

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
DOĞU DİLLERİ VE EDEBİYATLARI
ANABİLİM DALI**

Türkçeye Çevrilen Mangalarda Ses Efektleri

Tezli Yüksek Lisans Tezi

Muhammet Şaban TEKİN

Ankara,2021

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
DOĞU DİLLERİ VE EDEBİYATLARI
ANABİLİM DALI**

Türkçeye Çevrilen Mangalarda Ses Efektleri

Tezli Yüksek Lisans Tezi

Muhammet Şaban TEKİN

**Tez Danışmanı
Prof. Dr. Hüseyin Can Erkin**

Ankara,2021

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
DOĞU DİLLERİ VE EDEBİYATLARI
ANABİLİM DALI
JAPON DİLİ VE EDEBİYATI BİLİM DALI**

**TÜRKÇEYE ÇEVİRİLEN MANGALARDA SES
EFEKTLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Prof. Dr. Hüseyin Can Erkin

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ

Adı ve Soyadı

- 1-Prof. Dr. Hüseyin Can Erkin
2-Dr. Öğr. Üyesi Gonca VAROĞLU
3-Dr. Öğr. Üyesi Sinan Levent
4-
5-**

İmzası

Tez Savunması Tarihi

14.07.2021

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

**Prof. Dr. Hüseyin Can Erkin danışmanlığında hazırladığım
“Türkçeye Çevrilen Mangalarda Ses Efektleri (Ankara.2021) ” adlı yüksek
lisans tezimdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış
ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu, başka kaynaklardan
aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi,
çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallarına uygun olarak
davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal
sonucu kabul edeceğimi beyan ederim.**

Tarih: 14.07.2021

Adı-Soyadı ve İmza

Muhammet Şaban TEKİN

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
TABLOLAR.....	iii
RESİMLER	iv
ÖNSÖZ.....	v
1. GİRİŞ.....	1
2. ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR	4
2.1. Manga	4
2.2. Çizgi Roman	5
2.3. Yansımalı Kelimeler	6
2.4. Çeviri ve Çeviri Stratejileri.....	8
3. ÇİZGİ ROMAN.....	11
3.1. Tarihi.....	11
3.2. Tanımı.....	12
3.2.1. Çizgi Romanın Fiziki Unsurları	13
3.2.1.1.Görsel Unsurlar	13
3.3.1.2. Yazı Unsurları	16
4. MANGA.....	18
4.1. Manga Tarihi.....	18
4.1.1. Manga-vari Eserlerin Ortaya Çıkışı	19
4.1.2. Manga-vari Eserlerin Gelişimi	20
4.1.3. Yabancı Etkisiyle Karikatür Dergilerinin Başlaması	22
4.1.4. Savaş Sonrası “Akabon”, “Gekiga” ve “Kashihonya”	24
4.1.5. Aylık Dergilerden Haftalık Dergilere Geçiş ve Satış Patlaması	25
4.1.6. Dergi Satışlarının Sabitleşmesi	27
4.2. Manga ve Çizgi Roman	28
5. YANSIMALI KELİMELELER	31
5.1. Türkçede Yansımalı Kelimeler	31
5.2. İngilizcede Yansımalı Kelimeler	35
5.2.1. Ses Sembolizmi “Sound symbolism”	35
5.3. Japoncada Yansımalı Kelimeler	36
5.4. Ses Yansımalı Kelimeler	37
5.4.1. Onomatope (Onomatopeia)	38
5.4.1. Giseigo ve Giongo.....	39

5.5. Biçim Yansımaları Kelimeler	40
5.5.1. Gitaigo.....	41
5.6. Duyu-Sezim Yansımaları Kelimeler	42
5.6.1. Gijôgo.....	42
5.7. Terimler	43
6. ÇEVİRİ VE ÇEVİRİ STRATEJİLERİ	44
6.1. Çevirinin Tanımı.....	44
6.2. Çeviri Stratejisinin Tanımı.....	45
6.2.1. Çeviri Stratejileri	46
6.2.1.1. Ödünç Alma (Emprunt).....	47
6.2.1.2. Birebir Çeviri (Sözcüğü Sözcüğüne).....	47
6.2.1.3. Özelleştirme Yoluyla Çeviri (Alt Anlamlı Çeviri).....	48
6.2.1.4. Genelleştirme Yoluyla Çeviri (Üst Anlamlı Çeviri).....	48
6.2.1.5. Yabancılaştırma Yoluyla Çeviri	49
6.2.2. Manga Çevirilerinde Görülen Diğer Stratejiler.....	49
6.2.2.1. Üretme Yoluyla Çeviri	50
6.2.2.2. Yansıma Yoluyla Çeviri	50
7. TÜRKÇEYE ÇEVİRİLEN MANGALARDA SES EFEKTİ TÜRLERİ VE ÇEVİRİ STRATEJİLERİ	52
7.1. Materyal, Metot ve Hipotez	52
7.2. Bulgular ve Değerlendirmeler	57
7.2.1. İncelenen Mangalarda Ses Efektleri Kullanımı.....	57
7.2.2. Ses Efektleri Türlerinin Çeviri Stratejilerine Etkisi	59
7.2.3. Ses Efektlerinde Çeviri Stratejileri ve Yayın evlerinin Çeviri Stratejisi Eğilimleri.....	59
7.2.2.1. Alita	61
7.2.2.2. Ajin	62
7.2.2.3. Abyss	62
7.2.2.4. Seraph	63
8. SONUÇ.....	64
KAYNAKÇA	66
TÜRKÇE ÖZET	72
JAPONCA ÖZET	73
İNGİLİZCE ÖZET	74

TABLÖLAR

Tablo 1 Çalışmamızda incelenen eserlerin yazar, çizer, yayın evi, çevirmen ve editör bilgileri.	55
Tablo 2 İncelenen mangalarda ses efekti çevirilerinde uygulanan çeviri stratejilerinin yüzdesel dağılımı.....	61



RESİMLER

Resim 1 Making Comics	16
Resim 2 Horyuji tapınağında bulunan resimler	19
Resim 3 Chôjû Jinbutsu Giga'nın ilk cildi “甲”den bir sahne.	20
Resim 4 Bir Ootsu-e örneği	21
Resim 5 Bir Toba-e Örneği	21
Resim 6 Hokusai Manga 2. Ciltten bir sayfa 北斎漫画 二編.....	22
Resim 7 Cohn’a göre panelde içerik sunum şekilleri	30
Resim 8 Gunnm 1. Cilt.....	47
Resim 9 Gunnm 1. Cilt.....	47
Resim 10 Gunnm 1. Cilt.....	48
Resim 11 Gunnm 1. Cilt.....	48
Resim 12 Gunnm 1. Cilt.....	49
Resim 13 Gunnm 1. Cilt.....	50
Resim 14 Gunnm 1. Cilt.....	50
Resim 15 Gunnm 1. Cilt.....	51

ÖNSÖZ

Manga, Japonca öğrenmem de en büyük etkenlerden biri olarak hayatım da hep büyük öneme sahip oldu. Yüksek lisansa başladığımda da hayatımın bu kadar merkezinde olan mangayı akademik olarak araştırmanın mangaya farklı bir açıdan daha bakabilmemi sağlayacağını düşündüm. Bu düşünceyle başladığım tez çalışmamda manganın ne kadar derin bir edebi tür olduğunu, mangada sadece ses efektlerinin çevirisini incelememe rağmen çok iyi anladım. Bu çalışmanın manga ile ilgili yeni bir ufuk açması dileğiyle...

Öncelikle her konuda benden desteklerini esirgemeyen Sayın Danışmanım Prof. Dr. Hüseyin Can ERKİN'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Çalışmam sırasında her zaman yardımına koşan Arş. Gör. Esmâ ALTIN hocama, uzun tez yazma sürecinde benden hiçbir desteğini esirgemeyen annem Emine TEKİN'e, fikirlerimi her zaman destekleyen ve eleştirel görüşlerini belirten kardeşlerim Ali Ekber TEKİN'e, Gül Hacer TEKİN'e ve İbrahim Halil TEKİN'e ayrıca akademik tecrübesi ve eleştirel düşünceleriyle her zaman yanımda olan arkadaşlarım Dr. Öğr. Üyesi Arda ÇETİNKAYA ve Mustafa TEMURA teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca Sayın hocam Prof. Dr. Ergün KOCA'ya da destekleri için sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Çalışmam süresince destekleri ve yardımları için tüm hocalarıma ve beni destekleyen herkese teşekkür ederim.

1. GİRİŞ

Japon çizgi romanı olan manga son yıllarda tüm dünyada büyük popülerlik kazanmış ve birçok dile çevrilerek online veya matbu olarak yayınlanmaya başlamıştır. Manga çevirilerinin gittikçe arttığı günümüzde sadece Türkçeye çevrilen mangalara baktığımızda dahi yedi farklı yayın evinden elliye yakın eserin toplamda beş yüze yakın cildinin çevrildiği görülmektedir.

Türkiye’de hızla büyüyen manga yayınları, birçok dile çevrilirken olduğu gibi Türkçeye çevrilirken de zorlukları ile birlikte gelmiştir. Çalışmamızda bu zorluklardan ses efektlerinin çevirisine odaklanılmıştır. Bu konuda Japonca yansımali kelimelerden bahseden Inose “Japonca ses yansımali ve biçim yansımali ifadeler, dilin her seviyesinde sıklıkla kullanılmasına rağmen hem Japonca öğrenen kişiler için hem de çevirmenler için en büyük zorluklardan biri olarak görülür.(Inose, 2007, s. 97)” diyerek bu konunun kendi halinde bile çevirisinin ne kadar zorlu olduğunu gösterirken aynı zamanda da “Mangada ses ve biçim yansımali kelimelerin kullanımı “balonlarda cümle içinde kullanılması” durumu ve “balonların dışında ses efekti olarak tek başlarına kullanılması” durumu olarak iki ana gruba ayrılabilir. Bunlardan ilk bahsettiğimiz grup zarf gibi cümle ögesi olarak cümlenin bir parçası olur. Bundan dolayı roman gazete gibi diğer türlerle temel olarak değişmeyen bir kullanımı olduğu düşünülebilir. Fakat ikinci grupta bulunan ses ve biçim yansımali kelimelerin kullanımı resimde gösterilen durum veya hareketleri tasvir etmek için olduğundan tek başlarındadır ve fiil veya zarf gibi cümlenin bir parçası olarak öge görevi görmez. Buna da manganın yansımali kelime kullanımında diğer türlerde ayrılan en büyük özelliği diyebiliriz.(Inose, 2010, s. 163)” diyerek manganın diğer edebi türlerden farklı olarak yansımali kelimeleri sadece cümle içinde değil, aynı zamanda tek başlarına kelime olarak kullandığını da belirtmiştir. Bundan dolayı ses efektlerinin çevirisinde çevirmenler daha kısıtlı seçeneklerle karşı karşıya kalmaktadır. Bu

kısıtlamaları belirlemek ve ses efektlerinin çevirisini daha iyi anlayabilmek için çalışmamızda ses efektleri iki yönüyle incelenmiştir. İlk olarak ses efekti türlerinin mangada çeviri stratejilerine olan etkisi ikinci olarak ise yayın evlerinin ses efekti çevirisi sırasında kullandıkları çeviri stratejilerinin birbirlerine olan benzerlik ve farklılıkları incelenmiştir. Böylelikle Türkçeye çevrilen mangalarda ses efekti çevirisinin genel durumu ortaya konmuştur. Ayrıca çeşitli yayın evlerinin benzer sorunlara nasıl sonuç bulduğu da tespit edilmiştir.

Bu amaçla incelenecek mangalar dört farklı yayın evi tarafından Türkçeye çevrilmiş benzer türlerdeki dört farklı manganın seçilmesiyle başlamıştır. Seçilen mangaların Japonca ve Türkçe versiyonları edinilmiş ve ses efektleri Japonca ve Türkçe olarak mangalardan çıkartılmıştır. Daha sonra bunların yansımali kelime türleri ve çeviri sırasında uygulanmış olan çeviri stratejileri tespit edilmiştir. Çalışmamızın kapasitesi gereği sınırlı sayıda ve benzer türlerde mangalar örneklem olarak seçilmiştir. Seçilen mangalar Türkiye’de yayınlanan mangaları daha geniş temsil etmesi sebebiyle manga yayını açısından iki büyük ölçekli, iki küçük ölçekli yayın evinin çevirilerinden seçilmiştir. Ayrıca türler arası farklardan doğabilecek çeviri farklılıklarını en aza indirmek için benzer türde mangalar seçilmiştir. Böylelikle çeviri stratejilerine etki edebilecek etkenler yayın evlerinin çeviri stratejilerindeki eğilimlerine ve manga içindeki ses efekti türlerinin dağılımına indirgenmiştir.

Bu çalışma giriş, önceki çalışmalar, çizgi roman, manga, yansımali kelimeler, çeviri ve çeviri stratejileri, Türkçeye çevrilen mangalarda ses efekti türleri ve çeviri stratejileri ve son olarak sonuç bölümü olmak üzere sekiz bölümden oluşmaktadır.

Önceki çalışmalar bölümünde yapılan alanyazın taramasının bir özeti verilmiştir. Ayrıca çalışmamıza ilham kaynağı olan çalışmalara da yer verilmiştir. Çizgi roman bölümünde öncelikle çizgi romanın tarihi ve tanımı daha sonra ise çizgi romanı oluşturan

unsurlar incelenmiştir. Manga bölümünde öncelikle manganın tarihi ayrıntılı bir şekilde incelenmiş daha sonra ise manganın çizgi romandan ayrılan yönleri incelenmiştir. Yansımali kelimeler bölümünde yansımali kelimeler çalışmamızda ana kaynak olarak kullandığımız İngilizce, Japonca ve Türkçe dillerinde incelenmiştir. Yansımali kelime türleri de ayrı başlıklar altında incelenmiştir. Çeviri ve çeviri stratejileri bölümünde çevirinin ve çeviri stratejilerinin tanımı incelenmiş daha sonra ise mangalardaki ses efektlerinin çevirisinde kullanılan çeviri stratejileri manga panellerinden örneklerle tanıtılmıştır. Türkçeye çevrilen mangalarda ses efekti türleri ve çeviri stratejileri bölümünde çalışmanın materyalleri ayrıntılarıyla incelenmiş, uygulanacak metotlar ve hipotez belirlenmiştir. Daha sonra ise elde edilen bulgular incelenerek değerlendirilmiştir. Sonuç bölümünde ses efekti türlerinin çeviri stratejilerine olan etkisi ve yayın evlerinin çeviri stratejileri yönünden benzerlik ve farklılıkları tespit edilmiştir.

2. ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

Çalışmamızda mangada ses efektlerinin çevirisi yani mangalardaki diyalog dışı yansımali kelimelerin çevirisi incelendiğinden, spesifik olarak benzer çalışmaların yanı sıra manga, çizgi roman, yansımali kelimeler, çeviri ve çeviri stratejileri hakkında çeşitli araştırmalarla birlikte çalışmamızla benzerliğı bulunan iki çalışma da ayrıca incelenmiştir.

2.1. Manga

Çalışmamızda daha öncede belirttiğimiz üzere manga, Japon pop kültürü içinde büyük bir öneme sahiptir. Son yıllarda hızlı bir şekilde Dünya genelinde de popülerlik kazanan manga çeşitli dillere çevrilerek matbu veya online olarak yayınlanmaktadır. Bu nedenle sadece Japonya’da değil dünya genelinde birçok araştırmacı tarafından çeşitli yönleriyle incelenen bir konu durumundadır.

Bu konuda Paul Gravett’in “Manga Japon Çizgi Romanının Tarihi” adlı çalışması manganın yakın çağ tarihine ışık tutmaktadır. Gravett bu çalışmasında mangayı 17. yüzyıldan başlayıp 2000’li yıllara kadar detaylı olarak incelemiştir. Çalışmasında manga sektöründe yaşanan köklü değişiklikler ve çığır açan eserler baz alınmıştır. Bu olay ve eserler çerçevesinde manganın günümüze kadar yaşadığı değişiklikler eserlerden alınan örnek resim ve sayfalarla zengin bir şekilde anlatılmıştır(Gravett, 2008).

Manga ile alakalı Japonca çalışmalarda ise mangayı tarihi ve toplumsal açıdan inceleyen “Japon Manga Tarihinin Dönemsel İncelemesi”, “Sosyolojik Açıdan Manga, Manga Üzerinden Toplum Bilincinin Analizi” çalışmaları göze çarpmaktadır.

Ueki ve Watanabe’nin “Japon Manga Tarihinin Dönemsel İncelemesi” araştırmasında manganın kökenin batı çizgi romanın etkisinden ayrı olarak Japonya içinde MS. 8. yüzyıla kadar dayandırmış ve Japon kültürünün manga yani çizgi romanla anlatım konusundaki tarihi geçmişine dikkat çekmiştir(Ueki ve Watanabe, 2016).

Katagiri de “Sosyolojik Açıdan Manga” çalışmasında manganın tarihini Japonya’daki toplumsal gelişmelerle birlikte incelemiş ve manganın gelişim sürecinde sosyolojik olayların manga dünyasında bıraktığı etkileri incelemiştir. Bu çalışmada Katagiri Ueki ve Watnabe’den farklı olarak manga tarihini sanatsal açıdan değil toplumsal açıdan incelemiştir. Bu sebeple “Chojuugiga” gibi Japon mangasının çıkış noktası olarak görülen eserleri, halkın bu esere ulaşımının kısıtlı olması sebebiyle ihmal etmiş ve Edo döneminde yaygın olarak kullanılan *Ukiyoe*’leri sosyolojik açıdan Japon mangasının başlangıcı kabul etmiştir. Çalışmada hangi sosyal ihtiyaçların hangi manga çeşitlerini ve hangi yayın türlerini doğurduğu detaylı olarak incelenmiş günümüzde yaygın olarak kullanılan mangalardaki tefrika sistemi, aylık ve haftalık manga dergileri üzerinde durulmuştur(Katagiri, 1990).

Manganın sosyolojik açıdan incelenmesi konusunda Ikegami “Sosyoloji Açısından Yapılmış Manga Araştırmalarının Organizasyonu” adlı çalışmasında bu konuda yapılmış araştırmaları kronolojik olarak sıralamış ve dönemsel olarak ayırmıştır. Araştırmalar başlıkları ve kısa özetleriyle birlikte verilmiştir. Bu çalışma manga üzerine yapılacak araştırmalarda Japonca kaynakların taranması konusunda önemli bir çalışma niteliğindedir(Ikegami, 2013).

2.2. Çizgi Roman

Manga yani Japon çizgi romanı ortaya çıkışı açısından batı çizgi romanından bağımsız olarak görülse de 1800’lerin sonundan itibaren büyük oranda batı çizgi romanından etkilenerek kendi tarihi, kültürel ve sosyal ortamının gereklerine göre biçimlenmiştir. Bu nedenle çalışmamız her ne kadar spesifik olarak manga üzerine olsa da çizgi romanları ihmal etmemiz mümkün değildir.

Çizgi romanla alakalı yapılmış çalışmalara baktığımızda aklımıza ilk olarak Scott McCloud’un “Çizgi Romanı Anlamak” adlı çalışması gelir. McCloud’un bu çalışmasını

diğer çalışmalardan ayıran en önemli özelliği çalışmanın düz yazı formatında değil çizgi roman formatında olmasıdır. Böylelikle çalışmada açıklanacak çizgi romanla alakalı her şey uygulamalı olarak ve görsel bir şekilde kullanılmıştır. Çalışmaya çizgi romanı tanımlamakla başlayan McCloud çizgi romanı oluşturan unsurları çeşitli başlıklar altında incelemiştir. Bunlara çizgi romanın resmi kullanma şeklinden çizgi roman içinde zaman akışının ifade şekillerine kadar pek çok konu girmektedir (McCloud, 2019).

Çizgi roman hakkındaki diğer bir çalışmada Carpintero'nun “Çizgi Roman ve Anlatıbilim” adlı kitabıdır. Bu çalışmada çizgi romanın hikâye anlatımında kullandığı unsurlar ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Bu konulardan bazıları; görsel öğeler, hikâye, zaman, ritim ve karakterlerin yaratılmasıdır (Carpintero, 2021).

Çizgi roman üzerine yapılmış Türkçe çalışmalara baktığımızda Levent Cantek'in “Çizgili Hayat Kılavuzu” çalışmasının Türkiye’de çizgi romanın yakın tarihi üzerine bir çalışma olduğunu görüyoruz. Derleme şeklinde hazırlanan bu çalışmada birçok yazar Türkiye’deki çizgi romanlarla alakalı detaylı incelemelerde bulunmuştur. Bölümlerin büyük bir çoğunluğunda Türkçeye çevrilmiş çeşitli çizgi romanlar ve bunların konuları ele alınmıştır. Ayrıca bir bölümde genel olarak mangalara ayrılmış ve manga tarihi ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Ayrıca bazı ünlü manga eserleri de kısa tanıtım yazıları ile tanıtılmıştır (Cantek, 2002).

2.3. Yansımali Kelimeler

Yansımali kelimeler çalışmamızın konusu gereği büyük önem arz etmektedir. Bu konu üzerine yerli ve yabancı birçok kaynak bulunmaktadır. Türkçe kaynaklara baktığımızda ilk karşımıza çıkan kaynaklardan biri Hamza Zülfikar'ın “Türkçede Ses Yansımali Kelimeler” çalışmasıdır. Bu çalışmada Zülfikar öncelikle hem Türkçe hem de diğer dillerde bu konu üzerine yapılmış araştırmalara değinmiştir. Ayrıca çalışmasında ses yansımali kelimelerin yanı sıra genel olarak yansımali kelimelere de değinmiştir.

Çalışmada yansımalar hem yapı bilgisi açısından hem de türevleri açısından incelenmiştir. Bunun yanı sıra çalışma yansımali kelimeler için bir sözlük de içermektedir(Zülfikar, 1995).

Yansımali kelimelerle alakali İngilizce arařtırmalara baktığımızda birçok farklı başlık altında bu konunun incelendiğı görölmektedir. Bunlardan bazıları *sound symbolism*, *onomatopoeia*, *mimetics*, *mimetic words* ve *ideophones* olarak söylenebilir.

“Ses sembolizmi çalışmaları” adlı çalışmasında Abelin bu konuyu derinlemesine işlemiştir. Çalışmada yukarıda bahsettiğimiz tüm terimlerle alakali detaylı analizler bulunmaktadır(Abelin, 1999). Ses sembolizmiyle alakali bir diğeri çalışma da “Ses Sembolizmi” adlı çalışmadır. Bu çalışmada Hinton ve arkadaşları birçok farklı dil üzerine yapılmış ses sembolizmiyle alakali çalışmaları derleyerek bir kitap haline getirmiştir. Çalışmada Yerli Amerikan dilleri, Asya dilleri, Avustralya ve Afrika dilleri, Avrupa dilleri ve İngilizce üzerine yapılmış çalışmalar yer almaktadır (Hinton, Nichols ve Ohala, 1994).

Japonca yansımali kelimeler açısından zengin bir dil olması sebebiyle hem Japonya içinde hem de Japonya dışında birçok arařtırmacı tarafından üzerine çalışılmış bir konudur. Hamano’nun “Japoncanın Ses Sembolik Sistemi” adlı çalışmasında Japonca yansımali kelimeleri derinlemesine incelemiştir. Bu çalışmada yansımali kelime sisteminin dil bilgisi açısından incelenmiştir. Ayrıca tek heceli ve çift heceli yansımali kelimeler de derinlemesine incelenmiştir(Hamano, 1986).

Bu konuda onomatope başlığı altında çalışmalar yapan Japon arařtırmacılar da bulunmaktadır. Örneğin “Onomatope (giongo, gitaigo) hakkında” adlı çalışmasında Tagima öncelikle onomatopenin Japonca karşılığı olarak giongo ve gitaigo terimlerini göstermiş daha sonra bu iki terimin neye göre sınıflandırıldığını açıklamıştır. Ayrıca Japonca dil bilgisi içinde yansımali kelimelerin kullanımını incelemiştir. Japonca ses

sembolizmine de değinen Tagima son olarak günlük hayatta Japonca yansımali kelimelerin kullanım alanlarını örneklerle incelemiştir(Tagima, 2006).

2.4. Çeviri ve Çeviri Stratejileri

Çalışmamızda Türkçeye çevrilmiş mangalardaki ses efektlerinde kullanılan çeviri stratejilerini incelediğimiz için çalışmamızın odak noktalarından biri de çeviri ve çeviri stratejileridir. Bu konuda genel çalışmaların yanı sıra spesifik olarak yansımali kelimelerin çevirisi, çizgi roman ve mangalarda ses efekti çevirileri de incelenmiştir.

Çeviri ile ilgili ilk olarak İngilizce çalışmalara bakacağız. Newmark “Çevirinin Ders Kitabı” adlı çalışmasında metin analizi, çeviri süreci, metin çeşitleri, çeviri metotları ve çeviri yöntemleri gibi birçok konuda detaylı incelemeler yapmış ve örneklerle konuları açıklamıştır. Bu yönüyle hem çeviri hem de çeviri stratejileri açısından önemli bir kaynaktır(Newmark, 1988).

Bu konuda Türkçe çalışmalardan biri olan “Çeviri Stratejileri Kuram ve Uygulama” adlı çalışmada, Yalçın öncelikle çeviriyi tarihsel açıdan, diğer disiplinlerle ilişkisi açısından, kuramsal açıdan ve çeviride eşdeğerlilik açısından incelemiştir. Daha sonra çeviri eleştirisi ve çeviri stratejilerini incelemiştir. Bu noktada çeviri stratejilerine büyük ağırlık verilmiş ve birçok araştırmacının stratejileri gruplandırılarak verilmiştir. Ayrıca çeviri stratejileri örnekler verilerek açıklanmıştır. Çalışmanın son bölümünde ise çeşitli metinlerin çevirileri hangi çeviri stratejilerinin nerede uygulandığı açıklanarak çözümlenmiştir(Yalçın, 2015).

Odacıoğlu ve Barut da bu konuda yaptıkları “Çeviri Usul, Strateji ve Yöntemleri Üzerine bir Derleme” adlı çalışmasında bu konuda yapılmış çeşitli araştırmaları derleyerek birbiriyle çelişen ya da uyumlu olmayan birçok noktayı ortaya koymuşlardır. Çeşitli araştırmacıların sınıflandırmalarının da bulunduğu çalışmada her sınıflandırma ayrı ayrı açıklanmış ve sınıflandırmanın maddeleri incelenmiştir. Her bir strateji için ayrı

ayrı İngilizceden Fransızcaya çeviri, İngilizceden Türkçeye çeviri olmak üzere örnekler verilmiştir(Odacıoğlu ve Barut, 2018).

Genel çalışmaların ardından konumuzla daha yakından alakalı olan spesifik çalışmalara baktığımızda Japonca yansımali kelimelerin çeşitli dillere çevirisi üzerine çalışmalarla karşılaşmaktayız. Örneğin Inose “Japonca Onomatope ve Mimetik Kelimelerin Çevirisi” adlı çalışmasında Haruki Murakami’nin “Spuntik no Koibito” adlı romanından üç yüze yakın onomatope ve mimetik kelime belirlemiş ve bunların İngilizce ve İspanyolca çevirilerini çeviri metotları açısından örneklerle inceleyip etkililik seviyelerini tespit etmiştir. Ayrıca çalışmada İngilizce ve İspanyolcaya yapılan çeviriler sırasında Japonca ses yansımali ve biçim yansımali kelimelerin hangi oranda hedef dillere ses yansımali veya biçim yansımali olarak çevrildiği incelenmiştir(Inose, 2007).

Bartashova’nın “Japonca-İngilizce ses ve biçim yansımali kelimelerin paralelliği: Çevrilebilirlik problemi” adlı çalışması bu iki dil arasında yansımali kelimelerin çevirisi sırasında yaşanan zorluklardan ve bu zorlukları aşmakta kullanılabilecek yöntemleri incelemektedir(Bartashova ve Sichinskiy, 2014).

Yukarıda gösterdiğimiz çalışmaların tamamı konumuzla ilgili olmakla beraber tam olarak manga veya çizgi roman ses efektlerin çevirisi ile alakalı değildir. Bu kısımda özellikle çalışmamızın konusuna çok yakın olan iki çalışmayı inceleyeceğiz. Bu çalışmalar tezimizin de ilham kaynağı olmaları açısından önemlidir.

İlk çalışma yukarıda daha önce bir çalışmasını daha gösterdiğimiz Inose’nin “mangalarda görülen ses ve biçim yansımali kelimelerin çeviri yöntemleri” adlı çalışmasıdır. Bu çalışmada ilk olarak manga çevirileri ve bu çevirilerin özellikleri incelenmiş daha sonra mangada görülen ses ve biçim yansımali kelimelerin kullanımı ve çevirisi açıklanmıştır. Araştırma sırasında seçilen manganın hem İngilizce hem İspanyolca çevirisi incelenmiştir. İlk olarak ses yansımali ve biçim yansımali kelimeler

çevrilirken hedef dile ses veya biçim yansımaları olarak çevrilip çevrilmediği tespit edilmiştir. Daha sonra İspanyolca ve İngilizce çevirilerde uygulanan yöntemler klasik çeviri stratejilerine bağlı kalmadan belirlenmiştir. Ayrıca bu yöntemlerin her biri tek tek açıklanmış ve çeviri yöntemi olarak etkililikleri belirtilmiştir(Inose, 2010).

Bu konuda yapılmış benzer bir çalışma ise Kokko'nun "KPOW, CHINK, SPLAT: Yedi Çizgi Romanın Ses Efektlerinin Çevirisi" adlı çalışmasıdır(Kokko, 2013). Bu çalışmada çeşitli konularda seçilmiş yedi çizgi romanın İngilizceden Finceye çevrilmesi sırasında kullanılan yöntemler araştırılmıştır. Çalışmada incelenen yedi çizgi romanın her biri için kullanılan stratejiler ve etkililikleri değerlendirilmiş daha sonra ise incelenen tüm ses efektleri, ses efektinin kaynağına göre sürtünme, çarpma, hava akımı gibi gruplara ayrılarak listelenmiştir(Kokko, 2013).

3. ÇİZGİ ROMAN

Çalışmamızın ana konularından biri olan Japon çizgi romanı yani mangayı incelemeden önce çizgi romanı genel olarak inceleyeceğiz. Çizgi roman konusunda yazılan İngilizce çalışmalarda “comics” terimi şemsiye bir terim olarak “comic strips”, “strips”, “graphic novel” gibi terimleri kapsayacak şekilde kullanılmıştır. Bu nedenle çalışmamız sırasında alıntı yaptığımız kısımlarda bu terimlerin tamamı için çizgi roman terimi karşılık olarak kullanılmıştır. Bu kısımda çizgi roman; tarihi, tanımı ve unsurları açısından konu üzerine yapılmış araştırmalar çerçevesinde değerlendirilecektir.

3.1. Tarihi

İlk çizgi romanın ne zaman ortaya çıktığı konusunda çeşitli görüşler bulunmaktadır. Bazı araştırmacılar çizgi romanı antik çağlara kadar dayandırırken (McCloud, 2019, s. 11) bazı araştırmacılar da “Bu tarz tarihi kestirimler mantık açısından şaibeli olmakla birlikte genellikle çizgi romanı ‘aklamak’ adına kültürel olarak daha saygın bulunan biçimlerle ilişkilendirmek için kullanılır.”(Sabin, 2013, s. 13) diyerek çizgi romanın modern halini çizgi romanın başlangıcı kabul etmiştir. Bu konuda araştırmamızda işleyeceğimiz eserlerin de modern çizgi roman çerçevesinde olması sebebiyle biz de çizgi romanın başlangıcını modern haliyle kabul edeceğiz.

Modern çizgi romanın başlangıcı için Saraceni “Bugün bildiğimiz haliyle çizgi romanlar ilk olarak 19. yüzyılın son yarısında İngilterede ortaya çıkmıştır.”(Saraceni, 2003, s. 1) ifadesini kullanmıştır. Çizgi romanın ortaya çıkışı için benzer tarihler öne süren Sabin çizgi romanın ortaya çıkış nedeni olarak “Ekonomik fırsatçılıktan doğmuştur ve çalışan sınıf için ucuz ve neşe verici bir eğlence olarak tasarlanmışlardır.”(Sabin, 2013, s. 13) demiştir.

3.2. Tanımı

Çizgi romanın ortaya çıkış tarihi gibi çizgi romanın tanımı da tartışmalıdır. Bu konuda günlük hayatta karşımıza çıkan çizgi romanların büyük çoğunluğu için genel olarak bir uzlaşma olmakla birlikte daha çok deneysel diyebileceğimiz çeşitli eserler ve bazı eser çeşitlerinin çizgi romana dahil olup olmadığı hakkında tartışmalar bulunmaktadır (Cohn, 2005; Meskin, 2016). Çalışmamızda bu tarz deneysel eserler incelenmeyeceği için çizgi romanın tanımı konusundaki tartışmalara daha fazla değinilmeyecektir.

Çizgi romanın tanımı konusunda yukarıda bahsettiğimiz tartışmalar olmakla birlikte araştırmacılar çizgi romanın genel tanımı konusunda büyük oranda uzlaşmıştır.

Bu konuda McCloud her ne kadar tartışmalı olsa da genel olarak kabul görmüş bir tanım olarak “İzleyicide estetik bir tepkiye yol açma veya bir mesaj iletmeye yarayan bitişik düzende bir nizamla göre ardışık duran görsel veya başka imgeler.”(McCloud, 2019, s. 20) ifadesini kullanmıştır.

Bu tanıma benzer bir tanım da Türk Dil Kurumunun online sözlüğündeki çizgi roman tanımında görülmektedir. TDK tanımında “Konuyu ve olaylar zincirini kesintisiz olarak resimleme yöntemiyle okuyucuya sunan roman.” (“TDK”, t.y.) demiştir.

Cohn da bu konuda benzer bir yaklaşımda bulunmuş ve “En basit haliyle çizgi roman resim ve metinden oluşur ve genellikle resimler birbiri ardına gelir.”(Cohn, 2005, s. 1) diyerek çizgi romanı tanımlamıştır.

Saraceni ise çizgi romanın karakteristik özelliklerini vurgulayarak:

“Çizgi romanın en karakteristik özellikleri:

- Yazı ve resmin birlikte kullanımı;

- Grafiksel olarak bir birinden ayrılmış ve ardışık bir şekilde organize edilmiş metin.”(Saraceni, 2003, s. 5) demiştir.

Bu tanımların tamamında iki ortak özellik göze çarpmaktadır. Bunlar resim ve metnin birlikte kullanımı ve resimlerin ardışık veya sıralı olmasıdır. Biz de çizgi romanı araştırmamızda bu unsurlar çerçevesinde değerlendireceğiz.

3.2.1. Çizgi Romanın Fiziki Unsurları

Çizgi romanın tanımında da bahsettiğimiz üzere çizgi roman için genel olarak kabul görmüş iki ana unsur vardır. Bunlar yazı unsurları ve görsel unsurlardır.

3.2.1.1.Görsel Unsurlar

Çizgi romandaki görsel unsurlarla alakalı Sabin “Çizgi romanların paylaştıkları bazı ortak unsurlar vardır. Görsellik açısından, en belirgin olanı eylemleri anlaşılabilir parçalara bölme amacıyla kullanılan çerçeveli panellerdir... Diğer görsel unsurlar hız-çizgileri, konuşma balonları, düşünce balonları ve yuvasından fırlamış gözlerin şaşırma ifade etmesi gibi birçok görsel sembolizm çeşitleri içerir.”(Sabin, 2013, s. 5) diyerek çizgi romanda bulunan görsel unsurları sıralamıştır. Buna göre çizgi romanın bazı ortak görsel unsurları panel, hız-çizgileri, konuşma balonları, düşünce balonları ve görsel sembolizm ifadeleridir. Bu tanım çizgi romanın bazı görsel unsurlarına değindiği için anlatım kutularına değinmemiş buna karşın görsel efektlerle alakalı olan görsel sembolizm ve hız-çizgilerine değinmiştir. Çizgi romanı oluşturan birçok görsel efekt bulunmaktadır fakat çalışmamızın konusu ile yakın alakası olmaması sebebiyle bu detaylara girilmeyecektir. Bu nedenle bu bölümde çizgi romanın görsel unsurlarını temel olarak; panel, konuşma balonları, düşünce balonları ve anlatım kutuları olarak sınırlandırdık.

3.2.1.1.1. Panel

Panel veya kare çizgi romanın tanımında da belirttiğimiz resimlerin sıralı olmasını sağlaması açısından çizgi romanın vazgeçilmez unsurlarından birisidir. Bu konuda Carpintero “Metin ve imge, çizgi roman olarak adlandırdığımız anlatısal iletişim türünü ortaya çıkarmak üzere karenin içinde bir araya gelir. Bu nedenle kare, çizgi romanın kendine özgü göstergesel işlev (semiosis) fenomeninin üretildiği alanı oluşturur.” (Carpintero, 2021, s. 101) diyerek çizgi romanda panel kullanılarak diğer öğelerin sergilediğini belirtmektedir.

Panelin işlevsel yanını gösteren bir tanım yapan Saraceni ise “Her sayfa normalde panel denilen sayıları altı ile dokuz arasında dikdörtgen çerçevelerden oluşur. Genellikle paneller anlık bir eylemi gösterir ve sıklıkla ‘donmuş anlar’ olarak anılırlar ve fotoğraflara benzetilirler ama içerikleri bundan çok daha çeşitlidir. Hatta bir panelin hikâyesinin sadece tek bir anı göstermesi oldukça nadir bir durumdur. Bunun sebebi tipik bir çizgi roman panelinin tek bir fotoğraf çekiminden (bir andan) daha uzun sürecek diyaloglar içerebilmesidir. Bundan dolayı paneller fotoğraflardan farklı algılanırlar. Örneğin çizgi roman okuyucuları paneli, hikâyesinin bir bölümünü olarak görürler. Bir şeylerin yer ve zaman aldığı bu bölüm çeşitli uzunluklarda olabilir.”(Saraceni, 2003, s. 7) diyerek panelin hem görsel özellikleri hem de zaman açısından durumunu açıklamıştır.

3.2.1.1.2. Konuşma Balonları ve Düşünce Balonları

Bu konuda Carpintero “Eğer çizgi romanın metinleri sunmak için kendine özgü bir biçimi varsa o da balondur.”(Carpintero, 2021, s. 86) diyerek çizgi roman içinde balonların metin sunma biçimi olarak kullanıldığını belirtmiştir. Ayrıca “Balonlar, anlatım kutucuklarından farklı olarak, sadece metin için bir ortam değildir, aldığı biçimle aynı zamanda bir anlam taşıyıcısı da olabilir.”(Carpintero, 2021, s. 86) diyerek balonların şekilleriyle anlam iletme özelliğine de vurgu yapmıştır.

Balonlar hakkında Saraceni de “Balonlar muhtemelen insanların çizgi romanla en çok ilişkilendirdiği çizgi roman unsurudur. Sözlü metinleri en çok içeren alandır. Balonlar konuşma ve düşüncenin iletilmesinde kullanılır bu nedenle ‘konuşma balonu’ ve ‘düşünce balonu’ terimleri de ortaya çıkmıştır. Tipik balonlar oval veya bulut şeklindedir fakat değişik varyasyonlar da mümkündür ve hatta bazen kayda değerdir... Balonun kuyruğu kimin konuştuğunu veya düşündüğünü gösterir...Önemli bir varyasyon da kuyruğun sıralı küçük baloncuklardan oluştuğu durumlardır ve bu da balonun düşünce balonu olduğunu gösterir.”(Saraceni, 2003, s. 9) diyerek balonların dış görünüşleri hakkında detaylı bilgiler vermektedir. Balonların kuyruklarıyla alakalı olarak da ayrıntılı bilgiler veren bu tanım konuşma balonu ile düşünce balonu arasındaki görsel farkı da belirtmiştir.

3.2.1.1.3. Anlatım Kutuları

Anlatım kutuları konusunda Saraceni “Balonlardan farklı olarak anlatım kutuları panel içinde yer almaz tersine hep ayrı bir varlık olarak genellikle panelin üstünde bazen ise altında veya solunda yer alır. Genellikle anlatım kutusu içindeki metin anlatıcının sesini temsil eder ve bazen filmlerde duyulan arka plan sesine benzer. İşlevi ise panelin geri kalanındaki diyaloglara bilgi aktarmasıdır.”(Saraceni, 2003, s. 10) diyerek klasik olarak panellerin nasıl ve ne amaçla kullanıldığını anlatmıştır.

Carpintero da benzer bir şekilde “Bunlardan daha az kullanılanı, karenin içinde olsa da çizimin dışında ya da çizimin alanı dışında kaldığı kabul edilen anlatım kutucuklarıdır... Anlatım kutucukları , diyaloglara ya da çizimlere dahil edilmeyen bilgileri içerir.”(Carpintero, 2021, s. 81) demiştir.

Bu iki tanımda da anlatım kutularının, anlatıcının diyalog veya düşünce balonları ile veremeyeceği bilgileri okuyucuya vermek amacıyla kullandığı dikdörtgen şeklinde olan ve panel dışında kullanılan unsurlar olduğu belirtilmiştir.

3.3.1.2. Yazı Unsurları

Her ne kadar deneysel çalışmalarda yazısız veya minimal oranda yazı kullanılmış eserler bulunsa da modern çizgi romanlarda yazı olmazsa olmaz bir unsurdur. Yazının çizgi roman içinde kullanıma baktığımızda Sabin “Metnin de çeşitli metotlar vardır. Çizgi romanda üç temel yazı tipi vardır; anlatıcı, diyalog ve ses efektleri. Anlatıcı genellikle bir kutu içinde panelin en üstünde yer alır ve çoğu zaman orada anlatılan durumu takdim eder. Diyalog genellikle konuşma balonlarında sunulur ve karakterin ağzından çıkar. Son olarak ses efektleri genellikle ‘pow!’ ‘ket-splat’ gibi ses yansımalı kelimelerdir. Harflerin büyüklüğü bazen sesin yüksekliğine bağdaştırılır.”(Sabin, 2013, s. 5) diyerek yazı unsurlarını üç başlık altında toplamıştır. Bu tanımında düşünce ve diyalog aynı kategoride değerlendirilmiştir. Bu bölümde çalışmamız açısından büyük öneme sahip olan ses efektlerine ayrıntılı olarak bakacağız.

3.3.1.2.1. Ses efektleri

Çizgi romanda ses efektleri çizgi romanın görsel boyutunu işitsel alana taşıması açısından çok önemlidir. Bu durumla alakalı McCloud “Filmler ve televizyon sayesinde hikayelerin devamlı olarak görme ve işitme duyularını kullanarak zengin bir deneyim yaşatmasına alıştık. Ama çizgi roman yazarları olarak eğer bu tarz bir ürün ortaya çıkartmak istersek biz bunu sadece bir duyu ile aktarmak zorundayız. Kelimeler bu boşluğu doldurmak açısından köprü görevi görmektedir. Karakterlerimize ses



Resim 1 Making Comics

verirler ve beş duyuyu açıklamamızı sağlarlar. Ses efektlerinde ise kelimeler grafik olarak

tanımladıkları Őeye d n Ő rl r ve okuyuculara g z ile dinlemek gibi nadir bir fırsat verirler.” (McCloud, 2006, s. 146) diyerek ses efektleriyle alakalı bir ok  nemli noktaya deđinmiŐtir. Ayrıca aynı  alıŐmasında ses efektlerinin g rsel sunumuyla alakalı olarak da ayrıntılı bilgiler vermiŐtir ve sesin y ksekliđinden veya al aklıđından, sesin kaynađına kadar bir ok noktada nasıl deđiŐtiđini  rneklerle resim 1’de (McCloud, 2006, s. 147) g stermiŐtir.



4. MANGA

Manga, çalışmamızın ana unsurlarından biri olması sebebiyle çizgi romana göre daha detaylı bir şekilde incelenecektir. Öncelikle modern manga öncesi Japon kültüründe bulunan benzer türler “manga-vari” türler olarak incelenecek ve bunların günümüz mangası üzerindeki etkilerine değinilecektir. Daha sonra ise manga ve çizgi romanın fiziki unsurları, benzerlikleri ve farklılıkları yönünden incelenecektir.

Manga, Japonya’nın vazgeçilmez popüler kültür unsurlarından biri olarak hem toplum hem de devlet tarafından benimsenmiştir. Toplumun her kesimine hitap eden manga, yediden yetmişe birçok Japon okuyucu tarafından takip edilmektedir.

Birçok farklı sektörle de yakın ilişki içinde olan manga; animasyon dizi ve film, live-action dizi ve film, oyun ve romanlara uyarlanmakta ve aynı şekilde bu sektörlerden eserler de mangaya uyarlanmaktadır. Ayrıca son yıllarda Japon devleti de manganın, turizm ve tanıtım amaçlı kullanmak için “Cool Japan” adlı projeyle, dünyaya açılma sürecinde manga sektörünü desteklemeye başlamıştır.

4.1. Manga Tarihi

Manga tarihini incelemeye başlamadan önce bir eserin manga olması için içinde bulunması gereken unsurları belirlemek gerekir. Modern mangayla ilgili tanımlara baktığımızda, Eida, çizim olması sebebi ile resim sanatına yakın olduğunu fakat hem deforme hem de basitleştirilmiş çizimlerden dolayı resim sanatından ayrıldığını, yazılı bir hikâye anlatımı olması sebebi ile edebiyata yakın olduğunu fakat hikâye anlatımı için resme olan kesin ihtiyacından dolayı edebiyattan ayrıldığını ve mangada yazının ve resmin birbirini tamamlayıp tek bir unsur haline getirdiğini söyler (Nagata, 2014, s. 192). Yuuki, Kurata’dan yaptığı alıntıda ise “Manga, panel birimi kullanan resimlerle, konuşmaları ve diğer sesleri belirten yazıları bir araya getirmiş yeni bir hikâye anlatma

biçimidir.” der(Yuuki ve Yokoyama, 2015, s. 49; Kurata, Ueda, Sakagami, Mazuda ve Oomori, 2003, s. 157).

Bu tanımlardan yola çıkarak çalışmada manga olarak değerlendireceğimiz eserlerin; "hikâye anlatımı", "hikâye anlatımı sırasında resim kullanma", "konuşmaları ve diğer sesleri yazıyla belirtme" özelliklerine sahip olması ön koşulu aranacaktır. Bu durumlardan yalnızca biri veya birkaçını bulunduran eserlere “manga-vari” denilecektir.

Bu çalışmada manga, kendi tarihi içindeki önemli olaylar üzerinden altı bölümde incelenecektir:

1. Manga benzeri eserlerin ilk örnekleri (8. Yüzyıl başı-1624);
2. Manga benzeri eserlerin gelişimi (1624-1862);
3. Yabancı etkisiyle karikatür dergilerinin başlaması (1862-1945);
4. Savaş sonrası “Akabon”, “Gekiga” ve “Kashihonya” (1945-1959);
5. Aylık dergilerden haftalık dergilere geçiş ve satış Patlaması (1959-1995);
6. Dergi satışlarının sabitleşmesi (1995-Günümüz).

4.1.1. Manga-vari Eserlerin Ortaya Çıkışı



Resim 2_Horyuji
tapınağında bulunan
resimler

Manganın kökeni olarak da kabul edilen manga-vari eserlerin en eskisi, 693 yılında inşa edilen, 711 yılında yangında zarar görmesinin ardından tekrar inşa edilen Horyuji (法隆寺) tapınağının çatı kaplamaları altından çıkan karikatürize edilmiş yüz resimleridir (Resim-2)(Ueki ve Watanabe, 2016, s. 30). Bu resimlerin ne zaman çizildiğine dair kesin bir bilgi olmamasına karşın 7. yüzyılın sonuyla 8. yüzyılın başı arasında olduğu

düşünülmektedir(Ueki ve Watanabe, 2016, s. 29). Bu resimler her ne kadar hikâye

anlatmıyor olsa da mangalardaki mizah anlayışına yakın duruşu ile zamanının resimlerinden ayrılıyor olması önemlidir.

Tarih olarak Horyuji'deki resimlerden sonra çizilmiş manga-vari bir diğer eser ise Heian döneminin sonlarında çizilmeye başlayıp Kamakura döneminde bitirilen ve yazarı Toba Sôjô (鳥羽僧正) olan *Chôjû Jinbutsu Giga* / *Chôjû Giga* (鳥獸人物戯画/鳥獸戯画) yani insanlaşmış hayvan çizimleridir. Bu eser, rulo resim (Emakimono/絵巻物,) formatında çizilmiştir(Nishita, 2006, s. 95). Başkahramanları; insan hareketi sergileyen kurbağalar, tavşanlar ve maymunlardır (Resim-3)(Inaji Tamoo, 2009, s. 9). Eser çizimleri açısından incelendiğinde, hayvanları kişileştirmedeki başarısı özellikle göze çarpmaktadır. Ayrıca basit de olsa bir hikâyesinin olması, karikatüristik bir atmosferinin ve okuyucuyu şaşırtmayı hedefleyen sahnelerinin olması da bu eseri mangaya yaklaştıran önemli noktalardan bazılarıdır (Nishita, 2006, s. 95).

4.1.2. Manga-vari Eserlerin Gelişimi



Resim 3 Chôjû Jinbutsu Giga'nın ilk cildi “甲”den bir sahne.

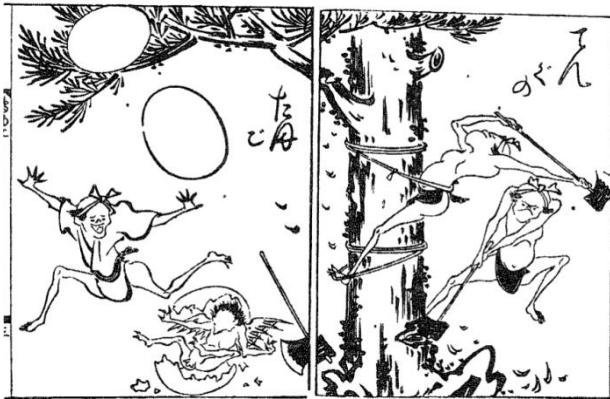
Chôjû Giga'dan uzun bir süre sonra Edo döneminde *Ootsu-e* (大津絵) denilen manga-vari yeni bir resim tarzı ortaya çıkmıştır. *Ootsu-e* (大津絵), Edo döneminin başlarından Meiji dönemine kadar Edo'dan Hokkaidou'ya giden yolcuların hatıralık eşya olarak çok tercih ettikleri ve daha sonra tüm Japonya'ya yayılan çizimlerdir(Tani, 2010, s. 67). İlk dönemler Budizm içerikli resimlerle başlayan *Ootsu-e*, yavaş yavaş karikatüristik bir tarza bürünmüştür (Resim-4)(Tani, 2010, s. 85). Bu resimlerin hikâye anlatma ve resim ve yazıyı birlikte kullanma yönünden mangayla ortak noktası bulunmaktadır.



Resim 4 Bir Ootsu-e örneği

Ootsu-e'nin ortaya çıkışından yaklaşık yüz yıl sonra manga benzeri yeni bir çizim stili daha ortaya çıkmıştır. Bu stile *Chôjû Giga'yı* çizen Toba Sôjô'nun isminde yola çıkılarak *Toba-e* (鳥羽絵) adı verildiği düşünülmektedir. *Toba-e*'lerde karakterler genellikle kol ve

bacakları ince, yüz ifadeleri abartılı, hareket hissiyatı verecek şekilde çizilmiştir (Resim-5)(Isao, 2002, s. 34). Bu özellikleri *toba-e'nin* günümüz mangasına olan benzerliğini çok



Resim 5 Bir Toba-e Örneği

güçlü bir şekilde ortaya çıkartmaktadır(Ueki ve Watanabe, 2016, s. 42).

Katsushika Hokusai (1760-1849, 葛飾北斎) Edo döneminin ünlü resim ustalarından biridir. Daha çok *Ukiyo-e* çizimleriyle ünlü olan Hokusai Japonya dışında da bilinen bir sanatçıdır. Aynı zamanda manga terimini ilk kez kullanan kişidir. *Manpitsu* (漫筆) yani “içinden geldiği gibi (rahat) yazılmış yazı” anlamına gelen kelimeyi, Japonca “ga” (画) yani resim anlamına gelen kelimeyle birleştirerek, ilk kez “İçinden geldiği gibi çizilmiş resim” anlamına gelen “manga” (漫画) kelimesini, 1814 yılında yayınlamaya başladığı *Hokusai Manga* (北斎漫画) adlı kitap serisinin başlığı olarak kullanmıştır. Bu kitap serisi on beş ciltten oluşmaktadır (Arakawa, 2014, s. 29). *Hokusai Manga* çok geniş bir içeriğe sahip olup, detaylı balık, kuş resimlerden okçuluk binicilik gibi çeşitli teknik konulardan marangozluk gibi zanaat türü teknolojilere kadar birçok konuda çizimler içermektedir. Bu çizimlerde belli bir hikâye unsuru bulunmamakla birlikte yazı ve resmin birlikte kullanıldığı görülmektedir (Resim-6) (“Hokusai Manga”, t.y.). Ayrıca çizimleri güldürücü ve şaşırtıcı öğeler barındıran Hokusai, hem manga kelimesini ilk kullanan kişi olması hem de resim ve yazıyı anlatı biçimi olarak kullanması sebebiyle günümüz mangasına temel oluşturabilecek niteliktedir.

4.1.3. Yabancı Etkisiyle Karikatür Dergilerinin Başlaması

Charles Wirgman (1832-1891) İngiltere’de yayınlanan *The Illustrated London News* için çizer

ve muhabir olarak Japonya’ya Resim 6 Hokusai Manga 2. Ciltten bir sayfa 北斎漫画 二編 atanmıştı. İngiltere’de yayınlanmakta olan *Punch* (1841-1943) adlı karikatür dergisinin



bir benzerini Japonya’da *Japan Punch* adı altında 1862 yılında yayınlamaya başlamıştır (1862-1887). Bu dergi Japonya’nın ilk siyasi karikatür dergisi olmuş ve derginin etkisiyle Japonya’da çizgi roman ve karikatürlere *Punch-e* (パンチ絵) denilmeye başlanmıştır (Uchino, 2005, s. 148). Bu sırada Wirgman’ın yanına çırak olarak giren Kobayashi Kiyochika (小林清親), 1877 yılında *Marumaru Chinbun* (団々珍聞) adlı haftalık karikatür dergisini çıkarmaya başlamıştır. Kitazawa Rakuten ise bir gazete eki olarak *Jiji Manga* (時事漫画) dergisini çıkarmaya başlamış ve hem *Punch-e* yerine mangayı terim olarak kullanan ilk isim olmuş hem de mangalara yazı eklemiştir. Rakuten daha sonra 1905 yılında *Tokyo Puck* (東京パック) adlı dergiyi çıkararak büyük ün kazanmıştır. Rakuten, tek kare mangaların yanı sıra dört kareli çocuk mangaları ve çok kare mangaları çizmeyi de denemiştir (Katagiri, 1990, s. 28).

Meiji döneminin sonuna gelindiğinde mangaların yazıyla tam anlamıyla buluşmuş olması, artık manga benzeri eserlerden mangaya geçildiğinin de bir göstergesidir. 1908 yılında Rakuten’in çıkardığı *Chame to Dekobou* ilk çocuk mangası olmuştur. Bu eseri takiben Taisho (大正) döneminde farklı çizerler tarafından *Heiki no Heitarou* (平気の平太郎), *Akai Tori* (赤い鳥) gibi çocuk mangaları yayınlanmış ve bu dönem çocuk mangalarıyla ünlenmiştir. Çocuk mangasındaki bu hızlı artış Showa (昭和) döneminde de devam etmiştir. Bu artışta *Shonen Kurabu/Club* (少年倶楽部) ve *Nihon Shonen* (日本少年) çocuk manga dergilerinin çok büyük payı olmuştur (Katagiri, 1990, s. 28).

Zamanın en ünlü çocuk mangalarından biri ise *Shonen Kurabu*’da 1931 yılında tefrika edilmeye başlayan *Norakuro* (のらくろ) idi. Hikâyesi çok basit olan bu manga,

siyah bir sokak köpeğinin, köpek ordusuna katılmasını ve çeşitli başarısızlıklarına rağmen cesur davranışlarıyla cephelerde kahramanlıklar yapmasını ve dünyayı öğrenmesini anlatmaktadır. Ayrıca günümüze kadar devam ede gelmiş “Manga, çocuk işidir” düşüncesini başlatan eserdir. 1941 yılına kadar tefrika edilmeye devam eden manga, askeri propaganda aracı olarak kullanılmış olsa da çocukların gerçekten severek okuduğu bir eser olması sebebiyle, yazarı Tagawa Suihou’nun (田川水泡) çocuklara hitap eden manga yazma konusundaki yeteneğini gözler önüne sermektedir. 1941 yılında pasifik savaşlarının başlamasıyla mangalar, savaş bitene kadar yayına ara vermiştir (Katagiri, 1990, s. 31)

4.1.4. Savaş Sonrası “Akabon”, “Gekiga” ve “Kashihonya”

İkinci dünya savaşından sonra Japonya, birçok sorunla baş başadır. Ekonomi dibe vurmuştur. Eğlencenin çok sınırlı olduğu bu dönem de manga dünyası üç önemli gelişmeye sahne olmuştur: *Akabon* (Kırmızı Kitap/赤本), *Kashihonya* (Kiralık Kitapçı/貸本屋) ve *Gekiga* (Dramatik Resim/劇画). Yaklaşık olarak aynı dönemlerde ortaya çıkan bu gelişmeler dönemin dâhi çizeri ve günümüz mangasının kurucusu olarak görülen Tezuka Osamu (手塚治虫) ile birlikte incelenecektir.

Akabon, savaş sonrası kâğıt yokluğu sebebiyle geri dönüşümden gelen kalitesiz kâğıtlara basılmış ve çoğunlukla sadece kırmızı mürekkep kullanılan manga kitaplarıdır. İlk olarak Osaka’daki küçük yayın evlerinde ortaya çıkan bu basım şekli 1947 yılında Tezuka’nın *Shin Takarajima* (Yeni Hazine Adası/新宝島) adlı eseriyle ilgileri üzerine toplamıştır (Gravett, 2008, s. 40).

Tezuka, *Shin Takarajima* ile manga dünyasında o zamana kadar görülmemiş birçok tekniği uygulayarak günümüz mangasına büyük katkılarda bulunmuştur. Savaş

öncesi mangalardan farklı olarak karakterlerin sadece boydan görüldüğü kareler çizmek yerine karakterlerin daha yakından görüldüğü, açıların değişebildiği kamera çekimi benzeri kareler çizmiştir(Katagiri, 1990, s. 34).

Bu dönemde hikâye mangalarının gitgide daha uzun hikâyeler anlatmaya başlamasıyla birlikte basım maliyetleri artmaya başlamıştır. Bu maliyetlerin üstüne enflasyonun da artması zaten alım gücü düşük olan halkı *Kashihonya* yani kiralık kitapçılara yöneltmiştir. Birçok küçük yayınevini iflastan kurtaran bu kitapçılar aynı zamanda birçok manga çizerinin de yetişmesine ortam sağlamıştır. 1959 yılına kadar yükselişini sürdüren *Kashihonya*'lar tüm Japonya'da otuz bine ulaşan sayılarıyla bu döneme damgasını vurmuştur (Ueki ve Watanabe, 2016, s. 36).

Gekiga ise ortaya çıkış şekliyle diğer iki gelişmeden ayrılmaktadır: Savaş sonrası Japonya'da ortaokuldan sonra lise eğitime geçen öğrenci sayısı çok düşüktü. Çoğu ortaokul mezunu çocuk, iş hayatına atılmak ve çalışmak zorundaydı. Genç yaşta hayatın zorluğunu ve acımasızlığını gören bu çocuklar, Tezuka'nın hayaller ve maceralarla dolu mangalarına ilgi duyamıyordu. Bu ihtiyacı değerlendiren bazı yazarlar daha karmaşık, gerçekçi, sokağa ve zamanın gerçeklerine daha yakın eserler çizmeye başladılar. “Gekiga” terimini ilk olarak 1957 yılında, türün önemli ustalarından Tatsumi Yoshihiro (辰巳ヨシヒロ) kullanmıştır (Katagiri, 1990, s. 36). İlk başlarda bu akıma karşı çıkan Tezuka daha sonraki eserlerinden *Black Jack*'de (ブラックジャック) bu tarzı kullanmıştır (Ueki ve Watanabe, 2016, s. 37).

4.1.5. Aylık Dergilerden Haftalık Dergilere Geçiş ve Satış Patlaması

Savaş sonrası Japonya'da manga dergileri hep aylık olarak çıkarılmaktaydı. 1950'lerin sonlarında ekonominin iyileşmesi ve haftalık yayın programı olan

televizyonun yaygınlaşması ile manga dergilerinde de aylık dergilerden haftalık dergilere geçiş başladı. İlk olarak haftalık dergiye geçenler *Shonen Magazine* (少年マガジン) ve *Shonen Sunday* (少年サンデー) oldu. Haftalık manga dergilerinde en çok spor mangaları tercih ediliyordu. Tokyo olimpiyatları hemen sonrasında spor mangaları ani bir popülerlik kazanmıştı. Özellikle beyzbol mangaları çok rağbet görüyordu. Ayrıca boks, sumo ve kendo da ilgi gören sporlardandı. Bu türün üç anahtar kelimesi vardı: *gayret*, *başarı* ve *dostluk*. 1968 yılında çıkan *Shonen Jump* (少年ジャンプ) manga dünyasında sürekli yenilik ve denenmemiş şeylerin başarıya götürdüğünü fark ederek o zamana kadar tabu olarak görülmüş konulara daha sık yer vermeye başlar. Bu konular kısaca; cinsellik, baş kaldırma, şiddet ve bel altı komedi olarak adlandırılabilir. Böylelikle *Shonen Jump* hızlı bir şekilde popülerite kazanmaya başladı(Katagiri, 1990, ss. 38, 39).

Shounen Jump'ın başarısında kırk yedi – kırk dokuz kuşağının da büyük etkisi vardır. 1947-1949 yılları arasında Japonya'da doğum oranı aniden artmış ve bebek sayısında patlama (ベビーブーム Baby Boom) gerçekleşmiştir. Bu döneme kadar çocukların yaşları ilerledikçe mangadan uzaklaşacağı ve sonunda mangadan tamamen ayrılacağı düşünülmekteydi. Fakat kırk yedi - kırk dokuz kuşağı mangayı bırakmayan ilk kuşak olarak manga dergisi sektörüne büyük etkide bulunmuş, yeni manga türlerinin ve dergilerinin çıkmasına sebep olmuştur. Kırk yedi - kırk dokuz kuşağı, on - on iki yaşlarındayken 1959 yılında *Shonen Magazine* ve *Shonen Sunday* çıkarılmaya başlamış, daha sonra bu kuşağın gençlik döneminde *Seinen manga* (Gençlere hitap eden manga türü) dergileri olan *Manga Action*, *Young Comic*, *Big Comic* dergileri yayınlanmaya başlamıştır. Bu kuşağın yaşı ve zevklerine göre şekillenen dergiler, zamanın ilkokul öğrencilerini ihmal etmeye başlamıştır. Bunu fırsat bilen *Shueisha* yayınevi 1968 yılında ilkokul ve ortaokul öğrencilerine yönelik çıkardığı *Shonen Jump* dergisiyle birden

yükselişe geçmiştir(Katagiri, 1990, ss. 45, 46). Bu yükseliş Toriyama Akira'nın (鳥山明)

1985 yılında yayınlanmaya başlayan *Dragon Ball* adlı mangasıyla büyük ivme kazanmış ve dergi bu manganın bitmesinden hemen önce satışlarda dünya rekoru kırarak haftalık tirajını altı milyon beş yüz otuz bine çıkarmıştır(Ueki ve Watanabe, 2016, s. 39).

4.1.6. Dergi Satışlarının Sabitleşmesi

Shonen Jump dergisinin satışları *Dragon Ball* serisinin bitmesiyle ani bir düşüşe geçmiş, bir sonraki yıl yine ünlü serilerinden biri olan *Slam Dunk*'ın da bitmesiyle satışları yarıya kadar düşmüş ve üç milyon civarında sabitlenmiştir. Buna karşın Shonen Magazine 1995'te ulaştığı zirveden Shonen Jump kadar ani bir düşüş yaşamadığı için bir dönem satışlarda Shonen Jump'ın önüne dahi geçmiş fakat bu liderliğini uzun süre devam ettirememiştir.

Dergi satışların giderek düştüğü günümüz için manga dünyasının “kışı” (Ueki ve Watanabe, 2016, s. 40) denilmektedir fakat bu söylem sanki manga sadece haftalık dergilerden ibaretmiş gibi bir izlenim vermektedir. Günümüzde birçok manga yayıncısı, okuyucu kitlelerinin tercihlerine göre çok çeşitli dergiler yayınlamaktadır. Sadece Shueisha bile, biri haftalık, üçü aylık olmak üzere toplam dört shonen manga dergisi, biri haftalık ikisi aylık olmak üzere üç seinen manga dergisi, biri iki ayda bir, biri üç ayda bir ve beşi de aylık olmak üzere toplam yedi shojo manga dergisi yayınlamaktadır (“Shueisha SHUEISHA”, t.y.). Bu örnekte de görüldüğü gibi manga çok geniş bir demografiye hitap edebilecek yüzlerce eseri aylık ve haftalık periyotlarla okuyucularına sunmaya devam etmektedir. Ayrıca birçok derginin ve manganın dijital versiyonları da çıkarılmaktadır. Manganın sadece manga olarak kalmaması, anime, oyun, roman, sinema ve dizi sektörleriyle sürekli olarak ilişkide olması da bu sektörün daha uzun yıllar hizmet vereceğinin bir göstergesidir.

Manga birçok aşamadan geçerek tarihî ve toplumsal olaylar çerçevesinde şekillenmiştir. Horyuji tapınağında bulunan yüz resimleriyle başlayıp; *Choju Giga* ‘nın kişileştirilmiş hayvan çizimleriyle gelişen mangalar; Edo döneminde *ootsu-e* ve *toba-e*’lerle devam etmiş; Japan Punch ile şeklini; Hokusai Manga ile ismini kazanmış; *Norakuro*’yla savaşa girmiş; Tezuka Osamu ile savaş sonrasında sinematik özelliğini kazanmış; haftalık dergileriyle rekorlar kırmış ve günümüzdeki istikrarlı okuyucu kitlesi ile kendini kabul ettirmiş bir edebi tür olarak karşımıza çıkmaktadır.

4.2. Manga ve Çizgi Roman

Manga bir çizgi roman türü olması ve manga tarihi bölümünde de bahsettiğimiz üzere batı çizgi romanından etkilenecek gelişmesi açısından batı çizgi romanıyla birçok ortak unsuru ve anlatım şeklini paylaşmaktadır. Buna karşın aynı zamanda Japonya iç pazarı için üretilmiş olması ve yine manga tarihi bölümünde değindiğimiz Japonya dışından bağımsız olarak yaşadığı gelişmeler sebebiyle batı çizgi romanından ayrılan birçok yönü bulunmaktadır. Bu bölümde batı çizgi romanı ile manga arasındaki farklılıkları ayrıntılarıyla inceleyeceğiz.

Kokko Japon mangası ve tipik batı çizgi romanı arasındaki farklarla alakalı “Kabul edilmelidir ki Japon mangası ve tipik batı çizgi romanı hem şekilleri hem de gelişimleri açısından oldukça farklı olduğu için her zaman aynı araştırma içinde değerlendirilmemeleri anlaşılmalıdır.” (Kokko, 2013, s. 14) demiştir. Kokko bu çalışması içinde ses efektlerinin manga ve batı çizgi romanındaki kullanımıyla alakalı farklara da değinmiştir. İlk olarak “İlginç bir şekilde, benzer sessiz ruhsal durumlar özellikle Japon mangasında ses efektleri yardımıyla ifade edilebilmektedir.”(Kokko, 2013, s. 11) demiş ve özellikle mangada ses efektlerinin sessiz ruhsal durumları ifade etmek için kullanıldığını belirtmiştir. Fiziksel farklılıklara da değinen Kokko “Mangadan farklı

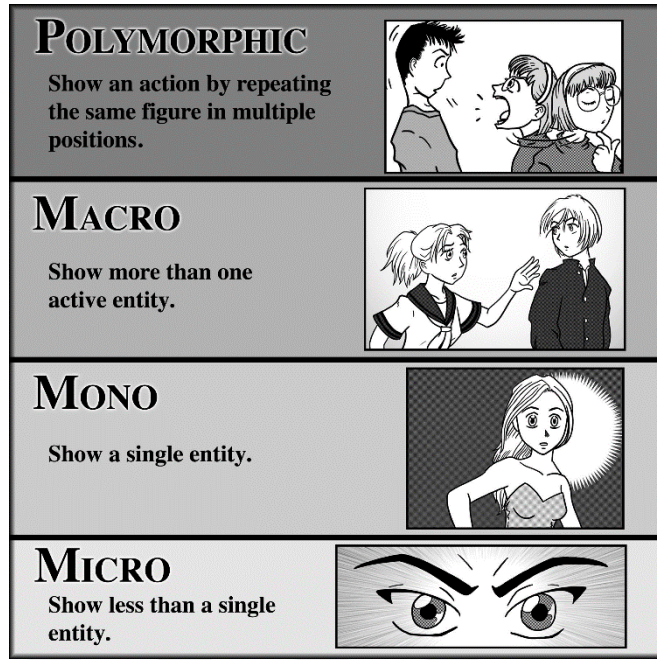
olarak batı geleneğinde cansız objelerden kaynaklanan sesler rutin olarak balon ile kaplamaz.”(Kokko, 2013, s. 30) ifadesiyle mangalarda batı çizgi roman geleneğinden farklı olan bir uygulamaya dikkat çekmiştir.

McCloud da manga ve çizgi roman arasındaki farklara panel geçişleri konusunda değinmiştir. Panel geçişlerini altı kategoriye ayıran McCloud bunları; andan ana, eylemden eyleme, konudan konuya, sahneden sahneye, görünümünden görünüme ve alakasız geçişler olarak sıralamıştır(McCloud, 2019, s. 74). Daha sonra bu geçişler üzerinden çeşitli batılı çizgi romanları ve mangaları incelenmiştir. Panel geçişlerindeki farklarla alakalı “Ama hepsinden de çarpıcı olan, batıda nadiren görülen beşinci tip (görünümünden görünüme) geçişin yoğun varlığı... Görünümünden görünüme geçişler neredeyse başından beri Japon ana akım çizgi romanının tamamlayıcı unsuru olmuştur. Çoğunlukla bir mod, ya da bir mekân hissi oluşturmakta kullanılan bu sakin ve dingin kombinasyonlarda zaman, adeta yerine mihlanıp kalmıştır.” (McCloud, 2019, s. 78,79) diyen McCloud bunun nedenini ise mangaların yayın sırasında sayfa sayısı ve hikâyenin tamamlanması açısından daha az baskı görmesine ve bundan daha da önemli olarak doğu kültürünün etkisiyle “Japon çizgi romanı oraya varmaktan ziyade orada olmanın önemini bu kadar sık vurgulayarak belki de bu geleneğin mirasçısı olmaya çalışıyordur.” (McCloud, 2019, s. 81) diyerek manganın mantalite açısından da batı çizgi romanından farklı olduğunu belirtmiştir.

Amerikan çizgi romanlarıyla manga arasındaki farklarla alakalı Cohn ise içeriğin panel içindeki sunumu, öznel bakış açısı ve panellerdeki görüş açısından, üç yüz Amerikan çizgi roman paneli ve manga panelini karşılaştırmıştır. İlk olarak içeriğin panel içindeki sunumu ile alakalı dört farklı yöntemi kullanım oranları açısından karşılaştırılmıştır. Bu yöntemler (Resim-7) Polymorphic (çok biçimli), macro, mono ve microdur. Çok biçimli yöntem aynı figürü çeşitli pozisyonlarda tekrarlayarak eylemi göstermek, macro birden fazla aktif eleman göstermek, mono tek bir eleman göstermek

ve son olarak micro ise birden az eleman göstermek olarak tanımlanmıştır (Cohn, 2011, s. 124).

Bu sunum biçimlerine göre yaptığı kıyaslamada Cohn “Sonuçlar Amerikan çizgi romanı ve Japon mangası arasında içeriğin panel içinde sunumu açısından büyük farklar göstermektedir. Diğer



Resim 7 Cohn'a göre panelde içerik sunum şekilleri

sunum türlerine göre iki kat daha fazla makro kullanan Amerikan çizgi romanları panelde sahnenin tamamını, sahnenin bir kısmından çok daha fazla göstermektedir. Buna karşın Japon panellerinde daha az makro ve daha çok mikro kullanılmıştır. Toplamda kullanılan mono ve mikro sayısı, makro sayısını geçtiğinden, Japon manga panellerinin yarısından çoğunda sahnenin tamamından daha azı gösterilmektedir.” (Cohn, 2011, s. 126) diyerek sunum şekillerindeki farklılıklara dikkat çekmiştir.

Özellik konusunda ise “Özetle, Japon mangasının Amerikan çizgi romanlarından daha çok öznel bakış açısı kullandığı görülmektedir...”(Cohn, 2011, s. 128) demiştir.

Son olarak paneldeki görüş açısı konusunda “Hem Amerikan hem Japon panellerinde yatay açıların diğer açılardan çok daha fazla kullanıldığı görülse de Amerikan panelleri bu görüş açısına daha fazla dayanmıştır. İkinci sırada ise yüksek ve alçak açılar iki tarafta da sık kullanılmıştır fakat Japon panellerinde bu iki tip de daha fazla kullanılmıştır. Yerden havaya doğru ve kuş bakışı görüş açısı iki tarafta da nadiren kullanılmıştır. Genel olarak baktığımızda Japon çizgi romanlarında daha az sayıda yatay açı olduğundan diğer açı türleri daha yüksek oranda olmuştur.”(Cohn, 2011, s. 130)

diyerek bu konuda da manganın Amerikan çizgi romanından farklı oranlarda çeşitli açıları kullandığını belirtmiştir. Cohn'un bu çalışmasından da anlaşılacağı üzere anlatım teknikleri açısından Manganın Amerikan çizgi romanından farklı özellikler bulunmaktadır.

Yukarıda da belirttiğimiz üzere birçok araştırmacı batı çizgi romanı ile manga arasındaki farkları; anlatım yöntemleri, fiziksel unsurların kullanımı, mantalite, panel geçişleri gibi çeşitli konularda olduğunu vurgulamıştır.

5. YANSIMALI KELİMELER

Yansımali kelimeler nispeten yeni ortaya çıkmış bir kavram olduğundan; bu konu hakkında Türkçe, İngilizce ve Japonca kaynaklarda yapılan tanım ve sınıflandırmaların birbiriyle tam olarak örtüşmediği görülmektedir.

Bu sebeple mangalarda kullanılan diyalog dışı yansımali kelimelerin incelenmesi sırasında karşılaşılan terimler; Türkçe, Japonca ve İngilizce olarak, karşılaştırmalı bir şekilde incelenecektir. Böylelikle hem yerel hem de uluslararası alanda terimler için yapılan tanımlar karşılaştırılıp değerlendirilmiş olacaktır. Öncelikle Türkçe İngilizce ve Japoncada yansımali kelimeler ve sınıflandırılmaları daha sonra ise Türkçe sınıflandırmaya karşılık olarak İngilizce ve Japoncada kullanılan terimler incelenecektir.

5.1. Türkçede Yansımali Kelimeler

Türkçede yansımali kelimeler birçok farklı isimle anılmaktadır. Bu konuda Zülfikar “Yurdumuzda bu konu, onomatope terimi dışında “yansima”, “yansilama”, “yansitan kelime”, “yankı kelime”, yankılık”, “tabiat taklidi kelime”, “ses taklidi”, “taklidî nide”, “sesad” terimleriyle ele alınmıştır. Bunlar arasında, kuruluş bakımından doğru olan “yansima” terimi daha yaygın olarak kullanılmıştır.” (ZÜLFİKAR, 1995, p. 05) ifadesiyle Türkçede kullanılmış olan terimleri ve yaygın olarak kullanılan terimi ifade

etmiştir. Bu çalışmamızda yansımali kelimeler terimi kullanılacaktır. Türkçede yansımali kelimelerle alakali yapılan çalışmalarda çeşitli tanımlarin ve sınıflandırmaların yapıldığı görölmektedir. Banguoğlu *Türkçenin Grameri* adlı kitabında yansımali kelimeleri “yansılamlar” olarak tanımlayıp ünlemlerin bir alt başlığı olarak incelemiştir. “Kelimenin yapısı bakımında ünlemlere en çok yaklaşan kelime türü yansılamlardır. Bunlar tabiat seslerini tasvir veya kabataslak taklit ederek meydana gelmiş ses topluluklarıdır.” (Banguoğlu, 1974, s. 402) şeklinde tanımlamıştır. Bu tanım Banguoğlu’nun yansımali kelimeleri tam olarak ünlem sınıfına uygun görmediğini de göstermektedir.

Koca ise yansımali kelimeleri “Yansılamlar, canlı cansız bütün varlıkların çıkardıkları sesleri yansıtan, (özellikle canlı varlıkların) dış görünüşlerini ve hareketlerini betimleyen, insanların yalnız kendilerinin deri, doku ve tat alma yoluyla hissedebildiği duyuları, sezimleri karşılayan sözcüklerdir.” (Ergün Koca, 2012, s. 394; E. Koca, 2010) şeklinde tanımlamıştır. Bu tanımla yansımali kelimeleri daha ayrıntılı bir şekilde anlatan Koca, Banguoğlu’nun tanımından farklı olarak yansımali kelimeleri sadece tabiat sesleriyle kısıtlı tutmamıştır.

Bazı araştırmacılar ise yansımali kelimeleri dilin kökeni ile alakali teoriler içinde değerlendirmiş ve tanımlamışlardır. Bu açıdan tanımlama yapan Aksan “yansılamları temel alan görüş” başlığı altında yansımali kelimeleri “Hangi dili ele alırsak alalım, doğadaki sesleri yansıtmaya, taklit etmeye yönelen öğelere rastlarız. Bu öğeler insan ve ses bağırımlarıyla kükreme, havlama gibi hayvan seslerini yansıttıkları gibi, ses çıkaran her türlü varlığın seslerini vermeye de yönelirler. Türkçemizdeki *miyavlamak*, *havlamak*, *böğürmek*, *kükremek*, *gıdıklamak*, *melemek* . . . gibi hayvan seslerini gösteren eylemlere eğilsek bunların temelde belli seslerin taklidine dayandığı, sonradan dilin belli kalıplarına dökülerek eylemleştğini görürüz.” (Aksan, 1979, s. 96) şeklinde

tanımlamıştır. Tanımın dilin kökenleri ile alakalı olması sebebiyle “ses” üzerine yoğunlaştığı dikkat çekmiştir.

Benzer bir yaklaşımda bulunan Korkmaz da “Tabiattaki sesleri yansıtmaya yönelen, bu bakımdan dilin kabul ettiği ses birleşimiyle, gösterilen arasında yakın bir bağ bulunan, dolayısıyla oluşması bir sebebe dayanan dil birlikleri.” (Korkmaz, 1992, s. 170) şeklinde tanımlamıştır.

Vardar ise “Dış gerçeklik düzleminde var olan ses ya da gürültüleri, işitsel izlenimi yansıtacak biçimde aktaran, adlandırılan gerçeği ses öykünmesi yoluyla belirten dilsel öge.”(Vardar, 2002, s. 216) olarak tanımlamıştır. Bu tanım için İngilizce karşılık olarak “Onomatopoeia” verilmesi yansımali kelimeler hakkındaki terim uyumsuzluklarına dikkat çekmiştir.

Tanımların birçoğunda “ses kaynaklı olma” ve “sesi taklit etme” özellikleri ortak olarak bulunmuştur. Fakat bazı tanımların daha geniş kapsamlı değerlendirmeler yaparak işitme harici duyuların da yansımali kelimelere kaynak olduğunu belirtmiştir. Bu noktada tanımlarla alakalı uyumsuzluğun, sadece ses kaynaklı tanımların yansımali kelime yerine ses yansımali kelimeleri tanımlamasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Nitekim bu tarz tanımların bazılarında tanımın İngilizce karşılığı “onomatopoeia” olarak verilmiştir. Bu terim de İngilizce kullanımında farklı kaynaklarda yansımali kelime veya ses yansımali kelime olarak kullanılmakla birlikte büyük çoğunlukla ses yansımali kelime olarak tanımlanmıştır.

Yansımali kelimelerin sınıflandırılmasında Türkay “Doğal Yansıma Sözcükler” ve “Betimsel Yansıma Sözcükler” şeklinde iki grupta incelemiştir (Türkay, 1978, s. 242). Benzer bir şekilde Omuralieva da “Bilindiği üzere yansımali kelimeler, yapı bakımından “ses yansımali” ve “biçim yansımali” olarak iki ana gruba ayrılmaktadır.”(Omuralieva, 2020, s. 101) ifadesiyle Türkçede yansımali kelimelerin iki ana gruba ayrıldığını

belirtmiştir. Koca ise yansımali kelimeleri üç ana gruba ayırarak incelemiştir. “Bunlar: “Ses Yansımali Sözcükler”, “Biçim Yansımali Sözcükler”, “Duyu, Sezim Yansımali Sözcükler” dir.”(Ergün Koca, 2012, s. 396) Benzer bir şekilde Özbek de yansımali kelimeleri “Tuva Türkçesinde Yansima Sözcükler” adlı çalışmasında “İncelediğimiz yansima sözlerin özelliklerine dayanarak, yansımaları ifade anlamlara göre üç grupta ele aldık: 1) Ses yansıtan sözler, 2) Görünüş ve hareket yansıtan sözler, 3) Duygu ve durumları yansıtan sözler.” diyerek üç ana grupta incelemiştir (Özbek, 2019, s. 15). Bu sınıflandırmanın Koca’nın sınıflandırmasıyla paralellik gösterdiği görülmüştür.

Bu konuya farklı bir açıdan yaklaşan Zülfikar “İnsanların yalnızca işitme duyusu ile değil, öteki duyu organlarının da yardımıyla yarattığı ya da sinirsel tepkilerinin sonucu adlandırdıkları biçimler de vardır. *Imızgan-* (TSöz), *çığızlan-* (mızıkçılık etmek, -Tr), *gıdıklan-* (TSöz), *parıl-da-* (TSöz) vb. Böylece bu bakımlardan çeşitlilik gösteren ve kaynakları değişik olan malzemenin genel ve kapsamlı bir ad altında verilmesi gereği ortaya çıkmaktadır.”(Zülfikar, 1995, s. 8) ifadesiyle yansımali kelimelerin “ses yansımali” kelimelerden ibaret olamayacağını belirtirken, işitme harici duyu organları ve sinirsel tepkiler sonucu ortaya çıkan biçimlerin de olduğunu belirtmiştir. Burada açıkça söylenmemiş olsa da bu ifadelerden yola çıkarak Zülfikar’ın yansımali kelimeleri iki veya üç ana başlık altında değerlendirdiği söylenebilir. Bunlar; ses yansımali, işitme duyusu harici kaynaklı yansımali kelimeler ve eğer üçüncü bir grup olacaksa sinirsel tepkiler sonucu ortaya çıkan yansımali kelimeler şeklinde değerlendirilebilir. Yazarın konuya dolaylı yoldan değinmesi sonucu terimler net çizgilerle belirlenmemiş olsa da bu ayrımın Koca’nın üç ana grubuyla paralellik gösterdiği aşikârdır.

Biz de bu çalışmada Türkçe yansımali kelimeleri bu üç grupta inceleyeceğiz. Nitekim bu gruplandırma benzer bir şekilde Japoncada da görülmekte olup “Japonca Yansımali Kelimeler” kısmında tekrar değinilecektir.

5.2. İngilizcede Yansımali Kelimeler

Yansımali kelimeler Türkçede olduğu gibi İngilizcede de üzerinde anlaşmazlıkların bulunduğu; ana ve alt başlıkların sınırlarının kesin çizilmediği bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. İngilizcedeki yansımali kelimelerin tamamının ses yansımali olmasından ötürü yansımali kelimelerin tamamı “Onomatope” yani ses yansımali kelime olarak tanımlanabilir (Inose, 2007, p. 97). Fakat İngilizce dışındaki dillerin de İngilizce incelenmesinden ötürü daha kapsayıcı terimler olarak “sound symbolism”, “mimetic words”, “ideophone”, “expressives” gibi terimler de kullanılmaktadır. Ideophone Afrika dillerinde, mimetic Japoncada, expressives ise Güney ve Güneydoğu Asya dillerinde kullanılmaktadır. Bu terimler büyük oranda birbirlerine denk sayılmaktadır (Akita ve Pardeshi, 2019, s. 1).

Bu kısımda “Sound symbolism” genel olarak incelenecek ve ses-anlam ilişkisi üzerine olan bölümler çalışmanın konusuyla alakasız olması sebebiyle ihmal edilecektir.

5.2.1. Ses Sembolizmi “Sound symbolism”

Hinton Ses sembolizmini “Sound symbolism ses ve anlam arasındaki direkt bağlantıdır.”(Hinton ve diğerleri, 1994, s. 1) şeklinde tanımlamıştır. İmai de benzer bir şekilde “Ses sembolizmi konuşma sesleri ve anlam arasındaki ilişkidir.” (Imai ve Kita, 2014, s. 1) olarak tanımlamıştır. Tanımlarda da görüldüğü üzere Ses sembolizmi ses ve anlam arasındaki ilişkiyi incelemesi açısından yansıma kelimelerin de dahil olduğu çok geniş bir alanı kapsamaktadır. Bunlara; Onomatopeler, kelime ve harflerin ses ve anlam açısından ilişkileri, dillerin ortaya çıkışı gibi pek çok konu dahildir(Hinton ve diğerleri,

1994). Bu kadar geniş alana sahip ses sembolizmi içinde çalışmamızın konusu gereği sadece yansımali kelimeleri inceleyecegiz.

5.3. Japoncada Yansımali Kelimeler

Japonca, yansımali kelimeler açısından çok zengin bir dildir. Gnlk konuřmalarda, gazete ve dergilerde, televizyon programlarında, edebi eserlerde, kısacası hayatın her alanında sıklıkla kullanılmaktadır. Yansımali kelimelerle alakalı çok sayıda szlgn matbu ve online olarak bulunması da bunun bir gstergesidir. Ayrıca “Japonca srekli olarak yeni yansımali kelimelerin de retildiđi bir dildir. zellikle mangalarda sadece “szlklerde geen yansımali kelimeler” deđil “szlkte gemeyen yansımali kelimeler” de çok sayıda kullanılmakta olup, mangaya zg yansımali kelimeler ve izere zg yansımali kelimeler de sıka kullanılmaktadır.”(Yuzawa ve Matsuzaki, 2004, s. 197)

Japonca yansımali kelimler iin, İngilizce “Onomatopeia” kelimesinden gelen “Onomatope” () kelimesi kullanılmaktadır(Shimizu, Doizaki ve Sakamoto, 2014, s. 41). Bu nedenle Japoncada onomatopenin İngilizceden farklı olarak sadece ses yansımali kelimeler iin deđil tm yansımali kelimeler iin kullanılan bir terim olduđu sylenebilir.

Japoncada yansımali kelimelerin sınıflandırılmasında Kamihara “Onomatope “doki doki (, kalp atıřı)” “zava zava(, uđultu)” iku taku (, saat sesi) gibi nesnelerin ıkarttıđı seslerin kelimelerle ifade eden “giongo ()” “kira kira (, parıldama)” “fuva fuva (, yumuřak, kabarık)” “kuyo kuyo (, endiřeli olma)” gibi sesi olmayan durumları ve duyguları sezgisel olarak

ifade eden “gitaigo (擬態語)”yu kapsamaktadır.”(Kamihara ve Tsukada, 2010, s. 48) şeklinde iki ana grupta sınıflandırmıştır. Tashima ise “Kabaca sınıflandırmak gerekirse onomatopenin içinde; kuş sesi, insan sesi, gibi sesleri ifade etmek için kullanılan “giseigo (擬声語)”, “giseigo” haricindeki sesleri ifade etmek için kullanılan “giongo (擬音語)” bulunmaktadır. Ayrıca hareket, nesne şekilleri ve durumlarını anlatan “gitaigo (擬態語)” bulunmaktadır. “gitaigo”nun içinde, özel olarak insan duygularını ve ruhsal durumlarını ifade etmek için kullanılan kelimelere “gijôgo (擬情語)” da denilmektedir.”(Tagima, 2006, s. 194) şeklinde sınıflandırmıştır. Martin de Japonca yansımali kelimeleri üç gruba ayırmıştır. Bunlar; giseigo (擬声語), gitaigo (擬態語), gijôgo (擬情語)dur.(Martin, 1991, p. 1025). Fakat bu sınıflandırmasına giongo’yu dahil etmemiştir.

Bu sınıflandırmalardan yola çıkarak Japoncada da Türkçeye benzer bir şekilde yansımali kelimelerin gerçek bir sesi taklit edip etmemesi, gerçek bir sesi taklit etmediği durumlarda ise ifadelerin fiziki ve duygusal olarak ayrımının yapıldığı görülmektedir. Türkçeden farklı olarak ise canlıların ve nesnelerin sesi ayrı değerlendirilmiştir.

5.4. Ses Yansımali Kelimeler

Ses yansımali kelimeler, yansımali kelimeler içinde genel olarak kabul edilmiştir. Yansımali kelimelerin büyük bir kısmını kapsayan ses yansımali kelimeleri birçok dil bilimci çeşitli şekillerde tanımlamıştır. Zülfikar, “Türkçede Ses Yansımali Kelimeler” adlı kitabından ses yansımali kelimelerle ilgili terimleri incelerken ilk olarak “Onomatope” teriminin uluslararası alanda tanımlarını incelemiş daha sonra ise “Kısaca tabiat seslerini az veya çok andıran, herhangi bir tabî sesle mecazî olsa bile ilgisi sezilebilen bu sözler, bulundurdıkları sesler bakımından tabî sesleri hatırlatmakta, gösterdikleri karakteristik yapıları, sınırlı anlamları ve taşıdıkları belirli görevleri bakımından öteki kelimelerden

ayrılarak deęişik bir grup oluřturmaktadır. Tabiî seslerin yaklařık karřılıkları olan ve ses yansıma (sound symbolism) adını verdięimiz bu sözlerin... incelenmesi için, ses birimlerinin (phoneme), biçimlerinin (form), görevlerinin (function) ve anlamlarının (meaning) birlikte göz önünde bulundurulması gerekir.” (ZÜLFİKAR, 1995, p. 06) tanımını yapmıştır.

Türkay ise “doęal yansıma sözcükler” terimini kullanarak yaptığı tanımında “Bunlar, doğayı oluřturan varlıklara iliřkin sesleri yansıtır.” (Türkay, 1978, s. 242) ifadesiyle yukarıda bahsedilen ses yansımali sözcükler tanımına paralel bir tanımda bulunmuřtur.

Koca ise “Ses yansımali sözcükler, insanların iřitme duyusuyla alakalı olup, canlı ve cansız nesnelerden çıkan sesi taklit ederek söylenen sözcüklerdir. “Bu gruba dâhil olan sözcükler hem insanın konuşma ya da dięer organlarından (Örneęin: gülme, ağlama, baęırma, haykırmalı, ısıklı çalma, öksürme, kořma, düşme...), hayvanlar, böcekler, kuřlardan çıkan sesleri, gürültüleri hem de doğa olaylarının (řimřek çakması, gök gürlemesi, suyun řar řar akması, ağaçların uğuldaması...) meydana getirdikleri çeřitli nesnelerin hareketlerinden, farklı durumlarından ve deęiřmelerinden çıkan sesleri taklit ederek gösterir.” (E. Koca, 2010; Ergün Koca, 2012, s. 396) řeklinde tanımlamıştır.

Bu tanımlardan yola çıkarak ses yansımali kelimelerin iki ana unsurundan bahsedebiliriz. Bunlar; var olan seslerden kaynaklanmaları ve bu seslerin taklitleri olmaları řeklinde deęerlendirilebilir.

5.4.1. Onomatope (Onomatopeia)

Etimolojik olarak Yunanca kelime yapmak, kelime üretmek anlamına gelen (Cuddon, 2012, p. 614) onomatope, Türk Dil Kurumunun Türkçe sözlüğünde “yansıma” olarak tanımlanmıştır.

Cuddon Onomatope'yi “Sesleri taklit etmek için kullanılan formasyon ve kelimelerdir. ...Sesin hissiyatı yansıttığı bir söz sanatıdır. Nazımda çok sık rastlanır, düz yazıda da nadir değildir. Birçok edebi türde de sıklıkla karşımıza çıkar. Genellikle belli bir özel efekti yaratmak için kullanılır...” olarak tanımlamıştır (Cuddon, 2012, p. 614). Drabble da “Onomatope belirli eylem veya nesnelerle ilintili seslerin taklidi ile oluşturulan kelimelerdir... Bu terim ayrıca çeşitli kelime kombinasyonlarının belli bir imaj veya ruh halini ses ile yansıtmaları için de kullanılmaktadır...” şeklinde tanımlamıştır (Drabble, 1985, p. 743).

Bu tanımlardan onomatopenin ses taklidi yoluyla oluşturulan ve taklit edilen sesleri ifade etmek için kullanılan kelimeler olduğu anlaşılmaktadır. Bu nedenle çalışmamızda onomatope için Türkçe karşılık olarak yansımali kelime değil ses yansımali kelime ifadesi kullanılacaktır.

5.4.1. Giseigo ve Giongo

Yansımali kelimelerin sınıflandırılmasında da değindiğimiz üzere Japoncada ses yansımali kelimeler iki ana grupta incelenmektedir. Bunlar giseigo ve giongo'dur.

Giseigo (擬声語) kelimesi üç kanji karakteriyle yazılmaktadır. “擬” karakteri taklit etme anlamına gelen “modoki (擬き)” ve sahte anlamına gelen “giji (疑似)” kelimelerinde kullanılmaktadır. “声” karakteri “koe (声)” yani canlı sesi, “語” karakteri ise dil veya kelime anlamına gelmektedir.

“Giseigo, insan ve hayvan gibi “canlıların” çıkardığı sesleri taklit eden kelimelerdir.” (Minashima, 2004, s. 98) şeklinde tanımlanmaktadır.

Giongo'da giseigo gibi üç kanji karakteriyle yazılmakta olup bunların ikisi aynı karakterlerdir. Farklı olan “音” karakteri de “koe” karakteri gibi ses anlamına

gelmektedir fakat sadece canlıların seslerini değil tüm sesleri kapsamaktadır. Bu kelime içinde kullanılan “音” karakteri sebebiyle bu terimin giseigo’yu kapsayan bir terim olduğu düşünülebilir fakat “Giongo, canlılar haricindeki “nesnelerin” “doğal olayların” çıkardığı sesleri taklit eden kelimelerdir.” (Minashima, 2004, s. 98) şeklinde tanımlanmaktadır.

Tanımlardan da anlaşılacağı üzere Japoncada ses yansımali kelimeleri giseigo ve giongo terimleri karşılamaktadır.

5.5. Biçim Yansımali Kelimeler

Biçim yansımali kelimeler yeni bir kategori olup ses yansımali kelimelere göre daha az bilinmektedir. Biçim yansımali kelimeler için yapılan tanımlara baktığımızda Türkiye’nin biçim yansımali kelimeleri duyu-sezim yansımali kelimelerle birlikte tek bir sınıf altında incelediği ve “Bu sözcükleri oluşturan sesler, doğal bir yansımanın, duyusal bir algılamamanın ürünü değildir. İnsanın benzetmelerinden, tasarımlarından, çağrışım ya da betimlemelerinden kaynaklanan yapma seslerdir. Başka bir deyişle belirtmek istenirse kavramın yansıttığı gerçek seslerle oluşmamıştır bu sözcükler. Bu özellikleriyle, daha renkli, daha canlı bir anlatım amacıyla tasarımsal, çağrışımsal seslerle yapılan bir betimleme ögesidirler daha çok.” (Türkey, 1978, s. 252) ifadesiyle tanımladığı görülmüştür. Bu tanımın hem biçim yansımali kelime hem duyu-sezim yansımali kelimeleri kapsayan bir tanım olması dikkat çekicidir.

Koca ise biçim yansımali kelimeleri “Biçim yansımali sözcükler, canlı ya da cansız maddelerin görünüşüne, onların hareketine bağlı yansımayı bildirir. Biçim yansımali sözcükler, sessel gövdesi, morfolojik yapısı sözdizimsel görevi ve bazı anlam özellikleri bakımından ses yansımali sözcüklere benzemektedir. Ancak bu iki yansıma

arasında farklar da vardır. Bunlardan en önemlisi, ses yansımaları sözcükler işitme duyusuna dayanarak çevredeki duyulan her türlü sesleri taklit ederek göstermesine karşılık, biçim yansımaları sözcükler görme ve hissetme duyularına dayanarak gözle görünen ve hissedilen çeşitli hareketlerin, görünüşlerin ve durumların biçimini taklit eder.” (Ergün Koca, 2012, s. 404,405) şeklinde daha detaylı bir şekilde tanımlamıştır. Bu tanımdan aynı zamanda biçim yansımaları kelimelerin ses yansımaları kelimelerden farkına da değinilmiştir. Omuralieva da benzer ama daha sade bir tanımla “...biçim yansımaları kelimeler, nesnenin dış görünüşünü veya hareketlerindeki görünüşlerini betimlemektedir.”(Omuralieva, 2020, s. 101) şeklinde tanımlamıştır.

Bu tanımlardan yola çıkılarak biçim yansımaları kelimelerin, ses yansımaları kelimelerden farklı olarak seslerin taklidinden değil nesnelerin dış görünüşlerinden ve doku özelliklerinden kaynaklandığı, ayrıca biçim yansımaları kelimelerde görme ve dokunma duyularına dayanarak taklit yapıldığı söylenebilir.

5.5.1. Gitaigo

Gitaigo (擬態語) da giongo ve giseigo gibi üç kanji karakterinden oluşmaktadır.

Bu karakterlerden ikisi aynı olup farklı olan “態” karakteri durum, dış görünüş anlamına gelmektedir. Martin, gitaigoyu “Gitaigo (Phenomimes): Çeşitli durumların görünüşünü veya biçimini tanımlamaya çalışmaktadır: kusha- kusha “kırış kırış”, potsu-potsu “küçük damlalar halinde, düzensiz”, guru-guru “döne döne”, dossari “yüksek miktarda, çok sayıda”, ...” (Martin, 1991, s. 1025) şeklinde tanımlamıştır. Benzer bir şekilde Lister da gitaigo veya İngilizce olarak *phenomimes*’leri “phenomimes durum, hal veya biçim betimler fakat giseigo ve giongo’dan farklı olarak duyma duyusu haricindeki duyular yoluyla belirlenirler.”(Lister, 2000, s. 3) şeklinde tanımlamıştır.

Bu tanımlardan yola çıkarak Türkçede biçim yansımaları kelimelerin Japoncada gitaigo terimini karşıladığı söylenebilir.

5.6. Duyu-Sezim Yansımaları Kelimeleri

Duyu-sezim yansımaları kelimeleri biçim yansımaları kelimelere göre daha yeni bir kavram olup çoğunlukla biçim yansımaları kelimeleri aynı kategoride değerlendirilmektedir. Ayrıca bu kategori diğer kategorilere göre daha az örneğe sahiptir. Fakat çalışmamızda Japonca kategorileri paralel olmak amacıyla bu kategorinin de sınıflandırmaya dahil edilmesinin yararlı olacağına kanaat getirilmiştir.

Duyu-sezim yansımaları kelimeleri ilgili bu konuyu birçok çalışmada işleyen Koca “Dede Korkut Hikayeleri’nde insan ruhunun, hissiyatının en nazik hallerini, duygularını, canlı ve renkli bir nitelikte belirten bu yansımaları sözcükleri, hikâyelerin gerçekleştiğine inanılan yüzyıldaki yaşam tarzına, hayat felsefesine bağlı olarak o dönem insanının ruhsal ve duygusal durumunu da belirtir. Örnekleri fazla olmasa da bu tarz yansımaları sözcükleri eserde görmek mümkündür.”(Ergün Koca, 2012, s. 407) şeklinde bir tanım yapmıştır.

5.6.1. Gijôgo

Gijôgo (擬情語), giongo ve gitaigo gibi üç kanjiden oluşmakta olup bu kelimeleri iki ortak bir de farklı karakterden oluşmaktadır. Farklı olan “情” karakteri duygu, his anlamına gelmektedir.

Martin, gijôgoyu: “Gijôgo (Phychomimes) : Kişinin iç dünyasında hissettiklerini, bazen de kişinin fiziksel tepkisini ifade etmek için kullanılmaktadır: Mutto “Gücenme, sürat asma”, gakkari “Hayal kırıklığına uğrama”, muzumu-muzumu “ kaşıntı hissi”, ...”(Martin, 1991, s. 1025) şeklinde tanımlamıştır. Yuzawa da “insanların duygularını aktaran “ウキウキ

(mutlu)” “ ク ヨ ク ヨ (endişeli, pımpirikli)” gibi kelimelere gijôgo denilmektedir.”(Yuzawa ve Matsuzaki, 2004, s. 24) şeklinde tanımlamıştır.

Bu tanımlardan yola çıkarak duyu sezim yansımali kelimelerin Japonca gijôgo terimine denk geldiği söylenebilir.

5.7. Terimler

Çalışmamızda yansımali kelimelerle alakali terimler aşğıdaki gibi kullanılacaktır.

1. Yansımali kelimeler, Japonca onomatope terimi, İngilizce sound symbolism terimleri yerine kullanılacaktır.

2. Ses yansımali kelimeler, Japonca giongo giseigo, İngilizce onomatopoeia terimleri yerine kullanılacaktır.

3. Biçim yansımali kelimeler, Japonca gitaigo, İngilizce phenomimes terimleri yerine kullanılacaktır.

4. Duyu sezim yansımali kelimeler, Japonca gijôgo, İngilizce psychomimes terimleri yerine kullanılacaktır.

6. ÇEVİRİ VE ÇEVİRİ STRATEJİLERİ

Çeviri günlük hayatımızın birçok noktasında karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan bazıları televizyon, sinema, sosyal medya gibi eğlence sektöründen akademik çalışmalara, devlet ve özel şirket işleridir. Çalışmamızda ise mangada ses efektlerinin Türkçeye çevirisi sırasında kullanılan çeviri stratejileri incelenmektedir. Bunun için ilk olarak çevirinin tanımı daha sonra ise çeviri stratejilerinin tanımı ve çeviri stratejileri incelenecektir.

6.1. Çevirinin Tanımı

Öncelikle Türk dil kurumunun çeviri tanımına baktığımızda “Bir dilden başka bir dile aktarma, çevirme, tercüme.” (“Çeviri TDK Sözlük Anlamı”, 2021) olarak tanımladığı görülmektedir. Bu tanımla çeviri sade bir şekilde açıklanmıştır.

Odacıoğlu “Çeviri toplumlar arasında iletişimi sağlayan, kültürel değerleri farklı toplumlarla buluşturan, medeniyetler arasında bir köprü vazifesi gören bireyin müdahil olduğu en kadim ve dünyanın en eski icraat ve etkinliklerden birisidir.”(Odacıoğlu ve Barut, 2018, s. 1364) tanımı ile çeviriyi işlevsel yönden tanımlamıştır.

Newmark ise çeviriyi “Çeviri nedir? İstisnaları bulunmakla birlikte çeviri genellikle bir yazının anlamının başka bir dile yazarının yazısındaki kastıyla aktarması şeklinde düşünülmektedir.”(Newmark, 1988, s. 5) şeklinde tanımlayarak yazarın niyetinin önemine vurgu yapmıştır.

Vardar da bu konuda “Çeviri olgusunu ilk yaklaşımda ‘doğal bir dildeki bildirileri kimi kişilerin anlamsal ve işlevsel eşdeğerlik sağlayarak bir başka doğal dile aktarması’ olarak tanımlayabiliriz. “(Vardar, 1978, s. 60) diyerek çeviride eşdeğerliğe vurgu yapmıştır.

Vardar aynı çalışmasında çeviriyi “Bu yönüyle ele alındığında çevirinin, değişik diller kullanan Konuşucular (ya da Vericiler) ve Dinleyiciler (ya da Alıcılar) arasında sözlü ya da yazılı bildiriler aracılığıyla “bilgi” aktarımı sağlayan etkinlik olduğu görülür. Bir “kaynak” dildeki göstergelerle bunların oluşturduğu anlamsal-biçimsel bütünleri bir “erek” dildeki göstergesel ve anlamsal-biçimsel bütünlere dönüştürme eylemidir çeviri.” (Vardar, 1978, s. 60,61) şeklinde daha detaylı olarak da tanımlamıştır.

Van da Kocaman’ın yaptığı bu alıntıda “Geleneksel tanım: ‘En üst düzeyde anlam eşdeğerliği sağlamak amacıyla kaynak dilde yazılmış bir metnin yerine erek dilde yazılmış bir metin konulması işlemi. Çağdaş Tanım: ‘Kaynak dilde anlatılmış bir iletiyi, iletideki içeriğin tek ya da birkaç düzeyde eşdeğerliğini en üst düzleme çıkararak anlatılmış bir iletiye dönüştürme işlemi.” (Kocaman, 1993, s. 2; Van Slype, 1983, s. 33) diyerek çeviriyi geleneksel ve çağdaş olarak iki ayrı şekilde tanımlamıştır. Van’ın bu tanımında geleneksel tanımının çeviriyi hem kaynak hem de hedef dilde sadece metinle sınırlı tuttuğu fakat çağdaş tanımın metin yerine ileti terimini kullanarak çeviriyi çok daha geniş bir alanda tanımlandığı görülmüştür.

Çalışmamızın gereği üzere çeviriyi daha genel ve sade bir tanımla değerlendireceğiz. Bu sebeple çalışmamızda kullanacağımız eserleri yukarıda belirttiğimiz tanımlarda geçen; çevirinin işlevsel özelliği, yazarın kastı, eşdeğerlilik açısından inceleyeceğiz.

6.2. Çeviri Stratejisinin Tanımı

Çeviri stratejileri araştırmacılar arasında genel olarak iki farklı şekilde incelenmiştir. Bunlar, çeviri işleminin yapılması sırasında izlenmesi gereken adımlar ve çeviri işlemi sırasında karşılaşılan spesifik problemleri algılayıp bu problemleri çözmeye yolunda izlenebilecek yollar olarak tanımlanmıştır (Kvėdytė ve Baranauskienė, 2005, s. 26,27). Çalışmamızda spesifik olarak kelime bazında uygulanan yöntemler

inceleneyeceğinden ikinci görüş benimsenmiştir. Çalışmamızda çeviri eylemi içinde kısıtlı bir bölüm inceleneyeceğinden bazı stratejilerin uygulanması fiziki açıdan mümkün değildir. Bu tarz çeviri stratejileri çalışmamızın içeriği gereği ihmal edilecektir.

Bu bağlamda çeviri stratejileri için Odacıoğlu “...çeviri alanında “strateji” kavramı, çoğunlukla çeviri sırasında çevirmenin izlediği usul/biçem, uyguladığı teknik, yöntem, taktik ve yaklaşımları kapsayan bir süreç olarak tanımlanabilir.”(Odacıoğlu ve Barut, 2018, s. 1366) şeklinde bir tanım yapmıştır.

Yalçın’da benzer bir şekilde “Çeviri stratejileri, çeviri eylemi sırasında izlenen yollar, kullanılan yöntemler ve yapılan işlemlerdir.” (Yalçın, 2015, s. 96) şeklinde tanımlamıştır.

Newmark ise çeviri stratejisi için “*Translation Procedures*” diyerek bunları “Çeviri yöntemleri tüm metni ilgilendirirken çeviri prosedürleri cümle ve benzeri dilin daha küçük unsurlarında kullanılır.”(Newmark, 1988, s. 81) şeklinde tanımlamıştır.

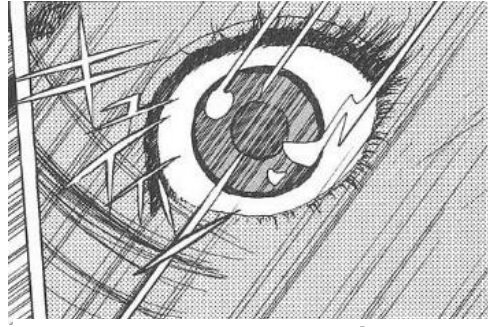
Çalışmamızda çeviri stratejilerini yukarıda belirttiğimiz tanımlar çerçevesinde çeviri sırasında karşılaşılan problemlerin çözümleri için izlenen yöntemler olarak değerlendireceğiz.

6.2.1. Çeviri Stratejileri

Spesifik çeviri stratejileri de birçok araştırmacı tarafından farklı şekillerde belirlenmiştir. Bu stratejilerin her biri spesifik bir durum için geçerli olup tamamı ses efektlerinin çevirisi için kullanılmaya uygun değildir. Bunun nedeni ise ses efektlerinin bağımsız kelimelerden oluşması ve cümle içinde geçmemesidir. Ses efektlerinin bu özelliğinden dolayı çalışmamızda çeviri stratejileri sadece bu açıdan incelenecektir.

6.2.1.1. Ödünç Alma (Emprunt)

"Bir sözcüğün kaynak dilden hedef dile çevrilmeden aktarılmasıdır. Daha çok hedef dilde yer almayan sözcükler için kullanılır."(Yalçın, 2015, s. 98) Bu yöntem çalışmamızda incelediğimiz ses efektlerinin çevirisi sırasında



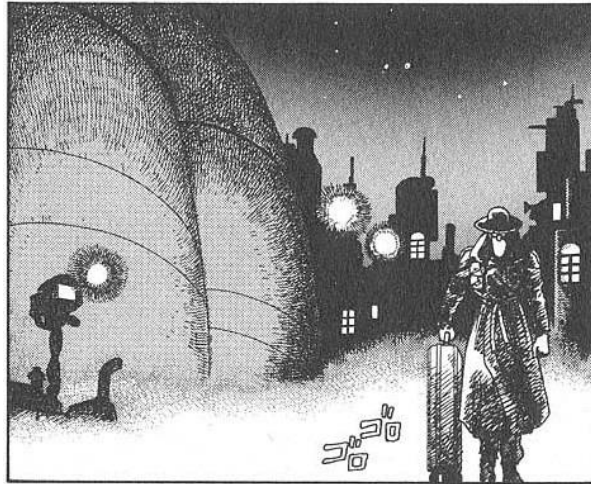
Resim 8 Gunnm 1. Cilt

karşılaştığımız bir yöntem olup Japonca kelimenin Türk alfabesiyle yazılmasından ibarettir. Resim 8'deki (Kishiro Yukito, 1991, s. 28) ses efektinin çevirisinde bu stratejinin bir uygulaması Türkçe versiyonunda görülmektedir. Türkçeye “キュイイン” ses efekti, bu ses efektin birebir Japonca okunuşu olan “KYUIİN” şeklinde aktarılmıştır.

6.2.1.2. Birebir Çeviri (Sözcüğü Sözcüğüne)

“Birebir çeviri, çevirisi yapılan sözcüğün, deyimnin veya cümlenin çevrildiği dilin dilbilgisi ve imlâ kurallarına uyup uymadığına dikkat edilmeden yapılan çeviri yöntemidir.”(Yalçın, 2015, s. 114)

Bu yöntem ses efektlerinin bağımsız kelimelerden oluşmasından dolayı inceldiğimiz eserlerde rastladığımız bir stratejidir. Resim 9'daki (Kishiro Yukito, 1991, s. 17) ses efektinin



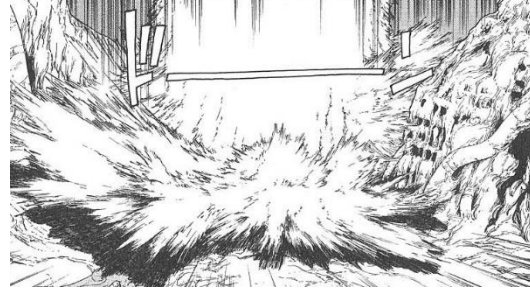
Resim 9 Gunnm 1. Cilt

Türkçeye çevirisi sırasında birebir çeviri strateji kullanılarak Japonca “ゴロゴロ” ses efekti Türkçe birebir karşılığı olarak verebileceğimiz “FIR! FIR!” ses efekti kullanılarak çevrilmiştir.

6.2.1.3. Özelleştirme Yoluyla Çeviri (Alt Anlamlı Çeviri)

“Kaynak dilde üst anlamlı bir ifadeyi hedef dilde alt anlamlı bir ifadeyle aktarmak, demek aslında hedef dildeki ifadeyi daha dar ve daha özel bir şekilde ifade etmek demektir.”

(Yalçın, 2015, s. 106) Bu yöntem de mangaların çevirisi sırasında daha genel bir ses efektinin daha spesifik bir ses efektiyle karşılanması şeklinde kullanılmaktadır.



Resim 10'daki (Kishiro Yukito, 1991, s. 211)

Resim 10 Gunnm 1. Cilt

“ドーン” ses efekti yüksek ve şiddetli sesler için kullanılmaktadır. Bu ses efektinin Türkçe çevirsin de ise muhtemelen paneldeki sesin kaynağının da su olması sebebiyle ses efekti klasik “bam” veya “güm” yerine “FOŞUR!” ses efekti kullanılarak çevrilmiş ve özelleştirme yoluna başvurulmuştur.

6.2.1.4. Genelleştirme Yoluyla Çeviri (Üst Anlamlı Çeviri)

“Kaynak dilde alt anlamlı bir sözcüğü veya ifadeyi hedef dilde üst anlamlı bir sözcük ve ya ifadeyle karşılama...”(Yalçın, 2015, s. 107) şeklinde tanımlanmıştır. Bu strateji ise

mangaların çevirisi sırasında daha spesifik bir ses efektinin daha genel bir ses efektiyle karşılanması ile uygulanmaktadır. Resim 11'deki (Kishiro Yukito, 1991, s. 125) “カン” ses efekti



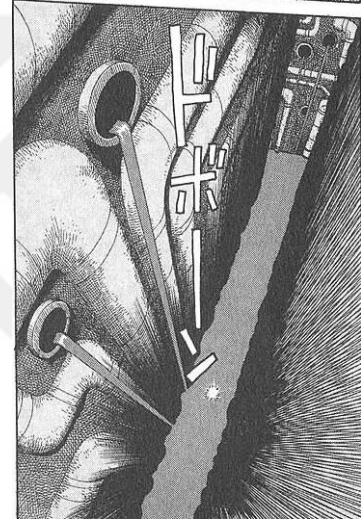
Japoncada metalden yapılmış eşyalara vurulduğunda çıkan tiz sesler için kullanılmaktadır. Fakat bu ses efektinin Türkçeye

Resim 11 Gunnm 1. Cilt

çevirisi sırasında daha genel bir ses olan “BAM!” ses efekti kullanılmıştır. Böylelikle daha özel bir ses efekti daha genel bir ses efekti ile karşılanarak genelleştirme stratejisi uygulanmıştır.

6.2.1.5. Yabancılaştırma Yoluyla Çeviri

“Yabancılaştırma işlemi bazen de metne egzotik bir hava vermek amacıyla kullanılır. Yabancılaştırılan sözcükler, kaynak metinde taşıdıkları anlamların yanı sıra daha çok “prestijli” değerlerinden dolayı kullanılmaktadır.” (Yalçın, 2015, s. 102) Bu yöntem mangalardaki ses efektlerinin çevirisi sırasında “ödünç almadan” farklı olarak Japoncadan değil İngilizceden, İngilizce çizgi romanlarda sık kullan ses efektlerini bire bir veya ödünç alma yöntemini kullanarak alması şeklinde kullanılmaktadır. Bundan dolayı bu stratejiye tam olarak uymamakla birlikte bu spesifik duruma uygun başka bir strateji olmaması ve tanımda belirtilen “egzotik” olma veya “prestijli” olma çabasının bir ürünü olması sebebiyle seçilmiştir. Resim 12’deki(Kishiro Yukito, 1991, s. 78) “ドボーン” ses efekti Japoncada suya düşme sırasında çıkan sesi ifade etmek için kullanılmaktadır. Bu ses efektinin Türkçe çevirisinde ise “SIPLAŞ!” ifadesi kullanılmıştır. Bu ifade İngilizce *splash* yani sıçratma kelimesinin Türkçe okunuşudur. Bu kelime aynı zamanda İngilizce çizgi romanlarda da ses efekti olarak kullanılmaktadır. Bundan dolayı ifadenin çevirisinde yabancılaştırma stratejisinin kısmen uygulandığı söylenebilir.



Resim 12 Gunnm 1. Cilt

6.2.2. Manga Çevirilerinde Görülen Diğer Stratejiler

Bu çeviri stratejilerinin haricinde manga çevirisinde karşılaştığımız ve spesifik bir çeviri stratejisine uymayan iki ayrı yöntem gözlenmiştir. Bunlara çalışmada daha kolay atıfta bulunabilmek için Üretme stratejisi ve Yansıtm stratejisi denilmiştir.

6.2.2.1. Üretme Yoluyla Çeviri

Bu strateji ses efektinin Türkçe karşılığının bulunmadığı durumlarda kaynak ses efektini Türkçe olarak yeniden üretme şeklinde gerçekleşmektedir. Yeni üretilen bu kelimeler

sözlükte yer almamaktadır. Resim 13'deki “キ

ヨロキヨロ” ses efekti Japoncada etrafa

bakınma anlamında kullanılmaktadır. Fakat

Türkçeye çevrilirken bu ifadeyi ses benzeri bir

ifadeyle karşılamak için çevirmen “FIYT FIYT!” diye yeni bir ses efekti üretmiştir.



Resim 13 Gunnm 1. Cilt

6.2.2.2. Yansıtma Yoluyla Çeviri

Bu yöntem panel içinde bulunan ses efektinin kaynak dildeki anlamının ihmal edilerek panel içindeki başka bir olay durum veya sese atfedilmesi ve bu şekilde çevrilmesi yoluyla gerçekleşir. Öncelikle bu yöntem genel olarak çeviri hatası veya çevirmenin yetersizliği olarak nitelendirilebilir. Çünkü çevirmen ses

efektini ya çevirememiş ya da yanlış anlayarak başka bir unsurun ses efekti olarak çevirmiştir. Fakat bu durum Türkçede karşılığı bulunmayan bir kelimeyi çevirme çabası olarak da görülebilir. Bu nedenle çalışmamızda bu çevirmenin veya



Resim 14 Gunnm 1. Cilt

yayıncının çeviri seçimi olarak değerlendirilmiştir. Resim

14'deki(Kishiro Yukito, 1991, s. 20) “ザッ” ses efekti Japoncada ani hareketleri

göstermek için kullanılmaktadır. Bu panelde de karakterin önlüğünün kolunu aniden indirmesini vurgulamaktadır. Bu ses efekti Türkçeye “ÇEK!” şeklinde çevrilmiştir. Bu

ses efektini ilk bakışta panele uygunmuş gibi dursa da paneldeki hız unsurunu değil direkt olarak eylemi vurgulamaktadır. Resim 8'deki(Kishiro Yukito, 1991, s. 26) ses efektinde

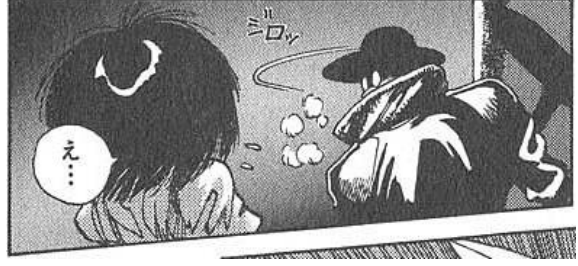
de bu uygulama görülebilir. Japonca “ジロツ” ses efekti anlık sert bakış için

kullanılmaktadır. Fakat bu ses efekti Türkçeye “ZINK!” şeklinde çevrilmiştir.

Panelde “ジロ ッ” efekti gözlüklü erkek

karakter için kullanılmıştır. Bunu

karakterin etrafındaki hareket



Resim 15 Gunnm 1. Cilt

çizgilerinden de anlayabiliriz. Fakat Türkçeye çevrilirken bu ses efekti erkek karakterin ani bakışı karşısında şaşırان kız karakter için kullanılmıştır. Bundan dolayı bu sahnelerde yansıtma stratejisi uygulanmıştır.

7. TÜRKÇEYE ÇEVİRİLEN MANGALARDA SES EFEKTİ TÜRLERİ VE ÇEVİRİ STRATEJİLERİ

7.1. Materyal, Metot ve Hipotez

Çalışmamızda incelenen mangalar Türkçeye çevrilmiş mangaları daha kapsamlı bir şekilde temsil etmesi amacıyla dört farklı manga yayını yapan yayınevi içinden birer eserin ilk cildi olarak seçilmiştir. Bu seçim sırasında yayın evlerinin çeviri sırasında kullandıkları stratejiler ve çeviri tercihleri açısından farklılıklar gösterebileceği düşünülerek aynı yayın evinden birkaç eser yerine her yayın evinden bir eser seçilerek çeviri stratejileri konusundaki yayın evlerinin eğilimlerini belirlemek amaçlanmıştır. “Gerekli Şeyler”, “Arkadaş Kitabevi”, “Bang Çizgi” ve “Satori Yayınları” incelenen yayın evleri olarak seçilmiştir. Yayın evleri seçilirken dört yayın evinden ikisi yayınladığı manga eserleri açısından en büyük diğer iki yayın evi ise yayınladıkları manga eserleri açısından nispeten daha küçük yayın evleri olarak belirlenmiştir. Böylelikle hem çok sayıda manga yayınlayan hem de nispeten daha az manga yayınlayan yayın evleri incelenerek Türkçe manga yayınlarına yönelik daha kapsamlı bir çalışma olması amaçlanmıştır. Türkçeye çevrilmiş mangaların büyük çoğunluğu bu dört yayın evinden Gerekli Şeyler ve Arkadaş Kitabevi tarafından yayınlanmıştır.

“Ajin”, “Seraph of the End, Kıyamet Meleği”, “Savaş Meleği Alita”, “Made in Abyss” incelenen mangalar olarak belirlenmiştir. Mangaların isimleri kolaylık olması açısından bundan sonraki bölümlerde “Ajin” adlı manga olduğu şekliyle anılırken; “Seraph of the End, Kıyamet Meleği” “Seraph” olarak, “Savaş Meleği Alita” “Alita” olarak “Made in Abyss” ise “Abyss” olarak anılacaktır. Bu mangalar içerik açısından aksiyon, macera türlerine yakındır. Yayın evlerinin her tür mangadan yayınının bulunmamasının yanı sıra çeviri strateji eğilimlerini kıyaslayabilmek için ortak tür olarak

aksiyon ve macera seçilmiştir. Böylece farklı türlerde oluşabilecek farklı stratejilerin ortaya çıkma olanağı azaltılmıştır.

2013 yılında Japonca olarak yayınlanmaya başlayıp 2016 yılında Türkçeye çevrilmeye başlayan ve Tsuina Miura tarafından yazılıp, Gamon Sakurai tarafından çizilen “Ajin” ölümsüz bir insan türü olan Ajin’lerin ortaya çıkmasıyla başlayan aksiyon ağırlıklı bir mangadır. Manga, baş karakterinin bir kaza sonrası ölümsüz olduğunun farkına varmasıyla başlar. Ölümsüz kişiler devlet tarafından çeşitli deneyler amacıyla kullanıldığı için üzerlerine ödül konulan kişilerdir. Bu sebeple baş karakter denek olmamak için polislerden ve peşine düşen kişilerden kaçmaya başlar. Manganın türü için doğa üstü güçler ve aksiyon diyebiliriz. Yayın evi eseri Japonca orijinali ile benzer bir şekilde şömiz ile yayınlamıştır. Ayrıca eser orijinal Japonca okuma yönüne sadık kalınarak sağdan sola okunulacak şekilde basılmıştır. Bu eserin en son sayfasına uyarı notu düşülmüş ve manganın panel ve balonlarının okunma sırasıyla alakalı bilgi verilmiştir. Ses efektlerinin yerleştirilmesi; balonlu ses efektlerinde Japoncaları silinip yerlerine Türkçeleri yerleştirilerek, balonsuz yani arka plana dahil ses efektlerinde ise Japoncası silinmeden yanına Türkçeleri yerleştirilerek yapılmıştır(Gamon ve Tsuina, 2013, 2017).

2012 yılında Japonca olarak yayınlanmaya başlayıp 2017 yılında Türkçeye çevrilmeye başlayan ve Takaya Kagami tarafından yazılıp, Yamato Yamamoto tarafından çizilip, Daisuke Furuya tarafından uyarlanan “Seraph” vampirlerin dünyayı ele geçirip belli bir yaşın üstündeki herkesi öldürmesiyle başlar. Baş karakterimiz bu esnada çocuk olduğu için öldürülmekten kurtulur fakat sağ kalan herkes vampirler tarafından alıkonulur. Baş karakterimiz geride bıraktığı yakın arkadaşını kurtarmak için vampirlerle savaşımaya başlar. Manganın türü diğer mangalarla benzer bir şekilde aksiyondur. Yayın evi eseri Japonca orijinalinden farklı olarak şömizsiz yayınlamıştır. Benzer bir şekilde bu yayın evi de eserin orijinal Japonca okuma yönüne sadık kalarak eseri sağdan sola okunulacak

şekilde basmış ve yine son sayfaya uyarı notu ve balon ve panellerin okuma sırası ile ilgili bilgi vermiştir. Ses efektlerinin yerleştirilmesi, balonlu ve balonsuz tüm ses efektlerinde Japoncaları silinip yerlerine Türkçeleri yerleştirilerek yapılmıştır. Ayrıca bu eserde incelediğimiz diğer üç eserden farklı olarak, eserin çevirmeni belirtilmemiş sadece “yayına hazırlık” başlığı altında “Boğaç Erkan” ismi verilmiştir. Çalışmamızda bu kişi çevirmen olarak kabul edilmiştir(Takaya ve Yamato, 2013, 2020).

2013 yılında Japonca olarak yayınlanmaya başlayıp 2019 yılında Türkçeye çevrilmeye başlayan ve Akihito Tsukushi tarafından yazılıp çizilen “Abyss” devasa bir çukur olan Abyss’in etrafında kurulmuş Orth adlı şehirde geçmektedir. Hikayemizde dünyanın keşfedilmemiş tek noktası olan Abyss, birçok maceracının ilgi odağı olmuştur. Orth şehrinde yetim bir kız olan başkarakterimiz annesi gibi bir maceracı olmak istediği için yetimhaneden kaçarak Abyss’e gitmiştir. Eser daha çok macera ve gizem unsurları içermekle birlikte aksiyon sahneleri de içermektedir. Eser Japonca orijinalinden farklı olarak şömişiz yayınlanmıştır. Diğer eserlerde olduğu gibi bu eserde de Japonca okuma yönüne sadık kalınarak sağdan sola doğru okunacak şekilde basılmış ve sondan bir önceki sayfada uyarı notu ve balon ve panellerin okuma sırası ile ilgili bilgi verilmiştir. Ses efektleri yerleştirilirken balonlu ses efektleri Japoncaları silinip yerlerine Türkçeleri yerleştirilerek, balonsuz ses efektleri ise Japoncaları silinmeden yanlarına Türkçesi yerleştirilerek yapılmıştır(Tsukushi, 2013; Tsukuşi, 2019).

1990 yılında Japonca olarak yayınlanmaya başlayıp 2019 yılında Türkçeye çevrilmeye başlayan ve Yukito Kışiro tarafından yazılıp çizilen “Alita” post-apokaliptik bir dünyada geçmektedir. Manga, eserin başkarakteri olan “Gally” isimli android bir kızın bu dünyadaki maceralarını anlatmaktadır. Bu manga aksiyon ve macera türündedir. Eser Japonca orijinalinde olduğu gibi şömişiz ile yayınlanmıştır. Bu eserde de Japonca okuma yönüne sadık kalınarak sağdan sola doğru okunacak şekilde basılmış ve sondan bir önceki sayfada uyarı notu, balon ve panellerin okuma sırası ile ilgili bilgi verilmiştir. Ses efektleri

yerleştirilirken balonlu ses efektleri Japoncaları silinip yerlerine Türkçeleri yerleştirilerek, balonsuz ses efektleri ise Japoncaları silinmeden yanlarına Türkçesi yerleştirilerek yapılmıştır(Kishiro Yukito, 1991; Kişiro Yukito, 2019).

Eser isimleri	Yazar ve çizerler	Yayın evleri	Çevirmenler ve editörler
Ajin	Tsuina Miura, Gamon Sakurai	Gerekli şeyler	İlke Gültan Özgün Mavuk
Seraph of the End	Takaya Kagami, Yamato Yamamoto, Daisuke Furuya	Arkadaş Kitabevi Kurukafa yayınları	Boğaç Erkan
Savaş Meleği Alita	Yukito Kişiro	Satori Yayınları	Sibel Sökel Ali Yüksel
Made in Abyss	Akihito Tsukushi	Bang Çizgi	Tomoe Tsuchiya Sarp Gürvardar Tolga Kıray

Tablo 1 Çalışmamızda incelenen eserlerin yazar, çizer, yayın evi, çevirmen ve editör bilgileri.

Yukarıdaki eserlerin tamamı nispeten birbirine yakın tarihler olan 2016-2019 yılları arasında Türkçeye çevrilmiştir. “Alita” hariç tüm eserler yine birbirilerine yakın tarihler olan 2012-2013 yılları arasında Japonca olarak yayınlanmaya başlamıştır. Alita ise eserler içinde en eski yayınlama tarihi olan 1990 yılında yayınlanmaya başlamıştır. Eserlerin Türkçeye benzer yıllarda çevrilmiş olması ve benzer türlerde olması sebebiyle çeviri sırasında kullanılan çeviri stratejileri, mangaların farklı yıllarda çevrilmesi veya farklı türlerde olması sebebiyle oluşabilecek farklılıklar en aza indirilmiştir. Böylelikle

yayın evlerinin çeviri stratejisi eğilimlerinin daha net bir şekilde görülmesi beklenmektedir.

Eserler incelenirken önce Japonca daha sonra ise Türkçe versiyonlarında tespit edilen tüm ses efektlerinin, yansımali sesler içinde hangi kategoriye dahil olduđu belirlenmiş, daha sonra çeviri sırasında hangi çeviri stratejilerinin kullanıldığını belirlenmiştir. Ses efektlerinin hangi yansımali kategoride olduđu belirlenirken çalışmamızın yansımali sesler bölümünde belirttiğimiz “ses yansımali”, “biçim yansımali” ve “duyu-sezim yansımali” kategorileri kullanılmıştır. Ses efektlerinin anlamları online ve matbu sözlükler yardımıyla belirlenmiştir. “The Jaded Network” adlı internet sitesi bin dokuz yüz doksan dokuz ses efekti içeren geniş manga ses efekti listesi ve bu liste içinde bin üç yüz yirmi dokuz manga referanslı örneği ile Japonca İngilizce ses efekti sözlüğü niteliğindedir(“Japanese-to-English SFX Sound Effects Translations @ The JADED Network”, t.y.). Japonca için “Jisho” ve “Kotobank” adlı iki online genel Japonca sözlük kullanılmıştır (“Jisho.org: Japanese Dictionary”, t.y.; Kotobanku, t.y.). Ayrıca Türkçe için Zülfikar’ın “Türkçede Ses Yansımali Kelimler” adlı sözlüğü ve TDK’nın online Türkçe sözlükleri kullanılmıştır(“Türk Dil Kurumu | Sözlük”, t.y.; Zülfikar, 1995). Ses efektlerinin çevirisi sırasında kullanılan çeviri stratejileri için ise çalışmamızın çeviri stratejileri kısmında belirttiğimiz “ödünc alma”, “birebir çeviri”, “özeleştirme yoluyla çeviri”, “genelleştirme yoluyla çeviri”, “yabancılaştırma yoluyla çeviri”, “üretme yoluyla çeviri”, “yansıtma yoluyla çeviri” stratejileri benimsenmiştir.

Çalışmamızda ses efektleri iki açıdan incelenmiştir. İlk olarak ses efektlerindeki yansımali kelime türlerinin çeviri stratejilerine olan etkisi incelenmiştir. Ses efektlerindeki yansımali kelime türleri için kısaca ses efekti türleri denilmiştir. Önce ses efektlerinin Japonca orijinalindeki yansımali kelime türüne uygun olarak çevrilip çevrilmediğine yani Japoncası belli bir yansımali türde olan kelimenin Türkçeye aynı türde bir kelime ile çevrilip çevrilmediğine bakılmıştır. Daha sonra ise ses efektlerinin

hangi çeviri stratejileri kullanılarak çevrildiğine bakılmıştır. Böylelikle hangi yayın evinin hangi stratejilere daha yatkın olduğu ve yayın evleri arasında genel bir çeviri geleneği olup olmadığı tespit edilmeye çalışılmıştır.

İlk hipotezim mangalarda kullanılan ses efekti türlerinin çeviri stratejilerine etkide bulunabileceği olmuştur. İkinci hipotezim ise incelenen mangaların benzer türlerde olması sebebiyle kullanılacak çeviri stratejilerinin büyük oranda yayın evlerinin çeviri eğilimlerine belirleneceği ve bu eğilimlerde de farklılıklar olabileceği üzerinedir. Bununla birlikte Türkçe manga çevirisinde ses efektleriyle alakalı yayın evlerinin tamamında görülen benzerliklerin veya çeviri geleneklerinin de olabileceği düşünülmüştür. Bu geleneklerin, çeşitli çeviri stratejilerinin daha sık veya öncelikli kullanılmasına yol açabileceği de öngörülmüştür.

7.2. Bulgular ve Değerlendirmeler

7.2.1. İncelenen Mangalarda Ses Efekti Kullanımı

Çalışmamızda incelediğimiz mangaların Japonca versiyonlarında ses efekti kullanımı konusunda çeşitli benzerlikler ve farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Öncelikle incelenecek mangaların sayfa sayıları Ajin’de iki yüz yirmi sekiz, Alita’da iki yüz yirmi bir, Seraph’da yüz doksan yedi ve son olarak Abyss’de yüz altmış beş olarak tespit edilmiştir. Abyss haricindeki mangaların yaklaşık aynı sayfa sayısında, Abyss’in ise nispeten daha az sayfa sayısı olduğu görülmüştür. Daha sonra içinde ses efekti bulunan sayfaların tüm sayfalara oranına baktığımızda en düşük oranın %50 ile Ajin’de, en yüksek oranın ise %85 ile Alita’da olduğu görülmüştür. Ayrıca Seraph’da, Ajin’e yakın bir şekilde %55 oranındadır. Eserlerin içerdiği toplam ses efekti sayısına baktığımızda ise Alita’da altı yüz kırk dokuz, Ajin’de üç yüz beş, Abyss’de iki yüz elli ve son olarak Seraph’da iki yüz yirmi üç adet ses efekti tespit edilmiştir. Buna göre Alitan’ın diğer tüm eserlere göre en az iki kat daha fazla ses efekti içerdiği görülmüştür. Ayrıca sayfa

sayısı en düşük olmasına rağmen Abyss'in en az ses efekti bulunan manga olmaması da dikkat çekicidir. Sayfa uzunluğunun fazla olmasının daha fazla ses efektiyle karşılaşma ihtimalini yükseltmesi beklenebilir fakat sayfa sayısı en fazla olan Ajin'in sayfa sayısı neredeyse aynı sayıda olan Alita'ya göre yarı yarıya daha az ses efekti içermesi bunun her zaman doğru olmadığını da bir göstergesi olabilir. Bu konuda bir diğer unsurda yayın tarihi en eski olan Alita'nın, yayınlanma tarihi olarak aralarında sadece bir yıl bulunan diğer eserlere göre iki kat daha fazla ses efekti içeriyor olmasıdır. Bu da manganın yayınlanma yılına göre ses efekti kullanımında değişiklikler yaşayabilme ihtimalini ortaya çıkarmaktadır. Elbette çalışmamızda sadece bir tane bu tarihten manga olması sebebiyle bunun kesin olarak böyle olduğunu söylemek mümkün değildir.

İncelediğimiz mangalarda ses yansımaları, biçim yansımaları ve duyu-sezim yansımaları ses efektlerine baktığımızda, mangaların tamamında tüm ses efektlerinin en azından üçte ikisinin ses yansımaları olduğu görülmüştür. %66 ile en az ses yansımaları ses efekt kullanan Abyss, en çok kullanan ise %83 ile Ajin olmuştur. En sık kullanılan ikinci tür ise biçim yansımaları ses efektleri olmuştur. Biçim yansımaları ses efektlerini kullanma oranı en yüksek olan manga %26 ile Abyss, en düşük olan ise %15 ile Ajin olmuştur. Duyu-sezim yansımaları ses efektleri ise en az kullanılan tür olmuştur. En yüksek oranda duyu-sezim yansımaları ses efekti kullanan manga %8 ile Abyss, en düşük oranda kullanan ise sadece %2 kullanım oranıyla Ajin olmuştur. Bu kullanım oranları göz önüne alındığında yansıma türlerinin kullanım sıklığının en çoktan en aza sırası ile ses yansımaları, biçim yansımaları, duyu-sezim yansımaları şeklinde olduğu görülmüştür. Bu sıra Türkçede olduğu gibi Japoncada da ses yansımaları kelimelerin hem sayısının hem de kullanım sıklığının diğer türlere göre daha çok olmasına bağlanılabilir.

İncelenen mangaların tür olarak benzer olmalarına ve dört mangadan üçünün birbirine yakın tarihlerde yayınlanmış olmasına rağmen ses efekti kullanma sıklığında ve ses efekti türlerinin kullanım sıklığında farklılıklar olduğu tespit edilmiştir.

7.2.2. Ses Efekti Türlerinin Çevri Stratejilerine Etkisi

İncelediğimiz mangaların Türkçe çevirilerinde ses efektleri her zaman Japoncadaki ses efektleriyle aynı türde çevrilmemiştir. Bunun çeşitli sebepleri olabilmekle birlikte yansımali kelimeleri incelerken belirttiğimiz üzere Japoncanın çok geniş bir yansımali kelime dağarcığı olması sebebiyle Türkçede karşılığı olmayan yansımali kelimelerin çevirisi sırasında bu tarz kullanımların olması mümkündür. Ayrıca bazı durumlarda Japoncada belli bir türde kullanılan yansımali kelimenin Türkçede aynı türde kullanılmıyor olması durumu da mümkündür. Aynı türde çevrilmemiş ses efektlerinin aynı türde çevrilmiş ses efektlerine oranına baktığımızda Ajin'in %15 ile en az, Abyss'in ise %34 ile en fazla olduğu görülmüştür. En fazla rastlanan türler arası değişim Japonca biçim yansımali kelimelerin ses yansımali kelimelerle karşılanması şeklinde olmuştur. Bu uygulama en çok %81 kullanım ile Ajin'de, en az ise %39 kullanım oranı ile Abyss'de görülmüştür. Sık kullanılan diğer türler arası değişim uygulamaları ise duyu-sezim türünün ses türüne, duyu-sezim türünün biçim türüne değişimi şeklinde olmuştur. Ayrıca Ses efekti olan kelimelerin yansımali kelime olmayan kelimelerle çevrilmesi durumuna da çok sık olmamakla birlikte rastlanmıştır. Bu durumda Japonca ses efektinin Türkçe karşılığı olarak ses efektinin anlamına yakın bir fiilin yalın haliyle veya geniş zaman çekimiyle kullanıldığı görülmüştür. Sadece Seraph'da rastladığımız bir kullanım şekli ise Japonca bir kelimenin Türkçeye ses efekti olarak çevrilmesi şeklinde olmuştur. Bu çeviriler balonlu ses efektleri ve manga da sıklıkla rastlanılan ve çizgi romanlardaki açıklama kutularına benzer olan arka plan yazılarında kullanılmıştır.

7.2.3. Ses Efektlerinde Çeviri Stratejileri ve Yayın evlerinin Çeviri Stratejisi Eğilimleri

İncelediğimiz mangaların dördünde de çeviri stratejileri bölümünde verdiğimiz çeviri stratejilerinin tamamına rastlanmıştır. Ayrıca mangalardan biri hariç tamamında nadirde olsa çevrilmemiş ses efektine rastlanmıştır. Son olarak bir eserde de az da olsa bariz çeviri hatalarına rastlanmıştır.

En sık kullanılan iki çeviri stratejisi “birebir çeviri” ve “yansıtma yoluyla çeviri” olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan birebir çeviri Ajin, Alita ve Seraph’da en sık Abyss’de ise ikinci en sık kullanılan çeviri stratejisi olmuştur. Aynı şekilde yansıtma yoluyla çeviri Abyss’de en sık geriye kalan mangalarda ise ikinci en sık kullanılan çeviri stratejisi olmuştur. Birebir çeviri stratejisinin bariz bir şekilde sık kullanılmasında, ses efektlerinin doğaları gereği cümle içinde kullanılmıyor olması sebebiyle anlamını birebir karşılayan bir kelime olduğu takdirde bu kelimenin direkt olarak kullanılabiliyor olmasının etkili olduğu düşünülmektedir.

Yansıtma yoluyla çeviri stratejisi ise genel olarak iki durumda sıklıkla kullanılmıştır. Bunlardan ilki Japonca ses efektinin Türkçede birebir veya yakın bir karşılığının bulunmadığı durumlarda o sahne içinde bulunan farklı bir öğenin ses efektiymiş gibi çevrilmesi durumudur. İkincisi ise sahnede bulunan ses efektinin orijinalinden farklı bir öğeyle bağdaştırılması veya çevirmenin veya editörün orijinal ses efektini çeşitli sebeplerden dolayı panele uygun bulmaması durumudur. İkinci durum için çeviri stratejileri bölümünde de bahsettiğimiz gibi çeviri hatası demek de mümkündür fakat çalışmamızda bunları hata olarak değil çevirmenin tercihi olarak değerlendirilmiştir.

Üretme yoluyla çeviri stratejisi Ajin ve Seraph’da üçüncü en sık kullanılan, Abyss ve Alita’da da dördüncü en sık kullanılan çeviri stratejisi olmuştur. Bu stratejide genellikle Japonca ses efektinin Türkçe karşılığının bulunmadığı durumlarda yansıtma stratejisini uygulamak yerine Türkçe sözlükte bulunmayan ve yansımali seslere benzeyen bir ses efekti üreterek uygulanmıştır. Bu stratejinin sık uygulanmasındaki bir diğer sebep

ise bazı ses efektlerinin Japonca orijinalinin de yeni üretilmiş kelime olmasıdır. Bundan dolayı bu kelimeler kullanıldıkları sahne için özel olarak üretilmiş ve Japonca sözlüklerde bulunmayan kelimelerdir.

Ödünç alma stratejisi sadece Abyss’de %11 kullanım oranı ile üçüncü en sık kullanılan çeviri stratejisi olmuştur. Geriye kalan mangalarda bu strateji en fazla %5 oranında kullanılmıştır. Yabancılaştırma stratejisi ise sadece Alita’da %11 kullanım oranıyla üçüncü en sık kullanılan çeviri stratejisi olmuştur. Diğer mangalarda bu strateji en fazla %4 civarında kullanılmıştır.

Tüm mangalarda genelleştirme stratejisi özelleştirmeye göre daha yüksek oranda kullanılmıştır. Genelleştirmeyi en sık kullanan manga ise %8 kullanım oranı ile Ajin olmuştur. Özelleştirme stratejisini en sık kullanan manga da %5 kullanım oranı ile yine Ajin olmuştur. Ajin haricindeki diğer tüm mangalarda bu oran %1’de kalmıştır.

Stratejiler Mangalar	Birebir	Yansıma	Üretme	Ödünç Alma	Yabancı- laştırma	Genişletme	Özelleştirme	Hata	Çeviri yok
Ajin	%44	%31	%8	%0	%4	%8	%5	%0	%0
Alita	%48	%22	%9	%5	%11	%2	%1	%1	%1
Abyss	%34	%37	%10	%11	%1	%7	%1	%0	%0
Seraph	%37	%26	%22	%3	%4	%5	%1	%0	%2

Tablo 2 İncelenen mangalarda ses efekti çevirilerinde uygulanan çeviri stratejilerinin yüzdesel dağılımı

7.2.2.1. Alita

Alita hem yayınlanma tarihi en eski eser olması hem diğer eserlerin iki katından fazla ses efekti içermesi hem de sayfalarının büyük çoğunluğunda ses efekti içermesi açısından diğer eserlerden ayrılmaktadır. Alita’nın hem durgun hem de aksiyonlu sahnelerinde panellerin ses efektleriyle detaylı olarak aktarılması eser içindeki ses efekti sayısını ve ses efekti içeren sayfa sayısını arttırmıştır. Alita’nın ses efektlerinin

çevirisinde diğer mangalara göre çok daha fazla yabancılaştırma stratejisi kullanılmıştır. Örneğin İngilizce *slash* kelimesi Türkçe harfler kullanılarak Slaş şeklinde yazılmış ve Japonca ses efektine karşılık olarak verilmiştir. Son olarak Alita'nın çevirisi sırasında az da olsa bariz çeviri hatalarına rastlanılmıştır. Bu hatalara bakıldığında çoğunluğunun balon içindeki ses efektlerinin sırasının kaymasından kaynakladığı görülmektedir.

7.2.2.2. Ajin

Ajin incelediğimiz mangalar içinde sayfası en çok olmasına rağmen ses efekti içeren sayfa sayısı en düşük olan eserdir. Ajin'in ses efektlerinin çevirisi sırasında ödünç alma stratejisinin hiç kullanılmaması dikkat çekmiştir. Bunun yanı sıra manga içinde uzun süre devam eden motosiklet sahnelerinde genelleştirme stratejisi uygulanarak motosiklet ses efektlerinin tamamı “vın” ses efektiyle karşılanmıştır. Fakat eserin Japoncasında bu ses efektleri motosikletin çeşitli durumlarda çıkardığı farklı sesleri yansıtacak şekilde ifade edilmiştir. Bu nedenle Ajin incelenen mangalar içinde en fazla genelleştirme stratejisini kullanan manga olmuştur.

7.2.2.3. Abyss

Abyss incelenen mangalar içinde en çok biçim yansımali ve duyu-sezim yansımali ses efekti kullanan manga olmuştur. Bunda özellikle sahne atmosferi oluşturmak için kullanılan ve duyu-sezim yansımali olan ses efektlerinin sık kullanımı etkili olmuştur. Abyss'in ses efektlerinin çevirisi sırasında diğer mangalardan farklı olarak en çok yansıtma stratejisi kullanılmıştır. Bunda biçim yansımali ve duyu-sezim yansımali ses efektlerinin sık kullanılmasının büyük payı vardır. Ayrıca ödünç alma stratejisinin de en sık kullanıldığı Abyss'de diğer mangalara göre çeviride daha serbest davranılmış ve Japonca ses efektleri Türkçe okunuşları kullanılarak çevrilmiştir. Son olarak yansıtma stratejisinde farklı bir kullanım yapılan Abyss'de, sık sık ses efektleri yansımali sözcükler yerine fiiller kullanılarak çevrilmiştir.

7.2.2.4. Seraph

Seraph incelenen mangalar içinde %22 ile yüksek oranda biçim yansımali ses efekti içeren bir manga olmuştur. Buna karşın sadece %3 oranında duyu-sezım yansımali ses efekti içermektedir. Seraph'ın ses efektlerinin çevirisi sırasında %22 oranında üretme stratejisi kullanılmıştır. Bu oran incelenen mangaların geri kalınında %10 civarındadır. Son olarak Seraph'ın çevirisi sırasında “痛い” (itai) gibi bazı Japonca kelimeler Türkçeye ses efekti olarak çevrilmiştir. Bu tarz kelimeler genellikle balon içinde tek kelime olduğundan veya yine arka planda tek kelime olduğundan ses efekti olarak çevrildiklerinde göze batmamıştır. Bu tarz bir uygulama incelenen diğer mangalarda görülmemiştir.

8. SONUÇ

Çalışmamız sırasında dört farklı yayın evi tarafından Türkçeye çevrilmiş dört manga ses efektlerinin türleri ve çeviri stratejileri açısından incelenmiştir. Bunlar sırası ile Tsuina Miura tarafından yazılıp, Gamon Sakurai tarafından çizilen “Ajin”, Yukito Kishiro tarafından yazılıp çizilen “Alita”, Akihito Tsukushi tarafından yazılıp çizilen “Abyss” ve Takaya Kagami tarafından yazılıp, Yamato Yamamoto tarafından çizilip, Daisuke Furuya tarafından uyarlanan “Seraph” adlı mangalardır. İlk olarak mangaların Japonca ses efekti kullanımında benzer ve farklı yönleri belirlenmiş daha sonra ise ses efekti türlerinin çeviri stratejilerine etkisi incelenmiştir. Mangaların tamamında %66 ile %83 arasında ses yansımali ses efektine, %15 ile %26 arasında biçim yansımali ses efektine ve son olarak %2 ile %8 arasında duyu-sezim yansımali ses efektine rastlanmıştır. Yansıtma stratejisi daha çok biçim ve duyu-sezi yansımali ses efektlerinin çevirisinde kullanıldığından bu oranların yansıtma stratejisinin kullanım oranlarıyla paralellik gösterdiği görülmüştür. Elbette yansıtma stratejisi sadece biçim ve duyu-sezim yansımali ses efektlerinin çevirisinde kullanılmadığı için bu oranlar birebir değildir. Fakat hipotezimizde de belirttiğimiz gibi mangada kullanılan ses efekti türlerinin çeviri stratejilerinin belirlenmesinde etkili olması büyük oranda doğru çıkmıştır.

İleride bu konuda yapılabilecek araştırmalarda incelenecek manga sayısı arttırılarak tezimizdeki sonuçların yeni sonuçlarla benzerliği kıyaslanabilir. Ayrıca yapılacak araştırmalarda farklı manga türlerinde ses efekti türlerinin hangi çeviri stratejileri kullanılarak çevrildiği tespit edilerek manga türlerinden kaynaklı eğilimler ve farklılıklar oluşup oluşmadığı tespit edilebilir. Böylelikle araştırmamızda tespit ettiğimiz ve mangaların aynı türden olması sebebiyle benzer olduğunu düşündüğümüz ses efektlerinin ve çeviri stratejilerinin doğruluğu tespit edilebilir.

İkinci olarak ses efektlerinde çeviri stratejileri ve yayın evlerinin çeviri stratejisi eğilimleri incelenmiştir. Bu konuda dört yayın evinin de çeviri stratejisi eğilimlerinde benzer ve farklı yönleri tespit edilmiştir. Özellikle birebir ve yansıtmaya stratejilerinin tüm yayın evlerinde en sık kullanılan çeviri stratejisi olması bu stratejilere genel olarak bir eğilim olduğunu göstermektedir. Yayın evlerinin çeviri stratejileri konusunda birbirinden ayrılan yönleri de tespit edilmiştir. Örneğin Arkadaş Kitabevinin üretme stratejisini, Satori yayınlarının yabancılaştırma stratejisini, Bang Çizgi'nin ödünç alma stratejisini, gerekli şeylerin ise üretme ve geliştirme stratejilerini diğer yayın evlerine göre çok daha sık kullandığı görülmüştür. Bundan dolayı yayın evlerinin ses efektlerinin çevirisinde hem genel hem de özel olarak geleneklere ve eğilimlere sahip olduğu söylenebilir.

İleride yapılacak araştırmalarda aynı yayın evinden mangalar incelenerek tespit ettiğimiz eğilim ve geleneklerin var olup olmadığı daha net bir şekilde tespit edilebilir.

Çalışmamızda incelediğimiz bu sınırlı örnekleme dahi mangalarda ses efekti çevirisinin birçok çeviri stratejisi kullanarak yapıldığı görülmüştür. Stratejilerin seçiminde ses efekti türlerinden manganın içeriğine ve türüne kadar çok sayıda etken tespit edilmiştir. Ayrıca bu etkenlerin dışında yayın evlerinin çeviri eğilim ve geleneklerinin de çeviri stratejisi seçiminde etkili olabileceği görülmüştür. Bu seçimler, manganın atmosferini belirlemesi açısından da büyük öneme sahiptir.

KAYNAKÇA

- Abelin, Å. (1999). *Studies in sound symbolism*. Department of Linguistics, Göteborg University Göteborg.
- Akita, K. ve Pardeshi, P. (2019). *Ideophones, mimetics and expressives* (C. 16). John Benjamins Publishing Company.
- Aksan, D. (1979). *Her yönüyle dil: Ana çizgileriyle dilbilim* (C. 1). Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Arakawa, M. (2014). Hyoushi Kaisetsu [Hokusai Manga] (1878Nen). *Eigade Manabu* 《Kyouikugaku》, (4), 29-29.
- Banguoğlu, T. (1974). *Türkçenin grameri*. Baha Matbaası.
- Bartashova, O. A. ve Sichinskiy, A. E. (2014). Japanese–English onomatopoeic and mimetic parallels: The problem of translatability.
- Cantek, L. (2002). *Çizgili hayat kılavuzu: Kahramanlar, dergiler ve türler* (C. 102). İletişim.
- Carpintero, R. (2021). *Çizgi Roman ve Anlatıbilim* (1. bs.). İstanbul: Hiperyayın.
- Cohn, N. (2005). Un-Defining" Comics": Separating the cultural from the structural in ‘comics’. *International Journal of Comic Art*, 7(2), 236-248.
- Cohn, N. (2011). A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga. *Image & Narrative*, 12(1), 120-134.
- Çeviri TDK Sözlük Anlamı. (2021, 22 Nisan). 22 Nisan 2021 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/?kelime=çeviri> adresinden erişildi.
- Gamon, S. ve Tsuina, M. (2013). *Ajin* (1. bs., C. 1). Tokyo.
- Gamon, S. ve Tsuina, M. (2017). *Ajin Yarı-İnsan* (2. bs., C. 1). İstanbul: Gerekli Şeyler.
- Gravett, P. (2008). *Manga Japon Çizgi Romanının Tarihi* (1. bs.). Plan B.

- Hamano, S. S. (1986). *The sound-symbolic system of Japanese (ideophones, onomatopoeia, expressives, iconicity)*. University of Florida.
- Hinton, L., Nichols, J. ve Ohala, J. J. (1994). *Sound symbolism*. Cambridge University Press.
- Hokusai Manga. (t.y.). 1 Haziran 2021 tarihinde <http://www.hum2.pref.yamaguchi.lg.jp/sk2/book/> adresinden erişildi.
- Ikegami, S. (2013). Shakaigaku ni Okeru Manga Kenkyuu no Taikeika ni Mukete. *Ouyou Shakagaku Kenkyuu*, 55.
- Imai, M. ve Kita, S. (2014). The sound symbolism bootstrapping hypothesis for language acquisition and language evolution. *Philosophical transactions of the Royal Society B: Biological sciences*, 369(1651), 20130298.
- Inaji Tamoo. (2009). Choujuu Jinbutsu Giga Koumaki. *Ehime Daigaku Kyouikugakubu Kiyuu*, (56), 372-380.
- Inose, H. (2007). Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words.
- Inose, H. (2010). Manga ni Miru Giongo, Gitaigo no Honyaku Shuhou. *Tsuuyaku Honyaku Kenkyuu*, (10), 161-176.
- Isao. (2002). Tobae ni Kansuru Ikkousatsu (Kenkyuu Noto). *Teikyou Heisei Daigaku Kiyuu*, 14(1), 44.
- Japanese-to-English SFX Sound Effects Translations @ The JADED Network. (t.y.). 12 Haziran 2021 tarihinde <http://thejadednetwork.com/sfx/> adresinden erişildi.
- Jisho.org: Japanese Dictionary. (t.y.). 12 Haziran 2021 tarihinde <https://jisho.org/> adresinden erişildi.
- Kamihara, K. ve Tsukada, K. (2010). Onomatopen. *Konpuyuta Sofutowea*, 27(1), 1_48-1_55.
- Katagiri, S. (1990). Manga no Shakaigaku: Manga wo Tooshite Miru Taishuu Ishiki no Bunseki. *Momoyama Gakuin Daigaku Shakaigaku Ronshuu*, 24(1), 21-53.

- Koca, E. (2010). *Türk cana Kırgız Tilindeki Tuurandı Sözdördün Salıştırma Tipologiyası (= Türk ve Kırgız Dillerindeki Yansıma Sözcüklerin Karşılaştırma Tipleri)*. Bişkek.
- Koca, Ergün. (2012). Dede Korkut Hikâyelerindeki Yansıma Sözlerin Leksiko-Semantik Analizi. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 12(1), 393-408.
- Kocaman, A. (1993). Çeviri, Çeviri Eleştirisi ve Dilbilim. *Dilbilim Araştırmaları Dergisi*, 4, 1-4.
- Kokko, V. (2013). KPOW, CHINK, SPLAT: Translations of Sound Effects in Seven Comics.
- Korkmaz, Z. (1992). *Gramer terimleri sözlüğü* (C. 575). Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu, Türk Dil Kurumu.
- Kotobanku. (t.y.). Kotobanku [Jiji Mondai, Nyusu mo Wakaru Netto Hyakka Jiten].
Kotobanku. 12 Haziran 2021 tarihinde <https://kotobank.jp/> adresinden erişildi.
- Kurata, K., Ueda, S., Sakagami, T., Mazuda, N. ve Oomori, T. (2003). Manga no Yomi ni Miru Shinteki Kikou—Moji to Gazou no Yuugouteki Chikaku to Monogatari Seisei. *Keiou Gijuku Daigaku*, 21, 157-162.
- Kvėdytė, V. ve Baranauskienė, R. (2005). Translation Strategies in the Process of Translation: A Psycholinguistic Investigation. *Journal of Young Scientists*, 3(7), 189-195.
- Lister, C. J. (2000). Mimetic Words in Japanese and English. *Hiroshima Noburo Ronshuu Jinbunhen*, 40(2), 1-24.
- Martin, S. E. (1991). *A reference grammar of Japanese*. University of Hawaii Press.
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. Harper New York.
- McCloud, S. (2019). *Çizgi Romanı Anlamak (MC Ülgen, Çev.)*. İstanbul: Sırtlan Kitap.
- Meskin, A. (2016). Defining comics.

- Minashima, H. (2004). Nihongo no Onomatope. *Fukui Daigaku Kyouiku Chiiki Kagakubu Kiyou Daiichibu Jinbun Kagaku (Gaikokugo, Gaikoku Bungakuhen)*, 60, 95-115.
- Nagata, T. (2014). < Ronbun> Manga no Enkaku—Monogatari Hyougenhou ni Shouten wo Atete. *Bungaku, Geijutsu, Bunka: Kinki Daigaku Bungei Gakubu Ronshuu*, 25(2), 192-160.
- Newmark, P. (1988). *A textbook of translation* (C. 66). Prentice hall New York.
- Nishita, N. (2006). [Moritarousan no Jitousha] no Sashie Kenkyuu: Sashie no Miryouku to Dentouteiki Kaiga Hyougen no Katsuyou ni Tsuite. *Sakushin Gakuin Daigaku Ningen Bunka Kiyou*, 4, 79-96.
- Odacioğlu, M. C. ve Barut, E. (2018). Çeviri usul, strateji ve yöntemleri üzerine bir derleme.
- Omuralieva, A. (2020). Türkçede Ses Yansımali Fiiller Türeten +Kır- Eki Üzerine. *Folklor Akademi Dergisi*, 3(1), 99-130.
- Özbek, E. E. (2019). Tuva Türkçesinde Yansıma Sözlür. *Türkbilig*, (38), 11-30.
- Sabin, R. (2013). *Adult comics*. Routledge.
- Saraceni, M. (2003). *The language of comics*. Psychology Press.
- Shimizu, Y., Doizaki, R. ve Sakamoto, M. (2014). Onomatopegoto no Bisaina Inshou wo Suitei Suru Shisutemu. *Jinkou Chinou Gakkairon Bunshi*, 29(1), 41-52.
- Shueisha SHUEISHA. (t.y.). 28 Mayıs 2021 tarihinde <https://www.shueisha.co.jp/> adresinden erişildi.
- Tagima, K. (2006). Onomatope (Giongo Gitaigo) ni Tsuite. *Kansai Gaikokugo Daigaku Ryuugakusei Bekka Nihongo Kyouiku Ronshuu*, 16, 193-205.
- Takaya, K. ve Yamato, Y. (2013). *Owari no Serafu* (1. bs., C. 1). Tokyo.
- Takaya, K. ve Yamato, Y. (2020). *Seraph of the End Kıyamet Meleği* (3. bs., C. 1). Ankara.

- Tani, T. (2010). Iba Kashousaku, Kitaomasanobuka [Touto Miyage Ootsu Meibutsu]. *Kansai Daigaku Hakubutsukan Kiyō*, 16, 67-88.
- TDK. (t.y.). 25 Mayıs 2021 tarihinde [https://sozluk.gov.tr/?kelime=çizgi roman](https://sozluk.gov.tr/?kelime=çizgi%20roman) adresinden erişildi.
- Tsukushi, A. (2013). *Meido in Abisu* (1. bs., C. 1). Tokyo: Bamboo Comics.
- Tsukuşi, A. (2019). *Made in Abyss* (1. bs., C. 1).
- Türk Dil Kurumu | Sözlük. (t.y.). 14 Haziran 2021 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden erişildi.
- Türkay, K. (1978). Kaşgarlı'nın Derlediği Yansıma Sözcükler. *Asım Aksoy Armağanı, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara*, 241-257.
- Uchino, Y. (2005). Punch, or, The London charivari (Panchi) London: Published at the Office, 1841-1943.
- Ueki, T. ve Watanabe, T. (2016). Nihon Manga Tsuushi Jiki Kubun. *Kyouritsu Joshi Tanki Daigaku Seikatsu Gakka Kiyō*, 59, 25-44.
- Van Slype, G. (1983). *Better Translation for Better Communication: A Survey of the Translation Market, Present and Future* (C. 7720). Pergamon.
- Vardar, B. (1978). Dilbilim Açısından Çeviri. *Türk Dili*, 322, 65-71.
- Vardar, B. (2002). Açıklamalı dilbilim terimleri sözlüğü. *İstanbul: Multilingual*.
- Yalçın, P. (2015). Çeviri stratejileri kuram ve uygulama.
- Yukito, Kishiro. (1991). *Ganmu gunnm 1, Sabita Tenshi Rusty Angel* (3. bs., C. 1). Tokyo: Shuiesha.
- Yukito, Kişiro. (2019). *Savaş Meleşi Alita* (1. bs., C. Paslı melek 1). İstanbul.
- Yuuki, A. ve Yokoyama, H. (2015). Irasto Mangade Souryuu Shibutsugaku wo Ikani Setsumeı Suruka. *Kagaku Gijutsu Kominikeshon*, 18, 47-57.
- Yuzawa, T. ve Matsuzaki, H. (2004). *Onsei, Onin Tankyuuhou: Nihongo Onsei eno Izanai*. Asakura Shoten.

Zülfikar, H. (1995). *Türkçede Ses Yansımaları Kelimeler: Ankara 1995*.



TÜRKÇE ÖZET

TÜRKÇEYE ÇEVİRİLMİŞ MANGALARDA SES EFEKTLERİ

Muhammet Şaban TEKİN

Yüksek Lisans Tezi, Doğu Dilleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Hüseyin Can ERKİN

Temmuz 2021, 74 sayfa

Bu çalışmada Türkçeye çevrilmiş mangalarda ses efektleri, ses efekti türü ve çeviri stratejileri yönünden ele alınmıştır. Mangalarda geçen ses efektlerinin Türkçeye çevirisi sırasında yayın evlerinin çeviri stratejilerini kullanmadaki eğilimlerini belirlemek ve mangalarda kullanılan ses efekti türlerinin, çeviri stratejilerinin belirlenmesindeki etkisini ölçmek amaçlanmıştır. Bu amaçlar doğrultusunda dört farklı yayın evinden seçilen benzer türde dört manga ses efektleri açısından değerlendirilmiştir.

Sonuç olarak çeviri stratejilerinin hem ses efekti türlerinden etkilendiği hem de yayın evlerinin çeviri stratejilerini kullanmada çeşitli ortak ve ortak olmayan geleneklere sahip olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Manga, Ses Efektleri, Çeviri, Çeviri Stratejileri

JAPONCA ÖZET

要旨

トルコ語に翻訳されたマンガで効果音

ムハンメット・シャーバン・テキン

修士論文

指導教官：フセイン・ジャン・エルキン教授

2021年、7月、74ページ

本稿では、トルコ語に翻訳されたマンガにおける効果音の種類と効果音の翻訳方法を検証する。マンガで使われている効果音がトルコ語に翻訳される場合出版社の翻訳方法の使用での傾向とマンガで使われている効果音の種類が翻訳方法に影響しているかを明らかにすることを目的としている。この目的に相当と判断される別々の四つの出版社から同じジャンルのマンガを四つ選ばれてこれらの効果音が検証された。

その結果翻訳方法が効果音の種類から影響を受けたことと出版社が翻訳方法を使用する時様々な共通点と相違点の仕来りがあることが確認された。

キーワード：マンガ、効果音、翻訳、翻訳方法

İNGİLİZCE ÖZET

ABSTRACT

SOUND EFFECTS IN MANGA TRANSLATED INTO TURKISH

Muhammet Şaban TEKİN

**Master's thesis submitted to Ankara University, Department of Oriental
Languages and Literatures**

Supervisor: Prof. Dr. Hüseyin Can ERKİN

July 2021, 74 pages

This study discusses sound effects in Turkish translations of manga with respect to types of sound effects and translation strategies. It aims to identify the tendencies of publishers in utilizing translation strategies when translating sound effects in manga into Turkish, and to measure how the types of sound effects affect the decision of translation strategies. For this, it takes 4 manga in similar genres from 4 different publishers and examines them with respect to sound effects.

The study concludes that translation strategies are affected both by types of sound effects and by various traditions of publishers in utilizing translation strategies, some common and some divergent.

Keywords: Manga, Sound Effects, Translation Strategies