



**JAPON MANGA ESTETİĞİNİN KÜRESEL ÇİZGİ ROMAN VE
İLLÜSTRASYON ANLAYIŞI ÜZERİNDEKİ ETKİLERİNİN İNCELENMESİ**
Sanatta Yeterlik Tezi

Mesut Can ÇETİNKAYA
Eskişehir 2025

**JAPON MANGA ESTETİĞİNİN KÜRESEL ÇİZGİ ROMAN VE
İLLÜSTRASYON ANLAYIŞI ÜZERİNDEKİ ETKİLERİNİN İNCELENMESİ**

Mesut Can ÇETİNKAYA

SANATTA YETERLİK TEZİ

Grafik Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Ocak 2025

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Mesut Can Çetinkaya'nın "Japon Manga Estetiğinin Küresel Çizgi Roman ve İllüstrasyon Anlayışı Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi" başlıklı tezi 29/01/2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Grafik Anasanat dalında Sanatta Yeterlik tezi olarak kabul edilmiştir.

Unvanı Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. Melike Taşcıoğlu Vaughan

Üye : Dr. Öğr. Üy. Dilek Erdoğan Aydın

Üye : Doç. Çiğdem Taş Alicenap

Üye : Prof. Pelin Öztürk Göçmen

Üye : Dr. Öğr. Üy. İpek Torun

Enstitü Müdürü

ÖZET

JAPON MANGA ESTETİĞİNİN KÜRESEL ÇİZGİ ROMAN VE İLLÜSTRASYON ANLAYIŞI ÜZERİNDEKİ ETKİLERİNİN İNCELENMESİ

Mesut Can ÇETİNKAYA

Grafik Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ocak 2025

Danışman: Prof. Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN

Bu çalışma, bir Japon sanat formu olan manganın küresel yayılımını, kültürel melezleşmedeki rollerini, çok sayıda ülkeye yayılan devasa izleyici kitlelerini, kültürel, ekonomik ve sosyal etkisinin kapsamı ile çok yönlülüğünü araştırmaktadır. Manga ve animenin nasıl sadece Japon kültürünü ihraç etmekle kalmayıp aynı zamanda diğer geleneklerden de unsurlar ithal edip asimile ettiğini ve böylece küresel çekiciliğini ve erişilebilirliğini nasıl artırdığını ayrıntılı olarak ele almaktadır. Uluslararası pazarlar ve medya endüstrileri üzerindeki tesirinin altını çizmektedir. Japon yaratıcılar ve küresel yayıncılar arasındaki stratejik iş birliklerinin uluslararası izleyicilerde yankı uyandıran yeni formları ve temaları nasıl inşa ettiğini göstermektedir. Ortaya koyduğu kendine has grafik dilin, farklı coğrafyalardan pek çok illüstratör ve grafik sanatçısının kişisel tarzlarını oluşturma serüvenindeki yapıcı gücünden bahsetmekte ve bu bağlamda örnekler sunmaktadır.

Uygulama bölümünde, araştırmanın pratik bir uzantısı olarak yerli bir orijinal manga üretilmiştir. Bu eser, aynı zamanda Türkiye’de yetişmiş bir illüstratör olan araştırmacının, öznel illüstratif dilinin manga estetiği ile çarpışması sürecini incelediği bir vaka çalışması olarak ele alınmaktadır. Bu stil, manga/anime denildiğinde akıllarda ilk canlanan anonim, stereotipik çizimler ve karakterlerden uzakta konumlanmaktadır. Uygulama, yüzeysel üslup taklitlerinin ötesine geçerek, daha derin yapısal ve anlatısal sentezleri araştırmaktadır. Böylece, bu melezleşme sürecinin potansiyellerine dair ipuçları vermeyi hedeflemiştir.

Anahtar Sözcükler: Manga, İllüstrasyon, Grafik Stiller

ABSTRACT

EXAMINING THE IMPACT OF JAPANESE MANGA AESTHETICS ON THE GLOBAL UNDERSTANDING OF COMICS AND ILLUSTRATION

Mesut Can ÇETİNKAYA

Department of Graphic Arts

Anadolu University, Graduate School, January 2025

Supervisor: Prof. Melike TAŞÇIOĞLU VAUGHAN

This study explores the global spread of manga as a Japanese art form, their role in cultural hybridization, their huge audiences spanning multiple countries, and the scope and versatility of their cultural, economic and social impact. It details how manga and anime not only export Japanese culture but also import and assimilate elements from other traditions, thereby increasing their global appeal and accessibility. It highlights its influence on international markets and media industries. It shows how strategic collaborations between Japanese creators and global broadcasters have constructed new forms and themes that resonate with international audiences. It discusses and provides examples of the constructive power of manga's distinctive graphic language in the development of the personal style of many illustrators and graphic artists from different geographies.

In the practice-based section, a local original manga was produced as a practical extension of the research. This work is treated as a case study in which the researcher, who is also an illustrator raised in Turkey, examines the process of the collision of his subjective illustrative language with manga aesthetics. This style is far from the anonymous, stereotypical drawings and characters that first come to mind when we think of manga/anime. The practice, goes beyond superficial stylistic imitations and explores deeper structural and narrative syntheses. Thus, it aims to provide clues to the potentials of this hybridization process.

Keywords: Manga, Illustration, Graphic Styles

ÖNSÖZ

“Japon Manga Estetiğinin Küresel Çizgi Roman ve İllüstrasyon Anlayışı Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi” başlıklı bu çalışma hem akademisyenler hem meraklılar hem de yeni başlayanlar için hazırlanmış olup manga ve animenin çok yönlü dünyasına derinlemesine bir bakış sunmaktadır. Bu çalışmanın ortaya çıkmasında önemli payı bulunan danışmanım ve hocam Prof. Melike Taşçıoğlu Vaughan’a, teze değerli yorum ve önerileri ile katkıda bulunan jüri üyelerine ve kendileri tarafından her zaman desteklendiğim aileme teşekkür ederim.

29.01.2025

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

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

Mesut Can ÇETİNKAYA

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	x
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ÇİZGİ ROMAN TARİHİ VE GELİŞİMİNE GENEL BAKIŞ	2
1.1. Çizgi Romanın Kısa Tarihçesi	2
1.2. Çizgi Romanın Gelişim Sürecinde Ekol Hâline Gelen Bölgeler	8

İKİNCİ BÖLÜM

2. JAPON POPÜLER KÜLTÜRÜ VE MANGA	15
2.1. Japonya’da Resmin Kısa Tarihçesi	15
2.2. Manganın Ortaya Çıkışı ve Gelişimi	19
2.3. Savaş Sonrası Manga	26
2.4. Animeler, Japon Popüler Kültürünün “İstilas” ve Yumuşak Güç	54

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. JAPON MANGA ESTETİĞİNİN KÜRESEL YANKILARI	61
3.1. Kültürel Füzyon	61
3.2. Küresel Manga Fandom (Hayran) Kültürü, Fan Art, Doujinshi	65
3.3. Dünyadaki Grafik Anlatılarda Manga Yansımaları	74

	<u>Sayfa</u>
3.4. Manga Disiplini Üzerinde Şekillenmiş Özgün İllüstratif Stiller	84
3.5. Manga ve Çağdaş Sanat ve Tasarım Dünyası	169

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. YERLİ BİR MANGA UYGULAMASI.....	184
4.1. “Ekstaz” Adlı Manga Uygulaması.....	184
4.2. Sergileme.....	218
SONUÇ	223
KAYNAKÇA	226
ÖZGEÇMİŞ	232

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. Yaklaşık 70 m x 50 m olan Bayeux Gobleni'nden bir kesit (1066).....	3
Görsel 1.2. Francis Barlow, “A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot” (1682).....	4
Görsel 1.3. Rodolphe Töpffer, “Histoire de M. Vieux Bois” (1837).....	5
Görsel 1.4. Winsor McCay, “Little Nemo in Slumberland” (1905).	7
Görsel 1.5. George Herriman, “Krazy Kat” (1913).	7
Görsel 1.6. Herge, “Tintin” (1934).	8
Görsel 1.7. Albert Uderzo & Rene Goscinny, “Asterix” (1959).	9
Görsel 1.8. Metal Hurlant No. 26, (1978).	10
Görsel 1.9. Moebius, “Fusions” (1995)	10
Görsel 1.10. Mad (No. 58), Yeraltı comix döneminin en önemli dergilerinden birisidir	12
Görsel 1.11. Love & Rockets, No. 1 (1982)	13
Görsel 1.12. Batman: The Dark Knight Returns, 30. Yıl Kapağı	13
Görsel 2.1. 13. yy. sonlarında üretilen bir Yamato-e örneği: “Kitano Tenjin Tapınağının Resimli Efsaneleri”.	16
Görsel 2.2. 13. yüzyılın ikinci yarısında üretilen “Sanjo Sarayına Gece Saldırısı” adlı eserden bir kesit.	16
Görsel 2.3. Hokusai'nin ve ukiyo-e tarzının en ünlü resmi olan “The Great Wave off Kanagawa” (1831).	18
Görsel 2.4. Hokusai Manga (1814-1878).....	20
Görsel 2.5. Japan Punch Dergisi (1865).....	21
Görsel 2.6. Kawanabe Kyōsai, Shintomi Tiyatro Perdesi (1880).	22
Görsel 2.7. Rakuten Kitazawa, Tokyo Puck (1905).....	23
Görsel 2.8. Rakuten Kitazawa, Donsha.	23
Görsel 2.9. Osamu Tezuka, Astroboy.	27
Görsel 2.10. Tatsumi Yoshihiro, Gekiga Mag. No. 1 (1963).....	28
Görsel 2.11. Hagio Moto, The Heart of Thomas (1974).....	30
Görsel 2.12. Lone Wolf and Cub, Frank Miller Kapağı (Dark Horse Manga, 2000). ...	33
Görsel 2.13. Lone Wolf and Cub Gallery Edition.	33

Sayfa

Görsel 2.14. Nausicaä of the Valley of the Wind, Hayao Miyazaki.....	35
Görsel 2.15. Dr. Slump, Akira Toriyama.....	37
Görsel 2.16. Dragon Ball, Akira Toriyama.....	38
Görsel 2.17. Akira Vol. 2, Katsuhiro Otomo.	40
Görsel 2.18. Akira Vol. 1, Katsuhiro Otomo.	40
Görsel 2.19. Berserk'ten bir panel, Kentaro Miura.....	42
Görsel 2.20. Guts, Berserk'in çilekeş kahramanı. Kentaro Miura.....	42
Görsel 2.21. Berserk'ten bir panel, Kentaro Miura.....	43
Görsel 2.22. Monster, Naoki Urasawa.	45
Görsel 2.23. Hunter x Hunter, Yoshihiro Togashi.....	47
Görsel 2.24. Eiichiro Oda, One Piece 1069.	49
Görsel 2.25. Masashi Kishimoto, Naruto 5. Cilt.....	51
Görsel 2.26. Tite Kubo, Bleach 1.....	53
Görsel 3.1. Hollanda'dan bir doujinshi örneği.....	69
Görsel 3.2. WCS 2023.	73
Görsel 3.3. WCS 2023.	74
Görsel 3.4. Frank Miller, Ronin.....	76
Görsel 3.5. David Mazzucchelli, Batman Year One Artist's Edition.	78
Görsel 3.6. Kore'den bir manhwa örneği. So-Hee Park, Goong.....	80
Görsel 3.7. Saint Seiya'nın dünyada en çok takipçisinin Brezilya'da olduğu tahmin edilmektedir.	82
Görsel 3.8. Tank Girl, Jamie Hewlett (İngiltere)	86
Görsel 3.9. Noodle, Jamie Hewlett (İngiltere)	87
Görsel 3.10. Gorillaz, Jamie Hewlett (İngiltere).....	88
Görsel 3.11. Kali, Jamie Hewlett (İngiltere)	89
Görsel 3.12. Noodle, Jamie Hewlett (İngiltere)	90
Görsel 3.13. 2-D, Jamie Hewlett (İngiltere).....	91
Görsel 3.14. Jamie Hewlett (İngiltere).....	92
Görsel 3.15. 2008 Çin Olimpiyatları jenerik videosu, Jamie Hewlett (İngiltere)	92
Görsel 3.16. Çinli yönetmen Chen Shi-Zheng'in operası "Monkey: Journey to the West" için Jamie Hewlett çizimleri	93
Görsel 3.17. Ashley Wood (Avustralya).....	94

Sayfa

Görsel 3.18 Ashley Wood (Avustralya).....	95
Görsel 3.19. Ashley Wood (Avustralya).....	96
Görsel 3.20. Ashley Wood (Avustralya).....	97
Görsel 3.21. Ashley Wood (Avustralya).....	98
Görsel 3.22. Ashley Wood (Avustralya).....	99
Görsel 3.23. Ashley Wood figürleri.....	100
Görsel 3.24. Ashley Wood figürleri.....	101
Görsel 3.25. Brian Lee O'Malley (Kanada).....	102
Görsel 3.26. Brian Lee O'Malley (Kanada).....	103
Görsel 3.27. Scott Pilgrim karakterleri	104
Görsel 3.28. Scott Pilgrim çizgi romanından orijinal bir sayfa	105
Görsel 3.29. Netflix Scott Pilgrim animasyonu storyboard'u.....	106
Görsel 3.30. Ramona Flowers.....	106
Görsel 3.31. Loïc Locatelli (Fransa)	107
Görsel 3.32. Locatelli, manganın hem tematik hem grafik unsurlarını kendi anlayışı ile bezemektedir.....	108
Görsel 3.33. Loïc Locatelli (Fransa)	109
Görsel 3.34. Loïc Locatelli (Fransa)	110
Görsel 3.35. Loïc Locatelli (Fransa)	111
Görsel 3.36. Locatelli'nin tarzında Fransız animasyon ekolü etkileri de görülebilmektedir.....	112
Görsel 3.37. Loïc Locatelli (Fransa)	113
Görsel 3.38. Loïc Locatelli (Fransa)	114
Görsel 3.39. Loïc Locatelli (Fransa)	115
Görsel 3.40. Rebecca Kirby (ABD)	116
Görsel 3.41. Rebecca Kirby (ABD)	117
Görsel 3.42. Rebecca Kirby (ABD)	118
Görsel 3.43. Rebecca Kirby (ABD)	119
Görsel 3.44. Corey Lewis (ABD)	120
Görsel 3.45. Lewis sıklıkla kendine has vizyonu ile geliştirdiği tarzını Japon yazı karakterlerine benzeyen ancak anlamı olmayan asemik tipografiler ile süslemektedir	121
Görsel 3.46. Corey Lewis (ABD)	122

Görsel 3.47. Corey Lewis (ABD)	123
Görsel 3.48. Corey Lewis (ABD)	124
Görsel 3.49. Corey Lewis (ABD)	125
Görsel 3.50. Cristian Ortiz (Kolombiya).....	126
Görsel 3.51. Cristian Ortiz (Kolombiya).....	127
Görsel 3.52. Cristian Ortiz (Kolombiya).....	129
Görsel 3.53. Cristian Ortiz (Kolombiya).....	130
Görsel 3.54. David Orellana (İspanya)	131
Görsel 3.55. Orellana, sık sık Japon mangalarından karakterler ile fanart'lar üreterek egzersiz yapmaktadır	132
Görsel 3.56. David Orellana (İspanya)	133
Görsel 3.57. Sam Bosma (ABD).....	134
Görsel 3.58. Sam Bosma (ABD).....	135
Görsel 3.59. Fantasy Sports, Sam Bosma'nın mangalardaki spor janrına duyduğu ilgi ve alakanın bir karşılığı niteliğindedir.....	136
Görsel 3.60. Sam Bosma (ABD).....	137
Görsel 3.61. purplace (Kore).....	138
Görsel 3.62. purplace (Kore).....	139
Görsel 3.63. purplace (Kore).....	140
Görsel 3.64. purplace (Kore).....	141
Görsel 3.65. Artyom Trakhanov (Rusya).....	142
Görsel 3.66. Artyom Trakhanov (Rusya).....	143
Görsel 3.67. Artyom Trakhanov (Rusya).....	144
Görsel 3.68. Andrew MacLean (ABD)	145
Görsel 3.69. Andrew MacLean (ABD)	146
Görsel 3.70. Andrew MacLean (ABD)	147
Görsel 3.71. Vivian Nguyen (ABD)	148
Görsel 3.72. Vivian Nguyen (ABD)	149
Görsel 3.73. Vivian Nguyen (ABD)	150
Görsel 3.74. Gobert (Belçika)	151
Görsel 3.75. Gobert'in tarzı Japon stüdyolarından (From Software) çıkan Elden Ring gibi oyunların da etkilerini taşımaktadır	152

Görsel 3.76. Gobert (Belçika)	153
Görsel 3.77. Jake Wyatt (ABD)	154
Görsel 3.78. Jake Wyatt (ABD)	155
Görsel 3.79. Jake Wyatt (ABD)	156
Görsel 3.80. Ian MacEwan (ABD).....	157
Görsel 3.81. Ian MacEwan (ABD).....	158
Görsel 3.82. Ian MacEwan (ABD).....	159
Görsel 3.83. Sujin Lee (Kore)	160
Görsel 3.84. Sujin Lee (Kore)	161
Görsel 3.85. Jesse Tise kişisel tarzında manga ikonografilerine başvurmaktadır.....	162
Görsel 3.86. Jesse Tise (ABD).....	163
Görsel 3.87. Amin Fara (İran) da klasik manga estetiğinin etkilerini tarzında yansıtan sanatçılardan biridir	164
Görsel 3.88. Amin Fara (İran).....	165
Görsel 3.89. Amin Fara (İran).....	166
Görsel 3.90. oasis of hate (Polonya)	167
Görsel 3.91. oasis of hate (Polonya)	168
Görsel 3.92. oasis of hate (Polonya)	169
Görsel 3.93. Groovisions ekibinin Grafik Tasarım Fikirleri Dergisi'nde yer alan bir çalışması, Sayı 370.	170
Görsel 3.94. Groovisions ekibinin Grafik Tasarım Fikirleri Dergisi'nde yer alan bir çalışması, Sayı 370.	171
Görsel 3.95. Groovisions'tan bir albüm kapağı.	171
Görsel 3.96. Groovisions'tan bir albüm kapağı.	172
Görsel 3.97. Groovisions'tan editoryal promosyon ürünleri.	172
Görsel 3.98. Groovisions, editoryal Gakken referans kitabı.	173
Görsel 3.99. Groovisions, "Ping Pong the Animation" için ambalaj tasarımları.....	173
Görsel 3.100. Groovisions, "Ping Pong the Animation" için ambalaj tasarımları.....	174
Görsel 3.101. Tasarımcı Tsuyoshi Kusano'nun ambalaj çalışmaları.....	175
Görsel 3.102. Tasarımcı Tsuyoshi Kusano'nun çalışmaları	176
Görsel 3.103. Tasarımcı Tsuyoshi Kusano'nun çalışmaları	177
Görsel 3.104. Tonari Smiley (2020), Takashi Murakami	178

Görsel 3.105. İsimsiz (2018), Takashi Murakami.....	179
Görsel 3.106. Çok Renkli Süper Düz Çiçekler (2022), Takashi Murakami.	179
Görsel 3.107. Lotus Çiçeği (Pembe) (2010), Takashi Murakami.	180
Görsel 3.108. Aida Makoto'nun 2013'te Tokyo'daki Mori Sanat Müzesi'nden kaldırılması istenen tartışmalı çalışması	181
Görsel 3.109. Hiçbir Şey İçin Anıt (2012), Aida Makoto.....	182
Görsel 4.1. Anime ve manga denildiğinde ilk akla gelenler genellikle bu örneklerdeki gibi anonim görünüşe sahiplerdir	184
Görsel 4.2. Uygulamanın storyboard aşaması. Bu aşamada basit taslaklar, geliştirilen manganın görsel akışını, panel kompozisyonlarını ve sahne geçişlerini belirlemek için kritik bir temel oluşturur	186
Görsel 4.3. Uygulamanın erken aşamalarına ait karakter ve sahne eskizlerinden örnekler	187
Görsel 4.4. Ekstaz adlı manga uygulamasının kapağı.....	188
Görsel 4.5. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	189
Görsel 4.6. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	190
Görsel 4.7. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	191
Görsel 4.8. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	192
Görsel 4.9. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	193
Görsel 4.10. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	194
Görsel 4.11. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	195
Görsel 4.12. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	196
Görsel 4.13. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	197
Görsel 4.14. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	199
Görsel 4.15. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	200
Görsel 4.16. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	201
Görsel 4.17. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	202
Görsel 4.18. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	203
Görsel 4.19. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	204
Görsel 4.20. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	205
Görsel 4.21. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	206
Görsel 4.22. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği.....	207

Sayfa

Görsel 4.23. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği	208
Görsel 4.24. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği	209
Görsel 4.25. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği	211
Görsel 4.26. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği	212
Görsel 4.27. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği	213
Görsel 4.28. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği	214
Görsel 4.29. Ekstaz adlı manga uygulamasından maket kitabı, kapak	215
Görsel 4.30. Ekstaz adlı manga uygulamasından maket kitabı, iç sayfalar	216
Görsel 4.31. Ekstaz adlı manga uygulamasından maket kitabı, iç sayfalar	216
Görsel 4.32. Ekstaz adlı manga uygulamasından maket kitabı, iç sayfalar	217
Görsel 4.33. Ekstaz adlı manga uygulamasından maket kitabı, iç sayfalar	217
Görsel 4.34. Sergi alanı fotoğrafları.....	218
Görsel 4.35. Sergi alanı fotoğrafları.....	219
Görsel 4.36. Sergi alanı fotoğrafları.....	220
Görsel 4.37. Sergi alanı fotoğrafları.....	220
Görsel 4.38. Sergi alanı fotoğrafları.....	221
Görsel 4.39. Sergi alanı fotoğrafları.....	221
Görsel 4.40. Sergi alanı fotoğrafları.....	222

GİRİŞ

Bu çalışmada, manganın yalnızca popüler bir eğlence biçimi değil, Japonya'da ve dünyada çeşitli dönemlerde toplumsal normları, siyaseti ve kişisel kimlikleri yansıtan ve etkileyen güçlü bir fenomen olduğu incelenmektedir. Savaş sonrası Japonya'sından başlayarak manga, basit çocuk hikâyelerinden savaş, barış, sosyal değişim ve kişisel dönüşüm temalarıyla ilgilenen karmaşık anlatılara dönüşmüştür. Toplumsal evrimlere ve teknolojik ilerlemelere uyum sağlama kabiliyeti, manganın çok yönlü bir mecra olarak yükseliş yolunu önemli ölçüde şekillendirmiştir. Çalışma, manga yaratıcılarının tarihsel olarak bu sanat formunu çok geniş bir skaladaki farklı meseleler üzerinde gezinmek ve yorum yapmak için nasıl kullandıklarını ve bu sayede mangayı ifade ve eleştiri için benzersiz bir araç hâline getirdiklerini detaylandırmaktadır. Anlatılar genellikle tarihsel bağlamları, fütüristik hayalleri ve insanlık, toplum ve kimlik hakkında derin felsefi sorgulamaları içermektedir. Bu zenginlik mangayı Japonya'nın kültürel ruhuna ve dünya ile etkileşimine dair ilgi çekici bir çalışma hâline getirmiştir. Dahası, manganın etkisi edebiyat ve sanat çevrelerinin ötesine geçerek ve küresel pop kültürüne kadar uzanmaktadır. Manganın süreci, toplumların mücadelelerine, zaferlerine ve dönüşümlerine bir pencere sunarak, insan deneyiminin karmaşıklığını yansıtmada bir rol üstlenmektedir.

Görsel sanatların kaleydoskopik arenasında, Japon mangalarının estetik ve anlatı yapıları, dallarını adadaki köklerinin çok ötesine uzatmış, küresel olarak illüstratörlerin ve grafik sanatçıların yaratıcı manzaraları üzerinde derin bir etki yaratmıştır. Bu çalışma, geleneksel Japon manga estetiği ile bu estetiğin uluslararası çizgi roman ve illüstrasyon panoraması üzerindeki dönüştürücü etkisi arasındaki simbiyotik ilişkiyi ele almaktadır. Bu analiz hem akademik çalışmaları hem de çeşitli çevrimiçi makaleleri inceleyerek, manganın ayırt edici özelliklerinin yalnızca özümsemekle kalmayıp dünyanın dört bir yanındaki sanatçıların üslup ve kavramsal çerçevelerini aktif bir şekilde yeniden şekillendirdiğini öne sürerek, bu kültürel alışverişin incelikli bir yörüngesini çizmeye çalışmaktadır. Buna göre, seçilen örnekler incelenerek, betimsel analiz yöntemiyle nitel bir araştırma ortaya koyulmuştur.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ÇİZGİ ROMAN TARİHİ VE GELİŞİMİNE GENEL BAKIŞ

1.1. Çizgi Romanın Kısa Tarihçesi

Günümüzde çizgi roman için hâlâ kesin bir tanım yapılabilmiş olmamakla birlikte, en bilinen tanımlar Scott McCloud ve Will Eisner'in ileri sürdükleridir. McCloud çizgi romanı “bilgi iletme ve/veya izleyende estetik bir tepki yaratmak amacıyla, kasıtlı bir sekansta imajların ve bazen yazılı metinlerin yan yana getirilmesi” diye tanımlarken (McCloud, 1993), Eisner çizgi roman için “bir hikâyeyi anlatmak veya bir fikri dramatize etmek için resimlerin veya görüntülerin ve kelimelerin düzenlenmesi” demiştir (Eisner, 1990). TDK'da ise çizgi roman “konuyu ve olaylar zincirini kesintisiz olarak resimleme yöntemiyle okuyucuya sunan roman” şeklinde tanımlanmıştır ancak resimlemenin kesintisizliğinin çizgi roman doğasında bir zorunluluk olmadığı unutulmamalıdır.

Çizgi roman tarihi aktarılırken, köklerini Roma Trajan Sütunu'na, Mısır hiyerogliflerine, Bayeux Gobleni'ne dayandıranlar olduğu gibi; yalnızca modern çizgi romanları ve herkese tanıdık gelen standardize denebilecek bazı yönlerini temel alarak ortaya çıkışının ancak 1800'ler sonları ve 1900'lerin başlarından itibaren söz konusu olabileceğini ileri sürenler de mevcuttur. Çizgi romanı anlamada metin-imge ilişkisinin kilit rol oynamaması ve metnin varlığının şart olmamasının yanı sıra, sanatsal evrimin insan evriminden bağımsız düşünülemeyeceği, birbirini tetikleyen ve birbirinden beslenen olaylar zinciri olduğu göz önüne alındığında, çizgi romanın kendisinden önce gelen sanat hareketleri ile bağlantılı olma ihtimali abes durmamaktadır. Bununla birlikte çizgi roman tarihinin bilinen tüm ikonlarının 1900'lerden sonra üretilmiş olduğu da bir gerçektir.



Görsel 1.1. Yaklaşık 70 m x 50 m olan Bayeux Gobleni’nden bir kesit (1066).

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/9c/Odo_bayeux_tapestry.png/1280px-Odo_bayeux_tapestry.png)

Matbaanın icadı çizgi roman formunun belirginleşmeye başladığı dönem olarak görülmektedir. Aydınlanma dönemi Orta ve Batı Avrupa’ında illüstrasyon anlamında gravür ve tahta kalıp teknikleriyle birçok baskı yapılmıştır. Özellikle toplumsal ve siyasi karikatür üretimleri giderek artmaktadır. Bu yıllarda Londra, Paris, Berlin gibi şehirlere insan akımı yaşanmaktadır ve farklı dil ve lehçelerin çokluğu iletişimi zorlaştırmaktadır. Okur yazarlığın da düşük olması dolayısıyla, bu yeni resimli ifade biçimi oldukça popüler hâle gelmiştir. Bir veya birkaç panelden oluşan kısa anlatımlı karikatürler çizgi roman kültürünün ilk tohumlarını ekmeye başlamıştır. 1682 yılında Francis Barlow’un İngiltere’de Popish Plot adlı Katoliklik karşıtı korku hikâyesine dayanan “A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot” eseri bilinen en erken çizgi roman örneklerinden birisi olarak anılmaktadır. William Hogarth tarafından 1726 yılında üretilen “The Punishments of Lemuel Gulliver” isimli çalışma da form benzerlikleri taşıyan bir başka erken dönem eseridir. 1782 yılına gelindiğinde Thomas Rowlandson’ın günün siyasetini hicveden karikatürleri oldukça popülerleşmiştir (http-1). Bu dönemde Rowlandson ile beraber Jan Vandergucht, James Gillray ve George Cruikshank gibi isimler de çalışmalarında şerit üzeri metinler kullanarak, konuşma balonunu günümüzdeki hâline doğru kodlamış ve forma katkılar sunmuşlardır.



Görsel 1.2. Francis Barlow, “A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot” (1682).

(https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1849-0315-80)

Fransa’da *BD* adıyla bilinecek olan çizgi romancılığın (*Bande Dessinée*: Fransızca çizimlerin olduğu bantlar anlamına gelmektedir) gelişimi Endüstri Devrimi başlangıcına denk düşmektedir. Baskı teknolojilerinin ilerleyişi ve ofset makinesinin icadı seri grafik üretimlerinde yeni bir çığır açmıştır. Fransız Edebiyatında yaygın olan, hayvan karakterlere sahip, kıssadan hisseler ve ahlâk öğretileri sunan fabllardan ardışık paneller barındıran renkli çocuk kitapları basılmıştır. 1800’lerde Fransa, grafik sanatlar üzerine çalışan birçok sanatçının yaşadığı ya da eğitim aldığı bir yerdir. Bu sanatçılar içinde, izleyicinin boşlukları kendi hayal gücüyle doldurmasına izin vererek yeni bir resimsel dil geliştirdiğini hissettiren ve kilit bir figür hâline gelen İsviçreli Rodolphe Töpffer de yer almaktadır. Modern çizgi romanın babası olarak da anılan Töpffer, Paris’te eğitim görmüş, Cenevre’de de okul müdürlüğü yapmıştır. Töpffer kaderin, doğanın, irrasyonel ve mekanik bir toplumun kaprislerine karşı umutsuz ve sonuçsuz bir şekilde mücadele eden absürt anti-kahramanlar yaratmıştır (http-2). Töpffer’in 1845’te yazdığı bir makalede resim aracılığı ile hikâyeleme üzerine söyledikleri ilgi çekicidir:

“Bir resimli hikâye inşa etmek, kendinizi usta bir zanaatkâr olarak görmeyiz ve malzemenizden tortularına kadar her potansiyeli çekip almanız anlamına gelmez. Bu, uçarı bir kalemle sadece karikatürler tasarladığınız anlamına da gelmez. Bu, sadece bir atasözünü dramatize etmek veya bir kelime oyununu tasvir etmek de değildir. Aslında parçaların bir plana göre düzenlendiği ve tatmin edici bir bütün oluşturduğu bir tür oyun icat etmelisiniz. Yalnızca bir fıkra kaleme almıyorsunuz ya da beyitlere bir nakarat yerleştirmiyorsunuz, bir kitap yapıyorsunuz: iyi ya da kötü, ciddi veya zevzek, karmaşık ya da mantıklı (http-1).”



Görsel 1.3. Rodolphe Töpffer, “Histoire de M. Vieux Bois” (1837) (<https://www.edition-originale.com/en/literature/illustrated-books/topffer-histoire-de-mr-vieux-bois-1860-67827>)

Gazetelerdeki yergi çizimleri 19. yüzyılın büyük bölümünde popülerliğini korumuştur. İngiltere’de 1841 yılında bu tür çizimleri içeren Punch dergisi piyasaya sürülmüştür. 1843’te Punch mizahi çizimleri için *cartoon* tabirini kullanmış ve bu kullanım günümüze kadar gelmiştir (http-3). Esasen karton anlamına gelen, kökleri Fransızca *carton* ve İtalyanca *cartone* kelimelerine dayanan cartoon tabirinin çizim ile alakalı kullanılmaya başlaması, 1600’lü yıllarda sanatçıların yağlı boya tablo, fresk, goblen gibi başka çalışmaların ön eskizini bu oldukça kalın kağıtlara yapmalarına dayanmaktadır. Cartoon terimi, 1800’ler ve 1900’lerde genellikle mizahi, hicivsel, siyasi, toplumsal karikatürleri ifade etmek için kullanılmıştır. Günümüzde ise; gerçekçi bir görünüme sahip olmayan, soyut olmayan, abartılı proporsiyonlar sergileyen ancak

biçimsel ya da anatomik hata ile karşılaşılmayan ve çizimlerin stilize olduğu (bazı durumlarda arka planlar hariç tutulabilir), derin bir illüstratif tarzın tamamını temsil eder hâle gelmiştir. Kıta Avrupası'nda karikatürler içeren benzer dergiler arasında *Fliegende Blätter* ve *Charivari* yer alırken, ABD'de *Judge* ve *Puck* dergileri yükselmektedir. 1865'te Wilhem Busch'un bir gazete şeridinde yayımlanan *Max ve Moritz*'i de modern çizgi romanın öncüleri arasında görülmektedir (Smolderen, 2014).

19. yy. sonları ve 20. yy. başlarında günümüz çizgi roman anlayışına doğru iyice yaklaşmıştır. Bu tarihlerin en önemli gazete bantları arasında George Herriman'ın "Krazy Kat'i", Winsor McCay'in "Little Nemo in Slumberland"i ve R. F. Outcault'un "The Yellow Kid"i gibi Amerikan üretimleri yer almaktadır. Devamında yalnızca çizgi roman odaklı dergilerin patlaması ile Amerika'da çizgi romanın altın çağı, gümüş çağı, bronz çağı şeklinde adlandırılacak olan devirler meydana gelmiştir. EC Comics, DC Comics, Marvel, Mad, Help! gibi çizgi roman dergileri ve şirketleri çok büyük tirajlara ulaşmıştır (Heer, Worcester, 2008). 1930-50 arasının en mühim yaratıcıları arasında Jack Kirby, Will Eisner, Walt Disney, Steve Ditko, Frank Frazetta isimleri bulunmaktadır. Postmodernizmin ve hippie hareketinin konuşlmaya başladığı 1960 ve 1970'lerden itibaren çizgi roman da dönüşüm içine girerek önce yeraltı çizgi romanı olarak bilinen fenomen ortaya çıkmış, ardından alternatif çizgi romanların yükselişine tanıklık edilmiştir.



Görsel 1.4. Winsor McCay, “Little Nemo in Slumberland” (1905)

(<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/571388b3d51cd44296256378/1483669350292-MZDEYE8HPS1AAQPQDUQL/image-asset.jpeg?format=1500w>)



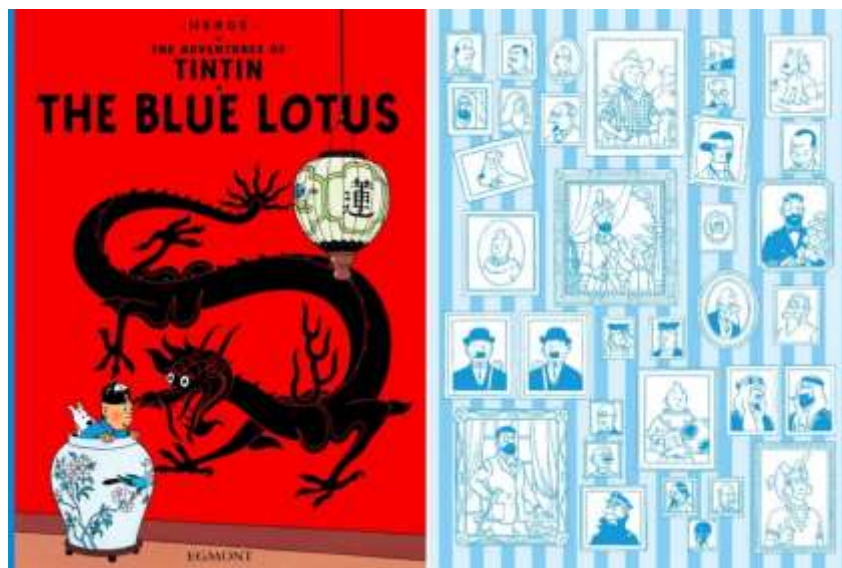
Görsel 1.5. George Herriman, “Krazy Kat” (1913)

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/72/1922_0121_krazykat_det_650.jpg/800px-1922_0121_krazykat_det_650.jpg)

1.2. Çizgi Romanın Gelişim Sürecinde Ekol Hâline Gelen Bölgeler

Her sanat türü gibi illüstrasyon ve dolayısıyla çizgi romanlar da farklı coğrafyalarda, bulunduğu bölgeye göre evrim süreçlerinden geçmiştir. Bugün, çizgi roman dünyasında; kendine özgü özellikler barındıran, estetik ve teknik üstün nitelikler sunabilen ve etkisini bulunduğu coğrafyadan dışarıya taşırayabilenlerin ekol olarak kabul edildiği görülmektedir. Bunlar, Fransız-Belçika çizgi romanı BD, Amerikan çizgi romanı *comics/comic book*, Japon çizgi romanı *manga* ve diğerleri kadar baskın olmasa da İtalyan çizgi romanı *fumetti* ve İspanyol çizgi romanı *tebeo*'dur. Aslında bunların tümü bulundukları ülkelerde çizgi roman anlamına gelen terimlerdir.

Avrupa'da çizgi romanın öncülüğünü, kimi eleştirmenlerce “çizgi romanın mavi kanı” olarak adlandırılan Fransız-Belçika ekolü üstlenmektedir. Fransız-Belçika çizgi romanı gerek biçim gerekse içerik bakımından kendine özgü ve oldukça zengin açılımlar sunmuştur. Buna verilecek ilk örneklerden birisi, günümüz grafik anlatılarında bilindik bir üslup olan *ligne claire* (temiz çizgi) tekniğidir. Herge mahlaslı Belçikalı sanatçı George Remi tarafından öne çıkarılan teknik; gölgelendirme, hacim veya ön-arka plan ilişkisi için kullanılan tarama ve lekelemelerden uzak, her biri aynı kalınlık ve öneme sahip olan temiz ve keskin çizgilerin kullanıldığı bir tarzıdır. Herge'nin ilk çıkışını 1929'da yapan eseri “Tintin (Tenten)”, 70 milyondan fazla kopya satarak 20. yüzyılın en popüler serilerinden birisi olmuştur ve temiz çizginin en önemli temsilcisidir (http-4).



Görsel 1.6. Herge, “Tintin” (1934)

(<https://cdn001.tintin.com/public/tintin/img/static/the-blue-lotus/the-blue-lotus.jpg>)

Fransız-Belçika ekolünün uluslararası çizgi roman sahnesine bıraktığı temel taşlardan birisi de “Asterix”tir. 1951 Brüksel’inde, International Press’in resimli içerik konusunda uzmanlaşmış bir bölümü olan World Press ofisinde tanışan Albert Uderzo ve Rene Goscinny, 8 yıl sonra 1959’da Asterix ve Obelix’in ilk öykülerine hayat vermişlerdir. Bu ilk öykülerin yakaladığı başarı 1961’de Pilote dergisinde albüm olarak yayımlanmasını sağlamıştır. 100’den fazla dile çevrilmiş olan Galyalı kahramanın ünü, 1970’lere gelindiğinde Avrupa’nın her köşesine ulaşmış durumdadır. Asterix bugüne kadar dünya çapında 375 milyondan fazla satış yakalamıştır (http-5).



Görsel 1.7. Albert Uderzo & Rene Goscinny, “Asterix” (1959)

(<https://www.europecomics.com/assets/uploads/2020/05/5-800px.jpg>)

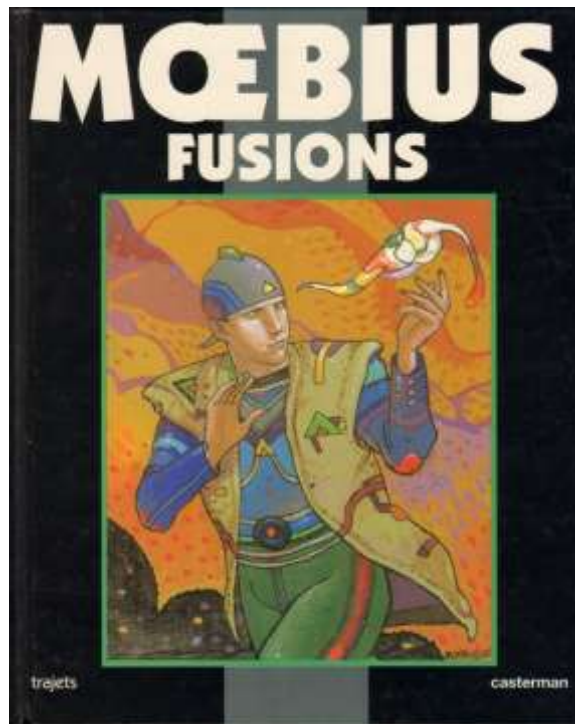
1960’lardan itibaren tüm dünyada esen özgürlük rüzgârları ve toplumsal hareketler doğrultusunda, Amerika’da olduğu gibi Fransız-Belçika çizgi romanında da ciddi değişimler görülmüştür. Mistik düşünceler, bilim kurgu, fantezi, erotizm, uyuşturucu vb. temaların öne çıktığı bu yıllarda Metal Hurlant, Les Humanos gibi dergiler büyük ses getirmeye başlamıştır (Yılmaz, 2011). Bu alternatif yükselişin en önemli isimleri arasında; Jean Giraud (Moebius), Chantal Montellier, Enki Bilal, Jose Munoz, Alberto Braccia, Hugo Pratt, Guido Crepax, Jacques Tardi, Philippe Druillet, Milo Manara yer almaktadır. Postmodernizmin de yükselişine tanıklık edilen bu dönemde grafik tarzlarıyla öne çıkan sanatçıların dünya çapında takipçi kitleleri oluşmaya başlamıştır. İllüstrasyon

artık yalnızca basılı mecra ve/veya reklam ürünü olmaktan uzaklaşarak galeriler, müzeler ve kütüphanelerdeki yerini almaya başlamıştır.



Görsel 1.8. Metal Hurlant No. 26, (1978)

(https://files1.comics.org/img/gcd/covers_by_id/895/w400/895895.jpg?-8724230594773338374)



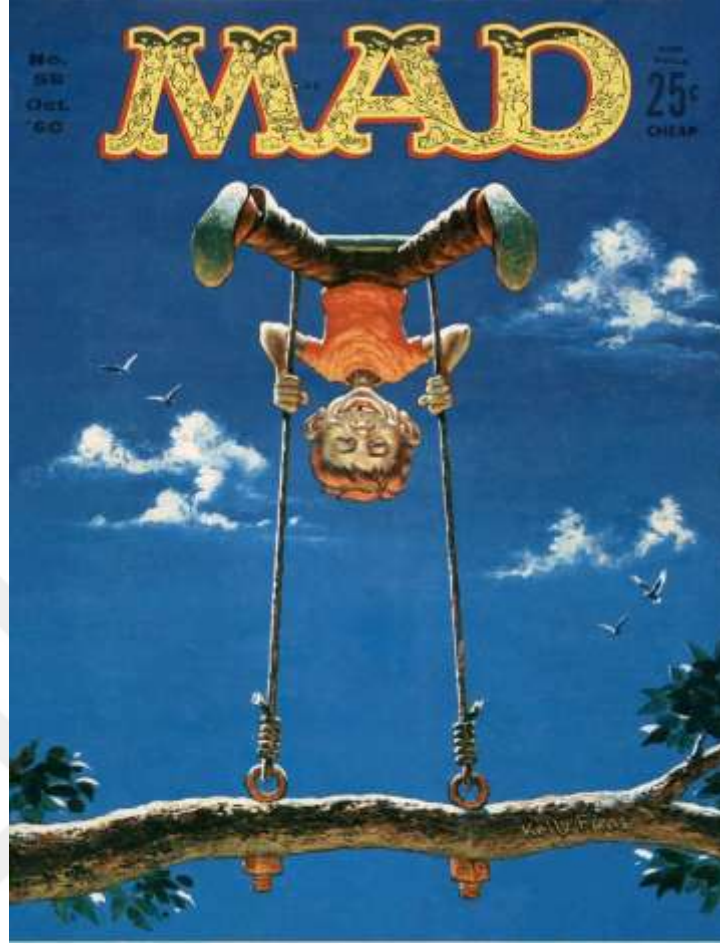
Görsel 1.9. Moebius, "Fusions" (1995)

(https://www.bedetheque.com/media/Couvertures/Couv_20371.jpg)

Bir diğ er  izgi roman ekol  olan Amerika’da, 1930-50 yılları arasında s per kahraman patlaması yařanırken, Archie Comics, DC Comics, EC Comics, Marvel Comics ve Harvey Comics gibi sadece  izgi romana odaklanmış yayınevlerinin hem sayıları hem de tirajları giderek artmıřtır. 1938 yılında Jerry Siegel ve Joe Shuster “Superman”i, 1939 yılında Bob Kane ve Bill Finger “Batman”i okuyucu karřısına  ıkarmıřlardır (Duncan, Smith, 2009).

İkinci D nya Savařı sonlarına kadar devam eden s per kahraman patlaması, savařın ardından artık eskisi kadar ilgi  ekmemeye bařlamıřtır. Daha farklı temalara y nelen okuyucuları kaybetmemek adına yayınevleri arayıřlar i ine girmiřken, Amerikan  izgi roman sekt r ne beklenmedik bir darbe vurulmuřtur. 1954’te Dr. Frederick Wertham’ın neredeyse toplumdaki t m yozlařmaları ve su ları  izgi romanların  ocuklar  zerindeki olumsuz etkilerine baęlayan “Seduction of the Innocent” adlı kitabı  lke  apında yankı uyandırmıřtır (Estren, 2012). Ebeveynlerin paniklemesine ve geniř  aplı bir sans r kampanyasına  nayak olan bu kitap; ana akım yayıncıların kendi rızasıyla  retimlerine ket vuracak olan Comics Code Authority’nin (CCA: Uyuřturucu, cinsellik, korku, su , řiddet gibi  gelerin denetim altında olduęunu vurgulayan, uzun yıllar boyunca dergilerin kapaklarında yer almıř bir nevi onay m hr ) kurulmasına yol a mıřtır.

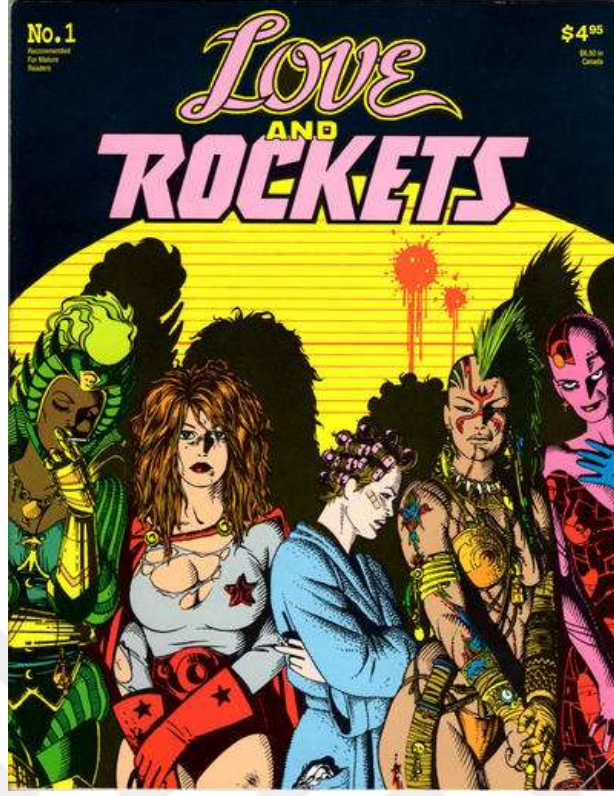
1960’lar comics’in *comix*’e evrimine řahitlik etmiřtir. Hippi hareketi ile birlikte y kselen bu “yeraltı” comix’leri (kelimenin sonundaki “x” harfi, hem baęımsız yaratıcıların kendilerini ana akım  izgi romanlardan ayrı tutmak istemeleri, hem de “x-rated” 18 yař  st  i erikleri ifade etmesinden dolayı tercih edilmiřtir) siyasi a ıdan radikal ve sanatsal a ıdan i inde bulundukları d neme g re  nc d r (Sabin, 2001). Bu yeni dalganın  nemli sanat ları arasında; Robert Crumb, Harvey Kurtzman, Jack Edward Jackson, Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Spain Rodriguez, Victor Moscoso, Rick Griffin, Trina Robbins, Richard Corben gibi isimler yer almaktadır.



Görsel 1.10. Mad (No. 58), Yeraltı comix döneminin en önemli dergilerinden birisidir.

(<https://www.madcoversite.com/mad058printid.jpg>)

Comix'lerin yükselişi ve gerileyişinin ardından, aynı dükkânlarda satılan ana akım ve yeraltı çizgi romanlarının çarpışması olarak görülen “alternatif çizgi romanlar” ortaya çıkmıştır. 1980'lerin başında alternatif çizgi romanların ilkleri olarak kabul edilen üç dergi doğmuştur: Raw (1980-91), Weirido (1981-93) ve Love & Rockets (1982-96). Bu melezleşme sürecinden birçok kişi için kireç tuttuğu varsayılan ana akım süper kahramanları da nasibini alarak, büyük ve karanlık revizyonlar ile geri dönüşler yaşamışlardır. Bu geri dönüşlerin ilk akla geleni Amerikan çizgi roman sahnesinde derin izler bırakmış olan Frank Miller imzalı Batman: The Dark Knight Returns'tür (Sabin, 2001). Bu dönemin öne çıkan yaratıcıları içinde; Mike Mignola, Alan Moore, Neil Gaiman, Daniel Clowes, Chris Ware, Todd McFarlane, Chris Claremont, Charles Burns gibi isimler bulunmaktadır.



Görsel 1.11. Love & Rockets, No. 1 (1982)

(https://files1.comics.org/img/gcd/covers_by_id/804/w400/804611.jpg?2234320311027652303)



Görsel 1.12. Batman: The Dark Knight Returns, 30. Yıl Kapağı

(<https://m.media-amazon.com/images/I/917wsCEYSML.jpg>)

Kendine has özellikleri ile çizgi romanın dünyadaki en önemli ekollerinden birisi de Japon mangasıdır. Manga, ortaya çıktığı dönemden bu yana Uzakdoğu sanatının yoğun üretimi, kültür, felsefe, din ve tarihin konulara yansıtılışı ve Batılı emsallerinden ayrılan tarzıyla derin bir incelemeye tabi tutulması gereken geniş bir çatıdır. Dolayısıyla, bu tez çalışmasının da ana temasını oluşturan mangalar, ikinci bölümde Japonya’da resmin kısa bir tarihçesinin ardından daha geniş bir çerçevede incelenecektir.



İKİNCİ BÖLÜM

2. JAPON POPÜLER KÜLTÜRÜ VE MANGA

2.1. Japonya’da Resmin Kısa Tarihçesi

Japonya’da resmin köklerine dair bulgular Japonya’nın tarih öncesi devirlerine kadar gitmektedir. Jomon (M.Ö. 8000 – M.Ö. 300) ve Yayoi (M.Ö. 300 – M.S. 250) olarak adlandırılan bu dönemlerde basit figürlerin yanı sıra mimari, botanik ve geometrik tasarımların yer aldığı çanak çömlek resimlemelerine rastlanmıştır. Ardından Kofun ve Asuka (M.S. 300 – 700) dönemlerine ait çok sayıda tümülüs duvar resimleri bulunmuştur ([http-6](#)). Asuka döneminde Çin yazı sistemi (*kanji*), Çin hükümet modeli ve Budizm’in Japonya’ya ithali beraberinde de birçok sanat eserini getirmiş, benzer üsluplarda yerel kopyalar oluşturulmuştur ([http-7](#)). Budizm’in altıncı ve yedinci yüzyıllarda Japonya’da daha da ilerlemesi neticesinde aristokrasi tarafından yaptırılan tapınakları süsleyen dini resimler ivme kazanmaya başlamıştır.

Japonların Çin’in kültürel ve siyasi modellerini taklit etmeye yönelik yoğun çabalarının zirvesi olarak görülen Nara dönemi (710-784), Japonya’da resim ile beraber açıklayıcı metinlerin de kullanılmaya başlandığı dönemdir ([http-8](#)). T’ang hanedanının Budist ikonografisine ait Çin’deki eserlerin çoğu daha sonradan yok edileceğinden, Nara dönemine ait Japon sanatı Çin’deki görkemli Budist çalışmaların nasıl olduğuna dair tek hatırlatıcı konumuna sahiptir. Devamında Heian dönemi (794-1185) yaklaşık 400 yıl boyunca Japon sanatının çiçek açtığı parlak bir süreç olarak görülmektedir ([http-9](#)). Bu tarihlerde Çin sanat modelinin ezici egemenliğinden kurtulan Japon kültürü, özellikle edebiyat ve görsel sanatlarda kendi ulusal kaygılarını bağımsız çizgileriyle yansıtmayı başarmıştır. Bu gelişmeler hem dini sanatı hem de yeni doğmakta olan seküler sanatı himayesine alan Japon aristokrat sınıfının sayesinde canlanmıştır.

12. ve 13. yüzyıllarda, kısmen yerel kaynaklardan kısmen de Çin T’ang hanedanının dekoratif duvar ve parşömen resimlerinden alınan ilhamlarla Japon resim tarihinin önemli akımlarından birisi olarak görülen *Yamato-e* tarzı ortaya çıkmıştır. Yamato-e matematiksel hesaplamalara dayalı, güçlü ve akıcı kompozisyonlara sahiptir ve illüstrasyon sanatının bir parçası olarak kabul edilmektedir ([http-10](#)). Resim ile nesir

arasında yakın bir ilişki olduğunu gösteren bu tarzda; yerleştirmeye verilen önem, çatısız Japon mimarisi üzerinde kullanılan havadan bir perspektif ve renk şemalarının çeşitliliği belirgin özellikler olarak öne çıkmaktadır.



Görsel 2.1. 13. yy. sonlarında üretilen bir Yamato-e örneği: “Kitano Tenjin Tapınağının Resimli Efsaneleri” (<https://collectionapi.metmuseum.org/api/collection/v1/iiif/45428/191371/main-image>)

Kamakura dönemi (1185 – 1333) boyunca devam eden bu türlerin özelliklerinin, oldukça uzun bir parşömen resmi olan “Sanjo Sarayına Gece Saldırısı” adlı eserde toplandığı görülmektedir. Bu dönemdeki çalışmalar genellikle din temalı olduğundan çoğunluğu anonim sanatçılara aittir. Ancak Kamakura döneminin resimden daha çok heykel ağırlıklı olduğu belirtilmiştir (http-11).



Görsel 2.2. 13. yüzyılın ikinci yarısında üretilen “Sanjo Sarayına Gece Saldırısı” adlı eserden bir kesit. (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/26/Heiji_no_ran.jpg)

Muromachi döneminde (Ashikaga dönemi olarak da geçmektedir, 1338-1573) Japonca'da *suiboku-ga* veya *sumio-e* olarak adlandırılan, monokrom Çin mürekkebi geleneğinin özümsemişi en önemli gelişmeler arasında sayılmaktadır. Zen Budizmi, doğrudan “görüş” veya fırçayı kağıtla buluşturma pratiği ile aydınlanmaya götürme potansiyeli bulunan bu resim geleneği hakkında temel bilgi kaynağıdır. Hem amatör hem de profesyonel keşiş ressamı tarafından tapınak atölyelerinde uygulanmıştır (http-12). Bu dönemde, resim sanatında gerçekçi betimlemelerin ötesinde ruhsal derinlik, basitlik ve anlık duygusal ifadenin önem kazandığı bir tarzın geliştiği görülmektedir. Bu tarz, Japon resim geleneğinde önemli bir yer tutmaktadır ve Japon sanatının evriminde dönüm noktalarından birini temsil etmektedir.

Edo döneminde (1603-1868) önceki eğilimler popüler olmaya devam etse de bir dizi yeni trend ortaya çıkmıştır. Bu noktada akla gelen ilk örnek; altın varaklı arka planlara karşı doğadan parlak renkli figürleri ve motifleri cömert bir biçimde klasik temalarla harmanlayan, temelleri Tawaraya Sotatsu ve Hon'ami Koetsu'ya dayanan Rinpa ekolüdür. Edo dönemi içinde bahsi geçen diğer bir teknik ise Namban sanatıdır. Bu yıllarda Japonya'da uygulanan *sakoku* (ulusal kapalılık) politikası yüzünden Nagazaki, tüm Japonya'daki dış ticarete açık olan tek limandır. Doğrudan etkileşimin yaşandığı ticaret bölgeleri haricinde, yabancı şirketler idari işlerini görebilmek ve etki alanlarını az da olsa genişletebilmek umuduyla şogunluğun başkenti olan Edo'ya küçük elçi kafileleri göndermekteydiler. Bu kafilelerin yolculukları, Japon halkının farklı kültürlerle karşılaşabildiği ender fırsatlardır. Namban sanatı, bu yabancı ziyaretçiler vasıtasıyla gözlemleyebildikleri batılı sanat eserlerinin etkileriyle ortaya çıkmıştır (Singer, 1998). Avrupa'dan getirilen eserlerin etkisiyle, figüratif betimlemeler, perspektif ve diğer farklı yaklaşımlar Japon sanatına yansımaya başlamıştır.

17. ve 19. yy. arasında gelişen *ukiyo-e*, Japonya'nın günümüzde de en çok ilgi çeken resim tarzlarından birisidir. “Ukiyo” sıradan insanların günlük yaşamını ifade eder ve yüzen dünya anlamına gelmektedir, tahta baskı ile üretilen bu resimler özellikle halk tarafından çok beğenilmektedir. Başta tüccarlar olmak üzere Edo sakinleri şehrin hızla büyüyen ekonomisi nedeniyle zenginleşmeye başlamıştır. Bunun neticesinde ortaya çıkan *kabuki* tiyatroları (Japon halk tiyatrosu) ve geisha eğlenceleri ile dolu hedonik bir yaşam tarzının ukiyo-e resimlerini yarattığı söylenmektedir (Singer, 1998). Sumo güreşçileri,

kabuki oyuncularını, mitler, halk hikâyeleri, güzel manzaralar, ünlü samuraylar ve erotik konular işlenmiştir.

18. yüzyılın sonlarında, hükümet toplum üzerinde kısıtlayıcı seyahat kodları uygulamaktadır ve ayrıca resimlerde ahlâk dışı gördüğü konulara gözle görülür sansürler getirmeye başlamıştır. Bu durum sanatçıların giderek peyzaj resimlerine yönelmesine sebep olmuştur. O tarihlerde Edo’da genç bir adam olarak eğitim alan Katsushika Hokusai, yeni konular ve stiller ile başarılı deneyler yapmaktadır. Hokusai 1830’larda “Otuz Altı Fuji Dağı Manzarası” isimli son derece popüler bir baskı serisi yaratmıştır. Bunu Andō Hiroshige’nin, Kyoto ve Edo’yu birbirine bağlayan merkezi otoyoldaki kasabaların ve ara istasyonların sahnelerini sunan “Tōkaidō’nin Elli Üç İstasyonu” adlı başka bir manzara-seyahat dizisi izlemiştir (Singer, 1998). Manzara baskıları birçok sanatçı tarafından üretilmeye devam ederek izleyicilerin gezi ve başka konularda gördüğü despotlukları yatıştırmaya yardımcı olmuştur.



Görsel 2.3. Hokusai’nin ve ukiyo-e tarzının en ünlü resmi olan “The Great Wave off Kanagawa” (1831) (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Great_Wave_off_Kanagawa2.jpg)

1853’te Amerikan Komodor Matthew Perry’nin gelişi, Japonya’yı iki yüzyılı aşkın süren bir izolasyondan sonra dış dünyaya açmıştır. Perry, birçok ukiyo-e ve diğer Japon tablolarını Amerika Birleşik Devletleri’ne götürmüştür. Japon resimleri 1867 Paris Uluslararası Sergisi’nde dikkat çekmiş ve 1870’lerden itibaren başta ukiyo-e olmak üzere

Japon sanatları birçok Avrupa ülkesinde moda olmuştur. “Japonizm” Degas, Manet, Monet, Van Gogh ve Toulouse-Lautrec gibi pek çok batılı sanatçı üzerinde etkiler bırakmıştır. 1855’te Japonlar batı teknolojisinde ustalaşma çabasının bir parçası olarak Batı Belgelerini Araştırma Enstitüsü’nü kurmuşlar ve bununla beraber batı resmini de inceleme altına almışlardır. Bu bürodan mezun olan Takahashi Yuichi, yağlı boyada teknikten ziyade sanatsal bir yaklaşım getiren ilk Japon sanatçı olarak görülmektedir. 1876’da Japonya’da bir güzel sanatlar okulu kurulmuş ve batı tekniklerini öğretmek için bir İtalyan sanatçı ekibi işe alınmıştır. Japonya’nın modernleşmesinde hem Asyalı hem de Batılı diğer uluslarla olan kültürel ve politik ilişkilerin önemli bir payı olmuştur. Batının endüstriyel standartlarına ulaşmak için 1870’lerin ortalarında askeri stratejistler, demiryolu mühendisleri, mimarlar, filozoflar ve sanatçılar dahil olmak üzere çok çeşitli uzmanlar Japon üniversitelerinde ders vermek üzere davet edilmişlerdir. Japon hükümetinin, Japon sanatçı ve zanaatkarlarının 20. yüzyıl başlarında Avrupa ve Amerika’da düzenlenen çeşitli uluslararası sergilere katılımına sponsor olmasıyla farklı görsel dünyalar arasında bir iletişim başlangıcı yaratılmış, Japon güzel sanatlar geleneğini dünya kültürleri bağlamında savunmak için uzun bir süreç başlamıştır. Bu tarihlerde Batı’da Japon rüzgârları esmekteyken Japonya’da ise Batılı sanat biçimlerinin ve felsefelerinin sürekli olarak özümsemiştiği bir döneme girilmiştir (http-13). Bu dönem Japonya’da yalnızca Batılı çalışmaların etkisinde geçirilmemiş, aynı zamanda geleneksel Japon kodlarının da yeni bir yorumlayıcı ses aradığı ve elde ettiği bir dönem olmuştur. Japonya kültürel varlıklarının gerektiği gibi onurlandırılmasını, korunmasını ve genel izleyicilere daha geniş bir şekilde sunulmasını sağlamak için yapısal değişikliklere giderek, uluslararası-kültürlerarası deneylerin ve bugüne kadar devam eden bir “küresel tarz” gelişiminin yolunu açmıştır.

2.2. Manganın Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

Manga; (man) “tuhaf veya doğaçlama” ve (ga) “resimler” anlamlarını taşıyan iki kanji’nin (Çince’nin logografik yazı karakterlerine Japonca’da verilen isim) bir araya gelmesiyle oluşan bir kelimedir, “kaygısız resimler” olarak da bilinmektedir. Kelimenin etimolojik olarak ilk defa 1798 yılında Santō Kyōden’in “Shiji no Yukikai” adlı resimli kitabında geçtiği ve ardından yaygınlaşmaya başladığı görülmektedir (Schodt, 1986). Ünlü ukiyo-e sanatçısı Hokusai’nin motifleri, teknikleri, vinyet ve eskizlerini sunan

kapsamlı seçkisi “Hokusai Manga” sayesinde kullanımı iyiden iyiye pekişmiştir. Güncel kullanımında ise manga kelimesi ile ilk akla gelen Japon çizgi romanıdır.

Manga, geleneksel Japon resim ve baskı sanatlarının biçimsel ve teknik yönlerine dair birçok özelliği içinde barındırmaktadır. Balonlardan ve çerçevelerden yoksun olsa da metin ve imgenin iç içe olduğu Japonya’nın zengin grafik anlatı geleneği örneklerine 8. yüzyılda dahi rastlanabilmektedir. Dolayısıyla kimi araştırmacılar manganın köklerini özellikle Rahip Toba’nın 12. yüzyıldaki resimli parşömenlerine kadar götürmektedir. Ancak bu tarihsel yaklaşımın asıl sebebinin mangayı geleneksel bir Japon sanatı olarak göstererek, devletin medya ve toplum üzerindeki siyasi baskı ve sansür politikalarından koruyabilmek olduğunu öne sürenler de mevcuttur.



Görsel 2.4. Hokusai Manga (1814-1878)

(https://www.britishmuseum.org/sites/default/files/styles/uncropped_small/public/2022-07/hokusai-manga-1000x716.jpg?itok=2h8nb0Rz)

1853 yılında Komodor Matthew Perry’nin gelişi ile sona eren ulusal kapalılık döneminin ardından, 1857’de Japonya’da görev yapmakta olan bir İngiliz ordu mensubu Charles Wirgman, dönemin meşhur İngiliz dergisi Punch’tan esinlenerek Japan Punch isimli İngilizce bir dergi çıkartmıştır. Bu dergi, Japonya’da yaşayan yabancılara yönelik dergilerin ilkidir ve başarısı ülkede bu tarzda başka dergilerin yaratılmasını sağlamıştır. Fransız bir resim öğretmeni olan George Bigot 1887’de Toba-e isimli resimli mizah dergisini piyasaya sürmüştür (Woods, 2010). Japonca olmayan bu tip dergilerde

kullanılan illüstrasyon dili yerli halkı da etkisi altına almıştır. Böylelikle batıda yeni yeni oturmaya başlayan ardışık panel kullanımına ve konuşma balonlarına sahip bu grafik anlatı stili Japon sanatçıların eserlerinde de kendini göstermeye başlamıştır.



Görsel 2.5. Japan Punch Dergisi (1865)

(<https://philamuseum.org/collection/object/254719>)

Japon resminde yer alan figürlerin, kaligrafinin, çevre betimlemesinin veya soyutlamaların kendine özgü varoluşu, Batı eğilimli bu yeni hiciv çizimleri ile birleşerek *Ponchi-e* (Punch) adıyla anılan yeni bir tarzı doğurmuştur (daha sonra bu isim manga ile yer değişecektir). Hızla yaygınlaşan bu illüstratif yaklaşım, yayıncılığın yanı sıra illüstrasyonun farklı kullanım alanları içerisinde de boy göstermektedir. Sanatçı Kawanabe Kyōsai, Haziran 1880'de Shintomi Tiyatrosu için kışkırtıcı ve komik bir şekilde sahne perdesi resmetmiştir. Oyunculuk şirketi üyelerini çeşitli canavarlar olarak

tasvir eden 17 metrelik boyalı perdeyle ortaya çıkan Kyōsai'nin oyunculara olan saygısı bir sansasyon yaratmıştır (http-14). Spontane zekâsı ve etkileyici çizgisi ile bu çalışmanın modern manganın temellerinde yer alan çalışmalardan biri olduğu düşünülmektedir.



Görsel 2.6. Kawanabe Kyōsai, Shintomi Tiyatro Perdesi (1880)

([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/77/Kawanabe_Kyōsai - Theatre Curtain of the Shintomi-za%2C with an Impromptu Sketch Monsters.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/77/Kawanabe_Kyōsai_-_Theatre_Curtain_of_the_Shintomi-za%2C_with_an_Impromptu_Sketch_Monsters.jpg))

1890'ların ortalarında, Takımadalar bir dizi siyasi değişim, hızlı sanayileşme ve sosyal kargaşa dönemi yaşamaktadır. Bütün ülke modernleşme hazırlığı içerisinde. Demokratik fikirli reformistler, 1889'da ilk ulusal seçim yapıldığında otoriter muhafazakâr ana akımla karşı karşıya gelmiş ve ardından mecliste çoğunluğa sahip olan reformist partiler ile emperyal hükümet arasında yıllarca sürecek olan çalkantılı çatışmalar başlamıştır. 1897'de Marumaru Chimbun adlı bir Japon gazetesi, Amerika'daki bir gazetenin siyasi karikatürlerinin önceki yıl ABD seçimlerinde başkan adayı William McKinley'in zaferinde etkili olduğunu öne süren bir yazı dizisi yayımlamıştır. 1900'de, ülkenin önde gelen reformcularından Fukuzawa Yukichi, kurucusu olduğu Jiji Shinpō gazetesine Jiji Manga adlı haftalık bir ek eklemiştir (Woods, 2010).

Modern manganın ortaya çıkış aşamasında bahsedilmesi gereken en önemli isimlerden birisi de Rakuten Kitazawa takma adıyla bilinen Yasuji Kitazawa'dır. Bir manga ve *nihonga* (1900'lerden itibaren Japon resmi için kullanılan terim) sanatçısı olan Kitazawa, Meiji döneminin sonlarından (1868-1912) Shōwa döneminin başlarına kadar (1926-1989) geçen yıllar boyunca birçok editoryal karikatür ve çizgi roman üretmiştir. Çalışmaları pek çok genç manga sanatçısına ve animatöre ilham kaynağı olduğu için modern manganın kurucu babalarından birisi olarak kabul edilmektedir. Kendisi aynı zamanda ilk profesyonel *mangaka* (*Japonya'da manga yaratıcılarına verilen ad*) ve Ippyō Imaizumi ile birlikte manga terimini modern anlamıyla ilk kez kullananlardan birisidir (http-15). Rakuten Kitazawa'nın mangaya katkıları bunlarla da kalmamış, bir

Taisho dönemine gelindiğinde (1912-1926) manga artık ciddi eleştirilere ve akademik analizlere layık bir tür olarak kabul edilmektedir. Günlük gazetelerin yanı sıra, Asahi Gurafu (1923-2000) gibi sofistike kültür ve haber dergileri de resimler, illüstrasyonlar ve raporlar ile yan yana manga yayımlamaktadır. Hızlı sanayileşmenin ardından işçi hareketi ve siyasi Sol güçlenirken, manga, Kitazawa ve Okamoto Ippei gibi yıldız yaratıcılar tarafından siyasi ifade için bir araç olarak kullanılmaktadır. Manganın kitlesel gücü giderek artmaktadır. Edebi metinlerin ve manganın bir arada olduğu, bazen iki yüz ya da daha fazla sayfaya sahip, gençlere yönelik dergiler basılmakta ve bunların arasında en popüler olanlar karton kapaklı ciltlere dönüşmektedir (Woods, 2010). Çoğunlukla küçük veya orta ölçekli yayıncıların alanı olan Fransız BD ve Amerikan comics'in aksine, büyük ana akım Japon yayıncıları daha en başından manga işine girmişlerdir. Bunların arasında en büyüğü sayılan Kodansha, 1914'te genç erkekler için manga dergisi Shonen Kurabu'yu, 1923'te genç kızlar için Shojo Kurabu'yu ve 1926'da daha küçük çocuklar için Yonen Kurabu'yu çıkarmıştır. Schodt'a göre (Schodt, 1983) 1931'de Kodansha, Yonen Kurabu'nun 950.000 kadar kopyasını basmıştır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra bu endüstri, kârlılığın ve dünya çapında genişlemenin anahtarı hâline gelecektir.

1930'lardan itibaren, bilhassa Mançurya olayının patlak vermesinin ardından, dönemin Japon hükümeti sinema filmleri ve diğer medya içeriklerini "düzenlemeye" başlamıştır. Sanatçılara, yayıncılara, yazarlara, karikatüristlere hükümetin politik hedefleri dikte edilmeye çalışılmıştır. 1931'de çıkartılan bir yasa ile, yıkıcı olduğu düşünülen sanatçı ve editörleri tutuklama yetkisine de sahip *tokko (düşünce kontrol polisi)* hayatın içine sokulmuştur. Sol görüşlü manga sanatçıları ise Japon Manga Sanatçıları Federasyonu, Proletaryan Sanatçı Birliği gibi bağımsız birlikler kurmaktadır. 1932'de Başbakan Tsuyoshi Inukai'nin öldürülmesinden sonra; komünist, sosyalist ve liberal sempatizanlar ciddi şekilde baskı altına alındığından ve bazı manga sanatçıları ve editörler "tehlikeli düşüncelerinden" vazgeçmeye zorlandığından ifade, düşünce ve bilim özgürlüğü sona erme noktasına gelmiştir. Japon Komünist Partisi'ne maddi destek sağlamak vb. suçlardan bir süredir günlerini tutuklanmak ve serbest bırakılmak arasında geçirmekte olan yazar Kobayashi Tokiji, 1933'te 29 yaşında iken polis tarafından uygulanan şiddetli işkenceler sonucu hayatını kaybetmiştir. 1940'lara gelindiğinde tüm bağımsız manga sanatçıları, hükümet tarafından kontrol altında tutulan Yeni Japon Manga Birliği adlı tek bir resmi kurum altında toplanarak ideolojik propaganda

projelerinde kullanılmışlardır. 1937-44 yılları arasında dergi sayısı 16.788'den 942'ye kadar gerilemiştir (Öztekin, 2008).

Sanat üretimleri üzerinde hükümet baskısı sürerken, politik olmayan veya çocuklar için hazırlanan mangalar yayımlarına devam etmektedir. Japon mangakaların üzerindeki Amerikan çizgi roman ve çizgi film estetiği etkileri yadsınamaz düzeydedir. Grafikler ezici bir çoğunlukla Disney benzeri olarak görülmektedir. Diğer taraftan manga yaratıcıları, savaş sonrası mangada yeniden ortaya çıkacak ve gelişecek olan orijinal temalar ve karakterler geliştirmektedir; doğaüstü güçlere sahip genç samuraylar, uluslararası komplolarla mücadele eden çocuklar veya uzayda yolculuk gibi. Mangaların bu kapsayıcı temaları, Japonya'nın Batılı güçler tarafından tam olarak kabul edilmeyen bir "yeni gelen" olarak, kendisini o dönemde uluslararası dünya düzeni içerisinde konumlandırma çabalarını yansıtmaktadır. Bu yıllarda gelişen bir başka özel manga kategorisi de *ero-guro-nansensu*'dur. Bu "erotik-grotesk-saçmalık" absürd *zenga* (mürekkep ve fırça ile yapılan, imaj ve metnin bir arada bulunduğu Çin ve Japon resimlerine verilen ad) resminin, *shunga*'nın (Japon erotik resimleri) ve Kabuki geleneğinin; Batı'dan ithal edilen sürrealizm, fantezi edebiyatı (örn: Edgar Allen Poe) ve Richard von Krafft-Ebing'in "Psychopatia Sexualis" gibi Alman seksoloji kitaplarının bir potada erimesi ile meydana gelmiştir (McLelland, 2006). İleride kimi büyük manga yaratıcıları bu yılları manganın kendini bulma serüveninin bir parçası olarak değerlendireceklerdir.

Özetle, Japonya İkinci Dünya Savaşı öncesinde Batı'dan ithal edilen düşünsel ve sanatsal eserleri soğurarak onu kendi kültürünün çeşitlendirilmiş grafik anlatı gelenekleriyle birleştirmiştir. Bu evlilik yeni manga fenomenini hem politik ve sosyal tartışmalar için bir medya hâline getirmiş hem de ana akım yayıncılar tarafından organize edilen kitlesel bir pazara dönüştürmüştür. Bununla birlikte, savaş öncesi Japon çizgi romanları, bugün küresel bir güç olarak varlığını sürdüren mangadan hâlâ çok uzaktır. Japon kolektif bilinci üzerinde böylesi bir dönüşümün gerçekleşmesi için, savaştaki yenilginin ve ABD'nin Japonya'daki yedi yıllık işgalinin bırakacağı kalıcı ulusal travma büyük rol oynayacaktır.

2.3. Savaş Sonrası Manga

Dünyanın artık manga olarak bildiği ve Japonların *kindai manga* (modern manga) olarak tanımladığı şey ilk olarak, Nisan 1947’de birkaç ay içerisinde 400.000 kopya satan, Osamu Tezuka’nın “Shin Takarajima”yı (Yeni Hazine Adası)” yayımlaması ile ortaya çıkmıştır (http-17). Osamu Tezuka manga için o denli önemlidir ki, tüm dünyada “The God of Manga (Manganın Tanrısı)” olarak anılmaktadır. Tezuka sinemayı anımsatan grafik teknikler, uzun ve karmaşık olay örgüleri gibi çağdaş mangayı tanımlayan yenilikleri başlatan kişidir.

Tezuka da dahil olmak üzere ilk nesil mangakaların çoğu, savaşta yer alabilmek için çok çocuk/genç ancak yenilginin travmalarını derinden hissedebilecek kadar da olgun yaşta insanlardır. Bu duygu durumu, mangaya Amerikan ve Fransız-Belçika çizgi romanlarındaki hiçbir şeye benzemeyen bir karmaşıklık ve dramatik yoğunluk katan unsurlar kazandırmıştır. Bu unsurlardan bazıları arasında; 21. yy’a kadar sayısız dizide yinelenen, yetişkinlerin başarısızlığını, dünyanın yok oluşunu, dostluk ve iyimserlikle birbirine bağlı bir grup gencin hayatta kalmasını içeren bir senaryo temeli bulunmaktadır. Bir diğeri, gençlerin pilotluk yaptığı savaş robotlarının Japonya veya Dünya’yı başka bir türün saldırısından kurtardığı “mecha” janrıdır ki bu; babaları tarafından kaybedilen bir savaşı kazanmayı düşleyen oğulların hissettiği hayal kırıklığının bir örneği şeklinde okunabilmektedir. Japonların savaş sonrası dönemde bilime verdiği neredeyse kutsal statüyü yansıtan *kagaku boken* (bilimsel macera) de yine bu unsurlar arasındadır. ABD işgali sonrasında gelen demokrasi ve özgürlük gibi yeni ideallerin, geleneksel değerleri başarısız olmuş ancak kaybolmamış bir ulus üzerindeki etkileri de tüm bunlara ek olarak yerini almaktadır. Manga, bu yan yana gelmeler neticesinde, Amerikan ve Fransız-Belçika çizgi romanlarından çok daha farklı biçimlerde yaşam dersi ilhamları verebilir konuma yükselmiştir.

Tezuka’nın 1951’de başlayan ve tarihin en popüler mangalarından birisi olan “Tetsuwan Atomu (Astroboy)” serisinin de temelinde bu türden karmaşıklıklar yatmaktadır. 12 yaş altı çocuklar için tasarlanmış olsa bile, seride Astroboy hoşgörü, demokrasi, bilimin barışçıl kullanımı ve ırkçılığa karşı savaşırken birçok insan hayatını kaybetmektedir. Netice itibarıyla her sanat türü, atom bombasının yakıcı alevleri içinden ve yeni bir toplumun doğum sancıları arasından yükselme “şansına” sahip değildir.

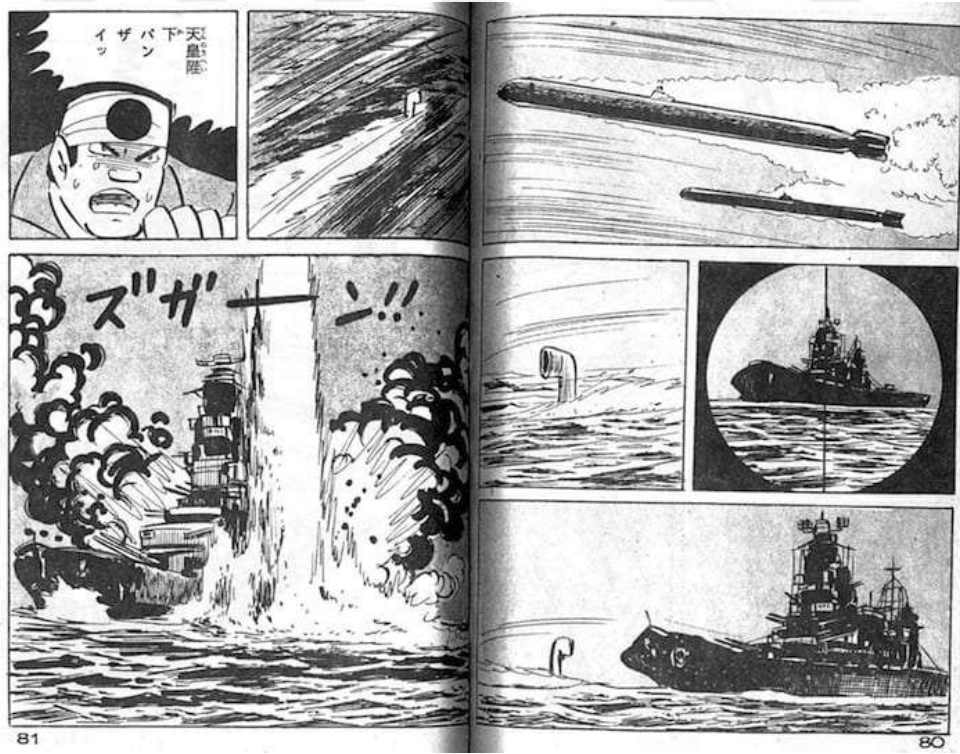


Görsel 2.9. Osamu Tezuka, Astroboy

(<http://tezukainenglish.com/wp/wp-content/uploads/2013/12/astroboy-cover1.jpg>)

Savaş sonrası dönemde, bir yanda Tokyo'nun önde gelen yayıncıları tarafından aylık dergilerde kısa bölümler şeklinde yayımlanan ve hala ağır bir biçimde Disney tarzı sergileyen çocuklara yönelik diziler vardır. Öte yanda yaşanan ekonomik güçlükler, ağır hayat şartları ve kâğıt sıkıntısı gibi sebeplerden ötürü kiralanan, çoğunluğu Osaka bölgesinde bulunan küçük yayıncıların ucuz *akabon*'ları (kırmızı mürekkep ile basılmış kitaplar) mevcuttur. Kiralık mangalar, 1950'lerden itibaren yeni yapılanan şehirlere kırsal kesimlerden göç eden fakir işçilerin yegâne eğlence kaynağı hâlinedir ve genç yetişkinler için, amatör genç yetişkin sanatçılar tarafından tasarlanmaktadır. Akabon'larda sosyal dramlar, ölüm sevgisi ve hatta ensest dahil olmak üzere yeri geldiğinde en kabul edilemez konular işlenmiştir. Zamanın ruhuna uygun olarak grafik stili karanlıktır, tonu serttir ve mutlu sonlar olağan dışıdır. 1957'de bu tür için *gekiga* (dramatik görüntüler) terimi türetilmiştir. Takahashi Shinji, Iwai Shige, Yamamori Susumu, Tsuge Tadao, Tatsumi Yoshihiro gibi genç sanatçılar kendilerini "Gekiga Kojo (Gekiga Fabrikası)" olarak adlandırmıştır (Schodt, 1983). Yeni bir grafiksel gerçekçilik peşinde olan bu türün üreticileri Disney üslubundan uzak durmak için özel bir çaba sarf etmişlerdir.

Bu yaratıcıların geneli ilk yola çıktıklarında Osamu Tezuka ile birçok ortak noktaya sahiplerdir. Tezuka gibi onlar da o dönemde alternatif yayıncılığın başkenti sayılan Osaka'da doğmuş veya yaşamış insanlardır. Ancak gekiga sanatçıları biraz daha gençtir ve daha az rahat ve daha az kültürlü bir geçmişe sahip olma eğilimindedirler. Tezuka'nın üretimleri onlar üzerinde neredeyse kaçınılmaz bir erken dönem etkisine sahip olsa da onun büyük gözlü, karikatürize ve çocuk dostu temaları zamanla büyüsunü kaybetmeye başlamıştır. Akira Kurosawa ve Yasujiro Ozu gibi Japon yönetmenlerinin son filmlerindeki temalar ve tekniklerden yararlanarak daha cesur, sosyal açıdan daha bilinçli konulara yönelmeyi tercih etmişlerdir. Avrupa ve Amerika'da yükselmekte olan *film noir* ve Yeni Gerçekçi filmlerin etkileri de alternatif yaklaşımlar getirmelerine yardımcı olmuştur. Ayrıca bir hikâye anlatıcısının anlatımına eşlik eden bir dizi resimli pano kullanarak seyirciyi eğlendirdiği bir sokak performansı olan *kamishibai* (kâğıt tiyatro) da gekiga'nın gelişim sürecinde önemli bir yer tutmaktadır. 1940'ların ikinci yarısında, içlerinde bir tarihi manga ustası Shirato Sampei ve bir korku ustası Mizuki Shigeru gibi isimlerin de yer aldığı yaklaşık 10.000 hikâye anlatıcısı geçimini bu şekilde sağlamaktadır (http-18).



Görsel 2.10. Tatsumi Yoshihiro, Gekiga Mag. No. 1 (1963)

(https://the-comics-journal.sfo3.digitaloceanspaces.com/wp-content/uploads/2015/03/tatsumi-graveyard_of_the_sea-gekiga_magazine-no1-80-1.jpg)

Manga, gekiga ve çocuklara yönelik dizi kombinasyonu ile ülke çapında bir başarı yakalamıştır ve biçime bir ömür boyu bağlılık geliştirecek olan *baby boomer* (İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki bebek patlamasını kapsayan, 1946-64 yılları arasında doğan jenerasyon) izleyici kitlesi ile beraber olgunlaşmaya başlamıştır. 1959’da ilk baby boomer’lar 12 yaşındadır ve bu yaş tam da Japon ebeveynlerin çocuklarının manga okumayı bırakmaları gerektiğini düşündükleri zamana denk gelmektedir. Ancak Japonya’nın en büyük yayıncılarından birisi olan Kodansha, tamamıyla çizgi romana adanmış ilk haftalık dergi olan “Shonen Magazine”i çıkararak bu beklentiye adeta meydan okumuştur. 300 sayfalık bu dergi, içerisinde 5’i erkeklere 2’si kızlara yönelik 7 kısım barındırmaktadır (Hideaki, 2016). Derginin başarısını takiben birkaç yıl içerisinde başka yayıncılar da aynı formata sahip dergiler çıkarmıştır. Japon gençlerin artık kendi dergilerini satın alacak kadar cep harçlıkları bulunmaktadır. Refahın artışı ve televizyonun gelişi kiralık mangaların sahneden çekilmesine sebep olmuştur. Birçok yaratıcı ve üretken sanatçı Osaka’dan Tokyo’ya doğru ana akım endüstriye yönelmeye başlamıştır. Bu dergilerin hitap ettiği demografi giderek genişlemiş ve 1966’da Shonen Magazine’in haftalık tirajı 1 milyonun üzerine çıkmıştır (Gravett, 2004). 1960’ların ortalarına gelindiğinde merkezi Tokyo olmak üzere endüstri bugünkü yapılandırmasını almış durumdadır. Kadınlar da bu alana kızlara yönelik çizgi roman sanatçıları olarak girmeye başlamışlardır.

Baby boomer olarak tabir edilen kuşak üniversiteye başladığında tarihler, tüm dünyada kültürel şokların yaşandığı 1968 yılını göstermektedir. 1968’de başlayan uzun süreli öğrenci hareketleri sırasında manga da okurlarının ruhlarını yansıtmaktadır. Büyük dergiler gekiga sanatçılarını işe alarak, ahlâk, cinsellik, mistisizm gibi konular üzerine tabu yıkan yayımlar çıkarmaya başlamıştır. Örneğin, 1968’den 1972’ye kadar “Harenchi Gakuen (Ahlâksızlar Okulu)” ile Nagai Go (“Cutie Honey”, “Devilman”, “Mazinger Z” gibi diğer hitlerin de yaratıcısıdır) büyük başarı elde etmiştir (Hideaki, 2016). Chiba Tetsuya’nın toplumsal baskıdan kurtulabilmek ve Dünya boks şampiyonu olabilmek için mücadele eden bir ıslahevi kaçağını anlattığı “Ashita no Jo”su ve Yamagami Tatsuhiko’nun militarizmin olası bir geri dönüşünü kınayan “Hikarukaze”si de o yılların popüler çalışmaları arasına girmiştir.

Manga 1970’lerin başında Amerikan ve Fransız-Belçika çizgi romanının hiçbir zaman ilgisini çekmeyi başaramadığı yetişkin kızlardan oluşan bir okuyucu kitlesine

sahiptir. Bununla birlikte *shōjo* mangalar (genç kızlara yönelik mangalar) o tarihlere kadar erkek mangakaların himayesinde iken, “Nijūyo-nen Gumi (The Year 24 Group – 24. Yıl Grubu)” isimli, 20’li yaşlarının başındaki kadın çizgi roman sanatçılarından oluşan bir nesil tarafından devralınmıştır (http-19). Kadın sanatçılar tür için tamamen yeni bir estetik getirmiş, aşka ve cinselliğe dair kadınsı bir vizyon sunarken hamilelik ve tecavüz gibi sorunları ele almışlardır. Son derece ataerkil Japon toplumunda, genç kızların bir erkekle eşit düzeyde bir aşk ilişkisi içerisinde temsil edilebilmesi için çaba sarfetmişlerdir. Okuyucuların her türden kaygılarını dağıtabilmek ve karakterle özdeşleşebilmelerini sağlamak için kadın mangakalar, bugün hala manganın ayırt edici bir alamet-i farikası olan trans kadın kahramanlar ve efemine erkek kahramanlar yaratmışlardır. Hagio Moto, Ikeda Riyoko, Takemiya Keiko, Yoshiko Nishitani, Ryouko Yamagishi, Yasuko Aoike, Yumiko Ōshima, Keiko Takemiya, Toshie Kihara gibi isimler dönemin önemli kadın sanatçıları arasında yer almaktadır.



Görsel 2.11. Hagio Moto, The Heart of Thomas (1974)

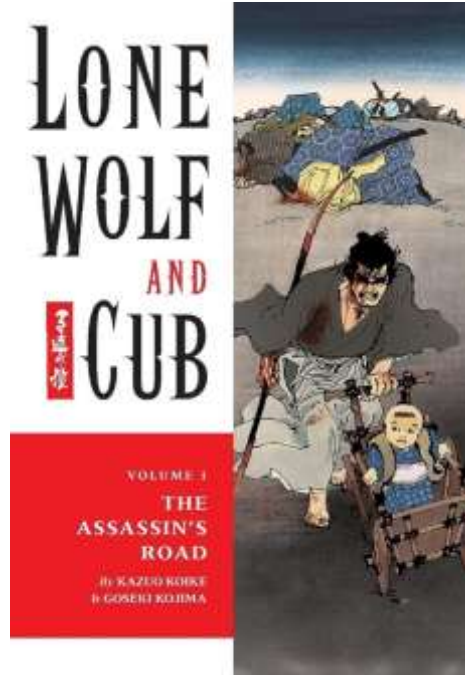
(http://mangabookshelf.com/wp-content/uploads/2013/01/IMG_0243.jpg)

Hagio Moto yalnız *shōjo* mangalar için değil, manga kültürünün son 50 yıllık biçimlenişindeki en nüfuzlu isimlerden birisi olarak kabul görmektedir. Hagio 1949 yılında Fukuoka vilayetinin Ōmuta şehrinde doğmuştur. İlk manga çalışmasını 20 yaşında Nakayoshi dergisinde “Lulu to Mimi (Lulu & Mimi/Lulu ve Mimi)” başlıklı kısa bir öykü

yayımlayarak yapmıştır. 1971 yılında Hagio, Keiko Takemiya ile birlikte Tokyo'nun Nerima bölgesinin Ōizumigakuenchō semtinde bir ev kiralamıştır. Bu evin önemi hem çalışma hem de sosyal alan olarak kullanmaları için diğer genç, gelecek vaat eden kadın shōjo sanatçılarına açmalarından gelmektedir ve bu eve Ōizumi Salonu lakabı takılmıştır. Bu genç sanatçıların çoğu daha sonra shōjo'yu bugünkü haline dönüştüren sanatçı ve yazar grubu olan Year 24 grubunun bir parçası olarak kabul edilecektir. Hagio Moto 1971 yılında, yatılı okula giderken birbirlerine aşık olan iki genç erkeği konu alan kısa öyküsü “11-gatsu no Gymnasium (The November Gymnasium)”u yayımlamıştır. Bu öykü daha sonra *shōjo-ai* olarak bilinen türün ikinci çalışması olarak anılacaktır ([http-19](http://19)). Genellikle tarihi ortamlarda âşık olan güzel genç erkeklerle alakalı bu öyküler, Hagio ve akranlarının önceden belirlenmiş içerik standartlarından kopmaktan hiç çekince duymadıklarını kanıtlar niteliktedir. 1972’de üç genç vampirin tarihi Avrupa’yı keşfederken yaşadıkları maceraları anlatan ve Moto’nun ilk büyük hiti olan “The Poe Clan (Poe Klanı)” yayımlanmıştır. Bunu 1974’te tamamı erkeklerden oluşan bir Alman okulundaki romantizm ve trajediyi konu alan popüler “The Heart of Thomas (Thomas’ın Kalbi)” takip etmiştir. Hagio bilim kurgudan da büyük ölçüde etkilenmiştir. 1975 yılında en ünlü çalışmalarından biri haline gelen “They Were Eleven (Onbir Kişiydiler)”i yazmış ve yayımlamıştır. Bu eserler yalnızca içerikleri nedeniyle etkileyici değildir. Hagio ve diğer Year 24 grubu üyeleri sayesinde, bugün bilinen shōjo görünümünün temelini oluşturacak yeni bir tarz doğmuştur. Bu tarzda katı, dikdörtgen panellerden uzaklaşılarak daha akıcı, soyut paneller tercih edilmiştir. Ayrıca Avrupa’dan edebi eserler, Amerikan rock & roll kültürü, *Bildungsroman* (ana karakterin ahlaki ve psikolojik gelişimini konu alan bir roman türü) ve Japonya’nın o zamanlardaki solcu alt kültürü gibi yeni kaynaklardan da görsel ve edebi ilhamlar ile beslenmiştir (Tamura, 2019). Bu da shōjo’nun yalnızca genç kızlara yönelik saçma ve kendini tekrar eden klişeler serisine dönüşmesini engellemiş, onun yerine kendi sanatsal kimliğini yaratarak daha çeşitli bir demografik gruba hitap etmesini sağlamıştır. Hagio Moto 2022 yılında, Jean Giraud, Steve Ditko, Stan Lee, Jack Kirby, Hayao Miyazaki gibi isimlerin yer aldığı Will Eisner Çizgi Roman Ödülleri Onur Listesi’ne eklenmiştir ve bugün hala aktif bir biçimde üretmeye devam etmektedir.

1970’lerde üretilmiş ve günümüze kadar gördüğü ilgiden hiçbir şey azalmamış olan bir başka eser de “Kozure Ōkami (Lone Wolf and Cub/Yalnız Kurt ve Yavrusu)”dır. En basit ifadesiyle Lone Wolf and Cub bir intikam hikâyesidir. Onuru kırılmış bir samuray,

kendilerine haksızlık edenlerden intikam almak için kendisini ve küçük oğlunu kiralık katillere dönüştürür. Tokugawa Şogunluğu'nun son günlerinde samuray kültürünün bir incelemesini sunarak, yozlaşmış siyasetin ve çatışan onur kavramlarının tabakalaşmış topluma yayıldığı utanç temelli bir kültürde savaşçı ahlâkının sürekli gerilimlerini vurgulamaktadır. Aynı zamanda hikâye Budist teolojisinde sembolik bir yolculuk olarak da görülebilir zira seri Budizm terminolojisi ve sembolleri ile bezelidir. Kazuo Koike tarafından yazılan ve Goseki Kojima tarafından çizilen seri ilk olarak 1970 yılında yayımlanmıştır ve 1976 yılına kadar devam etmiştir (http-20). Hikâye Japonya'da son derece popüler olmuş ve birkaç filme, oyuna ve iki televizyon dizisine ilham vermiştir. İngilizce versiyonu ise ilk olarak First Comics adlı yayınevi tarafından basılmıştır ancak bu yayınevi bölümlerin tamamını yayımlama fırsatı bulamadan iflas etmiştir. Dark Horse yayınevi 2000 yılında seriyi ticari formatta yeniden basmaya başlamıştır. Dark Horse'ta iki yıllık bir sürede 28 cildin tamamı Frank Miller, Matt Wagner ve Bill Sienkiewicz gibi sanatçıların kapak çizimleri ile piyasa sürülmüştür. Frank Miller ayrıca Lone Wolf and Cub'ın Japonya dışındaki çizgi romanları nasıl etkilediğinin en belirgin örneğidir. Sin City, The Dark Knight Returns gibi ünlü çizgi romanların yaratıcısı olan Miller, Koike ve Kojima'nın çalışmalarını, kendi hikâyesi Ronin için önemli bir katkı olarak nitelendirmiştir. Miller Lone Wolf and Cub'ın o kadar hayranıdır ki, First Comics'te yayımlanan ilk on iki sayısının her birinin arkasına seri hakkında kısa yazılar yazmıştır (http-20). Quentin Tarantino da Kill Bill filmlerinde Lone Wolf and Cub'ın etkisinden açıkça bahsetmektedir. Filmde Uma Thurman'ın (Beatrix) kızı yatmadan önce annesinin hangi filmi izlemek istersin sorusuna “Shogun Assassin (Lone Wolf and Cub serisinin ilk iki filminin unsurlarını bir araya getiren film)” cevabını vermektedir.



Görsel 2.12. Lone Wolf and Cub, Frank Miller Kapağı (Dark Horse Manga, 2000)

(<https://m.media-amazon.com/images/I/81uro+lUfL. SL1500 .jpg>)



Görsel 2.13. Lone Wolf and Cub Gallery Edition

(<https://aeindex.org/wp-content/uploads/2018/07/Lone-Wolf-and-Cub-Gallery-Edition-interior-2.jpg>)

1980'lere gelindiğinde manga artık dünyada yeri doldurulamayacak bir fenomen hâlini almaya başlamıştır. Bu dönem ortaya konan mangalar bilhassa animeleri ile beslenerek küresel çapta birer kültür bombasına dönüşmüş, pek çok günümüz grafik sanatçısının çocukluk ve ergenlik dönemlerinde artistik yaklaşımlarının şekillenmesinde önemli rol oynamıştır. Bu noktada, “Tonari no Totoro (My Neighbor Totoro/Komşum Totoro)”, “Mononoke Hime (Princess Mononoke/Prenseler Mononoke)” ve Akademi Ödüllü “Sen to Chihiro no Kamikakushi (Spirited Away/Ruhların Kaçışı)” gibi animasyon filmleri ile tanınan yönetmen Hayao Miyazaki'nin anime sektöründeki başarılarının tetikleyicisi olan manga geçmişinden söz etmek yerinde olacaktır.

Miyazaki'nin ilki 1982 yılında basılan on iki yıllık destansı manga serisi “Kaze no Tani no Naushika (Nausicaä of the Valley of the Wind/Rüzgârlı Vadi)”, Studio Ghibli'nin kurulmasında ve nihayetinde animasyon başyapıtlarının yaratılmasında katalizör olarak görülmektedir. Savaş sonrası kuşaktaki pek çok Japon çocuk gibi Miyazaki'nin de Osamu Tezuka'nın yanı sıra Fukushima Tetsuji ve Shirato Sanpei'nin mangalarını özümseyerek büyüdüğü ve bir gün manga sanatçısı olmayı hayal ederek günlerini geçirdiği aktarılmaktadır. Üniversitede bir taraftan kendi özgün tarzını geliştirmeye çalışırken bir taraftan da “içimde derinlere gömülü Tezuka etkilerini en iyi nasıl ortaya çıkarabilirim” şeklinde düşüncelere sahiptir. Kariyer planları 1958'de lise son sınıf öğrencisiyken Japonya'nın ilk uzun metrajlı renkli animasyon filmi “Hakujaden (The White Snake Enchantress/Beyaz Yılan Efsanesi)”i izlediğinde değişmiş ve animasyon medyumunun büyüüne kapılan Miyazaki mangaka olmak yerine animatör olmaya karar vermiştir. Miyazaki Tokyo'daki Gakushuin Üniversitesi'nde ekonomi ve siyaset bilimi okumuştur ancak vaktinin önemli bir kısmını dünyanın dört bir yanından çocuk edebiyatına odaklanan müfredat dışı bir "çalışma grubunda" geçirmiştir. Mezun olduktan sonra Toei Doga animasyon stüdyosunda giriş seviye bir ara eleman olarak çalışmaya başlamıştır. Nausicaä of the Valley of the Wind, Animage dergisinin Şubat 1982 sayısında yayın hayatına başlamış ve Mart 1993'e kadar elli dokuz bölüm (genellikle her biri on altı sayfa) olarak yayımlanmıştır (McCarthy, 1999).

Hikâye, insanların doğayı kirletip yok etmesinin cezası olarak Tanrı Savaşçıları adı verilen dev yapay siborgların teknolojik dünyayı yok ettiği bir olay olan "Ateşin Yedi Günü"nden bin yıl sonra kıyamet sonrası bir dünyada geçmektedir. Ateşin Yedi Günü olayının ardından, zehirli gazlar (miazma) yayan ve mutasyona uğramış dev böceklerin

yaşadığı yoğun bitki ve mantar ormanlarından oluşan "Yozlaşma Denizi (Fukai)" adlı garip bir ekosistem ortaya çıkmıştır. Bu ekosistemin en tepesinde, görevleri ormanı korumak olan psişik bir kolektif zihne sahip, balina büyüklüğünde böcek-yaratıklar olan Ohmu yer almaktadır. Büyük ölçüde azalmış insan nüfusu, ormanın kenarında havanın solunabildiği ve toprağın hala işlenebildiği küçük bölgelere tutunmuşlardır. Rüzgâr Vadisi, deniz rüzgârlarının miazmayı uzak tuttuğu, deniz kıyısındaki küçük bir derebeyliktir. Daha önceki Marksist siyasi görüşleri ile Miyazaki, bu derebeyliği idealize edilmiş bir kooperatif tarım toplumu olarak tasavvur etmiştir (yine de bir lord tarafından yönetilmektedir). Teknoloji düzeyi kabaca geç Avrupa feodal dönemine ait gibi görünse de antik teknolojinin kurtarılmış parçaları anakronik unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Nausicaä'nın animasyon filmi Mart 1984'te gösterime girmiş ve başarılı olmuştur (Woods, 2010). Bu başarı Studio Ghibli'nin kuruluşunda önemli bir yere sahiptir.



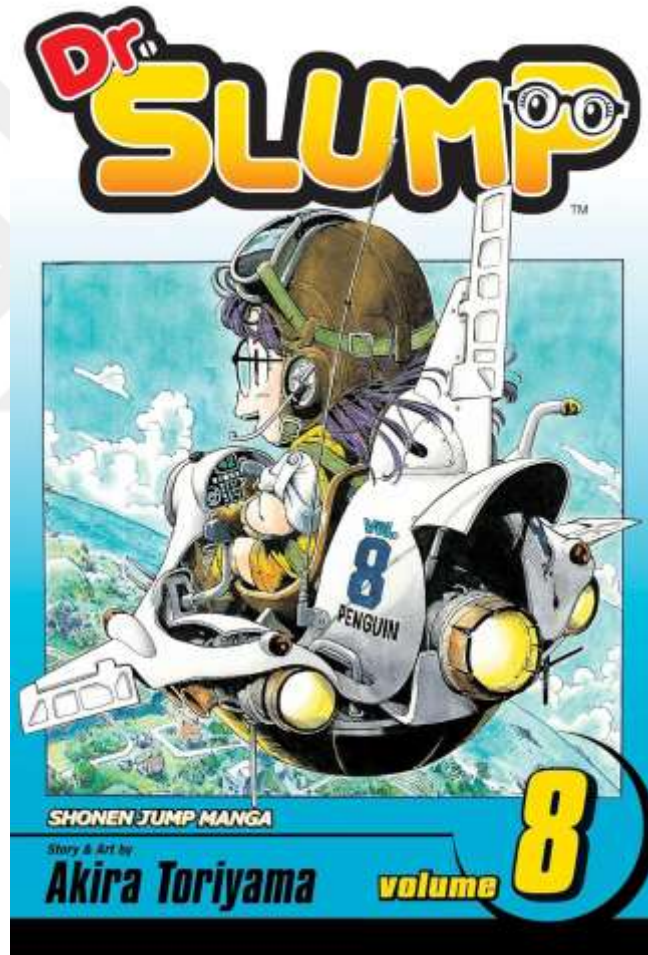
Görsel 2.14. Nausicaä of the Valley of the Wind, Hayao Miyazaki

(<https://static.wikia.nocookie.net/studio-ghibli/images/f/fb/Nausicaant.jpg/revision/latest?cb=20210617060406>)

Bu sanat dalının en önemli yaratıcılarından birisi de şüphesiz Akira Toriyama'dır. Bütün dünyada anime ve mangalara ilgi duyan hemen herkes, tüketmekte olduğu içeriğin arka planına veya sanatçısına dair fazla bilgi sahibi olmasa bile en azından onun adını duymuştur. Başta shōnen janrı olmak üzere, kendisinden sonra gelecek birçok hikâye anlatım türünü derin etkisi altına alan "Dragon Ball", Toriyama'nın hitlerinden yalnızca bir tanesidir. 1955'te Nagoya'da doğan Toriyama bugün en çok Dragon Ball ile biliniyor olsa da onun öncesinde 80'lerin başında çizmeye başladığı "Dr. Slump" ile hatırı sayılır bir şöhret ve mali gelire sahiptir ([http-21](http://21)). Dr. Slump, küçük bir kıza benzeyen bir robot olan Arale'yi yaratan çılgın bilim adamı Dr. Senbei Norimaki'nin neşeli ve komik hikâyesidir. Arale, Norimaki açısından pek de mükemmel denilemeyecek bir yaratımdır, miyoptur, gözlük takmak zorundadır ve insan üstü bir kuvvete sahiptir. Dr. Slump ilk olarak Shonen Jump'ta yayımlanmış ve beş yıl boyunca haftalık olarak tefrika edilmiştir. Ayrıca animeye de uyarlanmıştır ([http-22](http://22)). Toriyama'nın imzası haline gelen; keskin ve temiz çizgiler, şapşal ve abartılı karakterler, bir kareyi andıran şekilde basık ve enine geniş erkekler, sevimli ve çekici kadınlar ile güçlü bir tasarım dili barındıran görsel stili bu seri ile oluşmaya başlamıştır. Karakterlerinin ifadelerinde çocuksu bir neşe, fiziklerinde bir yumuşaklık ve çizgilerinde dağınıklıktan ve ince ayrıntılardan kaçınan cesur bir netlik vardır. Sanat tarzı adeta nezaket ve eğlence yayıyor gibi görünmektedir.

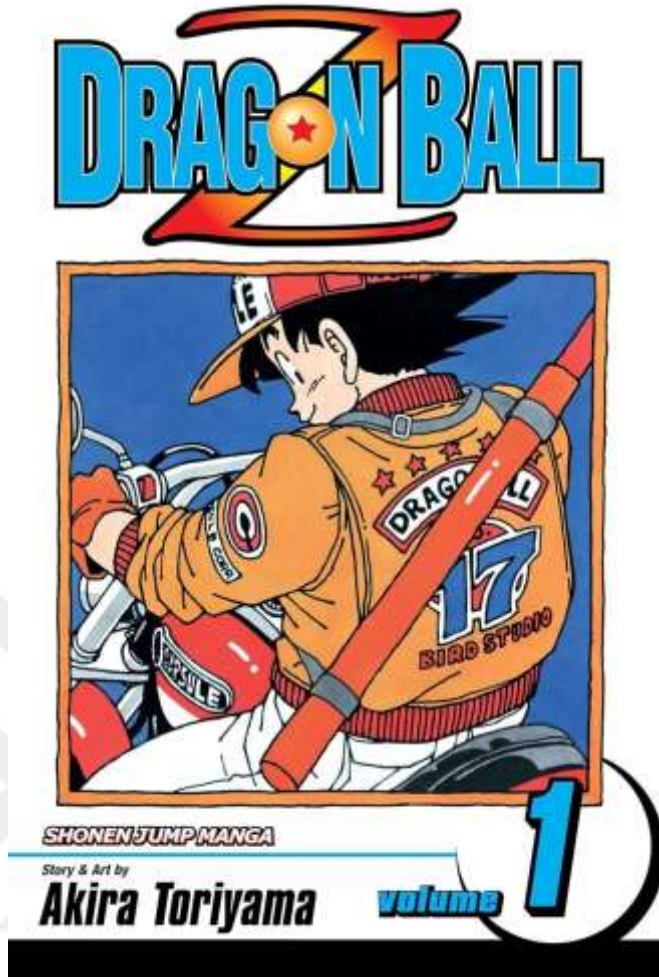
Dr. Slump Japonya'da büyük ilgi görünce Toriyama bir sonraki Shonen Jump serisinin konusu üzerinde düşünmeye başlamıştır. Aktör Jackie Chan'ın, bir kung fu ustası olan amcasının kendisine karmaşık "sarhoş maymun" veya "sarhoş boks" dövüş stilini öğrettiği, şakacı ve yaramaz bir çocuğu konu alan 1978 yapımı Jui Kuen (Sarhoş Usta) filmi, 1983 yılında Shonen Jump'ta yayımlanan Dragon Boy karakterine ilham kaynağı olmuştur. Dragon Boy, Toriyama'nın en başarılı mangası olan ve gelmiş geçmiş en ünlü mangalardan biri hâline gelen 1985 tarihli Dragon Ball'un habercisidir. Dragon Ball çıkışından itibaren büyük ivme yakalayarak kısa zamanda uluslararası bir fenomen hâline gelmiştir. Asya ve Avrupa'da yabancı dillerde baskıları yayımlanmıştır. 1986'dan 1989'a kadar yayımlanan 153 bölümlük yüksek reytingli bir animasyon dizisi yapılmış; Amerika Birleşik Devletleri'nde Cartoon Network'te yayımlanmıştır. Bir video oyunu serisinin temelini oluşturmuş ve birkaç televizyon için yapılmış film (OVA) ve bir oyuncak franchise'ı ortaya çıkarmıştır. 2001 yılında, internet arama motoru Lycos, sitesinde en sık

aranan isim ve kelimelerin bir listesini açıkladığında, "Dragon Ball" Britney Spears'ın hemen arkasında ve Pokemon'un önünde ikinci sırada yer almıştır (http-22). Toriyama, mangalarında çerçeveleme, akış ve odak ayarlama konusunda dahiyane bir görüşe sahiptir. Brian Ashcraft 2014 yılında yazdığı bir makalede, mangakanın dehasını tartışmakta ve hem tek panellerin hem de sayfa düzeninin okuyucunun görüş açısıyla takip edebileceği doğal bir akışı nasıl teşvik ettiğini açıklamaktadır (http-23). Akira Toriyama'yı bu kadar sevilen bir mangaka yapan sadece çizimleri değildir. Aynı zamanda karakterleri ve içinde yaşadıkları hikâyelerdir. Toriyama, iyi kalpli, macera ve keşif için sağlıklı bir açlık duyan pozitif kahramanlar yaratma becerisine sahiptir.



Görsel 2.15. Dr. Slump, Akira Toriyama

(<https://m.media-amazon.com/images/I/91g0sCjCULL. SL1500 .jpg>)



Görsel 2.16. Dragon Ball, Akira Toriyama

(<https://m.media-amazon.com/images/I/81Dy6cNM7yL. SL1500 .jpg>)

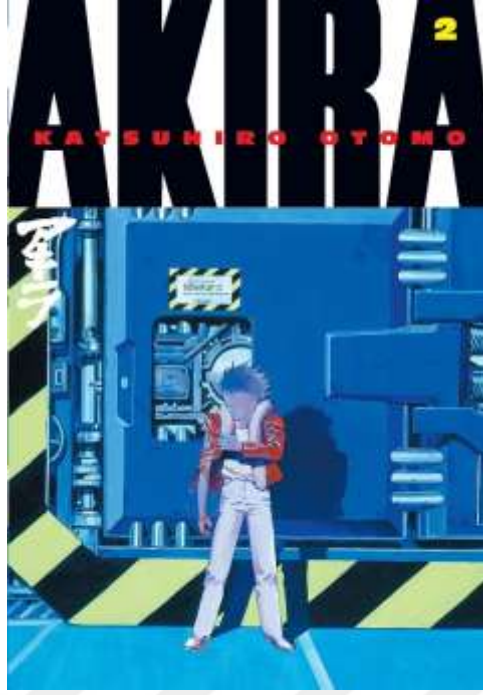
1980’lerin sonları dünya çapında şok dalgaları yaratan “Akira”nın çıkışına sahne olmuştur. Katsuhiro Otomo’nun kült kabul edilen eserinin ilk çıkışı 1982’de Japonya’da gerçekleşmiş ve bu siyah beyaz manga 1990’a kadar yayımlanmıştır. 1988’de Amerikan yayınevi Marvel’ın bağımsız çizgi roman ayağı Epic Comics tarafından sayfaları bilgisayar ortamında renklendirilerek, kaliteli ve kare ciltli çizgi romanlar hâlinde basılmıştır. Bu dakikadan itibaren Akira küresel birçok farklı sanatçıya ilham kaynağı olmaya başlamıştır. Hatta manganın bugün pek çok farklı dilde basılı kitaplar şeklinde bulunmasının temellerinden biri olarak görülmektedir. The Japan Times’in (Japonya’nın en eski İngilizce gazetesi) ifade ettiği gibi; “Akira olmasaydı ‘Cool Japan (Japonya’nın 1980’de başlattığı kurumsal kültür stratejisinin adı)’ da olmazdı” (http-24).

Hiroşima ve Nagazaki’ye atılan atom bombalarını yankılayan Otomo, Akira’yı Japonya üzerinde Üçüncü Dünya Savaşı’nı tetikleyen gizemli bir bombanın patlama

sahnesiyle açmaktadır. 2030'ların dünyası yeniden inşa edilmekte ve küllerinden, motorcu çeteleri ve hükümet karşıtı teröristlerle kuşatılmış, genişleyen bir Neo-Tokyo yükselmektedir. Bu gelecek, eşi benzeri görülmemiş içsel enerjileri kullanabilen yeni bir insan türüne aittir. Gizli bir proje yürütmekte olan hükümet ise bu yetenekleri kendi amaçları doğrultusunda kullanmak istemektedir ancak bu türün en güçlüsü ve huysuzu olan çocuksu Akira'nın kırılgan zihni kontrol altına alınamamaktadır. Öyküde bu gelişmeler çerçevesinde yaşananlar ve psişik güçlerin, sismik kentsel yıkım ve fiziksel deformasyonlar ile şehrin ikinci bir kıyamete sürüklenişi anlatılmaktadır.

Akira için cyberpunk'tan önce cyberpunk'tı denilebilir, 1982 yılında Young Magazine'de iki haftalık bir seri olarak tefrika edildiği dönemde Otomo henüz William Gibson'ın 84 tarihli "Neuromancer" kitabı ile karşılaşmamıştır. Otomo bunun yerine Seishi Yokomizo'nun romanlarından ve bu romanların, Japonya'nın güvensiz asi gençliği ve altmışlı yılların isyancı öğrencilerinde kişileştirilen, değişken koşullara uyum sağlamak için mutasyona uğrayan "yeni insan ırkları" ile olan meşguliyetinden bahseder. 1954 doğumlu Otomo, Akira'nın gelecek dünyasında iyi bildiği bu istikrarsız dönemi canlandırmaya çalışmıştır.

"İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra, zor durumdaki bir hükümet, yeniden inşa edilen bir dünya, dış siyasi baskılar, belirsiz bir gelecek ve kendi başlarının çaresine bakmak zorunda bırakılan, can sıkıntısını motosiklet yarışı yaparak aldatan bir grup çocukla, büyüdüğüm Japonya'ya benzer bir Japonya'yı canlandırmak istedim ([http-24](http://24))."



Görsel 2.17. Akira Vol. 2, Katsuhiro Otomo

(<https://m.media-amazon.com/images/I/91O9TUYe9+L. SL1500 .jpg>)



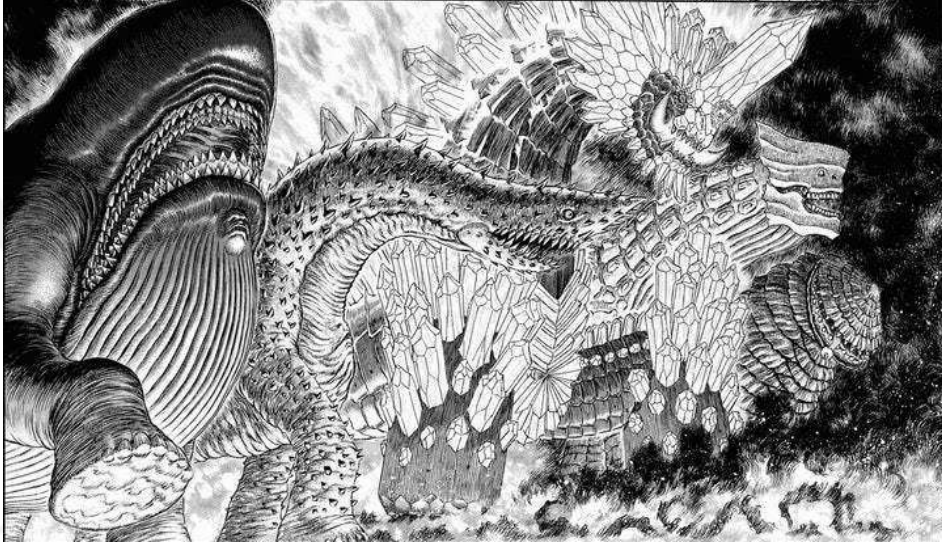
Görsel 2.18. Akira Vol. 1, Katsuhiro Otomo

(<https://m.media-amazon.com/images/I/91O9TUYe9+L. SL1500 .jpg>)

1989 yılında ilk çıkışını yapan “Berserk” manga tarihinin bir başka önemli eseridir. Berserk’in yaratıcısı Kentaro Miura, 1966’da Japonya’nın Chiba eyaletinde doğmuştur. Miura’nın sıradışı bir sanatçı olacağı, ilk ciddi çalışmasını 1976’da 10 yaşındayken sınıf arkadaşları için ürettiği ve 40 cilde ulaşan “Miuranger (İngilizce ranger kelimesi ile kendi adının ilk 3 harfi)” mangası ve 11 yaşındayken ürettiği “Ken e no Michi (The Way of the Sword/Kılıcın Yolu)” mangası ile kendini belli etmeye başlamıştır. Miura’nın sanatsal yolculuğu 1985 yılında Nihon Üniversitesi’ne kabul edilmesiyle önemli bir adım atmıştır. Uyarıcı bir akademik ortamın içine giren Miura, becerilerini geliştirmeye ve çeşitli sanatsal ifadeleri keşfetmeye devam etmiştir. 1988 yılında, Miura’nın 48 sayfalık "Berserk Prototype" adlı mangası Comi Manga Okulu’nun dikkatini çekmiş ve ona prestijli bir ödül kazandırmıştır (http-25). Bu ödül Miura’nın olağanüstü yeteneğinin bir kanıtı niteliğindedir ve yakında ortaya çıkacak olan büyük manga serisinin ipuçlarını vermiştir. Miura Berserk’i yazmaya başladığında 22 yaşındadır. 2021 yılında Kentaro Miura hayatını kaybetmiştir, bu tarihten itibaren Berserk Miura’nın ekibi tarafından devam ettirilmektedir.

Manga, taş kaleler, kuşatma araçları ve paslı zırhlarla tamamlanan Batı eğilimli bir Orta Çağ fantezisi. Ana odak noktası, küçüklüğünü bir paralı asker takımının içinde geçirmiş, yaşadığı sert çocukluğun ve başına gelen birçok felaketin ardından acımasız, umursamaz, şiddet yanlısı birine dönüşmüş olan Guts isimli bir kılıç ustasıdır. Guts ergenlik çağına geldikten sonra “Şahin Grubu” olarak bilinen başka bir paralı asker takımına katılır. Hikâyenin baş antagonisti bu grubun karizmatik lideri Griffith’tir. Serinin Altın Çağ olarak anılan bölümlerinde Guts’ın bu grup ile beraber yaşadığı olayları, beraber yükseliş ve düşüş günleri anlatılır. Hikâyenin genel fantezi dozu yavaş yavaş artarak Altın Çağ’ın sonlarında, Griffith’in Godhand denilen ve evrendeki iblislerin en güçlü 5 yöneticisinden birisine dönüşmesiyle birlikte tam bir fantasia’ya evrilir. Berserk büyük savaşların, ihanetlerin ve insan ruhunun en derin karanlıklarının keşfedildiği bir labirent gibidir. Kentaro Miura’nın çizimleri karmaşık detayları, dinamik kompozisyonları ve ışık ve gölgeyi ustaca kullanmasıyla öne çıkmaktadır. Miura’nın tarzı zaman içinde daha da ayrıntılı ve rafine hale gelmiştir. Karakterleri daha büyük bir anatomik hassasiyetle çizmiş ve arka planlardaki ustalığı sayesinde akıllara durgunluk veren paneller çıkarmıştır.

Kentaro Miura'nın magnum opus'u Berserk, karanlık fantezi manga dünyasında yüksek bir başarı olarak durmaktadır. Berserk, insan mücadelesinin gözü kara tasviri, karmaşık dünya kurgusu ve büyüleyici anlatımıyla dünya çapında sadık bir hayran kitlesi edinmiş ve türün temel taşlarından biri olarak kendini kabul ettirmiştir. Henüz tamamlanmamış olmasına rağmen, “Claymore” ve “Attack on Titan” gibi anime manga serileri , “Dark Souls” ve “Dragon’s Dogma” gibi video oyunları da dahil olmak üzere farklı ürünlere ilham vermiş ve popüler kültürdeki yerini daha da sağlamlaştırmıştır.



Görsel 2.19. Berserk’ten bir panel, Kentaro Miura

(https://media.npr.org/assets/img/2021/05/27/berserk-manga-2_custom-b20949b0b521b41928ecaec6b2691ab0c407408-s800-c85.webp)



Görsel 2.20. Guts, Berserk’in çilekeş kahramanı. Kentaro Miura

(https://media.npr.org/assets/img/2021/05/27/guts2_custom-7bc99f65fefc695fbe176a04042eaf7291eb4da0-s300-c85.webp)



Görsel 2.21. Berserk'ten bir panel, Kentaro Miura

(https://media.npr.org/assets/img/2021/05/27/miura2_custom-91a46dc5e89d289e6376fc3e2c93da8de97e9ac1-s800-c85.webp)

Naoki Urasawa, Japon mangaka camiasının öncü isimlerinden biridir. Genellikle karmaşık hikâyeler ve karakter derinliğiyle göze çarpan eserleri, mangaya farklı bir boyut kazandırmıştır. Urasawa, özellikle "Monster", "20th Century Boys (20. Yüzyıl Çocukları)" ve "Pluto" gibi mangalarıyla hem Japonya'da hem de uluslararası alanda büyük beğeni toplamıştır. Naoki Urasawa 1960 yılında doğmuştur ve kendi jenerasyonunu "en şanslı nesil" olarak adlandırmaktadır (Fujiwara, 2010). Urasawa 1990'larda ekonomik balon patlayana kadar yüksek ekonomik gelişmenin, 60'ların Beatles sansasyonunun, Tokyo Olimpiyatları'nın, Osaka Dünya Fuarı'nın ve kültürün o dönemdeki olgunluğu içinde büyümüştür.

Urasawa'nın en bilindik çalışması denebilecek olan Monster'da, Almanya'da yaşayan Japon beyin cerrahı Kenzo Tanma'nın hikâyesi işlenmektedir. Tenma, parlak bir geleceği olan genç bir doktordur. Hırslı ve güçlü hastane müdürü Udo Heinemann tarafından seçilen Tenma, Eisler Memorial'da hızla yükselir. Müdürün güzel kızı Eva Heinemann ile nişanlı olan ve cerrahi becerisiyle övgü toplayan Tenma, 1980'lerin Alman tıbbının altın çocuğudur. Ancak Tenma sonunda Müdür Heinemann'ın gözdesi olmanın ne anlama geldiğiyle ve bunun insani bedeliyle karşılaştığında tüm bunlar değişir. Önemli

ve nüfuzlu bir hasta ameliyat sırası kendisinde olmamasına rağmen, Tenma zorla bu hastanın ameliyatına sokulur. Ameliyatına giremediği diğer hasta ise hayatını kaybeder ve Tenma bu hastanın karısıyla yüzleştğinde pişmanlık, suçluluk ve öfke duyguları hissetmeye başlar; vicdanıyla boğuşan Tenma, kendini temize çıkarmak için nişanlısına ve Müdür'e başvurur, ancak ikisinin de insanları iyileştirmeyi zerre kadar umursamadığını, sadece ilerlemeyi umursadıklarını keşfeder. Bu Manga, yaygın suç, tıp etiği, travma, beyin yıkama, psikolojik deney, Nazi Almanyası ve Soğuk Savaş temalarını işlemektedir. Okuyucuları çarpık ve karmaşık cinayet vakalarını keşfetmeye yönlendirmek ve kandırmak için kurgulanmış bir hikâye bütünlüğüne sahip, iyi düşünülmüş gizemli bir seridir.

Urasawa, 1990'lardan sonra yeni bir şey yaratmanın zor olduğunu ve gördüklerimizin geçmişteki yaratım ve icatların tekrar eden kopyaları olduğunu belirtmektedir (Fujiwara, 2010). Urasawa'nın karakterleri gerçekçidir, çok çeşitli duyguları ve ifadeleri ince nüanslarla yakalamaktadır. Gerçekçilik hissi yaratmak için kırıksıklıklar, saç dokusu ve göz hareketleri gibi yüz detaylarına özen göstermektedir. Urasawa'nın panelleri genellikle alışılmadıktır, daha dinamik ve sürükleyici bir okuma deneyimi yaratmak için geleneksel manga düzenlerinden uzak durmaya çalışır. Hikâye anlatımının gerilimini ve görsel etkisini artırmak için yakın çekimler, dramatik açılar ve panel dışı aksiyon gibi sinematik teknikleri sıklıkla kullanmaktadır.



Görsel 2.22. Monster, Naoki Urasawa (<https://m.media-amazon.com/images/I/81v+yUDq8dL. SL1500 .jpg>)

Hikâye yazım stili, mangaya getirdiği yenilikler ve uzun hiatus'larıyla (devam eden serilerde yaratıcısının verdiği "molalar") endüstrinin önde gelen isimlerinden birisi de Yoshihiro Togashi'dir. Yoshihiro Togashi, en çok "YuYu Hakusho" ve "Hunter × Hunter" adlı popüler eserleriyle tanınmaktadır. 27 Nisan 1966'da, Japonya'nın Yamagata eyaletinde doğan Togashi'nin, küçük yaşlardan itibaren manga çizmeye karşı bir tutkusu olduğu aktarılmıştır. İlkokul sıralarında gelişigüzel mangalar yaratmaya başlamış ve lise hayatı boyunca sanatsal arayışlarını sürdürmüştür. Liseden mezun olduktan sonra öğretmen olmak niyetiyle Yamagata Üniversitesi'ne kaydolmuştur. Ancak sanatsal yetenekleri göz ardı edilemeyecek kadar güçlüdür. Çalışmalarını Shueisha tarafından yayımlanan bir manga dergisi olan Weekly Young Jump'a göndermiş ve editörlerin dikkatini çekmeyi başarmıştır. 1986'da "Buttobi Straight" adlı single-shot'ı (tek bölümlük) ile profesyonel bir manga sanatçısı olarak ilk çıkışını yapmıştır (http-26).

Hunter x Hunter dünyasında, Avcı olarak bilinen olağanüstü bireyler gizli hazineleri ortaya çıkarmak, yakalanması zor yaratıkları yakalamak ve keşfedilmemiş bölgeleri keşfetmek için tehlikeli görevlere atılmaktadır. Bunların arasında, kendisini küçük yaşta terk eden ünlü Avcı babası Ging'i bulmak için sarsılmaz bir kararlılıkla hareket eden genç Gon Freecss de vardır. Gon'un yolculuğu onu zorlu Avcı Sınavı'na götürür ve burada diğer adaylar Kurapika, Leorio ve Killua ile kopmaz bağlar kurarlar. Birlikte hain sınavların üstesinden gelir, zorlu rakiplerle yüzleşir ve insan doğasının derinliklerine inerek dostluğun, sadakatin ve gücün gerçek anlamını keşfederler. Gon ve arkadaşları Avcı kariyerlerinde ilerlerken, kötü şöhretli bir suç örgütüne sızmadan antik bir harabenin tehlikeli derinliklerinde gezinmeye kadar sayısız zorlukla karşılaşır. Yol boyunca güçlü düşmanlarla yüzleşir, karmaşık gizemleri çözer ve Avcıların yaşam enerjilerini manipüle etmelerini sağlayan doğaüstü bir güç olan Nen'in yeteneklerine tanık olurlar. Hunter x Hunter, ahlâk, büyüme ve sorumluluk bilinci, travma, arkadaşlık, insanlığın karanlık yüzü gibi temaların işlendiği karmaşık bir hikâye örgüsüne sahiptir.

Togashi'nin panelleri, dinamizm ve görsel ilgiyi yüksek tutmak için alışılmadık boyutlar ve şekiller kullanmasıyla karakterize edilebilir. Paneller arasında beklenmedik yan yana gelişler ve geçişler yaratmak için geleneksel kuralları sık sık çiğnemektedir. Panellere yönelik bu yaklaşım, sahnelerin duygusal etkisini artırmaya ve okuyucuyu anlatının içine çekmeye hizmet etmektedir. Togashi'nin grafik dili, görsel hikâye anlatımındaki ustalığının bir kanıtıdır. Negatif boşlukları ve screentone'ları yenilikçi bir şekilde kullanması, mangasını eğlencenin ötesine taşıyarak okuyucularda entelektüel düzeyde yankı uyandıran sürükleyici bir deneyime dönüştürmektedir.



Görsel 2.23. Hunter x Hunter, Yoshihiro Togashi (https://store.crunchyroll.com/on/demandware.static/-/Sites-crunchyroll-master-catalog/default/dwc78ad590/rightstuf/9781591167532_manga-Hunter-x-Hunter-1-sample2.jpg)

Çoğu manga takipçisi Shonen Jump'ın "Büyük Üçlü"süne aşinadır: One Piece, Naruto ve Bleach. Üç Büyük seri, 1990'ların sonu ve 2000'lerin başlarında öne çıkmış ve bütün dünyada çok geniş kitlelere ulaşabilmiştir. Büyük üçlü takma adı, bu serilerin muazzam popülerlikleri ve uzunlukları nedeniyle ortaya çıkmıştır. Her üç seri de en az 15 yıl ve 70 cilt boyunca devam etmiş ve üçü de 2001-2014 yılları arasında üst üste yayımlanmıştır. Ayrıca bu üç manganın her biri uzun soluklu anime serilerine de sahiptir, Bleach 366 bölüm, Naruto (Naruto Shippuden devam serisi dahil) 720 bölüm ve One Piece Eylül 2023 itibarıyla 1074 bölümdür (http-27). One Piece, Naruto Shippuden'in devam serisi Boruto ve Bleach'in devam serisi Bleach: Thousand-Year Blood War hala üretilmektedir.

One Piece'in yaratıcısı Eiichiro Oda 1 Ocak 1975'te Japonya'nın Kumamoto eyaletinde doğmuştur. Oda çocukken birçok farklı manga okumuştur ve bunların "gerçek" bir iş yapmadan para kazandıklarına inandığı için mangaka olma hayaline ilham

verdiğinden bahsetmektedir. En sevdiği televizyon programı, korsanlara karşı ömür boyu sürecek hayranlığını başlatan Avrupa yapımı bir anime olan “Vicky the Viking (Vikinger)”dir. Akira Toriyama'nın Dragon Ball'unun ikinci bölümünü okuduğunda Oda anında büyülenmiştir ve gelecek yıllarda Toriyama'nın sanat ve hikâye anlatma hassasiyetlerinden büyük ölçüde etkilenecektir. Oda ortaokulun ikinci yılında ciddi bir şekilde manga çizmeye başlamış ve yıllar sonra One Piece'e dönüşecek olan bir korsan serisi için fikirler geliştirmiştir. 1992 yılında lise son sınıftayken, Shueisha'nın prestijli Tezuka Ödülleri'ne hazırlanan Oda, dört ayını “Wanted!” isimli ilk tam uzunluktaki mangasını oluşturmak için harcamıştır. Eseriyle gurur duysa da ailesinin ve öğretmenlerinin onaylamayacağından endişe ederek Tsuki Himizu Kikondo takma adıyla göndermiştir (http-28). Dünya çapında 516,6 milyondan fazla *tankōbon* (bir manga serisinin ayrı ciltleri) kopyası ile One Piece hem tarihin en çok satan mangası hem de en çok satan çizgi roman serisidir ve Oda'yı en çok satan kurgu yazarlarından biri haline getirmiştir (http-29). Serinin popülaritesi Oda'nın manga tarihini değiştiren sanatçılardan biri olarak adlandırılmasına neden olmuştur.

One Piece dünyasında okyanuslar gezegenin büyük bir kısmını kaplamaktadır. "One Piece" olarak bilinen tüm zamanların en gözde hazinesi, efsanevi Korsanlar Kralı Gol D. Roger tarafından geride bırakılmıştır. Bu hazineyi bulan kişi bir sonraki korsanlar kralı olacaktır ve bu amaçla denizlere akın eden sayısız korsan nedeniyle büyük korsan çağı başlamıştır. Hikâyede ayrıca şeytan meyvesi denilen ve yiyen kişiye bazı güçler bahşeden, tarihi tam olarak bilinmeyen değerli mistik meyveler vardır. Bir gün yanlışlıkla bu meyvelerden birini yiyerek lastik insana dönüşen Monkey D. Luffy serinin ana karakteridir. Luffy'nin korsanlar kralı olabilmek için yavaş ve kendinden emin bir şekilde tayfa toplaması ve bunun etrafında gelişen olaylar silsilesi ile One Piece'in, 5 Kasım 2023 itibarıyla 1097. manga bölümü yayımlanmıştır ve gelmiş geçmiş en uzun serilerden birisidir. Seri kahkaha atırabilen absürt mizah öğelerinin yanında izleyici/okuyucuları ağlatabilecek kadar duygusal ya da ciddi bölümleri ile çok geniş bir demografik skalaya hitap etmektedir. One Piece'in ele aldığı temaların başında arkadaşlık ve hayaller gelmektedir, özgürlük, adalet, hırs, umut ve umutsuzluk gibi birçok farklı tema da bu uzun soluklu seri de sıklıkla işlenmektedir.

Eiichiro Oda'nın manga disiplini üzerine inşa ettiği kişisel stili oldukça ayırt edilebilir niteliklere sahiptir. Proporsiyonları zaman zaman karikatüre kayacak kadar

abartsa da bu hiç rahatsız edici değildir. Çizgi işçiliği konuya bağlı olarak farklılıklar göstermektedir. Örneğin, kas tanımını ve aksiyon sekanslarını vurgulamak için kalın çizgiler kullanırken, daha yumuşak ifadeler ve arka planlar için hassas, ince çizgiler kullanabilmektedir. Ayrıca aynı karakteri bir panelde olduğundan daha uzun veya kaslı, bir başka panelde daha sıradan kullanması çizimlerin tümüne nefes alıp veren canlı bir varlık havası katmaktadır.



Görsel 2.24. Eiichiro Oda, One Piece 1069

(<https://mangaplus.shueisha.co.jp/viewer/1015164>)

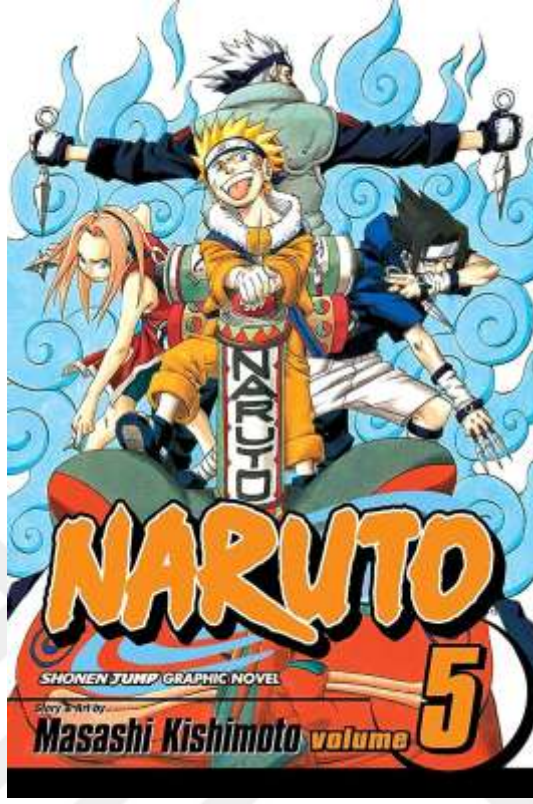
Büyük üçlünün diğer parçası olan Naruto, Masashi Kishimoto tarafından kaleme alınmıştır. Masashi Kishimoto, 8 Kasım 1974'te Japonya'nın Okayama eyaletinde Seishi Kishimoto'nun büyük tek yumurta ikizi olarak dünyaya gelmiştir. İlkokul yıllarında Kishimoto ve kardeşinin Kinnikuman, Dragon Ball, Doraemon, Dr. Slump gibi animelerdeki karakterleri çizmeye başladıkları söylenmektedir. Bu, Kishimoto'nun Dragon Ball'un orijinal yaratıcısı Akira Toriyama'ya hayranlık duymaya başladığı dönemdir ve Toriyama'nın çalışmaları Kishimoto'nun kariyerinin şekillenmesinde önemli bir rol oynamıştır. Lisede beyzbol ve basketbol başta olmak üzere başka ilgi alanlarına doğru yönelmeye başlayan Kishimoto'nun, Akira adlı animasyon filminin afişi ile

beraber mangaya olan hayranlığı yeniden alevlenmiş ve filmin yaratıcısı Katsuhiro Otomo'nun illüstrasyon tarzını taklit etmesine yol açmıştır. Kishimoto'nun ilk başarılı manga denemesi “Karakuri”, 1996 yılında Shueisha'nın aylık "Hop Step Ödülü"nde kendisine mansiyon kazandırmıştır. Bu takdir, onun en ünlü eseri Naruto'yu yaratma yolculuğunun başlangıcı olmuştur. Devamında “Michikusa” ve “Asian Punk” gibi diğer denemeleri başarılı olmasa da 1997'de Akamaru Jump Summer'da yayınlanan Naruto'nun tek vuruşluk versiyonu iyi karşılanmıştır. Naruto ilk çıkışını Eylül 1999'da Weekly Shōnen Jump'ta yapmış ve kısa sürede bir sansasyon hâline gelmiştir. Seri 15 yıldan fazla devam etmiş ve Kasım 2014'te sona ermiştir. Toplam 72 ciltte 700 bölüm ile Naruto dünya çapında 300 milyondan fazla kopya satmıştır. Aynı zamanda Japon Kültür İşleri Ajansı tarafından Kishimoto'ya "Yılın Çaylağı" ödülü verilmesini sağlamıştır ([http-30](http://30)). Kishimoto'nun çalışmaları popüler kültür üzerinde önemli bir etkiye sahiptir ve karakterleri ve hikayeleri başka kurgu eserlerde referans alınmıştır.

Naruto'da, Dokuz Kuyruk olarak bilinen güçlü bir varlık (bir tilki), Beş Büyük Shinobi (Ninja) Ülkesi'nden biri olan Ateş Diyarı'ndaki gizli yaprak köyü Konoha'ya saldırır. Buna karşılık Konoha'nın lideri ve Dördüncü Hokage (köyün en güçlü ninjası) Minato Namikaze, hayatı pahasına tilkiyi yeni doğan oğlu Naruto Uzumaki'nin vücuduna mühürler ve onu canavarın “ev sahibi” yapar. Naruto, Dokuz Kuyruk'un taşıyıcısı olduğu için Konoha köylüleri tarafından dışlanmaktadır ve sık sık aşağılanır. Bu köyde, doğal enerjilerini ve büyülerini kullanarak ve zihinlerini savaş için eğiterek olağanüstü yeteneklere sahip seçkin insanlar vardır. Naruto, Konoha'daki en güçlü ninja olmayı, Hokage unvanını almayı ve böylece köy tarafından kabul görmeyi ve artık nefret edilmemeyi arzulamaktadır. Temel ninja prensiplerini ve tekniklerini öğrenmek için ninja akademisine katılır. Burada en iyi iki arkadaşıyla (Sakura Haruno ve Sasuke Uchiha) tanışır ve öğretmenleri efsanevi Ninja Kakashi ile birlikte büyür ve düşmanlarını yenerler. Naruto'nun "nindo"su (ninja yolu), sevgiyi, anlayışı ve “ateşin iradesini” kullanarak sebat etmek ve düşmanlarının kalbini değiştirmektir. Naruto mangası 2014'te tamamlanmış ve yerine devamı niteliğinde olan Boruto başlamıştır.

Kishimoto'nun tarzı birçok ünlü manga sanatçısı ve film yapımcısının etkisini yansıtmaktadır. Akira Toriyama ve Katsuhiro Otomo'nun yanı sıra, Yoshihiro Togashi, Takeshi Kitano, Quentin Tarantino ve Michael Bay'in eserlerine de hayranlık duymuştur.

Çizim sürecini genellikle, konsept ve kaba taslak, taslağın düzenlenmesi, çinileme ve gölgeleme şeklinde ilerletmektedir.



Görsel 2.25. Masashi Kishimoto, Naruto 5. Cilt

(<https://m.media-amazon.com/images/I/81DI+4OjxiL. SL1500 .jpg>)

Büyük üçlünün sonuncusu Bleach, 26 Haziran 1977’de Japonya’nın Hiroşima eyaletinde dünyaya gelen Tite Kubo tarafından yaratılmıştır. İlkokuldayken “Saint Seiya” mangasını okumasıyla beraber mangaka olmaya karar verdiği aktarılan Kubo’nun ilk one-shot’ı 1996 yılında Shonen Jump için yazdığı “Ultra Unholy Hearted Machine” olmuştur. Ardından 1999 yılında ilk serisi “Zombiepowder”, 2000 yılında iptal edilene kadar yine Shonen Jump’ta 27 bölüm yayımlanmıştır. Kubo bu dönemde ciddi bir duygusal travma hali içinde olduğunu, derginin haftalık serileştirme temposuna alışamadığını ve kendi fikirlerinden ziyade editörün yorumları ile hareket ettiğini aktarmıştır. Bleach, 2001 yılında yayımlanmaya başladığı sırada Kubo serinin 5 yıldan fazla sürmeyeceğini düşünmektedir ancak seri 15 yıl boyunca devam etmiştir (http-31). Bleach mangası 22 Ağustos 2016’da sona ermiştir. Serinin devamına ilişkin resmi bir duyuru yapılmamıştır. Bununla birlikte, hikâyenin olası bir devamı hakkında söylentiler ve spekülasyonlar olmuştur.

Bleach hikâyesi, Shinigami (Japonca ölüm tanrısı) Rukia Kuchiki'nin, ana karakter Ichigo Kurosaki'nin yatak odasında aniden ortaya çıkmasıyla başlar. Ichigo, doğuştan ruhsal enerjisi yüksek birisidir ve bu sebepten insanların dünyasında algılanamayan shinigami'leri görebilmektedir. Ichigo, Rukia ile aralarında yaptıkları konuşmanın ardından hollow isimli birtakım şeytani ruhların varlığından haberdar olur. Bir hollow ile mücadelesi sırasında ağır yaralanan Rukia, güçlerinin yarısını Ichigo'ya aktarır ve Ichigo da beklenmedik bir biçimde shinigami'ye dönüşür. Hikâye hollow avlayan ve farklı alemler arasında dengeyi sağlamaya çalışan shinigami'leri merkeze almaktadır. Shinigami'ler "Soul Society" adı verilen bir alemde yaşamakta ve hiyerarşik bir düzen içinde eğitim görmektelerdir. Bleach, shōnen janrının klasik denebilecek anlatım tarzına sahiptir, başlarda güçsüz olan ana karakter hikâye ilerledikçe farklı yönlerini, yeteneklerini vb. keşfederek güçlenir ve aynı doğrultuda rakipler ile karşı karşıya gelir. Bleach, kimlik ve kendini keşfetme, yaşam ve ölüm, ahlaki belirsizlik, güç ve sorumluluk, varoluşçuluk, arkadaşlık gibi temaların yanı sıra içinde mizah unsurları da barındırmaktadır.

Tite Kubo'nun illüstratif dilini detaylı karakter tasarımları, dinamik aksiyon sekansları, gotik ve okült öğeler tanımlamaktadır. Ayrıca Kubo'nun moda takıntısı çizimlerine de yansımaktadır ve bu tarzının en dikkat çekici yönlerinden birisi olarak görülmektedir. Kubo'nun sanatı dünya çapındaki hayranlarına ve gelecek vadeden sanatçılara, manga meraklılarına ilham vermeye devam etmektedir.



Görsel 2.26. Tite Kubo, Bleach 1

(https://store.crunchyroll.com/on/demandware.static/-/Sites-crunchyroll-master-catalog/default/dw0d4ef2c3/rightstuf/9781591164418_manga-bleach-1-sample3.jpg)

Japonya’da; shōjo (genç kızlara yönelik), shōnen (genç erkeklere yönelik), seinen (genç/yetişkin erkeklere yönelik) ve josei (genç/yetişkin kadınlara yönelik) şeklinde demografiye göre ayrılan türlerin yanı sıra, gag (komedi), macera, spor, robot/mecha, iş hayatı, lise hayatı, hentai (erotik, pornografik), gekiga, fantastik, bilim kurgu, ecchi (cinsel komedi), politik ve post-apokaliptik vb. gibi temaya göre ayrılan türler ile birlikte, artık devasa manga endüstrisi için kullanılan kağıt miktarının tuvalet kağıdı için kullanılanlardan daha fazla olduğu tahmin edilmektedir (http-32).

Olgunlaşma stratejisi, pazar segmentasyonu ve medya karışımının birleşimi, mangayı dünyada eşi benzeri olmayan bir kitle endüstrisine dönüştürmüştür. 1967’de manga dergilerinin sayısı 50’den azdır ve yaklaşık 78 milyon kopya satmışlardır; 1994’teki zirvelerinde, sayıları 260’tır ve 1,89 milyar kopya artı yaklaşık 700 milyon ciltsiz kitap satmışlardır ve yaklaşık 520 milyar yen satış rakamı elde edilmiştir (Woods, 2010). Günümüzde cilt hâlinde satılan çizgi romanlar kategorisinde, 516 milyondan fazla

satış yakalamış olan Eiichiro Oda eseri “One Piece” dünya çapında kırılması güç bir birinciliği yakalamış durumdadır, aynı kategoride ikinci sırada 385 milyon ile Gosciny ve Uderzo ikilisine ait “Asterix”, üçüncü sırada 350 milyon ile Akira Toriyama’nın “Dragon Ball”u, dördüncü sırada 300 milyon ile Charles M. Schultz’un “Peanuts (Snoopy)”ı ve beşinci sırada yaklaşık 300 milyon ile Takao Saito’nun “Golgo 13”ü bulunmaktadır (http-33). Tüm zamanların en çok satış yakalayan ciltli çizgi romanları kategorisinde ilk 5’te yer alan 3 eserin manga olması öyle görünüyor ki bir tesadüf değildir.

2.4. Animeler, Japon Popüler Kültürünün “İstilas” ve Yumuşak Güç

Anime, Japonya’da üretilen tüm animasyon eserleri tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Animenin uluslararası başarısı birdenbire ortaya çıkmamış, uzun bir süreç sonucunda bugünkü boyutlarına ulaşmıştır. Anime yaygın olarak Japonya’da üretilen animasyon olarak bilinmektedir. Japonya’da "anime" kelimesi "animasyon" terimiyle eşdeğerdir. Poitras’a göre (Poitras, 2005) anime bazen kendi başına bir "tür" olarak kabul edilir ve kahramanlık destanından romantizme, bilim kurgudan komediye kadar sinema ve edebiyatta karşılaştığımız kategorileri kapsayan bir sanat dalıdır.

Japonya animasyon üretimine 1917’de -henüz sessiz film çağındayken- Fransa ve ABD’den gelen kısa animasyon filmlerini temel alarak deneme yanılma yoluyla çizim ve kesme animasyon teknikleriyle başlamıştır. İnsanlar Japon "manga filmlerinin" yüksek kalitesi hakkında konuşmaya başlamıştır. Ancak Japon animelerinin üretimi Batı animasyonlarına göre daha maliyetlidir ve Disney çizgi filmlerinin popülaritesinin gölgesinde kalmıştır. Anime daha başlangıcından itibaren zorlu bir mücadelenin içine girmiştir. Sektör, 1929’da ilk sesli filmlerin ve 1932’de renkli filmlerin ortaya çıkması da dahil olmak üzere birbirini izleyen yeniliklere yeterince yanıt veremeyerek mücadele etmeye devam etmiştir. Bu dönemde Ōfuji Noburō, Japon renkli kâğıdı chiyogami’leri kesip yapıştırma tekniği kullandığı “Bagudajō no tōzoku (Baguda Kalesi Hırsızı)” ile uluslararası beğeni toplamıştır. Onun filmi, Japonya dışında varlığını hissettiren ilk film olarak hatırlanmaktadır (http-34).

Gelecek vadeden diğer birçok anime sanatçısı birbiri ardına ortaya çıkmaktadır, ancak savaş yaklaşırken, ulusal ruh hali militaristleştikçe üretim kaynakları son derece kıtlasmaya başlamıştır. Filmlere ulaşmak bile kolay değildir, işte bu dönemde Japon

anime tarihinin ilk uzun metrajlı filmi gösterime girmiştir: “Momotarō: Umi no shinpei (Momotarō'nun İlahi Deniz Savaşçıları)”. Donanma tarafından üretilmiş ve savaşın bitiminden hemen önce gösterime girmiştir (http-34). Bu film, moralleri yükseltmek ve savaş çabalarına bağlılığı artırmak için tasarlanmış propagandif bir filmidir.

Japonya'nın felaketle sonuçlanan savaşın yaralarını sarmaya başladığı yıllarda, Tōei film şirketinin başkanı Ōkawa Hiroshi, Disney'in Pamuk Prenses (1937) filmini izlemiş ve filmin muhteşem renklerinden çok etkilenmiştir. 1956'da modern bir stüdyo -halkın deyimiyle klimalı, beyaz duvarlı bir saray- inşa ederek Tōei Dōga'yı (şimdiki adıyla Tōei Animation) kurmuştur. Hedefi "Doğu'nun Disney'i" olmaktır. Tōei Dōga ilk film olarak Hakujaden'i (Beyaz Yılan Efsanesi) seçmiştir. Amerika Birleşik Devletleri'ne bir araştırma ekibi gönderilmiş ve akıl hocası olarak Japonya'ya seyahat etmeleri için birkaç uzman davet edilmiştir (http-34). Sonuç olarak, Disney'in "montaj hattı üretimi" sisteminde ustalaşmayı başarmışlardır.

Anime, 1960'lardan bu yana Japon popüler kültürünün temel taşlarından biri olmuş ve dünyanın dört bir yanındaki takipçileriyle beraber ciddi bir iletişim aracı hâline gelmiştir. Richmond'a göre, internet üzerinden her gün, neredeyse her dakika yaklaşık 600 anime videosu indirilmektedir; bu sayı haftada altı milyon kopyaya denk gelmektedir (Richmond, 2009). Büyük gözlü ve ilginç saç stillerine sahip gençler, lazer ışınları atan dev robotlar, havalı hareketleri olan ninjalar ve sevimli küçük canavarlar, geyşa ve samuraylar kadar Japon kültürünün bir temsilcisi konumuna yükselmişlerdir. Anime aynı zamanda Japonya'da kültürel bir fenomen olarak kabul edilmektedir. Richmond çalışmasında, 2007 yılında Japon hükümetinin "Doraemon" adlı bir anime karakterini Japonya'nın kültür elçisi olarak atadığını belirtmektedir.

Manganın televizyonla olan kârlı ilişkisinin başlangıcı, 1963'te Tezuka'nın Astroboy'una dayanan ve büyük çikolata üreticileri Meiji'nin sponsor olduğu serinin piyasaya sürülmesiyle başlamıştır (http-34). O zamandan beri, oyuncaklardan ve yiyecek-içecek endüstrisinden çok daha fazlasını kapsayan geniş bir sponsor yelpazesıyla birlikte, TV ve OVA (orijinal video animasyonu, ev videosu formatında üretilen Japon prodüksiyonları) dizileri, animasyon filmler, canlı aksiyon yapımlar, müzikler ve müzikaller, popüler karakterleri içeren reklamlar ve binlerce başka ticari ürün ile çizgi roman ve televizyonun simbiyotik ilişkisi geliştirilmeye devam etmiştir. Bu karışım 1990'lardan bu yana video oyunlarını da içermektedir. Bu medya çeşitliliği aracılığıyla

manga, toplumdan yabancılaşmış hisseden birçok genç için sığınak olacak kadar zengin hayali dünyalar yaratmıştır. 1968 kuşağın gençlerinden sonra gelen ve büyüklerinin “başarısızlığı” neticesinde protest tavırlar sergileyecek cesareti bulamayan bu yeni nesil için Japon toplumunda *otaku* (özellikle anime, manga ve video oyunları tüketimine fazlaca ilgi duyan kişileri tanımlar) terimi kullanılmaktadır. 1980’lerde Japon toplumunun elde ettiği yüksek refah düzeyi sayesinde otaku’lar bu yaşam tarzını sürdürebilmiş ve 90’larda internetin de aracılığıyla tüm dünyada topluluklar kurar hâle gelmişlerdir.

Japonya'nın yirmi birinci yüzyıldaki havalı hali Batı’da büyük ilgi görmektedir. Japonya, video ve bilgisayar oyunları, postmodern pop müzik trendleri, mutfak, kıyafetleri, ışık hızında moda sahneleri ve özellikle de ikonik animasyonları ve grafik romanlarıyla Asya’da bölgenin görünür hakimidir. Örneğin Pokemon'un devasa başarısı, dünyayı Japon pop kültürünün yaratıcı özgürlüğünün sadece bir yönüyle tanıtır. Gerçekçiliğin ve hatta daha sınırlı bir kurgusal dünyanın çekiminden kurtulan Pokemon'un yapımcıları, video oyunları, anime, manga ve serinin sürekli çoğalan ticari kartlarıyla milyarlarca dolarlık bir medya serisini yaratmayı başarmışlardır. Pokemon Özellikle Amerikan kültürüne yabancı kökenli bir sızıntı olarak giriş yapmıştır. Daha önceki yıllarda yükselen bir Japon-Amerika'sının işaretleri görüldüyse de, yirmi birinci yüzyılda çağdaş Japon kültürünün Amerika’da gerçek bir dalgalanmaya dönüştüğüne tanık olunmuştur. New Yorker dergisi için 2002 yılında kaleme aldığı bir makalede yazar Rebecca Mead, Japon çağdaş kültürünün hızlı tempolu yaratıcı enerjisine, görsel yaratıcılığına ve tüketici yoğunluğuna atıfta bulunarak Tokyo'nun dünyanın moda başkenti olarak Paris'in yerini aldığını duyurmuştur (<http://www.newyorker.com/magazine/2002/07/22/japan>). Ayrıca çok az Japon tasarımcının mallarıyla Batı'yı istila etme zahmetine girdiğini, ekonomik nedenlerle Asya'daki yakın pazarlara odaklandığını belirtmiştir. Mead'in kanıtı, kendisine Nigo adını veren ve ürünlerini (çoğunlukla tişört, ceket, kot pantolon ve spor ayakkabı gibi sokak giysileri) sıkı bir şekilde kontrol edilen, sınırlı sayıda satan otuzlu yaşlarındaki bir tasarımcı, girişimci ve DJ'in uber-cool, “retro animestyle” markası olan A Bathing Ape’tir. Nigo şu anda Londra'nın Carnaby Street trend bölgesinin kalbinde ve New York'ta Soho'nun merkezinde mağazalar işletmektedir. Birkaç yıl önce konserve kutuları ve diğer ürünleri (yine sınırlı sayıda) tasarlamak için Pepsi ile ortaklık kurmuştur ve yakın zamanda yarı Japon yarı Amerikalı hip-hop yıldızı ve ortak hayranı Pharell Williams ile yaratıcı bir ittifak içine girmiştir. Nigo ve Williams birlikte Billionaire Boys Club adında

uluslar ötesi bir tasarımcı markası kurmuşlardır. Williams'ın dünya çapında piyasaya sürülen yeni CD'leri Bathing Ape tarafından tasarlanmıştır. Mead, Nigo ile Tokyo'nun merkezindeki ofis ve stüdyolarının bodrum katındaki sergi salonunda birkaç kez bir araya geldiğinde, Amerikalıların çağdaş Japon kültürüne olan ilgisindeki artışı nasıl açıkladığını sormuştur (Kelts, 2007). Nigo bu soruyu "On ya da on beş yıl önce, bir önceki nesil sadece ABD ya da Avrupa'dan mal satın almaktan memnundu. Etki çoğunlukla tek bir yönde ilerliyordu. Ama benim kuşağım artık yaratıcı merkez olmak istiyor. Yeni olanı burada, Tokyo'da yapmak ve dünyaya yaymak istiyoruz" şeklinde yanıtlamıştır.

New York Times, 2006 kışında yayıncılık endüstrisi sayfalarında, manganın ABD yayıncılık endüstrisinin az sayıdaki ölçülebilir büyüme sektörlerinden birini temsil ettiğini bildirmiştir (http-36). Amerika'ya manga ithal eden iki büyük firmadan biri olan TokyoPop, HarperCollins ile bir dağıtım ve yayıncılık ortaklığı imzalamıştır. Diğer büyük ithalatçı Viz Media, yılın başında Simon & Schuster ile kendi dağıtım ilişkisini genişletmiştir. Aynı ay New York'un ilk büyük ölçekli çizgi roman kongresi olan ve çok sayıda manga başlığının yer aldığı New York Comic-con'a katılım beklentileri çok aşmıştır. Organizatörler yüzlerce ön bilet sahibini geri çevirmek zorunda kalmış ve şehir itfaiye görevlileri Javits Center'a çağrılarak içeri girmek için can atan binlerce kişiyi durdurmuştur. Her türlü büyüme için yanıp tutuşan Amerikalı yayıncılar dikkat kesilmiş vaziyettedirler. Londra, Paris ve New York'taki büyük kitap fuarlarından gelen haberlere göre, kitap alıcıları önce ne olduğunu öğrenmek, sonra da satmaya başlamak için toplu halde manga stantlarına ve sergilerine hücum etmektedir. Amerika'nın manganın kinetik kuzeni animeye 90'lardan itibaren hızla artan ilgisi de aynı derecede çarpıcıdır. Sadece Japon yapımlarını 7/24 gösteren bir kablolu kanal olan Anime Network 2002'de yayın hayatına başlamış ve izleyicilere kaçak mal ticareti yapan bir kaçakçının nefes kesen ses tonuyla "doğrudan Japonya'dan en yeni ve en sıcak şovları" vaat etmiştir (Kelts, 2007). Anime video ve DVD satışlarına ilişkin son tahminler ABD'deki rakamın yarım milyar dolar olduğunu göstermektedir; kimse TV, ticari satışlar ve oyuncaklar, oyunlar ve ilgili gereçler için lisans kârları gibi yan ürünlerin rakamları hakkında spekülasyon yapmaya cesaret edememiştir. Bir düzineden fazla ABD platformu, hem ağ hem de kablo üzerinden düzenli olarak anime başlıkları yayınlamaktadır.

Dünya'da Uzak Asya harici coğrafyaların binlerce mil ötesindeki bir kültürle ilgilenmesini sağlayan sadece anime veya manga başlıkları değildir. "Anime tarzı" olarak

adlandırılabilir şey, Japonya'nın çağdaş imajının neredeyse her özelliğine nüfuz etmektedir. Bugün hemen herkes bir Hello Kitty bebeğinin ya da bir Pokemon veya Yu-Gi-Oh kartının içi boş gözlü, ağzısız görünümüne Mickey, Donald ve altın kemerlere olduğu kadar aşınadır. New York'taki Macy's Şükran Günü Geçit Töreni'nde 2005 yılında Puffy AmiYumi adlı Japon kadın pop ikilisi yer almıştır. Amerika'nın en büyük araba sigortası şirketlerinden biri olan Geico, geçit törenini yayınlayan aynı kanaldaki reklamlarında, Yoshida kardeşlerin kırk yıllık “Speed Racer” manga/anime serisinden bir klibi içeren bir kampanyayla izleyicileri bombardımana tutmuştur (Kelts, 2007). Özellikle birkaç anime filmine ve genel olarak stile doğrudan ve açıkça borçlu olan başarılı “Matrix” serisinin ve Hiyao Miyazaki'nin 2003'te Spirited Away ile aldığı animasyon Oscar'ının ardından Hollywood, animayı birincil kaynak malzeme olarak benimsediği gözlemlenebilmektedir. İki uluslararası klasik olan Akira ve Evangelion'un yeniden çevrimleri uzun süredir üzerinde çalışılan yapımlardır. 2019'da gösterime giren ve Robert Rodriguez tarafından yönetilen, animasyon, canlı aksiyon ve 3 boyutlu bilgisayar yapımı görüntüleri (CGI) birleştiren anime “Battle Angel Alita (Alita: Savaş Meleği)”ya dayanan filmin yazar kadrosu içerisinde ayrıca “Titanic”in yönetmeni James Cameron da yer almaktadır. Japon yemekleri de çoktan ana akıma girmeye başlamıştır. Suşi gibi, Japon mutfağının çoğu da kısmen görsel bir ziyafettir; lake kaplar (genellikle tencere vazifesi gören ve kendine has bir biçime sahip seramik pişirme kapları) ya da rengarenk tabaklar üzerine özenle yerleştirilir ve bıçak kullanan şefler tarafından savaşçı hassasiyeti ve hızıyla gözle görülür bir şekilde hazırlanır. Genel olarak dünyada İngiliz, Fransız, Kore ya da Çin çizgi film/çizgi roman grafikleri gibi kültürel imgelerin, özel olarak anime tarzının arandığı kadar çok aranmadığı görülebilmektedir. Ayrıca Sony, Toyota, Nintendo, Kikkoman, Canon, Honda gibi daha pek çok büyük firma da artık Japonya'nın dünya çapında kabul gören yaratıcılığını ve iş ahlakını bir cazibeye dönüştürmesinde önemli rol oynamaktadır.

Japon pop kültürünün bu etki alanı kendisini siyasi düzlemde de göstermektedir. Uluslararası ilişkilerde güç geleneksel olarak kolaylıkla ölçülebilen “sert” terimlerle tanımlanmakta ve değerlendirilmektedir, genellikle askeri ve ekonomik güç bağlamında anlaşılmaktadır. Sert güç zorlama şeklindedir: güç kullanımı, güç tehdidi, ekonomik yaptırımlar, ambargolar veya ödeme teşvikleri. Sert gücün zorlayıcı doğasının aksine yumuşak güç, dış politika hedeflerine ulaşmak için pozitif cazibe ve iknanın kullanımını tanımlar. Yumuşak güç, geleneksel dış politika araçları olan havuç ve sopadan kaçınır,

bunun yerine ağırlar kurarak, ikna edici söylemler ileterek, uluslararası kurallar oluşturarak ve bir ülkeyi dünya için doğal olarak çekici kılan kaynaklardan yararlanarak nüfuz elde etmeye çalışır. Kavramın yaratıcısı Joseph Nye, kavramı geliştirirken yumuşak gücün üç temel kaynağını ortaya koymuştur. Nye'a göre yumuşak gücün üç ayağı şunlardır: siyasi değerler, kültür ve dış politika (Özel, 2018). Uzmanlar yumuşak gücün uluslara, halklarına, işletmelere ve her şekil ve büyüklükteki kuruluşlara her türlü faydayı sağladığı konusunda hemfikirdir. Güçlü bir ulus markası ve olumlu yumuşak güç algıları, bir ulusun kendisini insanların ziyaret edebileceği, yatırım yapabileceği ve mal ve hizmet kalitesiyle itibar kazanabileceği bir yer olarak tanıtmalarını sağlar. Aynı zamanda bir ülkenin komşularının gözünde yükselmesine, kaynaklarını pazarlamasına ve uluslararası sahnede sunduğu yüzü oluşturmaya olanak tanır. Aynı zamanda güçlü bir ulus markasının ve yumuşak gücün ülke içinde de daha iyi sonuçlar doğurabileceği genellikle göz ardı edilmektedir. Öncelikle iç turizmi, ithalat yerine yerli mal ve hizmetlerin tüketimini teşvik eder. Daha az somut olarak da insanların ülkeleri hakkında daha iyi hissetmelerini sağlar. Hem ülke hem de ülke vatandaşları için yurt içinde ve dışında kapsamlı faydaları bulunmaktadır.

Nye yumuşak güç kavramını ilk geliştirdiğinde, o dönemde Japonya'nın ekonomik yükselişinin uluslararası jeopolitik güç dengesini bozacağından endişe eden ABD hükümetine hitap etmektedir. Başlangıçta sadece ABD'nin yumuşak güce sahip olduğunu öne sürmüş olsa da Nye, Cool Japan söylemine şu şekilde yanıt vermiştir: "1990'larda Japonya'nın popüler kültürü, ekonomisi yavaşladıktan sonra bile potansiyel yumuşak güç kaynakları üretmeye devam ediyordu" (http-37). Japon popüler kültürünün dünya çapında yükselişi, akademisyenleri ve yorumcuları bu kültürden "ulusal bir kaynak" olarak bahsetmeye teşvik etmiş, bu da hükümeti denizaşırı Japon ürünlerine yönelik küresel talebi artırmak ve sembolik bir güç kaynağı olarak kullanmak için yeni bir politika uygulamaya teşvik etmiştir. Bu çerçevede yumuşak güç, stratejik eylemler yoluyla yaratılan maddi olmayan bir kaynaktır.

Açıkça görülebilmektedir ki, Japon manga ve grafik sanatçıları Cool Japan'ın şekillenmesinde ve Japonya'nın küresel sahnedeki yumuşak gücünün desteklenmesinde çok büyük bir rol oynamıştır. Manganın kendine özgü görsel hikâye anlatımı ve benzersiz sanat stilleri, kültürel sınırları aşarak dünya çapındaki izleyicileri büyülemiştir. Osamu Tezuka, Hayao Miyazaki, Katsuhiro Otomo, Eiichiro Oda ve Akira Toriyama gibi

saymakla bitmeyecek ünlü manga yaratıcıları birer kültür elçileri haline gelmiştir. Aynı zamanda Astro Boy, Spirited Away, Sailor Moon, One Piece, Pokemon, Dragon Ball vb. gibi ikonik eserler aracılığıyla bu sanatçılar, dünyanın her yerinde kendini ifade ediş biçimlerini aramakta olan genç/yaşlı grafik sanatçılarının üretim yöntemlerini şekillendirmeyi başarmışlardır.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. JAPON MANGA ESTETİĞİNİN KÜRESEL YANKILARI

3.1. Kültürel Füzyon

Son yıllarda manga ve animenin uluslararası alım ve tüketiminde büyüme görülmektedir (http-38). Manga ve anime, Japon popüler kültürünün merkezinde yer almaktadır, küresel erişim ve çekiciliğe yerel kaynaklarından yayılmıştır ancak melezlik ve akışkanlıkla karakterize edilen güçlü anlatılar hâline gelmişlerdir. Genellikle okuyucularını/izleyicilerini yaratımlarına dahil ederler ve farklı yaş, ilgi alanı ve geçmişe sahip bireylerin çeşitli ihtiyaçları için hayali alanlar sunarlar. Çevrildiklerinde, farklı kültürlerden ve dillerden insanları birbirine bağlayabilmekte, eğlence, kültürel ve sosyal iletişim için yeni bir forum oluşturabilmektedirler. Bu çeviri, bir dili başka bir dille değiştirmekten daha fazlasıdır, kültürler iç içe geçmekte ve bunun gerçekleşme şekli kökenleri ve sınırları bulanıklaştırmaktadır ve kimlik, güç ve özgünlükle ilgili soruları gündeme getirebilmektedir.

Manga ve anime, yabancı ve yerel, geleneksel ve yeni gibi farklılık ya da aşinalıkları çeşitli düzeylerde iç içe geçirir. Tarih boyunca, son derece stilize çizim tekniklerinden eğlenceli ancak derin anlatıların yaratılmasına kadar özgünlüklerini ve çok yönlülüklerini göstermişlerdir. Melezleşme ve yenilik süreci sürekli ve yukarıdan manipüle edilir (yaratıcılar, editörler, dağıtımıcılar vb.) ve aşağıdan katılım sağlanır (okuyucular, izleyiciler ve amatör sanatçılar). Zira manganın kendisi de Japon sanatı ile Batı çizgi roman yaklaşımlarının karşılaşmasından doğan melez imgelerdir.

Günümüz dünyası sürekli olarak yeni dilleri, farklı kültürleri ve egzotik referansları bünyesine katmakta, bunlar da kendilerini göstererek yerel kültürlerle entegre olmakta, yeni biçimler ve aksanlar benimsemektedir. Japon kültürünün bir ürünü olmasına rağmen artık dünyanın her köşesinden parçaları bünyesinde barındıran ve çok çeşitli dilleri konuşan manganın başına gelen de budur. Bu çeşitlilik ve kaynaşmaya örnek olarak *Manga Barcelona* gösterilebilir. 1990'larda Katalan kamu yayıncısı TV3'ün anime serisi *Dragon Ball*'un haklarını satın almasıyla başlayan bu etkileşimin, pandemi öncesinde

gerçekleşen Manga Barcelona fuarına 150.000 kişinin katılımına varacak bir çılgınlığa dönüşeceğini muhtemelen kimse tahmin edememiştir (http-39).

İngilizce pazarında da manganın benzer bir çapraz-medya gelişimi olmuştur. Bir manga başlığı ile ilişkilendirilen ürün yelpazesi Japon olmayan tüketiciler için mevcut olmakla kalmayıp, çeşitli iş birliği girişimleri manga ve animeyi Japonya dışındaki ülkelerin popüler kültürüyle bütünleştirmiştir. Örneğin, yayıncı Tokyopop ve HarperCollins arasındaki bir anlaşmada, HarperCollins yazarlarının düzyazı eserlerine dayanan orijinal mangalar yaratılmaktadır (http-40). Çapraz-medya iş birliğinin bir başka şekli de Japonya'da yayınlanan *Harlequin* aşk romanlarının (dünyadaki romantizm hayranlarına hitap eden ve okur hedef kitlesini kadın ağırlıklı olarak belirleyen yayıncılık politikasıyla dünyanın en büyük seri roman markalarından birine dönüşen Harlequin Enterprises, 1949 yılında yayın hayatına başlamıştır ve aynı zamanda türe adını vermiştir) manga versiyonlarının İngilizce mangaya uyarlanmasıdır. Bu mangalar genç yetişkin kadın okuyucu kitlesini hedeflemekte ve tanıdık Harlequin aşk romanı anlatısını manganın görünüşte benzersiz ve farklı formatında yeniden paketleyerek okuyucuların ilgisini çekmeyi amaçlamaktadır (http-41). Courtney Love ve Avril Lavigne gibi farklı kulvarlardan ünlüler de seriler çıkartmak için manga yaratıcıları ile iş birlikleri yaparak bu füzyonun bir parçası olmuşlardır. Courtney Love hayat hikâyesinin anlatıldığı gotik fantezi “Princess Ai Monogatari (Prensess Ai’nin Öyküsü)”nin yazar kadrosunda bulunurken, Avril Lavigne’in yer aldığı “Make 5 Wishes (5 Dilek Tut)” adlı manga, albümlerinden biriyle eşzamanlı olarak piyasaya sürülmüştür.

Hindistan'daki çizgi roman endüstrisi de manga ve animenin dünya genelindeki hareketinin popüler kültür üretim ve dağıtım süreçleri üzerindeki etkisinin bir göstergesidir. 2006 yılında o zamanki adıyla Virgin Comics, Hintli ve Hintli olmayan yazar ve sanatçıların iş birliğiyle Hint tarihi, mitolojisi ve sanatını içeren bir dizi çizgi roman yayınlamıştır (http-41). Bu girişimin amacı manganın başarısını tekrarlamaktır; tıpkı Japonya'nın popüler kültür ihracatı yoluyla McGray'in (http-42) deyimiyle “büyük ulusal havayı” inşa etmesi gibi, bu Hint çizgi romanlarının yayıncıları da Hindistan'a özgü kültürel bağlantıları ve kültürlerarası çekiciliği olan bir ürün yaratarak küresel başarı hedeflemiştir. Görünüşe göre amaçları sadece Hint kültürü unsurlarının Hintli olmayan kültürler arasındaki popülerliğinden (örneğin Hint modası ve yemekleri, Bollywood) değil, aynı zamanda tanıdık, erişilebilir bir formatta (çizgi roman veya animasyon

ortamında) paketlenmiş farklılık, özgünlük veya benzersizliğin popülerliğinden de yararlanmaktadır. Küresel medya pazarında başarı için bir formül olarak gördükleri şeyin, Batılı olmayan bir kültürün unsurlarını hedef tüketici için tanıdık olanla birleştirmek olduğu anlaşılabilmektedir. Bu çabaları aynı zamanda kültür ve ulusal kimliğin küresel popüler medya pazarındaki rolüne de işaret etmektedir. Ürünlerini yalnızca Hint kültürünün Hintli olmayan kültürlerde zaten moda olan ve/veya tanıdık gelen imgeleriyle ilişkilendirmekle kalmayıp aynı zamanda egzotik ya da mistik olana dair güçlü bir çağrışım sunan özcü imgeleri de dahil ederek uluslararası tüketicilere hitap etmeyi amaçlamışlardır.

Uluslararası sanatçılar ve kurumlar çok kültürlülük ve ayrımcılık gibi siyasi ve sosyal konuları tasvir etmek için manga stilini kullanmaktadır. Örneğin, “1 World Manga” serisi HIV/AIDS, yoksulluk ve iklim değişikliği gibi uluslararası konuları ele almaktadır ve yayıncı Viz Media ile Dünya Bankası tarafından ortaklaşa üretilmiştir ([http-41](#)). Shibuya'daki kan davalı yakuza ailelerini konu alan Romeo ve Juliet gibi Shakespeare mangaları ve Libya doğumlu Müslüman İngiliz sanatçı Asia Alfasi'nin Müslüman başörtülü bir kızı konu alan ve hoşgörü ve uzlaşmayı teşvik eden mangaları da bulunmaktadır ([http-43](#)). Bu örneklerde yayıncılar, mesaj iletmek ve okuyucuları aksi takdirde erişilemez veya yabancı gelebilecek içerik veya konulara çekmek için bir araç olarak manganın popülerliğinden ve güncelliğinden faydalanmaktadır.

Video oyunlarına baktığımızda, melezleşmenin belki de en dikkate değer örneği Japon rol yapma oyunu “Kingdom Hearts”tır. Oyun, Disney karakterlerini ve anlatılarını, Japonya'da yaratılan “Final Fantasy” oyununun unsurlarıyla bir araya getirmeyi başaran bir çapraz medya birleşimidir. Final Fantasy unsurları, karakterlerin deforme olmuş vücut oranları, büyük gözleri, dikenli saçları ve olay örgüsündeki kişisel gelişim vurgusu gibi birçok tipik manga özelliğini oyuna taşımaktadır. İki görüntü tarzının yan yana getirilmesi manga/animenin farklılığını veya özgünlüğünü etkili bir şekilde aktarırken aynı zamanda tanıdıklık hissini de esere geçirebilmiştir. Bu da farklı yaş ve geçmişlere sahip Japon ve Japon olmayan geniş bir tüketici kitlesinin ilgisini çekmektedir.

Manga estetiğinin küreselleşmesi, çeviri süreci ve bunun kültürel güç, özgünlük ve ulus olma ile bağlantısı üzerine uzun süredir devam eden tartışmalarla alakalıdır. Manga ve animenin Japon kökenlerinin kültürlerarası, küresel iletişim sürecindeki rolü ve önemi üzerine tartışmalar akademik ve akademik olmayan çevrelerde yayılmaktadır. Bir eserin

çevrildiği ya da uyarlandığı kültürlerarası iletişim süreci karmaşık ve çok katmanlıdır, basitçe bir dilin başka bir dille değiştirilmesi süreci değildir. İletişimde bulunan kültürler arasındaki ilişki, yeniden anlatılmak üzere seçilen metinleri ve bu metinlerin yeniden anlatılma biçimini etkiler (Venuti, 2008). Bir metnin kültürlerarası iletişimi aynı zamanda akışkan ve istikrarsız kavramlar olan ve dolayısıyla farklı yorumlara açık olan kültürel ve ulusal kimliğin uyarlanması ya da tercüme edilmesini de içerir. Bu nedenle metinlerin kültürlerarası iletişimi, bir kültürün ya da ulusun başkaları tarafından görülme ve anlaşılma biçiminin tanımlanmasında ya da değiştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Japonya Vakfı'nın 'bilgiye dayalı eğilimler' başlığı altında (Pasfield-Neofitou ve Sell, 2016) Japonca öğreniminin en popüler ikinci amacının 'manga, anime vb. hakkında bilgi edinmek' olduğunu tespit etmesi şaşırtıcı değildir.

Sanatsal ifade ve eğlence biçimlerinin bu hareketi ve uluslararası kültürlerle olan ilişkileri, manganın anlamı etrafındaki tartışmalarla bir kez daha vurgulanmaktadır. Manga, anime ve Japon video oyunları ile birlikte dünya çapında çok sayıda ülkede gençlik kültürünün temel bir unsuru hâline gelmiştir. Bu hâliyle, küreselleşme ve kültürel akışların potansiyel çok yönlülüğüne bir örnek teşkil etmektedir (Iwabuchi, 2002). Aynı zamanda hem resmi kanallar hem de tabandan gelen girişimlerle ilgili olarak gerçekten ulusötesi üretim, yayılma ve tüketim devrelerine sahip olmanın ne anlama geldiğinin bir örneği olarak durmaktadır. Manga, Japonya'ya ait ya da Japonya'dan kaynaklanıyor olarak algılanmakta, ancak aynı zamanda dünyanın dört bir yanındaki gençler tarafından kendi tercih ettikleri kültür olarak giderek daha fazla deneyimlenmektedir ve üretim, yayılma ve tüketim devreleri hem Japon bağlamından ayrıştırılmakta hem de menşe ülkesinden ayrılmaz olarak görülmektedir. Bu gerilimler mangaya ve daha geniş manga kültürüne ya da manga, anime, video oyunları, light novel ve oyuncaklardan oluşan medya karışımına; dünyanın çeşitli ülkelerindeki gençler arasında Japon kültürüne ve Japonya'ya ilişkin duygusal bağlar kurmak için olası bir kanal olarak büyük bir güç kazandırmaktadır. Manganın "Cool Japan" ulus markalama çerçevesinin merkezi bir unsuru olarak benimsenmesinin nedenlerinden biri de budur.

Bugün dünyanın pek çok yerinde, *cosplay* (insanların sevdikleri anime, manga, çizgi film, bilgisayar oyunu vb. ürünlerdeki kurgusal karakterlerin kostümlerini giyerek, söz konusu karakterin rolüne bürünmeleri) etkinlikleri, kongreler, *dōjinshi* (hayranların manga eserlerini yeniden yorumladığı yayın türü) gibi kurgular ve izinsiz paylaşımlarda

bulunan uygulamalar/siteler aracılığıyla geniş sosyal gruplar, ulusötesi bir manga kültürüne ve diline katkıda bulunmaktadır. Sonuçta ortaya çıkan şey, manga ve animenin giderek genişleyen popüler medya alanının bir parçası hâline gelmiş olmasıdır. Bu alan bir monokültür olmaya mahkûm olmadığını, farklı coğrafyalara ait kültürel unsurları da içerisine katarak durmaksızın dönüşen manga üzerinden gösterebilmektedir. Manga ve animenin Japonya dışındaki konumunun incelenmesi, günümüzün küresel medya pazarında paylaşılan metinler vasıtasıyla ortaya çıkan kültürel ve ulusal kimlik müzakeresini vurgulamaktadır. Hem farklı hem de tanıdık olarak görülebilecek metinlerin yukarıdan ve aşağıdan bu şekilde değiştirilmesi, etkileşimli ve akışkan bir iletişim alanı yaratmaktadır.

3.2. Küresel Manga Fandom (Hayran) Kültürü, Fan Art, Doujinshi

İnternet ve dijital medyanın hayatın tam merkezine oturması manganın küresel çapta yayılmasını da kolaylaştırarak bu eşsiz grafik anlatım biçimine erişim sınırlamalarını neredeyse ortadan kaldırmıştır. Bunun neticesinde coğrafi, dilsel ve kültürel engelleri aşan canlı ve çeşitli bir manga meraklıları topluluğu ortaya çıkmıştır. 2024 itibariyle, fan art, doujinshi, cosplay vb. pek çok farklı dalı ile küresel manga fandom kültürünün manzarası, teknolojik ilerlemeler, çeşitlilik ve yaratıcı ifadeye yönelik derinleşen bir takdirle şekillenerek gelişmeye devam etmektedir. Bu alanlar sadece gelişen alt kültürler değil, aynı zamanda sanat dünyasındaki trendlerin belirlenmesinde de ön planda yer almaktadır.

Manga fandom'unun ayrılmaz bir parçası olan fan art, hayranların favori manga karakterlerinden, sahnelerinden veya temalarından esinlenerek kendi sanat eserlerini yaratmalarını içermektedir. Bu sanatsal ifade biçimi, hayranların yeteneklerini ve takdirlerini sergileyerek kaynak materyalle son derece kişisel bir düzeyde etkileşime girmelerini sağlamaktadır. DeviantArt, Pixiv, Mangadex gibi platformlar ve sosyal medya siteleri, fan art'ın paylaşıldığı merkezler hâline gelerek, her beceri seviyesinden sanatçının birbiriyle bağlantı kurabileceği, paylaşabileceği ve birbirine ilham verebileceği destekleyici bir ortamı teşvik etmektedir. Fan art, sevilen mangalara saygı göstermekten daha fazlasını yapar; bir serinin popülerliği ve etkisi için bir barometre görevi görmektedir. Dahası, hayranların kaynak materyali yeniden yorumlamaları ve yeniden hayal etmeleri için yaratıcı bir çıkış noktası sağlar ve genellikle benzersiz, bazen

beceriksizce ancak her zaman yenilikçi sanatsal ifadelerle yol açar. Fan art aracılığıyla, hayranlar manga evreninin zenginliğine katkıda bulunarak orijinal eserlere yorum ve çeşitlilik katmanları eklemektedir.

Fan art sahnesi, VR, AR ve AI gibi teknolojik yeniliklerin sanatçıların eserlerini yaratma ve paylaşma biçiminde devrim yaratmasıyla dijital bir rönesans geçirmektedir. Sürükleyici ortamların ve yapay zekâ destekli araçların entegrasyonu, sanatçıların yaratıcılığın sınırlarını zorlamasını sağlayarak yeni sanatsal ifadelerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu gelişmeler yalnızca sanatsal süreci iyileştirmekle kalmamış, aynı zamanda izleyiciler için daha etkileşimli ve ilgi çekici bir deneyimi de teşvik etmiştir. Dijital ortamlar, yapay zekâ ve jeneratif sanat ve sanatta sürdürülebilirlik gibi 2024'ün dijital sanat trendleri, daha kapsayıcı ve bilinçli bir sanat dünyasına doğru daha geniş bir değişimi yansıtmaktadır.

Hayranlar tarafından yaratılan ve kendi kendine yayımlanan eserler olan doujinshi, manga topluluğu içindeki yaratıcı coşkunun bir kanıtıdır. Bu eserler orijinal mangayı onurlandıran alternatif hikâyeleri, karakter gelişimlerini veya diğer serilerle çapraz geçişleri keşfeden dönüştürücü anlatılara kadar çeşitlilik göstermektedir. Doujinshi kültürü Japonya'da ortaya çıkmış olsa da dünyanın dört bir yanındaki hayranların sevilen mangalara kendi yorumlarını getirmesiyle uluslararası bir ivme kazanmıştır. Doujinshi yaratıcıları genellikle Japonya'daki Comiket gibi veya dünya çapındaki hayran kongrelerinde bir araya gelerek eserlerini satar ve fandom'la etkileşime geçerler. Bu uygulama sadece manga fandom'unun topluluk yönünü güçlendirmekle kalmaz, aynı zamanda hayranlar ve orijinal eserler arasında yaratıcı bir diyalogu da teşvik eder. Hayranlar doujinshi aracılığıyla manga evrenlerinin derinliklerine inebilir, anlatılmamış hikâyeleri ve karakter yaylarını keşfedebilir ve böylece kaynak materyalin genel anlatı dokusunu zenginleştirebilirler.

Başlangıçta manga ve anime alanları içinde bir alt kültür olarak algılanan doujinshi, on yıllar boyunca dikkate değer bir evrim geçirmiştir. Bu evrim yalnızca bireysel sanatçıların yaratıcılığının bir yansıması değil, aynı zamanda modern kültürü şekillendiren toplumsal değişimlerin, teknolojik ilerlemelerin ve küresel etkileşimlerin de bir aynasıdır. İlk günlerinde doujinshi, hayranların ana akım manga ve animeler'de ele alınmayan anlatıları ve karakter yaylarını keşfetmeleri için bir yol olarak hizmet etmiştir. Bu eserler genellikle kaynak malzemeye bağlılıkları ile karakterize edilmiştir ve

yaratıcılar orijinal eserlerin stillerini ve temalarını titizlikle kopyalamıştır. Ancak, yaratıcı ve tüketici topluluğu büyüdükçe içeriğin çeşitliliği de artmıştır. Doujinshi'nin stilistik evrimi de aynı derecede dikkate değerdir. İlk doujinshi'ler genellikle ana akım mangaların sanatsal stillerini taklit ederken, yaratıcı özgürlük ve bireysel ifade arzusu birçok sanatçıyı kendi özgün stillerini geliştirmeye yöneltmiştir. Bu üslup çeşitliliği doujinshi'nin sadece hayran yapımı eserler olmaktan çıkıp başlı başına bir sanat dalı haline gelmesinde ve bazı yaratıcıların daha geniş sanat camiasında tanınırlık ve saygı kazanmasında etkili olmuştur. Doujinshi'ler sınırlı sayıda kopyalanmakta ve çoğunlukla hayranlar tarafından organize edilen geniş katılımlı doujinshi kongrelerinde dolaşıma girmektedir. Amatör yapımlar ya da kopyalar olarak karşılanmanın aksine kendi başlarına eşsiz yaratımlar ve fanlar için koleksiyon ürünü olarak işlev görmektedirler. “Hayran” sanatçılar, söz konusu fan metinlerinin yazar/çizerleri olarak yüksek bir statü elde edebilmektedir. Bazı doujinshi'ler sınırlı ve özel kopyalarına yönelik eğilimin bir sonucu olarak, Mandarake gibi ikinci el dükkânlarında veya Amazon gibi çevrimiçi sitelerde yüksek fiyatlara satılabilmektedir

“Comic Market” olarak da bilinen fan kongresi Comiket, Japonya'da fan çizgi romanlarının statüsünü ve fan uygulamalarının kurumsallaşmasını büyük ölçüde etkilemiştir. Comiket, birçok profesyonel sanatçının orada çıkış yapması nedeniyle manga tarihini de şekillendirmiştir ([http-44](http://44)). İlk Comiket 21 Aralık 1975'te yaklaşık 32 kişilik bir sanatçı grubu olan “Sākuru (Çemberler)” ve tahmini 700 katılımcıyla düzenlenmiştir ([http-44](http://44)). Kongre Tokyo'da yılda iki kez düzenlenmekte ve her edisyona yaklaşık yerli ve yabancı yarım milyon ziyaretçi katılmaktadır. Etkinlik çok popüler olmasına ve iyi karşılanmasına rağmen, Comiket hala gönüllülerden oluşan ve kâr amacı gütmeyen bir organizasyon olan Comic Market Committee tarafından yönetilmektedir. Başka bir deyişle, Comiket hala özünde bir fan organizasyonudur ve ticari bir girişim değildir.

Hollandalı ve Alman doujinshi çevreleri genel olarak çalışmalarını profesyonelleştirme ve ana akım çizgi roman endüstrisinde dolaştırma eğilimi göstermektedir. Doujinshi terimi Hollandalı hayranlar tarafından tabanda dolaşan ve mangadan esinlenen çeşitli yerel çizgi romanları nitelemek için kullanılmaktadır (Lamerichs, 2013). Hollandalı manga ilk dalgasını doksanlı yılların sonlarında Onomaga (“Oranda no manga” fan kulübünün), FaniManga, Aniway ve şu anda Futurezone olarak

bilinen Gamesworld şirketi tarafından yayımlanan yarı profesyonel AnimeniA gibi fan dergilerinde yaşamıştır. Aynı zamanda, Karin Barend ve André Massee gibi solo sanatçılar ilk Hollanda hayran kongrelerinde ücretsiz ya da küçük ücretler karşılığında kendi yayınladıkları eserleri sunmuşlardır (Lamerichs, 2013). Aniway hariç bu fanzinlerin çoğu birkaç sayı sonra kaybolmuştur. Goldfish Factory'nin kurulduğu 2001 yılından bu yana Hollanda doujinshi'si ikinci dalgasını yaşamıştır ve Japon Sākuru modelinde örgütlenmiştir. Japon doujinshi'si Hollanda'da manganın anlatisallığı ve görselliğinden ilham alan sanatçıları bir araya getirmek için bir model olarak kullanılmaktadır. Almanya gibi bazı Avrupa ülkeleri yerel mangaları kendi dillerinde yayınlarken, Hollanda daha geniş bir kitleye ulaşmak için özellikle İngilizce yayın yapmaktadır. Hollanda'daki eğilim, benzersiz karakterler ve olay örgüleriyle orijinal doujinshi yaratmaktır. Sailormoon, Black Butler ve Clamp eserleri hakkında fan çizgi romanları yapılmıştır ancak bunlar orijinal eserlerden daha ağır basmaktadır. Bununla birlikte, Almanlar genellikle kendi dillerinde yayın yapmakta ve kendi çevreleri dışında sanatçılara ödeme yapabilmek için küçük profesyonel yayıncılık şirketleri de işletmektedir (Lamerichs, 2013). Hollandalı doujinshi'ler genellikle Japon niteliklerini yansıtan bir sanat tarzında çizilmektedir (örneğin, detaylı ve geniş gözlü karakterler, sinematografik paneller). Bazı durumlarda, sanatçı daha Amerikan esintili bir tarz kullanmakta ya da melez bir tarz geliştirmektedir.



Görsel 3.1. Hollanda'dan bir doujinshi örneği

(<https://www.participations.org/10-01-10-lamerichs.pdf>)

Japonya'nın kültürel etkisi makro düzeyde bolca teorize edilmiş; "kültürel globalizm", "transkültüralizm" ve hatta "küresel bir alan" (Brienza, 2015) olarak ifade edilmiştir. Mikro düzeyde ise Japon popüler kültürünün hayranı olan "otaku" figürü incelenmektedir. Otaku Japonya'da sapkın ve takıntılı bir hayran olarak patolojikleştirilirken, Batı ülkelerinde bu terim daha olumlu bir kimliği ifade etmek üzere kullanılmaya başlanmıştır: Japon içeriğine ilgi duyan kült hayran. Otaku aynı zamanda Japon içeriğini erişilebilir kılan bir kapı bekçisidir. Birçok Japon içeriği resmi olarak sınırları aşmadığından, Batılı hayranlar örneğin çizgi romanları, oyunları veya animasyonları kendileri çevirmeye eğilimlidir (Brienza, 2015). Dolayısıyla otaku,

ürünlerini onurlandırdığı resmi endüstriler arasında gezinen ama aynı zamanda bu kültüre erişmek için her zaman mücadele eden kilit bir figürdür. Otaku'nun batıdaki karşılığı ise "nerd (Türkçe tam bir karşılığı bulunmasa da genellikle inek şeklinde çevrilir)"dür. Nerd terimi zaman içinde anlam ve algı açısından evrim geçirmiştir. Bugünkü anlamıyla ilk kez 1950'lerde kullanılmıştır ve aşırı entelektüel, takıntılı, içe dönük veya sosyal becerilerden yoksun olarak görülen kişileri ifade etmektedir. Bununla birlikte, nerd stereotipi çok yönlüdür ve hem olumlu hem de olumsuz çağrışımlara sahiptir. Bir yandan, bir nerd, özellikle entelektüel, akademik veya teknik alanlarda, bir hobiye veya arayışa takıntılı tek fikirli bir birey olarak görülebilmektedir. Öte yandan, bu terim kişinin sosyal açıdan beceriksiz, sıkıcı veya üslupsuz olduğu anlamına da gelebilmektedir. Bu karışık algılara rağmen, nerd arketipi; zeki, yaratıcı, ancak görünüşü ve sosyal davranışları itibarıyla acayip ve tuhaftır. Kendine has uzmanlıkları vardır; bilgisayar ve gramer, çizgi roman veya fantastik eserler ve sinema gibi niş alanlara dair derin bir bağlılık taşır. Türlü açılardan aşırıya kaçan bir arşivcilik tutumu da nitelikleri arasındadır.

Günümüzde ise, toplumda "nerd" kavramı önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Silikon Vadisi ve bilgisayar endüstrisinin yükselişi, inek özellikleri taşıyan bireylerin önemli başarı ve etki elde etmesini sağlamıştır. Bu değişim, basmakalıp nerd özelliklerinin giderek daha olumlu bir ışık altında görüldüğü bu terimin daha incelikli bir şekilde anlaşılmasına katkıda bulunmuştur. Bu yeniden tanımlama, önceki sosyal beceriksizlik ve dışlanma kavramlarından uzaklaşarak zekâ, saygınlık ve yüksek kazanç potansiyeline işaret etmektedir. Bu terim artık sosyal beceriksizliği vurgulamaktan ziyade, ortak ilgi alanlarına sahip uzmanlaşmış bir gruba ait olma duygusunu ifade eden tarafsız ve hatta gururlu bir şekilde kullanılmaktadır. Bazı bağlamlarda nerd/otaku olmak, belirli bir alanda derin bir tutku ve uzmanlığa sahip olmakla eş anlamlıdır ve entelektüel arayışların ve ana akım kültürdeki benzersiz ilgi alanlarının daha geniş bir kabulünü ve kutlamasını yansıtır.

Manga ve anime hayranları interaktif bir kültürlerarası iletişim sürecinin parçasıdır. Aynı zamanda bu alt kültürü daha geniş bir kitleye dağıtmak için de çalışmaktadırlar (Newitz, 1995). Dağıtım sürecindeki kilit rolleri çeviri yoluyla gerçekleşir, fanlar animelere altyazı (hatta dublaj) yapar ve Japonca orijinalini anlayamayanlar için mangaların çevrilmiş versiyonlarını tararlar. Hayranlar daha sonra bu çevirileri organize ağlar aracılığıyla dağıtırlar. Bu tür faaliyetler yasadışı olmasına rağmen, küresel manga

ve anime pazarı üzerinde önemli etkileri olmuştur. Yayıncılara ve/veya dağıtımıcılara hangi başlıkların resmi sürümlerde başarılı olabileceğine dair iyi bir gösterge sağlarlar. Bununla birlikte ABD'de, serbestçe erişilebilen yasadışı çevrimiçi indirmelerin yarattığı rekabet, manga ve anime satışlarının azalmasında ve yayımlanan başlıkların sayısının azalmasında bir faktör olarak kabul edilmektedir (http-45). Hayranların çeviri çabaları aynı zamanda daha fazla tüketicinin başka türlü asla ulaşamayacağı eserlere maruz kalmasını sağlar. Fanlar kültürlerarası iletişim sürecini genişletmektedir.

Anime ve manga fandom'u internette başka şekillerde de inanılmaz derecede aktiftir. Çok sayıda haber ve bilgi sitesi, fan siteleri, forumlar, manga ve anime tarzı çevrimiçi oyunlar, elektronik posta listeleri ve interaktif sohbet siteleri vardır. Tüketiciler manga ve animeleri sadece izlemekle kalmayarak, aynı zamanda onları yaratmakla da meşguldür. En bilinenlerinden biri DeviantArt olmak üzere, hevesli sanatçıların çalışmalarını gönderebilecekleri ve geri bildirim alabilecekleri çevrimiçi siteler bulunmaktadır. “How to Draw Manga (Nasıl Manga Çizilir)” serisi ve “Manga for Dummies (Budalar için Manga)” gibi çok sayıda eğitici kitap bulunmaktadır. Dijital olarak manga yaratma araçları da hayranlar tarafından kullanılabilmektedir. Ayrıca Tokyopop, Kuzey Amerika'da, Birleşik Krallık'ta ve İrlanda'da düzenlenen yıllık “Manganın Yükselen Yıldızları” yarışmasını yürütmektedir. Bu yarışmaların amatör kazananlarının çalışmaları bir antolojide yayımlanmış ve birkaçı Tokyopop için orijinal manga çalışmaları olarak üretilmeye devam etmiştir (http-41). Dahası, fanlar manga ve anime karakterleri ve anlatılarıyla etkileşime girmekte ve onları somutlaştırmaktadır. Manga ve anime hayranları karakterin tarzında kostümler yaratır, giyer ve kongrelere katılır ya da yarışmalarda yarışır. Bu cosplay faaliyetleri tüm dünyada manga anlatıları ve kültürünün özümsemiğini göstermektedir. Bu alt kültür uygulamalarının Japon olmayan kültürlerle nüfuzunu vurgulamaktadır. Aynı zamanda Japon olmayan pazarlardaki başarılarının önemli bir bileşeni olan manga ve anime hayranlarının bağlılık düzeyini de göstermektedir.

Tarihsel olarak, hayranların giyinme pratiği ya da cosplay, 1960'lar ve 70'lerde hayranların Star Trek ya da Star Wars gibi serilerden kıyafetler giydiği Amerikan bilim kurgu kongrelerine kadar uzanmaktadır. Batı kültüründe hayran kostümlerinin bir başka alt türü de Rönesans fuarları ve tarihi canlandırma geleneğinden esinlenerek canlı aksiyon rol yapma gibi uygulamalara dönüşmüştür. İkincisinde, meraklılar kostümlerini tür-kurgu

(örneğin, fantezi) veya tarihi dönemlere dayandırarak, orijinal karakterlerin tasarlandığı ve canlandırıldığı ortak yaratıcı bir oyuna dönüştürmektedir. “Cosplaying” terimi seksenli yıllarda oyun tasarımcısı Takahashi Nobuyuki tarafından Amerika Birleşik Devletleri’ne yaptığı bir ziyarette Amerikalı hayranların kostüm giyme pratikleriyle karşılaştığında ortaya atılmıştır (http-46). Japonya’da cosplay o zamandan beri çok belirgin hale gelmiştir. Batılı ortamlarda, cosplay ile canlı aksiyon rol yapma gibi diğer giyinme biçimleri ve aynı zamanda kişinin avatarını özelleştirmesi gibi biçimler arasında çok fazla örtüşme var gibi görünmektedir. Cosplay’de oyunlar ve animeler somutlaştırılır ve yeni, fiziksel ortamlara aktarılır. Oyuncular kendi bedenlerini ve davranışlarını kurgusal karakterlerle açıkça ilişkilendirir. Hayranlar kıyafetlerini kongre salonunda giyseler de cosplay yarışmaları, moda gösterileri veya fotoğraf çekimleri gibi belirli ortamlarda veya etkinliklerde de kullanırlar. Maskeli balo olarak da bilinen yarışmalar, genellikle oyuncunun karakteri gerçekten canlandırdığı bir performans içeren tiyatro skeçleridir. Hayranlar kıyafetleriyle fotoğraf çekilmekten keyif alırlar. Fotoğrafçılar da yaratıcı bir hobi olarak cosplayer’ların fotoğraflarını çekme konusunda uzmanlaşabilirler.

Bu cosplay festivallerinin merkezinde, her yıl Japonya’nın Aichi Eyaleti, Nagoya kentinde düzenlenen Dünya Cosplay Zirvesi (WCS) yer almaktadır (http-47). Cosplay camiasının önde gelen etkinliklerinden biri olan WCS sadece kostüm sanatının zirvesini sergilemekle kalmayıp, aynı zamanda uluslararası kültürel alışverişi de teşvik etmektedir. Bu etkinlik yıllar içinde katılımcı ülke sayısında istikrarlı bir artış göstererek gerçek anlamda küresel bir gösteriye dönüşmüştür. WCS’nin 2023 edisyonu, çeşitli ülkelerden ekiplerin dünyanın en iyi cosplayer’ları olarak tanınmak için yarıştığı Dünya Cosplay Şampiyonası’na ev sahipliği yapmıştır (http-47). Bu festival rekabetin ötesine geçmiş; tutku, yaratıcılık ve manga/anime ile Japon pop kültürüne duyulan sınırsız sevginin bir kutlaması niteliği kazanmıştır. Şampiyona, işçilik ve performans değerlendirmesinin yanı sıra katılımcıların beceri ve sanatlarının kapsamlı bir şekilde ele alınmasını sağlamaktadır. Ayrıca zirve, canlı konserler, performanslar ve atölye çalışmaları da dahil olmak üzere çok sayıda aktivite sunarak katılımcıların deneyimini zenginleştirmektedir.

WCS’ye ek olarak, dünyanın dört bir yanına dağılmış, fandom’un farklı ilgi alanlarına hitap eden çok sayıda başka cosplay toplantıları da bulunmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri’ndeki San Diego Comic-Con ve New York Comic Con ve Los Angeles’taki Anime Expo gibi etkinlikler, dünyanın her köşesinden hayranları çeken

devasa toplantılardır. Bu kongreler sadece cosplay ile ilgili değildir; paneller, gösterimler ve eğlence endüstrisindeki önemli figürlerin konuk olarak katıldığı kapsamlı pop kültürü kutlamalarıdır. Cosplay etkinliklerinin küresel yayılımı, hikâye anlatımının evrensel çekiciliğinin bir göstergesidir. Bu aktiviteler, kültürel sınırların aşıldığı, sanat ve hikâye anlatıcılığına yönelik karşılıklı saygı ve hayranlığın teşvik edildiği, yaratıcılık ve yeniliğin erime potaları olarak hizmet vermektedir. Bu etkinliklerde teknoloji, sanat ve topluluğun bir araya gelmesi, cosplay kültürünü ileriye taşımakta ve onu küresel pop kültürü dokusunun ayrılmaz ve sürekli gelişen bir parçası haline getirmektedir.



Görsel 3.2. WCS 2023

(<https://the-gleaner.com/world-class-cosplay-partners-captivate-audience-in-japan/>)



Görsel 3.3. WCS 2023

(<https://www.thepopverse.com/world-cosplay-summit-2023-it-takes-a-village>)

3.3. Dünyadaki Grafik Anlatılarda Manga Yansımaları

Manga estetiğinin küresel illüstrasyon ve çizgi roman yaklaşımları üzerindeki dönüştürücü gücü ve etkisi derin ve çok yönlüdür. Bu etkiler, kendine özgü görsel stilinin sayısız uluslararası sanatçı tarafından benimsenmesinde açıkça görülmektedir. Dinamik panel düzenleri, etkileyici karakter tasarımları ve sürükleyici dünya inşası, ikonografileri dünya çapındaki yaratıcılar tarafından sıkça uygulanmış veya yorumlanmıştır. Amerika Birleşik Devletleri ve Fransa gibi ülkelerde sırasıyla “Amerimanga” ve “La nouvelle manga”nın ortaya çıkışı, manganın farklı coğrafyaların iç dinamiklerinde kendine nasıl yer edindiğini ortaya koyar niteliktedir. Dijital teknolojinin, internetin ve sosyal medya platformlarının ortaya çıkışı manganın küresel çapta yaygınlaşmasını kolaylaştırmış, dünya çapındaki hayranların ve sanatçıların bu eşsiz sanat formuna erişmesine, onu denemesine ve paylaşmasına olanak sağlamıştır.

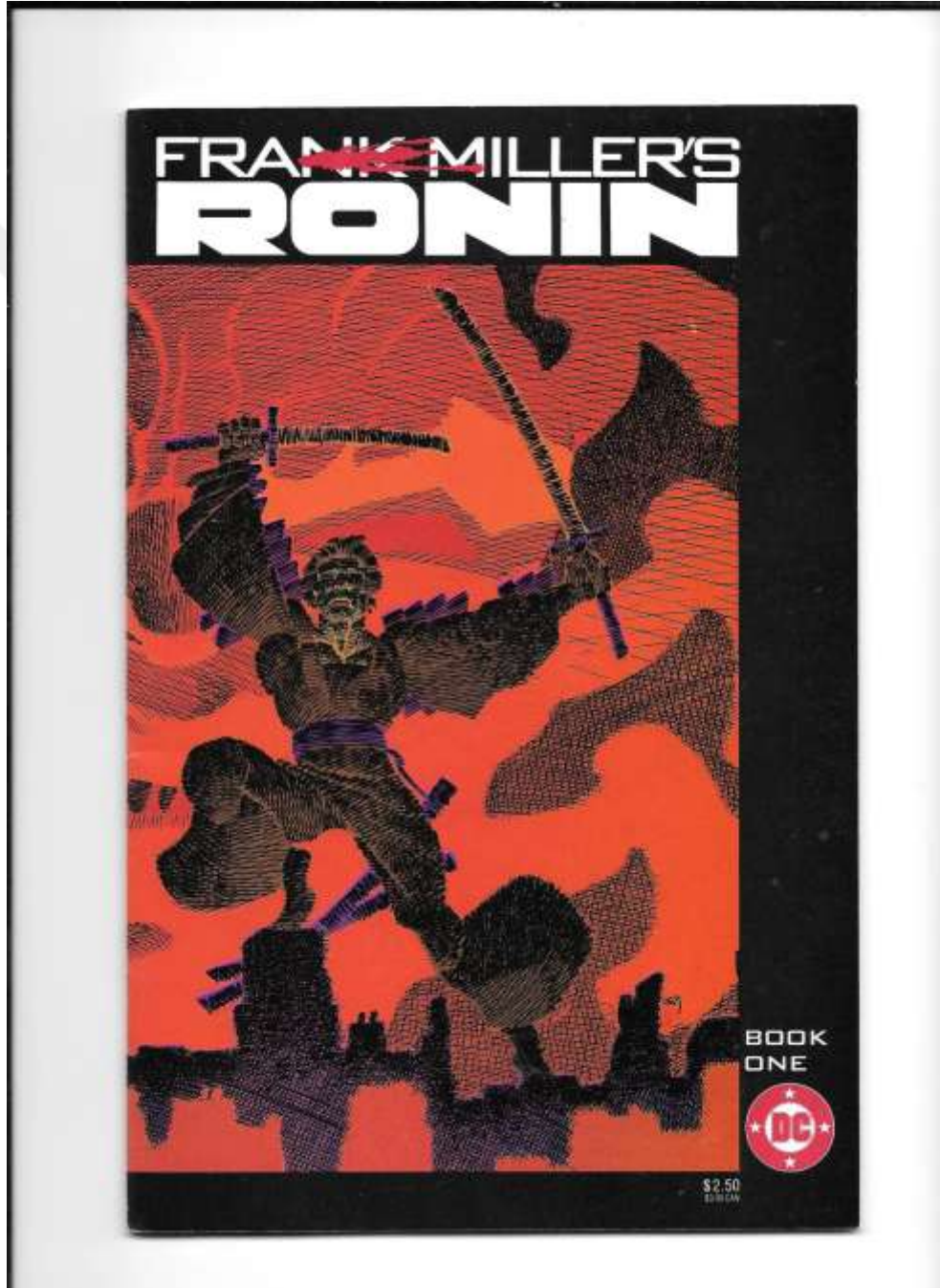
Yurtdışında Japon çizgi romanlarına olan ilginin artması ve bunlardan esinlenen eserlerin sayısının artması sonucunda, manga birçok kişi tarafından tamamen stilistik bir kategori olarak da anlaşılmaktadır. Amerikan yayıncılık piyasası, yirmi birinci yüzyılın

başında animenin paralel başarısıyla birlikte manganın uluslararası başarısından faydalanmak için çeşitli stratejileri harekete geçirmiştir. En yaygın stratejiler, Japon ve uluslararası yazarların ürünlerinin yayınlanması yoluyla Japon kültürel unsurlarının tanıtılması ve Japon Görsel Dilinin benimsenmesi ve melezleştirilmesi olmuştur. Alımlama açısından göreceli bir başarısızlık olan Mangaverse adlı yayınevi, bu eğilimleri ve sahiplenici stratejileri analiz etmek için iyi bir örnek teşkil etmektedir ([http-48](http://48)). Bu vaka üzerinden, hikâyenin yönleri, karakterlerin yapıbozumu ve kendine mal edilmesi, kültürlerarası uyarlamanın farklı biçimleri ve medya ile türlerin melezleştirilmesi analiz edilmektedir.

Japon mangasından alınan etkilerin Kuzey Amerika grafik kurgu eserlerine dahil edilmesi, anlatı yapısı, tematik içerik ve görsel motiflerin işlenmesi konularında çeşitli yaklaşımlar içermektedir. Önceki yıllarda Marvel'in Mangaverse'i gibi ticari olarak köklü materyallere mangadan esinlenen bir estetik uygulayan çalışmalarda, yaklaşım genellikle oldukça yüzeyseldir ve Japon popüler kültürünün unsurlarının ikonik Amerikan süper kahramanlarına ve onların ilgili hikayelerine basit bir şekilde aşılmasını içerir ([http-48](http://48)). Benzer şekilde basit bir başka yaklaşım da Kuzey Amerikalı karakterlerin, mekanik araçların kullanımı ve büyük kentsel alanların dev canavarlara karşı savunulmasını konu eden hikâyeler gibi temel unsurları yerleşik manga türlerine benzeyen anlatılara yerleştirilmesini içerir. Bu doğrudan birleştirmelerin ötesinde, her ikisi de içinde bulundukları kültürlerarası sahiplenme süreçleri üzerine sosyal olarak yansıtılmış, tematik üst yorumlar sağlamaya çalışan nispeten daha karmaşık bir çift yaklaşım yer almaktadır. Bunlardan ilki, manga unsurlarının varlığının kurgusal dünyalarının zaten asimile edilmiş, arka plan faktörü olarak ele alındığı Kuzey Amerika ortamlarının tasvirini barındırır. Bu yaklaşım, manga motifleriyle tamamen doymuş bir kültürel alan hissini aktarma eğilimindedir. Buna karşılık ikinci yaklaşım, Japon ve Amerikan çizgi roman evrenleri arasındaki farklılıkları kasıtlı olarak vurgulayarak bu evrenler arasında açıkça diyalojik karşılaşmalar sahnelemeye çalışır ([http-49](http://49)). İlk yaklaşım, farklılık pahasına melezliğe ve karışıma odaklanma eğilimindeyken, ikincisi tam tersini yapmaktadır.

Manganın sanatsal tarzı Batı çizgi romanları ve çizgi filmleri üzerinde önemli bir nüfuza sahiptir. Örneğin Amerikan çizgi roman devi Marvel, manganın bu mecra üzerindeki hakimiyetini göz önünde bulundurarak son yıllarda Asya'daki yerel sanatçılara

daha fazla yaratıcı kontrol vermeyi düşünmektedir (http-50). Özellikle de çizgi roman mecrası "ulusötesi" doğasıyla tanımlandığında Amerikan çizgi romanının pek çok figürü modern mangadan etkilenmiş, manganın görsel tarzına temalar ve pek çok referans eklemiş ya da Japon kültürünün ikonik unsurlarını çalışmalarına dahil etmiştir. Bunlara örnekler arasında, Frank Miller (Daredevil, 1979-83, Ronin, 1983-84), Scott McCloud (Zot, 1984-90) veya Stan Sakai (Usagi Yojimbo, 1984-) sayılabilir.



Görsel 3.4. Frank Miller, Ronin

(https://i.etsystatic.com/12540070/r/il/a354f8/4317723270/il_1140xN.4317723270_gb75.jpg)

Uluslararası piyasalara hâkim olan manga ateşi, Japon anlatı kodlarını ve estetiğini üretimlerine dahil eden yerel yazarların çoğalmasına yol açmıştır. Bu tür bir uluslararasılaşma, Doğu Asya pazarlarında giderek daha belirgin hale gelmektedir. Syed (2011) tarafından aktarılan Hakuhodo pazar araştırması, Tayvan'da satılan çizgi romanların yüzde 60'ından fazlasının manga olduğunu, Batı çizgi romanlarının satışının ise yüzde 10 civarında olduğunu göstermektedir. Avustralya televizyonlarında yayınlanan çocuk programları üzerine yakın zamanda yapılan bir araştırma, popüler bir ücretsiz kanaldaki altı yarım saatlik zaman diliminden üçünün Japon animasyonları- Beyblade, Bakugan ve Pokémon tarafından tutulduğunu, dördüncü bir zaman diliminde ise görünüşte Japon esintili bir yapım olan Redakai'nin yer aldığını göstermiştir (Pasfield-Neofitou, 2013). Tayvan, Çin ve Hong Kong'un manhua'sı ve Güney Kore'nin manhwa'sı da dahil olmak üzere dünyanın çeşitli yerlerinde mangadan etkilenmiş çizgi romanlar mevcuttur. Fransa'da La nouvelle manga, Fransız bande dessinée çizgi romanının bir formu olarak gelişmiştir (Pasfield-Neofitou, 2016).

Japonya'nın sadece coğrafi bir konum olarak değil, aynı zamanda kültüründen türetilen çeşitli unsurlar (örneğin ritüel maskeler, dövüş sanatları, mitoloji) aracılığıyla da belirleyici bir rol oynaması önemlidir. Bu sembolik kaynak sayesinde, izleyicinin yalnızca amatör manga tarzıyla değil, aynı zamanda Japon sanatı ve kültürünün alt metniyle olan ilişkisi de derinleşebilmektedir. Karakterlerin hem görselliği hem de hikâyesi, geçmişinin yönleri hakkında daha fazla ayrıntıya girilerek güçlendirilir. Örneğin, Batman serisi 1987 yılında Frank Miller ve David Mazzucchelli tarafından yeniden başlatılmıştır (Batman: Year One) ve o zamandan beri Bruce Wayne gençliğinde birkaç yılını orada geçirdiği için karakterin Japonya ile derin bir ilişkisi olduğu ima edilmiştir. Daha sonraki serilerde okuyucular, geleceğin Batman'inin bu dönemde sensei Kirigi'den ninjutsu öğrendiğini keşfederler.



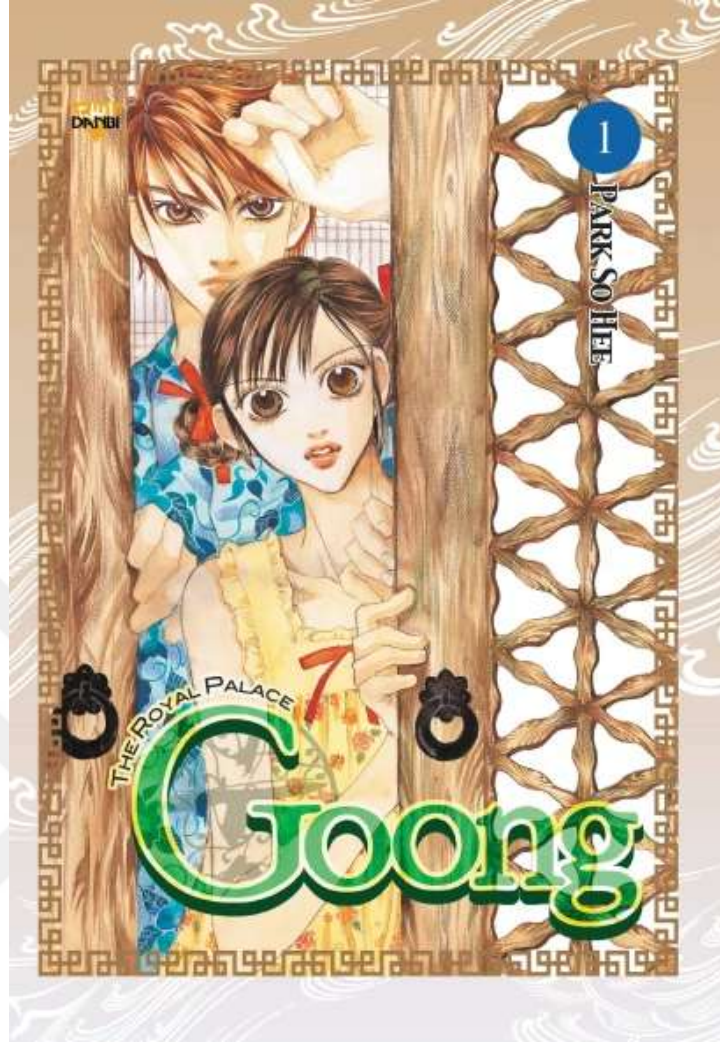
Görsel 3.5. David Mazzucchelli, Batman Year One Artist's Edition

(<https://www.penguinrandomhouse.com/books/727133/david-mazzucchellis-batman-year-one-artists-edition-by-miller-frank/>)

2011'in sonlarında, Kodansha Comics dışında ayakta kalan tüm ABD'li manga yayıncıları ya orijinal manga yayınlamıştır ya da yayınlamayı planlamaktadır (Brienza, 2015). Orijinal İngilizce manga (OEL) olarak adlandırılan manganın öncülüğünü yapmış olan Tokyopop, bu uygulamanın yaygınlaştırılması ve kendileriyle yayın yapan deneyimli ve pazarda kendini kanıtlamış sanatçıları için yeni yaratıcı fırsatlar yaratması sayesinde kendi tarzında yaşamaya devam edecektir. Dahası, bu ulusötesi kültürel üretim alanının haritasını çıkarmaya hevesli bir sosyolog olan Brienza'nın bakış açısına göre, orijinal mangaya yönelim özellikle dikkate değerdir. Aslında, bu eserler için evrensel olarak kabul edilmiş tek bir isim yoktur; yalnızca İngilizce dilinde kullanılan adlandırmalar arasında OEL manga, dünya mangası, Amerimanga ve uluslararası manga bulunmaktadır. Ancak Felipe Smith'in MBQ'su ve Peepo Choo (Brienza, 2015) üzerine daha önce yazılan yazıların ardından, en esnek ve semiyotik açıdan en açık olasılık olarak "küresel manga" teriminde karar kılındığı görülmektedir. Küresel manga tabiri, çeviri olarak yayımlanan Japon mangaları ya da Japonya'dan fiziksel olarak ihraç edilen

mangaları içermemektedir. Burada kastedilen, Japonya'dan doğrudan bir yaratıcı katkı olmadan üretilen ve hem üreticiler hem de tüketiciler tarafından “manga” olarak adlandırılabilen ardışık sanat ürünleridir. Bu üretimler bazen küresel ölçekte yayılır, bazen ulusötesi bir kimlik taşır, bazen de tamamen yerel bir bağlam içinde şekillenir.

Asya içi kültürel akışlar, diğer bölgeler arasındaki kültürel akışlarla aynı mantığa göre işlemek zorunda değildir (Iwabuchi, 2002), bu nedenle Asya'daki manga üretim tarihinin herhangi bir bölgedeki en uzun ve en zengin olması şaşırtıcı değildir. Bu durum özellikle, İkinci Dünya Savaşı öncesinde Japonya'nın bölgedeki sömürgeci emelleri nedeniyle Japonya ile kalıcı kültürel bağların bulunduğu Tayvan ve Kore gibi ülkeler için geçerlidir. Bu iki ülkedeki manga yayıncılığı endüstrileri 1950'lerde Japon eserlerinin izinsiz yayınlanmasıyla başlamış ve zamanla yerel olarak üretilen orijinal eserlere dönüşmüştür. Tayvan'daki fenomen üzerine nispeten az şey yazılmış olmasına rağmen, manhwa olarak adlandırılan Kore çizgi romanları üzerine bilimsel literatür son zamanlarda gelişerek ilerlemektedir. Chie Yamanaka bu alandaki en önemli tarihsel incelemelerden bazılarını kaleme almış, hem Kore'nin izinsiz Japon mangalarının uzun ve oldukça sofistike endüstriyel üretimine hem de Kore'de üretilen başlıkların sayısının artması ışığında manhwa'nın ulusal ayırt ediciliğini tanımlama kaygısına odaklanmıştır. 1970'lerden gekiga benzeri manhwa üzerine yapılan bir çalışma haricinde, çağdaş Kore çizgi romanları üzerine yapılan çalışmaların çoğu sunjeong (kız) başlıklarına odaklanmıştır. So-Hee Park'ın 2002'den 2012'ye kadar süren 27 ciltlik sunjeong manhwa serisi “Goong (Kale)”, çağdaş dönemde hala bir Kore kraliyet ailesinin bulunduğu alternatif evren kurgusunun siyasi sonuçları ve hem Japonya'da hem de Amerika Birleşik Devletleri'nde yayımlanmak üzere çevrilmiş olması nedeniyle özellikle ilgi çekmiştir (http-51). Goong Koreli okurlar arasında milliyetçiliği, Japon okurlar arasında ise kararsızlığı kışkırtmakta ve her iki kültürde de siyasi bir metin olarak işlev görmektedir.



Görsel 3.6. Kore’den bir manhwa örneği. So-Hee Park, Goong

<https://images.yenpress.com/imgs/9788952744876.jpg?w=408&h=612&type=books&s=c8f5aee1fcbf20df6607d6e02f6adda7>

Hong Kong’da uzun ve önemli bir manhwa (Çin mangası) geleneği vardır. 1980’lerde ve 1990’ların başında aksiyon ve dövüş sanatları temalı hikayeler sektöre hâkim olmuştur. Wai-ming (2002) bu manhwa’ların tarihinde, sanatında ve endüstrisinde Japon unsurlar olduğunu savunmaktadır. Kızlara yönelik çizgi romanlar çok daha nadirdir ve Hong Kong’da yerel olarak üretilen materyallerin Japon mangalarının her yerde bulunan Çince çevirileriyle rekabet edemeyecek kadar zayıf olduğunu iddia etmektedir. Buna karşın Çin anakarasının diğer bölgeleri, ekonomik liberalleşme sonrasında mangaya çok daha yakın bir zamanda ilgi duymaya başlamıştır. Diğer bölgelerde olduğu gibi Çin’de de “boys love” şimdiye kadar en çok ilgi çeken konu olmuştur (http-52). Endonezya, Malezya, Filipinler ve Singapur dahil olmak üzere Güneydoğu Asya ülkeleri kendi canlı küresel manga kültürlerine sahiptir. Ng (2002) Güneydoğu Asya’nın Japon

mangasıyla doğrudan değil, Hong Kong ve Tayvan'ın aracılığı ile temasa geçtiğini savunmaktadır; bu da Koichi Iwabuchi'nin Japon kültür endüstrilerinin popüler kültürü diğer Batı ülkelerine yaymak için Amerikalı ortaklara ihtiyaç duyduğu argümanını yansıtmaktadır. Bu nedenle, küresel manga bu Asya ülkelerinde diğerleri kadar uzun bir geçmişe sahip değildir. Yine de kayda değer bir üretkenlik söz konusudur. Örneğin Malezyalı Benny Wong, “Le.Gardenie” ile Uluslararası Manga Ödülü kazanmıştır (http-53). Endonezya ise, İslam'ın dini muhafazakârlığına rağmen, gelişen bir amatör BL alt kültürüne sahiptir.

Brezilya, Japonya dışında dünyadaki en büyük Japon etnik topluluğuna ev sahipliği yapmaktadır ve Roberto Elísio dos Santos, Waldomiro Vergueiro ve Victor Wanderley Corrêa gibi Brezilyalı manga yaratıcılarına göre, bu ülkenin küresel manga geleneği 1960'lara dayanmaktadır. Başka bir deyişle, neredeyse Japonya'daki modern manga yayıncılık endüstrisi kadar eskidir. Başta Peru ve Arjantin olmak üzere diğer Latin Amerika ülkeleri de Japon göçmenlerin soyundan gelen önemli bir nüfusa sahiptir. Brezilya'ya ilk Japon göçmenler 1908 yılında gelmiştir. Onlar ve onların soyundan gelenler, İkinci Dünya Savaşı sırasında bile Japon kültürüyle olan güçlü bağlarını uzun süre korumuşlardır (http-54). Brezilya'daki Japon varlığı, Japon manga unsurlarını içeren çizgi roman gibi sanat ve yayınlar da dahil olmak üzere farklı ulusal ve kültürel özellikleri olumlu yönde etkilemiştir. Ülkenin dört bir yanındaki gazete bayilerinde ve kitapçılarda çok sayıda ve çok çeşitli aylık, haftalık ve özel sayılarda bulunan manganın Brezilya'daki tarihi, her biri Brezilya toplumunun, ülkenin, yerel çizgi roman yayıncılık endüstrisinin ve Brezilya'daki kültürel materyal tüketiminin özelliklerini yansıtan iki farklı döneme ayrılır.

İlk dönem 1960'larda Minami Keizi ve Claudio Seto gibi Japon-Brezilyalı çizgi roman sanatçılarının manganın sanatsal tarzını takip eden grafik anlatılar üretmeye başlamaları ve hikayelerine Brezilya'ya özgü temalar ve durumlar eklemeleri ile başlamıştır. Bu sanatçıların etrafında, komedi, erotizm, bilim kurgu ve aksiyon-macera öyküleri yayınlayan çizgi roman yayınevi Edrel kurulmuştur (http-55). Ülkedeki Japon-Brezilyalılar tarafından üretilen öyküler, Japonya kökenli manga medyasını bilen ve okumaya alışkın olan niş bir kitleye hitap etmektedir. Brezilya'da manganın ikinci dönemi 1980'lerin sonunda, Japonya ile ticaretin açılması, çizgi roman pazarındaki değişiklikler ve Japon animasyonu ya da anime, özellikle de Brezilyalı gençler arasında çok popüler

olan “Cavaleiros do Zodíaco/Saint Seiya (Zodyak Şövalyeleri)” gibi başarılı dizilerin televizyonda yayınlanmasıyla başlamıştır. Bu ikinci dönem, daha yenilikçi olması ve sadece Japon Brezilyalılarına değil tüm izleyicilere ulaşması ve mevcut manga yayınlarının yelpazesini genişleterek Brezilya'daki tüm çizgi romanların formatını ve estetiğini değiştirmesi nedeniyle ilkinden farklıdır.



Görsel 3.7. Saint Seiya'nın dünyada en çok takipçisinin Brezilya'da olduğu tahmin edilmektedir.

(<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/54fc8146e4b02a22841f4df7/1685397980535-YRFS5EMTD8IQLA7H0SJU/cover.jpg?format=1000w>)

Herhangi bir dile çevrilen Japon mangaları üzerindeki bölgesel hakların giderek rasyonelleşmesi, İngilizce konuşulan tüm ülkeler arasındaki entegrasyonu artırmıştır. Bu da pratikte Birleşik Krallık'ta satışa sunulan mangaların öncelikle Amerikalı okurlar için üretilen kitaplarla aynı olduğu anlamına gelmektedir. Ticari olarak İngilizce yayınlanan belirgin Avrupalı manga miktarı sınırlıdır. Ancak bunun dikkate değer bir istisnası Londralı yayınevi SelfMadeHero'nun orijinal oyunlardan kısaltılmış diyalogları çağdaş görsel stil ile eşleştiren Manga Shakespeare serisidir. 14 oyuna dayanan manga serisi 2007 ve 2009 yılları arasında yayımlanmıştır. Kıta Avrupası'nda Fransa, İtalya, İspanya ve Almanya manga için en büyük pazarlara sahiptir (http56). İtalya, 1990'larda başlayan

yerel manga üretiminin en uzun geçmişine sahiptir. Ancak özellikle Fransa'nınki “la nouvelle manga” sayesinde ABD'den bile daha büyüktür ([http-57](#)). Büyük manga pazarları arasında Almanya, yerli çizgi roman yayıncılığı geleneğinden yoksun olmasına rağmen bugün yerel olarak üretilen en zengin ve en ilginç orijinal manga alanına sahiptir. Almanya'daki küresel manga hakkında kapsamlı yazılar kaleme alan Paul M. Malone, ilginç bir şekilde en önemli sanatçıların kadın olduğunu ve genellikle Doğu Avrupa veya Asya kökenli birinci veya ikinci nesil göçmenler olduğunu ileri sürmektedir ([http-58](#)). Bu kadın egemen üretimin bir sonucu olarak hem profesyonel hem de amatör shoujo ve BL mangaları baskındır. Fransa ve Almanya üzerine yazılanlara kıyasla, diğer Avrupa ülkelerindeki mangalar üzerine yapılan çalışmalar daha az gelişmiştir.

Dünyanın tüm bölgeleri arasında, Afrika ve Orta Doğu'daki küresel manga muhtemelen en az çalışılmış olanıdır. Başka yerlerde olduğu gibi, haber raporları mangaya olan ilginin genç kadınlar tarafından yönlendirildiğini göstermektedir; örneğin Japon kitapçı zinciri Kinokuniya'nın Dubai şubesi, burada her hafta yaklaşık 500 adet İngilizce manga satıldığını ve shoujo mangaların özellikle popüler olduğunu bildirmektedir (Brienza, 2015). Birleşik Arap Emirlikleri'nde yayınlanan ilk küresel manga ise shounen manga geleneklerinden yararlanmaktadır. Klasik Arapça ile yazılan ve Emerati Qais Sedki tarafından kurulan bağımsız bir yayın olan PageFlip Publishing tarafından yayımlanan “Gold Ring (Altın Yüzük)”, Sultan adında 15 yaşındaki bir şahinciye konu almaktadır ([http-59](#)). Bu bölgeye odaklanan manga çalışmalarının azlığının dikkate değer bir istisnası, Cezayir mangası üzerine yazan Alexandra Gueydan-Turek'in çalışmasıdır. Fransa ile tarihi bağları olan Cezayir, Fransız-Belçika bande dessinée'sine ve Fransızca'ya çevrilmiş Japon mangasına ortalamanın üzerinde bir erişim seviyesine sahip olmuştur. Gueydan-Turek'in "Dz-manga" olarak adlandırdığı kendi yerel üretimi manga, Batı'dan esinlenen estetik formlara postkolonyal bir alternatif olarak görülebilir (Gueydan-Turek 2013). Gençler Japonya ile ilişkili yaratıcı pratikleri benimseyerek kendilerini Fransız kültüründen ve buna eşlik eden postkolonyal ruhtan uzaklaştırabilmektedir. Ancak hem shounen hem de shoujo Dz-manga üretimine rağmen, bu mecra en azından şimdilik Cezayir'deki toplumsal cinsiyet rollerine meydan okuyor gibi görünmemektedir.

Bu tür çizgi romanlar yalnızca farklı kültürlerin buluştuğu ya da birbirine karıştığı bir alan olarak değil, aynı zamanda en iyi şekilde kültürel bir kavşak olarak anlaşılan bir

şey olarak görülebilir. Tüm kültürlerin başkalarıyla yapılan alışverişlerle şekillendiğini söylemeye gerek yoktur. Genel olarak popüler kültür pratikleri, özel olarak da çizgi romanlar kendine mal etme ve melezleştirme üzerine inşa edilmiştir. Amerikan çizgi romanlarının ortaya çıkmasına neden olan eritme potası, Amerikan çizgi romanlarının ve daha sonra manganın bande dessinée üzerindeki etkisi, 1970'lerin Güney Kore'sinde yaygın olan manga korsanlığı ve grafik romanın son zamanlardaki kültürlerarası başarısı gibi örneklerden bahsetmek yeterlidir. Bununla birlikte, çizgi roman çalışmalarında kültür söz konusu olduğunda, en azından jeopolitik veya ulusal anlamda tanımlanan kültürle ilgili olarak, manga genellikle en çok dikkati çekendir.

3.4. Manga Disiplini Üzerinde Şekillenmiş Özgün İllüstratif Stiller

Orta çağ el yazmalarının katı ikonografik kurallarından, ukiyo-e baskılarının akıcı anlatımına; yeraltı çizgi romanlarının cesur deneysel yaklaşımından, güncel dijital illüstrasyon estetiğine kadar, stil, sanatsal kimliğin bir aracı ve yeniliklerin dili olarak işlev görmüştür. Biçim, kompozisyon ve anlatımın farklı dönemler ve coğrafyalarda nasıl algılandığını belirleyerek sanat akımlarını şekillendirmiş, endüstrileri etkilemiş ve sanatsal mirasları tanımlamıştır. Günümüz grafik sanatlarında tarz, sanatçının otoritesini belirleyen bir işaret, izleyiciyle etkileşimi sağlayan bir araç ve sürekli gelişen, kültürler arası etkileşimler ve teknolojik ilerlemelerle dönüşen dinamik bir güç olmaya devam etmektedir.

İçinde doğup büyüdüğü coğrafyanın bağrından çıkmış grafik tarzları bünyesinde barındırmanın yanı sıra, küreselleşme ile beraber kıtalar ötesinden maruz kaldığı farklı medya ürünleri aracılığı ile çehresi genişleyen illüstratörlerin ve grafik sanatçıların yorumlamaları, kendine özgü biçimler alarak “cartoon” dünyasını oldukça zenginleştirmekte ve geliştirmektedir. Bu araştırmada, manga estetiğinin evrensel çapta nasıl bir etkisi olduğu ve farklı sanat gelenekleri içinde nasıl yeniden yorumlandığı, geniş bir üslup, tür ve kavramsal yaklaşım yelpazesi aracılığı ile açıklanmaya çalışılmaktadır.

"Stil" olgusunun, tarih boyunca grafik sanatların en kritik unsurlarından biri olmasının yanı sıra; illüstrasyon üzerine görünmeyen keşfedilmesi ve tarz yaratma yolculuğunda olan sanatçılara ışık tutması ereğinde, faydalı bir kılavuz niteliği taşıyacağının düşünülmesi sebebiyle de bu analiz önemli kabul edilmiştir. Çünkü üslup, hem sanatçının kimliğini belirleyen bir imza hem de dönemin görsel, teknolojik ve

ideolojik akımlarını yansıtan kültürel bir köprü işlevi görmektedir. Tarz yalnızca estetik bir tercih değildir; aynı zamanda sanatsal tekniklerin evrimini, kültürel etkileşimlerin yankılarını ve çağlar boyu farklı medyalarda ortaya çıkan tüm yeniliklerin benimsenme sürecini de beraberinde taşır.

Araştırmanın bu kısmında örnekleri ile konunun irdeleneceği sanatçılar, coğrafi çeşitlilikleri, disiplinler arası pratikleri ve kişisel üsluplarının içine “sızan” manga estetiğinin bu dilin potansiyelleri hakkında bize ufuk açıcı ipuçları sunması doğrultusunda belirlenmiştir. Kuzey ve Güney Amerika, Avrupa, Avustralya, Asya ve Orta Doğu gibi farklı bölgeleri temsil eden bu sanatçılar, manganın transkültürel yayılımını derinlemesine inceleyerek, sabit bir estetik kategori olmaktan ziyade sürekli evrilen ve farklı bağlamlara uyarlanabilen bir sanatsal dil olarak oynadığı rolü gözler önüne sermektedir. Örneklem, güzel sanatlar, bağımsız ve ana akım çizgi romanlar, konsept tasarımı ve dijital illüstrasyon gibi farklı alanlarda çalışan sanatçılardan oluşmakta ve söz konusu estetiğin diğer medya formatlarına nasıl uyum sağladığını ortaya koymaktadır.

Çalışmaları incelenen isimler şunlardır: Jamie Hewlett (İngiltere), Ashley Wood (Avustralya), Bryan Lee O'Malley (Kanada), Loïc Locatelli-Kournwsky (Fransa), Rebecca Kirby (ABD), Corey Lewis (ABD), Cristian Ortiz (Kolombiya), David Orellana (İspanya), Sam Bosma (ABD), purple (Kore), Artyom Trakhanov (Rusya), Andrew Maclean (ABD), Vivian Nguyen (ABD), Gobert (Belçika), Jake Wyatt (ABD), Ian MacEwan (ABD), Sujin Lee (Kore), Jesse Tise (ABD), Amin Fara (İran), Oasis of Hate (Polonya).

1968 doğumlu İngiliz sanatçı, yönetmen ve söz yazarı Jamie Christopher Hewlett, Tank Girl çizgi romanıyla ve özellikle de Damon Albarn ile birlikte Gorillaz adlı sanal müzik grubunu yaratmasıyla tanınmaktadır. Formların, gölgelerin ve stilizasyonun büyük bir ustası olan Hewlett'in grafik dili dünyada o kadar çok kişiye ilham vermiştir ki “gorillaz tarzı” olarak kullanılan bir tabir bile ortaya çıkmıştır. “British punk” estetiği, sokak sanatı, manga disiplini ve kişisel vizyonunun bir harmanlaması olarak görülebilecek bu tarz sayesinde Jamie Hewlett günümüz dünyasının yaşayan efsanevi illüstratörleri arasındaki yerini almıştır. Hewlett'in çalışmaları, 2006 yılında Yılın Tasarımcısı seçildiği Londra'daki Tasarım Müzesi'nin yanı sıra Londra'daki Saatchi Galerisi'nde ve başka yerlerde sergilenmiştir. Hewlett'in etkisi görsel sanat ve müziğin

ötesine uzanmaktadır; çevre sorunlarıyla ilgili projeler de dahil olmak üzere reklamcılık ve aktivizm alanındaki çalışmalarıyla da tanınmaktadır.



Görsel 3.8. Tank Girl, Jamie Hewlett (İngiltere)

(<https://i.pinimg.com/originals/67/a4/d4/67a4d433233dc644fc887737337c69db.jpg>)



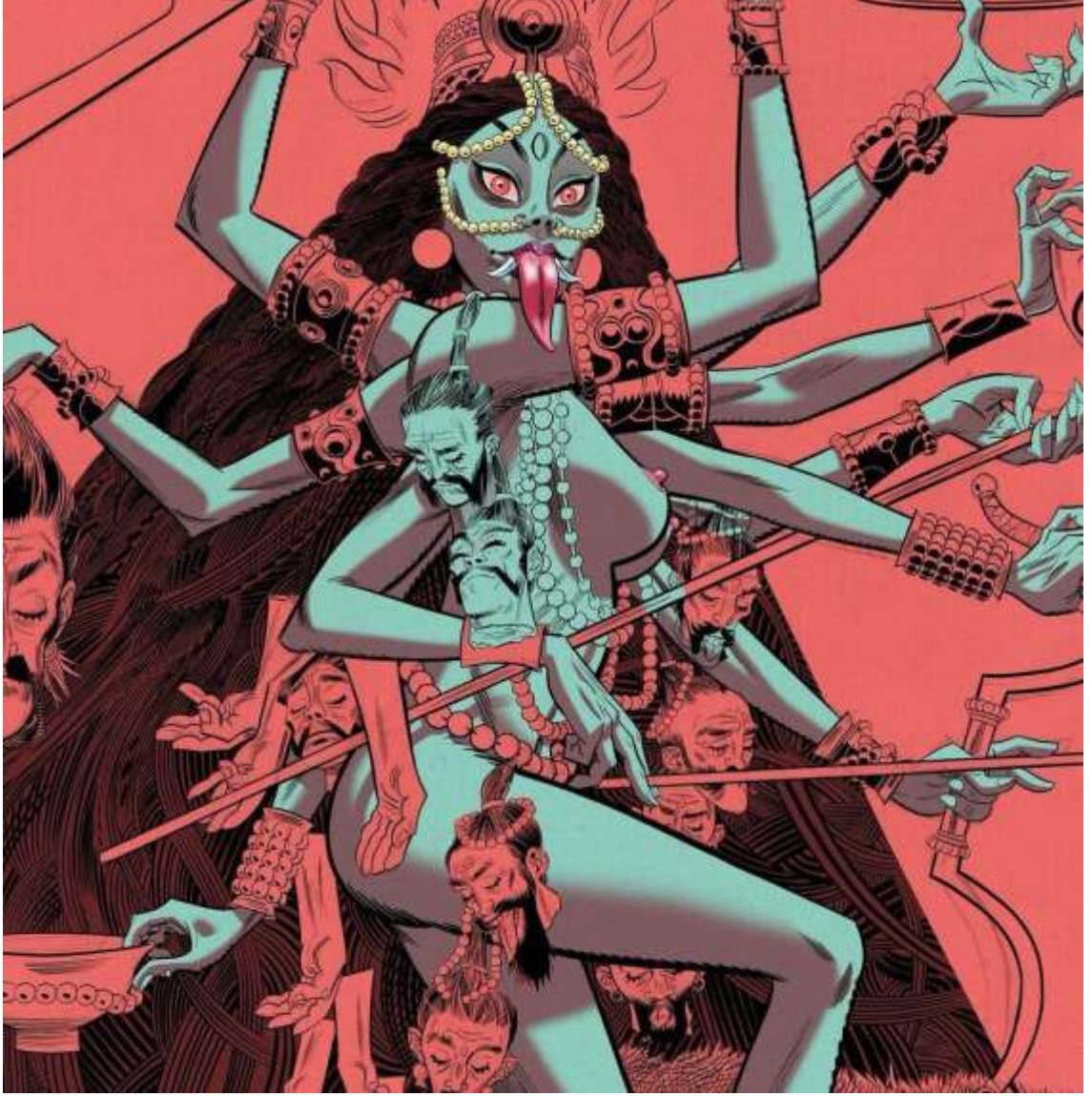
Görsel 3.9. Noodle, Jamie Hewlett (İngiltere)

(<https://i.pinimg.com/originals/f5/d2/d9/f5d2d945ae66d3b59203f2c7b5807af2.jpg>)



Görsel 3.10. Gorillaz, Jamie Hewlett (İngiltere)

(<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/54fc8146e4b02a22841f4df7/1700742856889-KBIBE7C37OJM0ZO105MY/cov4.jpeg>)



Görsel 3.11. Kali, Jamie Hewlett (İngiltere)

(https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/54fc8146e4b02a22841f4df7/1630800393693-L0STHTIS7RNKXMYF2R17/Art_of_Jamie_Hewlett_3.jpg?format=1000w)

Hewlett'in çalışmalarında Avrupa çizgi romanları, punk ve yeraltı sanatı, pop sürrealizmi ve manga estetiğinin sentezi okunabilmektedir. Manganın ifadeye dayalı anatomik yapılarına benzeyen bir tasarım anlayışı geliştirmiştir. Özellikle Gorillaz karakter tasarımlarında, Noodle ve 2D gibi figürlerde manga disiplinine yakın unsurlar gözlemlenebilir. Noodle, büyük gözleri, narin yüz yapısı ve ince silueti ile shoujo (genç kızlara yönelik) manga kahramanlarını anımsatırken, bu görünümü grunge ve punk estetiğiyle yeniden yorumlanmıştır. 2D'nin uzun uzuvları ve abartılı duruşu, Taiyō Matsumoto'nun (Tekkonkinkreet) karakter tasarımlarında görülen dinamik ve bozulmuş oranlarla benzerlik gösterir. Batılı anarşik punk imgeleri ile Japon distopik bilimkurgu

anlatılarının birleşimi, Hewlett'in çizgisel anlatısını Batı-Doğu sentezinin güçlü örneklerinden biri hâline getirir. Bu görsel ve tematik katmanlar, manganın kentsel ve fütüristik stilizasyonu ile önemli ölçüde örtüşmektedir.



Görsel 3.12. Noodle, Jamie Hewlett (İngiltere)

(https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/54fc8146e4b02a22841f4df7/1630800399342-O5RLPBZMLJQS93GYZTBO/Art_of_Jamie_Hewlett_16.jpg?format=1000w)



Görsel 3.13. 2-D, Jamie Hewlett (İngiltere)

(<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/54fc8146e4b02a22841f4df7/1507896046578-Y95273EJFXMXTMA926DH/Gorillaz-parallax-two.jpg?format=1500w>)



Görsel 3.14. Jamie Hewlett (İngiltere)

(https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/54fc8146e4b02a22841f4df7/1630799410267-7JQDYI0N2GSJ0UJFQ4AH/Art_of_Jamie_Hewlett_12.jpg?format=1500w)



Görsel 3.15. 2008 Çin Olimpiyatları jenerik videosu, Jamie Hewlett (İngiltere)

(<https://i.pinimg.com/564x/e3/e3/e5/e3e3e546e41a8402e681c702e6a3061d.jpg>)

THE MONKEY KING

Hatched from an egg that emerged from a stone struck by lightning, the Monkey King gains immortality after studying with a Taoist master, who names him Sun Wu Kong, or Monkey with the Realization of Emptiness, and teaches him various kinds of magic. With his phenomenal kung fu fighting abilities, he leads a revolt against Heaven, for which he is imprisoned under Buddha's palm for 500 years. The goddess Guan Yin, the divine messenger of Buddha, requests his release so that he can accompany and protect the monk Tripitaka on his journey to the West (India) to obtain Holy Buddhist Scriptures. Prone to violence, he ultimately redeems himself and attains enlightenment.



Görsel 3.16. Çinli yönetmen Chen Shi-Zheng'in operası "Monkey: Journey to the West" için Jamie Hewlett çizimleri

(<https://i.pinimg.com/564x/e3/e3/e5/e3e3e546e41a8402e681c702e6a3061d.jpg>)

Kapak resimlemeleri, konsept tasarımı, figür tasarımı, sanat yönetmeni ve çizgi roman sanatçısı Avustralyalı Ashley Wood (d. 1971) bu başlık altındaki bir diğer önemli isimdir. Çinileme yöntemleri, boyama teknikleri, multimedya kullanımı ve güçlü figüratif yönü ile Wood, illüstrasyon ve çizgi roman medyumlarının algılanış biçimlerine yön veren birisi olmuştur. Çalışmalarının genişliği, sürekli bir değişimle ilgili olarak medyanın geleneklerini kırmaya dayanmaktadır. Böyle bir gündem, tüm yaratıcı sürecin taze kalmasını ve sürekli ilerlemesini sağlamaktadır.



Görsel 3.17. Ashley Wood (Avustralya)

(<https://www.outregallery.com/cdn/shop/files/Improvisingalovesong2.jpg?v=1685495436>)



Görsel 3.18. Ashley Wood (Avustralya)

(<https://www.outregallery.com/cdn/shop/files/PetMetaldescriptionofawalk1.jpg?v=1685327615>)



Görsel 3.19. Ashley Wood (Avustralya)

(https://i0.wp.com/caurette.com/wp-content/uploads/2021/02/2021-01-18_awdxlblackonlineweb_Page_048.jpg?resize=600%2C840&ssl=1)



Görsel 3.20. Ashley Wood (Avustralya)

(https://i0.wp.com/caurette.com/wp-content/uploads/2021/02/2021-01-18_awdxlblackonlineweb_Page_021.jpg?resize=600%2C840&ssl=1)

Çok yönlü bir sanatçı olan Wood, geleneksel ve dijital yöntemleri bir araya ustaca getirebilmektedir. Böylece eserlerine pürüzlü, ekspresyonist ve ham bir pentür kazandırmaktadır. Gevşek, jestsel fırça darbeleri ile daha belirgin ve detaylı unsurların bir arada kullanılması, eserlerinde hareket ve kendiliğindenlik hissi yaratmaktadır. Bu özellikler, birçok manga stilinde rastlanan enerjik ve duygusal anlatım biçimleriyle benzerlik gösterir. Wood'un eklektik tarzı Batı'nın plastik sanat anlayışından beslenirken,

portrelerde ve vücut proporsiyonlarının kurgulanışında manganın görsel kodları gözlemlenebilmektedir. İçerik açısından ise çalışmalarında yoğun bir şekilde mecha ve siberpunk alt türleri yer almaktadır.



Görsel 3.21. Ashley Wood (Avustralya)

(https://i0.wp.com/caurette.com/wp-content/uploads/2021/02/2021-01-18_awdxlblackonlineweb_Page_021.jpg?resize=600%2C840&ssl=1)



Görsel 3.22. Ashley Wood (Avustralya)

(<https://www.outregallery.com/cdn/shop/files/Bedroomnaut1.jpg?v=1685327496>)



Görsel 3.23. Ashley Wood figürleri

(<https://i.pinimg.com/564x/76/a9/ea/76a9eaea67ecafab2bccaffe46d1b190.jpg>)



Görsel 3.24. Ashley Wood figürleri

(<https://i.pinimg.com/564x/16/c4/a3/16c4a3dd3eb5f363e8128bc38e4e6f55.jpg>)

Kupek mahlasıyla müzisyenlik de yapan ve en çok “Scott Pilgrim” serisiyle tanınan Kanadalı illüstratör Bryan Lee O’Malley (d. 1979), manganın dünyaya yayılan estetik gücünü kendi tarzına adapte edenlerden birisidir. O’Malley 2004’ten 2010’a kadar Oni Press tarafından yayımlanan altı ciltlik Scott Pilgrim serisi üzerinde çalışmıştır. Eleştirel ve ticari bir başarı yakalayan seri, tam renkli bir yeniden basıma, 2010 yılında “Scott Pilgrim vs. the World (Scott Pilgrim vs. Dünya)” adlı bir film uyarlamasına, bir video oyunu uyarlamasına, bir dizi resmi film müziğine ve 2023 yılında bir anime uyarlamasına yol açmıştır (http-60).



Görsel 3.26. Brian Lee O'Malley (Kanada)
(<https://radiomaru.tumblr.com/image/184600714543>)



Görsel 3.27. Scott Pilgrim karakterleri

(<https://i.pinimg.com/564x/50/35/66/5035665d90b67fc0bace672bfa771e6a.jpg>)

Brian Lee O'Malley'nin grafik üslubu, Batı ve Japon çizgi roman estetiklerini bilinçli bir şekilde harmanlayan kendine özgü bir görsel anlatı sunmaktadır. Bu sentez, sanatının hem biçimsel hem de anlatısal içeriğinde açıkça görülmektedir. Karakter tasarımları, manganın duygusal etkiyi artırmak için kullandığı abartılı yüz ifadeleri ve dinamik pozlar ile şekillendirilmiştir. Panel düzenleri ise Batı çizgi romanlarında yaygın olan katı ızgara sistemine sahiptir. Hız çizgileri, ter damlaları ve *chibi* (orantısız süper-deforme) temsilleri gibi manga ikonografisine ait unsurlara, karakterlerin tepkilerini vurgulamak ve sahnelere mizahi bir katman eklemek için sıkça başvurmaktadır. "Scott



Görsel 3.29. Netflix Scott Pilgrim animasyonu storyboard'u

(https://dnm.nflximg.net/api/v6/2DuQlx0fM4wd1nzqm5BFBi6ILa8/AAAAQRzH2ki8qEOgdkb3qxHXj6aQynUkObLNrc_TLbbiL-BqF7MWXGaoUy2NjkruQgyYSdLvm-VANXszWvYlxO9nl0T3rZXNJZz8gS_8gaT4CMHEewIJ4ti_9NWE9yh1Ah7e8n9_O-FCUH7ZvJZUTqWYqYQ8.jpg?r=0de)



Görsel 3.30. Ramona Flowers

(<https://www.instagram.com/p/C1u6goKyqLC/>)

Fransız cartoon dilinin alışlagelmiş yumuşak çizgilerini ve akışkan formlarını ilham aldığı manga disipliniyle bütünleştiren Lyonlu illüstratör Loïc Locatelli-Kournwsky (d. 1987), güncel illüstrasyon piyasasının ilgi uyandıran isimlerinden birisi olmuştur. Sert gölgelerden ve keskin hatlardan kaçınan Locatelli'nin şiirsel görsel üslubu, en çok işlediği Japon “magical girl” konseptinde karşımıza çıkmaktadır. Locatelli'nin bugüne kadar birçok grafik romanı yayımlanmıştır.



Görsel 3.31. Loïc Locatelli (Fransa)

(<https://loiclocatelli.com/merfolk-wiz>)



Görsel 3.32. Locatelli, manganın hem tematik hem grafik unsurlarını kendi anlayışı ile bezemektedir
(<https://loiclocatelli.com/flavor-girls-illustration-2021>)



Görsel 3.33. Loïc Locatelli (Fransa)
(<https://loiclocatelli.com/aztec-warrior>)



Görsel 3.34. Loïc Locatelli (Fransa)

(<https://loiclocatelli.com/shotengai>)

Locatelli'nin çalışmalarında, temiz çizgiler ve empresyonist boyama teknikleri gibi Fransız-Belçika ekolüne ait bazı çağdaş özelliklerin, manga estetiğinden karakter stilizasyonları ve yüz çizimleri ile birleştiği görülmektedir. Ancak, *ligne claire* (temiz çizgi) genellikle tek tip çizgi kalınlığı ve minimal gölgelendirme ile karakterize edilirken, Locatelli mangaya özgü çizgi akıcılığını benimseyerek, çizgileri figürün formuna göre inceltip kalınlaştırmaktadır. Bu yaklaşım, manga üretim sürecindeki *genga* (eskiz) aşamasını andırmaktadır; burada sanatçılar hareketi ve derinliği vurgulamak için serbest fakat bilinçli fırça darbeleri kullanır.



Görsel 3.35. Loïc Locatelli (Fransa)

(<https://loiclocatelli.com/taarna-heavy-metal>)



Görsel 3.36. Locatelli'nin tarzında Fransız animasyon ekolü etkileri de görülebilmektedir

(<https://loiclocatelli.com/itchi-the-yokai>)

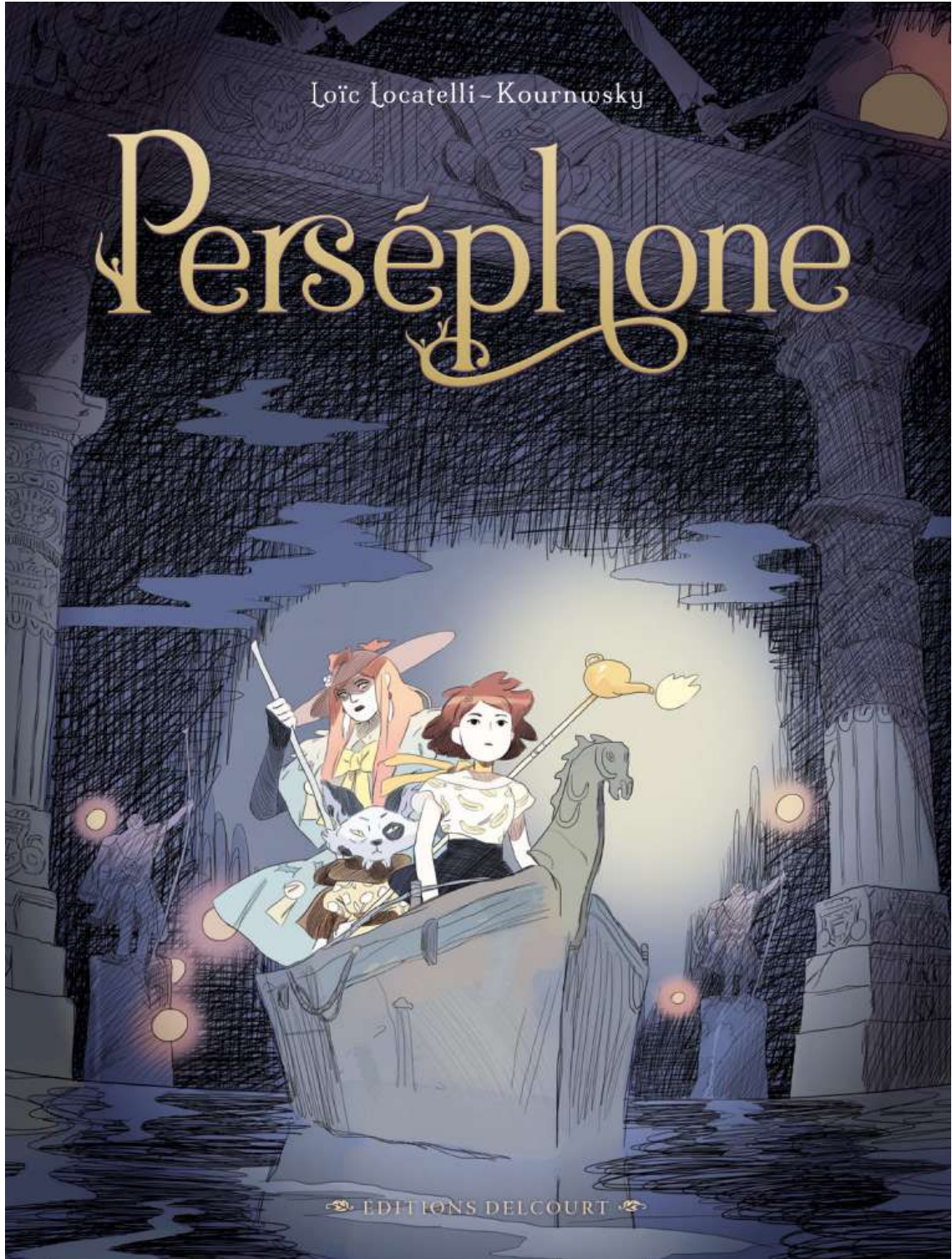


Görsel 3.37. Loïc Locatelli (Fransa)
(<https://loiclocatelli.com/army-of-lovers>)

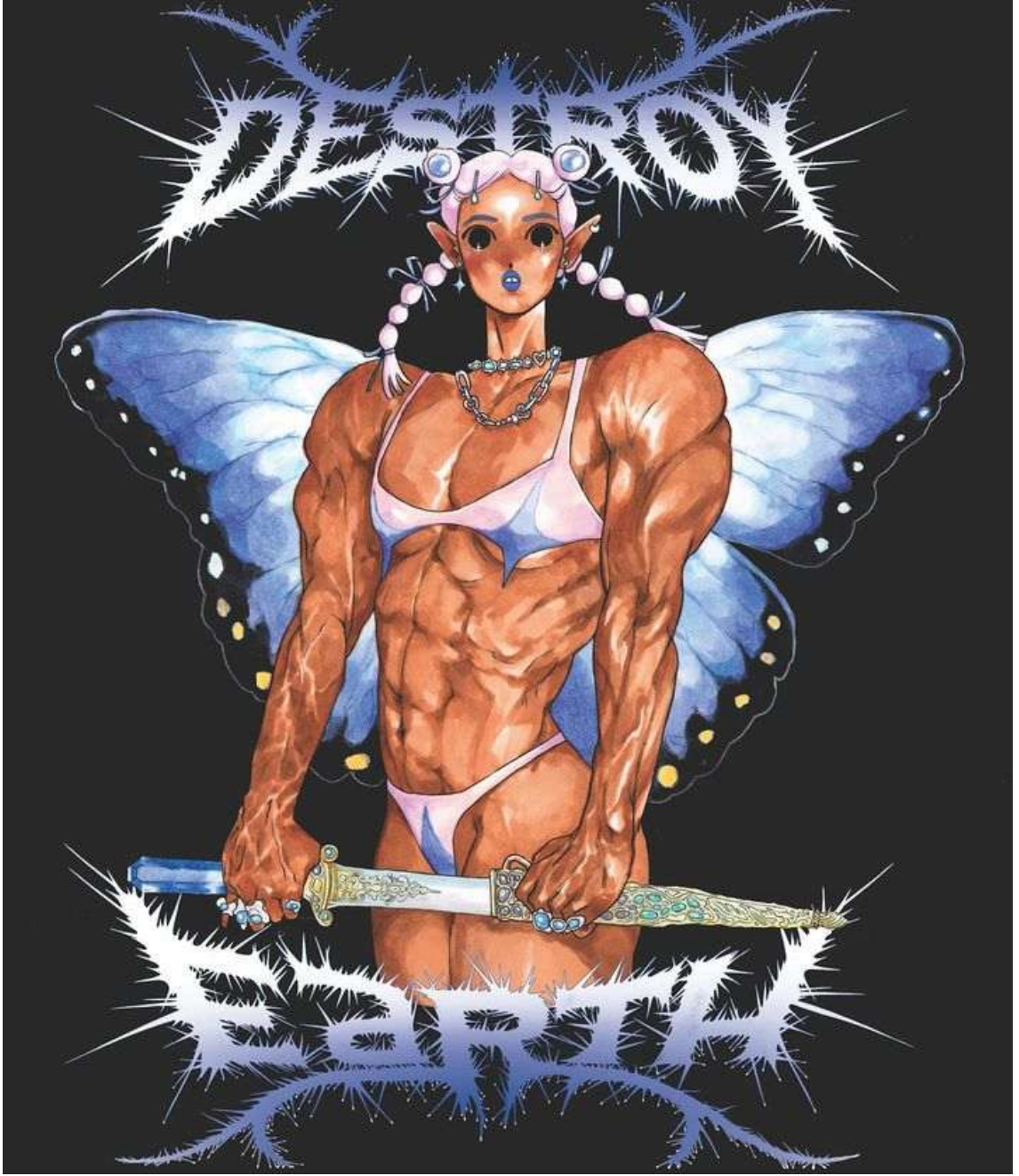


Görsel 3.38. Loïc Locatelli (Fransa)

(<https://loiclocatelli.com/first-born-flavor-girls-side-stories>)

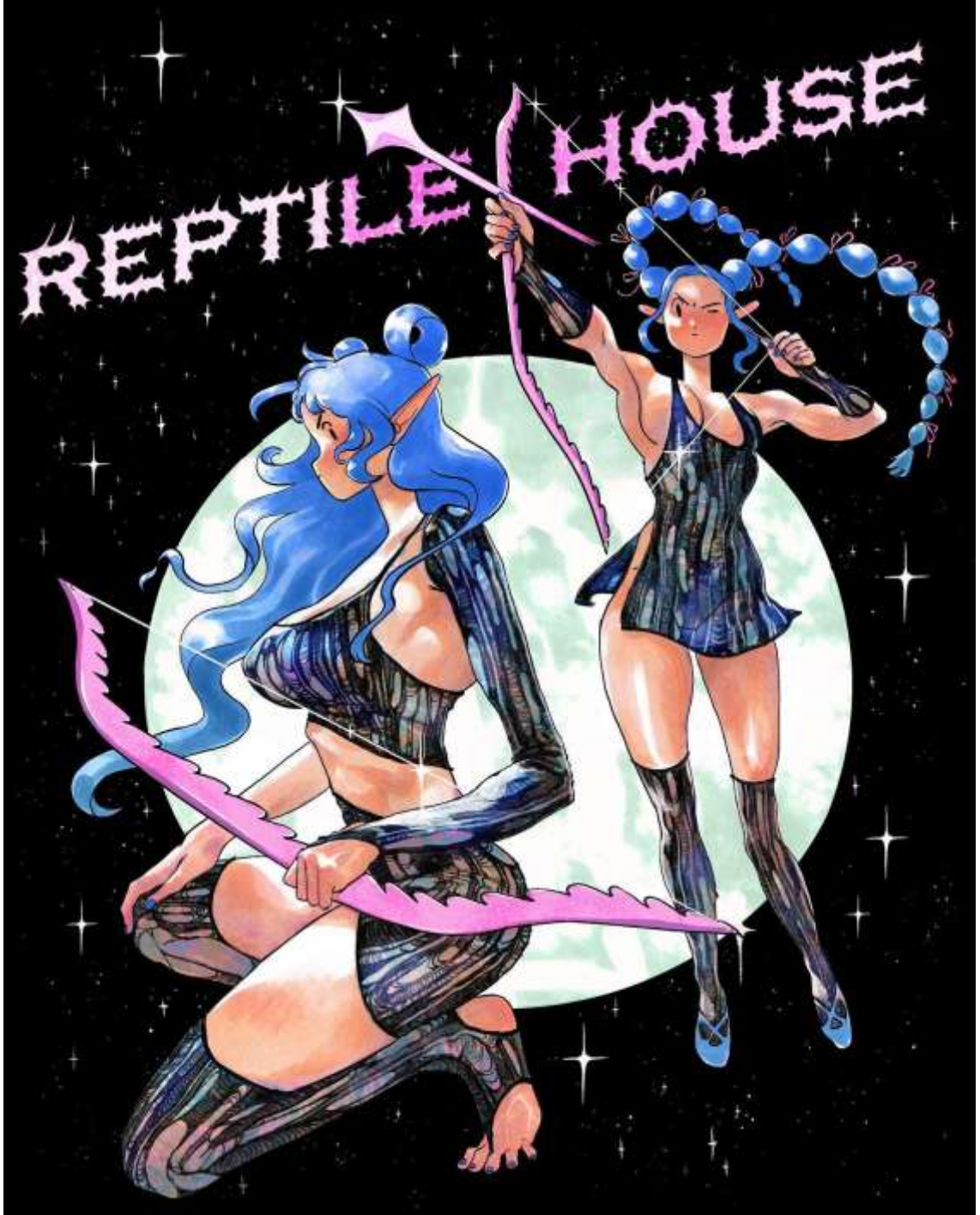


Görsel 3.39. Loïc Locatelli (Fransa)
(<https://loiclocatelli.com/persephone>)



Görsel 3.40. Rebecca Kirby (ABD)

(https://www.instagram.com/p/C3-rX6RAA7w/?hl=tr&img_index=1)

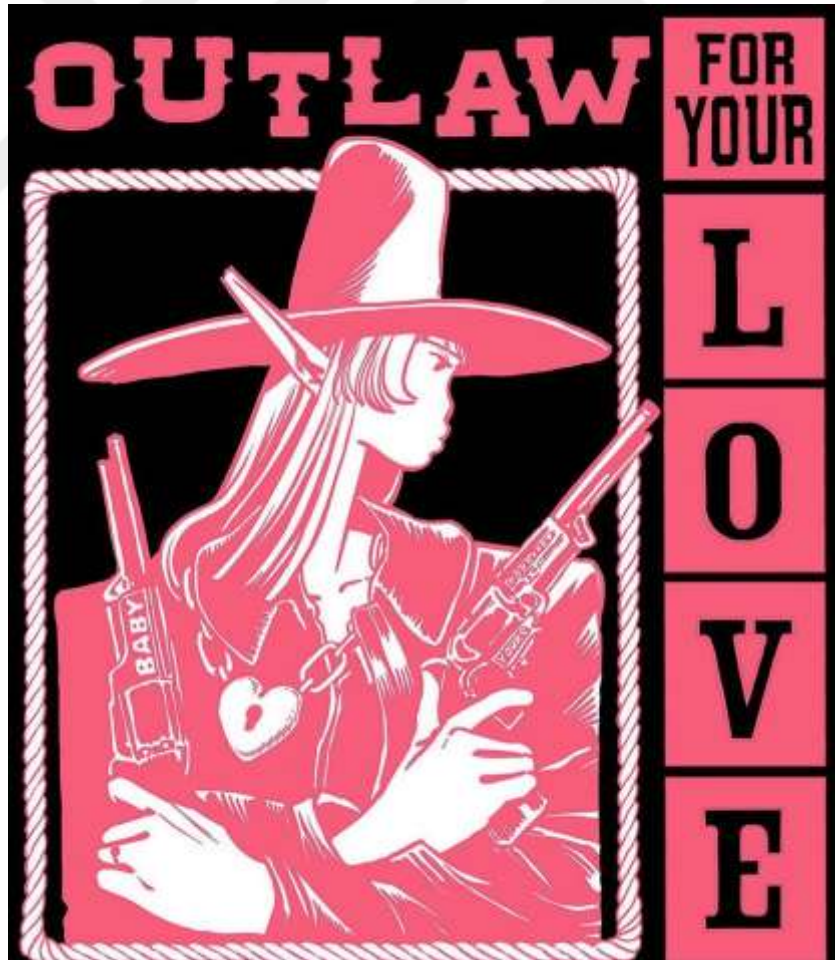


Görsel 3.41. Rebecca Kirby (ABD)

(<https://www.instagram.com/p/CljX9Odgf8r/?hl=tr>)

Philadelphia merkezli illüstratör Kirby'nin eserleri çizgi roman, illüstrasyon ve storyboard revizyonlarını kapsamaktadır. Manga estetiğine özgü unsurlar da dâhil olmak üzere çeşitli sanatsal etkilerin birleşimini yansıtan kendine has bir grafik üslup geliştirmiştir. Kirby'nin karakterlerinde gördüğümüz abartılı vücut ölçüleri, büyük gözler ve dramatik ifadeler, özellikle zarafeti ve duyguyu aynı anda vurgulayan ikonik manga

karakter tasarım yöntemlerine oldukça yakındır. Görsel 3.40'daki sınırlı renk paleti kullanarak oluşturduğu “Outlaw For Your Love” çalışmasına baktığımızda, 1980'lerin serigrafisi ile üretilen shoujo manga kapakları havası göze çarpar. Kendisinin ilham kaynakları arasında JRPG (Japon rol yapma oyunları) referansları da fark edilebilmektedir. Görsel 3.38'deki çalışması ise birçok ana akım mangada görülen “kawaii” veya fazlasıyla çocuksulaştırılmış kadın temsillerini ters yüz eder niteliktedir. Reddit'teki r/Illustration gibi başlıklarda ve daha özel “geek” odaklı toplulukların yer aldığı sanat forumlarında, bir ismi olmayan bu melez illüstrasyon tarzına dair tartışmalar genellikle coşkulu bir “nerd” üslubu ile yapılmaktadır; bu üslupta “destansı fantezi hissi” ve “anime elf estetiği” gibi ifadeler öne çıkar. Bu durum, manga esintili sanatı tarif etmeye yönelik gündelik fan yaklaşımıyla paralellik gösterir; “boss-tier tasarımlar”dan “büyülü kız ile heavymetal'in birleşimi”ne uzanan pek çok tanıma rastlanabilmektedir.



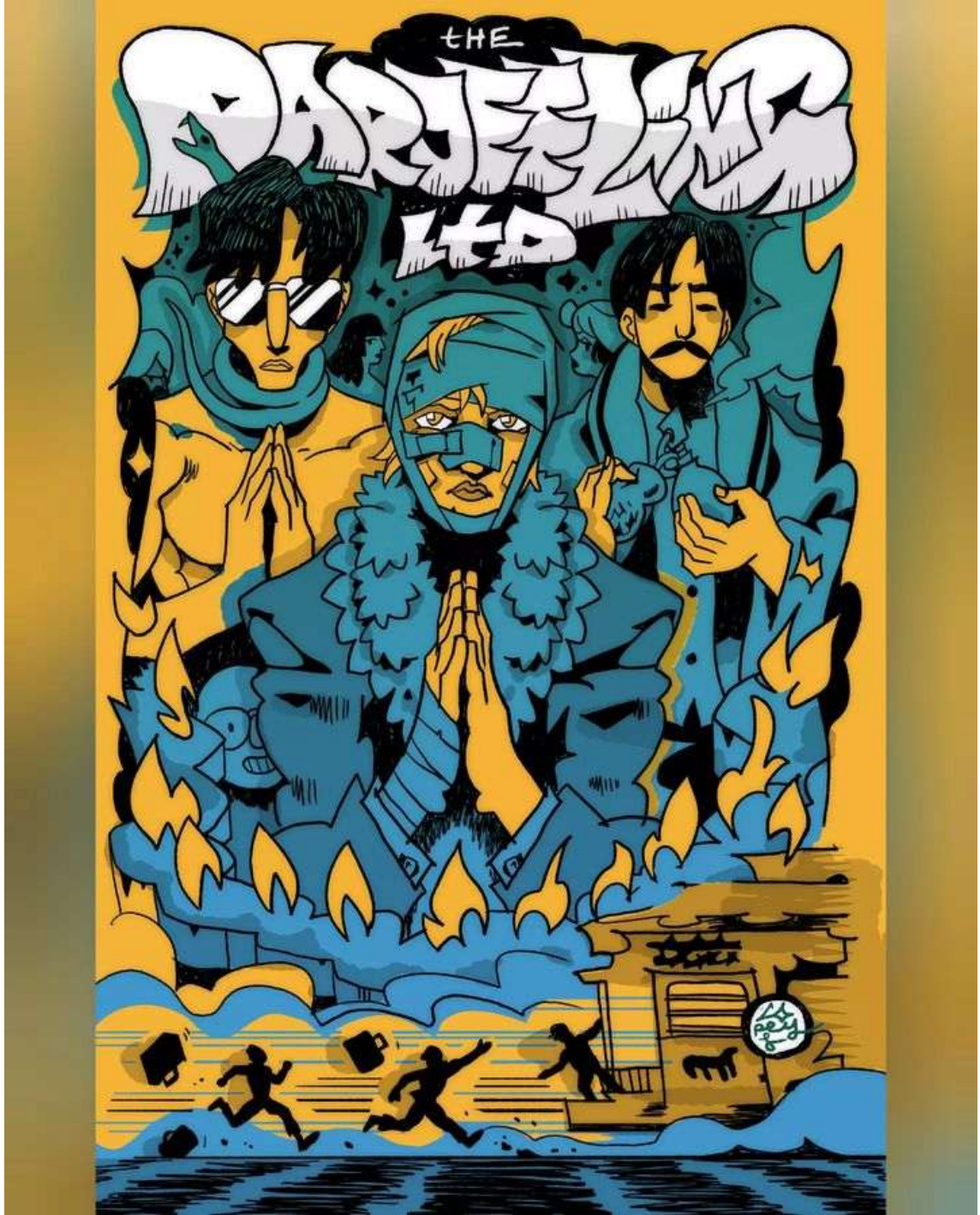
Görsel 3.42. Kirby, kendi stilizasyon anlayışını manga estetiği ile sentezlemektedir

(<https://www.instagram.com/p/Cg2YTWLgXTy/?hl=tr>)



Görsel 3.43. Rebecca Kirby (ABD)

(<https://www.instagram.com/p/CX9WeY-PBes/?hl=tr>)



Görsel 3.44. Corey Lewis (ABD)

(https://www.instagram.com/p/C2k5d3yy5C-/?hl=tr&img_index=2)



Görsel 3.45. Lewis sıklıkla kendine has vizyonu ile geliştirdiği tarzını Japon yazı karakterlerine benzeyen ancak anlamı olmayan asemik tipografiler ile süslemektedir

(<https://www.etsy.com/listing/1636428328/goranger-11-x-17-art-print>)

Corey Lewis'in çizimlerine bakıldığında, Batı pop kültürü ile belirgin bir “indie” manga etkisine sahip görsel dilin enerjik bir sentezini görmek mümkündür. Sanatçı, sık sık cesur, yüksek kontrastlı bir palet kullanmakta, kalın çizgi işçiliği ve düz grafikler ile dikkat çekmektedir. Öte yandan, Galactus veya G.I. Joe'dan Cobra Commander gibi Amerikan süper kahraman ikonografilerine yapılan göndermeler, eserlerinin “Trans-Pasifik” bir diyalog olduğunu göstermektedir. Bu diyalog, manganın çarpıcı stilizasyonunu, Batı çizgi romanlarının “devasa kostümlü kahramanlar” geleneğiyle bir araya getirmektedir. Lewis'in figür kompozisyonu, özellikle kahraman ya da kötü karakterlerinin vücut oranları, 1980'ler ve 1990'lar Japon bilimkurgu mangalarında

görülen stilizasyonu çağrıştırmaktadır. Aynı zamanda bu karakterler duruşları ve giysileriyle belirgin bir Kuzey Amerika sokak sanatı havası da taşımakta; küresel hip-hop ve graffiti etkilerini irdeleyerek kentsel kültürle kesişmektedir. Lewis'in çalışmalarında ayrıca, 1990'ların aksiyon figürleri ve atari salonları gibi nostaljik göndermelerin üst üste bindiği gözlemlenebilmektedir.



Görsel 3.46. Corey Lewis (ABD)

(<https://www.etsy.com/listing/1636427100/gi-joe-11-x-17-art-print>)



Görsel 3.47. Corey Lewis (ABD)

(<https://www.etsy.com/listing/1636426402/galactus-11-x-17-art-print>)



Görsel 3.48. Corey Lewis (ABD)

(<https://www.etsy.com/listing/1616779365/power-stones-11-x-17-art-print>)



SSNC 003
MILFY 07
TYPE CYBORG LADY
COLORS BLUE / YELLOW
HAIR LONG WAVY
WEAPON LONG SWORD
EXTRA TIARA

Görsel 3.49. Corey Lewis (ABD)
(<https://www.instagram.com/p/CMvIK17B4Zz/?hl=tr>)



Görsel 3.50. Cristian Ortiz (Kolombiya)

(<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5d10e7f7c9ddd90001644f89/67460746-3ca3-4dae-8c90-56e9a27c62a5/BANG+COVER+WRAP+2+COV.jpg?format=750w>)



Görsel 3.51. Cristian Ortiz (Kolombiya)

(https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5d10e7f7c9ddd90001644f89/1666183365781-LBPAURD6SV0NUZG8OBXL/BIRDKING_shoplisting_01.jpg?format=2500w)

Ortiz'in illüstrasyonlarında tekrar eden temalar, dev eldivenler, büyük boy kasklar ve güçlü göğüs plakalarıdır. Frederik L. Schodt ve Casey Brienza gibi akademisyenler,

manganın dramatik etki için ölçeği sıklıkla nasıl manipüle ettiğini, en büyük görsel unsurların sahnenin duygusal merkezi hâline getirildiğini anlatmaktadır. Ortiz'in devasa mecha'ları ve neredeyse "asil" bir duruşa sahip karakterleri, bu geleneği sürdürerek, shōnen mangada okurun dev mecha ile ilk kez karşılaştığı anda yaşadığı hayranlık hissini yeniden yaratmaktadır.

Sanatçının bazı eserleri, doygun renk bloklarıyla öne çıkmakta, degrade ya da yoğun dokuların en aza indirildiği bir yaklaşım sergilemektedir. Çağdaş manga esintili webcomics'lerde de görülen bu teknik, dijital paletlerin çarpıcı, zıt tonlarıyla oluşturulan etkiye dayanır. Ortiz'in kompozisyonları, ana hikâyeye unsurlarını tek bir panele sıkıştırma eğilimindedir, bu *tankōbon* (manga dergilerinde yayımlanan bölümlerin tek cilt hâlinde toplandığı basım) kapaklarında sıkça rastlanan, okuyucuyu doğrudan aksiyonun ortasına çeken "in medias res (anlatıya olayların ortasından başlamayı ifade eden teknik)" bir etkiyi çağırır.

Ortiz'in kişisel üslubu, nerd altkültürlerine göz kırpan tasarımlarla kendini göstermektedir: samuray kılıçları günümüz sokak modasıyla buluşmakta, orta çağ şövalye motifleri fütüristik mecha tasarımlarıyla çatışmaktadır. Mechademia gibi forumlarda bu tür "kültürel kolajlar" sıklıkla "postmodern fandom estetiği" olarak tanımlanır. Bu, oyun, anime, sokak giyimi ve Batı süper kahraman geleneğinden gelen görsel kodların, paltolu bir karakterin kılıç (katana) kullandığı parçada kesişmesi şeklinde görülebilmektedir. Günlük giyim markalarını andıran bir ceket stili, feodal Japonya'yı hatırlatan mon (arma) veya püskül detaylarıyla birleşerek; fütüristik veya çağdaş bir bağlama yeniden oturtulur.



Görsel 3.52. Cristian Ortiz (Kolombiya)
(https://www.instagram.com/p/BfZH_WUF1Oy/)



Görsel 3.53. Cristian Ortiz (Kolombiya)

(https://www.instagram.com/p/B_S7d9gJ6dw/?img_index=1)



Görsel 3.54. David Orellana (İspanya)

(<https://www.instagram.com/p/C1XhdcBrGNH/>)

Orellana'nın çalışmalarında, *oni* (Japon folklorunda sıklıkla boynuzlu, insansı iblis figürlerini ifade eden yaratıklar) benzeri samuray savaşçıları ve sumo'dan ilham alan devler göze çarpmaktadır. Bu imgeler Japon folklorundan esinlense de yumuşak, neredeyse lastiksi bir estetikle yeniden yorumlanmıştır. Tarihî ya da mitolojik konuları yaratıcı biçimde uyarlayarak, tanıdık motifleri geleceğe dönük veya mizahi öğelerle harmanladığı görülmektedir. Orellana'nın eserlerinde komik yüz ifadelerine ve şişirilmiş uzuvlara verilen önem, gag manga türleriyle paralellik göstermenin yanı sıra One Piece ve Dragon Ball referansları da belirgin bir biçimde seçilebilmektedir. Ayrıca, bu dev savaşçıların arasında sevimli çocuk karakterler ve fazlasıyla oval şekillerin varlığı, shōnen manga'ya özgü tipik bir "ton karmaşası"na işaret etmektedir. İri gözlü masumiyet

simgeleriyle yüksek tansiyonlu dövüş sahnelerinin yan yana duruşu, büyük ölçekli çatışmalarla aynı anlatı evreninde komik yandaş karakterlerin bir arada bulunmasını olanaklı kılan “tonal esneklik”tir. Orellana’nın kalabalık kompozisyonları, kaslı veya canavarî figürlerin etrafına neredeyse chibi tarzı sevimli tipleri yerleştirerek bu esnekliği yansıtmaktadır.



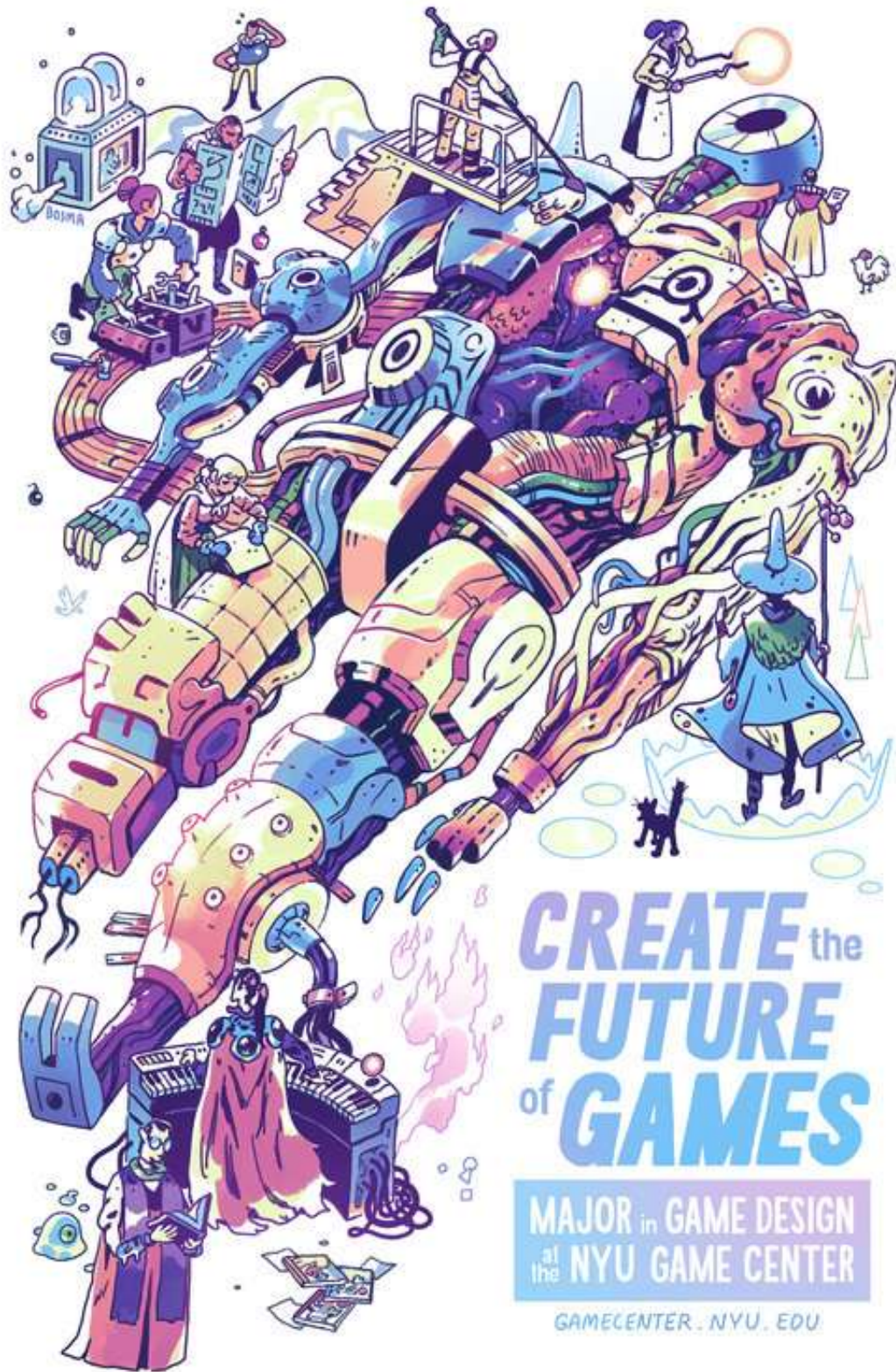
Görsel 3.55. Orellana, sık sık Japon mangalarından karakterler ile fanart’lar üreterek egzersiz yapmaktadır

(<https://www.instagram.com/p/CwQahYgqZhY/>)



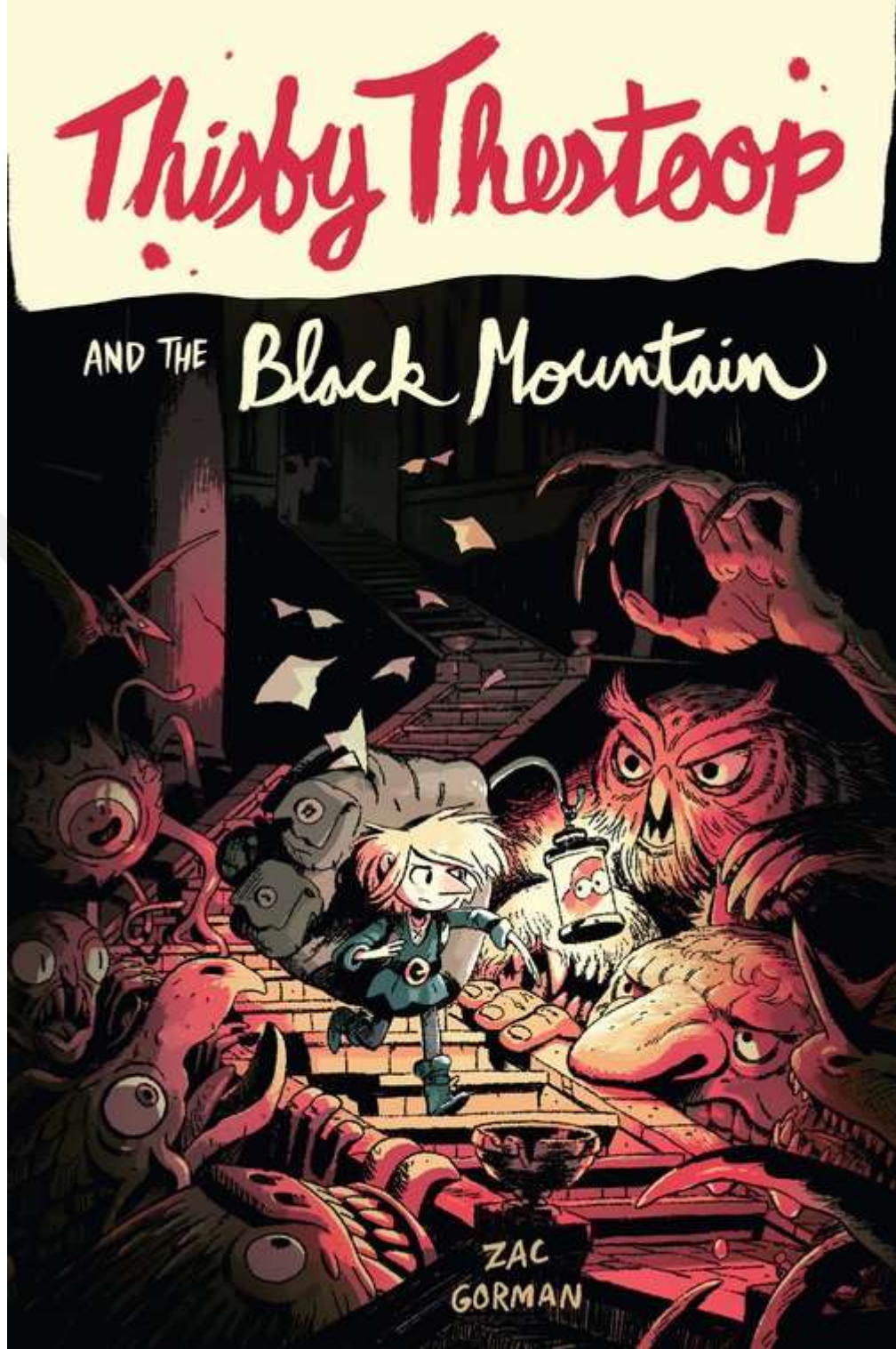
Görsel 3.56. David Orellana (İspanya)

(https://www.instagram.com/p/CjV_Iy5Kcva/)



Görsel 3.57. Sam Bosma (ABD)

(https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/55760e0ae4b019b0586e2dd6/1511306422948-CWB2LQ50WV6LT7WP76CK/NYU_gc_poster.jpg?format=500w)



Görsel 3.58. Sam Bosma (ABD)

(<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/55760e0ae4b019b0586e2dd6/1511306424043-14ZEJB8UE02WLSA8JTGI/DPGEsBtXUAEybGI.jpg?format=500w>)

Bosma'nın görsel dilinde, ince ama sürekli bir Japon çizgi roman etkisiyle birlikte Amerika ve Avrupa illüstrasyon gelenekleri de okunabilmektedir. Günümüzde küresel

medyaya erişimin kolay olması dolayısıyla, bu eklektik beslenme biçiminin, Bosma'nın ve burada örnekleri sunulan diğer grafik sanatçılarının hayal gücüne "sızmış" olması muhtemeldir. Bu anlamda Bosma, çocukluk, fan kültürü ve profesyonel çalışmalar boyunca topladığı, giderek genişleyen bir üslup kitaplığından beslenen, çok yönlü 21. yüzyıl illüstratörünün tipik bir örneğini temsil etmektedir.



Görsel 3.59. Fantasy Sports, Sam Bosma'nın mangalardaki spor janrına duyduğu ilgi ve alakanın bir karşılığı niteliğindedir

(https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/55760e0ae4b019b0586e2dd6/1511306755931-XRTZON5LY9KMH50F4RKM/FS_2_Nucleus_poster_flat.jpg?format=500w)



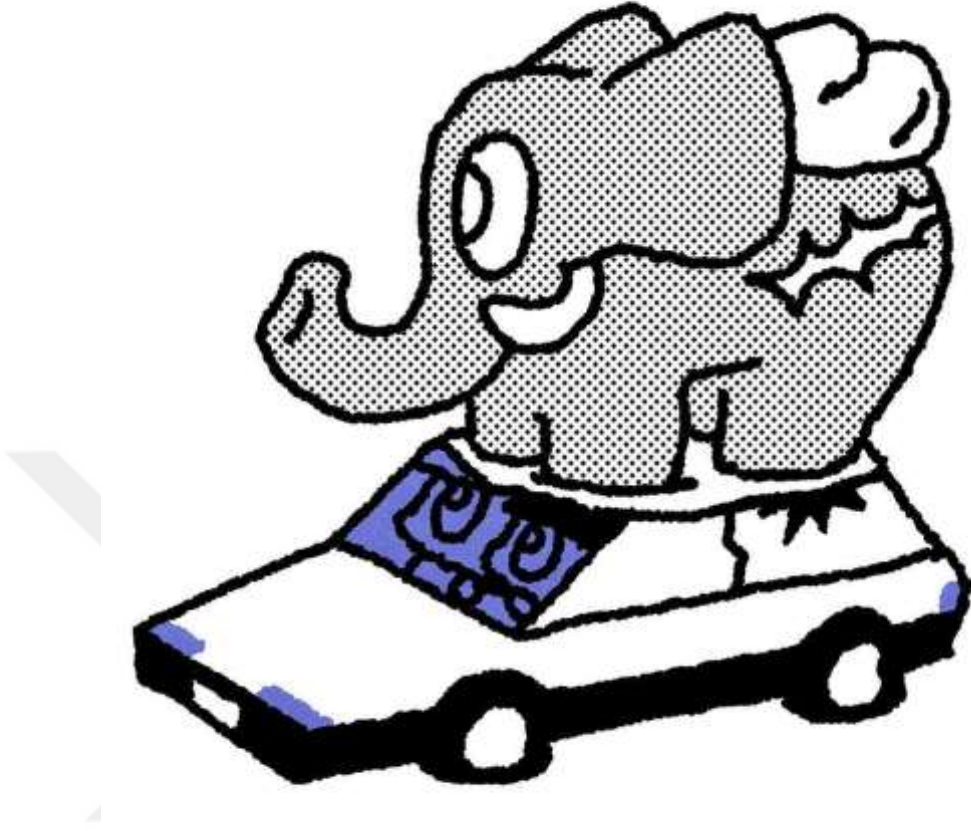
Görsel 3.60. Sam Bosma (ABD)

(https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/55760e0ae4b019b0586e2dd6/1455232790722-74VZDN2YALA9R40RJPPW/bosma_polypheme_and_odyssea.jpg?format=500w)



Görsel 3.61. purplace (Kore)

(<https://www.instagram.com/p/C44WDgePNiw/>)



Görsel 3.62. purplace (Kore)

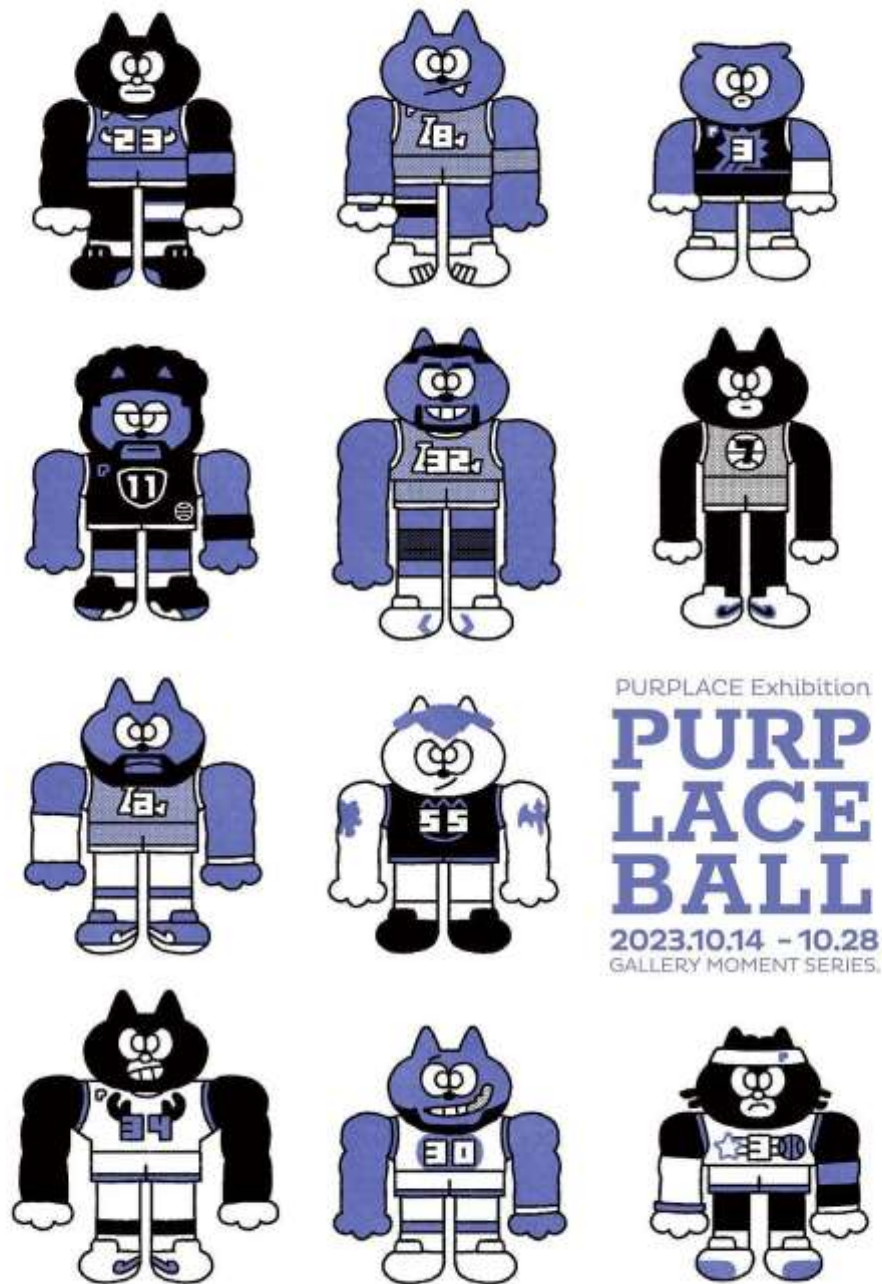
(<https://www.instagram.com/p/C4o5tjaP4fP/>)

Purplace manganın “kawaii” ve “chibi”lerini kaotik ve pervasız bir hâle getirmekte ve onları 8-bit oyunların düz formları ile buluşturmaktadır. Ortaya çıkardığı figürler *gashapon*‘dan (Japonya’da bozuk parayla çalışan kapsül oyuncak makinelerine ve içinden çıkan koleksiyonluk minyatürlere verilen ad) alınmış havası vermektedir. Eski baskı teknikleri, 1980’lerin Nintendo kitapçıkları, fanzin ve oyun kültürü referansları ve karikatür geleneği ile Purplace’in grafik tarzı aynı anda hem nostaljik hem de modern bir his taşımaktadır.



Görsel 3.63. purplace (Kore)

(<https://www.instagram.com/p/C2mK35Yrqom/>)



Görsel 3.64. purplace (Kore)

(<https://www.instagram.com/p/CyXR-AWvOHe/>)



S I G N A L I S

Görsel 3.65. Artyom Trakhanov (Rusya)

(<https://www.instagram.com/p/C4wIekYNPBB/>)



Görsel 3.66. Artyom Trakhanov (Rusya)

(<https://www.instagram.com/p/C4JuY34oilG/>)

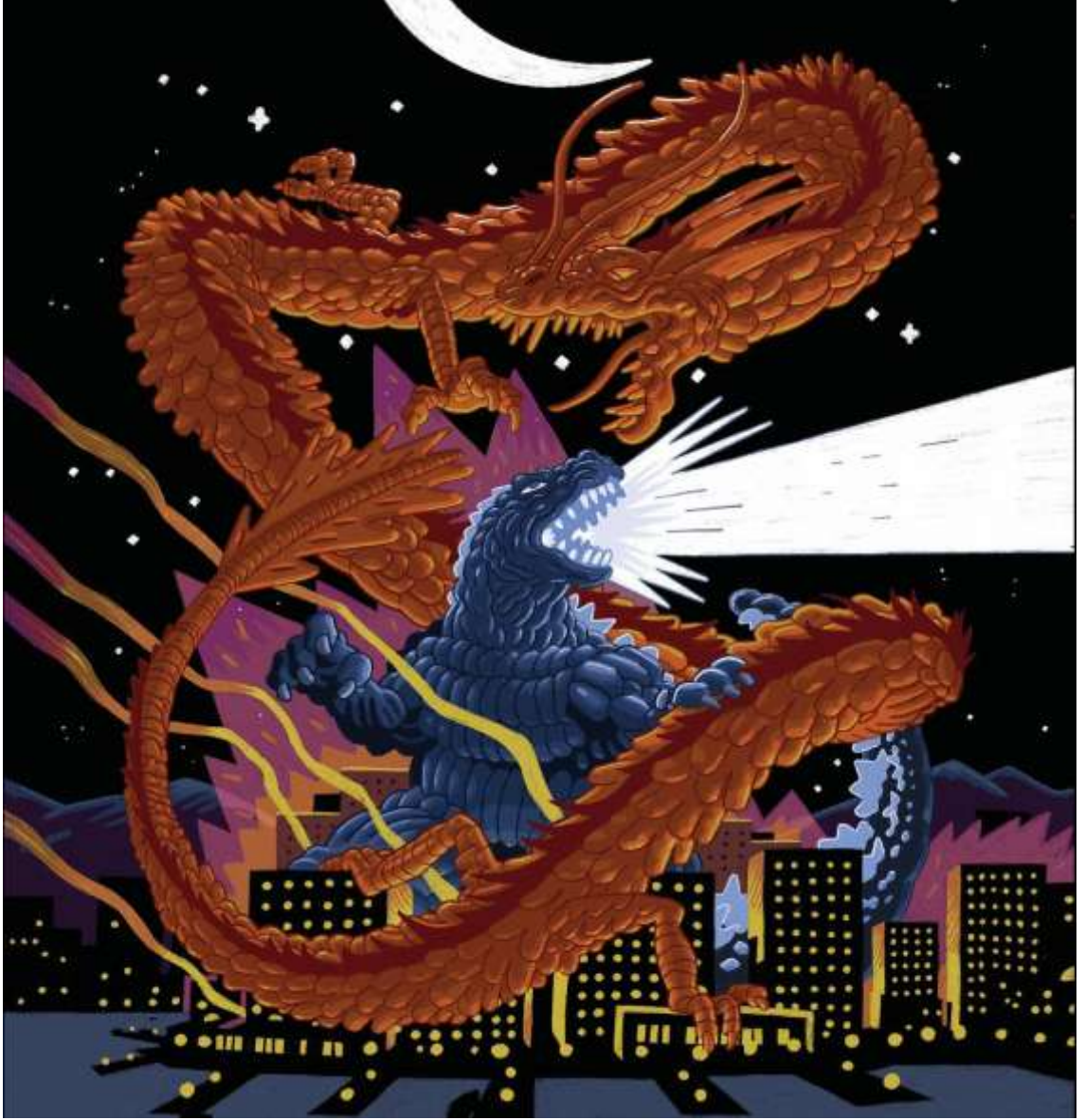
Artyom Trakhanov'un illüstrasyonları, katmanlı ve detaylı çizgi çalışması, vurucu negatif alan kullanımı ve doygun spot renk vurgularıyla karakterizedir. Eski Avrupa ve Kuzey Amerika yeraltı denemeleri ile manga estetiğinin yan yana geldiği, pürüzlü bir bağımsız çizgi roman ruhu taşımaktadır. Trakhanov'un figürleri neredeyse mimari

denebilecek biçimler oluşturan, akışkan ve organik hatlar hâlinededir. Çizgisel siyah-beyaz düzenine eklediği renk kuşakları, manga antolojilerinde aksiyonu ya da şiddeti güçlendirmek için ayrılan iki renkli baskılara benzer bir hava yaratmaktadır.



Görsel 3.67. Artyom Trakhanov (Rusya)

(<https://www.instagram.com/p/C1GKsFRoHBL/>)



Görsel 3.68. Andrew MacLean (ABD)
(<https://www.instagram.com/p/C1FpiJry3Zz/>)



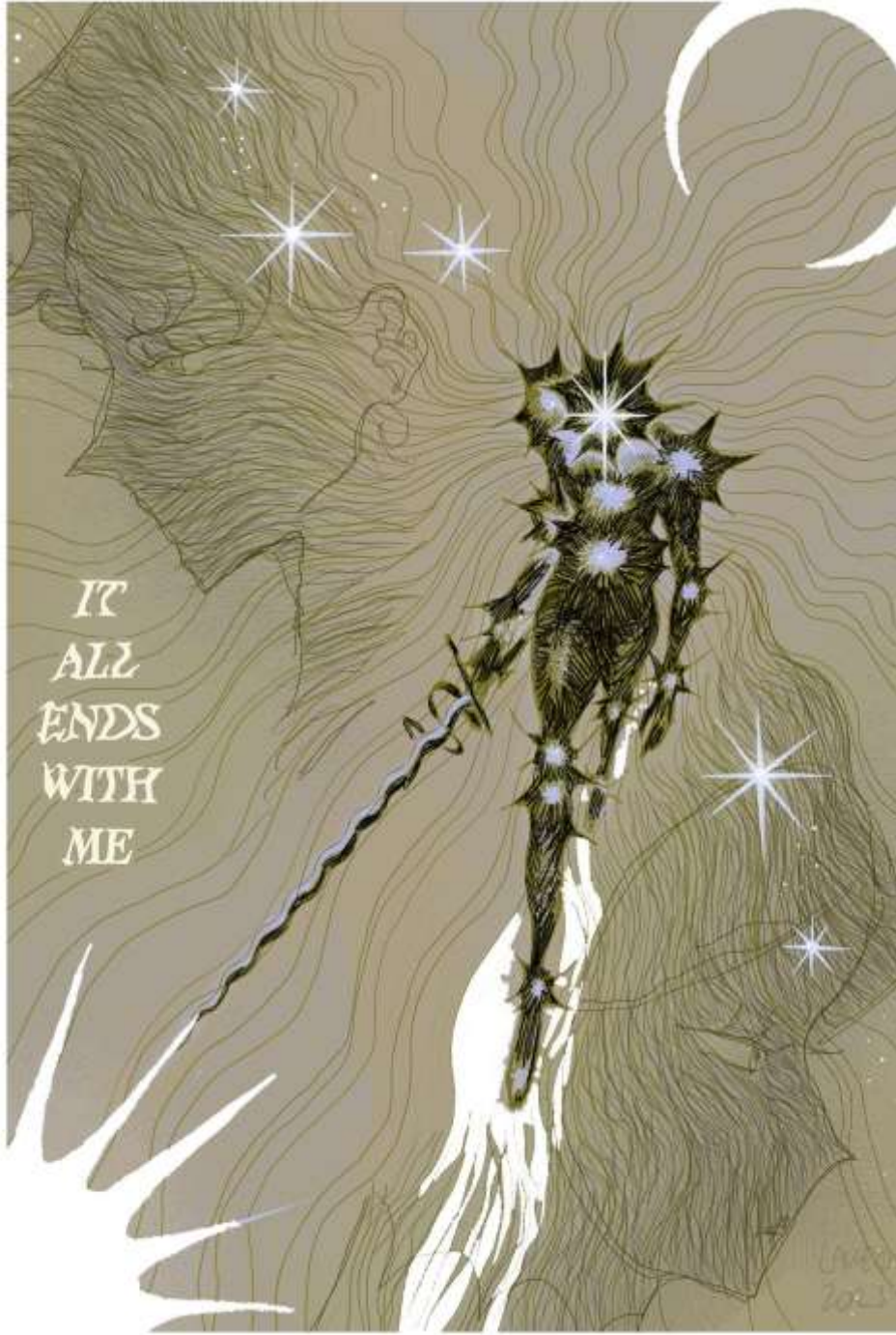
Görsel 3.69. Andrew MacLean (ABD)

(<https://www.instagram.com/p/C0Cg9pEvMtq/>)

Japon grafik geleneğinin canavar ve şeytansı figürleri ele alış biçiminde korkunçluk ile mizah arasındaki dengenin takdiri, Andrew MacLean'in çalışmalarında da karşımıza çıkmaktadır. MacLean'in tarzında, pop-sürrealist tasarım eğilimleri ve düz, neredeyse blok formlar, sınırlı animasyon tekniklerini hatırlatan bir yaklaşım ile çağdaş mangada görülen ifade gücünü birleştirmektedir. Kalın dış hatlara ve sade geometriye verdiği önem, yalnızca 1960'ların gekigaları ile değil, aynı zamanda baskı ve dağıtım kısıtlarının bağımsız yaratıcıları cesur, hızlı okunur tasarımlara yönelttiği günümüz doujinshi topluluklarıyla da bağlantılıdır.



Görsel 3.70. Andrew MacLean (ABD)
(<https://www.instagram.com/p/CyOUC4YOQEh/>)



Görsel 3.71. Vivian Nguyen (ABD)
(<https://www.instagram.com/p/CyyQynit5xQ/>)



Görsel 3.72. Vivian Nguyen (ABD)

(<https://www.instagram.com/p/C0H51cXNqmw/>)

Proporsiyonları zarifçe çarpıtılmış figürler, incelikli çizgi işçisiği, sembolik nesneler ve işlemeli çerçeveler ile Vivian Nguyen'in grafik dili için, *Art Nouveau*'nun (19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başında ortaya çıkan, doğadan ilham alan akıcı çizgiler ve çiçeksi motiflerle öne çıkan uluslararası bir sanat ve tasarım akımı) indie manga ile bir araya gelişi denilebilir. Özellikle shōjo manga geleneğine özgü anlatım biçimleriyle

sessiz ama güçlü bir diyalog yürüttüğü de fark edilmektedir. Sanatçı adeta, Keiko Takemiya ve Moto Hagio gibi kadın mangakaların, duygusal zenginliği yansıtmak amacıyla geliştirdikleri; romantik vurguları öne çıkartan uzun ve akıcı saç çizimleri, süslemeli panel kenarları ve botanik ya da göksel sembollerin kullanımı gibi shōjo manga ile özdeş bir mirasın çağdaş bir yorumcusu gibidir.



Görsel 3.73. Vivian Nguyen (ABD)

(https://www.instagram.com/p/Cw3fgA9N_qA/)



Görsel 3.74. Gobert (Belçika)

(https://www.instagram.com/p/CleFnn_KRQP/)



Görsel 3.75. Gobert’in tarzı Japon stüdyolarından (From Software) çıkan Elden Ring gibi oyunların da etkilerini taşımaktadır

(<https://www.instagram.com/p/CWWf3b7KhRU/>)

Gobert’in çalışmalarında barok bir romantizm, eski Avrupa gravürleri, RPG oyun kültürü ve çağdaş manganın esintilerine sahip bir illüstratif yaklaşım söz konusudur. Gobert ve burada eserleri incelenen diğer grafik sanatçıları, günümüzün güçlü ve özgün illüstrasyon stillerinin ortaya çıkmasını sağlayan “kültürel ozmoz (sosyal ya da kültürel bilginin dolaylı olarak aşılması)” olgusu için tipik örneklerdir.



Görsel 3.76. Gobert (Belçika)

(<https://www.instagram.com/p/CTPhh8njYZF/>)



Görsel 3.77. Jake Wyatt (ABD)

(<https://jakewyattriot.tumblr.com/image/624492369857970176>)



Görsel 3.78. Jake Wyatt (ABD)

(<https://jakewyattriot.tumblr.com/image/190142940318>)

Jake Wyatt'ın tarzındaki melezlik, Batılı indie çizgi romanları ile belirgin manga unsurlarının yan yana gelişi ile kendini göstermektedir. Retro gekiga ve retro shounen'lerin güncel dijital sanat anlayışıyla Wyatt'ın kişisel vizöründen geçişi, ortaya seyir zevki yüksek özgün bir üslup çıkarmıştır. Aynı zamanda renk kullanımı “art manga” (geleneksel dergi formatından bağımsız, deneysel Japon yayınlar için kullanılan eleştirel bir terim) çevrelerinde sık görülen bir estetiği aklı getirmektedir.

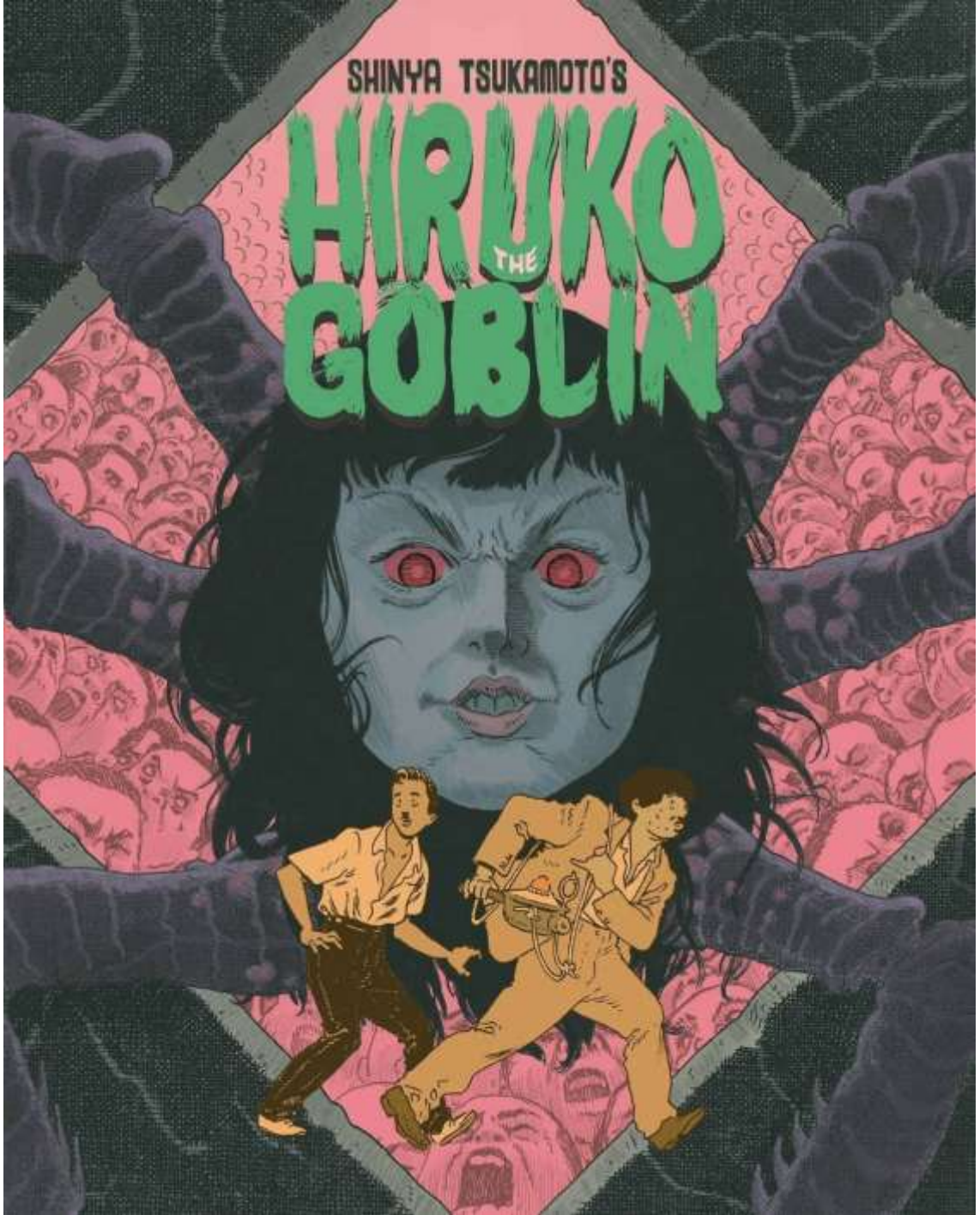


Görsel 3.79. Jake Wyatt (ABD)

<https://jakewyattriot.tumblr.com/image/176318593903>



Görsel 3.80. Ian MacEwan (ABD)
(<https://www.instagram.com/p/C4TiD74v4Xc/>)

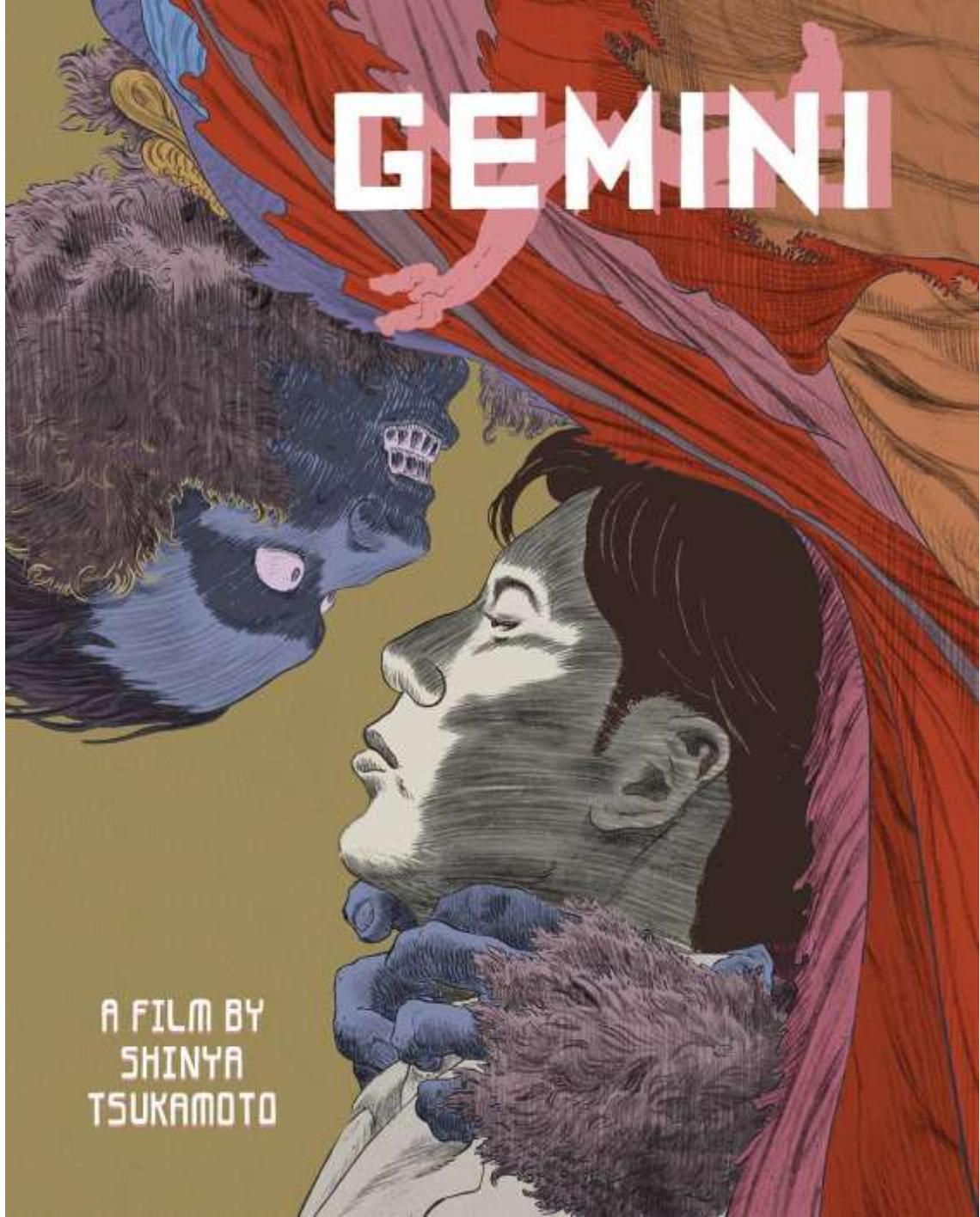


Görsel 3.81. Ian MacEwan (ABD)

(<https://www.instagram.com/p/CVYEKYdFVzo/>)

MacEwan'ın illüstrasyonları, Japon ero-guro (erotik-grotesk, genellikle aşırı şiddet, deformasyon ve cinselliği bir araya getiren, rahatsız edici ve sürrealist korku estetiğini tanımlayan bir tür) mangaları ile Amerikan yeraltı çizgi romanının dokusuna ve ifade özgürlüğüne sahiptir. Afişlerinde korku ve gerilimi artırmak için klostrofobik alanlar inşa etmektedir. Canavarsı metamorfozlar ve grotesk anatomik dönüşümler kullanarak Shiya

Tsukamoto'nun sinema dünyasıyla ilgili yaptığı çalışmalar, medyalar arası etkileşimin ve canlı aksiyon filmleriyle manga estetiği arasındaki görsel sinerjinin doğrudan bir yansımasıdır.



Görsel 3.82. Ian MacEwan (ABD)
(<https://www.instagram.com/p/CEe1-gEjeY5/>)



Görsel 3.83. Sujin Lee (Kore)

(https://www.instagram.com/p/CY0_ytgP-FT/)



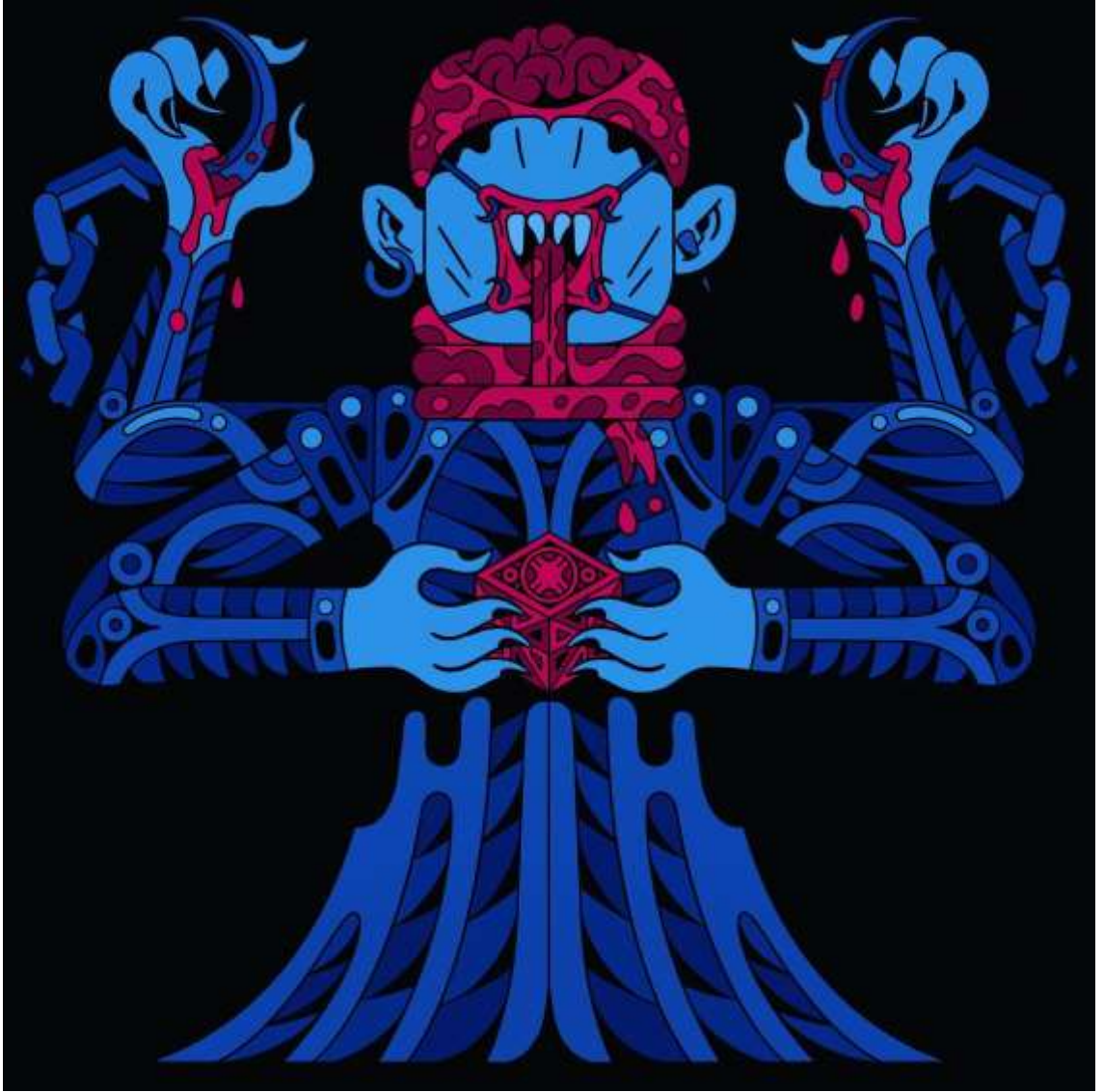
Görsel 3.84. Sujin Lee (Kore)

(<https://www.instagram.com/p/CZJon8UPSky/>)

Sujin Lee'nin çalışmaları çağdaş sanat hareketlerinin, büyük ve duygusal gözler gibi manga unsurlarıyla birlikte kullanımını içermektedir. Karakterlerin içinde bulunduğu mekânlar gerçekçilikten çok, iç dünyalarını yansıtan betimlemeler şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Kompozisyonlarında hareket yerine durgunluğa vurgu yapılmaktadır ve zaman askıya alınmış gibidir.



Görsel 3.85. Jesse Tise kişisel tarzında manga ikonografilerine başvurmaktadır
(<https://www.instagram.com/p/CChdPAijuEC/>)



Görsel 3.86. Jesse Tise (ABD)

(<https://www.instagram.com/p/CjID2qDLrJR/>)

Jesse Tise'nin üslubunda, son derece stilize ve grafik odaklı yaklaşımların, çağdaş vektör tabanlı illüstrasyonlar, Japon pop kültürü öğeleri, *neo-psikedelik* (1960'ların psikedelik sanat akımından ilham alarak, canlı renkler, soyut desenler ve sürreal unsurlar içeren bir sanat hareketi) *lowbrow* (1970'lerde ortaya çıkan ve pop kültürü, çizgi roman, sokak sanatı ile sürrealizmi harmanlayan, genellikle mizahi veya isyankâr bir dil benimseyen tür) ve superflat iç içe geçmiş gibidir. Bir yanda neredeyse naif bir çizgi film tarzı, diğer yanda karanlık, ritüelistik kompozisyonlar içeren bu ikili yapı ile manganın onlarca yıldır keşfetmekte olduğu geniş görsel yelpazeye doğrudan bağlantı kurmaktadır. Tise'nin çalışmaları, dijital estetiğe yönelik bağımsız manga ve fanzin kültürüne de yakın durmaktadır.



Görsel 3.87. Amin Fara (İran) da klasik manga estetiğinin etkilerini tarzında yansıtan sanatçılardan biridir (<https://www.instagram.com/p/B37DbGLHwyQ/>)



Görsel 3.88. Amin Fara (İran)

(<https://www.instagram.com/p/CRRfwkgLl4h/>)

Amin Fara'nın illüstrasyonlarında, animasyon konsept tasarımları, bande dessinée ve manga estetiğinin yan yana durduğu okunabilmektedir. Kompozisyonları dinamik hareketin, detaylı işçiliğin, organik dokuların ve cesur ancak sınırlı bir renk paletinin birleşimiyle şekillenmektedir. Amin Fara'nın katmanlı dünya inşası, çapraz kültürel sanat geleneklerinin devam eden etkileşiminin güçlü bir örneğini sunmaktadır.



Görsel 3.89. Amin Fara (İran)

(https://www.instagram.com/p/B_kWunqgRL1/)



Görsel 3.90. oasis of hate (Polonya)

(<https://www.instagram.com/p/Bzq8d9ZCle0/>)



Görsel 3.91. oasis of hate (Polonya)

(<https://www.instagram.com/p/CJuHBKEDD2n/>)

Polonyalı Oasis of Hate'in işlerinde siber-gotik ve sürrealist fantezi alanları, moda illüstrasyonu ve çağdaş alternatif manga hareketleri ile kesişmektedir ve oldukça deneysel yaklaşımlar içermektedir. İki ve üç boyutlu gerçekliklerin kasıtlı olarak çarpıtılması söz konusudur. Oasis of Hate'in eserleri, Japon görsel anlatımına dayanan, ancak onu avangart ve sayısal konumlara taşıyan hibrit bir post-manga estetiğini temsil etmektedir. Aynı zamanda, yüksek parlaklıkta fetişizm temaları, biyomekanik ve moda odaklı stilizasyon, bu estetiği yeniden yorumlayan bir noktaya taşımaktadır. Bu durum manganın geleneklerini hem yücelten hem de altüst eden bir yaklaşımı ortaya çıkarmaktadır.



Görsel 3.92. oasis of hate (Polonya)

(<https://www.instagram.com/p/CYpDPDvq-RT/>)

3.5. Manga ve Çağdaş Sanat ve Tasarım Dünyası

Tasarımcılar, görsel anlatımının çağdaş biçimlerini keşfetmeye, zenginleştirmeye ve geliştirmeye çalışırken, çizgi romanlar ve manga gibi alt grupların, arzulanan ancak çoğu zaman nüfuz edilemeyen yönlerinden faydalanabilmektedir. Manganın çağdaş grafik tasarım üzerindeki etkisi açıkça görülenden daha fazladır. Örneğin, 1990'larda The Designers Republic, Buro Deconstruct ve diğer birçokları vektör ve 3D formatlarında basitleştirilmiş manga çizimleri kullanmış, kana ve kanji eşliğinde fütürizm ve sahte bir hiper-küreselci parlaklık görünümü yaratarak yeni bir soluk getirmeye çalışmışlardır (http-61). Bu ve benzer durumlar günümüzde de Japon görsel unsurlarının dünyanın dört

bir yanındaki çeşitli tasarımcıların çalışmalarına hızla dahil edilmesiyle devam etmektedir.

Grafik tasarım stüdyosu Groovisions, 90'lardan günümüze kadar sayısız müşteri için yaptığı çift cinsiyetli Chappy illüstrasyonlarının yanı sıra 1996'da kendi başlattığı heykeller ve müzik projesiyle manganın satılabilirliğini tasarımlarına uyarladığı bir tarz geliştirmiştir (http-61). İnce ayarlı bir monografiye dönüştürülen GRV2000, hem temiz vektörlere hem de İsviçre ekolünün yeniden canlanmasına yönelik 90'lar takıntısına zamanında yazılmış bir mezar taşı işlevi görürken, Groovisions, Rinzen ve benzeri tasarım ekipleri, manga merkezli bir başlangıç noktasından türetilen illüstrasyon ve tasarımlarla İsviçre ekolünü yan yana getirmiş ve ardından hiçbir ilgi kalmayana kadar konuyu hırpalamıştır.



Görsel 3.93. Groovisions ekibinin Grafik Tasarım Fikirleri Dergisi'nde yer alan bir çalışması, Sayı 370.

(<https://offbrandlibrary.com/products/idea->

[370?pr_prod_strat=e5_desc&pr_rec_id=28f0bd5f9&pr_rec_pid=9114610106685&pr_ref_pid=8953651855677&pr_seq=uniform\)](https://offbrandlibrary.com/cdn/shop/files/370-TaD-1_3_sl_900x.jpg?v=1708996354)



Görsel 3.94. Groovisions ekibinin Grafik Tasarım Fikirleri Dergisi'nde yer alan bir çalışması, Sayı 370.
(https://offbrandlibrary.com/cdn/shop/files/370-TaD-1_3_sl_900x.jpg?v=1708996354)



Görsel 3.95. Groovisions'tan bir albüm kapağı
(https://groovisions.com/wp-content/uploads/2019/05/28_19.jpg)



Görsel 3.96. Groovisions’tan bir albüm kapağı
(https://groovisions.com/wp-content/uploads/2019/05/10_3.jpg)



Görsel 3.97. Groovisions’tan editoryal promosyon ürünleri
(https://groovisions.com/wp-content/uploads/2019/05/11_2.jpg)



Görsel 3.98. Groovisions, editorial Gakken referans kitabı
(https://groovisions.com/wp-content/uploads/2021/09/130_2.jpg)



Görsel 3.99. Groovisions, “Ping Pong the Animation” için ambalaj tasarımları
(https://groovisions.com/wp-content/uploads/2019/05/58_3.jpg)



Görsel 3.100. Groovisions, “Ping Pong the Animation” için ambalaj tasarımları
(https://groovisions.com/wp-content/uploads/2019/05/58_4.jpg)

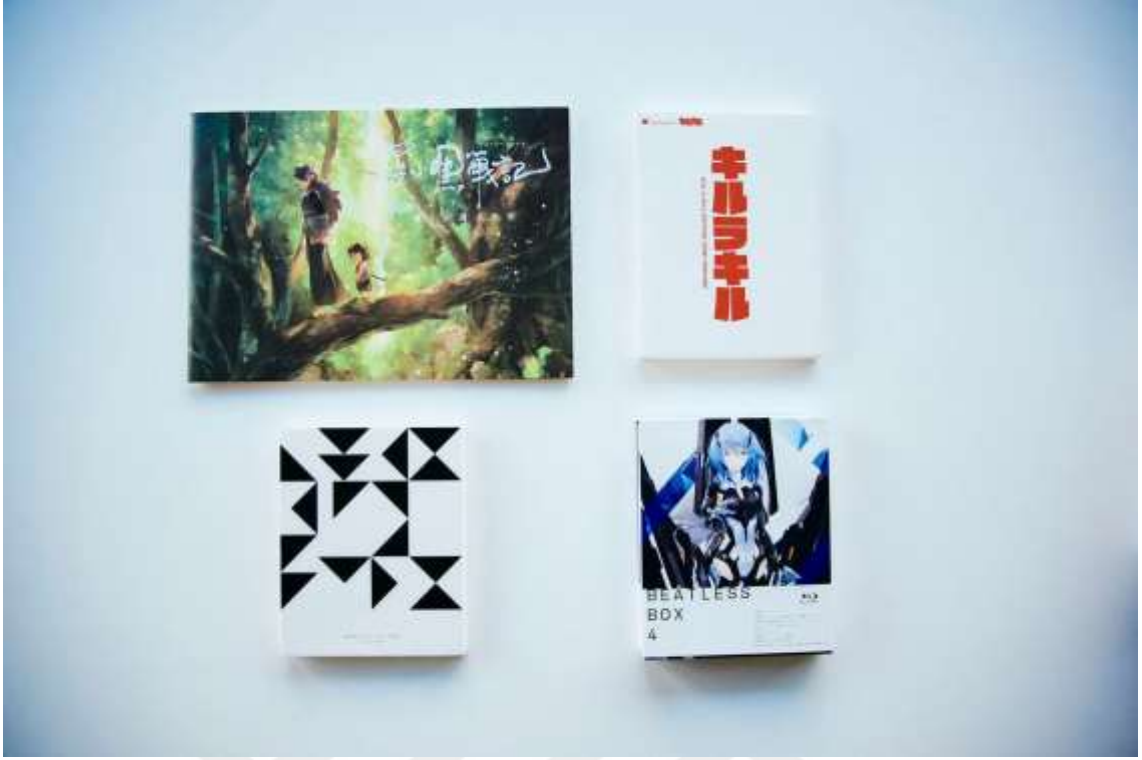
Mangada çok katmanlı metinler ve yan yana getirilmiş figüratif imgelerin yanı sıra kapak tasarımlarında renk ve dokunun dramatik kullanımına büyük önem verilir. Alternatif olarak, bazı başlıklar ton ve kompozisyon açısından daha sadedir. Manga, anime ve “light novel”ler bazıları için rasyonellik ve işlevselliğe yüksek değer veren modern grafik tasarım standartlarının “kötü” örnekleri olarak görülebilirler. Ancak bu tasarımlar dışavurumcu iletişim biçimlerini zorlar ve karmaşıklık ve çelişkilerle doludur. Bunların aralarında “yazar olarak tasarımcı” (http-62) ethosunu yakalayan imza çalışmalarının zirveleri de görülebilmektedir. Bu soyutlama ve çoğulculuk düzeyi, okuyucuları bu çeşitli alandaki bireysel çalışmalara bağlamaya yardımcı olur ve hem görsel anlatı hem de her bir başlığın bileşen parçaları aracılığıyla duygusal bir bağ kurar.



Görsel 3.101. Tasarımcı Tsuyoshi Kusano'nun ambalaj çalışmaları
(<https://image.tokion.jp/wp-content/uploads/2021/03/dataA-0118-scaled.jpg>)



Görsel 3.102. Tasarımcı Tsuyoshi Kusano'nun çalışmaları
(<https://image.tokion.jp/wp-content/uploads/2021/03/dataA-0109-scaled.jpg>)



Görsel 3.103. Tasarımcı Tsuyoshi Kusano'nun çalışmaları

(<https://image.tokion.jp/wp-content/uploads/2021/03/dataA-0111-scaled.jpg>)

Japon çağdaş sanatçılar mangadan gelen ipuçlarını daha önceden yakalamışlardır. Takashi Murakami'nin manga ve animeyi aşırı cinselleştirilmiş kullanımı onu sanat yıldızlığına taşıırken aynı zamanda otaku estetiğini yüceltmesi nedeniyle bazı eleştirel çevrelerde hor görülmesine neden olmuştur. KaiKaiKiKi ajansı tarafından yönetilen (Aya Takano, Mister ve diğerleri) ve ilişkili sanatçılar (Yoshitomo Nara, Groovisions) için bir halkla ilişkiler gücü olan “Superflat” turne sergisi, "Cool Japan"ı Los Angeles, Minnesota ve Kuzeybatı Pasifik'e yurtdışındaki tasarım çağdaşlarından çok daha önce getirmiştir (http-61). Aida Makoto defalarca manga tarzı render'lar kullanmıştır, Eye Yamantaka'nın çalışmaları punk estetiği, kolaj ve kaba soyutlanmış manga karikatürünün üç eksenli bir birleşimi etrafında dönmektedir ve Kinya Hanada (Mumbleboy) ve Katsura Moshino'nun çeşitli animasyon, heykel ve enstalasyon çalışmalarında vektörle çizilmiş karakterleri kullanması, her biri gelecek estetiğin habercisidir. 1990'ların sonlarında ve 2000'lerin başında bir dizi bağımsız müzisyen için seri üretilen albüm kapaklarında uluslararası alanda niş bir popülerlik bulmuştur.



Görsel 3.104. Tonari Smiley (2020), Takashi Murakami
(<https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-tonari-smiley>)



Görsel 3.105. İsimsiz (2018), Takashi Murakami
(<https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-untitled-murakami-x-ovo-owl>)



Görsel 3.106. Çok Renkli Süper Düz Çiçekler (2022), Takashi Murakami
(<https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-multicolor-super-flat-flowers-4>)



Görsel 3.107. Lotus Çiçeđi (Pembe) (2010), Takashi Murakami
(<https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-lotus-flower-pink-37>)



Görsel 3.108. Aida Makoto'nun 2013'te Tokyo'daki Mori Sanat Müzesi'nden kaldırılması istenen tartışmalı çalışması

(https://www.huffpost.com/entry/aida-makoto-sparks-protests-in-japan-cannibalism-mori-museum_n_2591048)



Görsel 3.109. Hiçbir Şey İçin Anıt (2012), Aida Makoto

(<https://miharukato.tumblr.com/post/103019593150/makoto-aida-monument-for-nothing>)

Sanat ve tasarım alanlarının muğlaklaşması ile birlikte bu genişleme ve tanınma, mangadaki görsel anlatı yapılarının resmileşmesine de yansımıştır. Bu dış perspektifler, grafik tasarım ve manganın mikro ve makro düzeylerde mekân, zaman ve anlatıyı nasıl

yorumlayacağı konusunda bilgi vermeye yardımcı olmaktadır. Art Deco ve Avant Garde akımları dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere farklı kültürlerin ilerici estetiğinden alınan görsel unsurlar ile dünyadan katılım gösteren diğer ifade biçimlerinin oldukça etkili olduğu söylenebilir. Ayrıca unsurları ve etkileri asimile edilen hem Batı hem de Doğu'dan yerel reklamcılığın etkisi çok az dikkate alınmaktadır. Manga ve grafik tasarım, özellikle 1980'lerin ortalarından bu yana hem yüksek hem de alçak kültürden unsurlar içermektedir ve bu dönem hem manga ve grafik tasarım bağlamında büyük deneylerin yapıldığı bir dönemdir. Bu, kitapların ve medya ambalajlarının hem yüzeyde hem de anlatıların kendisinde benzersiz formatları ve iletişim araçlarını sentezlemek için geldikleri sayısız yolla gösterilmiştir.

Heta-Uma gibi stillerle manga/anime estetiği, geleneksel Japon sanatını çağdaş görsel anlatılarla harmanlayarak modern grafik tasarımı önemli ölçüde etkilemiştir. "Kötü ama iyi" anlamına gelen *Heta-Uma*, teknik açıdan olgunlaşmamış olmasına rağmen derin bir sanatsal yetkinlik ve cazibe taşıyan, geleneksel sanatsal güzellik kavramlarına meydan okuyan bir tarzdır. *Heta-Uma*'nın "teknik olgunlaşmamışlığı", görsel pazarda öne çıkan benzersiz, çocuksu sadeliğiyle dikkat çekmek için reklam sektörlerinde benimsenmiştir. Ürün tasarımında, manga/anime karakterlerinin ve temalarının bir araya getirilmesi, kültürel engelleri aşarak ve evrensel bir çekiciliği teşvik ederek küresel bir kitleye hitap etmektedir. Manga/anime estetiğinin grafik tasarım üzerindeki etkisi çok yönlüdür ve reklam, ürün tasarımı ve dijital medyayı etkilemektedir. Özünde manga/anime estetiği, kültürel miras ve modernliğin eşsiz karışımı sayesinde grafik tasarım alanını zenginleştirmiştir. Yaratıcılığı, duygusal bağı ve kültürel kapsayıcılığı vurgulayan farklı ve yenilikçi bir yaklaşım sunmaktadır. Bu etkinin süregelen evrimi, geleneksel sanat formları ile çağdaş tasarım uygulamaları arasındaki dinamik etkileşimin altını çizmekte ve Japon estetiğinin küresel görsel kültür üzerindeki kalıcılığını vurgulamaktadır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. YERLİ BİR MANGA UYGULAMASI

4.1. “Ekstaz” Adlı Manga Uygulaması

Manga estetiğinin, dünyanın farklı coğrafyalarında yaşayan illüstratörlerin grafik dillerinde gerçekleştirdiği değişim ve dönüşümler üzerine yapılan bu çalışmada, araştırmacı, aynı zamanda Türkiye’de yetişmiş bir illüstratör olarak gelişen tarzının manga disiplini ile çarpışması ile ortaya çıkan neticeyi sunmaktadır. Bu çarpışma, manga ve anime denilince akıllarda canlanan stereotipik ve kimliksiz üsluptan (Görsel 4.1) uzakta konumlanan bir illüstratif formun ortaya çıkmasını sağlamıştır.



Görsel 4.1. Anime ve manga denildiğinde ilk akla gelenler genellikle bu örneklerdeki gibi anonim görünüşe sahiptir.

EXTZ adlı uygulamanın ortaya çıkış sürecinin temeli, araştırmacının geçmişten beri devam eden grafik stiller ve deneysel illüstrasyon teknikleri üzerine yaptığı çalışmalara dayanmaktadır. Yinelenen revizyon evreleriyle şekillenmekte olan sanatsal bir yön içerisinde, anlatının kavramsal hedefleri ile örtüşmesini hedeflemektedir. Modern dijital tekniklerin, klasik macera anlatılarının, mizahi ritmin ve manga esintili dinamizmin iç içe geçtiği bir çizgi bütünlüğü söz konusudur.

Uygulama tek bölümlük bir hikâyeye sahiptir. Spesifik bir demografiyi hedeflememekle birlikte, seinen (genç yetişkinlere yönelik, olgun temalara sahip ve geniş bir konu yelpazesi sunan manga türü) türüne diğer manga türlerine nazaran daha yakın durduğu söylenebilir. Fantezi, bilim kurgu, mistisizm ve komedi temaları barındırmaktadır. Hikâyesini kısaca özetlemek gerekirse, dünyanın 17.000 yıl önceki kurgusal bir döneminde var olan bir medeniyetin, dış uzaydan gelen birtakım uzay madencileri ile yaşadıkları çatışma etrafında dönen olayları ele almaktadır.

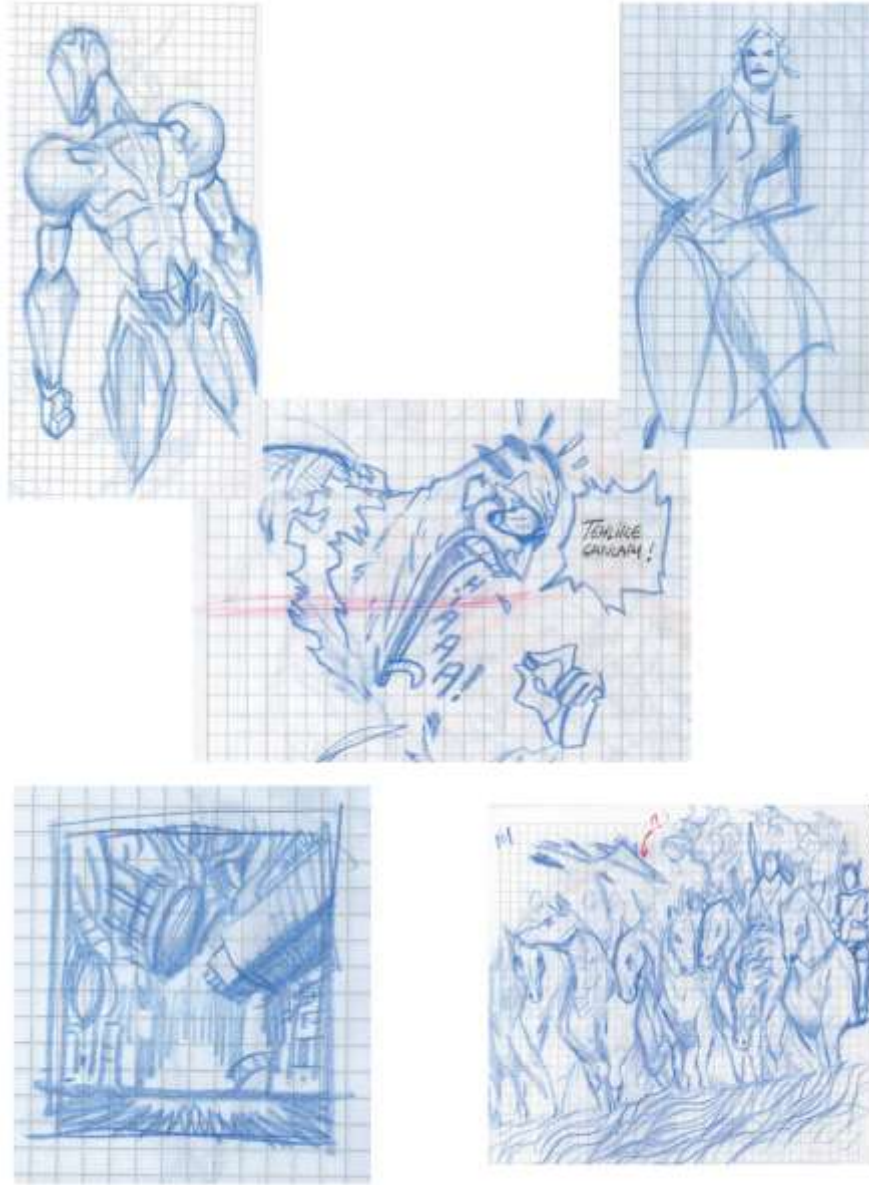
Araştırmada da incelendiği üzere, manga uzun zamandır sadece Japonya'ya ait bir estetik ifade biçimi olmanın ötesine geçen, bölgesel sanatsal duyarlılıkları içerebilen esnek bir anlatım aracı hâline gelmiştir. Günümüzde, “manhwa (Kore mangası)”, “manhua (Çin mangası)”, “Amerimanga” veya “Framanga” gibi bölgesel türlere işaret eden bir “Türk mangası”ndan söz edebilmek pek mümkün değildir zira bundan söz edilmesini sağlayacak yoğunlukta bir üretim yoktur. Elbette Türkiye’de yapılan mangalar mevcuttur fakat birçoğu Japon manga üslubunun yüzeysel taklitlerinden öteye geçememektedir. Burada ortaya koyulan uygulama, Japon stillerini kopyalayan bir yaklaşım olmamakla beraber, evrilen küresel manga formuna sanatçının kişisel yorumlamaları ve Türk kimliği ile katkı sunmaktadır.

Manga, Türkçe olarak yazılmıştır ve bu da anlatıyı doğrudan yerel bir dil bağlamına oturtmaktadır. Çalışmadaki “RŞAKT!”, “KRUKT” vb. tipografik onomatopeler (ses yansımaları; sesleri taklit eden kelimeler veya görsel efektlerdir. Mangada genellikle karakterlerin hareketlerini, çevresel sesleri veya duygusal ifadeleri güçlendirmek için özel tasarlanan yazı tipleriyle kullanılır) de yine Türkçe fonetik algısına adapte edilmiştir. Buna ek olarak, bazı kubbe formunu andıran yapılar, avlular ve dağlık manzaralar, mimari ve peyzaj açısından Türkî çağrışımlar uyandırmaktadır. Aynı zamanda, anlatı içerisinde tasavvufî geleneklerden veya Anadolu mistisizminden ilham almış sembolik kıyafetler, spiritüel ritüeller ve kozmik ikonografi unsurları bulunmaktadır. Bu tip

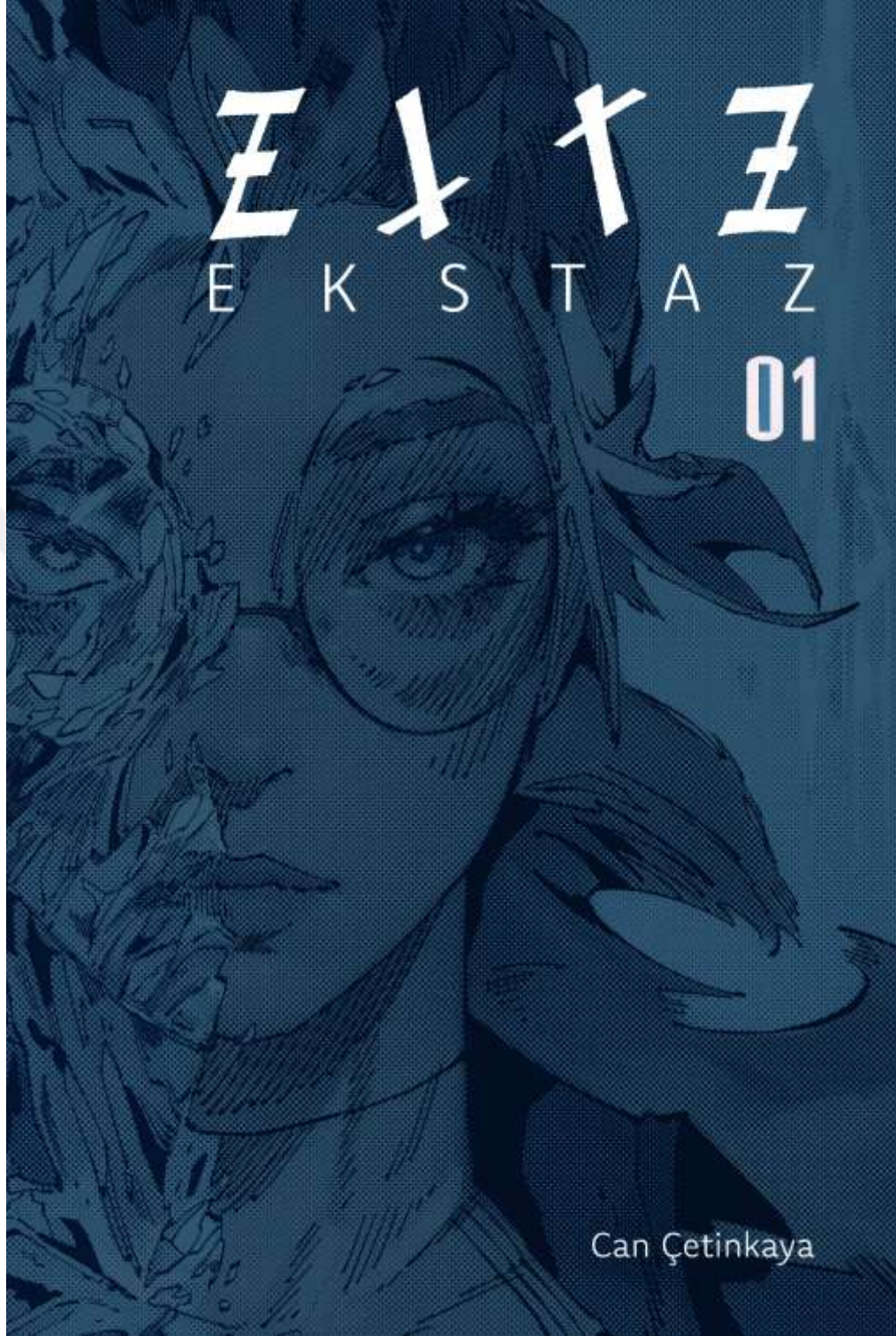
motiflerin, solucan delikleri, portallar ve yarı-tanrı mitsel figürler ile birleşmesi kültürel sınırların belirsizleştiği hibrit bir evren ortaya çıkarmaktadır.



Görsel 4.2. Uygulamanın storyboard aşaması. Bu aşamada basit taslaklar, geliştirilen manganın görsel akışını, panel kompozisyonlarını ve sahne geçişlerini belirlemek için kritik bir temel oluşturur.



Görsel 4.3. Uygulamanın erken aşamalarına ait karakter ve sahne eskizlerinden örnekler



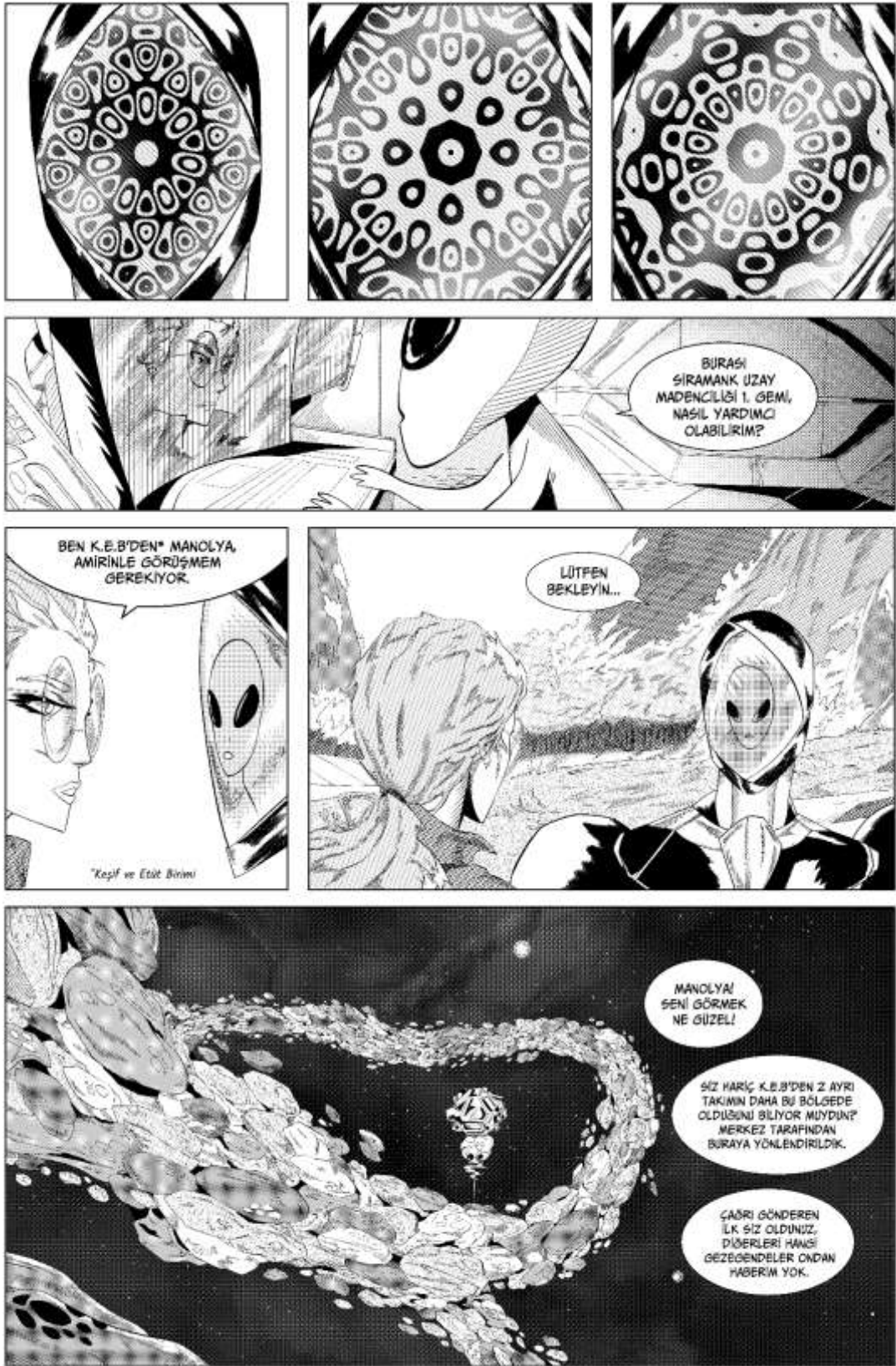
Görsel 4.4. Ekstaz adlı manga uygulamasının kapağı



Görsel 4.5. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



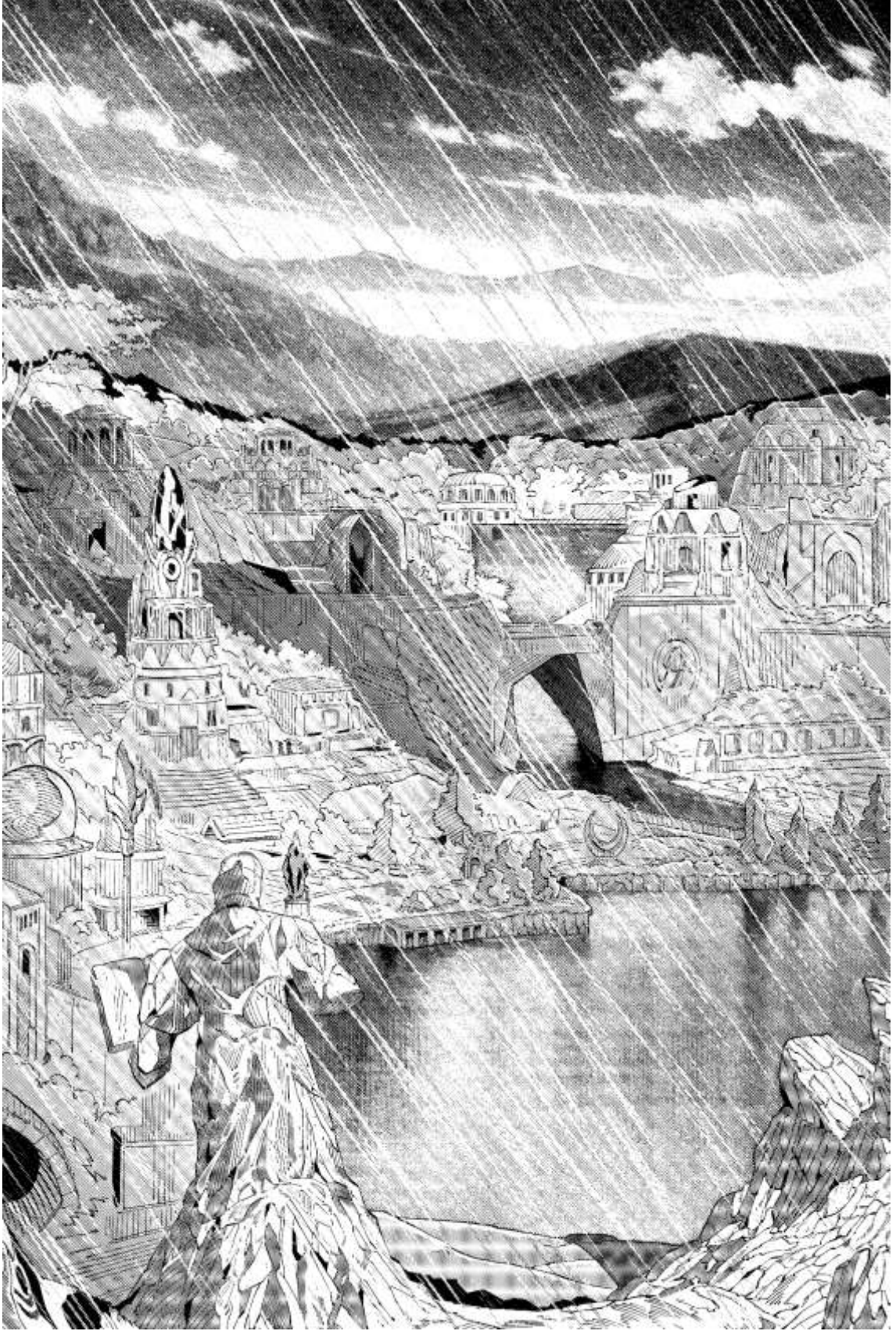
Görsel 4.6. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.7. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.8. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



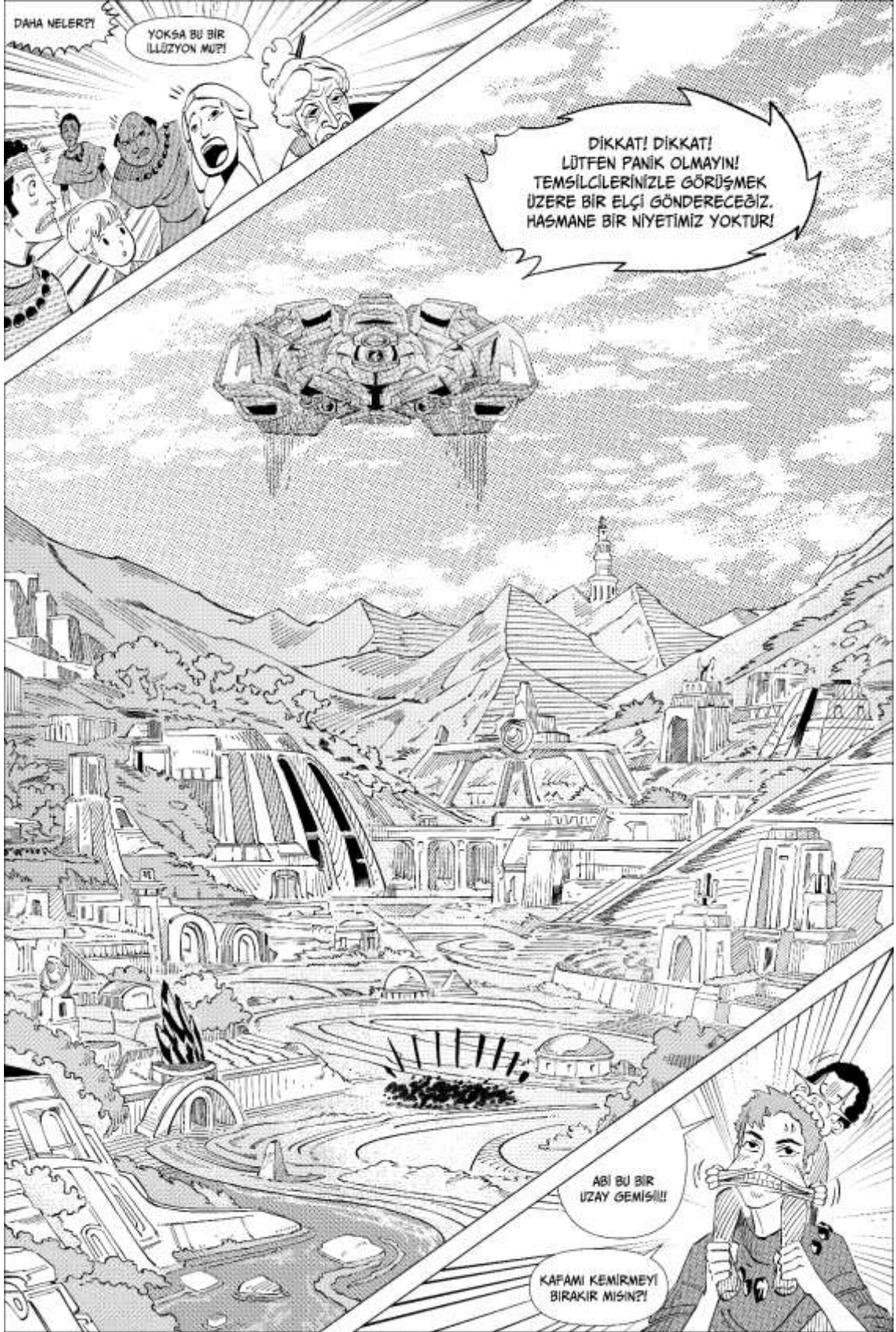
Görsel 4.9. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.10. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.11. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.12. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.13. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği

Uygulama, Japon mangakaların ihtiyaları doėrultusunda yine Japonya’da geliřtirilen Clip Studio Paint adlı izim programı ile dijital olarak yapılmıřtır. Sayfa boyutları klasik mangalara yakın sayılabilecek biimde 16x24 cm’dir ve kapak hari siyah beyazdır. alıřmada yer alan gri tonların tamamı *halftone*’lardan (yarımton, boyutları veya aralıkları deėiřen siyah noktalar kullanarak gri tonlamaları simle eden ve bylece gradyan benzeri bir etki yaratan reprografik teknik) oluřmaktadır. alıřmada kullanılan inileme tekniėi, dnyada manga retiminde en ok kullanılan tarama ucu olan g-pen’in sayısal ortamdaki kopyası ile gerekleřtirilmiřtir.



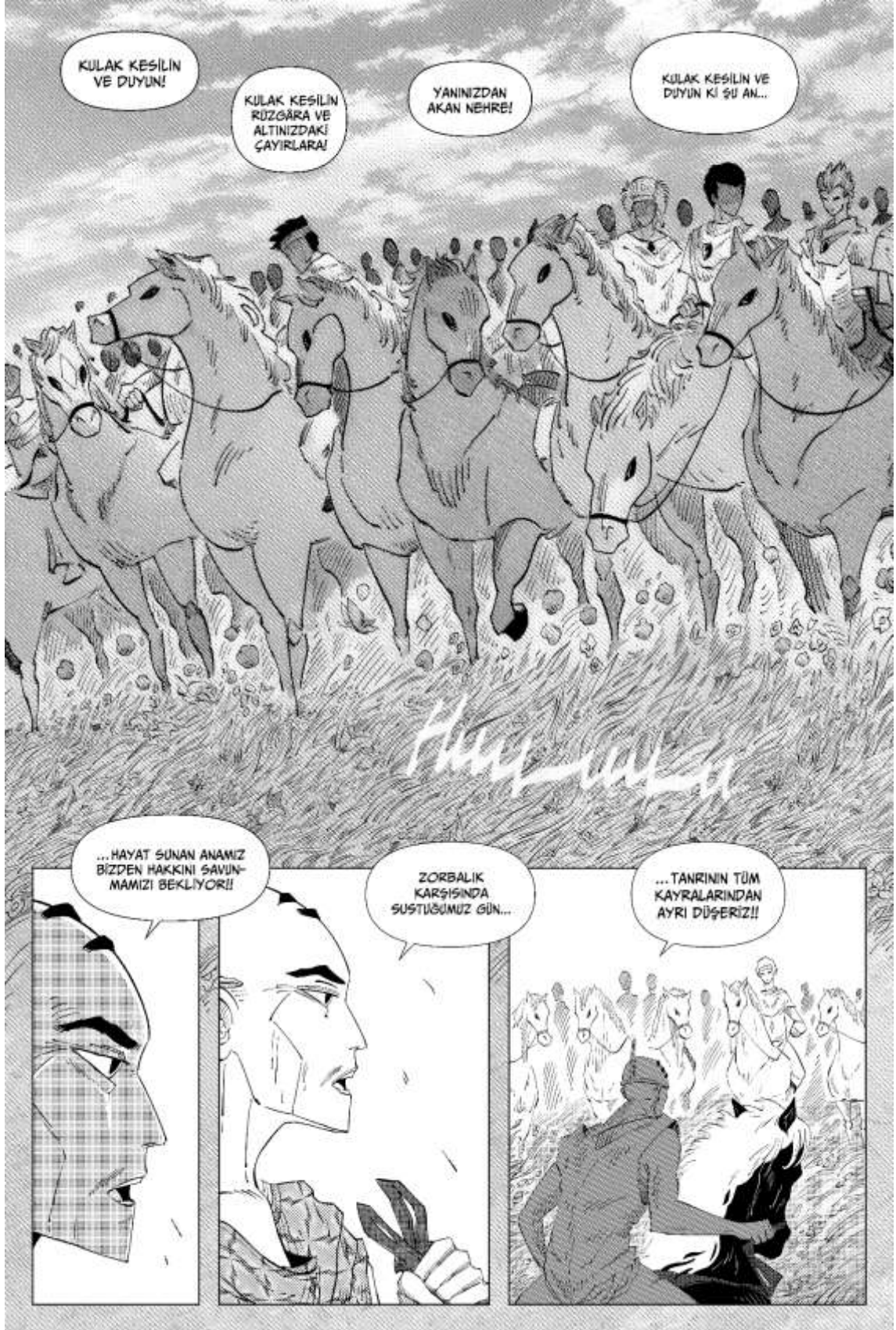
Görsel 4.14. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



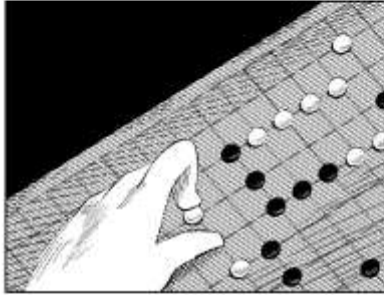
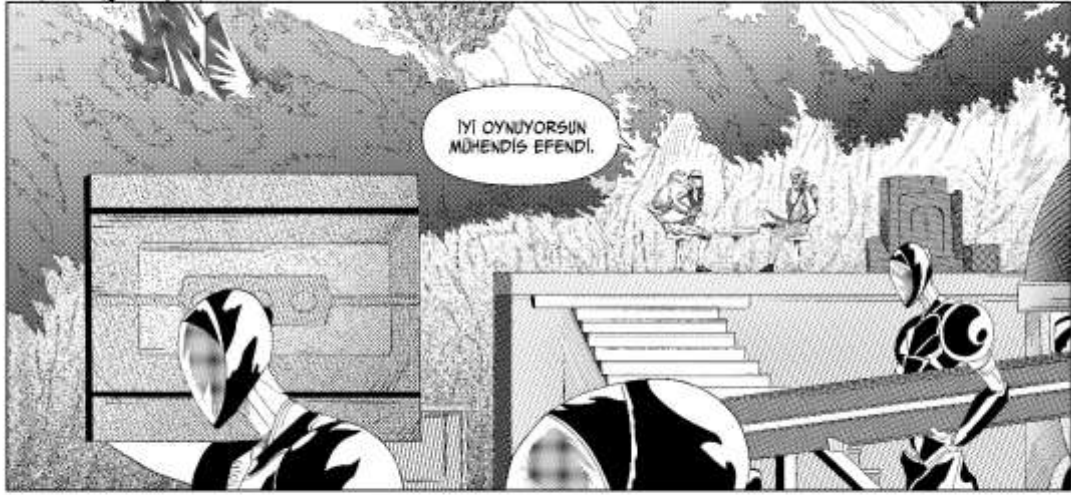
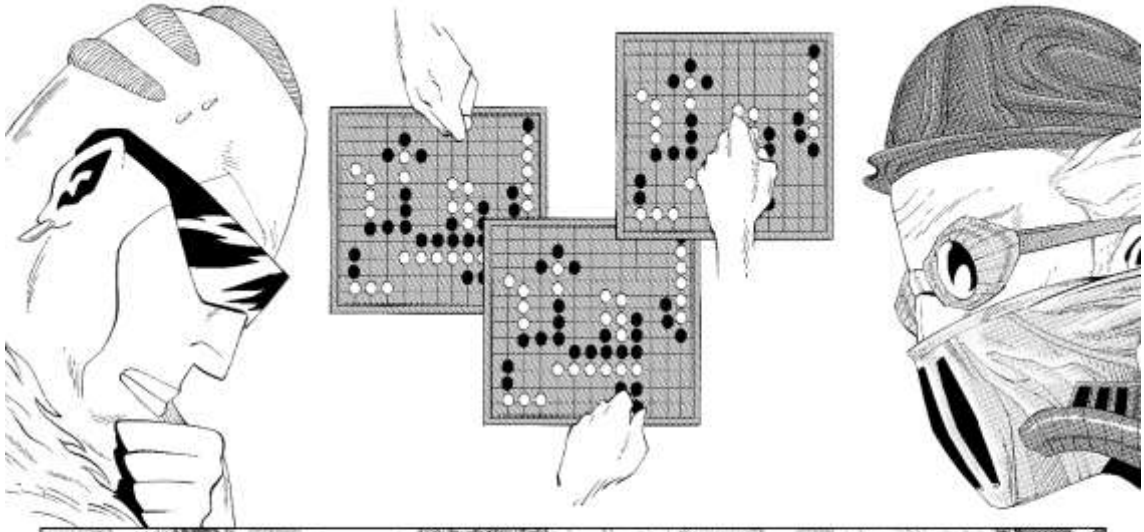
Görsel 4.15. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.16. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.17. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.18. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.19. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.20. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.21. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.22. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



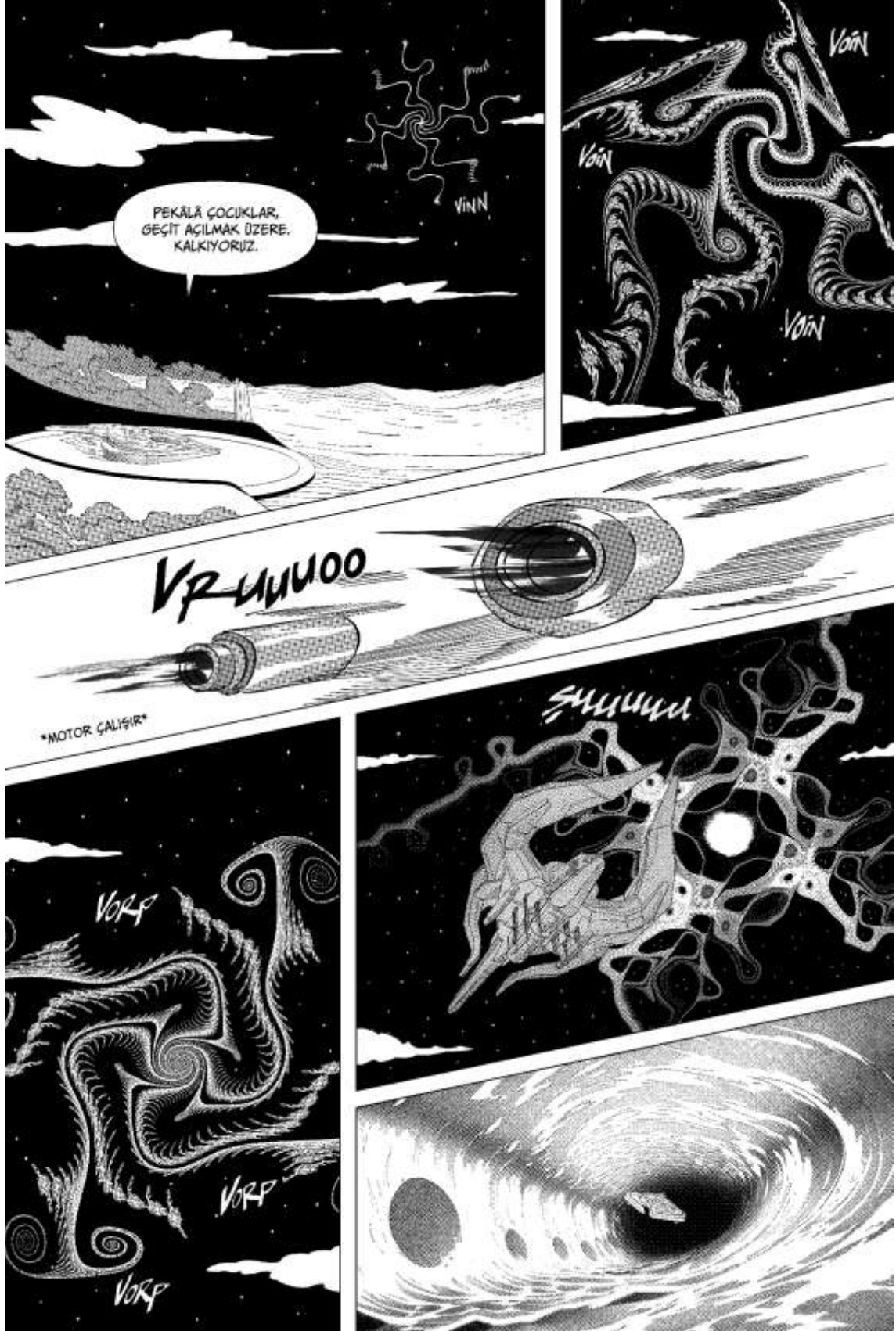
Görsel 4.23. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



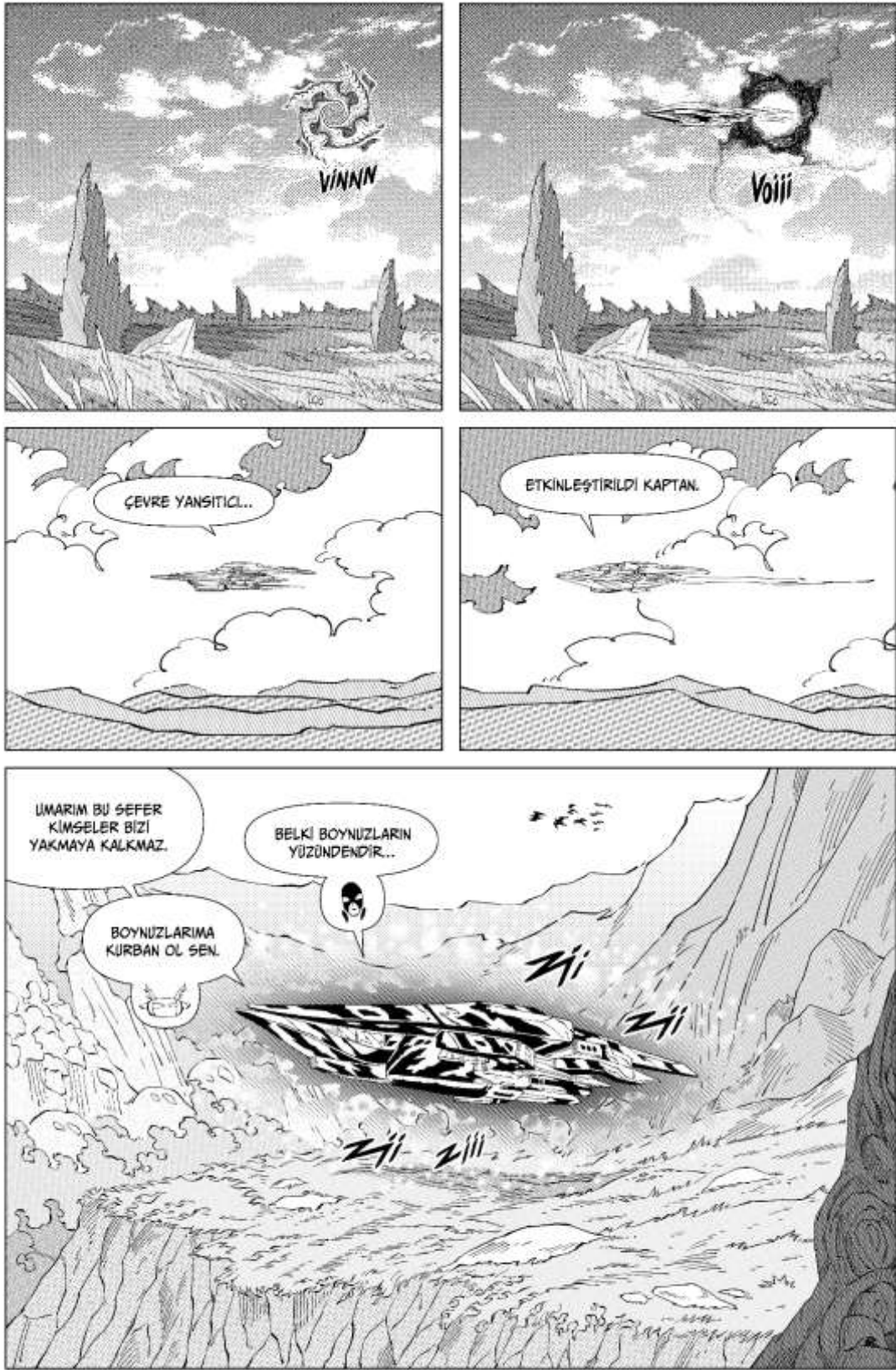
Görsel 4.24. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği

Manga üretiminin çok zahmetli ve uzun vakit alan bir iş olması ve ayrıca mangaya (genel olarak tüm çizgi romanlara) kattığı grafik değerler açısından, geçmişten beri kolaj unsurlarının sıklıkla kullanıldığı gözlemlenebilmektedir. Kolaj unsurları bu çalışmada da araştırmacının sanatsal tercihlerinden birisi konumundadır. Bu noktada, mangada yer alan kolaj parçalarına yalnızca buluntu görseller değil, yapay zekada üretilen görseller de grafik çehreye uyumlu hâle getirilmesinin ardından dahil edilmiştir. Görsel 4.23'teki son panelin arka planı buna bir örnektir.

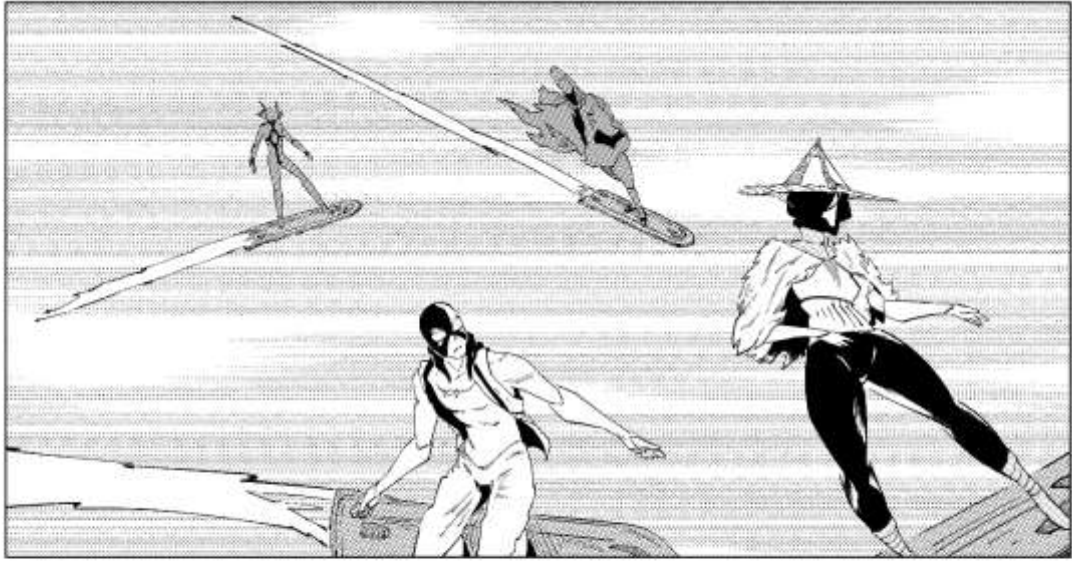




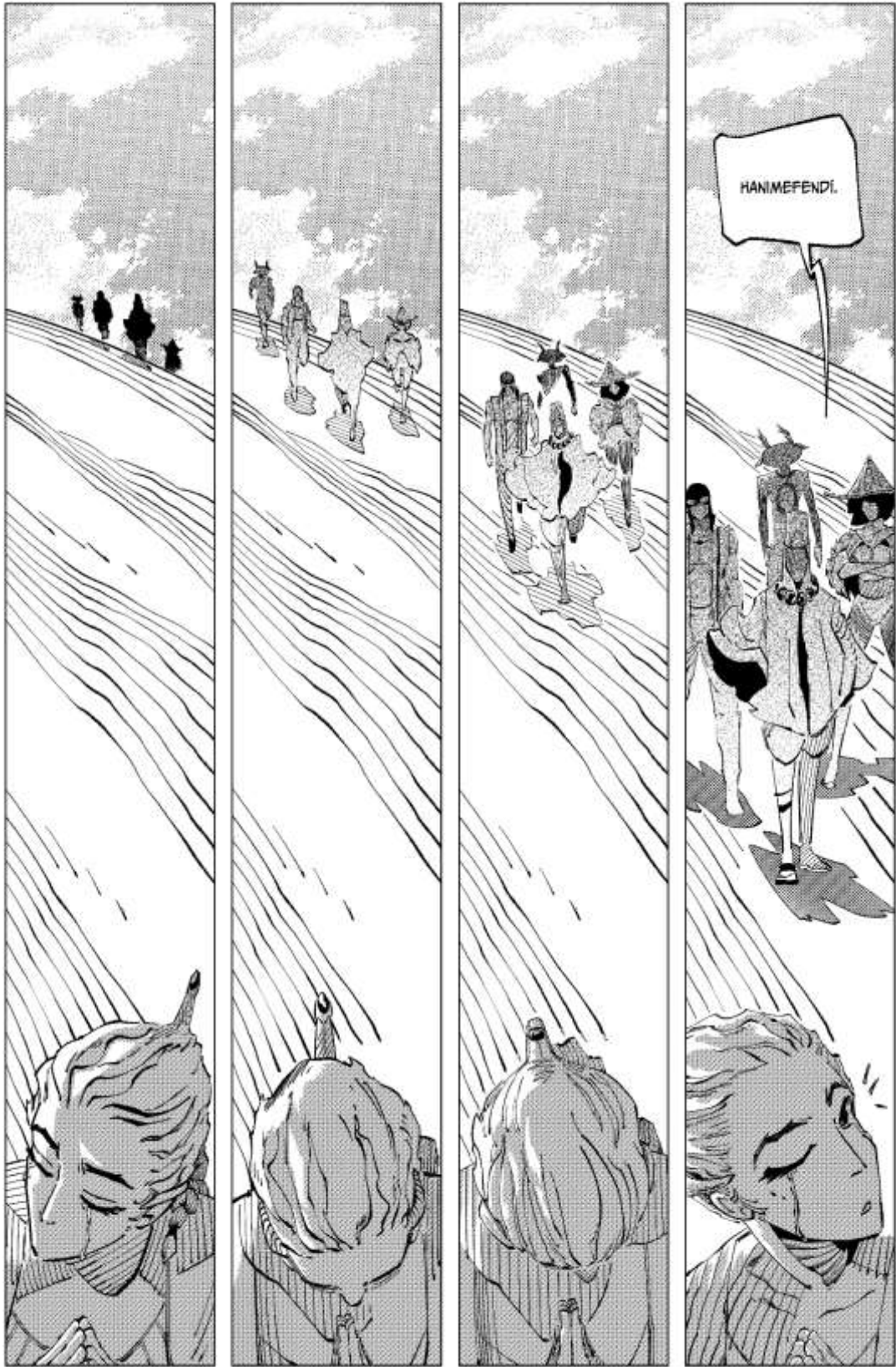
Görsel 4.25. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.26. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.27. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.28. Ekstaz adlı manga uygulamasından sayfa örneği



Görsel 4.29. Ekstaz adlı manga uygulamasının maket kitabı, kapak



Görsel 4.30. Ekstaz adlı manga uygulamasının maket kitabı, iç sayfalar



Görsel 4.31. Ekstaz adlı manga uygulamasının maket kitabı, iç sayfalar



Görsel 4.32. Ekstaz adlı manga uygulamasının maket kitabı, iç sayfalar



Görsel 4.33. Ekstaz adlı manga uygulamasının maket kitabı, iç sayfalar

4.2. Sergileme

“Japon Manga Estetiğinin Küresel Çizgi Roman ve İllüstrasyon Anlayışı Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi” adlı tez çalışması kapsamında, Anadolu Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümü’nde, manga ile aynı isimli bir sergi düzenlenmiştir. Ekstaz mangasının detaylarının ve inceliklerinin daha iyi algılanabilmesi için, sayfalarının orijinal boyutlarından daha büyük formatlarda sunulması tercih edilmiştir.

Sergilenen eserler, fakülte içerisinde öğrencilerin ve akademisyenlerin sıklıkla kullandığı ana koridorda yer almakta, bu sayede eserlerin daha fazla kişi tarafından görülmesi sağlanmaktadır. Eserler, duvar panolarına özel tasarlanmış montaj aparatları ile sabitlenmiş, her bir manga sayfasının sanatsal ve teknik özellikleri ön plana çıkarılmıştır.



Görsel 4.34. Sergi alanı fotoğrafları



Görsel 4.35. Sergi alanı fotoğrafları



Görsel 4.36. Sergi alanı fotoğrafları



Görsel 4.37. Sergi alanı fotoğrafları



Görsel 4.38. Sergi alanı fotoğrafları



Görsel 4.39. Sergi alanı fotoğrafları



Görsel 4.40. Sergi alanı fotoğrafları

SONUÇ

Japon manga estetiğinin küresel çizgi roman ve illüstrasyon uygulamaları üzerindeki derin etkisi, coğrafi ve dilsel sınırları aşan önemli bir sanatsal alışverişin altını çizmektedir. Bu araştırma boyunca, manganın kendine has görsel tarzının, dünya çapındaki sanatçılar ve illüstratörler tarafından nasıl benimsendiğine ve uyarlandığına, hem yenilikçi hem de kökenlerine saygı duyan özgün grafik stilleri nasıl teşvik ettiğine değinilmiştir. Manga estetiğinin bu asimilasyonu sadece Japon olmayan sanatçıların araç setini genişletmekle kalmamış, aynı zamanda anlatı ve görsel kültür hakkında daha geniş bir diyalogu da kolaylaştırmıştır. Bu çalışma bir örüntüyü ortaya koymaktadır, manganın etkisi yaygındır ve çeşitli kültürlerdeki sanatçıların kişisel stillerine incelikle entegre olmuştur. Bu sanatçılar manga unsurlarını yerel gelenekleri ile birleştirerek, tüm dünyada illüstrasyon sanatının gelişen manzarasına katkıda bulunan melez stiller yaratmaktadır. Stillerin bu şekilde harmanlanması daha zengin, daha çeşitli bir sanatsal ifadeyi desteklemekte ve çizgi roman ve illüstrasyon ortamını neyin oluşturduğunun sürekli olarak yeniden değerlendirilmesine imkân tanımaktadır. Bu çalışmanın aynı zamanda kendi tarzını keşfetme sürecinde olan genç illüstratörler için bir kılavuz vazifesi görebileceği de düşünülmektedir.

Ayrıca araştırmanın pratik bir uzantısı olarak yapılan uygulama ile bu argüman desteklenmektedir. Uygulama, manganın sabit bir sanatsal çerçeve olmaktan ziyade, yeniliğe ilham veren dinamik ve sürekli evrilen bir görsel dilin temeli olabileceğini göstermektedir. Manga estetiğiyle etkileşime giren sanatçılar, grafik anlatıların sınırlarını zorlayarak geleneksel teknikleri çağdaş deneysellikle bir araya getirerek farklı sanatsal ifadeler oluşturmaktadır. Manga stillerinin kabulü ve entegrasyonu, kültürel farklılığın bir engelden ziyade küresel yaratıcı diyaloglar için bir sıçrama tahtası sağladığı şeklinde veya sanat formlarının küreselleşmesine yönelik daha geniş bir eğilimin parçası olarak görülebilir. Bu olgu, “highbrow” ve “lowbrow” gibi tabirlerin yapaylığını ve günümüzde bir geçerliliğinin olmadığını destekler niteliktedir. Kapsayıcı ve çeşitlendirilmiş bir sanatsal manzara yaratan kültürel bir demokratikleşmeyi yansıtmaktadır. Dahası, manganın tesiri Doğu ve Batı tekniklerini kaynaştırarak küresel bir izleyici kitlesinde yankı uyandıran eserler üreten yeni bir sanatçı nesli ortaya çıkarmıştır. Bu sanatçılar genellikle farklı kültürel estetikler arasında gezinmekte, hem yenilikçi hem de tanıdık melez formlar yaratmaktadır.

Bu araştırma ile görülmektedir ki, uluslararası manga kongreleri, sadece meraklıların bir araya geldiği toplantılar değil, aynı zamanda ev sahibi şehirleri çok yönlü zenginleştiren hayati, kültürel ve ekonomik etkinlikler olarak da hizmet vermektedir. Bu tez, manga olgusunun yankılarını keşfetmeye ve ifade etmeye çalışarak, bu tarz kongrelerin de kültürel alışveriş ve ekonomik faydanın bağlantı noktaları olarak değerlendirilmesiyle sonuçlanmıştır. Dünyanın dört bir yanındaki manga kongreleri, manganın etkisinin zirvesini temsil etmektedir. Bu etkinlikler sadece kutlama toplantıları olmaktan öte, turizm, konaklama ve perakende yoluyla yerel ekonomileri canlandıran güçlü ekonomik motorlardır. Bu kongrelere ev sahipliği yapan şehirler önemli bir yerli/yabancı turist akınına uğramakta, bu da yerel işletmeleri canlandırmakta ve hatırı sayılır bir gelir yaratmaktadır. Örneğin, her yıl düzenlenen Manga Barcelona on binlerce ziyaretçiyi çekmekte ve konaklama, yemek ve ulaşım için yapılan doğrudan harcamalar yoluyla yerel ekonomiye önemli ölçüde katkıda bulunmaktadır. Bu kongrelerin iktisadi etkisi, anlık finansal kazançların ötesine uzanmaktadır. Kentin kültürel manzarasını zenginleştirerek ve bir turizm merkezi olarak cazibesini artırarak uzun vadeli faydalar sağlamaktadır. Manga kongreleri genellikle yeni manga başlıklarının veya özel ürünlerin bulunabildiği platformlar olarak da hizmet etmektedir ve aynı zamanda küresel manga sektörünün büyümesini sürdürmektedir. Ayrıca, bu kongreler sanatçılar, yayıncılar ve dağıtımcılar arasında ağ kurulmasını kolaylaştırarak yeni iş fırsatlarına ve etkinliğin çok ötesine uzanan iş birliklerine yol açmaktadır. Tüm bunlar, ülkemizdeki büyükşehirlerde bu tip kongrelerin saygın manga sanatçıları da içine alarak düzenlenmesiyle, söz konusu faydaların bu şehirlerimizde de sağlanabileceğini göstermektedir.

Manga, diğer içerik endüstrileriyle aynı değişim güçlerine karşı hassastır. Manga ve genel olarak çizgi roman, şimdiye kadar tamamen kâğıt üzerinde geliştirilmiş bir sanat biçimidir. Sıradan kitaplardan bile daha fazla, çizgi roman düzenleri ve tasarımları sayfa kavramına bağlıdır. Çizgi roman ve manga dijital formata geçtikçe ve iPad ya da Kindle gibi e-okuyucularda giderek daha fazla okunmaya başladıkça, özellikle dergiler için orijinal kâğıt tabanlı formatı korumak adına bir neden kalmama ihtimali söz konusudur. Sanatçıların müzik ve hareket eklemeleri ve sonunda animasyon ve çizgi roman arasında bir melez yaratabilmeleri olasılığı mevcuttur. Tezuka Productions gibi Japonya'daki bazı manga yapımcıları bunu, eski mangaları yeni dijital eserler olarak sergilemek için heyecan verici kamera kaydırmaları ve yakınlaştırmalarıyla birlikte müzik ve anlatım ekleyerek "hareketli manga" olarak adlandırılan şeylerle yapmaya başlamışlardır. Ancak

gelecekte, sanatçıların öncülüğünde bu eğilim giderek daha da artabilir. Başka bir deyişle, bildiğimiz manga ve çizgi romanlar yakında tamamen farklı ve tamamen yeni bir şeye dönüşebilirler. Geleneksel kâğıt mangalara olan talep elbette buharlaşmayacak ve hatta bazıları, özellikle de iyi çizimleri ve üretim kaliteleri varsa, daha çok aranır hale gelebileceklerdir. Bu noktada, Türkiye’deki grafik sanatçıların ve illüstratörlerin bu tip eğilimlerin farkında olması ve gerekirse öncü projeler ortaya koymasının önemi vurgulanmaktadır.



KAYNAKÇA

- Brienza, C. (2015). *Global Manga “Japanese” Comics without Japan?* Burlington: Ashgate Publishing Limited.
- Duncan, R. – Smith, M. J. (2009). *The Power Of Comics: History, Form And Culture*. London: Bloomsbury Academic.
- Estren, M. J. (2012). *A History Of Underground Comics*. Oakland: Ronin Publishing.
- Fujiwara, E. (2010) *An analysis of Contemporary Manga Culture in Japan and Sweden*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Lund: Lund Üniversitesi
- Gueydan-Turek, A. (2013). The Rise of Dz-Manga in Algeria: Glocalization and the Emergence of a New Transnational Voice. *Journal of Graphic Novels & Comics* 4 (1): 161–178.
- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Harper Paperbacks.
- Heer, J. – Worcester, K. (2008). *A Comics Studies Reader*, Jackson: University Press Of Mississippi.
- Hideaki, F. (2016), Implicating Readers: Tezuka's Early Seinen Manga. *Mechademia*, 8, 197-200.
- Iwabuchi, K. 2002. *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham, NC: Duke University Press.
- Johnson-Woods, T. (2010) *Manga An Anthology Of Global And Cultural Perspectives*. London: Bloomsbury Publishing.
- Lamerichs, N. (2013). The Cultural Dynamic of Doujinshi and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA and Europe. *Participations Journal of Audience & Reception Studies*, 10 (1), 1-23.
- McCarthy, H. (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Berkeley, CA: Stonebridge Press.

- McLelland, M. (2006). A Short History of “Hentai”. *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context*, 12 (50), 1-9.
- Newitz, A. (1995). Magical girls and atomic bomb sperm: Japanese animation in America. *Film Quarterly*, 49 (1), 2-15.
- Özel, C. (2018). Yumuşak Güce Bütünsel Bakış. *Güvenlik Bilimleri Dergisi*, 7 (1), 1-27.
- Öztekin, K. (2011) *Manga: Bir Kültürel Direniş Aracı*. Ankara: İletişim Yayınları
- Pasfield-Neofitou, S. (2013). *Cool Japan: The Internet, Media, and Intercultural Communication*. Chiba: Chiba University
- Pasfield-Neofitou, S. – Sell, C. (2016). *Manga Vision: Cultural and Communicative Perspectives*. Monash: Monash University Publishing.
- Poitras, G. (2005). *Anime Essentials: Everything a Fan Needs to Know*. California: Stone Bridge Press
- Richmond, S. (2009). *The Rough Guide to Anime*. U.K.: Rough Guide.
- Sabin, R. (2001). *Comics, Comix & Graphic Novels: A History Of Comic Art*. London: Phaidon Press.
- Schodt, F. L. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha International.
- Singer, R. T. (1998). *Edo: Art in Japan, 1615-1868*. Washington: National Gallery of Art.
- Venuti, L. (2008). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. New York: Routledge.
- http-1: <https://www.cs.mcgill.ca/~rwest/wikispeedia/wpcd/wp/c/Comics.htm> (Erişim tarihi: 10.02.2022)
- http-2: https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Comic_strip (Erişim tarihi: 12.02.2022)

- http-3: <https://www.royalacademy.org.uk/article/daniel-maclise-what-is-a-cartoon>
(Erişim tarihi: 12.02.2022)
- http-4: <https://www.tintin.com/en/herge#> (Erişim tarihi: 12.02.2022)
- http-5: <https://www.europecomics.com/the-origins-of-the-best-selling-comics-series-asterix-obelix-born-french-anchored-in-european-history-and-values/> (Erişim tarihi: 22.02.2022)
- http-6: https://www.metmuseum.org/toah/hd/jomo/hd_jomo.htm (Erişim tarihi: 23.02.2022)
- http-7: https://www.metmuseum.org/toah/hd/asna/hd_asna.htm (Erişim tarihi: 08.04.2022)
- http-8: https://www.bunka.go.jp/prmagazine/english/publications/cultureproperty/cultureproperty_015.html#:~:text=The%20Hakuho%20period%20extends%20from,period%20have%20a%20unique%20personality (Erişim tarihi: 08.04.2022)
- http-9: [https://factsanddetails.com/japan/cat16/sub106/entry-5312.html#:~:text=The%20Heian%20Period%20\(794%2D1185\)%20saw%20the%20emergence%20of,form%20in%20the%20Heian%20Period](https://factsanddetails.com/japan/cat16/sub106/entry-5312.html#:~:text=The%20Heian%20Period%20(794%2D1185)%20saw%20the%20emergence%20of,form%20in%20the%20Heian%20Period) (Erişim tarihi: 23.05.2022)
- http-10: https://www.metmuseum.org/toah/hd/yama/hd_yama.htm (Erişim tarihi: 23.05.2022)
- http-11: [https://human.libretexts.org/Bookshelves/Art/Art_History_\(Boundless\)/13%3AJapan_Before_1333_CE/13.04%3A_The_Kamakura_Period](https://human.libretexts.org/Bookshelves/Art/Art_History_(Boundless)/13%3AJapan_Before_1333_CE/13.04%3A_The_Kamakura_Period) (Erişim tarihi: 23.05.2022)
- http-12: [https://human.libretexts.org/Bookshelves/Art/Art_History_\(Boundless\)/24%3AJapan_After_1333_CE/24.01%3A_The_Muromachi_Period](https://human.libretexts.org/Bookshelves/Art/Art_History_(Boundless)/24%3AJapan_After_1333_CE/24.01%3A_The_Muromachi_Period) (Erişim tarihi: 29.05.2022)
- http-13: <https://asianartnewspaper.com/modern-japanese-art/> (Erişim tarihi: 29.05.2022)
- http-14: <https://www.britishmuseum.org/blog/manga-brief-history-12-works> (Erişim tarihi: 07.07.2022)
- http-15: <https://artsandculture.google.com/entity/kitazawa-rakuten/m02pxv7n> (Erişim tarihi: 08.07.2022)

- http-16: https://www.lambiek.net/artists/k/kitazawa_rakuten.htm (Eriřim tarihi: 08.07.2022)
- http-17: <https://tezukaosamu.net/en/manga/207.html> (Eriřim tarihi: 24.09.2022)
- http-18: <https://aboutjapan.japansociety.org/the-many-faces-of-kamishibai> (Eriřim tarihi: 24.09.2022)
- http-19: <https://www.cbr.com/moto-hagio-the-life-and-work-of-shojos-founding-mother/> (Eriřim tarihi: 20.11.2022)
- http-20: <https://www.popmatters.com/116502-lone-wolf-and-cub-part-1-history-and-influences-2496129407.html> (Eriřim tarihi: 21.11.2022)
- http-21: <https://japanobjects.com/features/akira-toriyama> (Eriřim tarihi: 21.11.2022)
- http-22: <https://www.encyclopedia.com/arts/culture-magazines/toriyama-akira> (Eriřim tarihi: 03.03.2023)
- http-23: <https://kotaku.com/the-genius-of-the-dragon-ball-manga-1578356576> (Eriřim tarihi: 04.03.2023)
- http-24: http://www.paulgravett.com/articles/article/katsuhiro_otomo (Eriřim tarihi: 04.03.2023)
- http-25: <https://japanobjects.com/features/kentaro-miura> (Eriřim tarihi: 11.04.2023)
- http-26: <https://www.cbr.com/yoshihiro-togashi-hxh-creator-trivia-fun-facts/> (Eriřim tarihi: 18.04.2023)
- http-27: <https://fictionhorizon.com/the-big-three-anime-what-are-they-why-are-they-so-popular-and-which-one-is-the-best/> (Eriřim tarihi: 23.04.2023)
- http-28: <https://www.thegrandline.com/odaintoc.html> (Eriřim tarihi: 06.05.2023)
- http-29: <https://bookriot.com/bestselling-comics-of-all-time/> (Eriřim tarihi: 06.05.2023)
- http-30: <https://www.narutohq.com/masashi-kishimoto> (Eriřim tarihi: 19.05.2023)
- http-31: <https://web.archive.org/web/20090423115417/http://articles.latimes.com/2008/aug/28/entertainment/etw-kuboweb28> (Eriřim tarihi: 29.05.2023)
- http-32: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1996-01-30-mn-30315-story.html#:~:text=More%20than%20500%20categories%20of,influential%20th an%20television%20or%20newspapers.> (Eriřim tarihi: 10.06.2023)
- http-33: <https://www.cbr.com/best-selling-manga-how-many-copies/#:~:text=10%20Dragon%20Ball->

- [.Total%20Sales%3A%20300%20Million%20Units,million%20copies%20since%20it%20began.](#) (Erişim tarihi: 10.06.2023)
- http-34: <https://www.nippon.com/en/features/h00043/> (Erişim tarihi: 18.06.2023)
- http-35: <https://www.newyorker.com/magazine/2002/03/18/shopping-rebellion> (Erişim tarihi: 16.07.2023)
- http-36: <https://www.nytimes.com/2006/02/13/business/media/publishers-find-growth-in-comics.html> (Erişim tarihi: 24.07.2023)
- http-37: <https://jmpc-utokyo.com/keyword/soft-power/> (Erişim tarihi: 09.08.2023)
- http-38: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/92089-will-sales-of-manga-ever-even-out.html> (Erişim tarihi: 12.08.2023)
- http-39: <https://www.catalannews.com/culture/item/the-japanese-catalan-cultural-fusion-manga-anime-sushi-and-sake> (Erişim tarihi: 17.08.2023)
- http-40: <https://www.harpercollins.com/blogs/press-releases/harpercollins-publishers-and-tokyopop-announce-innovative-co-publishing-sales-and-distribution-agreement> (Erişim tarihi: 11.09.2023)
- http-41: <https://www.japanesestudies.org.uk/articles/2010/Bryce.html> (Erişim tarihi: 12.09.2023)
- http-42: <https://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/> (Erişim tarihi: 13.09.2023)
- http-43: http://www.paulgravett.com/articles/article/original_manga (Erişim tarihi: 13.09.2023)
- http-43: <https://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/> (Erişim tarihi: 23.09.2023)
- http-44: <https://zenmarket.jp/en/blog/post/12788/complete-history-of-comiket-japan> (Erişim tarihi: 13.10.2023)
- http-45: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2008-02-13/icv2-north-american-anime-dvds-were-down-20-percent+in-2007> (Erişim tarihi: 13.10.2023)
- http-46: <https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711> (Erişim tarihi: 14.10.2023)
- http-47: <https://worldcosplaysummit.jp/en/> (Erişim tarihi: 21.10.2023)
- http-48: <https://www.cbr.com/marvel-mangaverse-history/> (Erişim tarihi: 21.10.2023)

- http-49: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Manga/MarvelMangaverse> (Erişim tarihi: 23.10.2023)
- http-50: <https://www.bbc.com/news/business-14526451> (Erişim tarihi: 24.10.2023)
- http-51: <https://yenpress.com/series/goong> (Erişim tarihi: 03.11.2023)
- http-52: <https://www.cuhk.edu.hk/jas/staff/benng/publications/anime1.pdf> (Erişim tarihi: 04.11.2023)
- http-53: <https://www.thestar.com.my/news/nation/2011/07/29/international-manga-contest-set-to-be-a-big-draw/> (Erişim tarihi: 06.11.2023)
- http-54: <https://revista.drclas.harvard.edu/the-japanese-brazilian-community/> (Erişim tarihi: 07.11.2023)
- http-55: https://www.lambiek.net/artists/s/seto_claudio.htm (Erişim tarihi: 16.11.2023)
- http-56: <http://www.aldusnet.eu/k-hub/comics-market-europe-status-challenges-opportunities-go-digital/> (Erişim tarihi: 20.11.2023)
- http-57: <https://animehunch.com/japanese-manga-occupies-40-of-french-comic-book-market-in-2021/> (Erişim tarihi: 21.11.2023)
- http-58: <http://intersections.anu.edu.au/issue20/malone.htm> (Erişim tarihi: 28.11.2023)
- http-59: <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/art/gold-ring-the-uae-s-first-manga-1.505913/> (Erişim tarihi: 04.12.2023)
- http-60: <https://nichegamer.com/scott-pilgrim-anime-series-announced/> (Erişim tarihi: 11.12.2023)
- http-61: <https://designmadeinjapan.com/magazine/graphic-design/manga-graphic-design/#fn:3> (Erişim tarihi: 20.12.2023)
- http-62: <https://www.eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author> (Erişim tarihi: 21.12.2023)

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Mesut Can Çetinkaya

Yabancı Dil : YÖKDİL Eylül 2020 - Puan: 91.750

Doğum Yeri ve Yılı :

E-Posta :

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- Sanatta Yeterlik (2019-2025), Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Grafik ASD, Tez Danışmanı: Prof. Melike Taşcıoğlu Vaughan
- Yüksek Lisans (2016-2019), Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik, Tez Danışmanı: Prof. Fuat Akdenizli
- Lisans (2008-2014) Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü
- Araştırma Görevlisi (2017-...), Atılım Üniversitesi, Grafik Tasarım Bölümü

Yayınları ve/veya Bilimsel/Sanatsal Faaliyetleri:

- 2014, Karma Sergi, “Kırma/Hibrit” Bant Mag., İstanbul
- 2014, Karma Sergi, “Oscarlar” Bant Mag., İstanbul
- 2015, Karma Sergi, “Yaşayan Efsane Sporcular” Jatomi, İstanbul
- 2021, Karma Sergi, “50 İllüstratör Bir Arada” Ada Modern Sanat Galerisi, Aydın
- 2023, Karma Sergi, “Atılım Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü Öğretim Üyeleri Sergisi”, Doğan Taşdelen Çağdaş Sanatlar Merkezi, Ankara

Ödülleri

- “Steyoyoke” İllüstrasyon Yarışması Birincisi, Brezilya – Almanya, 2014