir dünyada yaşıyoruz. Giderek sofistike görsel görüntülerle çevriliyoruz" (Howells, 2003).

Howells'a göre bilgilerimizin çoğu, görsel bir uzay boşluğu olan ve kolaylıkla her yerde bulunabilen televizyondan gelmektedir. Dünyada yaşanan olayların büyük bir çoğunluğu hafızamıza, televizyon görüntüleri olarak kaydedilmektedir. Ancak iletişim kültürünün görsel bilgilere dayalı olmasının arkasında en güçlü iletişim aracının internet olduğunu da ayrıca vurgulamaktadır. İlk günlerinde ağırlıklı olarak metin tabanlı olan internet, teknolojinin hızla gelişmesi ve web sitelerinin sunduğu görsel mesajlarla birlikte, görsel tabanlı bir kaynak haline gelmektedir.

Teknolojiyle birlikte gelişmeye devam eden internet; kullanıcıların fotoğraf, çizim, metin, müzik ve videoyu görüntülemelerini sağlayan, bambaşka bir medya türü haline gelmiştir. Günümüzde bazı internet siteleri, metin ve görüntüleri geleneksel gazete gibi görünecek şekilde birleştirmesine karşın, çoğunlukla bu biçemin ötesine geçmek için metin ve görsel arasındaki etkileşimden yaralanmaktadır. İnternetin bu etkileşime yönelmesinin en büyük nedeni ise, insanların web sitelerini gazetelerden farklı okuyor olmalarıdır. Amerikalı yazar James Gleick'in altını çizdiği üzere "İnsanlar artık her geçen gün iletişimi kolaylaştıracak anahtar kelimeler, işaretler, alt başlık gibi kavramlara yönelme eğilimindedirler. Bunun en büyük nedeni ise, insanlar doğası gereği en fazla bilgiyi en küçük fotoğraflarla elde etmek istemeleridir" (Gleick, 1999).

İçinde bulunduğumuz bilişim çağında, okuryazarlığın ne anlama geldiğini araştıran, iletişim, medya ve metafizik araştırmacısı John L. Hochheimer, artık sadece metinleri okumak ve yorumlamanın, entelektüel kapasite ve iletişim açısından yeterli olmadığını vurgulamıştır. Televizyon ve benzeri görsel medya araçlarının iletişime hükmettiği bir dünyada, sadece metni değil görüntüleri de okumak zorunda olduğumuzu önermiştir (Hochheimer, 2001).

Strader, Hochheimer'ı destekliyor ve araştırmasında "görsel okuryazarlar" yani metinsel içerik ve görsel uyarıları yorumlayarak bilgiye ulaşan yeni bir kitleden bahsetmiştir. Strader aynı zamanda görsel-okuryazarlığın aslında yeni değil okuryazarlığın ilk biçimi olduğunu öne sürmektedir (Strader, 1978).

İngiliz araştırmacı, yazar Hedley, bebek ve erken çocukluk döneminin öğrenme aşamalarının neredeyse tamamen görsel düşünmeyle ilgili olduğunu açıklamıştır. Buna bağlı olarak görsel-okuryazarlığı, çocukların bir insan yüzünün parçalarının adlarını öğrenmek için kullandığı dizgeleri benzetmiştir. Bu öğrenme dizgeleri sonunda, çocuk ancak kendisine söylenen sözcük görüntüyü eşleştirdiği zaman öğrenme süreci tamamlanmış olmaktadır. Bu görsel süreç, Hedley'in vurguladığı üzere, dil öğrenme süreci için oldukça önemli bir paya sahip olmaktadır.

Yapılan araştırmalara göre on yedinci yüzyılda okuma yazma bilen sayısı az olduğu için, İngiltere'de üretilen gazetelerin metinden çok çizimler içerdiğini ve bu görsellerin bilgiyi aktarmanın ana yolu olduğunu göstermiştir. Modern zamanlardan önce, halk arasında iletişimin görsel, sembol gibi göstergelerle başladığı örneğini vermiş olan Strader, çizgi romanların görsel okuryazarlar için tasarlanmış olan iletişim aracı olduğunu öne sürmüştür.

Çizgi roman tarihi, diğer kitle iletişim araçlarına oranla nispeten daha kısadır ama bir o kadar da inişli çıkışlı olmuştur. Çizgi romanların son zamanlardaki satış rakamları, büyüyen dağıtımı ve popülaritesi oldukça şaşırtıcı olmuştur.

Toplumlarının görsel medya üstüne kuruluyor olması ve Amerikan kültürünün bu gelişmeleri destekliyor olması çizgi romanın popülerliğini kolay kolay kaybetmeyeceği anlamına gelmektedir. Günümüz dünyasında, Amerikan kültürünün ve iletişiminin her geçen gün daha hızlı ilerliyor olmasıyla birlikte çizgi romanlar da her geçen gün daha kalıcı olacakları anlamına gelmektedir. Hatta tam tersine çizgi romanların öneminin daha da artacağını bile ön görülebilmektedir. Dünya çapında değişmekte olan bilgi paylaşım yolları ve internetin de geçici bir heves olmadığını düşünürsek, tıpkı bilgi toplama şeklimiz değiştiği gibi bilgi yorumlama şeklimiz de değişmektedir. Çizgi romanlar da McCloud, Hochheimer ve Goldsmith tartıştığı üzere bu yeni bilgi paylaşım çağında kendilerine düşen payı alacak ve birer iletişim aracı olarak hayatlarına devam etmektedirler. Görsel medyanın yeni iletişim yollarını desteklediği günümüzde, çizgi roman da yeni hayranlar edinip hayatına değerli bir iletişim kanalı olarak devam etmektedir.

Yapılan araştırmalar çizgi romanların çok yakında bilgiyi, metine göre daha hızlı çevirmekte kullanılan birer araç olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Toplumlar görsel medyayı aynı anda, birçok kanaldan almaya devam ettikleri sürece, çizgi romanlar da bir iletişim kaynağı olarak kullanılmaya devam edecek ve görsel iletişim üzerindeki etkisi her geçen gün daha da büyük olmaya devam edecektir. Görüntülerin bolluğuyla değişen görme ve okuma biçimimiz, metin ve resimsel görüntüleri birleştiren medyayla birlikte yeni bir öneme sahipken, çizgi romanların sadece bilgi değil yeni hikayelerin devamlılığı için de önemli bir rol oynayacakları söylenebilir.

Bütün bu araştırmalar gösteriyor ki; görsel okur yazarlığın ön planda olduğu dünyamız ve gelecekte çizgi romanların önemi hem bir iletişim aracı, hem de hikaye anlatım tekniği olarak önem kazanacaktır. Aynı zamanda henüz temelleri atılmakta olan ve geleceğin toplumunu oluşturacak görsel okur yazarların kendilerini geliştirmesinde büyük katkı payı olacağı söylenebilir.

1.2.1. Bireyin ve Toplumun Gelişimine Katkısı Yönünden Çizgi Roman

Bu günlerde, sadece görsel bilgiler değil, bilgi de artmaktadır. İngiliz Profesörü Charles Molesworth sürekli artan bu bilgi kaynağını insanlara aktarabilmek için; şirketler, haber servisleri ve sözde medya holdinglerinin oldukça bol sayıda resim ürettiğini ortaya atmıştır.

Bilgi artışıyla başa çıkmanın kolay olmadığını öne süren Molesworth, bilginin aşırı yükü çevremizdeki "gerçek dünya" algısını, ancak üretilen bu görüntü seliyle sindirebileceğini vurgulamıştır. Bu görsel bilgiler her yerde olduğu için, uyum sağlamak zorunda olduğumuzu vurgulayan Molesworth, bu yeni bilgi ve fikir iletme yolunu herkesin geliştirmesi gerektirdiğini de önermiştir. İngiliz araştırmacı, yazar Michele Gorman, dijital bilgi ve görsel görüntülerle çevrili olan bugünün gençlerinin, kelime ve resimlerin birleşimlerini artık daha kolay okuyabildiklerini öne sürmüştür (Gorman, 2003).

McCloud göre çizgi romanın çıkış ve hızlıca yayılmasının en büyük sebebini, tüketicilerinin görsel görüntülere alışmış olmasıdır (McCloud, 2000).

Amerikalı yazar Goldsmith ise görsel medyanın diline alışan günümüz toplumları için, çok yakında metnin duygusal etkisinin yeterli olmayacağı üstünde durmuştur. Goldsmith'e göre grafik temelli literatür, süssüz baskılı sözden çok daha etkili bir iletişim yolu önermektedir. Yetişkinlere veya gençlere hitap eden bir çizgi roman içeriği her ne kadar benzer olsa da vurgulanmak istenen bilgi, okuyucular arasında farklı bir şekilde yorumlamaktadırlar. Bu yorumlama esnasında da resimler eşliğinde verilen bilgiyi görmek ve yorumlamak, özellikle günümüz okuryazarlarına daha çekici gelmektedir (Goldsmith, 1998).

Buna bağlı olarak, Hochheimer okuryazarlığın tanımıyla birlikte, görme biçimimizin de değiştiğini öne sürer. Hedley, insanların hayatlarına ve işlerine işlemekte olan "görsel ve grafik medya" entegrasyonu arttığı sürece; insanların sözsel ve görsel sunumları birlikte kullanacakları, okuryazarlık anlayışının grafik, resim ve sözel formlar tarafından tanımlanacağını vurgulamaktadır.

Ancak görsel okuryazarlık, kesinlikle metinsel okuryazarlıktan daha kolay değildir. Herhangi bir resmi veya tabloyu yorumlamak bir yetenek ve eğitim gerektirir. Bireyin, sembol ve basit görüntüleri organize ve bir bütün olarak yorumlaması sanıldığı kadar kolay değildir. Görsel dilin parçaları olan sembol ve görüntüleri yorumlamak görsel medyayı anlamanın ilk kuralı haline gelmektedir.

"Semboller sanatta bol. Eğer sembol anlaşılmazsa, boyama tam olarak anlaşılamaz" Bu "görüntülerin algı ve siparişi okuma yeteneğinin merkezidir ve görsel okuryazarlık ile demek istediğimizin çekirdeğidir'' (Strader, 1978, s. 50). İşte bu noktada, günümüz okur-yazarların yardımına çizgi ve grafik romanlar yetişmektedir. Tıpkı görsel medya gibi, çizgi romanların da anlaşılabilmesi için, okuyucu tarafından aktif ve eleştirel katılımına ihtiyaç duyulmaktadır.

McCloud çizgi romanların içerdiği görüntü panellerinin ancak deşifre edildiği zaman bir anlam kazandıklarını açıklamaktadır. Çizgi romanın sembollerle ve kendi sözdizimiyle ilgili tuhaf bir dili vardır. Basit çizgiler bile hareket, duygu hatta dokunma ve koklama gibi duyuları bile ufak baloncuklara sığdırabilmektedir. Bu tarz özelliklere sahip olan çizgi romanların, tarihte neden genç insanlar tarafından daha kolay anlaşılır ve kabul edildiğini de belli bir ölçüye kadar açıklayabilmektedir.

Kanadalı iletişim kuramcısı McLuhan, günümüz okuryazarlarının, iletilen bilgiyi çizgi romanlar sayesinde çok daha rahat yorumlayabildiklerini öne sürmektedir. Bunun en büyük nedeninin ise hali hazırda olan okuma alışkanlıklarıyla örtüşmesi olduğunu açıklamaktadır.

McLuhan'a göre eski okuryazarların günümüz görsel medyasına karşı duruşlarının ana sebebinin, görsel medyayı anlamadıkları için olduğunu vurgular. Eski okur-yazarlar günümüz iletişim formülü hakkında hiçbir şey fark edemedikleri gibi, verilmekte olan içerikleri de ayırt edememektedirler. McLuhan, sadece metin okumaya alışan birçok yetişkininin çizgi romandan uzak durmalarının asıl sebebi olarak; eski okuma alışkanlıkları olduğunu vurgulamaktadır.

Hochheimer'a göre günümüz görsel kültürünün yorumlanabilmesi için, görüntü ve metinleri bir arada okuma kabiliyeti içeren bir okuryazarlık anlayışı şarttır. Araştırmaların da gösterdiği üzere, bu iletişimi geliştirmek için belki de kullanılabilecek en verimli örnek çizgi romanlardır.

1.2.2. Sanata ve Sanatçıya Katkısı Yönünden Resimli Romanlar

Sanata ve sanatçıya katkısı yönünden resimli romanlar konusunda yazılı kaynak bulunamaması nedeniyle; bilimsel araştırma yöntemlerinden biri olan "otorite figürü" olanaklarından yararlanmak üzere alan uzmanları ile yapılan görüşmeler referans alınarak irdelemeler yapılmıştır.

Kenan Yarar İle Yapılan Görüşme:
Görüşme e-posta yoluyla yapılmıştır.
Görüşme zamanı: 27.04.2018

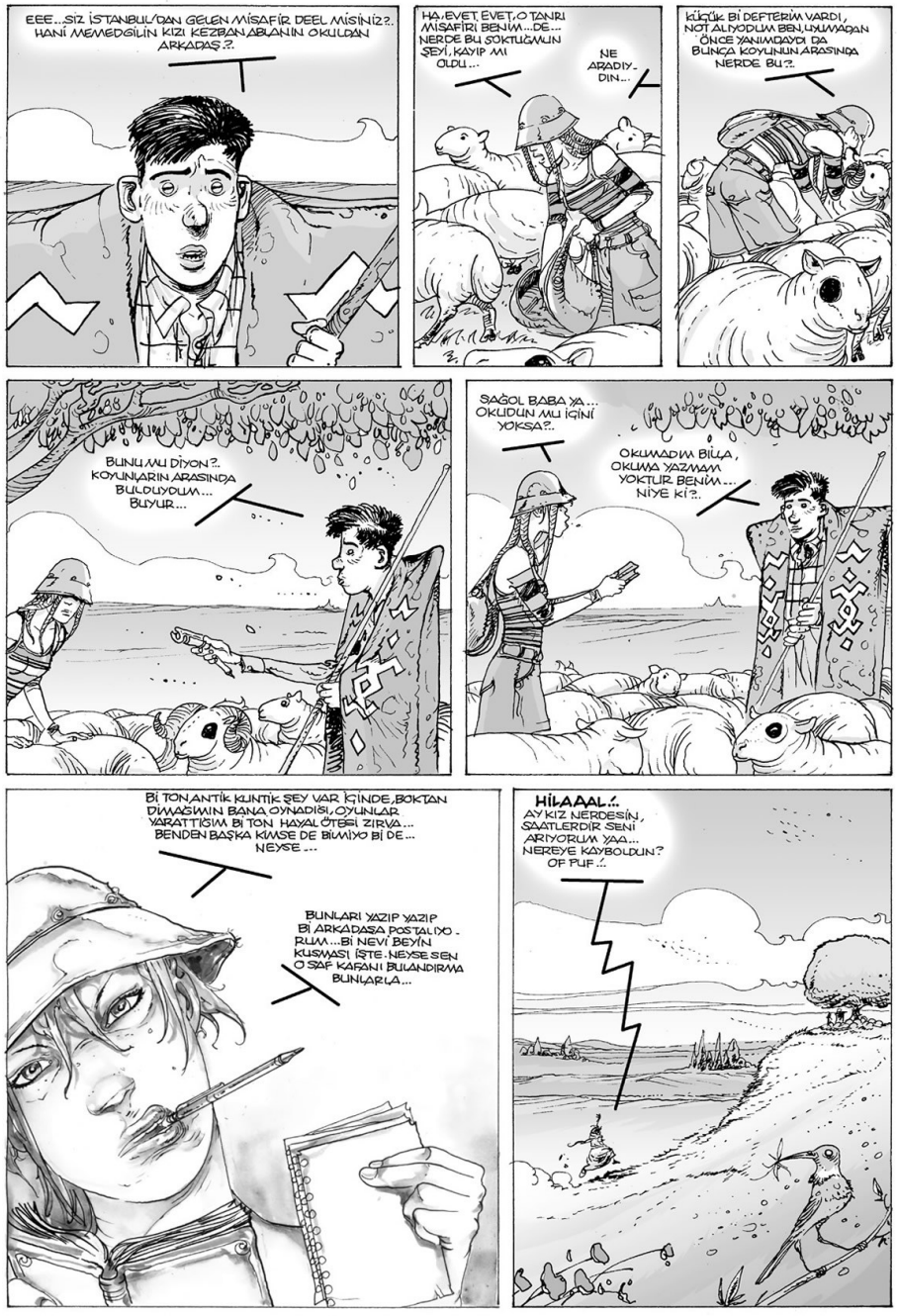
Kenan Yarar, çizgi romana 1992 yılında Zeplin ve Resimli Roman dergilerinde başlamıştır. Fantastik öyküleriyle ve Hilal karakteri (Bkz. Görüntü 96) ile tanınmıştır.

Soru: Sizce çizgi ve grafik romanları bir sanat dalı olarak tanımlayabilir miyiz? Tanımlayabilirsek, sanata yeni bir form kattıklarını söyleyebilir miyiz?

Cevap: Eğer roman, resim, sinema sanat ise, bu üçünün birleşimi bir anlatım olan çizgi roman da sanattır bence. Tabii ki sanat olmasını gerekli kılan unsurlar olduğu sürece.

Çizgi roman, ardışık sıra gelen çizgi ile yaratılmış karelerin bir hikaye veya olayı anlatmasıdır en kaba tabiri ile.

Resim bir kompozisyon dahilinde bir olayı anlatır iken çizgi roman onlarca yüzlerce resim karesi ile bu olaya hareketlilik ve canlılık katar, yeniden anlamlandırır, güçlendirir. İçine yazı ile edebiyat da katar. Üstelik bu sahneleri de bir sinema akışı ve disiplini ile yapar. Bu hali ile yeni bir form yaratıp sanata bir katkı sağlamadığını düşünmek çok da doğru olmaz kanımca.



Görüntü 96: Kenan Yarar tarafından yaratılan "Hilal" çizgi romanından bir sayfa. Erişim: 01.05.2018 (http://www.fabilog.com/kenan-yarar/)

Soru: Ülkemizde resimli romanlar yayımlarken karşılaştığınız olumlu ve olumsuz bildirimleri paylaşabilir misiniz?

Cevap: Bu tarz resimli romanlar yayınlanırken Türkiye'de karşılaşılan en büyük zorluk tabii ki eğitim ve para. Yetenekli gençlerin veya çocukların doğru bir şekilde yönlendirilmesi veya sanatsal yetenekleri doğrultusunda bir eğitim verilebilmesi en büyük güçlük. Hem parasal yoksunluk hem de sanatsal yeteneklerin çok da özen ve ilgiye layık görülmemesi de söz konusu. Bu sanatsal eğitimi kendi kendilerine alabilen veya kendilerine bu eğitim verilen bireylerin de bir sonraki sorunu bu eserlerini basabilecek eserlerini kaliteli bir şekilde yayabilecek mecra bulabilmek.

Yetenek ve sanat - tüketen ve izleyen ile dengesi karşılıklıdır. Yani eseri tüketenin de aynı derecede eseri değerlendirebilecek yetkinlikte olması gerekir. İzleyici eğitimsiz ve parasız ise ne esere hak ettiği değeri verebilir ne de değerli bir eserin farkını anlayabilir. Bunlar bir düzene girmez ise ortaya ucuz ve niteliksiz işleri üreterek günü kurtaran ve bunun karşılığında ucuzcu ve niteliksiz şeyler tüketen, kalitenin farkında olmayan naif veya toy okuyucular çıkar. Basit veya kof eserler haddinden fazla değer görüp kalitenin ilerlemesinde en büyük engel teşkil eder ve her şey yerinde sayar.

Resimli roman, resim bilgisi, roman bilgisi ve sinema bilgisi gibi bir çok sanat dalının yetkinliğini ister eser sahibinden. Bütün bunlar da zaman ve maddi destek gerektiren şeyler çünkü uzun zamanları kapsayan bir mesaidir üretilmesi. Bunları okuyan izleyen kişilerin de bir sanata eğilimi ve bir genel kültürü gerekir. En basit tabiri ile resimli anlatımlara aşina olmalı, okumayı sevmeli, grafik anlatımdan anlamalı ve biraz da sabırlı olmalıdır. Çünkü bu bir karede okuyup gülünecek bir karikatür değil bir uzun veya kısa hikayedir. Herkes böyle donanımlı okuyucu değildir. Bunu tüketmeyi bilecek bir kesim de gerekir.

Ama günümüzde internetin de popülerliği ile sinemanın getirdiği tanınmışlık da eklenince çizgi roman ve resimli roman eskisinden daha hızlı ve özel bir okuyucu kitlesine ulaşıyor ve bu sayı gittikçe de artıyor. Artık bir çok genç çizgi roman okumayı biliyor.

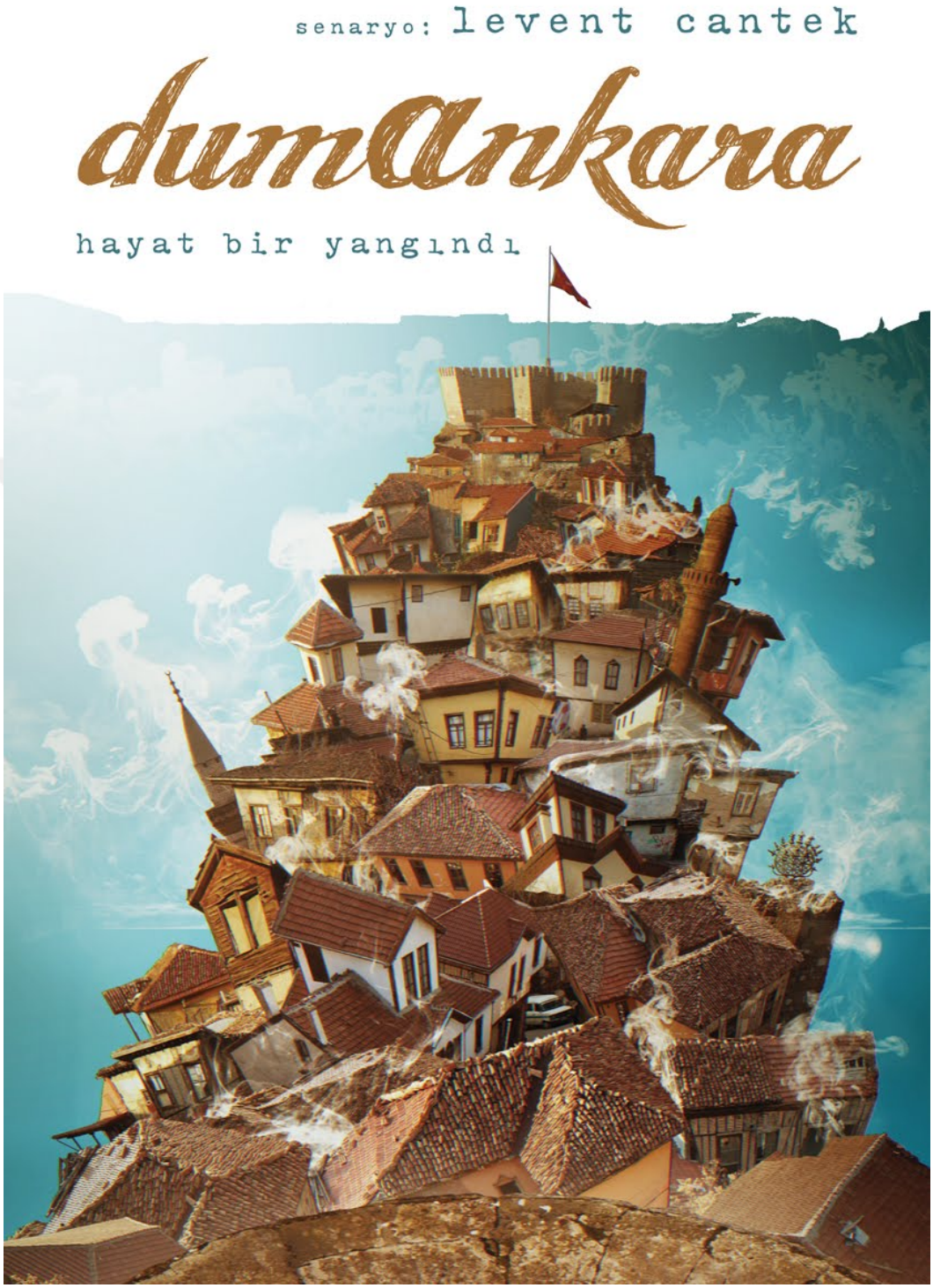
Bu da potansiyel yeni çizerler ve yeni okuyucular demek. Basılı kağıdın şart olmadığı ve herkesin katılımına açık internette bir çok hevesli genç için işlerini hiç bir kıstas ve seçki olmadan kolaylıkla sosyal medya hesabından paylaşması büyük şans demek. Üstelik dünyanın her yerinden herkesin görebileceği bir şekilde. Bu da gelecekte bir çok çizgi roman sanatının ve sanatçısının ülkemde öyle ya da böyle var olabileceğinin bir garantisi olarak düşünüyorum (Yarar, 2018).

Levent Cantek İle Yapılan Görüşme:
Görüşme e-posta yoluyla yapılmıştır.
Görüşme zamanı: 24.04.2018

Editör ve akademisyen olan Levent Cantek, grafik roman ile ilgili araştırmalarıyla ve çalışmalarıyla tanınmaktadır. 2013 yılında Dumankara adında ilk grafik romanını yayımlamıştır (Bkz. Görüntü 97).

Soru: Ülkemizde grafik romanlar yayımlarken karşılaştığınız olumlu ve olumsuz bildirimleri paylaşabilir misiniz?

Cevap: İnanın bu kısımla ilgilenmiyorum. Çizgi romanla ilgili çok sayıda makale ve kitap yazdım. Fanzinler çıkardım, üreticileri tanıyorum, çıkan yayınları takip ediyorum. Otuz yılı aşkın bir süredir bir biçimde piyasanın ve camianın içindeyim. Neyle karşılaşacağımı biliyordum, ne yapacağımla ilgili de uzun uzadıya düşünme vaktim oldu. Grafik romanlar üretirken farklı bir okurla karşılaşmaya, edebiyatla, sanatla ilgisi olan birilerine ulaşmaya çalışıyorum. Nereye vardım, bu ancak benim dışımda insanların söyleyebileceği bir şey (Cantek, 2018).



Görüntü 97: Levent Cantek tarafından 2013 yılında yazılan "Dumankara" isimli grafik romanın kapağı. Erişim: 01.05.2018 (http://www.cut-online.com/cut/wp-content/uploads/2013/03/dumankara.jpg)

Selçuk Ören İle Yapılan Görüşme:
Görüşme e-posta yoluyla yapılmıştır.
Görüşme zamanı: 18.04.2018

Selçuk Ören, 2014 yılında Mimar Sinan Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü'nden mezun olmuştur. 2015'de çıkarttığı ilk çizgi roman serisi Şehzade Yangını ile büyük ilgi toplamıştır. 2017 yılında Kasap (Bkz. Görüntü 98) isimli fasikül serisini çıkarmaya başlamıştır.

Soru: Sizce çizgi ve grafik romanları bir sanat dalı olarak tanımlayabilir miyiz? Tanımlayabilirsek, sanata yeni bir form kattıklarını söyleyebilir miyiz?

Cevap: Formun ilk çıktığı dönemlerde çizgi roman anlatımı sanat dalı olarak kabul edilmiyordu ancak zaman içerisinde üretilen işler ve üreticilerin ortaya attıkları fikirler ile birlikte bu durum artık günümüz için geçerli değil. Kısacası çizgi roman bir sanat dalıdır. Grafik roman tanımı ise Amerika Birleşik Devletleri'nde ortaya çıkmış bir tanımlamadır ve satış politikası olarak ortaya atılmıştır. Yetişkinler, çocuksu buldukları "comic"leri zamanla okumayı bıraktıkları için, üreticiler, potansiyel müşterilerini ellerinde tutmak adına "graphic novel" tanımı ile edebi hikayeler bastılar.

Resim ve edebiyat formalarını birleştirip, iki sanat dalının güçlü yanlarını kullanarak bazı hikayeleri anlatmak için güçlü bir form oluşturuldu. Çizgi roman formu ile üretilen her işte anlattı biçimi daha da güçlenmekte ve diğer sanat dallarına da etki etmekte. Özellikle sinema sanatında bunun etkilerini hem görsel hem de hikaye olarak günümüzde görmekteyiz.



Görüntü 98: 2017 yılında Selçuk Ören tarafından yazılıp çizilen "Kasap" isimli fasikülün kapağı. Erişim: 01.05.2018 (https://twitter.com/sehzade_yangini)

Soru: Ülkemizde resimli romanlar yayımlarken karşılaştığınız olumlu ve olumsuz bildirimleri paylaşabilir misiniz?

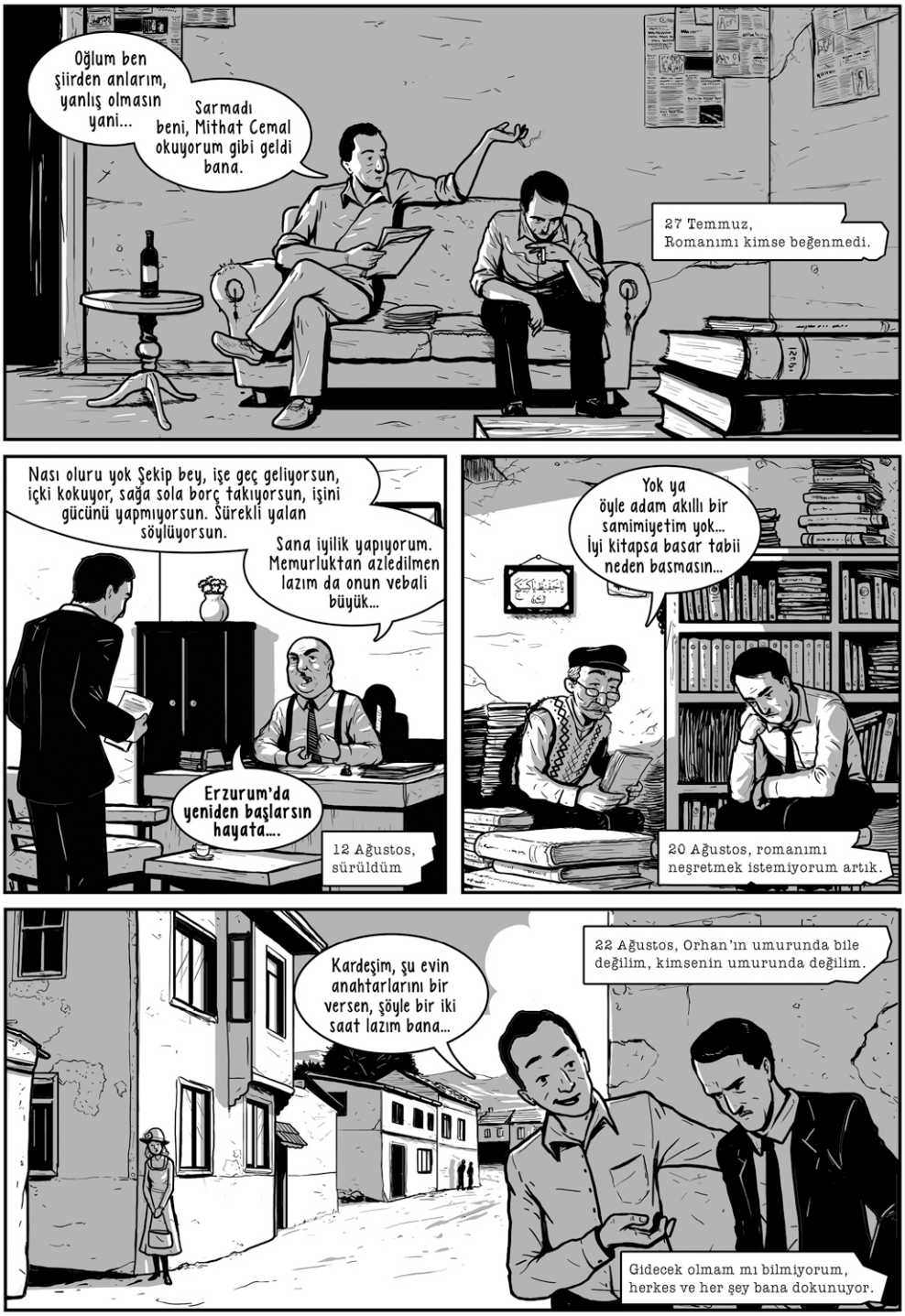
Cevap: Ülkemizde çizgi roman, özellikle okurların tüketim alışkanlığı açısından belli mecralara sıkışmış durumda. Çizgi roman dalında iş üreten Türkiyeli çizer ve yazarlar genellikle mizah dergilerinde işlerini sergilemekte. Çeviri kitaplarda ise özellikle Hollywood uyarlamaları sebebi ile Marvel-Dc vb şirketlerin süper kahraman konsepti hakimiyet kurmakta. Türk bir üretici olarak, kitap ve fasikül formatlarında iş ortaya çıkartmak özellikle satış rakamları sebebi ile sürdürülebilir bir durum değil. Tabi bu durumun getirdiği olumlu bir yanda bulunmakta, ABD, Fransa veya Japonya gibi çizgi roman sektörünün oturduğu bölgelerde sabitleşmiş veya kimlikleşmiş bir anlatı biçimi bizim ülkemiz için geçerli değil. Bu sayede bir sanatçı olarak yeni bir fikir önerdiğinizde, form üzerinde daha kalıcı ve sarsıcı bir sonuç alabilirsiniz (Ören, 2018).

Berat Pekmezci İle Yapılan Görüşme:
Görüşme e-posta yoluyla yapılmıştır.
Görüşme zamanı: 21.04.2018

Berat Pekmezci, 2008 yılında Marmara Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü'nden mezun olmuştur. İlk grafik roman çalışmasını 2014 yılında Levent Cantek'in yazdığı Emanet Şehir (Bkz. Görüntü 99) isimli grafik romanı çizmekle başlamıştır.

Soru: Sizce çizgi ve grafik romanları bir sanat dalı olarak tanımlayabilir miyiz? Tanımlayabilirsek, sanata yeni bir form kattıklarını söyleyebilir miyiz?

Cevap: Artık 2018 yılında olduğumuza göre sanatı GSF bölüm adlarıyla sınırlı tutmanın bir mantığı bulunmuyor. İnsan duyularını ve zihnini etkiledikten sonra her şey ile sanat yapılabilir. Bunu bir kenarda tutarsak, çizgi roman diğer iletişim formlarından daha genç ve üreticisinin az bulunduğu bir dal olduğu için potansiyelinin tam kullanılabilmiş olduğunu düşünmüyorum. Chris Ware ve Richard McGuire gibi çizgi romancıların işlerindeki niteliğe ulaşabilen kişi sayısı oldukça az. Bu nedenle de henüz üretim olarak çok katkı sağladığını söyleyemeyiz.



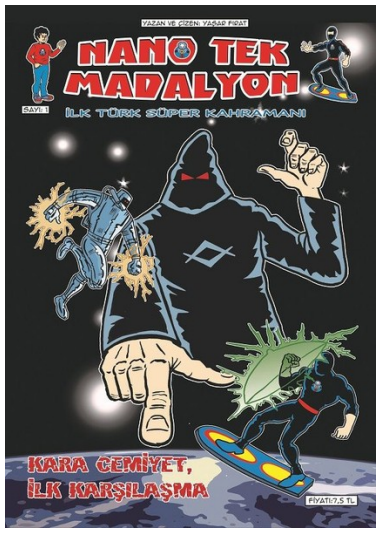
Görüntü 99: 2014 yılında Levent Cantek tarafından yazılıp Berat Pekmez tarafından çizilen "Emanet Şehir" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 01.05.2018 (http://kitap.radikal.com.tr/makale/haber/nereye-donse-hayat-yetersizligini-yuzune-vurur-395814)

Soru: Ülkemizde resimli romanlar yayımlarken karşılaştığınız olumlu ve olumsuz bildirimleri paylaşabilir misiniz?

Cevap: Karikatüristleri bir kenara ayırırsak, diğer çizerlerden farklı olarak (illüstratörler, animasyoncular, storyboardcular vs.) çizgi roman çizerliği isim olarak kişiyi daha bilinir yapıyor. Bunun nedeni de çok basit aslında. Başka hiç bir işte çizerin adı ürünün üstünde yazmaz. Sokakları kaplayan billboardlarda, reklam ve sinema filmlerinde, çizgi filmlerde, pc ve konsol oyunlarında çizimlerin ön planda kullanıldığı çok olur. Ama bu çizimleri kimin yaptığını kimse bilmez. Bu yüzden çizgi roman çizeri olunca, bu tanınırlığınızdan dolayı okurlarla direkt iletişim halinde oluyorsunuz. Yerli çizgi roman okurları sayı olarak az ve öz olduğu için geri bildirimler genellikle olumlu ve yapıcı eleştiriler şeklinde oluyor. Biraz daha sakil kitleye açıldığında ise bu ülkede gelecek yorumları az çok tahmin edebiliyoruz (Pekmezci, 2018).

Yaşar Fırat İle Yapılan Görüşme:
Görüşme e-posta yoluyla yapılmıştır.
Görüşme zamanı: 16.04.2018

Gırgır ve Çarşaf Mizah Dergisi ekollü çizer, karikatürcüler derneği üyesi ve karikatür öğretmeni Yaşar Fırat en son 2017 yılında Nano Tek Madalyon (Bkz. Görüntü 100) isimli çizgi roman çıkarmıştır.



Görüntü 100: Yaşar Fırat tarafından 2017 yılında yazılıp çizilen "Nano Tek Madalyon" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 01.05.2018 (http://www.dr.com.tr/Kitap/Nano-Tek-Madalyon-Sayi-1/Edebiyat/Aylik-Dergi/urunno=0001725614001)

Soru: Sizce çizgi ve grafik romanları bir sanat dalı olarak tanımlayabilir miyiz? Tanımlayabilirsek, sanata yeni bir form kattıklarını söyleyebilir miyiz?

Cevap: Çizgi roman bir sanat mıdır? Diye soracak olursak; evet çizgi roman bir sanattır. Gelişim sürecinde zamanla sekizinci sanat olarak anılmaya başlamış ve kabul görmüştür.

Çizgi roman tanımına gelince: Belirli bir senaryonun, hikâyenin ardışık kutucuklar içinde çizilmiş ve senaryoya bağlı olarak konuşma balonlarıyla desteklenmiş ve basılı olarak -artık dijital mecrada dâhil- yayımlanan halidir.

Bir başka tanımı: Kitap, mecmua gibi yayın organları aracılığıyla bir takım hikâyelerin çizgilerle anlatılması. Kısa açıklamalar, anlatımlar, konuşma ve düşünme balonları yazı kısmını meydana getirir. İfadenin ağırlığı çizgilerde toplanmıştır. Kısaca; resimle yazının bir araya gelmesiyle meydana gelen bir anlatım şeklidir.

Size bu sanat tarihçesi hakkında kısa bilgiler vermek isterim. İlk ciddi çizgi roman başlangıcı olarak, Amerika'da yayımlanan 'The Yellow Kid' kabul edilir. İlk ciddi çizgi roman bu tarihte dünyada yayımlanmaya başlamıştır. Ülkemizde ise 1930'lu yıllarda çizgi roman adına başlangıç yapılmıştır.

Çizgi roman var olan geleneksel sanatlara en başta da resim sanatına olumlu katkılar yapmıştır. Ayrıca, çizgi roman doğası gereği bir nevi hazır sinema teksti gibidir. Çünkü senaryo, backround, kamera, ışık, kostüm vb. çizgi roman kitabında hazırdır. Dolayısıyla resim sanatına katkı yaptığı gibi sinema sanatına da büyük katkılar yapmıştır. Ayrıca resim malzemeleri kullanılarak yapılan çizgi romanlar da mevcuttur. Ülkemizin elli yılları itibariyle 90'lara hatta 2000'lerin başına kadar çizgi roman hemen hemen altın çağını yaşamıştır. Tarkan, Karaoğlan, Kara Murat gibi çizgi romanlar filmlere çekilmiş ve büyük gişe başarıları elde etmiştir. Üstelik Tarkan ve Karaoğlan yurt dışında çeşitli ülkelerde de yayımlanmıştır. Hatta sinemamız büyük bir cüret ve cesaretle Zagor, Kızılmaske, Örümcek Adam, Süpermen Red Kid (özgün ismi Lucky Luke)gibi birçok çizgi romanın filmini de çekmiştir. Ancak 2000lerle birlikte devlette değişen politik görüş her alanda olduğu gibi sanata da yansımış, çizgi roman, karikatür

heykel resim gibi sanat dallarında dramatik bir gerileme başlamıştır. Her ne kadar günümüzde benim de dâhil olduğum yeni ve yerli çizgi roman üretim süreci, sayısal olarak artmış olsa da sanatçılara olumsuz geri dönüşler yapmaktadır. Maalesef –tiraj-baskı sayısı dediğimiz satış sayılarında tam tersi bir grafik izlemektedir.

Ülkemizde resimli romanlar yayımlarken karşılaştığınız olumlu ve olumsuz bildirimleri paylaşabilir misiniz?

Cevap: Yaşadığımız olumsuzluklara gelince: Çizerler bundan 25, 30 yıl önce gazetelerde dergilerde hatta çocuk dergilerinde rahatça çizecek yer ve sayfalar bulurken, günümüzde maalesef ana akım medya dâhil hiçbir gazetede çizgi roman mizah ve karikatür göremiyoruz. Var olan karikatüristler ise tek tük ve karikatürlerine ne yazık ki oto sansür uygulayarak var olma savaşı vermekte.
Yerli çizgi roman yayınlatacak bir gazete hiç yok. Kendi çizgi romanını çıkartmak ve satmak ise ekonomik bir intiharı göze almaktan farksız. Sadece verilen emeğin tarihte kalması için birçok çizgi roman sanatçısı bu maceraya atılmaktadır.

Çizgi roman satışı yapan kişi veya kurumda masrafı sanatçıya ait olmak şartıyla kitabı basmayı önermektedir.

Ben kendi çizgi romanıma yayıncı bulamamıştım. Bazı yayıncılar da “2019’a kadar Amerikan çizgi romanlarıyla doluyuz” gibi yanıtlar vermişlerdir. Ben de yurt dışında orta ölçekli bir yayıneviyle anlaşıp çizgi romanım baskılı ve dijital olarak satılmaya başlayınca, benimle çalışmak için aynı kişiler dönüş yapmıştı. Ben de onlara 2020’ye kadar dolu olduğumu söylemiştim. Daha sonra yine kendi çabalarımla “NANO TEK MADALYON” u bastırdım. Yine benim gibi düşünen Presstij Yayıncılık dağıtımda destek olmasıyla internet üstünden birde D&R da satılmaya başladı.

Başka bir Örnek ise Karabala çizgi romanıdır. Sosyal medya üzerinden yine çizgi roman blogları platformları vb. desteği ile birkaç yüz adet satmıştır. Tarkan çizgi romanı da abonelik sistemiyle o da çok eski çizgi roman olması hasebiyle birkaç bin adetlik satış tirajına ulaşmıştır. Ben de yine sosyal medyada bu durumu eleştiren bir yazı yazmıştım.

80.000.000'lik nüfusu ve yüzde 80 okuryazarı olan bir ülkede yerli çizgi roman satışı 1000 ile 1500 adet, Amerikan 30000 ve üstü Japon Kore anime ve mangaları: 5000 - 10000 adet arası satılmaktadır.

Kuşkusuz çizgi romanın zamanında sinemaya katkısının olması, teknolojinin gelişmesiyle sinemanın çizgi romana katkısına dönüşmüş gibidir.
Özellikle Amerikan çizgi romanı ve ardından Japon çizgi romanı devletlerinin resmi politikalarıyla bütçe ve dağıtım olarak ciddi şekilde dünyada tanıtımı için desteklenmektedir. Bizde ki en temel sorun budur.

Bu sanata kıyısından kenarından bulaşmış herkes el yordamıyla, geçmişteki deneyimleri, teknolojiyi vb. kullanarak kendine bir rota çizmekte ve yol almaktadır. Birçoğu ülkesine küsüp yurt dışında çalışırken diğer bir çoğu da yine ülkesinde yaşamakta ve çeşitli şekillerde yurt dışına işler yapmaktırlar. Bir de ideolojik olarak bir kesime yakın duranlar da o ideolojiye yakın belediye vb. çizgi roman okulları açarak, edepli çizgi roman ve karikatürler çizerek ayakta kalmaya çalışmaktadırlar.
Son söz olarak: Biz çizgi roman ve karikatür sanatçıları doğru sanatı yanlış coğrafyada yapıyoruz sanırım. Ama yine de aşkla, şevkle, azimle her türlü maddi, manevi engellere, sorunlara göğüs gererek yapmaya devam edeceğiz (Fırat, 2018).

Suat Efe Us İle Yapılan Görüşme:
Görüşme e-posta yoluyla yapılmıştır.
Görüşme zamanı: 15. 04.2018

1996 yılında kurulan Çapa Çizgi Roman grubunun üyesi, Animasyon bölümü mezunu Suat Efe Us, 2004 yılında Çapa çizgi roman grubu ile hikaye ve çizimlerin kendisine ait olduğu Balyoz isimli çizgi romanı yayımlamıştır (Bkz. Görüntü 101).

Soru: Sizce çizgi ve grafik romanları bir sanat dalı olarak tanımlayabilir miyiz? Tanımlayabilirsek, sanata yeni bir form kattıklarını söyleyebilir miyiz?

Cevap: Çizgi roman görsel anlatım, ardışık anlatım, ve iletişim aracı olarak 100 seneden beridir bir sanat dalıdır .Modern dünyadaki sanat alanları arasındaki iletişim sağlaması

yönünde yenilik ve hareket kazandıran bir üslubun gelişmesinde sinema ve çizgifilm sanatları gibi bir oncu sanattır. Kültürel olarak farklılık gösteren bir sanat dalı olarak sosyal iletişim ve eğitim aracı olarak kullanılır. Kültürel hafızanın formlaşmasını sağlar.



Görüntü 101: Suat Efe Us tarafından 2004 yılında yazılıp çizilen "Balyoz" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 01.05.2018 (http://artgozlugu.blogspot.com.tr/2014/02/suat-efe-us-ve-cizgi-roman.html)

Soru: Ülkemizde resimli romanlar yayımlarken karşılaştığınız olumlu ve olumsuz bildirimleri paylaşabilir misiniz?

Cevap: Kendi içinde farklı alt kültürleri geliştiren bir sanat dalı olarak hem ticari hem underground yaklaşımlarla kitleleri etkileyebilen bir sanat dalıdır. İletişim yöntemi olarak kişi ve grupların farklı zaman ve şartlara göre kendi bakış açılarını gösterme şanslarını hatta yön çizdikleri sayısız örnekleri vardır. Ülkemizde 90'lardan itibaren bu noktada çeşitliliğini yitirse de kişisel cabaların son 5 senede yeni yaklaşımlarla aktif hareketliliğini görebiliriz.

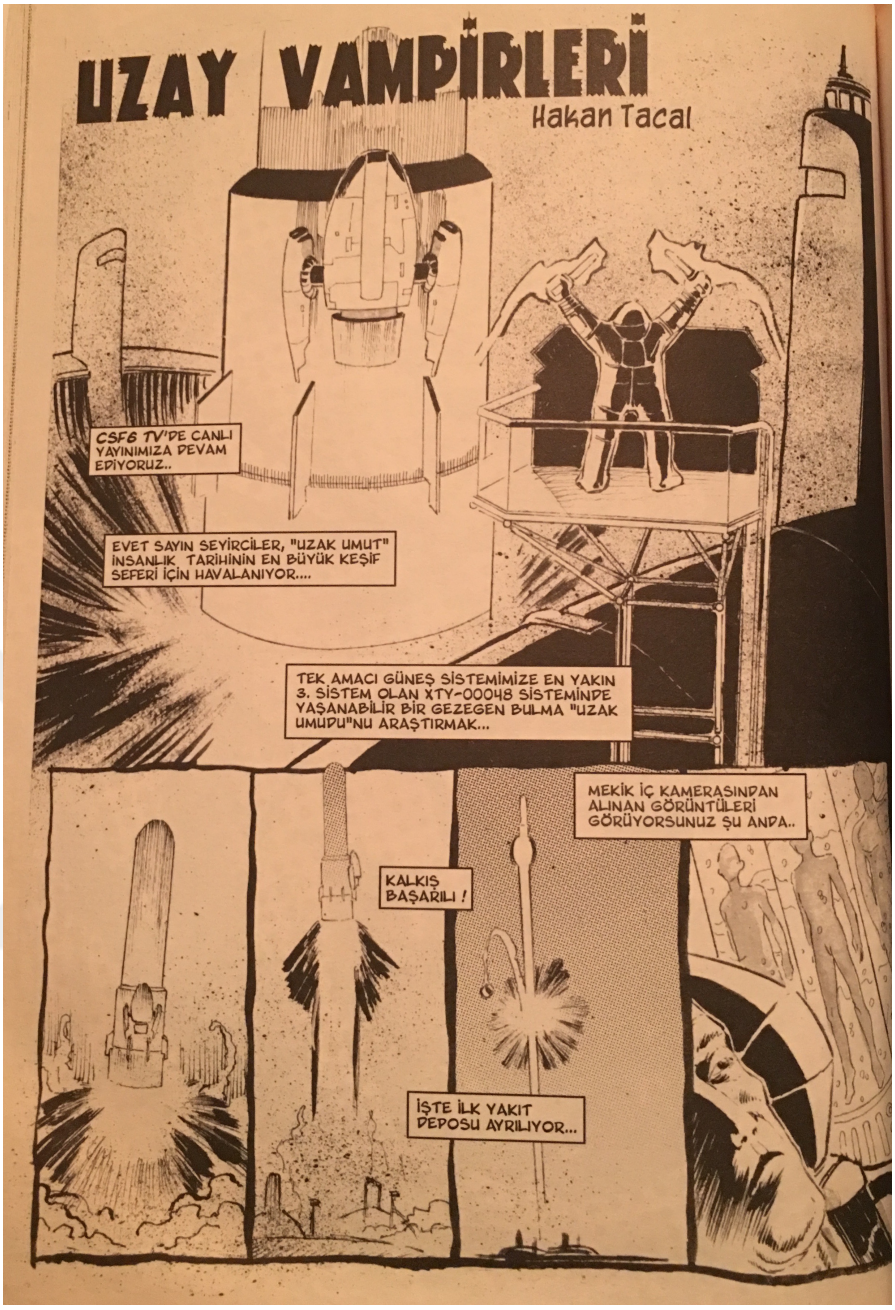
Endüstriyel bir sanat dalı olan çizgi roman yukardaki olumlu olan her şeyi size yasatır. Eğer bunların ne olduğunu ve size ne kattığını yasayacak tecrübeye sahipseniz kendinize bir çizgi roman sanatçısı diyebilirsiniz, bunları yasamadıysanız sadece çizgi roman konusunda hevesli bir insansınızdır (Us, 2018).

Hakan Tacal İle Yapılan Görüşme:
Görüşme e-posta yoluyla yapılmıştır.
Görüşme zamanı: 16.04.2018

Mimarlık fakültesi mezunu, çizgi roman yazarı ve çizeri, 1996 yılında kurulan Çapa Çizgi Roman grubunun üyesi Hakan Tacal, çapa çizgi roman grubuyla, 2004-2007 yılları arasında hikaye ve çizimlerin kendisine ait olduğu Uzay Vampirleri (Bkz. Görüntü 102) adında çizgi roman yayımlamıştır.

Soru: Sizce çizgi ve grafik romanları bir sanat dalı olarak tanımlayabilir miyiz? Tanımlayabilirsek, sanata yeni bir form kattıklarını söyleyebilir miyiz?

Cevap: Evet, kesinlikle tanımlanabilir. Hikayesi sanatların ortamları (tiyatronun sahnesi, sinemanın perde/ekranı) arkalarında barındırdıkları yaratıcı süreçlerle beraber yeni bir sanat deneyimi, biçimi ve üretme/tüketilme yöntemi yaratıyor.



Görüntü 102: 2004-2007 tarihlerinde Hakan Tacal tarafından yazılıp çizilen "Uzay Vampirleri" isimli hikayeden örnek sayfa. Erişim: 01.05.2018 (ÇAPA-1.Baskı Kasım 2007).

Soru: Ülkemizde resimli romanlar yayımlarken karşılaştığınız olumlu ve olumsuz bildirimleri paylaşabilir misiniz?

Cevap: Eş dost dışında olumlu bir bildirim hatırlamıyorum. Genel umursamazlığın arasından sıyrılan en olumsuz denebilecek olan ise "bununla uğraşacak zamanı nereden buluyorsun?" oluyor (Tacal, 2018).

Devrim Kunter

Görüşme e-posta yoluyla yapılmıştır.

Görüşme zamanı: 16.04.2018

Devrim Kunter, çizgi roman yapma tutkusuyla Seyfettin Efendi'yi yaratmış, yayımlamadan önce internette yayınlamıştır. Seyfettin Efendi dışında Gölge e-dergi, Harakiri, Heavy Metal Türkiye, Hipnoz, Roman kahramanları ve Zahiri gibi çeşitli dergilerde çizerlik yapmıştır. Ayrıca 2016 yılında Yabani (Bkz. Görüntü 103) isminde aylık çizgi roman dergisi yayımlamıştır. İçerik olarak; Bilimkurgu, fantastik ve korku temalı çizgi romanlar içermedir.



Görüntü 103: 2016 yılında Devrim Kunter önderliğinde yayımlanmaya başlayan "Yabani" adında aylık çizgi roman dergisinin 9. sayısının kapağı. Erişim: 02.05.2018 (https://frpnet.net/haberler/yabani-dergi-9-raflarda-yerini-aldi)

Soru: Sizce çizgi ve grafik romanları bir sanat dalı olarak tanımlayabilir miyiz? Tanımlayabilirsek, sanata yeni bir form kattıklarını söyleyebilir miyiz?

Cevap: Her ne kadar daha eskilere dayandırılabilse de çizgi romanın başlangıç tarihi neredeyse sinemayla aynı zamana denk geliyor. İşleyiş şekli olarak da genellikle sinemaya yakın bulunduğundan bir sanat dalı olarak algılanması, kabul edilmesi biraz zor olmuş. İşin doğrusu sanat eseri olarak kabul edebileceğimiz çizgi roman sayısının az olması da bu konuda bir etken. Halbuki sinemadan büyük bir ayrımı var çizgi romanın, sinemada görüntü ve ses birlikteliği varken çizgi romanda görüntü ve yazı birlikteliği mevcut. Will Eisner'ın (ki kendisi grafik roman tabirinin mucididir) "Theory of Comics and Sequential Art" kitabında ele aldığı başlıca konulardan biri budur. 80'li yıllarda bu konuda kafa yoran Alan Moore'un kendi tabiriyle "Filmi çekilemeyecek çizgi romanlar" tasarlamaya çalışması da bu yolu takip eder.

Toparlayacak olursak sadece hikaye anlatmakla yetinmeyip çizgi romanda alegori ve metaforları kullanan, yazı ve resim birlikteliği ya da zıtlıkları üzerinde tasarımlar yapan sanatçılar çoğaldıkça çizgi romanın bir sanat olarak kabul edilmesi kolaylaşacaktır.

Soru: Ülkemizde resimli romanlar yayımlarken karşılaştığınız olumlu ve olumsuz bildirimleri paylaşabilir misiniz?

Cevap: Ülkemiz açısından ele alırsak; baskı, yayınevi, dağıtım, okuyucuya ulaşma gibi bir çok ekonomik sorun mevcut. Öte yandan okurların yerli üretime ellerinden geldiğince destek verdiğini belirtmek gerekir (Kunter, 2018).

Uğur Erbaş
Görüşme e-posta yoluyla yapılmıştır.
Görüşme zamanı: 03.05.2018

1999 yılı Grafik Tasarım mezunu Erbaş, 2002 yılı "Dünyanın Kapıları" adlı çalışması ile 39. Antalya Portakal 8. Uluslararası Kısa Film Yarışması "En İyi Animasyon" ödülü, 43. Antalya Altın Portakal Film Festivali, Ulusal Uzun Metraj Film Yarışması, En İyi Özel Efekt Ödülünü almıştır.

Bunların yanı sıra 2018 yılında Gozo ve Sagre (Bkz. Görüntü 104) isimli grafik roman çıkartmıştır.

Soru: Sizce çizgi ve grafik romanları bir sanat dalı olarak tanımlayabilir miyiz? Tanımlayabilirsek, sanata yeni bir form kattıklarını söyleyebilir miyiz?

Cevap: Dünyaca ünlü Red Kit çizgi romanının yaratıcısı Belçikalı Morris (Maurice de Bevere), çizgi romanı 9. Sanat olarak tanımlar. İçinde resmi ve edebiyatı barındıran bu dal, sanatın diğer dalları gibi kuvvetli bir iletişim aracıdır. Çizgi roman, içinde barındırdığı sanat dallarını kendi dinamiği içinde değiştirerek kullanır. Antik sanat dallarına ek olarak gelişen sinema ve fotoğrafın yanına çizgi ve grafik romanı da eklemekte bir sakınca görmüyorum. Ancak kendi içinde çizgi ve grafik roman ayrımını da incelemek gerekir. Çizgi roman karakterleri başarılı, erkeksi ve yenilmez yapıdayken grafik roman karakterleri sıradan insanlar gibidir, başlarına her iş gelebilir. Bu nedenle konuları açısından bakıldığında edebiyat formuna hem yakın olması hem de yeni bir form vermesi grafik romanları günümüzün sanat dalları içinde kabul etmemiz için yeterlidir bana göre.

Bir iletişim aracı olarak sanat, anlatının çeşitli formlarına sahiptir. Sanat dalları birbirinden etkilenir ve hikâyelerini, formlarını ödünç alırlar. Bu etkileşimden yeni sanat dalları doğar. Bu dallar da etkileşmeye devam ederler. Katı bir gelenekçi iseniz değişimler canınızı yakabilir. Bazen seslerle, bazen görüntülerle seçtikleri konuyu renklendirip süsleyerek izleyicisine anlatır sanat dalları. Konunun içeriğine odaklandığımızda teknik önemini yitirmeye başlar. Örneğin “cesaret” ile ilgili bir konumuz var ve bu konuda insanların farkındalığını artırmak istiyoruz.
Resim, heykel, şiir, öykü, roman, fotoğraf, sinema ya da grafik roman olması fark etmeksizin anlatımızı kafamızdaki forma en uygun biçimde nasıl aktaracağımızı düşünürüz.



Görüntü 104: 2018 yılında Uğur Erbaş tarafından yazılıp çizilen "Gozo ve Sagre" isimli grafik romanın kapağı. Erişim: 03.05.2018 (https://www.iletisim.com.tr/kitap/gozo-ve-sagre/9559#.WurotdNuaHo)

Sanatın konuşmaktan, bakışmaktan farkı yoktur. Sanat anlamaktır, anlatmaktır. Ötesi teknik sorunları çözmektir.

Grafik roman, derdini zaman çizgisi içinde sinematografik (Yunanca: kine – hareket, graphos - yazı) bir şekilde anlatır. Görsel ve yazı iç içedir. Açıkta ya da derinde bir mesajı vardır ve bunu okuyucuya en uygun şekilde aktarmanın yollarını arar. Gelecekte şu an hayal edemediğimiz teknikler, yöntemler geliştirilecektir ve bu tekniklerin de sanatı besleyip yeni bir form vereceğine kuşku yok.

Soru: Ülkemizde resimli romanlar yayımlarken karşılaştığınız olumlu ve olumsuz bildirimleri paylaşabilir misiniz?

Cevap: Elbette herkes emek verdiği işin amacına ulaşmasını ve geniş bir kitlede kabul görmesini ister. Aksi durumda motivasyon kaybı yaşamamız doğaldır. Medyanın artık cep telefonumuz kadar yakınımızda olduğu bir çağda insanlardan kitap okumalarını bekliyoruz. Grafik roman okuyan belli bir kitle var ve piyasaya çıkan eserleri büyük bir iştahla takip ediyorlar. Ama bu kitle, yalnızca grafik roman üreten bir çizerin ihtiyaçlarını gidermesi için yeterince geniş görünmüyor. Çizerler şimdilik başka bir sektörde, ya da sanatın farklı alanlarında para kazanıp grafik roman için çalışabilecekleri uygun ortamı finanse etmek zorunda kalıyorlar.

Bu arada Türkiye'de yalnızca grafik roman basarak ayakta kalan yayınevlerinin de olduğunu unutmamak gerekir. Bu durum sektörün tahmin edilen kadar kötü olmadığının bir göstergesi. Ayrıca sosyal medyanın duyuru olanakları yeni çıkan kitapların kısa sürede geniş bir kitleye tanıtılmasına olanak sağlıyor. Bu konuda yapılan tanıtım ve belgeseller de alanın çok yalnız olmadığının bir göstergesi. Türkiye'de mizah dergiciliği çok köklü bir geleneğe sahip. Hem çizerlerin hem de okuyucuların dergilere olan ilgisi yavaş yavaş grafik romanlara kaymaya başlıyor.

Zaman değişiyor, teknoloji değişiyor, insan değişiyor ve sanat yerinde durmuyor haliyle. Yalnızca Heraklit'in sözleri değişmiyor: Panta Rhei (Her Şey Akar) (Erbaş, 2018).

1.2.3. Çizgi Romanın Sinemadaki Yeri

Sinematografinin mucidi olan Lumiere kardeşler, ilk gösterimlerini 1895 yılında Paris'teki Grand Cafe'de halka açık düzenlemişlerdir (Bkz. Görüntü 105). Ücretli olan bu gösterimi 35 kişi seyretmiştir. İzleyiciler bu gösterimin sinema tarihinin başlangıcı olduğundan habersiz izlemişlerdir. Gösterim izleyiciler tarafından büyük beğeni almıştır. Özellikle "L'arrivee d'un train â La Ciotat" (Trenin La Ciotat Garına Gelişi) adlı görüntü (Bkz. Görüntü 106) izleyiciler tarafından büyük ilgi görmüştür. Hatta izleyicilerin tren görüntüsünün gerçekçiliği karşısında çığlık atıp sandalyelerin altına saklanmak istedikleri söylenmiştir. Usta yazar Ercüment Ekrem Tolu, bu durumu kendi üslubuyla şu şekilde anlatmıştır;

> Avrupa'nın bir yerinde bir istasyon, bacasından fosur fosur kara dumanlar savrulan bir lokomotif, peşinde takılı vagonlar duruyor. Rıhtım üzerinde telaşlı insanlar gidip geliyor. Ama ne gidiş geliş! Hepsini sara nöbetine tutunmuş sanırsınız. Hareketler o kadar hızlı, ölçüsüz ve acayip ki... Tren kalktı elbette ki sessiz sedasız. Aman Yarabbi! Üstümüze doğru geliyor! Zindan gibi salonun içinde kımıldamalar oldu. Trenin perdeden fırlayıp seyircileri çiğnemesinden korkanlar, ihtiyaten yerlerini terk ettiler. Hani ya bende korkmadım değil; lakin merak gelip beni iskemleye mıhladı. Bereket versin ki tren çabuk geçip gitti (Özberk, 2012).

Aynı yıl, çizer Richard Outcault, New York'taki The Word gazetesinde, çizgi romanın öncüsü sayılan "Hogan's Alley" adlı diziyi başlatmıştır (Bkz. Görüntü 107). Hogan's Alley isimli çizgi dizinin başkahramanı olan "The Yellow Kid" (Sarı Yumurcak) kısa süre içerisinde okuyucular tarafından hızlıca benimsenmiş ve piyasada benzeri çizgi kahramanlar hızla yaygınlaşmıştır. Her iki örnekten de anlaşılacağı üzere 1895 yılı hem sinema, hem de çizgi roman tarihi açısından oldukça önemli bir sene olmuştur. Neredeyse aynı zaman dilimlerinde dünyaya gelmiş olan, iki popüler anlatım türü ve örnekleri için yepyeni bir üretim çağının ilk ürünleri olduğu söylenebilmektedir (Kunzle, 1989).



Görüntü 105: Louise ve Auguste Lumiere kardeşlerin 22 Mart 1895 yılında Paris'te yaptıkları ilk Sinematografi gösteriminin duyurusu. Erişim: 18.03.2018 (http://www.brentonfilm.com/articles/major-exhibition-casts-new-light-on-the-lumieres)



Görüntü 106: Louise ve Auguste Lumiere kardeşlerin 22 Mart 1895 yılında Paris'te yaptıkları ilk Sinematografi gösteriminden "L'arrivee d'un train â La Ciotat" adlı görüntü. Erişim: 18.03.2018 (https://timbouwhuis.nl/recensie-lumiere-laventure-commence-2016-documentaire/)



Görüntü 107: Richard Outcault'ın 1895 yılında çizmiş olduğu, New York'taki The Word gazetesinde, çizgi romanın öncüsü sayılan "Hogan's Alley" adlı çizgi dizisi. Erişim: 18.03.2018 (http://xroads.virginia.edu/~ma04/wood/ykid/imagehtml/yk_roofgarden.htm)

Çizgi roman ve sinema arasındaki ilişkinin doğuşu olduğu gibi, gelişim çizgisi de paralellik göstermektedir. Bu iki farklı türün, günümüzde de görüldüğü üzere en büyük ortak kümesi, çizgi sayfalardan sinema perdesine aktarılmış olan kahramanlardır. Doğuşundan gelişimine kadar birden fazla kaynağa ev sahipliği yapmış olan sinema, popülaritesi ne olursa olsun birden fazla anlatı tekniğinden faydalanmaktadır. Araştırmalar; sinemanın faydalandığı anlatı türlerinden belki de en az bilineni, fakat en çok kullanılanı olarak çizgi romanları örnek göstermektedir.

Sinemada kullanılmış olan çizgi roman uyarlamalarının ilk örneklerinden birisi, daha öncede bahsi geçen "Hogan's Alley" adlı çizgi dizinin baş kahramanı "The Yellow Kid" olarak gösterilmektedir.

İlk günden itibaren sinema ve çizgi roman türlerinin birbirleriyle olan ilişkileri, yüzyıllar içerisinde pekişmiş olan bilgi birikimi, görsel sanatların da gelişmesiyle birlikte, her iki türün de anlatı diline büyük katkı sağlamaktadır. Araştırmacılar ve akademisyenler, sinema ve çizgi roman arasındaki ilişkiyi incelerken, özellikle birbirinden farklı olan bu iki anlatı türünün ilişkisi sonucunda ortaya çıkmış olan "zaman" ve "mekan" kavramlarının, izleyici veya okuyucuya nasıl iletildiğini araştırmaktadırlar. Luca Somigli bu iki farklı anlatı türünün birbiriyle olan ilişkisini şu şekilde açıklamaktadır.

> Her iki araç da bir öyküyü, imgelerin arda arda dizilmesi, bu yolla da aralarında kurulan ilişkinin zamansal ve mekânsal ilerleme yanılsaması, yaratması aracılığıyla kurguluyor. Çizgi roman anlatısı da, tıpkı sinema gibi, karelerin birbirini izlemesiyle kuruluyor; ancak, filmde hızla artarda dizilen karelerin gerçek bir hareket izlenimi yaratmasına karşın, çizgi roman hareket ve ilerlemeyi temsil için başka çözümler üretmek zorundadır. Zaman içinde donmuş bir imgeyi simgeleyen çizgi roman karesi, böylesi bir hareket izlenimi yaratmak için çeşitli tekniklerden yararlanır: Hareketi vurgulayan çizgiler, tıpkı aşırı ışıklı bir fotoğraftakine benzer bir biçimde yinelenen imgeler, konuşma balonlarının farklı bir biçimde düzenlenmesi, ses efektleri bunlara verilebilecek örneklerdir. Bu örneklerin birbiriyle olan ilişkileri, bizlere artık bir anı değil, bir süreyi anlatmaya başlamıştır (Daniel Barbieri'den akt. Somigli, 1998, s. 280-81).

Çizgi roman, yazım ve resim sanatlarına dayanmakla birlikte, dramatik sanatlar arasında yer alan sinema ve tiyatro ile yakın ilişki içine girmiştir. Çizgi romanın sinemayla olan ilişkisini Doç. Sevil Ilgaz şu şekilde dile getirmiştir;

> Çizgi romanda kurgu, vinyetlerin (resim karesi) bir araya gelişiyle oluşturulur. Vinyet, resmin pentürdeki imajını tersine, zaman öğesi dışında düşünülemez sürecin bir parçasıdır. Tek başlarına anlam taşımazlar, mutlaka devamı olmalıdır. Çizgi romanın sinema ile ilişkisi buradan kaynaklanır. Çizgi roman, vinyetlerin kompozisyonlarında kamera çekim tekniklerinden çok yararlanmıştır (Ilgaz, 1997, s. 46).

Zaman içinde gelişmeye başlayan her iki anlatı türü de, her geçen gün bu etkileşimli ilişkiden faydalanmış ve kendilerine has teknikleri karşılıklı olarak paylaşmaya başlamışlardır. Örnek vermek gerekirse; çizgi roman serileri eskiye oranla artık daha çok, filmlerdeki gibi, giriş, yakın ve geniş plan çekimlere yer vermiştir. Bunun yanı sıra, dünya çapında ünlü yönetmenler de filmlerinde pek çok çizgi roman anlatım tekniklerinden faydalandıklarını dile getirmişlerdir. Spagetti Western'in babası olarak örnek gösterilen, İtalyan yönetmen Sergio Corbucci, çekmiş olduğu filmlerin çoğunda, çizgi romanların anlatım tekniklerinden esinlendiğini oldukça net bir şekilde açıklamıştır, en güzel örneklerinden biri ise İtalyan yapımı Django adlı filmidir (Bkz. Görüntü 108) (Gürata, 2002, s. 54).

Sadece yabancı yönetmenler değil, yerli yönetmenler de aynı tekniklerden yararlandıklarını dile getirmektedirler. Oldukça sınırlı sayıda çizerin gerçekleştirebildiği üzere, kendi yaratmış olduğu yerli çizgi kahraman "Karaoğlan" (Bkz. Görüntü 109) efsanesini sinemaya taşıma imkanı bulmuş olan Suat Yalaz'ın açıkladığı üzere;

> Çizgi romanların kuralları neyse ona göre sinema yapıyorum. Ama sinemanın bana kazandırdığı birtakım avantajları kullanarak yapıyorum. Yakın plan mesela, kızın görülmesi, o sırada bir pusu kurulmuşsa etkiyi arttırmak için pusuya dair ufak bir ipucunun verilmesi. Sinemanın bana kazandırdığı avantajları çizgi romanla birleştirerek başardığımı zannediyorum (Eroğlu, 1999, s. 322).



Görüntü 108: 1966 yılında Sergio Corbucci'nin yönettiği "Django" adlı İtalyan filminin afişi. Erişim: 25.03.2018 (http://www.turkcealtyazi.org/mov/0060315/django.html)



Görüntü 109: 1966 yılında, senaryo, yapımcı ve yönetmeliğini Suat Yalaz'ın yaptığı macera türünde "Baybora'nın oğlu Karaoğlan" isimli filmin afişi. Erişim: 25.03.2018 (https://www.warezturkey.org/23229-karaoglan-bayboranin-oglu-1966-dvdrip-xvid-tek-link-indir.html)

F. Lacasin, çizgi roman için; "Sinemada astronomik harcamalarla gerçekleştirilebilen, hatta bazen gerçekleştirilemeyen atmosferleri kolayca başarabilen tek sanattır" demiştir. Günümüzde çizgi romanın sinemaya neler kattığı bilinmektedir. Özellikle bilgisayarın devreye girmesiyle ancak çizgi romanda gerçekleştirilebilen bir çok anlatım şekli ve olanağı sinemaya girmiş bulunmaktadır (Kireççi, 2008, s. 43).

Umberto Eco'nun da altını çizdiği ve açıkladığı üzere, çizgi roman gibi popüler anlatı türlerinin yapısı gereği, kimi temalar sık sık tekrarlanmaktadır. Bu yinelenmenin ana nedeniyse, bu tarz geniş kitlelere yayılmış olan anlatı türlerinde, art arda sıralanarak sunulacak olan bir olay dizisi, önceden belirlenmiş bir şemaya uygun olarak ilerlemektedir. Araştırmalar çizgi romanların bu anlatım tekniğinden faydalanan filmlerde öykülerin yola çıkış, eylem ve dönüş kurgularını daha rahat ve açıklayıcı bir dille izleyiciye aktarabildiğini öne çıkarmaktadır (Cantek, 2002, s. 55).
Çizgi romandan sinemaya aktarım sırasında kullanılan kaynaklar birden fazla olmuştur ve bu da aktarımı sanıldığından daha karmaşık hale getirmiştir.

> Örneğin, Mike Hodges'in 1980 yapımı Flash Gordon (Baytekin) (Bkz. Görüntü 110) filmini ele alalım: Film, Alex Raymand'un aynı adlı çizgi romanından çok, Universal Pictures'in 1936 yapımı dizi filminden esinler taşımaktadır. Yine aynı biçimde, Şinasi Özonuk'un Baytekin Fezada Çarpışanlar (Bkz. Görüntü 111) (1967) adlı filmi de, hem çizgi romana, hem de söz konusu filme göndermeler içerir. Birden fazla kaynak sorununa dikkat çeken, Superman filmlerinin senaryo yazarlarından David Newman, yaptıklarının ne bir uyarlama (adaptasyon) ne de bir yeniden çevirim (remake) olduğunu söyler (Gürata, 2002, s. 58).

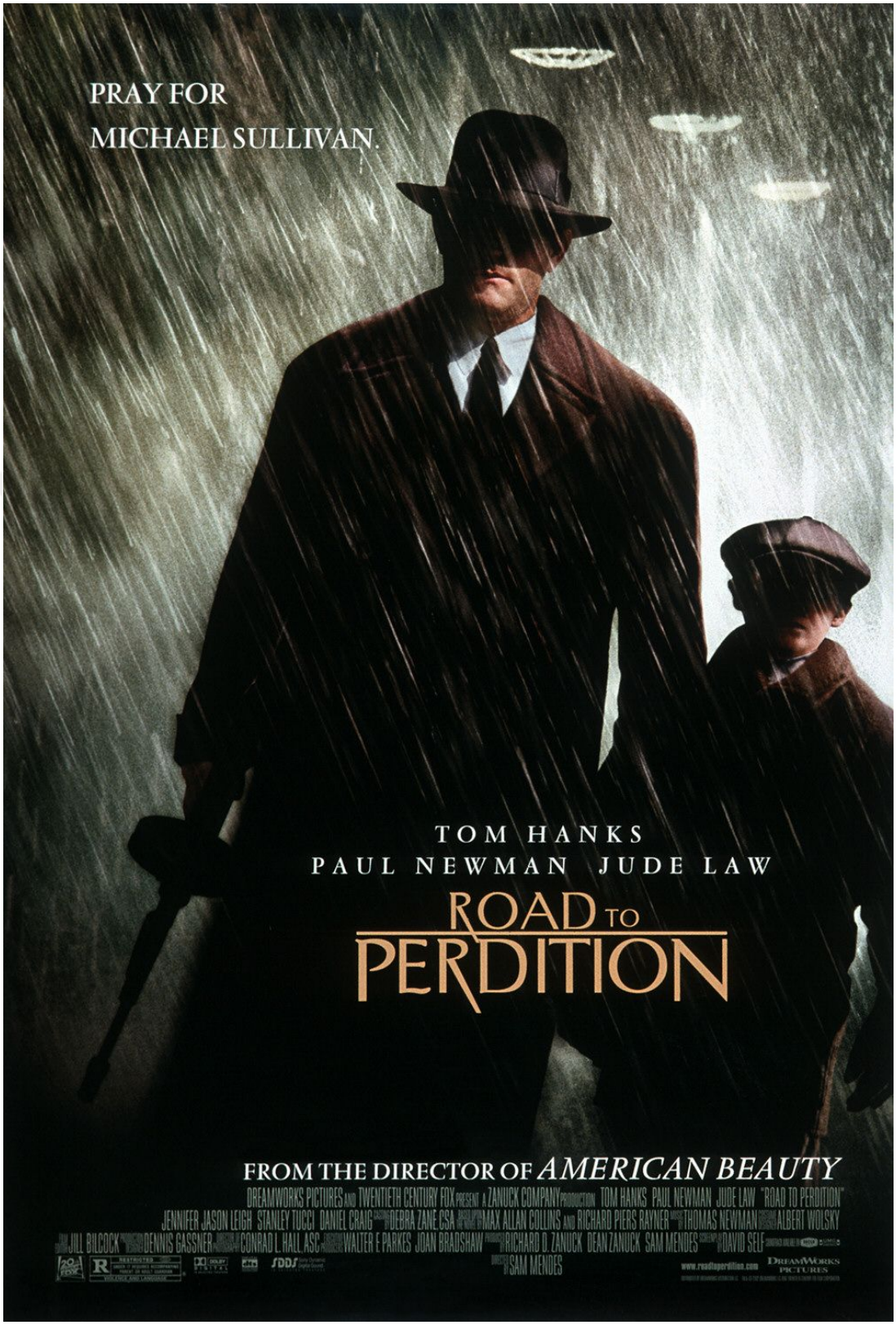
Çizgi romanlar ve çizgi roman karakterleri, dört renkli baskıdan giderek daha fazla ilham veren ve ilgi çeken büyük bütçeli filmler aracılığıyla insanların günlük hayatlarına girmiştir. Geçtiğimiz birkaç yıl içerisinde, Spıder Man, X-Men, Batman, Hulk, Daredevil, Elektra vb. gibi milyon dolarlık filmler izlenmiştir. Ayrıca, The Road To Perdition (Bkz. Görüntü 112), The League Of Extraordinary Gentlemen (Bkz. Görüntü 113), V For Vendetta (Bkz. Görüntü 114) gibi çizgi ve grafik romanlarına dayanmaktadır.



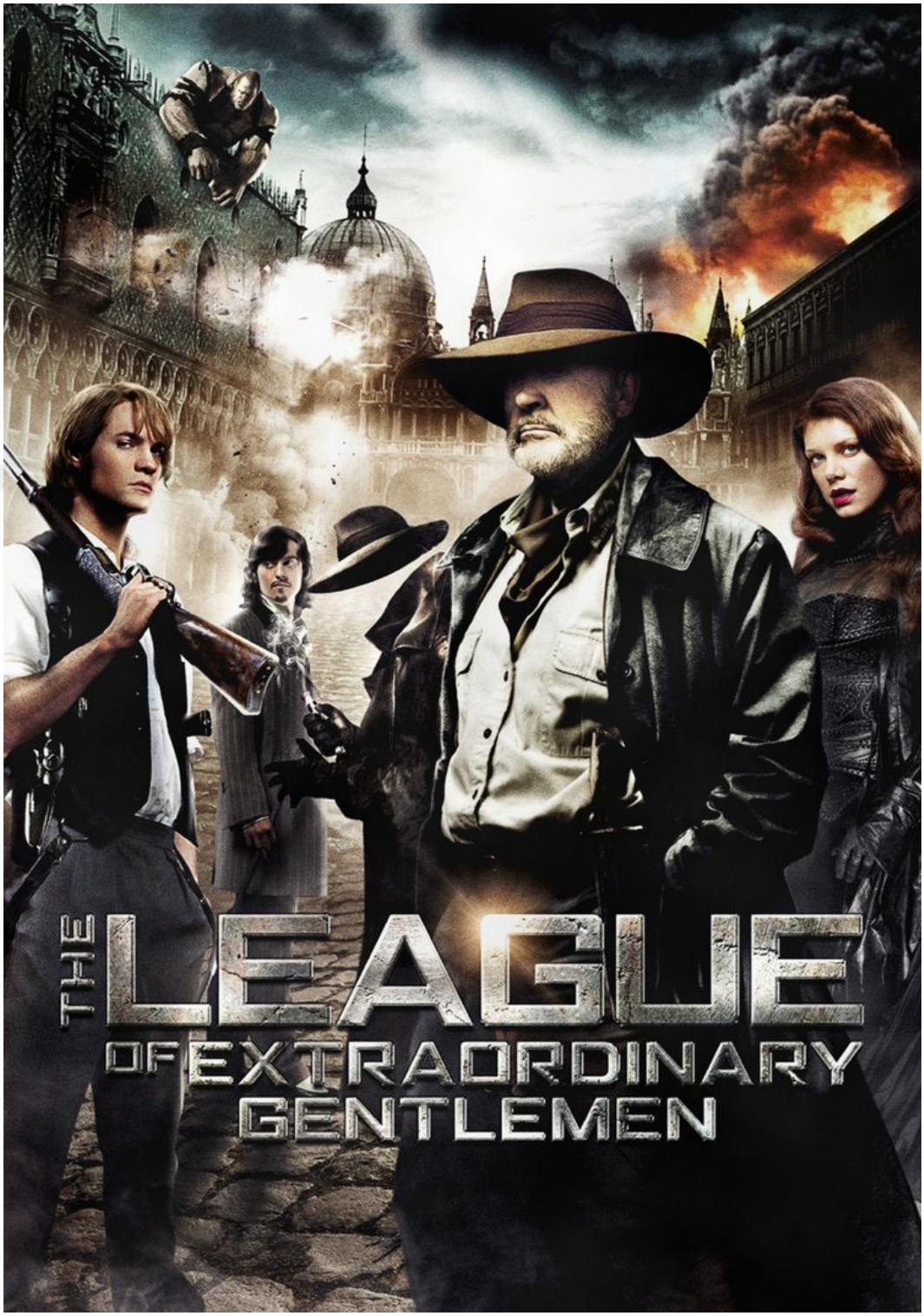
Görüntü 110: 1980 yılında yönetmenliğini Mike Hodges'in yaptığı "Flash Gordon" isimli filmden görüntü. Erişim: 25.03.2018 (http://havana5060.blogspot.com.tr/2006/09/)



Görüntü 111: 1967 yılında yönetmenliğini Şinasi Özonuk'un yaptığı "Baytekin Fezada Çarpışanlar" isimli filmden görüntü. Erişim: 25.03.2018 (http://www.sinematurk.com/film/2087-baytekin-fezada-carpisanlar/)



Görüntü 112: Sam Mendes yönetmenliğinde 2002 yılında yayınlanan "Road To Perdition" isimli filmin afişi. Erişim: 01.05.2018 (http://talkingcomicbooks.com/2015/12/15/talking-movies-episode-91-road-to-perdition/)



Görüntü 113: Stephan Norrington yönetmenliğinde 2003 yılında yayınlanan "The League Of Extraordinary Gentlemen" isimli filmin afişi. Erişim: 01.05.2018 (http://chokstick.com/visual/2017/09/best-steampunk-movies/)



Görüntü 114: James McTeigue yönetmenliğinde 2006 yılında yayınlanan "V For Vendetta" isimli filmin afişi. Erişim: 01.05.2018 (http://literaturaycine.lagallaciencia.com/2015/12/recomendacion-52-v-de-vendetta.html)

Örneklerden de anlaşılacağı üzere, iki anlatı türü arasındaki bu çok yönlü ilişki, her iki sanat türüne de yeni açılımlar sağlamaktadır. Sunulmuş olan örnekler; ilerleyen zamanlarda bambaşka anlatı türlerine ev sahipliği yapacak olan dünyamızda, sinema ve çizgi roman gibi iki farklı yapının, birbiriyle olan ilişkilerinin ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

2. BÖLÜM:
GRAFİK ROMAN

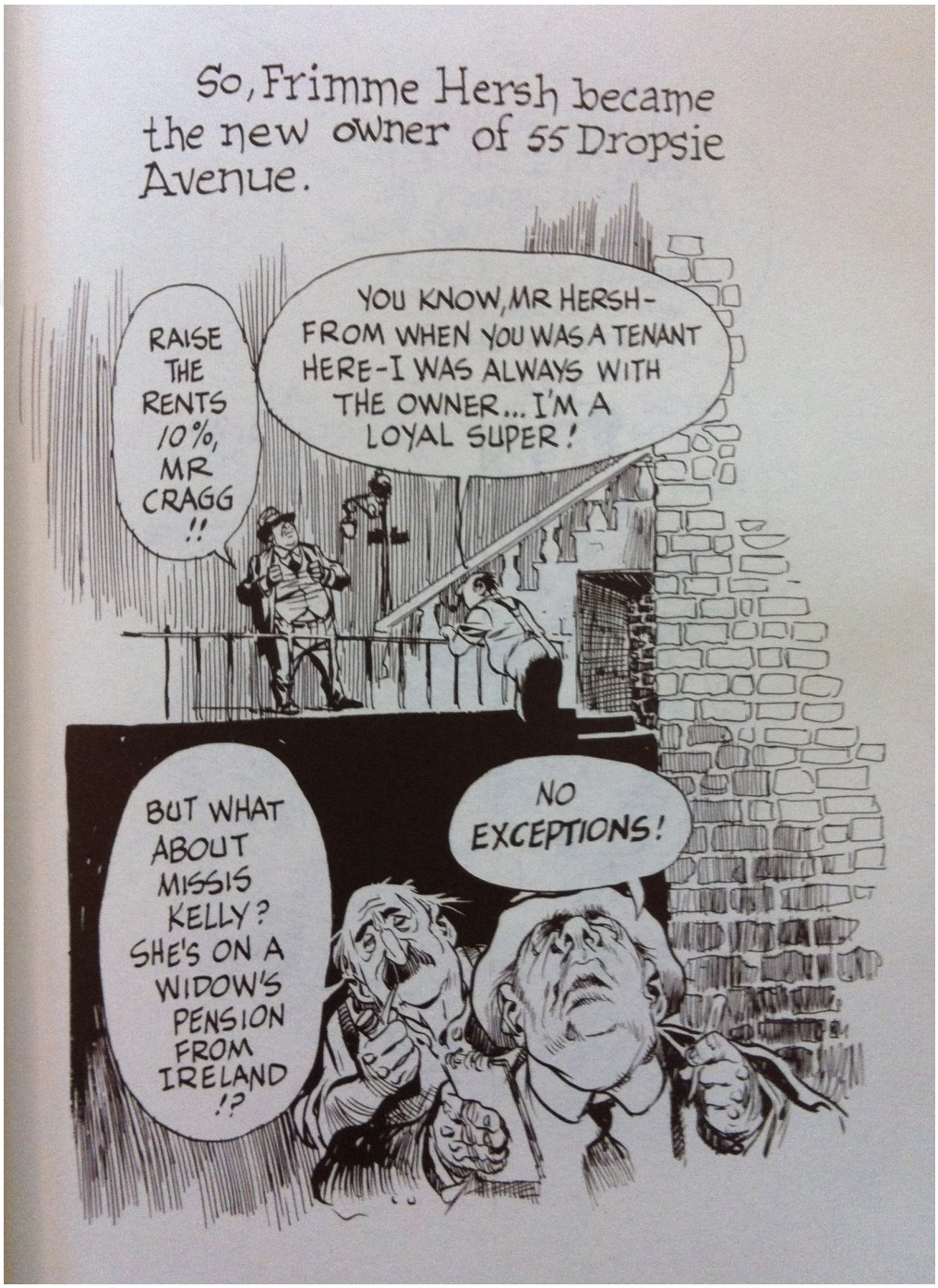
Grafik romanlar, geleneksel çizgi romanların özellik ve alışkanlıklarından uzaklaşmışlardır. Gerçekliğin temelinden, sebep ve zaman bağlaçlarından koparak farklı tasarım kaygıları ile üretilip, çizgi romandan bu bağlamda ayrılmışlardır. Grafik romanlar, daha çok düşünmeye yönelik bir okuma sunmak için; hareketin çizgisel akışıyla birlikte olayların kronolojik sıralamasını bozarak, daha bulanık hikayelerle, daha derin karakterlerle okuyucuya birden çok bakış açısı sunar ve dizimden ziyade örnekleme kaygısını desteklerler. Bu tarz romanlar, bir yere varmaktan ziyade bir yerde olma arzularıyla dikkat çekmişlerdir.

2.1. GRAFİK ROMANIN GELİŞİMİ

İlk modern grafik roman, Will Eisner tarafından yazılıp çizilmiştir. Eisner bu terimi, Bantam Books'taki editörleri kitap uzunluğundaki çizgi romanı yayımlamaya ikna etmeye çalışırken bulmuştur. Bantam'ın kitabı reddetmesine rağmen terim tutmuştur. Will Eisner'in grafik romanı A Contract with God and Other Tenement Stories (Bkz. Görüntü 115), bilindik romanlardan birçok yönden farklıydı. Hikayedeki anlatı unsurlarının çoğunu resimlerin oluşturmasının yanı sıra, kitap ayrıca Büyük Buhran döneminde New York'ta işçi sınıfındaki Yahudi hayatının bir resmini sunan, tema olarak birbirine bağlı dört kısa hikayeden oluşmaktadır.

A Contract with God and Other Tenement Stories ilk olarak küçük bir yayınevi olan, Baronet Publishing tarafından 1978'de yayımlamıştır. Baronet battığında, Eisner'in Spirit hikayelerini tekrar yayımlayan Kitchen Sink Press kitabı almıştır. 1990'ların sonunda Kitchen Sink Press de batmış ve Contract kendine yeni bir yayınevi bulmuştur, DC Comics. Kitap 1978'den beri devamlı olarak basılmaktadır. Contract üstünde çalışırken Eisner'in hisleri 'çok önceden başlamış olduğum bir işi tamamladım' ve yenilikçi işinin 'doğru yolda' olduğu yönünde olmuştur.

Contract'in yayımlanmasının üstünden geçen yıllarda Eisner alanın en üretken grafik romancılarından biri haline gelmiş; ama Contract'in yayımlanmasıyla çizgi romanlara yeni bir yol çizmiş ve bu tür için seçtiği ismin evrensel olarak kabul görmesini sağlamış olmuştur.

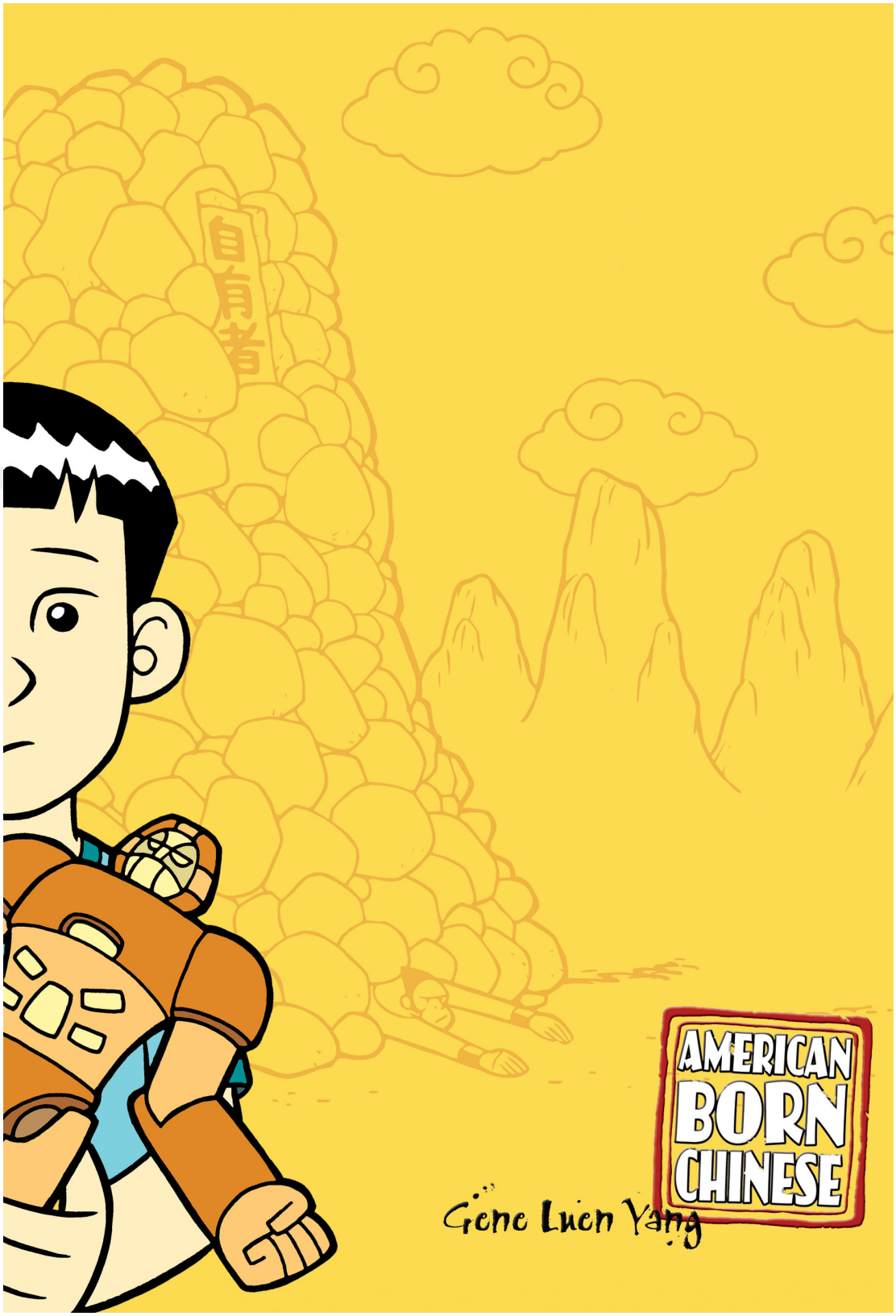


Görüntü 115: Will Eisner tarafından 1978 yılında yazılıp çizilen "A Contract with God and Other Tenement Stories" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 03.05.2018 (https://ditto004.files.wordpress.com/2013/05/img_0174.jpg)

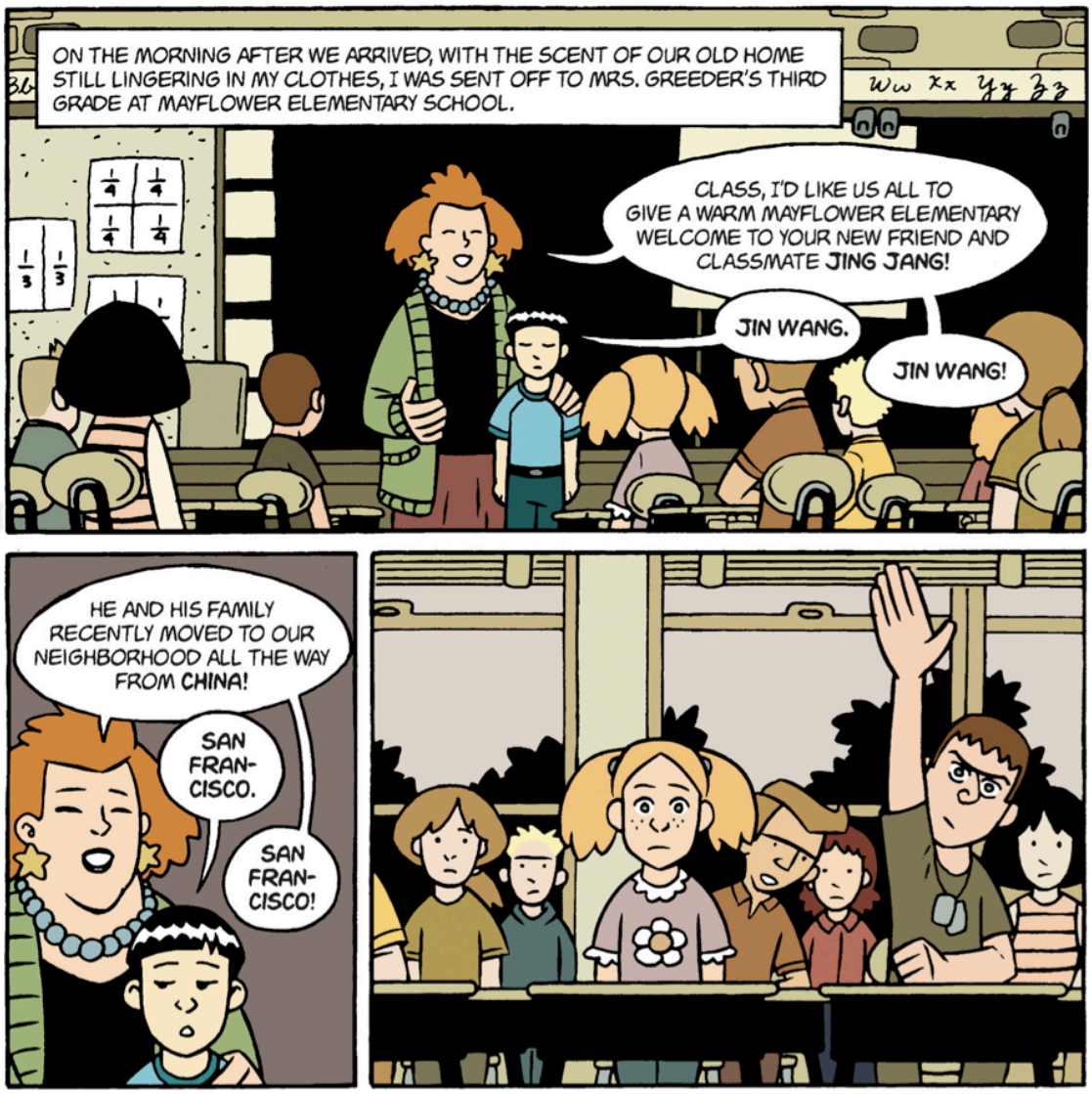
Çizgi romanlarda okuyucunun hikayeye ait önceki noktaları hatırlama durumu olsa da, hikayenin ana hatları hep ileriye dönük yani hareketin sonlarına doğru hız kazanır. Grafik roman ise bir sonraki adımda neler olacak sorusuna yüklenerek, okuyucunun merak duygusunu teşvik eder. Grafik romanların ana amacı; sebep-sonuç ilişkilerini işleyerek daha önceden tanık olunmuş eylemleri sunmak değil, temalara ön ayak olmaktır.

Göstergebilimin kurucu isimlerinden biri olan Roland Barthes'in önerdiği gibi, sebep/sonuç bağlaçlarının kullanılması; hikayeyi oluşturan parçaların bir araya getirilmesini gerektirir. Yapının işlenmesi için bahsi geçen olayların işlevlere dönüştürülmesini gerektirir. Smitten (1981) de Barthes'ın bu görüş ve önerisini destekleyerek "Yazar önündeki atıl birimleri ancak ilişkilendirerek görür" demiştir (Smitten, 1981, s.19).

Geleneksel romanlar gibi grafik romanların hikaye anlatımı da, giriş, gelişme, sonuç ögelerinden oluşmaktadır. Bütün bu ögeleriyle grafik romanlar da tıpkı romanlardaki gibi karakterler, ana tema, iç dış çatışmalardan oluşan ögeler eşliğinde anlatılmaktadır. Luen Yang'ın "American Born Chinese"i (Bkz. Görüntü 116-117) ve Jeff Smith'in "Bone" adlı grafik romanı için (Bkz. Görüntü 118-119) yukarıda belirtilmiş olan kurgulara göre yazılmış olan en iyi grafik roman örnekleri olduğu söylenebilir. Elbette bu kurgusal öğeleri takip eden başka örneklerde bulunmaktadır. Örneğin; Marjane Satrapi'nin "Persepolis"i (Bkz. Görüntü 120-121) ve Art Spiegelman'ın "Maus"u da (Bkz. Görüntü 122-123) bu kurgusal döngüyü en iyi şekilde yansıtmaktadır.



Görüntü 116: Gene Luen Yang tarafından yazılıp çizilen, 2006 yılında yayımlanan "American Born" Chinese isimli grafik romanın kapağı. Erişim: 20.01.2017 (http://geneyang.com/wp-content/uploads/2014/06/abc.jpg)



Görüntü 117: Gene Luen Yang tarafından yazılıp çizilen, 2006 yılında yayımlanan "American Born" Chinese isimli grafik romanın panelleri. Erişim: 20.01.2017 **(**http://cbldf.org/2013/07/using-graphic-novels-in-education-american-born-chinese/)

Grafik romanlar, çizgi romanların aksine bazen sadece resimlemelerden oluşmaktadır. Bu konuda, David Wiesner'in "Flotsam" (Bkz. Görüntü 124-125) isimli grafik romanı verilebilecek en iyi örneklerden biri olarak gösterilebilir. Bu tarz grafik romanlarda okuyucular; anlatılmak isteneni ancak paneller arası geçişler ve resimlemelerin bütünlüğüyle birlikte yorumlayarak kavramaktadır.



Görüntü 118: Jeff Smith tarafından yaratılan, 1991 yılının Temmuz ayında yayımlanan "Bone" isimli grafik romanın kapağı. Erişim: 20.01.2017 (https://tr.pinterest.com/pin/344314333990424166/?lp=true)



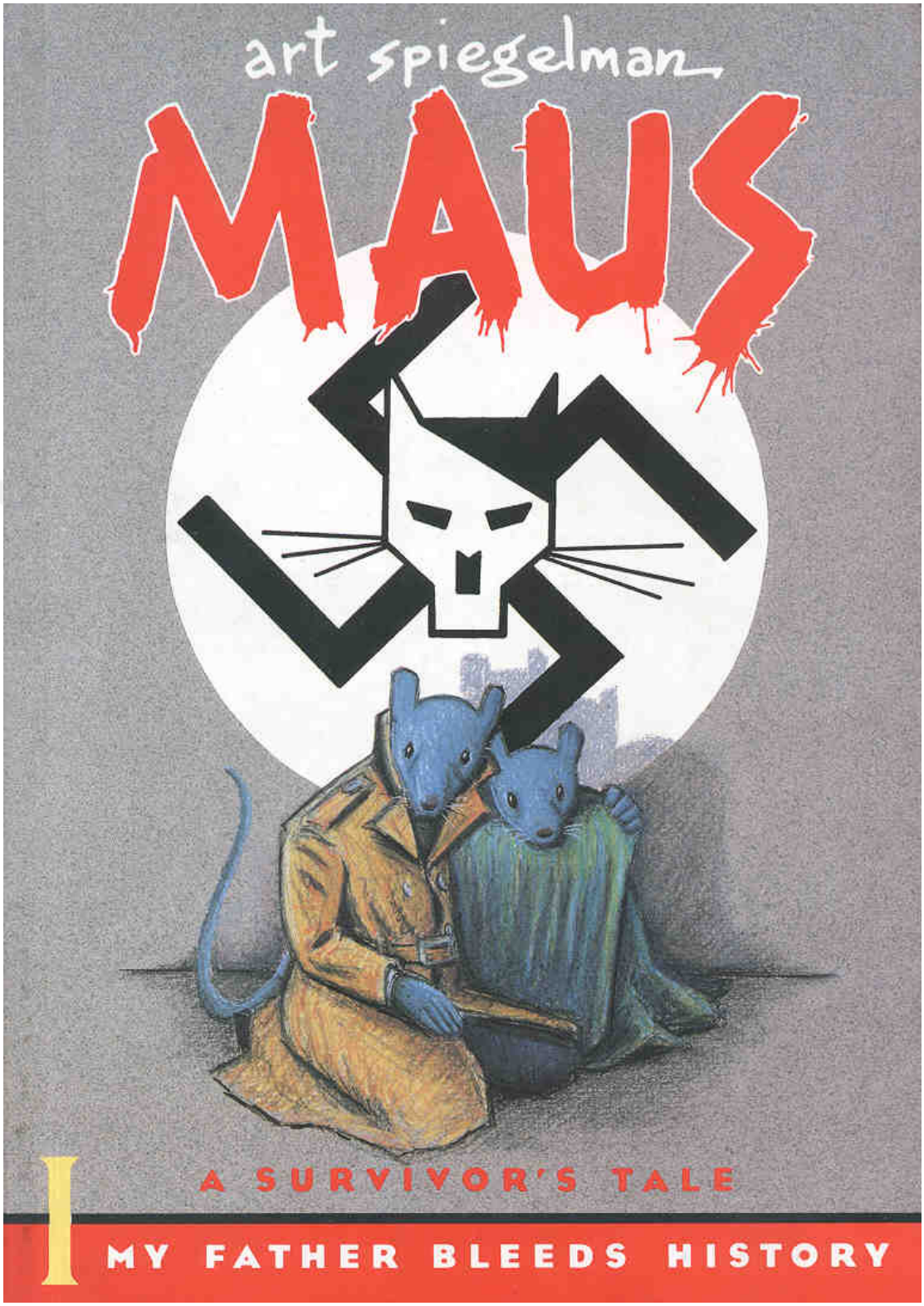
Görüntü 119: Jeff Smith tarafından yaratılan, 1991 yılının Temmuz ayında yayımlanan "Bone" isimli grafik romanından örnek sayfa. Erişim: 20.01.2017 (https://tr.pinterest.com/hayjah/bone/)



Görüntü 120: Marjane Satrapi tarafından yaratılıp, 2000 yılında yayımlanan "Persepolis" isimli grafik romanın kapağı. Erişim: 20.01.2017 (http://unisci24.com/304650.html)



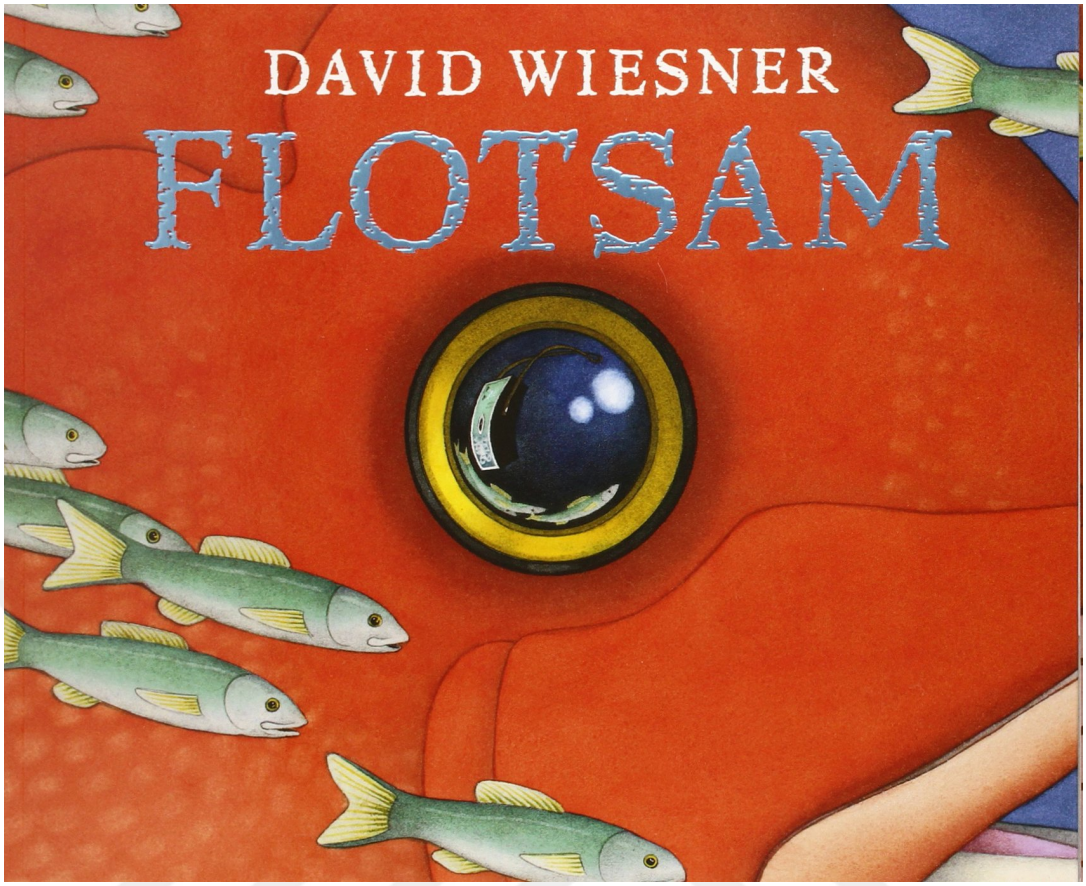
Görüntü 121: Marjane Satrapi tarafından yaratılıp, 2000 yılında yayımlanan "Persepolis" isimli grafik romanından örnek sayfa. Erişim: 20.01.2017 (http://knopfdoubleday.com/2009/06/30/the-veil-from-marjane-satrapis-persepolis/)



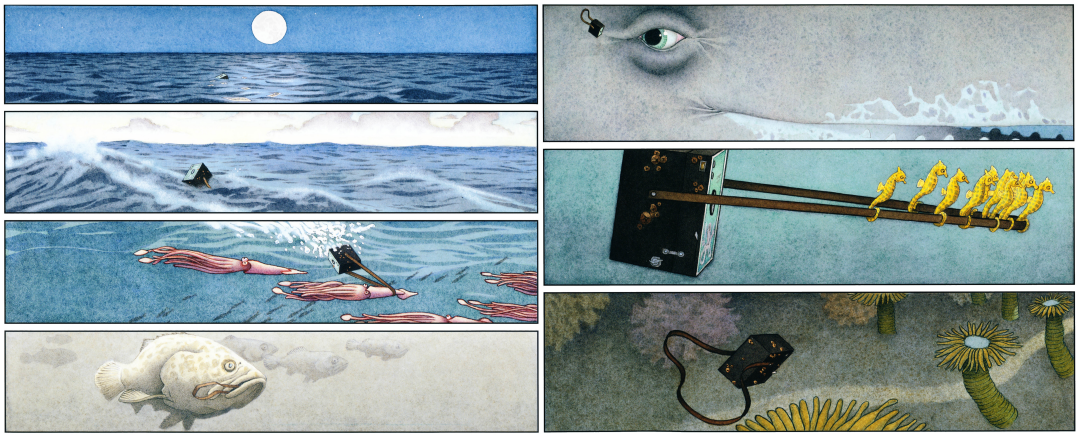
Görüntü 122: Art Spiegelman tarafından yaratılıp, 1991 yılında yayımlanan "Maus" isimli grafik romanın kapağı. Erişim: 20.01.2017 (https://en.wikipedia.org/wiki/Maus)



Görüntü 123: Art Spiegelman tarafından yaratılıp, 1991 yılında yayımlanan, "Maus" isimli grafik romanından örnek sayfa. Erişim: 20.01.2017 (https://allaboutgraphicnovels.wordpress.com/tag/define/)



Görüntü 124: David Wiesner tarafından yaratılıp, 2006 yılında yayımlanan "Flotsam" adlı grafik romanın kapağı. Erişim: 20.01.2017 (http://www.dyslexiaaction.org.uk/news/may-book-blog-10-books-without-words)



Görüntü 125: David Wiesner tarafından yaratılıp, 2006 yılında yayımlanan "Flotsam" adlı grafik romanın panelleri. Erişim: 20.01.2017 (https://pbs.twimg.com/media/Co4SqeQVMAA7sev.jpg)

Çizgi romanlar, ilerleyen akışları ile bilinirken, grafik romanlar, kıyaslama, bağdaştırma ve değerlendirme gibi içerik düzenlemeleri ile ele alınırlar. Grafik romanlar bir anlamda ileriye doğru akan hikayeleri geriye dönük bir işleyiş kullanarak çizgi romanların potansiyelini ortaya çıkarmışlardır.

Dergi biçimindeki geleneksel seri çizgi romanların aksine, grafik romanlar daha fazla sayfa sayısıyla tekil hikayeler anlatırlar. Grafik roman türü eski ikonların yenilikçi hikayeleriyle yükselişe geçmiştir. Çizgi romanların düzenli devamlılığından kurtulmuş olan grafik romanlar, karakterleri ve hikaye dünyalarını daha ciddi bir şekilde sorgulamaktadır.

Grafik romanlar genelde çizgi roman gibi birbirini izleyen panellerden oluşan ciltli kitaplardır. Her ne kadar tek türe dayalı gibi gözükse de grafik romanlar, bilimkurgudan, şairane hikayelere, otobiyografilerden, biyografilere ve hatta ana bir tema üstünde ilerleyen çizgi romanların toplanmasına kadar birden çok türden oluşabilmektedir. Grafik romanlar "Black Dog" (Bkz. Görüntü 126-127) gibi tek bir ciltten oluşurken, "Y The Last Man" (Bkz. Görüntü 128-129) gibi birden çok ciltten oluşanları da mevcuttur.

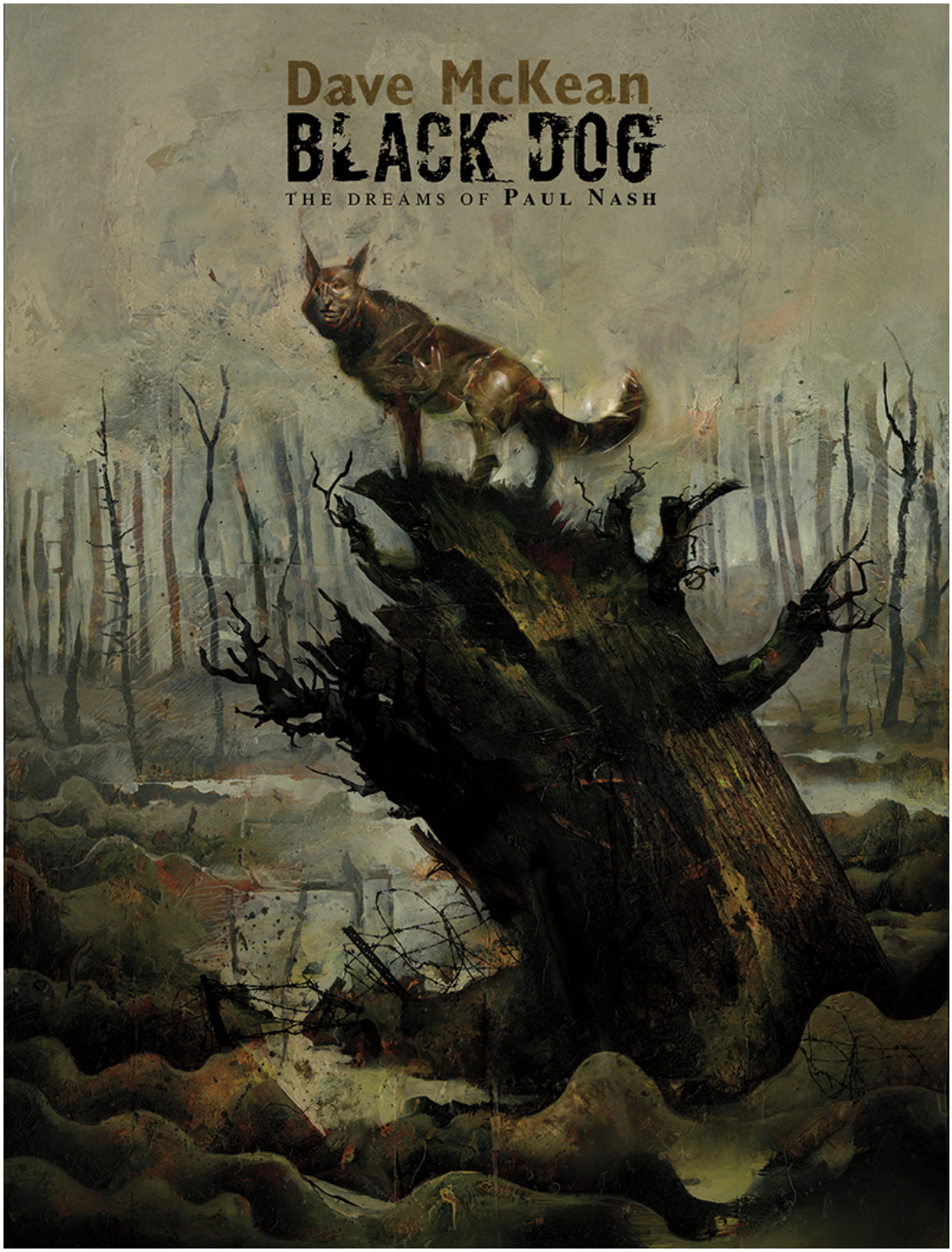
> Çizgi romanın yetkinlik kazanması Amerikan çizgi romanının son halkası olan ve adı neredeyse Maus'la özdeşleşen grafik romana yol açmıştır. Grafik roman, isminden de anlaşılacağı gibi herhangi bir romanda görülebilecek bir öykünün grafik dille, yani görsel dille anlatılan halidir. Grafik romanın anlattığı öykü, geleneksel çizgi roman öykülerinin aksine macera, kahramanlık, aşk, korku, suç veya western gibi tek bir isimle damgalanmayan ve özetlenmeyen bir öyküdür. Çoğu dergide görüldüğü üzere yaklaşık yirmi sayfa içinde başlayıp bitmemektedir. Ne de bir karakterin veya tipin sadece mekan veya kahraman birliğiyle birbirine bağlanan çoğu zaman akıl ve mantık sınırlarını zorlayan episodik öykülerinden oluşmaktadır. Öyküleri itibariyle çizgi romanın sarsıcı içeriğinden uzaklaşıp, edebi değeri olan anlatılar kurmuştur. Grafik roman, kısaca, tematik bütünlüğü olan, çoğu kez sadece bir kitaptan oluşan, yetişkinler için üretilen ve kitap formatında basılan derinlikli romanlardır (Bezci, 2015, s. 255-256).

Grafik romanlar; edebiyat ve grafiğe dayalı ifadelere yer vererek daha sürükleyici bir anlatıma sahiptirler. Grafik romanlar, görsel elementleri, en son baskı teknolojilerini ve gelişmekte olan diğer görsel kültür unsurlarını sentezleyerek okuyucuya sunmaktadırlar.

Grafik romanların benimsemiş olduğu bu tarz, sinemanın dilini modern edebiyatın getirilerini, güncel basın ve medyanın bütün elementlerini de harmanlayarak bambaşka bir teknikle okuyucuya sunmaktadır.

Grafik romanlar, daha düşünmeye yönelik bir okuma sunmak için hareketin çizgisel akışını, olayların kronolojik sıralamasını bozarak daha karmaşık hikaye dünyaları ve karakterleri yaratmışlardır. Çizgi romanlara göre çoğul bakış açıları sunan grafik romanlar, dizimden ziyade örnekleme kaygısını destekler. Grafik romanlar bir yere varmaktan çok bir yerde var olma arzularıyla dikkat çekmişlerdir.

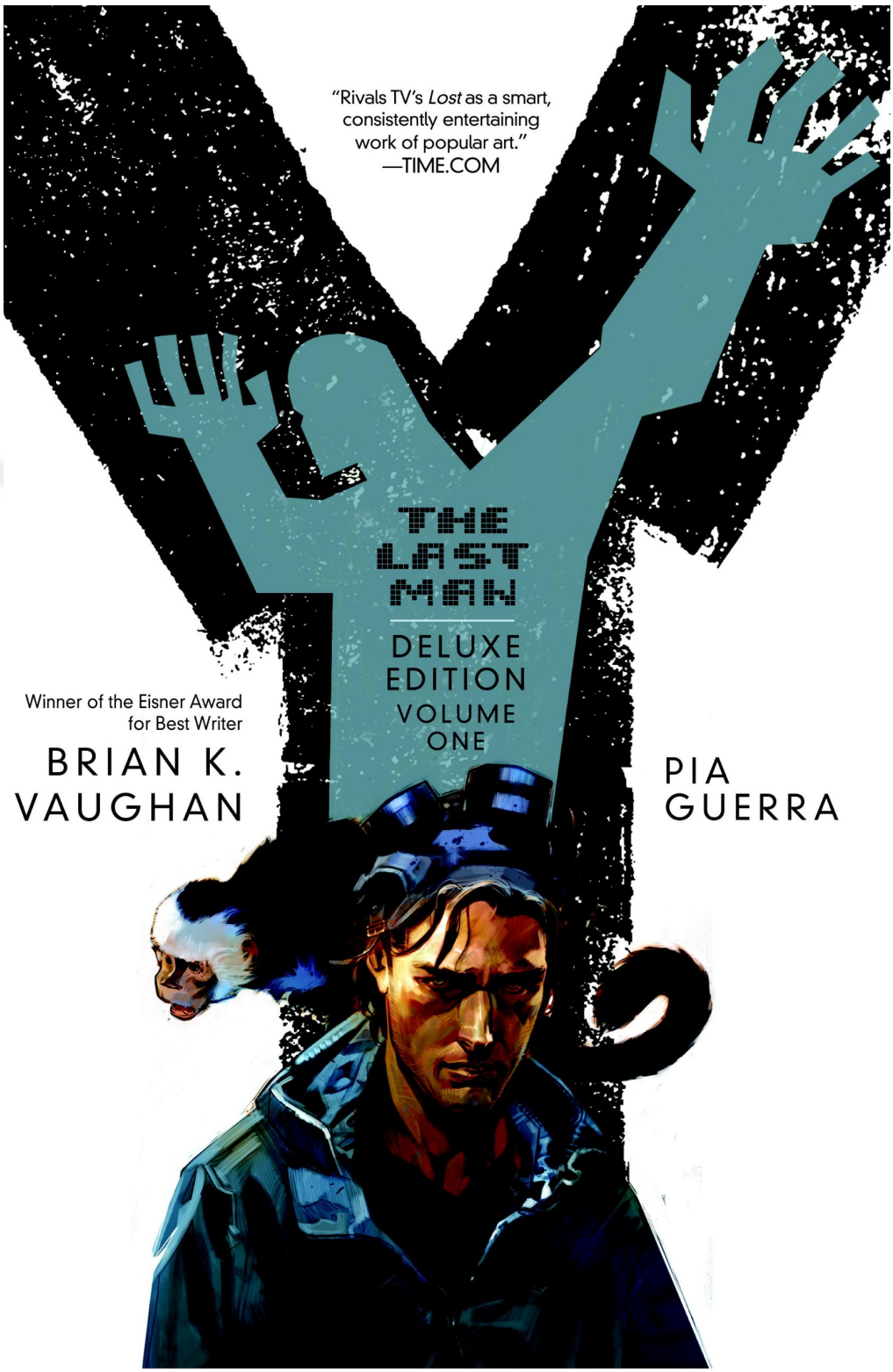
Çizgi romanlarda kullanılan ve olayları tarafsızlaştıran üçüncü kişi bakış açısının aksine, grafik romanlarda birincil kişinin iç sesine odaklanmaktadır. Hikayesini Frank Miller'ın yazdığı ve resimlediği, "Batman: The Dark Knight Returns" (Bkz. Görüntü 130-131) birden fazla karakterin bakış açısını beraber sunmaktadır. Alan Moore'un yazıp, Brian Bolland'ın resimlediği "Batman: The Killing Joke" da (Bkz. Görüntü 132-133) aynı tarzı benimsemiştir. Grafik romanların bu bağımsız tarzı, okuyucuyu yoruma teşvik ederek, birden çok bakış açısı sunmaktadır.



Görüntü 126: Dave McKean tarafından 2016 yılında yaratılan "Black Dog" isimli grafik romanın kapağı. Erişim: 20.01.2017 (http://images.darkhorse.com/darkhorse/blog/-2016/blackdog1.jpg)



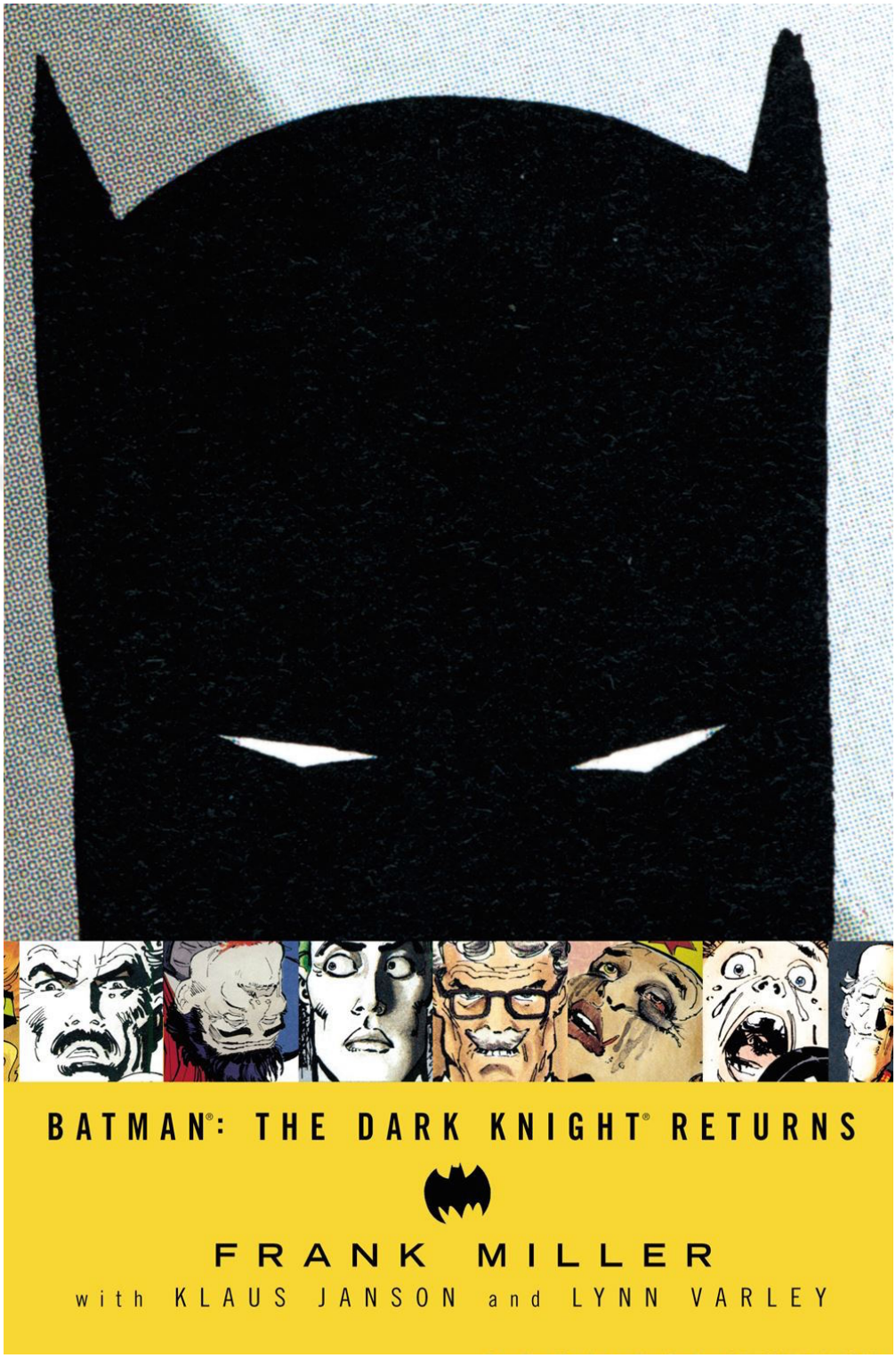
Görüntü 127: Dave McKean tarafından 2016 yılında yaratılan "Black Dog" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 20.01.2017 (https://www.pastemagazine.com/articles/2016/02/exclusive-dark-horse-preview-black-dog-the-dreams.html)



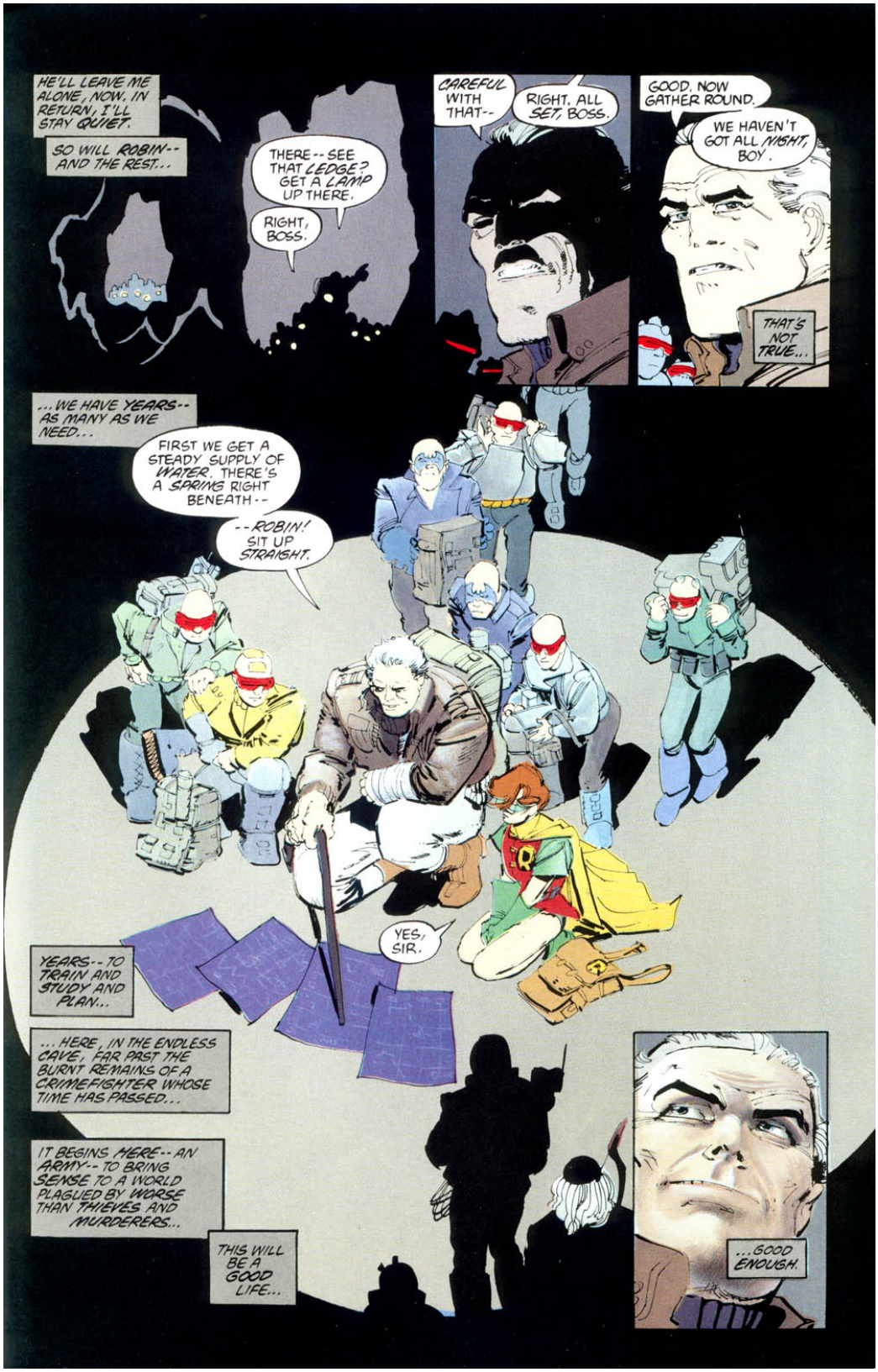
Görüntü 128: 2002 yılında Brian K. Vaughan tarafından yazılıp Pia Guerratarafından resimlenen "Y: The Last Man" isimli grafik romanın kapağı. Erişim: 20.01.2017 (https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81Q5yG0VJwL.jpg)



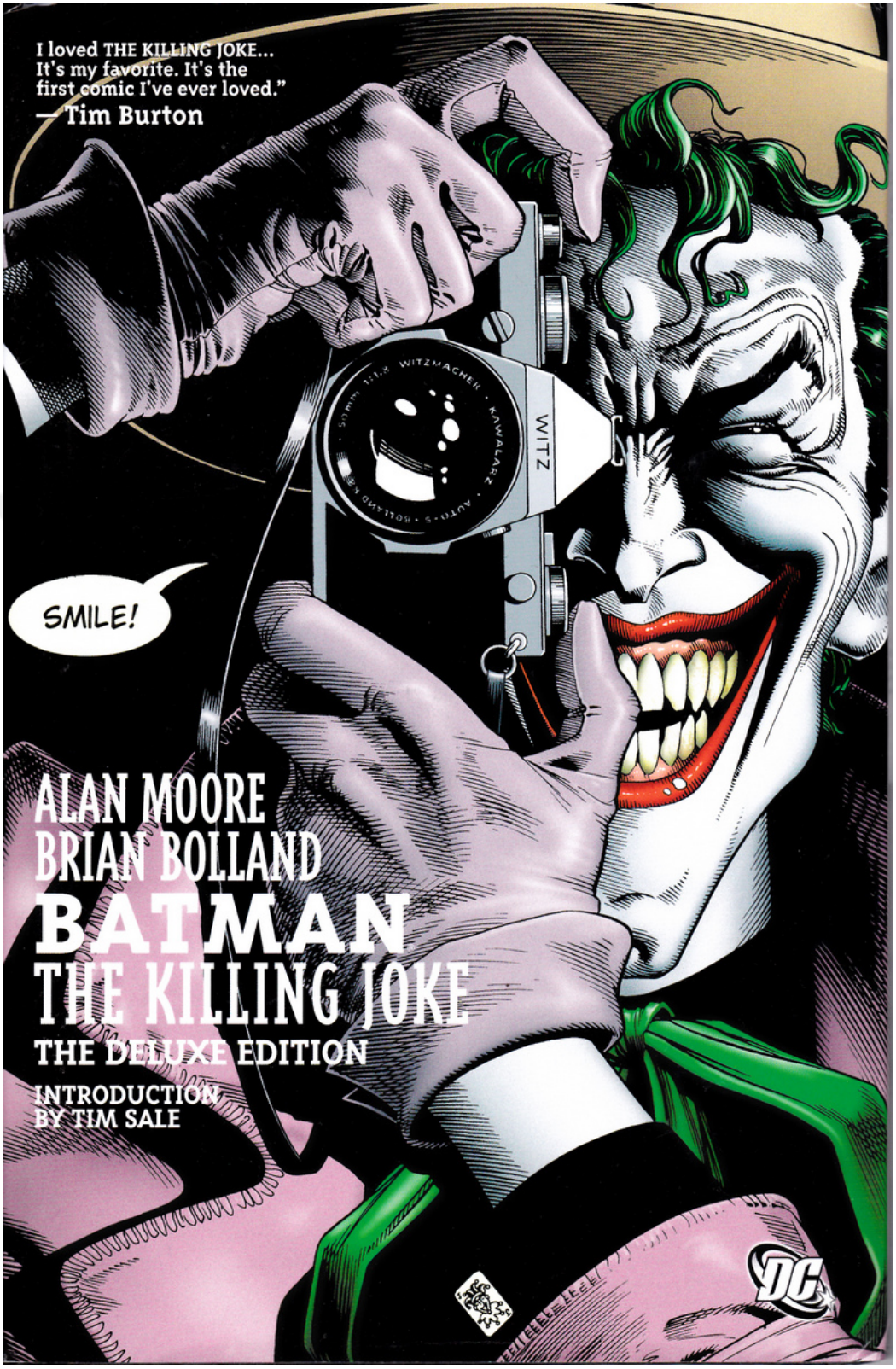
Görüntü 129: 2002 yılında Brian K. Vaughan tarafından yazılıp Pia Guerratarafından resimlenen "Y: The Last Man" isimli grafik romandan örnek sayfa.
Erişim: 20.01.2017 (http://www.readcomics.tv/y-the-last-man/chapter-11/6)



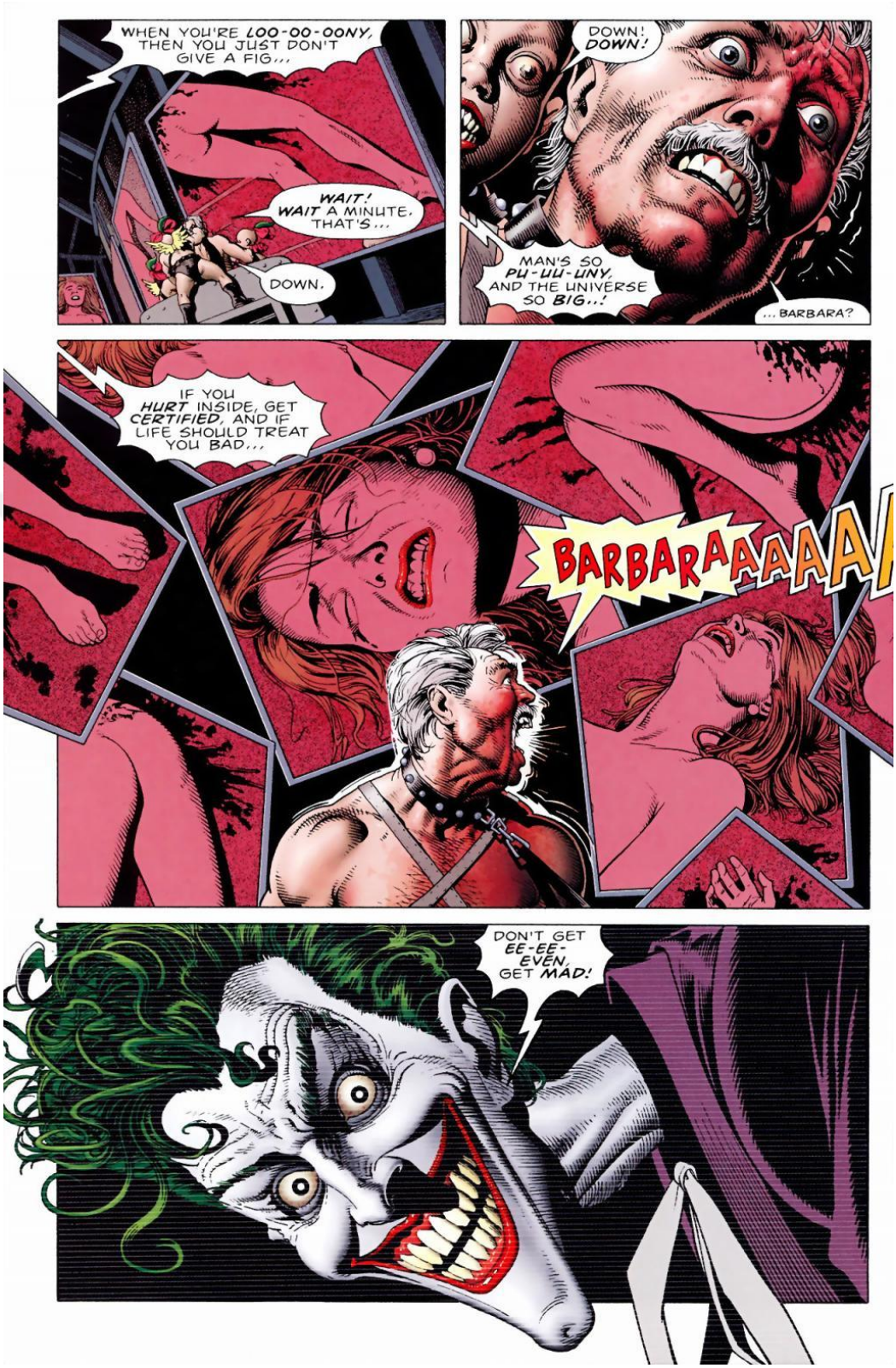
Görüntü 130: Frank Miller tarafından 1986 yılında yaratılan "Batman: The Dark Knight Returns" isimli grafik romanın kapağı.
Erişim: 20.01.2017 (http://view-comic.com/batman-the-dark-knight-returns-1986/)



Görüntü 131: Frank Miller tarafından 1986 yılında yaratılan "Batman: The Dark Knight Returns" isimli grafik romandan örnek sayfa.
Erişim:20.01.2017 (https://www.coliseoweb.com/content/images/2016/01/Batman-last-page.jpg)



Görüntü 132: 1988 yılında Alan Moore tarafından yazılıp John Higgins tarafından çizilen "Batman: The Killing Joke" isimli grafik romanın kapağı. Erişim: 21.01.2017 (http://view-comic.com/batman-the-killing-joke-1988/)



Görüntü 133: 1988 yılında Alan Moore tarafından yazılıp John Higgins tarafından çizilen "Batman: The Killing Joke" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 21.01.2017 (http://blogtruyen.com/c71163/batman-the-killing-joke-the-deluxe-edition-2008--1)

Grafik romanlar, gerek baskı biçimleri, gerekse uzun ve karmaşık hikayeler içermeleriyle, çizgi romanlardan ayrılmaktadır. Ayrıca grafik romanlar, çizgi romanların aksine, çoğunlukla yapım maliyeti yüksek kitaplar halinde basılırlar. Grafik roman, çizgi romana oranla içerik bakımından daha zengindir ve metin-resimleme (illüstrasyon) ilişkisi çizgi romana oranla farklılıklar göstermektedir. Metnin hiç olmadığı grafik romanlar varken, metin içermeyen çizgi roman yoktur. Metin-resimleme dengesi bakımından çizgi romana benzer grafik romanlar da vardır. Bu konuda araştırmacıların farklı yorumları olmuştur.

Grafik romanın uzun zamandır var olduğunu iddia eden Roger Sabin "Adult Comics" kitabında, grafik romanın, çizgi romanın tanımlanabilir bir kategorisi olduğunu öne sürmektedir. Sabin'e göre grafik roman "Normalden uzun, kitap şeklinde, temasal bir bütünlüğe sahip olan çizgi roman çalışmasıdır" (Sabin,1993)

Harvey (1996)'e göre, grafik romanlarda resimlemeye eşlik eden bir metin olmalıdır. Olmaması gereken şey ise resimlemelerin sadece metni süslemesidir. Grafik romanda, metin-resimleme ilişkisi konuşmalarla iç içe geçmeli ve birbirlerini tamamlamalıdır. Harvey çalışmalarında, resimlemelerin altında bağımsız metinler içeren kitapçıkları, grafik roman olarak değerlendirmemek gerektiğini vurgular. Harvey'e göre bu öğeler bir araya gelerek hiçbirinin tek başına başaramayacağı bir etki uyandırmalıdır.

Roger Sabin grafik romanları üç ana türe ayırmıştır: İlki, bir çizgi romandan daha uzun bir çizgi anlatıyı içeren ve seri olarak daha önce yayımlanmamış olanlardır. İkincisi ise, seri olarak yayımlanmış ve sonradan bir ciltte toplanarak yeniden basılmış olan türdür. Sabin ikinci grafik roman türünü, ünlü İngiliz yazar ve toplumsal eleştirmen olan Charles Dickens'in tefrika romanlarına benzetmektedir.

Sabine göre, üçüncü ve en yaygın grafik roman türü; Amerikan veya Amerikan tarzı çizgi romanlardaki gibi sürekliliğin uygulandığı türlerdir. Sürekliliğin olduğu bu çizgi romanları, pembe dizilere benzetirsek, grafik romanlarda birden çok sayı bölümünün tek bir ciltte toplanması olarak ifade etmiştir. (Cantek, 2004, s. 276).

> Grafik roman bütün bir hikayeden ya da bağlantılı kısa hikayeden oluşabilir. Grafik romanın kilit noktası izlekli bir bütünlüğe sahip olmasının gerekmesidir. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse, grafik roman kitap şeklindeki bir çizgi romandır; ama kitap şeklindeki her çizgi roman grafik roman değildir. Örneğin, sonu olmayan hikayelerin toplandığı albümler bu kapsama girmez (Sabin, 1993, s. 21).

> Grafik roman, çizgi romandan farklı olarak kahramanların ölebildiği ve değişim geçirdiği insani hikâyeler içeriyorlar. Her şeyi başaran, daima kazanan kahramanların hâkimiyetindedir çizgi romanlar. Erkek anlatısıdır, kırılganlığı ve krizi yoktur, çoğunluk değerlerine hitap eder, edebilik ya da sanat gibi bir iddiası yoktur, piyasanın belirlediği kodlara göre yazılır ve çizilir. Bugün ana akım çizgi romanlar bir nebze değiştiyse eğer grafik romanlar sayesinde oldu bu. Çizgi roman, farklı kesimlerce, farklı okurlarca okunuyorsa eğer bunu grafik romanlar başardılar (Cantek, Levent. 14 Ocak 2017, edebiyathaber.net).

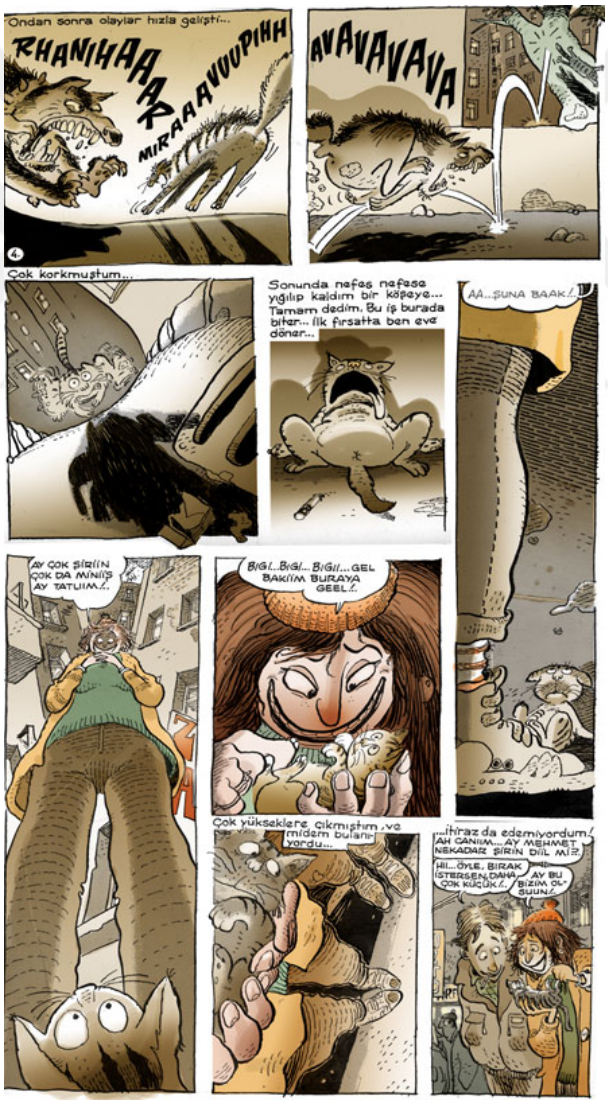
Grafik roman türü, yazı ve çizgi öğelerine getirdiği yeniliklerle, yazı-çizgi birlikteliğinin nasıl farklı noktalara taşınabileceğini göstermiştir. Bu özelliklere sahip olan grafik romanın, edebiyat okurları için de farklı bir deneyimin kapılarını araladığı söylenebilir. Edebiyat okuru, romanda veya öyküde karşılaşabileceği salt metinden oluşmuş bir hikâyeyi, grafik romanda hem yazı hemde çizgiyle okuyarak farklı bir biçemle tanışma olanağı yakalamaktadır.

> Sonuç olarak grafik roman, çizgi roman geleneğinin edebiyat ve özellikle de roman söylemiyle buluştuğu bir noktada durmaktadır. Elbette her grafik romanın yoğun bir edebiyat duyarlılığına sahip olduğunu iddia etmek akılcı değildir. Nasıl ki yayınlanan ve okurla buluşan her roman üstün edebi değerlere sahip değilse, üretilen her grafik roman da eşit derecede edebiyattan nasibini almamıştır. Dahası, nasıl ki roman çok çeşitli bir tür ise, grafik romanda öyledir. Fantaziden politikaya, erotizmden psikolojiye, otobiyografiden tarihsel tanıklığa uzanan çok geniş bir alanda varlık sürdürmektedir (Bezci, 2015, s. 257).

2.1.1. Grafik Romanın Türkiye'deki Gelişimi

Türkiye'de yayımlanan resimli romanlar, çizgi roman ve grafik roman adında keskin bir çizgiyle pek ayrılmamaktadır. Türkiye'de grafik roman adı altında yapılan işlerden birkaç örnek verecek olursak;

1974 yılında resimli roman ve kısa hikayeler çizmeye başlayan İlban Ertem, 1991 yılında hikayesini ve resimlemesini kendisinin yaptığı, 90'lı yılların İstanbul'unu yavru bir kedi gözünden anlatan Vicdan (Bkz. Görüntü 134) isimli grafik romanı yaratmıştır.



Görüntü 134: İlban Ertem tarafından 1991 yılında yazılıp çizilen "Vicdan" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 03.05.2018 (http://ilbanertem.com/vicdant.html)

Editör, senarist, çizgi roman yazarı ve araştırmacısı olan Levent Cantek 2013 yılında dumankara, Emanet Şehir ve Uzak şehir adında grafik roman üçlemesini yayımlamaya başlamıştır. Levent Cantek en son 2018 yılında hikayesini kendisinin yazdığı, resimlemesini Sefa Sofuoğlu'nun yaptığı 1951 (Bkz. Görüntü 135) adında grafik roman yayımlamıştır.



Görüntü 135: 2018 yılında Levent Cantek tarafından yazılıp, Sefa Sofuoğlu tarafından resimlenen "1951" adında grafik romanın kapağı ve örnek sayfaları. Erişim: 03.05.2018 (http://maviboncuk.blogspot.com.tr/2018/01/new-turkish-bd-1951-by-levent-cantek.html)

2015 yılında İlban Ertem, İhsan Oktay Anar'ın romanı olan Puslu Kıtalar Atlasını (Bkz. Görüntü 136) grafik roman tarzıyla resimlemiştir.

2018 yılında Uğur Erbaş tarafından yazılıp çizilen Gozo ve Sagre (Bkz. Görüntü 104) adında fantastik bir grafik roman yayımlanmıştır.

2017 yılında Özge Samancı tarafından yazılıp çizilen, orta sınıftan bir kız çocuğunun büyüme ve okul hikayesini anlatan Bırak Üzülsünler (Bkz. Görüntü 137) adında otobiyografik bir grafik roman yayımlanmıştır.



Görüntü 136: 1995 yılında İhsan Oktay Anar tarafından yazılan "Puslu Kıtalar Atlası", 2015 yılında İlban Ertem tarafından resimlenerek grafik roman haline getirilen sayfalardan örnek. Erişim: 03.05.2018 (http://derinhakikatler.blogspot.com.tr/2015/04/puslu-ktalar-atlas-ilban-ertem-sergisi.html)



Görüntü 137: 2017 yılında Özge Samancı tarafından yazılıp çizilen "Bırak Üzülsünler" adında grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 03.05.2018 (http://www.artfulliving.com.tr/gundem/otobiyorafik-bir-grafik-roman-birak-uzulsunler-i-10061)

2.2. GRAFİK ROMAN OKUYUCUSU

Charbonneau'nun 2005 yılında Montreal Octogene kütüphanesinde gerçekleştirmiş olduğu nicel bir ankette, grafik roman okuyucularının 18 yaş üzeri ve 40 yaş üzeri olmak üzere iki ayrı kategoride demografik kullanım ve memnuniyet düzeyleri incelenmektedir. Charbonneau'nun sonuçları, grafik romanların, en büyük okuyucu yüzdesinin on sekiz yaşın üzeri olan grupta meydana geldiğini göstermektedir. Diğer elde edilen verilere göre, erkek okuyucuların koleksiyoner olduğu vurgulanmaktadır.

Charbonneau'nun yanı sıra, Botzakis'de (2009), yetişkinlerin neden grafik romanları okumayı seçtiğini araştırmıştır. Bu araştırmada, yetişkinlerin günlük hayattan uzaklaştırıcı ve bazı okuyuculara eğitim değeri sunan grafik romanlar gibi motive edici birçok neden ortaya koymuştur.

Botzakis araştırmasında koleksiyon yapılabilir olduğu nedeniyle grafik romanların okunması tercih edilen yapıtlar olduğunu ortaya koymuştur. Daha sonra yapılan araştırmada, Ziolkowska ve Howard (2010) yetişkinlerin grafik romanları neden okumayı tercih ettiğini ortaya çıkarmak için hem yüz yüze hem de internette yapılan röportajları kullanmıştır ve Botzakis'le tutarlı bir şekilde, yetişkinlerin grafik romanları bir kaçış aracı olarak kullandıklarını keşfettiklerini açıklamışlardır. Ziolkowska ve Howard, yetişkinlerin grafik romanları okumayı tercih ettiğini, çünkü bu romanların okuyucuya kontrol, zorlu bir deneyim ve hızlı bir şekilde okuma yeteneğiyle beraber anında geri bildirim sunduğunu bildirmişlerdir.

Leng (2012), grafik romanları oluşturan karakterlere karşı empatinin, grafik romanları okumayı seçen yetişkinlerin arkasındaki merkezi faktör olduğunu göstermektedir. Leng'in empati sonucunu, De Castro'nun (2015) Batman'e Meksika kültürü içerisinde bakan çalışmaları genişletmektedir. De Castro, Meksika halkının kendi ülkesinin suç ve yolsuzluk sorunlarıyla Batman'ın bu adaletsizlikleri sona erdirmek için savaştığı kurgusal Gotham şehri arasında paralellik sağlayabileceği için, Meksika halkının Batman gibi bir karaktere nasıl bağlandığını tartışmaktadır.

Botzakis, 2011 yılında yapmış olduğu araştırmada katılımcıların tamamı, grafik romanlar gibi sanat yönü hakim bir edebiyata çocukluk ya da ergenlik dönemi gibi genç yaşlarda tanıştırıldığını ortaya çıkarmaktadır. Botzakis'in 2011 yılı araştırmasında katılımcılardan üçünün paylaştığı ortak bir tema, genç yaştayken aileleri aracılığıyla grafik romanlara alıştıkları yönündedir. Bir katılımcı "Horrible History" çizgi romanlarını topladığından ve babalarının da çizgi roman koleksiyonu yaptığı için grafik roman okuyarak büyüdüğünü açıklamaktadır. İki katılımcı ise Asteriks ve Obelisk'in genç yaştaki okurları olduklarına dikkat çekerek, grafik romanların kendi aileleri içinde nasıl yerleşik olduğundan bahsetmektedirler.

Araştırmaya katılmış olan her bir katılımcı süper kahraman, komedi, karanlık, çocukça, bilim kurgu ve fantezi gibi yetişkin temalı birçok farklı grafik roman türü okuduğunu açıklamaktadır. Görüşmeler sonucunda grafik romanların biçiminin geniş bir yapı gövdesini kapsadığı ortaya çıkmaktadır.

Buna bağlı olarak araştırma; grafik romanlar için ana izleyicinin, gençler ve orta yaş üstüne kadar uzanan bir kitleyi oluşturduğu sonucunu vurgulamaktadır. Araştırma, grafik romanların erkek odaklı olduğunu vurgularken, grafik roman endüstrisinin çeşitlilik kazanması için adımlar attığını da öne sürmektedir.

Araştırma esnasında bir katılımcı, DC süper kahraman çizgi romanları ile ilgili hayal kırıklığını şu şekilde belirtmektedir: "DC çizgi romanları: Bence süper kahraman çizgi roman endüstrisi geçmişte sıkışıp kalmış ve genç yirmi yaşlarında beyaz erkekler haricinde de hayranları olduğu gerçeğiyle nasıl başa çıkılacağının gerçekten farkında değil."

Bunun yanı sıra, üç katılımcı, son yıllarda kadın grafik roman okuyucularının daha çok dahil olabilmesi için bir hareket olduğu yönündeki görüşlerini, bildiğiniz tipik süper kahraman değil de genç bir kız olan Süper Kahraman Bayan Marvel (Kamal Khan) karakterinin örneğini vererek görüşlerini bildirmektedir.

Printz Ödüllü yazar Gene Luen Yang, görünüşte birbiriyle ilgisi olmayan üç olay örgüsünü bir grafik romanda harmanlayarak, American Born Chinese (2006) grafik romanında üç hikayeyi özenle birbirine bağlayıp genç yetişkin edebiyatının sınırlarını zorlamıştır.

Okuyucular bu grafik romanda, Amerikalı sınıfa uyum sağlamak için mücadele eden bir Amerikalı Çinli çocuğun hikayesine duygulanmaktadır. Bir olay örgüsünde, genç Danny, Çin kökenli Amerikalılar hakkında birçok basmakalıp örneği tasvir eden kuzeni Chin-Kee'nin gelmesinden utanarak, kültürel kökenlerinin izlerini saklama konusu içermektedir. Bir diğer olay örgüsü, Jin'in okuluna uyum sağlama çabalarını ve onun, kendi akranı olan göçmen Wei-Chen'den kaçınmasını izlemektedir. Yine başka bir tanesi, Maymun Kral etrafında dönmektedir. Yazar, grafik roman hakkında şunları belirtmiştir: "Kendi hayatımda, kültürel mirasım dünyadaki yerimi anlamamın önemli bir parçasıdır, bu yüzden doğrudan buna değinen bir hikaye yazmak istedim. Üç fikir buldum ve entelektüel bir egzersiz olarak onları tek bir anlatıya nasıl örebileceğimi görmeye karar verdim."

Yang'ın yaptığı deneyin ya da kendi deyimiyle "entelektüel egzersiz", Printz Ödülü'nü kazanan ilk grafik roman olmasıyla sonuçlanmıştır. Yang, American Born Chinese'i yazarken, esasen Maymun Kral'ın hikayesi olan Batı'ya Yolculuk (Cheng'en, 2003) adlı eserin çevirilerini okumanın yanı sıra kendi hayatından da parçalar koymuştur. Ayrıca Çin'e gitmiş ve İmparatorluk Sarayı'nı ziyaret etmiştir ve bu ona "kitap panellerine giren çok sayıda resim" çekmesine imkan sağlamıştır.

Grafik romanların hevesli bir okuyucusu olan Yang, yıllar boyunca çizgi roman ve grafik romanlardaki değişiklikleri not ediyordu. Yang, günümüzde grafik romanların bir tür rönesans yaşadığına inanmaktadır; zira bu özel ortamda anlatılacak en etkileyici öykülerden birçoğunun son on yılda yazılmıştır. "İlginç bir şekilde, klasik grafik romanlardan birçoğu hala oldukça yeni ve onları yaratan insanlar hala oldukça genç." diyen Yang, bu konuya dikkat çekmektedir. Bu onu, ileriki yaratıcı çabalar ve genç okuyucular için yayıncılık ve tematik sınırları zorlamak için istekli bırakmaktadır. Yang'a göre grafik roman ortamının iki ayırt edici medyayı- metin ve hareketsiz görüntüleri birleştiren bir multimedya araç olduğuna dikkat çekmektedir. Yazar aynı zamanda gelişmekte olan çevrimiçi kültürün insanların multimedya dünyasıyla ilgilenmesine alıştırdığını iddia etmektedir. Araştırmalar, insanların tek bir belgede metin, resim ve ses klipleri bulunan siteleri ziyaret etmeye alıştığını göstermektedir. Yang'e göre de grafik romanlar az çok bununla beslenmektedir, çünkü bunlar doğası gereği multimedya niteliğindedir. Yukarıda bahsi geçen araştırmalar; internetin başlamasıyla birlikte insanların grafik romanları bir kültür olarak giderek ciddiye almaya başlamasını bir tesadüf olmadığını öne sürmektedir.

İnsanların okuma alışkanlıklarının değişmekte olduğunun açıkça görülmesine rağmen Yang, tavuk mu yumurtadan çıkar yoksa yumurta mı tavuktan sorusunun cevabı konusunda kararsız kaldığını araştırmalarında belirtmektedir. "Grafik romanlar mı okuduğumuz şekli değiştiriyor yoksa okuma şeklimiz değiştiği için mi grafik romanlara daha açık hale geldik emin değilim" diyor. "Medyalar arasındaki sınırlar gitgide daha çok bulanıklaşıyor. Kategorilere ayırması zor kitaplarınız olacak. Grafik romanlar, izlediğimiz medya ile okuduğumuz medya arasındaki sınırları bulanıklaştırıyor" (Yang, 2007).

Yang günümüzde görsel imgeleri içeren yeni akım grafik romanlarının bolluğunu belirtmektedir. Örneğin, Brian Selznick'in Zamanın Efendisi Hugo Cabret ve Buluşu (2007) (The İnvention Of Hugo Cabret). Yang, yirmi ile otuz yıl önceki romanlarda görülen illüstrasyonların, metinde iletilen bilgileri pekiştirdiğini önermektedir. “Bana göre eğilim, türler arasındaki çizgileri iyice bulanıklaştırma yönünde. Örneğin, basılı yayınlanmadan önce ilk önce internet yayını (podcast) olarak çıkan romanlar var, bu eğilimin tüm sınırların bulanıklaştırılması olacağını düşünüyorum."

Yapılan araştırmalar; teknolojideki yeni gelişmeler ve bilgi yayılımı, grafik romanların uzun vadeli statüsünü etkilesin veya etkilemesin, insanların günlük faaliyetlerini yerine getirme biçiminin oldukça dramatik bir şekilde değiştiğini belirtmektedir. Araştırmalar, bu değişimle beraber kazanılan eğilimlerin, aynı anda birden çok iş yapma çabası ve sürekli çoklu görev yapıyor olduğunu öne sürmektedir.

Çoklu görev, daha az zamanda daha fazla şey yapmak ile ilgili olduğunu vurgulayan araştırmalar, insanların sürekli olarak artan hız ve bilgi miktarıyla uğraşmanın yolunu aradıklarını belirtmektedir.

Esrock, araştırmasında insanların bilgiyi aldıkları ve işledikleri hızı artırabilmesinin bir yolu, daha fazla resim ve daha az metin kullanmak olduğunun altını çizmektedir. Esrock’a göre eski klişe “bir resim binlerce kelimeye değer” sözü yalnızca bir söz değildir. İnsanlar sıklıkla metni okur ve özellikle de bir kitaba gerçekten girdiklerinde zihinlerinde bir resim yaratmaktadırlar.

Esrock, “Birisi bir mesaj iletmek isterse, mesajın yaratıcısının sizin için zihinsel görüntüyü çizmesi veya bir fotoğraf sağlayarak zihinsel görüntü oluşturabilmesi varken, neden sizin mesajı okuyup kendi zihinsel imajınızı yaratmanız gereksin ki ? ” sorusunu sormaktadır (Esrock, 1994, s. 22).

Hedley, göre grafiksel gösterimlere sahip grafik kullanıcı ara yüzleri ve bilgi kaynakları, bilgisayar kullanıcıları için o kadar önemlidir ki, çünkü resimsel bilgiler büyük miktarda bilgiyi görsel bir resim haline dönüştürmektedir.

"Sözlü düşünme, makul bir süre içinde üstesinden gelinebilecek miktar ve türdeki bilgi ile kısıtlanır, bu süre, bir bilgisayarın bilgiyi üretmesinden daha fazladır" (Hedley, 1994 s. 119).

Bilgisayarın bilgi iletimi insanlar için çok hızlıdır, görsel bir temsil, bir kişinin bu bilgiyi işleme hızını artırabilmektedir. Bu, grafik romanlar açısından bütün hikayeyi isteyip de bir roman okumak için yeterli zamana sahip olmayan okuyucu için en büyük avantaj olmuştur (Hedley, 1994). Hedley, okumayı seven ancak buna nadiren vaktim var diyenlerin neden grafik roman okuduğunu bu şekilde açıklamaktadır. Okuyucular, grafik romanla anlatılmak istenen hikayeyi bir iki saat içinde okuyup, anlayabilmektedirler.

Amerikan çizgi roman yazarı ve sanatçısı Jill Thompson, grafik romanlar hakkında "Sayfaları hızlı bir şekilde çevirebilirsiniz, ancak kelimeleri okumak zorunda kalmadan çok fazla duygu hissedersiniz. Okuyucu, metni zihinsel görüntülere dönüştürme akışını tekrar kazanmak için fazla çalışma yapmak zorunda kalmadığı için, ortasında bırakılan bir grafik romana sonradan devam etmek kolaydır. Resimler zaten oluşturulmuştur" demiştir (Arnold, 1998, s. 97).

Sabin'e göre, günümüzde çoklu görev yapmaya odaklanan toplumumuz sadece insanları etkilemedi; aynı zamanda tükettiğimiz bilgi ve eğlence biçimlerini de etkilemektedir. Artık herhangi bir eğlence ürününün medya bağlantısına sahip olması gerekmektedir. Bu bağlantılar; romanlardan DVD'lere, grafik romanlara ve video oyunlarına kadar her şey olabilmektedir. "Medya bağlantıları yeni değildir; 1920'lerin başlarında yayıncılar, o zamanki popüler filmlerle ilgili çizgi romanlar yaratıyorlardı. Bununla birlikte, özellikle süper kahramanlar film endüstrisinde bir yeniden canlanma gerçekleştirdiğinden, eğlence ürününün birden fazla formatta çapraz pazarlaması gerçekten son on yıl içinde gerçekleşmiştir" (Sabin, 1996, s. 132-133).

> Maas "Gerçek şu ki, birden fazla kanaldan pazarlanan eğlence ürünleri çok iyi iş yapıyor, çünkü çoklu formatlar kalabalık bir pazarda dikkat çekmeye yardımcı oluyor. Ayrıca, bir ürün için tüm formatların çapraz pazarlanması bir kitapçıdaki DVD'lere ve film mağazasındaki kitaplara kadar gidebilir. Bütün bu farklı satış kanalları, bir formatın yeni bir izleyici kitlesine yayılmasına yardımcı olur" (Maas, 2003, s. 23).

Araştırmalar gösteriyor ki, medya bağlantıları grafik romanlar için özellikle önemlidir çünkü Maas'ın da vurguladığı üzere, "grafik romanların satışını sağlamanın en güvenilir yolu medya bağlantılarıdır. Çapraz medya geçişleri, özellikle satış makinelerinin tüm farklı kollarını kontrol eden ve bir ürünün etrafında duygu patlaması yaratan ve daha sonra çeşitli ortamlardaki başarısından faydalanabilen Dark Horse gibi yayıncılar için kârlıdır. Farklı formatların etkileşimi daha da karmaşıklaşmaktadır. Filmler, çizgi romanlardan ve sinema filmlerinin farklı içerikte romanlaştırılmasından ve video oyunlarından esinlenmektedir. Dark Horse'un simgeleşmiş bağlantılı başlıklarından Aliens vs. Predator, aslında kendi çizgi romanlarına ilham veren, satış hakkı ayrı iki ayrı filmin birleşimiyle başladı, daha sonra Alien vs. Predator çizgi roman dizisini bilgisayar oyunları takip etti ve yakında çapraz bir filmi ortaya çıkacaktır ve tıpkı önceki yapımların hayranları yeni filmi izleyecekleri gibi, filmin çıkışı daha fazla insanın ürünün farkında olmasını sağlayacak ve bazıları çizgi roman ve video oyunlarını arayışa çıkacaktır". (Maas, 2003, s. 26).

Maas (2003) medya bağlantılarının yaptıkları, tüketicilere favori bir filmi ya da favori bir kitabı tüketecekleri diğer yollarla ilgili bilgi vermek ve satış hakkı alınmış ürünlere daha fazla para harcaması için ikna etmeye çalışmak olduğunu öne sürmektedir. Araştırmalar, grafik romanlar, medya bağlantısı piyasasının böylesine bir parçası olduğundan ve medya bağlantıları da iyi sattığından, grafik romanların popülerliğinin birçoğunun bu diğer medya bağlantılarıyla ilgili olduğunu gözlemlemektedir. Böylece izleyiciler en az iki farklı haber almakta; biri görüntü ve ses tabanlı bilgi kullanmakta, diğeri ise metin tabanlı bilgi kullanmaktadır.

Bilgiyi iki farklı kanal üzerinden ve eğlenceyi de çoklu medya ile eşzamanlı olarak almaya alışkın olan insanların, okuma materyalleri de çoklu iletişim kanallarına sahip olmaktadır. Araştırmalar; görsel imgeler seviyesinde olduğu kadar metinsel seviyede de bilgi aktarabilen grafik romanların bu amaca uygun olduğunun altını çizmektedir.

3. BÖLÜM:

GRAFİK ROMANDA ÖZGÜNLÜK

3.1. BİÇİM ve İÇERİK AÇISINDAN ÖZGÜNLÜK

Müzik bilgini Meyer, özgünlük ve biçim kavramını şu şekilde tanımlamaktadır: "Stil, insan davranışında ya da insan davranışları tarafından üretilen yapay nesnelerde, birtakım kısıtlamaların içinde yapılan bir dizi seçimlerden kaynaklanan bir desen yankısıdır" (1989, 3).

Buna benzer bir şekilde Belçika'lı çizgi roman tarihçisi ve profesör Pascal Lefevre, grafik biçemiyle ilgili üç ana kurucu unsur belirlemektedir:

1. Boyut
2. Renklendirme
3. Resimleme

3.1.1 Boyut Açısından Özgünlük

Lefevre (1999) grafik tarzının bir kısmı, öykünün üç boyutlu dünyasının, sayfanın iki boyutlu düzlemine çevrilmesi olduğunu öne sürmektedir. Lefevre'ye göre, görüntü biçemi kendi olanakları ve sınırlamaları olmaktadır. Buna bağlı olarak düz bir yüzey üzerinde görünen nesneler, üç boyutlu nesnenin tüm gerçekliğini asla gösterememektedir. Tarih boyunca görsel sanatçılar, birbirine karışma ya da örtüşme, yakınsama, göreceli boyut gibi teknikler kullanarak, düz bir yüzey üzerinde hacimli bir alan yaratmak için çeşitli araçlar ya da püf noktaları geliştirmişlerdir. Bir resimdeki şekiller veya nesneler arasındaki mekânsal ilişkiler, görüntü biçemleri ile tanımlanabilmektedir.

Willats, görüntü biçemlerini birincil ve ikincil geometri açısından tanımlamaktadır ve birincil geometrinin görüntüleyici merkezli olduğunu belirtmektedir (Willats, 1997, s. 369).

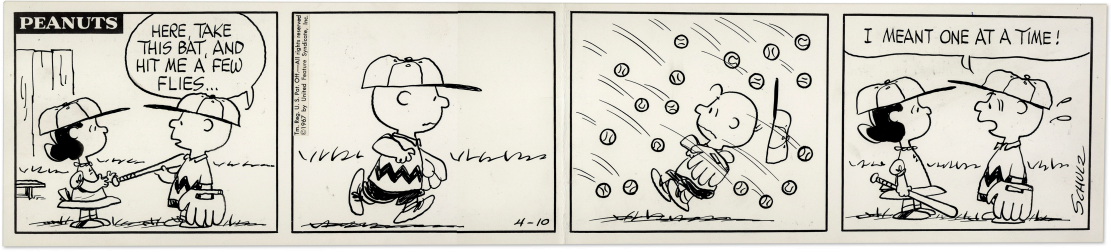
Teknik çizimlerin çoğu birincil geometri tarafından tanımlanabilmektedir ancak tersine çevrilmiş görüntü gibi diğer resmi görüntü biçemleri, birincil geometri tarafından tanımlanamaz olduğunu vurgulamaktadır. Bu gibi durumlarda, Willats'a göre "Görüntü biçemi fikrine başvurmaksızın elde edilen resim yüzeyinin iki boyutlu geometrisi yani ikincil geometri gibi, nesne merkezli bir sisteme ihtiyaç vardır" (Willats, 1997, s. 369).

Grafik anlatılarda çeşitli görüntü biçemleri kullanılabilmektedir, doğal tarzdaki çizgi roman anlatımlarında (genellikle perspektif görüntüler) çizgi film tarzı grafik anlatımlarda (genellikle panelin alt sınırında duran karakterler ile ortogonal görüntüler). Bazen sanatçılar sıra dışı projeksiyonları tercih edebilmektedirler, örneğin; Chris Ware (2012) "Building Stories" (Bkz. Görüntü 138) isimli çalışmasında aksonometrik (bir cismi ya da yapıyı, yatay ve düşey düzlemdeki boyutları aynı ölçekli olmak üzere üç boyutlu olarak gösteren bir geometrik çizim, perspektif türü) projeksiyonları ve kesimleri tercih etmektedir.



Görüntü 138: 2 Ekim 2012 yılında Chris Ware tarafından yazılıp resimlenen Building Stories isimli grafik roman. Erişim: 11.04.2018 (http://www.inkersandthinkers.com/?p=272)

Çizgi romanlar genellikle iki boyutlu bir kompozisyon, yakınsama, göreceli boyut gibi monoküler ipuçlarıyla (uzaktan bakılan nesnelerin yakındakilere nazaran ağ tabakasında daha küçük bir imaj olması sonucunda ortaya çıkan ipucudur) meydana gelen üç boyutlu bir alanı temsil etmektedir. Ancak, tüm çizgi romanlar aynı miktarda görsel alana dayanmamaktadır, Tarzan ve Flash Gordon gibi macera türlerinde, egzotik yerler, tutumsuz arka planlar daha belirgin ve detaylı olabilirken, Peanuts (Bkz. Görüntü 139) veya Garfield (Bkz. Görüntü 140) gibi çizgi bantlarda arka planlar oldukça minimal bir şekilde çizilmektedir. Trondheim'ın Bleu (2003) gibi çizgi romanlar, resimlerin düzlüğünü vurgulamaktadır.



Görüntü 139: 1950 yılında Charles M. Schulz tarafından tasarlanan "Peanuts" isimli çizgi bant. Erişim: 11.04.2018 (http://natedsanders.com/1967___peanuts___comic_strip_with_baseball_content-lot32493.aspx)

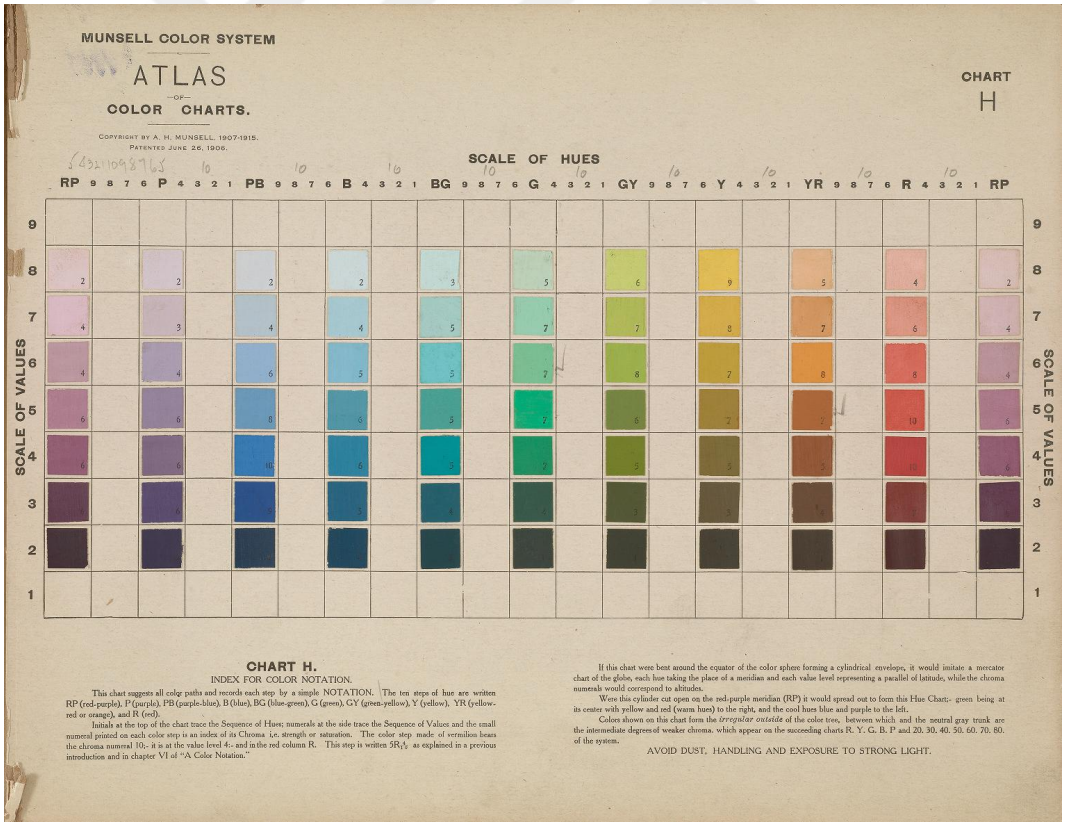


Görüntü 140: Jim Davis tarafın tasarlanıp 19 Haziran 1978 yılında yayımlanan "Garfield" isimli çizgi bant. Erişim: 12.04.2018 (http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=358279)

3.1.2. Renk Kullanımı Açısından Özgünlük

Grafik anlatılarda renkler çeşitli açılardan incelenebilmektedir; doğal renklendirme, düz renklendirme, iki ve üç boyutlu renklendirme, zıt ve yakın renk uyumu vb. Renkleri tanımlamak için, 1905'de renkleri üç parametreye (değişken) dayanarak tanımlayan Amerika'lı ressam ve renk sisteminin mucidi (Bkz. Görüntü 141) Albert Henry Munsell'ın üç boyutlu sistemi kullanılabilmektedir: renk tonu, doygunluk ve parlaklık (bunlar dalga boyunun, saflığın ve yoğunluğun fiziksel özelliklerine bağlıdır).

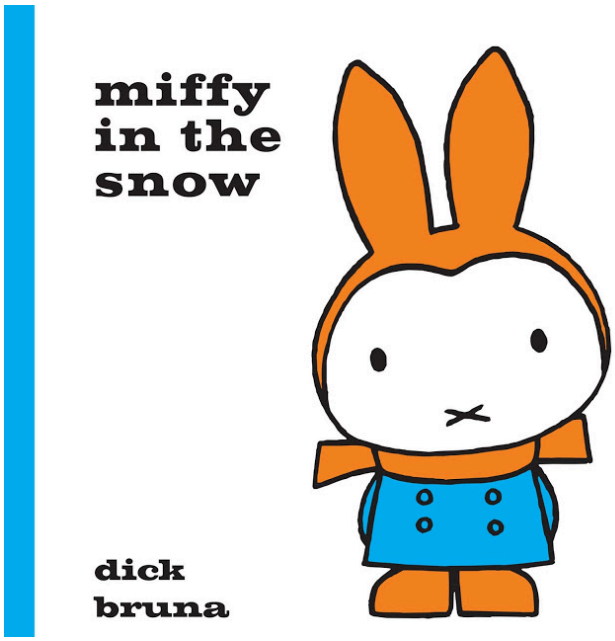
Örneğin; bazı resimli romanlarda Enki Bilal (Bkz. Görüntü 142) örneğindeki gibi pastel tonlar tercih edilirken, Miffy'nin (Bkz. Görüntü 143) resimli kitaplarında olduğu gibi temel renklerle de sınırlandırılabilmektedir.



Görüntü 141: 20. Yüzyılın ilk çeyreğinde Albert Henry Munsell tarafından tasarlanan "Munsell color system"den bir örnek. Erişim: 12.04.2018 (https://www.pinterest.co.uk/pin/166774611035511l0/)



Görüntü 142: Enki Bilal tarafından 1992 yılında yazılıp çizilen "Froid Equateur" isimli resimli romandan örnek paneller. Erişim: 28.04.2018 (http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1095013)



Görüntü 143: Dick Bruna tarafından 1955 yılında yaratılan "Miffy" isimli çizgi romanın kapağı. Erişim: 28.04.2018 (http://biographiesii.blogspot.com.tr/2017/02/)

Gerçek hayatta ışık, hem gölgeyi hem de gölgelendirmeyi üretmektedir, bu da bakan kişiye nesnenin şekli ve dokusu ve ışık kaynağının yönü hakkında fikir vermektedir. Sanatçılar daha koyu bir etki yaratan çok sayıda çizgiyi gruplayarak yani tarama teknikleriyle gölgeler ve gölgelendirme yapabilmektedir. Robert Crumb tarama tekniği ile ışığı gölgeyi iyi yansıtabilen sanatçılardan olmuştur (Bkz. Görüntü 144).



Görüntü 144: Robert Crumb tarafından 1994 yılında çizilen "A Day in the Life" isimli çizgi romandan örnek sayfa. Erişim: 28.04.2018 (https://www.timeout.com/newyork/blog/robert-crumb-and-aline-kominsky-crumb-talk-about-their-partnership-in-art-life-and-love-013117)

Don Lawrence (Bkz. Görüntü 145), Vincente Segrelles (Bkz. Görüntü 146), gibi bazı çizgi roman sanatçıları hiperrealizm (fotorealizm) okulunun ressamları gibi günlük yaşamın renklerini taklit ediyor gibi görünmektedirler ama bu oldukça natüralist renklendirme, grafik anlatılara çok uymayan anlatım tekniğidir.



Görüntü 145: 1976 yılında Don Lawrence tarafından çizilen "Storm" isimli çizgi romandan örnek sayfa. Erişim: 28.04.2018 (https://www.pinterest.co.uk/pin/529173024938775528/)



Görüntü 146: 1980 yılında Vincente Segrelles tarafından çizilen "The Mercenary" isimli çizgi romandan örnek sayfa. Erişim: 28.04.2018 (https://www.comixology.com/The-Mercenary-The-Definitive-Editions-Vol-2-The-Formula/digital-comic/605805)

1970'lerde Jean Michel Charlier ve Jean Giraud Blueberry tarafından yaratılan Blueberry hikayesinde doğal olmayan renkler kullanılmıştır. Hikayede karakterler neredeyse düz bir şekilde renklendirilmesiyle birbirinden zıt hale getirilmiştir (Bkz. Görüntü 147). Renklerdeki farklılıklar, sahnenin ışık koşulları ya da karakterlerin doğal renkleri tarafından renklendirilmemiş, bunun yerine unsurları gruplamak suretiyle panellerin mizansenini düzenlemede kasıtlı seçilmiştir. Blueberry çalışmasında güçlü bir muhalefet vardır; karakterlerin çizimleri natüralizmi hedeflerken, renklendirme onun önemini ve yapaylığını güçlü bir şekilde göstermektedir.



Görüntü 147: 1970 yılında Jean Michel Charlier ve Jean Giraud tarafından yaratılan grafik romandan örnek paneller. Erişim: 29.04.2018 (https://sites.google.com/site/analyzingcomics/graphic-style)

1983 yılında Jacques Tardi tarafından yaratılan Le Tueur des Cafards (Bkz. Görüntü 148) isimli grafik romanda, baskın gri bir ortamda sadece kırmızı renkler kullanılmıştır. Bu tezat renklendirmeyle Tardi, ana karakterini diğerlerinden ve insanlık dışı bir metropolün gri dekorundan ayırmıştır.

Özellikle 1930'dan önce çoğu grafik anlatı sadece siyah ve beyaz renklerini kullanarak yayımlanmıştır. Japonya'da siyah beyaz geleneği hala ana akım olarak devam etmektedir. Örneğin, Nana mangasında olduğu gibi (Bkz. Görüntü149).

Çoğu grafik anlatımda, renkler bazı gerçekçilik ve işlevselliği birleştirmiştir; belli bir dereceye kadar gerçekliğe benzemektedir, ancak diğer yandan renkler panel için iyi bir okunaklılığına sahip olmaktadır. Kontur çizgilerine ve kontrast renklerin kullanımına göre görüntünün önemli parçaları vurgulanmaktadır. Örnek olarak, Superman'in mavi kostümü ve kırmızı pelerini verilebilmektedir.



Görüntü 148: 1983 yılında Jacques Tardi tarafından yaratılan "Le Tueur des Cafards" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 29.04.2018 (https://www.tumblr.com/search/tueur%20de%20cafards)



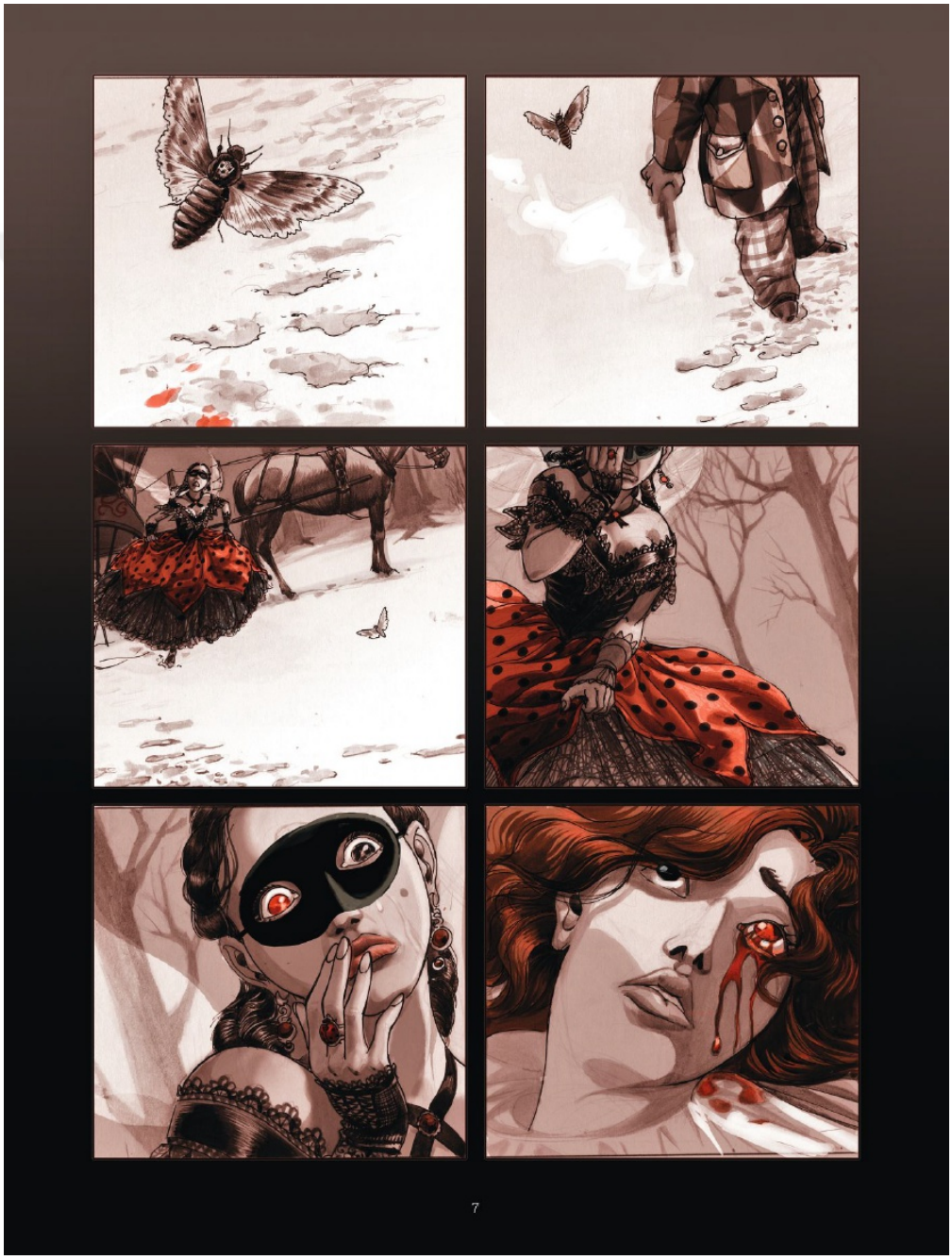
Görüntü 149: 2000'li yıllarda Ai Yazawa tarafından yazılıp resimlenen "Nana" isimli manga. Erişim: 29.04.2018 (https://narutobase.net/manga/Nana-to-Kaoru/79/2/)

Amerikan süper kahraman çizgi romanlarında ve 1940 ile 1950'lerin bazı Avrupa çizgi romanlarında, renklendirme genellikle zıt olarak kullanılmıştır. Daha güncel bir grafik roman örneğinde ise; iki ana karakteri oldukça zıt renkler ile ilişkilendirerek özel bir şekilde kullanmıştır Mazzucchelli (Bkz. Görüntü 150).



Görüntü 150: David Mazzucchelli tarafından 7 Temmuz 2009 tarihinde yazılıp çizilen "Asterios Polyp" adında grafik romandan örnek paneller. Erişim: 29.04.2018 (https://sites.google.com/site/analyzingcomics/graphic-style)

Renklerin anlamı çok karmaşıktır. Sanatçı, fiziksel karakteristikleri için ya da belirli bir anlamı ve kültürde kullanımı için bazı tonları kullanabilmektedir ya da bir resimli roman belirli bir rengi belirli bir anlamla doldurabilmektedir (Bkz. Görüntü 151). Renklerin deneyimi bu nedenle oldukça karmaşıktır ve basit kurallara indirgenememiştir.



Görüntü 151: Yslaire ve Balac tarafından 1986 yılında yaratılan "Sambre" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 29.04.2018 (https://www.les-ailes-immortelles.net/forum/viewtopic.php?t=19127)

Renkler nadiren tek başına deneyimlenmektedir, normalde çeşitli renklerin bir karışımı olmaktadır. Bu bağlamlar güçlü bir şekilde değişebilmektedir. Nananan's Kisses'da (Bkz. Görüntü 152) siyahların, beyazların ve grilerin kullanım analizi, renklendirmenin ne kadar değişken olabileceğini göstermektedir. Geleneksel Çin resimlerinde olduğu gibi beyaz alanlar burada da önemli rol oynamıştır. Beyaz hem dolgunluk hem de boşluk anlamına gelebilmektedir.



Görüntü 152: 1994 yılında Nananan Kiriko tarafından yaratılan "Nananan's Kisses" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 29.04.2018 (https://tr.pinterest.com/pin/391742867568428528/?lp=true)

3.1.3. Resimleme Kullanımı Açısından Özgünlük

Görüntüler günümüzde genellikle okuyucunun kendine özgü hayal gücünü sınırlandırıyor olarak kabul edilmektedir. Çocuklar için tasarlanan kitaplarda resim kullanımı günümüzde yaygın olarak kabul edilirken, yetişkinlere yönelik anlatılar oldukça sorun teşkil etmektedir. Resimli kitap araştırmacısı Nodelman, bu konu hakkında şunları söylemiştir; "Eğer resimler hayal gücümüzü sınırlarsa, o zaman kelimeler de sınırlar ve tek güvenli alternatif tamamen boş sayfalar olacaktır. Aslında hem kelimeler hem de resimler, hayal gücümüzü bize düşünmek için kesin ve yeni bir şeyler aktararak geliştirir" (Nodelman, 1996, s. 245).

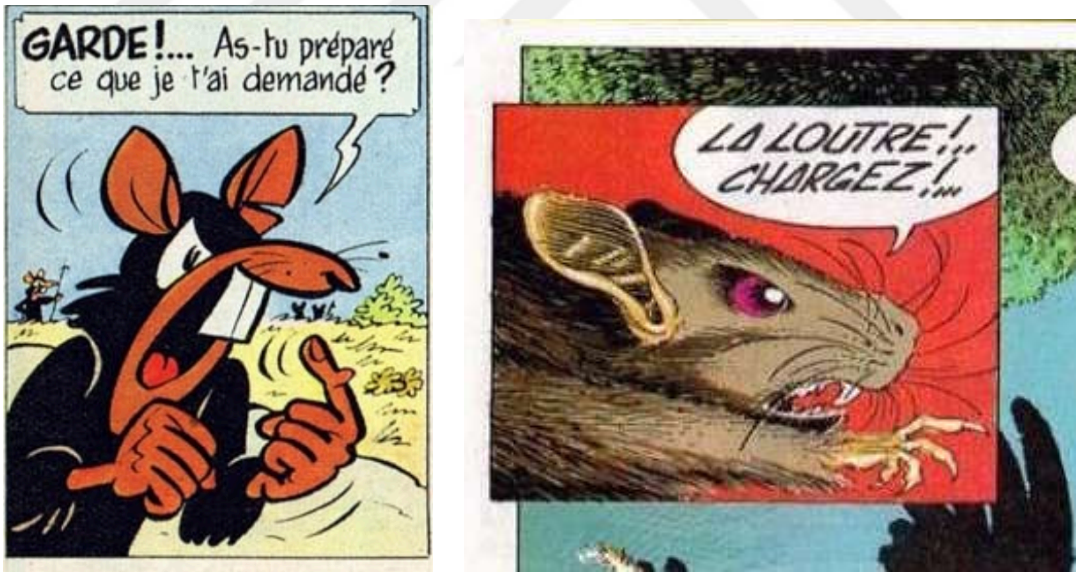
Lefevre (2000) teoride boş bir sayfa üzerinde her şeyi yapmanın mümkün olduğunu, ancak pratikte her sanatçının her tarzda çizip, boyaması ve her perspektifi ifade edemeyeceğinin altını çizmektedir. Sanatçı, ilgili başlıkların gruplarını farklı başlıklara ayırarak, en azından temel niteliklerine dair bir ipucu verecek bir tanım bulmak için çalışabileceğini önermektedir.

Büyük bir ekranda gerçekçi bir izlenim yaratan canlı aksiyon filminin, hareketli fotogerçekçi görüntülerinin aksine, grafik anlatılardaki çizimler küçük, statik ve güçlü bir şekilde stilize edilmektedirler. Grafik anlatıların resimleri için, gerçekte var olmayan fakat karakterleri ve nesneleri daha açık ve birbirinden ayrık hale getiren son derece etkili bir teknik olan kontur çizgileri kullanılmaktadır. "Böylesi stilize edilmiş görüntüler, gerçekliği görüş şeklimizle görsel olarak daha az benzer olabilir, ancak temsil edilen nesnelerin ve kişilerin göze çarpan özelliklerini yakalayabilirler" (Arnheim, 1971 s. 149).

Özellikle 20. yüzyılın başlarından bu yana, çizgi roman sanatçıları, kendilerini karikatür çizim biçemlerine adamış ve bu sayede bazı fiziksel özellikleri basitleştirip, abartarak vurgulamışlardır. Günümüzde grafik anlatımlarda birçok farklı biçemler kullanılmaktadır, ancak karikatür biçemlerinin hala yaygın ve popüler olduğu gözlemlenmektedir.

Rawson (1987) bir sanatçının kullandığı grafik biçem ne olursa olsun, her zaman sadece bir şey tasvir etmekle kalmaz, aynı zamanda (kurgusal) dünyanın görsel bir yorumunu ifade ettiğini gözlemlemektedir. Rawson'a göre her çizim biçemi, temsil edilebilir veya görselleştirilebilir bir ontolojiyi ima etmektedir. Rawson'a göre, bunun çok geniş kapsamlı sonuçları olmuştur, çünkü okuyucu resimdeki nesneye, seçilen form ile bakmaktadır.

Aynı hikayenin iki farklı kişi tarafından resimlemesine bakılacak olursa; Macherot tarafından çizilen fare (Bkz. Görüntü 153), Andreas'ın çizdiği aynı fareden (Bkz. Görüntü 154) oldukça farklı bir fikir vermektedir. Macherot oldukça kalın kontur çizgileri kullanırken, Andreas farenin tüylü yapısını oluşturmak için daha fazla ve daha ince çizgiler kullanmaktadır. Macherot'un resimlemesi, insan benzeri özelliklerle gerçek bir farenin biçimini deforme etmektedir. Andreas'ın faresi gerçek bir fareye daha çok benzemektedir. Yani farklı tarzlar, benzer bir sahnenin yorumunu değiştirebilmektedir.



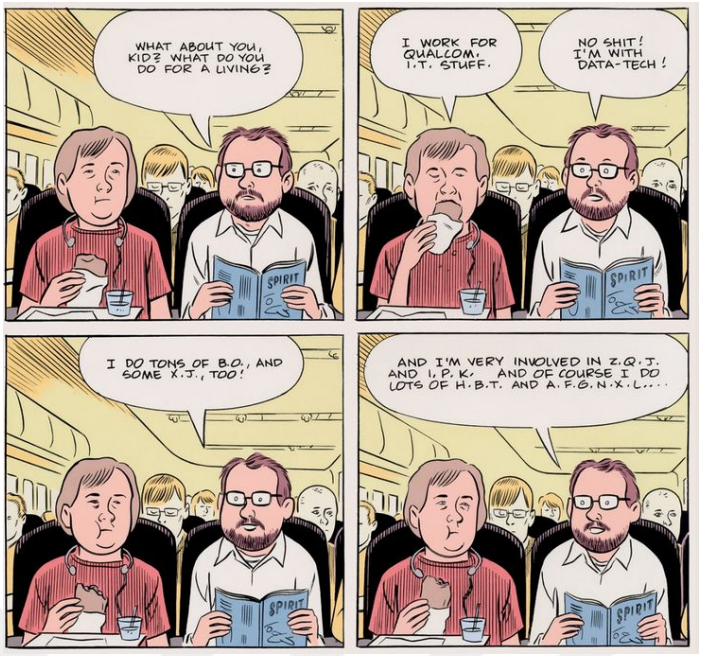
Görüntü 153: Raymond Macherot tarafından 1954 yılında resimlenen "Chlorophylle contre les rats noirs" isimli resimli romandan örnek panel. Erişim: 29.04.2018 (https://www.2dgalleries.com/art/1954-chlorophylle-les-rats-noirs-21187#gallery-2)

Görüntü 154: Andreas'ın 1981 yılında resimlediği "Chlorophylle contre les rats noirs" isimli resimli romandan örnek panel. Erişim: 29.04.2018 (http://lectraymond.forumactif.com/t1128p60-les-hommages-entre-les-dessinateurs)

Okuyucu, görüntülere önceden sahip olduğu bilgi ile bakmaktadır ve görsel biçemler hakkında fikir edinmek için bu bağlamı kullanmaktadır. Grafik anlatılarda kullanılan görsel biçemlere olan yakınlığı ile okuyucunun çizebileceği bağlamsal bilgi, çizim biçemleri çalışmasında da büyük önem taşımaktadır. Okuyucunun belirli bir biçeme nasıl tepki vereceği oldukça kişisel olmaktadır, çünkü benzer biçemlerle olan daha önceki deneyimlerden etkilenmektedir.

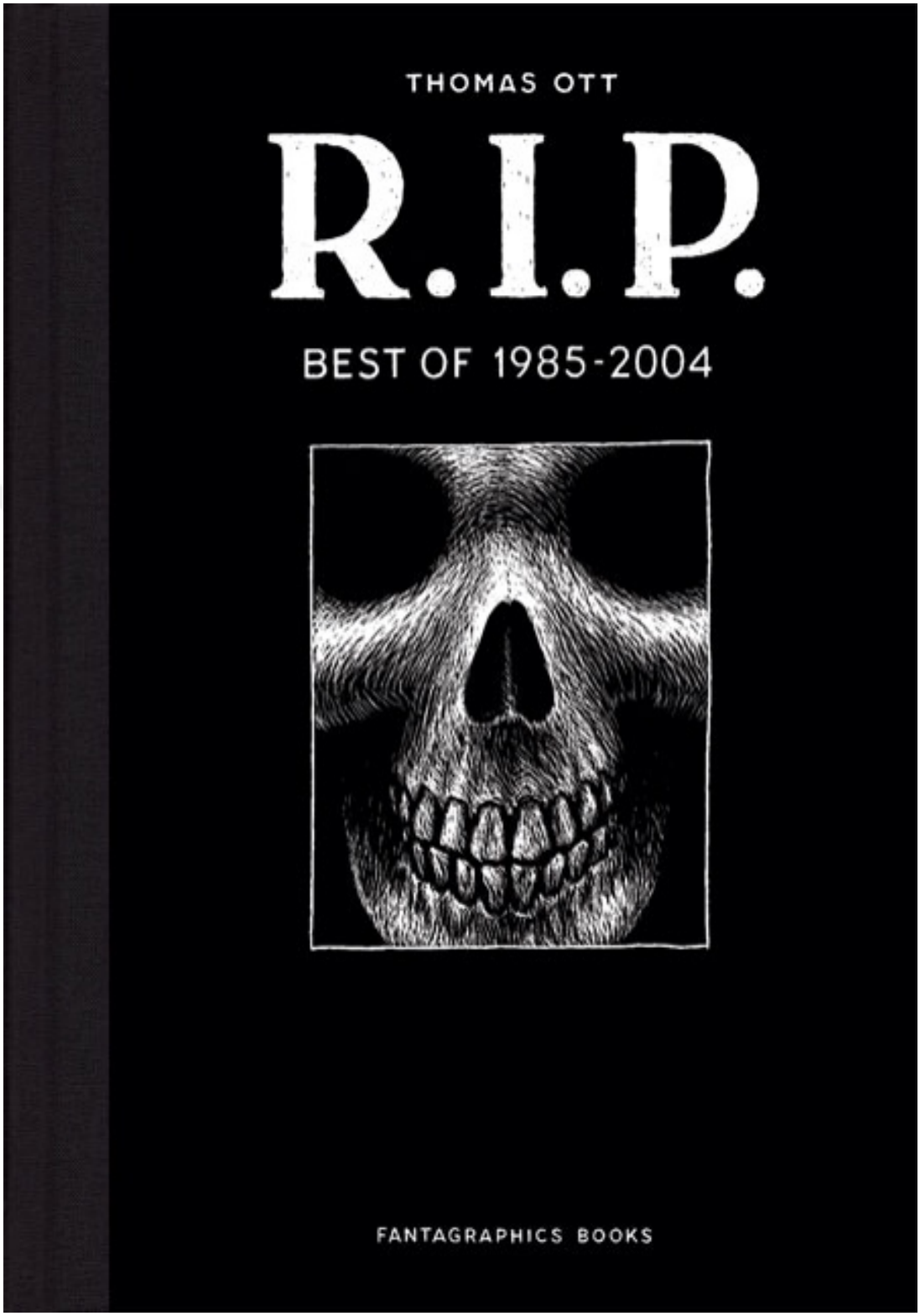
Zaman içerisinde, büyük gözler, yuvarlak ve basitleştirilmiş karikatür tarzı (Disney, Tezuka, Peyo), stilize edilmiş net çizgi tarzı (McManus, Kabashima, Herge), ya da doğal oranlara (Foster, Raymond, Otomo) saygı gösteren bir yaklaşımla zaman içerisinde çeşitli grafik biçemler oluşturulmuş ve grafik roman alanında popüler hale gelmiştir.

Her ne olursa olsun grafik romanlardaki bu popüler biçemlerin ortak bir yönü olmuştur, hepsi bir hikayeyi görsel olarak anlatmak için "iletişimsel" olmaları gerekmektedir. Geleneksel olarak grafik romanlar aslında oldukça hızlı okunacak şekilde tasarlanmıştır, bu da kolay okunabilirlik sağlayan unsurlara olan baskın tercihi açıklamaktadır.
Bu nedenle ana karakterler genellikle tipik kıyafetler, alışılmış renkler ve tipik vücut özellikleri ile işlenmektedir. Mickey Mouse'un yuvarlak formu, Tenten karakterinin görsel sadeliği ve Astro Boy'un oldukça basit özellikleri bu düşünceyi desteklemektedir. Ancak bazı grafik romanlarda, sanatçıların oldukça katı standartlardan sapmalarına izin verilmektedir. Daniel Clowes' Wilson (Drawn & Quarterly, 2010) (Bkz. Görüntü 155) gibi çeşitli grafik tarzları arasındaki dönüşümlerden oluşan işler gözlemlenmektedir.

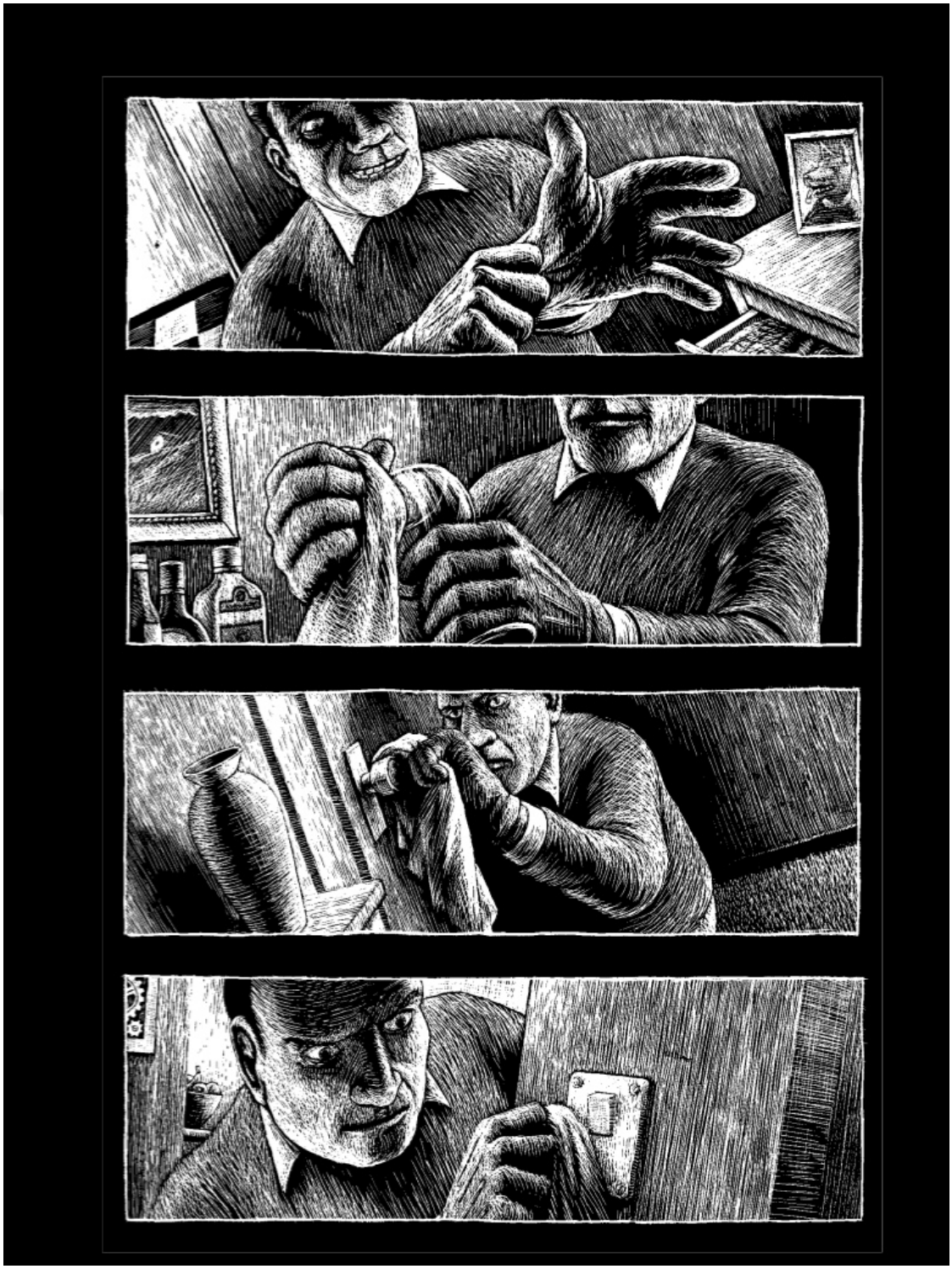


Görüntü 155: Daniel Clowes tarafından 2010 yılında çizilen "Wilson" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 29.04.2018 (https://tr.pinterest.com/pin/431219733045218326/?lp=true)

Bu biçemlerin yanı sıra bambaşka bir biçem kullanan Thomas Ott isimli grafik roman sanatçısı resimlemelerini kağıt üzerine çizerek değil, siyah bir kağıdı falçata ya da benzeri bir kesici alet yardımı ile çizerek yapmaktadır (Bkz. Görüntü 156-157). Ayrıca Thomas Ott resimlemelerinde tipografiye yer vermemektedir. Okuyucu Thomas Ott'un kitaplarında tipografinin eksikliğini hissetmemektedir çünkü sanatçı resimlemelerini birbirine mantık sırasıyla bağlamaktadır ve okuyucu bu nedenle kelimelere ihtiyaç duymamaktadır.



Görüntü 156: 2010 yılında Thomas Ott tarafından yazılıp resimlenen "R.I.P" isimli grafik romanın kapağı. Erişim: 29.04.2018 (https://books-n-comics.com/tag/thomas-ott/)



Görüntü 157: 2010 yılında Thomas Ott tarafından yazılıp resimlenen "R.I.P" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 29.04.2018 (https://books-n-comics.com/tag/thomas-ott/)

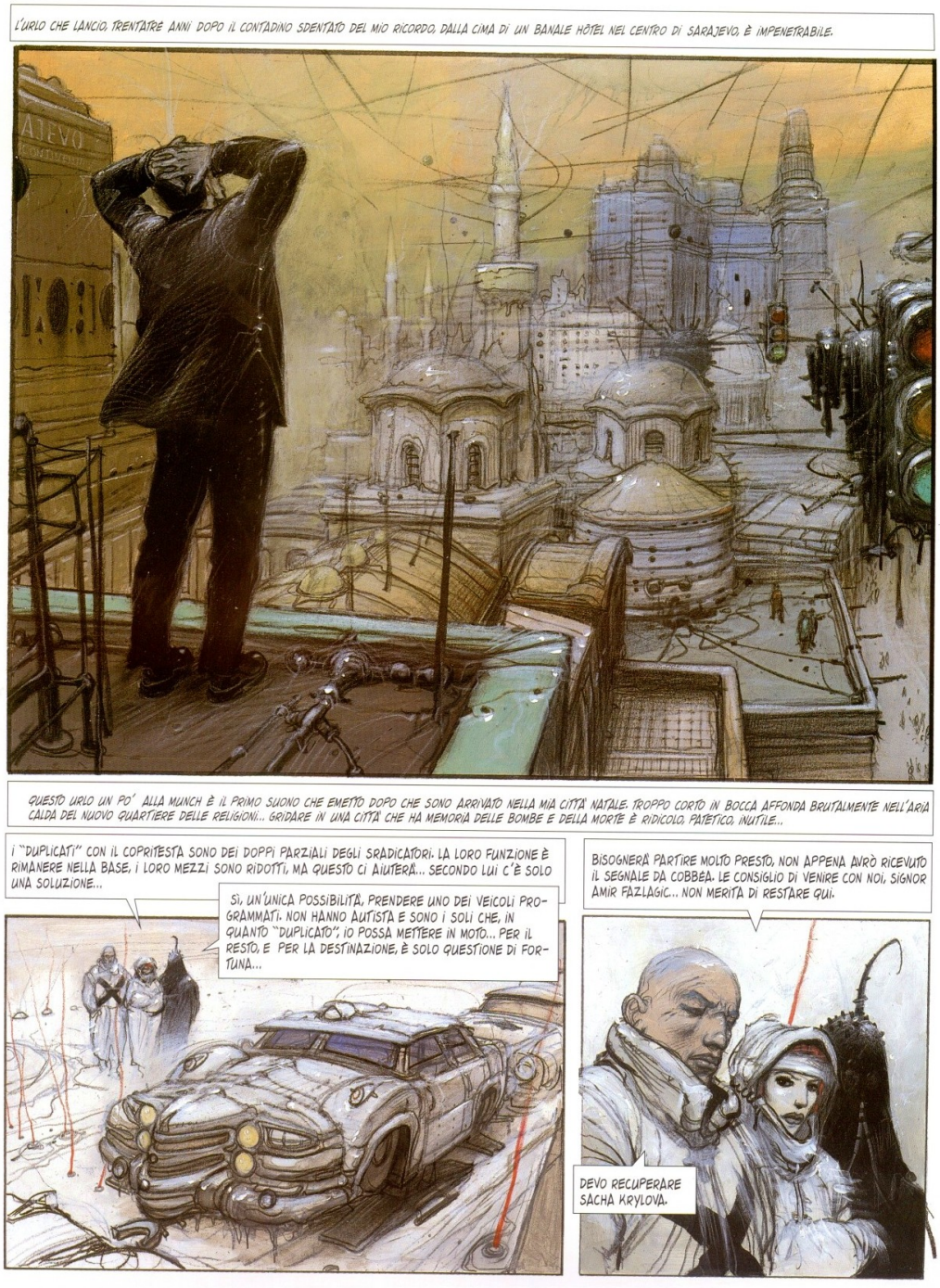
3.1.4. Tipografi Kullanımı Açısında Özgünlük

Thomas Ott (Bkz. Görüntü 157) gibi metinsel unsurları kullanmayan grafik anlatılar olsa da , çoğu grafik anlatı faklı derecelerde metinsel unsurlar içermektedir. Metinsel elemanların tasarımı sadece tipografi seçimini değil aynı zamanda bu metinsel unsurları içeren konuşma balonları ve metin kutuları gibi unsurları da içermektedir. Metnin yazılma biçemi, metnin yorumlanmasında büyük rol oynamaktadır. Neil Sandman'in Overture (Bkz. Görüntü 158) isimli grafik romanın örnek sayfasında tipografi resimlemeyle uyum içerisinde kullanılmıştır.



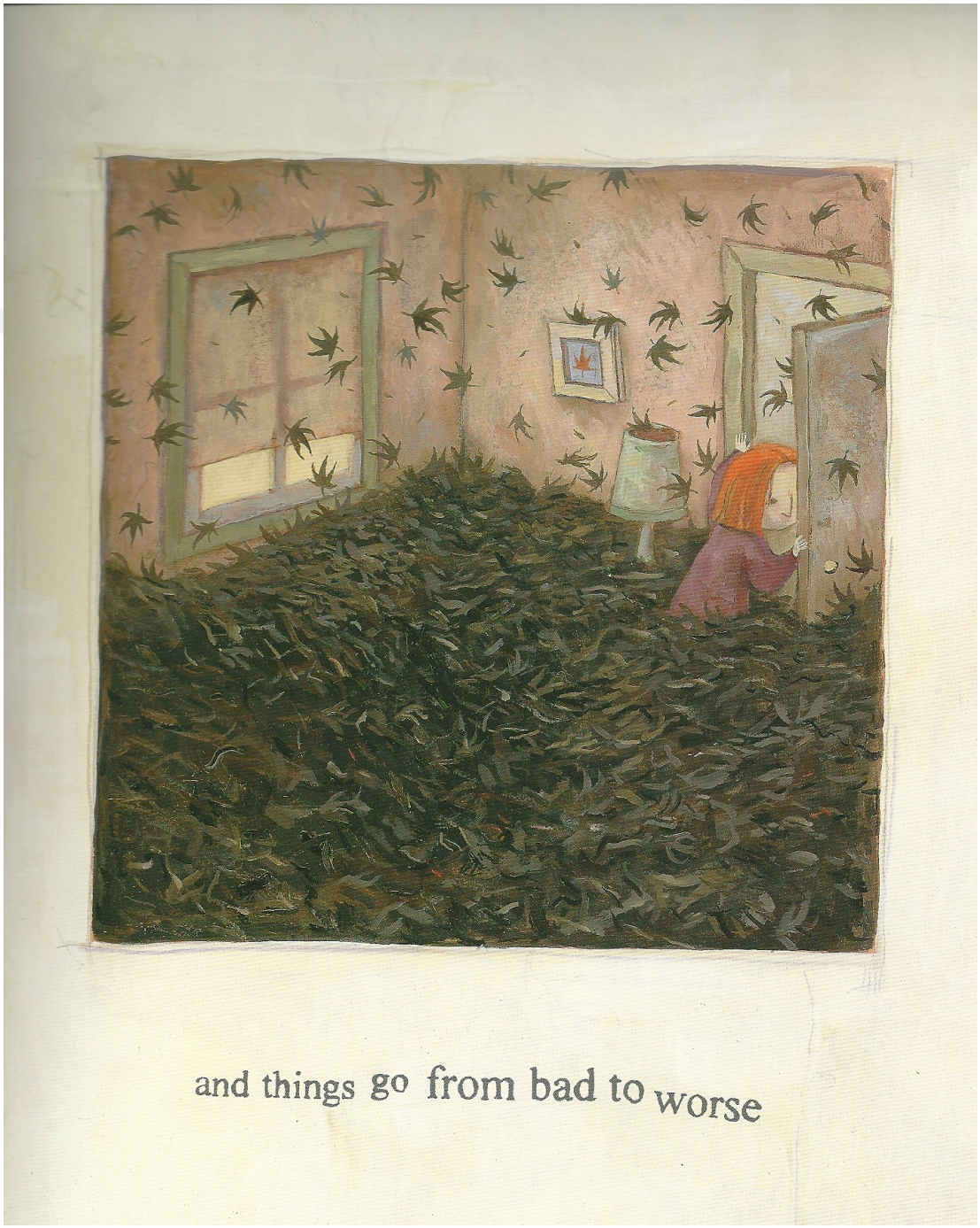
Görüntü 158: 2015 yılında Neil Sandman tarafından yazılıp JH Williams tarafından çizilen "Overture" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 29.04.2018 (https://i.pinimg.com/originals/25/a3/81/25a381f5a1511c88a805e944821f3d7d.jpg)

Enki Bilal'in 1998'de çizdiği Le sommeil du monstre (Bkz. Görüntü 159) isimli grafik romanda tipografi çözümlemeleri kare şeklinde kullanılmıştır.



Görüntü 159: Enki Bilal tarafından 1998 yılında yaratılan "Le sommeil du monstre" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 29.04.2018 (http://www.nonsolomanga.it/imm_bilal/sonno/sonno_mostro14.jpg)

Ödüllü çizer Shaun Tan'ın Red Tree (Bkz. Görüntü 160) kitabında ise tipografi her sayfada kullanılmak yerine belirli sayfalara genelde tek satır halinde yazılarak kullanılmıştır.



Görüntü 160: 2001 yılında Shaun Tan tarafında yazılıp çizilen "Red Tree" isimli resimli romandan örnek sayfa. Erişim: 30.04.2018 (https://clairehelenmary.files.wordpress.com/2012/09/scan0005.jpg)

3.1.5. Sayfa Düzeni / Panel Kullanımı Açısından Özgünlük

Bir eğlence sektörü olarak çizgi roman ortamı, ancak 19. Yüzyılın ortalarında Avrupa'da ortaya çıktığı için, günümüzün çizgi roman gelenekleri ve kurallarının çoğu henüz yürürlüğe bile girmemişti. Sanatçılar panellerini birleştirmek için yeni yollar tasarlama özgürlüğüne sahip olmuşlardır. Töpffer'in lineer yatay panel sırası, çizgi roman yayımlarının uzun formatını yerleştirmiştir. Daha geniş bir formatta (26 cm. X 35 cm.) çalışan Dore görüntülerini daha özgür bir şekilde yerleştirmiştir. Hemen hemen her sayfasının farklı bir kompozisyonu olmuştur (Renonciat, 2001).

Henüz kesin bir okuma yönü bulunmadığından, sanatçılar ve yayımcılar sık sık siparişlerini açıkça belirtecek şekilde rakamlar eklemişlerdir (Little Nemo in Slumberland örneğinde olduğu gibi). Aslında bu sırasal özgürlük, daha önceki yüzyılların görsel dizilimlerinde zaten mevcut bulunmaktadır.

Wilhelm Busch'ın panelleri yayım formatına göre çeşitli şekillerde yayımlanabilmiştir (dört yaprak formatlı bir dergi, dikey olarak düzenlenmiş iki sütun, bir geniş tabakada panellerin yatay bir düzenlemesi, bir sayfada ikişer ikişer veya tek başına düzenlenmiş uzunlamasına sekizli kitap biçimi).

20. yüzyılın başlarında, Amerika ve Avrupa'da egemen organizasyonların, metinlerin bilindik soldan sağa, panel satırından sonra panel satırı şeklindeki Batı okuma yönü haline gelmişlerdir. 1990'ların sonlarında tercüme edilen manga baskılarında yeni bir okuma sistemi moda olmuştur: Avrupa ve Amerika'daki okurlar, bir çizgi romanı sağdan sola olan Japonca okuma yönünü, çok da fazla sorun etmeden kabul etmişlerdir.

Tam sayfanın iki boyutlu uzamının çizimlerle doldurulduğu bazı grafik anlatılar haricinde, genellikle çizgi romanlarda içerik, format kenarının çerçevesindeki negatif alanı işgal etmemektedir. Sayfada paneller genellikle sola ve sağa dayalıdır, en üstte ve en altta sınırlandırılmış şekilde sayfa içerisinde mükemmel bir dikdörtgen oluşturmaktadır.

Tıpkı kelimeler arasındaki boşlukların, kelimelerin ayrı ayrı elemanlar olarak tanımlanmasını kolaylaştırdığı gibi, ayrı ayrı çizilen sahneler de genellikle bir tür negatif alan ile birbirinden ayrılmaktadır. Ayrıca, metin satırları arasındaki boşluk gibi, aynı zamanda panel satırları arasında da boş bir alan vardır, bu bölümlendirme genellikle her sahnenin etrafında çizilmiş bir çerçevenin kullanılmasıyla vurgulanmaktadır.

Kenar boşlukları ve panel çerçeveleri elbette sayfa kompozisyonunu tanımlayan tek parametre olmamaktadır. Diğer önemli hususlar, çeşitli panellerin karşılıklı oranlarıdır, temel olarak iki olasılık vardır; birincisi, tüm paneller eşit şekle ve boyuta sahip olmaktadır (Bkz. Görüntü 161).



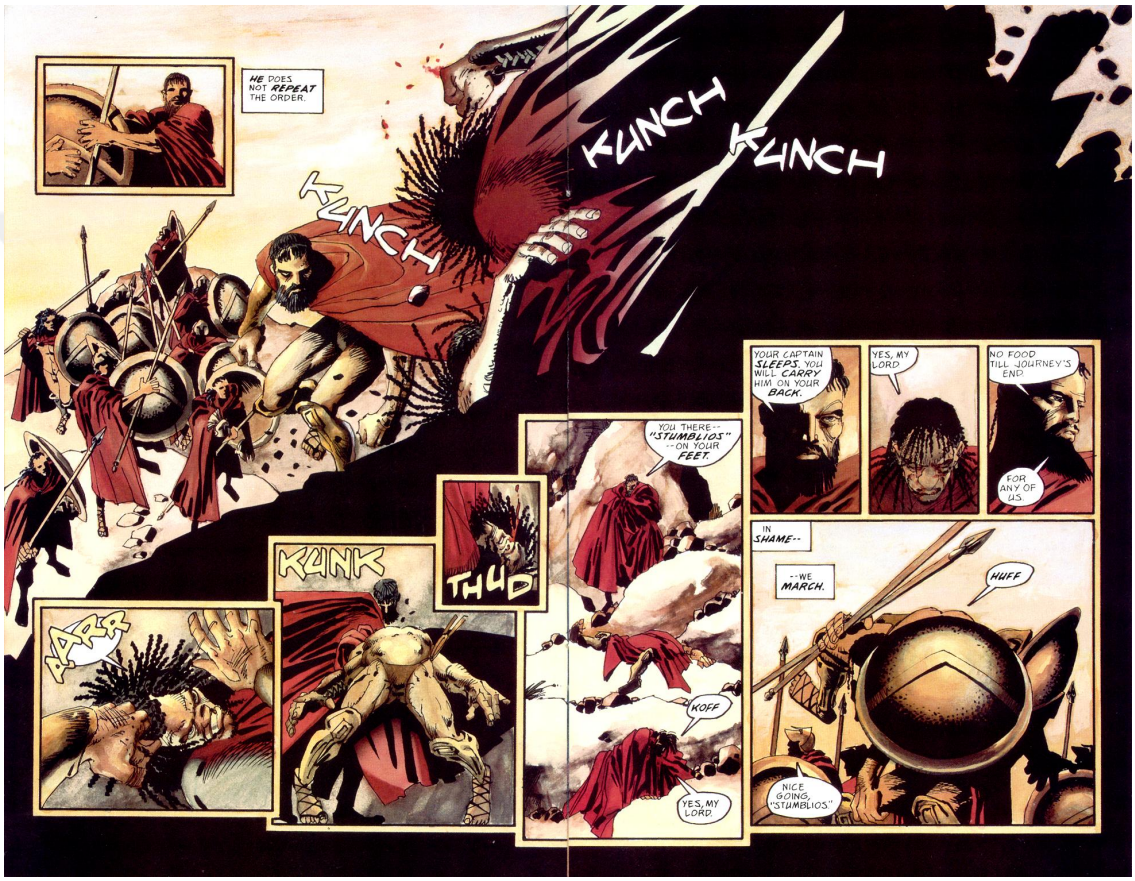
Görüntü 161: 1950 yılında Charles M. Schuls tarafından yaratılan "Peanuts" isimli çizgi bant. Erişim: 30.04.2018 (http://www.magartsblog.net/the-decline-of-peanuts/)

İkincisi; değişken oranlar ve şekillerde olabilmektedir. Ancak bu değişkenlik bile, Immortals (Bkz. Görüntü 162) örneğinde olduğu gibi sistematik planlara sahip olmaktadır.



Görüntü 162: Brian Clevinger tarafından yazılıp Dennis Calero tarafından çizilen "Immortals" isimli grafik romandan örnek sayfa**.** Erişim: 30.04.2018 (https://graphicpolicy.com/tag/david-gallaher/#jp-carousel-33036)

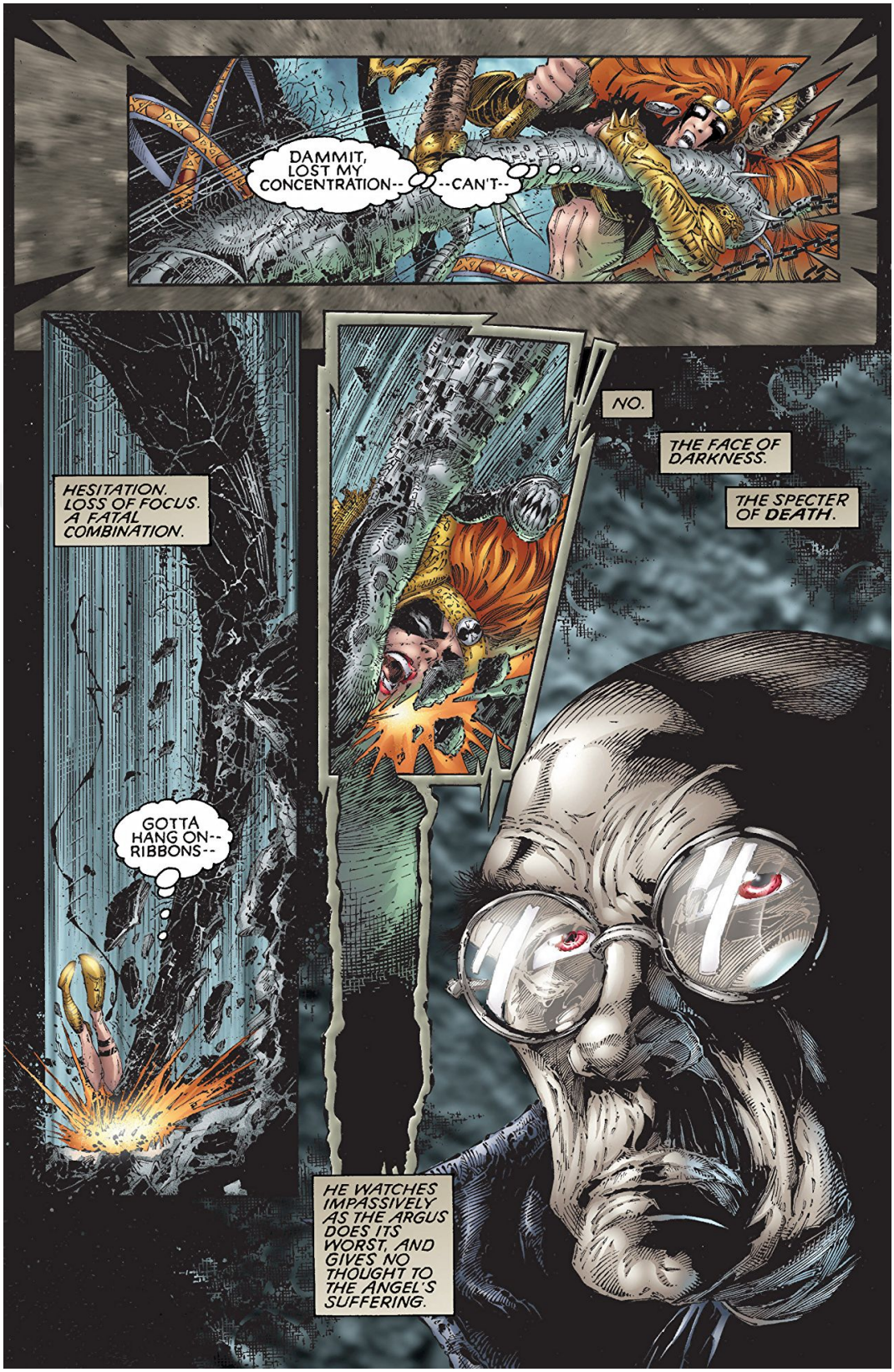
Batı sanatında en baskın olan panel modeli; tabanın yükseklikten (ilişki, en boy oranı olarak ifade edilir) daha büyük olduğu dikdörtgen biçimidir, ancak çeşitli paneller de (üçgen, daire, oval...) kullanılabilmektedir. Dikdörtgen panelden sapmalar, içerik veya bazı estetik prensipler tarafından da motive edilebilmektedir. Aynı çizgi roman panellerinin boyutları arasındaki farklılıklar genellikle sınırlı olmaktadır. Ancak bazen sınır aşılabilmektedir (Bkz. Görüntü 163).



Görüntü 163: 1998 yılında Frank Miller tarafından yazılıp çizilen "300" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 30.04.2018 (https://beyondthebunker.files.wordpress.com/2012/01/frank-miller-300-03.jpg)

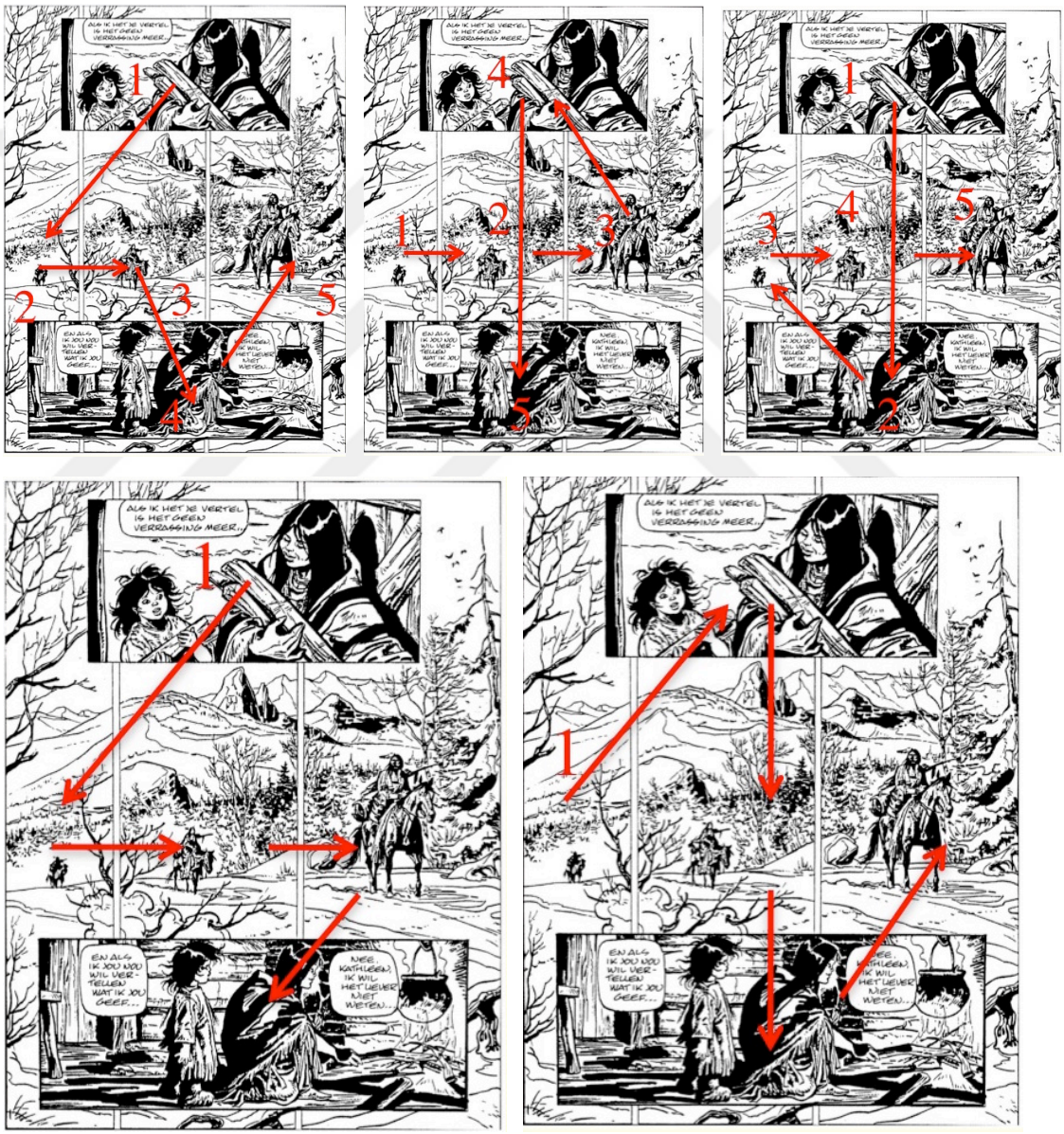
Bir sayfada paneller, bazı sahneleri izole ederek bir paneli de vurgulayabilmektedir. (Bkz. Görüntü 164).

Bazı sayfa düzenleri, sayfaların okunması için çeşitli yollar sunmaktadır. Çünkü panellerin sırası belirli kurallara bağlı olmamıştır.



Görüntü 164: 1992 yılında Todd McFarlane tarafından yaratılan "Spawn" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 30.04.2018 (https://www.comixology.com/Curse-of-the-Spawn-9/digital-comic/42566)

Birden fazla olası okuma yönü için İsviçreli yazar Derib tarafından 1972 yılında yaratılan Buddy Longway (Bkz. Görüntü 165) isimli grafik roman örneği verilebilmektedir. Bir kabine giren anne ve kızın arasındaki etkileşim (iki panelde) ve diğeri, bir arazide at üzerindeki Kızılderili'dir (görünüşte üç paneldir ama aslında sürekli arka planı gösteren bölünmüş tek paneldir). Aşağıdaki kırmızı oklar, okuyucunun iki olayın kronolojisini kırmadan takip edebileceği olası yolları göstermektedir.

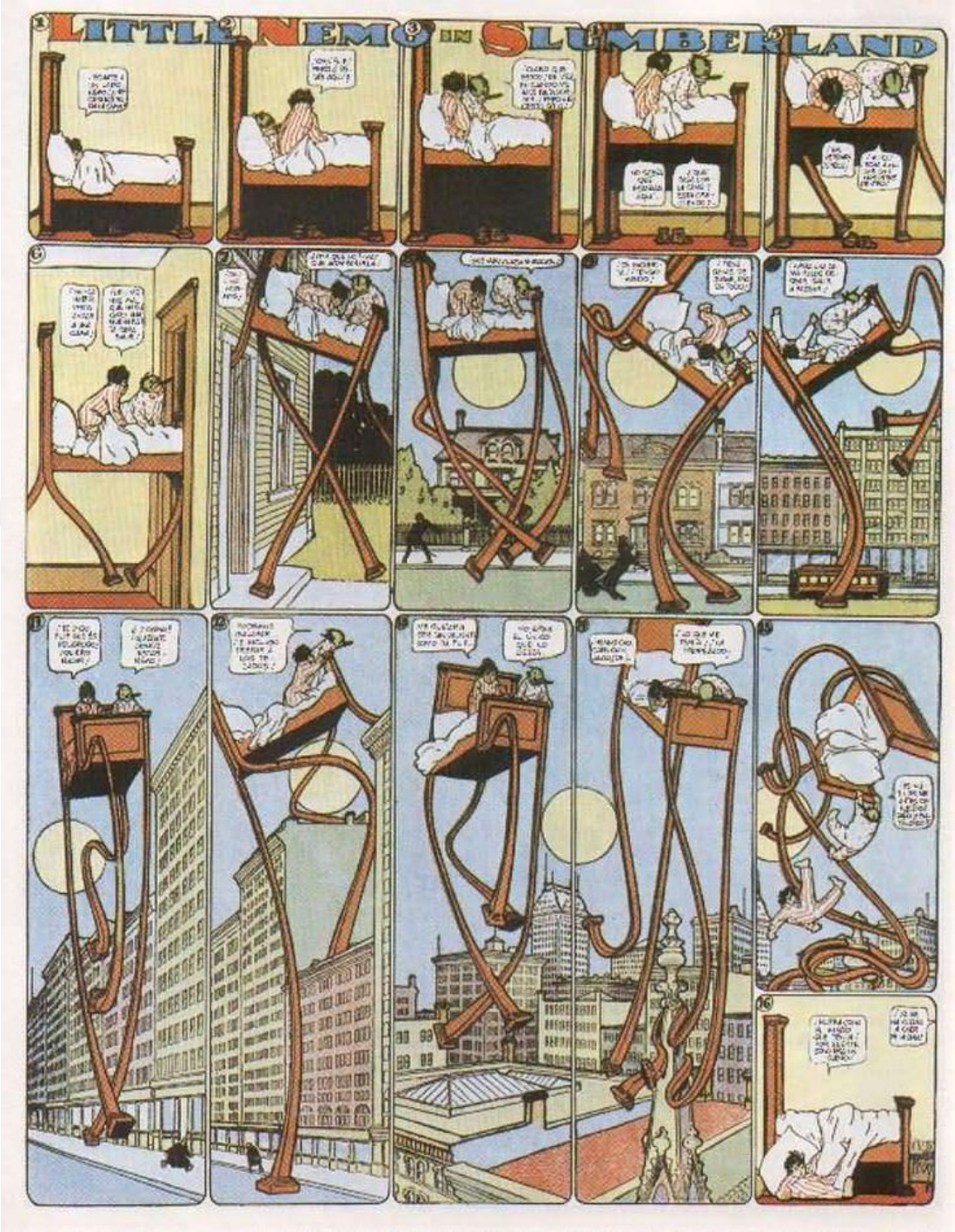


Görüntü 165: Derib tarafından 1972 yılında yaratılan "Buddy Longway" isimli grafik romandan örnek sayfa. Erişim: 30.04.2018 (http://comics.azcentral.com/)

Sonraki sayfada gösterilen, Winsor McCay tarafından 1905 yılında yaratılan Little Nemo in Slumberland isimli çizgi roman (Bkz. Görüntü 166), okuma yönünden panellerin açık numaralandırılmasından dolayı oldukça net görünmektedir. Panellerin yüksekliği yatak ayaklarının uzamasını takip ederken, sadece iki büyük adımda büyümektedir, çünkü her bir panel satırının sıkı bir yükseklik birleşimi ve her panelin sabit bir genişliği olmaktadır. Her yeni panel satırı, panel satırının sonuna kadar sürdürülen yeni bir ritmi ortaya çıkarmaktadır. Hikaye geliştikçe, paneller yükseklik açısından genişler ve hem darlık hem de yükselen tempo hissini yansıtmaktadır.

Okuyucunun panelleri kronolojik sırasıyla okuması beklense de, biçimsel modeller yine de diğer muhtemel okuma şekillerini de davet etmektedir. yatay bir düzlemde, örneğin yedinci panel satırı içerisinde ilginç kompozisyonlar görünmektedir. Ay ilk kez göründüğünde (sekizinci panel), sadece o panelin merkezinde değil, aynı zamanda tüm panel satırının da merkezinde görünmektedir. Altı le yedi numaralı paneller ve dokuz ile on numaralı paneller arasındaki beyaz oluk, bir ayna türü olarak işlev görmektedir. İlk durumda, bir kapıya sahip duvar yansıtılmıştır. İkincisinde, yatağın duruşu yansıtılmıştır, ikinci çiftin (dokuz ve onuncu paneller) içerisinde, şahlanan pozisyondaki atın silueti ve şahlanan pozisyondaki yatağın arasında ikinci bir ayna etkisi bile görünmektedir.

McCay, rüyanın son görüntüsünü temsil eden panel (şehrin çatılarında yer almaktadır) ve gerçeğe dönüşü (evindeki yatak odası) temsil eden panel olan son iki paneli birbirine onbeşinci panelde düşen Nemo'dan, onaltıncı paneldeki zeminde uzanan Nemo'ya giden ilginç bir sanal dikey hareket çizgisi ile bağlamıştır. Gerçek Nemo, rüyadaki düşen Nemo'nun tam olarak altında yer almaktadır.



Görüntü 166: Winsor McCay tarafından 1905 yılında yaratılan "Little Nemo in Slumberland" isimli çizgi romandan örnek sayfa. Erişim: 30.04.2018 (https://tr.pinterest.com/pin/538954280378081805/?lp=true)

3.1.6. Hikaye ve Anlatım Biçemi Açısından Özgünlük

Baskı tarihi boyunca, sadece birkaç başarılı görüntü-kelime ittifak modelinin gelişmesi dikkat çekmiştir. İlk başlardaki model resimli kitapçıktan oluşmuştur, ancak gerçek atılım, 19. Yüzyılın sonlarında ve 20. Yüzyılın başlarında çizgi romanların, resimli kitapların (çocuklar için) ve resimli dergilerin büyük ölçeklerde üretilmeye başlandığı zaman gelmiştir. Belirli yayım kategorilerini (çizgi romanlar, çocuklar için resimli kitaplar, sanatçıların kitapları vb.) gösteren farklı terimlerin tartışmasız bir bilimsel tanımı olmamıştır. Biçemler, temaları yayım formatları, tüketim ve hatta bu modellerin adları zaman ve mekanda farklılık gösterse de, belirli bir kültürel bağlamdaki çoğu kişi bu terimlerle ilişkili belirli bir kültürel ürün grubunu kolayca tanımlayabilmiştir.

Grafik roman, günümüzde daha sanatsal tek vuruşlu çizgi romanlar için yaygın olarak kullanılan terim olmuştur. Resimli kitap, sadece çocuk kitapları ile ilişkilendirilmiştir. Ortalama bir tüketici, aynı kitapçıda mevcut olsalar bile, yayım modellerinin bu açık örneklerini karıştırmayacaktır. Aslında bu yayımlar genellikle farklı tablo ve kitap raflarına yerleştirilir, farklı eleştirmenler tarafından gözden geçirilir ve farklı ödüllere layık görülmektedirler. Bu nedenle, belirli bir kültür içerisinde insanlar sadece metin içeren roman gibi sınırlı sayıda prototipli yayım formatlarını veya modellerini bilmektedirler; Ki bu, büyük, renkli çizimlerin bir metine eşlik ettiği çocuk kitapları olabilmektedir veya bu, balonlar ve satır panellerine sahip bir çizgi roman olabilmektedir. Bu büyük kategorilerin her biri alt kategorilere ayrılabilmektedir. Çizgi roman, grafik roman, manga gibi çeşitli yayım modelleri bulunmaktadır. Bu çeşitli yayım modellerinin tümü uzun ve karmaşık geçmişlere sahip olmuştur ancak şu anda yayımcılar, distribütörler, eleştirmenler ve tüketiciler arasında çok daha az belirgin bir profil oluşturmaktadırlar. Bu yayım modelleri tarafsız taşıyıcı olmamışlardır. Daha ziyade, belirli fikirler, duygular ve yargılarla ilişkili olmuşlardır. Bir yayım, kaçınılmaz olarak karmaşık ve değişken bir bağlamda insan faaliyetinin bir ürünü olmuştur (McKenzie, 1999).

Grafik romanlarda olaylar anlatıya değil, sadece temsil edildiği (çizildiği) şekillere dahil olmaktadır. Olay örgüsü aracılığıyla okuyucu/izleyici fabulayı kurmaktadır. Okuyucu çizimleri ilginç olarak algılamazsa, yorum ve okuma aktivitesine devam etme eğiliminde olmayacaktır.

Bir olay, bir süre içinde gerçekleşen veya gelişen bir şey olarak tanımlanabilmektedir. Genellikle anlatı, bir olayın bu gelişiminin başlangıcını ve sonunu içermektedir, ancak bu sınırlar her durumda dolaylı olarak içerilmiştir. Önceki olaylar daha sonraki olaylar için sebep olarak görülmektedir; ilk olan olayın, daha sonra gerçekleşecek sonuçları olmaktadır. Bir olay örgüsündeki olaylar kronolojik sırayla olmayabilir ya da defalarca tekrarlanabilmektedir.

Klasik bir hikayede, ana karakterlerin ve çözülmesi gereken merkezi sorunun ortaya çıkmasıyla başlayan temel yapıdan oluşmaktadır. Orta noktada başkahramanlar sorunu çözmeye çalışırken rakip kahramanlar ise onlara karşı koymaya ve onları engellemeye çalışmaktadır. Sonunda olay, başkahraman ve rakip kahraman arasındaki nihai çatışmaya gelmektedir ve bir sonuç oluşmaktadır; iyi, kötülere karşı olan savaşı kazanmaktadır.

Klasik bir öykünün tüm unsurları anlamlı olmaya ve uygun bir bütünlük oluşturmaya yönelik olmaktadır. Hikaye iyi yürütüldüğünde, fuzuli unsurlar oldukça sınırlıdır. Bütünlük, mantıksal, kronolojik ve üslup ilişkileri ile birbirine bağlanmaktadır.

Bir olay örgüsü bölümlendirme, bir anlatının genel yapısını daha iyi anlamada yardımcı olabilmektedir; çünkü sahnelerin organizasyonunu daha geniş bir bütün halinde görünür kılmaktadır. Bu da kendi başına, kronolojik yapının geçmişe dönme ve ileriye dönme ile kırıldığında ilginç olabilmektedir. Böyle bir bölümleme, anlatının hangi noktasında karakterlerin hedeflerinin telaffuz edildiğini veya geri dönüşlerin doğrusal yapıya nasıl dahil edildiğini açıklığa kavuşturabilmektedir.

Grafik anlatının bölümlere ayrılması biraz isteğe bağlıdır, çünkü genellikle bir bölümü sınırlamak çok kolay olmamaktadır. Prensip olarak, bir bölüm anlamlı bir bütün oluşturmaktadır, genellikle bir bölümdeki olaylar belirli bir yerde ve belirli bir zaman diliminde yer almaktadır.

Jeanne Puchol tarafından 1986 yılında yapılan Dessous Troublant's isimli kısa grafik hikayede (Bkz. Görüntü 167) hiçbir karakter görülmemektedir (en sonu hariç). Bunun yerine, paneller bir odadaki nesneleri göstermektedir ve metin kutularında bilinmeyen bir ses, yüksek özveri ve sevgiye sahip bir kadın hakkında konuşmaktadır. Örneğin, aşağıdaki sayfada metin, şu şekilde çevrilmektedir.

"Çok yorgunum ama onun kalçalarını okşamayı halen seviyorum".
"...kilosunu üzerimde hissetmek, onu kollarımla tutmak..."
"ayakları ayaklarımın arasına kayarken"
"şu anda kendimi boş hissediyorum".

Yazar okuyucunun beklentileri ile oynamaktadır, bu anda hikayede kimin kiminle konuştuğu kesin olarak bilinmemektedir. Metinden çıkarım yapan ortalama okuyucu, sevgilisini hatırlayarak hayal etmektedir. Yazılardaki tüm cümleler bu şekilde yorumlanabilmektedir. Ancak sonunda, kanlı canlı hiç kimsenin konuşmadığı açıklık kazanmaktadır. Daha ziyade, odadaki çeşitli nesneler ölen ev sakininin varlığını hatırlamaktadır. Bacaklar ve kollar, insan uzantılarına değil, sandalyeninkilere atıfta bulunmaktadır.



Görüntü 167: Jeanne Puchol tarafından 1986 yılında yazılıp çizilen "Dessous troubants" isimli kısa grafik hikayeden örnek sayfa. Erişim: 30.04.2018 (http://jeanne-puchol.blogspot.com.tr/2014/11/)

3.3. ETKİLEŞİMLİ GRAFİK ROMAN

Son zamanlarda etkileşimli grafik romanlar, tasarımcılar için çevrimiçi kullanıcılara hikayeler, fikirler ve içerik iletmek için popüler bir araç haline gelmiştir. Etkileşimli grafik romanlar, kullanıcılara paralaks kaydırma teknikleri veya basit tıklama özellikleri aracılığıyla hikayenin hızını kontrol edebilme imkanı tanımaktadır. Araştırmacılar, kullanıcıların kontrol edebildiği bilgileri, kontrol edemediklerine oranla daha çok akılda kaldığını savunmaktadırlar (George-Palilonis ve Spillman, 2013).

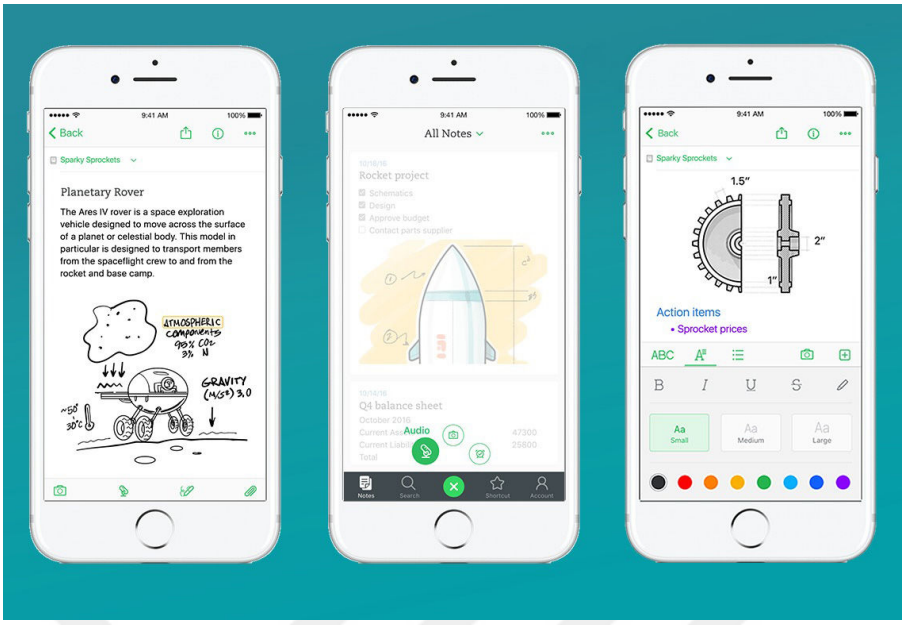
Etkileşimli grafik roman çok yeni kavramdır, yaratıcılık ve teknoloji ilerledikçe gelişmeye devam etmektedir.

Etkileşimli grafik romanlar hikayeleri anlatmak için harekete ve görsel çekiciliğe güvenmektedir. Sears ve Jacko (2007) "duyusal tasarımın, etkileşimli ürünleri daha etkili ve aynı zamanda daha da keyifli hale getirdiğini" vurgulamaktadırlar. Görsel çekiciliğin kullanıcılarda olumlu duygular oluşturduğu görülmüştür (Hassenzahl ve Tractinsky, 2006). Çizgi ve grafik romanlar da öyküleri çekici kılmak için görsel cazibeye güvenmektedir.

Etkileşimli grafik roman, bilgi sunmanın yeni bir yolu olarak web sitelerini kullanıp okuyucuları sitelere çekmektedir. Radford ve Bloch (2011), insanların yeni ürünlere karşı daha olumlu tepkiler verdiğini bulmuşlardır. Frederick (2013), bir kişinin bilinmeyen bir web sitesi ile etkileşime girdiğinde, bunun keyif yarattığını ve çevrimiçi kullanıcı deneyimini olumlu etkilediğini belirtmektedir. Biederman ve Vessel (2006), insanların, hybrid mobil uygulama teknikleri (Bkz. Görüntü 168-169), web tabanlı teknojiler gibi alışılmadık nesnelerle bilgi edinmek amaçlı etkileşimde bulunmaktan zevk aldıklarını belirtmektedir.

Hybrid reklam tekniği olarak düşünülen Etkileşimli grafik romanlar, hikayeleri anlatmak ve mesajları iletmek için zengin medya, kullanıcı tabanlı etkileşim ve geleneksel anlatım ögeleri kullanmaktadır. Gezinme ve ilerleme hızı ile kısmi kontrol okuyuculara bırakılmıştır. Bu, okuyucuların içeriğin arkasında oturup reklam gibi bir şey izlemek yerine, kendi hızlarıyla etkileşime girmelerini sağlamaktadır.

Çizgi ve grafik romanlar, her zaman canlı ve duygusal açıdan cazip sanat yapıtlarına ve içeriğe dayanmaktadırlar. Pek çok reklam ve pazarlama profesyoneli, bir mesajın canlılığını arttırmanın ikna edici etkisini arttırdığına inanmaktadırlar. Bu konu ile ilgili Appley'in yaklaşımı şöyledir; "Bilginin, canlı yani dikkatimizi çekip kaybettirmemesi ve hayal gücünü heyecanlandırma olasılığı yüksek olarak tanımlanabildiğini ve bunun büyük ölçüde; (a) duygusal açıdan ilginç, (b) somut ve kışkırtıcı (c) duygusal, zamansal veya özel bir yoldan yakındır." (Appiah, 2006, s. 45).



Görüntü 168: Hybrid mobil uygulama örneklerinden "Evernote". Erişim: 26.02.2018 (https://www.digitalartsonline.co.uk/)

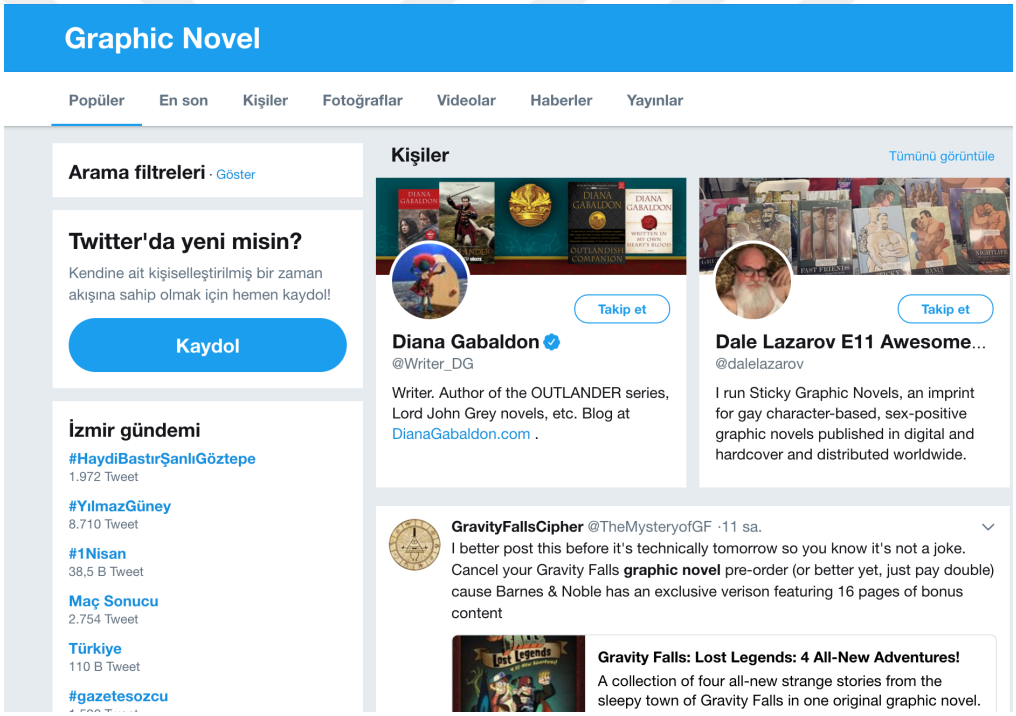


Görüntü 169: Hybrid mobil uygulama örneklerinden "Instagram". Erişim: 26.02.2018 (https://www.digitalartsonline.co.uk/)

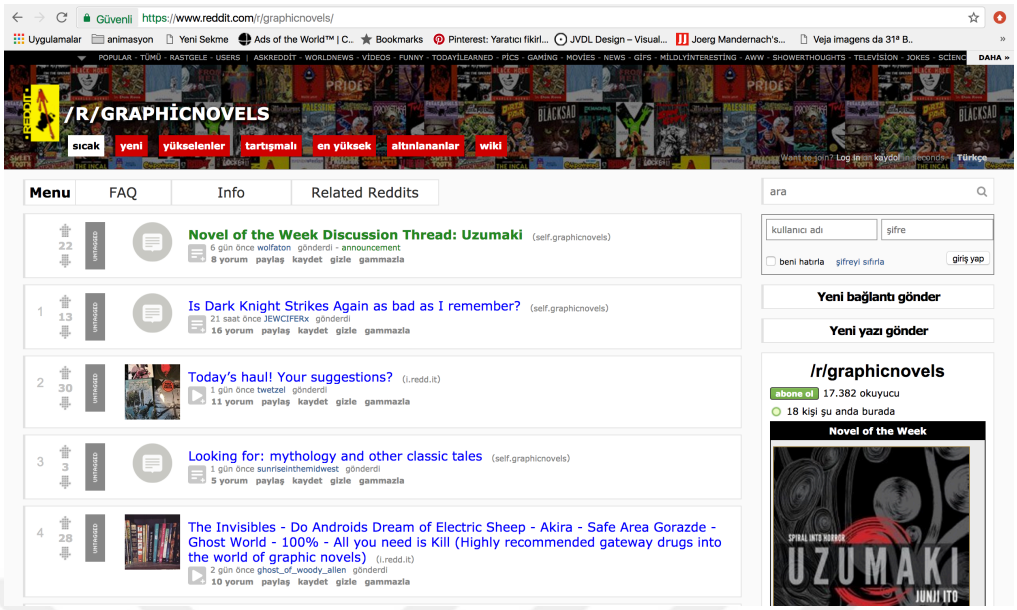
Prensky (2001), okuyucuların ve internet kullanıcılarının aynı anda birkaç medya ile meşgul olmaya çalıştıkları için kolayca dağıldıklarını ve uyarıldıklarını, böylece sitelerde gezinme ve etkileşime açık olma eğiliminde olduklarını belirtmektedir.

Etkileşimli grafik romanların Twitter (Bkz. Görüntü 170) ve Reddit (Bkz. Görüntü 171) gibi sosyal medya sitelerinde yaygınlaştığı, paylaşıldığı ve orijinalliklerinden dolayı methedildiği fark edilmiştir.

İnternet üzerinde yayınlanan etkileşimli grafik romanları basılı olanlardan ayıran en önemli özellik, okuyucunun hikayenin durumunu değiştirebilme özelliğidir.



Görüntü 170: Etkileşimli grafik romanların paylaşıldığı sosyal medya site örneklerinden "Twitter". Erişim: 01.04.2018 (https://twitter.com/search?q=Graphic%20Novel&src=tyah)



Görüntü 171: Etkileşimli grafik romanların paylaşıldığı sosyal medya site örneklerinden "Reddit". Erişim: 01.04.2018 (https://www.reddit.com/r/graphicnovels/)

3.3.1. Grafik Roman ve Medya

Çizgi ve grafik romanlar, okuyucuyu eğlendirebildiği, üzebildiği, bilgilendirebildiği ve hatta eğitebildiği için zengin bir tarihe sahiptir. Bilgi tasarımı açısından çizgi romanlar, geleneksel edebiyat eserlerinin aksine grafiksel ve bilgilendirici içeriği benzersiz bir şekilde harmanlama yeteneğine sahiptir. Reklamcılık bakımından çizgi ve grafik romanlar, sanatçılar ve bilgi tasarımcılarına belirli bir kitleye anlam yaratabilmek için birikmiş içerik ve bilgileri sunmalarını sağlayan benzersiz bir yol sunmaktadır. Birlikte, mesajları iletmek için güçlü araçlar olarak hizmet etmektedirler.

Web teknolojileri ilerledikçe geliştiriciler, sanatçılar ve pazarlama uzmanları, hedef kitleyle etkileşim kurmak ve ürünleri tanıtmak için yeni yollar denemektedir. Etkileşimli grafik romanlar, geliştiricilerin ve tasarımcıların çevrimiçi kullanıcılara bilgi iletmek için animasyonu, canlı grafikleri, zengin multimedya ve diğer web tabanlı özellikleri kullanabilecekleri hikaye anlatım aracı olarak hareket etmektedir (Reeves ve Nass, 1996).

3.3.2. Grafik Roman ve Etkileşimli Medya

Web teknolojileri geliştikçe etkileşimli medya ve reklamcılık güçlü bir birliktelik kurmaya başlamıştır. Etkileşimli medya, reklam verenlerin, ikna edici cazibeyi ve kullanıcı etkileşimini arttırmak için yeni web tabanlı format ve teknikler kullanarak bir kitleyle iki yönlü bir etkileşim kurmalarına olanak tanımaktadır (Sunder & Kim, 2005). Weber ve Rall (2012), etkileşimi "kullanıcı ile eser arasında bir diyalog" olarak tanımlamaktadırlar ve eser kullanıcıyı iletişim kurmaya, harekete geçirmeye davet eden bir aracı olarak görünmektedir.

Etkileşimli web siteleri üzerine yapılan araştırmalar, kullanıcıların telebulunma, yüksek ilgi ve siteye yönelik daha olumlu bir tutum sergilendiği görülmektedir (Coyle ve Thorson, 2001). Etkileşimli medya ayrıca kullanıcılarda uyarılmayı arttırıcı olarak da bulunmuştur.

Uyarılma seviyesi arttıkça bilişsel performansın da arttığı bulunmuştur. Artan bilişsel performans, daha iyi bilgi işleme ve kalıcılığa neden olmaktadır. Buna ek olarak, araştırmacılar, artan etkileşimin, etkileşimli özelliklerden doğrudan etkilenen içerikle ilişkili bilgilerin hem hatırlanmasına hem de tanınmasına neden olduğunu bulmuşlardır (Sundar ve Kalyanaraman, 2004).

3.3.3. Grafik Roman ve Bilgi Tasarımı

Çizgi ve grafik romanlar, tekli resimlerin ve statik grafiklerin aksine kolayca hikaye anlatma yeteneğine sahip olmuşlardır. Hem çizgi roman hem de bilgi tasarımı, seçilen içeriği sıralı bir şekilde organize ederek içerikteki parçalardan anlam yaratmaktadır. Figueiredo (1984) Anlatı Paradigması ile ikna etmenin değerini vurgulamıştır.

Figueiredo (2011), "Geleneksel çizgi romancılar, okuyucuları paneller arasında ki boşlukları doldurmaya ve okuyucuyu gösterilmeyen öyküyü inşa etmeye zorluyor ve böylece katılımı ve bilişsel işlevi geliştiriyor." Figueiredo (2011), "Bir anlatıcı, gerçekçi ve izleyicinin deneyimleriyle uyumluysa, onları belirli bir eylem veya inanca girmek için iyi bir neden olduğuna ikna edebilir." Diyerek devam etmiştir.

McCloud (2006), çizgi romanların ve grafik romanların okuyuculara "gözleriyle dinlemek" için nadir bir şans verdiklerini belirtmektedir. Bu, görüntüleri ve metni aynı anda bağlayan konuşma balonlarını ekleyerek gerçekleştirilmektedir, sesin metinsel bir ortama aktarılmasını sağlamaktadır. Eisner (1985), bu süreç bir okuyucu tarafından defalarca tekrarlandığından, beyin ses efektlerini taklit eder hale gelmektedir ve okuyucunun çizgi romanda aktif bir katılımcı olduğu izlenimini vermektedir. İçeriğin bulunduğu çerçevede bir katılımcı olarak, okuyucular, hikayeyi bitirmek zorunda kalmaktadırlar ve içerikle maksimum düzeyde etkileşimde olma ihtimalleri daha yüksek olmaktadır (Brown ve Duguid, 2000, s. 86).

David Carrier (2001), "Çizgi roman okumak, kurgusal karakterlerin zihinlerini kendi iç dünyaları sanki şeffafmış gibi incelemektir."

McCloud (1993), "kendimizi her şeyde görüyoruz, hiç kimsenin ve hiçbir duygunun olmadığı yerde kimlikler ve duygular arıyoruz ve dünyamızı hayalimizde tamamlıyoruz." Okuyucunun kurgusal karakterlerle ve çizgi roman biçiminde görülen kurgusal ortamlarla nasıl ilişkili olduğu, okuyucunun anlatıya nasıl girdiğini ve bilgiyle nasıl etkileşime girdiğini belirlemektedir.

3.3.4. Etkileşimli Grafik Roman ve Doyumlar Kuramı

Doyumlar kuramı, insanların çok çeşitli kişisel ihtiyaçlarını tatmin etmek için aktif olarak medyayı aradıklarını varsaymaktadır. Bu kuram, web reklamları ve genel kullanıcı/tüketici deneyimi gibi web siteleri ve çevrimiçi medyayla ilgili tüketici deneyimlerini incelemek için uygulanmıştır.
Doyumlar kuramı, eğlendirme, bilgilendirme ve irritasyon ile ilişkili birden çok altta yatan birçok duyguya sahip olmuştur.

Eğlence yapısı, web medyasının kullanıcılar için zevkli ve eğlenceli olduğu anlamına gelmektedir (Eighmey ve McCord 1998). Bu yapı "medyanın ve eğlence değerinin, kullanıcının hayal kurma, hedonistik zevk, estetik keyif ve /veya duygusal olarak serbest kalma ihtiyacını karşılama kabiliyetinde olduğunu" göstermiştir (McQuail, 1983). Bu eğlence medyasıyla girilen etkileşimin daha uzun sürmesine, ağızdan ağıza yayılan haberler veya sosyal ağlar ile başkalarıyla daha yüksek bir iletişim kurma ihtimaline ve daha sonraki bir zamanda medyaya veya bu çeşit bir medya türüne yüksek bir dönme ihtimaline yol açmaktadır. Stern ve Zaichowksy (1991), web'te ki eğlenceli bir reklam bandının müşterileri daha fazla marka sadakatine ve markayla ilişkili ürünleri daha fazla satın alma şansına götürdüğü belirtmektedir.

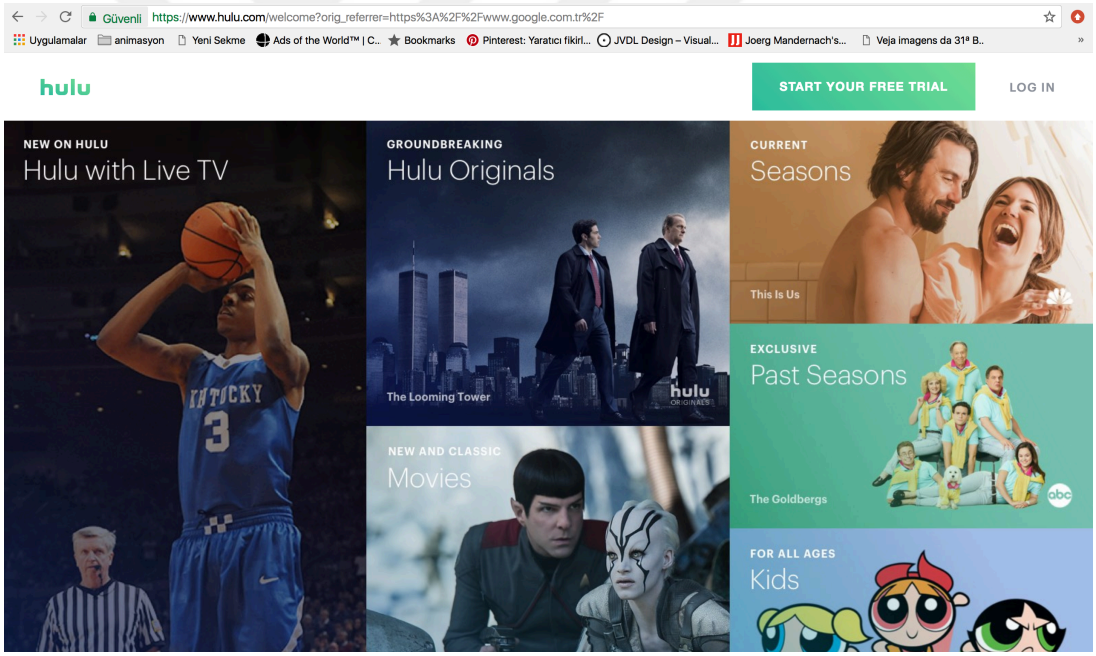
Kullanımlar ve doyumlar kuramına ilişkin bilgilendirici yapı, internetin ve özellikle web sayfalarının kullanıcılara nasıl becerikli ve yararlı bilgiler sağlayabildiğini ifade etmektedir. Bauer ve Greyser (1968), medya kullanıcılarının, bir reklamı kabul etmesinin temel nedeni olan reklamcıların izleyicilere bilgi verme becerisini düşündüklerini ileri sürmektedir.

Hulu.com (Bkz. Görüntü 172) kullanıcıların bir reklamın kendileri ile alakalı olup olmadığını seçmelerini sağlamaktadır. Bu nedenle Hulu.com kullanıcıların gördükleri içeriği, kişisel tercihlerine, deneyimlemek istedikleri veya deneyimlemek istemediği bilgileri temel alarak düzenleyebilmektedir; böylece reklam başına değer artmaktadır. Ducoffe (1995), bilgilendirici olma ve reklamcılık değeri arasında pozitif bir korelasyon bulunduğu ve reklamcılık konusundaki tutumu bulmuştur.

İrritasyon, web sayfalarının ve çevrimiçi reklam düzenlerinin kullanıcıların dağınıklığını ve rahatsız olma derecesini belirtmektedir. Ducoffe (1995) rahatsız edici afiş reklamlarının insan kaygısını istismar edebileceğini, tüketicilerin dikkatini dağıtabileceğini ve insan deneyimlerini hafifletebileceğini keşfetmiştir.

Bauer ve Greyser (1968), reklamların neden olabileceği sıkıntı veya sinirlilik nedeniyle insanların reklam ve pazarlamayı eleştirdiklerini bulmuşlardır. Ducoffe (1996) ayrıca irritasyon ve reklam değerinin negatif korelasyon olduğunu belirtmektedir.

Bu araştırma etkileşimli grafik romanları ve bu bilgilerin iletişim kurma potansiyellerini anlamayı amaçlamaktamış ve etkileşimli grafik romanların bugün uygulanabilir bir pazarlama / reklam taktiği olarak kullanılabileceğini kontrol etmeyi amaçlamıştır.



Görüntü 172: Mart 2007 yılında Jason Kilar,ve Beth Comstock tarafından ABD'de kurulan, isteğe bağlı video hizmeti sunan "hulu" isimli web sitesi. Erişim: 02.04.2018 (https://www.hulu.com/welcome?orig_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com.tr%2F)

3.3.4.1. Çoklu Algısal Sistemler

Yeni web teknolojileri, geliştiricilere, pazarlamacılara ve tasarımcılara daha önce hiç olmadığı kadar statik ve hareketli görsellere ses ve etkileşim ekleme gücü sunmaktadır. Etkileşimli grafik romanlar, geleneksel anlatılara ve edebi eserlere kıyasla okuyucuları hikayenin içerisine çekmekte daha başarılı olmuştur.

Eisner (1985), resimli romanların, okuyuculara grafiksel olarak çekici ve uyarıcı yollarla içerik sunarak öykülerde aktif katılım sağlama şansı verdiğini belirtmektedir. Etkileşimli grafik romanlar, etkileşim ve görsellerle ses, dokunuş ve hissetme alışkanlıklarını kullanarak, insan duyularına hitap edip, anlatıları daha ilginç ve çekici hale getirmektedirler. “Bilgi ile etkileşim, sahip olmayı sağlayan şeydir” (Wurman, 2000). Diye belirtmektedir.

3.3.4.2. Hareket

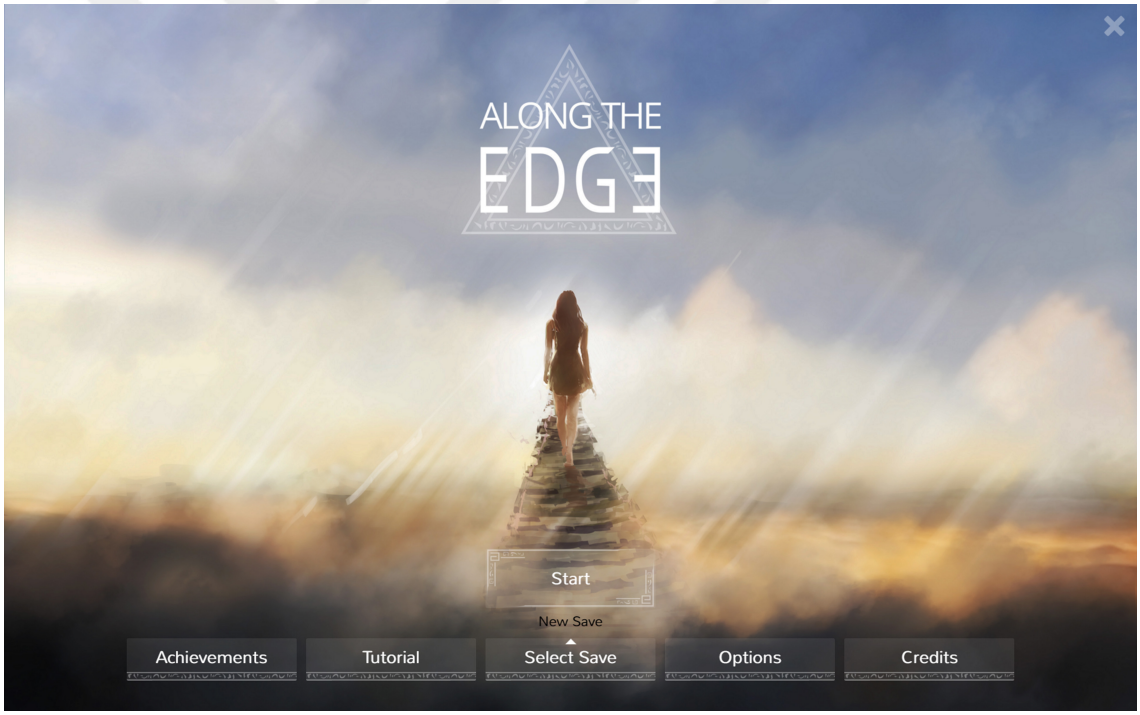
Geleneksel videoya benzer şekilde, etkileşimli grafik romanlarda ki görüntüler, estetik açıdan daha tatmin edici bir deneyim oluşturmak için önceden belirlenmiş yollarla ekran etrafında hareket etme özelliğine sahip olmaktadır. Bununla birlikte geleneksel videoların aksine, etkileşimli romanlar kullanıcılara hızı kontrol etme olanağı vermektedir. George-Palilonis ve Spillman (2013), insanların içeriğin hangi hızda olduğu kontrol edildiğinde içeriği daha doğru hatırlayabileceğini belirtmektedirler.

4. BÖLÜM:
ETKİLEŞİMLİ GRAFİK ROMAN TASARIMI ve UYGULAMALARI

Bu başlık altında, internet ortamında bulunan çeşitli etkileşimli grafik roman uygulamaları incelenecektir.

Along the Edge

Seçimlerimizin, ana karakterin kişiliğini ve görünümünü etkilediği, yetişkinler için geliştirilen "Along the Edge" (Bkz. Görüntü 173-174-175) adında etkileşimli grafik roman.



Görüntü 173: Nicolas Fouque, Geoffoy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından 2016 yılında yaratılan "Along the Edge" isimli etkileşimli grafik roman. Erişim: 03.05.2018 (http://alongtheedge-game.com/press/)



Görüntü 174: Nicolas Fouque, Geoffoy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından 2016 yılında yaratılan "Along the Edge" isimli etkileşimli grafik roman. Erişim: 03.05.2018 (http://alongtheedge-game.com/press/)



Görüntü 175: Nicolas Fouque, Geoffoy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından 2016 yılında yaratılan "Along the Edge" isimli etkileşimli grafik roman. Erişim: 03.05.2018 (http://alongtheedge-game.com/press/)

Hikayesi: Yaşamından memnun olmayan Daphne çıkmaza girmiştir. Kendisine miras kalan, ülkenin uzak bir yerinde olan evde yeni bir başlangıç yapma kararı almıştır.

Etkileşimli uygulamanın özellikleri:

- Canlı renkler ile boyanmış, kısmen büyüleyici bir evren yaratılmıştır.
- Seçimlerimiz ana karakterin kişiliğini, ruh halini ve görünüşünü değiştirmektedir.
- Uygulama, bir çizgi roman serisinin iki yıllık sayısını dolduracak kadar büyük miktarda içerik içermektedir; 450'den fazla el yapımı tam ekran illüstrasyon ve 400'ün üzerinde farklı varyant ve tutum ile 20 karakter (Daphne'nin 38 olası görünümü hariç) içermektedir.
- İngilizce, Fransızca ve Çince 80.000 kelime içermektedir.
- 60 farklı son, çözmek için 28 başarı testi ve hikaye boyunca seçimlerimiz şunları etkilemektedir; Hikayenin konusunun nasıl biteceği (6 olasılık). Ana karakterin kaderi (4 olasılık). Birkaç küçük hikaye noktası (bazı yan karakterlerin yaşamı veya ölümü gibi).

The Land of The Magic Flute

1791 yılında Mozart tarafından bestelenen ve librettosunu Emanuel Schikaneder'in yazdığı opera eserinin modern bir uygulamasıdır. Müzikal bir konsept ve eşsiz bir dünya yaratılmıştır. Hikaye içerisinde 6 farklı bölüm içermektedir
(Bkz. Görüntü 176-177-178).



Görüntü 176: 2017 yılında Fons Schiedon tarafından çizilip, Benjamin Schreuder tarafından yazılan "The Land of The Magic Flute" isimli etkileşimli grafik roman. Erişim: 03.05.2018 (http://www.landofthemagicflute.com/#start)



Görüntü 177: 2017 yılında Fons Schiedon tarafından çizilip, Benjamin Schreuder tarafından yazılan "The Land of The Magic Flute" isimli etkileşimli grafik roman. Erişim: 03.05.2018 (http://www.landofthemagicflute.com/#start)



Görüntü 178: 2017 yılında Fons Schiedon tarafından çizilip, Benjamin Schreuder tarafından yazılan "The Land of The Magic Flute" isimli etkileşimli grafik roman. Erişim: 03.05.2018 (http://www.landofthemagicflute.com/#start)

The Boat

Avustralya yayın kuruluşu SBS, 2015 yılında Matt Huynh tarafından çizilen The Boat (Bkz. Görüntü 179-180) isimli etkileşimli grafik romanı piyasaya sürmüştür. Grafik roman Saigo'nun düşüşünün 40. Yılı ve Vietnam'ın Avustralya'ya 40 yıl süren yeniden yerleşiminin çoklu platform tanımalarının bir parçasıdır. The Boat, grafik romanında mevcut sınırlarını zorlayan yenilikçi bir hikaye anlatımıyla resim, animasyon, metin ve ses arşivlerini birleştirmiştir.



Görüntü 179: 2015 yılında Matt Huynh tarafından çizilen, SBS Avustralya yayın kuruluşu tarafından piyasaya sürülen "The Boat" isimli etkileşimli grafik roman. Erişim: 03.05.2018 (https://screendiver.com/directory/the-boat-interactive-graphic-novel-matt-huynh/)



Görüntü 180: 2015 yılında Matt Huynh tarafından çizilen, SBS Avustralya yayın kuruluşu tarafından piyasaya sürülen "The Boat" isimli etkileşimli grafik roman. Erişim: 03.05.2018 (https://screendiver.com/directory/the-boat-interactive-graphic-novel-matt-huynh/)

5. BÖLÜM:
UYGULAMA ÇALIŞMASI

Bilişim çağının, içinde yaşamış olduğumuz dünyaya getirdiği en büyük değişimlerden birisi kuşkusuz ki, bilgi paylaşımının geçmişe oranla çok daha hızlı yöntemlerle ve çok daha fazla miktarlarda yapılıyor olmasıdır. Toplumlar bahsi geçen bilgi artışına ayak uydurmanın yollarını ararken, istem dışı da olsa her türlü medya aracının yardımına başvurmaktadırlar. Bütün bu faktörler göz önünde bulundurulduğunda, yapılan araştırmaların da vurguladığı üzere dünyamızda artık görsel ağırlıklı bir iletişim paylaşımı hüküm sürmektedir.

Günümüzün gelişmekte olan kültürlerinden birisi olan, etkileşimli grafik romanlar da yapısı gereği, bu iletişim ağının bir parçası haline gelmişlerdir. Yapılan araştırmaların da öne sürdüğü üzere, kullanıcıyı iletişim kurmaya, harekete geçirmeye davet eden etkileşimli grafik roman türü, uzmanların da önerisiyle birlikte bir uygulama çalışması haline getirilmiştir. Bu etkileşimli grafik roman uygulaması, içermiş olduğu görsel, metin ve kare kod gibi teknolojik ögelerden oluşmaktadır. Bazı sayfalarda bulunan karekodlar ile sayfanın etkileşimli hali izlenebilmektedir. Iphone kullanıcılarının karekodu okutmak için herhangi bir program yüklemeleri gerekmemektedir. Telefonlarını karekodun üzerine getirerek kamera özelliğini açmaları yeterlidir. Kamerayı açtıklarında yukarıda youtube linki belirecektir. Diğer akıllı telefonların ise karekod okuyacak programları telefonlarına indirmeleri yeterli olacaktır.

5.1. HİKAYE ÖZETİ

Hayatta kalabilmek için nihilizme sığınmış olan Bengi, uzun zaman sonra inançlarıyla çelişen bir eylem gerçekleştirir. Bir sokak kedisinin hayatını kurtarır. Sokaklarda nihilist bir ideoloji korumasında hayatını idame ettiren Bengi artık korkuyordur, çünkü ilk defa bir amacı vardır. Hayvanları bu zulümden kurtaracaktır. Peki ama daha önce belki binlerce defa şahit olduğu bu manzaraya neden karşı koymamıştı? Neden şimdi? Hayvanları sokaklardan toplayan bu insanların peşine düşen Bengi, bir yandan da kendisini daha iyi tanımaya başlar. Akıl hocası, sokakların bilgesi "O" (evsiz) birlikte eskiden sadece hayatın bir kölesi haline gelmekten korkan Bengi, şimdi bir de hayvanlara yardım etmek zorundadır.

Özel bir kurum tarafından ekonomik olarak desteklenen XYZ labarotuvarları da zor durumlarla karşı karşıyadır. Karşılarında, bir geçmişe sahip olmayan Bengi vardır. Labarotuvarın işleticisi ve idealist bir bilim adamı olan doktor X, uzun zamandır üstünde çalıştığı "askeri silah" Bengi projesini hayata geçirmek için deneyler yapmaktadır. Son deneylerini de tamamlayan doktor X için zaman gelmiştir. Projesini uluslararası bir tanıtımla artık orduların huzuruna sunabilecektir.

XYZ labarotuvarlarının bu dev projesinden habersiz olan Bengi, kendisini ustaca örülmüş bir kurgunun tam merkezinde bulacaktır. Hayatın bir deney olduğuna inanan ve kaybetmekten korkmayan bilim adamıyla, Bengi'nin karşılaşması artık an meselesidir. ''Bengi'' geçmişte yaşanmış olanların, günümüzde yaşananların, geleceğin ilerleyen zaman dilimlerinde de tekrar tekrar yaşanacağına inanan bir grup insanın yaratmış olduğu paradoksun hikayesidir.

5.2. KARAKTER ANALİZİ

Bengi: Ailesini bebek yaşta kaybetmiş bir kız çocuğu. Ailesini kaybettikten sonra devlet tarafından işletilen bir yetimhaneye yerleştiriliyor. Yetimhaneden kaçtıktan sonra yeni evi olan sokaklarda büyüyor ve iflah olmaz bir nihilist olarak hayatını devam ettirmeye çalışıyor. Nihilizmi tanıdığı tek insan olan bir evsizin ona vermiş olduğu kitaplardan okuduğu ve anladığı kadarıyla gerçek hayatta uygulamaya çalışıyor.

Mr X: İdealist bir bilim insanı. Onun için kime çalıştığı önemli değil, araştırmaları maddi açıdan destekleyen herhangi bir kurum için çalışabilir. Uzun yıllardır askeri araştırmalar yapıyor.

O: Nerden geldiği, ne zaman evsiz kaldığı hakkında kesin bir bilgi yok. Tek bildiğimiz evsiz olduğu ve Bengi sokaklara düştükten sonra ona ev sahipliği yaptığı. İnaçlarını ve hayat görüşünü Bengi'ye aktarıyor. Bengi'ye herhangi bir konuda baskı uygulamayan bir akıl hocası olarak sokaklarda hayatına devam ediyor.

Evsiz Adam: Tek derdi, sokaklardan topladığı izmarit/sigaralar eşliğinde gün aşırı bir şekilde hayatta kalmak.

XYZ Köpek Toplayıcıları: Genç yaşta para kazanabiliyor olmanın rahatlığıyla okulu bırakmış iki genç insan.

5.3. HİKAYENİN 1. BÖLÜMÜNÜN METNİ

Bengi - 1. Bölüm "Ayna"

Sayfa 1 (4 Panel)

Dış mekan: Cadde – Akşamüstü

Panel 1: Yakın plan bir kedi kuyruğu, ucuna teneke bağlanmış olarak görünmekte (kuyruk yere çarparak ses çıkartıyor).

Panel 2: Kedi daha geniş bir planda görüntüdedir. Kuyruk hızla yere çarparak ses çıkartmaya devam etmektedir.

Panel 3: Kedinin yüzü görünmektedir. Kulaklarını korkudan geriye atmış, yüzünde endişeli bir ifade var.

Panel 4: Kaçmakta olan kedinin bütün vücudu yandan görünmektedir. Kedi hızlı bir şekilde köşeyi dönmektedir. Bu esnada arkadan kalabalık bir grubun bir parçası olan, ortaokul çağında, iki çocuğu da kediyi kovalarken sahneye girmektedir. Çocuklar ellerindeki ince dalları havaya kaldırmış, kediye doğru savurmaktadırlar.

Sayfa 2 (5 Panel)

Dış mekan: Çıkmaz Sokak - Akşamüstü

Panel 1 : Az önce çocuklardan kaçmakta olan kedi çöp kutusunun altına saklanmaktadır.

Panel 2: Haşarı çocuklar kediyi korkutmak için çöp kutusunu tekmelerler.

Panel 3: Kedi çöp kutusunun altından kediliğine yakışır bir biçimde sessizce çöp kutusunun içine sızmaktadır.

Panel 4: Kedinin çöp kutusuna sızdığını gören çocuklardan biri, telefonuyla çöp kutusunu aydınlatmaktadır.

Panel 5: Çocuklardan birisi cep telefonuyla çöp kutusunu aydınlatırken, öteki kediyi yakalamak için içeri atlamaktadır.

Sayfa 3 (7 Panel)

<u>İç mekan: Klasik bir çöp kutusunun içi – Cep telefonuyla aydınlanıyor</u>

Panel 1: Kediyi yakalamak için çöp kutusuna atlamış olan çocuk, çöplerin içinde kendine adeta bir ev kurmuş olan bir kız çocuğuyla göz göze gelmektedir. Kısa süreli bir bakışmanın ardından kız çocuğu, erkek olana bir kafa atmaktadır.

<u>Dış mekan: Çıkmaz Sokak – Akşamüstü</u>

Panel 2: Dayak yemiş olan çocuk kanlar içinde çöp kutusunun dışına atlamaktadır. Olup biteni anlamaya çalışan cep telefonlu çocuk hayretler içinde arkadaşına bakakalmakta ve kanı görür görmez bayılmaktadır.

<u>Cep telefonlu Çocuk</u>

Oha ne oldu oğlum ? OF KAN! Beni kan tu....

Panel 3: Dizlerinin üstüne çökmüş burnunu tutan çocuk belinden bir silah çıkartmakta ve nefret dolu bakışlarla çöp kutusuna bir şarjör boşaltmaktadır.

<u>Kanlar içindeki çocuk</u>

Aaaaa seni küçük pislik!!!

Panel 4: Kurşunu biten çocuk, bir kaç kez daha tetiği çektikten sonra durmakta ve çöp kutusuna doğru yürümeye başlamaktadır.

Panel 5: Çöp kutusunun kenarına gelen çocuk hafif ürkek bir şekilde parmaklarının ucuna yükselip içeriye bakar, içeriden bir çift el çocuğu çöp kutusunun içine çekmektedir.

<u>Ses efektleri</u>

PAT! KÜT! ÇAT!! AH!!

Panel 6: Az önceki genç kız tek eliyle çöpün kenarından destek alarak dışarıya zıplar, çöpün kapağını kapatır. Kanlı ellerini üstüne siler ve yerde baygın yatan çocuğu fark eder.

Panel 7: Üstü başı kir ve kan içindeki kız, kirli elleriyle yerde baygın yatan çocuğun cüzdanını pantolonunun arka cebinden aşırmaktadır.

Sayfa 4 (7 Panel)

Dış mekan: Yüksek bir binanın çatısı – Güneş batıyor

Panel 1: Kırışmış bir çift el sigara sararken görünmekte.

Panel 2: Kırışmış eller oldukça usta bir biçimde sarılmış nizami sigaraları, yan yana dizmektedir.

Panel 3: Sigarayı saran kırışmış ellerin sahibini görünür. Çatının kenarında oturmuş, güneş gözlüklü, saçları oldukça uzun ama tokayla tutturulmuş pis görüntülü bir "O" (evsiz) adam elleri dizinde batan güneşin keyfini çıkarırcasına manzarayı izlemektedir.

Panel 4: "O" kılıklı adamın hemen solunda çatının kenarında bir çift el belirmektedir.

Panel 5: Az önceki bir çift el kendini yukarı çekmekte ve kız çocuğu (Bengi), "O" adamın yanına oturmaktadır.

Panel 6: Birlikte hiç konuşmadan güneşin batışını izlemektedirler.

Panel 7: Güneş battıktan sonra ortalığa karanlık çökmekte ve kız adamın dizlerine yatıp uyumaktadır.

Sayfa 5 (6 Panel)

Dış mekan: Yüksek binanın çatısı – Sabah

Panel 1: "O" isimli adamın kırışmış ellerini bir kez daha sigara sararken görünür.

Panel 2: Kırışmış eller nizami bir şekilde dizilmiş sigaraları tek tek aşağıya atmaktadır.

Panel 3: Bengi elinde kahveler ve bir poşet dolusu açmayla "O"adama doğru yürümektedir.

Bengi

Ah demek sabah ritüelin başladı.

Gerçek bir çatlak olduğunun farkındasındır umarım.

Panel 4: Sıraya dizilmiş bütün sigaraları aşağıya atan "O", gözleriyle Bengi'nin elindeki poşeti ve kahveleri süzmektedir. Kafasında soru işareti ve ünlemler belirmektedir.

Panel 5: Bengi "O"nun yanına oturmakta ve kahvesinin yanında bir de açma uzatır. Ancak "O" almakta tereddüt eder ve Bengi'yi yargılayan bakışlarla inceler.

Bengi

Hadi ama inat etme ve al şunları. Elbette ki çalmadım!!!
Farkında mısın bilmem ama dün ay başıydı ve maaşımı aldım.

Panel 6: "O" Bengi'nin elindeki kahveyi ve açmayı alır ve adeta yumulmaya başlar.

"O"

HAHAHAHAHAHAH!

Sayfa 6 (5 Panel)

Dış mekan: Cadde – Öğlen

Panel 1: Pardösülü ve evsiz görünümlü bir adam koşar adımlarla karşıdan karşıya geçmeye çalışmaktadır.

Evsiz 1

Tanrım umarım geç kalmamışımdır.
Umarım halen ordadır.

Panel 2: Evsiz adam trafiği birbirine katarak karşıya geçmeyi başarır ve hedefine kilitlenmiş bir şekilde koşmaya başlar. Evsiz adam heyecanla koşarken, üstü çarşafla örtülmüş dev bir aynayı taşıyan iki kişinin yanından geçer ancak pardösüsü aynayı gizleyen çarşafa takılır ve çarşafta onunla birlikte dalgalanarak uçup gitmektedir.
Panel 3: Yerde duran ustaca sarılmış bir sigarayı oldukça pis bir el almaktadır.
Panel 4: Sigarayı alan elin az önceki evsiz adam olduğu görünür. Elindeki sigarayı havaya kaldırır ve şükreder.

Evsiz 1

Tanrım sana şükürler olsun!
Sana sonsuz minnettarım.

Panel 5: Çarşafı uçup gitmesini izleyen kuryeler, büyük bir sinir ve çaresizlik içinde çıplak aynayı taşımaya devam ederler.

Sayfa 7 (5 Panel)

Dış mekan: Laboratuvar Giriş Kapısı - Öğlen

Panel 1: Simsiyah bir minibüs, ‘’XYZ’’ logolu çift kapılı bir girişin önünde beklerken görünür. Şoför minibüsün camından kafasını çıkartır ve diyafona doğru eğilerek geliş amacını belirtmektedir.

Şoför

KOD - 030687

Diyafon

KOD doğrulandı, eve hoş geldiniz saha ekibi 36.

Panel 2: Minibüs devasa kapılardan içeriye giriş yapmakta ve üstünde XYZ Laboratuvarı yazan bir tabelanın önünde park etmektedir.

İç mekan: Minibüsün arkası

Panel 3: Minibüsün arka kapısını açan iri yarı şoför**,** dört adet hayvan taşıma kafesini üst üste koymakta ve ayaklarıyla kapıları kapatmaktadır.

İç mekan: Laboratuvar

Panel 4: İçerideki odadan çıkan cılız ve doktor önlüklü bir adam iriyarı adama yardım etmek için kafeslerden birini almaktadır. Merak ve mutluluk içinde kafesi incelemektedir.

İç mekan: Kafesin içi

Panel 5: Kafesin içinde uyuyan bir kedi, az önceki doktorun meraklı bakışlarına maruz kalmaktadır.

Doktor X

Merhaba!

Sayfa 8 (4 Panel)

İç mekan: Laboratuvar

Panel 1: Doktor elindeki kafesle otomatik kapılı bir odadan içeriye girerken, karşı odadan dayak yemiş çocuk ve arkadaşı çıkarken görünmekte. Çocuklardan burnu sargılı olan silahını yeniden beline saklarken, diğeri de bıçağı kabzasına yerleştirmektedir.

Dış Mekan: Laboratuvar çıkış kapısı - Öğlen

Panel 2: Minibüsün girmiş olduğu kapıdan çocuklar çıkarken görünmekte. Burnu sargılı çocuk elinde tutmuş olduğu paraları saymaktadır.

Çocuk 1

Bok kafalılar her geçen gün daha az para vermeye başladılar.
Biz olmasak bu kadar kedi, köpek nerden toplayacaklar acaba ?

Çocuk 2

Hadi ama! Bedavadan para kazanıyoruz daha ne istiyorsun ?
J gibi tuvalet temizlemekten iyidir.

Çocuk 1

Kes sesini at kafalı!
Karı gibi bayılmasaydın şimdi elimizde iki katı paramız olacaktı!
Kan tutuyormuş! Çoluk çocukla uğraşıyoruz gerçekten!
Deli çıkacağım!

Çocuk 2

Ah pardon!
Ufak bir kızdan tekme tokat dayak yiyen bendim değil mi!
Pardon!

Dış Mekan: Laboratuvar çıkış kapısı - Öğlen

Panel 3: Laboratuvar giriş kapısının hemen iki adım dışarısında olan çocuklardan silahlı olan ani bir hareketle silahını arkadan arkadaşının kafasına dayamakta. Kafasına silah dayanmış olan çocuk çaresizce ellerini havaya kaldırmış titremektedir.

Çocuk 1

Bu yaşananların tek bir kelimesini bile kimseye anlatmayacaksın!

Anladın mı bamya ?

Çocuk 2

Sakin ol C!

Hadi kaptan çek şu silahı kafamdan!

Lütfen! Lütfen!

Panel 4: Silahlı çocuk silahını kabzasına geri koymakta ve arkadaşına okkalı bir tokat atmaktadır.

Çocuk 1

İşte böyle!

Adam ol! bebe!

Sayfa 9 (Yatay 3 Panel)

Dış Mekan: Cadde – Öğlen

Panel 1: Kuryeler çıplak aynayı taşıyorlarken, yanlarından geçmekte olan Bengi tesadüfen yansımasını aynada görmektedir. Uzun zamandır kendisini aynada görmemiş olan Bengi kendisini çok garip hisseder. Kendisini izlemeye dalan Bengi, kuryelerle birlikte uzaklaşan aynadan bir haber uzaklara dalmaktadır.

Panel 2: Bengi dizlerinin üstüne çökmekte ve halsiz, bitkin bir biçimde yüzüstü yere kapaklanmaktadır.

Panel 3: Zifiri karanlık.

Sayfa 10 (5 Panel)

İç Mekan: Laboratuvar

Panel 1: Doktor X yanında şık giyimli birkaç kişiyle laboratuvarı gezmekte. Sağ tarafta metal yataklarda, sırt üstü bayılmış bir düzine kedi yattığı görünmekte. Sol tarafta derisinin yarısını kaybetmiş tavşanlar kafeslerinde korkmuş bir şekilde yan durmaktadır. Önlük giymiş bir kaç kişi kedilerden bir tanesini ameliyat etmektedir.

Panel 2: Otomatik kapılar açılır ve doktor X misafirleriyle yeni bir odaya geçmektedir. İçindeki malzemelerden bir deney odası olduğu anlaşılan mekan içinde birden çok kafes sıralıdır. Kafeslerin her birinin içinde uyuyan kedi ve köpekler olduğunu görünmekte. Her bir kafesin üstünde ise farklı bir ilaç isimi yazmaktadır.
Panel 3: Doktor X misafirleriyle birlikte kafeslerden birinin önünde durmakta. Kafesin üstünde Alconol yazmakta. Kafesin içinde gözleri gri bir köpek tepkisiz bir şekilde gelenlere bakmaktadır.

1. Tekil Şahısın Gözünden: Kafesin İçindeki Biyonik Gözlü Köpek

Panel 4: Yarı canlı köpeğin gözünden gelen misafirler ve doktor X lakaplı adam görünmekte. Köpek herkesi analiz etmektedir.

İç Mekan: Laboratuvar Odası – Köpek Kafesinin Önü

Panel 5: Doktor X misafirlerle az önceki kafesin önünde durmuş onlara, yeni araştırmasının detaylarını anlatmaktadır.

Doktor X

Gösterimizin baş karakterlerinden Max'le tanışın.

Sayfa 11 (5 Panel)

Dış Mekan: Yüksek Çatı Binası – Güneş batıyor

Panel 1: Bengi ve "O" her zamanki yerlerinde konuşlanıp, güneşi batırmaktadırlar.

Bengi

Biliyor musun, uzun zaman sonra oldukça pişman olduğum bir şey yaptım.

"O"

???....

Dış Mekan: Dar bir sokak – Akşamüstü

Panel 2: Sokak bir köpeğin gözünden tepetaklak görünmektedir. Köpeğe doğru iki figür yaklaşmakta. Figürler yaklaştıkça onların, XYZ şirketi adına hayvanları kaçıran kurye çocuklar olduğu anlaşılmaktadır. Çocuklardan biri elindeki komando bıçağını, baget gibi çevirmektedir.

Bengi(Dış Ses)

Bir tercih yaptım!

Onca yıl sonra çok garip hissettim açıkcası..

Herhangi bir konuda karar verdim.

Panel 3: Bu defa tuzağa takılmış olan köpek, çocukların gözünden görünmekte. Köpek simsiyah ve hamile bir dişi. Mahsun gözlerle, çocukların ona merhamet etmesi için çocuklara bakmaktadır.

Bengi(Dış Ses)

İnanabiliyor musun ?

Onca yıl dayandım ama şimdi götü boklu bir hayvan yüzünden...

Panel 4: Çocuklardan elinde bıçak olan, bıçağı köpeğin gövdesinde gezdirirken karnında durur. Çocuk, keskin bıçağın ucunu köpeğin karnına hafifçe bastırır ve bir damla kan bıçağın ucuna bulaşmaktadır.

Bengi(Dış Ses)

O aynada iğrenç yüzümü gördüğüm günden beri zaten bir garip hissediyordum.

Çocuk 2

Aaa hamileymiş.

Kuralları biliyorsun.

Bize hamileler için para vermiyorlar.

Bıçaklı Çocuk

Haklısın para etmez.

Çocuk 2

Hadi yardım et serbest bırakalım.

Panel 5: Çocuklardan pasif olan köpeği serbest bırakmak için bir hamle yaptığı sırada, bıçaklı olan elinin tersiyle çocuğa vurmakta. Acılar içinde yere yığılan pasif çocuk kulağını tutarken, bıçaklı çocuk belinden silahını çıkarmakta ve köpeğin karnına dayamaktadır.

Sayfa 12 (6 Panel)

Dış Mekan: Dar bir sokak – Akşamüstü

Panel 1: Bıçağını eline alan çocuk, bıçağı köpeğin karnına saplamakta. Bu sırada yerde yatan arkadaşı gördüklerine inanamamakta ve kusmaya başlamaktadır.

Bıçaklı Çocuk

Ah ya! Ben ne yapıyorum ?

Hamileyse bebekleri para eder belki ne dersin ?

Çocuk 2

OGHHH!!

Panel 2: Bıçaklı çocuk bir kez daha bıçağı saplamak üzere hazırlanırken, arkadan bir el çocuğun elini tutmaktadır.

Panel 3: Elin Bengiye ait olduğu görünmekte. Bengi çocuğun elindeki bıçağı çevik bir hareketle eline almaktadır.

Panel 4-5: Bengi, bıçağı hızlı hareketlerle önce çocuğun cinsel organına, sonra çenesinden içeriye sokmaktadır.

Panel 6: Olan biteni yerde kusmuk içinde izleyen pasif çocuk, kaçmaya çalışırken kusmuklarına basarak düşmekte. O sırada çenesine bıçak soktuğu çocuğun gözlerine bakan Bengi, kaçmaya çalışan çocuğu fark etmektedir.

Sayfa 13 (6 Panel)

Dış Mekan: Dar bir sokak – Akşamüstü

Panel 1: Bengi atik bir hareketle yere düşen çocuğun üstüne çıkmakta ve bıçağı çocuğun çenesine dayamaktadır.

Bengi

OHOWW.

BOK gibi kokuyorsun.

Panel 2: Çenesinde bıçak olan çocuğun yüzü görülmekte. Ağzında kusmuk parçacıkları olan gözü yaşlı çocuk, korku dolu gözlerle üstündeki Bengi'ye bakmaktadır.

Panel 3: Çocuğun üstündeki Bengi elinde çocuğun cüzdanını incelemektedir.

Bengi

XYZ laboratuvarları için mi çalışıyorsun ?

Panel 4: Korku dolu çocuk, Bengi'nin merhamet edeceğini düşünerek ''evet'' anlamında bir ümitle kafasını sallamaktadır.

Panel 5: Çocuğun üstündeki Bengi gözlerini kısarak çocuğa bakmaktadır.

Bengi

Benim için bir mesaj iletmeni istiyorum.

Bana bu iyiliği yapar mısın ?

Panel 6: Bengi'nin merhamet edip onu öldürmeyeceğini anlayan çocuk, rahatlamış bir yüz ifadesiyle hafifçe gülümseyerek cevap vermektedir.

Çocuk 2

Ne istersen!!

Sayfa 14 (5 Panel)

Dış Mekan: Suç Mahali (Aynı Dar Sokak) – Gece

Panel 1: Ceket giymiş bir adam elinde polaroid fotoğraf makinesiyle bir fotoğraf çekerken görülmektedir.

Panel 2: Flaş patlamaktadır. (Bembeyaz bir panel)
Panel 4: Polaroid bir fotoğrafın yavaş yavaş kendine geldiğini görülmekte. Fotoğraf bir portre ama gene de kime ait olduğunu tam olarak seçilememektedir.
Panel 5: Fotoğraf yavaş yavaş belirgin hale gelmektedir. Portre az önceki çocuklardan pasif olanın polaroid portresi. Fotoğrafta çocuğun boğazının kesilerek öldürüldü görülmektedir.

Sayfa 15 (5 Panel)
Dış Mekan: Çatı 1 (Kuşbakışı) – Gece
Panel 1: Bengi'nin vücudunun üst kısmı, kurbanlar hakkında araştırma yapan dedektifi izlerken görünmektedir. Dedektif elindeki portre fotoğrafı bir grup gence göstemektedir.
Panel 2: Dedektifin sorguladığı çocuk grubundan birisi çaktırmadan gruptan uzaklaşıp cep telefonuyla birisini aramaktadır.

Dış Mekan: Çatı 2 (Kuşbakışı) – Gece
Panel 3: Dedektif bu defa bir evin önünde durmaktadır. Kapıda oldukça ince yapılı bir kadın görülmektedir. Dedektif fotoğrafı bu defa kadına gösteriyor, kadın umursamaz bir yüz ifadesine sahiptir.
Panel 4: Dedektif yemek molası vermektedir, yol üstündeki seyyar satıcılardan yemek alıp ve atıştırmaya başlamaktadır.

Dış Mekan: Çatı 3 (Kuşbakışı) – Akşamüstü
Panel 5: Dedektif, polis karakoluna geri dönmektedir.

Sayfa 16 (5 Panel)
Dış Mekan: Sıkışık trafiğin olduğu bir cadde – Akşamüstü
Panel 1: Dedektifi arabasını park etmiş, sokakta, oldukça kalabalık bir caddede insanlarla omuz omuza yürümektedir.
Panel 2: "O" şapkası önünde, sokakta bir köşede uyumaktadır.
Panel 3: Sokağı "O"nun elindeki küçük aynadan dedektifi görmekteyiz. "O"nun aslında uyumadığını anlamaktayız. Elindeki küçük aynayla sokağı izlemektedir.
Panel 4: Dedektifin yaklaştığını gören "O" toparlanıp ayağa kalkmaktadır.

Dış Mekan: Çatı (Kuşbakışı) – Akşamüstü

Panel 5: Bengi'yi, dedektifi ve "O"yu izlerken görmekteyiz. "O" dedektife bilerek çarpıp yere yığılmaktadır.

Sayfa 17 (4 Panel)

Dış Mekan: Cadde – Akşamüstü

Panel 1: Dedektif yere düşen "O" yu ayağa kaldırmaya çalışmaktadır. İnsanlar hiç umursamadan yürümeye devam etmektedirler. Yardım etmek için tek bir duran veya bakan insan yok.

Dedektif

Hey, iyi misin ?

Özür dilerim, geldiğini görmedim.

Panel 2: Susturucu tabanca tutan bir el, tam üç el ateş etmektedir.

Panel 3: Dedektif "O" nun üstüne yığılmaktadır.

Panel 4: Ne olduğunu anlamayan "O" dedektifi hafifçe kaldırdığında kanlar içinde olduğunu görmektedir. Anlam veremeden etrafa bakınıp hemen oradan uzaklaşmaya başlamaktadır.

Sayfa 18 (4 Panel)

Dış Mekan: Çatı – Akşamüstü

Panel 1: "O" ve Bengi çatıda her zamanki yerlerinde oturmuş tartışmaktadırlar. Kanlı elbiselerini çıkartmış olan "O" üstü çıplak bir şekilde durmaktadır.

Panel 2: Bengi elinde tuttuğu bir not defterine bakmaktadır.

Bengi

Tamam ama ne alaka ?

Panel 3: Bengi'nin elinde, kanlar içindeki dedektifin not defterini görmekteyiz. Defterin son sayfasında kana bulanmış bir şekilde ''XYZ LABS'' yazmaktadır.

Dış Mekan: Çatı – Sabah

Panel 4: Yakın planda "O" hiç bir şey olmamış gibi büyük bir görev aşkıyla, her zamanki gibi sigara sararken görünmektedir.

Sayfa 19 (5 Panel)

Dış Mekan: Patenler – Sabah

Panel 1: Yakın planda dört tekerlekli bir pateni, son sürat giderken görmekteyiz.

İç Mekan: Minibüs - Sabah

Panel 2: Daha önce görmüş olduğumuz iri yarı minibüs şoförünü, profilden direksiyonda görmekteyiz. Dikiz aynasında "Hayvanları seviyorum" çıkartmalı bir araba kokusu asılmış sallanmaktadır.

Panel 3: Minibüsün arkasında 6 tane kafes görülmektedir. Kafeslerin içinde birden çok kedi, köpek ve sıçan vardır. Hepsi baygın bir şekilde yatmaktadır.

Panel 4: İri yarı minibüs şoförü elindeki telsize rapor vermektedir.

Şoför

Saha ekibi 36'dan merkeze.

Yeni arkadaşlar edindim yoldayım.

Tamam.

Dış Mekan: Minibüsün Sol Yan Dikiz Aynası – Sabah

Panel 5: Sol dikiz aynasında Bengi'yi minibüsün arkasına tutunmuş olarak görmekteyiz. Az önceki patenlerin Bengi'ye ait olduğunu anlıyoruz.

5.4. HİKAYENİN 1. BÖLÜMÜNDEN ETKİLEŞİMLİ UYGULAMA ÇALIŞMALARI

Uygulama Analizi

Bengi isimli grafik roman denemesi üç ana bölüme ayrılarak tasarlanmıştır. Bölümler isimlerini sırasıyla ünlü bilim insanları, düşünürlerin teorilerinden almışlardır. Birinci bölümde, Fransız bilim insanı Jacques Lacan'ın "Ayna Evresi" teorisinden yararlanarak ana karakter olarak tasarlanmış olan Bengi'nin karakter oluşumunun ilk adımları atılmıştır. İkinci ve üçüncü bölümlerde ise psikanalizin öncüsü olarak görülen Sigmund Freud'un "id", "ego" ve "süperego" kuramları göz önünde bulundurulmuş ve Bengi'nin karakter gelişimi tasarlanmıştır.

Uygulama tasarlanırken, hikaye örgüsü ve karakterlerin daha ön planda olması amaçlanarak, mekan ve arka planlar eskiz olarak bırakılırken, figürler ve eylemleri renklendirilmiştir. Uygulama çalışmasının resimlemeleri aşamaları ile gösterilmiştir (Bkz. Görüntü 181-182-183-184).

Tüm bunların yanı sıra etkileşimli grafik romanların etkisini vurgulamak adına, uygulamada iki sayfaya kare kod çalışması eklenmiştir (Bkz. Görüntü 185-186-187) Kare kod, aksiyon olarak en uygun sayfalara eklenerek, konuşma metinlerin yanı sıra, ses efekti içeren video denemesiyle, hikayenin okuyucu ve izleyici üstünde bıraktığı etki pekiştirilmeye çalışılmıştır.



Görüntü 181: "Bengi" isimli grafik roman uygulamasının 15. sayfası için defterde yapılan eskiz çalışması.



Görüntü 182: "Bengi" isimli grafik roman uygulamasının 15. sayfası için bilgisayarda yapılan eskiz çalışması.



Görüntü 183: “Bengi” isimli grafik roman uygulamasına ait 15. sayfanın renklendirilmeden önceki hali.



Görüntü 184: “Bengi” isimli grafik roman uygulamasına ait 15. sayfanın renklendirilmiş hali.



Görüntü 185: “Bengi” isimli grafik roman uygulamasının kare kod (sol alt) ile etkileşimli hale getirilen 12. sayfası.



Görüntü 186: "Bengi" isimli grafik roman uygulamasına ait 12. sayfasının etkileşimli videosunda görünen paneller.



Görüntü 187: "Bengi" isimli grafik roman uygulamasının kare kod (sağ üst) ile etkileşimli hale getirilen 19. sayfası.

SONUÇ

Farklı kişiler tarafından farklı şekillerde tanımlanmaya çalışılan çizgi / grafik romanlar, geçmişten günümüze yaklaştıkça çağdaş kültürü oluşturan öğeler hâline gelmiştir. Çizgi / grafik romanların modern çağda oluşmuş yeni bir sanat türü olduğu ve hatta birçok ülkede, sanayi kolu olduğu söylenebilir. Bu romanların geçmişte üzerinde çok durulmayan özelliklerinden biri de bilgi tasarımı açısından, geleneksel edebiyat eserlerinin aksine, bilgilendirici içeriği grafik dille benzersiz bir şekilde harmanlama özelliğine sahip olmalarıdır.

Hikayeyi, görsel ögeler ile metinler arasındaki bağlar ve sebep/sonuç ilişkileriyle okuyucuya sunan grafik romanlar, bu tez kapsamında aslında ve de sadece hızla gelişmekte olan bir iletişim aracı olarak incelenmektedir.

Amerikalı yazar James Gleick'in da desteklediği üzere günümüz dünyasında "İnsanlar artık her geçen gün iletişimi kolaylaştıracak anahtar kelimeler, işaretler, alt başlık gibi kavramlara yönelme eğilimindedirler. Bunun en büyük nedeni ise, insanların -doğası gereği- en fazla bilgiyi en küçük fotoğraflarla elde etmek istemeleridir"
(Gleick, 1999).

İşte bu noktada, bilişim çağı okur-yazarlarının yardımına çizgi / grafik romanlar yetişmektedir, denebilir. Araştırmalar çizgi / grafik romanların "bilgi"yi, metine göre daha hızlı çevirmekte kullanılan birer araç olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Bilişim çağını oluşturan toplumlar görsel medyayı aynı zaman diliminde birden fazla kanaldan almaya devam ettikleri sürece, çizgi / grafik romanlar da bir iletişim aracı olarak görevlerine devam ederek, geleceğin iletişimi üzerindeki yansımalarıyla her geçen gün daha da etkili olmaya devam edebilecektir.

Bilişim çağının en büyük etkenlerinden biri olan bilgi artışına ayak uydurmanın kolay olmadığını vurgulayan İngiliz araştırmacı ve yazar Michele Gorman, aşırı bilgi yüklenmesinin, ancak üretilecek aşırı görüntü seliyle sindirebileceğini vurgulamaktadır. Buna bağlı olarak, bu yepyeni bilgi ve fikir iletme yolunu herkesin geliştirmesi gerektiğini de önermektedir. Michele Gorman, Bilişim Çağında dijital bilgi ve görüntülerle çevrili olan günümüz gençlerinin, iletişimlerini kelime ve resimlerin birlikte kullanımıyla daha kolay sağladıklarını öne sürmüştür
(Gorman, 2003).

Son zamanlarda çizgi / grafik romanların yanı sıra etkileşimli grafik romanlar da; hikaye, fikir veya herhangi bir içerik iletmek için popüler bir iletişim aracı haline gelmiştir. Sadece metinleri okuyarak ya da metinlere bazı görüntüler ekleyerek bilgiye ulaşmak, içinde bulunduğumuz bilişim çağında (özellikle 1990'lardan bugüne) iletişim açısından yeterli gelmemektedir artık. Metinlerin yanı sıra görüntülerin, özellikle de hareketli/etkileşimli görüntülerin- de birer okuma ögesi olmaya başlaması bunu açıklayan gelişmelerdendir.

Etkileşimli grafik romanlar sayesinde, bilginin daha etkili ve kalıcı olarak kullanıcıya aktarılması için bilişim çağına uygun teknolojiler kullanılarak çok yönlü bir bilgi çözümlemesine olanak tanınabilmektedir. Etkileşimli grafik romanlar, eser ve kullanıcıyı iletişim kurmaya ve bu bağlamda harekete geçirmeye yönelik çağcıl birer aracı olarak görünmektedir.

Günümüz araştırmaları; görsel okur yazarlığın ön planda olduğu bilişim çağında *etkileşimli grafik romanların*, tıpkı grafik romanlar gibi, hem önemli bir iletişim aracı, hem de hikaye anlatım tekniği yönünden yepyeni özelliklere sahip olduğunu vurgulamaktadır.

Etkileşimli grafik romanlar, gelenekselin çok ötesinde bir bildirişim olanakları sağlamaktadır. Görme duyusuna hitap eden görsel ögeler eşliğinde ses, dokunuş ve hissetme duyularına da yönelik olan bu yapıtlar, anlatılmak istenileni daha ilginç ve çekici hale getirebilmektedirler.

Geleneksel grafik romanların aksine, etkileşimli grafik romanlardaki görüntüler, estetik açıdan daha tatmin edici bir deneyim oluşturmak için önceden belirlenmiş yollarla ekran etrafında hareket etme özelliğine sahip olmaktadır. Etkileşimli grafik romanlar aynı zamanda geleneksel videoların aksine, okuyucularına hızı kontrol etme seçeneği de sunmaktadır.

Etkileşimli grafik romanların bu özelliği, okuyucuların aldıkları bilgiyi hangi hızda alacaklarını kontrol edebildikleri zaman, içeriği daha net bir şekilde kavrayıp hatırlayabileceği anlamına gelmektedir.

"Grafik Romanda Özgünlük ve Etkileşimli Bir Uygulama" başlıklı bu Yüksek Lisans Tezi kapsamında hazırlanan "Bengi" isimli grafik roman üç ana bölüm ve 260 sayfa olarak tasarlanmıştır. Her bölümde iki etkileşimli sayfa planlanmıştır. Tasarımı ve etkileşimli uygulamalarıyla kapsamlı bir çalışma gerektiren bu tasarımın tamamının sonuçlandırılması çok zaman alacağından, tez kapsamındaki uygulamalar; bir sayfanın eskiz aşamaları ve iki sayfanın etkileşimli uygulaması ile sınırlandırılmıştır.

Araştırmalar göz önünde bulundurulduğunda, bilişim çağıyla birlikte çeşitlilikler gösteren bilgi aktarımı ve bu bilginin en doğru şekilde yorumlanması yaklaşımları için günümüz dünyasında yepyeni yöntemler kendini göstermektedir. Henüz temelleri atılmakta olan ve geleceğin toplumunu oluşturacak görsel okur yazarların yepyeni bir iletişim aracına ihtiyaç duyacakları söylenebilir. Her geçen gün bilgiyi aynı anda, birden çok kanal üzerinden alan insanların, okuma ve anlama alışkanlıkları da çoklu iletim kanallarına yönelmiş durumdadır. İşte bu noktada geçmiş ve geleceği tek bir küme altında barındırabilen, okuyucuya aynı anda birden çok zaman diliminde bulunma olanağı sağlayabilen, okuyucunun birden çok duyusuna hitap edebilen etkileşimli grafik romanlar devreye girmektedir. Görsel imgeler seviyesinde olduğu kadar metinsel boyutta da okuyucuyla iletişim kurabilen etkileşimli grafik romanların, bilişim çağıyla birlikte ortaya çıkmış olan görsel okuryazarların tüm ihtiyaçlarını karşılayabilecek, uygun bir iletişim aracı olduğu söylenebilir.

Etkileşimli grafik roman alanında yapılan araştırmalar sonucu ulaşılabilen örneklerin hemen hepsinin internet ortamında gerçekleştirildiği gözlemlenmiştir. Bu tez kapsamında yapılan uygulamalara karekod uygulanıp Adobe After Effect programı ile etkileşimli hale getirilen çalışma internet ortamında yayınlanmıştır. Etkileşimli grafik roman alanında birçok çalışma yapılmasına karşın, sanal gerçeklik (vr) teknolojisiyle yapılmış herhangi bir uygulama ile karşılaşılmadığından, söz konusu yaklaşımlarla yapılacak çalışmalar ile daha ilginç sonuçlara ulaşılabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKLAR DİZİNİ

Altay, C. (2000). Çizgi Roman Tasarım Teknikleri Ve Bir Uygulama Çalışması. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Alpgin, H. (2008). 1001 Soruda Çizgi Roman. İstanbul: İnkılap Yayınları.

Alpgin, H. (2006). Çizgi Roman Ansiklopedisi. İstanbul: İnkılap Yayınları.

Appiah, O. (2006). Rich media, poor media: the impact of audio/video vs. Text/picture testimonial ads on browsers' evaluations of commercial web sites and online products. Journal Of Current Issues and Research in Advertising 28(1), 73-86.

Arnold, A., D. (1998. "Drawing in the Gals." http://www.epnet.com>.

Barker, M. (1989). Comics: Ideology, Power And The Critics. Manchester: Manchester University Press.

Bauer, R., A. & Greyser, S., A. (1968). Advertising in America: The consumer view. Boston, MA: Harvard University.

Bezci, Ş. (2002). Çizgili Hayat Kılavuzu. İstanbul: İletişim Yayınları. s;255-256

Biederman, I., & Vessel, E. A. (2006). Perceptual pleasure and the brain. American Scientist, 94, 249-255.

Bolan, B. (2000). Çizgi Roman Sanatı. İstanbul: İletişim Yayınları.

Botzakis, S. (2009). Adult fans of comic books: What they get out of reading. Journal of Adolescent & Adult Literacy, *53*(1), 50-59.

Botzakis, S. (2011). 'To be a part of the dialogue': American adults reading comic books. Journal of Graphic Novels and Comics, 2(2), 113-123.

Brown, J., S. & Duguid, P. (2000). The social life of information.
Boston: Harvard Business School.

Carrier, D. (2000). The Aesthetics of Comics. University Park: Penn State University Press.

Cantek, L. (2012). Türkiye'de Çizgi Roman. İstanbul: İletişim Yayınları.

Cantek, L. (2002). Çizgili Hayat Kılavuzu. İstanbul: İletişim Yayınları.

Cantek, L. (2004). Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi. İstanbul:Oğlak Yayınları. Sayı:1

Çelik, İ. (2015). SMUB Çizgi Roman Nedir? Erişim: 01 Mart 2016.
http://smubcizgiroman.com/smub-cizgi-roman-nedir/

Coşar, S. (2010). Edebiyatın Karikatürize Halleri, Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic. Volume 5/2, İzmir.

Coyle, J. R., & Thorson, E. (2001). The effects of progressive levels of interactivity and vividness in web marketing sites. Journal of Advertising 30(3), 65-77.

De Castro, R. F (2015). Mariachi Batman? Mexicans reinvent the Dark Knight in their own Image. Retrieved November 20, 2016 http://fusion.net/story/43825/mariachi-batman-mexicans-reinvent-the-dark-knight-in-their-owni
mage/?utm_source=facebook&utm_medium=social&utm_campaign=fusionnetwork
Ducoffe, R., H. (1995). How consumers assess the value of advertising, Journal of Current Issues and Research in Advertising, 17(1), 1-18.

Ducoffe, R., H. (1996), advertising value and advertising on the web, Journal of Advertising Research, 36(5), 21-35.

Edebiyat Haber. (2015). “ Grafik roman, çizgi romanı itibarlandırdı ” Erişim: 28 Mart 2016. http://www.edebiyathaber.net/levent-cantek-grafik-roman-cizgi-romani-itibarlandirdi/

Eighmey, J. (1997). Profiling user responses to commercial web sites, Journal of Advertising Research, 37(3), 59-67.

Eisner, W. (1985). Comics And Sequential Art. Paramus, NJ: Poorhouse Press.

Eroğlu, A. (1999). Bizler Birer Çizgi Roman Kahramanı İdik. Öküz, Eylül.

Esrock, E., J. (1994). The Reader’s Eye: Visual Imaging As Reader Response. Baltimore: Johns Hopkins UP.

Figueiredo, S. (2011). Building worlds for an interactive experience: Selecting, organizing, and showing worlds of information through comics. Journal of Visual Literacy 30(1), 86-100.

Frederick, D., M. (2013). The effects of parallax scrolling on user experience and preference in web design. Department of Computer Graphics Technology Degree Theses, Purdue University. Retrieved form http://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1025&context=cgttheses

Gaines, J., M. (1991). Contested Culture: The Image, the Voice, and the Law. Chapel Hill: University of North Carolina Press Print.

George, J., & Spillman, M. (2013). Storytelling with interactive graphics: An analysis of editors’ attitudes and practices. Visual Communication Quarterly 20(1) 20-27.

Gleick, J. (1999). Faster: The Acceleration of Just About Everything. New York: Pantheo.

Gordon, I. (1998). Comic Strips and Consumer Culture 1890–1945. London: Smithsonian Institution Press Print.

Goldsmith, F. (1998). YA Talk: Graphic Novels. *Booklist* 1 May 1998, 1510-1.

Gorman, Michele. "Graphic Novels and the Curriculum Connection." Library Media Connection 22.3 (Nov./Dec. 2003): 20-1. Library Literature and Information Science H.W. Wilson. University of North Carolina at Chapel Hill, Davis Lib. 22 Feb. 2004.

Gönenç, L. (2011). Yıldız Tutulması. Erişim: 22 Mart 2016. http://birgunkitap.blogspot.com.tr/2013/04/yldz-tutulmas-levent gonenc.html.

Gravett, P. (1989). Avrupada Çizgi Roman. Argos, Mart.
Kontrol için Cante bak istersen

Güreli, T. (1997). Türkiye'de Çizgi Romanlar. Sanat Dünyamız, sayı:64

Gürata, A. (2002). Çizgili Hayat Kılavuzu. İstanbul: İletişim Yayınları. s. 54-58

Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience-a research agenda. Behaviour & Information Technology, 25(2), 91-97

Harvey, R. (1996). The Art of the Comic Book: An Aesthetic History. Jackson: UP Mississippi.

Hochheimer, J., L. "Reading the world through the word: The power of literacy in a new media age". College Literature 28 (Winter 2001), 202-9. Literature Online. ProQuest. University of North Carolina at Chapel Hill. 7 March 2004 < http://www.proquest. com>
Horn, M. (1976). The World Encyclopedia Of Comics. New York: Chelsea.

Horn, M. (1989). Çizgi Romanın Kısa Tarihi . Argos, Mart.

Howells, R. (2003). Visual Culture. Cambridge: Polity.

Ilgaz, Doç. Sevil Ilgaz. (1997). Çizgi Film. İstanbul: Leya Yayınları.

Inge, M.,T. (1997). Çizgi Romanlar, Sanat Dünyamız. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları sayı 64

Kireççi, Ü. (2008). Çizgi Roman Senaryosu. İstanbul: Cera Yayıncılık.

Kunzle, D. (1973) History of the Comic Strip. Volume 1, The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825 Berkeley and Los Angeles: University of California Press

Leng, H., K. (2012). Of Bats and Spiders: The Appeal of Comics to Adult Readers. GSTF Journal of Law and Social Sciences (JLSS), 2(1), 196.- 200.

Lefèvre, P. (1999). Recovering Sensuality in Comic Theory. International Journal of Comic Art, Vol:1, No:1, s; 140-149.

Maas, John-Michael. "Where the Fans Are." Publishers Weekly 28 April 2003: 23-6. Library Literature and Information Science H.W. Wilson. University of North Carolina at Chapel Hill, Davis Lib. 22 Feb. 2004.

McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperPerennial.

McCloud, S. (2000). Reinventing Comics. New York: Harper.

McCloud, S. (2006). Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. New York: Harper.

McKenzie, D., F. (1999). Bibliography and the Sociology of Texts. Cambridge University Press.

McLuhan, M. (1964) Understanding Media: The Extensions of Man. New York: McGraw-Hill.

McQuail, D. (1983). Mass Communication Theory: An introduction.
London: Sage Publications.

Nodelman, P. (1996). How Picture Books Work,' In S. Egoff, G. Stubbs, R. Ashley & W. Sutton (eds.) Only Connect. Readings on Children's Literature.
Oxford University Press.

Nyberg, A., K. (1998). Seal of Approval: The History of the Comics Code,
htttp://www.geocities.com

Özberk, M. (2012). Lumiere Kardeşler. Erişim: 18.03.2018.
http://www.otekisinema.com/lumiere-kardesler/

Pety, J. (2006). A Brief History of Comic Books. Dallas, Texas: Heritage Auction Galleries

Platin, A. (1985). Tek Resimden Dizi Resime Geçiş.Gösteri.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do they really think differently? On the Horizon, 9(6), 1-6.

Radford, S. K., & Bloch, P. H. (2011). Linking innovation to design: Consumer responses to visual product newness. Journal of Product Innovation Management, 28(1), 208-220.
Reeves, B., & Ivar., C. (1996). The media equation: How people treat computers, television, and new media like real people and places. Stanford, CA: Center for the Study of Language and Inf.

Renonciat, A. (2001). Introduction to the reprint of Gustave's Doré Des-agréments d'un voyage d'agrément. Éditions Le Capucin.

Richard, B., K. (2007). One Thousand Years of Manga, Paris: Flammarion.

Ross, S. (2007). Comics Timeline The History of The Funnies in America

Arnheim, R. (1971). Art and Visual Perception, a Psychology of the Creative Eye. University of California Press.

Julia, R. (2008). Karen Berger Röportajı. Comics and Literature. www.juliaround.com May 8. Web.

Sears, A., & Jacko, J., A. (2007). Future trends in human-computer interaction. The human-computer interaction handbook: Fundamentals, evolving technologies and emerging applications, 1281-1290.

Sabin, R. (1993). "The Graphic Novel in Context", Adult Comics. New York: Routledge.

Sabin, R. (1993). Adult Comics: An Introduction. London: Routledge.

Sabin, R. (1996). Comics, Comix and Graphic Novels A History of Comic Art. Hong Kong: Phaidon Press Limited.

Sarıkavak, Namık K. (1998). Kaligrafi Ders Notları (Yayınlanmamış). Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

Scott, A. O. (2002) "A Hunger for Fantasy, an Empire to Feed it" , New York Times.

Sertçelik, U. (2005). İnternet Çizgi Roman Uygulamaları. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Ankara.

Sevinç, M., San, Ç., Güngör, A., Kireççi Ü. (2015). Boş Balon. İstanbul

Smitten, J., R. (1981). Introduction: Spatial Form and Narrative Theory. Ithaca and London: Cornell University Press.

Stern, B., & Zaichowsky, J., L. (1991). The impact of 'entertaining' advertising on consumer responses. Australian Marketing Researcher, 14, 68-80.

Strader, Helen B. (Ekim 1978). "Visual Literacy and Adult Basic Education" Drexel Library Quarterly.

Sundar, S. S., & Kalyanaraman, S. (2004). Arousal, memory, and impression-formation effects of animation speed in web advertising. Journal of Advertising 33(1), 7-17.

Sundar, S. S., & Kim, J. (2005). Interactivity and persuasion: influencing attitudes with information and involvement. Journal Of Interactive Advertising 5(2), 6-29.

Uçan, B. (Eylül 2015). Dünyada ve Türkiye'de Karikatürün Tarihsel Gelişiminin İncelenmesi (Bildiri), Sanat Gerçeklik ve Paradoks. Bodrum.

Uçmak, A. (2007). Grafik Anlatım Diliyle Farklılık Yaratan Çizgi Romanlar Ve Yaratıcıları. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.

Varol, E. (2003). Uzakdoğu Kültüründe, 'Japonya Örneğinde' Çizgi Roman Sanatının Gelişimi Ve Bir Çizgi Roman Denemesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Weber, W., & Rall, H. (2012). Between data visualization and visual storytelling: The Interactive information graphic as a hybrid form. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Sheraton Phoenix Downtown, Phoenix, AZ.

Weiner, R. (2010). Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives. United States of America: McFarland and Company.

Wright, B., W. (1998). The American Comic Book:A Cultural History. Phd Thesis Statement, Purdue University.

Willats, J. (1997). Art and Representation. New Principles in the Analysis of Pictures. Princeton University Press.

Wurman, R. (2000). Information anxiety 2. Indianapolis: Que.

Yavuz, D. (2011). Red Kit Ve Tarkan Çizgi Romanlarının Yapısal Açıdan Karşılaştırılması.Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.

Yazıcı, N. (2005). Çizgi Romanda Türk Kimliği. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Yıldır, E. (1984). Çizgi Roman Dosyası. Töre.

Ziolkowska, S. and Howard, V. (2010). "Forty-one-year-old female academics aren't supposed to like Comics!" The Value of Comic Books to Adult Readers. In R.G Weiner (Ed.) Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives: Essays on Readers, Research, History and Cataloging (1st ed., pp 154-166). Jefferson. N.C., United States; McFarland & Co

Grafik Romanda Özgünlük ve Etkileşimli Bir Uygulama

Yazar Çilem Karaçeper

Gönderim Tarihi: 21- Haz- 2018 03:50PM (UTC+0300)
Gönderim Numarası: 977512625
Dosya adı: turnitin.compressed.pdf (21.39M)
Kelime sayısı: 31088
Karakter sayısı: 207231

Grafik Romanda Özgünlük ve Etkileşimli Bir Uygulama

ORIJINALLIK RAPORU

%7	%6	%1	%
BENZERLIK ENDEKSI	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCI ÖDEVLERI

BIRINCIL KAYNAKLAR

1	www.cizgidiyari.com İnt ernet Kaynağı	%1
2	artgozlugu.blogspot.com İnt ernet Kaynağı	%1
3	animehayali.tr.gg İnt ernet Kaynağı	%1
4	BEZCİ, Şenol. "MAUS: GRAFİK ROMAN VE EDEBİYAT", Ankara Üniversitesi, 2015. Yayın	%1
5	www.anime.gen.tr İnt ernet Kaynağı	%1
6	www.seruven.org İnt ernet Kaynağı	<%1
7	www.altevren.net İnt ernet Kaynağı	<%1
8	issuu.com İnt ernet Kaynağı	<%1

9	derinhakikatler.blogspot.com İnt ernet Kaynağı	<%1
10	oynakbeyi.com İnt ernet Kaynağı	<%1
11	www.forumuz.net İnt ernet Kaynağı	<%1
12	78.138.97.110 İnt ernet Kaynağı	<%1
13	www.turkcebilgi.com İnt ernet Kaynağı	<%1
14	kameraarkasi.org İnt ernet Kaynağı	<%1
15	animefan.blogcu.com İnt ernet Kaynağı	<%1
16	marvelkarakterleri.blogspot.com İnt ernet Kaynağı	<%1
17	tr.wikipedia.org İnt ernet Kaynağı	<%1
18	www.dekorguru.com İnt ernet Kaynağı	<%1
19	dspace5.zcu.cz İnt ernet Kaynağı	<%1
20	gazetemcesme.com	

		<%1
21	pelerinli.com İnt ernet Kaynağı	<%1
22	dc.wikia.com İnt ernet Kaynağı	<%1
23	rihtimdergi.com İnt ernet Kaynağı	<%1
24	efdergi.hacettepe.edu.tr İnt ernet Kaynağı	<%1
25	davidzwirnerbooks.com İnt ernet Kaynağı	<%1
26	www.bilgeler.net İnt ernet Kaynağı	<%1
27	www.superkahramanlar.com İnt ernet Kaynağı	<%1
28	artandfaithmatters.blogspot.com.au İnt ernet Kaynağı	<%1
29	www.cs.rochester.edu İnt ernet Kaynağı	<%1
30	www.boomsocial.com İnt ernet Kaynağı	<%1
31	marvel.wikia.com İnt ernet Kaynağı	<%1

32	www.kvaak.fi İnt ernet Kaynağı	<%1
33	parveensindhar.com İnt ernet Kaynağı	<%1
34	ufocasebook.conforums.com İnt ernet Kaynağı	<%1
35	frpnet.net İnt ernet Kaynağı	<%1
36	limonsevenbocek.wordpress.com İnt ernet Kaynağı	<%1
37	www.canlihaber.com İnt ernet Kaynağı	<%1
38	retrotortugas.blogspot.com İnt ernet Kaynağı	<%1
39	daeil.tistory.com İnt ernet Kaynağı	<%1
40	ufonet.150m.com İnt ernet Kaynağı	<%1
41	mangafc.com İnt ernet Kaynağı	<%1
42	fumettopenia.blogspot.com İnt ernet Kaynağı	<%1

Alıntıları çıkart	Kapat	Eşleşmeleri çıkar	< 5 words
Bibliyograf yayı Çıkart	Kapat		