



**SAVAŞ VE SAVAŞ SONRASI TEMALARIN
İŞLENDİĞİ GRAFİK ROMAN
ÖRNEKLERİNİN İNCELENMESİ VE BİR
UYGULAMA PROJESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Yekta KÖK

Eskişehir 2025

**SAVAŞ VE SAVAŞ SONRASI TEMALARIN İŞLENDİĞİ GRAFİK ROMAN
ÖRNEKLERİNİN İNCELENMESİ VE BİR UYGULAMA PROJESİ**

Yekta KÖK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Grafik Ana Sanat Dalı

Grafik Yüksek Lisans Programı

Danışman: Prof. Sevim SELAMET

Anadolu

Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Temmuz 2025

Eskişehir

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Yekta K k' n "Savař ve Savař Sonrası Temaların İřlendięi Grafik Roman  rneklerinin İncelenmesi ve Bir Uygulama Projesi" bařlıklı tezi .../.../2025 tarihinde ařaęıdaki j ri tarafından deęerlendirilerek "Anadolu  niversitesi Lisans st  Eęitim- ęretim ve Sınav Y netmelięi'nin ilgili maddeleri uyarınca, Grafik Ana Sanat dalında Grafik Programında Y ksek Lisans tezi olarak kabul edilmiřtir.

		<u>�nvanı Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
�ye (Danıřman)	:		
�ye	:		
�ye	:		
�ye	:		
�ye	:		

.....

Lisans st  Eęitim Enstit s  M d r 

ÖZET

SAVAŞ VE SAVAŞ SONRASI TEMALARIN İŞLENDİĞİ GRAFİK ROMAN ÖRNEKLERİNİN İNCELENMESİ VE BİR UYGULAMA PROJESİ

Yekta KÖK

Grafik Ana Sanat Dalı

Grafik Yüksek Lisans Programı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temmuz 2025

Danışman: Prof. Sevim SELAMET

İnsanlık, medeniyetin başlangıcından beri deneyimlerini anlatma ihtiyacıyla hareket ederek kendini ifade etmenin sayısız yolunu keşfetmiştir. Bu anlatıların biçimi, tarih boyunca duvar resimleri, ikonlar, yazı ve kitaplar gibi çeşitli yöntemlerle evrilmiştir. Savaşlar ve bunların beraberinde getirdiği trajediler, kültürel iletişim biçimlerinin dönüşümünde kritik bir rol üstlenmiştir. Grafik roman, görsel ve metinsel unsurların birleştiği benzersiz bir hikâye anlatım türü olarak, özellikle savaş ve savaş sonrası dönemin ruhunu yorumlamak için etkileyici bir mecra hâline gelmiştir. Bu çalışma kapsamında grafik romanın biçimsel özellikleri ve tarihsel gelişimi incelenmiş, özellikle savaşın ve toplumsal olayların grafik roman anlatısına nasıl yansıdığı üzerinde durulmuştur. Birinci ve İkinci Dünya Savaşı'ndan Soğuk Savaş'a, iç savaşlardan modern toplumsal hareketlere kadar farklı dönemlerdeki savaşların bıraktığı derin travmalar ve hafıza aktarımı, grafik romanların güçlü görsel diliyle birlikte analiz edilmiştir. Bu, ardışık sanat türünün yalnızca eğlence amaçlı hikayeleri işlemediği, savaş gibi ciddi ve karmaşık konuları anlatmakta etkili ve değerli belgeler olduğunu göstermektedir. Bu çalışma, grafik romanların bireysel ve toplumsal travmaları grafik anlatının benzersiz gücüyle ifade ederek akademik incelemeler için önemli bir kaynak ve yöntem olduğunu ortaya koymaktadır.

Anahtar Sözcükler: Grafik Roman, Ardışık Sanat, Savaş, Travma, Kolektif Bellek.

ABSTRACT

AN ANALYSIS OF GRAPHIC NOVELS FOCUSING ON WAR AND POST-WAR THEMES, WITH THE DEVELOPMENT OF A CREATIVE PRACTICE PROJECT

Yekta KÖK

Department of Graphics

Programme in Master

Graduate School of Anadolu University, July 2025

Supervisor: Prof. Sevim SELAMET

Since the dawn of civilization, humanity has been driven by the need to articulate its experiences, discovering countless means of expression throughout history. The forms of these narratives have evolved through various media such as cave paintings, icons, written texts, and books. Wars and the tragedies they bring have played a critical role in transforming modes of cultural communication. As a unique storytelling medium that merges visual and textual elements, the graphic novel has become a compelling platform for interpreting the spirit of wartime and post-war periods. This study examines the formal characteristics and historical development of graphic novels, with a particular focus on how war and social upheaval are reflected in their narrative structures. Through an analysis of works depicting the First and Second World Wars, the Cold War, civil conflicts, and contemporary social movements, the research explores how deep traumas and collective memory are conveyed through the powerful visual language of graphic novels. This demonstrates that sequential art is not limited to entertainment narratives but can also serve as a meaningful and effective medium for addressing complex issues such as war. This study demonstrates that graphic novels, through the unique power of graphic narrative, serve as a significant source and method for academic analysis by expressing both individual and collective traumas.

Keywords: Graphic Novel, Sequential Art, War, Trauma, Collective Memory.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

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

Yekta K k

STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES

I hereby truthfully declare that this thesis/dissertation is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all the data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with “Scientific Plagiarism Detection Program” used by Anadolu University, and that “it does not have any plagiarism” whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

Yekta K k

TEŞEKKÜR

Akademik sürecimde hem yapıcı yönlendirmeleri hem de samimi yaklaşımıyla bana rehberlik eden danışmanım Prof. Sevim Selamet'e en içten teşekkürlerimi sunarım. Bu yoğun süreçte desteklerini esirgemeyen Öğr. Gör. Bengisu Keleşoğlu'na ve Dr. Öğr. Üyesi Mehtap Uygungöz'e ayrıca teşekkür ederim. Entelektüel yolculuğum boyunca her daim yanımda olan aileme, ailemden bir parça olarak gördüğüm kıymetli dostlarıma ve bana inanmaktan hiç vazgeçmeyen sevdiklerime; gösterdikleri sabır, anlayış ve güven için gönülden minnettarım.



30/06/2025

ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ

Bu tez çalışmasının hazırlanmasında, yürütülmesinde, verilerin analizinde Etik Kurul İzni'ne gerek yoktur.



Yekta Kök

30/06/2025

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken Gemini üretken yapay zekâ programından destek aldığımı beyan ederim. Tezin hazırlığı aşamasında üretken yapay zekâ programından çeviri desteği aldım. Üretken yapay zekâ programından aldığım bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Yekta Kök

30/06/2025

DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE

I declare that I received support from the Gemini generative artificial intelligence program while preparing this thesis. I have received translation support from generative artificial intelligence programs during the preparation of the thesis. I declare that I have checked the accuracy of the information I received from generative artificial intelligence programs.

I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.



Yekta K k

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	v
STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES	vi
TEŞEKKÜR	vii
ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ	viii
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI	ix
DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE ..	x
İÇİNDEKİLER.....	xi
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xiv
KISALTMALAR DİZİNİ	xxi
GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM	6
1 GRAFİK ROMANIN TANIMI ve ÖZELLİKLERİ	6
1.1 Grafik Romanın Tanımı: Ardışık Sanat	7
1.2 Grafik Romanın Biçimsel ve Kavramsal Yapıları	8
1.2.1 Panellerde Hareket ve Zaman İlişkisi.....	9
1.2.2 Sayfalardaki Ses: Tipografi, Balonlar ve Kutular.....	11
1.2.3 Semboller ve İkonografi.....	13
İKİNCİ BÖLÜM.....	15
2 GRAFİK ROMANIN TARİHSEL SÜRECİ.....	15
2.1 Erken Dönem Ardışık Sanat Örnekleri	16

2.2 Orta Çağda Ardışık Sanat Örnekleri.....	28
2.3 Modern Grafik Romanın Temelleri: Matbaanın İcadından Bant Çizgilere .	39
2.4 Altın Çağ: Süper Kahramanlar ve Propaganda	50
2.5 Gümüş Çağ: Yumuşak Güç Olarak Grafik Roman	52
2.6 Bronz Çağ ve Çağdaş Grafik Romanın Karanlık Anlatıları	54
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	57
3 SAVAŞ ve SAVAŞ SONRASI TEMALARI İÇEREN ESERLERİN İNCELENMESİ.....	57
3.1 Birinci Dünya Savaşı Temsilleri: Cephe ve Siper Anlatıları.....	58
3.1.1 Charley's War.....	58
3.1.2 It Was the War of the Trenches & Goddamn This War!	63
3.1.3 White Death	72
3.2 İkinci Dünya Savaşı Temsilleri: Soykırım Eleştirileri.....	78
3.2.1 Yalın Ayak Gen.....	79
3.2.2 Maus: Hayatta Kalanın Öyküsü	85
3.2.3 Boksör	91
3.3 Savaş Sonrası Dönemin İzleri: Soğuk Savaş ve Nükleer Korku.....	96
3.3.1 Akira	96
3.3.2 Watchmen	103
3.3.3 Superman: Red Son.....	109
3.4 Savaş ve İç Savaş Sonrası Sivil Direniş Anlatıları.....	116
3.4.1 Filistin	117
3.4.2 Persepolis.....	122
3.4.3 The Photographer.....	127
3.4.4 The Ukrainian and Russian Notebooks.....	133
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	141

4 UYGULAMA PROJESİ.....	141
5 SONUÇ	158
KAYNAKÇA.....	164
ÖZ GEÇMİŞ	



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1 Scott McCloud'un Çizgi Romanı Anlamak Kitabından Bir "Tamamlama" Örneği	10
Görsel 1.2 Sound Effects! Eserinde Ses Efektlerini Betimleyen Sahneler	12
Görsel 1.3 Resimden İkona Soyutlama Örneği.....	13
Görsel 2.1 Chauvet Mağarası'ndaki Hayvan Resimleri.....	17
Görsel 2.2 Mısır'daki Kom Ombo Tapınağı'na Ait Hiyeroglif Örneği	18
Görsel 2.3 Ur Kraliyet Sancağı, Barış Paneli.....	20
Görsel 2.4 Ur Kraliyet Sancağı, Savaş Paneli.....	20
Görsel 2.5 Naram-Sin Zafer Steli.....	22
Görsel 2.6 Menna'nın Tabut Resimlerinde Tarımsal Faaliyetlerin Ardışık Düzendeki Resmedilişi.....	24
Görsel 2.7 Menna'nın Tabutunda Bir Aradaki Yazı ve Görseller	24
Görsel 2.8 Nebamun Şapeli Resimleri	25
Görsel 2.9 Exekias, Achilles ve Ajax Zar Oyunu Oynarken, MÖ 550-525.....	26
Görsel 2.10 Trajan Sütunu	20
Görsel 2.11 Lindisfarne İncilleri, Yeni Ahit'teki Dört İncil'in Yazarlarından Biri Olan Matta'nın Resmedilişi.....	30
Görsel 2.12 Lindisfarne İncilleri, Yeni Ahit'teki Dört İncil'in Yazarlarından Biri Olan Luke'un Resmedilişi	30
Görsel 2.13 Book of Kells İç Sayfa Örnekleri	31

Görsel 2.14 Charlemagne Takvimi'ndeki Tarım ve Hayvancılık Faaliyetlerinin Aylara Göre Resmedilişi.....	33
Görsel 2.15 Bayeux Halısı, Muharebe Görselleri	34
Görsel 2.16 Saray kapısı, Sanjô Sarayı'na Gece Saldırısı (sol), Heiji Dönemi Olaylarını Anlatan Resimli Parşömen.....	35
Görsel 2.17 Biblia Pauperum, Yeniden Doğuş Sayfası	36
Görsel 2.18 Saatler Kitabı, 12 Ayı Temsil Eden İllüstrasyonlar.....	38
Görsel 2.19 Incunabulum Örneği	39
Görsel 2.20 A Harlot's Progress	41
Görsel 2.21 A Rake's Progress	42
Görsel 2.22 Histoire De Mr. Jabot Eserinden Örnek Paneller	44
Görsel 2.23 Histoire De Mr. Vieux Bois Eserinden Örnek Paneller	45
Görsel 2.24 The Illustrated Police News/ Resimlendirilmiş Polis Haberleri.....	46
Görsel 2.25 Illustrated Chips, Eylül ve Ekim 1913 Sayıları	50
Görsel 2.26 The Yellow Kid's New Phonograph Clock, 14 Şubat 1897.....	51
Görsel 2.27 Little Nemo in Slumberland'den Bir Sayfa.....	52
Görsel 2.28 Jack Kirby & Joe Simon, Kaptan Amerika Nazilere Karşı, Mart 1941	50
Görsel 2.29 Joe Shuster, Action Comics Superman'ın İlk Görünümü, Haziran 1938... 51	
Görsel 2.30 Comics Code Authority (CCA, Çizgi Roman Yasası Kurulu) Logosu.....	52
Görsel 2.31 Osamu Tezuka, New Treasure Island (Yeni Hazine Adası).....	54
Görsel 2.32 İnanılmaz Örümcek Adam #121 (Amazing Spider-Man #121	55
Görsel 3.1 Charley's War #1, Charley Savaşın İlk Anlarında	60

Görsel 3.2 Charley's War #1, Charley'nin 9 Haziran 1916'da Babasına Yazdığı Mektup Parçaları	60
Görsel 3.3 Charley's War, Hikâye Başlığı	61
Görsel 3.4 Charley's War, Yeni Başlık Yazısı	62
Görsel 3.5 Charley's War, Rütbeli Subayların Kötücül İfadeleri ve Tehlikede Hisseden Genç Charley	62
Görsel 3.6 It Was the War of the Trenches, Savaş Yaralılarının Resmedilişi	64
Görsel 3.7 It Was the War of the Trenches, Savaş Enkazı Tasvirleri	65
Görsel 3.8 It Was the War of the Trenches, Savaşın Bitişi ve Geride Bıraktıkları	67
Görsel 3.9 Goddamn This War! Sırasıyla; 1915, 1916, 1917 yılları I. Dünya Savaşı Cepheleri	68
Görsel 3.10 Goddamn This War! Savaşın Sonlanması Kutlamalar ve Kayıplar	69
Görsel 3.11 Goddamn This War! Verney Tarafından Derlenen Savaş Belgeleri	71
Görsel 3.12 Goddamn This War! Gaziler	72
Görsel 3.13 White Death, Giriş Sekansı	73
Görsel 3.14 White Death, "Beyaz Ölüm" İfadesinin Grafik Romanda Söz Edilmesi ...	74
Görsel 3.15 White Death, Bombalama Sahnesi ve Çığ Oluşumu	75
Görsel 3.16 White Death, Ana Karakterin Düşman Cephesinde Eski Bir Arkadaşıyla Karşılaşması	76
Görsel 3.17 White Death, Kapanış Sekansı	78
Görsel 3.18 Yalın Ayak Gen, Gen'in Enkaz Altında Kalmış Babasının Son Sözleri	80
Görsel 3.19 Yalın Ayak Gen, Hiroşima'ya Atom Bombasının Atıldığı İlk Anlar	81
Görsel 3.20 Yalın Ayak Gen, Gen Ailesinden Kalan Parçaları Taşıyor	83

Görsel 3.21 Yalın Ayak Gen, Acı Çeken İnsanlar	84
Görsel 3.22 Maus'taki Antropomorfik Anlatımda Kedi, Domuz ve Fare Örnekleri	86
Görsel 3.23 Maus, Hikayedeki Kimliğini Saklama Durumu Hayvan Maskeleri Üzerinden Anlatılmakta	87
Görsel 3.24 Cehennem Gezegeninde Bir Tutsak Bölümü, Annesinin Ölümü Sonrası..	88
Görsel 3.25 Cehennem Gezegeninde Bir Tutsak Bölümü, Art'ın Cenazedeki Anları...	89
Görsel 3.26 Maus, Spiegelman Yazım Sürecini Aktarıyor	90
Görsel 3.27 Maus, Art Annesinin Günlüğünün Yakıldığını Öğreniyor	91
Görsel 3.28 Boksör, Nazi Kamplarındaki Gaz Odalarının Tanıklığı	93
Görsel 3.29 Boksör, Nazi Subayı Schneider	94
Görsel 3.30 Toplama Kamplarında Boks, Johann Trollmann ve Leendert Sanders'in Taslak Çizimleri	95
Görsel 3.31 Akira, Akira, Neo-Tokyo'daki Yıkıntılar	97
Görsel 3.32 Akira, Süper İnsan Deneyinde Kullanılan Çocuklar	98
Görsel 3.33 Akira, Eski Tokyo Bölgesindeki Devasa Krater	99
Görsel 3.34 Akira'daki Askerlerin Tasarımı	100
Görsel 3.35 Akira, Tetsuo'nun Geçirdiği Mutasyonun Başlangıcı ve Sonucu	101
Görsel 3.36 Akira, Kaneda Karakterinin Resmedilmesi	102
Görsel 3.37 Watchmen, Dr. Manhattan'ın Vietnam Savaşında Bir Nükleer Güç Olarak Tasviri	104
Görsel 3.38 Watchmen, Dr. Manhattan'ın Anlatısı Üzerinden Komedyen Karakterinin Tanıtılması	106
Görsel 3.39 Watchmen, Rorschach Karakterinin Maskeli ve Maskesiz Portresi	107

Görsel 3.40 Watchmen, Korkutucu Simetri Olarak Adlandırılan Çift Sayfa	108
Görsel 3.41 Superman: Red Son, Lenin ve Stalin Posterlerinin Önünde Çelik Yoldaş	110
Görsel 3.42 Superman: Red Son, Göğsünde Oraç-Çekiç Görselleriyle Superman	112
Görsel 3.43 Superman: Red Son, Bizarro Superman	113
Görsel 3.44 Superman: Red Son Son Kapak Çizimi, Superman'ın Sovyet Temalı Amblemi	115
Görsel 3.45 Filistin, Savaşın Sebebi Olarak İnsan Kayıpları ve Fiziksel İzleri Anlatan Siviller.....	118
Görsel 3.46 Filistin, Hastanedeki Dayanışma	119
Görsel 3.47 Filistin, Sacco'nun Tanıklıklarını Anlatan Bölüm Başlıkları.....	121
Görsel 3.48 Persepolis, Gandi ve Atatürk	123
Görsel 3.49 Persepolis, Şah Dönemini Anlatan İç Savaş Tasvirleri	124
Görsel 3.50 Persepolis, Fikirlerini Uç Noktalarda Yaşayan Marji Karakteri	125
Görsel 3.51 Persepolis, Siamak'ın Tanıklığı Üzerinden Hapishanede Uygulanan İşkencelerin Aktarımı	126
Görsel 3.52 The Photographer, Fotoğrafçı ve MSF Çalışanları Pakistan'ın Çitral Şehrine Yakın Bir Köye Doğru Yola Çıkışı	128
Görsel 3.53 The Photographer, MSF Ekibinin Gece Boyunca Dağ Geçidine Tırmanışı	129
Görsel 3.54 The Photographer, Zorlu Yolculuğun Ardından Mola ve Sohbet Anları.	130
Görsel 3.55 The Photographer, Kar Fırtınasında Mücadele ve Panik Anları	131
Görsel 3.56 The Photographer, Karakterin Ölüm Korkusu ve Sessiz Tanık Yalnız At	132

Görsel 3.57	The Photographer, Sisli Manzara Görüntüsü	133
Görsel 3.58	Notebooks, Holodomor Kıtık Felaketinde Yaşam	135
Görsel 3.59	Notebooks, Ukraynalı Kulak Sınıfı ve Arkada Asker Figürü	136
Görsel 3.60	Notebooks, Kimlik Çatışması Temalı Bir Sovyet Anısı	137
Görsel 3.61	Notebooks, Sovyet Anısı Orijinal Görseli.....	138
Görsel 3.62	Notebooks, İş, Fabrika, Hastalık Yazıları Üzerine Çizimler.....	139
Görsel 4.1	Uygulamanın Planlanması ve Sayfa Eskizleri.....	143
Görsel 4.2	Uygulama Projesi Tamamlanmış Sayfa Düzeni.....	143
Görsel 4.3	Aster İsmi İçin Yapılan Ambigram Çalışmaları.....	145
Görsel 4.4	Eserde Kullanılmak Üzere Seçilen Ambigram Yazısı	145
Görsel 4.5	Kapak Sayfasının Katmanları.....	146
Görsel 4.6	Uygulamaya Ait Çift Sayfa Örneği 1	147
Görsel 4.7	Uygulamaya Ait Çift Sayfa Örneği 2	147
Görsel 4.8	Uygulamaya Ait Çift Sayfa Örneği 3	148
Görsel 4.9	Uygulamaya Ait Çift Sayfa Örneği 4	149
Görsel 4.10	Aster, Kapak Sayfası	150
Görsel 4.11	Aster, Uygulama Sayfası 1	150
Görsel 4.12	Aster, Uygulama Sayfası 2	151
Görsel 4.13	Aster, Uygulama Sayfası 3	151
Görsel 4.14	Aster, Uygulama Sayfası 4	152
Görsel 4.15	Aster, Uygulama Sayfası 5	152

Görsel 4.16 Aster, Uygulama Sayfası 6	153
Görsel 4.17 Aster, Uygulama Sayfası 7	153
Görsel 4.18 Aster, Uygulama Sayfası 8	154
Görsel 4.19 Aster, Arka Kapak Sayfası	154
Görsel 4.20 Uygulama Projesine Ait Ön ve Arka Kitap Kapakları	155
Görsel 4.21 Uygulamaya Projesine Ait Çift Taraflı İç Sayfalar	155
Görsel 4.22 Uygulamaya Projesinin Ön Sayfaları	156
Görsel 4.23 Uygulamaya Projesinin Arka Sayfaları	156
Görsel 4.24 Uygulama Projesi Sergisi	157

KISALTMALAR DİZİNİ

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
CCA	: Comics Code Authority (Çizgi Roman Yasası Kurulu)
DC	: Detective Comics
MÖ	: Milattan Önce
MS	: Milattan Sonra



GİRİŞ

Grafik romanlar, görsel ve metinsel anlatının birleştiği, sanat ve edebiyat alanında kabul gören özgün bir ifade biçimidir. Bu tür, görsel dilin gücünden yararlanarak hikâyeleri yazılı olduğu satırlardan alıp, onları ardışık görsellerin dünyasına dahil ederek okuyucuya yeni bir görsel sistem vadeder. Grafik romanlar, kavramsal ve biçimsel özelliklerinin temel öğeleri olan panel, sahne, diyalog balonları, tipografi ve semboller gibi araçların yardımıyla şekillenir. Bu özellikler, grafik romanın hem görsel dilini çeşitlendirir hem de okuyucuyla olan etkileşim düzeyini artırır.

Gerçek veya kurgu hikayelerin bütünü insanların deneyiminden beslenir. Görsel bir hikâye anlatım türü olan grafik romanın evrimi de kişisel ve toplumsal tanıklıklara dayanır. Grafik romanın kökenleri, erken dönem duvar resimlerinden, Orta Çağ el yazmalarına ve 18. yüzyılın resimli öykülerine kadar uzanır. Modern anlamda grafik roman, özellikle 20. yüzyılda, basım teknolojilerindeki gelişmelerle birlikte büyük bir ivme kazanmıştır. Erken dönemden günümüze kadar grafik romanın geçirdiği evrim, teknik ve estetik dönüşümlerle birlikte toplumların yaşadığı tarihsel olaylarla şekillenir.

Savaşlar, insanlık tarihinin en yıkıcı ve dönüştürücü deneyimleri olarak kültürü şekillendirmiştir. Savaşların yol açtığı bireysel travmalar ve kitlesel yıkımlar, grafik romanların konusu ve anlatım biçiminde yeni ifade yollarının gelişmesine zemin hazırlamıştır. Travma kavramı, bireyin ani ya da yıkıcı bir olaya karşı doğrudan tepki veremediği, ancak bu deneyimi sonradan gecikmeli biçimde tekrar eden kabuslar, imgeler veya bedensel tepkilerle istemsizce yeniden yaşadığı ruhsal sarsıntı hali olarak tanımlanır (Caruth, 1991, s. 181). Öte yandan, bu anlatılar sadece bireysel deneyimlerin değil, toplumsal hafızanın da birer parçasıdır. Kolektif bellek, bireylerin geçmişi yalnızca kişisel hatırlama süreçleriyle değil, ait oldukları topluluğun kültürel çerçeveleri, anlatıları ve ritüelleri aracılığıyla deneyimlediği ortak bir hatırlama biçimidir (Funkenstein, 1989, s. 6). Grafik romanlar, savaşın sivil yaşamda yarattığı fiziksel, psikolojik ve toplumsal etkileri; görsel hikâye anlatıcılığı yoluyla hem bireysel hem de kolektif bellekle ilişkilendirerek, yalnızca popüler kültürün temel eğlence aracı değil, aynı zamanda tarihsel ve insani deneyimleri inceleyen belgeler hâline gelmiştir.

Grafik romanın evrimi, toplumların yaşadığı savaş felaketleriyle doğrudan bağlantı kurmuştur. Bu çerçevede grafik romanların, kültürel etkisi yüksek ama doğrudan fiziksel zorlayıcılığı bulunmayan bir iletişim biçimi olan “yumuşak güç” (*soft power*) işlevi

gördüğü söylenebilir. Joseph Nye tarafından tanımlanan bu kavram, bir ülkenin veya kültürel sistemin başka toplumları ikna etme, etkileme ve yönlendirme kabiliyetini doğrudan güç kullanmaksızın etki etmesini ifade eder (Nye, 1990, ss. 166-167). Grafik romanlar da özellikle savaş sonrası dönemde; tarihsel olayların yeniden yorumlanması, travmaların sanatsal yollarla aktarılması ve toplumsal farkındalık yaratılması gibi işlevleriyle yumuşak güç kavramının somut bir örneği olarak değerlendirilebilir. Anlatının hem estetik hem de duygusal yönüyle şekillenmesi, okuyucunun empati kurmasını kolaylaştırırken, grafik romanı kültürel diplomasi ve hafıza inşasında etkili bir araç haline getirmiştir.

Problem: Bir ardışık anlatı biçimi olarak grafik roman, uzun süre popüler kalıpların dar çerçevesine sıkışmış ve akademik bağlamda tanımı yeterince derinlemesine yapılmamıştır. Bu sınırlı yaklaşım hem sanatçı hem de okur tarafında oluşmuş genel geçer önyargılarla ilişkilidir; grafik roman sıklıkla mizah ya da aksiyon öğeleriyle özdeşleştirilmiş ve yalnızca eğlenceye hizmet eden bir tür olarak algılanmıştır. Oysa grafik roman, diğer tüm sanat formlarında olduğu gibi yalnızca bir eğlence nesnesi değil, aynı zamanda duygu, düşünce ve bellek aktarımı sağlayan güçlü bir anlatı aracıdır. Bu bağlamda, "Grafik romanı diğer görsel anlatım biçimlerinden ayıran nedir?" sorusuna biçimsel düzeyde sınırlı sayıda kaynak yanıt aramış olsa da grafik romanın düşünsel ve kavramsal yönü hâlâ yeterince mercek altına alınmamıştır. Ardışık görsel anlatının sunduğu potansiyel, yüzeydeki popüler temaların ötesine geçilemediği için büyük ölçüde göz ardı edilmektedir. Grafik roman üzerine yapılan akademik çalışmalarda, bu anlatı türünün yalnızca içerik değil, aynı zamanda tarihsel bağlamda da tartışmaya açık bir form olduğu gözlemlenmiştir.

Tez çalışması, grafik romanın özellikle sosyal, kültürel ve tarihsel olaylar karşısında nasıl şekillendiğini sorgulamakta; bireyin kendini anlatma ihtiyacının incelenen anlatı formu üzerindeki etkisini araştırmaktadır. Tanımsal çerçevede grafik romanın kavramsal altyapısı ele alınmış; toplumsal kırılmaların ve sosyal olayların, ardışık anlatı formunun evrimine nasıl yön verdiği incelenmiştir. Çalışma, özellikle modern ve konvansiyonel savaşların, savaş sonrası felaketlerin ve politik baskıların grafik roman üzerinde nasıl izler bıraktığını sorgularken, anlatı türünün söz konusu olaylarda nasıl bir rol üstlendiğini de ortaya koymayı hedeflemektedir. Grafik romanın bir propaganda aracı ya da alternatif bir belgesel formu olarak kullanılabildiği; ancak bu niteliklerinin ana akım anlatılar

karşısında yeterince görünür olamadığı anlaşılmaktadır. Popüler eserlerde yer bulan şiddet ve savaş temalarının sıklıkla yüzeysel işlendiği; gerçek travmaların temsili yerine fantezi estetiğiyle özendirici bir biçimde sunulduğu gözlemlenmektedir. Oysa savaşın toplumsal bellekteki etkilerini, bireysel ve kolektif travmalarını, sosyal davranış biçimlerini irdeleyen grafik romanlar, oluşan ön yargılar nedeniyle akademik ve sanatsal alanda hak ettikleri değeri görmemektedir. Bu tez çalışmasında, söz konusu önyargıların ötesine geçerek, grafik romanın biçimsel ve kavramsal boyutlarıyla toplumsal olaylar karşısındaki temsil gücünü ortaya koyan incelemelere yer verilmiştir.

Amaç: Ardışık sanat, tarihsel olarak yalnızca bir görsel anlatım biçimi değil; aynı zamanda toplumların kültürel belleğini taşıyan, olayları kayda geçiren ve kuşaklar arası aktarımı mümkün kılan bir iletişim aracı olarak da işlev görmüştür. En erken örneklerinden itibaren resimli anlatım, toplumsal olayları belgeleyen ve görsel hafıza oluşturan güçlü bir araç olarak kullanılmış; bu yönüyle medeniyetin tarihsel gelişiminde önemli bir rol üstlenmiştir. Tez çalışmasının temel amacı, grafik romanların tarihsel ve belgesel işlevini yeniden değerlendirmek ve özellikle savaşlar ile savaş sonrası travmalar gibi toplumu derinden etkileyen olayların hem bireysel hem kolektif hafızadaki yansımalarını sıralı anlatı formu üzerinden ortaya koymaktır. Yakın tarihin en yıkıcı ve dönüştürücü deneyimlerinden biri olan savaşların, sadece fiziksel değil; düşünsel, duygusal ve kültürel düzeyde de etkileri olmuştur. Grafik roman, bu etkileri görsel ve yazınsal olarak bütüncül biçimde aktarabilen özgün bir sanat formudur. Anlatı gücüne rağmen grafik romanlar, çoğu zaman yüzeysel biçimde yalnızca eğlence ürünü olarak değerlendirilmektedir. Araştırmalar, grafik romanın yüzeysel şiddet ya da popüler kültür öğeleri üzerine kurulu bir mecra olmadığını; tersine, travma anlatıları, bellek aktarımı ve tarihsel tanıklık gibi ciddi temaları ele alabilecek estetik ve anlatı kapasitesine sahip karma bir sanat formu olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Bu doğrultuda, grafik romanın biçimsel, kavramsal ve sembolik unsurlar üzerinden nasıl bir tanıklık aracı olabileceği; savaş, soykırım, direniş ve sivil mücadele gibi olayları nasıl belgeleyebileceği tartışmaya açılmıştır. Özgün görsel dili ve ardışık anlatı yapısı sayesinde söz konusu travmatik süreçlerin, alternatif tarih yazımı, öğretici deneyim ya da yaratıcı belgesel biçiminde sunulabileceği düşünülmektedir. Tez kapsamında seçilen eserler aracılığıyla yürütülen incelemeler, grafik romanın akademik bağlamda derinlikli biçimde değerlendirilebilecek, sosyokültürel analizlere olanak tanıyan bir disiplinler arası

sanat formu olduğunu göstermeyi hedeflemektedir. Böylece çalışma, grafik romanı tarihsel, biçimsel ve toplumsal bağlamlarıyla ele alarak, hak ettiği akademik değerlendirmeleri görmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Önem: Bu araştırma, yalnızca grafik romanlara ilişkin bir inceleme sunmakla kalmayıp, özellikle savaş bağlamında üretilen sanatsal anlatıları değerlendirme açısından da disiplinler arası çalışmalar için yönlendirici bir nitelik taşımaktadır. İnceleme kapsamında ele alınan savaşlar, travmatik tarihsel olayların grafik romanlar aracılığıyla nasıl temsil edildiğine dair önemli örnekler sunarken; savaşın yalnızca geçmişe ait bir olgu olmadığı, günümüzde biçim değiştirerek farklı coğrafyalarda hâlâ etkisini sürdürdüğü gerçeğine de dikkat çekmektedir.

Savaş politikalarının dönüşümüyle birlikte savaş ve savaş sonrası temalarında üretilecek sanat eserlerinin derinlemesine incelenmesi gerektiği vurgulanmakta; grafik romanların değişen anlatı ortamında belgesel ve görsel tanıklık gücüyle öne çıktığı görülmektedir. Çalışma, savaşın yalnızca askeri bir çatışma değil; aynı zamanda medya manipülasyonu, ekonomik sömürü, kültürel yozlaşma ve insan hakları ihlalleri gibi çok boyutlu şiddet biçimlerine evrildiği bir çağda, grafik romanların görünmeyen şiddet türlerini de ifşa edebilecek bir anlatı imkânı sunduğunu savunmaktadır.

Özellikle Ukrayna'nın işgali, Filistin'de yaşanan trajediler ve Batı Asya'daki devam eden çatışmalar gibi güncel olaylara dair üretilmiş ya da üretilecek olan eserler, kolektif hafızanın görsel belgeleri hâline gelmektedir. Bu doğrultuda tasarımcılar, iletişim elçileri olarak, ana akım medyada yeterince yer bulamayan tarihsel ve insani krizleri görünür kılmakla sorumludur. Geçmişin bugünü şekillendirdiği ve bugünün geleceğe yön verecek kırılma noktalarını içerdiği gerçeğinden hareketle, bu çalışma grafik anlatının hem toplumsal duyarlılık oluşturmadaki rolünü hem de gelecekte yapılacak araştırmalar için bir çerçeve sunma potansiyelini ortaya koymaktadır.

Sınırlılıklar: Tez kapsamında yapılan incelemelerde, başlıkta belirtilen “savaş ve savaş sonrası temalar” çerçevesinde bir sınırlamaya gidilmiş; analizler, özellikle bu temalar etrafında yapılandırılmıştır. Grafik romanın tarihsel süreç içerisindeki gelişimini etkileyen çeşitli görsel ve metinsel sanat formlarının katkısı yadsınmamakla birlikte, çalışmanın odağını koruyabilmek amacıyla bu anlatı biçiminin biçimsel özellikleri, anlatı yapısı ve özellikle tarihsel kırılma noktaları üzerinden bir çözümleme yoluna gidilmiştir.

Böylece inceleme, grafik romanın toplumsal olaylarla kurduğu ilişkileri ve biçimsel evrimini değerlendirmek üzere odaklı bir yapı kazanmıştır.

Modern grafik roman, biçimsel ve içeriksel açıdan çağdaş karakterini büyük ölçüde I. ve II. Dünya Savaşları ile bu dönemlerde yaşanan tarihsel dönüşümler aracılığıyla kazanmıştır. Bu nedenle tezde, savaş teması özelinde özellikle söz konusu dünya savaşları ve yakın tarihe ait travma anlatıları üzerinde durulmuştur. Ayrıca, söz konusu savaşların hem küresel ölçekte hem de grafik anlatı üretiminin yoğunlaştığı coğrafyalarda belirleyici etkiler yaratması, yapılan sınırlamayı gerekçelendiren bir diğer etkidir. Bu çerçevede, tüm dünya coğrafyalarındaki grafik roman örneklerinin kapsam dahiline alınmaması, çalışma temasının derinliğini koruma kaygısıyla yapılan bilinçli bir tercihtir.

Üçüncü bölüm olan “Savaş ve Savaş Sonrası Temaları İçeren Eserlerin İncelenmesi” başlığı altında ise tematik çeşitliliği ve anlatı biçimlerini yansıtabilmek amacıyla farklı sanatçılardan, farklı bakış açılarına ve görsel üsluplara sahip grafik roman örnekleri seçilmiştir. Seçim sürecinde, eserlerin temaya katkı sunmasının yanı sıra erişilebilirlik de belirleyici olmuş; tematik açıdan uygun ancak birincil kaynağına ulaşılamayan eserler çalışma dışında bırakılmıştır. Özellikle "Savaş ve İç Savaş Sonrası Sivil Direniş Anlatıları" alt başlığında, süregiden çatışmalara yönelik dikkat çekici grafik roman örneklerine eşit değer verilmiş; farklı hikâye biçimlerine yer verilerek tematik çeşitlilik sağlanmıştır.

Yöntem: Tez çalışmasında, grafik romanın tarihsel, görsel ve tematik boyutları nitel araştırma yöntemleri çerçevesinde ele alınmıştır. Tez, betimleyici ve yorumlayıcı bir yaklaşımla yapılandırılmış; tarih, sanat, edebiyat ve kültürel çalışmaların kesişiminde yer alan grafik romanlara disiplinler arası bir perspektiften yaklaşmıştır. Araştırmanın ilk aşamasında, grafik romanın biçimsel özelliklerini ve tarihsel dönüşümünü anlamaya yönelik kapsamlı bir literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Bunu takiben, travma, tanıklık ve kolektif hafıza gibi kavramsal çerçeveler, seçilen grafik roman örnekleri üzerinden tartışılmış, ilgili içerik analizleri yapılmıştır. Tez çalışmasının son bölümünde ise kuramsal ve görsel çözümlemeler ışığında geliştirilen bir uygulama projesine yer verilmiş; bu proje, araştırmacının yaratıcı sürecine dayalı pratik temelli bir sanat çalışması olarak yapılandırılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1 GRAFİK ROMANIN TANIMI ve ÖZELLİKLERİ

Görsel kültürün gelişimi, anlatı biçimlerinin dönüşümünü de beraberinde getirmiştir. Bu dönüşüm sürecinde grafik roman veya popüler kültürdeki adlandırılmasıyla çizgi roman, yalnızca edebiyat ve görsel sanatın melez bir biçimi olarak değil, aynı zamanda çağdaş kültürel anlatıların taşıyıcısı olarak öne çıkmıştır. Panel düzeni, tipografi, simgesel kodlar ve görsel ses öğeleriyle grafik roman, klasik edebi anlatılardan ayrılarak kendine has bir anlatı mimarisi kurar. Bu bağlamda grafik roman, anlatı biçimlerinin yapısal evrimini anlamada kritik bir konuma sahiptir.

Grafik roman ile benzer anlatı türleri arasındaki temel farklar, onun biçimsel yapısından ziyade işlevsel derinliğinde ortaya çıkar. Karikatür, çoğunlukla tek karede mizahi ve eleştirel içerik sunan bir tür iken; grafik roman çok kareli, karakter gelişimi barındıran ve genellikle dramatik olay örgüsüne sahip uzun soluklu anlatılardır. Resimli kitaplarda ise görseller, metni desteklemek amacıyla kullanılırken; grafik romanda metin ve görsel anlatı eşit ağırlıklı, birbirini tamamlayan değil, birlikte inşa eden iki temel bileşen olarak işler. Grafik roman, bu formlardan farklı olarak, çoğunlukla tek ciltlik ve kapalı bir anlatı yapısına sahiptir; tarihsel, siyasal, psikolojik ve toplumsal temaları derinlemesine işler.

Bu bağlamda, grafik romanın yalnızca biçimsel değil, estetik olarak da özel bir konuma sahip olduğunu vurgulamak gerekir. Nitekim bu tür, 1960'lı yıllarda Fransız eleştirmen Claude Beylie tarafından “dokuzuncu sanat” olarak sınıflandırılmıştır ([http-1](#)). Bu kavramsal konumlandırma, grafik romanın sinema, müzik, edebiyat ve görsel sanatlar gibi geleneksel sanat dallarının yanında özgün ve meşru bir sanat formu olarak değerlendirilmesini sağlar. Özellikle Art Spiegelman'ın *Maus* adlı eseriyle bu tanım somutlaşmış; grafik romanın travma anlatısı, tarihsel belge niteliği ve estetik değer taşıyabileceği akademik ve kültürel çevrelerde kabul görmüştür ([http-2](#)). Gazetecilik ve edebiyatın en prestijli ödüllerden biri olan Pulitzer Ödülü'nün *Maus*'a verilmesi, grafik romanın “yüksek sanat” olarak tanımlanmasına yönelik önemli bir kırılma noktasıdır.

Grafik roman; yapı, estetik, anlatı ve temsil düzeylerinde bağımsız bir türdür. Dokuzuncu sanat olarak tanımlanması, sadece akademik bir sınıflandırma değil; aynı zamanda çağdaş anlatı sanatlarının çeşitliliğini ve evrimini yansıtan bir tanım olarak okunmalıdır. Grafik roman hem görsel hem sözel anlatıların bir araya geldiği, çağdaş toplumun

hassasiyetlerini ve direniş biçimlerini dile getiren melez bir anlatım aracıdır. Bu yönüyle grafik romanın hem akademik dünyada hem de kültürel hafızada hak ettiği yeri alabilmesi için daha geniş ve disiplinler arası çalışmalara konu edilmesi kaçınılmazdır. Bu başlık altında hem grafik romanın tanımı ve ardışık sanat olarak tanımlanmasına hem de ardışık sanat türünün biçim ve kavram arasında oluşturduğu köprüye mercek tutulacaktır.

1.1 Grafik Romanın Tanımı: Ardışık Sanat

Grafik kavramı, görsel biçimler aracılığıyla bilgi veya duygu iletimi olarak tanımlanabilir. Bu terim, Eski Yunanca *graphikós* (yazım veya çizime ilişkin) ve Latince *graphicus* (çizgisel, resimsel) kökünden türemiştir (http-3). Grafik sözcüğü, "çizgiyle yazmak" anlamını taşır ve tarihsel olarak, görsel unsurların bilgi iletimini estetik deneyimle yaratmada kullanıldığı bir alanı ifade eder.

Sanat ve tasarım bağlamında grafik, tipografi, renk, şekil ve görsel kompozisyon unsurlarını bir araya getirir. Bu unsurlar, bir mesajı veya hikâyeyi etkili bir şekilde sunmak için estetik ve işlevsellik prensipleriyle birleştirilir. Grafik, yalnızca görsel iletişim aracı olarak değil, aynı zamanda sanatsal ifade biçimi olarak da önemli bir yere sahiptir. Grafik roman ise, bu geniş grafik kavramını kendine özel bir anlatı biçimiyle bütünleştirir.

Grafik roman terimi, İngilizce "graphic novel" ifadesinin Türkçe karşılığıdır. "Graphic" görsel anlatımı, "novel" ise edebi yazımı ve hikâyelendirmeyi ifade eder. Grafik romanlar, zaman bağlamında kurgulanan ardışık görsel anlatı olarak tanımlanır. Her bir kare bir anı gösterirken, öncelik-sonralık ilişkisiyle okuyucuda bitişik düzende bir zaman algısı yaratır.

Grafik roman, çizgi roman veya resimli roman olarak da adlandırılan bu görsel anlatım türü, en kapsayıcı hâliyle "ardışık sanat" (*sequential art*) olarak tanımlanmıştır. Bu terim akademik olarak ilk kez Will Eisner tarafından kullanılmıştır. Eisner'a göre ardışık sanat; resimlerin ya da görsellerin ve sözcüklerin belirli bir düzen içerisinde kurgulanarak bir hikâye anlatmak ya da bir düşüncüyü dramatize etmek amacıyla kullanıldığı bir anlatı biçimidir (Eisner, 2000, ss. 5-8). Eisner, grafik romanların zaman ve mekân kavramlarını birleştiren kare düzenlemeleri ile hikâye anlatımında anlam bütünlüğü oluşturduğunu vurgulamıştır. Bu bağlamda grafik roman, daha geniş ve derin temaların işlenmesine olanak tanıyan bir uzantı olarak ele alınabilir. Bunun bir sonucu olarak, görsel sembollerle metinsel anlatının birleşimi, okuyucunun hem duygusal hem de entelektüel bağ kurmasını

sağlar. Hikâye anlatımını hem görsel hem de metinsel boyutlarda daha derin ve çok katmanlı bir deneyime dönüştürmesi, bu sanat biçiminin okuyucuyu anlamlandırabildiği bir dünyanın içine kolayca dahil olmasını sağlar. Bu bağlamda, köşeli düzenlemelerin hikâyeyi zaman-mekân anlayışını organize ettiğini ve bu organizasyonun okuyucunun hikâyeyle nasıl etkileşim kurduğunu doğrudan etkiler. Will Eisner, grafik roman anlatısının vadettiği özellikleri şöyle ifade eder:

Grafik romanlar (Eisner metin içinde “comic” olarak kullanmıştır), yaratıcı ile okuyucu arasında ortak bir görsel deneyime dayanan bir “dil” aracılığıyla iletişim kurar. Modern okuyucular, görsel ve sözel unsurların birleşiminden oluşan bu anlatımı kolaylıkla kavrayabilmekte ve geleneksel metin çözümleme süreçlerini uygulayabilmektedir. Bu yönüyle çizgi romanlar, “okuma” kavramının genelde anlaşılandan daha geniş bir çerçevede değerlendirilebilecek bir biçimi olarak kabul edilebilir (Eisner, 2000, s. 7).

Ardışık dizim, birbiri ardına gelen görsel unsurların büyüklük küçüklük ilişkisiyle okuyucunun zihninde bir önem sırasına koymasını veya hareketin okuyucu adına nasıl işleyeceğini belirler. Grafik romanın yaratıcısı bu medyumun araçlarını en etkili şekilde kullanarak tasarlayacağı eserinde; zaman ve mekânı durdurabilir, hikâyeye dair aktarmak istediği duygu ve düşünce anlatılarına vurgu yapabilir, görsel ve metinsel anlamda inşa ettiği bu evrendeki fizik kurallarını kendisi belirleyebilir. Bu görsel dünyanın ritmine kendini kaptıran okuyucu, zihninde detayları birleştirir ve bu evrenin içinde gözlemci veya seyirci konumuna erişir. Scott McCloud, grafik romanın yalnızca hikâyeye anlatımıyla sınırlı olmadığını, aynı zamanda okuyucuyu düşünmeye ve bağ kurmaya teşvik ettiği bir evren oluşturduğunu şu sözlerle belirtir:

Grafik Bir fotoğraf veya gerçekçi şekilde çizilmiş bir yüze baktığımızda aslında bir başkasının yüzünü görürüz. Ama *karikatürün* dünyasına girdiğinizde kendinizi görürsünüz. Çocukken çizgi filmlere duyduğumuz hayranlığın arkasında yatan temel nedenin bu olduğunu düşünüyorum... *Kimlik ve farkındalığımızın* içine çekildiği bir boşluk. Başka bir diyara yolculuk etmemizi sağlayan, içinde barınabildiğimiz boş bir kabuk. Çizgi filmi sadece izlemeyiz, bizzat kendimiz çizgi film haline geliriz (McCloud, 2019, s. 36)

Grafik roman kavramının anlaşılabilmesi için, bu anlatıda sıklıkla kullanılan kavramların açıklığa kavuşturulması gerekir.

1.2 Grafik Romanın Biçimsel ve Kavramsal Yapıları

Bir ardışık sanat formu olarak grafik roman hem görsel hem de yapısal anlamda çok çeşitli anlatım araçlarına sahiptir. Karakterler, paneller, arka plan kompozisyonları,

mekân tasvirleri, tipografi, konuşma balonları, görsel efektler ve ikonografik öğeler gibi modern sanatın farklı disiplinlerinde yüzyıllardır kullanılan bu görsel bileşenler, grafik romanın temel yapı taşlarını oluşturur. Bunlara ek olarak; senaryo yapısı, diyalog metinleri, taslak çizimleri (*storyboard*), sayfa düzenlemeleri ve baskı teknikleri gibi öğeler ise grafik roman anlatısının altyapısını oluşturan kurucu unsurlardır. Bu unsurlar, görsel öğelerin üzerine inşa edildiği anlatı iskeletini meydana getirir ve eserin ritmini, anlatım biçimini ve okuyucu etkileşimini doğrudan etkiler.

Görsel ve yazınsal öğeler, yalnızca grafik romana özgü değil, sanatın tarihsel gelişimi boyunca birbirine içkin biçimde var olmuş, çoğu zaman girift bir bütünlük içerisinde kullanılmıştır. Bu öğelerin hiçbirisi herhangi bir sanat dalına ait tekil bir özellik olarak değerlendirilemez. Grafik roman da bu bağlamda biçim ve yapı açısından oldukça geniş bir anlatı yelpazesi sunar.

Bu nedenle, bu bölümde ele alınacak kavram ve araçlar grafik romanın tüm bileşenlerini kapsamamaktadır. Aksine, değerlendirme; çok disiplinli sanat formlarında da yer bulan temel unsurların ötesine geçerek, grafik romana özgü ya da grafik roman anlatısını anlamada belirleyici olan yapı taşlarına odaklanmaktadır. Bu yaklaşım, tezin ikinci ve üçüncü bölümlerinde yer alan eser analizlerinin yöntemsel çerçevesini anlamak açısından da yol gösterici olacaktır.

1.2.1 Panellerde Hareket ve Zaman İlişkisi

Grafik romandaki ardışık anlatı, mekânsal dizilim üzerine kuruludur. Tanım bölümünde belirtildiği gibi grafik romanlar “art arda tekrarlanan görsel imgeler ve tanımlanabilir simgeler dizisi” olarak örgütlenir ve bu tekrarlar bir anlam dili oluşturur (Eisner, 2000, s. 5). Grafik romanlarda bu düzenin iskeletini *paneller* oluşturur.

Grafik roman anlatısında “panel” olarak adlandırılan çerçeveler, anlatının temel araçlarından biri olarak kabul edilir. Her panel, hikâyenin belirli bir anını veya sahnesini temsil eden, çerçevelenmiş görsel sınırlardır. Bu yapı, okuyucunun hikâyeyi kolayca takip etmesini sağlar ve anlatının akışını yönlendirir. Panel düzeni, ardışık anlatı kompozisyonunu ve temposunu belirlemede kritik bir rol oynar. Farklı boyutlarda ve şekillerdeki paneller, hikâyenin duygusal tonunu ve dramatik etkisini vurgulamak için kullanılır. Örneğin, büyük paneller önemli anları vurgularken, küçük ve ardışık paneller hızlı aksiyon sahnelerini yansıtabilir. Bu çeşitlilik, okuyucunun dikkatini yönlendirmek ve anlatının dinamiklerini kontrol etmek için stratejik bir araçtır.

Scott McCloud, *Çizgi Romanı Anlamak* kitabında paneller arasındaki “oluk” (*gutter*) kavramının önemini vurgular. McCloud’a göre panel arasındaki beyaz boşlukta hiçbir görsel unsur yer almaz fakat okur zihinsel olarak “oradan bir şeylerin geçmesi” gerektiğini varsayar. Bu durum “tamamlama” (*closure*) olarak adlandırılır (McCloud, 2019, ss. 63-67). Grafik romanda zaman, mekânsal yüzey üzerinde temsil edilir; zamandaki geçişler resmin geometrisine dönüştürülür. Paneller zaman ve mekânı parçalar, bağlantısız anların hareketli ritmini sunarken; tamamlamalar bu anları birleştirerek sürekli, birleşik bir gerçeklik inşa etmemize izin verir (Görsel 1.1). Yani okur, ardışık panellerden eksik bilgileri tamamlayarak zihninde süreklilik sağlar.

Görsel 1.1

Scott McCloud’un *Çizgi Romanı Anlamak* Kitabından Bir “Tamamlama” Örneği



Kaynak: McCloud, 2019, s.67

Paneller arası geçiş türleri de okurun zaman algısını şekillendirir. Bu geçişler altı ana başlıkta toparlanır:

1. **Andan âna geçiş (*moment-to-moment*):** Çok az hareket vardır, bu tür geçişler okura fazla tamamlamaya gerek bırakmaz.
2. **Hareketten harekete geçiş (*action-to-action*):** Genellikle aynı özne ile devam eden bir hareketi gösterir.
3. **Konudan konuya geçiş (*subject-to-subject*):** Devam eden bir olay veya hareket, farklı sahnelerde birbiriyle bağlantı kuracak şekilde tasarlanır.
4. **Sahneden sahneye geçiş (*scene-to-scene*):** Hem zaman hem mekân değişir; bu geçiş, okurun gözlemleyerek sahneler arası boşlukları ilişkilendirmesini gerektirir.
5. **Görünümden görünüme geçiş (*aspect-to-aspect*):** Bir durumu, karakteri veya mekânı anlatmak için oluşturulan, daha çok atmosferik bir anlatım sunar.

6. **Bağımsız geçiş (*non-sequitur*):** Birbiriyle herhangi bir şekilde ilişki kurmayan sahneler, metinsel veya sembolik bir bağlam ile anlam kazanır (Cohn, 2010, s.130; McCloud, 2019, s.74).

Panel düzeni ve boyutu da hız ve gerilim algısını etkiler: Örneğin birbirine yakın ve küçük paneller hızlı tempoyu, geniş tek bir panel ise zamanın yavaşlamasını hissettirir. Okur, bir sayfadaki panelleri takip ederken zaman algısını zihninde oluşturur; grafik romandaki akış, mekânsal dizilimle eşleştirilerek yaratılır. Bu nedenle panel geometrisi, boşlukları ve görsel işaretleri bilinçaltında bir okuma temposu oluşturacak şekilde tasarlanır.

Panellerin konumu ve şekli okuyucunun bakış akışını yönlendirir. Geleneksel soldan sağa veya sağdan sola, yukarıdan aşağı okuma sırası, paneller arası bağlam kurmaya zemin hazırlar. Bu anlatı stratejileri, panellerin sayfa üzerindeki düzenlenişiyle birleşerek okuyucunun olayları algılama sürecine yön verir. Özetle, grafik romanda her panel bir anı dondurur ve aralarındaki boşluk okurun zihninde hareketi tamamlamaya iter; böylece zamanın akışı eşsiz bir biçimde deneyimlenir.

1.2.2 Sayfalardaki Ses: Tipografi, Balonlar ve Kutular

Grafik romanda yazı ve metin grafiği görsel anlatıyla bütünleşir. *Tipografi* hem okunabilirlik hem estetik açıdan önemlidir. Yazı karakterinin kalınlığı, şekli, ölçeği ve rengi anlatının tonuna hizmet eder. Bu bağlamda sayfa üzerindeki yazı, konuşma ve duyma organımız işlevini görür. Örneğin, patlama seslerinde büyük, kalın ve parlak renkli harfler; fısıltı veya hışırtı gibi kısık sesleri göstermek için ise küçük veya italik yazılar tercih edilir. Bağırarak bir karakterin diyalog metni de buna göre büyür ve kalınlaşır, burada tipografi ise eylemi betimlemede kullanılan bir araç görevi görür. Hışırtı, gıcırtı, tıslama gibi ses yansımalarının yazıya aktarımında kullanılan tipografik düzenlemeler, görsel anlatımı destekleyerek okuyucuya çerçeve içerisinde betimlenen nesne ya da canlıya ait yüzey, doku ve malzeme gibi fiziksel özellikler hakkında bilgi sunar.

Grafik romanlarda sesin ve anlatının görsel olarak ifade edilmesini sağlayan temel araçlar ise bu türle özdeşleşen *konuşma balonları* ve *anlatı kutuları* olmuştur. Konuşma balonları, karakterlerin doğrudan konuşmalarını aktaran, genellikle oval biçimli ve kapalı yapılar olarak tasarlanır; bu yapılar, diyalogun kaynağını okuyucuya açıkça gösterir. Balonların konuşmacıyı gösteren sivri uçlu *kuyrukları* vardır. Kuyruk ve balonun kenar biçimi, rengi, şekli konuşmacının ses tonuna veya konuşma şekline göre değişebilir. Düşünce balonu gibi alternatif balon tipleri de karakter iç sesi veya hayal gücünü

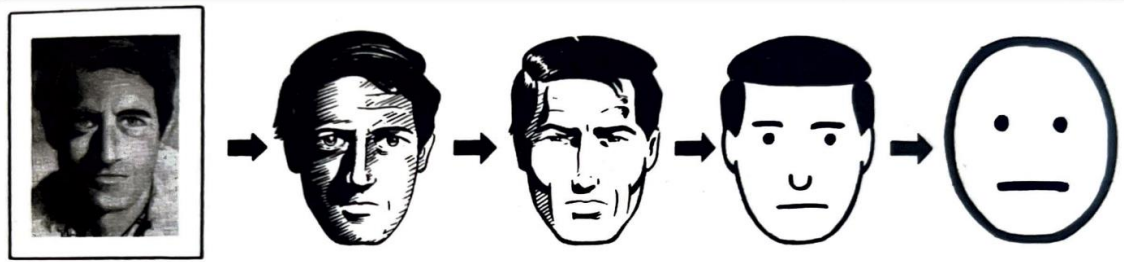
anlarını gösterir ve bunun için renk patlamaları, ışık noktaları gibi patlayıcı görseller tercih edilir. Ses efektlerinin yazı tipi, rengi ve çevresindeki görsel süslemeler eylemin hareketini, hızını, büyüklüğünü belirtir. Sonuç olarak, grafik romanda yazı biçimi ve konumlandırılması, görsel anlatıyı besleyen duyu organlarıdır. Hem okur için metni ayırıcı görev yapar hem de hikâyenin görsel tonunu pekiştirir.

1.2.3 Semboller ve İkonografi

Grafik romanda görsel anlatım çoğu kez soyutlama ve ikonik temsillerle zenginleştirilir. McCloud (2019, s.31)'un belirttiği gibi, bir yüz ne kadar basitleştirilmişse o kadar çok kişiyi temsil edebilir, yüz daha karikatürize çizildikçe tasvir ettiği insan sayısı artar ve evrenselleşir (Görsel 1.3). Bu kavramsal stilizasyon, duygusal doğrudanlık sağlar. Örneğin bir karakterin gözyaşları, uzun çizgisel damlalar yerine stilize büyük damlalarla gösterildiğinde acı daha genel bir sembole dönüşür. Grafik romanlardaki ikonlar, resmedilen nesnenin formunu hatırlatan iken, semboller dilsel anlam yükü taşır. Resimler “anında algılanan bilgi” kaynağıdır, yazı ise “çözümlemesi gereken semboller” olduğu için zamana ihtiyaç duyar (http-5). Basitleştirilmiş ikonlar hızlı iletilirken, soyut semboller (harfler, sayılar) öğrenilmiş kurallarla çözülür. Grafik romandaki ikon ve semboller bu yüzden birlikte çalışır. Bir küre çizimi dünya ikonu, bir kalp sembolü aşkı anlatırken, aynı sahnede beliren bir ünlem işareti şaşkınlık anlamı katar.

Görsel 1.3

Resimden İkona Soyutlama Örneği



Kaynak: McCloud, 2019, s.45

Bilindik bir sembol olarak *renk*; dramatik ve atmosferik işlevi üstlenir. Sıcak renkler genellikle tutku, öfke veya tehlike hissi uyandırırken; soğuk tonlar sakinlik, melankoli veya yabancılaşma duygusu verebilir. Renk kullanımı genellikle grafik romanın bağlamı üzerinden değerlendirilmelidir. Siyah-beyaz grafik romanlarda ise *ışık-gölge* kontrastı

(karanlık gölgeler, ışıklı silüetler) dramatik vurgu yapar. Daha karanlık hikâye türlerinde yoğun karartmalar ve keskin kontrastlar gerilimi yükseltir. Gölge ve tarama teknikleri karakterler arasındaki hiyerarşiyi gösterebilir veya mekânı betimlerken psikolojik yük oluşturabilir. Küçük bir ayrıntı bile sembolik anlam kazanabilir; bir karakterin arkasında gölge halinde beliren silüet tehdit işareti olabilir. Bu sinematik etkiler, grafik sanatının temel prensiplerinden beslenir ve çizer için kolay ifade yolları oluştururlar.

Tasarım elemanları içerisinde *aksiyon efektleri* de sembolik anlatıda rol oynar. Karakterin ruh durumunu gösteren bir çizgi bulutu, hız çizgileriyle hareketin abartılması, gözleri çarpı şeklinde çizilerek sersemleme durumu aktarılması gibi teknikler, eylemi çarpıcı bir simgeyle destekler. Özellikle Japon manga sanatında görülen bu dışavurumcu tasvirler, karakterlerle empati kurmayı ve grafik romanı benimsemeyi kolaylaştırır. Bu biçimler sayesinde karikatür ve manga sanatıyla özdeşleşmiş olan bu aksiyon efektleri veya ifade şekilleri, modern grafik romanın her biçiminde kullanılmaya başlanmıştır. Sonuç olarak, grafik romanda stilize simgeler, ikonlar ve renkler duyguyu yoğunlaştıran, atmosfer yaratan unsurlardır. Her çizgi ve gölge, anlatıya içerik katar; semboller ise okuyucunun anında tanıdığı evrensel imgeler olarak hikâyenin dilini zenginleştirir.

Grafik roman, ardışık sanatın sunduğu görsel-mekânsal potansiyeli kullanarak zamanı, hareketi ve duygusal temsilleri somutlaştıran, çok katmanlı bir ifade biçimidir. Panel düzenlemelerinin okurda oluşturduğu zaman algısı, tipografinin görsel ses üretimiyle birleşmesi ve sembollerin evrensel anlatı işlevi kazanması, bu türün sinema, edebiyat ve grafik tasarım arasında özgün bir yerde konumlandığını kanıtlamaktadır.

Biçimsel öğeler, tarihsel bağamlarından bağımsız değerlendirilemez. Grafik romanın kendine has yapısı, tarihsel süreçte edindiği rol ve işlevlerle birlikte evrilmiştir. Örneğin savaş sonrası dönemde yoğun travmatik anlatılarla birlikte daha karanlık tonların ve simgesel anlatımın yaygınlaşması, teknolojik gelişmelerin sayfa tasarımı ve resim tarzının kullanımına etkisi gibi etkenler, grafik romanın yapısını doğrudan değiştirmiştir.

Dolayısıyla grafik romanın biçimsel nitelikleri, yalnızca görsel ya da teknik tercihler değil; aynı zamanda dönemsel ihtiyaçlar, sosyopolitik bağamlar ve anlatı araçlarının evrimiyle ilişkilidir. Bu noktada, bir sonraki bölüm olan "Grafik Romanın Tarihsel Süreci", grafik anlatının biçimsel dönüşümünü tarihsel dönemler, sosyokültürel bağamlar ve teknolojik değişimler ekseninde ele alarak ardışık anlatı ile tarih arasındaki karşılıklı etkileşimi inceleyecektir.

İKİNCİ BÖLÜM

2 GRAFİK ROMANIN TARİHSEL SÜRECİ

Ardışık görsel anlatı tekniğinin kökenleri, tarih boyunca farklı uygarlıkların geliştirdiği görsel hikâye anlatım biçimlerine dayanmaktadır. Duvar resimleri, kabartmalar, işlemeli kumaşlar ve parşömenler üzerinde yer alan bu görseller, ardışık sahneler aracılığıyla olayların kronolojik bir biçimde aktarılmasını sağlamış ve böylece günümüzdeki grafik romanların temel biçimsel yapılarını şekillenmesinde önemli tarihsel dönüm noktaları olmuştur.

Resimli sayfalar, mermer üzerine oyulmuş figürler, oyma tahta levhalar gibi erken döneme ait görsel eserler yalnızca sanatsal değil, aynı zamanda yapılaş amaçları dahilinde sosyal ve politik birer araç olarak da değerlendirilmiştir. İnsanlığın mağara duvarlarına çizdiği ilk betimlemelerden itibaren, bir anlatıyı görselleştirerek kendi hikayesini yaşatma arzusu, kültürel belleğin biçimlenmesinde temel bir rol oynamıştır. Bu nedenle grafik romanların tarihsel gelişimini incelemek yalnızca estetik biçimlerin dönüşümünü anlamakla tamamlanmadığı gibi; tarihsel olayları, siyasal tartışmaları, dini anlatıları, toplumsal hareketleri ve hatta dönemin moda anlayışını da anlamayı gerektirir. Ayrıca bu erken anlatım biçimleri, kültürlerarası hikâye anlatımı pratiklerinin evrimini gösterdiği için grafik romanın sadece Batı kültürü etrafında gelişen bir anlatı türü olmadığını da ortaya koyar. Özellikle Mezopotamya, Antik Mısır, Antik Yunan, Roma, Mezoamerika ve Asya'daki örnekler, kültürel çeşitlilik içinde anlatının görselleştirilmesinin farklı yollarını ortaya koymakta ve bu formların estetik, ritüel ya da ideolojik kullanımlarını belgelemektedir. Dolayısıyla bu erken dönem örnekleri incelemek, grafik romanın gelişiminde sadece teknik değil aynı zamanda sosyokültürel bir sürekliliği de görmemizi sağlar.

Bu başlık altında değerlendirilen tarihi olaylar, şahsiyetler ve eserler, grafik romanın tarihsel temellerini kavrayabilmek adına önemli bir arşiv işlevi görmekte; her biri zamanının ruhunu, sanat anlayışını ve anlatı ihtiyacını görsel dil aracılığıyla nasıl yorumladığını göstermektedir. İlkel görsel örnekler, modern grafik romanların ifade biçimini doğrudan yansıtmamasına karşın; grafik romanın ardışık görsel anlatı yapısının tarih boyunca nasıl biçimlendiğini anlamak, günümüz hikâye anlatı sanatlarının evrimsel kökenlerine dair kapsamlı bir retrospektif sunmaktadır.

2.1 Erken Dönem Ardışık Sanat Örnekleri

Medeniyet tarihinin bilinen en eski görsel anlatı örnekleri, mağara duvarlarına çizilmiş av resimleri ve kaya yüzeylerine kazınmış sembollerle başlamaktadır. İnsanlığın medeniyete adım attığı zamanlardan süregelen bu iletişim biçimi, dönemin insanların dünyayı algılayış şekillerini, inançlarını ve gündelik yaşamlarını aktarmada bir günce rolü üstlenmiştir.

Görsel iletişim biçimleri insanların etrafında gördüklerini anlamlandırma ve aktarma ihtiyacı, düzenin sağlanması, inanç biçimlerinin ifadesi gibi insanların medeniyet tarihinde kültürel kimliğinin yaratılmasında etkin rol oynamıştır. Bu bağlamda modern grafik romanların köklerine inmek istendiğimizde karşımıza en temel iletişim araçları olan *resim* ve *yazı* çıkar.

Mağara resimleri, insanlığın bilinen en eski görsel anlatı örneklerindendir. Fransa'nın Chauvet Mağarası'nda bulunan ve yaklaşık 30.000 ila 32.000 yıl öncesine tarihlenen resimler, hayvan figürlerini detaylı ve hareketli bir şekilde tasvir eder (Görsel 2.1). Bu resimler, avcılık faaliyetlerinin yanı sıra, toplumsal ritüellerin ve inanç sistemlerinin bir yansıması olarak da değerlendirilebilir (Clottes, 2002). Bu duvar resimlerinin yanında o dönem yaşayan insanların avuç içlerini basarak yaptıkları el izleri mevcuttur. Benzer şekilde, 1940 yılında Fransa'da keşfedilen Lascaux Mağarası'ndaki resimler de yaklaşık 15.000 ila 17.000 yıl öncesine ait büyükbaş hayvanları betimleyen sahneler içerir ([http-](http://)6). Bu tür erken görsel anlatılar, insanların doğayla olan ilişkilerini ifade etme biçimini gösterir ve bir hikâye anlatımından çok günlük niteliği taşıyan, insan elinin günümüzde keşfedilen ilk sanatsal ürünleridir. Grafik roman biçimine uygunluğu olarak bakıldığında ise, mağara çizimlerindeki hayvan figürlerinde bir harekete, dolayısıyla bir zamana rastlamak mümkündür. Buna karşın çoğunun aslında bir kavramı temsil etme gayesiyle yapıldığını, biçimsel olarak incelediğimizde belirli bir nizama göre resmedilmediği görülmektedir. Mağara resimleri, insanlığın çevreyi anlama ve anlatma çabasından doğan, estetiğin ve sembolizmin ilk adımlarıdır.

Görsel 2.1

Chauvet Mağarası'ndaki Hayvan Resimleri



Kaynak: (http-7)

İnsanın sosyal evrimiyle çevreyi algılama kabiliyetinin gelişmesi, bu sosyal grupların kültürü şekillendirmesiyle devam etti. İnsan çevreyi anladıkça onu kendi adına şekillendirdi. Artan nüfusla beraber insanların gereksinimleri de karmaşıklaştı. Sosyal ve ticari ihtiyaçların artması sonucu hafızaya dayalı sözlü iletişim yetersiz kaldı ve yazının icadı kaçınılmaz oldu.

Yazının keşfedilen en eski örnekleri M.Ö 3500-3200 yılları arasında olduğu tahmin edilen, Mezopotamya bölgesinde yaşamış Sümerlere ait çivi yazısıdır. Tarımcılığın gelişmesi sonrası yerleşik hayata adaptasyonun bir sonucu olarak sosyal ve bürokratik ihtiyaçların karşılanması için yazılı bir sistem gereksinimi duyan Sümerler, ilkin piktografik düzenler oluşturdu. Zamanla sosyal hayata dair kavramların da belgelenme süreciyle, soyut ifadeleri de temsil edebilen ideogramlarla oluşturulan yazı sistemleri geliştirildi. Tarihteki bilinen ilk yazılı sistemi geliştiren Sümerler, yalnızca yazının icadıyla değil; sanatsal üretimleri, bilimsel birikimleri, edebi mirasları ve toplumsal organizasyonlarıyla da “medeniyetler beşiği” olarak tanımlanan Mezopotamya coğrafyasında birçok uygarlığın oluşumuna ve gelişimine zemin hazırlamışlardır (http-8).

Bu kültürel mirasın görsel anlatım açısından dikkate değer başka bir örneği ise, M.Ö. 3000’li yıllarda geliştirildiği Eski Mısır’da gelişen *hiyeroglif* yazı sistemidir (<http-9>) (Görsel 2.2). Biçimsel açıdan resimsel sembollerle oluşturulmuş olması, hiyerogliflerin grafik roman ya da görsel anlatı formlarıyla benzerlik taşıdığı izlenimini doğurabilir. Ancak hiyeroglifler, ardışık görsel hikâye anlatımı yerine, resimsel bir yapıya sahip bir yazı sistemi olarak işlev görür. Her bir sembol ya bir nesneyi ya da bir sesi temsil eder; dolayısıyla bu sistemin amacı anlatı oluşturmak değil, sözlü ifadede kullanılan anlamı işlemektir. Bu yönüyle hiyeroglifler, modern grafik romanın karakteristik özellikleri olan ardışıklık, zaman bağlamında sahneleme ve olay örgüsü gibi anlatı unsurlarını taşımaz. Dolayısıyla, görsel olarak figüratif bir zenginlik sunsa dahi, hiyeroglif yazı sistemi esasen görsel bir yazı türü, yani bir tür alfabetik sistem olarak değerlendirilmelidir.

Görsel 2.2

Mısırdaki Kom Ombo Tapınağı’na Ait Hiyeroglif Örneği



Kaynak: (<http-10>)

Görsel kültür tarihindeki her anlatım biçimi grafik romanın doğrudan öncülü sayılmasa da bazı erken dönem eserler yapısal ve anlatsal özellikleri bakımından bu formun gelişim sürecine ışık tutar. Bu doğrultuda, zaman bağlamında ardışıklık ve olay örgüsü gibi

öğeleri bünyesinde barındıran örnekler, grafik anlatının tarihsel temellerini tartışmaya açar.

Erken dönem anlatı örnekleri arasında Sümer uygarlığının sanatsal üretimi olan *Ur Kraliyet Sancağı*, grafik romanın tarihsel öncülleri arasında değerlendirilebilecek önemli bir örnek sunar. *Ur Kraliyet Sancağı*, Mezopotamya uygarlıklarının en erken dönemlerine ait önemli bir görsel anlatı örneğidir. M.Ö. 2600-2400 yılları arasında tarihlenen bu eser, ilk olarak 1928 yılında İngiliz Arkeolog Sör C. Leonard Wooley tarafından günümüz Irak topraklarında bulunan antik kentin Kraliyet Mezarlığı'nda keşfedilmiştir. Arkeolog Leonard Wooley kazılarında incelediği lahitlerin birinde “en muhteşem şey” olarak tanımladığı ikizkenar yamuk şeklinde bir kutu keşfetti. Kırmızı kireç taşı ve lacivert taşı¹ renklendirilmiş ahşap bir kutu, üzerinde deniz kabukları işlenmiş çok sayıda figürü içeriyordu. Wooley bu kutuyu, alemdar² olduğunu tahmin ettiği fosil bir adamın omzuna dayalı şekilde bulmuştu. Kutu bir direğe asılı olduğu için kutunun bir hanedan sancağı olduğu düşünüldü. Bu nedenle kutu, *Ur Kraliyet Sancağı* olarak adlandırıldı (Farthing, 2013, ss. 22-23). Ancak modern araştırmalar bunun antik dönemlerde kullanılan telli bir müzik aletinin gövdesi olduğunu işaret etmektedir.

Sancak, 21,59 cm yüksekliğinde ve 49,53 cm uzunluğunda, dikdörtgen prizma biçiminde ahşap bir kutu şeklindedir. Mozaik benzer bir teknikle dekore edilmiştir; süslemelerinde lacivert taşı, kırmızı kireç taşı ve deniz kabukları kullanılmış, bunlar ziftle tahtaya yapıştırılmıştır. Aşağıdan yukarı doğru okunduğunda, üst üste dizili sahneler, bir grafik romana benzer bir görsel anlatı oluşturur. Eserin iki yüzünde farklı anlatılar yer almaktadır ve bu yüzler "Barış Paneli" (Görsel 2.3) ve "Savaş Paneli" (Görsel 2.4) olarak adlandırılır. Barış yüzünde, ardışık üç panelden oluşan sahnelerde ziyafetler ve sosyal hiyerarşi betimlenirken; kralın Sümer Kraliyet Ordusuyla düşmanı yendiği ilk yüzey, savaş paneli olarak bilinir. Düşmanı yendikten sonra piyadeler esirleri kralın önüne getirir. Kral, mızrağını kaldırdığında esirlerin kaderini belirler (Borrell vd., 2010, s. 52). Bu yapı, ardışık sahneleme mantığıyla modern çizgi anlatılara oldukça yakındır. Her

¹ Lacivert taşı, uluslararası kaynaklarda “Lapis Lazuli” olarak bilinen mavi bir kaya türüdür. Latince taş anlamına gelen *lapis* ve dilimize Farsça'dan geçen *lâciverd* kelimesinden türetilmiştir ([http-11](http://11)). Antik dönemlerden beri süs eşyaları, tılsımlar ve takılarda kullanılmıştır.

² Alemdar (Far.: *alamdār*) “sancak taşıyan, sancaktar” sözcüğünden alıntı bu sözcük Arapça *‘alam* “sancak” sözcüğünden türetilmiştir ([http-12](http://12)).

panelde olayların kronolojik bir ilerleyiş içinde aktarılması, zamanın görsel bir yapı üzerinden sunulmasını sağlar.

Görsel 2.3

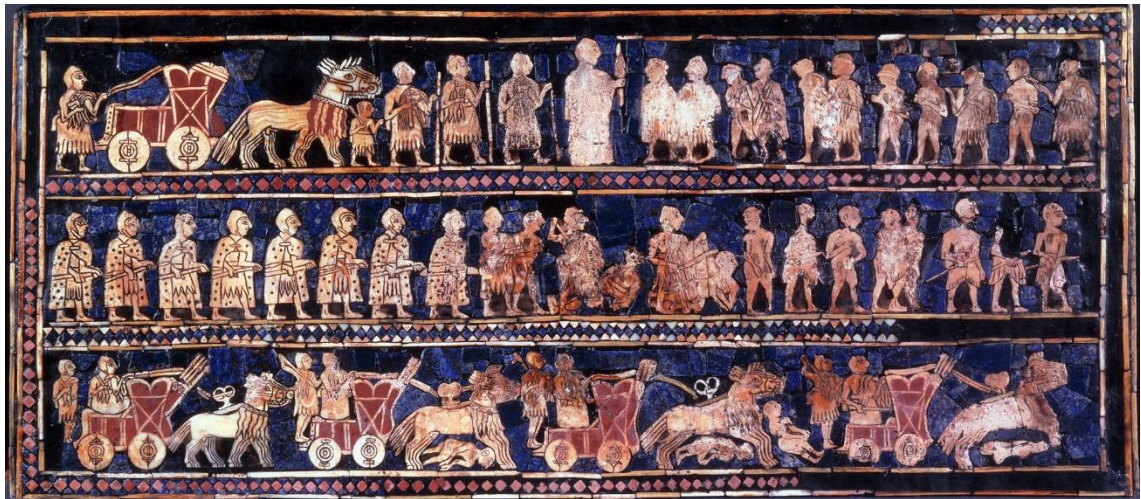
Ur Kraliyet Sancağı, Barış Paneli



Kaynak: (<http-13>)

Görsel 2.4

Ur Kraliyet Sancağı, Savaş Paneli



Kaynak: (<http-14>)

Ur Kraliyet Sancağı'nın işlevi konusunda çeşitli yorumlar mevcuttur. Bir müzik enstrümanı kutusu, bir savaş sancağı ya da ritüel amaçlı bir obje olabileceği öne sürülmektedir (Farthing, 2013, s. 22). Ancak en yaygın kabul gören görüş, eserin siyasi

ve ideolojik bir propaganda aracı olduğudur. Bu yönüyle, savaş ve barış temalarının bir arada işlendiği bir “hikâye anlatımı kutusu” olarak değerlendirilebilir. Kompozisyonun yapısı, figürlerin hiyerarşik oranlaması (kral en büyük figürdür) ve tekrar eden jestler, anlatıya dramatik bir etki kazandırır.

Bu eser, Mezopotamya uygarlığının erken görsel anlatı geleneklerini, toplumsal düzeni ve iktidarın meşrulaştırılmasını yansıttığı için grafik romanın tarih öncesi ait keşfedilmiş ilk biçimlerinden biri olarak değerlendirilebilir.

Savaş temasını hareketli görsel bağlamında uygulamış Mezopotamya bölgesine ait bir diğer eser ise *Naram-Sin Zafer Steli*³’dir (Görsel 2.5). M.Ö. yaklaşık 2254–2218 yıllarına tarihlenen bu eser, Akad Kralı Naram-Sin’in Lullubi halkı üzerindeki zaferini kutlamak amacıyla hazırlanmıştır (İbrahim, 2018, s. 810). Bu *Stel*³, günümüzde Louvre Müzesi’nde sergilenmektedir ve Akad İmparatorluğu’nun sanatsal ve politik gücünü yansıtan en önemli yapılardan biri olarak kabul edilir.

Stel, pembe kalker taşından yontulmuş olup yaklaşık 2 metre yüksekliğindedir (http-15). Tipik Mezopotamya dikey kompozisyonlarının aksine, bu eserde diyagonal bir düzlem tercih edilmiştir. Bu özelliğiyle ardışık sanat formları arasında farklı bir yer tutmaktadır. Uygulamadaki bu çapraz açı, kralın zafer yürüyüşünü dramatik bir biçimde betimlemek için seçilmiştir. Sahnenin üst kısmına yükselen figürler, kralın ilahi konuma yükselişini temsil eder. *Stel*, bu açıdan hem bir zaferin hem de tanrısal meşruiyetin görsel bir örneğidir.

Stel üzerinde Naram-Sin, miğferli, silahlı ve diğer figürlerden daha büyük bir boyutta tasvir edilmiştir; bu hiyerarşik düzen, onun ilahi veya yarı ilahi bir kahraman olarak yüceltilmesini ifade eder. Kralın başının üzerinde yıldızlar, onun tanrılarla olan ilişkisini vurgular (http-15). Dağlık bir arazi üzerinde aşağıdan yukarıya doğru kaçan veya teslim olan düşman figürleri gösterilmektedir. Bu sahne, kronolojik bir anlatı değilse bile güçlü bir ardışık olay izlenimi verir; figürlerin konumlanması, izleyiciye savaşın nasıl ilerleyeceğini gösterir.

³ Stel, genellikle taştan yapılmış, dikdörtgen veya yuvarlatılmış üst kısımlara sahip, dikey olarak duran bir levhadır. Fransızca *stèle* “dikilitaş” sözcüğünden alıntıdır (http-16).

Görsel 2.5

Naram-Sin Zafer Steli



Kaynak: (http-17)

Stel, yalnızca askeri bir zaferi kaydetmek değil, aynı zamanda Naram-Sin'in kraliyet ideolojisini yaymak için yapılmıştır. Bu eser, Akad krallarının, özellikle de Naram-Sin'in, tanrısal statülerini onaylama çabalarını göstermektedir. Bu bağlamda, eser görsel propagandanın erken bir örneğidir. Bu sahne, ikonografik öğeleri kullanarak izleyiciye düzen, güç ve zafer duyguları aşılamayı amaçlar.

Bu dikilitaş, teknik olarak yüksek kabartma tekniğiyle işlenmiştir. Figürler çok dikkatli bir şekilde yontulmuş ve özellikle kas yapıları, kıyafet dokuları ve yüz ifadeleri ayrıntılı bir şekilde tasvir edilmiştir. Bu detaylar, anlatıya dramatik bir derinlik katarken aynı zamanda estetik zenginlik de sunar. Bu yönüyle stel, Mezopotamya sanatında figüratif anlatımın ulaştığı yüksek düzeyi temsil eder.

Grafik romanın ardışık anlatı yapısına bağlamla yaklaşıldığında, *Naram-Sin Zafer Steli*, bir nizamla bağlı olan zamansal bir ilerleyiş sunmasa da mekânsal ve ideolojik bir

kompozisyon içerisinde olayların gelişimini vurgular. Ayrıca hareketli ve dramatik anlatımıyla grafik anlatının erken biçimlerinden biri olarak değerlendirilebilir.

Antik Mısır'da, özellikle Yeni Krallık Dönemi'nde (M.Ö. 1550–1070), mezar duvarlarına yapılan resimler yalnızca dini değil, aynı zamanda didaktik ve anlatısal işlevlere de sahipti. Menna, Teb kentinde (Theban Nekropolü veya Luksor olarak da bilinmektedir) yaşamış nüfuzlu bir devlet görevlisi ve önemli bir katiptir. Menna'nın mezarı "TT69" olarak tanımlanır (Hartwig, 2013, s. 548).

Menna'nın mezar resimlerinde, tarım faaliyetlerinden hasat sahnelerine, dini ritüellerden ölüm sonrası yolculuğa kadar çeşitli konular yer alır. En bilinen sahnelerden biri olan "Tarlaların Denetlenmesi" bölümünde, Menna'nın bir denetleyici olarak tarım işçilerini gözetlediği gösterilir ([http-18](#)) (Görsel 2.6). Sahnedeki figürlerin düzeni, ardışık olayları önem sırasına uygun olarak izleyiciye sunar. Bu yönüyle, modern grafik romanların panel mantığına benzer bir yapı taşır. Figürlerin oranları, mekânsal konumları ve jestleri, anlatının akıcılığına katkıda bulunur. Antik Mısır'a ait tanrı ve yarı tanrı figürleri görsellerin odağındayken, parya sınıfı ise daha küçük boyutta çizilmiştir ve bu görkemli figürlerin arkasında yer alır (Görsel 2.7).

Resimler, tempera⁴ benzeri tekniklerle, alçı sıvalı yüzeye mineral bazlı pigmentler kullanılarak yapılmıştır. Renkler, sembolik anlamlar taşır; örneğin mavi suyu, yeşil bereketi temsil eder. Zaman zaman resimlerin belirli yerlerine yerleştirilmiş hiyeroglif yazıları ile resimdeki olayın bir anlatımı, açıklaması veya vurgusu yapılmaktadır. Her ne kadar metinler belgelenmek amacıyla yapılmış kayıt yazıları olsa da görselin ve yazının ortak bir temada birlikte kullanılması erken dönem medeniyetleri örnekleri arasında önemli bir yer tutmaktadır

⁴ Tempera (Lat.: *Temperare*): Yumurta ve su karışımıyla üretilen renklerle uygulanan boyama tekniğine verilen isim ([http-19](#)).

Görsel 2.6

Menna'nın Tabut Resimlerinde Tarımsal Faaliyetlerin Ardışık Düzendeki Resmedilişi



Kaynak: (http-20)

Görsel 2.7

Menna'nın Tabutunda Bir Aradaki Yazı ve Görseller



Kaynak: (http-21)

Antik Mısır görsel kültürünün günümüze kadar ulaşmış örneklerinden biri diğeri de *Nebamun Freski* olarak bilinen resimler, yaklaşık M.Ö. 1350 yılına, 18. Hanedanlık Dönemi'ne tarihlenmektedir. Bu fresk, tıpkı Menna'nın mezar resimleri gibi Teb kenti yakınlarında yer alan ve orta rütbeli bir kâtip olan Nebamun'un mezar şapeline aittir. Mezar ilk kez 1820'li yıllarda Giovanni d'Athanası adlı Yunan kökenli bir antika avcısı

tarafından keşfedilmiş ve fresk parçaları daha sonra British Museum koleksiyonuna dahil edilmiştir (Parkinson, 2008, s.152).

Nebamun'un mezar şapelindeki duvar resimleri, Antik Mısır'daki seçkin yaşam tarzını ve ölümden sonraki yaşam inancını yansıtan canlı sahneler sunar. Bu resimler, Nebamun'un hem dünyevi yaşamını hem de sonsuzluk arzusunu betimleyen çeşitli temaları içerir.

Görsel anlatı, ardışık paneller hâlinde sunulmasa da mekânsal düzenlemeyle zamanın akışı izlenebilir hâle getirilmiştir. Hayvanların birbiriyle ilişkisi, hizmetkarlar arka planda konumlandırılması, çalışma süreci ve Nebamun'un olayların merkezinde kontrol eder haldeki duruşu, izleyiciye bir odak noktası sunar (Görsel 2.8). Figürlerin hiyerarşik oranları da dikkat çekicidir; Nebamun en büyük figür olarak resmedilmiş, onun statüsüne vurgu yapılmıştır.

Görsel 2.8

Nebamun Şapeli Resimleri



Kaynak: (http-22)

Bu Antik Mısır uygarlığına ait mezar resimleri, katiplerin yaşamı boyunca gerçekleştirdiği görevlerin tanrılar önünde doğrulanması gerektiği inanişından dolayı zamanda ilahi mahkemede sunulacak bir “yaşam kaydı” işlevi de görüyordu. Bu doğrultuda bu duvar resimleri yalnızca yüksek zümrenin toplumsal statüsünü ve inançlarını belgelemekle kalmamış, aynı zamanda dönemin ekonomik ve sosyal yaşamına dair ayrıntılı bilgiler sunmuştur (http-22). Bu eserler hem belgesel hem de anlatımsal bir araç işlevi görmüştür.

Diğer taraftan Antik Yunan’da, özellikle M.Ö. 7–6. yüzyıllarda Atina’da üretilen “siyah figürlü amforalar” mitolojik ve kahramanca anlatıları ile dikkat çekmektedir. Bu teknikte figürler kırmızı kil zemin üzerine sıvama ile uygulanır, fırınlama öncesi hayvan boynuzu gibi aletlerle kazınarak detaylandırılırdı. Exekias ve Amasis gibi ressamlar, önce hayvan frizleriyle süslenen bu vazolara mitolojik sahneleri yerleştirmiş; böylece anlatı odaklı kompozisyonlar geliştirmişlerdir (Degirmenci, 2023). Görsel 2.9’da görüleceği üzere, Exekias’a atfedilen ünlü amforalarda Achilles ile Ajax oturur vaziyette zar oyunu oynarken, Ajax bir savaş sonrası Achilles’in bedenini taşıırken ve son olarak kendi onuru için ölüme hazırlanırken gibi efsanevi savaş hikayelerine ait sahnelerini art arda resmeder.

Görsel 2.9

Exekias, Achilles ve Ajax Zar Oyunu Oynarken, MÖ 550-525



Kaynak: (http-23)

Figürler profilden gösterilerek hareket ve duygu aktarılmış, çoklu karakterleri içeren kompozisyonla zaman bağlamı anlatı farklı biçimde gösterilmiştir. Bu tür vazolar, zamanı ve uzayı tek bir görsel düzlemde birleştiren ardışık anlatı öncülleri olarak değerlendirilebilir. Özellikle Exekias gibi ustalar, siyah figür tekniğini mitolojik “sahneler” oluşturmak için kullanmış, bu anlatıların mimari ya da duvar resmine benzer bir bütünlük içinde akmasını sağlamıştır.

Antik Roma’da ise ardışık anlatının en görkemli eseri *Trajan Sütunu* olmuştur (Görsel 2.10). Roma İmparatoru Trajan’ın Dacia zaferlerini ölümsüzleştirmek için yaptırılan *Trajan Sütunu* (MS 113) yaklaşık 35 m yüksekliğinde ve 3,7 m çapında devasa bir mermer blok üzerine oyulmuştur (Uçar, 2011, s. 48-49). Sütun gövdesini saran sarmal kabartmalı bantta, 101–102 yıllarındaki Birinci ve 105–106 yıllarındaki İkinci Dacia seferleri kronolojik olarak anlatılır. Sütunun ikonografisinde düşman figürler, Roma lejyonları motifler düzenli bir anlatı örgüsünde bir araya gelerek destansı bir etki yaratır. Diğer savaş betimlemelerinin aksine, *Trajan Sütunu*’nda kanlı çarpışmaların yanında dikkat çeken disiplinli ilerleyen birlikler, inşaat sahneleri ve ritüeller de detaylarda işlenmiştir.

Görsel 2.10

Trajan Sütunu



Kaynak: (http-24)

Rölyef boyunca kurban törenleri ve birliklerin sefere çıkışı gibi tekrarlanan sahneler yer alır. Bu ardışık sahneleme tekniği zaman bağlamında öncelik-sonralık ilişkisiyle modern grafik romanlarda olduğu gibi bir anlatım tarzını, kahramanlık hikayelerinin gelecek kuşaklara aktarımı için somutlaştırmıştır (Uçar, 2011, s. 48). Tüm bu özellikleri göz önüne alındığında, *Trajan Sütunu*'nun kendi döneminde etkili bir propaganda aracı olarak kullanıldığı ve aynı zamanda Roma İmparatorluğu'nun tebaasının kolektif hafızasının şekillenmesinde önemli bir rol oynadığı söylenebilir.

Sembolik görselleriyle mitolojik anlatılar sunan bu örnekler ardışık sanatın erken dönemdeki izlerini gösterir. Her biri, olayları belli bir sıra içinde algılamamızı sağlayan düzenlemeler içerir; mitolojiyi veya tarihi olayları tek tek kareler veya paneller yerine süreklilik arz eden kompozisyonlarla sunar. Böylece bu eserlerin biçimsel yapısı, sonraki bölümlerde ele alınacak Orta Çağ ardışık sanat örneklerine kavramsal bir zemin hazırlar.

2.2 Orta Çağda Ardışık Sanat Örnekleri

Erken dönem Avrupa el yazmaları, Roma İmparatorluğu'nun çöküşü ve Hristiyanlığın yükselişiyle birlikte dönemin kolektif hafızasının kaydedildiği yazılı kaynaklar olarak kültürel bir öneme sahiptir. Antik Çağ'da papirüs⁵ ruloları yaygın bir yazı formatıydı, ancak 4. yüzyıldan itibaren kodeks⁶ biçimi tercih edilmeye başlandı (Bischoff, 1990). Bu dönemde, başta dini metinler olmak üzere, politik ve edebi eserleri de kapsayan el yazmaları, 5. yüzyıldan itibaren Batı Avrupa'daki manastırlarda çoğaltılmış ve süslenmiştir. Zamanla, bu eserler daha ayrıntılı görsellerle zenginleştirilmiş ve sanatsal anlatım açısından daha görkemli bir form kazanmıştır. İllüstrasyonlar⁷ ve minyatürler, görsel hikâye anlatımının temel taşları haline gelmiştir. Yazılı ve görsel anlatılar her zaman olduğu gibi bu dönemde de tarihi kayıt altında tutmak ve kültürü taşımak adına medeniyetin önemli birer aygıtı olmuştur.

El yazmalarının ortaya çıkışında, *Vulgata İncili* önemli bir dönüm noktası olarak kabul görmektedir. "Vulgata" kelimesi Latince "*vulgatus*", yani "insanlar arasında yaygın" veya "halkın kullanımı için hazırlanmış" anlamına gelir. Bu İncil, 4. yüzyılda Aziz Jerome (Hieronimus) tarafından Latinceye çevrilmiş; Aziz Jerome'un çevirisi, o dönemde Roma

⁵ Papirüs (Fr.: Papyrus): Nil nehri kıyılarında yetişen bir bitki. Fransızca kâğıt anlamına gelen *papier* kelimesi bu kelimeden türetilmiştir (http-25).

⁶ Kodeks (Lat.: Cōdex): Eski el yazması cilt, kitap veya defter (http-26).

⁷ İllüstrasyon (Fr.: Illustration): Resimleme sanatı. Latince aydınlatmak anlamına gelen *illustrare* kelimesinden türetilmiştir (http-27).

İmparatorluğu'nda konuşulan Latinceyi temel aldığı için bu isimle anılmıştır (Metzger, 2001, s.29). Aziz Jerome, İncil'i çevirmek için Septuaginta (Eski Ahit) ve İbranice Masoretik metinlere başvurmuş ve farklı çeviri geleneklerini birleştirerek Batı Hristiyanlığı için standart bir metin oluşturmuştur (Houghton, 2023). Vulgata, özellikle Orta Çağ boyunca Batı Avrupa'da manastırlarda el yazması olarak üretilmiş ve illüstrasyonlarla zenginleştirilmiştir. *Vulgata*, Orta Çağ boyunca Batı Avrupa'da en yaygın kullanılan İncil metni olmuş, manastırlarda el yazmaları şeklinde üretilerek kiliselerde, kiliseye bağlı eğitim kurumlarında temel kaynak olarak kullanılmıştır. Bu el yazmaları, yalnızca dini metinleri içermekle kalmamış, aynı zamanda Hristiyan ikonografisinin gelişmesine de katkıda bulunmuş, resimli anlatım ve yazı sanatları geleneğinin ilerlemesine öncülük etmiştir.

5. yüzyılda Batı Roma İmparatorluğu'nun çöküşü, Avrupa'da kapsamlı bir kültürel gerileme sürecinin başlangıcı olmuştur. Entelektüel sınıfın zayıflaması ve Katolik Kilisesi'nin eğitim kurumlarının nihai düzenleyicisi konumuna geçmesiyle birlikte, el yazmaları ve süsleme gelenekleri, dönemin aydınları tarafından ilahi mesajların iletilmesinde, telkin edilmesinde kullanılan araçlar hâline gelmiştir. 700'lü yıllarda *Lindisfarne İncilleri*; özellikle kilim desenini andıran motiflerle bezeli haç biçimindeki kapakları, *inisiyal harf (illuminated initials)* adı verilen baş harflerin süslenişiyle ve simgeleşmiş Matta, Markos, Luka ile Yuhanna'yı simgeleyen figüratif betimlemeleriyle erken Orta Çağ el yazması geleneğinin en seçkin örneklerinden biri olarak kabul edilir (http-28) (Görsel 2.11 ve 2.12).

Görsel 2.11

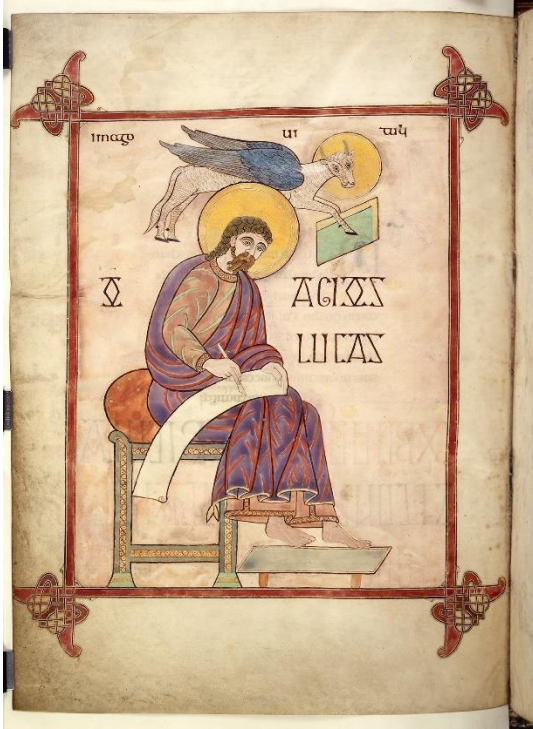
Lindisfarne İncilleri, Yeni Ahit'teki Dört İncil'in Yazarlarından Biri Olan Matta'nın Resmedilişi



Kaynak: (http-29)

Görsel 2.12

Lindisfarne İncilleri, Yeni Ahit'teki Dört İncil'in Yazarlarından Biri Olan Luke'un Resmedilişi

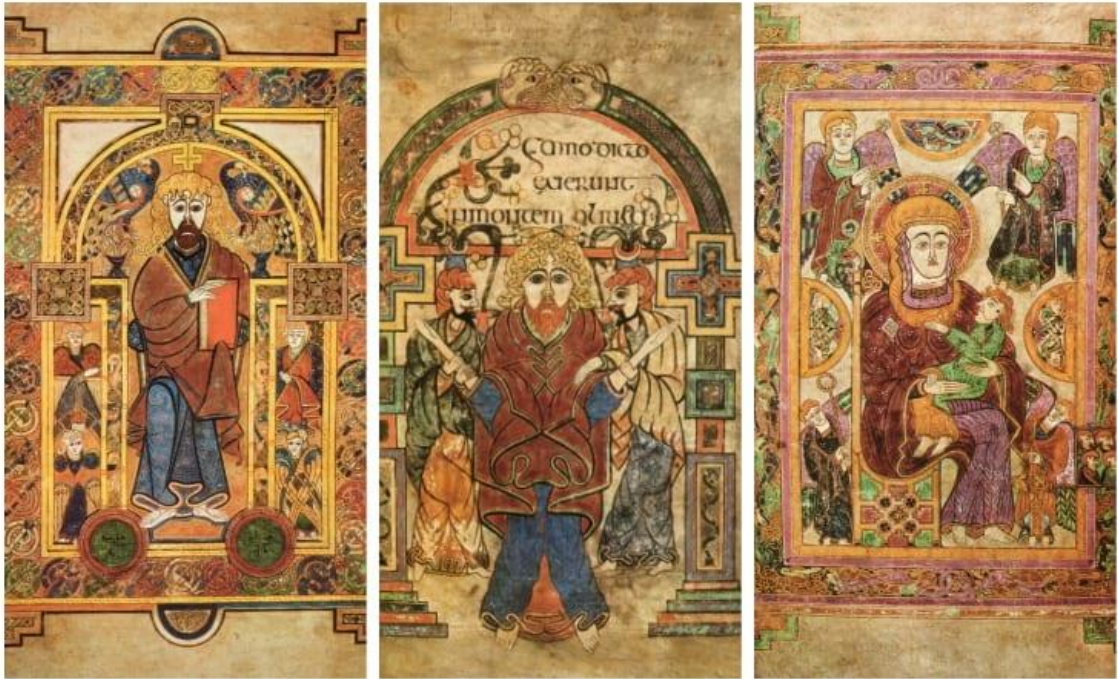


Kaynak: (http-30)

Lindisfarne İncilleri'nden sonra 9. yüzyılda kitaplaştırıldığı bilinen İrlanda kökenli *Book of Kells*, Orta Çağ Avrupa'sının günümüze kadar ulaşmış en önemli el yazmalarından biridir (Görsel 2.13). *Book of Kells*, özellikle "illuminasyon" sanatının zirve noktalarından biri olarak kabul edilir. Kitabın sayfaları altın varak, canlı renkler ve girift desenlerle süslenmiş olup, İrlanda düğüm motifleri, hayvan figürleri ve karmaşık geometrik desenler içermektedir. *Book of Kells*, Orta Çağ'ın en önemli ve en zarif el yazmalarından biri olarak grafik sanatlar, tipografi ve dini ikonografi açısından büyük bir öneme sahiptir. Kitabın detaylı süslemeleri ve ince işçiliği, erken Orta Çağ Avrupa'sındaki sanat anlayışının zirvesini temsil etmektedir. Dört İncil'i içeren bu kitap, bir el yazması olup günümüzde Dublin'deki Trinity College Kütüphanesi'nde Hristiyan kültürel mirasının en çarpıcı örneklerinden biri olarak titizlikle muhafaza edilmektedir. (http-31).

Görsel 2.13

Book of Kells İç Sayfa Örnekleri



Kaynak: (http-32)

Bu el yazması eserler, görsel anlatının sadece metni destekleyen bir unsur değil, aynı zamanda anlatının ayrılmaz bir parçası olduğunun sanatsal kanıtları olmuşlardır. Bu yaklaşım, resimli romanların temelini oluşturan metin ve görselin eşit önemde olduğu

anlatı yapısının erken örneklerini sunar. Buna karşın zaman bağlamında birbirinden bağımsız resimlerle süslenmişlerdir. Tıpkı bir panelin içine yerleştirilmiş gibi tasarlanan bu eserler tekil ama birbiriyle bağlantılı anlatımıyla karikatürlerin erken döneme ait örnekleri olarak incelenebilir.

Bu denli detaylı ve sembolik süslemelere sahip el yazmaları, yalnızca dinsel içerikleri aktarmakla kalmamış, aynı zamanda dönemin estetik anlayışını, teknik becerilerini ve kültürel zenginliğini de yansıtan sanat objeleri hâline gelmiştir. Nitekim bu tür yapıtların yaygınlaşması ve stilize biçimde üretilmesi, Avrupa’da görsel kültürün kurumsallaşmasını da beraberinde getirmiştir.

Batı Avrupa, göçebe toplulukların neden olduğu karanlık çağdan çıkarak yeniden bir kültürel ve sanatsal yükseliş sürecine girmiştir. Bu beklenmedik gelişme, 11. yüzyılın Batı Hristiyanlığının şekillendiği ve yeni bir kimlik kazandığı bir dönem olmasını sağlamıştır. Papa tarafından 8. yüzyılda Roma İmparatorluğu’nun meşru mirasçısı ilan edilen Frank Kralı Charlemagne, sanatsal anlamda yaratım sürecinin başlamasını sağlamış ve saray ekseninde gelişen kraliyet sanatı ekolü oluşturulmasına zemin hazırlamıştır. Charlemagne, Avrupa’nın siyasi ve dini olarak birliğinin yanında kültürel ve dolayısıyla sanatsal anlamda da ortak değerlere sahip olmasını amaçlamıştır. Charlemagne döneminde üretilen sanatsal ürünler ve bu ürünlerde kullanılan teknikler o kadar yenilikçi olmuştur ki bu döneme “Charlemagne’ın yeniden doğuşu” anlamına gelen “Korolenj Rönesansı” adı verilmiştir. Bu dönemde yapılmış kültürel reformlar grafik anlatımı hem burjuvazinin hem de işçi sınıfının faydalanabilmesini sağlamıştır. Korolenj Dönemi eserleri ardışık sanat bağlamında incelendiğinde, tarımsal faaliyetleri düzenlemek amacıyla hazırlanmış olan *Charlemagne Takvimi* dikkat çeker (Görsel 2.14). Charlemagne bu takvimde, aylara göre yapılması gereken işleri sıralı minyatür çizimlerle anlatmıştır (Bozhüyük, 2020, s. 33). Charlemagne’ın takvimi, dönemin bilim ve sanatıyla birleşerek bilgi aktarımında tıpkı resimli romanlardaki gibi zaman bağlamındaki hareket yöntemini kullanır.

Görsel 2.14

Charlemagne Takvimi'ndeki Tarım ve Hayvancılık Faaliyetlerinin Aylara Göre Resmedilişi



Kaynak: (<http-33>)

Ardışık anlatının farklı bir yöntemi ise 1066 Normandiya Fethi'ni anlatan *Bayeux Duvar Halısı*'nda görülür. Yaklaşık 68 m uzunluğundaki bu yün nakış, Orta Çağ dönemi hikâye anlatıcılığının önemli eserlerindendir. Eser hak ettiği propaganda işleviyle “okuryazar olmayan çoğunluğun” izleyeceği bir hikâye anlatır (<http-34>). *Bayeux Halısı*, fetih övgüsü içeren içerik ve dönüştürücü gücüyle bir propaganda aracı işlevi de üstlenmiştir.

Eserde, anlatının görsel akışını yönlendirmek amacıyla kompozisyon düzenlenmiş; izleyicinin bakışını bir sahneden diğerine yönlendirecek şekilde tasarlamışlardır. Halının yüzeyi üç yatay bölgeye ayrılmıştır: anlatının ana olayları, merkezi ve daha geniş olan orta bantta yer alırken, üst ve alt bantlarda hayvan ve insan figürleri, *Ezop Masalları*'ndan

sahneler ile avcılıkla ilgili betimlemeler bulunur (http-35). Zaman zaman bu bordürlerde yer alan görseller, merkezi anlatıdaki önemli anlarla etkileşime girerek izleyicinin dikkatini anlatının kilit noktalarına çeker. Halıda yer alan yetmiş beş ayrı sahne, Hastings Muharebesi'ne giden süreci ve savaşın kendisini kapsayan kesintisiz bir anlatı kurgusu oluşturur (http-35) (Görsel 2.15). Kesintisiz (veya ardışık) anlatı biçimi, el yazması rulolar gibi geleneksel formlardan türeyen bir yöntemle, tek bir düzlem üzerinde birden çok sahneyi art arda betimleyerek hikâyeyi bütünsel bir yapıda sunar. Bununla birlikte, halının konu edindiği içerik, biçimsel olarak Orta Çağ elyazmalarını çağrışırsa da anlatısal yaklaşımı itibarıyla daha çok anıtsal süslemeleriyle, özellikle tarihî ve mitolojik sahnelere odaklanan *Trajan Sütunu* gibi örneklerle ortaklık kurar.

Görsel 2.15

Bayeux Halısı, Muharebe Görselleri



Kaynak: (http-36)

Bayeux Duvar Halısı'ndaki karakterler yan profilden ve şematik ifadelendirilmeye çizilmiş, sınırlarında kural ihlali olmaksızın akıcı bir ardışıklık sağlar. Çerçeve görevi gören kuşlar ve hayvan motifli bordürler sahneler arasında görsel bölümler oluşturur. Bu tarihi anlatı, metniyle görseli bütünleştirerek resim ve yazıyla ilerler; renkli ipliklerle yapılmış anlatı tekniği, modern grafik romandaki panel akışıyla benzer işlevde kullanılmaktadır.

Benzer şekilde, Japon görsel anlatı geleneğinde yer alan *Heiji Monogatari Emaki* (*Heiji Hikâyesinin Resimli El Yazması*) de metin ve imgeyi bir araya getiren yapısıyla hem tarihî olayları dramatize eder hem de ardışık sahneler aracılığıyla güçlü bir görsel hikâye sunar. 13. yüzyılda yapıldığı düşünülen bu eser, 1159–1160 yıllarında gerçekleşen Heiji İsyanı'nı konu alır ve özellikle "Sanjō Sarayı'na Gece Saldırısı" bölümüyle dikkat çeker (http-37). Detaylıca incelemek amacıyla bölümler hâlinde yatay olarak açılacak şekilde tasarlanan bu resimli rulo, Japon görsel anlatı geleneğinin temel özelliklerini yansıtır. Olaylar, yukarıdan kuşbakışı perspektifle ve sağdan sola doğru ilerleyen bir anlatı düzeni içinde kurgulanmıştır; anlatının başlangıç ve bitişinde ise yazılı bölümler yer alır. Fırçayla işlenmiş çizgiler ve renkli boyamalarla görselleştirilen hikâye, ardışık bir şekilde ilerler.

Eserde, yangınlar, kaçırımlar ve savaş sahneleri gibi dramatik olaylar, detaylı ve etkileyici bir şekilde resmedilmiştir. Görsel 2.16'da, sarayın kuşatma altında gösterildiği sahneler dönemin savaş taktiklerini, çizilen alevler ise kaosunu yansıtır. Sonuç olarak, *Heiji Monogatari Emaki*, Japon sanatında hem tarihî hem de estetik açıdan önemli bir yere sahiptir. Eser, dramatik anlatımı, detaylı betimlemeleri ve tarihî içeriğiyle, Japonya'nın Orta Çağ dönemine dair derinlemesine bir bakış sunar.

Görsel 2.16

Saray kapısı, Sanjō Sarayı'na Gece Saldırısı (sol), Heiji Dönemi Olaylarını Anlatan Resimli Parşömen



Kaynak: (http-38)

Orta Çağ boyunca resimle anlatım, yalnızca estetik değil, aynı zamanda didaktik bir işlev de üstlenmiştir. Bu yaklaşım hem tarihî olayların hem de dini anlatıların daha geniş kitlelere ulaştırılmasını mümkün kılmıştır. Bu görsel iletişim geleneği, farklı

coğrafyalarda ve bağlamlarda benzer biçimlerde ortaya çıkmıştır. Bu didaktik görsel geleneğin önde gelen temsilcilerinden biri ise, 13. yüzyılda ortaya çıkan ve halkı İncil anlatılarıyla buluşturmayı amaçlayan *Biblia Pauperum* adlı resimli kitaptır.

Fakirlerin İncili anlamına gelen *Biblia Pauperum*, 13. yüzyılda ortaya çıkmış; geniş halk kitlelerine dini hikâyeleri sade ve görsel anlatılar aracılığıyla sunmayı amaçlayan resimli kitap türünün önemli örneklerinden biridir (Görsel 2.17). Bu yapının temel amacı, çoğunluğu okuma yazma bilmeyen halkın da İncil hikâyelerini anlayabilmesini sağlamak ve kutsal metinlerin öğretici içeriğini erişilebilir kılmaktır (Houghton, 2023). İlk örnekleri 13. ve 14. yüzyıllarda manastırlarda kopyalanan *Biblia Pauperum*, renkli ve detaylı minyatürlerle süslenmiş el yazmaları olarak üretilmiştir. Devamında 15. yüzyılda matbaanın icadı ile ahşap baskı tekniğiyle çoğaltılmış versiyonları da ortaya çıkmıştır. Matbaanın etkisiyle birlikte, *Biblia Pauperum*'un basılı versiyonları özellikle Kuzey Avrupa'da yayılmış ve Reform hareketleri sırasında Protestan propagandasına da hizmet etmiştir. Bu durum grafik anlatının propaganda olarak kullanımında etkili bir tarihsel örnek olarak gösterilebilir.

Görsel 2.17

Biblia Pauperum, Yeniden Doğuş Sayfası



Kaynak: (http-39)

Biblia Pauperum, anlatım tekniği açısından görsellerin metinle birlikte ve metinden bağımsız olarak da hikâyeyi taşıyabildiğini göstermektedir. Karakterler, sahneler arasında geçiş yaparak ardışık sanatın temel ilkelerini yansıtmaktadır. Bu durum, modern grafik romanlarda sıklıkla kullanılan ardışık sahne anlatımının Orta Çağ'daki ilk örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir.

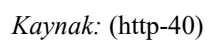
15. yüzyılın başlarına gelindiğinde, Fransa Kralı V. Jean'ın sanata olan ilgisiyle tanınan oğlu Fransız dükü Jean de Berry, zengin süslemeleri ile öne çıkan bir el yazması hazırlanmasını sağladı. Jean de Berry, dönemin en yetenekli minyatür ustalarıyla çalıştı. Bu isimlerin başında, Hollandalı üç kardeş olan Paul, Jean ve Herman Limbourg geliyordu. Jean de Berry, görkemli bir dua kitabı hazırlatmak için Limbourg Kardeşler'i (Paul, Jean ve Herman Limbourg) görevlendirdi ve *Berry Dükü'nün En Zengin Saatleri* anlamına gelen *Les Très Riches Heures du duc de Berry*⁸ adlı el yazması kitap ortaya çıktı (Görsel 2.18).

Limbourg'ların 1412-1416 yılları arasında hazırladığı bu el yazması, zengin renkleri, detaylı minyatürleri ve olağanüstü sanatsal kalitesiyle Orta Çağ'ın en değerli eserlerinden biri haline geldi. Bu el yazması, 206 yapraktan oluşur ve 66 büyük, 65 küçük minyatür içerir (Green vd.,2022). Özellikle her ayı temsil eden takvim sahneleri, dönemin soylu ve köylü yaşamını detaylı bir şekilde yansıtır. Bu sahneler hem aristokratların resmi etkinliklerini hem de köylülerin tarımsal faaliyetlerini, dikkat çekici mimari arka planlarla birlikte sunar (Görsel 2.18). Bu el yazması, Gotik tarzının geç dönemine aittir ve nadir, pahalı pigmentler ile altın kullanılarak boyanmıştır. El yazmasının görsel unsurları, yalnızca estetik açıdan değil, aynı zamanda dönemin toplumsal yapısını yansıtmaları açısından da büyük öneme sahiptir. Takvim sahneleri, aristokratlar ile köylüler arasındaki sınıfsal farklılıkları, kırsal yaşamın döngüselliğini ve soyluların lüks yaşam tarzını belgelemektedir. Bu yönüyle dönemin sosyokültürel bir belgesi niteliğindedir.

Saatler Kitabı'nın tamamlanmasını göremeden hem Jean de Berry hem de Limbourg Kardeşler 1416 yılında, muhtemelen veba salgını nedeniyle, hayatlarını kaybetmiştir. Limbourg kardeşlerin 1416 yılındaki ölümüyle yarım kalan eser, 1440'larda Barthélemy d'Eyck tarafından, 1485-1489 yılları arasında ise Jean Colombe tarafından tamamlandığı bilinmektedir (Green vd., 2022).

⁸ Les Très Riches Heures du duc de Berry, İngilizce kaynaklarda "Book of Hours" ismiyle kullanılmaktadır ve "Saatler Kitabı" olarak Türkçe'ye çevrilebilir.

Saatler Kitabı, 12 Ayı Temsil Eden İllüstrasyonlar



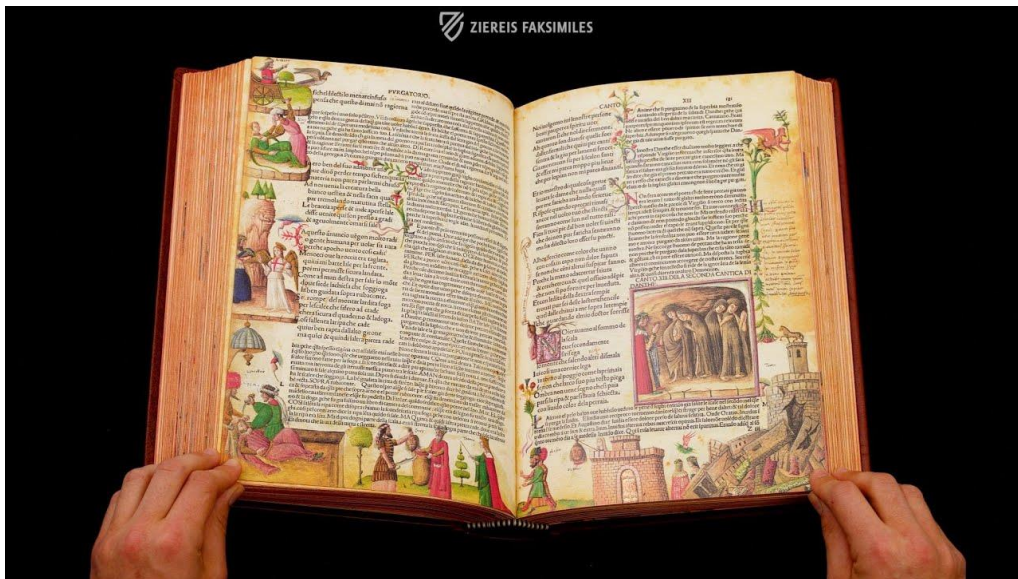
2.3 Modern Grafik Romanın Temelleri: Matbaanın İcadından Bant Çizgilere

Incunabulum (çoğul: *Incunabula*), 1450-1500 yılları arasında, matbaanın Avrupa’da kullanılmaya başlamasının hemen ardından üretilmiş erken dönem basılı kitapları tanımlayan bir terimdir. Latince "kundak" veya "beşik" anlamına gelen bu kelime, matbaanın ilk yıllarında yayımlanan eserleri ifade eder ([http-41](#)).

Matbaanın Doğuşu ve *Incunabulum* dönemi 15. yüzyılın ortalarında Johannes Gutenberg’in hareketli metal harflerle baskı tekniğini geliştirmesi, yazılı kültürde büyük bir devrim yarattı. Bu süreçle birlikte başta; Almanya, Fransa, İtalya ve Hollanda olmak üzere Avrupa’da kitap basımı hız kazandı. El yazmalarında kitap üretimi uzun ve zahmetli bir süreç gerektirirken, matbaa sayesinde kitaplar daha hızlı üretildi ve bu sayede yazılı metinlerin erişilebilirliği giderek arttı. Gutenberg’in 1455 yılında bastığı *42 Satırlı İncil*, ilk büyük basılı eserlerden biri olarak kabul edilir (Houghton, 2023, s. 274). Bu İncil, her sayfada 42 satır içerecek şekilde düzenlenmiş olup, döneminin el yazmalarına benzer bir görsellik sunacak biçimde tasarlanmıştır El yazması geleneklerini sürdürmek amacıyla, bazı kopyalar elle renklendirilmiş baş harfler ve minyatürlerle süslenmiştir (Görsel 2.19). İlk *Incunabulum* eserler, büyük oranda el yazmalarının içerik ve estetik anlayışını devam ettirdi.

Görsel 2.19

Incunabulum Örneği



Kaynak: ([http-42](#))

İkonografik baskılar ve sekanslı anlatılar, resimli kitaplardaki çizim tekniklerinin temelini oluşturan unsurlar olarak değerlendirilebilir. Özellikle, dini hikâyeleri anlatan resimli *Incunabula*, modern resimli romanların benzer bir düzenle hikâye anlatımı sunmaktadır. *Incunabula*, matbaanın beşiğindeki ilk eserler olarak, hem Orta Çağ'ın el yazması geleneğini yansıtmış hem de modern kitap kültürünün temelini atmıştır. Matbaanın yaygınlaşmasıyla kitap üretimi hızlanırken, görsel anlatım da yeni biçimler kazandı. *Incunabula*'nın metin-görsel entegrasyonu sayesinde atılmıştır. Bu yönüyle *Incunabula* dönemi, sadece erken basılı eserler olarak değil, aynı zamanda anlatının evriminde önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilmelidir.

16-17. yüzyıllarda tahta baskı (woodcut), gravür baskı (engraving) ve mezzotint tekniği⁹ gibi baskı teknikleri gelişerek basılı anlatıların popülerleşmesini sağlamıştır. Bu dönemde özellikle sanat ve toplumsal eleştiri amacıyla görsel anlatılar daha yaygın hale gelmiştir (http-43). Bu anlatım biçimini ileriye taşıyan en önemli sanatçılardan biri William Hogarth olmuştur. Hogarth, Barok ve Rokoko sanat akımlarından etkilenmiş, özellikle İngiliz toplumunu sert bir dille eleştiren hicvi eserleriyle tanınmıştır. *A Harlot's Progress* (Bir Hayat Kadınının İlerleyişi, 1732), *A Rake's Progress* (Bir Sefihin İlerleyişi, 1735) ve *Marriage A-la-Mode* (Moda Gereği Evlilik, 1745) gibi ardışık resim serileri, yalnızca sanatsal açıdan değil, aynı zamanda görsel hikâye anlatımı açısından da modern grafik romanların temelini oluşturacak bir yapı sunmuştur.

Hogarth'ın eserleri, dönemin toplumsal yapısını hicveden ve didaktik mesajlar içeren sahnelerden oluşur. Toplumsal sorunları mizahi görsellerle sunması ile Hogarth'ın eserleri bir anlamda modern karikatür anlatılarının önünü açmıştır (Uglow, 2011, s. 97). Gündelik yaşam sahnelerini, ahlaki çöküşü ve sosyal sınıf farklılıklarını betimleyen detaylı kompozisyonlar yaratması, onun sanatını yalnızca estetik bir ifade biçimi olmaktan çıkarıp Aydınlanma döneminin ruhunu taşıyan toplumsal görsel araçlar haline getirmiştir. Hogarth'ın eserleri, sanatsal becerisinin yanı sıra toplumsal hiciv açısından da büyük önem taşır. Bu serilerin, bireyin toplumsal yozlaşmasını ve sınıf farklılıklarını gözler önüne seren görsel anlatılar olarak sıralı şekilde sunulması, modern çizgi romanın temellerini oluşturan ardışık sanat geleneğini güçlendirmiştir.

⁹ Mezzotint: İtalyanca “yarım, orta” anlamında kullanılan *mezzo* ve “renk, renk tonu” anlamında kullanılan *tinta* kelimelerinin birleşiminden oluşan “yarım ton (İngilizce: half tone)” anlamındaki, kuru iğne ve gravür disipliniyle yapılan bir derin baskı biçimidir (http-44).

A Harlot's Progress, William Hogarth'ın toplumsal eleştirisini en keskin biçimde yansıtan eserlerinden biri olarak, altı sahneden oluşan bir dizi halinde dönemin Londra'sının ahlaki çöküşünü gözler önüne serer (Görsel 2.20). Hikâye, taşradan Londra'ya gelen genç bir kadının, Moll Hackabout'un, umut dolu bir başlangıç yapmasına rağmen, kısa sürede yozlaşmış bir hayatın içine çekilerek trajik bir sona sürüklenmesini anlatır (Bartual, 2010, s. 86). İlk sahnede kadının masumiyeti ve saflığı ön plana çıkarılırken, sonraki sahnelerde toplumsal ikiyüzlülük, sınıfsal adaletsizlikler ve kadınların karşılaştığı baskılar detaylı biçimde tasvir edilir. Hogarth, Moll'un yaşadığı değişimi ve çöküş sürecini belirgin sahne geçişleriyle aktarırken, aynı zamanda dönemin toplumsal düzenine ve yozlaşmış kurumlarına yönelik sert bir eleştiri sunar.

Görsel 2.20

A Harlot's Progress



Kaynak: (http-45)

Eserin teknik açıdan en dikkat çekici yönlerinden biri, her sahnede karakterlerin ve mekânın değişen durumlarla birlikte ilerlemesidir. Özellikle ışık-gölge kullanımı, karakterlerin yüz ifadelerindeki detaylar ve mekânsal perspektif, anlatının gücünü artırmaktadır. Ayrıca, dönemin izleyicileri için aşina oldukları simgesel öğelerle (örneğin, tavernalar, taşkın figürler, hapishane sahneleri) sıkça yer verilmiştir. Hogarth, bu seriyle yalnızca ahlaki bir hikâye anlatmakla kalmaz, aynı zamanda 18. yüzyıl İngiltere'sindeki toplumsal eşitsizliklere ve kadınların toplumdaki mücadele etmek zorunda olduğu sarsıcı

durumlara da dikkat çeker. *A Rake's Progress (Bir Sefihin Serüveni)* adlı çalışma incelendiğinde, Hogarth eleştirilerini yalnızca orta sınıfa değil, çeşitli toplumsal kesimlere yöneltildiğini görebiliriz. Örneğin, Tom Rakewell'in aristokrat çevrelerce desteklenen yaşam tarzı, Kraliçe'nin doğum günü kutlamasına giderken durdurulmasıyla açığa çıkar (Görsel 2.21). Eserde, çıkar evliliklerini onaylayan din adamlarından sokak fahişelerine kadar herkes bu çöküşün parçasıdır (http-46).

Görsel 2.21

A Rake's Progress



Kaynak: (http-47)

Bunun yanında, Hogarth'ın ününün giderek artmasında tek etken onun bu mizahi eleştirileri değildi. Hogarth'ın eserleri basılı seriler olması sayesinde geniş bir izleyici kitlesine ulaşabilmesine olanak tanımıştır. Basılı versiyonlarının yaygınlaşması, Hogarth'ın anlatısının yalnızca aristokrat çevrelerde değil, toplumun farklı kesimleri arasında da tanınmasını sağlamıştır. Bu durum, basılı görsellerin toplumsal mesaj taşıma potansiyelini gözler önüne sermesi açısından da büyük bir önem taşır.

Hogarth resimler aracılığıyla bir hikâye anlatımını yenilikçi uygulamalarıyla popülerleştirmiştir. Hogarth'ın öncülük ettiği bu görsel hikâye anlatımı biçimi, 18. yüzyılda büyük bir yankı uyandırmış ve sonraki dönemlerde Francisco Goya'nın *Los Caprichos* (1799) serisine ve Fransız devrimci gravürlerine ilham kaynağı olmuştur. Böylece, görsel hikâye anlatımı 19. yüzyıldaki çizgi anlatılarının ve basılı illüstratif yayınların gelişiminde belirleyici bir rol oynamıştır (http-46).

18. yüzyılın sonlarında Fransız İhtilâli (1789-1799) ile birlikte başta Avrupa’da, devamında ise küresel boyutta yaygınlaşan demokrasi ve insan hakları kavramları dönemin sanatsal ve politik kimliğini oluşturmaktaydı. Kilisenin eğitim üzerindeki gücü kırıldı, eğitimin halka ulaşması gerektiği düşüncesi yaygınlaştı (http-48). Kiliseye ve aristokrasiye hizmet eden sanat yerine, halkı ve toplumsal değerleri yücelten bir sanatsal bilinç oluşmaya başladı. Sanat sadece estetik bir ifade biçimi değil, “propaganda aracı” olarak kullanıldı.

İsviçreli yazar ve öğretmen Rodolphe Töpffer, modern grafik romanın babası ve tarihteki ilk grafik roman sanatçısı olarak kabul edilmektedir (McCloud, 2019, s. 17). Töpffer, Cenevre’de bir yatılı okulda öğretmenlik yaparken, ders anlatımında öğrencileri eğlendirmek amacıyla günümüzdeki karikatürlere benzeyen çizimler yapıyordu. Sonrasında Cenevre Üniversitesi’nde edebiyat profesörü olarak göreve başlayan Töpffer, burada akademik çevresini genişletti. Komik hikâyeler yaratan Töpffer’i, bu hikâyeleri yayımlatması için ikna eden isim ise Johann Wolfgang von Goethe’ydi (Groensteen & Peeters, 1994, s. 83). Töpffer ilk olarak 1933 senesinde *Histoire de Mr. Jabot* (*Bay Jabot’nun Hikâyesi* olarak çevrilebilir) adında, burjuvaziye katılmaya çalışan orta sınıf bir delikanlının maceralarını anlatan bir hikâye yayımladı, fakat Goethe bu eser yayımlanmadan önce yaşamını yitirdi.

Töpffer, bu eserinde her panelin altına kısa açıklamalar eklemiştir. Bu yazılar genellikle ironiktir ve karakterin hatalarını vurgular. Görsel olarak, Bay Jabot’un sosyal gafları mizahi biçimde resmedilir. Örneğin, baloda garip dans figürleri yapması ya da yüksek sosyete davranışlarını yanlış anlaması. Örneğin, Görsel 2.22’de sakar karakter Mr. Jabot’un burjuva sınıfının oynadığı bir oyunu altüst ettiği görülmektedir. Ardından, kendi hatasını kabullenmek yerine durumu sınıfsal bir çatışmaya dönüştürerek soylulardan birini kılıç düellosuna davet etmesi, Töpffer’in eserlerinde sıklıkla başvurduğu absürt mizah anlayışını yansıtır. Bu tür sahneler, dönemin sosyal yapısını eleştirel bir bakışla ele alırken, aynı zamanda sınıflar arası gerilimleri hiciv yoluyla görünür kılar.

Görsel 2.22

Histoire De Mr. Jabot Eserinden Örnek Paneller



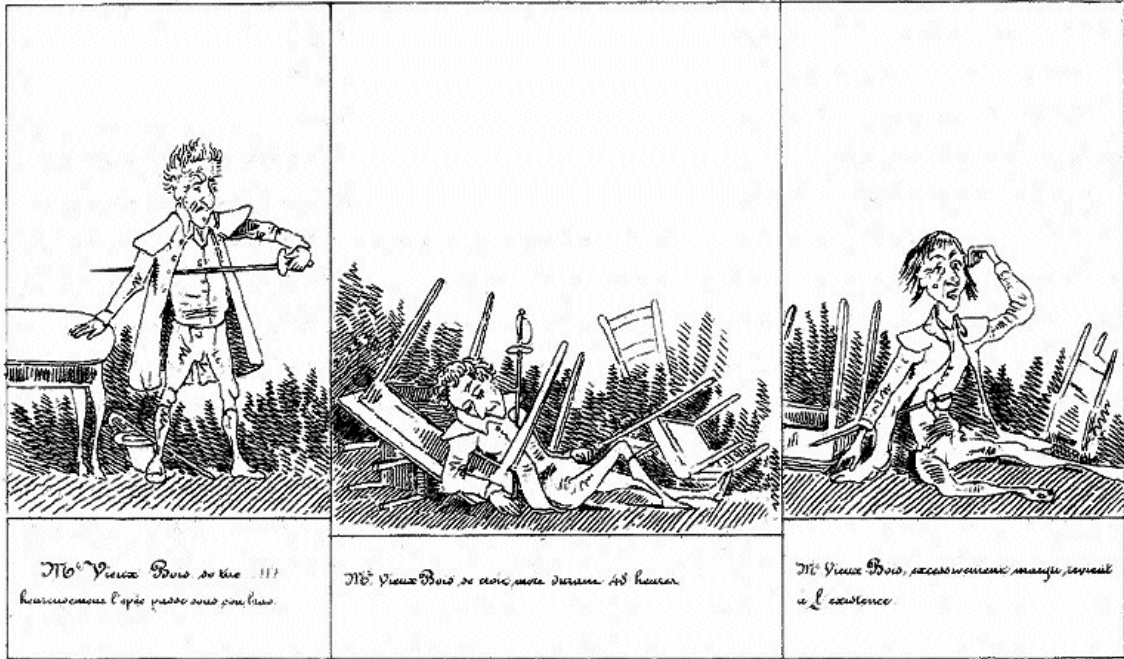
Çeviri: Soldan sağa doğru ilk panelde, “Bay Jabot soyluların oynadığı bir satranç oyununu bölüyor”. İkinci panelde “Bay Jabot oyuncularından biriyle hiddetli bir tartışmaya girip onu ertesi sabah 9’da yüzleşmeye çağırıyor”

Kaynak: (http-49)

1837’de yayımladığı *Histoire de Mr. Vieux Bois* (Bay Vieux Bois’nin Hikâyesi olarak çevrilebilir)ise, ardışık görsellerle hikâye anlatımını birleştiren yapısıyla bir hayli ilgi görmüş ve modern grafik roman formatının erken başarılı örneklerinden biri olmuştur. İlk olarak Cenevre’de basılan ve taşbaskı tekniğiyle çoğaltılan bu eser, Bay Vieux Bois karakterinin aşk, macera ve talihsizliklerle dolu serüvenini işlerken aynı zamanda toplumsal hiciv unsurlarını da içeren satirik bir eserdir (Kunzle, 2007, s. 61). Görsel 2.23’te ilk panelde bir kadın tarafından reddedilen Bay Vieux Bois intihar girişiminde bulunur; ancak kılıç, kolunun altından geçerek onu yaralamaz. Ortadaki panelde, karakterin kendini gerçekten ölmüş sanarak bir süre boyunca hareketsiz bir şekilde yattığı görülür. Son panelde ise Bay Vieux Bois, belirgin biçimde zayıflamış ve yıpranmış olarak yeniden hayata döner. Bu mizahi anlatım, ölüm, reddedilme ve varoluşsal kırılma temalarının abartılı biçimde görselleştirilmesi yoluyla dönemin melodramatik eğilimlerine parodistik bir gönderme niteliği taşır.

Görsel 2.23

Histoire De Mr. Vieux Bois Eserinden Örnek Paneller



Çeviri: Soldan sağa doğru ilk panelde, “Bay Vieux-Bois intihar ediyor...!!! Neyse ki kılıç kolunun altından geçiyor”, ikinci panelde “Bay Vieux-Bois 48 saattir öldüğünü düşünüyor”, son panelde “Aşırı zayıflamış olan Bay Vieux-Bois hayata geri dönüyor”

Kaynak: (http-49)

Töpffer, 1842 yılına kadar birçoğu sosyal meseleyi ele alan alaycı bir üslupla kaleme aldığı yedi adet resimli hikâye yayımlamıştır. Bu eserlerinde; sınıf çatışması, kuşak çatışması, politika, aile, aşk, özgürlük gibi pek çok sosyal ve kültürel konuya değinmiş ve dönemine ayna tutmuştur. Ayrıca Töpffer’in çalışmaları, yalnızca metin ve görsellerin bir arada bulunduğu mizahi hikâyelerden öte, karakterlerin görsel anlatı içinde gelişimini ortaya koyan dinamik bir hikâye anlatımına sahiptir. Rodolphe Töpffer’in eserleri, dönemin baskı tekniklerinin ilerlemesiyle daha geniş kitlelere ulaşarak çizgi anlatının yaygınlaşmasını sağlamış ve ilerleyen süreçte gazetelerde yayımlanan çizgi hikâyelere ilham vermiştir.

Töpffer’in *Bay Vieux Bois*’sı, 14 Eylül 1842 yılında *Bay Obadiah Oldbuck*’ın *Maceraları* (*The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*) adıyla ilk defa Amerika Birleşik Devletleri’nde yayımlanmıştır. Bu sayede Töpffer’in üslubu, 19. yüzyıl boyunca Avrupa ve ABD’de yayılan illüstrasyonlu hikâyelerin önünü açmış ve *Penny Dreadfuls*, *Illustrated Chips*, *Dime Novels* ile *Punch* gibi dönemin popüler yayınlarına özellikle

ilham olmuştur (Kunzle, 2007, s. 176). Bu gelişmeler, 20. yüzyılın başlarında gazete çizgi bantlarının doğuşuna ve grafik romanın kitlesel bir medya haline gelmesine zemin hazırlamıştır.

19. yüzyılın ortalarında İngiltere'de ortaya çıkan ve Viktorya Dönemi boyunca popülerliğini sürdüren *Penny Dreadfuls*, haftalık olarak yayımlanan ve ucuz maliyetli olmaları sayesinde geniş kitlelere ulaşan hikâye serileridir. Bu yayınlar, korku, suç, doğaüstü olaylar ve macera gibi temaları işleyerek özellikle genç ve işçi sınıfı okuyucular arasında büyük ilgi görmüştür (Görsel 2.24). Genellikle çarpıcı görsellerle desteklenen 8 ila 16 sayfa uzunluğundaki bu hikâyeler, kolay tüketilebilir ve düşük maliyetli olmaları sayesinde geniş bir okuyucu kitlesine ulaşmıştır. Bölümler çoğunlukla en can alıcı sekansta sonlandırılır, bu da okuyucuyu bir sonraki sayıyı almak için motive ederdi. (York, 2024). Bu yayınların dikkat çeken yapısal özelliği ise serileştirme mantığıydı. *Penny Dreadfuls* döneminde, teknik tercihler ve sınırlamalar nedeniyle çok sayıda modern grafik romanlara dair eser ortaya çıkmamıştır. Ancak, *Penny Dreadfuls* gibi yayınlar, dergicilik ve fanzinlerin önünü açarak serileştirme sistemine katkıda bulunmuş ve bu anlamda grafik romanın gelişiminde önemli bir rol oynamıştır.

Görsel 2.24

The Illustrated Police News/ Resimlendirilmiş Polis Haberleri



Kaynak: (http-50)

19. yüzyılın sonlarına doğru *Penny Dreadfuls* türü, Alfred Harmsworth gibi yayıncıların eliyle *Half-Penny Marvel*, *Chips* ve *Boys' Friend* gibi daha az vahşet içeren ama aynı zamanda eğlenceli içerikler sunan yayınlara evrildi (Boardley, 2020). Bu yayınlar *Penny Dreadfuls* geleneğinin dramatik hikâye yapısını sürdürmüş, fakat şiddet dozu daha azaltılmış bir içerikle yaygın kitlelere hitap etmiştir. Dönemin grafik roman anlatısını ve modern karikatür geleneğinin temellerini oluşturan haftalık *Illustrated Chips* dergisi olmuştur (Görsel 2.25). 1953 yılına kadar süren derginin en tanınmış karakterleri, Tom Browne tarafından yaratılan *Weary Willie* ve *Tired Tim* adlı iki serseri figürdür. Browne'un çizim tarzı, dönemin mizah anlayışını yansıtan ve sonraki sanatçılar üzerinde etkili olan bir estetik sunmuştur. Dergide yer alan diğer önemli hikâyeler arasında, Alex Akerbladh tarafından 1909'da tanıtılan *Hounslow Heath the Highwayman* ve *Casey Court* adlı mizahi seriler vardır (http-51). *Chips* dergisi, fanzin ve çizgi roman (comic) yayıncılığının önünü açmış, anlatı olarak olmasa da biçim olarak grafik roman kültürünün modern anlamdaki temellerini atmasında öncü olmuştur.

Görsel 2.25

Illustrated Chips, Eylül ve Ekim 1913 Sayıları



Kaynak: (http-52)

20. yüzyılın başları gazete çizgi bantlarının hem ticarileşme hem de anlatısal ve stilistik olgunluğa ulaşma açısından önemli bir dönemidir. Bu dönemde “slapstick” adı verilen fiziksel komediye dayalı, abartılı hareketlerle beslenen bir mizah türü popülerleşmiş, çizgi bantlarda hem karakterlerin hareket dinamikleriyle hem de panel yapısıyla anlatımsal olarak desteklenmişti (Hall, 2019, s. 161). Bu periyot içerisinde Richard F. Outcault'un yarattığı *The Yellow Kid* (Sarılı Çocuk, ilk olarak 1895'te *New York World* gazetesinde yayımlanmıştır) çizgi anlatı evriminin kırılma noktalarından biridir. *The Yellow Kid*, modern anlamda balon kullanımı, ardışık panel düzeni kullanmasıyla dikkat çekmiştir. Görsel 2.26'da görülebileceği üzere, konuşma balonları ve anlatım kutuları *The Yellow Kid*'le birlikte gelişim göstermeye başlamış; bu dönemde grafik romanın yapısal temelleri giderek daha belirgin ve işlevsel bir biçimde şekillenmiştir. Outcault'un yarattığı bu karakter, basın rekabetinin de sembolü haline gelmiş ve "yellow journalism" teriminin doğmasına neden olmuştur (Hall, 2019, ss. 42, 64).

Görsel 2.26

The Yellow Kid's New Phonograph Clock, 14 Şubat 1897

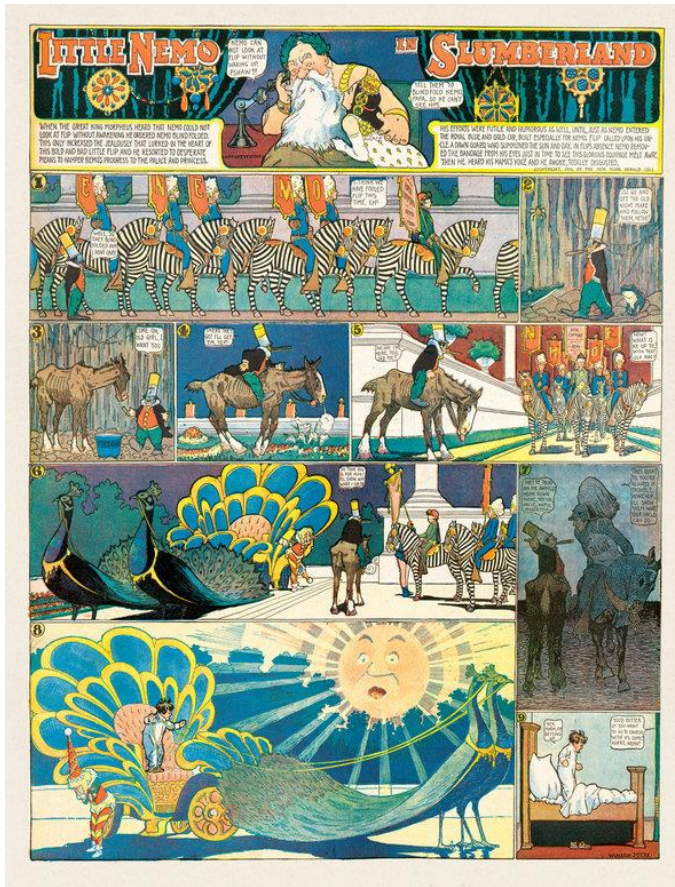


Kaynak: (http-53)

Amerikan gazete çizgi bantlarının bu dönemdeki bir diğer önemli temsilcisi ise Winsor McCay'dir. McCay hayal gücüyle sıra dışı bir görsel anlatı yarattığı eserleri *Little Sammy Sneeze* (1904) ve *Little Nemo in Slumberland* (1905) onun grafik roman prensiplerini kullanmadaki teknik ustalığını ispatlar. Her sayfası ustaca tasarlanan bu görseller, perspektif kullanımı, sürrealist kurgu yapısı ve mizahi unsurların ince bir zarafetle birleştirilmesiyle dikkat çeker (<http-54>) (Görsel 2.27).

Görsel 2.27

Little Nemo in Slumberland'den Bir Sayfa



Kaynak: (<http-55>)

Illustrated Chips gibi dergilerde ve devamında gelen bu bant romanlarda sadece fiziksel komediye değinilmemiş, aynı zamanda toplumun alt sınıflarına, göçmenlere ve çocuklara yönelik bir "duygusal kaos" un gösterimi olarak işlev görerek, sosyal eleştiriyi görsel hicivle harmanlamıştır. (Hall, 2019, s. 18). Bu dönemdeki çizgi bantlar, modern grafik romanı oluşturan biçimsel özelliklerin temellerini atmış ve yeni bir anlatı çağının önünü açmıştır.

2.4 Altın Çağ: Süper Kahramanlar ve Propaganda

1930'ların Büyük Buhran'ı sonrası, Amerikan toplumu kolay tüketilebilir ve ucuz eğlence arayışına girmiş; grafik romanlar da bu dönemde büyük bir patlama yaşamıştır. II. Dünya Savaşı (1939-45) yıllarında süper kahramanlar, savaş propagandasının ön saflarında yer almıştır. Kostümlü kahramanlar halk için mitolojik kurtarıcı figürlere dönüşmüş; Pro-Amerikan bir söylemle kötülere karşı iyilerin zaferini işlemektedirler (http-56). Örneğin, Kaptan Amerika gibi karakterler, yıldızlı şeritli kostümleriyle Hitler'e vurur şekilde kapaklarda resmedilmiştir (Görsel 2.28). Bu, ABD'nin II. Dünya Savaşı'na henüz resmî olarak katılmadığı bir dönemde (Aralık 1941 öncesi) yayımlanmış olması nedeniyle özellikle dikkat çekicidir. Bu çizim, savaş karşıtı değil, aktif bir savaş propagandası aracı olarak işlev görür.

Görsel 2.28

Jack Kirby & Joe Simon, Kaptan Amerika Nazilere Karşı, Mart 1941



Kaynak: (http-57)

Bu özellikleriyle Altın Çağ kahramanları, Amerikan ideallerini yansıtarak bir propaganda enstrümanı görevi görmüş; grafik romanlar kapitalizm, ırksal çatışma ve dış politikayla iç içe geçerek ABD'nin ideolojik gücünün bir parçası haline gelmiştir. Bu dönemde yaratılmış pek çok ikonik süper kahraman doğrudan olmasa da alt metninde ABD propagandasının izlerini taşır. Hikâyeler genellikle tek sayılar halinde yayımlanır ve genelde milliyetçi alt tonlar sıklıkla kullanılır. Savaş döneminde çocuklara moral vermek üzere çizilen süper kahramanların maceraları, ordunun ihtiyaçlarına hizmet eden bir rol oynamıştır.

“Altın Çağ” tabiri, geriye dönük olarak 1960'lı yıllarda kullanılmaya başlanmıştır. Bilinen ilk kullanımı, 1960'ta Richard A. Lupoff'un *Comic Art* fanzininde yayımlanan “Re-Birth” adlı makaledir (Thompson, 1970). Bu dönem, 1938'de Superman'in *Action Comics* #1'deki ilk görünümüyle başlar ve 1956'ya kadar sürer (Görsel 2.29). Altın Çağ, süper kahramanların doğuşunu ve çizgi romanların popüler kültürdeki yükselişini simgeler.

Görsel 2.29

Joe Shuster, *Action Comics* Superman'in İlk Görünümü, Haziran 1938



Kaynak: (http-58)

Altın Çağ kahramanlarının çizim stili, net hatlarla sınırlandırılmış canlı ana renklerle oluşturulmuştur. Grafik roman dili henüz gelişmekte; kare düzenli paneller, büyük konuşma balonları, yalın anlatım öne çıkar. Öykülerde yoğun aksiyon vardır, ancak sinematik etkiler sınırlıdır.

2.5 Gümüş Çağ: Yumuşak Güç Olarak Grafik Roman

İkinci Dünya Savaşı sonrası dönem, Amerikan toplumunda boğucu bir soğuk savaş gerilimiyle geçmektedir. 1950'lerdeki Sovyetler korkusu ve McCarthy dönemi soruşturmaları baş gösterirken, Amerikan çizgi romanları “gençlik sapkınlığı” suçlamasına hedef olmuştur. Bu dönemin sembol olayı, Fredric Wertham'ın 1954'te yayımladığı *Seduction of the Innocent* adlı kitap ve bunun yarattığı paniktir. Wertham, çizgi romanların gençleri ahlaksızlaştırdığını savunmuş, Kongre'de çizgi romanların denetlenmesi için baskı oluşturmuştur. Yayıncılar da hükümet müdahalesinden kaçınmak amacıyla Hollywood'un örneğini takiben 1954'te bağımsız bir düzenleme için Comics Code Authority (CCA, Çizgi Roman Yasası Kurulu) adlı kurumu kurmuşlardır (Kowalski, 2015) (Görsel 2.30). Bu olaylar, korku ve suç temalı birçok seriyi sonlandırmış ancak iyi-kötü ayrımını çizen süper kahraman öykülerinin dönüşünü sağlamıştır. Soğuk Savaş'ın teknolojik yarış etkisi de grafik romanlara yansımıştır. İlk insanlı uzay uçuşları ve nükleer enerji, bilimkurgu-kahramanlık hikâyelerinde sıkça işlenmiş; fantezi kurgulara eğilim artmıştır.

Görsel 2.30

Comics Code Authority (CCA, Çizgi Roman Yasası Kurulu) Logosu



Kaynak: (http-59)

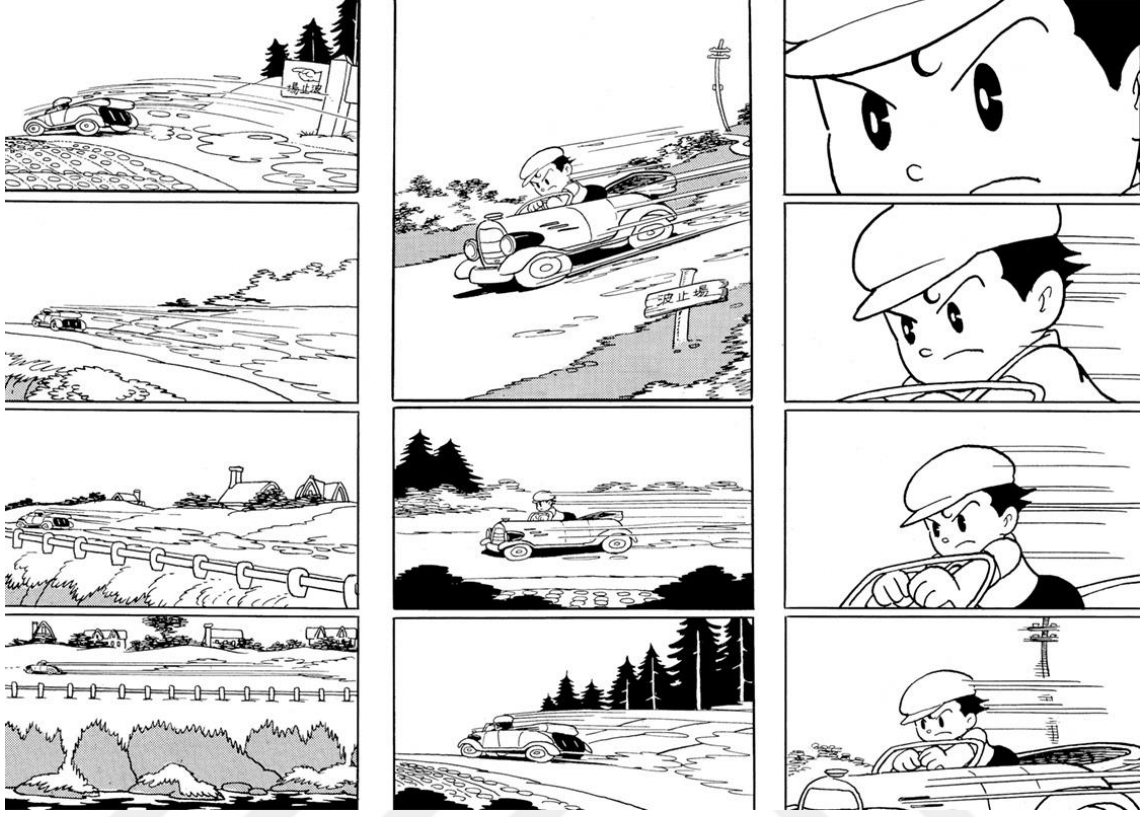
“Gümüş Çağ” adının ortaya çıkışı, 1960’ların ortalarında kahramanların tekrar canlanışına atfedilir. DC Comics’in *Justice League of America* dergisi okur mektubunda (Şubat 1966), bir hayranın yazısında “yirmi yıl sonra bu dönem Gümüş Altmışlar adıyla anılacak” demesiyle bu döneme bu isim verildiği ileri sürülmektedir (Stewart, 2015). Böylece hayranlar arasında yayılan “Gümüş Çağ” tabiri, günümüzde kabul görerek bu dönemi Altın Çağ’dan ayıran yaygın bir isim haline gelmiştir.

II. Dünya Savaşı ve sonrası dönemdeki bu çağ adlandırmaları çoğunlukla Amerikan süper kahraman ekolünün gelişimini tanımlamak için kullanılır. Bunun sebebi olarak, dönemin ABD ekonomisinin ivme kazanması, Amerika’nın grafik roman ve sinema gibi yumuşak güç silahlarını başarılı şekilde kullanması dolayısıyla kültürünü küresel ölçekte yayması gibi faktörlerin etkili olduğu söylenebilir. Amerikan medyası dünyada daha hâkim bir ses olmasıyla, yıkımdan görece daha az etkilenmesine rağmen bariz şekilde bu savaş hikayelerini birer mitolojik hikâyeye dönüştürmüştür. Askeri ve politik olarak zaten hâkim güç konumunda olan ABD, bu gibi durumları avantaja çevirerek kültürel olarak da baskın bir güç olma yolunda ilerlemekteydi.

Diğer taraftan II. Dünya Savaşı’nın ardından Japonya, büyük kayıplarla kapatmış ve yeniden inşa sürecine girmiştir. Nükleer travmanın etkisinde kalan sanatçılar ise kendini ifade etmenin yollarını aramış, yaşadıkları felaketi anlatan eserler üretmeye başlamışlardır. Osamu Tezuka da bu sanatçılardan biridir. Tezuka’nın 1947’de yayımlanan *Yeni Hazine Adası* eseri, savaş sonrası Japon toplumunun umut ve yenilenme arzusunu yansıtarak, modern manga anlatımının temelini attı. Özellikle *Astro Boy* gibi eserlerinde, atom enerjisiyle çalışan bir robot çocuğun barış ve adalet için mücadelesi, Japonya’nın savaşın yıkıcı mirasını dönüştürme çabasının sembolü olarak görüldü. Tezuka’nın eserleri, sadece Japonya’da değil, uluslararası alanda da büyük ilgi gördü ve Japon kültürünün evrensel değerlerini tanıtmakta önemli bir rol oynadı. Tezuka savaş sonrası Japon toplumunun travma izlerini, Walt Disney’nin çizim dilinden etkilenerek oluşturduğu karakterleriyle birleştirdi ve günümüzde “manga” olarak adlandırılan grafik roman ekolünün ilk modern örneklerini yarattı (Pace-McCarrick, 2021, s. 5) (Görsel 2.31). Bununla birlikte Tezuka, Japonya’nın savaş sonrası dönemdeki yeniden inşa sürecini ve yumuşak güç stratejilerini anlamak için önemli eserler yaratmış, küresel ölçüde etki etmiş bir grafik roman mirası bırakmıştır.

Görsel 2.31

Osamu Tezuka, *New Treasure Island* (Yeni Hazine Adası)



Kaynak: (http-60)

2.6 Bronz Çağ ve Çağdaş Grafik Romanın Karanlık Anlatıları

Bronz Çağ dönemi, Amerikan toplumunda derin şüphelikler ve çalkantılarla başlamıştır. 1960'lar boyunca işgal altındaki Güneydoğu Asya'dan çekilen Vietnam Savaşı, Watergate skandalı ve politik skandallar toplumsal güveni sarsmış; sivil haklar, feminist hareketler yükselmiş, toplum farklı sesleri dinlemeye başlamıştır. Yayıncılar hâlâ Comics Code Authority'nin etkisi altındaydı ancak kısıtlamalar kısmen gevşetilmişti (http-61). Bu ortamda grafik romanlar daha sert, karamsar anlatılara yöneldi. Suç, yozlaşma, yoksulluk gibi gerçek dünya sorunları daha sık işlenmeye başlanmıştır. Bu tema değişimi eleştirmenler tarafından fark edilmiş, Altın ve Gümüş dönemlerinin ardından bu döneme Bronz Çağ adı verilmiştir. Bronz Çağ'ın başlangıcı olarak pek çok kaynak, 1973'te *Örümcek Adam* 'ın 121. sayısında kız arkadaşı Gwen Stacy'nin trajik ölümünü işaret eder; bu öyküde kahraman bütün gücüne rağmen sevdiklerini kurtaramamış ve suçu işlemenin pişmanlığıyla yüzleşmiştir (Kowalski, 2015) (Görsel 2.32).

Görsel 2.32

İnanılmaz Örümcek Adam #121 (Amazing Spider-Man #121)



Kaynak: (http-62)

Bununla birlikte önceki dönemlere göre daha canlı olan renkler kendini daha karanlık temalara bırakmış, hikayeler milli duyguları yansıtan propagandalardan, gündelik duyguların ön planda olduğu bireysel veya azınlıklara yönelik anlatılara yönelmiştir. 1980-90'lar sonrasında grafik roman hem anlatısal hem biçimsel anlamda deneyselleşmiş, kalıplar yıkılarak çeşitli formlarda ve alt temalarda eserler üretilmiştir.

Modern dönemin karanlık ve gerçekçi grafik romanları, türün anlatım sınırlarını önemli ölçüde genişletmiştir. Bu dönemde popülerleşen anlatılar, grafik roman türünün edebi ve sanatsal bir dil olduğunu vurgulayarak, ciddi toplumsal meseleleri sorgulayan, savaş ve savaş sonrası gibi temaları derinlemesine işleyen bağımsız grafik romanların görünürlüğünün artmasına zemin hazırlamıştır. Kamuoyu tarafından aksiyon ve komedi kalıplarının sınırlarındaki ciddiyetsiz görseller olarak görülen grafik romanlar, özgün

anlatım biçimleriyle yalnızca sanatsal değil, aynı zamanda öğretici ve hatırlatıcı işlevler de üstlenebilen güçlü sanat eserleri hâline gelmiş, kitlelerin ön yargılarını aşmıştır.

Buna karşın dönem adlandırmaları belirli baskın ekoller ekseninde ilerlemektedir ve tanımlar grafik romanın küreselleşmesiyle yetersiz kalmaktadır. 1980 yılları sonrasında Soğuk Savaş'ın nihayete ermesi ve küreselleşmenin hızlanmasıyla devam eden süreçte kültür sentezlenmiş, grafik roman artık tek bir ekolün önderliğinde ilerlememektedir. Yönetimlerin bir yumuşak güç olarak faydalandığı grafik roman anlatısı, sınırlarından kurtularak farklı kültürel anlatılarla birleşmiş, çeşitliliğini zenginleştirmiştir. Bu kültürel değişimi Mehmet Korkut Öztekin trans-ulusalcılık bağlamında şu şekilde ifade eder:

Burada asıl amaç, asimile olurken asimile etmektir; zira kültür, varlığını sürdürebilmek için döneme ve duruma göre kendisini uyarlıyor hatta yeniden icat ediyorsa burada karşılaşılan olgu asimilasyondan daha ziyade basbayağı adaptasyondur. Bir başka deyişle geleneğin değişerek gelişmesi bu süreç yaşanırken farklı kültürleri etkilemesi, en iyi ihtimalle onlara yön verebilmesidir (Öztekin, 2011, s. 35).

Çağdaş grafik sanat, farklı coğrafyalardan hikâye anlatıcılarına kendi deneyimlerini ifade edebilme imkânı sunarak çok dilli ve çok sesli bir anlatı platformu olduğunu ortaya koymaktadır. Grafik romanlar, sosyal olaylarla şekillenen toplumsal hafızanın yeni nesillere aktarımında önemli bir medyum olarak öne çıkmaktadır. Bu sanat türünün sunduğu çok seslilik, grafik romanı yalnızca eğlence veya propaganda aracı olmaktan çıkarak, bireysel ve toplumsal buhranların ortak paylaşılabilceği geniş bir iletişim ağına dönüştürmüştür. Tarihten ve tarihî tanıklıklardan beslenen kolektif bellek, grafik romanlar aracılığıyla sonraki kuşaklara farklı perspektiflerle iletilerek belleğin sürekliliği sağlanmaktadır.

Grafik romanların bu işlevi, özellikle savaş ve savaş sonrası dönemlerde yaşanan olayların aktarımında belirginleşir. Akademik araştırmalar da göstermektedir ki, savaşın toplumlarda yarattığı travma ve bunun kuşaklar arası aktarımı, grafik romanlar gibi görsel anlatı türleri sayesinde daha etkili ve derinlikli bir şekilde ifade edilebilmektedir. Bir sonraki bölüm olan "Savaş ve Savaş Sonrası Temaları İçeren Grafik Romanların İncelenmesi" başlığı altında, bu anlatıların grafik roman biçimini kullanarak nasıl şekillendiği ve hangi yöntemlerle aktarıldığı incelenerek, grafik romanların bu konudaki etkisine ve akademik değerine dikkat çekilecektir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3 SAVAŞ ve SAVAŞ SONRASI TEMALARI İÇEREN ESERLERİN İNCELENMESİ

İnsanlık tarihi boyunca savaşlar, yalnızca coğrafi sınırları ya da ideolojik üstünlükleri belirleyen olaylar olmaktan öte, bireysel ve toplumsal hafızada derin izler bırakan yıkıcı olaylar olmuştur. Savaşın yalnızca cephede değil, sivil yaşamda da yarattığı etkiler, sanatın hemen her dalında olduğu gibi grafik romanlarda da güçlü bir anlatı malzemesi olarak yerini almıştır. Özellikle 20. yüzyılın dünya savaşları, ardından gelen soğuk savaş dönemi, nükleer kriz ve iç çatışmalar, sanatın savaşın travmaları doğrultusunda hem doğrudan hem de dolaylı temsilleriyle geniş bir anlatı evreni oluşturmuştur. Bu eserler, yalnızca tarihi olayları belgeleyen araçlar değil, aynı zamanda savaşın neden olduğu fiziksel ve psikolojik travmaların görsel bir hafızaya dönüştüğü anlatı biçimleridir.

Türkçe baskısı bulunan eserlerin isimleri Türkçe olarak verilmiş, henüz Türkçe yayımlanmamış eserlerin isimleri ise Türkçe anlamlarıyla birlikte belirtilmiştir. Bununla birlikte, yapılacak araştırmalarda kaynaklara erişimi kolaylaştırmak ve olası Türkçe çevirilerde oluşabilecek tutarsızlıkların önüne geçmek amacıyla, söz konusu eserlerin uluslararası literatürde kabul gören orijinal isimlerinin kullanılması tercih edilmiştir.

Bu bölümde, grafik romanların I. ve II. Dünya Savaşı dönemlerinden, savaş sonrası dönem anlatılarına dair sanatın nasıl bir ilişki kurduğu, hangi görsel ve yazınsal stratejilerle bu temaları işlediği ele alınacaktır. İncelenecek eserler, yalnızca tarihsel olayların yeniden sunumu değil, aynı zamanda savaşın bireysel ve toplumsal düzeydeki yansımalarını sorgulayan, travmayı görünür kılan anlatılar olarak değerlendirilecektir.

Bölümün ilk alt başlığında, I. Dünya Savaşı temsilleri ele alınacak ve savaşın en sıcak noktaları olan cephelerdeki yaşamın insan üzerindeki etkileri görsel anlatım teknikleriyle çözümlenecektir. İkinci alt başlıkta ise, II. Dünya Savaşı'na odaklanılarak soykırımın grafik romanlardaki eleştirisi tartışılacak ve insanlık tarihinin en büyük savaş suçlarının işlendiği bu dönemin nasıl resmedildiği analiz edilecektir. Üçüncü alt başlıkta, II. Dünya Savaşı sonrasındaki küresel tedirginlik ve toplumsal paranoyalarının grafik romanların diliyle savaş travmalarının, alternatif evrenlerde geçen hikayelerin alt metninde nasıl

işlendiği incelenecektir. Son olarak, daha yakın tarihlerde aktif olarak devam eden veya etkilerinin aktif olarak devam ettiği savaşların izlerini takip eden iç savaş ve sivil mücadele anlatıları, savaşın bitişinden sonra süregelen fikir çatışmalarının ve toplumsal kırılmaların grafik romanlardaki yansıması üzerinden değerlendirilecektir.

Her alt başlıkta üç, son başlıkta ise dört farklı başlık altındaki grafik roman örnekleri incelenerek; savaş ve savaş sonrası anlatılarının, grafik romanın bir hikâye anlatım yöntemi olarak görsel sanatlar disiplini içindeki yeri bağlamında hem geçmişte hem de günümüzde nasıl hatırlandığı, temsil edildiği ve anlatıya dönüştürüldüğü analiz edilecektir. Bu analizler aracılığıyla, sanatın savaşın yarattığı bireysel ve toplumsal travmalarla ilişkisi ve bu travmaların toplumsal bellekte nasıl iz bıraktığı ortaya konularak, grafik romanın bu iki alan arasında kurduğu köprü işlevi vurgulanacaktır.

3.1 Birinci Dünya Savaşı Temsilleri: Cephe ve Siper Anlatıları

Birinci Dünya Savaşı (1914–1918), sanayileşmenin etkisiyle modern savaş teknolojilerinin yoğun biçimde kullanıldığı ve savaş taktiklerinin köklü biçimde değiştiği bir dönemi temsil eder. Özellikle Batı Cephesi'nde makineli tüfekler, ağır topçular ve zehirli gazların etkisiyle ordular, savunma amaçlı olarak karmaşık siper sistemleri inşa etmiş ve bu durum "siper savaşı" olarak bilinen yeni bir savaş biçimini ortaya çıkarmıştır (http-63). Siper savaşları, askerlerin uzun süre dar ve sağlıklısız hendeklerde yaşamak zorunda kaldığı, yüksek kayıplı ve psikolojik açıdan yıpratıcı bir savaş deneyimi sunmuştur.

Bu bölümde, Birinci Dünya Savaşı'nın cephe ve siper deneyimlerini konu alan grafik romanlar incelenecektir: *Charley's War* (Pat Mills & Joe Colquhoun), *It Was the War of the Trenches* ve *Goddamn This War!* (Jacques Tardi) ve *White Death* (Rob Morrison & Charlie Adlard). Bu eserler, savaşın anlamsızlığını, askerlerin yaşadığı fiziksel ve psikolojik zorlukları, siperlerdeki gündelik yaşamı ve savaşın birey üzerindeki yıkıcı yansımalarını görsel anlatım teknikleriyle ele alacaktır.

3.1.1 Charley's War

Birçok otorite karşısı işiyle bilinen başarılı İngiliz yazar Pat Mills ve II. Dünya Savaşı'nda donanmada görev almış çizer Joe Colquhuon tarafından yaratılmış *Charley's War*

(Türkçe: *Charley'nin Savaşı*)¹⁰, kurguladığı hikâyenin Britanya'ya ait savaş hikayelerinden beslenmesi ve savaşta olma durumunun “feda” kavramına olan vurgusuyla yayınlandığı 1979–86 yılları arasında Britanya'nın en önemli savaş bağlamındaki ardışık hikayelerinden biri olmuştur. Genç bir proleter olan Charley Bourne'un Birinci Dünya Savaşı için orduya katılımıyla başlayan seri, savaşın vahşi yönünü tarihi olaylar ışığında yansıtan macera odaklı bir grafik romandır. *Charley's War*, Birinci Dünya Savaşı'nın 1916–18 yıllarını kapsayan zamanındaki bir dizi olayı ele alır. Somme Muharebesi'nin hemen öncesinin anlatımıyla hikâye, Charley'nin yaşını büyük gösterip gönüllü olarak askere yazılmasıyla başlamış olur.

Hikâyenin başlangıcının geçtiği Somme Muharebesi, Birinci Dünya Savaşı sırasında Batı Cephesi'nde meydana gelen en önemli savaşlardan biridir. Britanya ve Fransız orduları Alman hatlarına geniş çapta saldırı başlatmıştır. Taarruz, Alman savunmasını zayıflatmak ve Verdun üzerindeki baskıyı hafifletmek için yapılmıştır. Ancak saldırının ilk gününde, Britanya ordusu İngiliz askeri tarihinin en kanlı gününü yaşadı: yaklaşık 57.000 kayıp verildi. Dört buçuk aylık savaşta her iki taraf da yaklaşık 1 milyona yakın kayıp verdi (http-64). Bu sebeple Somme Muharebesi, modern savaşın yıkıcılığını ve siper savaşlarının çıkmazını gösteren bir örnek olarak tarihe geçmiştir.

Ana karakter Charley, savaşın asla bir kazananı olmadığını henüz Somme Muharebesi'nin ilk gününde (1 Temmuz 1916), tüm silah arkadaşlarının bu muharebede ölmesiyle öğrenir (Görsel 3.1). Bu nedenle kahramanlık ideallerinden hızla uzaklaşır ve savaşın anlamsızlığını ve vahşetini bizzat yaşar (Emery, 2024). Charley'nin kendi el yazısıyla ailesine yazdığı mektuplar, savaş döneminde mektupla kurulan iletişimin hikâye anlatımına uyarlanmış yenilikçi bir biçimi olarak değerlendirilmiştir (Görsel 3.2).

¹⁰ İncelemenin yazıldığı sırada eser, Türkçe olarak yayımlanmadığından dolayı yazının devamında orijinal isminin kullanımı tercih edilmiştir. Aynı yaklaşım, takip eden bölümlerde incelenecek diğer eserlerde de sürdürülecek; akademik araştırmalarda erişilebilirliği artırmak amacıyla, Türkçe çevirisi bulunmayan eserler özgün dillerindeki adlarıyla kullanılacaktır.

Görsel 3.1

Charley's War #1, Charley Savaşın İlk Anlarında



Kaynak: Mills & Colquhoun, 2018, ss. 6-7.

Görsel 3.2

Charley's War #1, Charley'nin 9 Haziran 1916'da Babasına Yazdığı Mektup Parçaları



Kaynak: Mills & Colquhoun, 2018, s. 12.

Eserin ilk bölümlerinde, basit bir dille yazılmış ve çok sayıda yazım hatası içeren mektuplar, karakterin genç, eğitimsiz ve işçi sınıfı kökenli olduğunu anlatım açısından güçlü bir şekilde pekiştirir. Hem trajik hem de ironik olan bu unsurlar karakterleri farklı ve samimi bir şekilde tanımamızı sağlar. Hikâyenin başlığındaki geriye dönük "S" harfi Charley'nin eğitimsizliğini ve muharebe alanındaki toyluğunu karikatürize eden ince düşünülmüş bir detaydır (Emery, 2024) (Görsel 3.3). Charley, takip eden hikayeler boyunca eğitimsiz ve yine de sınıfsal hiyerarşide yerini bilen bir kahraman portresi sunar.

Görsel 3.3

Charley's War, Hikâye Başlığı



Kaynak: Mills & Colquhoun, 2018, s. 4.

Hikâye, haftalık kısa bölümlerle ilerleyen kronolojik bir akış izler; Charley'nin Somme'deki ilk çatışmasından terhis aralarına, ardından Beyaz Rusya'daki karışıklıklara uzanan inişli çıkışlı maceraları, okurun karakterle birlikte seyahat etmesini ve savaşı farklı cephelerde deneyimlemesine olanak sağlar. Hikâye, Somme Muharebesi'nden Passchendaele Muharebesi'ne (1916-1917) uzanan büyük cephe olaylarını takip eder. Charley Bourne, idealist bir gençten savaşın travmatik gerçekleriyle baş etmek zorunda kalan bir yetişkine dönüşür. İlk baştaki cesareti, Somme'de arkadaşlarını kaybettikten sonra derin bir yorgunluğa bırakır; bu değişim, metin içinde Charley'nin içsel monologları ve mektupları üzerinden okunur (Flintlock, 2022). Eserin ilerleyen bölümlerinde, Charley'nin savaşın travmatik etkilerini deneyimlemeye başlamasıyla birlikte çocuksu hâlini yitirdiği gözlemlenir. Bu dönüşümle eş zamanlı olarak, serinin başlığında yer alan "S" harfinin artık doğru yazılması, anlatıya sembolik bir katman ekleyen ince bir detay olarak dikkat çeker (Görsel 3.4). Charley'nin bireysel dönüşümü, salt bir trajediden öte bir toplumsal eleştiri metnini ortaya çıkarır.

Görsel 3.4

Charley's War, Yeni Başlık Yazısı

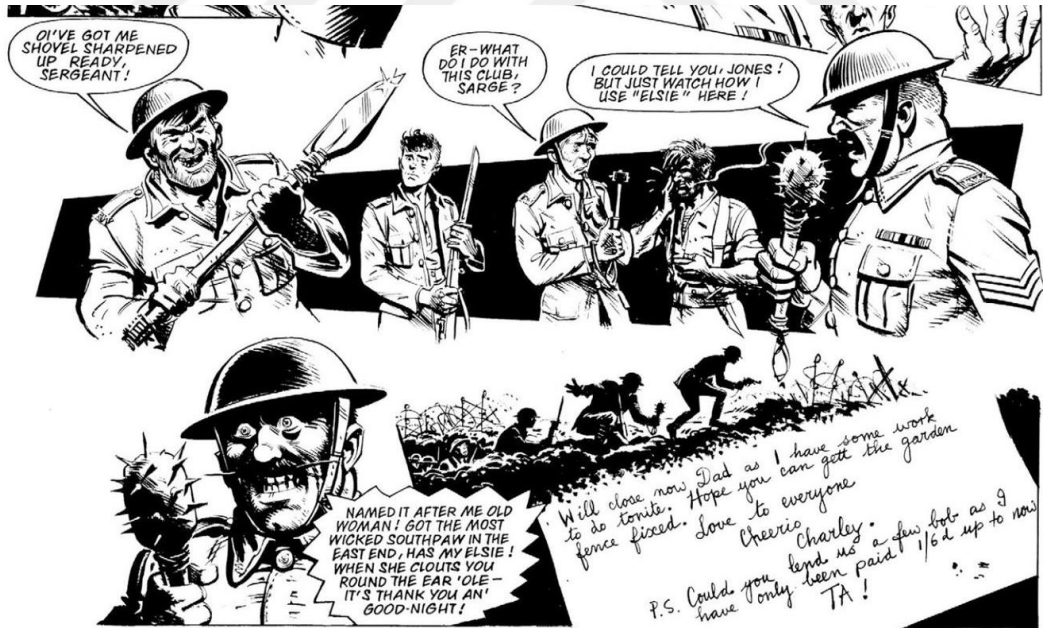


Kaynak: Mills & Colquhoun, 2018, s. 356.

Hikâyede işlenen savaşa dair hem Alman hem Britanya ordusunda acımasız karakterler gösterilse de zalim veya kötücül olarak resmedilen karakterler genellikle sınıf farkını kötüye kullanan üst rütbeli subaylardır; onların kurbanları ise emrindeki alt rütbelerdeki askerlerdir (Görsel 3.5). Grafik roman, alt sınıf askerlere acımasızca davranan üst düzey rütbeli subayları ve generalleri açıkça karalar.

Görsel 3.5

Charley's War, Rütbeli Subayların Kötücül İfadeleri ve Tehlikede Hisseden Genç Charlie



Kaynak: Mills & Colquhoun, 2018, s. 17.

Savaşın sona ermesinden sonra, yaşlanmış Charley Bourne, 1919 yılında Beyaz Ruslara Bolşeviklere karşı destek vermek amacıyla Rusya'ya gönderilir. Hikâye, II. Dünya Savaşı'nın başlangıcına kadar sürdürülür; ancak eserin yaratıcısı Pat Mills, araştırma bütçesi konusunda yayınevi ile yaşadığı anlaşmazlık nedeniyle projeden ayrılarak yeni

çalışması üzerine odaklanmayı tercih eder. Mills'in hikâye hakkındaki asıl planı, *Charley's War* öyküsünü II. Dünya Savaşı'na taşıyarak bu dönemin de karanlık ve tartışmalı yönlerini okuyucuya aktarmaktı. Ancak onun ayrılığı sonrası, yazar Scott Goodall ve çizer Joe Colquhoun tarafından sürdürülen seri, önceki dönemdeki derinlik ve eleştirel keskinliğini yitirir. Sonuç olarak, popülerliğini yitirmeye başlayan hikâye 1986 yılında aceleyle ve beklenmedik biçimde sonlandırılır (Emery, 2024).

Mills ve Colquhoun'un politik tavırları, serinin alt metnini daha da netleştirir. Birinci Dünya Savaşı'nın soğuk bir emperyalist hesaplaşma olduğunu vurgulayarak, eserde savaşın gerçekleşmemesi gereken bir trajedi olduğu mesajı işlenir. Grafik romanın, geniş kitlelerce takdir edilmiş anti-savaş eserlerinin aksine, öncelikle savaşa sempatiyle yaklaşan işçi sınıfı çocuklarını hedef alması dikkat çekicidir. Flintlock'un değerlendirmesine göre *Charley's War*, diğer pek çok anti-savaş sanatının “zaten savaşa karşı olanlara” seslenmesinin ötesinde, muhtemelen “*işçi sınıfı çocuklarını orduya katılmaktan caydırmada en etkili*” çalışmalardan biridir (Flintlock, 2022). Bu doğrultuda *Charley's War*, ideolojik boyutta askerî hiyerarşinin eleştirisini, milliyetçi propagandanın sorgulanmasını ve sınıf sömürsünün açığa çıkarılmasını içermesiyle döneminin propaganda eserlerinden sıyrılan önemli bir eser olarak değerlendirilmiştir.

3.1.2 It Was the War of the Trenches & Goddamn This War!

Jacques Tardi, Fransız grafik roman ekolünün en önemli sanatçılarından biridir. Ailesinde Birinci Dünya Savaşı gazilerinin bulunması, onun savaş hikayeleriyle erken yaşta tanışmasına neden olmuştur. Tardi, çocukluk yıllarını savaşın dehşetini konu alan anılarla geçirmiş; özellikle büyükbabasının anlattığı cephe hikâyeleri, onda kalıcı izler bırakmıştır. Öyle ki, kendi ifadesine göre “hendekler” kelimesi dahi çocukken onda fiziksel acıyı çağrıştıracak kadar yoğun bir korku duygusu uyandırmıştır (Rabino, 2012). Tardi, savaş ve tarih temalarına yoğun ilgi duymuştur. Özellikle 1910'lar ve 1920'ler dönemini, dolayısıyla 1. Dünya Savaşı'nı, eserlerinde sıkça anlatmıştır. Çocukluğunda L'Illustration dergilerindeki savaş fotoğrafları ve edebiyat uyarlamalarına merak saran sanatçı, özellikle büyükbabasının travmatik savaş hikayelerinden etkilendiği ve bu mirası eserlerine aktardığı gözlemlenmiştir.

Birinci Dünya Savaşı (1914–1918), milyonlarca insanın cephede hayatını kaybettiği, ağır şekilde yaralandığı, siper savaşlarının belirleyici olduğu endüstriyel bir çatışmaydı. Yüksek kayıplar, kimyasal silah kullanımı ve dehşetli yaşam koşulları, Fransa da dahil

olmak üzere Avrupa ve Balkan coğrafyasında derin izler bırakmıştır. Tardi'nin çalışmalarında bu kayıpların eleştirisi eserlerin ana odağını oluşturur. Örnek olarak, *It Was the War of the Trenches*¹¹ eserinin 115. sayfasında çok sayıdaki ağır yaralıların resmedilmesi gösterilebilir (Görsel 3.6). Eser 90'lardaki tarihi anlatılardan farklı olarak savaşın bireysel boyutlarını, görünmeyen psikolojik izlerini işlemek için yeni bir alan sağlamıştır. Jacques Tardi, *Trenches* kitabının önsözünde "Bu korkunç kolektif macerada, yani savaşta, kahramanlar veya ana karakterler yok. Bu devasa, isimsiz bir feryattan başka bir şey değil" diyerek grafik romanında vurgulamak istediklerini ve savaşa karşı olan duruşunun ipuçlarını vermiştir (Tardi,2011).

Görsel 3.6

It Was the War of the Trenches, Savaş Yaralılarının Resmedilişi



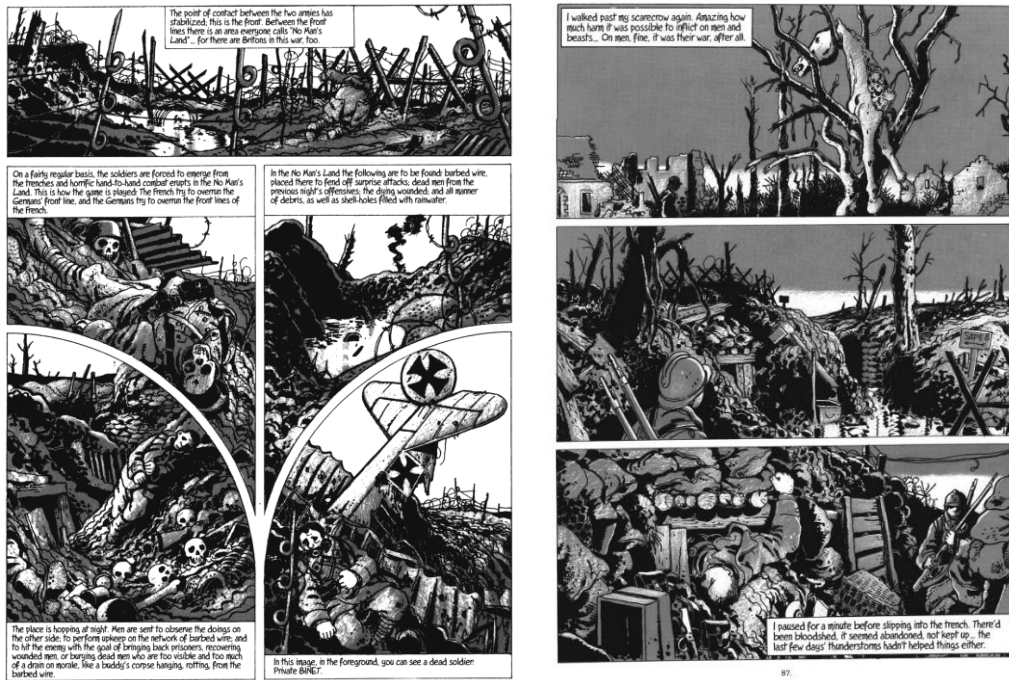
Kaynak: Tardi, 2011, s. 115.

¹¹ Fransızca orijinal ismi *C'était la guerre des tranchées*, Türkçe "Bu bir Siper Savaşıydı" anlamına gelir. İnceleme içinde yaygın olarak bilinen İngilizce adlandırılması kullanılacak ve kısaca *Trenches* olarak bahsedilecektir.

Sanatçı, savaş karşıtı duruşunu, eserlerinde faşizm ve silahlı çatışmaya karşı gösterdiği tepkilerle anlatır. Tardi'nin çizgileri, her ne kadar Belçika-Fransız ekolünün ustası Hergé'nin *Ligne Claire* (temiz çizgi) tekniğinden esinlenmiş gibi görünse de, anlatılarını Art Spiegelman'ın *Maus* eserine benzer biçimde yetişkinlere yönelik şiddet ve karanlık temalar üzerine inşa ettiği için stilini önemli ölçüde farklılaştırır. Bu doğrultuda Tardi, daha sert gölge kullanımlarıyla ve sıklıkla yarım ton ile *craftint*¹² gibi tonlama çizimlerini zenginleştirir. Tardi'nin tarzı, basit çizgilerle şekillenen ancak karanlık ve dokulu bir görsel atmosfer yaratan stilize bir estetik sunar. Savaş sahnelerini ve karakterlerin mekânla ilişkisini resmetmede ise oldukça ayrıntılı ve yoğun görsel detaylar ortaya koyar. Ardışık görsel anlatılardaki anlar ve sahneler, ayrıntılı arka planlarla, mermi izleri, harabe şehirler ve ağır savaş makineleri gibi o döneme ait öğelerle desteklenir (Görsel 3.7). Tardi'nin bu karanlık tarzı, gerçekçi ve tanıdık unsurları grafik romanın bilindik kalıplarına harmanlayarak savaşın karanlık ve acı verici yüzünü betimlemesini sağlamıştır.

Görsel 3.7

It Was the War of the Trenches, Savaş Enkazı Tasvirleri



Kaynak: Tardi, 2011, ss. 4, 87.

¹² Birbirine paralel çizgiler ile oluşturulan bir gölgeleme tekniği.

Trenches, tek bir devam eden hikâye yerine cephedeki askerlerin yaşamlarından kesitler sunan epizodik¹³ bir yapıya sahiptir. Fransız askerlerinin hayatının birbirine bağlı olmayan, birkaç sayfadan on sayfayı aşan kısa hikâyeler dizisi hâlinde işlenen *Trenches*, her bölümünde yeni bir karaktere odaklanır; örneğin bir zanaatkârın harabeler arasında sanat eseri yaratma çabası veya savaşın ilk günlerinde Fransa’dan Belçika’ya giren askerlerin karşılaştığı dehşet anları gibi hikâyeler içerir. Yazar, bir kahraman yaratmaz; toplu yaşam koşullarını ve ortak acıları ön plana çıkarır. Hikâyenin kronolojik bir anlatı sunmadığını, savaşın kendisini değil, *poilu* adı verilen sıradan askerlerin yaşamını göstermeyi amaçladığını vurgulanır (Freeman, 2011).

Anlatı zaman bağlamında ileri doğru hareket eden bir kronolojiden kopuk sahneler içerdiği için, düşmanla karşılaşma sırasındaki sahneler ya da cephelelerdeki rutine dair gözlemler üst üste gelir. Freeman’a göre, bu tarz “Maus benzeri bir yetişkin kurgusu”nu andırır (Freeman, 2011). Panel kurguları çarpıcı bir işleyiş sergilerken dil daha çok mütevazı ve doğrudandır; Tardi olayları abartısız bir üslupla dile getirir. Belirli bir anlatıcı yoktur, hikâyeler üçüncü kişilerdir; bu da savaşın bireysel trajedilerini nesnel bir soğukkanlılıkla yansıtır. Özellikle işlenen temalar arasında açlık, hastalık, bozuk mühimmat, emirlere itaatin sorgulanması, savaştaki ahlaki ikilemler gibi savaş cephelelerinde sıkça görülmesi muhtemel zorluklar ve sorunlar öne çıkar.

Marianne dergisi röportajında Tardi bu temayı şöyle özetler: “Birinci Dünya Savaşı’nda ilgilendiğim asıl şey, neden orada olduklarını bilmeyen insanlardır. Zavallı askerler, kaderinin kontrolünü tamamen kaybetmiştir” (Rabino,2012). Tardi, kendi ailesinden gelen savaş travmasını da bu bakış açısıyla harmanlayarak, eserlerinde “kaderinin kontrolünü kaybetmiş zavallı askerler” in hikâyelerini anlatır. Çoğu bölüm, askerlerin iç sesleriyle savaşın saçmalığını dile getirir; kimse savaşı yücelten bir anlatıya dahil edilmez. Grafik romanda okuduğumuz sözler, genellikle silah altındaki bir günlükten çıkmışçasına soğukkanlıdır.

Son bölümler ise toplu ölümleri, konvansiyonel savaşın vahşetini vurgulayan sahnelerle biter (Görsel 3.8). Eserin İngilizce yayıncısı olan Fantagraphics, kitabın sonunda “yürek parçalayan” bir koda yer verildiğini; Tardi’nin “savaşın uğursuz insan maliyetini

¹³ Epizodik (Eng.: *episodic*) Yunanca kökenli *epeisodion* sözcüğünden alıntıdır. Bu terim, Antik Yunan tiyatrosunda “iki koro bölümü arasına giren sahne” anlamında kullanılmıştır. Modern anlatı kuramında, olayların birbirine gevşek bağlarla bağlı olarak bölüm bölüm ilerlediği yapıları tanımlamak için kullanılmaktadır (http-65).

acımasızca listelediğini ve tamamen çılgınlıktan kaynaklanan bu 20. yüzyıl savaşlarını ortaya koyduğunu” belirtir (Link). Bu analiz, savaşın meşruluğunu sorgulayan güçlü bir teşhis sunar. Eleştirmenler Tardi’nin bu eserini savaş karşıtı bir başyapıt olarak değerlendirmiş; ünlü yazar ve küratör Paul Gravett tarafından “Ölmeden Önce Okunması Gereken 1001 Çizgi Roman” listesinde yer almıştır. Bunun yanında *Trenches*, “grafik roman dünyasının Oscar ödülleri” olarak bilinen *Eisner Awards*’ta “En İyi Gerçek Hikâyeye Dayalı Çalışma” ve “En İyi Uluslararası Malzemenin ABD Baskısı” ödüllerine layık görülmüştür.

Görsel 3.8

It Was the War of the Trenches, Savaşın Bitişi ve Geride Bıraktıkları



Çeviri: “Birleşik Krallık sakinlerinden başlayarak, Kanadalılar, Avustralyalılar, Yeni Zelandalılar, Güney Afrikalılar ve Hintliler de dahil olmak üzere, 900.000’i aşkın Britanya tebaası, İngiliz tacının çıkarlarını korumak uğrunda hayatını kaybedecektir... Ancak hepsi Fransızlarla (ya da aşağılayıcı bir ifade olan “kurbağa yiyicilerle”) birlikte düşmemiştir.”

Kaynak: Tardi, 2011, s. 108

Tardi’nin bir diğer savaş temasını işlediği ünlü eseri ise *Goddamn This War!* (Türkçe: *Lanet Olsun Bu Savaşa!*)¹⁴ iki cilt halinde de yayımlanmış renkli bir grafik romandır. *Goddamn This War!* tek bir asker ağzından 1914’ten 1919’a kadar süren kesintisiz bir monolog şeklinde kurgulanmıştır. Eserde ana karakter isimlidir; anlatı boyunca dönem dönem cephede, dinlenme zamanında veya rapor yazarken kendini gözlemlerken dinleriz.

¹⁴ Fransızca orijinal isim: *Putain de Guerre!*

Hikâye kronolojik bölümlere ayrılır: her cilt savaşın bir yılını anlatır. Hikâye 1914'ten başlar ve 1919'da biten beş yılı anlatan bölümlerden oluşur (Verney & Tardi, 2013, s. 134).

Tardi bu seride daha gevşek bir çizgi kullanmış, figürler çizgisel olarak biraz karikatürizedir. Eser renklendirilmiştir ve *Trenches*'ta olduğu gibi arka plan, teçhizatlar, siperler gibi son derece detaylı çevresel öğeler işlenmiştir. Hikâyenin başında suluboya ile renklendirilmiş canlı sayılabilecek bir palette kâğıda aktarılır. Hikâye ilerledikçe soluk sayılabilecek bir gölgelendirme uygulanır; devamında da savaşın tansiyonu arttıkça grinin tonları artar, sadece üniformaların mavi ve yeşil renkleri görselin tamamından ayrılacak şekilde boyanır. Görsel 3.9'da 1915, 1916 ve 1917 yıllarına ait üç farklı zamana karşılık gelen üç sayfa, neredeyse eşdeğer panel düzenleriyle sunulmuştur. Her üçünde de panel içi kompozisyonun hiyerarşik yapısı benzerlik göstermektedir. Ancak ilk sayfada kullanılan canlı renk paleti, ikinci sayfada daha soluk ve karamsar tonlara dönüşmekte, son görselde ise neredeyse tamamen tek tona indirgenmiş bir renk kullanımına yer verilmektedir. Bu görsel dönüşüm, savaşın giderek ağırlaşan psikolojik ve fiziksel yükünü simgesel düzeyde yansıtmaktadır. Tardi, bu bağlamda renkleri yalnızca estetik bir unsur olarak değil, anlatının bütünleyici bir parçası olarak kullanmaktadır.

Görsel 3.9

Goddamn This War! Sırasıyla; 1915, 1916, 1917 yılları I. Dünya Savaşı Cepheleri



Kaynak: Verney & Tardi, 2013, ss. 24, 37, 59.

Kan kırmızısı küçük parlak sıçratmalar halinde kullanılır; kan, günbatımı, patlamalar ve alevler griye çalan renklerin içinde soluk renkler olarak dikkat çeker. Tardi, dikkat çekmek istediği objelere hafif renk vererek atmosferin odağına koyar. Hikâyenin son sayfalarına kadar hâkim olan gri renk skalası, savaşın sona ermesinin ardından Fransız sokaklarında düzenlenen bir geçit töreni sahnesinde ilk kez canlı renklerle kırılır. Bu sahnede, İtilaf Devletleri'ne ait bayraklar parlak renklendirmeyele öne çıkarılmıştır (Görsel 3.10). Ancak bu renkli atmosfer, kısa sürede çarpıcı bir karşıtlıkla gölgelenir: Gözlerini kaybetmiş bir savaş gazisi, meteliksiz hâlde sokakta dilenirken etrafındaki kutlamaları yalnızca işittiği şarkılarla ve hafızasında canlanan bayrak renkleriyle algılayabilmektedir. Bu sahne, savaşın “kazananlar” tarafından kutlanırken, görünmeyen yüzünde yaşanan kalıcı yıkımı simgeleyen güçlü ve eleştirel bir metafor olarak öne çıkar. Anlatı, bu noktadan itibaren yeniden gri tonlara dönerek savaş sonrası toplumsal karanlığı vurgulamayı sürdürür.

Görsel 3.10

Goddamn This War! Savaşın Sonlanması Kutlamalar ve Kayıplar



Eserdeki bölümler, “zavallıların bakış açısından, ayrıcalıklı soyluların oyunu yeniden canlandırdıkları” sanayi savaşının yıkımını gösterir. Nitekim grafik romanlara dair kapsamlı incelemeler kaleme almış olan editör ve eleştirmen Stephen Win Wiacek’in ifadesine göre, eserde savaş kavramı şu şekilde betimlenmiştir:

Savaş bir oyundur. Anlatı, tarih kitaplarında rastlayamayacağınız türden bilgi ve anekdotlarla yüklüdür; hikâyenin merkezindeki hayal kırıklığına uğramış ve umutsuz ana karakter, bir cephe hattından üstlerinin zafer olarak gördüğü bir sonraki muharebeye sürüklenirken, kendisiyle karşı siperlerdeki Boche’lar¹⁵ arasında inandırıcı bir fark göremez, ancak her iki tarafta da tüfek taşıyan sıradan askerlerle rütbeli subaylar arasındaki devasa uçurumları açıkça fark eder. Olaylar bir iç hesaplaşma üzerinden anlatılır (http-66).

Anlatıcı asker, savaş meydanlarındaki hayatta kalma çabasını duygusal ama gerçekçi bir dille aktarır. Otoritelerin kararlarını ve savaş planlarına hicveden bir üslupla olayları anlatan Tardi, bizi bireysel macera değil, savaşın ve hatta savaş sonrasındaki kaleme alınması güç olayların tamamının yer yer alaycı ve çoğunlukla acımasız bir panoramasıyla okuyucuyu yüzleştirir. Savaş ve cephe ortamı detaylı betimlenir; savaş uçakları, siperler, yaralılar, pusular, karargâhlar gibi savaş alanına ait tematik unsurlar, kısa notlarla betimlenir. *Trenches* eserinden farklı olarak, bu eserde çizimlerdeki renk kullanımına ek olarak, ciltlerde gerçek fotoğraflardan oluşan bir son kısım bulunur. Kitapta Fransız araştırmacı yazar Jean-Pierre Verney’nin hazırladığı; Birinci Dünya Savaşı dönemlerine ait belgeler, illüstrasyonlar, fotoğraf koleksiyonu, hikâyeyi tamamlayan gazete metinleri, savaş arşivi fotoğrafları ve detayla hazırlanmış tarihi anlatım yer alır (Görsel 3.11). Bu fotoğraflı antoloji, grafik romanın anlattığı trajedinin gerçeklik boyutunu akademik bir zeminde güçlendirir (Verney & Tardi, 2013, ss. 99-134).

¹⁵ “Boche” kelimesi, özellikle Birinci Dünya Savaşı sırasında İngiliz ve Fransız askerleri tarafından Alman askerlerini küçümseyici şekilde tanımlamak için kullanılan bir argo terimdir. Kelimenin kökeni Fransızca “alboche” (Alman anlamındaki “Allemand” ile kaba veya kavgacı anlamındaki “caboche” kelimelerinin birleşimi) ifadesine dayanmaktadır (http-67).

Görsel 3.11

Goddamn This War! Verney Tarafından Derlenen Savaş Belgeleri



Kaynak: Verney & Tardi, 2013, ss. 89-90.

Jacques Tardi'nin *It Was the War of the Trenches* ve *Goddamn This War!* eserleri, Birinci Dünya Savaşı'nı insanî boyutlarıyla ele alan, güçlü grafik romanlardır. Her iki yapıt da savaşın anlamsızlığını ve bireyler üzerindeki yıkıcı etkisini vurgular; askerlerin maruz kaldığı hem psikolojik hem de fiziksel yaraları gerçekçi görsellerle anlatır (Görsel 3.12).

Trenches serisi, birbirinden bağımsız kısa öyküler aracılığıyla siperlerdeki gündelik ama çoğunlukla bahsedilmeyen dehşeti gösterirken; *Goddamn This War!* ise tek bir askerin kronolojik monoloğu üzerinden savaşın, savaş sonrası göz ardı edilen tarihsel gerçeklerini simgeler. Tardi, ayrıntılı çizim tekniği ve karanlık mizahi kalemini kullanarak savaş karşıtı bir tezi savunur. Her iki eserde de millî kahramanlık anlatısı yerine, "vasat asker" in dramı öne çıkar. Sonuçta Tardi'nin çizimleri ve anlatım tarzı, edebî bir roman veya tarih anlatısından farklı olarak, savaşın anlamsızlığını görsel medyumun tüm imkanlarıyla savaş karşıtı bir taraflılıkla hissettirir. Her iki eser de çağdaş grafik roman ve görsel sanatlar bağlamında Birinci Dünya Savaşı'nın kolektif hafızadaki devinimini temsil eder; savaşa dair "yıkım" temasını etkileyici ve sinematik bir anlatı kurgusuyla okuyucuya aktarır.

Görsel 3.12

Goddamn This War! Gaziler



Kaynak: Verney & Tardi, 2013, ss. 75-76.

3.1.3 White Death

Robbie Morrison (yazar) ve Charlie Adlard (çizer) imzası taşıyan *White Death* (Türkçe: *Beyaz Ölüm*), Birinci Dünya Savaşı'nın 1916 yılında İtalya-Fransa sınırında, Alplerde geçen dağlık çatışmaları işler ve savaşın içindeki trajediyi kendine has bir görsel dille yansıtır. Eserin kapağında maskeli bir asker figürü beyaz-zeminli büyük bir “WHITE DEATH” başlığıyla sunulur. Adlard'ın kendine özgü kömür-kâğıt tekniğini taşıyan bu çizim, büyük kontrastlara ve detaylı dokulara işaret eder. Gri dokulu bir zemin üzerine çizilmiş bu savaş anlatısına, hikâye boyunca sadece iki renk eşlik eder; kömür karası ve kar beyazı (Görsel 3.13).

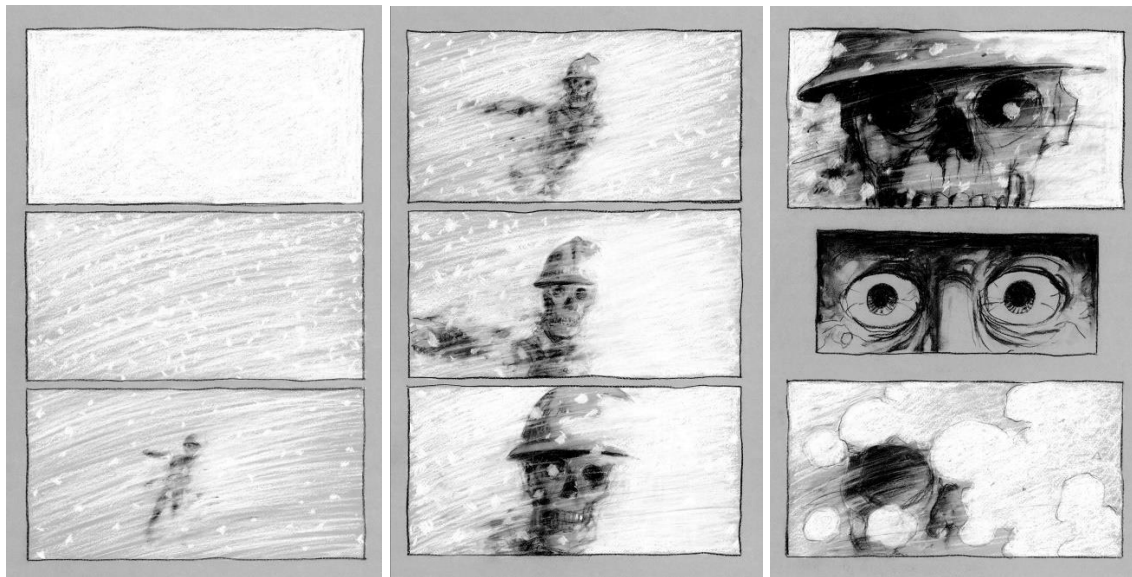
Grafik roman, savaşın hem mekânsal hem de psikolojik gerçekliğini ele alır. Morrison'ın önsözünde vurguladığı gibi, “White Death” terimi Fransa ve İtalya sınırında olan Alpler'deki çığlara atıfta bulunur ve burada doğa, düşman saflara bilinçli olarak yönlendirilen toprakla birleştğinde ölümcül bir silaha dönüşür (Morrison & Adlard, 2014). Eserde bu devasa çığ tehdidi, hikâyenin kahramanı olan Pietro Aquasanta'nın deneyimleri üzerinden anlatılır. Aquasanta, Avusturya-Macaristan sınırındaki bir İtalyan

azınlık yerleşiminde büyümüş, savaş patladığında Avusturya-Macaristan ordusuna çağırılmış, ardından esir alınarak İtalyan ordusunda savaşmaya zorlanan bir asker olarak tanımlanır. Eser bu ender işlenen savaş olayına mercek tutarken, eş zamanda savaş alanlarındaki trajik durumlar ile bireylerin üzerindeki yıkıcı etkilerini inceler. *White Death* amaçladığı, savaşın dehşeti ve anlamsızlığına tanıklık ettirmektir. Nitekim Morrison, bir röportajında “Savaşın dehşeti ve beyhudeliği ile o cephenin içinde kalanların zalimliği, şefkati ve yoldaşlığından” bahsetmeyi umduklarını belirtmiştir (http-68).

Grafik romanının bu açılış sekansı, güçlü ve sessiz bir anlatı sunar (Görsel 3.13). İlk panelden itibaren izleyici neredeyse bembeyaz bir boşlukla karşılaşır; bu boşluk, karla kaplı bir savaş alanını simgelerken aynı zamanda ölümle yüzleşmenin soyut bir anlatısı hâline gelir. Üçlü panel diziliminde, kar fırtınasının ortasında belirsiz bir figürün yavaş yavaş ortaya çıkması, savaşın görünmez ama her an hissedilen tehditkâr doğasını görsel olarak somutlaştırır. Ardışık panellerde figür netleşirken, bir askerin iskelet yapısına dönüşmesiyle bu varlık "hayatta kalma" ve "ölüm" arasındaki çizginin sembolü olur. Eser, “beyaz ölüm” kavramını devam eden sahnelerde de açıkça belirtir ve okuyucuyu benzer bir sona hazırlar (Görsel 3.14).

Görsel 3.13

White Death, Giriş Sekansı



Kaynak: Adlard & Morrison, 2014, ss. 1-3.

Görsel 3.14

White Death, “Beyaz Ölüm” İfadesinin Grafik Romanda Söz Edilmesi

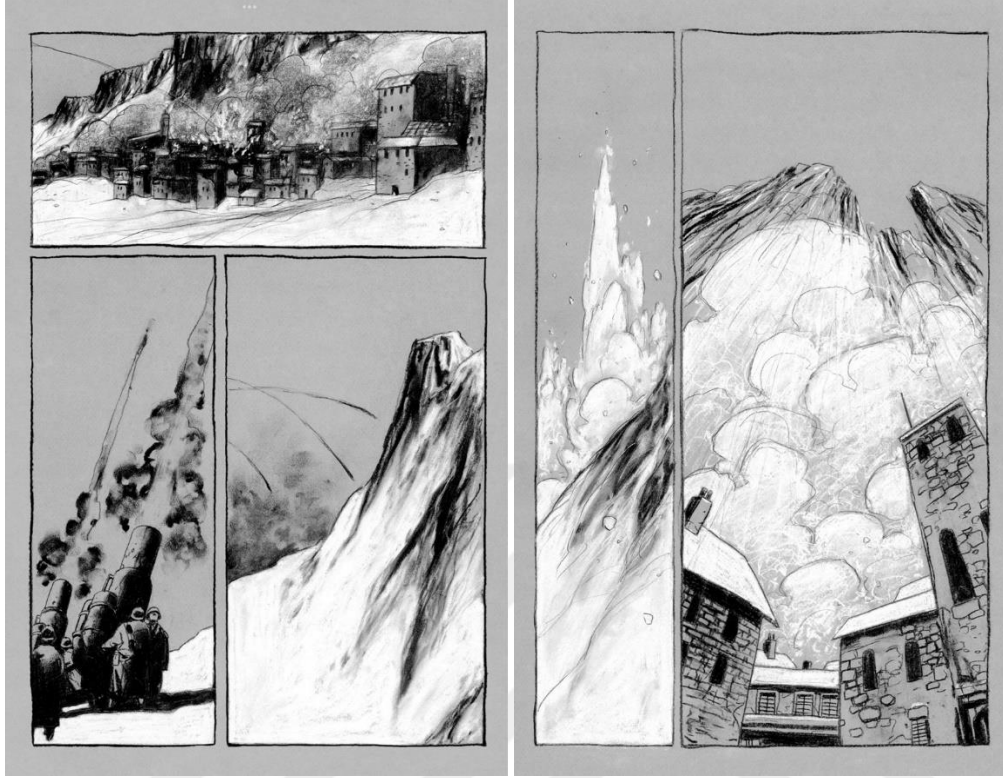


Kaynak: Adlard & Morrison, 2014, s. 45.

White Death, Birinci Dünya Savaşı’nın genellikle Batı Cephesi’ndeki siper savaşları ile özdeşleştirilen imajının dışında kalan “Alp Cephesi”ni anlatır. Bu cephede İtilaf Devletleri’nin müttefiki İtalya ile İttifak Devletleri’nin parçası olan Avusturya-Macaristan orduları dağlık Dolomitler, Trentino ve Caporetto bölgelerinde çarpışmış; çatışmalar, benzer siper muharebeleri biçimindeydi ancak karla kaplı dağlar ve uçsuz bucaksız kanyonlar bu savaşı tarihi belgelerde özel bir yere koymuştur (kaynak). Tarihsel belgelerle desteklenen Morrison’ın hikayesi bu dönemde tarafların toplarla başlattığı çığ felaketinin savaş psikolojisi üzerine etkisini irdeler (Görsel 3.15). Morrison kitabın girişinde kaleme aldığı yazıda, Birinci Dünya Savaşı’nda İtalyan cephesinde karşı ordu tarafından kasten başlatılan çığların 60.000–100.000 civarında askerin ölümüne yol açtığının tahmin edildiğini belirterek, bu çığları “bir silah olarak doğanın savaşa dönüştürülmesi” şeklinde yorumlamıştır (Morrison & Adlard, 2014). Grafik roman, bu yönüyle tarihsel gerçekliklere atıfta bulunur.

Görsel 3.15

White Death, Bombalama Sahnesi ve Çığ Oluşumu



*Not**: Birinci Sayfa: Dağın zirvesine düşen bombalar betimlenmiştir.

İkinci Sayfa: Bu bombardımanın sonucunda tetiklenen çığın, yamaçlardan aşağı inerek yerleşim bölgelerine doğru ilerlemesi görselleştirilmiştir.

Kaynak: Adlard & Morrison, 2014, ss. 84-85.

White Death, sınır bölgelerinde yaşanan ikilik ve bölünmüş kimlik temalarına değinir. Eserin kahramanı Aquasanta gibi kırsal yerleşkelerde yaşayan birçok insan, savaş başlamadan önce sınırın ötesindeki bölgelere göç ettiği veya ettirildiği için hayatları savaştan etkilenmiş; bazen ise aynı bölgenin yerli halkları bir tarafın askeri, diğer tarafın düşmanı olmuştur. Bu anlatıda Avusturya-Macaristan himayesi altındaki İtalyan azınlık bölgelerinde yaşayanların kimi Avusturyalı, kimi İtalyan kamplarında savaştığı bilgisi verilmektedir. *White Death* hikâyesi de Aquasanta'nın, esir alınması sonrası çarpışma esnasında eski bir arkadaşını düşman saflarında görünmesi üzerinden vurucu bir tema işler (Görsel 3.16). Bu durum, bir tabirle “kardeşin kardeşe düşman olduğu” sınır toplumlarında meydana geldiği gözlemlenen ama kurgu hikâye anlatımında yeterince işlenmediği gözlemlenen bir gerçeği vurgular.

Görsel 3.16

White Death, Ana Karakter Düşman Cephesinde Eski Bir Arkadaşıyla Karşılaşması



Kaynak: Adlard & Morrison, 2014, ss. 65-66.

White Death'ın hikâye kurgusu, genel olarak Pietro Aquasanta'nın gözünden ilerlemekle birlikte bir düz çizgide ilerlemek yerine farklı karakterlerin ve durumların kesiştiği çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Eserde, gözetleme nöbetleri sırasında yaşanan sıkıcı bekleme anları, siper gerisindeki alanlarda yaşanan anlar gibi bölümlerden oluşur, savaşın farklı mekanlardaki görsellerini ortaya koyar ve okuyucuya değişik açılardan savaş psikolojisini anlatır. Anlatının önemli bir bölümü Aquasanta'nın psikolojik çatışmaları üzerine kuruludur. Öncesinde bahsedildiği üzere köyünde birlikte büyüdüğü Franz adındaki dostuyla savaş alanında karşılaşması, karakterin savaş travmasını derinleştiren olağan bir kurgusal anlatıdır. Bu, okuyucuya savaşın toplumsal felaketlerinin bireyler üzerindeki yıkıcılığına dikkat çeken bir temadır. Uzun yıllardır tanıdığı birini düşman olarak görmek, Aquasanta'yı vahşi savaş koşulları altında insani değerlerle düşman olması arasında ruhsal çatışmalar yaratır. Başka bir bölümde askerlerin kadınlarla yaşadıkları birliktelikler tasvir edilir. Bu sahnelerde geçen diyaloglarda bir şefkat arayışı ve insani yalnızlık teması üzerinden anlatımlar gözlemlenir. Böylece *White Death*,

yalnızca kahramanın serüvenini anlatmakla kalmaz, savaşta pek çok insanın duygusal kırılma anlarına da yer verir ve okuyucunun hiç deneyimlemediği bir savaş anlatısı üzerinden ahlaki ikilemler üzerine düşünmesini mecbur kılar.

Sayfa başına panel sayısı önceki çalışmalara kıyasla görece azdır; genelde bağımsız bir Batılı grafik romanda 5-8 panel varken (Franco-Belçika grafik romanlarında bu sayı 9-12 panel arasında olabilir), *White Death*'in sayfalarında çoğunlukla dört panel bulunur. Bu da her aksiyona daha fazla alan ayırılmasını ve sahnelere sinematografik bir sunuş sağlar. Adlard, açık alan sahnelerinde geniş panoramik açıları tercih ederken, siper-içi veya karanlık mekanlarda dar açılı kareler kullanarak gerilimi yükseltir.

White Death'in öne çıkan özelliklerinden biri, çizer Charlie Adlard'ın geleneksel grafik roman araçlarından farklı bir yönelim benimseyerek kurşun kalem ve beyaz tebeşirle oluşturduğu görsel estetikle kar ve soğğun yarattığı atmosferi başarıyla yansıtmasıdır. Adlard'ın, çoğu grafik roman ekolünde yaygın olarak tercih edilen çini mürekkebi yerine kömür ve tebeşir kullanarak kalın gri tonlu kâğıtlar üzerine çalıştığı gözlemlenmektedir. Paneller kaotik ve neredeyse kirli bir görünüm kazanır; savaş alanları, askerlerin silüetleri ve dağ ufukları kömür lekeleriyle belirginleştirilir. Yalnızca karı belirtmek için kullanılan beyaz tebeşir, görsel üsluba dramatik bir kontrast kazandırır. Yan yana gelen gri tonlardaki kareler, bazen sadece kahramanın yüzüne büyük bir yakın çekim verir; bu da duygusal yoğunluğu artırır (Görsel 3.17). Tercih edilen görsel üslup okuyucuyu de sembolik etkiye odaklar. Renkler yerine, siyah ve beyazın birlikteliği ile ortamın kasvetli buhranı pekiştirilir.

Görsel 3.17

White Death, Kapanış Sekansı



Kaynak: Adlard & Morrison, 2014, ss. 94, 96.

White Death'ın coğrafya üzerinden kurduğu sembolizmi savaş temasına ekstra bir derinlik katar. Bu eserde sıkça tekrarlanan çığ afeti, tarihi olayların zincirleme etkisini ve savaşın kontrol edilemez gidişatını temsil eder. Görsel olarak da kar soğuk bir örtü gibi durur; ama içinde her şeyi yok eden karanlık bir hiçliğe işaret eder. Örneğin, suyun donduğu bir dağ sırtında yansıyan silüet, hayaletimsi bir düşman izlenimi yaratırken; beyaz kar kütleleri içerisinde yitip giden karakterler, izleyicide yoğun bir çaresizlik duygusu uyandırır. Kar, kasıtlı olarak koyu atmosfer içinde tek parlak unsur olarak öne çıkarılır. Böylece kompozisyonda küçük bir alanda bile görünen tek renk, beyaz, ölümün rengidir.

3.2 İkinci Dünya Savaşı Temsilleri: Soykırım Eleştirileri

İkinci Dünya Savaşı (1939–1945), insanlık tarihinin en trajik çatışmalarından biri olarak, yalnızca cephelerde değil, aynı zamanda insanlık tarihine yerleşmiş derin izler bırakmıştır. Savaşın en karanlık yönlerinden biri, Nazi Almanyası tarafından sistematik olarak yürütülen soykırım yöntemleridir. Bu süreçte milyonlarca insan, toplama

kamplarında, gettolarda ve infaz alanlarında hayatını kaybetmiştir. Farklı bir felaket ise Japonya tarafında yaşanmış; Amerika Birleşik Devletleri teslim olmak üzere olan Japonya'nın Hiroşima ve Nagazaki kentlerine atom bombası saldırısı düzenlemiştir. Bu iki saldırı, tarihte savaşta kullanılan ilk ve tek nükleer silah kullanımıdır. Bombaların yol açtığı yıkım ve radyasyon etkileri, uzun yıllar boyunca sağlık sorunlarına ve çevresel tahribata neden olmuştur ([http-69](http://69)).

Bu bölümde, İkinci Dünya Savaşı, soykırım ve etik dışı savaş yöntemleri bağlamında ele alındığı üç grafik roman incelenecektir: *Yalınayak Gen* (Keiji Nakazawa), *Maus: Hayatta Kalanın Öyküsü* (Art Spiegelman) ve *Boksör* (Reinhard Kleist). Bu eserler, savaşın trajedisini, tanıklık ve travma aktarımı üzerinden okuyucuya sunar. Grafik romanlar, sadece tarihsel birer belge olmanın ötesinde, savaşın insan ruhunda bıraktığı izleri ve bu izlerin sonraki kuşaklara nasıl aktarıldığını da gösterir.

3.2.1 Yalın Ayak Gen

6 Ağustos 1945'te Hiroşima'ya atılan atom bombası Japonya tarihinde bir dönüm noktası olmuş, şehri anında yerle bir etmiş ve geride on binlerce ölü, yaralı ve çaresiz siviller bırakmıştır. Bu eşi benzeri görülmemiş yıkımın canlı anlatımı, mangaka¹⁶ Keiji Nakazawa'nın otobiyografik temelli grafik romanı *Yalın Ayak Gen* (*Hadashi no Gen*, 1973)'de merkezde yer alır. Hiroşima felaketine tanık olmuş Nakazawa (1939-2012), bu deneyimini genç ana karakter Gen Nakaoka üzerinden anlatır. Çocuk bakış açısıyla sunulan eserde, memleketinin parçalandığını masum bir gencin bakışından anlattığı ve savaşın mağdurlarını hikayesinin ortasına koyduğu gözlemlenir (Minear, 2010, s. 68). Bununla birlikte Nakazawa, Birleşik Devletler'in agresif yöntemlerine yönelik öfkelerini dile getirirken esas olarak Japon yönetimini suçlar ve çok yönlü bir savaş eleştirisi sunar. Keiji Nakazawa, Hiroşima'da doğmuş (1939) ve altı yaşındayken 1945'teki atom bombası saldırısını bizzat yaşamıştır. Bu saldırıda babası, ablası ve küçük kardeşi, evleriyle birlikte alevlerde kalarak hayatını kaybetmiştir (Görsel 3.18). Keiji Nakazawa ise annesi, yeni doğmuş kardeşiyle birlikte (felaket sırasında henüz anne karnındadır)

¹⁶ Mangaka: Japon grafik roman sanatı anlamına gelen *manga* kelimesinden türetilmiş olup, “manga sanatçısı” ya da “manga çizeri” anlamında kullanılmaktadır. Terim, Japonca'da “serbest” veya “rastgele” anlamına gelen 漫 (*man*), “resim” ya da “çizim” anlamındaki 画 (*ga*), ve bir alanda uzmanlaşmış kişi ya da sanatçı anlamına gelen 家 (*ka*) kanji karakterlerinin birleşiminden oluşur ([http-70](http://70)).

ciddi yaralanmalar ve geri kalan yaşamlarında peşlerini bırakmayacak olan nükleer tramvayla hayatta kalmıştır (LaMarre, 2010, s. 262). Nakazawa'nın tanıklık ettiği bu felaketin sona ermesinden sonra (1952'den itibaren) nükleer saldırı anıları, roman, sinema ve grafik roman gibi yumuşak güç unsuru oluşturan hikâye anlatı biçimlerinde işlenmeye başlanmıştır. Nakazawa da benzer bir işlev üstlenerek sanat yoluyla hatırasını paylaşmıştır. 1973–85 yılları arasında seri hâlinde yayımlanan *Gen* (10 cilt) büyük bir okur kitlesi bulmuş, milyonlarca satmıştır (Minear, 2010, s. 68). Nakazawa yayımlandığı dönemde tartışmalı bulunmasına karşın barışçı, anti nükleer bir mesaj vermeyi sürdürmüştür.

Görsel 3.18

Yalın Ayak Gen, Gen'in Enkaz Altında Kalmış Babasının Son Sözleri



Çeviri: Japonca akış sağdan sola doğru gider. Sağdaki panellerde babası Gen'e “Annenle beraber kaç! Babanı dinle, sana kaçmanı söylüyorum! Ağlamayı bırak Gen. Bu bana zaten yeterince acı veriyor” diyerek onun kaçmasında ısrar etmektedir. Devamında Gen ve annesi acı içinde ağlamaktadır.

Kaynak: (http-71)

Yalın Ayak Gen'in başkahramanı Gen Nakaoka, Hiroşima'da dönemine göre sıradan bir alt sınıf ailenin üyesidir. Ailesi ekonomik zorluklar içinde yaşam sürer. Gen'in babası Daikichi barış yanlısı ve bilge duruşuyla hikâyenin temasını inşa etmeye yardımcı olur. 6 Ağustos sabahı Hiroşima kenti bombalanınca yıkıntıdan sağ kurtulan Gen durumdan habersizdir; döndüğündeyse felaketle karşılaşır (Görsel 3.19). Kardeşlerinden ikisini

kaybeder; babası ise yıkıntıların arasında ağır yaralıdır ve devamında yangından hayatını kaybeder. Gen, hamile olan annesi Kimiyo (mangada “Kimie” ismiyle de anılır) ile alevler içindeki evlerinden annesinin büyük şaşkınlığı ve haykırışlarıyla ayrılır. Hikâye bunu izleyen ciltlerde de devam eder: Gen, Hiroşima’nın kayıp çocuklarıyla yetimhanelerde, kamplarda ve savaştan yeni çıkan Japon toplumunda büyür. Babasının barış yanlısı mirasını sürdürerek hem ağır yaşam koşullarına hem de savaşın getirdiği ideolojik baskılarla mücadele eder. Gen ayrıca Hiroşima’dan sonra Kore İşgali ve savaş sonrası durum gibi temalara da değinmelerde bulunur. Tüm bu anlatı bir arada, savaşın çocuklar ve siviller üzerindeki dehşetini tarihsel gerçeklik temelinde aktarır.

Görsel 3.19

Yalın Ayak Gen, Hiroşima’ya Atom Bombasının Atıldığı İlk Anlar



Çeviri: Sağdaki panellerde Gen ani bir aydınlık sonrası etrafın birden kararmasına şaşırmaktadır. Soldaki atom bombası bulutunun üstünde anlatıcı durumu şöyle ifade etmektedir: “Cehennemden gelen bir rüzgâr gibi atom bulutu Hiroşima’nın üzerinde 6 mil yüksekliğe kadar yükseldi.”

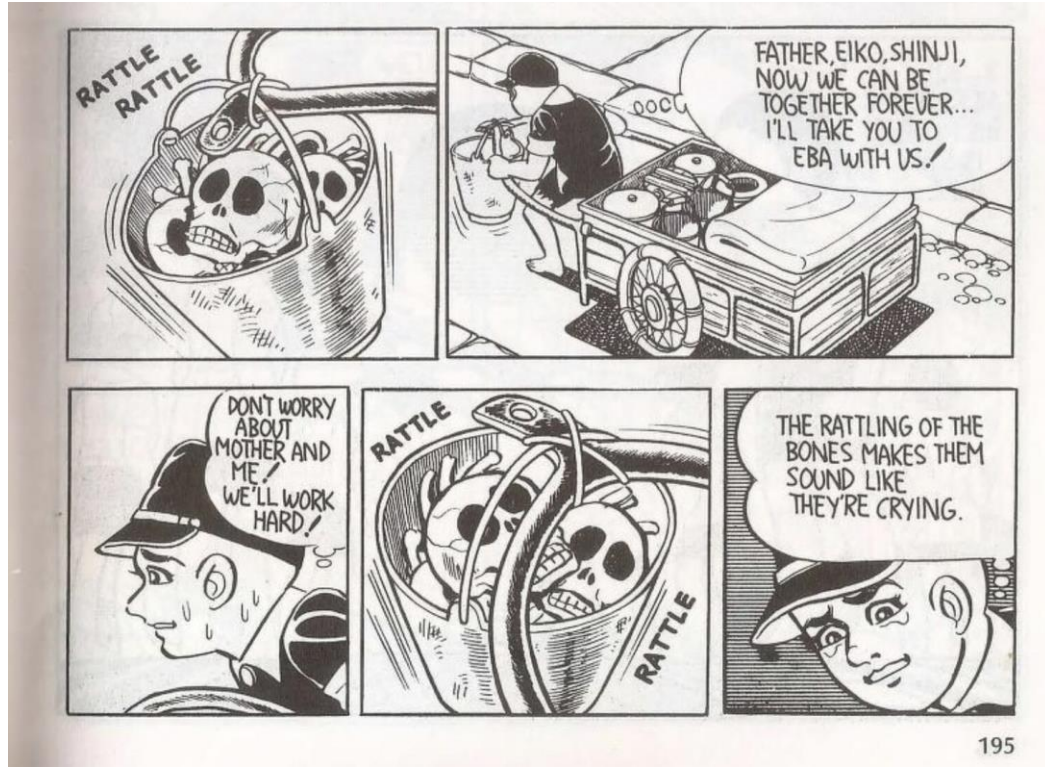
Kaynak: (http-72)

Nakazawa, Hiroşima'nın yok edilmiş halini anlatırken aile bağı motifine sıkça başvurur. Gen için ailesinin varlığı, yaşadığı dehşete rağmen bir umut kaynağıdır. Baba karakteri Daikichi'nin savaş karşıtı söylemi, Japon işgalcilerinin Çin'deki zulmünden söz ederek çocuğa aktarılır; bu anlatı, diğer yandan Japon toplumundaki yaygın faşist kışkırtmalarla karşıt konuma geçer. Baba karakteri Daikichi'nin savaş karşıtı söylemi, Japon işgalcilerinin Çin'deki zulmünden söz ederek toplumdaki yaygın faşist kışkırtmalarla karşıt konuma geçer. Minear, mangadaki bu politik durumlara şöyle örnek verir “Daikichi'nin düşünce polisince sorgulanıp hain ilan edilmesi ve Koreli komşuların Gen ailesine yardım etmesi gibi sahneler, savaş travmasının çok katmanlı tezahürünü gösterir.” (Minear, 2010, s. 68).

Hiroşima'nın yıkımı ve kalıntılarının çarpıcı resimleri, manga sanatının ekspresyonist tonuyla okuyucunun, karakterlerin duygu durumlarını analiz etmesine olanak tanır. Nakazawa'nın çizgileri “Hiroşima'nın dehşetini bir çocuğun gözünden” anlatırken, Gen'in heyecanlı ve duygu yüklü tepkileri (örneğin; korku dolu gözyaşları, büyük gülümsemesi manganın okunabilirliğini artırır) doğrudan yansıtılır (Görsel 3.20). Japon hikâye anlatıcılığının bir etkisi olarak karakter ifadeleri güçlüdür, hareketler çarpıcı efektlerde desteklenir diyaloglar ve iç monologlar dönemin ruhuna ait psikolojik tahlilleri anlamamızı sağlar. Okuyucunun karakterlerle bağ kurması; savaş sonrası travmayı ana karakter üzerinden empati yaparak içselleştirmesini sağlar.

Görsel 3.20

Yalın Ayak Gen, Gen Ailesinden Kalan Parçaları Taşıyor



Çeviri: Sağ üst panel “Baba, Eiko, Shinji... Artık sonsuza dek birlikte olabiliriz. Sizi de Eba’ya götüreceğim!” sağ alt panelde konuşmaya devam ederek “Kemiklerin çıkardığı ses, sanki ağlıyorlarmış gibi...” ve “Annemle ve benim için endişelenmeyin! Çok çalışacağız” hayatta kalan bir çocuğun yasını ve travmasını derin bir sembolle ifade eder.

Kaynak: (http-73)

Geleneksel manga kontrastlı ve enerjik çizgileri, Hiroşima’nın distopik atmosferini anlatan ifadelerle kaynaştırılır. Bu anlamda eser, özel tekniklerle değil, tam tersine normal bir manga estetiği içinde salt gerçeği sunar. Basit ve anlaşılabilir tasvirlerle evrenin içine kolayca katılan okuyucu; kendini anlatan ve ifadelerini gizlemeyen temiz çizgilerle görselleştirilmiş ana karakterlere sempati duyar. Nakazawa, hikâyenin içine girmiş karakterleri benimsemiş kitlesini avcuna alır ve bir sonraki adımında radyasyondan zehirlenen insanları, atom bombasının etkisinde kül olmuş bedenleri, ağlayan çocukları bu basit ve sempati duyulan tarzıyla, zorunlu bir empati ve endişeyle baş başa bırakır (Görsel 3.21). Manga ile hikâye anlatmanın da alameti farikası budur; insan basit olanı algılar, sempati duyar, çabucak benimser ve manga görsel olarak her yaşa hitap edebilen bir cazibeye sahiptir.

Görsel 3.21

Yalın Ayak Gen, Acı Çeken İnsanlar



Çeviri: Sağ üstteki açıklama yazısında anlatıcı, “Hangi çağ olursa olsun, savaşlarda ölenler hep yalnızca zayıf, isimsiz halktır... Hep, bir avuç güçlü iktidar sahibi için ölürlər!” demektedir. Atom bombasından yaralanmış insanlar ise acı içinde bir tonda “Su... Su verin... Lütfen” demektedir.

Kaynak: (http-74)

Keiji Nakazawa'nın *Yalın Ayak Gen*'i, görsel sanatlar disiplini bağlamında incelendiğinde bir gençlik mangasından çok daha öte; kişisel bir anıyı, savaşın geri alınamaz yaralarını evrensel bir mesajla harmanlayarak sunmuş, geleneksel mangayı büyük bir tarihsel gerçekle yüzleştirmiştir. Hem savaşın çocuklar ve siviller üzerindeki yıkıcı etkilerini çarpıcı biçimde resmeder hem de savaş suçlarına dair dürüst bir sorgulamayı içerir. Grafik roman ve ardışık çizgi hikâyeler içinde savaş karşıtı anlatının gelişimine öncülük etmiş hem biçimsel hem içerik olarak akademik ve sanatsal çevreler tarafından ilgiyle incelenmiştir. Öyle ki, bir başka klasikleşmiş İkinci Dünya Savaşı anlatısı *Maus*'un yazarı olan Art Spiegelman, *Yalın Ayak Gen* için kaleme aldığı yazıda şöyle ifade eder:

Gen beni rahatsız etti. İlk kez 1970'lerin sonlarında, *Maus* üzerinde çalışmaya yeni başladığım sıralarda okudum. O zaman grip olmuştum ve ateşli bir haldeyken okudum. *Gen*, ateşli beynime bir ateş rüyasının yoğunluğuyla kazındı. *Gen* kitaplarından sahneleri ve olayları, Nakazawa'nın değil de kendi hayatımdan anılar gibi hatırladım (Spiegelman, 2015).

Nakazawa'nın *Yalın Ayak Gen*'i, kendinden sonra üretilen eserlere ilham olmuştur. *Gen*, manga anlatısının sadece genç kitlelerce tüketilen bir eğlence formundan fazlası olduğunu hem didaktik bir eğitim aracı hem de satirik bir edebi tür olarak değerlendirilebileceğini kanıtlamıştır.

3.2.2 Maus: Hayatta Kalanın Öyküsü

Art Spiegelman'ın *Maus: Hayatta Kalanın Öyküsü* (*Maus: A Survivor's Tale*, 1986) adlı eseri, soykırım temalı en önemli grafik romanlardan olup 1973 ve 1991 yılları arasındaki süreçte yazılmış ve sonrasında iki cilt halinde yayımlanmıştır. Bu eser, eser sahibinin İkinci Dünya Savaşı'ndaki büyük toplama ve işkence kampı *Auschwitz-Birkenau*'dan sağ kurtulan babası Vladek Spiegelman'ın anılarını, bu anıları toplama sürecini ve babası üzerinden kendi geçmişini çok katmanlı girift bir anlatıyla gözler önüne serer. Birinci cilt savaşa gidiş öncesi Avusturya-Polonya dönemini, ikinci cilt ise savaşta tutsak olan anıları ele alır. 1980'lerde Art ve eşi Françoise Mouly tarafından kurulan yeraltı dergisi "Raw"da tefrika edilen *Maus*, 1986 ilk cilt (*Babam Tarih Kanıyor: 1930'ların Ortalarından 1944 Kışına*¹⁷), ve 1991'de (*Ve Dertlerim Burada Başladı: Mauschwitz'den Catskill Dağları ve Ötesine*¹⁸) toplu halde yayımlanmış ve 1992'de Pulitzer Ödülü alarak bu ödülü alan ilk grafik roman olmuş, uzmanların dikkatini grafik roman anlatısına çekmiştir (http-75).

Spiegelman'ın görsel tercihleri ise şaşırtıcıdır. *Maus*, siyah-beyaz çizgileri ve karikatürize üslubuyla dikkat çeker. Spiegelman, kurmaca anlatıyı kullanarak tarihsel gerçekleri aktarabilmek için Yahudileri fare, Nazileri kedi, Polonyalıları domuz, Amerikalıları köpek gibi antropomorfik karakterlere dönüştürmüştür (Görsel 3.22). Bu seçim, ilk bakışta stereotipik alaycı bir karikatür imajı çizse de aslında tarihi ve kişisel anıları *soyutlamaya* uğratar. (Munk, 2018, s. 56). Holokost'un dehşetini okuyucuya aktarır ve kimlikleri soyutlayarak "av-avcı" ilişkisi metaforunu anımsatır. Holokost anlatılarının çoğu geleneksel tarih ya da anı türünde kurgulanırken, *Maus* sembolik çizim diliyle bu anlatı biçiminden ayrılmış; biyografik ve tarihsel temaları işleyen grafik romanlar için bir mihenk taşı niteliği kazanmıştır. Eserde Yahudilerin fare, Nazilerin ise kedi olarak betimlenmesi, Nazi propagandasında Yahudilerin "sıçan" şeklinde sunulmasına yönelik ironik bir alegori olarak değerlendirilir. Spiegelman kitabında, 1930'ların ortasında

¹⁷ Orijinal isim: *My Father Bleeds History: Mid 1930's to Winter 1944*

¹⁸ Orijinal isim: *And Here My Troubles Began: From Mauschwitz to Catskills and Beyond*

basılmış Nazi destekçisi bir Alman gazetesinden alıntılanmış bir bölümde, neden fare alogorisini tercih ettiğini okuyucuya sunmuştur. Gazetede şöyle yazar:

Miki Fare şimdiye kadar yaratılmış en sefil kahraman... Her bağımsız delikanlı ve saygın gencin sahip olduğu sağlıklı duygular, hayvanlar dünyasının bu en büyük mikrop taşıyıcısının, bu pislige ve iğrençliğe bulanmış haşaratın ideal hayvan tipi olamayacağını anlatır... Yahudilerin insanlara kaba saldırısına son! Kahrolsun Miki Fare! Gamalı Haç takın (Spiegelman, 2022, s. 164).

Görsel 3.22

Maus'taki Antropomorfik Anlatımda Kedi, Domuz ve Fare Örnekleri



Kaynak: Spiegelman, 2022, ss. 53, 185.

Karakterler kılık değiştirip Polonyalı gibi davrandıklarında yüzlerine okuyucunun anlayacağı biçimde domuz maskesi takarlar (Görsel 3.23). Amerikalılar savaşta Nazilerin karşısındadır, dolayısıyla onlar da bu sebepten köpek olarak çizilmişlerdir. Hayvan metaforlarına ek olarak, çizim dili çeşitli diğer imgelerle zenginleşir. Siyah yoğunluğunun kullanımı özellikle karakterin psikolojik tahlillerini ve hikâyenin geçtiği karanlık atmosferi anlatımına değer katar.

Görsel 3.23

Maus, Hikayedeki Kimliğini Saklama Durumu Hayvan Maskeleri Üzerinden Anlatılmakta



Kaynak: Spiegelman, 2022, s. 66.

Maus bir yandan Vladek'in toplama kamplarındaki günlük yaşantısını ve dehşetini belgeleyen bir tanıklık sunar; diğer yandan Art Spiegelman'ın bu tanıklığı toplama ve yeniden inşa etme çabasına odaklanır. Bu anlatım, “bellek aktarımı” kavramı ışığında değerlendirilebilir. Marianne Hirsch'in tanımladığı “post-memory” kuramına göre, travmatik olayları doğrudan yaşamamış ikinci kuşak bireyler, ebeveynlerinin anılarını devralır ve bu anlatıları kendi kimliklerine içselleştirirler (Chacko, 2020, s. 2). *Maus*'ta Art Spiegelman, babasının anlattığı travmatik olayları kayıt altına alırken aynı zamanda bu hikâyeleri hayatına aktarır; babasından miras kalan suçluluk, kayıp ve kimlik arayışı Art'ın günlük yaşamına nüfuz eder. Spiegelman'ın annesinin intiharı sonrası yaşadığı psikolojik çözülme, sadece kişisel bir yas süreci değil, aynı zamanda kimliksel bir yabancılaşma ve suçluluk duygusunun açığa çıkışıdır. Bu bağlamda, “*Cehennem Gezegeninde Bir Tutsak*” (*Prisoner on the Hell Planet*) içerik olarak da Spiegelman'ın içsel çatışmalarını sembolik bir düzleme taşır (Görsel 3.24). Bu bölümde Art'ın, annesinin ölümüne verdiği tepkisizlik ve içten içe duyduğu suçluluk, onu hem kendi benliğine hem de çevresine karşı yabancılaştırır. Bu durum, Albert Camus'nun (2020) *Yabancı* (*L'Étranger*) adlı romanında ana karakter Meursault'nun annesinin ölümüne verdiği kayıtsızlıkla doğrudan benzerlik taşır. Her iki karakterde de annenin ölümü,

yalnızca bir kayıp değil, aynı zamanda bireyin toplumla ve kendi duygusal gerçekliğiyle kurduğu ilişkinin bozulduğu bir dönüm noktasıdır.

Görsel 3.24

Cehennem Gezegeninde Bir Tutsak Bölümü, Annesinin Ölümü Sonrası

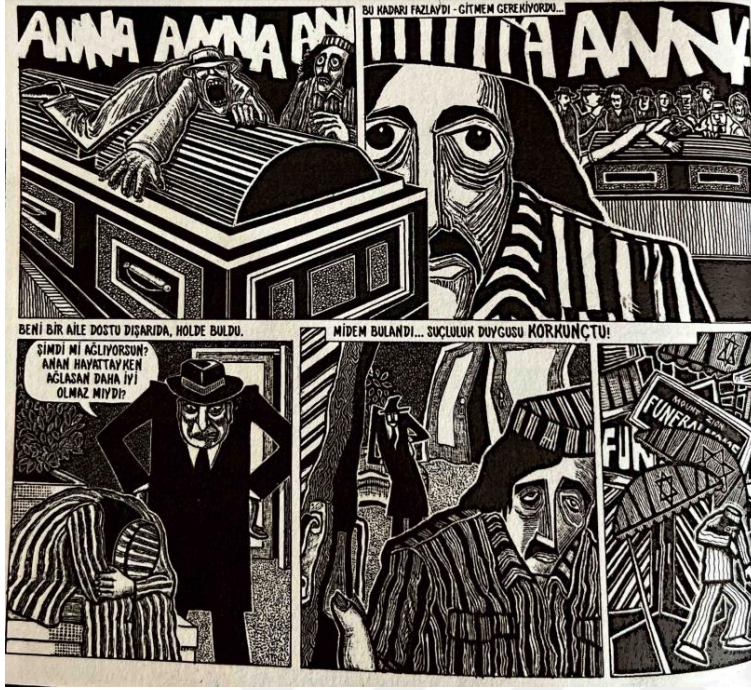


Kaynak: Spiegelman, 2022, s. 104.

Spiegelman'ın çizgisel anlatımı, Camus'nun varoluşsal yabancılaşmasını görsel dile aktarır: kalın konturlar, karanlık ve boğucu kompozisyonlar, Art'ın kendi zihninde bir "tutsak" gibi hapsedilmiş olduğunu hissettirir (Görsel 3.25). Bu çok katmanlı anlatı, travmanın sadece doğrudan deneyimlerle değil, aile içi aktarılan bir yük haline geldiğini gösterir (Chacko, 2020, s. 3). Eserin zaman kurgusu, geçmiş ve günümüzü bir araya getirerek anlatıcı olan Vladek'in hafıza yolculuğunu çizer. Art'ın babasına duyduğu mesafeyi, iletişim zorluklarını ve ebeveynlerinin travmaları ile kendi hayatının nasıl iç içe geçtiğini gözler önüne serer.

Görsel 3.25

Cehennem Gezegende Bir Tutsak Bölümü, Art'ın Cenazedeki Anları



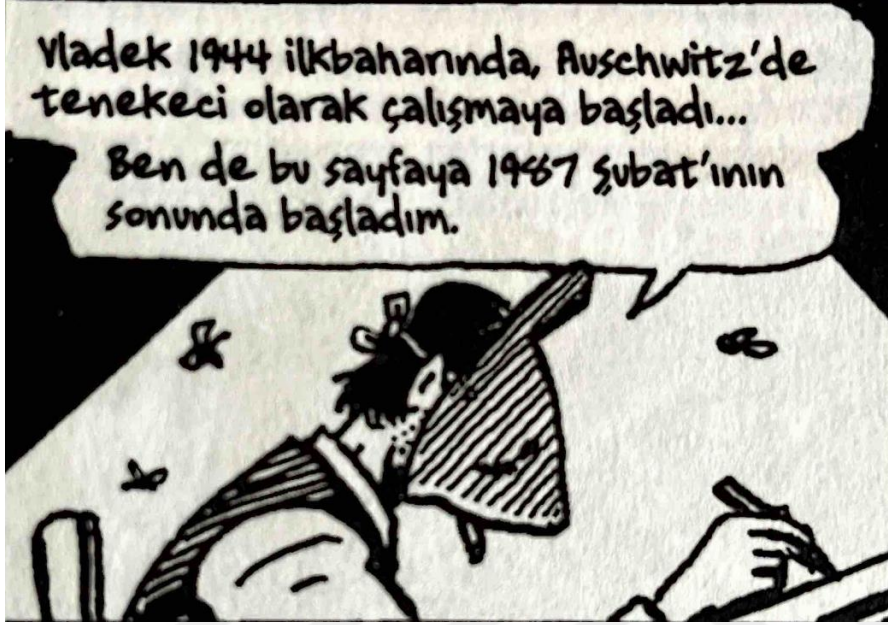
Kaynak: Spiegelman, 2022, s. 104.

Savaş travmaları, aşırı şiddet veya acı veren olayların bireyde bıraktığı yaraları temsil eder. Kitlesel travmalar, yalnızca tanık olan kurbanları değil, sonraki nesilleri de derinden etkiler. *Maus* da buna uygun olarak, İkinci Dünya Savaşı'nın tüyler ürperten deneyimleri sadece Vladek'in ruhunda değil Art'ın benliğinde de kalıcı yaralar açtığı gözlemlenmektedir. Bu durum, artık bir röportajdan bir soruşturmaya dönüşen görüşmeler sırasında bile Art'ın babasına olan karşıt duygularını ve babasının ona karşı olan bağımlılığını görmemize olanak verir. Art, bir yandan babasının maruz kaldığı işkenceleri aktarırken, diğer yandan kendi suçluluk duygusu, annesinin kaybı ve bu bağlamda kendini açıklama endişesiyle mücadele eder. Böylece Spiegelman, travmanın hikâyenin aktarımında yeniden yaşanan ve yeniden üretilen bir süreç olduğunu anlatır. Anlatı boyunca yer yer gerçek zamanlı anlatıya başvurulur. Art Spiegelman'ın kendisini sahnede anlatıcı karakter olarak koyması, eserin otobiyografik de olduğunu vurgular. Art Spiegelman babasıyla olan görüşmeleri sırasında hikâyenin genel temasına uygun şekilde bir "fare" iken, yazım sürecini anlattığı veya psikologla görüştüğü ender sahnelerde kendini "fare maskesi" takmış bir yazar olarak resmeder (Görsel 3.26). Spiegelman, yarattığı kurgu evrenle gerçeklik arasındaki geçişleri ince detaylarda ustaca vermiştir. Bu

yönüyle *Maus*, biyografik, otobiyografik ve kurgu elementlerini kullanan resimli bir arşivdir.

Görsel 3.26

Maus, Spiegelman Yazım Sürecini Aktarıyor



Kaynak: Spiegelman, 2022, s. 201.

Maus'un geçiş sahnelerinde baba-oğul arasındaki kuşak çatışması da vardır. Artie ile Vladek arasındaki ilişki, Artie'nin babasının anılarına dair sorularını sormasıyla şekillenir. Vladek en zor koşullarda dahi içgüdüğü ve becerisi sayesinde hayatta kalmayı başarmış, oğlunun ona savaş zamanlarına ait anılarını sormasıyla, bu anılarla olan duygusal ilişkisinin güncel hayatındaki sorunlarıyla olan tezatlıklarıyla yüzleşmek zorunda kalır. Savaş zamanından kalan alışkanlıklarını oğlu Artie'nin hayatına da yansıtmak ister. Savaş beraberinde kıtlığı getirir ve Vladek'in savaş günlerinden alıştığı tutumlu olmakla açıkladığı takıntıları, modern dünyada şartlarında yetişen oğlu için "cimrilik" olarak nitelendirilir. Bu süreçte aralarındaki kopukluk sık sık yüzeye çıkar (Görsel 3.27).

Görsel 3.27

Maus, Art Annesinin Günlüğünün Yakıldığını Öğreniyor



Kaynak: Spiegelman, 2022, s. 161.

Hafıza aktarımı *Maus*'un ikincil bir hikayesi haline gelir. Art Spiegelman bir tür gazeteci gibi babasının anlattıklarını not alır, kasete kaydeder ve bunları grafik romana dönüştürür. Bu sürecin kendisi de kitapta yer alır. Babasının silinmiş yazılı anıları (Annesi Anja'nın günlükleri) ve Art'in elinde kalan sınırlı bilgi, aktarımın ne kadar kırılğan olduğunu gösterir.

Maus hem birinci ağızdan dinlenen bir soykırım hikayesini anlatırken hem de yazarın kendi iç dünyasını anlattığı travma sonrası gözlemleri bize sunar. Spiegelman bize; İkinci Dünya Savaşı'nda Alman işgali altındaki Polonya'nın krokisini, Auschwitz-Birkenau'daki zorlu hayat koşulları ve etik bozulmaları, bunlara zıt bir imge olarak görünen 1980'lerin özgür ABD'sinin panoramasını bizlere gösterir. *Maus*, hem gerçeklere dayanan güçlü kurgusuyla hem de karanlık atmosferin içinde okuyucunun içselleştirebileceği yalın çizgileriyle adeta distopik bir gerçeklikte "Miki Fare" imgesi oluşturmuş; modern grafik romanların gerçek hikayeleri anlatmakta ne kadar etkili birer medyum olabileceğini başarıyla kanıtlamıştır.

3.2.3 Boksör

Reinhard Kleist'in Boksör (*Der Boxer*, 2012) adlı grafik romanı, Polonyalı Yahudi boksör Hertzko "Harry" Haft'ın İkinci Dünya Savaşı yıllarındaki yaşam öyküsünü anlatır. Karakterin Nazi işgali altındaki Polonya'dan başlatılan yolculuğu, Auschwitz ve diğer toplama kampları gibi ölüm kamplarındaki zorunlu boks müsabakalarına kadar uzanır. Nazilerin kamplarda tutsaklar arasındaki boks müsabakalarına odaklanması, eserin ikinci yarısı için dramatik bir bağlam oluşturur. Romanın ikinci yarısında Haft'ın savaş sonrası Amerika'ya göç edip boks kariyerine başlaması işlenir.

Boksör doğrudan II. Dünya Savaşı'nın tarihsel gerçeklerine dayanır. Hikâye, oğlu Alan Scott Haft tarafından kaleme alınmış olan “Harry Haft: Auschwitz'den Kurtulan, Rocky Marciano'nun Rakibi” (*Harry Haft: Survivor of Auschwitz, Challenger of Rocky Marciano, 2006*) adlı romanın bir uyarlamasıdır (Kleist, 2019). İlk sayfalarda tıpkı *Maus*'ta olduğu gibi bir baba oğul ilişkisi üzerinden olaylar anlatılır. Roman, 1939'da Almanlar'ın Belhatow'u işgaliyle başlar ve anlaşılması zor, sorunlu bir genç olarak çizilen 16 yaşındaki genç Haft'ın kendini büyük kardeşi için feda edip Auschwitz'e gönderilişini konu edinir. Genç Haft'ın bilinçsiz portresi hikâye ilerledikçe olaylardan ders çıkarmasını bilerek olgunlaşır. Haft'ın hikâyesinin her iki tarafında da tutunduğu yegâne motivasyonu geride bıraktığı aşkıyla tekrar karşılaşmak, vuslata ermektir.

Grafik roman, ana karakter Haft'ın yaşadığı travmayı güçlü görsel ifadelerle yansıtır. Kleist, travmatik olayları doğrudan göstermenin imkânsızlığına çözüm olarak içsel ve soyut imgelerden yararlanır. Kleist, kaynak metne sadık kalarak gerçek olayları aktarırken bellek boşluklarını olduğu gibi bırakır. Örneğin ölüm kamplarındaki fırın daireleri, karanlık silüetler ve belirgin hatlarla gösterilirken, bu sahneler bilinçaltını yansıtan bulanık formlarla tamamlanır (Görsel 3.28). Dauth'a göre, sanatçı kahramanın duygu durumunu merkeze alır ve Holokost dehşetini “siyah alanlarla dışavurumcu çizimlerle” ifade eder (Dauth, 2022).

Görsel 3.28

Boksör, Nazi Kamplarındaki Gaz Odalarının Tanıklığı



Kaynak: Kleist, 2019, s.50.

Amerika'daki boks maçlarında ise ani içsel kaygı nöbetleri, anılar veya kabuslar şekilde ortaya çıkar; Kleist bunu panellerde aniden değişen renk tonları ve kompozisyonla simgeler. Ruhsal izler, tekrarlayan motiflerle de desteklenir (örneğin aynı boks eldiveni veya kampta verilen savaş komutalarının sürekli belirmesi). *Boksör*, paneller arası geçişlerle zaman-mekân bütünlüğünü kırarak, kahramanın zihnindeki sürekli anımsamaları gözler önüne serer.

Kleist, bu hikâyeyi tamamen beyaz kâğıt üzerine siyah renkli ince bir fırça ile resmeder. Kleist'in çizimlerinde net hatlarla belirginleşen bir soyutlama vardır. Karakterler ve mekanlar detaydan arındırılmış, yalın çizgilerle resmedilmiştir. Dauth'ın belirttiği gibi bu soyut stil, anlatının akışını açık tutar ve şiddeti saklamadan sunar (Dauth, 2022). Kamplardaki korku ve çaresizlik, yoğun gölgelendirmelerle vurgulanır. Özellikle Holokost sahnelerinde büyük siyah alanlar kullanılarak gölgeli ve kasvetli bir atmosfer yaratılır.

Dauth, *Boksör* 'ün doğruluk iddiasıyla kurmaca öğeleri arasında gidip gelen bir anlatı olduğunu vurgular (Dauth, 2022). Kleist, metin türünün verdiği özgürlükle kurmaca

sinyalleri kullanırken aynı zamanda gerçek olaylarla uyumsuzlukları açıkça belirtir. Kurgusal sahnelerde okura “burası hayaldir” mesajı verilir. Böylece roman, Haft’sın bireysel tanıklığını ön plana çıkararak tarihsel kesinlikten çok yaşanmış duygulara ağırlık verir.

Hikâyede kesin olarak bilinmeyen *Schneider* adında rütbeli bir Nazi subayı dikkat çeker (Görsel 3.29). Haft, bu subayın gerçek ismini hatırlamadığını belirtir. Bu sebeple anılarında takma isim olarak Schneider olarak geçmektedir. Karakterin gerçekliği tartışılabilir da karakterlerin ahlaki belirsizliklerini ve nüanslı jestlerini bir ikilem yaratarak, eserin soykırım anlatısını nasıl daha karmaşık ve çok katmanlı bir şekilde sunduğunu vurgular. Haft gibi, Schneider’ın durumu da ahlaki olarak karmaşıktır. Haft’i bazı tehlikeli durumlardan kurtarır ve gerçekten de ona karşı karaktere sempati duyuyor gibi görünmektedir. Buna rağmen Schneider da kendi çıkarlarını önceleyen pragmatist bir karakter olma şüphesini okuyucuya sorgulattır.

Görsel 3.29

Boksör, Nazi Subayı Schneider



Kaynak: Kleist, 2019, s.63.

Schneider’ın görsel temsili, karakterin hızlı bir şekilde sapkın ya da kötü olarak etiketlenmesinin önüne geçilmesini sağlayan önemli bir öğedir. Haft’ın gözünde işbirlikçi ve güler yüzlü oluşu dışında, diğer karakterlerden ayırt edici şekilde temiz çizilmesi, çoğu sahnede suratına dramatik sert gölgeler vurmaması; okuyucuda Schneider karakteri için,

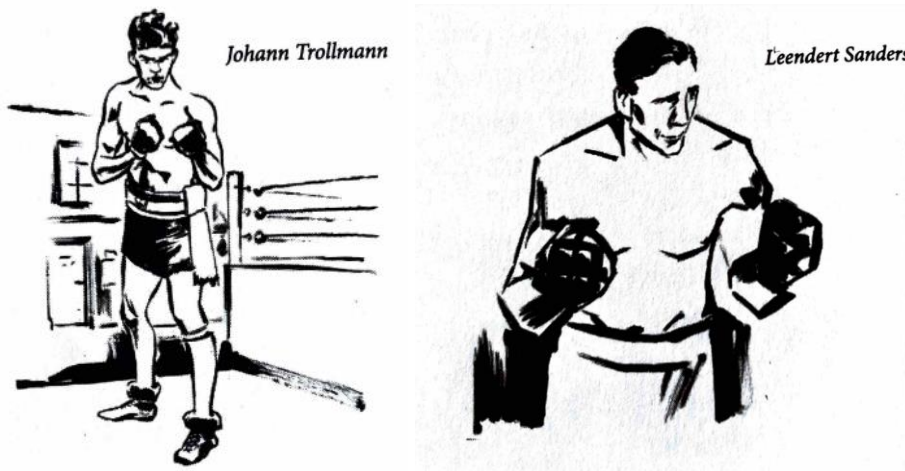
tıpkı Steven Spielberg’ün *Schindler’in Listesi* (1993) filminde işlendiği gibi, “kötünün içindeki iyi” imajını çizmesini sağlar ve okuyucuya savaşa dair ahlaki çatışmaların çok yönlü sorgulamasını sunar (Veld, 2020, s. 76-77).

Boksör’de boks sporu sadece bir spor dalı olarak değil, toplama kampı gerçekliği içinde ölmekle kalmak arasında bir hayatta kalma mücadelesi olarak sunulur. Mikulášek ve Zelenková’nın belirttiği gibi Kleist’in eseri, “toplama kampı ortamında liminal bir durumda hayatta kalmanın aracı” olarak boksu gerçekçi bir üslupla işler (Mikulášek & Zelenková, 2023, s. 28). Nazilerin eğlencesi için düzenlenen bu maçlar, Auschwitz koşulları düşünüldüğünde sadece bir spor değil, hayati bir zorunluluk olarak resmedilir. Kazanan hayatına devam eder, kaybeden ise büyük ihtimalle ölümle yüzleşir.

Kitabın son bölümünde yer alan Martin Krauß’a ait “Toplama kamplarında Boks” adlı derleme de bu bağlamı zenginleştirir (Görsel 3.30). Krauß, toplama kamplarında boksun gerçek figürler üstünden tarihsel rolünü belgelere dayandırarak, Kleist’in çizdiği bireysel öyküyü daha geniş bir bağlama inceler. *Boksör*’ün içerisinde yer verilmemiş, tıpkı Hertzko Haft gibi toplama kamplarında boks müsabakalarına çıkmak durumunda bırakılmış sivillere, “Unutulan Şampiyonlar” başlığı altında yer verir; Victor Perez, Noach Klieger, Salamo Arouch, Leone Efrati, Jacko Rozan, Johann Trollmann, Tadeusz Pietrzykowski, Francesco Buanogurio gibi isimler Haft ile benzer kaderi yaşamış farklı coğrafyalardan insanlardır (Krauß, 2019).

Görsel 3.30

Toplama Kamplarında Boks, Johann Trollmann ve Leendert Sanders’in Taslak Çizimleri



Kaynak: Kleist, 2019, Martin Krauß’a ait *Toplama kamplarında Boks* Bölümü

Reinhard Kleist'in *Boksör* adlı grafik romanı, tarihle kurgu arasındaki dengeyi başarıyla gözetken bir anlatı sunar. Kleist, kurmaca unsurlara yer verirken bireysel tanıklığın bütünlüğüne dikkat çeker. Grafik roman, Hafts'ın biyografisini yeniden ele alarak, sağ kurtulanın psikolojisini işlemeye yönelik çabalarını okura gösterir. *Boksör*, soykırım teması üzerine etnik kimlik, hayatta kalma mücadelesi gibi temaları sade bir görsellikle birleştirirken, II. Dünya Savaşı sonrası bireyin hafızası üzerine dramatik ve farklı bakış açıları da sunar.

3.3 Savaş Sonrası Dönemin İzleri: Soğuk Savaş ve Nükleer Korku

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından, Amerika Birleşik Devletleri ve Sovyetler Birliği arasında başlayan Soğuk Savaş dönemi, ideolojik, politik ve teknolojik bir üstünlük mücadelesi olarak şekillenmiştir. Bu dönem, nükleer silahların yaygınlaşması ve karşılıklı yok etme tehdidiyle karakterize edilmiştir. Bu bölümde, Soğuk Savaş'ın nükleer korku ve ideolojik çatışmalarını ele alan üç grafik roman incelenecektir: *Akira* (Katsuhiro Otomo), *Watchmen* (Alan Moore & Dave Gibbons) ve *Superman: Red Son* (Mark Millar Dave Johnson & Kilian Plunkett). *Akira*, nükleer felaket sonrası tamamen yeniden inşa edilen Neo-Tokyo şehrinde geçen bir kıyamet sonrası hikayesi sunar. Eser, savaş sonrası toparlanmaya çalışan Japonya'daki nükleer felaketin birey ve toplum üzerindeki sarsıcı etkilerini gençlerin isyanı ve devletin uyguladığı baskılar üzerinden irdeler. *Watchmen* ise alternatif bir 1985 yılı Amerika'sında geçer ve süper kahramanların varlığının Soğuk Savaş döneminin politik ve sosyal dinamiklerini nasıl dönüştürebileceğini sorgular. Eser, yaklaşan nükleer savaş tehdidi bağlamında insan doğasını, etik değerleri ve gücün ahlaki boyutlarını derinlemesine inceler. *Superman: Red Son*, Superman karakterinin Sovyetler Birliği'nde yetiştiği farklı bir tarihsel gerçekliği kurgular. Bu hikâye, Soğuk Savaş'ın ideolojik kutuplaşmasını ve küresel güç mücadelelerini alışılmışın dışında bir perspektiften ele alır. Grafik roman türünün güçlü görsel anlatımıyla sunulan bu kült eserler, Soğuk Savaş döneminde hâkim olan nükleer korku ve ideolojik çatışmaların toplum üzerindeki etkilerini anlamamızda önemli bir rol oynar.

3.3.1 Akira

Yönetmen ve çizer Katsuhiro Otomo'nun *Akira* (1982-1990) adlı altı ciltlik manga serisi, kıyamet sonrası (post-apokaliptik) Neo-Tokyo'da geçen, savaşın yıkıcı mirasını ve dönemin nükleer korkularını derinden işleyen bir başyapıttır. Eserin yaratıcısı Otomo,

yüzeyde süper güçlere sahip genç insanların çatışmasını konu alsa da özünde II. Dünya Savaşı'nda ve onu izleyen yıllarda Japon toplumunda toplumsal travma, politik yozlaşma ve teknoloji kaynaklı distopya temalarını işlemektedir. Bu kısımda, *Akira* adlı manga'nın anlatı yapısını ve görsel dilini tarihsel-politik bağlamıyla birlikte inceleyerek; savaşın birey ve toplum üzerindeki etkilerini, nükleer kıyamet sonrası yeniden yapılanmayı, *hibakusha*¹⁹ olarak adlandırılan insanları, otoriter rejim eleştirisini ve teknolojik distopyayı ele alacaktır.

Akira'nın hikayesinin temeli doğrudan doğruya Japonya'nın II. Dünya Savaşı'ndaki atom bombası tecrübesine ve sonrasındaki ekonomik yükseliş ile aşırı kentleşme sorunlarına dayanmaktadır. 1945'teki Hiroşima ve Nagazaki atom bombası felaketleri, Japon kolektif hafızasında silinmez izler bırakmış; sonraki yıllarda Japonya bir yandan fiziksel olarak yeniden inşa edilirken diğer yandan travmatik anıların etkisinde kalmıştır. Öykü, 1980'lerin Neo-Tokyo şehrinde geçmekte ve anlatıda Eski Tokyo'yu yok eden gizemli patlama, aslında yeni bir dünya savaşını tetikleyen bir tür nükleer felaket alegorisi olarak sunulur. Patlamanın ardından Japon hükümeti çökmüş ve şehir harap durumda bırakılmış, ancak sonraki yıllarda "Neo-Tokyo" adıyla küllerinden yeniden inşa edilmiştir (Görsel 3.31).

Görsel 3.31

Akira, Neo-Tokyo'daki Yıkıntılar



Kaynak: (http-76)

¹⁹ Hibakusha (Jap.: 被爆者) "atom bombasından etkilenen" anlamına gelen bu tabir II. Dünya Savaşı'nda Japonya'ya atılan atom bombasından sağ kurtulanlara verilen isimdir (http-77).

Bu yeniden yapılanma, Japonya'nın savaş sonrası toparlanma sürecini andırır. Gerçek hayatta Japonya, II. Dünya Savaşı sonrasında 1964 Tokyo Olimpiyatları ile kendini dünyaya barışçıl ve modern bir ulus olarak yeniden tanıtmaya çalışmıştı. *Akira* evreninde de Neo-Tokyo, 2019 yılında (ironik biçimde gerçek tarihteki 2020 Tokyo Olimpiyatları'na denk gelmektedir) Olimpiyat Oyunları'na ev sahipliği yapmaya hazırlanmaktadır (Tagsold, 2023). *Akira*'da Olimpiyat hazırlıklarıyla sembolize edilen savaş sonrası yeniden yapılanma çabası, bastırılmış travmanın (*Akira*'nın gücü) tekrar patlak vermesiyle altüst olur. Bu, Otomo'nun gözünden, yüzeysel bir iyileşme ve modernleşme söyleminin altında hâlâ çözülmemiş geçmiş acılar bulunduğu dair güçlü bir eleştiridir (http-78). Soğuk Savaş'ın rekabetçi ve güvensiz iklimi de *Akira*'nın dünyasında hissedilir. Mangada, Japon hükümeti gizlice “Akira Projesi” kapsamında çocuklar üzerinde süper insan deneyleri yapmış, adeta yeni bir silah geliştirme yarışına girmiştir (Görsel 3.32). Bu anlatımıyla, nükleer silahlanma yarışı ve süper güçlerin gizli deneylerine gönderme yapar. Otomo, Soğuk Savaş'ın iki kutuplu dünyasında bağımsız bir ulus olma mücadelesini ve nükleer güçlerin gölgesinde yaşamının getirdiği tedirginliği eserin arka planına işlemiştir.

Görsel 3.32

Akira, Süper İnsan Deneyinde Kullanılan Çocuklar



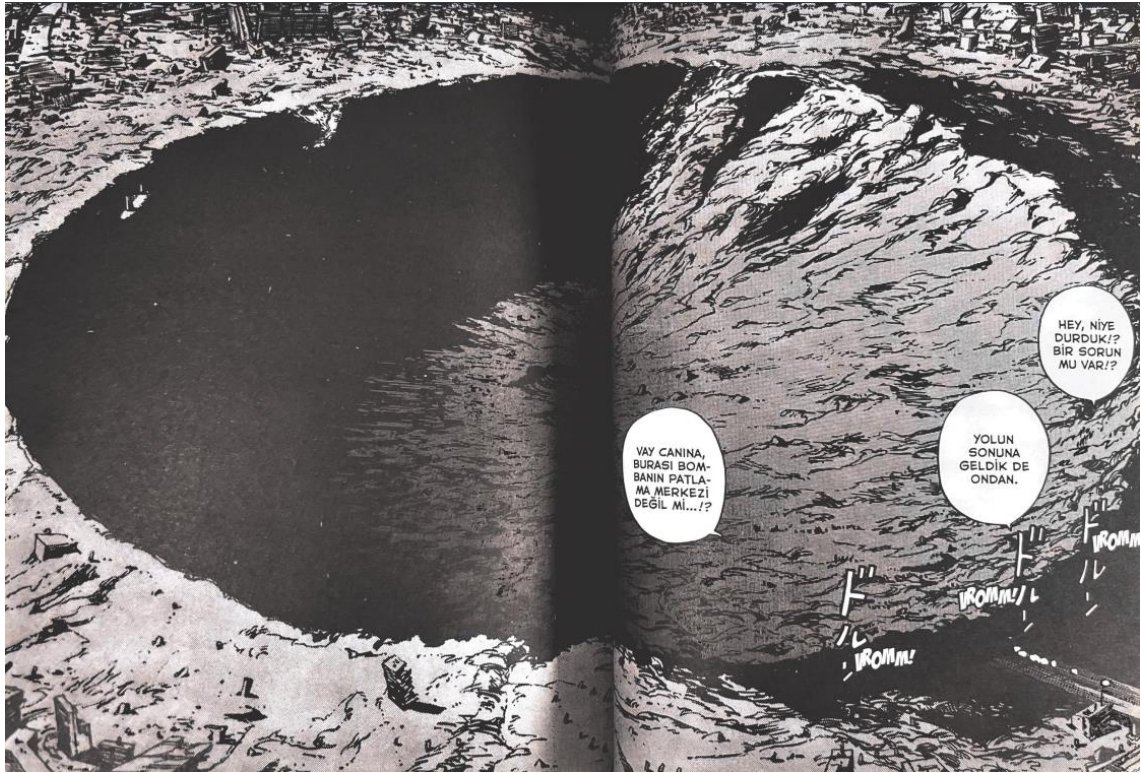
Kaynak: (http-79)

Eserdeki karakterler, savaş sonrası Japon neslinin bir temsili gibidir. Tüm ana karakterlerin bir şekilde gelecekleri ellerinden alınmıştır, Kaneda ve Tetsuo başta olmak üzere gençlerin çoğu ailelerinden yoksun, toplum tarafından unutulmuş çocuklar olarak karşımıza çıkar. Susan J. Napier, *Akira*'daki tüm karakterlerin “bir şekilde öksüz”

olduğunu ve geçmişle bağlarının kopuk olduğunu vurgular; bu durum, eserde sürekli hissedilen bir “kayıp” duygusunu beslemektedir ve travma içinde büyüyen “kayıp bir nesil” yaratmıştır (Napier, 1993, s. 344). Bu çocuklar için geçmiş karanlık bir kraterden ibarettir (Görsel 3.33’te Eski Tokyo’nun yerinde dev krater görülmektedir) ve gelecek ise belirsizliklerle doludur. Bu sebeple *Akira*’da gençlik, anarşist bir başkaldırı olarak resmedilirken aynı zamanda toplumun vicdanını ve yenilenme potansiyelini de taşır.

Görsel 3.33

Akira, Eski Tokyo Bölgesindeki Devasa Krater



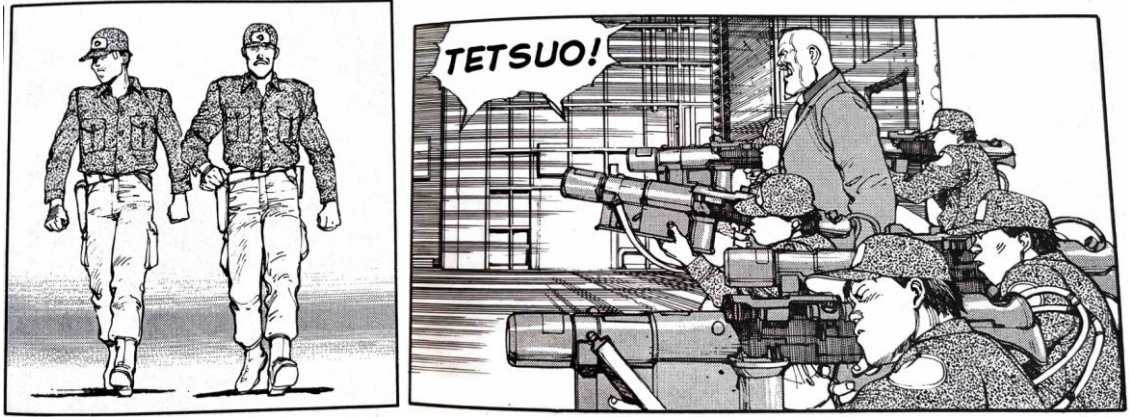
Kaynak: Otomo, 2020, ss. 18-19.

Serinin başlarında çizilen sahnelerde Neo-Tokyo açıkça despot bir yönetimdir; sokak protestoları acımasız polis güçlerince şiddetle bastırılır, hükümet yozlaşmış politikacılarla doludur ve ordunun gölgesi her yerdedir. Tetsuo’nun güç kazanmaya başlamasından sonra Neo-Tokyo’nun fiilen despot bir düzen içinde yönetildiğini, polislerin göstericileri şiddetle dağıttığını ve devletin kendi halkına karşı acımasız bir tutum sergilediği gösterilir (Görsel 3.34). Japonya’nın II. Dünya Savaşı öncesi Şova Dönemi (1926-45 ve Dünya Savaşı sonrası 1945-89 olarak iki uzun periyodun ilk kısmına atıfta bulunulmuştur) totaliter uygulamalarını akla getirir: O dönemde muhalefet idamlar

ve suikastlarla sindirilmiş, ordu mutlak kontrolü ele almıştı (Marczynski, 2016). *Akira*, gelecekte benzer eğilimlerin yeniden ortaya çıktığını göstererek tarihsel bir paralellik kurar ve otoriter rejimleri güçlü biçimde eleştirir.

Görsel 3.34

Akira'daki Askerlerin Tasarımı



Kaynak: Otomo, 2022, ss. 154, 232.

Japonya’da savaş sonrasındaki kültürel üretim, genellikle yıkımı ağıt yakarak, yas tutarak ele almıştır. Fakat *Akira*, bu geleneği kısmen tersine çevirir. Thomas Lamarre, *Akira*’nın Japon felaket anlatılarının alışılmış matem duygusunu taşımadığını, aksine “nükleer yıkımı eyleme döküp yoğunlaştırmayı, yeni bir çağ ve yeni bir dünya düzenine geçişin temel şartı olarak” sunduğunu belirtir (Lamarre, 2008, s. 133). Hikâye, iki büyük patlama içerir (başlangıçta Tokyo’nun yok oluşu ve finalde Neo-Tokyo’nun Akira/Tetsuo kaynaklı ikinci yıkımı). Yani manga, yıkımı tekrarlayan bir döngü şeklinde kurgulanmıştır. Burada Otomo’nun vermek istediği mesaj, Japonya’nın belki de geçmiş felaketlerle yüzleşmeden ilerleyemeyeceğidir. Finalde mutlak bir zafer veya bilindik şekilde bir “mutlu son” yoktur, ancak büyük yıkımın ardından hayatta kalan karakterler kendi geleceklerini kurma iradesini gösterirler. Bu, trajediyi tamamen olumsuz bir son olmaktan çıkarıp bir anlamda arındırıcı bir katartik eşik haline getirir.

Mangadaki en çarpıcı travma temsillerinden biri Tetsuo karakteri üzerinden yapılır. Tetsuo, geçirdiği deneyler ve maruz kaldığı “Akira” enerjisi sonucunda kontrolsüz bir güce kavuşur, fakat bu güç onun bedeni ve zihni üzerinde yıkıcı etkiler bırakır. Özellikle hikâyenin finaline doğru Tetsuo’nun uğradığı fiziksel başkalaşım, nükleer felaketin insan bedeni üzerindeki tahribatının abartılı bir benzetmesi olarak yorumlanabilir. Tetsuo, gücü

artıkça vücudunun kontrolünü kaybeder; kolu kendiliğinden grotesk bir kütleye dönüşerek yenilenir ve nihayetinde vücudu devasa, eriyik bir et yığınınna dönüşecek şekilde mutasyona uğrar (Görsel 3.35). Bu sahneler, nükleer radyasyonun kurbanlar üzerinde yarattığı acı verici değişimlerin bilimkurgu teması üzerinde yeniden canlandırılmasıdır. İncelemelerde, Tetsuo'nun vücudundaki tümör benzeri şişkinlikleri ve patolojik büyümeyi, atom bombası mağdurlarında görülen kalın, tedavisi imkânsız keloid yaraların abartılı bir yorumu olarak değerlendirilmiştir (Marczynski, 2016). Bu yaralar nasıl *hibakusha* olarak adlandırılan insanları toplumda damgalanmış bir “öteki” haline getirdiyse, Tetsuo'nun mutasyonları da onu çevresindekilerden tecrit eder. Eserde Tetsuo'nun dönüşümü, nükleer felaketin vücut bulmuş halidir. Kontrolsüz güç yüzünden maruz kaldığı mutasyon, onun hem bedenini sakatlamış hem de aklını yitirmesine yol açmıştır. Otomo, bu aşırı “beden korku” (*body horror*) sahneleriyle, atom bombasının “insanüstü” ve idrak edilemez yıkıcılığını okuyucunun gözleri önüne serer.

Görsel 3.35

Akira, Tetsuo'nun Geçirdiği Mutasyonun Başlangıcı ve Sonucu



Kaynak: (http-80)

Akira, kendini diğer manga eserlerinden ayıran ayırt edici bir estetiğe sahiptir. Otomo, şehir ayrıntılarıyla travmanın coğrafyasını çizer. Yıkık binaların arasında gezen karakterler sık sık arka plandaki Eski Tokyo kalıntılarına veya savaş enkazına bakarken gösterilir. Şehrin duvarlarında protesto grafitileri ve sloganlar yer alır. Siper punk kent estetiği ve mekân kullanımı da *Akira*'nın görsel dilinin önemli bir parçasıdır. Otomo, Neo-Tokyo'yu neredeyse bir karakter kadar canlı tasvir eder. Şehrin geniş açılı panellerle verilen manzaralarında sokaklardaki kargaşa, gösteriler, neon tabelalar, yıkılmış binalar ve ufukta yükselen gökdelenler sıkça görülür.

Manganın iç sayfaları siyah ve beyaz olsa da kapaklardan anlatılan konsept çizimlerde kırmızı *Akira*'daki en belirgin renktir. Tetsuo karakteri kırmızı bir pelerin giyerken, Kaneda ise tamamıyla kırmızı bir motora biner ve yine tamamen kırmızı tonlarından oluşan kıyafetler giyer. Görsel 3.36'da görüldüğü gibi, kıyafetinin arkasında ortada bir kapsül ve etrafında dairesel bir satırın üstünde “Sağlık için İyi-Eğitim için Kötü” (*Good for Health-Bad for Education*) yazısı dikkat çeker. Bu grafik, karakterin sistem olan sitemini ve aldığı aksiyonlardaki başına buyrukluğunun bir göstergesi olarak yorumlanabilir. Yazar, Kaneda'nın bu başına buyruk ve karşıt tavrının onu özgür kıldığına inandığı için “Sağlık için İyi” sloganını, dikte edilen sistemi ve zorunlu öğretileri reddettiği için dış dünyadan yorumlanan imajı için ise “Eğitim için Kötü” sloganını seçmiş; karakterin bütünüyle kendini anlatan bir tasarıma sahip olmasını sağlamıştır.

Görsel 3.36

Akira, Kaneda Karakterinin Resmedilmesi



Kaynak: (http-81)

Katsuhiro Otomo'nun *Akira*'sı, manga formunda sunulmuş bir post-modern destan olarak, II. Dünya Savaşı'nın yıkıcı mirasını ve savaş sonrası çağın nükleer endişelerini derinlemesine işlemektedir. Eserin anlatı yapısı, savaş sonrası toplumun karmaşasına ayna tutar; genç, öfkeli ve kayıp bir neslin gözünden otoritenin çürümüşlüğüne ortaya serer. Savaşın birey üzerinde bıraktığı travma, özellikle Tetsuo karakterinin trajedisinde vücut bulurken; toplum üzerindeki etkileri Neo-Tokyo'nun inşa ve imha döngüsüyle simgeleştirilir. *Akira*, nükleer kıyamet fikrini hem bir uyarı hem de bir arınma metaforu olarak kullanır. İşlenen atomik metaforlar yıkımın dehşetini tüm çıplaklığıyla gösterirken, küllerinden doğabilecek yeni başlangıçların umudunu da tamamen söndürmez.

3.3.2 Watchmen

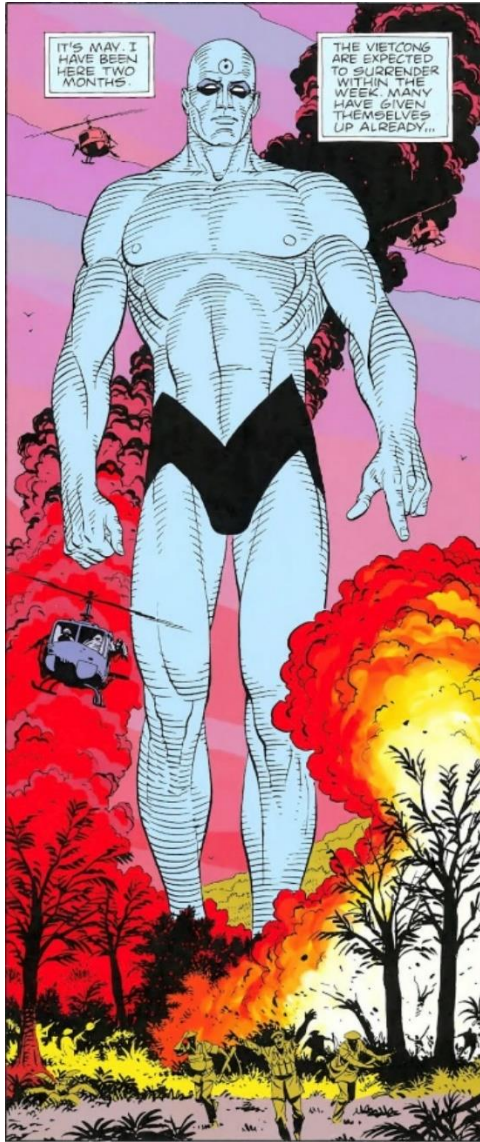
Yazarlığını *V for Vendetta* ve *Batman: Öldüren Şaka* gibi grafik roman endüstrisinde klasikleşmiş eserlerin yaratıcısı Alan Moore'un, çizerliğini *The Originals* ve *Give Me Liberty* gibi alternatif tarihli satirik eserlerde çalışmış başarılı kalem Dave Gibbons'ın üstlendiği *Watchmen* (Türkçe: *Gözcüler*), 1986 yılında ilk yayımlandığı dönemden itibaren grafik roman türünü derinlemesine sorgulayan ve Soğuk Savaş döneminin endişelerini yansıtan kült bir eser olarak övgülerin ve tartışmaların odağı olmuştur. Eser, alternatif bir 1985 yılında, Amerika Birleşik Devletleri ve Sovyetler Birliği arasında tırmanan nükleer savaş tehdidi ortamında geçer. *Watchmen*, alternatif bir Üçüncü Dünya Savaşı ihtimaliyle oynayarak onu süper kahraman anlatısı içinde çözümleyip yeniden kurar; hikâyenin sloganı olan "Gözcüleri kim gözleyecek?" sorusunu merkezine alarak güç, otorite ve ahlâk temalarını sorgular. Bu grafik roman, görsel dili, metaforlar üzerinden anlatılan hikayesi, derinlemesine işlenmiş karakterler ve çizim estetiğiyle; Soğuk Savaş dönemi paranoyası ve nükleer kıyamet korkusu gibi temaları işlemiştir.

Watchmen'in dünyası, Soğuk Savaş'ın doruk noktalarından birinde şekillenir. *Dr. Manhattan* (Görsel 3.37) adlı süper güce sahip bir karakterin ortaya çıkışı, ABD'ye Sovyetler üzerinde ezici bir stratejik avantaj sağlamış ve iki süper gücün gerilimini tırmandırmıştır. Dr. Manhattan karakter tasarımıyla nükleer gücün vücut bulmuş hâlidir. Parlak mavi teni, alnındaki hidrojen atomu sembolü ve insandan ziyade kozmik bir varlığı andıran çıplak, duygusuz duruşu ile Manhattan, bir yandan ilahi bir figür diğer yandan bir kitle imha silahı olarak tasvir eder. Dr. Manhattan, bir nükleer kazayla süper varlığa dönüştükten sonra giderek insani duygularını yitirir Romanın arka planında sürekli hissedilen "Kıyamet Saati" (Doomsday Clock) motifi, insanlığın nükleer felakete ne

kadar yakın olduğunu simgeleyen bir “saatli bomba” analogisi uygular. Bu durum, nükleer caydırıcılık paradigmasının bir eleştirisidir. Bir tarafta mutlak güçte bir “silah”ın (Dr. Manhattan) dengeleri koruması umut edilirken, diğer tarafta bu gücün varlığı çatışmanın eşliğini daha da düşürmektedir.

Görsel 3.37

Watchmen, Dr. Manhattan'ın Vietnam Savaşında Bir Nükleer Güç Olarak Tasviri



Çeviri: Karakterin iç sesiyle, ilk kutu “Mayıs ayı. İki aydır buradayım”, ikinci kutu “Vietcong’un bir hafta içinde teslim olması bekleniyor. Pek çoğu şimdiden teslim oldu bile...” yazmaktadır

Kaynak: (http-82)

Eserde ABD, Dr. Manhattan sayesinde Vietnam Savaşı'nı kazanmıştır, Richard Nixon hâlâ başkanlık yapmaktadır ve dünya nükleer bir çıkmazdadır. Sovyetlerin Afganistan'ı işgali ve New York'ta her an sirenlerin çalabileceği korkusu, 1980'lerin gerçek tarihsel gerilimlerini alternatif bir gerçeklikte yeniden canlandırır. Moore, *Watchmen*'i yazarken açıkça “güç politikası” ve “nükleer korku” üzerine odaklandığını belirtmiştir. Hatta yazar, o dönemde *Watchmen*'in “anti-Amerikan değil, anti-Reagan'cı” bir duruş sergilediğini ifade ederek, nükleer caydırıcılıkla ve “uzaylı istilası” gibi konularla gerilim yaratılan atmosfere tepki verdiğini söylemiştir (Heer, 2009). Bu bağlamda *Watchmen*, nükleer kıyamet korkusunun toplumsal psikolojiyi nasıl etkilediğini ve militarist düzenin olası yıkıcılığını anlatısının merkezine alır. Öykünün doruk noktasında, dahiyane anti-kahraman *Ozymandias* insanlığı küresel bir felaket tehdidiyle “birleştirerek” (New York şehrine kendi tezgâhladığı kitlesel bir saldırı düzenleyerek) nükleer savaşı önlemeye çalışır. Bu plan, milyonların ölümü pahasına dünya barışını sağlamayı amaçlar ve “daha büyük iyilik” adına işlenen korkunç fedakarlıkları tartışmaya açar. Böylece eser, nükleer yok oluş paranoyasının insanları nasıl ahlaki ikilemlere sürükleyebileceğini tartışan bir yapı ortaya koyar.

Watchmen, süper kahramanlık kavramını hem anlatı düzeyinde hem de tematik olarak yapıbozuma uğratar. Iain Thomson'un belirttiği üzere *Watchmen*, grafik roman mecrasının “erginleşme” noktasını temsil eder; zira *Watchmen*, “kahramanlarını tam da kahraman fikrini deşifre etmek amacıyla geliştirerek” idealize kahraman imgesini parçalara ayırmıştır (Thomson, 2005, s. 142). Ortaya saçılan bu “kırık ayna parçaları”, okuyucuyu kahraman kavramının anlamını birçok açıdan yeniden düşünmeye davet eder. *Watchmen*, süper kahraman mitosunu çözerek yerine parçalanmış, sorgulanmış ve yeniden değerlendirilmiş postmodern bir “anti-mit” koyar. Eserde “Gözcüleri kim gözleyecek” sorusunun Latince özdeyişi²⁰ duvar yazılarına yarım halde yansır ve okurda sürekli bir kuşku hissi uyandırır. Bu slogan, halkın güvenliğini sağlamak için ortada dolaşan maskeli kahramanların denetimsiz gücüne yönelik bir politik eleştiridir.

Eserdeki her bir karakter, savaş ve güç temalarını kendi hikâyesi ve tasarımıyla yansıtır. *Komedyen* karakteri, ABD'nin militarist ve patriarkal yüzünün bir parodisi gibidir. Komedyen'in kostümü, siyah deri kıyafeti üzerinde taşıdığı yıldız ve şerit motifleriyle

²⁰ Grafik romanın içindeki kullanımı “Who watches the Watchmen” şeklindedir. Orijinal deyiş olan “Quis custodiet ipsos custodes?” Romalı şair Juvenal'e aittir ve “Bekçileri kim gözetleyecek?” sorusuna karşılık gelir (Merriam-Webster Dictionary, 2025).

Amerikan bayrağını andırmasına karşın hikâyede ilerledikçe bir halk kahramanı kamuflajı altında vatansever ideallerin çürümesini temsil eder. II. Dünya Savaşı'ndan Vietnam'a kadar uzanan kariyerinde, Komedyen işkence, cinayet ve suikast gibi karanlık eylemler gerçekleştirmiştir. Yüzünde taşıdığı umursamaz sırıtış ve simgesi haline gelen sarı gülen yüz rozeti, safiyane iyimserliğin kanlı bir alay konusu olmuştur (Görsel 3.38). Bu gülen yüz rozeti, Komedyen'in ölüm sahnesinde kan damlasıyla lekelenmiş halde gösterilir ve "mükemmel kahraman" imajının lekелendiğini simgeler (Homstad, 2020). Bu ikonik görüntü, *Watchmen*'in özünü görsel olarak yakalar: Neşeli, parlak bir yüzeyin altında yatan şiddet ve travma.

Görsel 3.38

Watchmen, Dr. Manhattan'ın Anlatısı Üzerinden Komedyen Karakterinin Tanıtılması



Kaynak: (http-83)

Rorschach karakteri ise suçla savaş takıntısını paranoyak bir adalet arayışına dönüştürmüş, travma yüklü bir figürdür. Yüzünde taşıdığı mürekkep lekeli hareketli

maskesi (bu sebeple adı Rorschach testine göndermedir) siyah ve beyazın sürekli değişen lekelerinden oluşur; bu, katı ahlaki bakış açısını ve iç karmaşayı simgelemektedir (Görsel 3.39). Rorschach, *Watchmen* dünyasında mutlak iyi-kötü ve adalet inancı taşıyan tek figürdür; ancak bu inanç onu zalimliğe ve yalnızlığa sürükler. Soğuk Savaş'ın yarattığı genel paranoya hissini en yoğun içselleştiren odur.

Görsel 3.39

Watchmen, Rorschach Karakterinin Maskeli ve Maskesiz Portresi



Kaynak: (http-84)

Bir diğer karakter *Ozymandias*, *Watchmen* evreninin en zeki ve eleştirel karakteridir. Tasarımı itibariyle antik Mısır estetiğini andıran bir kostümü, altın saçları ve heykelsi fiziği ile adeta modern zaman firavunu gibidir. “Ozymandias” takma adı, antik bir kralın (II. Ramses’in) Yunancasıdır ve Percy Bysshe Shelley’nin ünlü şiirinde kibirli iktidarın gelip geçiciliğine dair bir uyarıdır (http-85). Kendi dehasına olan mutlak inancıyla, nükleer bir dünya savaşının kaçınılmaz olduğuna kanaat getirir ve “insanlığı kurtarmak” için milyonları feda etmeye girişir. Ozymandias bunu düşünerek ahlaki açıdan son derece gri bir alan yaratır. Ozymandias karakteri, güç politikası temasının cisimleşmiş hâlidir, “amaçlar uğruna her araç mübahtır” diyen makyavelist yaklaşımıyla, bir kahramanın kolaylıkla zalim bir diktatöre dönüşebileceğini gösterir.

Bunun yanında Watchmen’in tematik derinliği kadar dikkat çekici bir yönü de kendine özgü görsel dilidir. Eser, çoğunlukla dokuz karelik grid (3x3 panel düzeni) formatını temel alarak tasarlanmıştır. Standart dokuz panellik dizilim, okuyucunun gözünde tanıdık bir düzen ve tempo oluşturur; çizer Gibbons bu konforlu yapıyı bilinçli tekrarlar veya ani

sapmalarla bozarak anlatımsal vurgu yaratırlar. Bazı kritik anlarda paneller birleştirilip geniş tek karelere dönüştüğünde, okuyucu bu ritim değişimini hissederek hikâyenin çarpıcı bir anında olduğunu geldiğini anlar. Eserin beşinci bölümü “*Korkutucu Simetri*” (*Fearful Symmetry*), çizim estetiğinin önemli noktalarından biridir (Görsel 3.40). Bu bölümün tüm sayfa düzeni simetrik olacak şekilde tasarlanmıştır; sayfalar ayna gibi eşleşir ve ortada karşılıklı iki sayfanın oluşturduğu mükemmel bir görsel simetri yer alır.

Görsel 3.40

Watchmen, Korkutucu Simetri Olarak Adlandırılan Çift Sayfa



Kaynak: (http-86)

Grafik romanın bir diğer yenilikçi anlatı unsuru, metinler arası ek belgelerin kullanımıdır. Her bölüm sonunda yer alan kurmaca dokümanlar, *Watchmen* evreninin arka planını derinleştirirken ana temaları da destekler. Örneğin, I. Bölüm sonundaki *Under the Hood* alıntıları, 1940’ların kahraman dünyasını gerçekçi bir üslupla aktararak süper kahraman efsanesine gölge düşürür. III. Bölüm sonunda yer alan gazeteden kesitler ve mektuplar, *Kara Gemi* (*Tales of the Black Freighter*) hikâyesinin yaratıcılarının gizemli bir şekilde ortadan kaybolduğunu ima ederek Ozymandias’ın planının ipuçlarını verir. *Watchmen*’in ana öyküsüyle paralel biçimde ilerler. Bu yan hikâyede, gemisi batan bir denizcinin kasabasını hayali bir korsan gemisinin dehşetinden korumak için canavarlığa ve deliliğe

sürüklenişi anlatılır. Alan Moore, bu korsan öyküsünün “Ozymandias’ın hikâyesinin bir analogisi” olduğunu ifade etmiştir (Moore, 2000). Gerçekten de bu ara hikâyede kahraman, sevdiği insanları kurtarma gayretiyle korkunç eylemlere imza atar ve sonunda kurtarmaya çalıştığı köyün kendi eliyle katili olur. Bir anlamda grafik roman içinde grafik roman kullanımı, *Watchmen*’in kurgusal dünyasının derinliğini artırır.

Watchmen, görsel sanatlar disiplinde akademik incelenmeyi hak eden, katmanlı ve zengin bir eserdir. Savaşın birey ve toplum üzerindeki yıkıcı etkileri, Soğuk Savaş dönemi paranoyaları ve nükleer kıyamet korkusu, bu grafik romanın alt metninde işlenmiştir. Alan Moore ve Dave Gibbons, süper kahraman türünü olgunlukla ele alıp içerdiği mitolojiyi çözümlemiş ve bir kurgu bütünlüğü içinde yeniden inşa etmişlerdir. Eserin karakterleri aracılığıyla militarizmin ahlaki ikilemleri, savaş sonrası travmanın ve politik güvensizliğin insanlar üzerindeki izleri etkileyici biçimde yansıtılır. Sembolizm (kanlı gülün yüz rozeti, saat motifleri, maskeler vs.) eserin ana fikrini destekleyen birer motif olarak kullanılır; böylece grafik roman dili, yoğun ve tutarlı bir ileti sunar.

3.3.3 Superman: Red Son

Mark Millar (yazar) ile Dave Johnson ve Kilian Plunkett (çizerler) tarafından 2003 yılında yayımlanan *Superman: Red Son* (Türkçe: *Süpermen: Kızıl Oğul*), ağırlıklı olarak Amerikan süper kahraman grafik romanları basan DC Comics yayıncısının “alternatif evren” türünde sunulmuş farklı bir süper kahraman anlatısıdır. Hikâyede Superman, hikayedeki ilk adıyla Kal-El’in, bebekken Kansas yerine 1930’larda Sovyetler’in parçası olan Ukrayna’ya düşmesiyle, Sovyet sosyalist-komünist idealleri paylaşan personası “Çelik Yoldaş”a dönüşür (Görsel 3.41). Bu eser, belki de en ikonik Amerikalı kahraman olan Superman’i alışılmışın dışında bir duruma, Soğuk Savaş döneminin Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği’ne, yerleştirerek hem süper kahraman türünün anlatısal kodlarını alternatif bir Soğuk Savaş kurgusuna uyarlayarak yorumlar.

Görsel 3.41

Superman: Red Son, Lenin ve Stalin Posterlerinin Önünde Çelik Yoldaş



Çeviri: İlk balon “Yoldaşlar, dostlarınıza söyleyin artık korkmak ve aç kalmak zorunda değiller”, ikinci balon “Superman onları kurtarmaya geldi.”

Kaynak: (http-87)

Peter Coogan, “Superhero: The Secret Origin Of A Genre” kitabında süper kahraman kodlarını şu şekilde sınıflandırmıştır:

- **Olağanüstü Güçler:** İnsanüstü veya fiziküstü güçler, özel teknolojiler ya da üstün beceriler kullanır. Bu özellik, karakteri sıradan insanlardan ayırarak sorumluluk hissi ve ahlaki denklemlerin içine atar.

- **Kutsal Bir Amaç:** Genellikle kahramanın, toplumu ve masumları korumaya adanmış özgecil bir amacı vardır. Peter Coogan'ın tanımıyla genellikle süper kahraman “özverili, toplum yanlısı bir misyona sahip” bir karakterdir (Coogan, 2006, s.30). Bu sosyal misyon gereği klasik kahraman “kötü”ye karşı savaşı ve adaleti sağlamaya çalışır.
- **İkonik Kimlik ve Kostüm:** Çoğunlukla alter-egosu (ikinci kimliği) olan, kostüm ve sembollerle tanınan bir kişilik benimser. Örneğin Superman'ın ‘S’ amblemi ve pelerini, türe özgü ikonik görsel kodlardır ve orijinal Superman hikayelerinde “umut” anlamına geldiğini anlatılarak, bu ikonlar üstünden bir idealize kimlik inşa edilir.
- **Ahlaki Kod ve Düşman:** Geleneksel olarak net bir ahlaki çizgiye sahiptir (suçla savaşmak, zayıfları korumak, mümkünse öldürmemek gibi) ve sıklıkla bir baş düşmanı veya kötücül karşıtı bulunur. Anlatılar genellikle iyinin kötüyü yenmesiyle son bulur, bu da türün normatif yapısını gösterir.
- **Kahramanın Yolculuğu:** Birçok süper kahraman hikâyesi, Joseph Campbell'in tarif ettiği monomitik “kahramanın yolculuğu” yapısını takip eder; kahramanın kökeninin anlatılması, güçlerini keşfi, ilk çatışmalar, düşüş ve yeniden yükseliş gibi evreler sıklıkla görülür Coogan, 2006, ss. 30-43, 122).

Superman: Red Son, bu kodları tanıyarak ancak ters yüz ederek alternatif kahraman anlatısını kurar. Eserde Superman'ın tüm insanüstü güçleri (uçma, süper güç, lazerler vb.) tipik Superman hikayelerindekiyle aynıdır ve karakter yine “dünyayı daha iyi bir yer yapma” misyonuna sahiptir. Ancak kutsal amacın yorumlanması dönemin Sovyet ideolojisinin yaratıcılarının gözündeki imgesine göre şekillenmiştir: Superman kendini proletaryayı korumaya adanmış, sosyalist fikirleri kendisine rehber olarak görmektedir. Dolayısıyla “iyilik” kavramı yazarın Sovyetlere olan bakış açısıyla tanımlanır.

Klasik anlatı kodlarından “ikonik kimlik” de *Red Son*'da farklı bir biçimde yansıtılır. Orijinal hikayelerdeki insan adıyla Clark Kent, Metropolis gazeteci kimliği bu hikâyede ön planda değildir; Superman çoğunlukla devletin süper gücü olarak alenî bir varoluş sürdürür. Kostümü, alter-ego'suna göre değişmiştir; mavi-kırmızı kostüm ve “S” logosu, yerini üzerinde orak-çekiç motifli bir Superman amblemine ve gri-kırmızı Sovyet tarzı kostüme bırakır (Görsel 3.42). Bu görsel değişim, okuyucuya karakterin alternatif ideolojik değişimini yansıtan bir veri sunar. Öte yandan, Lois Lane, Batman, Wonder Woman, Green Lantern gibi DC evreninin diğer önemli figürleri de hikâyede belirse de alışılmış rollerinin dışında konumlandırılırlar. Örneğin bu evrende Batman, Sovyet rejimine başkaldıran bir anarşisttir; Wonder Woman ise başlangıçta Superman'ın müttefiki olup sonradan hayal kırıklığına uğrayan bir barış elçisi konumundadır. Klasik Superman hikayelerindeki kötü karakter Lex Luthor ise alışıldık “kötü deha” kalıbından

çıkarılarak Birleşik Devletler tarafının milli kahramanı bir bilim insanıdır. Bu şekilde kimin kahraman, kimin kötü olduğu bakış açısına göre değişmektedir. Bu yaratıcı tersine çevirme, okurun süper kahraman anlatılarındaki yerleşik yargılarını sorgulamasına yol açar. *Superman: Red Son*, okuyucuyu hem Soğuk Savaş’a hem de günümüz küresel siyasetine, kahramanlara ve kötü adamlara dair kendi anlayışlarını eleştirel biçimde sorgulamaya davet eder (Lonergan, 2019).

Görsel 3.42

Superman: Red Son, Göğsünde Oraç-Çekiç Görselleriyle Superman



Kaynak: (http-88)

Superman, nihai amacı hâlâ barışı ve refahı sağlamak olsa da zamanla bireysel özgürlükleri hiçe sayan bir despota dönüşür. Halkın güvenliği ve Birliğin yükselişi adına muhalif fikirleri bastırır; rejime başkaldıranları yakalar ve onları kendi emri altına alır. Bu uygulama, karakterin geleneksel ahlaki kodundan ciddi bir sapmaya işaret eder. Klasik Superman asla böyle bir zihin kontrolüne veya zorlamaya başvurmazken, Çelik Yoldaş “daha büyük amaç” uğruna totaliter yöntemleri benimser hale gelir. Dolayısıyla karakter kurgusu düzeyinde, Millar’ın Superman’i sistemin ürünü haline gelir. Maruz kalınan koşullar ve sosyopolitik çevre, onun karakterini deformasyona uğratır. Superman

doğası gereği kahraman mıdır, yoksa doğru ya da yanlış sosyal koşullarda o da totaliter bir güce dönüşebilir mi? sorusunu ortaya atmaktadır (McAuley, 2009). Eserde bu soru objektif bir cevap bulmasa da finalde Superman'ın yaptıklarının dışarıdan bir diktatörlük olarak görüldüğü vurgulanır ve karakter sonrasında hatasını idrak eder. Böylece *Red Son* Superman'i, klasik kahraman kimliğinden Soğuk Savaş dönemi ideolojik karmaşalarıyla bir anti-kahramana doğru Batılı bakış açısıyla dönüştürülmüş olur.

Superman: Red Son, doğrudan sıcak savaş sahneleri içermese de savaş temasını Soğuk Savaş ekseninde ve süper-anti kahramanlık bağlamında yeniden işler. Hikâye boyunca geleneksel savaşın yerini alan bir dizi fantastik çatışma ve güç mücadelesi görülür. Kızıl Oğul Superman'ın varlığı, gerçek tarihteki nükleer tehlikeye bir göndermedir; ABD, Sovyetler karşısında konvansiyonel silahlarla boy ölçüşemeyeceği için süper insan ya da teknolojik çözümlere yönelir. Bu durum, eserde bir tür yeniden silahlanma yarışı yaratır. Örneğin Lex Luthor'un geliştirdiği "Bizarro Superman" adlı klonu, iki "süper güç" arasında silahlanma rekabetinin bir tezahürüdür. Bizarro, mutant-vari görünümüne sahiptir. Buna karşın kostümü orijinal Superman renklerinde mavi-kırmızıdır ve göğsündeki "S" sembolü yerine Birleşik Devletler anlamına gelen "US (*United States*)" harfleri vardır (Görsel 3.43).

Görsel 3.43

Superman: Red Son, Bizarro Superman



Kaynak: (http-89)

Eserde topyekûn bir dünya savaşı patlak vermese de Soğuk Savaş'ın getirdiği paranoya ve güç dengesi mücadelesi her sayfada hissedilir. Sovyetler Birliği Superman sayesinde Doğu Avrupa'da çok daha sorunsuz yayılır; Macaristan veya Çekoslovakya ayaklanmaları hiç yaşanmaz, çünkü Superman varlığıyla refah ve düzen tesis etmiştir. Böylece savaş sonrası dönemde (II. Dünya Savaşı sonrası) ortaya çıkan Doğu Bloku-Batı Bloku gerilimi, *Red Son* evreninde farklı bir altüst oluşu izler. Bu altüst oluş, savaş temasının sadece cephedeki çatışmalarla değil, “toplumsal çözülme ve yeniden yapılanma” üzerinden de işlenebileceğini gösterir. Yani *Red Son*, savaşı tanklarla tüfeklerle siperlerde verilen bir mücadeleden ziyade ideolojilerin ve sistemlerin çatışması olarak resmeder. Bu ideolojik savaşın getirdiği yıkım ise en az gerçek bir savaş alanı kadar pek çok derin yaralar taşır; özgürlüklerin bastırılması, halkların hürriyetlerinin rejimlerce belirlenmesi, teknolojik ve psikolojik baskı yöntemlerinin devreye girmesi gibi.

Millar, bu farklı senaryo üzerinden rejimlerin potansiyel zaafalarını da ortaya koyar. Superman kadar iyi niyetli ve kudretli bir figürün bile, mutlak iktidar sahibi olduğunda diktatöre dönüşebileceğini göstererek, gücün ve ideolojinin insan doğasını nasıl şekillendirebileceğine dair bir uyarıda bulunur. Bu noktada *Red Son*, George Orwell'in 1984'ündeki “Büyük Birader (Big Brother)” kavramına yakın durur; eserde Superman, Sovyet halkının “Çelik Yoldaş” konumuna yükselip her şeyi gören, denetleyen, hesap soran bir varlığa evrilmiştir. İdeolojik olarak bakıldığında, eserin komünizm-sosyalizm eleştirisi yaptığı söylenebilir: Her ne kadar başlangıçta işçi sınıfı adına idealist bir düzen kurulsa da son tahlilde bu düzen bireysel iradeyi yok eden bir totalitarizme sürüklenir. Öte yandan, *Red Son* salt komünizmi değil, dolaylı olarak kapitalizmi ve Amerikan ideolojisini de mercek altına alır. Lex Luthor karakteri üzerinden ABD'nin tutumu değerlendirilir. Hikâye boyunca Luthor, ülkesinin özgürlüğü ve üstünlüğü adına kendini adanmış görünse de uyguladığı yöntemler etik açıdan sorunludur: Sırf Superman'i alt etmek için masum insanların hayatını riske atar, yakın çevresini manipüle eder ve hatta başkan olduktan sonra Amerika'yı tek adam diktasına doğru götürür.

Soğuk Savaş estetiğinin bir süper kahraman anlatısı biçiminde yeniden işleniş, eserin duygusal ve ideolojik boyutunu da derinleştirir. Kayıplar ve yıkım görsel olarak sayfalara yansır. Yıkıma uğramış şehir (Stalingrad) görseli, geleneksel savaş hikâyelerindeki bombalanmış şehir imgelerine yaratıcı bir göndermedir. Superman'in bu başarısızlığı,

onun “her şeye gücü yetme” mitini kırarak savaşın kaçınılmaz kayıplarını gösterir. Eser klasik bir Amerikan çizgi roman tarzında çizilmiş olmasına rağmen bu alışlagelmiş çizgilerin tüm olağanlığı ile türün kendine tamamen zıt bir anlatıya gitmeyi amaçlaması sıra dışıdır. Renkler Amerikan süper kahraman romanlarındaki gibi canlı olmasına karşın askeri sahnelerde daha soluk ve kasvetlidir. Johnson ve Plunkett, soğuk gri ve kahverengi tonlarla arka planları oluştururken karakterlerin üzerindeki kırmızı detayları ön plana çıkararak Konstrüktivist ve endüstriyel estetiğini vurgular. Bu stilizasyon, grafik anlatım üzerinden okuyucuya hikâyenin ideolojik çatışmalarını görsel düzlemde hissettirir. Amerikan ve Slav propaganda sanatının karışımı olan bu tarz, *Red Son*’un iki süper gücün reklam savaşını estetik bir unsur olarak ele aldığı şeklinde yorumlanabilir.

Eserin alternatif kapak çizimleri, iç sayfalardaki Sovyet propaganda posterlerinin uyarlanması, karakterlerin yeniden bu estetiğe uyarlanarak tasarlanması gibi görsel ve grafik parodiler, Amerikan grafik roman anlatısı içerisinde değerlendirildiğinde başarılı bir tasvir sunar (Görsel 3.44). Nihayetinde *Red Son*, Amerikan ekolünün bir örneğidir ve çizimin tarzından renklerine kadar tüm görsel elementler Batılı bir gözün hayal ettiği bir Sovyet estetiği üzerinde kurgulanmıştır. Bu sebeple hikâye ve karakterler yer yer karikatürize bir görünüm çizer.

Görsel 3.44

Superman: Red Son Kapak Çizimi, Superman’in Sovyet Temalı Amblemi



Kaynak: (<http-90>)

Son tahlilde, popüler kültür ögesi süper kahramanların en ikonik figürü olan Superman'ın içinde olduğu bir hikâye Soğuk Savaş temasını olabilecek en geniş kitleye, ideolojiler ve bunun üzerine sorgulamalar ile çok anlatımlı şekilde yansıtmasıyla değerlidir. Savaş olgusunu fiziksel çatışma boyutundan çıkararak ideolojik ve psikolojik mücadele olarak ele alarak türün sınırlarını genişletir. Süper kahraman anlatısal kodlarını çözümleyip tersine çevirirken, okuru tarihin alternatif akışında etik ve politik çıkarımlar yapmaya teşvik eder. Bu sebeplerle *Red Son*, Amerikan çizgi roman disiplininde hem estetik bir başarı hem de zihin açıcı bir anlatı örneği olarak değerlendirilebilir.

3.4 Savaş ve İç Savaş Sonrası Sivil Direniş Anlatıları

20. ve 21. yüzyıllarda yaşanan savaşlarda ortaya konulan askeri ve siyasi politikalar sosyal hareketlerin gelişimini derinden etkilemiştir. Bu çatışmalar genellikle toplumlarda kimlik, aidiyet ve dayanışma gibi kavramların yeniden şekillenmesine yol açmış, toplumsal hareketleri ve sivil direniş biçimlerini tetikleyerek yeni kolektif bilinç ve örgütlenme biçimleri oluşturmuştur. İç savaşların ve siyasi çatışmaların yarattığı toplumsal travmalar, toplumları hem kısa hem de uzun vadede dönüştürür; bireylerin gündelik yaşam pratiklerinden, sosyal ilişkilerine kadar tüm alanları etkileyen derin kırılmalar yaratır (Alexander, 2012, s. 7). Bu kırılmalar sonrasında bireylerin toplumsal hareketlere katılım motivasyonunu artırarak yeni direniş ve mücadele biçimlerinin doğmasına neden olur. Özellikle baskıcı yönetimlere karşı yükselen sivil direniş hareketleri, bu travmaların kolektif bellek ve ortak kimlik oluşumu ile birleşmesi sonucu daha güçlü hale gelir.

Grafik romanlar, söz konusu sosyolojik süreçlerin hem görsel hem de anlatısal boyutlarda ifade edilmesine olanak tanıyan güçlü bir temsil aracıdır. *Filistin*, 1991-1992 yıllarında Batı Şeria ve Gazze Şeridi'nde geçirdiği iki aylık süre zarfında edindiği gözlemleri ve röportajları temel alır. *Persepolis* adlı otobiyografik grafik romanı, İran İslam Devrimi'nin ardından yaşanan toplumsal ayaklanmaları ve İran-İrak Savaşı'nın etkilerini küçük bir çocuğun gözünden anlatır. *The Photographer*, 1986 yılında Afganistan'da geçen "Sınır Tanımayan Doktorlar" yardımlarını konu alır ve sivil direnişi anlatır. *The Ukrainian and Russian Notebooks* adlı eseri, Sovyetler Birliği döneminde yaşanan Holodomor kıtlığı ve Çeçen Savaşı gibi trajik olayları tanıkların anlatımlarıyla belgeleyen bir grafik romandır. Bu eserler aracılığıyla bireysel tanıklıkların görünür kılınması, sivil direniş hareketlerinin toplumsal ve politik dinamiklerini daha derinlemesine kavramaya

ve toplumların yaşadığı dönüşümleri yeni bir bakış açısıyla değerlendirmeye imkân sağlar.

3.4.1 Filistin

Joe Sacco'nun ünlü *Filistin (Palestine, 2001)* grafik romanı, İsrail işgali altındaki Filistin topraklarında geçen günlük yaşamı belgesele yakın bir biçimde anlatan grafik bir romandır. 1993–1996 arasında dokuz sayı hâlinde yayımlanan bu eser, 2001'de tek cilt olarak toplandığında Filistinli akademisyen Edward Said'in önsözüyle sunulmuş ve ilk baskısında 1996 Amerikan Kitap Ödülü'ne layık görülmüştür (Fischer, 2013). Eserin yayımlayan Fantagraphics yayınevinin tanıtımına göre *Filistin*, çizgi habercilik²¹ geleneğinin ilk büyük örneklerinden biri olarak kabul edilmiş, Sacco'nun yüzün üzerinde Filistinli ve İsrailli ile yaptığı saha röportajlarına dayanmıştır. Bu sayede eser, İsrail-Filistin çatışmasını anlamak için temel bir kaynak olarak nitelenmiş ve Art Spiegelman'ın *Maus* eserine benzetilmiştir ([http-91](http://91)).

Joe Sacco, Oregon Üniversitesi Gazetecilik bölümü mezunudur. Sacco, New Delhi'deki The Wire röportajında, gazeteci olmayı istediğini ancak böyle bir iş bulamayınca çocukken yaptığı gibi karikatür çizmeye başladığını belirtmiştir (Sacco, 2024). 1991–92 yıllarında Batı Şeria ve Gazze'de Filistinlilerle vakit geçiren Sacco, dönüşte gördüklerini yazıp çizmeye koyulmuş ve böylece *Filistin* eseri ortaya çıkmıştır. Yazar, kitabın oluşturulma sürecinin önceden planlanmamış, “organik” bir deneyim olduğunu; her karşılaşmayı olduğu gibi takip ettiğini vurgulamıştır. Kendi anlatımına göre mesleki mükemmeliyetçilikten çok “tutku” ile hareket eden Sacco, yapıtında sıradan Filistinlilerin günlük hayatını göstermeyi hedeflemiş; Avrupa ve Amerikan basınının genellikle atladığı bu hikâyeleri gözler önüne sermiştir (Sacco, 2024).

²¹ Araştırma kaynaklarında yaygın olarak “comic journalism” adıyla kullanılmaktadır.

Görsel 3.45

Filistin, Savaşın Sebebi Olarak İnsan Kayıpları ve Fiziksel İzleri Anlatan Siviller



Kaynak: Sacco, 2003, ss. 9, 30.

Joe Sacco'nun grafik haberci yaklaşımı, savaş ve sivil direniş anlatılarını bireylerin bedensel ve duygusal tanıklıkları üzerinden görünür kılar. Görsel 3.45 örneğinde, Sacco'nun röportaj notlarını çizgisel anlatıya dönüştürerek doğrudan sahadan tanıklıkları aktardığı görülmektedir. İlk sayfada, toplumsal hafızayı kuşaklar üzerinden taşıyan sivil kayıplara odaklanır. Her birey bir başka acının taşıyıcısıdır: hapisteki babalar, öldürülmüş çocuklar ya da kaybedilmiş oğullar. İkinci sayfa ise, bireylerin bedenlerine kazınmış yaralar ve sakatlıklar (bkz. plastik mermi izi, kurşun yarası vb) gösterilirken, anlatı kutularıyla birlikte görsel unsurlar da savaşın fiziksel izlerinin tanıklığını ortaya koyar. Sacco'nun görsel dili, figürlerin yüz ifadelerindeki gerilim ve arka planın dokusal yoğunluğuyla birlikte bir belgesel gerçeklik etkisi yaratır. Röportaj estetiği ile grafik romanın anlatı gücünü birleştiren bu teknik, savaşın yalnızca cephede değil, gündelik hayatın dokusunda da sürdüğünü gösterir.

Görsel 3.46’da ise gazetecinin bir hastaneye yaptığı ziyareti ve savaş sonrası tedavi gören direnişçilerin gündelik kahramanlık anlatılarını belgeleyerek aktardığı bir sahnedir. “Beş kurşun yemiş çocuk beni koluma girerek taşıyor!” ya da “Filistin için!” diyerek kefiye kuşanan genç hasta gibi ifadeler, bireysel acıların kolektif mücadeleyle nasıl anlamlandırıldığını gösterir. Buradaki direniş yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda görünürlük ve anlatı mücadelesidir; hastane, mücadelenin görünmeyen cephesidir. Sayfadaki çizgisel dinamizm, merdivenleri çıkan figürlerin yukarıya yönelen eğimi, kamera gibi gezinen bakış ve son karedeki poz verme anı sinematik bir bakışla anlatılır. Bu sahne, Sacco’nun grafik gazeteciliğinde direnişin sembolik jestlerini de kayda geçirme isteğini yansıtır.

Görsel 3.46

Filistin, Hastanedeki Dayanışma



Kaynak: Sacco, 2003, ss. 9, 31.

Bu anlatım, Sacco’nun Filistinli sivillerin sesi olma arzusuyla birleşmiştir. Edward Said’in 2001 tarihli önsözünde belirttiği gibi, Sacco işgal altındaki durumu görece “önyargısız” bir bakışla aktarmakta, Batı basınında sıradan insanlar olarak değer görmeyen Filistinlileri insanî yönleriyle görünür kılmaktadır (Sacco, 2003). Bunun yanı

sıra hem Filistinli hem de İsraili halkların zulme karşı gösterdiği tepkileri ve direnişlerini bir kameraman duyarlılığıyla gözlemler ve grafik romandaki “iç sesi” üzerinden bu durumlara ilişkin düşünsel yorumlarını okuyucuya sunar. Böylece eser, Filistinlilerin kolektif deneyimini belgeleyerek medyadaki tek taraflı anlatıyı dengelemeye çalışmıştır. Akademik yazında bu tür yaklaşımlar postkolonyal eleştirinin parçası sayılmıştır. Brister (2014), Sacco’nun eserinde işgalin mekânsal ve işitsel boyutlarının kaydedildiğini vurgular; Sacco, *Filistin* anlatısında bir yokluk veya boşluk yerine mekânlardaki sesi bir varlık, maddeselliğin bir işareti olarak kullandığını belirtir. Eserin anlatımında ayrıca tarafsızlık beklentisini zorlayan bir iç çatışma da mevcuttur. Fischer’in aktardığına göre Sacco açıkça nesnellik anlayışına inanmadığını ve Filistinli bakış açısını öne çıkarmayı hedeflediğini belirtmiştir (Fischer, 2013). Bu bağlamda *Filistin* gerek hikâyesinin içeriği gerekse Sacco’nun tavrıyla hem hâkim anlatıyı eleştiren hem de Filistinli halkın perspektifini merkeze alan postkolonyal bir metin olarak okunabilir.

Filistin’in çizgisel anlatımı dinamik ve etkileyicidir. Fischer (2013) bu üslubu “cesur ve yüksek sesli” olarak tanımlar; Sacco’nun karikatürize tasarımları siyah-beyaz net gölgelerle zenginleştirilmiş, paneller ise sıkça farklı boyut ve düzenlerle sayfayı doldurmuştur. Her bölüm büyük kalın jenerik başlıklarla başlar (Görsel 3.47). Anlatı teknikleri açısından yazar kendine özgü yöntemler kullanır. Sacco sık sık hikâye içine kendini de dahil eden bir “ben” anlatıcısı konumundadır. Dağınık şekilde duran köşeli konuşma kutuları Sacco’nun bölüme dair ipuçlarını anlatan metinleri ve iç sesleri temsil eder. Bu sayede anlatımın tamamen mesafeli bir gazeteci notundan öte, insani bir bakış taşıdığı vurgulanır.

Görsel 3.47

Filistin, Sacco'nun Tanıklıklarını Anlatan Bölüm Başlıkları



Kaynak: Sacco, 2003, ss. 27, 34, 102.

Filistin bir tür grafik seyahat günlüğü olarak ilerler. Sacco, daha önce plan yapmadan bölgeyi dolaştığını ve karşılaştığı Filistinlileri peşine takıldığını belirtir. Karakterler ise çoğunlukla abartılı tepkileriyle ve karikatürize edilmiş görünüşleriyle temsil edilir. Diğer yandan, Sacco sahnelerde ara sokaklar, ev içleri ve meydanlar gibi gündelik mekânları ayrıntılı şekilde çizer, böylece okuyucuya işgalin fiziksel gerçekliği hissettirilir. Sahne geçişleri sırasında kimi zaman görsellerin sayfa sınırlarını aşması ve tam sayfa illüstrasyonların kullanılması da dramatik etki yaratır.

Joe Sacco'nun *Filistin* adlı grafik romanı, Gazze ve Batı Şeria'daki gündelik hayatı gerçekçi ve insancıl bir dille tasvir eder, grafik roman teknikleriyle savaş bölgelerinde edebiyat ve gazeteciliği başarıyla harmanlanmıştır. Eser, Filistinlilerin deneyimlerini görünür kılarak hâkim anlatıları sorgulamış; aynı zamanda postkolonyal eleştiri ve insan hakları perspektiflerine dikkat çekerek sivillerin seslerini duyurmalarına katkıda bulunmuştur. Nihayetinde *Filistin*, grafik habercilik alanının öncül eserlerinden biri olarak değerlendirilmekte ve savaş ile direniş temalarını işleyiş biçimiyle, günümüzde de akademik araştırmalar ve toplumsal tartışmalar açısından önemini korumaya devam etmektedir.

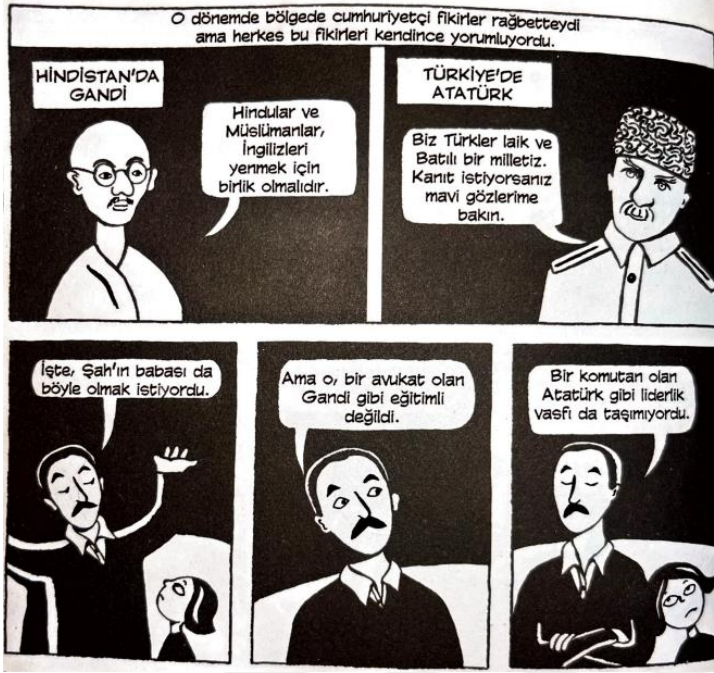
3.4.2 Persepolis

Marjane Satrapi'nin *Persepolis* eseri, 1970'ler sonları ve 1980'lerdeki İran'da yaşanan büyük değişimleri; Şah rejiminin düşmesini, İslami Devrim'i ve İran-İrak Savaşı'nı bir çocuğun gözünden anlatan siyah-beyaz otobiyografik bir grafik anlatıdır. Eser, hem geçmişte yaşanan toplumsal çatışmaların şahsi bir tanıklığı anlatır hem de İran tarihi hakkındaki hâkim anlatıları sorgular. *Persepolis*, grafik romanlardaki hikâye aktarımının gücünü, totaliter rejimler tarafından şekillendirilen ana akım medyaya karşı bir “meydan okuma ve karşıt görsel güç” olarak konumlanabileceğini gösterir (Basu, 2007, s. 8). *Persepolis*, grafik roman geleneğinin bir parçası olarak, otobiyografik hafızayı görselleştiren çizimleri ve eleştirel mizahi üslubuyla, okurda sorgulama ve yeniden düşünme süreçlerini tetikleyen diyalektik bir yapı kurar.

Eser, 1970'lerin sonundaki İran İslami Devrimi ve sonrasını doğrudan ele alır. Satrapi'nin anlatısında Şah Rıza Pehlevi yönetiminin yıkılışı, yerine Ayetullah Humeyni önderliğinde kurulan teokratik rejim ve hemen ardından gelen İran-İrak Savaşı (1980–88) gibi önemli tarihsel olaylar yer alır. Kitaptaki anlatıya göre “1979'da Şah rejimine karşı birkaç yıl süren mücadeleden sonra İslami Devrim Şah rejimini devirmiş ve yerine yeni, dindar bir rejim kurmuştur (MacAdam, 2014, ss. 10-11). Devrim sonrası dönemde sıkılaştıran devlet politikaları *Persepolis*'te görsel motiflerle dile getirilen öğelerdir. Marji, başlarda ülkesinde yaşananlar hakkında duyduklarını anlamlandıramaz ve sürekli çevresinden fikir alır. Duyduklarını ve gördüklerini anlamlandırma çabası, Marji'yi sorgulamaya ve düşünmeye iter. Başlarda ailesinden öğrendikleri devamında kitaplardan okuduklarına ve yaşadığı deneyimlerle birleşir ve ilişkilendirilir (Görsel 3.48). Satrapi öğrendiği ve yaşadığı deneyimleri görselleştirirken, baskıcı rejim altında pasivize olmuş İranlıların sesi olur ve Batı'da İranlılara dair hâkim stereotipleri kırmaya çalışır.

Görsel 3.48

Persepolis, Gandhi ve Atatürk



*Not**: Marjî'nin babası, Şah rejimini anlatırken dönemin eksikliklerini vurgular ve bu dönemdeki baskın fikirleri Atatürk ile Gandhi üzerinden karşılaştırmalı olarak yorumlar

Kaynak: Satrapi, 2024, s. 24.

Persepolis, yazarın kendi çocukluğunun anlatımıyla ve bakış açısıyla ilerleyen ayrıık bölümlerden oluşan (epizodik) bir yapıya sahiptir. Anlatı bazen zamansal sıçramalar yapar. Satrapi'nin çizimi genellikle sade, basit hatlara dayalıdır: *Persepolis*'in nostaljik çocuk çizimlerini andıran minimalist üslubu ile savaşın dehşetinin anlaşılabilirliğini artırır. Tamamen siyah-beyaz kurgulanan panellerde mekanlar, karakterler ve nesneler genellikle koyu hatlarla belirginleştirilir. Bu görsel dil tercihi, hikâyenin mizahi ve çocuksu alt yapısını bozmadan karakterin içinde bulunduğu trajediye ve anlattığı konunun ciddiyetine vurgu yapar. Scott McCloud'un (2019, ss. 28-37) ifade ettiği üzere, çizimin sadeleşmesi, onun evrenselliğini ve temsil gücünü artırır; bu sayede okuyucu, karakterde "kendini" görebilir ve karakterle daha güçlü bir empati kurma olanağı bulur.

Görsel 3.49'da savaş sonrası dönemde patlak veren toplumsal huzursuzlukların sokak direnişine evrilişini çarpıcı bir görsellikle aktarır. Kurucu panelde, halkın "Kahrolsun Şah!" sloganları eşliğinde bir araya gelişi, sadece siyasi bir protesto değil, aynı zamanda toplumsal bir dayanışma anıdır; bireysel öfke, ortak bir isyana dönüşür. Ancak Satrapi, bu kitlesel hareketin idealize edilmesini reddeder. Bir alt panelde devletin sert askeri

tepkisi gösterilir. Tek biçimli ve karanlık figürler halinde çizilmiş askerler, doğrudan göstericilere ateş açar. Karşı panelde ise, halk taşla karşılık verir; böylece şiddetin tek taraflı olmadığı, ancak orantısız ve sistematik olduğu vurgulanır.

Görsel 3.49

Persepolis, Şah Dönemini Anlatan İç Savaş Tasvirleri



Kaynak: Satrapi, 2024, s. 22.

Eserde, aile üyeleri ve arkadaşlarının katıldığı gizli toplantılar, protesto gösterileri ve burada geçen diyaloglar sosyal uyanışın temsilidir. *Persepolis* de bu sosyal dönüşümü betimler. Marjane'in ailesinin sosyal ve ekonomik yönleri resmedilir ve her yeni bölümde yaşanan olaylar üzerinden devam eden entelektüel tartışmaları yer alır. Eserdeki birçok sahne, karşıt görüşlerin çatışmasını resmeder. Küçük Marji okuduğu kitaplardan, ailesinin çatışmalarından, arkadaşlarıyla olan konuşmalarından, izlediği haberlerden etkilenir ve sıklıkla fikir hayatı bu kırılmalar etrafında değişir, şekillenir. Bir bölümde okuduğu kitaplardan ve tanık olduğu sosyalist eylemlerden etkilenip “devrimci” olurken, farklı bir bölümde Irak'ın İran topraklarında gerçekleştirdiği hava saldırısından sonra daha “ulusçu” bir portre çizer ve bunu mizahi öğelerle anlatır (Görsel 3.50). Bu anlatı, hem bir çocuğun belleğinin dış etkenlere karşı ne kadar hassas olduğunu betimler hem de dönemin politik odaklarının ne kadar çabuk değiştiğine dair hicivde bulunur. Bu gibi bölümlerde

işlenen her bir tema aslında küçük Marji'nin hayatı, ailesi, bakış açısı gibi değişken değerlerine odaklanır ve okuyucuyu bu “büyüme” sürecine tanık olarak ekler. Marji'nin hikâye boyunca olgunlaşma süreci, anlatının diyalektiğine dışarıdan katılan okuyucunun, karşılaştığı çeşitli durumları daha eleştirel ve bilinçli bir bakışla değerlendirmesine olanak tanır.

Görsel 3.50

Persepolis, Fikirlerini Uç Noktalarda Yaşayan Marji Karakteri



Kaynak: Satrapi, 2024, ss. 14, 86.

Persepolis'in önemli bir boyutu da kadının toplumdaki konumu ve feminist bakış açısıdır. Eser, İran'da ve Batı'da kadına biçilen rollerle, toplumsal cinsiyet klişeleriyle sürekli çatışır. Diego Maggi (2020, s. 90) bu çerçevede Satrapi'nin çizdiği Marji karakterinin, Doğulu kadını pasif ve bağımlı gören stereotiplere karşı çıktığını, “kendini Batı'nın kadınların yaşayabileceği en iyi yer” düşüncesine karşı da sorguladığını vurgular. Marjane'in sorgulamaları, okuma isteği, siyasi isyanı ve inanç çatışmaları gibi davranışları, geleneksel cinsiyet normlarına meydan okuduğunu gösterir. Satrapi feminist bakış açısını evrensel düzeye taşır. Görsel anlatıda “kadın görünürlüğü” teması devamlı işlenir. Marjane'in Viyana yıllarında yaşadığı ırkçı saldırılar ya da Avrupalı bir rahibenin İranlılara dair önyargısına karşı verdiği cevaplar hem İran'da hem Batı'da cinsiyetçi ve etnik stereotiplere meydan okuyan çarpıcı sahnelerdir. Genel olarak *Persepolis*, devrim sonrası İran toplumundaki kadınların görünmezleşmesine karşı bir tepki olarak da değerlendirilebilir.

Romandaki “unutmama” teması kritik önemdedir. Marji, siyasal tutuklu olan amcası Anuş'la olan bölümlerde adeta okuyucunun yerine geçer ve anıları amcasının

Görsel 3.51

Persepolis, Siamak'ın Tanıklığı Üzerinden Hapishanede Uygulanan İşkencelerin Aktarımı

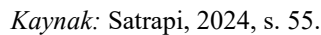


Panel 1: Beni ince elektrik kablolarıyla öyle çok kırbaçladılar ki ayaklarım şimdi ayakta başka her şeye benziyor.

Panel 2: Sirtimizda ve kalcımızda söndürdükleri sigaralardan bahsedemiyorum bile.

Panel 3: Anneme babam çok olmuştular.

Persepolis, Siamak'ın Tanıklığı Üzerinden Hapishanede Uygulanan İşkencelerin Aktarımı



126

hafıza ile kolektif tarih arasında güçlü bir köprü kurulur. Satrapi, çocukluk anılarını siyah-beyaz karelerle resmederek, hem İran İslamî Devrimi'nin dinsel ve politik yapısını hem de evrensel feminist ve insancıl temaları iç içe geçiren bir anlatı sunar. Bu bağlamda *Persepolis*, görsel tonun ve mizahi diyalogların birbirini desteklediği çok sesli, eleştirel bir eserdir.

3.4.3 The Photographer

Didier Lefèvre'in tanıklık ettiği ve fotoğraflarla belgelediği, Emmanuel Guibert'in metinleştirip resimlediği, ve Frédéric Lemerrier'in renklendirip grafik düzenlemesini üstlendiği *The Photographer: Into War-Torn Afghanistan with Doctors Without Borders*²² 1986 yılında Sovyet işgali altındaki Afganistan'a bir MSF (Médecins Sans Frontières – Sınır Tanımayan Doktorlar) sağlık göreviyle giden Fransız foto muhabiri Didier Lefèvre'in saha deneyimlerini üç ciltte derleyen belgesel nitelikli bir grafik romandır. Eser, Lefèvre'nin 4.000'i aşkın siyah-beyaz fotoğrafı ile Guibert'in sade, neredeyse çizgisel tarzda çizdiği renkli illüstrasyonları iç içe geçirir (Wolk, 2009) (Görsel 3.52). Metin, Lefèvre'nin ilk elden tanıklıklarına dayanan anlatıyla ilerlerken; görseller ise belgesel film montajını anımsatan bu hibrit yapı, Guibert'in tabiriyle, anlatıyı fotoğrafların “omurgası” üzerine kurar (Guibert vd., 2009). Eser, bir tanığın anılarına dayanan melez bir tanıklık ürünü olarak değerlendirilebilir. Bu yönleriyle eserdeki sivil direniş kavramı, savaşın ortasında hayatını sürdürmeye çalışan Afgan sivilin maruz kaldığı çıkmazın post-kolonyal bir perspektifle anlatmak adına da zemin hazırlar. Afgan halkı kendi toplumsal mücadelesine sahip özneler olarak okuyucuya aktarılır. Grafik romanın kamerayı açık tutarak, savaşın her iki ucundaki insanlara da insani yaklaşması, savaş şartlarının ürkütücü gerçeklerini ve hayatta kalma mücadelesinin değerini artırırken, tanıklık anlatısının sübjektif tabiatı okuyucuyu gerçek dışılık konusunda uyarır.

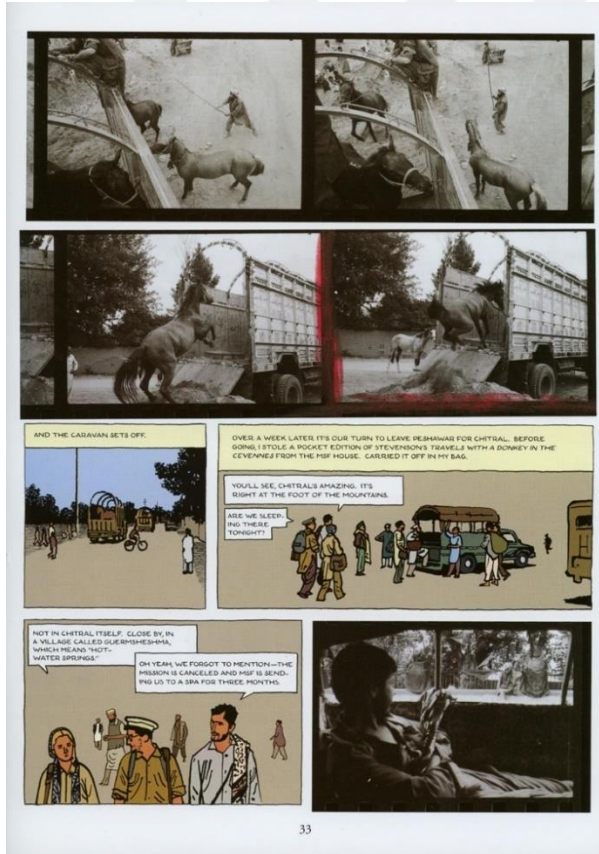
1986'da Sovyet güçlerinin Afganistan'ı işgali altındaki bir dönemde, Lefèvre bir MSF göreviyle Pakistan'dan Afganistan içlerine, hastane kurulacak bölgelere geçer (Guibert ve Fournot, 2009). Lefèvre bu görevde, bombalanmış köylerde yaralanan sivilin yanı sıra gençlerin silahla poz verdikleri sahneleri de fotoğraflar. Savaş hem soğuk

²² Türkçe “*Fotoğrafçı: Sınır Tanımayan Doktorlarla Savaşın Parçaladığı Afganistan'a*” olarak çevrilir. İnceleme içinde yaygın olarak bilinen İngilizce adlandırılması kullanılacak ve kısaca *The Photographer* olarak bahsedilecektir.

gerçekliğiyle hem de insanların günlük hayatına odaklanarak aktarılır. Dönüş yolculuğunun sonlarına doğru Lefèvre filmleri bitince Güibert ve Lemercier sahneyi devralır; dağda geçen zorlu bir kaçış sekansı boyunca Guibert’in çizimleri panik atmosferini çizgilerle yoğunlaştırırken, Lemercier’in renkleri ve illüstrasyonu gerçekte harmanlayan kurgusu dramatik gösterimler oluşturur Guibert, Lefèvre’nin aktardığı yüzlerce hikâyeyi dinledikten sonra “fotoğrafların arasındaki boşlukları çizgilerle doldurmak” amacıyla bu grafik romanı yapmaya karar vermiştir (Guibert & Fournot, *Illustrator Fills In Photographer's Tale Of War*, 2009). Bu yönüyle eser, grafik romanın yaşanılanları destekleyen kıymetli bir belge niteliği taşımaktadır. Öte yandan, eserin tarihsel bir iddia taşımadığı vurgulanır; *The Photographer*’ın bir tarih kitabı değil, Lefèvre’nin “kanıtlanmış anılarının” toplandığı bir tanıklık derlemesidir (Turpin, 2003). Eserde, tarihsel kesinlikten çok gözlem ve deneyim ön plandadır.

Görsel 3.52

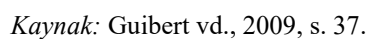
The Photographer, Fotoğrafçı ve MSF Çalışanları Pakistan’ın Çitral Şehrine Yakın Bir Köye Doğru Yola Çıkışı



Kaynak: Guibert vd., 2009, s. 33

Görsel 3.53'teki sayfada, gece boyunca dağ tırmanışı yapan bir kervanın fiziki ve psikolojik sınavını konu ederken, figürlerin silüet olarak çizilmesi görsel anlamda yorgunluğu, karanlığı ve bilinmezliği vurgular. Bu görsel tercih, yokuş yukarı çıkılan taşlık arazinin bitmeyen ağırlığını izleyiciye hissettirir

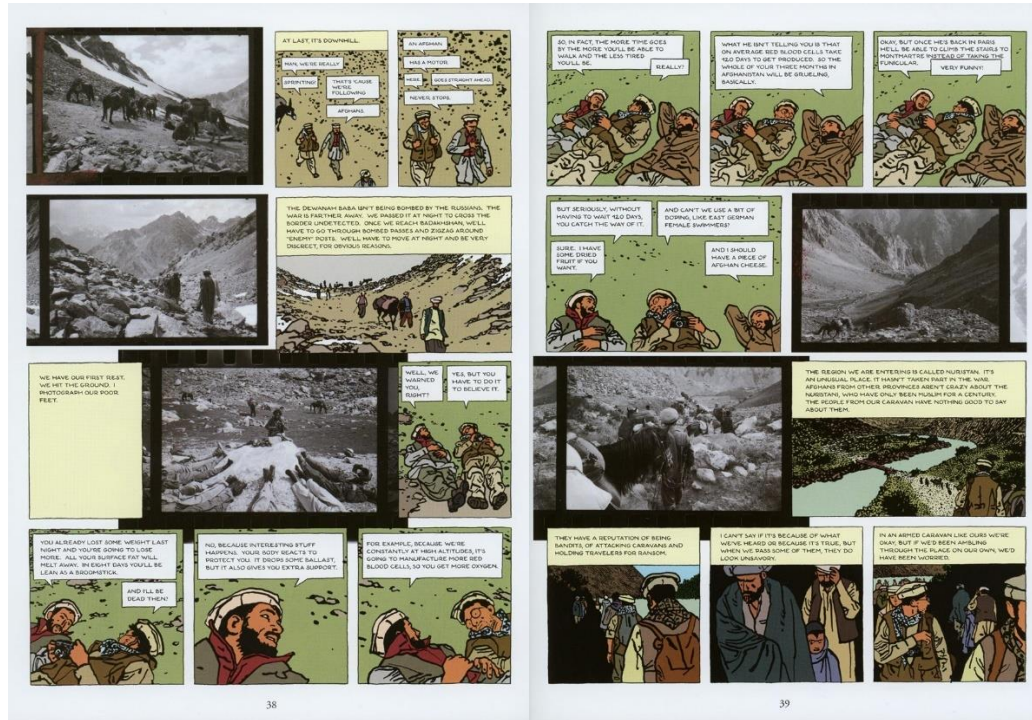
The Photographer, MSF Ekibinin Gece Boyunca Dağ Geçidine Tırmanışı



Görsel 3.54'teki ilk sayfada (sayfa 38) ise görseller daha aydınlanır; sabaha doğru tırmanış tamamlanırken karakterlerin birbirleriyle yaptığı sohbetler ve mizahi diyaloglar anlatıya insani ve dinlendirici bir boyut katar. Yorgun bedenler toprağa uzanır ve bu anı belgeleyen kareler, metnin fotoğrafla tamamlanan belgesel karakterini pekiştirir.

Görsel 3.54

The Photographer, Zorlu Yolculuğun Ardından Mola ve Sohbet Anları



Kaynak: Guibert vd., 2009, ss. 38-39.

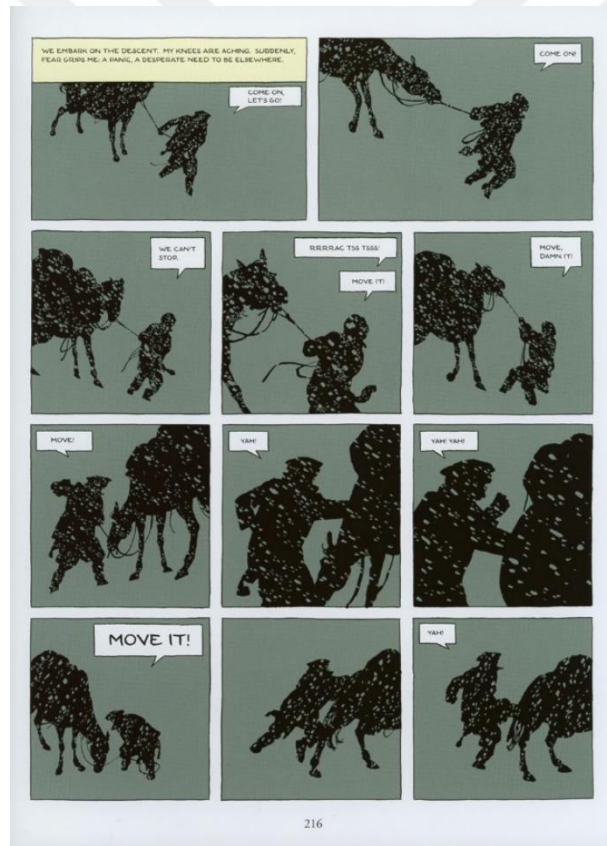
Sonraki sayfada (sayfa 39) ise, grubun Nuristan'a girişini ve bu bölge hakkındaki kültürel ön yargıları konu alır (Görsel 3.54). Görsellerdeki değişim, anlatının ilerleyişine paralel olarak mekânın ve deneyimin dönüşümünü yansıtır; çerçeveli fotoğraflar otantiklik katarken, çizimlerle yapılan anlatım ise karakterlerin düşünsel ve duygusal evrenini aktarır.

Görsel stil açısından, *The Photographer* için kararlaştırılan çizim tarzı sade, basit çizgilerden oluşur. Bu sayede okuyucu gerçek ve kurmaca arasındaki bağlantıları daha keskin bir şekilde ayırt eder. Renk seçimi ise pastel tonlardadır; Lemercier'in renklendirmesi Guibert'in çizimlerine sakinlik katarak Afganistan arazilerini koyu yeşiller, sarılar ve kahverengilerle yansıtır.

Tasarımcı Lemercier'in çalışması, özellikle kitabın son bölümlerinde göze çarpar. Bu kısımlarda Guibert'in çizgileri yarı silüete dönüşür, Lemercier ise sayfalara geniş beyaz kar lekeleriyle ve gittikçe monotonlaşan renklerle destekleyerek duygu durumunu dramatikleştirir. Görsel 3.55'te karakterin iç monologlarıyla beraber karlı dağların tehlikeli geçitlerinde geçen bir tırmanış betimlenir. Yorgunluk, umutsuzluk ve yalnızlık hissi çizimlerin loş ve tek renkli arka planlarıyla güçlendirilirken, özellikle hayvanlarla kurulan zorlu iletişim panel kompozisyonunda hareketli çizgi ritimleriyle aktarılmıştır.

Görsel 3.55

The Photographer, Kar Fırtınasında Mücadele ve Panik Anları



Kaynak: Guibert vd., 2009, s. 216.

219. sayfada ise yolculuğun hem fiziksel hem de psikolojik anlamda dayanılmaz bir noktaya geldiği görülür (Görsel 3.56). Ana karakterin mayın korkusu, açlık, susuzluk ve zihinsel çözülme hâli grafik romanın anlatı gücüyle birleşir; gölgelerle çizilmiş figürler bilinmezliğin temsili olarak resmedilir. Son karede, karakterin kendi öleceğini düşünmesiyle son bir kare çekmesi, devam eden fotoğrafların etkileyiciliğini artırır.

Görsel 3.56

The Photographer, Karakterin Ölüm Korkusu ve Sessiz Tanık Yalnız At



Kaynak: Guibert vd., 2009, ss. 219-220.

Ardından gelen sayfada, anlatıyı bir anda sessizliğe bırakır; yalnızca fotoğraflar yer alır (Görsel 3.56). Karanlıkta dimdik duran bir atın görüntüsü, bu anlatının tanığı ve metaforik kahramanı gibi konumlanarak savaşın insan dışı tanıklarını öne çıkarır. Böylece *The Photographer*, belgesel fotoğrafla grafik romanı bir araya getirerek savaş, hayatta kalma ve bireysel hafızanın iç içe geçmişliğini çarpıcı bir şekilde görselleştirir. Bu çift fotoğraf kompozisyonu, grafik romanın anlatı temposunu dramatik biçimde yavaşlatarak neredeyse zamansız bir sessizlik anı yaratır.

Anlatının sonunda, Lefèvre son fotoğraflarını çekerken, iki tam sayfa üzerinde silik bir manzara resmedilir (Görsel 3.57). Manzara fotoğrafı, yoğun fiziksel ve duygusal mücadelelerin ardından gelen doğanın hâkimiyetini ve insanın küçüklüğünü vurgular. Sisle kaplı dağ silüetleri hem kayboluşu hem de yalnızlığını yansıtır. Bu görseller, savaş ve yolculuk anlatısının sonunda varılan varoluşsal boşluğu temsil eder. Bu durum okuyucunun, olayları anlatıcının gözünden görmesini ve onun gibi düşünmesini sağlar.

Görsel 3.57

The Photographer, Sisli Manzara Görüntüsü



Kaynak: Guibert vd., 2009, ss. 220, 222.

Eserin İngilizce baskısında, Fransızca aslından çeviren, Alexis Siegel’in kaleme aldığı önsözünde belirttiği gibi, *The Photographer* “sivil halk için daha derin bir anlayış ve bu halka yardım etmek için hayatlarını riske atanların gerçek bir şekilde takdir edilmesi” mesajlarını somutlaştırır (Siegel, 2008). Grafik roman formuyla fotoğraflardaki gerçek sahneleri birleştirirken; savaşın önyargılarını, sivil mücadeleyi ve tanıklığı derinlemesine sorgular. Bu kapsamlı çalışma, hem grafik roman medyumunun sınırlarını genişletmesi hem de savaşa dair eleştirel bir okuma sunması bakımından önemli bir konuma sahiptir.

3.4.4 The Ukrainian and Russian Notebooks

İtalyan çizer Igor Tuveri, bilinen mahlasıyla Igort, 2008–2010 yılları arasında Ukrayna’da yaşlılarla pazar yerlerinde karşılaşarak topladığı sözlü tanıklıkları çizimlerine aktarır. Igort’un *The Ukrainian and Russian Notebooks: Life and Death Under Soviet Rule*²³ adlı

²³ Türkçe “Ukrayna ve Rusya Defterleri: Sovyet Yönetimi Altında Yaşam ve Ölüm” olarak çevrilir. İnceleme içinde yaygın olarak bilinen İngilizce adlandırılması kullanılacak ve kısaca *Notebooks* olarak bahsedilecektir.

grafik romanı, Sovyetler Birliği dönemindeki acı dolu deneyimleri ve 20. yüzyılın Avrupa'daki totaliter mirasını konu alır (Igort, 2016). Roman, *Ukrayna Defteri* ve *Rusya Defteri* olmak üzere iki ciltten oluşur. İlk cilt, 1932-33 yıllarında Stalin yönetiminin bilinçli olarak yarattığı ve yaklaşık 8 milyon insanın kıtlıktan yaşamını yitirdiği Holodomor felaketi başta olmak üzere; Nazi işgali, dekulaklaştırma²⁴ ve Büyük Terör dönemleri, Çernobil faciası ve Sovyetler Birliği'nin dağılmasının ardından ortaya çıkan yoksulluk gibi toplumsal travmaları ele almaktadır. İkinci cilt ise Çeçenistan Savaşı, Gulag kampları ve 2000'lerdeki Rusya'daki şiddet olayları gibi Sovyet sonrası sorunları; özellikle muhalif gazeteci Anna Politkovskaya'nın trajik öyküsüyle sivil mücadeleyi işler (Gessen, 2016; Igort, 2016). Igort, her iki hikâyede de “mücadeleyi” ezilenlerin merceğinden sunar.

Gessen'in belirttiği gibi *Ukrayna Defteri* dört kahraman üzerinden 1929–1933 yıllarını kapsayan; dekulaklaştırma, Holodomor, Nazi işgali, 1986 Çernobil felaketi ve Sovyet sonrası yıkım süreçlerini anlatır. Sovyet mirasının izlerini taşıyan bu tanıklıklar, savaşın ve totaliter iktidarın yarattığı dehşeti kişisel bir anlatı üzerinden resmeder (Gessen, 2016). Rusya bölümünde ise, Çeçenistan'da gönüllü olarak savaşmış bir gencin öyküsü, 1990'lardaki terör saldırıları ve muhalif gazeteci Anna Politkovskaya'nın suikastına kadar olan olayların anlatısı, savaş ve savaş sonrası değişen rejimlerdeki sivil mücadele temasını ön plana çıkarır.

Görsel 3.58'de, 1932 yılında Ukrayna'da yaşanan kıtlık felaketi bir çocuğun dramından aktarılır. İlk panelde çocuklar tanıtılırken; babalarının yeniden evlenme arayışı, ailenin korunmasızlığını ve anne figürünün eksikliğini vurgular. Ardından gelen, kolaj tarzında çizilmiş “1932” vinyeti, açlıktan ölenlerin iskeletleşmiş bedenleriyle birleşerek grafik anlatının travmatik içeriğini güçlendirir. Bu sahnede çizgilerin çarpıklığı ve kompozisyonun parçalı oluşu, açlığın ve ölümün kaotik etkisini görsel dile dönüştürür.

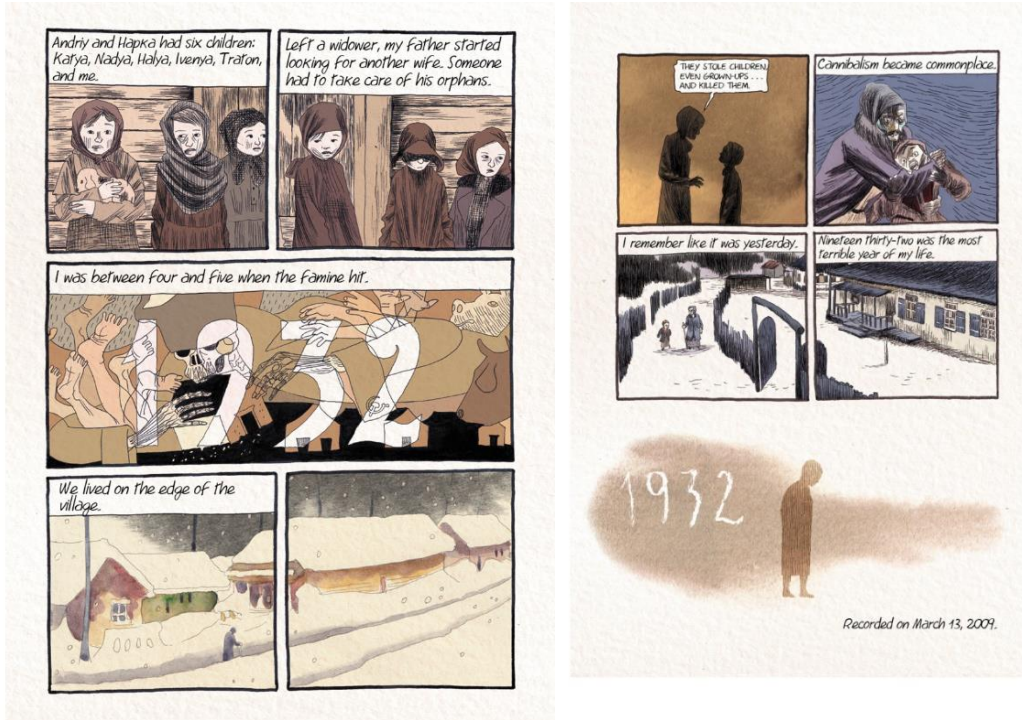
İkinci sayfa ise felaketin somut sonuçlarını daha da sarsıcı bir biçimde sunar (Görsel 3.58). Çocukların ve yetişkinlerin kaçırılıp öldürülmesi, yamyamlığın sıradanlaşması gibi ifadeler doğrudan dile getirilir. Görsellerde soğuk renk paleti ve minimal çizim tarzı hem boşluk hissini hem de karakterlerin duygusal kopuşunu yansıtır. Son karede yer alan

²⁴ Dekulaklaştırma (İng.: *dekulakization*) Rusça'da “zengin köylü” anlamına gelen *kulak* kelimesinden türetilmiş, “köylü sınıfının tasfiyesi” anlamında kullanılan bir terimdir. Sovyetler Birliği'nde 1929-1933 yılları arasında, Stalin liderliğinde yürütülen zorla kolektivizasyon politikalarının bir parçası olarak gerçekleştirilen toplumsal tasfiye ve şiddet kampanyasıdır (<http://92>).

küçük figür ve 1932 tarihinin pastel, silik gölgesi; olayların trajedisini yansıtacak şekilde daha ince bir kalınlıkta ve el yazısına benzer bir yazı tipiyle yazılmıştır.

Görsel 3.58

Notebooks, Holodomor Kıtık Felaketinde Yaşam

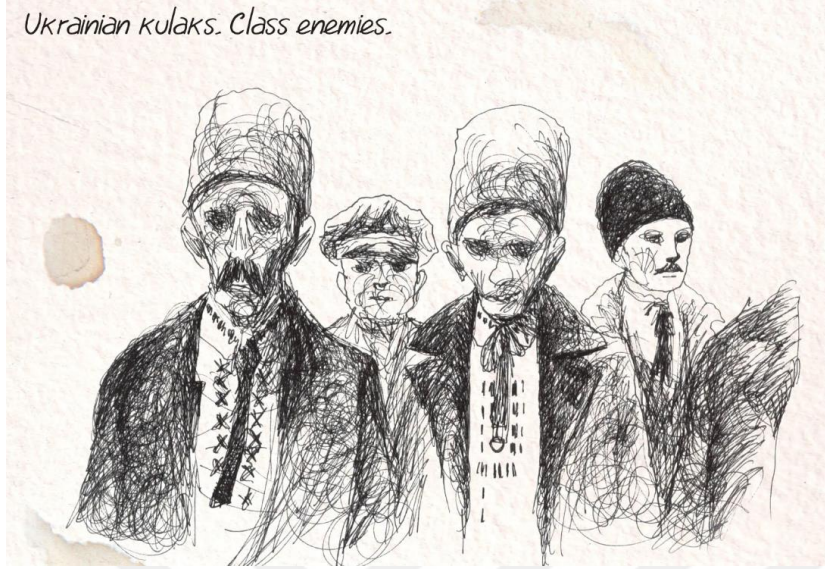


Kaynak: (<http-93>)

Igort'un anlatı biçimi, ağırlıklı olarak bir sözlü belgesel yöntemi benimser. Çizer, görüştüğü yaşlı tanıkların anlattığı hikayeleri not ederek grafik romana aktarır; grafik roman bir röportaj, bir arşiv işlevi görür. Romanın röportajı andıran formu Igort'u katılımcı bir anlatıcı olarak dahil eder. Bu noktada Igort'un kendi ifadeleri de önem taşır. Valerio Stivé ile gerçekleştirdiği röportajında kendini "gazeteci" olarak görmediğini vurgulayan Igort, "gazetecinin işi bittiğinde benim işim başlar" der ve "ben skandal ya da sıcak haber değil, insanlarla ilgileniyorum" diyerek yaklaşımını açıklar (Igort, 2022). Bu sözler, belgeselci mesafesinden uzaklaşıp insan hikayelerini önceliklendiren bir perspektifi işaret eder. Igor'un tanıklıklara yaklaşımının arkasındaki içsel motivasyonu ortaya koyar: travmatik gerçekler karşısındaki duyarlılık ve empati. Yıllarca içten içe birikmiş o muazzam acıyı görmek hem Igort'u hem de okuyucuyu derinden etkiler.

Görsel 3.59

Notebooks, Ukraynalı Kulak Sınıfı ve Arkada Asker Figürü



Çeviri: Ukraynalı Kulaklar. Sınıfsal Düşmanlar.

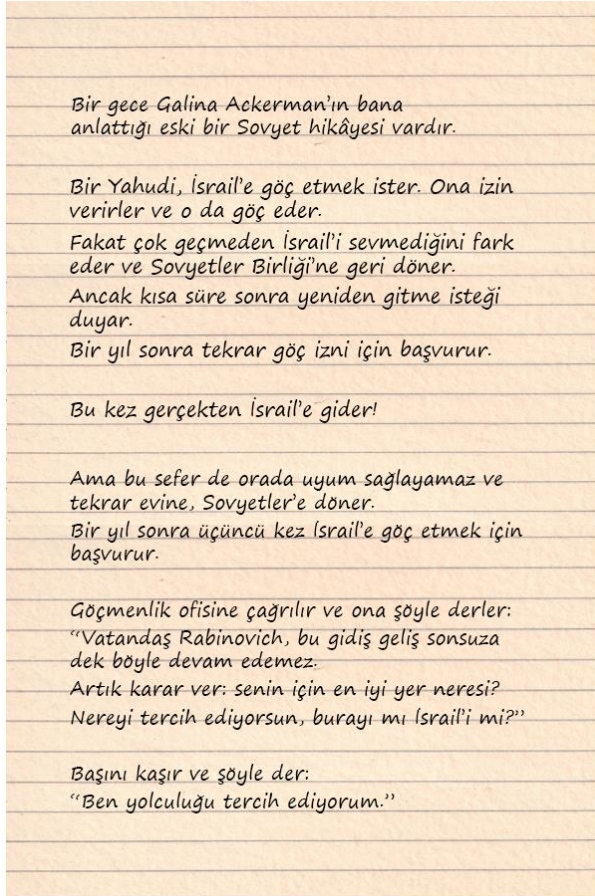
Kaynak: (http-94)

Igort'un çizim dili, hikâyelerin ruh haline uygun olarak farklı ton ve teknikler içerir. Geçmişe ait tarihsel arka plan sahneleri daha düzensiz, tek renkli eskizlerle (Görsel 3.59'daki köylülerin bulunduğu durumu anlatan karalama çizimler gibi), kişisel hikâyelerin anlatıldığı paneller ise keskin konturla ve sepya-kahverengi tonlarıyla oluşturulur. Bu renk paleti çoğunlukla gri ve kahverengi tonlardan ibaret olup soğuk, kasvetli bir atmosfer yaratır. Bir anının tasviri eski bir fotoğraf karesinde olduğu gibi çizilir. Panellerdeki çizimler bulanık silüetleri, araya yerleştirilen hikâye notları takip eder. Sayfa kompozisyonları da bu amaçla planlanmıştır. Gessen'e göre Sovyet subaylarıyla ile bir masadaki çay fincanı eşit detayda çizilir; böylece anlatılar bireysel trajedilerle tarihsel olaylar arasında akıcı bir geçiş yapar (Gessen, 2016). Karakter tasarımı Igort abartıya kaçmaz; yüzler gerçekçi ve tanındıktır. Örneğin, Politkovskaya öyküsünde gazetecinin gözleri ve duruşu çizimle aşırı idealize edilmez, abartılardan kaçınır. Bu yöntem, çizimden önce sahneyi tarafsız bir gözlemci gibi izleyerek gerçek davranışları yakalama çabasıdır. Bu süreçte bellek, yalnızca duyulanların kaydını tutmakla sınırlı kalmaz; Igort'un zihninde şekillenen anlatının çizgisel ifadesine de yön verir. Kullanılan yazı tipi ve metin balonları, çoğunlukla el yazısı veya küçük puntolarla ses tonunu yansıtır. Böylece anlatı, sadece gördüklerini satır satır yazıya döken bir belge değil, anlatılanların yarattığı travmayı da hissettiren bir "not defteri" estetiğine sahiptir.

Görsel 3.60'ta (orijinal not için Görsel 3.61) yer alan bu kısa not, göç, aidiyet ve kimlik arayışının merkezde yer aldığı bir metafor niteliğindedir. Sovyetler ile İsrail arasında mekik dokuyan karakterin, hiçbir yere tam anlamıyla ait hissedememesi ve nihayetinde "Yolculuğu tercih ediyorum" demesi; bireyin sürekli yer değiştirme, belirsizlik ve arada kalmışlık durumunu ifade eder. Görsel anlatıdaki parçalı yapı, bu sürekli hareket hâlini ve hiçbir yere tam anlamıyla yerleşememe halini biçimsel olarak da pekiştirir. Böylece, bu hikâye bireysel bir tercih ve göç travmasının görsel bir anlatısı hâline gelir.

Görsel 3.60

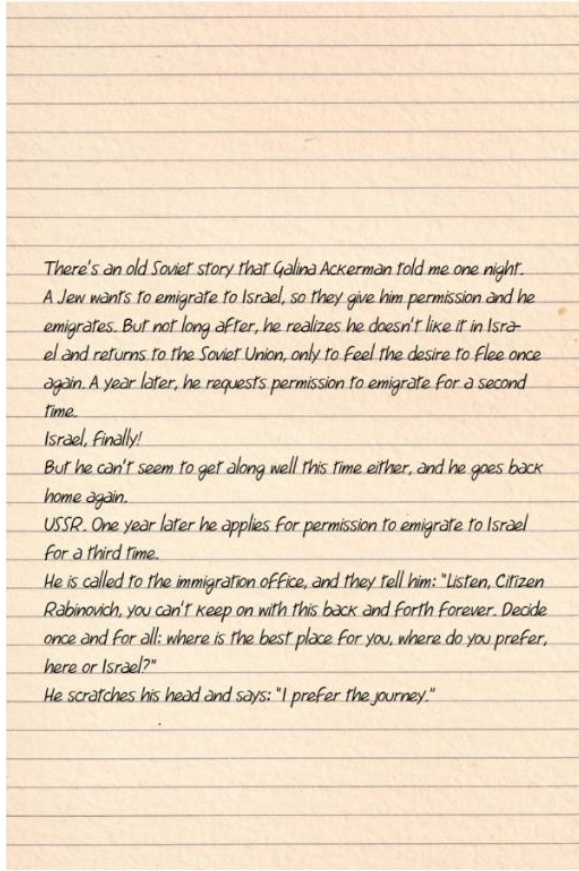
Notebooks, Kimlik Çatışması Temalı Bir Sovyet Anısı



Not:* Yukarıda yer alan görsel, tez yazarı Yekta Kök tarafından 2025 yılında hazırlanmış resmi olmayan bir çeviridir. Metnin orijinal görseli karşılaştırma amacıyla hazırlanmış olup, orijinal görsel aşağıda sunulmuştur.

Görsel 3.61

Notebooks, Sovyet Anısı Orijinal Görseli



Kaynak: (http-95)

Notebooks eserinde işçi sınıfının fiziksel ve psikolojik çöküşünü hem tipografik hem de görsel anlatımla bütünleştirir. Görsel 3.62'deki sayfadaki üst metinlerde konuşmacının geçmişe dair tanıklığı aktarılırken ("Çok uzun süredir sağlıklı olmayan koşullarda çalıştım" / "Ve açıkçası gerektiği gibi beslenemedim."), arka plandaki çizim ve ön plana yerleştirilmiş büyük Kiril harflerle yazılmış üç kelime "İŞ, FABRİKA, HASTALIK" ("РАБОТА, ФАБРИКА, БОЛЕЗНЬ") grafik anlatının hem metinsel hem de görsel eksenini oluşturur.

Her kelime, ardındaki görüntüyle tematik olarak örtüşür: "İŞ" kelimesinin arkasında ağır koşullarda çalışan işçiler ve yükselen dumanlar yer alır; bu, endüstriyel baskı altındaki emeği görselleştirir. "FABRİKA" kelimesi fabrika yapılarının içinde işçileri göstererek yabancılaşmış, anonimleşmiş bireyleri simgeler. Son olarak "HASTALIK", yani hastalık, açlık ve bitkinlik içindeki adamları resmederken, çalışma koşullarının bireyin bedenine ve ruhuna verdiği geri dönülmez zararı vurgular.

Görsel 3.62

Notebooks, İş, Fabrika, Hastalık Yazıları Üzerine Çizimler



Kaynak: (<http-96>)

Bu sayfa, tipografi ile çizimi entegre ederek kelimeleri sadece anlatı aracı değil, görsel birer sembol hâline getirir. Her harf, arkasındaki temsili sahneyle birlikte izleyicide doğrudan bir etki yaratır. Bu, Igort'un sessiz tanıklıkları nasıl görsel bir dile çevirdiğinin güçlü bir örneğidir: emek, endüstriyel üretim ve hastalık, bireyin öznelliğini yok eden bir döngüde birleşir.

Igort'un *Notebooks* eseri, savaş ve totaliterlik travmasını grafik ortamda nakleden güçlü bir örnektir. Eserde Sovyet rejiminin ve sonrasının, iç ve dış politikalarında uyguladığı yöntemlerden etkilenen insanların hayatını yakından inceler, bu coğrafyadaki sivillerin maruz bırakıldığı zorlukları iyi bir dinleyici, usta bir gözlemci olarak okura sunar.

Okuyucuya adeta anıların içinden çıkmış gibi bir estetik sunar; okuyucuyu kayıp bir günlüğün sayfalarını karıştırır gibi merak dolu, özel ve trajik bir yolculuğa çıkarır. Bu özelliğiyle grafik roman, Sovyet mirasının karanlık yüzüyle hesaplaşmak ve gelecek nesillere tanıklık aktarmak için bir araç olarak kullanır; her bir panel hem bireysel hem toplumsal belleğe tanıklık eden bir anıyı not eder.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4 UYGULAMA PROJESİ

Araştırmalar sonucunda elde edilen bulgular, grafik romanın etkili bir hikâye anlatım aracı olduğunu ve zaman içerisinde evrilerek farklı görsel sanat formlarıyla bütünleşebilen yaratıcı eserlerin üretimine olanak sağladığını göstermektedir. Grafik romanın özgün doğası, aktarmak istenen mesaja göre çeşitli biçimlere dönüşebilmekte; anlatı yapısı da bu doğrultuda farklılaşmaktadır. Aynı anlatı ilkeleriyle işleyen devasa bir sütun üzerindeki savaş betimli rölyeflerle, ardışık karelerle ilerleyen fotoğraflı romanların benzer bir görsel süreklilik içinde değerlendirilebildiği görülmüştür. Dolayısıyla grafik roman, anlatı potansiyelini başka medyumlarla birleştirerek genişletme kapasitesine sahip bir yapıdır. Sunduğu bu esneklik, türün etkileşim kurabileceği ifade araçlarını çeşitlendirmekte ve hâlâ keşfedilmemiş yaratıcı olanaklara kapı aralamaktadır.

Hazırlanan uygulamada, anlatı biçimi olarak geleneksel senaryo yapısı yerine, sanatsal çeşitliliği ön plana çıkarmak amacıyla şiirsel bir üslup tercih edilmiştir. Bu doğrultuda, savaşın anlamsızlığı ve yıkıcılığı üzerine yazılmış şiirlerden yararlanılmış; özellikle tematik yoğunluğu yüksek metinler aracılığıyla anlatımın derinleştirilmesi amaçlanmıştır. Araştırmalar kapsamında, serbest ölçüde yazılmış olan ve savaşın fiziksel yıkımıyla zihinsel kaosu dilsel unsurlar ve noktalama işaretleri aracılığıyla yansıtan Ciaran Carson’a ait *Belfast Confetti* şiiri incelenmiştir. Söz konusu şiirin, grafik romanın görsel anlatım gücüne uygun çok katmanlı bir ifade yapısı sunduğu değerlendirilmiş; bu sebeple, şiirden ilhamla daha genel bir savaş anlatımı oluşturmak amacıyla araştırmacı tarafından özgün bir metin kaleme alınmıştır. Şiir, savaşın dil üzerindeki yıkıcı etkisini ve bireyin zihinsel dağınıklığını görsel anlatım unsurlarıyla birlikte sorgulayan bir metin olarak ele alınmıştır. Aşağıdaki dizeler, ardışık anlatıda noktalama işaretlerinin ve sözdiziminin nasıl birer anlam aracına dönüşebileceğine dair yaratıcı bir örnek sunmaktadır:

Zırhlı birlikler ilerlerken aniden
Ünlem işaretleri yağıyordu gökten
Harap bir evden çıkan kelimeler
Bunu izleyen bir çocuğun gözlerindeki—
Bir kesik çizgi ve dehşet kapladı içimi
Cümlemi tamamlamadan kaçmaya başladım
Barikatlar, dikenli tel kıvrımları

Güvenli noktalar kalmamıştı.
Sorular patlarken kafamda:
"Nasıl geldim buraya?"
"Neden varım dünyada?"
Cümle kurmak bile zorlaştı,
Boğulmuş kelimeler gibi,
Virgüller, tireler –
Susturulmuş bir dilin şarapnelleri.
(Tez yazarının kendi şiiri, kişisel çalışma, 2025)

Uygulama projesi, grafik romanın doğasında bulunan melez anlatı yapısını göz önünde bulundurarak hem içerik hem biçim açısından çoklu bir görsel dil arayışına dayanmaktadır. İncelenen örneklerden farklı olarak uygulama projesinde, dijital ortamda çizilmiş illüstrasyonlara ek olarak, savaş dönemlerine ait arşiv fotoğrafları, doğal yüzey dokuları ve tipografik düzenlemeler bir araya getirilmiş; bu öğelerin bir bütün içinde sunulmasıyla ifade çeşitliliği sağlanması amaçlanmıştır. Eser, bu yönüyle grafik romanın disiplinler arası niteliğini vurgularken, anlatım biçimlerinin yeniden kurgulanabilme kapasitesine dair bir deney alanı da oluşturmuştur.

Eserde anlatıcı, savaşın yıkıcı etkilerine tanıklık eden bir figür olarak konumlandırılmıştır. Anlatıcı, bir yandan savaşın sivil yaşam üzerindeki tahribatını gözlemlerken, diğer yandan süreç boyunca yaşadığı çaresizlik hissini ve iç buhranları okuyucuya açarak, bireysel bir tanıklık alanı sunar. Bu anlatıcı karakter hem masum bir sivil hem korku içindeki bir bireyi hem de savaşın içinde yitirilen insanlık değerlerini temsil etmektedir.

Eserin sayfa düzeni de çok katmanlı yapıyı yansıtmak amacıyla yenilikçi bir biçimde kurgulanmıştır. Grafik romanlarda sıklıkla tercih edilen dikey sayfa düzeninin aksine, projede 24,13 x 15,24 cm (6" x 4") ölçülerindeki klasik grafik roman formatı yatay düzlemde uygulanmış; böylece sinematik bir etki yaratılması hedeflenmiştir. Kitap, sert mukavva kapaklı ve 170 gram kuşe kâğıttan oluşan iç sayfalarla, yatay formdaki bir akordiyon kitap biçiminde tasarlanmıştır. Akordiyon yapısı tercihi, aynı zamanda araştırma kapsamında incelenen Ur Kraliyet Sancağı, Trajan Sütunu, Bayeux Halısı ve Heiji dönemi parşömenleri gibi yatay, süreklilik taşıyan geleneksel ardışık sanat örnekleriyle biçimsel bir paralellik kurmaktadır. Yatay ekseninde yerleştirilen çift sayfalar, hem bağımsız sahneler olarak işlev görmek hem de taşan görseller aracılığıyla birbirine bağlanarak anlatının ardışık yapısını güçlendirmektedir (Görsel 4.1). Bu kurgu yapısı,

Grafik anlatının odağı, cephe tasvirlerinden ziyade savaşın siviller üzerindeki yıkıcı etkilerine yönelmiştir. Çalışmada savaşın yüceltmekten uzak tutulması gerektiği, aksine insan eliyle gerçekleştirilmiş bir suç olduğu fikri ön plana çıkarılmıştır. Bu bağlamda eser, geçmişte ve günümüzde yaşanan savaşlarda yalnızca birkaç saniyelik bir anda ölüm-kalım mücadelesi veren masum insanların yaşadığı korku ve çaresizliği görünür kılmayı ve izleyicide ahlaki ve duygusal anlamda bir farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır.

Hikâye, soyut bir anlatıcı figürü olarak savaş mağduru bir çocuğun tanıklığı etrafında kurgulanmıştır. Çocuğu simgelemek üzere, Yunanca'da "yıldız" anlamına gelen *Aster* ismi tercih edilmiştir. Aynı zamanda bu isim, anlatının şiirsel yapısı, tipografiyle kurduğu ilişki ve noktalama işaretlerinin bilinçli kullanımıyla birlikte düşünüldüğünde, yıldız biçimindeki asteriks (*) simgesini de temsil eder. Asteriks, metin içinde görünmeyen ya da açıklanmaya ihtiyaç duyan anlam katmanlarına işaret eden bir araç olarak işlev görür. Benzer şekilde, *Aster* ismi de savaşın görünürdeki yıkımı ve zafer anlatılarının ötesinde, satır aralarına sinmiş olan psikolojik ve duygusal tahribatlara dikkat çeker. Bu simge, anlatının farklı bölümlerinde çeşitli kavramsal göndermeleri temsil etmek üzere görsel bir unsur olarak da kullanılmıştır.

Eserin hem bütünsel hem de parçalı yapıdaki süreklilik arz eden kurgusunu yansıtmak amacıyla, kapakta yer alan başlık tipografik olarak "ambigram" tekniğiyle tasarlanmıştır (Görsel 4.3). Ambigram, belirli bir açıdan bakıldığında, döndürüldüğünde ya da yansıtıldığında okunabilirliğini ve anlamını koruyan veya farklı bir anlam kazanan, simetri ve görsel algı ilkelerine dayalı kaligrafik bir tasarım biçimidir. Ambigramlar, özellikle harf biçimlerinin dönüşebilirliğine dayalı olarak algıda süreklilik ve çok katmanlılık sağlar. Böylece, eserin ismi olan *Aster*, ambigram formunda tasarlanarak görsel ve kavramsal düzeyde anlatının duygusal derinliğini yansıtan bir ifade aracı hâline getirilmiştir. Dağınık bir alev silüetini andıran bu el yazısı formu, savaşın yarattığı düzensizlik, kırılganlık ve belirsizlik gibi duygusal temaları görsel düzeyde izleyiciye aktarır (Görsel 4.4). Tasarım, sadece okunabilir bir başlık olmaktan öte, anlatının ruhunu taşıyan metaforik bir katman işlevi görmektedir.

Görsel 4.3

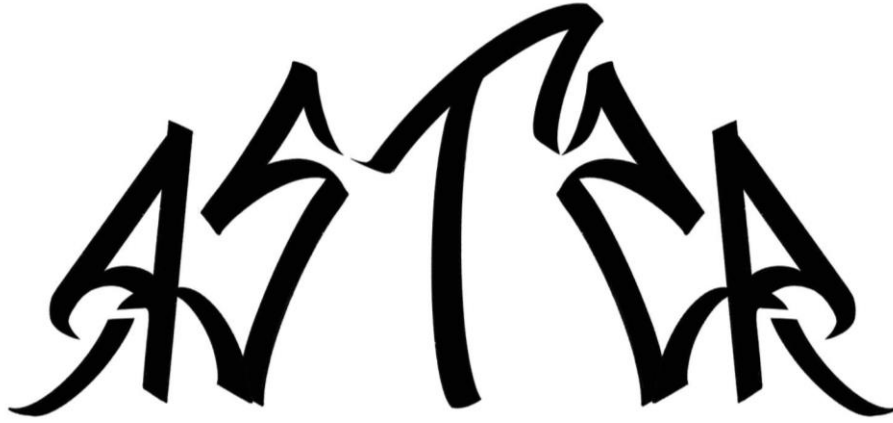
Aster İsmi İçin Yapılan Ambigram Çalışmaları



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.4

Eserde Kullanılmak Üzere Seçilen Ambigram Yazısı



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Kapak sayfasında yer verilen, II. Dünya Savaşı sonrası Hiroşima'dan kalma karartılmış bir oyuncak bebek fotoğrafı üzerine konumlandırılan, turuncu ve kırmızı geçişli *Aster* yazısı ise, hem savaşın masumiyet üzerindeki yıkıcı etkisine hem de anlatının tematik atmosferine görsel bir vurgu yapmaktadır (Görsel 4.5). Proje içinde yer alan sayfalarda da çeşitli savaş zamanlarına ait arşiv fotoğraflarından faydalanılmış, kurmaca olan

hikâyenin içinde savaşın yaşanmış yıkımlarına ve bireyin tanıklığına dikkat çekilmesi amaçlanmıştır.

Görsel 4.5

Kapak Sayfasının Katmanları



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Hikâye, sert görünümlü bir komutan figürünün bir kasabanın bombalanması emrini verdiği sahneyle başlamakta; bombaların düşüşü ise “ünlem” işaretleriyle betimlenen grafik bir düzenlemeyle temsil edilmektedir. Bu sahnede II. Dünya Savaşı'na ait gerçek bir bombardıman uçağı fotoğrafına yer verilmiştir. Takip eden sayfada, patlamanın etkisi, yanmakta olan eski bir ev fotoğrafıyla birleşerek aktarılır. İlk sayfa savaşın başlangıcını resmederken, ikinci sayfa yıkım anına tanıklık eden bir çocuğun gözünden olayları aktarmaya yöneliktir.

Alevler, bilinçli olarak çocuk çizimlerinin sade estetiğini taşıyacak biçimde tasarlanmış; anlatım, bir çocuğun günlüğünü andıran duygu ve izlenimlerle şekillendirilmiştir. Evden yükselen sesler ise alevlerin dumanına dönüşerek, el yazısıyla oluşturulmuş silüetler hâlinde sayfaya yerleştirilmiştir. Tanıklık eden çocuğun görseli, Kuzey İrlanda'da yaklaşık otuz yıl süren ve “The Troubles” olarak anılan iç savaş döneminden, ön planda çocukların yer aldığı bir fotoğraftan alınan bir kesitle temsil edilmiştir.

Görsel 4.6

Uygulamaya Ait Çift Sayfa Örneği 1



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Kitabın üçüncü sayfasında, savaş dönemine ait arşiv fotoğraflarıyla desteklenen kaçış hareketi, grafik roman panelleri aracılığıyla dinamik bir biçimde görselleştirilmiştir. Patlamayı ve savaşın yıkıcı etkisini temsil eden sıcak tonlardaki renk paleti, anlatının duygusal yoğunluğunu artırmaktadır. Askerlerin bağırışları, çocuğun kaçış hareketiyle uygun bir şekilde panellere yerleştirilmiş; çocuğun iç sesi ise daha dağınık ve karanlık bir yazı diliyle, panellerin arka planında konumlandırılmıştır. Bu biçimsel tercih, çocuğun stres anındaki zihinsel karmaşasını vurgulamak amacıyla uygulanmıştır.

Devamında gelen dördüncü sayfada ise anlatıcı konumundaki çocuk, bir çıkmazla karşı karşıya kalmıştır. Sayfada, çeşitli savaş dönemlerinden alınmış barikat ve kontrol noktalarına ait arşiv fotoğrafları arka ve ön planlarda bir arada sunulularak anlatının tarihsel katmanları güçlendirilmiştir. Dikenli tel çizimleriyle görsel gerilim artırılmış, fiziksel sınırların psikolojik bir sıkışmışlığı da temsil etmesi hedeflenmiştir.

Görsel 4.7

Uygulamaya Ait Çift Sayfa Örneği 2



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Beşinci sayfada, kitabın ilk iki sayfasıyla görsel süreklilik kuran patlama çizimi yer almaktadır. Arka plan, bant notlarla yapııştırılmış patlama fotoğraflarıyla desteklenerek görsel bir bellek alanı oluşturulmuştur. Bu sahnede, anlatıcının içsel çözümlemeleri ön plana çıkar; ana karakter olan çocuk, savaşın ortasında bir olgunlaşma sürecine girer ve çevresinde tanık olduğu yıkımı sorgulamaya başlar. Patlama çiziminin çocuğun zihninden yükselen bir soru işareti formunda tasvir edilmesi, fiziksel yıkım ile zihinsel çatışmayı eşzamanlı olarak simgeleme amacı taşımaktadır.

Altıncı sayfanın merkezinde çocuk figürü konumlandırılmıştır. Önceki sayfalarda tanıklık edilen travmatik olayların etkisini temsil etmek üzere gözleri kapalı bir biçimde görselleştirilen çocuk, bu sahnede bastırılmışlık ve susturulmuşluk temaları çerçevesinde bir saklanma halindedir. Bu görsel anlatım, savaşın çocuklar üzerindeki psikolojik yükünü ve sessizliğe mahkûm edilme durumunu güçlü biçimde ifade etmeyi hedeflemektedir.

Görsel 4.8

Uygulamaya Ait Çift Sayfa Örneği 3



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Yedinci sayfada, önceki sahnelerde baskın olan sıcak renk tonları yerini mavi tonlara bırakır. Geçiş, çocuğun çaresizliğini ve sessizliğe boyun eğişini sembolik bir biçimde yansıtmaktadır. Sayfa boyunca, savaşın yıkıcılığına dair çocuğun tanıklığına eşlik eden savaş dönemine ait arşiv fotoğrafları çevresel bir kuşatma oluşturur. Oluşturulan düzenlemeyle, görsel olarak çocuğun içsel yalnızlığını betimlemeyi amaçlanmıştır. Aynı zamanda bu sahne, anlatının son sayfasına geçiş işlevi üstlenir.

Son sayfada ise, savaşın çocuklar üzerindeki kalıcı etkileri, bir merminin üstünden yükselen duman silüeti boyunca sıralanmış fotoğraflar aracılığıyla görselleştirilmiştir.

Burada anlatılan hikâye, bir çocuğun yaşadığı travmatik anların ötesinde, savaşın temsili olarak bir merminin yol açtığı yıkımı görünür kılar. Farklı disiplinlerden yararlanan bu çok katmanlı yaklaşım, anlatı ile tarihsel gerçeklik arasında doğrudan bir bağ kurar. Merminin üzerindeki siyah boşluk ise, hikâyenin sonunu belirten bir “nokta” işlevi görür; sessiz ama güçlü bir kapanış imgesi sunar.

Görsel 4.9

Uygulamaya Ait Çift Sayfa Örneği 4



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Hazırlanan uygulama projesi, grafik romanı bir tasarımcı bakış açısıyla ele alarak; görsel sanat, edebiyat, tipografi ve fotoğraf gibi çeşitli anlatım araçlarını bütüncül bir yapıda birleştirmeyi amaçlamaktadır. Çalışma, yürütülen araştırmalardan elde edilen bulgular doğrultusunda, savaşın yıkıcı ve gerçek yüzünü kurmaca bir anlatı içerisinde aktararak dramatik etkisini güçlendirmeyi hedeflemektedir.

Uygulama, ardışık anlatının sunduğu yapısal potansiyelden faydalanarak yalnızca bir hikâye değil, aynı zamanda savaşın insan üzerindeki kalıcı travmalarını anlatan bir hafıza arşivi oluşturmayı amaçlar. Anlatı, savaşları ulusal kimlikler ya da kahramanlık mitosları üzerinden değil; kimliksiz, evrensel bir felaket olarak ele alarak masum sivillerin yaşadığı derin acılara odaklanmaktadır. Bu yaklaşım, grafik romanın ifade gücünü genişleterek, onu klasik kahraman anlatılarının ötesine taşıyan, bireyin üzerindeki kaos ve yıkım anlatısı sunar. Böylece çalışma, grafik romanın sanatsal anlatım olanaklarını keşfetmekle kalmayıp; savaşın birey üzerindeki etkilerini estetik, etik ve duygusal düzeyde aktarmada güçlü bir alternatif mecra olduğunu ortaya koymaktadır.

Görsel 4.10

Aster, Kapak Sayfası



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.11

Aster, Uygulama Sayfası 1



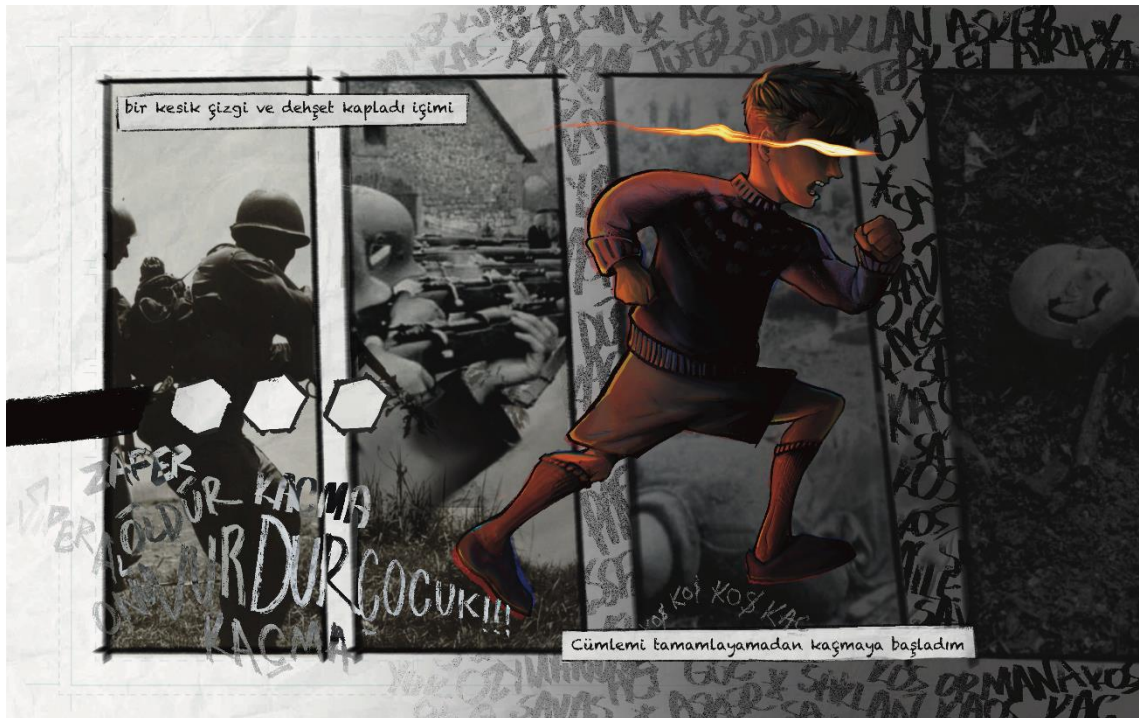
Kaynak: Yekta Kök, 2025

Aster, Uygulama Sayfası 2



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Aster, Uygulama Sayfası 3



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.14

Aster, Uygulama Sayfası 4



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.15

Aster, Uygulama Sayfası 5



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.16

Aster, Uygulama Sayfası 6



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.17

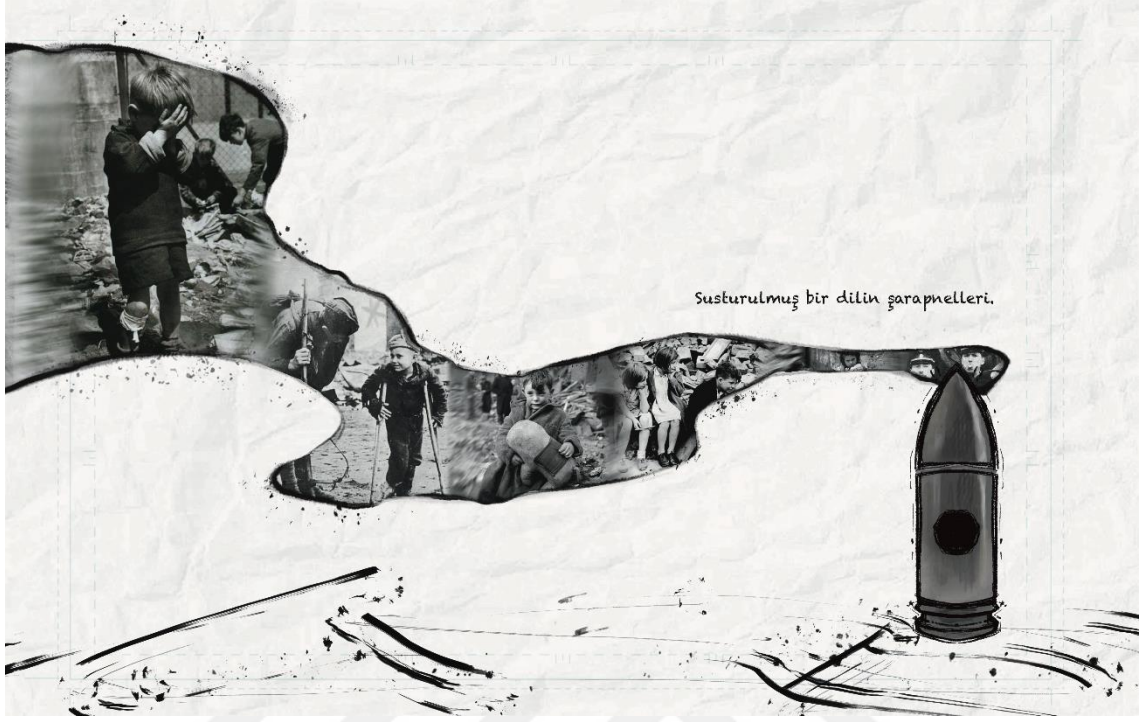
Aster, Uygulama Sayfası 7



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.18

Aster, Uygulama Sayfası 8



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.19

Aster, Arka Kapak Sayfası



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.20

Uygulama Projesine Ait Ön ve Arka Kitap Kapakları



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.21

Uygulama Projesine Ait Çift Taraflı İç Sayfalar



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.22

Uygulama Projesinin Ön Sayfaları



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Görsel 4.23

Uygulama Projesinin Arka Sayfaları



Kaynak: Yekta Kök, 2025

Tez çalışması kapsamında hazırlanan uygulama projesine ilişkin olarak, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü sergi alanında eserle aynı adı taşıyan bir sergi düzenlenmiştir. Sergi için özel olarak tasarlanmış bir kapak görseli hazırlanmış; *Aster* adlı eserin yöntemi, amacı ve önemini vurgulayan bilgilendirici bir açıklama metnine yer verilmiştir. Eserin, sergi katılımcıları tarafından daha anlaşılır biçimde deneyimlenmesini ve anlatıdaki detayların yakından incelenmesine imkân sunmak amacıyla, sayfalar büyük ebatlı kuşe kâğıtlara basılmış; her biri bitişik düzende yerleştirilerek anlatının yatay düzlemde ilerleyen bütüncül ve girift kompozisyonunun daha kolay kavranması hedeflenmiştir.

Görsel 4.24

Uygulamaya Projesi Sergisi



Kaynak: Yekta Kök, 2025

5 SONUÇ

Grafik roman, ardışık görsel anlatımın bir formu olarak yalnızca modern dönemlerin değil, insanlık tarihinin en erken dönemlerinden itibaren kullanılan iletişimsel bir ifade biçiminin çağdaş bir uzantısıdır. Her ne kadar bu formun tarihsel gelişimi, sembolik özellikleri ve anlatı teknikleri insanlık iletişiminin evrimsel süreciyle ilişkilendirilse de grafik romanın modern biçimi; diğer sanat dallarıyla etkileşim hâlinde gelişmiş, kendine özgü bir estetik ve anlatım dili oluşturarak bağımsız bir sanat formu hâline gelmiştir. Sanat formlarının dönemsel olarak evrimleştiği ve devam eden süreçte dönemin ruhunu, kolektif hafızasını ve estetik anlayışını yansıtan temsiller ürettiği göz önünde bulundurulduğunda, grafik romanın da özellikle savaşlar ve felaket anları gibi travmatik tarihsel kırılmalarla şekillenen bir anlatı disiplini hâline geldiği görülmektedir.

Tez çalışmasının temel odak noktası, savaşların grafik romanın biçimsel ve tematik evriminde nasıl bir belirleyici rol üstlendiğini, grafik romanın yalnızca sanatsal bir anlatı değil aynı zamanda tarihsel bir kayıt, bellek aktarıcısı ve tanıklık formu olarak nasıl konumlandığını ortaya koymaktır. Çalışma boyunca yapılan analizler, grafik romanın tarihsel olaylara dair birincil tanıklıklar sunduğunu, bu yönüyle yalnızca kurgu değil; belgesel, eleştirel ve eğitsel bir potansiyel taşıdığını göstermiştir. Grafik roman anlatılarının sıkça maruz kalınan “çocuksu” ya da “hafif” bir tür olduğu yönündeki önyargılara karşı, tez çalışması grafik romanın toplumsal travmaların ve savaş gerçekliğinin estetik ama aynı zamanda doğrudan temsil edildiği bir araç olduğunu kanıtlamayı amaçlamıştır. Araştırmanın her bir bölümü, grafik roman disiplini kavramsal, biçimsel ve tarihsel çerçevelerde tartışarak, savaş-sonrası anlatılardaki görsel hafızayı ve toplumsal duyarlılığı anlamlandırmaya katkı sunmuştur.

Araştırmalarda, grafik romanın anlatı gücünü ve ardında yatan işleyiş dinamiklerini analiz ederek, biçimin ötesindeki kavramsal ve düşünsel yapıyı açığa çıkardığı vurgulanmaktadır. Tezin başlangıç varsayımı, modern grafik romanın daha geniş bir tanımla ardışık görsel anlatı formunun evrimsel bir sonucu olduğudur. Bu bağlamda, grafik romanın yalnızca bir görsel hikâyeleme yöntemi değil, aynı zamanda zaman, mekân ve hız gibi fiziksel kavramların anlatı yoluyla yeniden kurulduğu özgün bir anlatı evreni sunduğu ortaya konmuştur. Grafik romanın bu yönüyle, diğer sanat

disiplinlerinden ayrıldığı; okuyucuya biçimsel ve kavramsal düzlemde farklı anlatı evrenleri arasında geçiş yapma imkânı tanıdığı savunulmaktadır.

Görsel ve metinsel unsurların arkasındaki yapıyı kavramak, sıralı anlatı biçiminin daha doğru okunmasına olanak tanır. Panellerin, karakter tasarımlarının, konuşma balonlarının, anlatı kutularının ve tipografinin salt estetik öğeler değil; anlatının zaman-mekân ilişkisini ve duygusal yoğunluğunu yapılandıran temel bileşenler olduğu vurgulanmıştır. Özellikle panel aralarındaki çizilmeyen zamanı ifade eden “boşluklar”ın okuyucuda hareket, duraklama ya da geçiş hissi uyandırdığı ve bu sayede okuyucunun anlatı dünyasına gözlemci bir aktör olarak dahil olduğu iddia edilmiştir.

Ayrıca sesin grafik karşılığı olarak değerlendirilen konuşma balonları ve anlatım kutularının tipografik biçimlerinin, yalnızca sözün içeriğini değil aynı zamanda sesin tınısını, karakterin duygusal durumunu ya da olayın fiziksel şiddetini yansıtabileceği ortaya konmuştur. Tipografi, bağırma, fısıldama, öfke veya patlama gibi olguların kavramsal düzeyde anlatılmasına aracılık eden önemli bir grafik araç olarak değerlendirilmiştir.

Araştırma aynı zamanda grafik romanın sembolik yönünü de ele alarak, kullanılan ikonların, görsel metaforların, sinematik ışık-gölge kompozisyonlarının ve stilize çizimlerin anlatıya nasıl yön verdiğini incelemiştir. Araştırmalar sonucunda görsel ifadelerin basitleştikçe daha evrensel ve etkili hâle geldiği, anlatının kapsayıcılığını artırdığı gözlemlenmiştir. Detaylı ve karmaşık betimlemeler kimi zaman okuyucuyu anlatıdan uzaklaştırırken; sadeleştirilmiş ve stilize edilmiş çizimler, anlatıya evrensel bir erişilebilirlik ve duygusal yakınlık kazandırmaktadır. Bu yönüyle grafik roman, empati yaratma potansiyelini güçlendirmekte, okurla daha derin bir duygusal bağ kurabilmektedir. Sonuç olarak grafik roman, biçimsel özelliklerinin yanında sembolik, duygusal ve psikolojik katmanlarıyla da ele alınması gereken çok boyutlu bir anlatı türüdür.

Araştırmanın devamında grafik romanın tarihsel evrimi, ilgili literatür taraması eşliğinde değerlendirilmiş; böylece hem biçimsel hem de düşünsel olarak kavramın temelleri sağlamlaştırılmıştır. Grafik romanın tarih öncesi ve antik dönemlerden günümüze dek uzanan ardışık anlatı geleneğiyle kurduğu ilişkiyi göstermek amacıyla tarihsel örnekler yer verilmiş; Ur Kraliyet Sancağı, Trajan Sütunu gibi yapıtların ardışık sanatın erken örnekleri olduğu ve propaganda ya da zafer anlatısının taşıyıcısı olarak kullanıldıkları

aktarılmıştır. Erken dönem örnekleriyle birlikte grafik romanın savaş temalarıyla ilişkisi tarihsel bağlamda temellendirilmiş; ardışık sanatın sadece bir anlatı biçimi değil, aynı zamanda toplumsal hafızayı inşa eden bir araç olarak işlev gördüğü savunulmuştur.

Orta Çağ'da kodeks formunun gelişimi ve el yazmalarındaki görsel anlatı pratikleri, sonrasında matbaa ve basılı kültürle birleşerek modern grafik romanın biçimsel temelini oluşturmuştur. 19. yüzyılın sonlarına doğru gelişen gazete bantları ve fanzin kültürü, ardışık anlatının halk arasında erişilebilirliğini artırmış ve grafik romanın demokratikleşmesine katkı sağlamıştır. 20. yüzyılın başlarında biçimsel olarak olgunlaşan grafik roman, esasen dünya savaşlarıyla birlikte içeriksel bir kırılma yaşamış; savaşlar, ardışık anlatı türünü yeniden tanımlayan temel bir eşik olmuştur. Bu dönemde grafik romanlar, ulus-devlet ideolojileri doğrultusunda propaganda araçlarına dönüşmüş; kahraman figürleriyle özdeşleşen, düşmanı canavarlaştıran söylemlerle mitolojik boyut kazanmışlardır. Grafik romanın etkin ifade gücü, okuyucuyu farklı ideolojik kurgularda aktif bir izleyici ve özdeşlik kurucu bir figüre dönüştürmüştür.

Savaş sonrası dönem ise grafik romanın hem estetik hem de tematik olarak dönüşüm geçirdiği bir evreye işaret etmektedir. Bahsi geçen dönemde, yalnızca propaganda işlevinden sıyrılan grafik romanlar; savaşın yol açtığı bireysel ve kolektif travmaları aktarmaya yönelik daha içe dönük, daha cesur anlatılar üretmeye başlamıştır. Küreselleşmeyle birlikte ortak insani kaygıların öne çıkması, görsel anlatı formunun farklı kültürlerde benzer biçimlerde yeniden üretilmesine olanak tanımıştır. Grafik roman, böylelikle bir yandan kültürel bir hafıza aracı, diğer yandan ise kimlik, direniş ve bellek anlatılarını taşıyan yaratıcı bir mecra olarak yeniden tanımlanmıştır.

Savaşların beraberinde evrilen grafik roman sanatı, yalnızca bir eğlence aracı değil; savaş, toplumsal travma ve kültürel etkileşim süreçlerinde işlevsel bir anlatı formu olarak konumlanmaktadır. Bu bağlamda hem bir sanat nesnesi hem de tarihsel belge olarak okunabilirliği artmış; propagandadan bireysel tanıklığa, kolektif hafızadan kültürel yeniden inşaya uzanan çok katmanlı bir anlatı potansiyeline ulaşmıştır. Grafik roman, özellikle savaş anlatıları bağlamında, kültürel bir “yumuşak güç” ve aynı zamanda bir “kültürel silah” olarak da değerlendirilebilecek önemde bir iletişim aracıdır.

Araştırmanın son bölümünde ortaya konulan bulgular, çağdaş grafik roman anlatısının aynı zamanda savaşların kötücül doğasını belgeleyen, öğretici ve dönüştürücü bir anlatı aracı olduğunu göstermektedir. İncelenen eserlerde, savaşın gerek cephede gerekse sivil

yaşamda doğrudan ya da dolaylı yoldan yol açtığı kolektif travmaların izleri belirgin biçimde gözlemlenmiştir. Grafik roman sanatçıları, travmaların aktarımı konusunda önemli bir sorumluluk üstlenmiş; sanatın dönüştürücü gücüyle toplumsal hafızaya katkıda bulunmuşlardır. Bu anlamda grafik roman, okuyucusunu yalnızca izleyici olarak değil, aynı zamanda anlatının içindeki bir özne olarak konumlandırmakta; sanatçı, kurmaca ile gerçekliğin sınırlarını etik ve anlatısal sorumluluk çerçevesinde inşa etmekle yükümlü olmaktadır.

Tez kapsamında incelenen eserler, tarihsel gerçekliklerin grafik roman anlatısı içerisindeki temsiline odaklanmış ve metin ile görsel anlatım bir arada yorumlanarak çözümlemeler yapılmıştır. Özellikle I. Dünya Savaşı'nı konu alan eserlerde siper yaşamı, askerlerin yaşadığı fiziksel ve psikolojik yıkım ve doğanın bir savaş aracı hâline getirilişi gibi temalar öne çıkarken; II. Dünya Savaşı anlatılarında daha çok sivil halk üzerindeki etkiler, etik dışı savaş uygulamaları ve travmatik mirasın bireysel yaşantılardaki yansımaları ön plana çıkmıştır. *Yalın Ayak Gen* ve *Maus* gibi öncü eserler hem içerikleriyle hem de biçimsel cesaretleriyle grafik roman anlatısının savaş sonrası travma aktarımı açısından ne denli güçlü bir araç olabileceğini kanıtlamış; bu eserlerin akademik alandaki kabulünü de beraberinde getirdiği gözlemlenmiştir.

Soğuk Savaş ve nükleer korku teması üzerinden kurgulanan alternatif evren anlatıları ise, tarihsel gerçekliklerin yerini spekülatif bir sorgulamaya bıraktığı anlatılar olarak değerlendirilmektedir. Bu anlatılarda süper güçler, nükleer tehdidin simgesel uzantısı hâline getirilmiş ve kahramanlık mitosları aracılığıyla politik-ideolojik yapılar eleştirilmiştir. Nükleer felaket, yalnızca fiziksel bir yıkım değil; aynı zamanda bireyin insani yönlerinden uzaklaşmasına neden olan bir güç metaforu olarak kullanılmıştır. Bu durum, süper insan temasının da esasen savaş sonrası toplumsal çaresizliğin ve teknolojik üstünlük arzusunun bir dışavurumu olduğunu göstermektedir.

Sivil direniş temalı eserler ise, yakın dönem çatışmalarına ve işgallere odaklanan grafik romanların alternatif anlatı teknikleriyle nasıl yeniden üretildiğini gözler önüne sermiştir. Sivil direniş anlatılarında doğrudan tanıklık, habercilik ve belgesel yön ön plandadır; fotoğraf ya da yazılı belgelerin sınırlı kaldığı yerlerde grafik romanın görsel gücü devreye girmektedir. İncelenen eserlerde sivil yaşamın kırılganlığı, savaşın görünmeyen yüzü ve tanıklığın etik sorumluluğu ön plana çıkmıştır. Bu çalışmalar aynı zamanda deneysel

çizim teknikleri, görsel metaforlar ve anlatı boşluklarıyla yeni bir anlatı dili yaratmakta; grafik veya çizgi habercilik gibi türlerin önünü açmaktadır.

Ancak unutulmamalıdır ki araştırma dahilindeki tüm eserler, sanatçıların bireysel perspektifinden üretilmiş öznel anlatılardır. Bu nedenle aktarılan travmalar, tarihsel gerçeklikten ziyade sanatsal bir yeniden kurulumun ürünüdür. Grafik roman sanatçıları, genellikle savaşı lanetleyen ve onun doğuracağı felaketleri işaret eden bir tavırla eser üretmiş olsalar da sanatçının bireysel ideolojisi, sınırlı kaynaklara erişimi ve anlatı tercihi doğrultusunda incelenen eserler mutlak bilimsel belgeler olarak değil; düşünsel, sembolik ve sanatsal tanıklıklar olarak değerlendirilmelidir. Nitekim grafik romanın gücü de tam olarak burada ortaya çıkmaktadır; tarihi yalnızca belgelemek değil, anlamlandırmak ve yeniden anlatmak için resmedilmelidir.

Araştırmanın pratik bir devamı olarak geliştirilen uygulama projesi, tez sürecinde ulaşılan teorik ve görsel bulguları somutlaştıran yaratıcı bir deneyim alanı sunmaktadır. Uygulama çalışması, grafik romanın biçimsel araçlarının tutarlı kullanımı esas alınarak, savaş teması etrafında bireysel ve toplumsal gözlemlerin farklı araçlarla harmanlandığı özgün bir anlatı formu olarak kurgulanmıştır. Hem yenilikçi hem de geleneksel anlatım tekniklerinin bir araya getirildiği uygulama çalışması, savaşın bireyde ve toplumda bıraktığı izleri görselleştirmeye ve okuyucuya yeni bir deneyim alanı sunmaya yönelmiştir. Bu kapsamda grafik romanın yalnızca bir anlatı olarak sunumu değil, aynı zamanda bir medyum olarak deneyimlenmesi ve bu alanda özgün eserler üretilmesine katkı sağlanması hedeflenmiştir.

Araştırma süresince elde edilen veriler doğrultusunda grafik romanın yalnızca savaş ve savaş sonrası travmalarla sınırlı olmayan; bireysellik, yalnızlık, korku, yabancılaşma gibi içe dönük temaların da anlatılmasında güçlü bir araç olabileceği görülmüştür. Grafik romanların biçimsel estetikle felsefi ve politik söylemleri birleştirme kapasitesi, bu sanat formunu öne çıkaran temel özelliklerden biridir. Tıpkı sinema, müzik ya da edebiyat gibi grafik roman da kitlesel bilinci dönüştürme potansiyeline sahip; kimi zaman karşıt bir hatırlama aracı, kimi zaman ise politik bir propaganda nesnesi olarak kullanılmaktadır. Bu yönüyle grafik romanların toplumsal hafıza inşasında ve kültürel direniş alanlarında etkili bir değişim gücü taşıdığı savunulabilir.

Çalışmada ele alınan savaş teması, yalnızca tarihsel bir olgu olarak değil; hatıralardaki yaraların, aktarılmış suskunlukların ve kültürel kırılmaların temsili olarak

değerlendirilmiştir. Bu bağlamda grafik romanların, tarihsel olaylara dair etik temsil sorumluluğu taşıdığı ve bu sorumluluğun yanlış temsillerle istismar edilmemesi gerektiği üzerinde durulmalıdır. Özellikle popüler mecralarla kurulan tematik ve estetik bağlamlarda grafik romanın gelecekte hangi etik sınavlarla karşı karşıya kalacağı hem teorik hem uygulamalı araştırmalar açısından önemli bir sorgulama alanı oluşturmaktadır.

Gelecekteki çalışmalarda, grafik romanın teknolojiyle olan etkileşiminin dijital platformlar aracılığıyla nasıl yeni anlatı türlerine evrileceği; özellikle oyunlar, sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve etkileşimli medya gibi deneyim odaklı medyumlarla nasıl bütünleşebileceği üzerine derinlemesine araştırmalar yapılması önemlidir. Bununla birlikte, gelişen yapay zekâ (AI) teknolojilerinin anlatı üretim süreçlerine dahil olması, estetik ve etik düzeyde yeni sorular ortaya çıkaran bir dönüşüm alanı olarak değerlendirilmelidir. Değişen sosyal ve politik yapılar, küresel krizler, göç, dijital denetim gibi günümüze ait olgular, bireyin kimlik, aidiyet ve travma algısını dönüştürmekte; bu dönüşümün grafik romanlara yansımaları, insan yönelimlerinin nasıl evrildiğiyle birlikte ele alınmalıdır. Ayrıca savaş sonrası dönemdeki sivil direniş anlatılarının, çizgi habercilik gibi yeni türlerle kesişim noktaları artırılarak ardışık anlatıların kamusal alandaki etkisi değerlendirilebilir. Grafik roman ve ardışık sanatlar hem toplumsal bir tanıklık aracı hem de dijital kültürün dönüşümünü yansıtan hibrit bir anlatı formu olarak incelenmeye devam edilmelidir.

Tez kapsamında yapılan araştırmalar, grafik romanlarda aktarılan savaşın yalnızca cephede değil; bedenlerde, zihinlerde ve anlatıların satır aralarında sürdüğünü görünür kılan bir anlatı formu olduğunu ortaya koymuştur. Grafik roman yalnızca anlatmamalı; aynı zamanda direnmeli, hatırlamalı ve adaletsizliğe karşı bir görsel hafıza alanı inşa etmelidir. Bu yönüyle grafik roman hem biçimsel hem de ahlaki doğrultuda çağdaş sanat ve medya araştırmalarının yenilikçi çalışma alanlarından biri olmaya adaydır.

KAYNAKÇA

- Adlard, C., & Morrison, R. (2014). *White death* [Beyaz ölüm] [Dijital edisyon]. Image Comics.
- Alexander, J. C. (2012). *Trauma: A social theory* [Travma: Bir toplumsal kuram]. Polity.
- Bartual, R. (2010, Nisan 10). William Hogarth's *A harlot's progress*: The beginnings of a purely pictographic sequential language [William Hogarth'un "A Harlot's Progress" adlı eserinde tamamen piktografik bir ardışık dilin başlangıçları]. *Studies in Comics*, 1(1), 83–103. <https://doi.org/10.1386/stic.1.1.83/1>
- Basu, L. (2007, Eylül 3). *Crossing cultures/ crossing genres: The re-invention of the graphic memoir in Persepolis and Persepolis 2* [Kültürler arası geçişler/ türler arası geçişler: Persepolis ve Persepolis 2'de grafik anı türünün yeniden icadı]. *Nebula*, 4, 1–19. Mart 6, 2025 tarihinde alındı.
- Bischoff, B. (1990). *Latin palaeography: Antiquity and the Middle Ages* [Latin paleografisi: Antik Çağ ve Orta Çağ]. Cambridge University Press.
- Boardley, J. (2020, Ekim 19). *Penny dreadfuls & murder broadsides* [Penny dreadfuls ve cinayet ilanları]. Kasım 7, 2024 tarihinde *Love Typography*: <https://ilovetypography.com/2020/10/19/penny-dreadfuls-murder-broadsides/> adresinden alındı.
- Bozhüyük, B. (2020). *Orta Çağ Avrupa el yazmalarındaki illüstrasyonların çizgi roman sanatına uyarlanması ve bir çizgi roman uygulaması* (Yayın numarası: 646453 [Sanatta Yeterlik tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Brister, R. A. (2014). Sounding the occupation: Joe Sacco's *Palestine* and the uses of graphic narrative for (post) colonial critique [İşgali seslendirmek: Joe Sacco'nun *Palestine* eseri ve (post)kolonyal eleştiri için grafik anlatının kullanımları]. *Ariel: A Review of International English Literature*, 45, 103–129. Mayıs 1, 2025 tarihinde <https://journalhosting.ucalgary.ca/index.php/ariel/article/view/35402#:~:text=Working%20at%20the%20intersection%20of,suggests%20the%20rich%20potential%20of> adresinden alındı
- Camus, A. (2020). *Yabancı*. (E. Erbaş, Dü., & A. Sezen, Çev.) Can Yayınları.
- Caruth, C. (1991). Unclaimed Experience: Trauma and the Possibility of History. *Yale French Studies*, 79, 181–192. <https://doi.org/10.2307/2930251>
- Chacko, F. (2020). The psychological effects of transmitted trauma depicted in Art Spiegelman's *Maus* and Anne Michaels's *Fugitive Pieces* [Aktarılan travmanın psikolojik etkileri: Art Spiegelman'ın *Maus* ve Anne Michaels'ın *Fugitive Pieces* eserlerinde temsili]. *TCNJ Journal of Student Scholarship*. Mayıs 2025 tarihinde <https://joss.tcnj.edu/wp-content/uploads/sites/176/2020/04/2020-Chacko-Corrected.pdf#:~:text=by%20the%20Holocaust,psychologically%20impacts%20their%20daily%20lives> adresinden alındı.
- Clottes, J. (2002). *Chauvet Cave (ca. 30,000 B.C.)*. *The Metropolitan Museum of Art*. Mayıs 2025 tarihinde <https://www.metmuseum.org/essays/chauvet-cave-ca-30000-b-c> adresinden alındı.

- Cohn, N. (2010). The limits of time and transitions: Challenges to theories of sequential image comprehension [Zaman ve geçişlerin sınırları: Ardışık görsel anlama kuramlarına yönelik zorluklar]. *Studies in Comics*, 1(1), 127–147. <https://doi.org/10.1386/stic.1.1.127/1>
- Cohn, N. (2013). Beyond speech balloons and thought bubbles: The integration of text and image [Konuşma balonlarının ve düşünce bulutlarının ötesinde: Metin ve görselin bütünleşimi]. *Semiotica*, 2013(197), 35–63. <https://doi.org/10.1515/sem-2013-0079>
- Coogan, P. (2006). *Superhero: The secret origin of a genre* [Süper kahraman: Bir türün gizli kökeni]. MonkeyBrain Books.
- Dauth, L. (2022). “Eines Tages werde ich dir alles erzählen”: Die biografische Graphic Novel *Der Boxer* zwischen Wahrheit und Fiktion [“Sana bir gün her şeyi anlatacağım”: *Der Boxer* adlı biyografik grafik romanın kurgu ile gerçeklik arasında konumlanması]. *Germanica*, 70, 49–62. <https://doi.org/10.4000/germanica.17785>
- Degirmenci, E. (2023, Temmuz 25). *Depictions of Ajax in Ancient Greek Pottery*. Eylül 19, 2024 tarihinde DailyArt Magazine: <https://www.dailyartmagazine.com/ajax-greek-pottery/#:~:text=In%20pottery%2C%20the%20black,liquid> adresinden alındı
- deVega, G. (2022, Kasım 24). *Sound of Comics: Sound Effects*. San Diego State University: <https://soundofcomics.sdsu.edu/category/sound-of-comics/> adresinden alındı
- Eisner, W. (2000). *Comics & Sequential Art* (19. b.). Florida: Poorhouse Press.
- Farthing, S. (2013). *Sanatın Tüm Öyküsü*. (F. C. Çulcu, Çev.) Hayalperest Yayınevi.
- Fischer, N. (2013). Graphic novels explore an (un-)holy land [Grafik romanlar kutsal(olmayan) toprakları keşfediyor]. In S. D. Nepi & A. Marzano (Dü.), *Quest. Issues in Contemporary Jewish History. Journal of the Fondazione CDEC*, 6. <https://doi.org/10.48248/issn.2037-741X/757>
- Funkenstein, A. (1989). Collective Memory and Historical Consciousness [Toplumsal Hafıza ve Tarihsel Bilinç]. *History and Memory*, 5–26. Temmuz 6, 2025 tarihinde <http://www.jstor.org/stable/25618571> adresinden alındı
- Gessen, M. (2016, Haziran 7). *Drawing the Iron Curtain*. Mayıs 2, 2025 tarihinde The New York Review: <https://www.nybooks.com/online/2016/06/07/drawing-iron-curtain-igort-russia-ukraine-notebooks/#:~:text=The%20Italian%20graphic%20novelist%20Igort,roads%2C%20and%20drew%20their%20lives> adresinden alındı
- Groensteen, T., & Peeters, B. (1994). *L'invention de la bande dessinée* [Çizgi romanın icadı]. Hermann.
- Green, B., Rea, A., & Watson, I. (2022). *Book of Hours. Les Très Riches Heures du Duc de Berry* [Saatler Kitabı: Berry Dükü'nün Çok Zengin Saatler Kitabı]. 14 Mart 2025 tarihinde <https://storymaps.arcgis.com/stories/b5a26220ff9646ada8699a3ba5beb975> adresinden alındı
- Guibert, E., & Fournot, J. (2009, Haziran 27). *Illustrator Fills In Photographer's Tale Of War*. (G. Raz, Röportaj Yapan) Nisan 26, 2025 tarihinde

- <https://www.npr.org/2009/06/27/105670851/illustrator-fills-in-photographers-tale-of-war> adresinden alındı
- Guibert, E., Lefèvre, D., & Lemerrier, F. (2009). *The photographer: Into war-torn Afghanistan with Doctors Without Borders* [Fotoğrafçı: Sınır Tanımayan Doktorlarla savaşın parçaladığı Afganistan’a]. First Second.
- Hall, H. (2019, Kasım 25). The Newspaper Comic Strip in the Making of American Mass Culture, 1900-1935. *Doktora Tezi*. Kasım 29, 2024 tarihinde <https://etheses.whiterose.ac.uk/id/eprint/29118/2/Redacted%20version.pdf> adresinden alındı
- Hartwig, M. (2013). *The tomb chapel of Menna (TT 69): The art, culture, and science of painting in an Egyptian tomb*. The American University in Cairo Press. <https://doi.org/10.2307/jj.14491744>
- Heer, J. (2009, Mart 4). *Ronald Reagan and Alan Moore: Great minds think alike?* Nisan 13, 2025 tarihinde <https://sanseverything.wordpress.com/2009/03/04/ronald-reagan-and-alan-moore-great-minds-think-alike/> adresinden alındı.
- Homstad, L. (2020, Haziran 30). *Watchmen Symbols: Smiley-Face Badge*. Nisan 15, 2025 tarihinde LitCharts: <https://www.litcharts.com/lit/watchmen/symbols/smiley-face-badge#:~:text=Smiley,hero%2C%20depicting%20its%20own> adresinden alındı
- Houghton H. A. G. (2023). *The Oxford Handbook of the Latin Bible*. Oxford University Press.
- Ibrahim, F. (2018). The symbolic meaning for divinity concept and landscape representation in Victory Stele of Naram-Sin [Naram-Sin Zafer Steli’nde ilahiyat kavramı ve manzara betimlemesinin simgesel anlamı]. <https://doi.org/10.12816/0044829>
- Igort. (2016). *The Ukrainian and Russian notebooks* [Ukrayna ve Rusya defterleri]. Simon & Schuster.
- Igort. (2022, Ağustos 22). A Visit with Igort, and a Look at His New Ukrainian Notebook. (V. Stivé, Röportaj Yapan) <https://www.tcj.com/my-purpose-is-simply-to-tell-peoples-stories-a-visit-with-igort-and-a-look-at-his-new-ukrainian-notebook/#:~:text=Nikolaj%20Vasiljevic%2C%20to%20whom%20I,I’m%20interested%20in%20people> adresinden alındı
- Kleist, R. (2019). *Boksör*. (B. Erten, Dü., & T. Bora, Çev.) Karakarga yayınları.
- Kowalski, J. (2015, Ağustos 22). *Comics: Comic Books*. Ocak 25, 2025 tarihinde Illustration History: <https://www.illustrationhistory.org/genres/comics-comic-books> adresinden alındı
- Krauß, E. v. (2019). Toplama kamplarında Boks. R. Kleist içinde, *Boksör* (T. Bora, Çev.). İstanbul: Karakarga.
- Kunzle, D. (2007). *Father of the comic strip: Rodolphe Töpffer* [Çizgi romanın babası: Rodolphe Töpffer]. University Press of Mississippi.

- Kurtzman, H., & Wood, W. (1995). *Sound effects!* [Ses efektleri!]. Şubat 8, 2024 tarihinde *From Dusk Till Drawn*: <https://from-dusk-till-drawn.com/2016/05/03/sound-effects-by-harvey-kurtzman-wlly-wood-usa-1955/> adresinden alındı
- LaMarre, T. (2008). Born of trauma: *Akira* and capitalist modes of destruction [Travmadan doğmak: *Akira* ve kapitalist yıkım biçimleri]. *positions: east asia cultures critique*, 16(1), 131–156. Nisan 11, 2025 tarihinde <https://muse.jhu.edu/article/241295> adresinden alındı
- LaMarre, T. (2010). Manga Bomb: between the lines of Barefoot Gen. J. Berndt (Dü.) içinde, *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (ss. 263-307). Kyoto, Japonya: International Manga Research Center, Kyoto Seika University. Mayıs 2025 tarihinde alındı
- Lonergan, M. D. (2019). *It's a bird! It's a plane! It's security as pacification! Security as pacification in Superman Red Son* [Bir kuş! Bir uçak! Bu pasifikasyon olarak güvenlik! Superman: Red Son'da pasifikasyon]. Nisan 25, 2025 tarihinde *Panic at the Discourse*: <https://www.panicdiscourse.com/superman-red-son-pdf/> adresinden alındı
- MacAdam, J.-S. (2014). *Au-delà des frontières réelles et imaginaires, une approche transdisciplinaire de l'oeuvre de Marjane Satrapi, Persépolis* [Gerçek ve hayali sınırların ötesinde: Marjane Satrapi'nin Persépolis eserine disiplinlerarası bir yaklaşım]. Mart 6, 2025 tarihinde *Memorial University Research Repository*: <http://research.library.mun.ca/id/eprint/8146> adresinden alındı
- Maggi, D. (2020). Orientalism, Gender, and Nation Defied by an Iranian Woman: Feminist Orientalism and National Identity in Satrapi's Persepolis and Persepolis 2. *Journal of International Women's Studies*(21), 89-105. Nisan 8, 2025 tarihinde <https://vc.bridgew.edu/jiws/vol21/iss1/8> adresinden alındı
- Marczynski, J. (2016, Ağustos 4). *Akira and the traumatic spectre of nuclear war*. Nisan 10, 2025 tarihinde Little White Lies Magazine: <https://lwlies.com/articles/akira-and-the-spectre-of-nuclear-war/> adresinden alındı
- McAuley, C. E. (2009, Ağustos 18). *Red Menace in the Mirror: Identity, Politics and Identity Politics in Superman Red Son*. Nisan 25, 2025 tarihinde PopMatters: <https://www.popmatters.com/109926-red-menace-in-the-mirror-superman-red-son-as-reflection-on-identity-2496071801.html#:~:text=So%20what%20are%20readers%20to,a%20force%20for%20totalitarianism%3F%20Under> adresinden alındı
- McCloud, S. (2019). *Görünmez Sanat: Çizgi Romanı Anlamak* (2. b.). Desen Yayınları.
- Merriam-Webster. (t.y.). *Quis custodiet ipsos custodes?* [Bekçileri kim denetleyecek?]. Nisan 15, 2025 tarihinde Merriam-Webster Dictionary: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/quis%20custodiet%20ipsos%20custodes%3F> adresinden alındı
- Metzger, B. M. (2001). *The Bible in translation: Ancient and English versions* [Çeviriyle gelen İncil: Antik ve İngilizce sürümler]. Mart 2025 Baker Academic: <https://doi.org/10.5860/CHOICE.40-0241>

- Mikulášek, A., & Zelenková, A. (2023). Reflections of the Holocaust in the graphic novels *The Boxer* and *Maus* [Holokost'un grafik romanlar *Boksör* ve *Maus*'ta yansımaları]. *Central European Views*, 5(2), 17–30. <https://doi.org/10.17846/CEV.2023.05.2.17-30>
- Mills, P., & Colquhoun, J. (2018). *Charley's War* [Charley'nin Savaşı] [Dijital edisyon]. Rebellion Publishing.
- Minear, R. H. (2010). Hiroshima: The Autobiography of Barefoot Gen. *Asia-Pacific Journal*, 8(39), e1. <https://doi.org/10.1017/S1557466010010314>
- Moore, A. (2000, Ekim 17). Watchmen, microcosms and details. (B. Kavanagh, Röportaj Yapan) Nisan 15, 2025 tarihinde <http://www.blather.net/projects/alan-moore-interview/watchmen-microcosms-details/> adresinden alındı
- Munk, T. M. (2018). The Holocaust in Pictures: Maus and the Narrative of the Graphic Novel. *Leviathan: Interdisciplinary Journal in English*, 54-59. doi:DOI: 10.7146/lev.v0i2.104696
- Munk, T.-M. (2018). The Holocaust in pictures: *Maus* and the narrative of the graphic novel [Resimlerde Holokost: *Maus* ve grafik roman anlatısı]. *Leviathan: Interdisciplinary Journal in English*, 2, 54–59. <https://doi.org/10.7146/lev.v0i2.104696>
- Napier, S. J. (1993). Panic sites: The Japanese imagination of disaster from *Godzilla* to *Akira* [Panik alanları: *Godzilla*'dan *Akira*'ya Japon felaket imgelemi]. *The Journal of Japanese Studies*, 19(2), 327–351. <https://doi.org/10.2307/132643>
- Nye, J. S. (1990). Soft power [Yumuşak güç]. *Foreign Policy*, 80, 153–171. <https://doi.org/10.2307/1148580>
- Otomo, K. (2020). *Akira* (1. b., Cilt I). (Ö. Mete, Dü., & A. İlkurşun, Çev.) İstanbul: Gerekli Şeyler Yayıncılık.
- Otomo, K. (2022). *Akira* (1. b., Cilt II). (Ö. Mete, Dü., & A. İlkurşun, Çev.) İstanbul: Gerekli Şeyler Yayıncılık.
- Öztekin, M. K. (2011). *Manga - Bir Kültürel Direniş Aracı* (1. b.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Pace-McCarrick, S. (2021, Aralık 11). How Far Does Anime Challenge Joseph Nye's 'Soft Power' and Its Approach to Culture? *E-International Relations*, s. 5-12. Şubat 6, 2025 tarihinde <https://www.e-ir.info/pdf/94943> adresinden alındı
- Sacco, J. (2003). *Palestine* (5. b.). (K. Tomphson, Dü.) Seattle: Fantagraphics Books.
- Sacco, J. (2024, Kasım 12). The Gold Standard American Journalism I Was Taught Had Pulled Wool Over My Eyes': Joe Sacco on Gaza. (S. Chishti, Röportaj Yapan) The Wired New Delhi. <https://www.youtube.com/watch?v=x9gLoWeFUqY&t=1032s> adresinden alındı
- Satrapı, M. (2024). *Persepolis*. (E. Çelik, Çev.) Ankara: Panama Yayıncılık.

- Wolk, D. (2009, Mayıs 31). *Book Review: 'The Photographer' By Emmanuel Guibert, Didier Lefèvre and Frédéric Lemerrier.* Nisan 25, 2025 tarihinde Washington Post: <https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2009/05/29/AR2009052901211.html#:~:text=which%20Lefèvre%20and%20his%20horse%2C,background%20receding%20into%20the%20weather> adresinden alındı
- York, K. (2024, Eylül 26). *The Origin of the Penny Dreadful.* Kasım 7, 2024 tarihinde Graveside Press: https://graveside-press.com/pennydreadfulhistory/?utm_ adresinden alındı



İnternet Kaynakları

- http-1:** <https://maplelam.substack.com/p/on-bande-dessinee-and-the-ninth-art> (Erişim Tarihi: 23 Aralık 2024)
- http-2:** <https://artspeak.fiu.edu/interviews/art-spiegelman-3> (Erişim Tarihi: 23 Aralık 2024)
- http-3:** <https://www.etymonline.com/word/graphics> (Erişim Tarihi: 24 Aralık 2024)
- http-4:** <https://from-dusk-till-drawn.com/2016/05/03/sound-effects-by-harvey-kurtzman-willy-wood-usa-1955/> (Erişim Tarihi: 22 Mayıs 2025)
- http-5:** <https://lyndakuitphotographylandscape.wordpress.com/2017/08/28/understanding-comics/#:~:text=outside%20of%20us%29%20,words%20are%20bold%20and%20more> (Erişim Tarihi: 22 Nisan 2025)
- http-6:** <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-15133/lascaux-magarasi/> (Erişim Tarihi: 22 Nisan 2025)
- http-7:** https://arkeofili.com/wp-content/uploads/2016/04/chauvet-pont_darc_cave-1-620x400.jpg (Erişim Tarihi: 24 Nisan 2025)
- http-8:** <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-34/mezopotamya/> (Erişim Tarihi: 22 Nisan 2025)
- http-9:** <https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-15434/antik-misir-yazisi/> (Erişim Tarihi: 8 Kasım 2024)
- http-10:** <https://www.britannica.com/topic/hieroglyph> (Erişim Tarihi: 13 Şubat 2025)
- http-11:** <https://www.etymonline.com/word/lapis%20lazuli> (Erişim tarihi: 12 Nisan 2025)
- http-12:** <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/alemdar> (Erişim tarihi: 16 Nisan 2025)
- http-13:** https://en.wikipedia.org/wiki/Standard_of_Ur#/media/File:Standard_of_Ur_-_peace_side.jpg (Erişim Tarihi: 17 Şubat 2025)
- http-14:** https://en.wikipedia.org/wiki/Standard_of_Ur#/media/File:Standard_of_Ur_-_War.jpg (Erişim Tarihi: 17 Şubat 2025)
- http-15:** <https://sommerville88.wordpress.com/tag/the-victory-stele-of-naram-sin/> (Erişim Tarihi: 18 Şubat 2025)
- http-16:** <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/stele> (Erişim Tarihi: 6 Mart 2025)
- http-17:** https://en.wikipedia.org/wiki/Victory_Stele_of_Naram-Sin#/media/File:St%C3%A8le_de_Naram-Sin_-_Mus%C3%A9e_du_Louvre_Antiquit%C3%A9s_orientales_SB_4_-_AS_6065.jpg (Erişim Tarihi: 21 Şubat 2025)
- http-18:** <https://www.britannica.com/art/Egyptian-art/Relief-sculpture-and-painting> (Erişim Tarihi: 21 Şubat 2025)
- http-19:** <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/tempera> (Erişim Tarihi: 6 Mart 2025)
- http-20:** <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/548574> (Erişim Tarihi: 3 Mart 2025)

- http-21:** <https://en.wikipedia.org/wiki/TT69> (Eriřim Tarihi: 3 Mart 2025)
- http-22:** <https://smarthistory.org/paintings-from-the-tomb-chapel-of-nebamun/> (Eriřim Tarihi: 7 Mart 2025)
- http-23:** <https://www.dailyartmagazine.com/ajax-greek-pottery/#:~:text=In%20pottery%2C%20the%20black,liquid> (Eriřim Tarihi: 20 Nisan 2025)
- http-24:** <https://seyley.ekstat.com/img/max/800/q/kyatq7fgK8AnNdV7-636709721006750957.jpg> (Eriřim Tarihi: 29 Aralık 2024)
- http-25:** <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/papirüs> (Eriřim tarihi: 3 Mart 2025)
- http-26:** https://www.oed.com/dictionary/codex_n?tl=true (Eriřim tarihi: 3 Mart 2025)
- http-27:** https://www.oed.com/dictionary/illustration_n?tab=factsheet#970643 (Eriřim tarihi: 3 Mart 2025)
- http-28:** <https://smarthistory.org/the-lindisfarne-gospels/> (Eriřim Tarihi: 14 Mart 2025)
- http-29:** <https://www.newstatesman.com/culture/art-design/2022/07/lindisfarne-gospels-teach-us-about-nationhood> (Eriřim Tarihi: 28 Mart 2025)
- http-30:** <https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2021/01/Lindisfarne-apostle.jpg> (Eriřim Tarihi: 28 Mart 2025)
- http-31:** https://www.worldhistory.org/Book_of_Kells/ (Eriřim Tarihi: 28 Mart 2025)
- http-32:** <https://explore.blarney.com/wp-content/uploads/2017/11/Book-of-Kells.jpg> (Eriřim Tarihi: 29 Mart 2025)
- http-33:** <https://journals.openedition.org/cem/18450> (Eriřim Tarihi: 28 Mart 2025)
- http-34:** <https://www.bayeuxmuseum.com/en/the-bayeux-tapestry/discover-the-bayeux-tapestry/tapestry-or-embroidery/#:~:text=narrative%20hangings%2C%C2%A0%20occasionally%20put%20on,propaganda%20for%20a%20victorious%20conquest> (Eriřim Tarihi: 5 Nisan 2025)
- http-35:** <https://smarthistory.org/the-bayeux-tapestry/> (Eriřim Tarihi: 5 Nisan 2025)
- http-36:** <https://images.immediate.co.uk/production/volatile/sites/7/2018/04/BT-section-2-f3182df.jpg?quality=90&resize=980,654> (Eriřim Tarihi: 5 Nisan 2025)
- http-37:** <https://smarthistory.org/night-attack-on-the-sanjo-palace-2/> (Eriřim Tarihi: 9 Nisan 2025)
- http-38:** <https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2016/03/palacemed.jpg> (Eriřim Tarihi: 9 Nisan 2025)
- http-39:** https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Biblia_pauperum_%28Resurrection%29.jpg (Eriřim Tarihi: 21 Mart 2025)

- http-40:** https://pierrickauger.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/12/labors_of_the_months_in_tres_riches_heures_du_duc_de_berry1.jpg (Eriřim Tarihi: 5 Ocak 2025)
- http-41:** <https://www.etymonline.com/word/incunabula> (Eriřim Tarihi: 13 řubat 2025)
- http-42:** <https://www.facsimiles.com/facsimiles/divina-commedia-1491-illustrated-incunabulum> (Eriřim Tarihi: 28 řubat 2025)
- http-43:** <https://www.britannica.com/biography/William-Hogarth/Reputation-and-success> (Eriřim Tarihi: 7 Mart 2025)
- http-44:** <https://www.etymonline.com/word/mezzotint> (Eriřim Tarihi: 12 Mart 2025)
- http-45:** <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f8/A-Harlots-Progress.jpg> (Eriřim Tarihi: 12 Mart 2025)
- http-46:** <https://smarthistory.org/william-hogarth-a-rakes-progress/> (Eriřim Tarihi: 12 Mart 2025)
- http-47:** https://www.lelandlittle.com/images/inventory/large/457/457333_1.jpg (Eriřim Tarihi: 12 Mart 2025)
- http-48:** https://www.worldhistory.org/French_Revolution/ (Eriřim Tarihi: 13 Mart 2025)
- http-49:** <https://www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-histoiredemrjabot/toepfferr-histoiredemrjabot-00-h-dir/toepfferr-histoiredemrjabot-00-h.html> (Eriřim Tarihi: 7 Ocak 2025)
- http-50:** <https://blog.britishnewspaperarchive.co.uk/2016/04/19/the-illustrated-police-news-the-worst-newspaper-in-england/> (Eriřim Tarihi: 23 Nisan 2025)
- http-51:** <https://www.britannica.com/art/comic-strip/Europe#ref1005678> (Eriřim Tarihi: 21 řubat 2025)
- http-52:** <https://www.mycomicsshop.com/search?TID=22012545&utm> (Eriřim Tarihi: 22 řubat 2025)
- http-53:** <https://i0.wp.com/www.toonsmag.com/wp-content/uploads/2023/10/photo-output-53.jpeg?fit=662%2C508&ssl=1> (Eriřim Tarihi: 27 Nisan 2025)
- http-54:** <https://www.britannica.com/biography/Winsor-McCay> (Eriřim Tarihi: 30 Nisan 2025)
- http-55:** <https://archive.nytimes.com/tmagazine.blogs.nytimes.com/2012/08/02/off-the-shelf-little-nemo-in-slumberland/> (Eriřim Tarihi: 4 Mayıs 2025)
- http-56:** <https://www.pbs.org/opb/historydetectives/feature/the-golden-age-of-comics/#:~:text=The%20sales%20of%20comic%20books,popular%2C%20particularly%2CA0Captain%20America%2C%20a%20superhero> (Eriřim Tarihi: 4 Mayıs 2025)
- http-57:** https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1 (Eriřim Tarihi: 5 Mayıs 2025)

http-58:

https://static.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/a/a9/Action_Comics_Vol_1_1.jpg/revision/latest?cb=20220730182205 (Eriřim Tarihi: 5 Mayıs 2025)

http-59: [https://www.oif.ala.org/wp-content/uploads/2017/10/comics-code-authority-flyer-](https://www.oif.ala.org/wp-content/uploads/2017/10/comics-code-authority-flyer-e1508873094771.jpg)

[e1508873094771.jpg](https://www.oif.ala.org/wp-content/uploads/2017/10/comics-code-authority-flyer-e1508873094771.jpg) (Eriřim Tarihi: 5 Mayıs 2025)

http-60: <https://tezukaosamu.net/en/manga/207.html> (Eriřim Tarihi: 9 Mayıs 2025)

http-61:

https://action.everylibrary.org/the_art_politics_of_comic_books_graphic_novels#:~:text=The%20Watergate%20scandal%20and%20the,the%20art%20also%20shifted%20to (Eriřim Tarihi: 9 Mayıs 2025)

http-62: [https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fthe-death-of-gwen-stacy-](https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fthe-death-of-gwen-stacy-amazing-spider-man-v0-icf4qmplgo4a1.jpg%3Fwidth%3D780%26format%3Dpng%26auto%3Dwebp%26s%3Da2c6384255a436620c83725fba83e360408b8440)

[amazing-spider-man-v0-](https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fthe-death-of-gwen-stacy-amazing-spider-man-v0-icf4qmplgo4a1.jpg%3Fwidth%3D780%26format%3Dpng%26auto%3Dwebp%26s%3Da2c6384255a436620c83725fba83e360408b8440)

[icf4qmplgo4a1.jpg%3Fwidth%3D780%26format%3Dpng%26auto%3Dwebp%26s%3Da2c6384255a436620c83725fba83e360408b8440](https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fthe-death-of-gwen-stacy-amazing-spider-man-v0-icf4qmplgo4a1.jpg%3Fwidth%3D780%26format%3Dpng%26auto%3Dwebp%26s%3Da2c6384255a436620c83725fba83e360408b8440) (Eriřim Tarihi: 24 Mayıs 2025)

http-63: <https://www.britannica.com/topic/trench-warfare> (Eriřim Tarihi: 10 Mayıs 2025)

http-64: <https://www.nam.ac.uk/explore/battle-somme> (Eriřim Tarihi: 11 Mayıs 2025)

http-65: <https://www.etymonline.com/word/episodic> (Eriřim Tarihi: 15 Mayıs 2025)

http-66: [https://theslingsandarrows.com/goddamn-this-](https://theslingsandarrows.com/goddamn-this-war/#:~:text=Goddamn%20This%20War%20is%20divided,in%20brass%20on%20both%20sides)

[war/#:~:text=Goddamn%20This%20War%20is%20divided,in%20brass%20on%20both%20sides](https://theslingsandarrows.com/goddamn-this-war/#:~:text=Goddamn%20This%20War%20is%20divided,in%20brass%20on%20both%20sides) (Eriřim Tarihi: 12 Mayıs 2025)

http-67: https://www.oed.com/dictionary/boche_n (19 Mart 2025)

http-68: [https://www.denofgeek.com/comics/charlie-adlard-and-robbie-morrison-talk-white-death-](https://www.denofgeek.com/comics/charlie-adlard-and-robbie-morrison-talk-white-death-walking-dead-and-more/#:~:text=Of%20all%20the%20projects%20I've,we%20think%20it's%20capable%20of)

[walking-dead-and-](https://www.denofgeek.com/comics/charlie-adlard-and-robbie-morrison-talk-white-death-walking-dead-and-more/#:~:text=Of%20all%20the%20projects%20I've,we%20think%20it's%20capable%20of)

[more/#:~:text=Of%20all%20the%20projects%20I've,we%20think%20it's%20capable%20of](https://www.denofgeek.com/comics/charlie-adlard-and-robbie-morrison-talk-white-death-walking-dead-and-more/#:~:text=Of%20all%20the%20projects%20I've,we%20think%20it's%20capable%20of) (Eriřim Tarihi: 9 Mayıs 2025)

http-69: <https://artsandculture.google.com/story/KAXxIKxEJ0EEKg?hl=tr> (Eriřim Tarihi: 13 Mayıs 2025)

http-70: <https://www.japandict.com/?s=mangaka&lang=eng> (3 Mayıs 2025)

http-71: <https://apjjf.com/wp-content/uploads/2023/11/fatherdies.gif> (Eriřim Tarihi: 15 Mayıs 2025)

http-72: <https://theslingsandarrows.com/wp-content/uploads/2021/11/Barefoot-Gen-v1-int.jpg> (Eriřim Tarihi: 15 Mayıs 2025)

http-73: [https://www.tokyoweekender.com/wp-content/uploads/2024/08/Screen-Shot-2024-08-09-at-](https://www.tokyoweekender.com/wp-content/uploads/2024/08/Screen-Shot-2024-08-09-at-3.03.17-PM.jpg)

[3.03.17-PM.jpg](https://www.tokyoweekender.com/wp-content/uploads/2024/08/Screen-Shot-2024-08-09-at-3.03.17-PM.jpg) (Eriřim Tarihi: 15 Mayıs 2025)

- http-74:** <https://p.potaufeu.asahi.com/e28c-p/picture/27657388/a3cb4e26ed7f3d82527be2e8b692d524.jpg> (Eriřim Tarihi: 15 Mayıs 2025)
- http-75:** <https://www.britannica.com/biography/Art-Spiegelman> (Eriřim Tarihi: 10 Mayıs 2025)
- http-76:** https://i0.wp.com/www.sci-fi-o-rama.com/wp-content/uploads/2010/07/destruction_of_neo_tokyo_05.png?resize=436%2C424&quality=90&strip=all (Eriřim Tarihi: 16 Mayıs 2025)
- http-77:** <https://en.wiktionary.org/wiki/hibakusha> (Eriřim Tarihi: 16 Mayıs 2025)
- http-78:** <https://www.yokogaomag.com/editorial/akira-olympics-history> (Eriřim Tarihi: 16 Mayıs 2025)
- http-79:**
<https://static.wikia.nocookie.net/akira/images/3/3a/Espers001.jpg/revision/latest?cb=20120115032104> (Eriřim Tarihi: 16 Mayıs 2025)
- http-80:** <https://i2.wp.com/www.rowsdowr.com/wp-content/uploads/2013/05/Life-and-Death-of-Tetsuo-Shima-5.png?fit=500%2C460&ssl=1> (Eriřim Tarihi: 16 Mayıs 2025)
- http-81:** <https://e7.pngegg.com/pngimages/104/385/png-clipart-shotaro-kaneda-sketch-manga-akira-anime-manga-comics-manga-thumbnail.png> (Eriřim Tarihi: 16 Mayıs 2025)
- http-82:** <https://static.wikia.nocookie.net/watchmen/images/f/f7/Manhattan-in-vietnam.jpg/revision/latest?cb=20230727200638> (Eriřim Tarihi: 18 Mayıs 2025)
- http-83:**
https://static.wikia.nocookie.net/watchmen/images/c/c9/Doctor_Manhattan_and_the_Comedian_in_Vietnam_-_Watchmen.jpg/revision/latest?cb=20200604025601 (Eriřim Tarihi: 18 Mayıs 2025)
- http-84:** https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/6/6b/Kovacs_Rorschach.png/250px-Kovacs_Rorschach.png (Eriřim Tarihi: 19 Mayıs 2025)
- http-85:** <https://poets.org/poem/ozymandias> (Eriřim Tarihi: 19 Mayıs 2025)
- http-86:** <https://medium.com/@pedrovribeiro/fearful-symmetry-almost-frame-by-frame-9a20c77651bd> (Eriřim Tarihi: 19 Mayıs 2025)
- http-87:**
[https://static.wikia.nocookie.net/marvelcrossroads/images/f/f8/Superman_\(Red_Son\).webp/revision/latest?cb=20230727152224](https://static.wikia.nocookie.net/marvelcrossroads/images/f/f8/Superman_(Red_Son).webp/revision/latest?cb=20230727152224) (Eriřim Tarihi: 20 Mayıs 2025)
- http-88:** <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fexternal-preview.redd.it%2F5St0KqyV7snC4zwIjSJUjYReFw0G-EWRW67dixmuogg.png%3Fauto%3Dwebp%26s%3D5380a21a82db253a52fb5d7ebd3a54ad28015fc8> (Eriřim Tarihi: 20 Mayıs 2025)

http-89: https://static1.cbrimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2023/01/red-son-bizarro_1000x500.jpg (Eriřim Tarihi: 20 Mayıs 2025)

http-90:

https://www.gothamcentralcomics.com/cdn/shop/files/81ilFmyfbgL._AC_UF1000_1000_QL80_600x600_crop_center.jpg?v=1747498679 (Eriřim Tarihi: 20 Mayıs 2025)

http-91: [https://www.fantagraphics.com/products/palestine-](https://www.fantagraphics.com/products/palestine-hardcover?srltid=AfmBOoqDCP7Xsqf8j_3mdxO11OL2Mm2Yk-Y3z5BBLkurkb2jT2Yz8QeX#:~:text=Based%20on%20several%20years%20of,he%20is%20certainly%20the%20best)

[hardcover?srltid=AfmBOoqDCP7Xsqf8j_3mdxO11OL2Mm2Yk-](https://www.fantagraphics.com/products/palestine-hardcover?srltid=AfmBOoqDCP7Xsqf8j_3mdxO11OL2Mm2Yk-Y3z5BBLkurkb2jT2Yz8QeX#:~:text=Based%20on%20several%20years%20of,he%20is%20certainly%20the%20best)

[Y3z5BBLkurkb2jT2Yz8QeX#:~:text=Based%20on%20several%20years%20of,he%20is%20certainly%20the%20best](https://www.fantagraphics.com/products/palestine-hardcover?srltid=AfmBOoqDCP7Xsqf8j_3mdxO11OL2Mm2Yk-Y3z5BBLkurkb2jT2Yz8QeX#:~:text=Based%20on%20several%20years%20of,he%20is%20certainly%20the%20best) (Eriřim Tarihi: 18 Mayıs 2025)

http-92: <https://www.britannica.com/topic/kulak> (Eriřim Tarihi: 21 Mayıs 2025)

http-93: <https://curatednow.ca/the-ukrainian-and-russian-notebooks-life-and-death-under-soviet-rule-igort-2016/> (Eriřim Tarihi: 23 Mayıs 2025)

http-94: <https://www.nybooks.com/online/2016/06/07/drawing-iron-curtain-igort-russia-ukraine-notebooks/> (Eriřim Tarihi: 23 Mayıs 2025)

http-95: <https://curatednow.ca/wp-content/uploads/2022/08/Screenshot-9.png> (Eriřim Tarihi: 24 Mayıs 2025)

http-96: <https://curatednow.ca/wp-content/uploads/2022/08/Screenshot-3.png> (Eriřim Tarihi: 24 Mayıs 2025)

ÖZ GEÇMİŞ

Adı Soyadı : Yekta Kök

Yabancı Dil : İngilizce

Eğitim Bilgileri :

2022, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik

