



T.C. HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Ana Sanat Dalı

BİR HİKÂYE ANLATIM DİLİ OLARAK ETKİLEŞİMLİ GRAFİK ROMAN

Efecan SEZER

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022

BİR HİKÂYE ANLATIM DİLİ OLARAK ETKİLEŞİMLİ GRAFİK ROMAN

Danışman: Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

Yazar: Efekan SEZER

ÖZ

Hikâye anlatıcılığında 1900'li yılların başlarından itibaren kullanılan çizgi romanlar günümüzde Amerikan sinema sektörünün desteğiyle farklı bir boyuta taşınmış ve buna bağlı olarak okuyucu kitlesinde gözle görülür bir artış olmuştur. Belirli panellerle görsel olarak hikâye anlatımını destekleyen çizgi romanlar, panellerin anlatıma göre boyut ve şekil değiştirmesi sebebiyle sinemada kullanılan ekran boyutlandırmasından farklı özellikler göstermektedir ve anlatıyı daha çeşitli kompozisyonlarda izlememize de olanak sağlamaktadır.

Grafik romanlar yapısal olarak çizgi romanlara göre çok farklılık göstermese de anlatım biçimi çizgi romanlardan farklıdır. Grafik romanların da piyasaya girmesinden sonra çizgi romanlardan ayrı anılmaya başlamıştır. Bu ayrım hikayenin uzunluğu, zaman akışı v.b. unsurlarla birlikte sağlanmıştır.

Her geçen gün teknolojinin sunduğu olanaklara uyum sağlayamayan disiplinler kaybolmaya yüz tutar. Bu sebeple geleneksel grafik romanların yeni teknolojiler ile buluşup anlatılanı izleyiciye daha zengin bir biçimde sunması gerekmektedir. Fakat bu sanat ürünlerinin kendi dokusunu bozmadan üretilmesi kendi doğasının yaşatılması için önemlidir. Hikâye anlatımında izleyiciye de rol vermek bu bağlamda etkili olacaktır. Günümüzde pazarlama alanında da kullanılan bu teknikler özellikle grafik romanın klasik formunu bozmadan yeni bir anlatım biçimi oluşturmaktadır. Bu tez çalışmasında grafik romanların günümüz teknolojisine uyarlanarak hareketli, sesli ve etkileşimli hale getirilip izleyici ve okurların aynı platformda buluşarak, hikâye anlatım biçiminden daha çok verim almasının sağlanması hedeflenmektedir.

Anahtar Sözcükler: Etkileşim, tasarım, illüstrasyon, çizgi roman, anlatım.

INTERACTIVE GRAPHIC NOVEL AS A STORYTELLING LANGUAGE

Supervisor: Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

Author: Efecan SEZER

ABSTRACT

The comic books used in storytelling since the early 1900s have moved to a different dimension with the support of the American cinema sector and exhibited a significant increase in the readership. The comic books that support storytelling visually through certain panels show different features from the screen resizing used in the cinema because the panels change size and shape according to the narrative and allow us to watch the story in a variety of compositions.

Although graphic novels do not differ much from comics structurally, the way of expression is different from comics. After the graphic novels entered the market, it started to be mentioned separately from the comics. This distinction depends on the length of the story, the flow of time, etc. provided with the elements.

Disciplines that are unable to adapt to the opportunities offered by technology face to disappear. For this reason, classic comic / graphic novels should meet new technologies and present the narrative in a richer way. However, it is important for these art products to be produced without disturbing their own texture to keep their nature alive. The role of the audience in storytelling will be effective in this context. These techniques, which are also used in the field of marketing today, create a new form of expression without disturbing the classic form of comics. In this thesis, it is aimed to adapt the comic books to today's technology, to make them lively, audible and interactive, and to provide the audience and readers with the same platform to get more efficiency from the storytelling style.

Keywords: Interaction, design, illustration, comics, narration.

TEŞEKKÜR

Öncelik lisansüstü eğitimimin en başından, son güne kadar benden bilgisini, rehberliğini ve tecrübesini esirgemeyen, bu süreçteki yapıcı tutumuyla süreç boyunca hep ileri doğru gitmemi sağlayan, danışmanım ve çok değerli hocam Prof. Özden Pektaş Turgut'a...

Eğitim sürecinde her zaman koşulsuz şekilde desteğini esirgemeyen, ders sürecinde güler yüzü ve anlayışı ile akademiye sevdiren ve jürimde bulunarak beni onurlandıran sevgili hocam Doç. Müge Burcu ŞEN'E...

Jürimde olmayı kabul ederek zamanını harcıyıp tezimi inceleyen Yrd. Doç. Dr. Serra Erdem'e...

Tez ve uygulama çalışmasını hazırlarken moral ve motivasyonumu yüksek tutmamı sağlayan, aynı zamanda onca yoğunluğunun arasında kaynak ve fikir desteğini hiç esirgemeyen Fatih Danacı'ya...

Hem akademik oryantasyon hem de arkadaş olarak bu süreçte bana katkısı büyük olan Mesut Usta'ya...

Bu süreçte sürekli fikir alışverişinde bulunduğum sevgili dönem arkadaşım Özgür Puluç'a...

Sabırla benden desteğini esirgemeyen eşim Elçin Sezer'e...

Yüksek lisans giriş mülakatında bana şans getiren kızım İmge Sezer'e

Hayatım boyunca olduğu gibi bu süreçte de maddi ve manevi arkamda duran canım babam Cemal Sezer'e...

“Ne olursa olsun bunu yapacaksın, kimsenin engel olmasına izin verme” diyerek lisansüstü eğitime başlamamda en önemli etken olan fakat mezuniyetimi görmeden hayata veda eden biricik annem Nalan Sezer'e...

İçten ve sonsuz teşekkürler...



Anneme...

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
İTHAF SAYFASI.....	iv
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	v
GÖRSELLER DİZİNİ.....	vii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: HİKÂYE ANLATIMI.....	4
1.1. Hikâyenin Tanımı ve Önemi.....	4
1.2. Görsel Hikâye Anlatımının Tarihçesi.....	7
2. BÖLÜM: GRAFİK ROMAN	22
2.1. Grafik Roman'ın Tanımı	24
2.2. Grafik Roman'ın Tarihsel Gelişimi.....	26
2.2.1. Dünya'daki Gelişimi	28
2.2.2. Türkiye'deki Gelişimi	36
2.3. Grafik Romanı Oluşturan Unsurlar	47
2.3.1. Senaryo	48
2.3.2. Karakter	48
2.3.3. Resimleme.....	49
2.3.4. Diyalog.....	50
3.BÖLÜM: ETKİLEŞİMLİ GRAFİK ROMAN.....	56
3.1. Etkileşimli Grafik Roman Üretim Öğeleri	56
3.1.1. Ortam	57
3.1.2. Hareket	59
3.1.3. Panel	61

3.1.4. Ses	62
3.1.5 Teknoloji	64
3.2. Etkileşimli Grafik Roman Örnekleri.....	66
3.2.1. Murat.....	66
3.2.2. Along The Edge	69
3.2.3. Upgrade Soul.....	72
3.2.4. Neon Wasteland	74
3.2.5. The Boat	78
4.BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI.....	82
4.1. Hikâye Özeti.....	82
4.2. Karakter Analizi	83
4.3. Senaryo.....	84
4.4. “Arayış” Etkileşimli Grafik Romanı’nın Analizi	92
SONUÇ	99
KAYNAKLAR.....	102
Etik Beyanı	107
Yüksek Lisans Tezi/Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu.....	108
Master’s Thesis/Artwork Report Originality Report.....	109
Yayımlama Ve Fikrî Mülkiyet Hakları Beyanı.....	110

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Lascaux Mağarası'ndaki duvar resimleri (M.Ö. 15.000) (https://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati/)	7
Görsel 2. Anunnaki'nin Resmedildiği Sümerlilere Ait Tablet (M.Ö. 2000) (Türk, 2017)	8
Görsel 3. British Museum'da Sergilenen Hiyeroglif (Budge, 2020)	9
Görsel 4. Asur kralı II. Aşurnasirpal dönemine ait rölyef (M.Ö. 883-859) (https://blog.britishmuseum.org/a-history-of-storytelling-through-pictures/)	10
Görsel 5. Arkaik döneme ait bir testi(M.Ö. 550-530) (https://www.metmuseum.org/art/collection/search/254843)	10
Görsel 6. Tarquinia'da bulunan Etruskan mezarına ait duvar resmi (M.Ö. 530-520) (https://www.ancient.eu/image/6262/musicians-wall-painting-tarquinia/)	11
Görsel 7. İsa'nın çarmığa gerilmeden önceki anın tasvir edildiği plaka (https://blog.britishmuseum.org/a-history-of-storytelling-through-pictures/)	11
Görsel 8. Sürûrî'nin Acâibü'l-mahlûkât tercümesinden minyatürlü bir sayfa (16. yüzyıl) (https://islamansiklopedisi.org.tr/acaibul-mahlukat)	12
Görsel 9. Leonardo Da Vinci'nin Son Akşam Yemeği Tablosu (https://www.sanatabasla.com/2012/05/son-aksam-yemegi-the-last-supper-leonardo-da-vinci/)	13
Görsel 10. Jacopo Tintoretto'nun "Aziz George ve Ejderha"sı, ejderhayı yakalama sahnesini anlatır. (1558) (https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/jacopo-tintoretto-saint-george-and-the-dragon)	14
Görsel 11. Henry Peach Robinson'ın "Carrolling" adlı fotoğraf ve eskizi (https://www.artic.edu/artworks/50718/carolling)	15
Görsel 12. Eadweard Muybridge, yeni fotoğraf tekniğiyle bir atı hareketliymiş gibi gösterebilmektedir. (https://br.pinterest.com/nanibrisque/o-time-do-boom/)	16
Görsel 13. Paul Citroen, Metropolis tablosu ve Fritz Lang, Metropolis (1927) filminden bir sahne	16
Görsel 14. Georges Méliès'in yönettiği Fransız yapımı Aya Yolculuk isimli kısa filmin afişi (https://www.imdb.com/title/tt0000417/)	18
Görsel 15. Humorous Phases of Funny Faces filminden kareler. (https://www.loc.gov/item/00694006/)	19

Görsel 16. Snow White and the Seven Dwarfs filminin orijinal eskizi (1937) (Finch, 1975, s. 117)	19
Görsel 17. Phil Nowlan ve Dick Calkins ikilisinin yarattığı Buck Rogers Çizgi Bandı (1929) (http://rolandanderson.se/comics/buckrogers/buckstrips.php)	20
Görsel 18. Amazing Stories dergisinin kapağı (http://scih.org/science-fiction-hugogernsback/).....	23
Görsel 19. Marjane Satrapi tarafından yaratılıp, 2000 yılında yayımlanan “Persepolis” isimli grafik romanın kapağı ve içerikten bir sayfa. Erişim: 20.01.2017 (http://unisci24.com/304650.html)	25
Görsel 20. “Maus” isimli grafik romanın kapağı(1991). Erişim: 27.01.2021 (https://www.amazon.com/Maus-II-Survivors-Troubles-Pantheo)	25
Görsel 21. Kapağı Granger Tarafından Çizilen The Yellow Kid Çizgi Romanı KAPAĞI VE İÇERİKTEN BİR SAYFA Erişim: 27.01.2021 (https://Fineartamerica.Com/Featured/The-Yellow-Kid-1897-Granger.Html)	26
Görsel 22. Süperman karakterinin görüldüğü ilk action comics sayısının kapağı erişim: 05.02.2021 (https://comiclists.wordpress.com/2010/04/08/ok-we-get-it-already-its-a-very-important-comic/)	27
Görsel 23. Will Eisner’in a contract with god grafik romanı erişim: 16.01.2021 (https://www.amazon.in/contract-god-tenement-stories-library/dp/0393609189).....	28
Görsel 24. Donald Duck albümünün ilk sayısı(1935) (https://www.ebay.co.uk/itm/1935-DONALD-DUCK-Linen-Book-Whitman-978-1st-DD-Story-/271176407161)	30
Görsel 25. Silver Surfer serisinin birinci sayı kapağı erişim: 07.02.2021 (https://www.marvel.com/comics/issue/16096/silver_surfer_1968_1)	31
Görsel 26. Katsushika Hokusai’nin manga kitabının sayfaları (https://www.rebecawillig.com/katsushika-hokusai/)erişim: 08.02.2021	32
Görsel 27. Asterix The Gaul albümünün ilk sayısı (1961) (https://en.wikipedia.org/wiki/Asterix_the_Gaul)	33
Görsel 28. Watchmen grafik romanının ilk sayfası erişim: 07.02.2021 (https://www.scottdstrader.com/blog/ether_archives/000249.html)	34
Görsel 29. Ghost World grafik romanından bir sayfa ve film uyarlamasının afişi erişim: 08.02.2021 (https://co.pinterest.com/pin/259238522272613630/)	35
Görsel 30. 1974 Yılında Basılmış İlk Sandman Grafik Romanının Kapağı ve İç Sayfası Erişim: 08.02.2021 (https://dc.fandom.com/wiki/Sandman_Vol_1_1).....	35

Görsel 31. Son Posta Gazetesinde Yayınlanan Amcabey Bant Karikatürü Erişim: 17.02.2021 (http://www.dergibursa.com.tr/nadir_cemal_amcabey-2/)	38
Görsel 32. Orhan Halil Tolon'un ilk olarak konuşma balonu kullandığı çizimi. Erişim: 17.02.2021 (https://www.lambiek.net/artists/t/tolon_orhan_halil.htm).....	38
Görsel 33. Flash Gordon'un 5'inci ve 6'ncı formlarının (fasikül) "İki Roman Bir Arada" tanıtımıyla sunulması. (Fatih Danacı Koleksiyonu)	39
Görsel 34. 26 Ağustos 1956 günü Milliyet Gazetesinde basılan Cici Can bantı Erişim: 07.03.2021 (http://www.cizgidiyari.com/forum/b-c-c-d/151-cici-can.html).....	40
Görsel 35. Tarkan dergisinin ilk sayısının kapağı (Fatih Danacı'nın Koleksiyonundan)	41
Görsel 36. Suat Gönülay'ın çizdiği 'Zıkkımın Kökü' öyküsü Erişim: 13.03.2021 (http://www.cizgidiyari.com/forum/p-q-r-s-s/313-suat-gonulay.html)	42
Görsel 37. Galip Tekin'in yazıp çizdiği Profesyonel öyküsü Erişim: 13.03.2021 (https://teksastommiks4.tr.gg/Galip-TEK%26%23304%3BN-maceralar%26%23305%3B-Profesyonel.htm)	43
Görsel 38. Kenan Yazar'ın yazıp çizdiği Hilal çizgi romanının ilk baskı kapağı Hilal Çizgi Romanının Kapağı ve İçeriğinden Bir Sayfa Erişim: 13.03.2021	44
Görsel 39. Ersin Karabulut' un Sandık İçi isimli çizgi romanının kapak görseli Erişim: 13.03.2021 (https://www.dr.com.tr/Kitap/Sandik-Ici/Ersin-Karabulut/Mizah/Karikatur/urunno=0000000317382)	45
Görsel 40. Levent Cantek'in yazdığı Dumankara grafik romanının kapak görseli ve iç sayfa görüntüleri Erişim: 13.03.2021 (https://iletisim.com.tr/kitap/dumankara/8703)	46
Görsel 41. İlban Ertem'in çizdiği Puslu Kıtalar Atlası grafik romanının kapağı ve iç sayfa görüntüleri Erişim: 13.03.2021	47
Görsel 42. Neil Gaiman'ın Sandman Overture grafik romanından bir sayfa. Erişim: 03.06.2020	50
Görsel 43. Will Eisner'in çizdiği The Spirit Grafik Romanından Bir Sayfa (https://tr.pinterest.com/pin/291115563400068636/)	50
Görsel 44. Sean Michael Wilson ve Robert Brown tarafından yapılan The Many Not The Few isimli grafik romandan bir sayfa. Erişim: 21.09.2021	51
Görsel 45. Julian Peters'in çizdiği The Battle Of The Plains isimli grafik romanından bir sayfa.....	52

Görsel 46. Lucas Turnbloom'un çizdiği How To Cat isimli dijital grafik romanından bir sayfa.....	52
Görsel 47. Bruce Timm'in çizdiği The Origin Of Harley Quinn grafik romanından bir sayfa.....	53
Görsel 48. Lea Henandez'in çizdiği Harley Quinn sayfası. Erişim: 26.08.2021	53
Görsel 49. "House" isimli grafik romanın kapağı ve içeriğinden bir sayfa. Erişim 28.03.2022 (https://theslingsandarrows.com/house/)	54
Görsel 50. Tez için üretilmiş kamera hareketi görseli (Yazarın arşivinden)	61
Görsel 51. Batman Animasyon Dizisi İntro Hikâye Panosu Erişim: 30.03.2022 (http://yalnizfokbaligi.blogspot.com/2014/01/batman-animated-series-intro-storyboard.html)	62
Görsel 52. Murat isimli Etkileşimli Grafik Roman Kapağı ve İçeriğinden Bir Sayfa Erişim: 24.12.2020 (https://www.graphicart-news.com/short-animated-comic-murat/#.YaYzwtBBxPY)	66
Görsel 53. Murat isimli Etkileşimli Grafik Roman İçeriğinden Bir Sayfa Erişim: 24.12.2020 (https://www.graphicart-news.com/short-animated-comic-murat/#.YaYzwtBBxPY)	67
Görsel 54. Murat isimli Etkileşimli Grafik Roman İçeriğinden Bir Sayfa Erişim: 24.12.2020 (https://www.graphicart-news.com/short-animated-comic-murat/#.YaYzwtBBxPY)	68
Görsel 55. Nicolas Fouque, Geoffoy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından yapılan "Along the Edge" isimli etkileşimli grafik roman.(2016) Erişim: 03.05.2021...	69
Görsel 56. Nicolas Fouque, Geoffoy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından yapılan "Along the Edge" isimli etkileşimli grafik roman açılış sahnesi (2016). Erişim: 03.05.2021	70
Görsel 57. Nicolas Fouque, Geoffoy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından yapılan "Along the Edge" isimli etkileşimli grafik romandan sahneler (2016). Erişim: 03.05.2021	71
Görsel 58. Ezra Clayton Daniels tarafından yapılan Upgrade Soul Grafik Romanı Ekran Görüntüsü. Erişim: 06.06.2021	72
Görsel 59. Upgrade Soul Grafik Romanı Ekran Görüntüsü. Erişim: 06.06.2021	73
Görsel 60. Neon Wasteland Grafik Roman Kapağı Ekran Görüntüsü	74
Görsel 61. AR Kart Örneği Ekran Görüntüsü. Erişim: 25.10.2021	76

Görsel 62. Neon Wasteland Etkileşimli Grafik Romanı İçeriğinden Bir Sayfa Erişim: 02.04.2022 (https://bleedingcool.com/comics/the-futures-not-what-it-used-to-be-neon-wasteland-2/)	77
Görsel 63. Neon Wasteland Mobil Uygulaması İnceleme Videosundan Ekran Alıntısı Erişim: 02.04.2022 (https://www.youtube.com/watch?v=elrHLU7lpOQ).....	78
Görsel 64. Matt Huynh'un The Boat Grafik Romanını Çizerken Fotoğrafı Erişim: 23.12.2021 (https://medium.com/dst-3880w-spring-2019-section-2/formal-analysis-of-the-boat-5ba222b8f0bf).....	79
Görsel 65. The Boat Grafik Romanından Ekran Görüntüsü Erişim: 23.12.2021	80
Görsel 66. Karakter Tasarım Eskizleri	94
Görsel 67. Karakter Mimik ve Duruş Eskizleri.....	94
Görsel 68. Arayış Grafik Romanından Panel Eskizi	95
Görsel 69. Arayış Grafik Romanı Panel Mürekkepleme İşlemi	96
Görsel 70. Arayış Grafik Romanı Gölgeleme Örneği.....	96
Görsel 71. Arayış Grafik Romanının Kapak Görseli	97
Görsel 72. Arayış Etkileşimli Grafik Romanı Sayfa Görüntüsü	98

GİRİŞ

İnsanoğlu, fizyolojik ihtiyaçlarını karşılama evresinden kalan zamanda zihnini diğer canlılardan daha farklı biçimde kullanabilmiştir. Böylece insanlar için farklı ihtiyaçlar doğmaya başlamıştır. Yeni ihtiyaçlardan bir tanesi iletişim yoluyla zihnindekileri diğer insanlara da aktarmak olmuştur. Bu aktarım öncelikle farklı sesler çıkararak oluşturulan konuşma dili sayesinde sağlanmıştır. Konuşma diliyle anlatılanlar sadece tecrübelerden ibaret olsa da bir süre sonra insanlar duysal girdileri farklı biçimde uyarlayarak olmamış ama muhtemel tecrübeleri de diğer insanlara anlatmaya başlamıştır. İnsanoğluna sadece birebir karşılaştıkları diğer insanlara tecrübelerini aktarmak yetmemiş olacak ki, görmediği insanlara da aktarım yapabilmek için ilk olarak birtakım şekillerden oluşan duvar resimleri ile aktarım yapmaya başlamıştır.

Önce resim olarak başlayan bu anlatıcılık daha sonra yazının bulunmasıyla metinsel bir anlatıma dönüşmüştür. Bu süreçten sonra insanoğlu, anlatıcıların yaşanmışlıklarını aktarması sayesinde yaşanan durumları tekrar tecrübe etmeye ihtiyaç duymadan belirli durumlar ve olgular hakkında gerekli bilgilere sahip olmuşlardır. Tarih boyunca insanlar tecrübe, düşünce ya da hayallerini diğer insanlara daha doğru anlatabilmenin yolunu aramışlardır. Bunun için sürekli farklı disiplinler geliştirmişler, yeni disiplinler bulmuşlar ya da farklı disiplinleri birbirine kaynaştırmak yoluyla karma disiplinler oluşturmuşlardır. Duvar resimleriyle başlayan bu serüven, tabletler, oyma resimler, yazıtlar, minyatür, fotoğraf, karikatür, sinema, müzik vb. gibi birçok teknikle günümüze gelmiştir. Hikâyelerini anlatmaya çalışanlar insanların duyu organlarına hitap edip zihinlerine girmeyi ve bu duyu organları sayesinde anlatılarını kendi kafalarında canlandırdıkları gibi diğer insanların da zihinlerinde var etmeyi amaçlamışlardır. Teknolojinin de günümüze kadar hızlı bir gelişim göstermesi ve dijital platformların çok çeşitli şekillerde var olmasıyla birlikte hikâye anlatım biçimleri her yönüyle gelişmiş, bütün disiplinler birbiriyle iç içe geçmiş ve farklı birleşimlerle hayatta kalmaya çalışmıştır. 20. yüzyılın en verimli anlatım şekli olan çizgi romanlar metinsel anlatımların görsellerle desteklenip insanların zihninde en iyi şekliyle var olmasına imkân vermiştir. Fakat dijital çağın çok hızlı yükselişiyle sadece metin ve görsel içeren bu anlatılar yeterli olmamaya başlamıştır. İnsanlara hikâyeyi daha iyi aktarabilmek için daha fazla duyu organına ihtiyaç doğmuştur. Arkasından gelen

ve hızlıca yükselen sinema, metinsel anlatımı görsel ve işitsel bir hale getirmiş ve bir anda çizgi öykü ve çizgi romanın önüne geçmeyi başarmıştır. Kaybolmaya yüz tutan bir sanat dalı olacakken Amerikan sineması çizgi romana ilgi göstermiş ve tekrar bu kültürü canlı tutmayı başarmıştır.

Çizgi roman hikâye ve karakterlerinin sinema sayesinde ayakta kalması, çizgi romanın kendi anlatım biçimini canlı tutmaya yetmemiştir. Aynı zamanda bu tür farklı disiplinlerle bir araya gelmiş, fakat kendi doğasını bozmayarak yaşamına devam etmeye çalışmıştır. Yayıncılar, çizgi romanları dijital platformlara taşıyarak, herkes tarafından her an ulaşılabilir hale getirmiş ve ilginin artmasını sağlamışlardır. Dijital ortamlar beraberinde hikâyelerin tüketiciye aktarılmasında yeni yöntemlere de olanak sağlamıştır. Dijital ortamların daha fazla duyuya hitap edecek şekilde donanım sahibi olmaları, değiştirilebilir görsel yapılara olanak tanıyan yazılım teknolojileri ve bunun gibi geliştirilebilir özelliklere sahip olmaları eser üretimi ve yayınlanması konusunda sınırlılıkları daha geniş ölçeklere taşımıştır. Bu durum anlatımlardaki sürükleyiciliği artırmaktadır.

Anlatım sürecinde hikâyenin alıcı tarafından daha sürükleyici olmasını sağlayacak kavramlardan biri etkileşimdir. Alıcı hikâyenin gidişatını kontrol edebildiği zaman anlatının içine daha çok girebilecek ve kendi yönelimine göre hikâyeyi yönlendirebilecektir. Bu bağlamda hikâye alıcının ruh haline, motivasyonuna göre hızlanıp yavaşlayabilecek veya yön değiştirebilecektir. Bu sayede anlatı tam olarak alıcıya hitap edebilecektir. Çizgi ve grafik romanların da birer anlatı ürünü olduğunu kabul edecek olursak, hangi yöntemlerle okuyucuyu da hikâye akışına dahil edebileceğimizi çözümlememiz gerekmektedir. Gerekli çözümlemeler için de çizgi ve grafik romanları hangi ortamda okuyucuya ulaştıracağımız konusu önem taşımaktadır. Basılı biçimde okunabilen çizgi romanlar, resimli hikâye kitapları, masal kitapları gibi yayınlar daha önce belli yöntemlerle etkileşimli hale getirilebilmiştir. Bu yöntemi temel alan bazı yayıncılar, bu etkileşim yöntemini dijital yayınlarda kullanmaya başlamış ve geliştirerek teknolojinin el verdiği oranda ses, görüntü hareketliliği gibi öğeleri de kullanarak çizgi romanın doğasını bozmadan adeta çizgi roman uyarlaması bir filmin yönetmenliğini okuyuculara devretmiştir. Kontrolün kendisinde olması insanlarda motivasyon oluşturmuş ve bu türdeki dijital yayınlar sayesinde çizgi romanın tekrar tüketilir hale gelmesi sağlanmıştır.

Etkileşimli Grafik Romanlar, yazılımcı ve sanatçıların çevrimiçi kullanıcılarla iletişim halinde olmak için animasyon, canlı grafikler, zengin çoklu ortam ve diğer ağ tabanlı özellikleri kullanabileceği bir hikâye anlatımı aracı olarak var olmaktadır. Reklam sektöründe, özellikle internet üzerinde dikkat çekmek ve fikirlerin, ürünlerin ve markaların görünürlüğünü artırmayı hedefleyen yapımlar görsel olarak çekici hikâyeler oluşturmaya çalışılmaktadır. Etkileşimli grafik romanlar yeni bir yöntem olarak, görsel uyarıcılık barındırmaktadır ve tasarım ve reklam alanında oldukça popüler hale gelmiştir (Ayer, 2014).

Bu tez çalışmasında çizgi romanların genel biçimini bozmadan, nasıl yeni medyaya uyarlanabileceği ele alınarak, bu süreçte çizgi roman okuyucusunun yapım sonrası sürece dâhil edilebileceği tartışılacaktır. Dünyada ve ülkemizde geliştirilen çalışmalar değerlendirilerek, tasarımında kullanılan öğeler, okurların anlatıma dâhil olabilmesi için sağlanan etkileşim ve bu yapımların kullanıldığı sektörlere yer verilecektir.

1. BÖLÜM: HİKÂYE ANLATIMI

İnsanlık tarihinde hikâye anlatımı tarih öncesi döneme kadar uzanmaktadır. Çünkü insanoğlu tarihin her sürecinde hikâye anlatmaya ihtiyaç duymuştur. Kuşaklar arasında bilgi aktarmak, kültürel mirası korumak veya başkalarını tehlikelere karşı uyarmak hikâye anlatma sebeplerinden bazılarıdır (Lugmayr, ve diğerleri, 2016, s. 21-46).

Hikâyenin 8 ögesi vardır. Bunlar olay, durum, kesit, atmosfer, kişi, yer, zaman ve mekândır (Andaç, 2008, s. 42). Bütün öğelere anlatıda yer verebilmek çok zordur fakat hikâyenin, alıcıya istendiği gibi aktarılabilmesi için her ögenin göz önünde bulundurulması şarttır. Sonuç olarak her öge birbirini etkileyen birer değişkendir. İnsanoğlunun doğayı fethetmesi ve ona karşı üstünlük kazanmasının ardından varoluş mücadelesi ve kaygısı azalmıştır. Böylece arkasında bir hatıra bırakma ihtiyacı ağır basmaya başlamış ve hikâye anlatma gereği duyulmuştur. (Brown & Wm.H., 1891, s. 27). Hikâye anlatımında ise içinde yaşadığı dönemin getirdiği kısıtlamalardan dolayı (teknolojik yetersizlik, ifade özgürlüğüne yönelik kısıtlamalar vb.) farkı araçlar kullanmak durumunda kalmıştır.

Yazının keşfinden önce görsel imgeler tercih edilmiştir. Zamanla görsel imgeler yazıya dönüşmüş ve konuşulan dildeki sesler, şekillere dönüştürülmüştür. Böylece şekiller sayesinde anlatılmak istenen hikâye, anlatıcının yaşadığı bölgeden çok daha uzak yerlere aktarılabilmiştir. Daha sonra görsellik, yazılar ile birleştirilmiştir. Farklı denemeler ve kombinasyonlar ile güzel sanatların çağdaş sınıflandırmasının türleri ortaya çıkmıştır. Resim, minyatür gibi yüzey sanatlarından; heykel, seramik gibi plastik sanatlara; roman öykü gibi dil sanatlarından, bale tiyatro gibi performans sanatlarına kadar pek çok alanda hikâyeler anlatılmıştır.

1.1. Hikâyenin Tanımı ve Önemi

Hikâye bir gözlemden, izlenim ya da tasarımdan yola çıkarak bir olayın, bir durumun, bir kesitin, bir anın anlatımıdır denilebilir (Andaç, 2008, s. 54). Bazı yazarlar tarafından hikâye kavramı, insan üzerine kurulmuş olay örgüleri gibi anlatılsa da evrende bulunan her maddenin, durumun ve olgunun bir hikâyesi vardır. Giriş, gelişme ve sonuç ekseninde anlatıldığı sürece her anlatı, hikâye niteliği kazanabilmektedir.

Hikâye anlatımı ile yakından bağlantılı iki genel kavram ise “*hikâye*” ve “*anlatı*”dır (Shankar, Elliott, & Goulding, 2001, s. 429-453). Denning (2005), hikâye ve anlatıyı benzer şekilde kullanmaktadır ve bu kavramlar arasında bir ayrım yapmamaktadır. Her ikisi de “*bir şekilde nedensel olarak bağlantılı olaylara*” atıfta bulunmaktadır (Denning, 2005, s. 82). Hikâye ilk olarak, olayların olgusal raporlarıdır. İkincisi, hikâyeler, anlatıcının bu olayları yorumlamasını tarif ettikleri için efsanelerdir. Üçüncüsü, hikâyeler anlatıdır, çünkü olayları anlamak ve gerçekliklerini inşa etmek için araçlardır (Hopkinson & Hogarth-Scott, 2001, s. 27-48).

Hikâyenin insan hayatındaki yeri ilk olarak bebeklerin deneyimlerini sözlü olarak ifade edebildikleri dönemde ortaya çıkar. Yaşadıklarını anlamlı seslerle karşıdaki kişinin anlamasını sağlayan çocuklar, kendilerini ifade edebilmiş olur. İnsanlar kendilerini ifade edebilmek, yaşamlarını şekillendirmek, olayları kavramak ve hayal ettiklerini organize edebilmek için anlatıyı kullanmak zorundadır. Bu sayede hikâyeler; dil, kültür ve sosyo-kültürel durumumuz arasında bir bağlantı görevi üstlenmektedir.

Hikâye anlatma gereksinimi içinde olan, dünya üzerindeki tek canlı varlık olan insan, değiştirilebilir ve geliştirilebilir psikolojiye sahip olduğu için kendisini bu ihtiyaç içinde hisseder. “*Anlatı psikolojisi, birbirimizle ve kendimizle sosyal etkileşimde anlattığımız öykülerin yapısı, içeriği ve işlevi ile ilgilidir. Bu durum hikâye dolu bir dünyada yaşadığımızı, birbirimizin ve kendimizin eylemlerini değiş tokuş ettiğimizi, hikâyeler aracılığıyla yorumladığımızı kabul etmektedir*” (Murray, 2003, s. 86). Hikâyenin önemi burada ortaya çıkmakta ve deneyimlerin aktarılması için ortak bir yaşanmışlık gereksinimi ile karşılaşmaktadır. Bu da insanın sosyal bir varlık olduğunun göstergesi olup, yaşamak için başkalarına ihtiyaç duyan insan toplulukları içindeki hikâyenin önemini vurgulamaktadır. Sosyal bağlar kapsamında hikâye anlatımının önemi, Satuk Buğra Han Destanı üzerinden gösterilebilir. 10. yüzyıldan itibaren Türklerin İslamiyet’i kabul etmesi ve Anadolu’ya gelmesinden sonra yaratılan destanlar, yeni bir dinin kabul ve yayılma sürecine etki edecek içeriklere sahip olacak şekilde oluşturulmuştur. Mucizelerle, olağanüstülüklerle bezenerek kendinden önceki anlayışı devam ettirmiş, bir başka deyişle anlatılar hikâyeleştirilmiştir. Satuk Buğra Han Destanı (Demir, 2017); Hz. Muhammed ve

H. Cebrail arasındaki diyalogla başlar ve İslamiyet'i yaymak için dünyaya gelecek olan Satuk Buğra Han'ı müjdelir. Henüz doğmadan yüceltilir ve anlatının güçlenmesi için ilahî bir peygamberden istifade edilerek gerçeklik algısının arttırılması sağlanır.

Bir diğer örnek olan kutsal kitaplarda ise insanoğluna verilmek istenen mesajların çoğunlukla hikâyeler üzerinden aktarıldığı görülmektedir. İlahi dinlerdeki didaktik anlatıları güçlendirmek için hikâyenin sahip olduğu güçten istifade edilmiştir. Tabii ki anlatı, sadece yaşanmış ve öğrenilmiş gerçeklikler için kullanılan bir araç değildir. Bunun yanında, olası gerçeklik ya da deneyimler referans alınarak kurulan hayali gerçeklik ve fantazya için de hikâyelerden istifade edilmektedir. Gerçekleşmesi muhtemel olabilecek bilim-kurgu hikâyeleri, gerçekleşmesi muhtemel olmayan fantazya hikâyeleri ya da gerçekleşmemesine karşın belirli dönemlerden referans alınarak yaratılan kurgu hikâyeleri hem insanları eğlendirmek hem de hayal güçlerini geliştirebilmek için kullanılmaktadır.

Bu noktada anlatının amaçlarının da zamana ve ihtiyaçlara göre şekillendiği ifade edilebilir. Sözlü ve yazılı anlatılar içinde destanlar, mitoslar ve efsaneler görsel içeriklerle desteklenmiştir. Tüm bu anlatılara söylence, memorat gibi öğeler de eklenerek hikâyeler birbirine karışan ve sürekli değişim/etkileşim içerisinde olan dinamik bir organizmaya dönüşmüştür. Dil gelişimiyle başlayan hikâyenin serüveni mağara duvarlarına yapılan av resimleriyle devam edip yazının bulunmasıyla daha da öteye gitmiştir. Bize bir hikâye anlatıldığında işler dramatik şekilde değişir. Sadece beynimizdeki dil işleme bölümleri değil, hikâyenin olaylarını yaşarken kullanacağımız diğer alanlar da aktif hale gelir (Widrich, 2012). Bu sebeptir ki anlatıcı karşındaki kişi veya kişilerin hikâyeyi tam olarak kendisinin kavradığı ve deneyimlediği gibi algılayabilmesi için, anlatım aracı olarak sürekli ortam arayışında olmuştur. Anlatıda yalnızca iki boyutlu yüzeyler değil, üçünü boyuttan da istifade edilerek heykel, mimari, rölyef gibi alanlarda arayışlara gidilmiştir. Hikâyeyi anlatan insan, hem yaratıcı zekâsı ile anlatının ardında benliğini gizleyerek yer almış hem de tiyatro gibi alanlarda ön planda fiziki kabiliyetleriyle de anlatıyı birebir canlandırmıştır. Teknolojinin ilerlemesi ve yeni araçların doğmasıyla birlikte hikâye anlatıları yeni bir boyut kazanmıştır. Hikâye anlatma eylemi sanatsal kaygılar ile birleştiğinde ise daha da kişiselleşmiş, kişiselleşme de anlatıma

çeşitliliği getirmiştir. İletişim kurma ihtiyacı ile başlayan diyalog ve etkileşim, mağara resimlerinden sözel anlatılara, yazılı eserlerden sanatsal ifadelere kadar pek çok yöntem ile sağlanmaya çalışılmıştır. Hikâye tarih boyunca anlatıların içinde yer almıştır.

1.2. Görsel Hikâye Anlatımının Tarihçesi

İlk görsel anlatılar kâğıt ya da plaka gibi yüzey materyallerinin henüz kullanılmaya başlamaması sebebiyle mağara duvarlarına yapılan çizimlerle oluşturulmuştur. Fransa'nın güneyindeki Lascaux Mağarası'nda yer alan 17.000 yaşındaki resimlerde ana hatlarıyla ya da siluet olarak çizilmiş boğalar, atlar ve geyikler yer alır (Lewis, 2019). En ünlü resimlerden olan *"Boğaların Büyük Salonu"*, resimli bir anlatı olup bizon sürüsünün kovalanıp yakalanışını betimlemektedir (Bkz. Görsel 1). Söz konusu dönemlerde insanların yaşam biçimlerini ortaya koyan veriler aynı zamanda dönem insanının barınağı olan mağaralardır. Bitki yağları ile yapılan resimlerin kötü ruhları uzak tutmak, kovmak ya da bereket getirmesi amacı ile resmedildiği, araştırmacıların üzerinde fikir birliğine vardığı sonuçlardır. Bazı araştırmacılara göre ise zorlu hava şartlarında barınaklarda vakit geçirebilmek için insanlar bu resimleri yapmıştır. Sebepleri ne olursa olsun farklı boyutlarda, hiyerarşik bir düzen içinde yapılan bu duvar resimlerinde bir anlatı mevcuttur.



Görsel 1. Lascaux Mağarası'ndaki duvar resimleri (M.Ö. 15.000) (<https://arkeofili.com/tarih-onesi-donemden-11-magara-sanati/>)

Görsel anlatılar, yazının keşfi ile yazıyı destekleyen ya da yazı tarafından desteklenen bir unsur olmuştur. Bilindiği üzere yazının keşfi M.Ö. 3500 yılına, Sümerlilere kadar uzanmaktadır. Yazının keşfinin gerçekleştiği bir dönemde dahi anlatıların görsellik ile zenginleştirildiği görülmektedir. Anunnaki'nin resmedildiği

tabletlerdeki (Bkz. Görsel 2) detaylar ya bir hikâye anlatıyordur ya da görselleri yorumlayan günümüz insanları için bir hikâyeye dönüşmüştür.



Görsel 2. Anunnaki'nin Resmedildiği Sümerlilere Ait Tablet (M.Ö. 2000) (Türk, 2017)

Antik Mısır'ı, “Ölüm-Ölüm Sonrası” gibi kavramlar özelinde ele aldığımızda piramit ve mezarların duvarlarında, lahitler ve papirüsler üzerinde ayinler, büyüler, ilahiler görülür (British Museum, The Book of the Dead, 1920). Antik Mısır edebiyatının ilk ve en bilinen örneği olan “Per-em-hru”, ya da daha bilinen adıyla “Book of the Dead” içinde günümüze ulaşan örnekleri bulmak mümkündür (Bkz. Görsel 3). Bugün, bir kültürel miras olarak kabul edilen bu resimlerin yer aldığı sergilerdeki açıklamalara bakıldığında, eserin hangi hanedanlığa ait olduğu gibi künye bilgileri yer almaktadır. Bu durum anlatının artık anonim olmaktan çıktığını bize göstermektedir. Aynı zamanda açıklamalarda, resimde neyin anlatıldığına yönelik bilgiler, anlatıcının görselleri yazı ile desteklediğini ortaya koymaktadır. Söz konusu resim açıklamaları, görsel anlatımın yüzyıllar sonra bile insanlar tarafından yorumlanabildiğini, evrensel bir dile dönüşerek anlatılmak istenen hikâyede büyük sapmalar olmadan gelecek nesillere aktarabildiğini göstermektedir. Ayrıca uygun koşullar altında süresiz muhafaza edilebilmesi de bir diğer kazanç olarak karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 3. *British Museum’da Sergilenen Hiyeroglif (Budge, 2020)*

Hiyeroglifler ise görsellik ve yazıyı bir araya getirmesi açısından en önemli örneklerdir. Mısır hiyeroglif yazısı, eski Mısırlılar tarafından dillerini temsil etmek için kullanılan yazı sistemlerinden biriydi. Resimsel zarafetlerinden dolayı Herodot ve diğer önemli Yunanlılar, Mısır hiyerogliflerinin kutsal bir şey olduğuna inandıkları için onlara 'kutsal yazı' adını vermişlerdir (Scoville, 2015). Hiyeroglif yazılar; bir obje, canlı ya da cansız şeylerin resimleridir. Resimlerin biçimleri ikonik bir anlatım ile konuları betimler. Eğik bir duvar “*düşme*”yi, bir müzik aleti “*eğlence*”, “*mutluluk*” ya da “ *zevk*”i simgeler (Budge, 2020).

Eski dünyanın gelişmiş medeniyetlerinden biri de Asurlulardır. Asur kralları saraylarını dekore ederken görselliğe önem vermiş ve taşlardan oyularak yapılan ihtişamlı eserler ortaya çıkarmışlardır. Bu eserlerden biri kralın savaş arabasından aslanları avladığı rölyeftir (Bkz. Görsel 4). Asur eserlerinin çoğu, kralı zararlı doğaüstü güçlerden koruyan kanatlı cinler gibi büyülü koruyucu figürleri barındırmaktadır. Bazı saray odaları da anlatı sahneleriyle süslenmiştir. Başlıca temalar kraliyet avı, askeri kampanyalar ve devlet ritüellerini içermektedir. Duvar panellerinin canlı renklerle boyanmasına karşın boyalar günümüze ulaşmayı başaramamıştır.



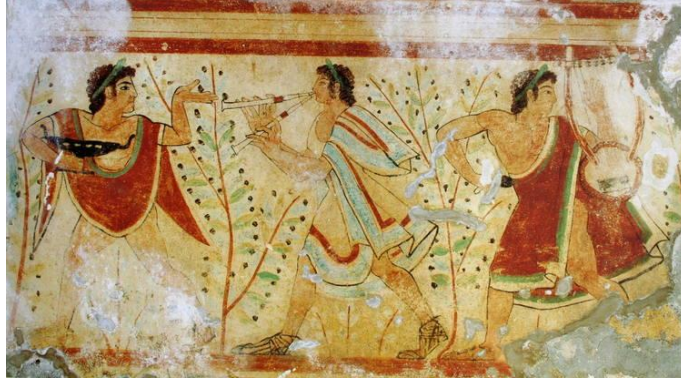
Görsel 4. Asur kralı II. Aşurnasirpal dönemine ait rölyef (M.Ö. 883-859)
(<https://blog.britishmuseum.org/a-history-of-storytelling-through-pictures/>)

Arkaik olarak adlandırılan Yunan ve Helenistik döneme geçildiğinde, iki boyutlu ve renk kullanımından imtina etmeyen antik Mısır çizgileri görülmektedir. İdeal ve dengeli ölçüler, özellikle mimaride hissedilirken, duvar ve mozaik çizimlerinde de yer almaktadır. Tapınaklar ve mezarlardan başka duvar resimleri; evleri dekore etmek ve kişisel eşyaları süslemek için kullanılmıştır (Kadı, 2019). Böylece resimler üzerinden hikâye anlatımı; bireyselliğe evrilerek sanat kavramı yön değiştirmeye başlamıştır (Bkz. Görsel 5).



Görsel 5. Arkaik döneme ait bir testi (M.Ö. 550-530)
(<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/254843>)

M.Ö. 8. yüzyıldan 3. yüzyıla kadar merkez İtalya'da hüküm süren Etrüskler mezarlar ve duvarları resimlerle süsleyerek görsel hikâyecilik yönlerini ortaya çıkarmışlardır. Renkli sahnelerde günlük yaşama dair ipuçları bulmak mümkün olduğu gibi Etrücan mitolojisi hakkındaki hikâyelere de rastlanmaktadır. İlginçtir ki mezarlarda, ölüm-ölüm sonrası-cenaze töreni yerine hayatın eğlencelerine daha çok yer verildiği görülmektedir (Bkz. Görsel 6).



Görsel 6. Tarquinia'da bulunan Etruskan mezarına ait duvar resmi (M.Ö. 530-520)
(<https://www.ancient.eu/image/6262/musicians-wall-painting-tarquinia/>)

Erken dönem Hristiyanlıktan başlayarak Orta Çağ dönemine kadar sanat genel olarak üç döneme (Bizans, Romanesk, Gotik) ayrılmıştır. Özellikle Bizans döneminde mozaikler üzerinde Hz. İsa ve dönemindeki olaylar resmedilmiştir. Roma döneminde, Bizans dönemindeki doğal taşlara bağlı kısıtlı renk kullanımı çeşitlenmektedir. İlahi olaylar; mozaikler ve fresk gibi yüzeylerdeki görseller ile anlatılmaktadır. Ayrıca anlatımda semboller de belirginleşmeye ve yaygınlaşmaya başlamıştır. Tek bir sembol, başlı başına bir hikâyeye anlatmak için yeterli olmuştur. Bunun en önemli örneği Hz. İsa'nın çarmığa gerildiği haç sembolüdür (Bkz. Görsel 7). Söz konusu rölyefteki sanatsal yorumlama, hikâyenin ek anlamlarla zenginleştirilmesine izin vermektedir. Ayrıntılara gösterilen bu özen, bugün bile izleyicilerin İncil'in iyi bilinen anlatımlarını yeniden deneyimlemelerine olanak tanır. Buradaki haç sembolü, çarmığa geriliş hikâyesini zihinlerde oluşturmaktadır (Tresidder, 2008, s. 78).



Görsel 7. İsa'nın çarmığa gerilmeden önceki anın tasvir edildiği plaka
(<https://blog.britishmuseum.org/a-history-of-storytelling-through-pictures/>)

İslam sanatında hikâyelere önceleri görsellik katılmamış, bunun yerine yazı dili kullanılmıştır. Yazıya verilen önem arttığında, yazının bizzat kendisinden etkili bir

görsellik yaratılarak hat sanatı oluşmuştur. Bunun sebebi İslami kültürlerde tasvir sanatlarının putlaştırmaya yardımcı olacağına dair söylentilerdir. Fakat coğrafi konum sebebiyle İslam toplumları asya tasvir sanatlarından etkilenmiş ve minyatür ile hikâyeciliği devam ettirmeye başlamıştır. Minyatürde putlaştırmaya sebep olacağını düşündükleri gerçekçilikten kaçınarak perspektiften ve karakteristik özelliklerden yoksun bir görsel anlatım dili gelişmiştir. Hikâyeleri cezbedici hale getirecek olan destek ise abartılı olaylar üzerinden sağlanmıştır. Bu hikâyelerin en dikkat çekenlerinden biri Acaibü'l Mahlukat'tır. Eskiden coğrafya ve seyahatle ilgili kitaplara genellikle “*Acâibü'l-büldân*”, “*Acâibü'l-Hind*”, “*Acâibü'l-mahlûkât*” gibi isimler verilmekteydi (Kut, Günay, 1988, s. 315-317). Buradaki acâib, görülmemiş ve duyulmamış garip şeyler anlamına gelmektedir. Kazvî'nin (1283) “*Acâibü'l Mahlûkat*” eserinde kanatlı melekler, İran ve Arap efsanelerindeki insan taşıyan kuşlar, Simurg ya da sihir yardımıyla yapılan mucizevî uçuşlar yer almaktadır. Sürûrî'nin tercümesinde ise acayiplikler yazılardan çizgilere dönüşmekte ve hikâye nüshaları minyatürler sayesinde görsel bir boyut kazanmaktadır (Bkz. Görsel 8).



Görsel 8. Sürûrî'nin *Acâibü'l-mahlûkât* tercümesinden minyatürlü bir sayfa (16. yüzyıl)
(<https://islamansiklopedisi.org.tr/acaibul-mahlukat>)

Bir grotesk örnek, günümüzde hala gizemini koruyan Siyah Kalem'in resimleridir (Bazı resimlerinin üzerinde “*Eser-i üstat Muhammed Siyah Kalem*” yani “*Üstat Muhammed Siyah Kalem*” yazılıdır. Bununla birlikte Mehmed Siyah Kalem, Mehmed Kara Kalem, Siyah Kalem ya da Kara Kalem olarak da bilinir). Asıl nüshaları Topkapı Sarayı Kitaplığında muhafaza edilen resimler incelendiğinde

doğaüstü güçlerden devasa bedenlere, ejderha tasvirlerinden şeytan figürlerine kadar hayal gücünün sınırlarını zorlayan imgeler yer almaktadır. Siyah Kalem'in en çok kullandığı figür ise sivri dişli, korkunç bir yüz ifadesine sahip çıplak ayaklı canavarlardır. Buradaki demonların kaynağının Budizm mi, Şamanizm mi, yoksa ilahî dinler mi olduğu bilinmez ancak her şeyden önce Siyah Kalem'in hayal gücünün ürünleri olduğu söylenebilir. Murat Bardakçı, *"Bu ressam bu çizgisiyle ya insanlarla alay ediyor yahut bilinmeyen diyarlardan gizli mesajlar veriyor."* derken bir yandan da hikâye anlattığını vurgulamaktadır (Bardakçı, 2010, s. 12). Erken dönem Rönesans'tan başlamak üzere ressamların eserlerinde detaylar çok daha artarken sembolizm, çizimlerde perspektif kullanımı öne çıkmaktadır. Bir duvar resmi olmasına ve yenilemeler ile orijinalliği bozulmasına karşın günümüze kadar ulaşan Leonardo Da Vinci'nin *"The Last Supper"* eseri (Bkz. Görsel 9), perspektifin ne denli önemli olduğunu göstermektedir.



Görsel 9. Leonardo Da Vinci'nin Son Akşam Yemeği Tablosu

(<https://www.sanatabasla.com/2012/05/son-aksam-yemeği-the-last-supper-leonardo-da-vinci/>)

Rönesans sanatçıları, yeni teknikler ile sanatsal kompozisyon ve estetik etki yöntemlerini geliştirmeye odaklanmıştır. Antik çağda oluşturulan gerçekçi görsel anlatıma tekrar ilgi duyulmasına ek olarak, bu teknikler perspektif formülasyonunu ve mimari formlara yapılan vurguyu içermektedir. Amaçları, orantılara saygılı ve gerçeğe çok benzeyen bir sanat akımı yaratmaktır. Rönesans sanatının ayırt edici özelliklerinden biri, doğrusal perspektifin gelişmesidir. Giotto gibi Rönesans sanatçılarından önce perspektifi resimlerinde kullanmaya çalışsalar da bu sadece ilkelerini ortaya koyan İtalyan mimar Filippo Brunelleschi ve perspektif hakkında yazan ve perspektif inşası sunan Leon Battista Alberti'nin yazıları ile olmuştur (Motta, 1999). Kilisenin etkisinden çıkmaya başlayan günlük yaşam ve sanat anlayışı yeni bir görsel anlatıma ulaşmaya çalışmıştır. Çizimler, hiç olmadığı kadar

daha farklı hikâyeler anlatır. Hristiyan dünyasının ikonik figürlerinden Aziz George'un kırsal bölgede terör estiren bir ejderhayı öldürmesi buna örnek olarak gösterilebilir (Bkz. Görsel 10). Resimde anlatılmak istenen alegori ise Hristiyanlığın yüceliğidir.



Görsel 10. *Jacopo Tintoretto'nun "Aziz George ve Ejderha"sı, ejderhayı yakalama sahnesini anlatır. (1558) (<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/jacopo-tintoretto-saint-george-and-the-dragon>)*

Rönesans'ın ardından gelen Barok, Neoklasik, Romantik, Realist akımlarla birlikte hikâyeler; duvarlardan, giysilerden, mezar taşlarından, fresklerden ve eşyalardan ziyade tablolar ile hayat bulur. Hikâye anlatıcılığı için fırça, boya ve tuval kullanan ressamalar, kabul gören ilk örnekleri oluşturur. Yüzey sanatları, bugünkü manada çizgi roman hikâyeciliğinin de temellerini atmıştır. Ancak 19. yüzyılla birlikte hikâye anlatımı çok daha farklı bir boyut kazanmaktadır. Tablolar yerini fotoğraf kâğıtlarına, boyalar ise kimyasallara bırakır. Resim ve heykele göre çok daha fazla bilgi aktarabilen ve ayrıntı yakalayan bu yeni icat ise fotoğraftır. Rönesans ile önem kazanan perspektif, fotoğraf ile çok daha farklı bir boyut kazanır. Leon Battista Alberti, 1435 tarihli *"On Painting"* adlı kitabında, resim yapacağı alanı çizmeden önce bir kare çizdiğini ve onun içinden bakarak gördüklerini resmettiğini yazar (Newhall, 1982, s. 25). Bu bir anlamda fotoğraf makinesinin tarifidir.

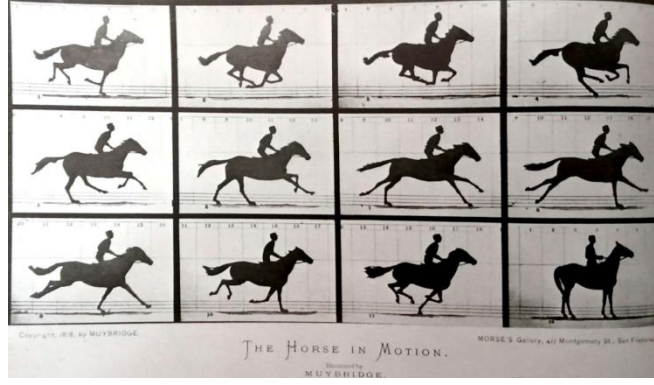
1827 yılında Joseph Nicephore Niepce evinin penceresinden dışarı baktığında gördüğü manzarayı fotoğraflamayı başarır. 1838 yılında ise yine Fransa'da bir sokağın fotoğrafı Louis Jacques Mande Daguerre tarafından çekilir, dikkatli bakıldığında iki insanın fotoğraf karesinde yer aldığı anlaşılır (Bkz. Görsel 11). Tarihte ilk kez bir insanın fotoğrafta yer alması da bu şekilde gerçekleşir.



Görsel 11. Henry Peach Robinson'ın "Carrolling" adlı fotoğraf ve eskizi
(<https://www.artic.edu/artworks/50718/carrolling>)

Ve fotoğraf 1839 yılından itibaren, iletişim ve kendini ifade etmede hayati bir önem kazanmaya başlar (Gök, 2016, s. 43-66). Fotoğrafçılık, teknolojiyle birlikte ortaya çıkar ve onunla gelişir. Kısa sürede farklı mucit ve sanatçıların elinde farklı amaçlara evrilir. "Daguerreotype" ve "Calotype" ile farklı teknikler gelişir, Fotoğraf, portre kullanımlarından sanat fotoğrafçılığına, habercilikten belgelendirmeye kadar farklı alanlarda kullanılır. Bu dönemde duygu ve düşünceleri aktarmak için bir araç olur. Sanatsal kaygılar ile anlatılmak istenen hikâyeler için fotoğraf kareleri kullanılır.

Fotoğraflar, zamanla hareketlenmeye başlar. Eadweard Muybridge, 1878 yılında fotoğrafları hareketlendirmeyi başarır. "Zoetrope" denilen bu yöntemle fotoğraf kareleri dönen bir silindir içine yerleştirilir (Bkz. Görsel 12). Silindirin dönmesiyle birlikte bir noktaya odaklanan göz resimlerin hareketini bir animasyon şeklinde görmektedir. Bu, aynı zamanda "hareketli resimler" (Motion Picture) için de önemli bir adımdır.



Görsel 12. Eadweard Muybridge, yeni fotoğraf tekniğiyle bir atı hareketliymiş gibi gösterebilmektedir. (<https://br.pinterest.com/nanibrisque/o-time-do-boom/>)

Fotoğraf sanatı, farklı denemeler ile zenginleşir, aynı zamanda yeni doğan sinemaya ilham vermeye başlar. Öyle ki Paul Citroen'in meşhur fotoğraf kolajlarından olan "Metropolis" sadece kendi hikâyesini anlatmakla kalmaz, bir başka hikâyeye, Fritz Lang'ın kült mertebesine ulaşmış olan ve döneminin en pahalı yapımlarından sayılan "Metropolis" filmine ilham kaynağı olmuştur (Bkz. Görsel 13).



Görsel 13. Paul Citroen, Metropolis tablosu ve Fritz Lang, Metropolis (1927) filminden bir sahne

Metropolis filmi, görsel olduğu kadar tematik olarak da kanıtlanan daha geniş kültürel ve politik konularla ilgilenmektedir. Filmin sosyal kaygıları, o sırada Almanya'da var olan siyasi durumun bir yorumu olarak tanımlanmıştır, ancak aynı zamanda Almanya'nın gelecekte nereye gittiğine dair bir uyarı işlevi görmeyi hedeflemektedir.

Film Almanya'nın Weimar Cumhuriyeti döneminde yani Birinci Dünya Savaşı'nı izleyen çok zor yıllarda ülkenin ilk demokrasi yaratma girişimi olduğu sırada

çekilmiştir. Almanya'nın yenilgisinin ekonomik ve siyasi sonuçları hiperenflasyona, sokaklarda isyanlara ve genel bir endişe duygusuna ve egemen güçlerden memnuniyetsizliğe yol açmıştır. Alman halkı için sinema, o günlerde günlük hayatın zorluklarından kaçmanın bir yoludur. Tarihsel ve bilim kurgu türleri, o zamanlar diğer dünyaları ve uzak zamanları temsil etmeleri nedeniyle popülerdir.

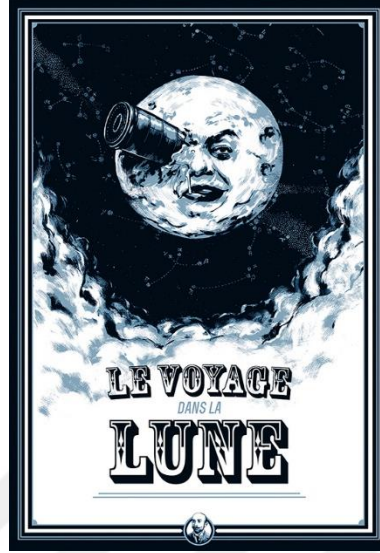
Lang'ın günün sorunlarına doğrudan değinen gerçekçi bir film yapması Alman izleyicilerini memnun etmeyecektir. Bunun yerine, siyasi mesajları iletmek için sembolizm ve metaforlarla dolu, tamamen inşa edilmiş ve oldukça stilize edilmiş bir fütürist manzara kullanarak Almanya'nın güç mücadelelerine, yoksulluk ve çatışma meselelerine ve gelecek korkularına değinmiştir (Stiftung, 2010, s. 1). Bu sebeple görsel dil olarak Paul Citroën'in çarpıcı bir kolajı olan Metropolis kolajından esinlenmiştir.

Varlığını yeni fizyolojik gözlemlere ve teknik ilerlemelere dayalı optik bilimlere borçlu sinema, eğlence şekline dönüşmeye başlar (Borden, Duijens, & Smith, 2011, s. 15). "Zoetrope"dan "Kaleydoskop"a kadar farklı teknikler ile hareketlenen fotoğraflar, Thomas Edison'un "Kinetoskope" ve Fransız Lumiere Kardeşlerin "Cinematographe"i sayesinde günlük yaşantının bir parçası haline gelir. Böylece 9. sanat ile anlatılan hikâyeler, hiç olmadığı kadar hayatımıza dâhil olur.

Erken dönem filmleri çoğunlukla tek çekimden oluşurken haber filmleri ya da günlük hayattan karelerden ibaretti. 1895 yılında Paris'teki Grand Cafe'de Lumiere Kardeşler, 10 kısa film sunarak toplu gösteri konseptini yaratır (Tekinsoy, 2009, s. 22). Lumiere Kardeşlerin 1895 yılındaki "*L'arrivee d'un train a La Ciotat*"ın ilk gösteriminde trenin kendilerine geldiğini gören seyircilerin paniğe kapıldığı rivayet edilir. Bu durum, insanların anlatılar karşısında verdiği duygusal tepkilerin bir sonucudur. Aynı durumu Melies'in fantastik hikâyelerini izleyenlerde de bulmak mümkündür. Böylece sinema ile ekranlara yansıyan görüntüler ve o görüntülerin bir araya geldiğinde ortaya çıkardığı hikâyeler, daha önce hiç olmadığı kadar etkileşim sağlayabilmeyi başarmıştır.

Böylece "*Camera obscura*" "*Büyülü Fenere*" dönüşmeye başlar. Bu yenilik diğer sinemacıların da ilgi odağı olur ve sinema içerisinde hikâye anlatmanın yolu açılır. Yazan, yöneten ve hatta filmlerinde oynayan George Melies, özel efekt kullanarak modern bilim kurgunun atası sayılan kısa film örnekleri yaratır, fantastik dünyalar

oluşturur ve her şeyden önce modern bir anlatı olan film yapım sürecinin temel uygulamalarını başlatır. En bilinen eserlerinden biri olan “Le Voyage dans la Lune” (1902) filmi (Bkz. Görsel 14), bilim insanlarının şaşırtıcı maceralarını konu almaktadır.



Görsel 14. Georges Méliès'in yönettiği Fransız yapımı Aya Yolculuk isimli kısa filmin afişi
(<https://www.imdb.com/title/tt0000417/>)

Film yapımcılığı gelişip filmlerin süresi uzadıkça hikâyeler, insanların göz açıp kapadığı anlık bir süreye tekabül eden fotoğraflardan ya da 3-5 dakika uzunluğundaki kısa filmlerden, saatler süren anlatılara dönüşmüştür. İnsanlar filmlerin geldiği bu noktada, uzun hikâyeler anlatabileceği, karşısındakilerinin ise deneyimleyebileceği görsel bir ortam yaratmayı başarmıştır. Zaman içerisinde ise sinema, farklı anlatı türleri ve konuların yaratıldığı, izleyicilere farklı kategorilerde eserler üretilen, geniş yelpazeli bir içeriğe dönüşmüştür.

Sinema, görüntülerin kameralar yardımıyla kayıt altına alınmasıyla oluşur. Video kameralar art arda fotoğraf çekebilen görüntü kayıt araçları olarak düşünülebilir. İlk filmlerde saniyede 16 farklı karenin art arda sıralanmaktadır. Fotoğrafların yan yana gelmesi bir hareket oluşturur. Bunun bir diğer yolu (hatta daha kolay) yolu, fotoğraf yerine çizim yapılmasıdır. Böylece hayal gücünün pratiğe dökülmesi esnasındaki sınırlar ortadan kalkmış olur. 1833 yılında ilk örneğin verildiği kabul edilse de 1906 yılında bir çizgi filme dönüşerek yepyeni bir anlatı biçimi ortaya çıkar. “Humorous Phases of Funny Faces” adıyla yayınlanan 3 dakikalık bu filmde,

kara tahta üzerine tebeşir ile çizilen karakterlerin basit hareketleri anlatılır (Bkz. Görsel 15). (Küpçü, 2012, s. 56)



Görsel 15. *Humorous Phases of Funny Faces* filminden kareler.
(<https://www.loc.gov/item/00694006/>)

Çizgi filmler gösterilen ilk resimden itibaren hikâye anlatmaya çalışır. Siyah beyaz başlayan aşamalar, her çizimin tek tek renklendirilerek, çizimlerin son hallerinin sırayla kameraya kaydedilmesi ile oluşturulur. Kameraya kaydedilen görüntüler ise Walter Elias Disney ile başka bir boyuta ulaşır. (Finch, 1975) Çizgi filmler, 1937’de ilk kez uzun metraj bir çizgi filme dönüştüğü “*Snow White and the Seven Dwarfs*” ile yalnızca çocuklar için değil, yetişkinlere de yönelir (Bkz: Görsel 16).

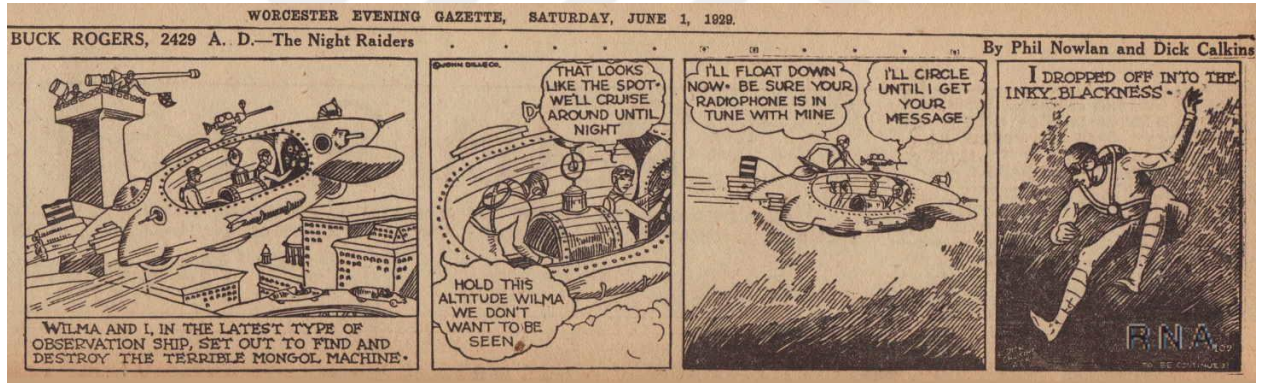


Görsel 16. *Snow White and the Seven Dwarfs* filminin orijinal eskizi (1937) (Finch, 1975, s. 117)

20. yüzyılın başlarında çizgi filmlerin oluşması, sanatçıların çizimleriyle mümkündür. Ancak çizerler, çizgi filmlerden önce çizgi romanları yapmaya başlamıştır. Bir çizerin tek başına ya da bir yazar ile kolektif çalışmasıyla ortaya çıkan çizgi romanlar anlatı metniyle görsel hareket arasında bir denge kurar. Bazı tarihçiler çizgi romanları tarih öncesi mağara resimlerine, Orta çağ’ın Bayeux işlemelerine, William Hogarth gibi 18. yüzyıl sanatçılarının basılı dizi resimlerine, Avrupa’daki geniş kâğıtlara basılan bezemelere, 19. yüzyılın resimlerle süslenmiş roman ve çocuk kitaplarına ya da Avrupa’da ve Amerika’da yayınlanan mizah

dergilerine dayandırsa da bunların hepsinden etkilenmiş olması mümkündür. (Inge, 1997, s. 64)

İlk çizgi romanının hangisi olduğunu saptamak güçtür. Bazı araştırmacılara göre James Swinnerton'un ABD'de yayınlanan Examiner gazetesi için 1895'te çizdiği "Little Bears and Tykes"ın ilk çizgi roman olduğu kabul edilir (Inge, 1997, s. 64). Avrupalı sanatçıların öncülüğünü yaptığı çizgi romanın gelişiminde Amerikan yayıncılığının attığı önemli adım pazar ekleriyle gerçekleşmiştir. Bu gazetelerde, yeni okurlar kazanmak için çizgi bantları içeren resim ve illüstrasyonlar yayınlanmıştır. (Platin, 1998, s. 16) Çizgi bantlar ve çizgi mizah sanatı olan karikatürün gelişmiş bir formu olarak da kabul edilebilecek çizgi romanlar klasik kalıplarını 20. yüzyılın ilk yıllarında almaya başlamıştır (Ulvi, 1998, s. 22-23). Sıralı resimlerden oluşan çizgi bantların gelişmiş bir anlatı türüne dönüşmesi ise, 1920'li yılların sonlarına tekabül eder ve macera çizgi romanı ile bugünkü bilinen kalıplarını oluşturur. (Bkz. Görsel 17)



Görsel 17. Phil Nowlan ve Dick Calkins ikilisinin yarattığı Buck Rogers Çizgi Bandı (1929)
(<http://rolandanderson.se/comics/buckrogers/buckstrips.php>)

Gazete sayfalarından kitaplara dönüşen çizgi roman hikâyeleri, tek bir kahraman etrafında şekillenmeye başladığında daha da yaygınlaşır. Popüler kültürün ve gündelik yaşantının vazgeçilmezi olduğunda Picasso'dan pop art hareketine kadar dünya kültürüne önemli katkılarda bulunur, hatta başlı başına bir endüstri olan sinemaya yön verir. (Sanat Dünyamız, Yıl:22, Sayı:64, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1997)

Görsel anlatılar tarih içinde sürekli değişime uğramaktadır ve çağın gereksinimlerine göre doğal olarak güncellenirler. Çizgi filmler kâğıt üzerine yapılan çizimlerden bilgisayar üzerinde yazılımlarla üretilen animasyonlara

dönüşür; sinema filmleri iki boyutlu izlenebilirken, yeni görüntüleme teknolojileri ile üçüncü boyuta genişler. Hatta anlatılar sonunu izleyicinin belirlediği hikâyeler yaratılarak, tekdüzelikten kurtulur. Çizgi romanların çizimleri ise hareketlenir. Sosyal medyaya yüklenen fotoğraflar ve onlarla yapılan kolajlar üzerinden yenilikçi anlatılar oluşturulur. Teknoloji ve yaratıcı zihinler sayesinde sonsuz ve evrensel bir dil yaratılırken anlatılan hikâye sürekli yeni bir dil kazanmaktadır. Sürekli olarak gelişen teknoloji ile disiplinler arası ilişkiler güçlenerek bütün duyu organlarını aynı eserde uyarmaya yardımcı olmaktadır. Bir sonraki bölümde bu üretimlerden biri olan, görsel ve yazılı anlatımın birleştiği bir disiplinler arası teknikten bahsedilecektir. Söz konusu anlatı tekniği grafik romandır.



2. BÖLÜM: GRAFİK ROMAN

Yazı ile çizgilerin buluşması tarih içinde pek çok alanda kendine yer bulmuşsa da çizgi roman kavramının oluşması 1900'lü yıllardan sonra gerçekleşmiştir. Çizgi romanlar, Platin'in tabiriyle elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde art arda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan anlatım biçimidir (Platin, 1989, s. 24). Zaman içerisinde bu tanımın varyantları ortaya çıkarken, başlı başına bir kategori olarak farklı formatları da doğmuştur. Bunlardan bir tanesi de grafik romandır.

Edebiyat ile görsel tasarımın birlikte kullanılmaya çalışıldığı ve çizgi romandan evrilen bir tür olan grafik romanlar belli bir noktada çizgi romandan ayrılmıştır. Çizgi romanların aksine edebi bir kaygı taşıyan grafik romanları irdelerken öncelikle grafik romanın hangi ihtiyaçtan doğduğunu anlatmak doğru olacaktır. Grafik romanların resimleme ve edebi yazınların birleştiği bir anlatı tekniği olduğu düşünüldüğüne ilk olarak basılı eserlerde gelişen ihtiyaç durumunu incelemek gerekmektedir.

Basılı eserlerde, eserin içeriğini özetleyebilmek ve okura daha iyi pazarlayabilmek için yayınevleri, öncelikle kitabın kapağını daha çekici hale getirmeye çalışmışlardır. 19. yy. da Endüstri Devrimi'nden sonra ciltli kitaplardan daha az maliyeti olan basılı karton kitap kapaklarına geçilmesiyle birlikte, kitap kapakları grafik tasarım öğeleri ile bezenmeye başlamıştır. Bu durum kitap kapaklarında illüstrasyon ve grafik sanat öğelerinin kullanılmasına olanak vermiştir. Edebiyatta sayfalar dolusu betimlemelerin illüstrasyon yolu ile tek sayfada anlatılabilmesi kitabın vitrini haline gelen kitap kapakları için bir avantaja dönüşmüştür. 20. Yüzyıl ortalarında ülkemizde de ortaya çıkan "On Paralık Romanlar" (Dime Novels) akımında bazı edebiyatçılar kısa romanlar yazmışlardır. En fazla 16 sayfadan oluşan bu romanlar genelde fantastik edebiyattan oluşmaktadır ve bu eserleri en verimli şekilde çekici hale getirecek öğenin kapağı olduğunu düşünmektedirler. On paralık romanların temel özelliklerinden biri genelde tek formalık olmaları ve 16 sayfayı aşmamalarıdır. (Danacı, 2012)

Bu duruma basılı ortamda karşılık gelen bir diğer tür için "Pulp Magazine" (Ucuz Dergi) örnekleri gösterilebilir. Literatürde daha özel bir örnek aranmak istendiğinde ise karşımıza Hugo Gernsback'in "Amazing Stories" dergisi çıkacaktır (Bkz. Görsel

18). Günümüzde adına ödüller düzenlenen (The Hugo Award) öncü bir yazar, editör ve yayıncı olan Hugo Gernsback, bu dergi ile yalnızca bilimkurgu türünün gelişmesine katkı sağlamamış, aynı zamanda H.P. Lovecraft, H.G. Wells ve Ray Bradbury gibi isimleri bünyesine katarak genel bir şemsiye altında “spekülatif edebiyat” olarak kabul edilen türleri üretmek ve tüketmek isteyenlere bir alan yaratmayı başarmıştır. Her ne kadar dergi içinde yer alan öykülerin niteliği yadsınamaz olsa da dergiyi bu denli meşhur yapan öğelerin başında bir pazarlama stratejisi olarak kullanılan ilgi çekici kapakların olduğu kabul edilir. (Sack, 2019)



Görsel 18. *Amazing Stories* dergisinin kapağı (<http://scihi.org/science-fiction-hugo-gernsback/>)

Edebiyat çizgilerle beslenmiştir. Bir süre sonra da çizgiler tek başına yeterli olmamaya başlayıp, yazılar yan öge olarak kabul edilip çizgileri beslemeye başlamıştır. Zamanla bu durumda da kırılma yaşanmış ve süreç tersine işlemiştir. Çizgilerin yeterli gelmediğini düşünen ya da farklı alanlar yaratmaya çalışan sanatçılar tarafından çizgi roman kuralları genişletilmiş ve grafik roman ortaya çıkmıştır.

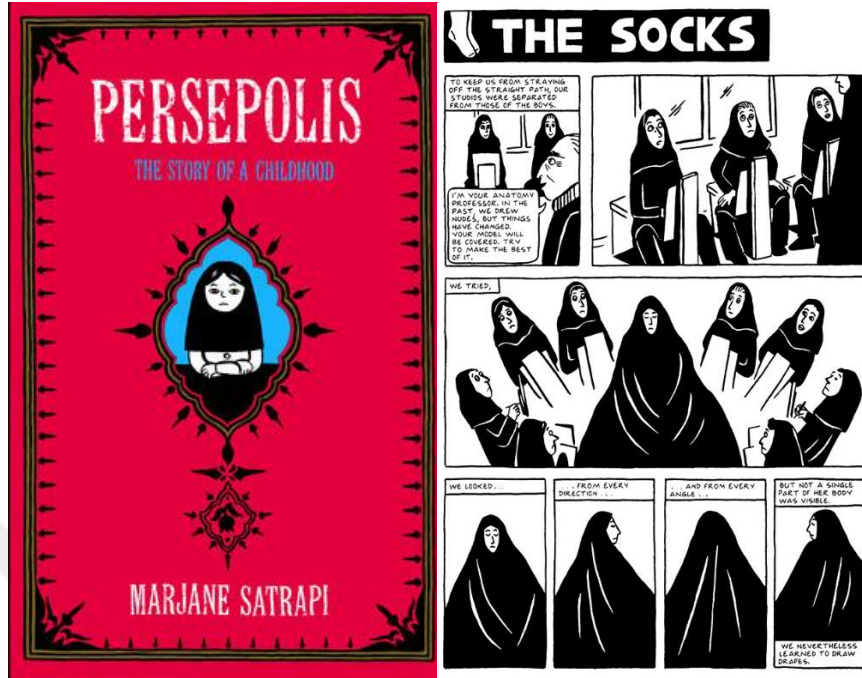
2.1. Grafik Roman'ın Tanımı

“Grafik roman” kavramı, İngilizcedeki “graphic novel” söz grubunun Türkçe’ye çevrilmiş biçimidir. Oxford İngilizce sözlüğüne göre grafik roman’ın anlamı; “Çizgi roman formatında kitap olarak yayınlanan tam uzunlukta (özellikle bilim kurgu veya fantezi) bir hikâyedir. (Oxford Üniversitesi, 2020, s. 731) Bu tanım birtakım eksiklikler barındırmaktadır. Grafik romanlarda konu bilim kurgu ve fantezi olarak sınırlandırılmaz. Şenol Bezci kendi tanımıyla konuya şu şekilde yaklaşmıştır;

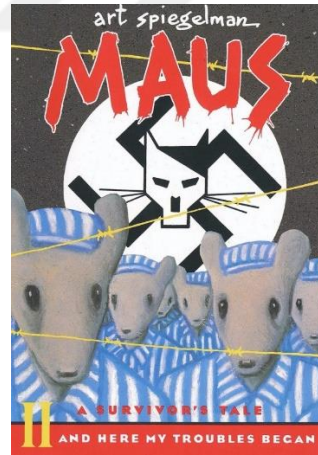
Grafik roman, isminden de anlaşılacağı üzere; herhangi bir romanda görülebilecek bir öykünün grafik dille, yani görsel dille anlatılan halidir. Grafik romanın anlattığı öykü, geleneksel çizgi roman öykülerinin aksine macera, kahramanlık, aşk, korku, suç veya western gibi tek bir isimle damgalanamayan ve özetlenemeyen bir öyküdür. Çoğu derginin aksine, yaklaşık yirmi sayfa içinde başlayıp bitmemektedir. (Bezci, 2015, s. 251-270)

Grafik romanlar da edebi romanlar gibi giriş, gelişme ve sonuç bölümünden oluşmaktadır. Anlatımın bütün karakter, mekân, olay örgüsü ve tema gibi elemanları grafik romanda kullanılmaktadır. Aynı zamanda grafik romanlar, çizgi bantlar ya da fasiküller gibi kısa öykülerden oluşmak yerine uzun ama biten hikâyelerden oluşmaktadır. Grafik romanlarda görsel dil, hikâyelere uygun olarak kullanılmaktadır. Okuyucuyu her anlamda etkilemek için kurguyu destekleyen grafik öğelerle hikâyenin duygusu tam olarak verilmeye çalışılır. Marjane Satrapi’nin “Persepolis”i (Bkz. Görsel 19) ve Art Spiegelman’ın “Maus”u (Bkz. Görsel 20) bu kurgusal formüllere uyan en başarılı eserlerden kabul edilebilir. Marjane Satrapi Persepolis grafik romanında karikatürize ettiği çizgileri ciddi bir konu üzerine giydirmiştir. Siyah beyaz çizilen panellerde hikâyenin sertliği kendini belli etmiştir. Siyah ile beyazın tam karşıtlık durumu İran-Irak savaşı döneminde savaş yüzünden Viyana’ya gönderilen bir kızın karşılaştığı sosyo-kültürel karşıtlık durumunu başarılı bir şekilde özetlemektedir. Maus grafik roman serisinin ilk kitabı olan “Maus: A Survivor’s Tale” 1973 yılında, bu tarihten 13 yıl sonra 1986 yılında ise serinin ikinci kitabı olan “And Here My Troubles Began” yayımlanmıştır. İlk kitaptaki anlatının zamanı lineer değildir. Çift zamanlı bir akış oluşturulmuştur. Ana karakter birinci zamanda yetmişli yılların sonunda babasının hikâyesini dinlemektedir ve bu sırada baba oğulun yaşadığı olaylar gösterilmektedir. İkinci zamanda ise İkinci Dünya savaşı konu edilmektedir. Anlatı bu yönüyle döneminin deneysel çalışmaları arasına girmektedir. Bu iki örnekte de hem zaman-mekân

ilişkisi açısından, hem de çizgi tekniği ve hikâye ilişkisi açısından grafik romanların en iyi örnekleri arasında gösterilebilir.



Görsel 19. Marjane Satrapi tarafından yaratılıp, 2000 yılında yayımlanan “Persepolis” isimli grafik romanın kapağı ve içerikten bir sayfa. Erişim: 20.01.2017 (<http://unisci24.com/304650.html>)



Görsel 20. “Maus” isimli grafik romanın kapağı(1991). Erişim: 27.01.2021 (<https://www.amazon.com/Maus-II-Survivors-Troubles-Pantheo>)

Grafik romanlar, çizgi romanlar gibi paneller ve konuşma balonlarından oluşmalarına karşın geleneksel çizgi romandan belli ölçüde ayrılmışlardır. Çizgi romanlardan farklı olan zaman örgüsü, panelleme şekilleri, tasarım özgürlüğü ve uzunluklarıyla daha kapsamlı eserler olarak görülebilirler. Grafik romanlar, okuyucuya her detayı sunmaktansa, okuyucunun daha çok düşünmesini isteyebilirler. Sayfa tasarımları çizgi romana göre daha karmaşık bir düzende

olabilirler. Yine de çizgi romanlardan keskin ve formüllerde ayrılmazlar. Grafik roman üreten sanatçılar kendi eserlerini bu bağlamda net olarak isimlendiremezler. Sadece belirli sanatçılar bu kavramı kendi eserleri için kullanmışlardır. Bu konu üzerine tartışmalar ve makaleler yayınlanmış fakat kesin sonuca varabilen bir bilimsel açıklama ya da tanım bulunamamıştır.

2.2. Grafik Roman'ın Tarihsel Gelişimi

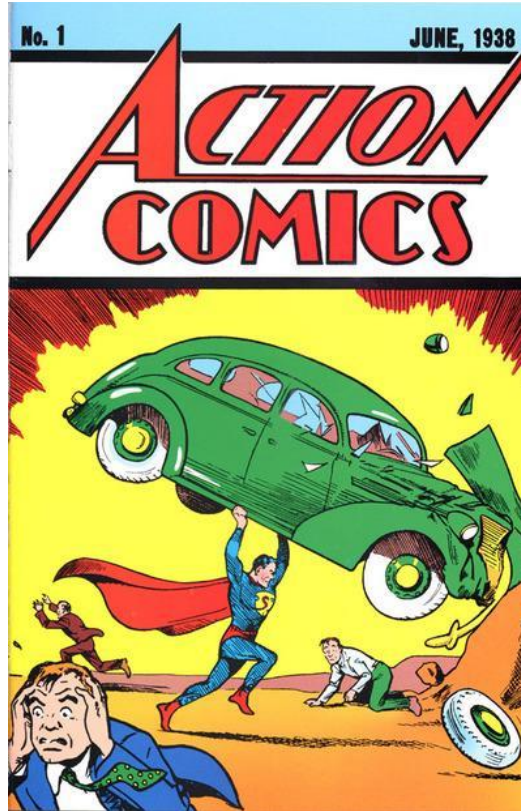
Grafik romanın literatüre girişini anlamak için öncelikle çizgi romanlardan başlamak daha aydınlatıcıdır. 19. Yüzyılın sonlarında gazetelerde şerit halinde yayınlanan ilk çizgi öyküler 1895 yılında ABD'de "The Yellow Kid" çizgi romanı (Bkz. Görsel 21) ile kitap haline dönüştürülmüştür. Yellow Kid ve benzeri bant karikatürler okuma kolaylıkları sayesinde birdenbire popüler hale gelmiş ve yazılı basının önde gelenlerini etkilemeyi başarmıştır.



Görsel 21. Kapağı Granger Tarafından Çizilen The Yellow Kid Çizgi Romanı KAPAĞI VE İÇERİKTEN BİR SAYFA Erişim: 27.01.2021 (<https://Fineartamerica.Com/Featured/The-Yellow-Kid-1897-Granger.Html>)

"Funnies" denilen özel bir sayfada bir araya gelen ve "Sunday Funnies" başlığıyla Pazar eklerinde daha geniş yer tutan bant karikatürler, zamanla gazetelerden çıkıp bağımsız yayınlar haline gelmiştir. Özgün üretim içeren ve dergi halinde basılan ilk yayın, yani New Fun'a 1935 yılında okur karşısına geçer (Bezci, 2015, s. 251-270). 20. Yüzyılın başlarında ise The Adventures of TinTin 2 sayfalık çizgi roman halinde bir Belçika gazetesinin eki olarak çizilmeye başlamıştır (Ma, 2020). Tenten çizgi romanları yirminci yüzyılın ortalarında giderek daha popüler hale gelmiştir (Bkz. Görsel 22). Bu çizgi romanda Hergé'nin çizgi romana yaklaşımı, görsel

hikâye anlatımında bir öncü olmasını kaçınılmaz kılmıştır. Hikâyede işlenen sömürgecilik söylemi, Amerika karşıtlığı ve Avrupa'nın üstünlüğü durumları bu çizgi romanı baştan sona yetişkinlere yönelik bir anlatıcılıkla buluşturmuştur. Bu örtüşen eğilimler, Avrupa ideolojilerini dünya görüşünün merkezine yerleştiren tek bir söylemin farklı yönlerine ulaşmaktadır. 1930'ların sonlarına doğru ABD'de süper kahraman akımının var olmaya başlaması ile çizgi romanlar senaryo bakımından başka bir yöne doğru gitmeye başlamıştır. "Action Comics" firması 1938 yılında insanüstü güçleri olan bir karakter yaratmış ve adına "Superman" denmiştir (Bkz. Görsel 23). Süper kahramanlar (protagonist) yaratılırken başka evrenler de tüm ayrıntılarıyla tasarlanmış, süper kahramanların karşısına da kötü karakterler (antagonist) yerleştirilmiştir. Süper kahramanlar gündelik suçlar yerine yine doğaüstü güçleri olan kötü kahramanlarla savaşmaktadır. Yer altı çizgi romanının nihai özelliğini oluşturan politik bilinç Amerika'daki Hippi hareketiyle büyük oranda özdeşti çünkü yer altı çizgi romanı anti-militarist ve barışçıdır; ırkların ve halkların kardeşliğine inanır (Bezci, 2015, s. 251-270). Bu bağlamda çizgi romanın senaryo bakımından sosyolojik çözümlemelere yöneldiği anlaşılmaktadır. Ancak bunu anlatırken yapısal olarak grafik romanla benzeşmemektedir.



Görsel 22. Süperman karakterinin görüldüğü ilk action comics sayısının kapağı erişim: 05.02.2021 (<https://comiclists.wordpress.com/2010/04/08/ok-we-get-it-already-its-a-very-important-comic/>)

İlk olarak kendi eserini grafik roman olarak nitelendiren sanatçı Will Eisner'dir (Eisner, 2017, s. 26). Eisner, yaptığı çizgi roman bir kitap uzunluğunda olduğu için editörleri, bu eseri yayınlamaya ikna etmeye çalışırken bu terimi üretmiştir. Çizildikten sonra derlenerek kitap haline getirilen çizgi romanların aksine Eisner'in eseri başından itibaren kitap olarak tasarlanmış ve yetişkin okuyuculara yönelik öykülerle hazırlanmıştır (Bkz. Görsel 23). Bu grafik roman, Eisner'in New York'un fakir Yahudi göçmen topluluğunda büyümesiyle ilgili anılarına dayanan, hayal kırıklığı ve suç temalarıyla bağlantılı dört öyküden oluşan bir koleksiyondur. Grafik roman için ilk sayılabilecek bu kitap Baronett Publishing tarafından 1978 yılında basılmıştır. Daha sonra birkaç yayınevi tarafından yayımlandıktan sonra Eisner'in kitabı DC Comics şirketi tarafından sürekli olarak çizgi roman piyasasına sunulmaktadır. İlk grafik romanının ilgi görmesinden sonra Eisner üretkenliğini devam ettirmiş ve bu sayede "grafik roman" teriminin isim babası olarak tarihte yerini almıştır.



Görsel 23. Will Eisner'in *a contract with god* grafik romanı erişim: 16.01.2021
(<https://www.amazon.in/contract-god-tenement-stories-library/dp/0393609189>)

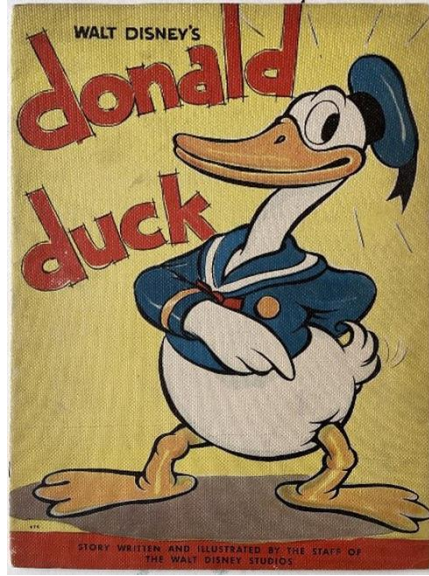
2.2.1. Dünya'daki Gelişimi

Tarih öncesi zamanları ve resim-hikâye ilişkisi yaratan bütün üretimleri saymazsak, çizgi romanın tarihi çok eskilere dayanmamaktadır. Çizgi bantlar,

yazılı illüstrasyonlar gibi belirli basılı yayınlarda yer alan çizgiler ve yazıların belli bir hikâye anlatmayı amaçlayarak bir araya getirilmesi 20. Yüzyılın ilk çeyreğinde başlamıştır. Bu üretimlerin ilk örnekleri Amerika'da farklı bir hikâyecilik tarzıyla görünmeye başlayacaktır. Süper kahraman serileri ile popüler hale gelecek olan çizgi romanlar kendi başlarına birer yayın olma yolunda hızlı adımlarla ilerlemiştir. Süpermen serisi çizgi romanın Altın Çağı'nın yolunu açmış ve çok sayıda kostümlü kahramanlar, dedektifler, kovboylar ve benzerleri gazete bayilerini sular altında bırakmıştır (Tychinski, 2008). Amerika Birleşik Devletleri'nde, 1940'larda çizgi romanlar milyonlarca kopya her yaştan okuyucuya satılmış ve popüler hale gelmiştir. Bununla birlikte, 1950'lerde bu durum gözle görülür şekilde değişmeye başlamıştır. Televizyonun da yaygınlaşmaya başlamasıyla birlikte çizgi romanlar okuyucu tarafından tercih edilmemeye başlamış, sadece suç ve şiddet içeriğine ağırlık veren öyküler rağbet görmüştür. Bu düşüşü kontrol altına almak isteyen yayıncılar, anlatım ve içeriği yumuşatarak daha kabul edilebilir bir tür oluşturmaya çalışmışlardır. Başlarda toplum tarafından daha kabul edilebilir konulara ilgi duyulmayınca editörler şiddet ve suç konularının işlenmediği çizgi romanları daha çekici hale getirebilmek için dönemin televizyon yıldızlarını ve ünlülerini konu edinmişlerdir. Çünkü agresif yapıdaki yayınlar dönemin ahlak ve kültür normlarına uymadığı için çocuk ve gençlerin aileleri çizgi romanın zararlı olduğunu savunmaya başlamış ve yetkili mercilere şikâyetle bulunmuşlardır. Şiddet ve sarsıcılıkla ilgili ebeveyn şikâyetlerini yatıştırmak için 26 Kasım 1954 yılında Çizgi Roman Kodu isminde bir kanun oluşturulmuştur (Wertham, 1954). Çizgi roman içeriklerini düzenlemek amacıyla yürürlüğe konulan bu kanun, Amerika Birleşik Devletleri'nde çizgi romanların durgunluğuna sebep olmuştur. Amerika Birleşik Devletleri'nde, yeraltı çizgi romanları altmışlı yılların ortalarında görünmeye başlamıştır. Yeraltı çizgi romanları Comics Code kanununa uymayarak cinsel temalar ve uyuşturucuyla ilgili kültürle ilgilenmiş, fakat çoğu, Vietnam Savaşı ve Sivil Haklar hareketi gibi zamanın siyasi ve sosyal meseleleri de irdelenmiş, bu konularda hiciv yaparak kendini göstermişlerdir.

Amerika'da sınırlı başarıya sahip olan, ancak özellikle ülkemizde büyük popüleriteye sahip olan Amerikan kreasyonları grafik roman kavramına doğru tuhaf bir bükülme gerçekleştirmiştir. Bunun harika bir örneği Phantom'dur. Phantom serisi 1900'lü yılların sonlarına doğru Amerika'da bant olarak görülmeye

devam etse de Avrupa ve Avustralya'da grafik roman olarak yayınlanmış ve çok ilgi görmüştür. Tüm zamanların en popüler grafik albüm serisinde ise Walt Disney karakterleri yer almaktadır (Bkz. Görsel 24). Disney çizgi romanları, 70'lerin sonlarından beri Amerika Birleşik Devletleri'nde ara sıra piyasaya sürülse de dünyanın her yerinde, genellikle çizgi roman biçiminde değil, grafik roman biçiminde sürekli olarak yayınlanmıştır. Donald Duck, Mickey Mouse ve Uncle Scrooge (Varyemez Amca) albümleri dünya çapında 90'dan fazla dilde basılmıştır (Fanning, 2017).



Görsel 24. Donald Duck albümünün ilk sayısı(1935) (<https://www.ebay.co.uk/itm/1935-DONALD-DUCK-Linen-Book-Whitman-978-1st-DD-Story-/271176407161>)

1970'lerin sonunda ve 80'lerin başında, alışveriş merkezlerinin ve toptan satıcıların ortaya çıkması ile çizgi roman satışları için önemli bir çıkış noktası olan yerel ana akım perakendecilerini ortadan kaldırmıştır. Amerikan çizgi roman yayıncıları, esas olarak çizgi roman ve ilgili ürünleri satan mağazaları, aracı olmadan insanlara satabilmeye başlamıştır. Bu doğrudan pazar, denizaşırı pazarın yıllardır yarattığına benzer şekilde, içerik oluşturucuların belirli temaları ve hedef kitleleri kullanarak çizgi roman ve albümler yapmasının yolunu açmıştır. Karakter sahipliği ve kar paylaşımı gibi yaratıcı hakları, yayıncılar ve yaratıcılar arasında bir sorun haline geldiği görülmektedir. 1978'de Marvel Comics, Stan Lee ve Jack Kirby tarafından yazılan ilk orijinal kitlesele pazar ticari ciltsiz grafik romanı Silver Surfer'ı üretmiştir (Bkz. Görsel 25). Lee ve Kirby'ye çalışmaları için standart oranlar ödenmiş, ancak Marvel tüm kârı elde etmiştir.



Görsel 25. Silver Surfer serisinin birinci sayı kapağı erişim: 07.02.2021
(https://www.marvel.com/comics/issue/16096/silver_surfer_1968_1)

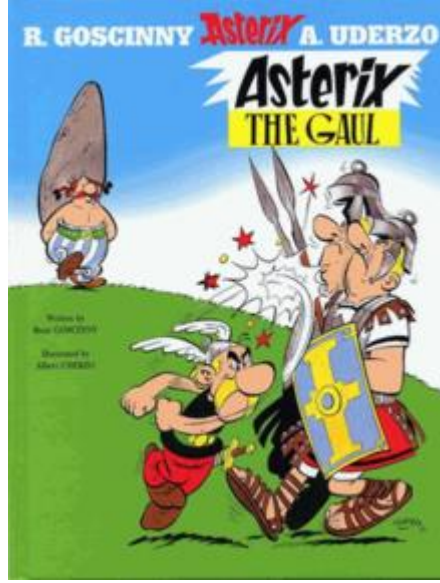
Ancak diğer birçok ülkede, çizgi romanlar farklı okuyucu grupları için farklı düzeylerde pazarlanmaya devam etmiştir. Japonya'da Manga adı verilen çizgi romanlar önce bireysel sorunları ele alan kısa öyküler, ardından tamamen albüm olarak oluşturulmuş çizgi romanlar olarak ortaya çıkmıştır. Modern manga, 1945-1952 yılları arasında ABD'nin Japonya'yı işgali sırasında sanatsal yaratıcılığın genişlemesinin ortasında ortaya çıksa da kökenleri yüzyıllar öncesine kadar izlenebilmektedir. Japonya'daki ilk manganın 12. ve 13. yüzyılda, çeşitli sanatçıların ürettiği Choju-giga adlı kurbağa ve tavşan gibi bir dizi çizimde ortaya çıktığı düşünülmektedir. Aslında, koşmayı simüle etmek için karakterlerin bacaklarını çizme teknikleri, bugün çalışan birçok manga-ka (manga yapımcısı ve çizgi roman sanatçısı) tarafından benimsenmiştir. Edo Dönemi olarak adlandırılan dönemde (1603-1867), başka bir çizim kitabı olan Toba Ehon, manga kavramını tam olarak nitelendirmiştir. Ancak terim ilk kez 1798'de Shiji no Yukikai (Dört Mevsim) adlı resim kitabını tanımlamak için kullanılmıştır (Matsutani, 2009). Santō Kyōden. 1814'te, Aikawa Mina'nın Manga Hyakujo'nun adı ve ünlü ukiyo-e sanatçısı Hokusai'nin ünlü Hokusai Manga çizim kitaplarının adı olarak yeniden

ortaya çıkmıştır (Izawa, 1995). Bu eserler genel alışkanlıktan dolayı okuyucular tarafından çizgi roman olarak telaffuz edilse de mangalar grafik roman özelliklerini taşımaktadır (Bkz. Görsel 26). Mangalar, her biri belirli bir yaşa veya okuyucu tipine yönelik birden çok türde yayınlanmış olmasıyla ayırt edilmektedir.



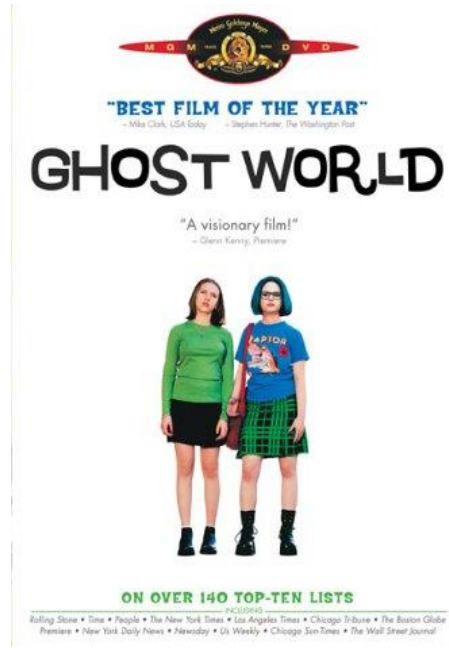
Görsel 26. Katsushika Hokusai'nin manga kitabının sayfaları
(<https://www.rebecawillig.com/katsushika-hokusai/>) erişim: 08.02.2021

Aynı zamanda bu kategoriler Fransız çizgi roman albümlerinde de popüler olmuştur. Diğer önemli Belçika grafik romanı serileri arasında Rene Goscinny ve Albert Uderzo'nun Asterix The Gaul (Asterix ve Oburix)'i ve muhtemelen tüm zamanların en başarılı çizgi roman albümlerinden biri olan Pierre Culliford'un The Smurfs (Şirinler)'u yer almaktadır (Bkz. Görsel 27).



Görsel 27. Asterix The Gaul albümünün ilk sayısı (1961)
(https://en.wikipedia.org/wiki/Asterix_the_Gaul)

1978 yılında Eclipse Comics, Don McGregor ve Paul Gulacy tarafından Sabre'ı yayınlamıştır. Bir bilim kurgu macera hikâyesi olan Sabre, yaratıcılarına tam telif hakkı sahipliği ve satış telif hakkı verilen ilk grafik roman olmuştur. Will Eisner'in A Contract With God, Wendy ve Richard Pini'nin bu zaman zarfında yayımlanan diğer büyük yaratıcı grafik romanlardan sayılabilir. 1985 yılına gelindiğinde görsel estetiği ve anlatım biçimiyle döneme damgasını vuran, Alan Moore ve Dave Gibbons tarafından yaratılan The Watchmen adlı grafik roman DC Comics'ten yayımlanmıştır (Bkz. Görsel 28). Watchmen, yalnızca sınırlı sayıda yayınlanmak üzere tasarlanmış, sınırlı seri adı verilen ilk toplu seri grafik roman olarak dikkat çekmiştir. Bu sınırlı seri kavramı, günümüzün toplu dizi grafik romanlarında önemli bir faktör haline gelmiştir.



Görsel 29. Ghost World grafik romanından bir sayfa ve film uyarlamasının afişi erişim: 08.02.2021 (<https://co.pinterest.com/pin/259238522272613630/>)



Görsel 30. 1974 Yılında Basılmış İlk Sandman Grafik Romanının Kapağı ve İç Sayfası Erişim: 08.02.2021 (https://dc.fandom.com/wiki/Sandman_Vol_1_1)

Günümüzde bağımsız yayinevleri ya da ana akım yayinevleri tarafından basılan birçok grafik roman bulunmaktadır. Baskı teknik ve teknolojilerinin değişmesi ve

gelişmesi grafik romanların daha özgür biçimde hazırlanmasını sağlamış, alışlagelmiş çizim ve boyama tekniklerini geride bırakmış ve yeni bir görsel tasarım dili oluşmasına müsaade etmiştir. Gelişen bu teknikler grafik romanların anlatımında 20. Yüzyıl çizgi roman panel tekniklerinin dışına çıkmış, istendiği takdirde soyut resimlerle bile anlatım yapmanın önünü açmıştır. 20. Yüzyıl baskı tekniklerindeki kısıtlı renkler, alan darlığı gibi problemler aşılmış ve bu bağlamda anlatılmak istenen olay örgüsü ya da duruma göre istenilen renk, kâğıt türü ve ebatlar sınırlandırılmaksızın çeşitlendirilebilmektedir. Böylece grafik romanı hazırlayan yazar ve çizer tamamen özgür bir şekilde albümlerini tasarlayabilmişlerdir. Bu sanatsal özgürlük durumu, ulusal bir tarz olmak yerine sanatçının kendisine ait stil geliştirebilmesini sağlamış, okuyucuda da heyecan yaratmıştır. Grafik romanların ana akım yayınevlerinden ilgi görmesi okuyucu sayısının artmasına sebep olmuş ve sanatçılara daha çok üretimde bulunma cesareti vermiştir. Bu sayede grafik romanlar artık sadece uzun metraj filmlere senaryo ya da hikâye panosu olmaktan çıkıp, kısa film, reklam filmi ya da çeşitli sanat dallarına ilham kaynağı olmuştur.

Günümüzde dijital ortamların artması, her kesimin teknolojiye ulaşabilmesi ve internetin yayılması ile sadece Amerika Birleşik Devletleri, Avrupa ya da Uzak Doğu ülkelerinde değil, tüm dünya ülkelerinde grafik romanlar bilinir hale gelmiş ve üretilmeye başlamıştır. Bu süreç 1950'lerde Türkiye'deki kopya çizgi roman dönemini bitirmiş ve ülkemizde de yazar ve çizerler tarafından özgün grafik romanların üretiminin önünü açmıştır.

2.2.2. Türkiye'deki Gelişimi

20. yüzyılın başlarında Osmanlı Devleti'nin çöküşü ve Türkiye Cumhuriyeti'nin kurulmasıyla birlikte Anadolu'da yenedünyaya alışma süreci başlamıştır. Yapılan yenilikler sayesinde Anadolu insanı batıdaki modernleşmeyi daha iyi kavramıştır. Kılık ve kıyafet değişmiş, kadınlara karşı bakış açısı yumuşamış, kültür sert kabuklarından sıyrılmış ve en önemlisi harf devrimiyle birlikte okuma yazma oranları inkâr edilemez şekilde artmıştır. Büyük savaşlardan çıkmış olan halk yorgun olmasına karşın bu muhteşem değişimlerle birlikte motivasyonunu korumuş ve yenilikleri gördükçe sırası gelecek yenilikleri de şaşkınlıkla beklemiştir.

Aynı zamanda bu yeniliklerle birlikte artık dünyada sadece devlet olarak değil halk olarak da yer almanın heyecanını taşımışlardır. Halka dayatılan sert ve baskıcı din kavramının da Atatürk devrimleri vasıtası ile yumuşatılmasıyla birlikte sanat öğeleri ve etkinlikleri Anadolu insanı tarafından korkuyla bakılmamaya başlamış ve merakla inceleme altına alınmıştır.

Harf devriminden önce okuma oranlarının düşük olmasına karşın, harf devriminden sonra halkın şaşkın olması sebebiyle basılı yayınların satın alınma oranı düşüş göstermiştir. Bu sebeple basılı yayınlara ilgiyi artırmak için yayınlarda resimler ve çizgi bantlar kullanılmaya başlanmıştır. Bu çizgi bantlarda ilgi çekici ve sevimli karakterler kullanılmış, konu olarak genellikle eğitici ve devletin yenilikçi politikaları ele alınmıştır. Çizgi bantlardaki insanlar kılık kıyafetlerine kadar detaylarıyla çizilmiş, halka yeniliklerle ilgili yol gösterici nitelikte birer belge olmuştur. Dönemin gazete ve basılı yayın sahipleri genelde milletvekillerinden oluştuğu için eleştirel mizahtan kaçınılmış sadece çocuklar için yapılan kareler ya da çizgi bantlara yer verilmiştir. O dönemde ulusal bir tarz olmadığı için çizgi bantlarda Avrupa ya da Amerika tarzı tipler ön plandadır. Bu kapsamda ilk yerli bant karikatür Cemal Nadir tarafından 1930'lu yılların başında çizilen 'Amcabey' karakteri olmuştur (Bkz. Görsel 31). Cemal Nadir 'Amcabey' karakterini şu şekilde anlatmaktadır:

Yeni bir gazete olacak olan Son Posta çıkacaktı (1930). Yeni gazetede bir yenilik yapmak için halkın ilgisini çekecek bir tip çizmek istedim. Önce bir hayvan tipi düşündüm, sonra bu sevdadan vazgeçip fiziki yaratılışı itibarıyla tamamen aksim olan Amcabey' i ortaya koydum. Ömer Seyfettin'in ünlü "Efruz Bey" inin tipim üzerinde büyük ilhamı vardır. (Nadir, 1995)



Görsel 31. Son Posta Gazetesinde Yayınlanan Amcabey Bant Karikatürü Erişim: 17.02.2021
(http://www.dergibursa.com.tr/nadir_cemal_amcabey-2/)

Bu ilk adımdan sonra aynı yıllarda çocuk dergileri çıkmış ve küçük bant karikatürlerden çizgi romana geçiş görülmeye başlamıştır. Bunun en iyi örneklerinden biri Ülkü Yayınevi tarafından basılan 'Çocuk Sesi' ve 'Afacan' dergileri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu dergilerdeki çizimlerde dönemin önde gelenlerinden Walt Disney tarzı benimsenmiştir. Bu dergilerde anlatım yapısı olarak uzun yazılara eşlik eden çizimler göze çarpmaktadır. Ancak Afacan 'ın 73. sayısında başlayan Civan'ın Serüvenleri 'nde Orhan Tolon balon kullanmaya başlamıştır (Bkz. Görsel 32). Böylece modern çizgi romanın tüm gerekleri yerine getirilmiştir (Cantek, 1996).



Görsel 32. Orhan Halil Tolon'un ilk olarak konuşma balonu kullandığı çizimi. Erişim: 17.02.2021
(https://www.lambiek.net/artists/t/tolon_orhan_halil.htm)

İngilizcede çizgi romanların komik ve çocuklara özgü bir içerik olduğunu anlatmak için "comics" kullanılmaktadır. Fransızlar "bandes dessinees" (resimli bantlar),

İtalyanlar “fumetti” (küçük balonlar), İspanyollar ise TBO gazetesinin adıyla anılan “tebeo” kelimelerini kullanılır (Gravett, 1989, s. 76-82). Türkiye’de ise durum daha farklıdır. İlk dönemlerde çizgi roman terimi yerine öykü, hikâye, tefrika ve daha çok sinema romanı kullanılırken, Hürriyet gazetesiyle başlayan yeni tesirle “resimle roman”, daha sonra da “resimli roman” terimi uzun yıllar kullanılır. Daha sonra ise günümüzde de hala kullanılan “çizgi roman” kavramı gündelik konuşmalara dâhil olur. (Cantek, 1996, s. 23) Bu bağlamda resimlerin anlatıyı desteklediği düşüncesinden yola çıkarak roman kelimesi önüne alınan eklerle bir tür tanımlanmaya çalışılmıştır. Grafik romanda da benzer bir kaygı taşımaktadır ancak Türkiye’den yıllar sonra çizgi ile roman kavramı bir araya getirilerek bir kelime grubu oluşturulmuştur.

Otuzlu yıllarda çocuk dergilerinin popülerliği, birbirini takip eden hikâyeler, sürekli karakterler yaratarak hem yerli hem de yabancı çizgi romanlara yer vermiştir. Özellikle Flash Gordon ve Jungle Jim örnekleri, çizgi roman kavramının kabul görmesinde çok önemli bir hamle yapmış, karakter isimlerini Türkçe olarak çevirmiştir. Flash Gordon, Baytekin; Jungle Jim ise Bayçetin ve Avcı Baytekin olarak çevrilmiştir (Bkz. Görsel 33). Sadece çizgi romandan oluşan dergilerin Türk topraklarında da mümkün olabileceği 1001 Roman ile düşünölmeye başlanır.



Görsel 33. Flash Gordon’un 5’inci ve 6’ncı formalarının (fasikül) “İki Roman Bir Arada” tanıtımıyla sunulması. (Fatih Danacı Koleksiyonu)

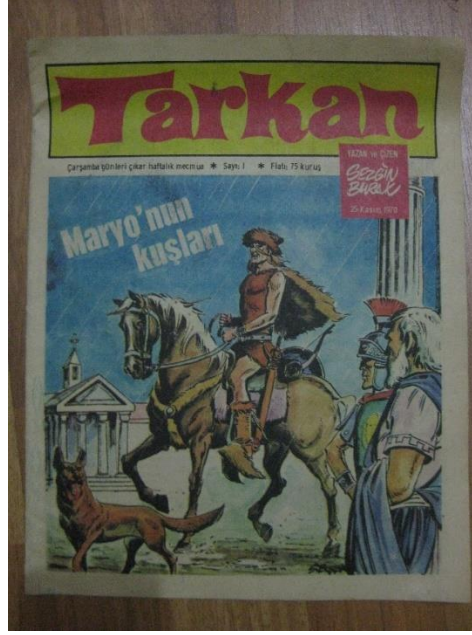
Telif haklarının önemsizliğiyle kırklı yıllarda kopyalanan yabancı çizgi romanlar rağbet görürken, çocuk dergilerinde önemli edebiyatçılar da yer almaya başlamışlardır. Kemalettin Tuğcu, Abdullah Ziya Kozanoğlu bunlar arasında

gösterilebilir. Ancak hem yazarlar hem de çizirler yerel bir kahraman çıkarmakta zorlanmaktadır. Ellili yıllarda gazeteler ve gazete ekleri çizgi romanın yaygınlaşması açısından önemli fırsatlar sunmuştur. Ancak halâ mekân ve isimler başta olmak üzere yabancı eserlerin Türkçeleştirmesine devam edilmektedir. Western, hafiye çizgi romanları arasında Cici Can (Bkz. Görsel 34) ya da Abdülcanbaz gibi serilerle halk tarafından kabul edilebilecek içerikler oluşturmaya çalışılmaktadır.



Görsel 34. 26 Ağustos 1956 günü Milliyet Gazetesinde basılan Cici Can bantı Erişim: 07.03.2021 (<http://www.cizgidiyari.com/forum/b-c-c-d/151-cici-can.html>)

Altmışlar ise Türkiye’de bir dönüm noktası olmuştur. Tarihi içerikli öyküler sevilerek okunmaya başlar ve daha önce örnekler olsa da asıl ivmelenmeyi 3 Ocak 1962’de yayına başlayan Karaoğlan, uzun yıllar sürecektir ve yerli çizgi romanın serüveninin başka bir noktaya taşıyacak bir içerik yaratarak kazanmaktadır. Böylece 60’lı yıllar Amerikan dünyasında Marvel’ı yaratırken, Türkiye coğrafyasında yerli karakterlerin Türkiye’nin Marvel’ı olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Türklerin kahramanlıklarını anlatan, Türk ulusunu yücelten karakterler yaratılmıştır. Suat Yalaz’ın “Karaoğlan”ı, Ayhan Başoğlu tarafından yazılıp çizilen “Malkoçoğlu” ve “Sezgin Burak”ın Yarattığı Şaheser” olarak bilinen “Tarkan” akla gelen ilk isimler olarak karşımıza çıkmaktadır (Bkz. Görsel 35). Alpago, Battal Gazi, Kara Murat da bilinen diğer karakterler arasında yer almaktadır (Danacı, 2016, s. 50-62). Bu karakterler sinema ile birleşerek daha geniş kitlelere ulaşır ve toplum nezdindeki varlığını güçlendirir.



Görsel 35. Tarkan dergisinin ilk sayısının kapağı (Fatih Danacı'nın Koleksiyonundan)

Her zaman talep edilen içerikler üretilmemiştir. Tarihî romanların aksine farklılaşmayı arayan Ali Recan, büyük ölçüde yabancı çizgi romanlardan kopyalayarak oluşturduğu Yüzbaşı Volkan'ı yaratmış, yetmişli ve seksenli yıllarda dergi olarak çıkarmıştır. Tarihî çizgi romanlar, beraberinde erotizmi de getirmiştir. Bu, sadece yerli içeriklerle değil, okura arz edilen çeviriler ile koordine içinde de ilerlemiştir. Yetmişler ise çizgi romanlarımızı keskin bir ayrıma götürür ve mizah bantları gazetelerde yayınlanmış, serüven bantları ise daha çok çizgi roman formatına dönüştürülmüştür; mizah ise daha sonra mizah dergileri konseptini yaratarak Gırgır'ın açtığı yolda ilerleyen benzeri dergilerle bir mizah dergiciliği ekolünü yaratmıştır.

Yetmişli yıllarda, sağ ile anılan tarihî çizgi romanlar popülerliğini yitirirken yerli yazılar tarafından olmasa da içerik yayıncılar da alternatif arayışlara gitmeye başlamıştır. “Korku” ya da dolgu malzemesi iken gördüğü ilgi üzerine bağımsız bir yayına dönüşen “Vampirella” gibi korku içerikler çizgi roman türüne çeşitlilik getirmiştir. Ancak bu örnekler yerli çizgi romancılar tarafından benzeri örnekleri üretmeleri için bir motivasyon sağlamamıştır. Seksenlere geçildiğinde çizgi roman dünyasını Conan öyküleri hükmetmeye başlamıştır.

Mizah dergileri ise yalnızca Gırgır ile sınırlı kalmamıştır. Daha sonra kadrosunda kopmalara neden olacak Limon ve Hıbrır mizah dergileri, daha farklı anlatılar tercih eden ancak kendilerine alan bulamayan çizgi romancılara olanak tanımıştır. Limon, absürt anlatılardan şiddet ve argoya, anarşizmden kolay sekse kadar çeşitli konuları ilk kez sayfalarında yer vermiştir. (Cantek, 1996, s. 25) Telif haklarının eskisi gibi esnek olmaması, telif konusuna yönelik denetim ve yaptırımlar, yerli üretim yapan sanatçıların önünün açılmasındaki tali etkenlerden bir diğeri olmuştur. İşte Türk çizgi romanları bu dönemde sahip olduğu ve geçmişten gelen kalıplarından uzaklaşmıştır. Kahraman ve sergüzeştlerinden oluşan (Tarkan, vb.) çizgi romanlar yerine, Suat Gönülay ya da Galip Tekin gibi çizerler farklı anlatılar tercih etmiştir (Bkz. Görsel 36-37).

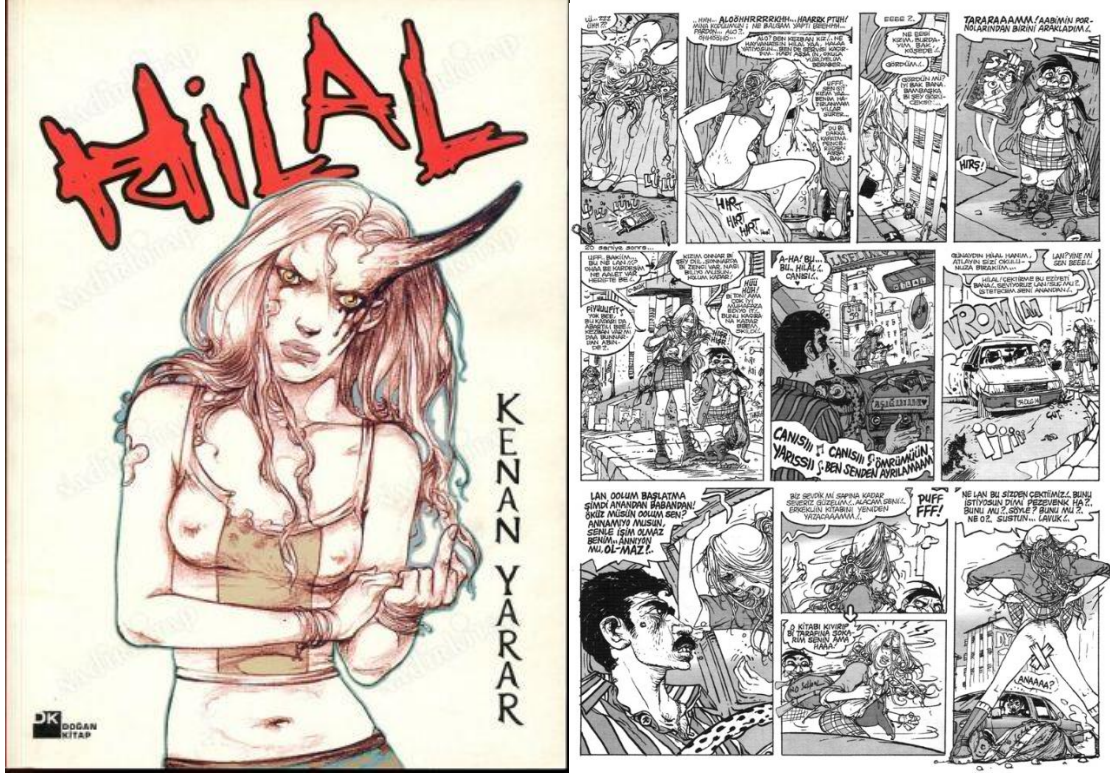


Görsel 36. Suat Gönülay'ın çizdiği 'Zıkkımın Kökü' öyküsü Erişim: 13.03.2021
(<http://www.cizgidiyari.com/forum/p-q-r-s-s/313-suat-gonulay.html>)



Görsel 37. Galip Tekin'in yazıp çizdiği Profesyonel öyküsü Erişim: 13.03.2021
(<https://teksastommiks4.tr.gg/Galip-TEK%26%23304%3BN-maceralar%26%23305%3B-Profesyonel.htm>)

Doksanlı yıllardan itibaren iki binli yıllara kadar farklı çizgi roman dergileri yayın hayatına başlasa da fanzin (Fanzine-Fanatic Magazine) kültürünün yaygınlaşması ile amatör denemelerin sayısı da artmıştır. Böylece üretici ve tüketici arasına alternatif platformlar da dâhil edilmiştir. Kenan Yazar gibi isimler mizah dergilerinde yarattığı karakterler ile kendine has bir okur kitlesi yaratmayı başarmıştır. İlk olarak 1994 yılında Hıbrı dergisinde ortaya çıkan Hilal karakteri bir çizgi roman kahramanına dönüştüğünde 2000'li yılların çizgi roman yayıncılığının imkânlarıyla kitap haline getirilmiştir (Bkz. Görsel 38). Böylece eski çizimler, tekrar elden geçirilerek, bir başka deyişle yenilenerek basılmıştır.



Görsel 38. Kenan Yazar'ın yazıp çizdiği Hilal çizgi romanının ilk baskı kapağı Hilal Çizgi Romanının Kapağı ve İçeriğinden Bir Sayfa Erişim: 13.03.2021

Doksanlı yıllardan önce görece sayılı olan çizirler artık birbiriyle rekabet içine girmiştir. Artık tek bir tarzda ilerlemek ve diğer ülkelerden kopyalamak yerine herkes çizgi olarak da anlatım biçimi olarak da kendi özgün tarzını bulmaya çalışmış, okurlara hayal dünyalarını genişletecek ve olaylara farklı pencerelerden bakabilecekleri hikâyeler vermişlerdir. Bu rekabet ise sürekli aynı kalitede çizmek ve yeni denemeler ile farklılaşmalar üzerine yoğunlaşmıştır ki bu durum da beraberinde kaliteyi getirmiştir. Ersin Karabulut, gerçekçi bir anlatı seçerek 2000'li yıllardan sonra Türk çizgi romanına önemli katkı sağlamaktadır. Ersin Karabulut'un kendi küçüklüğünden itibaren yaşadığı olay ve durumları stilize ederek yazıp çizdiği Sandık İçi bölümleri daha sonra toplanarak kitap haline getirilmiştir (Bkz. Görsel 39). Çizgisinde kendine özgü bir stilizasyon kullanmıştır. Mizah dergilerinde öykücülüğün revaçta olmasını sağlayan bu çizirler yerli çizgi ve grafik roman üretmek için hevesli olan yazar ve çizirler için yeni bir umut olarak gelişen özgün hikâyecilik beraberinde ülkemizde cesur yazar ve çizirlerin yetişmesine ön ayak olmuştur.



Görsel 39. Ersin Karabulut' un Sandık İçi isimli çizgi romanının kapak görseli Erişim: 13.03.2021 (<https://www.dr.com.tr/Kitap/Sandik-Ici/Ersin-Karabulut/Mizah/Karikatur/urunno=0000000317382>)

Türkiye’de çizgi roman ekolünün farklılaşmaya başladığı doksanlı yıllar önemli çizerleri yaratmasının yanı sıra farklı anlatı türlerini de beraberinde getirmiştir. İşte bu yıllarda grafik roman kavramı, belli belirsiz bir düzlemde karşımıza çıkmaktadır fakat fazla yaygınlaşmamıştır. Bunun başlıca sebebi grafik romanın yaygınlaşmaya başlayacağı dönemdeki dijitalleşme ile basılı medyanın zayıflaması ve grafik roman gibi uzun soluklu resimli basılı yayınların, baskı maliyetinden dolayı satın alınmama korkusu olmuştur. Türkiye’ de bu duruma karşın grafik roman üretmeye cesaret eden yazar ve çizerler bulunmaktadır. Bu kapsamda en önemli kişilerden biri Levent Cantek’ tir. Edebiyat editörü olan Cantek, çizgi roman ve grafik romanla yakından ilgili bir senarist olarak farklı çizerlerle birlikte çalışmış ve birçok grafik romana imza atmıştır. Kendisi aynı zamanda “Türkiye’de Çizgi Roman” isimli bir kitap çıkarmış ve bu kitap, çizgi ve grafik roman ile ilgili tez ve makaleler için referans kaynak haline gelmiştir. Cantek’ in yazdığı en önemli grafik romanlarından biri 19 farklı çizerle çalıştığı ve her bölümü farklı bir çizere çizdirdiği “Dumankara” eseridir (Bkz. Görsel 40). Tek kaleminden çıkmış hikâyeleri 19 farklı görsel anlatım biçimi ile birleştirerek çarpıcı bir eser ortaya koymuştur. Türkiye’ de grafik roman piyasasına giren en çarpıcı

kitap ise şüphesiz İhsan Oktay Anar' ın ilk kez 1995 yılında İletişim Yayınları tarafından basılan romanı Puslu Kıtalar Atlası'nı İlban Ertem'in resimlemesiyle ortaya çıkan aynı adlı grafik romandır (Bkz. Görsel 41). İlban Ertem bu eserinde romanın dokusunu hiç bozmadan resimleyerek eleştirmenlerce de çok beğenilen bir eser ortaya koymuştur. Bu grafik romanın başarılı olmasının en büyük sebebi romanın birebir uyarlanmamış olmasıdır. Romandan farklı olarak bazı betimlemeler sadece çizgilerle anlatılmış ve bazı diyaloglar kesilmiştir. Bu sayede Ertem, görsel anlatımı ustalıkla kullanarak adeta grafik romanın nasıl yapılacağına dair bir ders niteliğindeki bu eser ile oldukça beğeni toplamış ve Türkiye'de grafik roman yapmak isteyenleri cesaretlendirmiştir.



Görsel 40. Levent Cantek'in yazdığı *Dumankara* grafik romanının kapak görseli ve iç sayfa görüntüleri Erişim: 13.03.2021 (<https://iletisim.com.tr/kitap/dumankara/8703>)



Görsel 41. İlban Ertem'in çizdiği *Puslu Kıtalar Atlası* grafik romanının kapağı ve iç sayfa görüntüleri
Erişim: 13.03.2021

2.3. Grafik Romanı Oluşturan Unsurlar

Grafik roman ve çizgi romanı oluşturan temel unsurlara geçmeden önce birbirinden ayrılan özelliklerini vurgulamak gerekir. Çizgi romanlar; serileştirilmiş hikâyeler içermektedir. Küçük sayılarda, her seferinde bir bölüm yazılmış hikâye akışları görülmektedir. Çizgi roman serilerinde çok sayıda fasikül basılacağı için çoğunlukla üretimde düşük maliyetli kâğıtlar ve tel dikişli fasiküller tercih edilir.

Grafik romanlar ise; uzundur ve nerede başlayıp nerede biteceği bellidir. Çizgi romanlardaki gibi anlatı, sürekli olarak varyasyon halinde çoğaltılmaz. Grafik romanlar uzun olduğu için sert kapaklı olmakta ve kaliteli kâğıtlara basılmaktadır.

Çizgi roman ve grafik roman arasındaki genel farkların en belirginini anlatı metodudur. Daha önceki bölümlerde de vurgulandığı gibi bugün hala çizgi roman ve grafik roman arasındaki farklar tartışılmaktadır. Çizgi ve grafik romanları oluşturan unsurlar genel çerçevede aynıdır. Grafik romanlar resimlerin metinle birleştiği anlatılardan meydana gelmektedir. (Cantek, 1996, s. 21) Grafik roman kavramını oluşturan belirli unsurlar vardır. Bu bölümde grafik romanları oluşturan temel unsurlardan bahsedilecektir.

2.3.1. Senaryo

Senaryo; uzun metrajlı film, animasyon, belgesel tv dizisi, kısa film vb. sinema ve televizyon formatları için yazılmış olan içeriğe ve akışa dair bilgi veren önemli bir metindir. Senaryo aynı zamanda zihinde canlandırılan ve hayal gücüyle beslenen öykülerin, zihinsel olmaktan çıkıp yazınsala geçişinin de adıdır (Yılmazkol, 2021). Grafik romanlar birer anlatı ürünü olduğu için öncelikle bir konusu olmak zorundadır. Belirli bir konu olmadan akış da oluşturulamamaktadır. Sıralı resimlemelerden oluşan grafik romanlarda senaryo resimlemelerin hangi sırada ve boyutta olacağı belirlenerek oluşturulmaktadır. Bu bağlamda hem edebiyat hem de sinema ile benzerlik göstermektedir. Bir grafik roman senaryosu sinema ve dizi senaryoları gibi önce metin sonra hikâye panosu çizimi olarak hazırlanabilmektedir. Bir senaryo grafik roman fikri ortaya konduktan ilk gerçekleştirilmesi gereken öge sayılabilir. Senaryoyu oluşturmada önce sinopsis ve tretman yazılmalıdır. Sinopsis yapımların hikâye özetine, tretman ise mekân ve karakterlere de yer verilen genişletilmiş özete verilen isimdir. Aynı zamanda senaryo daha önceki bölümlerde de belirtildiği gibi çizgi roman ve grafik roman arasındaki farkı belirleyen öğelerden biridir. Senaryoda oluşturulan karakterler, devamlılık, zaman akışı gibi öğeler anlatı türünü belirlemektedir.

2.3.2. Karakter

Hikâyecilik var olduğundan beri anlatılar her zaman karakterler üzerinden okuyucu ve izleyiciye gösterilmeye çalışılmıştır. Kurgusal karakterler her zaman anlatının vazgeçilmez öğeleri olarak hikâyelerin ortasına hem yaşayan hem de yan etken olarak karşımıza çıkmıştır. Bir insanın bakış açısı olmadan hikâyeleri insanlara aktarabilmek özdeşleşme yaratmadığı için zor olacaktır. Ana karakterin insan olmadığı anlatılarda dahi hikâyenin merkezindeki eşya, hayvan, bitki ve bunun gibi öğeler insan duyguları ile betimlenerek insanlaştırılmıştır.

Grafik romanlarda, kurgu karakterler batı kültüründen esinlenmektedir. Grafik romanları oluşturan, metin ve genelde stilize edilmiş resimlerin birlikte kullanımı, ancak 19. yüzyılda, İsviçreli karikatür sanatçısı Rodolphe Töpffer tarafından tasarlanmıştır (McCloud, 1994, s. 17). Mevcut esnek kitle iletişim biçimlerinin geçtiğimiz yüzyılda ortaya çıktığını düşünürsek, grafik romanları hâlâ şekillenmekte olan bir sanat biçimi olarak görmek yanlış değildir. Kurgusal

karakterler her zaman anlatılmış her türden hikâyenin kalıcı demirbaşları, hatta çekirdekleri olmuştur. Tutarlı insanın bu büyük önemine ve hatta olasılığına rağmen konular modern sonrası retorik tarafından geniş çapta sorgulanırken, karakterler grafik romanlar da dâhil olmak üzere her türlü anlatının oldukça vazgeçilmez bir parçası olmaya devam etmektedir (Varis, 2013, s. 13). Hikâye anlatmak ve dinlemek gibi faaliyetler insana özgü olduğu için, herhangi bir insan bakış açısına sahip olmayan bir anlatı hayal etmek zordur. Bu bakış açısı ancak karakter dediğimiz gizemli insansı varlıklar tarafından sağlanabilir.

2.3.3 Resimleme

Resimleme grafik romanın vazgeçilmez unsurlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. 2000’li yılların başına kadar bu unsur için kâğıt üzerine mürekkep ile çizerek yapıldığı söylenebilmektedir fakat teknolojinin gelişmesiyle grafik romanların görsel üretim teknikleri çok farklı şekillerde yapılabilmektedir. Günümüzde hala kâğıt üzerine mürekkeple çizerek grafik roman üreten sanatçılar bulunmasına karşın, çizimleri baskıya hazırlama ve hata düzeltme gibi zaman kazandırması sebebiyle dijital resimleme yöntemlerinin daha çok tercih edildiği söylenebilmektedir. Aynı zamanda modern sonrası dönem grafik romanda da sanatçılara bazı rahatlıklar tanımıştır. Grafik romanda olan sahneleri belli çerçeveler içine alma tekniği sanatçının üslubuna bağlı olarak açık kompozisyon halini almıştır. Açık kompozisyon ve panel kullanmadan yapılan sayfa tasarımlarının en iyi örneklerinden biri Neil Gaiman’ın ünlü eseri Sandman serisinin “Overture” albümüdür (Bkz. Görsel 42). Grafik roman kalıplarının sınırlarını zorlayan bu grafik romanın sayfalarına ilk bakıldığında bir karmaşa görülmektedir. Ancak iyi tasarlanmış bir kompozisyon olduğu sayfaları okumaya başlayınca anlaşılmaktadır. Klasik grafik roman kompozisyon şeklinde ise Will Eisner tarafından yapılmış olan The Spirit adlı grafik romanın sayfasındaki akış düzeni karelemelerle düzenli olarak okuyucuya sunulmuştur (Bkz. Görsel 43). Çerçevenilmiş çizimleri okuyucuya belirli sahne sınırlamalarıyla gösteren Eisner 1946 yılının üslubu sayesinde okuyucuyu yormaktan kaçınmıştır. İkinci örnekte gösterilen 2015 yapımı The Sandman Overture grafik romanında resimleme sınırlandırmalardan kaçınmış ve okuyucuya özgürlük alanı vermeyi hedeflemiştir.



Görsel 42. Neil Gaiman'ın *Sandman Overture* grafik romanından bir sayfa. Erişim: 03.06.2020



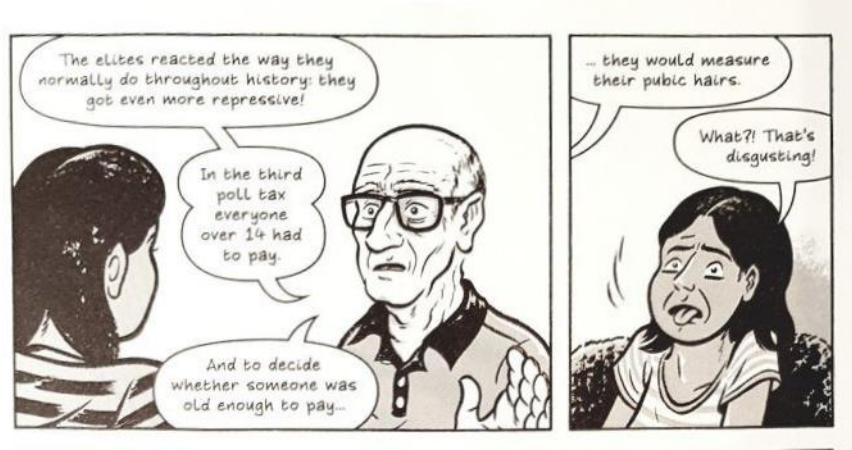
Görsel 43. Will Eisner'in çizdiği *The Spirit* Grafik Romanından Bir Sayfa
(<https://tr.pinterest.com/pin/291115563400068636/>)

2.3.4. Diyalog

İnsanları diğer canlılardan ayıran en önemli yeteneğin konuşmak olduğu düşünüldüğünde, grafik romanlardaki en önemli unsurlardan biri olan diyalogların da en az görseller kadar önemli olduğu göz önünde bulundurulmalıdır. Karakterlerin duygu ve düşünceleri jest, mimik ve büyük hareketlerle sanatsal bir görsellikte verilebilse de, grafik roman anlatısında edebi içerik diyaloglarla sağlanmaktadır. Bir karakterin iletişimde ne söylediği kadar, sözü ya da cümleyi nasıl söylediği de çok önemlidir. Diyaloglar grafik roman içerisinde karaktere yönlendirilmiş konuşma balonlarıyla görsel biçimde yer almaktadır.

Grafik romanların görsel dilinin bir parçası olan konuşma balonları, anlamlarını kendi içlerinde taşıyan küçük ifadelerdir. (Perea, 2019) Bir durumu veya bağlamı iletebilirler. Bu nedenle, bir diyalogda duyguların nasıl ifade edileceğini, diyalogların doğasını, konuşmanın kaynağını ve sesleri bilmek grafik romanlardaki konuşma balonlarının doğru oluşturulması açısından büyük önem arz etmektedir. Konuşma biçimi ve duygusuna göre konuşma balonlarının şekli genellikle değişiklik göstermektedir.

Konuşma balonu biçimlerinden ilki normal konuşma balonudur. Duygu yoğunluğu az olan konuşmalarda kullanılır ve genellikle oval bir şekle sahiptir. Balonun kuyruğu konuşan karaktere doğru olmalıdır. Çizilen panelde oval balon cümleye yetmediği durumlarda balonun şekli deforme edilebilmektedir (Bkz. Görsel 44).

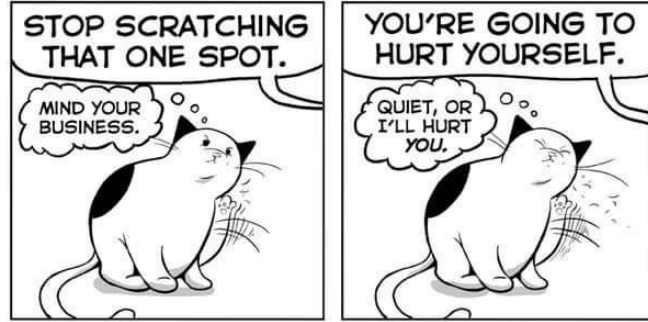


Görsel 44. Sean Michael Wilson ve Robert Brown tarafından yapılan *The Many Not The Few* isimli grafik romandan bir sayfa. Erişim: 21.09.2021

Bir diğer diyalog balonu biçimi ise “düşünce balonu”dur. Düşünce balonu, normal konuşma balonuna benzemesine karşın, şekle bir kuyruk çizilmemektedir. Genelde oval ya da bulut şeklinde ve altına hiyerarşik şekilde, düşünen karaktere doğru küçük baloncuklar çizilir (Bkz. Görsel 45). Bu baloncuk şekli rüya, düşünce ya da iç ses cümlelerini aktarabilmek için tercih edilir. Düşünme balonu şekli aynı zamanda konuşamayan canlı ya da nesnelerin fikirlerini aktarmak için de kullanılabilir (Bkz. Görsel 46).



Görsel 45. Julian Peters'in çizdiği *The Battle Of The Plains* isimli grafik romanından bir sayfa.



Görsel 46. Lucas Turnbloom'un çizdiği *How To Cat* isimli dijital grafik romanından bir sayfa.

Üçüncü balon şekli durum bildiren “dikdörtgen balonlar”dır. Bu balon şekli bir konuşma olmaktan ziyade hikâyenin gidişatına yönelik anlatımları içermektedir (Bkz. Görsel 47). Olay, durum bir anlatıcı ya da dış ses tarafından açıklandığı zaman ise sinemadaki alt yazı gibi kullanılabilen dikdörtgen balonlar, hikâyedeki herhangi bir karaktere ait değildir.



Görsel 47. Bruce Timm'in çizdiği The Origin Of Harley Quinn grafik romanından bir sayfa.

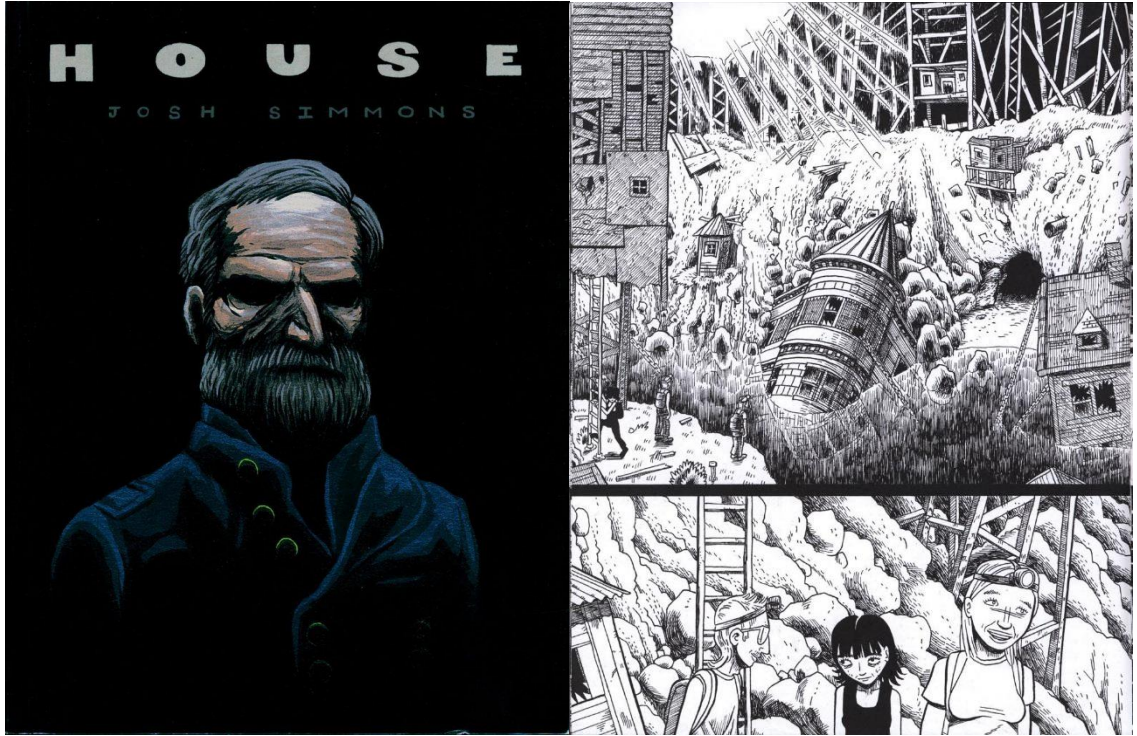
Dördüncü balon şekli “çığlık balonu” olarak isimlendirilmektedir. Bu balon şekli keskin kenarlardan oluşmaktadır ve patlama efektine benzetilebilir. Genelde yüksek sesle ifade gerektiren sözcük ya da cümleler için kullanılan bu balon şekli, hakaret, saldırgan tavır ya da harekete geçirici olumlu tavırlar içinde tercih edilir (Bkz. Görsel 48).



Görsel 48. Lea Henandez'in çizdiği Harley Quinn sayfası. Erişim: 26.08.2021

Grafik romanı oluşturan unsurları toplamda 4 kategoriye ayırmış olsak da her grafik roman bu unsurların hepsini aynı anda barındırmak zorunda kalmamıştır. “Sessiz grafik roman” olarak adlandırılan bir grafik roman türü de bulunmaktadır. Sessiz grafik romanlar, sadece sıralı illüstrasyonlardan oluşan görsel anlatımla bir

hikâye oluřturmasını saęlar. Bu biçimdeki grafik romanlarda diyalog ve metin okuyucunun hayal gücüne bırakılmıştır. Sessiz grafik romanın başarılı bir örneęi John Simmons tarafından çizilen “House” kitabıdır (Bkz. Görsel 49). Bir gerilim grafik romanı olan “House” sözsüz yapısıyla, gerilim sessizliğini okuyucuya yansıtmaktadır. Okuma sırasında çizgi panelleri arasında ilerlerken metinsel bir ipucu verilmedięi için, çizgi stili ile desteklenen gerilim akışın belirsizliği konusunda da okuyucuyu etkilemektedir. Fakat bu biçimin bir sorunu vardır. Her okuyucu illüstrasyonlar arasında gezinirken, normal grafik roman okuma standartlarından farklı olarak paneller arasındaki ilişkiyi kendisi kurmak zorundadır. Bazı okuyucular bunu başaramadıkları için akışı da tam olarak anlayamamaktadır.



Görsel 49. “House” isimli grafik romanın kapaęı ve içerięinden bir sayfa. Eriřim 28.03.2022
(<https://theslingsandarrows.com/house/>)

Grafik romanları okumak metinlerden oluřan eserleri okumaktan daha farklıdır. Bu sebeple eser üreticisinin, grafik romanı oluřturan unsurları kullanırken doęru sırayla ve doęru temel tasarım teknikleriyle, grafik romanı etkili bir görsel ürün haline getirmesi gerekmektedir. Böylece okuyucunun hikayeyi doęru akışta ve

doğru duygularla takip etmesi sağlanacaktır. Bu bölümde bahsedilen grafik romanı oluşturan unsurlar doğru şekilde kullanıldığında okuyucu ile sağlanacak iletişim sağlıklı olacaktır. Günümüzde gelişen teknoloji, sanat akımları ve disiplinler arası ilişkilerin çeşitlendirilmesi farklı biçimler yaratılmasına olanak tanımaktadır. Okuyucu ile iletişimi bir adım öteye taşımak isteyen grafik roman yaratıcıları, bu bölümde saydığımız unsurlara bir yenisini ekleyerek, okuyucuya anlatıda kontrol hakkı tanımış ve grafik romanlara etkileşim ögesini eklemişlerdir.



3.BÖLÜM: ETKİLEŞİMLİ GRAFİK ROMAN

İletişim araçlarının birer bilgisayara dönüşüp internet aracılığıyla birbirine bağlanması ve nüfusun çoğunluğunun bu aygıtları kullanabilmeye başlaması, kişilerin ortamlarla etkileşime girebilmesini sağlamıştır. Yirmi birinci yüzyılda dijital teknolojiler, hızla gelişerek günlük hayatta taşınabilir duruma gelmiştir. Küçülen elektronik cihazlar, insanların her yerde görsel ve işitsel ortamları kullanabilmesine imkân tanımıştır. Yirminci yüzyılda insanlar televizyon ve radyo ile tek taraflı bir iletişim biçimindedir. Günlük yaşamda televizyon ve radyodan gelen ses ve görüntüye herhangi bir müdahalede bulunulamaz, içeriklerin akışına müdahale edilemezdi. Taşınabilir bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarları yaşamlarına entegre eden insanlar, televizyon ve radyo ile kurdukları iletişime kendi etkilerini de ekleyerek iletişime müdahil olma ve yanıt verebilme yetisini kazanmışlardır. Sözü edilen kitle iletişim araçları ile ulaşılacak istenen kullanıcıların da bu iletişimde katılımcı olabilmesi ile devam etmektedir. Söz konusu durum, öncelikle reklamcılar olmak üzere bütün medya üreticilerine yeni alanlar yaratmış ve teknik yelpazeyi genişletmiştir. Etkileşimli medya, ikna edici çekiciliği ve kullanıcı katılımını geliştirmek için, yeni web tabanlı formatlar ve teknikler kullanarak reklamcılarının bir izleyici kitlesiyle iki yönlü etkileşim kurmasına olanak tanımaktadır (Sundar & Kim, 2005). Bu bağlamda etkileşimli grafik romanlar, yeni bir ürün biçimi olarak, yazar ve çizerler için fikirleri, hikâyeleri ve içerikleri, dijital dünyayı hayatlarına sokan kullanıcılara ulaştırabilmenin verimli bir yolu haline gelmiştir. Dijital teknolojileri kullanarak kullanıcılara kaydırma teknikleri, tıklayarak hikâyenin hızına müdahale etme olanağı ve hatta hikâyenin yönlendirilmesine etken olabilme fırsatı vermesi, etkileşimli grafik romanları biricik yapabilmektedir.

3.1. Etkileşimli Grafik Roman Üretim Öğeleri

Günümüz dijitalleşme ve sosyal medya kullanımının artışıyla, yükselen çabuk tüketim sorunu oluşmuş ve insanlar, uzun hikâye, roman, grafik roman gibi uzun sayılabilecek eserlerin okunması konusunda sabırsız hale gelmiştir. Sıkılma ve sabırsızlık durumu da insanları, hemen bakıp geçebilecekleri, tek kareden oluşan karikatür, illüstrasyon ya da küçük hikayelere yönlendirmiştir. Baskı maliyetleri, sanatçıların geçim kaygıları, yayınevlerinin çabuk tüketime karşı farkındalığı gibi sebepler de basılı ürünlerin piyasaya sunulması hakkında kaygı yarattığı için,

sanatçılar da grafik roman üretimi ile ilgili çekingen davranmaktadır. Aynı zamanda basılı yayınların gerilemesi, gazete, dergi, çizgi roman gibi basılı yayınların okuyucu tarafından talep edilmesini de azaltmıştır. Bahsi geçen sebeplerden ötürü Türkiye’ de grafik romanlar çok az üretilmektedir. Bu durum grafik roman üretmek isteyen yazar ve çizerleri yenedünyaya ayak uydurmaya zorlamış ve grafik romanda dijitalleşme çabalarını oluşturmuştur. Geleneksel çizgi roman ve grafik roman üretim teknikleri, dijital dünyayla birlikte sanatçıları, yeni yetenek ve donanımlar geliştirmek zorunda bırakmıştır. Artık üretim yapabilmek için kâğıt, kalem, mürekkep ve boyalardan fazlası gerekmektedir. Bir sonraki bölümde grafik romanın dijital dünyada yerini alabilmesini sağlayan öğelerden bahsedilecektir.

3.1.1. Ortam

Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre “ortam” sözcüğü Bir topluluğun veya toplulukların hareket alanı, platform anlamına gelmektedir (TDK, 2022). Bu sözcük günümüzde medya ve medya kullanımı için oluşturulmuş platformları isimlendirmek için de kullanılmaktadır. Ortam kavramını, yayın ve baskı olarak iki ana kategori altında açıklayabiliriz. Dünya çapında haberler, filmler, müzikler vb. gibi ürünlere internet ağı üzerinden ulaşan insan sayısı her gün artmaktadır. 2021 yılında, sadece Türkiye üzerinde internet kullanan birey sayısı, 16-74 yaş aralığında %82,6 seviyesine ulaşmıştır (Türkiye İstatistik Kurumu, 2021). Türkiye İstatistik Kurumu’nun bu verisi bize, internet ağı üzerindeki dijital ortamların günlük yaşamda ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

Basılı ortam, gazeteler, dergiler, kataloglar, kitaplar ve raporlar dâhil olmak üzere her türlü yayını içermektedir. Matbaanın kuruluşundan itibaren kullanılmakta olan bu tür, dijital ortamların yaygınlaşmasıyla birlikte daha az kullanılmaya başlamıştır. Çünkü sadece gazete, dergi, kitap gibi ürünler değil, faturalar, kataloglar vb. ürünler de insanlara internet aracılığıyla dijital ortamlarda ulaştırılmaktadır. Yayın ortamları, sırasıyla 20. yüzyılın başında ve ortasında sahneye çıkan radyo ve televizyonu ifade etmektedir. Çoğu insan hala bilgiye, TV ve radyo yayınları sayesinde ulaşmakta, ancak uzmanlar, internet üzerindeki kaynakların, bilgi iletimi görevini devralmasının çok uzun sürmeyeceğini tahmin etmektedir. (Preston, 2021)

Dijital ortamlar, geleneksel ortamların aksine, en basit haliyle verinin dijital kablolar veya uydular tarafından, dönüştürücü cihazlara ikili sinyalleri göndererek, ses, video, grafik, metin ve daha fazla biçimde ürün elde edilmesinin sağlandığı ortamlardır. Dijital ürünler videolar, makaleler, reklamlar, müzik, podcast'ler, sesli kitaplar, sanal gerçeklik veya dijital sanat biçiminde olabilmektedir. Bilgisayar, tablet veya cep telefonu kullanımlarında, internet ağı tabanlı sistemler ve mobil uygulamalar açıldığında, dijital ürün tüketilebilmektedir.

Günümüzde çoğu insan cebinde veya çantasında en az bir dijital medya cihazıyla işe, eve, okula veya alışverişe giderken, hareket halinde dijital iletişimi kullanarak dolaşmaktadır. İnsanlar, eve gelip bir video oyunu oynayabilir veya bir gösteri yayınlayabilir, yine dijital ortam ile etkileşime girebilirler. Uyumadan önce dijital ev asistanlarıyla konuşarak bir sonraki günün hava durumunu öğrenebilmektedir. Dijital ortam kavramının kesin tanımını yapmak, teknolojiye yenilikler ve insanların onunla etkileşime girme şeklinin hızla gelişimi sebebiyle çok zordur. Geleceğe doğru ilerlerken, özellikle holografik ve yapay zekâ teknolojileri geliştirilip günlük yaşamımıza dâhil edildikçe, dijital ortamların günlük kullanımı artmaya devam etmektedir.

Grafik romanların da hızla büyümeye ve çeşitlenmeye devam eden dijital ortamlara uyum sağlaması, yayımlanmaya devam etmesi açısından büyük bir önem taşımaktadır. Özellikle basılı ürünlerin baskı maliyetlerinin yükselmesi ve bunun karşısında ücretsiz ulaşılabilen bir dijital seçeneğin olması, basılı grafik romanların okur tarafından daha az tercih edilebilir olmasına yol açabilmektedir. Grafik roman üreticileri ve yayıncıları sunum biçimlerini, okuyucuya ulaşabilmek için güncel tutmalı, formlarını kaybetmeden doğru değişim ve adaptasyonlarla birlikte grafik romanların ilgi çekiciliğini devam ettirebilmelidir. Bahsettiğimiz dijital ortamlarda etkileşim durumu da televizyon yayınlarından ve basılı ortamlardan farklıdır. İnternet ortamındaki sosyal medya uygulamalarıyla insanlar anlık paylaşımlar ve yayınlara çok kısa sürede yanıt alıp birbirleriyle çok hızlı bir etkileşime girebilmektedir. Bu hızlı etkileşim “zengin medya”nın oluşmasına sebebiyet vermiştir. Zengin medya, yüksek düzeyde etkileşimli, görsel olarak etkili, çeşitli internet biçimleri için kullanılan bir terimdir (Reeves & Nass, 1996, s. 3).Yüksek düzeydeki etkileşim kabiliyeti geliştiricilerin, kullanıcıların kendilerini

internet ağı üzerindeki içeriklere daha fazla kaptırmalarına olanak tanır. Zengin medya, kullanıcı yanıtını iyileştirmeyi amaçlayan gelişmiş mesajlar sunmak için vektör tabanlı grafikler, ses ve video akışı ve diğer multimedya biçimlerini kullanmaktadır. Zengin medya, çoklu algısal sistemlere hitap eden mesajların, tek veya daha az algısal sisteme çağrı yapanlardan daha iyi algılandığı ve yüksek kaliteli mesajların düşük kaliteli mesajlardan daha etkili olduğu varsayımı altında çalışmaktadır (Reeves & Nass, 1996, s. 3). Grafik romanlar basılı olarak yayınlanmanın yanında bahsettiğimiz yeni ortamlar da kullanılarak multidisipliner tekniklerle üretilmektedir.

3.1.2. Hareket

Etkileşimli grafik romanlar için vazgeçilmez bir unsur olmasa da hareket kavramı okurun etkileşimde bulunduğu öğeyle ilgili devamlılık veya teşvik oluşturur.. İki panel arasında geçiş yapmaya karar veren okuyucu, elektronik cihazına bir düğme ile diğer paneli görmek için komut verdiğinde gitmek istediği paneller arasında bir hareket görecektir. Paneller arasındaki gezinti, anlatının ruhuna uygun olduğunda okurun hikâyeye odaklanmasına yardımcı olacaktır. Örneğin izlenen panelde bir kişiye karşı çekilmiş silah varsa ve panel atlama düğmesine basıldığında, yeni panele geçilirken bu silahın patlama animasyonu olursa, yeni okunacak panelde o silahtan çıkan merminin karşıdaki kişiye zarar verip vermemesi, okuyucuyu heyecanlandırarak hikâyeye olan ilgiyi güçlendirecektir.

Hareketli çizgi roman alanında uyarlamaya yönelik çeşitli yaklaşımları, özellikle de tartışmalı özgünlük konusunu göz önünde bulundurduğumuzda, pratik yapan animasyon sanatçıları ve yaratıcılar hareketli çizgi roman uyarlamasının sunduğu zorlukları ve fırsatları tartışırken yeni bir disiplin ortaya çıkmaktadır. Grafik romanı, dijital zamana dayalı bir ortama sadık bir şekilde yeniden üretmeye teşvik eden bu disiplin, animasyon sanatçılarının orijinal çizgi roman resmini, geleneksel kare kare çizilmiş animasyonun son derece düşük maliyetli ve sanal olarak kullanmasını gerektirir (Smith, 2011, s. 357-378).

Bir çizgi roman sanatçısının, yetenekli bir animasyon sanatçısının zamanına, eğilimine veya teknik bilgisine nadiren sahip olduğu veya büyük stüdyo üretim değerleri olmadan bir iş bölümünün neredeyse olanaksızlığı gerçeğini de göz önünde bulundurduğumuzda, hareketli çizgi romanın benzersiz estetiği değişime

uğramaktadır. Hareketli çizgi roman, animasyon sanatçısının, orijinal senaryoyu dijital ortama uygun hale getirmesine, manipüle etmesine ve büyütmesine izin veren bir üretim yöntemine dönüştürülmektedir. Uyarlama süreci stüdyodan stüdyoya ya da bireysel animasyon sanatçısına göre değişse de hareketli çizgi roman üretiminin çoğunda belirli aşamalar kaydedilmektedir.

Bir grafik romanı hareketli hale getirme süreci çeşitli biçimler alabilmektedir. Bu süreçte genelde çizlerden tarama amacıyla orijinal çizimlerin yüksek çözünürlükte örnekler sağlaması istenebilir. Yüksek çözünürlüklü görsel ihtiyacı, mevcut basılı bir çizgi romandan tarama yönteminden daha etkilidir, çünkü kâğıdın kalitesi ve baskı yöntemleri, kırıksıklıklar, renk bozulması veya tramlar gibi işaretleri veya çok küçük desenleri ortaya çıkaracaktır. Süregelen dijital çağda sanatçılar, giderek artan şekilde taramalardan ya da bazı durumlarda dijital çizim donanımları olan 'grafik tablet ve kalem' yardımıyla oluşturulan bir dijital çizimden, sanat eserini dijital formatta üretebilirler. Dean Haspiel'in *The Angel* (2011) filminin animasyon yönetmeni Daniel J. Kramer, animasyon için çizilen eserlerin, öncelikle tarayıcı yardımıyla dijital ortama aktarıldığını, sonrasında çizimlerin boş arka planlarının görsel düzenleme uygulamasında ayrılarak animasyon sürecinin başladığından bahsetmektedir. Kramer ayrıca, animasyon sekansı sırasında karakter, kamera veya sahne hareket edebileceğinden, sahnelerde herhangi bir görsel boşluğu doldurmak için ek çizimlerin oluşturulması gerektiğini öne sürmektedir (Smith, 2011, s. 357-378). Bir animasyon video formatında gösterildiğinden, görünen sahne günümüz şartlarında belirli boyutlarda olmalıdır. Video boyutu sosyal medya ortamlarının kullanım formatlarına göre değişebilmektedir. Örneklendirmeyi yaygın kullanılan 16:9 oranındaki gösterim alanı için yapabiliriz. Eğer bir yürüme sahnesi varsa ve bu sahnede kamera karakteri yan görünüşten takip ediyorsa arka planın yürüyüş yönünün tersine hareket ettirilmesi gerekmektedir. 16:9 formatta oynatılacak animasyonun arka plan görüntüsü sahneyle aynı boyuta sahipse, hareket edeceği için yürüyüş yönünün tersinde kalan bölge boşluk kalacaktır. Bu sebeple arka plan, kat edilecek mesafe uzunluğunda, hareket yönünde ek çizimlere ihtiyaç duyar. Örnek görselde izleyicinin göreceği alan ve kamera hareketi kırmızı renkli çerçeve ve ok işaretiyle belirtilmiştir (Bkz. Görsel 50). Örnekte bir karakter yol boyunca yürümektedir. Karakterin sahnede kalabilmesi için arka planın sola (yürüyüş yönünün tersine) doğru sürekli ve istikrarlı olarak hareket etmesi gerekmektedir.



Görsel 50. Tez için üretilmiş kamera hareketi görseli (Yazarın arşivinden)

3.1.3. Panel

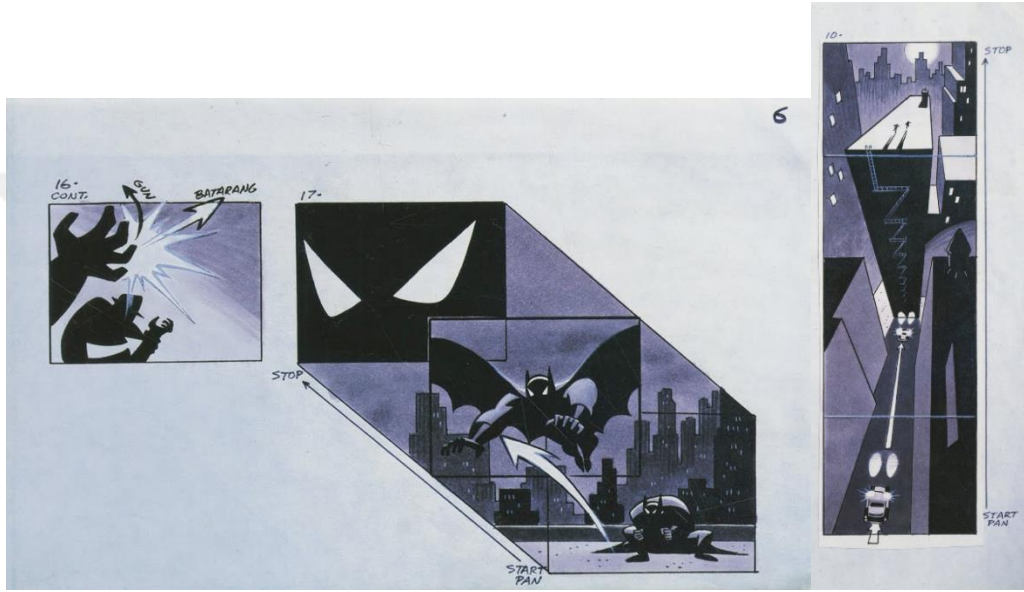
Panel, çizgi roman estetiğinin en önemli unsurlarından biridir. Sanat eseri, diyalog ve anlatı için bilgilerin düzenlenmiş ve sıralı şekilde iletimi için görsel bir çerçeve sağlar. Ancak Scott McCloud, okuyucunun hayal gücünü ön plana çıkarmasını sağlayan şeyin, paneller arasındaki boşluğa verilen isimle “oluk” olduğunu savunmaktadır:

İki panel arasında hiçbir şey görünmüyor, ancak deneyim size orada bir şeyin olması gerektiğini söylüyor! [...] Çizgi roman panelleri hem zamanı hem de mekânı parçalayarak, birbirine bağlı olmayan anların pürüzlü, aksak ritmini sunar. Ancak kapanış, bu anları birbirine bağlamamıza ve zihinsel olarak sürekli, birleşik bir gerçeklik inşa etmemize izin verir. (McCloud, 1994, s. 67)

Benzer şekilde Paul Wells, merhum Norman McLaren'in, "Animasyon, hareket eden çizimlerden ziyade çizilen hareketlerdir. Her kare arasında ne olduğu, her karede ne olduğundan daha önemlidir" ifadesine değinmiştir. (Wells, 1998, s. 10). McLaren, onu canlı aksiyon gibi daha geleneksel hareketli görüntü formatlarından ayıran animasyonu statik çizgi sanatlarından bu sözleriyle ayırmıştır. Her kare arasındaki boşluk insan gözüyle neredeyse algılanamaz. Ancak McLaren animasyon sanatçısının bir şekilde bir dizi çizimden fazlasını yarattığını öne sürmektedir. Bir hareket, başından sonuna kadar her karesi durdurularak incelendiğinde, bazı karelerin tek başına anlam ifade etmediği görülebilmektedir. Anlamsız görülen kareler aslında izleyicinin, anahtar kareler arasındaki hareketi tam olarak algılayabilmesi için kullanılmaktadır.

Grafik romanlarda paneller sahneleri oluşturmaktadır. Fakat bir grafik roman hareketlendirilirken en büyük sorunlardan biri bu panellerin video gösterim boyutlarından bağımsız bir anlatım biçimine sahip olmalarıdır. Grafik roman panelleri sahnenin arz ettiği öneme ya da betimlemede karar verilecek

kompozisyona göre çeşitli boyutlara ve en boy oranında çerçevelenebilir. Paneldeki çizim hareketlendirilerek animasyona dönüştürüldüğünde, bir panelin içeriğinin tam olarak anlatılabilmesi için, kamera panelin içinde gezdirilebilmektedir (Bkz. Görsel 51). Bunun dışında panellerde istenen kompozisyon oluşturulurken, izleyicinin gözünü gezdirmek istediği yönde yakınlaşma, uzaklaşma ya da kaydırma hareketleriyle de animasyon oluşturulabilir. Gerekli durumlarda panelde vurgulanmak istenen bir öge ya da figür ise zeminden ayrılarak panel dışına da çıkarılabilmektedir.



Görsel 51. Batman Animasyon Dizisi İntro Hikâye Panosu Erişim: 30.03.2022
(<http://yalnizfokbaligi.blogspot.com/2014/01/batman-animated-series-intro-storyboard.html>)

3.1.4. Ses

Hareketli grafiklerde, videoda ve animasyonda hitap edilmesi gereken duylardan birisi de işittir. Diyalog, ortam sesi, hareket efektleri ve duruma uygun müzik, etkileşimli grafik romanlarda diğer unsurlar kadar önem arz etmektedir. 1920'lerde ve 1930'larda kayıt donanımının son derece büyük ve ağır olması, stüdyonun dışına çıkmayı olanaksız hale getirmekteydi. Sesleri doğal ortamlarında kaydetme olanağı bulamayan stüdyolar, animasyonlu içerikleri için ses oluşturmaya yönelik yeni yaklaşımlar icat etmek zorunda kalmışlardır. Böylece, ses efektlerine iki farklı yaklaşım hızla geliştirilmiştir. İlk yaklaşımda, müzik kayıt oturumu sırasında doğada ya da günlük yaşamda bulunan ses efektleri bir müzisyen tarafından taklit

edilmiştir. Bunlar büyük ölçüde timpani, ziller veya tahta bloklar gibi vurmali çalgılarla çalınmıştır.

“Konuşan resimlerden” önce, sinema salonlarında yardımcı vurmali ses efektleriyle filmlere eşlik etmek için çukur davulcusu kullanılmaktadır. Animasyon filmler senkronize ses içermeye başladığında, stüdyolar aynı müzisyenler ile çalışmaya başlamıştır. Çukur davulcuları, ticarete yaygın olarak kullanılan diğer şeylerin yanı sıra sürgülü düdüklü, Yahudi arpları, kornalar ve fren kampanaları gibi çeşitli öğeleri kullanmaya başlamışlardır (Finan, 2015).

İkinci yaklaşım ise stüdyo içerisinde dijital gereçlerle doğadan alınan sesleri karıştırarak ya da çeşitlendirerek yaratılmasıdır. Bu yaklaşımda ses tasarımcıları doğadaki ve gerçek yaşamdaki sesleri mikrofon yardımıyla kaydeder. Stüdyoya götürdükleri ses kayıtlarını ses karıştırıcılarla manipüle ederler. Bazı sesleri birbirine karıştırarak yeni sesler elde ederler. Ses kayıt cihazları, daha fazla geliştikçe ortam sesini almayarak sadece odaklanılan sesi kaydetme becerisine sahip olmuşlardır. Bilgisayara giren sesler dijital ortama sokulduktan sonra, alınan seslerin duyum aralıkları bile değiştirilebilirler.

Etkileşimli grafik romanların da ürün olarak bir video yapımı olduğu düşünüldüğünde, hareketi belirtmek ve izleyicilerin takip etmesi gereken duygu ve durumların ne olduğunu vurgulamak için seslerin kullanılması, yapım sürecinin tamamlanmasını sağlayacaktır. Etkileşimli grafik romanda konuşma balonları kullanılmak istenmediğinde diyaloglar için seslendirme yapmak, sahne geçişleri için ses efekti kullanmak, ortam betimlemesi için sesler kullanmak ve bunun gibi birçok betimleme için ses tasarımı grafik romanda istenen duygu yönlendirmesini sağlamaktadır. Sesler ve diyaloglar, bir yapımdaki eylemlerle gecikmeden mükemmel bir şekilde senkronize olmalı ve göründükleri gibi ses çıkarmalıdır. Bir ses ekrandaki eylemle tam olarak uyuşmuyorsa, eylemin kendisi neredeyse inandırıcılığını yitirmektedir. Ses tasarımının bir diğer amacı, seyircinin duygusal bir tepki kazanması için belirli bir sahnenin ruh halini iletme. Bu, müziğin kullanımıdır – belirli müzik türleri, belirli bir sahneyle karıştırıldığında belirli duyguları ortaya çıkarabilir. Örneğin, bir savaş, gerilimi ve eylemi iletme için hızlı müziğe ihtiyaç duyar (Cebu, 2016). 2004 yılında gösterime girmiş olan “Truva” filmindeki Hector ve Achille karakterlerinin dövüş sahnesinde 130 bpm (dakika

başına vuruş sayısı) hızda vurmali çalgılarla çalınan bir müzik bulunmaktadır. Hızlı ve sadece ritimden oluşan bu müzikte, dövüşteki önemli darbelere sıra geldiğinde büyük davulların sesi, darbenin önemini izleyiciye hissettirmektedir.

Duyguların yanı sıra, ses efektleri aslında yapımın hikâyesini yorumlamaya yardımcı olmaktadır. Ses efektleri, izleyicinin yapımın hangi bölümünün geleceğini bilmesini sağlamaya yardımcıdır. Örneğin, bir sahnenin belirli bir bölümünde arka plan müziği aniden yumuşamaktadır. Bu genellikle aksiyon sahneleri için ani bir sıçramaya veya duygusal bir anlatıda iki karakter arasındaki ilişkide bir tırmanmanın gelişini vurgulamaktadır. Modern yapımlarda artık izleyicilerin yalnızca orijinal müziğinden gelen sinyalleri kılavuz olarak kullanarak okumayı öğrendikleri ve yapımda ipuçları olarak belirli ses efektlerinden yararlandığı bilinmektedir.

3.1.5 Teknoloji

Etkileşimli medya, reklam verenlerin, ikna edici cazibeyi ve kullanıcı etkileşimini arttırmak için yeni web tabanlı format ve teknikler kullanarak kitleyle iki yönlü bir etkileşim kurmalarına olanak tanımaktadır (Sundar & Kim, 2005). Etkileşim teknolojileri özellikle ticaret ve eğitim alanında yoğun şekilde kullanılmaya başlanmış ve ticaret kaynaklı yüksek verim sağlandığı için dünyada gelişimine büyük önem verilmiştir. Bu teknolojiler hızlıca gelişirken farklı alanlar da bu ilerlemeden faydalanmanın yollarını aramıştır. Gelişen teknolojiler oyun, sanat, sinema gibi birçok alanda da bütün olanaklarıyla kullanılmaktadır. Hatta bu teknolojiler o kadar gelişme göstermiştir ki günümüzde internet üzerindeki ortamlarda yeni bir evren oluşturulmaya başlanmıştır. İnsanlar çevrimiçi oyun ortamlarında kendi izdüşümleri ile farklı hikâyelerin içinde farklı hayatlar yaşama noktasına kadar gelmiştir.

Grafik roman bağlamında, etkileşim teknolojilerinden çoklu ortam, çevrimiçi ortamlar, dijital uygulamalar gibi günümüz teknolojilerinde kullanılan ve hali hazırda gelişmekte olan sistemler, diğer bölümlerde bahsi geçen grafik romanın dijital teknolojiler ile buluşmasından sonra okuyucu ve izleyicileri de anlatıma dâhil ederek farklı bir oluşuma sahip olmasına sebep olmuştur.

Okuyucuyu grafik romanlarda etkileşime dâhil edebilmek için, belirli kullanım özellikleri oluşturmamız gerekmektedir. Hikâyenin hızı, senaryosu, genel atmosferi ya da diğer özelliklerini okuyucunun kendi istediği gibi değiştirebilmesi sağlanmalıdır. Fakat bir ürüne etkileşim özelliği verilmeden önce, okuyucunun hikâyeye ne kadar hükmedeceğine karar verilmelidir. Hikâyeye dâhil olunabilmesi için de ilk olarak okuyucunun akışa müdahale ettiğinde, görsellerin hareketlerinin tasarlanması gerekir. Örneğin grafik romanın ilk sayfasını okuyan kişi, diğer sayfaya geçmek için “2. Sayfa” düğmesine tıkladığında yeni sayfanın ekrana geliş biçimi dijital uygulamalar sayesinde yapılmaktadır. Grafik romanı istediğimiz şekilde hareketlendirebilmek için, Adobe Photoshop Adobe Premiere Pro, Cinema 4d, Adobe After Effects, Blender gibi uygulamalar kullanılabilir. Bu uygulamalar katmanlı görsellerin anahtar karelerle hareketlendirilmesi mantığıyla çalışmaktadır. Adobe After Effects, Cinema 4d ve Blender gibi uygulamalar yapılacak hareketlendirme ve görsel efektlerin üç boyutlu düzlemde de yapılabilmesine olanak vermektedir. Hareketlendirmenin yanı sıra görsel düzenlemeler de bu uygulamalarda yapılabilmektedir.

Bir grafik romanı etkileşimli hale getirmek için aynı zamanda uygulamaları sağlayacak yazılımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu yazılımlara, Unity, Unreal Engine ya da Construct 2 programlarını örnek verebiliriz. Daha öncelerde sadece bilgisayarlarda kullanılabilen görsel düzenleme ve görsel efekt yazılımları günümüzde donanımların küçültülebilmesi sayesinde tablet ve cep telefonlarında da kullanılabilmektedir. Etkileşimli grafik roman yapmaya yarayan gerekli yazılımları kullanabileceğimiz donanımlar bilgisayar, grafik tabletler, tablet bilgisayarlar grafik tablet ve tablet kalemli olarak sıralanabilir. Fakat maalesef düşük kapasiteli işlemci ve grafik kartlarına sahip cihazlar hareketli grafikler için verimli olmayacağından yapacağımız uygulamalara uygun donanımlara sahip cihazlar ile çalışma yapmak verimli ve hızlı üretilere destek vermektedir.

3.2. Etkileşimli Grafik Roman Örnekleri

Grafik roman sanatçıları dijital ilerlemeyi kullanarak etkileşimli grafik romanlar üretmişlerdir. Etkileşimli grafik romanlar, geleneksel grafik romanlara ek olarak ses, hareket, etkileşim vb. öğeler taşıdığı için, bu biçimdeki yapımları çizerler her zaman kendi başlarına yapamazlar. Bu durum oluştuğunda etkileşimli grafik romanlar kolektif yapıların eserleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Aşağıdaki örneklerde, etkileşimli grafik romanların yapımında göz önünde bulundurulmuş, panel, renk, ortam gibi kavramları pekiştirebilmek amacıyla birbirinden farklı etkileşim yöntemlerini içeren örnek eserlere yer verilmiştir. Bu örnek eserler 3.1. Etkileşimli Grafik Roman Öğeleri bölümünde açıklanan başlıklar kapsamında incelenecektir.

3.2.1. Murat

Murat, Çek Cumhuriyeti'nde yer alan Motiv kolektifi tarafından, 2014 yılında, etkileşimli ve hareketli bir grafik roman olarak yayınlanmıştır. Murat isimli eserleri, kolektifin ilk etkileşimli grafik roman denemesidir (Bkz. Görsel 52).

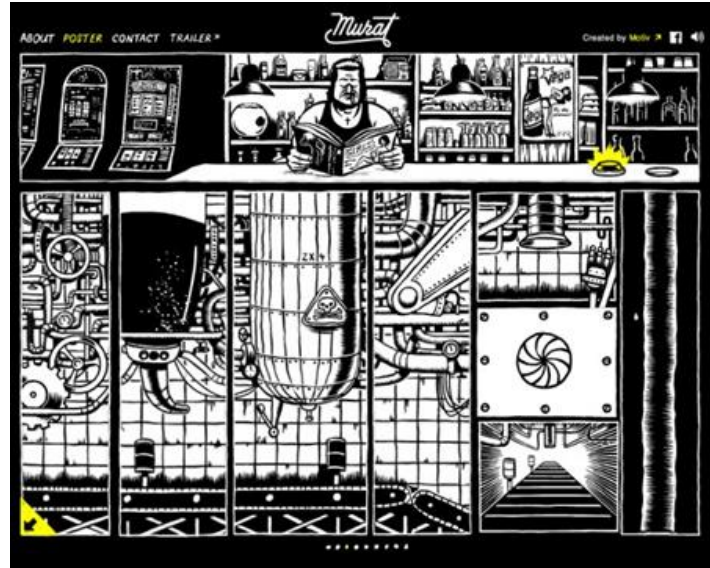


Görsel 52. Murat isimli Etkileşimli Grafik Roman Kapağı ve İçeriğinden Bir Sayfa Erişim: 24.12.2020 (<https://www.graphicart-news.com/short-animated-comic-murat/#.YaYzwtBBxPY>)

Gece bir barda geçen grafik roman, iki tuhaf müşteri hakkında basit ama komik bir hikâye anlatmaktadır. Ayrıca, çevrimiçi ortamda etkileşimli hale getirdikleri etkileyici animasyonu sayesinde Murat, 2015 Webbys Ödülleri'nde En İyi Animasyon veya Hareketli Grafik Kullanımı kategorisinde aday gösterilmiştir.

İnternet ağında yayınlanan bu etkileşimli grafik romanın internet sitesi sahipliği süresi dolduğu için artık yayında değildir. Fakat bu grafik romanın internet üzerinde incelemeleri ve okuma deneyimlerinin paylaşıldığı sayfalar bulunmaktadır. Bu grafik romanın yayında olduğu dönemde, okumak isteyen kişilerin grafik romanı deneyimleyebilmesi için internet bağlantısının mevcut olması gerekmektedir.

Murat grafik romanında etkileşim uygulamaları için okura düğmeler vasıtasıyla panellerin yerini değiştirme, sayfayı geçme alternatifli hikâyelerden istediğini seçerek hikâyenin gelişimini ve sonucunu değiştirme kabiliyeti verilmiştir. Karikatüre yakın bir stilizasyon ile karakter ver mekanlara güldürü ögesi eklenmiş ve hikâyenin karanlık ortamına mizah entegre etmişlerdir. Etkileşimde sayfa değiştirme hareketleri için “ok” ögesi kullanılmıştır. Hikâye bazı yerlerde durarak okur etkileşimini beklemiştir. Okura etkileşime girerek hikâyeyi devam ettirebilmesi için sahnelerdeki bazı öğeler kullanılmıştır. Bunlara bir örnek barın önündeki sarı renkli çağrı zilidir (Bkz. Görsel 53). Ayrıca imleç ile üzerine gelinen panelin içinde çizimler animasyon ile hareketlendirilmiştir. Hikâyeye yön veren düğmeler de imlecin üzerlerine gelmesiyle büyüyerek etkileşime hazır olduğunu belirtmektedir.



Görsel 53. Murat isimli Etkileşimli Grafik Roman İçeriğinden Bir Sayfa Erişim: 24.12.2020
(<https://www.graphicart-news.com/short-animated-comic-murat/#.YaYzwtBBxPY>)

Söz konusu grafik romanda paneller yatay, dikey ve kare olarak kullanılmıştır. Bazı paneller tek bir sahnenin dikey bölünmesi ile oluşturulmuştur. Grafik romanda genel olarak kullanılan siyah beyaz renk ve kalın çizgiler, sarı renkli

etkileşim düğmelerinin ilk bakışta farkedilmesini sağlamaktadır. Ayrıca her panel kendi içerisinde animasyon barındırmaktadır. Animasyon hikâye panosuna uygun yapılan panel kompozisyonları, içinde barındırdığı figür ve zemin hareketleri ile bir animasyon film için iyi bir zemin oluşturabilir. Yatay ve dikey düzlemde birbirine eşit hizada olan paneller, okuma sırası bakımından yeterince açık ve anlaşılır görünmektedir (Bkz. Görsel 54).



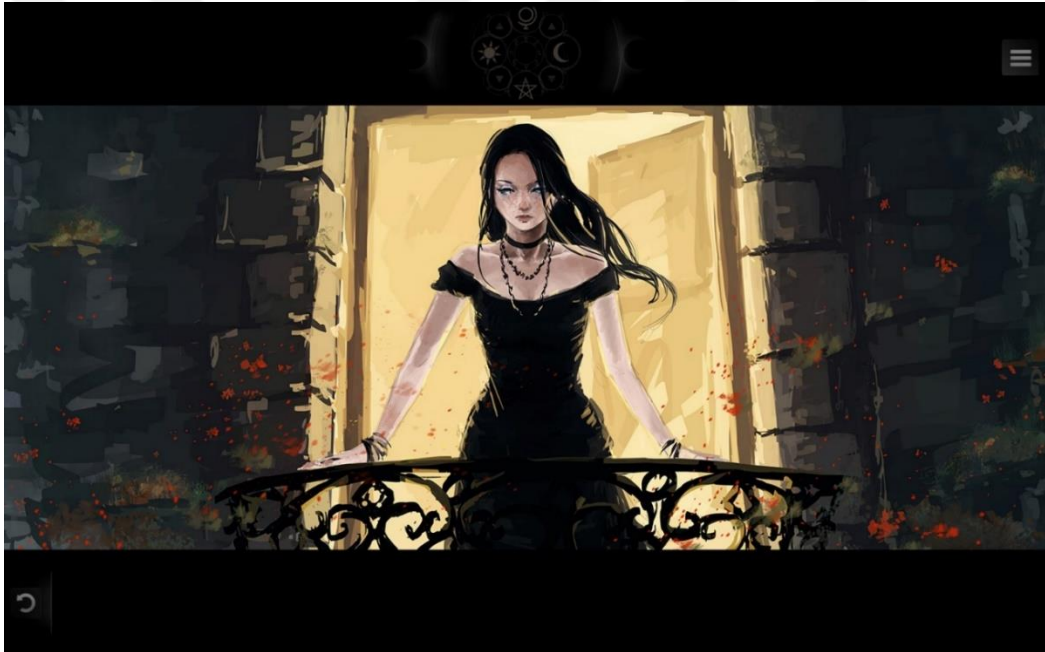
Görsel 54. Murat isimli Etkileşimli Grafik Roman İçeriğinden Bir Sayfa Erişim: 24.12.2020
(<https://www.graphicart-news.com/short-animated-comic-murat/#.YaYzwtBBxPY>)

“Murat” grafik romanında hikâyenin gerilimine uygun biçimde bir müzik kullanılmıştır. Yayıncı “Motiv” kolektifi, görsel tasarımın yanında müzik yapımcısı da olduğu için, bu yeteneklerini yaptıkları bu grafik romanda kullanmışlardır. “Murat”a özel olarak tasarlanan seslerde, müziğe destek olarak ürkütücü ses efektleri kullanılmıştır. Enstrümanlardan bağımsız olarak dijital ortamda üretilen sesler, çizimlerde kullanılan siyah-beyaz karışıklığı kadar etkileyicidir. Etkileşim düğmeleri de fare imleci üzerine geldiğinde uyarıcı bir ses çıkarmaktadır.

İnternet ağı üzerinde yayınlanan bu eser, yapıldığı dönemin yaygın kullanılan animasyon ve internet ağı üzeri yayınlama yazılımı olan Adobe Flash ile üretilmiştir. Bu grafik roman, sadece dijital ortamda deneyimlenebilen bir yapıya sahiptir. Adobe Flash yazılımı ile yapıldığı için elektronik cihazlara uygulama olarak indirilememektedir. 31 Aralık 2020 tarihinde Adobe Flash Player kendi şirketi tarafından kullanımdan kaldırılınca, bu eserin temelini oluşturan teknolojik alt yapı da geçersiz hale gelmiştir (Yılmaz, 2021).

3.2.2. Along The Edge

Eserin hikâyesi hayatından memnun olmayan bir kadın karakterin, dünyanın uzak bir yerinde, kendine ait bir evde yeni hayat kurmak istemesi üzerine inşa edilmiştir. Ana karakter olan Daphne Delatour' a daha önce görmediği büyükannesinden, köyde bulunan bir ev kalır. Hikâye evin devralınması ile başlamaktadır. Bu eserin yapımcılığını Fransız bir oyun firması olan “Nova-box” şirketi üstlenmiştir (Bkz. Görsel 55).



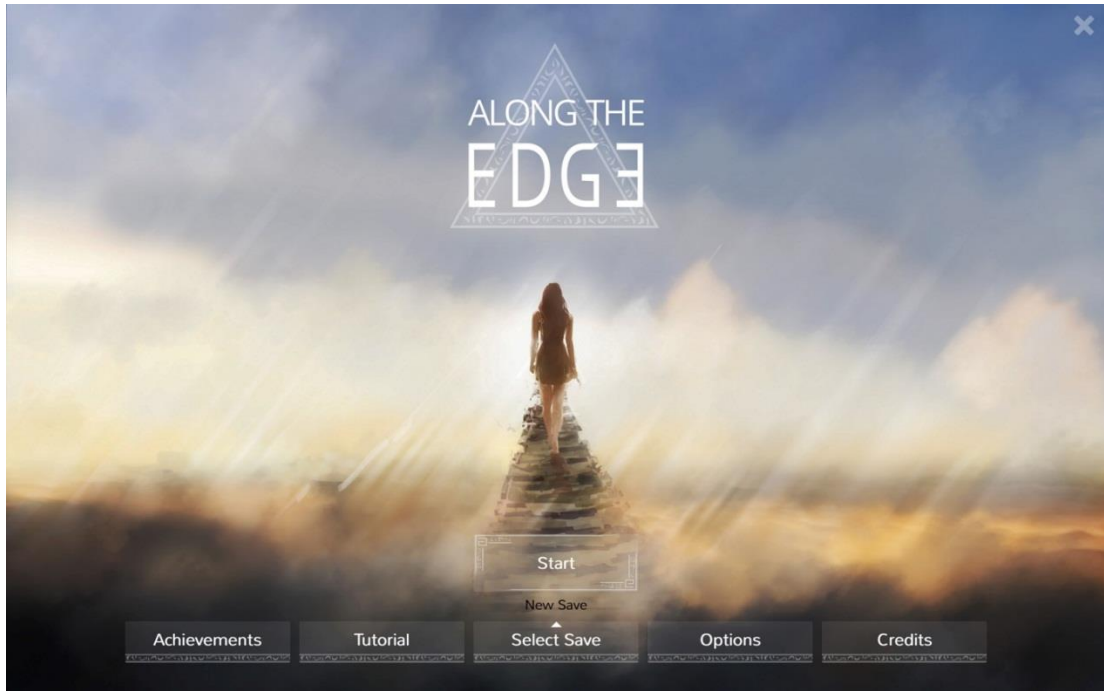
Görsel 55. Nicolas Fouque, Geoffroy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından yapılan “Along the Edge” isimli etkileşimli grafik roman.(2016) Erişim: 03.05.2021

Kullanıcılar hikâyeyi 400 farklı varyant ile 20 farklı karakter üzerinden bir ana karakter yaratarak başlatabilmektedir. Grafik romanın yayıncıları bu grafik romanın kullanıcı tarafından iki yıl boyunca oynayabileceğini belirtmişlerdir. Hikâye 28 farklı son ile tamamlanabilmektedir.

Along The Edge etkileşimli grafik romanı internet üzerindeki dijital oyun platformlarında satışa sunulmuştur. Yapımcı firma oyunun mobil cihazlar ve

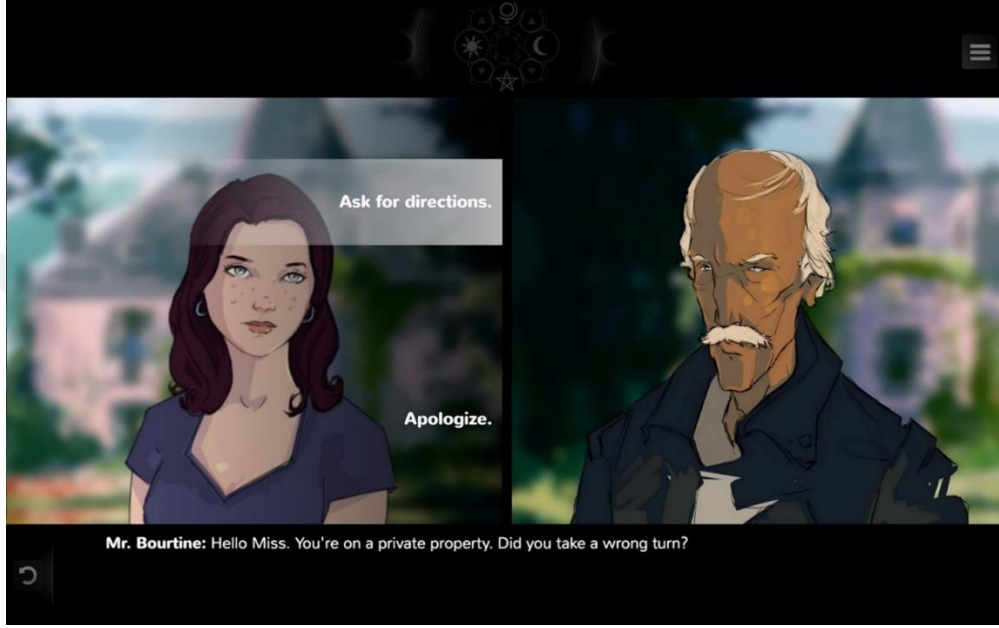
bilgisayarlar için kullanımı uygun olan formatlara çevrilerek okuyucuların sahip oldukları dijital cihazlarda kullanmasına olanak sağlamıştır. Alone The Edge etkileşimli grafik romanı, kullanılacak cihaza indirildikten sonra internet bağlantısına gerek kalmamaktadır.

Alone The Edge grafik romanında sabit illüstrasyonlara karşılıklı solma geçişleri sağlanarak hareket verilmeye çalışılmıştır. Kullanıcı, karakterin yapısını ve senaryoyu değiştirme becerilerine sahiptir. Paneller içinde herhangi bir az hareket kullanılarak etkileşim belirtilmiştir. Bazı illüstrasyonlarda figür zeminden ayrılmıştır. Ayrı olan figür yaklaşma ya da uzaklaşma etkisi verilerek hareketlenmiştir. Bu etkileşimli grafik roman oyun formatında yayınlandığı için, oyunun giriş kısmında bir kapak ve oyuna nasıl başlanacağı ile ilgili seçenekler bulunmaktadır (Bkz. Görsel 56). Verilmesi istenen komutun üzerine fare ya da parmak yardımıyla tıklanıldığında, tıklanan seçenek beyaz bir dikdörtgen ile belirginleştirilmiştir. Kullanıcıya etkileşim anlamında tam yetki veren bu grafik romanda, anlatıyı sunulan materyallerle okuyucunun kendisinin oluşturmaya izin verilmektedir. Senaryo oyun haline dönüştürülürken hikâye ilerledikçe, belirli bölümlere başarı durumları ve yeni bölüm açma öğeleri eklenmektedir. Okuyucu için hikâye ile tam özdeşlik konumu getirilmiş ve daha da dikkat çekici hale gelmiştir.



Görsel 56. Nicolas Fouque, Geoffroy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından yapılan “Along the Edge” isimli etkileşimli grafik roman açılış sahnesi (2016). Erişim: 03.05.2021

Grafik romanda toplamda 450 farklı tam ekran illüstrasyon bulunmaktadır. Oyun olarak yayınlanan bu grafik roman, kitap formatında çıkarılması planlanmadığı için, 16:9 video oranlarında yapılmıştır. İçerisinde sayfa yapısı barındırmadığı için genelde aynı oranda illüstrasyonlar hikâye akışını oluşturmaktadır. Bunun karşılıklı konuşma sahneleri için kompozisyon iki kareye bölünerek kişiler yan yana iki farklı karede görünmektedir (Bkz. Görsel 57).



Görsel 57. Nicolas Fouque, Geoffroy Vincens ve Charles-Henry Martin tarafından yapılan “Along the Edge” isimli etkileşimli grafik romandan sahneler (2016). Erişim: 03.05.2021

Dramatik yapıda atmosfere sahip olan bu grafik romanda gürültülü ses efektlerine yer verilmemiştir. Yavaş ve duygusal müzikler eşliğinde devam eden içerikte, sahne geçişlerinde doğa sesleriyle karşılaşabilmekteyiz. İçerikte, yavaş ve melankolik yapıyı bozmamak için ani yükselen ses seviyeleri bulunmamaktadır.

Daha önce de belirtildiği gibi Along The Edge, dijital oyun olarak yayınlanmıştır. Windows işletim sistemiyle çalışan kişisel bilgisayarlar, MacOS işletim sistemiyle çalışan bilgisayarlar, Linux işletim sistemi ve X-Box oyun konsolu üzerinde kullanılabilen oyun, internet üzerindeki oyun marketlerinde satışa sunulmuştur. Illüstrasyonlar ve hareketlerin hangi uygulamada ve hangi yöntemle yapıldığı, yayıncının internet sitesinde belirtilmemiştir (Nova-Box Narrative Indie Games, 2022). Çizimlerin dijital bir tasarım programında yapıldığı fırça darbeleri ve renklerden anlaşılmaktadır. Along The Edge, dijital uygulama olarak üretildiği için

büyük olasılıkla “oyun motoru” adı verilen uygulama üretim yazılımlarında biri ile etkileşimli hale getirilmiştir.

3.2.3. Upgrade Soul

Ezra Clayton Daniels tarafından çizilen ve Opertoons firmasının yayıncılığını üstlendiği Upgrade Soul etkileşimli grafik romanı, insan vücudunu gençleştirmek için riskli, deneysel bir tedaviyi finanse etmeye karar veren zengin bilim meraklıları Hank ve Molly Nonnar'ın hikâyesini anlatmaktadır. Prosedür çiftin kendi kopyalarını yaratmasıyla başlamaktadır fakat bir süre sonra istenmeyen durumlar oluşmaya başlamaktadır. Olumsuzlukların belirmesiyle, yarattıkları kopyalar ile asılları psikolojik bir savaşa girerler. Teknik olarak geleneksel grafik romanlar gibi kontur çizgileri, düzenli paneller ve konuşma balonlarından oluşan Upgrade Soul, iki boyutlu çizimlerden oluşmaktadır (Bkz. Görsel 58).



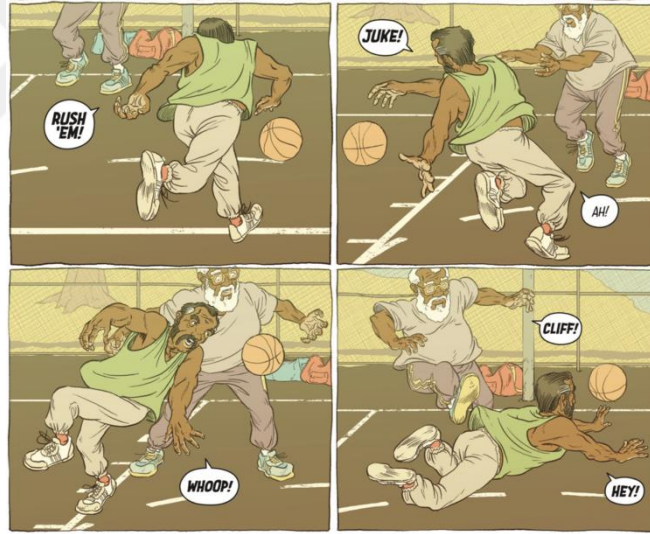
Görsel 58. Ezra Clayton Daniels tarafından yapılan Upgrade Soul Grafik Romanı Ekran Görüntüsü. Erişim: 06.06.2021

“Upgrade Soul” etkileşimli grafik romanı Apple firmasının mobil işletim sistemi için uygulama olarak geliştirilmiştir. Uygulama ilgili firmanın dijital marketinden satın alınarak cihaz belleğine indirilmektedir ve internet bağlı olmasa da okunabilmektedir (Daniels, 2017).

“İpad” ismiyle piyasaya çıkan tablet bilgisayarlar üzerinde okunan grafik romanda elde edilmesi hedeflenen hareket, tablet bilgisayarın dokunmatik ekranı

kullanılarak deneyimlenmektedir. Ekranda parmak sürüklenme, tıklama ve tablet bilgisayarın gövdesinin hareket ettirilmesiyle sahne geçiş animasyonu elde edilmektedir. Aynı zamanda bu işlev ile küçük açılan paneller büyütülebilmektedir. Birbirinden ayrı katmanlar olarak çizilen arka plan, orta plan ve ön plan, tablet gövdesinin hareket ettirilmesiyle üç boyutlu ortam izlenimi vermektedir.

Bu etkileşimli grafik romanda paneller ve çizimler, geleneksel grafik romanlara uygun şekilde çizilmiştir. Yatay ve dikey olarak birbirinden net biçimde ayrılan panellerin basılı grafik romanlardan tek farkı, hareketli olmalarıdır. Önemli sahnelerin panelleri diğerlerinden büyük çizilmek yerine, etkileşime girildiğinde tek başına, tam ekran olarak görüntülenmektedir. Panellerin kontur çizgileriyle çerçevelenmiş olması okuma sırasının karıştırılmaması bakımından rahatlık sağlamaktadır (Bkz. Görsel 59).



Görsel 59. Upgrade Soul Grafik Romanı Ekran Görüntüsü. Erişim: 06.06.2021

“Upgrade Soul” grafik romanı gerçek enstrümanlar ile çalınmış bölüm içi müziklerle donatılmıştır. Panel geçişlerine de kısa ve uyarıcı ses efektleri konulmuştur. Hikâyenin garipliğini ve gerilimini destekleyebilmek için sert bir ton ile çalınmış elektrogitar sesi okuyucuya eşlik etmektedir. Ses efektleri ve bölüm içi müzikleri Alexis Gideon tarafından oluşturulmuştur (Daniels, 2017).

Kendi işletim sistemi ile teknoloji dünyasının liderlerinden olan Apple firmasının geliştirdiği tablet teknolojisinin, çoğu olanağını kullanmayı hedeflemiştir. Parmak

hareketleri ve tablet gövdesinin hareketleri etkileşime destek vermektedir. Aynı zamanda iyi bir ses donanımına sahip olan ilgili firma ürünlerinin hoparlörleri de bu grafik roman için özel olarak yapılmış sesleri de en iyi şekilde okuyucuya iletmektedir. Söz konusu grafik roman mobil uygulama olarak kullanıldığı için, bir mobil uygulama üretim yazılımı ile yapılmıştır. İçerikteki çizimlerin çizim ve boyamaları da bir görsel düzenleme programında uygulanmıştır.

3.2.4. Neon Wasteland

Rob Shields tarafından yapılan Neon Wasteland 2020 yılında “dünyanın ilk akıllı grafik romanı” iddiasıyla yaratıcısı tarafından piyasaya sürülmüştür. İsminde de belirtildiği gibi neon ve canlı renklerle gelecekte bir dünya kurulan grafik romanda iki gerçeklik arasında geçen bir hikâye anlatılmaktadır (Bkz. Görsel 60). İlki, 1988’in retro geleceğinde geçen simüle edilmiş bir dijital gerçekliktir. İkincisi, 2088 yılında Dünya’nın distopik bir anlatımıyla oluşturulmuştur. Bu yılda Dünya gezegeni çorak bir yer olarak anlatılmıştır.



Görsel 60. Neon Wasteland Grafik Roman Kapağı Ekran Görüntüsü

1988'de, kendi ölümünü sonsuz bir şekilde yeniden yaşamaya zorlanan bir geyşa botu olan RIN ve nükleer güçle çalışan paslanmaz çelikten bir spor araba kullanan, kafatası yüzlü pizza dağıtıcısı olan Accelerator, beklenmedik bir şekilde arkadaş olurlar. İkisi birlikte çalışmayı öğrenebilirlerse dijital hapishanelerinden kaçabilmekte ve gerçek dünyaya geçebileceklerdir.

2088'de Tavşan, Brandy ve Gutter Punks olarak bilinen çorak toprak uyumsuz aileleri, Ölüm Yarışı '88'e hazırlanmaktadır. Bir grup ölümsüz mutant asker köylerini işgal ettiğinde, Gutter Punk'lar ezeli rakipleri Pixel Kids ile takım kurup birlikte çalışmazlarsa öleceklerdir.

“Neon Wasteland” grafik romanı mobil uygulama olarak uygulama marketlerinde satışa sunulmuştur. Akıllı telefon ve tabletlerde okunabilen bu eser, okuma sırasında herhangi bir internet bağlantısına ihtiyaç duymamaktadır. Okumak isteyen kişi, grafik romanı, cihazının sunduğu dijital uygulama marketinden akıllı telefonu veya tabletine indirerek okumaya ve deneyimlemeye başlamaktadır.

Normal bir grafik roman sayfa yapısında oluşturulan bu eserde bütün paneller için animasyon yapılmıştır. Aynı zamanda grafik romanın içindeki araç gibi ikonik unsurlar, AR kart denilen karton oyuncu kartları ile koleksiyon ürünü haline getirilmiştir (Bkz. Görsel 61). Bu kartlar mobil uygulama ve kamera yardımı ile sanal olarak 3 boyutlu biçimde görüntülenebilmektedir. 3 boyutlu sanal görüntü uygulaması aynı zamanda tişörtler için de yapılmıştır. Bu şekilde okuyucu kendini hikâyeye ait hissettirilmiştir. “Upgrade Soul” grafik romanındaki gibi bu grafik roman da akıllı telefon ve tabletlerin bütün yapısal özelliklerini kullanmaya özen göstermiştir. Parmak ile panel kaydırma, cihazın gövdesini hareket ettirerek panelleri üç boyutlu döndürme gibi özellikler bu grafik romanda da kullanılabilmektedir.



Görsel 61. AR Kart Örneği Ekran Görüntüsü. Erişim: 25.10.2021

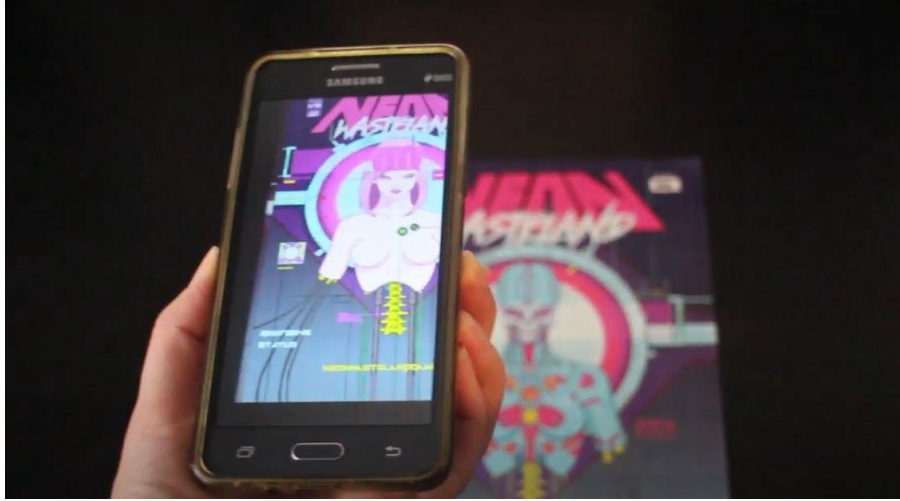
Bu grafik romanda, etkileşimli grafik roman örneği verebilmek için kullanılacak neredeyse bütün unsurlara yer verilmiştir. Hikâyeyi oluşturan sahneleri sınırlandıran paneller de hikâye anlatım biçimine tam olarak uygundur. Panelleri sınırlandıran çerçevelerin içinden çıkan karakterler, ana sahneyi karakter konuşmalarının altına gömen sayfalar gibi cesur biçim, okuyucuya grafik romandaki figürlerin sayfadan çıkacakmış izlenimine kapılarak, kendilerini hikâyenin içinde çıplak gözle izliyormuş gibi hissetmelerini sağlamıştır (Bkz. Görsel 62).



Görsel 62. Neon Wasteland Etkileşimli Grafik Romanı İçeriğinden Bir Sayfa Erişim: 02.04.2022
(<https://bleedingcool.com/comics/the-futures-not-what-it-used-to-be-neon-wasteland-2/>)

Bu grafik romanda fütüristik yapısına uygun olarak elektronik ortamda üretilmiş müzikler kullanılmaktadır. Karakter konuşmaları için herhangi bir seslendirme yapılmamıştır. Panel içi animasyonlarda kullanılan ses efektleri de yine elektronik ortamda hazırlanmıştır.

Hareket ve Panel incelemesinde de bahsedildiği gibi anlatıdaki fütüristik yapıyı kullanabilmek için, eserin yaratıcısı, bütün teknolojik olanakları kullanmıştır. Dijital ortamda görsel düzenleme yazılımları ile çizilmiş bu eserde çizimler, katmanlar halinde yapılarak zemin ve figür birbirinden bağımsız hareket edebilmektedir. Aynı zamanda baskı formunda yayımlanan bu grafik roman, mobil cihazın yardımı ile taranarak, mobil cihazın üzerinde panellerin animasyonları görülebilmektedir (Bkz. Görsel 63). Bu yönüyle diğer örneklerin arasında farklı özelliklere sahip olan eser, “akıllı grafik roman” ünvanını haketmektedir.



Görsel 63. Neon Wasteland Mobil Uygulaması İnceleme Videosundan Ekran Alıntısı Erişim: 02.04.2022 (<https://www.youtube.com/watch?v=elrHLU7lpQQ>)

3.2.5. The Boat

The Boat etkileşimli grafik romanı Vietnam'lı bir illüstratör olan Matt Huynh tarafından yapılmıştır. Projenin yapımcılığını üstlenen "SBS Online" bu grafik romanı 2015 yılında yayınlamıştır (Screendiver, 2015). Mai adında bir kız karakter üzerinden Vietnam-Avusturalya diasporasını anlatmaktadır. Avusturalya vatandaşı olan eserin yaratıcısı Matt Huynh'ın ailesi de bu şekilde anavatanından koparak Vietnam'dan ayrılmak zorunda kalmıştır.

Genel olarak illüstratif bir tarzda hazırlanmış bu grafik roman kâğıt üzerine mürekkeple çizilmiştir (Bkz. Görsel 64). Bu grafik roman internet tarayıcısı üzerinden ücretsiz olarak yayınlanmıştır. Herhangi bir ticari kaygı gütmeyen üretilen projede diasporaya dikkat çekilmiş ve proje sosyal sorumluluk işlevini yerine getirmiştir. Okuyucuların grafik romana ulaşabilmeleri için internet bağlantılarının olması ve cihazlarında herhangi bir internet tarayıcısı olması yeterlidir.



Görsel 64. Matt Huynh'un *The Boat* Grafik Romanını Çizerken Fotoğrafı Erişim: 23.12.2021
(<https://medium.com/dst-3880w-spring-2019-section-2/formal-analysis-of-the-boat-5ba222b8f0bf>)

Manuel ve otomatik kaydırma arasında bir seçenekle, okuyucular hikâyeyi kendi hızlarına göre okuyabilmektedir Aynı zamanda kontrolü bırakıp, anlatıyı tam olarak yaratıcıların istediği gibi deneyimleyebilmektedir. Etkileşim öğelerinin bu birlikteliği ve hikâyenin türetildiği kültürden etkilenme şekli, okuyucuya hikâyeyi deneyimleme hızı üzerinde verilen kontrol, *The Boat*'ı geleneksel bir filmde olabileceğinden daha etkili kılmaktadır. Bu grafik roman dijital olarak farklı katmanlar halinde çizilmediği için panellerin içinde herhangi bir animasyon bulunmamaktadır. Genel olarak sayfa görünümünü bot salınımı izlenimi verecek şekilde belirli eksenlerde sallama yoluyla paneller bir bütün olarak hareketlendirilmiştir (Bkz. Görsel 65).



Görsel 65. *The Boat* Grafik Romanından Ekran Görüntüsü Erişim: 23.12.2021

Matt Huynh, gerek çizim tekniği, gerek panelleme açısından, geleneksel grafik romanlara sadık kalmıştır. Hikâyenin gerilim ve dramasını tam olarak yansıtmak ve okuyucuyu anlatının geçtiği atmosferin içinde hissettirmek için arka planda, o anda yaşanan mekânı kullanmıştır. Genel ortam çiziminin üzerine hareketli yatay paneller koyularak detay akışları sağlanmıştır. Sayfaların genelinde panel dışına çıkan bir figür gözlemlenmemiştir. Bu sebeple eserde klasik grafik roman panellemesinin yapıldığı söylenebilir. Panel çizgilerinde cetvel gibi yardımcı bir materyal kullanılmaması esere doğal ve stilize bir görünüm kazandırmaktadır.

Okuyucuların kendini hikâyenin içinde hissedebilmeleri için çeşitli ses efektleri kullanılarak etkileşime destek verilmiştir. Surround sistemi ile oluşturulan ses efektleri özellikle kulaklık yardımıyla dinlendiğinde hikâye daha etkileyici bir hal almaktadır. Hem arka plan animasyonlarının hem de daha belirgin çizgi roman illüstrasyonlarının Asya'dan geldiği ilk bakışta anlaşılmaktadır. Pazar yerindeki konuşmalar gibi sesler de okuyucunun kendisini bu kültürün içinde hissetmesini sağlamaktadır. Vietnamca şarkıların söylenmesi, biraz farklı bir şekilde de olsa aynı şeyi başarmaktadır. Bunların her ikisi de okuyucunun bu kültürle daha fazla temas halinde hissetmesine ve Nam Le'nin bu insanlar ve yaşadıkları zorluklar hakkında anlattığı hikaâyeyle daha iyi duygudaşlık kurmasına yardımcı olmaktadır.

Bu eser kalın fırça ve “Sumi-e” mürekkepleme tekniği ile kâğıt üzerine yapılmıştır. İllüstrasyonların yapımında dijital herhangi bir yardımcı öge kullanılmamıştır. Fakat söz konusu grafik roman dijital uygulamalar ile animasyon haline getirilip, etkileşim becerisi ile donatılmıştır. Grafik romanı okuma esnasında eğer kişisel bilgisayar kullanılıyorsa, etkileşim fare donanımının orta kaydırma tekerleği kullanılarak sağlanmaktadır. Mobil cihazlarda ise cihazın dokunmatik ekranı ile ya da yardımcı bir fare donanımı ile kullanılabilir.

Tüm bu farklı unsurların birleşimi olmadan, bu anlatı, bu tür zorlukları ilk elden deneyimlememiş biri üzerinde aynı etkiyi yaratması düşünülemez. Çizim, müzik ve hikâyeyi kaydırmanın birleşimi, okuyucuyu üç farklı duyuyla meşgul etmektedir ve bu anlatıyı çok özel bir şekilde deneyimlemelerini sağlamaktadır. Bu sanat formlarına gömülü kültür, okuyucunun bu eseri ve üreticilerinin bu hikâyeyi anlatırken neyi başarmaya çalıştıklarını anlama yeteneğini geliştirmektedir.

4.BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI

Grafik romanları farklı kılan özelliklerden biri görsellerin şiirsel anlatımıdır. Sayfalarda verilen imgeler okuyucunun zihninde yer ettikten sonra anlatının bir kısmı okuyucunun kendi duygu ve tecrübeleriyle şekillenir. Her olguyu ve durumu çizmeye ve yazmaya gerek yoktur. Anlatılmak istenen duruma göre bazen yazı, bazen de çizgi fazla olabilmektedir. Bu etkiyi sinemada gerçek öğelerle izleyiciye geçirmek daha zordur. Animasyonda da hayal gücünün sınırı yoktur fakat bir saniye için birkaç kare izleneceğinden, yine her şey yaratıcının istediği gibi olacaktır. Bu konuyu Scott McCloud şu şekilde açıklamıştır;

Çizgi roman için, görsel sanatlar arasında en heyecan verici ve sınırsız olanıdır diyebiliriz. Ona göre, çizgi romanın anlatım dilinin gerçekçi bir anlatımdan karikatürize edilerek daha basit bir anlatım diline dönüşmesi, onun okuyucuyla özdeşleşmesini kolaylaştırmış ve verimli hale getirmiştir. Çizgi romanda kullanılan basit bir imaj, anlatım dilini güçlendirdiği gibi, aynı zamanda yeni bir görüş biçimini de oluşturur. Ayrıca açık bir dil yapısına sahip olduğu için, okuyucuya veya seyirciye apaçık bir anlam iletimi yaratmaktadır. Böylece verilmek istenen mesaj, fazlaca yoruma ihtiyaç duymadan iletilmektedir (McCloud, 1994, s. 117).

Geleneksel basılı grafik romanlarda duyguyu tam aktarabilmek için bazı eksiklikler vardır. İnsanların her duyusuna hitap etmediği için bazı anlatılar okuyucu tarafından hissedilmekte zorlanır. Bunun için etkileşimli grafik romanlar yapılmaya başlanmıştır. İletişimde önemli bir yer tutan etkileşim kavramı, dijital teknolojilerin gelişmesiyle grafik romanların da farklı bir yapıya dönüşmesine olanak vermiştir. Etkileşimli grafik roman türü için geliştirilen bu uygulama çalışması, anlatım biçimi oluşturulurken kullanılan öğelerin hikâyeye etki etmesini gözlemlemek amacıyla, dramatik yapısı sert bir konu ile yapılmıştır. Uygulama çalışması yapım sürecinde grafik roman genel yapısının dışına çıkmadan dijital ortamda yayınlama yöntemlerine dikkat edilmiştir. Etkileşim öğelerinin, senaryonun çarpıcılığının önüne geçmemesi için, okuyucu ile anlatı ilişkisinin bir bilgisayar oyunu gibi karmaşık olmasından kaçınılmıştır.

4.1. Hikâye Özeti

“Arayış”, Özgü’nün bir sabah evinde uyanması ile başlamaktadır. Rüyasında gördüğü bir kadına âşık olan Özgü çoklu kişilik bozukluğuna sahiptir. Gündüzleri erkek, geceleri kadın olarak yaşamaktadır. Özgü’nün erkek hali, kadın haline, kadın hali de erkek haline âşıktır. Fakat iki kimliği de bunun farkında değildir. Bu iki

kimlik kendi aralarında bir anlaşma yaparlar. Kim daha önce kendine doğru insanı bulursa, diğer kimlik hayatlarından çıkacaktır. Yani eğer erkek kimlik, gündüz kendisine seveceği bir kadın bulursa, bedenleri hayatlarına sadece erkek olarak devam edecektir. Aynısı kadın kimlik için de geçerlidir. Fakat iki kimlik de birbirine âşık olduğu için sadece gününbirlik ilişkiler ile günlerini geçirirler. Hayat Özgü için bu şekilde akıp giderken her kimliğin günlük yaşamı bir diğerini rahatsız eder. Özgü karakterinin iki farklı kişiliği de birbirlerinin yaşam tarzından belirli ölçüde rahatsız olmaktadır.

Bu şekilde birbirlerinden kaçmaya çalışan Özgü'nün iki farklı kimliği, bir süre sonra birbirlerine olan aşklarını göz ardı edememeye başlarlar. Bu farkındalık yavaşça kıskançlığa dönüşmektedir. Aslında aradıkları sevginin başka bir yerde olmayacağını fark etmeye başlarlar. Fakat iki kimlik de aynı anda aynı bedende olamayacaklarının farkındadır. Kıskançlık duygusu iyice artan kadın kimlik bir akşam bu sorunu çözmeye karar verir. Sabah olduğunda ve kimlik değişim zamanı geldiğinde erkek kimliğin başka bir kadınla olacağını düşünen kadın kimlik eline bir bıçak alır ve aynanın karşısına geçtikten sonra bıçağı kendine saplar. "Arayış" özünde narsist bir çoklu kişilik bozukluğu hikâyesidir.

4.2. Karakter Analizi

Uygulama çalışmasının hikâyesi iki karakter üzerinden anlatılmaktadır. Anlatıda yardımcı karakter ve figüran bulunmamaktadır. Karakter yapısı açısından tek karakteri ikiye bölerek kurgulanmış hikâyede öne çıkan özellik, karakterin demografik durumu, eğitim geçmişi ve fiziksel yapısının aynı olmasıdır. Aynı bedende farklı çevrelere sahip olan karakterin geçmişi hikâyede anlatılmamıştır. Bunun sebebi okuyucunun kendi donanımı ve tecrübelerine göre, kendi altyapısını oluşturmasının istenmesidir. Karakterin, hikâyenin başlangıcından önce yaşadıkları, çocukluk sarsıntıları, ani kayıplar, doğuştan gelen zihinsel bozukluk ve bunun gibi birçok unsur olabilir. Okuyucu bu konuları kendi içinde tartışabilmelidir.

Özgü: Gündüz erkek gece kadın olmaktadır. Karakterin ismi iki cinsiyet içinde de kullanılabildiğinden, ismini değiştirme ihtiyacı hissetmez. İki kimliğinde de eğlenceye düşkündür.

Erkek Kimlik: Düzenli ve titiz bir yapıya sahiptir. Ciddi ve ağırbaşlı bir kişiliğe sahiptir. Öz bakımına özen göstermektedir. Hikâyede anlatılmamasına karşın,

mesleği mimarlıktır. Sosyal bir yapıda değildir fakat asosyallikten daha az etkilenmek için gündüzleri evin dışında vakit geçirmeye çalışır.

Kadın Kimlik: Erkek kimliğe zıt bir karaktere sahiptir. Dağınık ve pasaklıdır. Bu sebeple erkeğin duş aldığını görürüz. Aynı zamanda fevri olan bu karakter sona giden kararı da vermektedir. Kadın Özgü sosyal, cinsel isteklerinin farkında fakat ötekileştirilen bir trans birey olarak yaşamaktadır. Bu sebeple sevgiyi dışarıda bulamayacağının farkına vararak aynı bedendeki erkek kimliğe âşık olmuştur.

4.3. Senaryo

Gündüz olduğu için Özgü erkek kimliğindedir. Metinler karakterin konuşmasıdır fakat anlatıcı seslendirmesidir. Bu sebeple düşünce balonları kullanılacaktır.

Özgü'yü sabah erkek haliyle yatakta yan yatarken görürüz. Gözlerini açmakta zorlanmaktadır.

Yatağımdan kalkmamak için direniyordum. Giderek ağır gelmeye başlayan alkol yorgunluğu tarafından yine hapsedilmiştim. Uyumak istiyordum ancak yapamazdım. Zaman çok kıymetliydi, tek bir hayata iki insan sığdırmaya çalışıyordum.

Panel.2

Özgü yataktan doğrulur. Yakın plan görürüz.

Bugün Cumartesi'ydi, mutluluğu yakalamak için dışarı çıkmalıyım.

Panel.3

Yakın planda Özgü'nün vücudunu üstten görürüz. İç çamaşırını hafif aralayarak bakmaktadır.

Vücudumda bir ıslaklık ve yoğun bir koku hissettim.

Panel.4

Özgü yataktan kalmıştır. Üzerine bir şeyler giymektedir. Dağınık kirli sepetini de görürüz.

Vücudumu temizlemeli, kirlerden arındırmalıyım. Dün gece uykumda yaşadığım ama hatırlamadığım küçük maceranın izlerini yok etmeliydim.

Evin pisliğini hep ben topluyordum. Bir kadının yapması gereken işleri yapıyor, bir erkeğin sorumluluklarını üstleniyordum. Bu evde iki farklı kişi yaşıyordu, belki de işleri paylaşmanın zamanı gelmişti.

Panel.5

Özgün duş almaktadır. Arkadan görünür ve tedirginliğin hissedilmesi için göz ucuyla arkasına bakmaktadır.

Vücudumun titremesine neden olan su öylesine soğuktu ki o meşhur korku filmindeki kadın gibi savunmasız hissediyordum kendimi. Duştan hemen çıkmak istedim ama yapamazdım, çünkü erkektim ve kaçmamalıydım.

Panel.6

Duş sahnesi devam etmektedir. Bu panelde Özgü'yü üstten görürüz ve düşen su damlaları perspektif çizgileriyle alan derinliği oluşturmaktadır.

Düne dair hafızamda fazla detay yoktu. Gece boyunca dışarıda olan bedenim alkol ile zehirlemiş olmalıydı.

Eve dönüşümü değil ama yatağa uzanışımı net bir şekilde anımsıyordum.

Panel.7

Özgü banyo dolabının önünde aynada kendisine bakıyordur. Kamera arka çaprazdan özgünün aynadaki yansımasını görmektedir. Özgünün elindeki havluya gecedan kalma makyaj bulaşmıştır.

Duvarda asılı olan havluyu alarak kurulanmaya başladım. Tıpkı o, adı neydi Alice Cooper gibi olmuştum.

Panel.8

Yakın planda, Özgü'nün tebessüm eden yüzünü görürüz.

Önce güldüm bu duruma, sonra sinirlendim kendi sorumsuzluğuma. Gecedan hiçbir şey kalamazdı gündüze. Aynı beden gece kadinken,

gündüz erkek olmalıydı. En temel ve basit kuraldı. Yıllardır hiç bozulmayan! Ancak yorulmaya başlamıştım.

Panel.9

Özgü banyodaki aynalı dolabın kapağını açar. İçinde parfüm şişeleri ve losyonlar vardır. Görüntü yakın plandır ve Özgü'nün sadece eli görünmektedir.

Kadınlara özgü ne varsa her şeyi temizlemeliydim. Gündüz bana ait olmalıydı ve eşimi bulmak için dışarı çıkmalıydim.

Panel.10

Özgü kurulanarak banyodan dışarı çıkmaktadır.

Dün gece bir kuralı çiğnenmişti. Karanlık bastığında peruğunu takabilir, kendi arayışı için dışarı çıkabilirdi.

Panel.11

Özgüyü arkasından görürüz. Kurulanmaya devam etmektedir. Erkeksi vücudu adeta bir kadını anımsatmaktadır.

Eve döndüğünde dantelli kırmızı iç çamaşırlarından, yüzündeki makyajdan, her şeyden arındırmalıydı bedenimi.

Panel.12

Özgü tıraş olmaktadır. Yakın plan olarak yan görünümde, yüzünde biraz tıraş köpüğü vardır.

Bu sabah az da olsa seçilebiliyordu sakallarım.

Panel.13

Dış mekân. Özgü geniş apartmanların olduğu geniş bir caddede yürürken yanından geçen güzel bir kıza arkasını dönerek bakar.

Yeni bir kız düşüncesi dün geceyi anımsamama neden oldu birden. Yine O dışarı çıkmıştı ve tek başına dönmüştü. Buraya kadar her şey olması gerektiği gibiydi.

Panel.14

Sarışın, düz saçlı ve seksi iç çamaşırly bir kadını büst görünümde izleriz.

Bundan sonrası farklıydı. Rüyamda bir kadın görmüştüm. Sarı saçlarıyla, ince dudaklarıyla, kan kırmızısı çamaşırlarıyla canlı ve diri...

Panel 15.

Aynı kadını boydan görürüz. Rüya olduğu için mekâna gerek yoktur.

Gerçek hayatta karşıma çıkmayan güzel bir kadın ilk kez zihnime girmişti. Güzelliği ise kendimden geçmeme neden olmuştu. Sabah yaşananların sebebini daha iyi anlıyorum şimdi.

Panel.16

Özgü yatakta çıplak şekilde oturmaktadır. Ellerini arkaya dayamış ve düşüncelidir.

Yıllardır olduğu gibi bugün de dışarı çıkıp, kalabalık bir yerde kahvaltımı yapmalı, büyük alışveriş merkezlerinde dolaşmalıydım.

Ve o özel kişinin karşıma çıkmasını beklemeliydim.

Panel.17

Özgü'nün yüzünün yarısı görünür. İfadesi biraz şaşkın, biraz mutludur.

Ama bir saniye! Kırmızı kadın vardı artık. Belki de dışarı çıkmama gerek yoktu. Evde kalıp uyumaya çalışacak, onu tekrar görecektim...

Akşam olmuştur. Özgü kadın formundadır.

Panel.18

Akşam olmuştur. İstanbul silueti görünmektedir.

Panel.19

Özgü, kadın kimliğine henüz dönüşmemiş ama zihinsel olarak geçiş yapmıştır. Özgü'yü odanın içinde gezinirken, hazırlık yaparken görürüz. Buna hemen bir son vermeliydim. Sorumsuzluklarından bıkmıştım artık.

Panel.20

Yakın planda Özgü'yü iç çamaşırını giyerken görürüz.

Ortalık çok dağınıktı ve bu pisliği ben toplayacak değildim. Evin ve bu bedenin gerçek sahibi o ise bazı sorumlulukları almak zorundaydı.

Bu da ne? Bir de kendisine erkek mi diyor?

Panel.21

Özgü şaşırılmış şekilde elini çenesine götürmüştür. Ayakta kadın iç çamaşırlarıyla duruyordur.

Yoksa dışarı çıkmamış mıydı bugün? Arayışı için sadece hafta sonları vardı. Evde kalmış olamazdı.

Panel.22

Özgü gündüzden kalma kısa sakalları tekrar kesmektedir. Erkek kimlik zaten tıraş olduğu için bu panelde tıraş köpüğü yoktur.

Diğer günler çalışmak zorundaydı. Nasıl da kandırmıştım gündüzleri çalışması için. Kuralları hep o koyardı ama yeterince akıllı değildi.

Panel.23

Tıraş sahnesi devam etmektedir. Yüz ifadesi bir şeyi yeni hatırlamış gibi şaşkındır.

Kurallar. Evet, yenileri vardı. “O gündüzleri dışarı çıkmayacak, BEN ise geceleri fazla içmeyecektim.” Yoksa... Arayışı sona mı ermişti!

Anlaşmanın ilk kuralı: “Önce bulan kazanır”

Panel.24

Özgü kafasında peruk bonesi ile makyaj yapmaktadır. Yanında peruğu da görürüz.

Hemen hazırlanmalı ve dışarı çıkmalıydım.

Panel.25

Özgü’yü dışarıda yürürken görürüz.

Daha ilk günden kuralı bozmuştum. Fazla alkol yok diyordu, ancak sınırını belirlememişti. Onun da alkole ihtiyacı vardı.

Ne de olsa karanlık arzularının bir yansımasıydım.

Panel.26

Özgü yatakta bir erkekler ilişkiye girmektedir. Erkek üsttedir ve Özgü’nün yüz ifadesinden çok zevk aldığını anlarız.

Eğleniyor, erkeklerle flört ediyordum. İstedğim erkeği elde edebiliyordum, ama her kadına ulaşamazdım o. Kadınlar daha şanslıydı bu konuda. Yaşamın kaynağı bizdik.

Panel.27

Yatak sahnesi devam etmektedir. Özgü'nün yüzünü daha net görmekteyiz.

Farklıydık ikimiz. O mantıklı olmaya çalışan, ben daha hızlı yaşayan; o kuralları koyan, ben kendi kuralları olan; o kadın arayan ben ise onun gibi birini arayan...

Ama kabul etmem gerek, ortak noktamız da vardı. İkimiz de aşkımızı eve getirecek kadar ilerleyemiyorduk.

Panel.28

Özgü'yü kadın haliyle aynanın karşısında otururken görürüz. Geceyi sonlandırmış ve evine gelmiştir. Çıplak halde kendisine bakıyordur.

Peruğumdan sıyrılmayı, yüzümdeki boyları temizlememi söylüyordu kuralları. Ertesi güne dinlenmiş bir beden istiyordu. Ancak istediğini alamayacaktı. Sabahın ilk ışıklarına kadar onu bekleyecek, karşılaştığımızda ise kadınlığımı bırakmayacaktım...

Panel.29

Bu panelde Özgü aynadaki yansımasına yaklaşmıştır ve kendi yüzüne bakıyordur.

Ama tatmin olur muydum bu durumdan? Belki de bu yüzden ihtiyaç duyuyordum ona.

Dışarıda ararken aslında evde miydi aşkım? Aynı bedeni paylaştığım diğer yanım mıydı yoksa!

Panel.30

Özgü'nün yüzünü yarı erkek hali, yarı kadın hali olarak yakın planda görürüz.

Ondan nefret ediyordum. Aynı zamanda arzuluyordum

Panel.31

Özgü odada aynanın karşısında oturuyordur. Bu panelde farklı bir açıdan görebiliriz.

O ise aradığını bulmuştu. Ucuz bir fahişeye rüyalarında da olsa
kavuşmuştu.

Panel.32

Özgü aynanın karşısında masaya dayanırken aynaya iyice yaklaşmıştır. Aynanın önündeki masada hiçbir şey kalmamıştır. Bu sefer aynadaki yansımayı erkek Özgü olarak görmekteyiz. Özgü ayağa kalkarken bütün objeleri dağıtmıştır. Bu olayı panelde göstermeyeceğiz.

Hâlbuki her gecenin sonunda onu arzuldım, ama bir kere bile olsa
beni istememişti.

Panel.33

Kadını eli yüzünde görürüz. Yatay panelde yakın planda gözleri
görünür.

Sabahın ilk ışığıyla birlikte de beni reddedecek, fahişesiyle birlikte
olacaktı...

Panel.34

Yakın plan yüz sahnesi devam etmektedir. Özgü bu panelde mutfağa doğru
bakmaktadır. Mutfak görünmez fakat göz hareketiyle başka bir odaya baktığı
bellidir.

Ama bunu kabullenemez, kaybetmeye tahammül edemezdim.

Bir şeyler yapmalıydım!

Panel.35

Yakın planda Özgü'nün elinde bıçak görünmektedir. Hızlıca yürüdüğü bellidir.

Daha fazla arayışa çıkmayacak, geceleri dahi evde kalacak; tüm
benliğimle ona ait olacaktım.

Balon.2

Ama o, aramıza giren diğer yüz, kaybolmalı. Mutluğumuza engel olacak
ne var ise yok olmalı.

Panel.36

Final panelidir. Özgü'nün kadın hali aldığı bıçağı kendi boğazına saplar. Özgü'nün içinden hem erkek hali hem kadın hali çıkar.

İşte, bak! Aynadaki o yüz yine belirdi. Sarı saçlarıyla, kırmızı dudaklarıyla karşımda duruyor ve gülümsüyor. Tıpkı bana benziyor. Onun boğazını keseceğim ve arayışımız bitecek...

SON.

4.4. “Arayış” Etkileşimli Grafik Romanı’nın Analizi

Arayış isimli etkileşimli grafik roman Fatih Danacı’nın aynı adlı öyküsünden uyarlanmıştır. Hikâye trans bireylerin toplum içinde ötekileştirilmesinden yola çıkarak kurgulanmıştır. Sosyal yaşamda zorluk çeken “Özgü” karakteri üzerinde iki karakter oluşturulmuş, günlük yaşamda dışlanmaktan korkarak erkek olarak yaşayıp özel hayatında kadına dönüşen kişinin, bu karmaşada ulaştığı hazin son ile durumun önemi vurgulanmıştır.

Etkileşimli grafik romanın amacı daha önce de bahsedildiği gibi grafik romanın genel biçimini bozmadan, dijital ortamda etkileşim sağlayarak, ilgi çekici bir hikâye anlatımı yaratmaktır. Günümüz dijital ortam yetkinliklerine göre bu uygulama oyun formatında etkileşimli hale getirilebilmektedir. Oyun formatında etkileşimli grafik roman yayınlamak için işletim sistemlerinin kendi oyun marketlerinden ürün indirilebilmektedir. Bu yayınlama yöntemi hem üretici hem de tüketici için maliyetli olacaktır. Üretici yayın ücreti ödemektedir. Tüketici de ya uygulamayı satın alacak ya da içerikte reklam izlemek zorunda kalacaktır. Bu uygulama çalışmasında bu olumsuz sebeplerden dolayı maliyeti en az olan internet tarayıcısı üzerinde yayınlama yöntemine gidilmiştir. İnternete bağlı bir bilgisayar üzerinde, internet tarayıcısına uygulama linki yazılarak grafik romana kolayca erişilebilecektir. Aynı zamanda öykünün, bir oyun gibi karmaşık hale getirilmeden kolayca okunabilmesi için, etkileşim öğeleri sadeleştirilmiştir.

“Arayış” bir dram hikâyesi olduğu için panel içi animasyonlara ihtiyaç duyulmamıştır. Hareket olarak paneller arasında geçiş yapılırken kaydırma işlemi uygulanmıştır. 35 panelden oluşan hikâyede, paneller arası geçişi sağlayan düğmelere de hareket verilmiştir. Aynı zamanda ileri ve geri düğmelerinin grafik

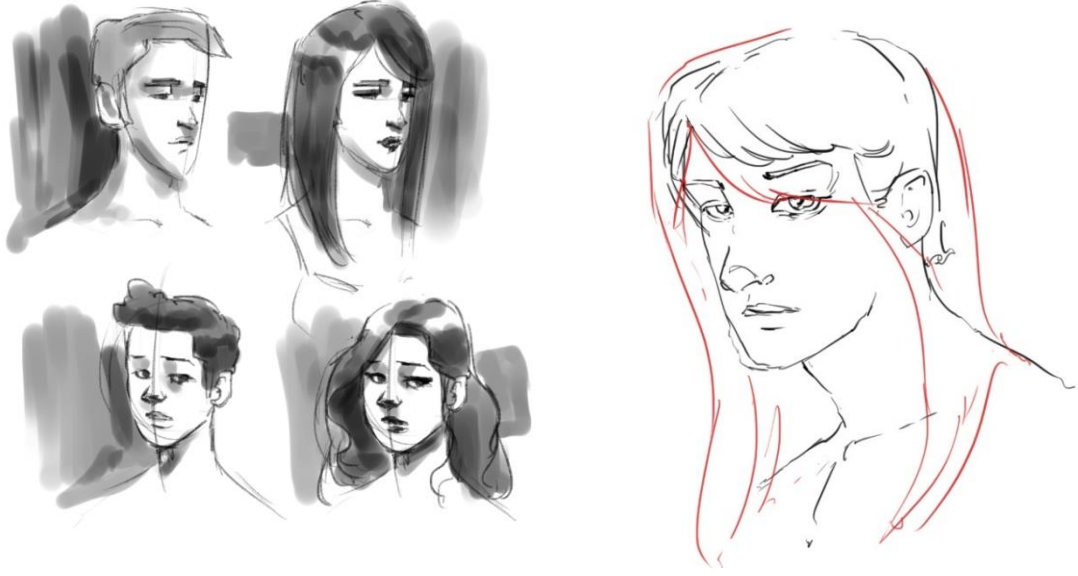
romanın genel görüntüsüyle karışmaması için, etkileşim düğmeleri için sarı renk tercih edilmiştir. Düğmelerin kullanılmaması durumunda, fare donanımının sol düğmesine basılı tutularak, kaydırma yöntemiyle paneller arasında gezinti yapılabilir.

Zaman ve mekân algısıyla karmaşık olan bu hikâyede, aynı karmaşa panellerin en-boy oranlarıyla hissettirmeye çalışılmıştır. Bir karakterin iç dünyası ile ilgilenen öyküde, jest ve mimiklerin ön planda olduğu paneller kullanılmıştır. Panelin içinde anlatılan duruma göre yatay, dikey ve kare olarak bütün panel çeşitlerine, bu grafik romanda rastlanmaktadır.

Bütün diyaloglar karakterin kendi içinde olduğu için karakter seslendirmesi yapılmamıştır. Anlatım metinleri yazılı olarak panellerin için koyulduğu için dış ses okuması da kullanılmamıştır. “Arayış” etkileşimli grafik romanının okunması boyunca Sony Music’ in yapımcılığını üstlendiği Cem Adrian’ın bestesi olan “Herkes Gider mi?” şarkısı, uygulamanın arka planında okuyucuya eşlik etmektedir.

Bu çalışmanın yapımında üç farklı dijital alan kullanılmıştır. Görsellerin oluşturulması için “android” işletim sistemli bir tablet üzerinde “Infinite Painter” uygulaması kullanılmıştır. Panellere yazıların yerleştirilmesi Adobe Photoshop uygulamasında yapılmıştır. Ayrıca tipografinin özgün olması için, tipografi çizerin el yazısından oluşturulmuştur. Çalışmanın etkileşimli olarak deneyimlenebilmesi için animasyonlarda Adobe After Effects ve Adobe Premiere uygulamaları kullanılmıştır. Çalışmanın internet ağına yerleştirilmesi için bir sunucu üzerinde internet sayfası satın alınmış, bu internet sayfası üzerinde “html5” yazılım sistemi ile grafik romanın etkileşimi sağlanmıştır.

Hikâyenin anlatımına uygun olabilmesi için çizimlerin genel atmosferinde karanlık bir tema kullanılmıştır. Anlatım karakter odaklı bir monologdan oluştuğu için çizimlerde mekândan çok portreler öne çıkarılmıştır. Bu sebeple sayfa çizimlerine başlamadan önce karakter eskizleri oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 66).



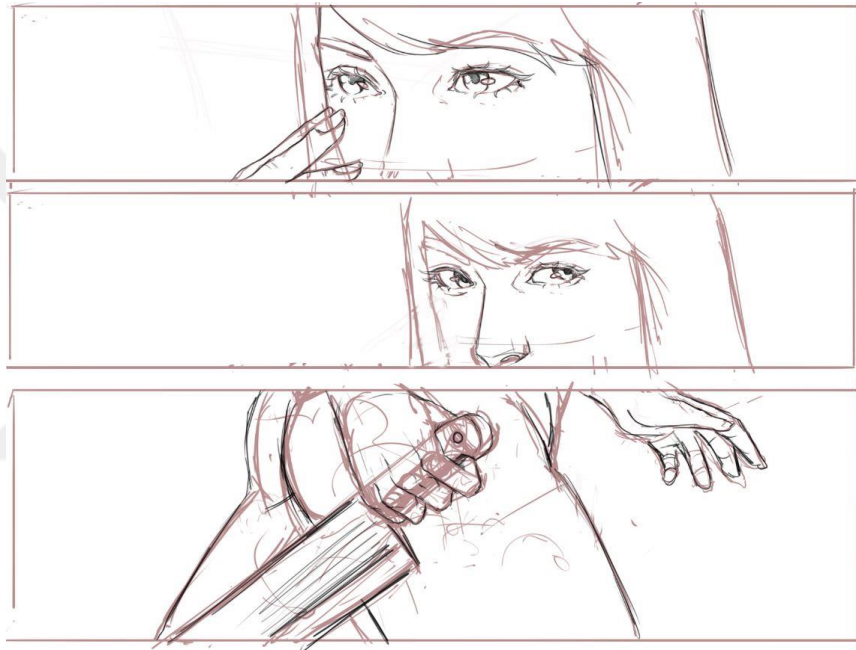
Görsel 66. Karakter Tasarım Eskizleri

Karakterin oluşturulma aşamasında, aynı kişi iki farklı cinsiyet görünümünde de kullanılacağı için, portre, önce erkek olarak çizilip kopyalandıktan sonra aynı yüz üzerinde saç ve kirpik yapısı değiştirilerek kadına dönüştürülmeye çalışılmıştır. Bu çalışmayla birlikte karakter, mimikleriyle tekrar oluşturulmuştur. Yüz ifadeleri ve duruşların çizimi aşamasında ilk çizilen eskizlerin yerine daha karakteristik bir yüz çizilerek, anlatıdaki karamsarlığı vurgulayacak bir stilizasyona gidilmiştir (Bkz. Görsel 67).



Görsel 67. Karakter Mimik ve Duruş Eskizleri

Karakter tasarım aşamasında karar kılındıktan sonra panel eskizleri yapılmaya başlanmıştır. Grafik romanın senaryosu yeterince açık ve anlaşılır yazıldığı için, panellerin çizilmesinde farklı denemeler yapmaya gerek duyulmamıştır. Çizilen paneller, kamera yardımıyla çekilen film sahneleri gibi düşünülmüştür. Durumun, karakterin yüz ifadesi ile verilmesinin istendiği zaman yakın plan çizimler yapılmıştır. Kimi sahnelerde mekândan söz edildiği için o sahneler geniş açı kamerayla çekilmiş gibi, geniş planda çizilmiştir. Okuyucuyu detayla oyalamamak için sadece kompozisyonda gerekli olan detaylara yer verilmiştir. Öyküdeki karakterin kendisiyle yüzleşme sahnelerinde de ayna metaforu kullanılmıştır.

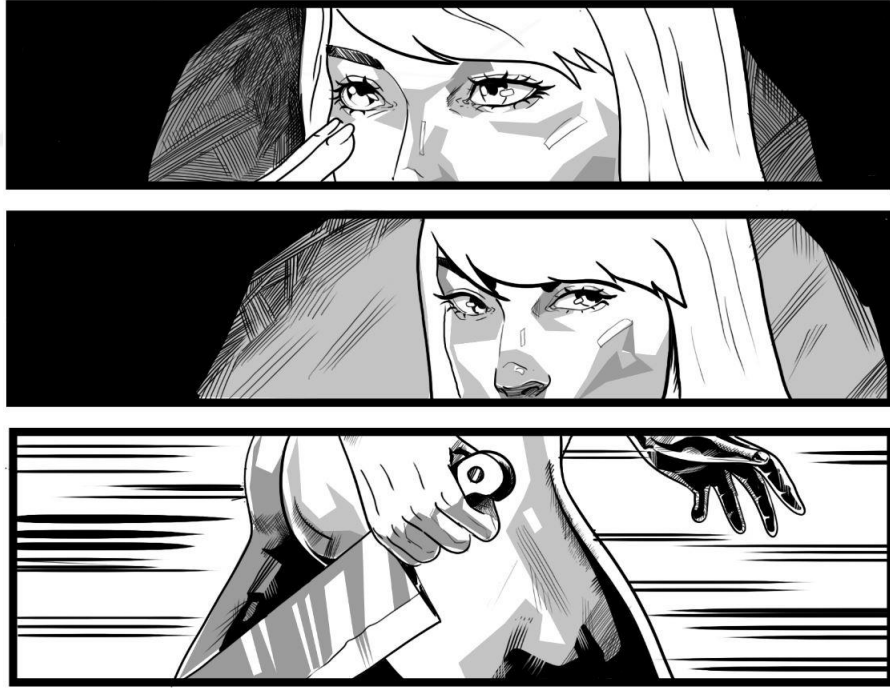


Görsel 68. Arayış Grafik Romanından Panel Eskizi

Grafik romanın panel eskizleri yapıldıktan sonra mürekkepleme aşamasına geçilmiştir. Çizimler dijital ortamda yapıldığı için mürekkep işlemi de dijital olarak yapılmıştır. Adobe Photoshop programı üzerindeki “Kylie Ultimate Inking Thick’n Thin” fırçasının kullanıldığı mürekkepleme işleminde, çizgi ağırlığını belirlemede grafik tablet kaleminin baskı hassasiyeti uygulanmıştır (Bkz. Görsel 69). Mürekkepleme işlemi bittikten sonra çizimlerin boyutlandırılabilmesi için gölgelendirme işlemine geçilmiştir. Bu aşamada iki farklı gri ton tercih edilmiştir. Anlatımın sertliğine ve çarpıcılığına uygun olması için gölge tonları kenarları keskin bloklar halinde düzenlenmiştir (Bkz. Görsel 70). İlk bakışta çarpıcılığını koruması adına yazar ve çizir ortak kararıyla, bu uygulamaların sonrasında çizimlere renk eklenmemiştir.



Görsel 69. Arayış Grafik Romanı Panel Mürekkepleme İşlemi



Görsel 70. Arayış Grafik Romanı Gölgeleme Örneği

Arayış grafik romanının kapak çalışması, panellerin çizilmesi sonrasına bırakılmıştır. Grafik romanın tamamlandıktan sonra oluşturacağı izlenime göre kapağın çizilmesine karar verilmiştir. Kapak çizimi okuyucuyu ilk karşılayacak görsel niteliği taşıdığından, anlatıda vereceği hissiyatı özetlemesi için bir portre

kullanılmıştır. Karakterin duygu durumunu yansıtmayı amacıyla yarı erkek, yarı kadın görünümünde olan bir yüz çizimi tercih edilmiştir. Kapak görselinde kullanılan tipografi, illüstratif tarzda el ile çizilmiştir. Tipografide akışkan bir maddeden yazılmış hissi veren uygulama ile karakterin eriyen hayatı simgelenmektedir (Bkz. Görsel 71). Grafik romanın her yönüyle özgün olması açısından, içerisindeki panellerde kullanılan yazı fontu çizirin el yazısı ile oluşturulmuştur. Metinlerde küçük ve büyük harfler tümce düzeninde biçimlendirilmiştir.



Görsel 71. Arayış Grafik Romanının Kapak Görseli

Grafik roman görsel olarak hazırlandıktan sonra çizilen paneller bir internet sitesine, paneller arası geçiş animasyonları eklenerek yüklenmiş ve etkileşimli hale getirilmiştir. Okunan panelin öne çıkarılması amacıyla önünde ve arkasında yer alan paneller kaydırma sırasında küçülmektedir ve okunan panel ortada, diğerlerinden büyük şekilde yer almaktadır. Paneller arasında geçiş sağlayabilmek için ileri ve geri düğmeleri eklenmiştir. Çalışmanın renk paleti siyah, beyaz ve gri tonlardan oluşmaktadır (Bkz. Görsel 72). Çalışmanın okuma bölümüyle karışmaması için ileri ve geri düğmeleri sarı renkte yapılmıştır.



Görsel 72 Arayış Etkileşimli Grafik Romanı Sayfa Görüntüsü

Grafik romanı okuyan kişiye duyma yoluyla bir algı yaratmak için internet sayfasının açılmasından itibaren müzik eklenmiş ve bunun bir zorunda bırakma olduğu düşünülerek “sesi kapat” düğmesi eklenmiştir. Bu düğmeyle aynı zamanda etkileşim öğesi de artmıştır. Esere <http://efecansezer.webterzi.com/> linkinden ulaşılabilir.

SONUÇ

İnsanlık tarihinin en başlarından beri süregelen anlatma isteği, farklı formlarda göz önüne çıkmıştır. Bulunmuş en erken medeniyet olan Göbeklitepe'deki kült yapıların üzerindeki hayvan kabartmalarına kadar dayanan bir anlatma ve anlatılmak isteneni kaydetme çabası, görsel sanatları oluşturmuştur. Yazı ve müzik de bu anlatı teknikleri arasında yer almaktadır. İnsanların yorumlama kabiliyetleri, anlatıyı her zaman çeşitlendirmiştir. Günümüze gelindiğinde, görülen, duyulan ve tecrübe edilen her şeyin, bu kaydedilebilir anlatım tekniklerinin birbiriyle hem iç içe girerek hem de birleşip yeni bir form oluşturarak geliştiği görülmektedir. Görsel sanatlarda resim, heykel, baskı ve benzeri teknikler yazı, ses hareket teknolojileri geliştikçe, birlikte yeni yapılar ortaya çıkarmıştır. Her disiplin bir diğerinden etkilenmiş ve bir kısmını içine almış, anlatının, mesajın iletileceği kişi veya kitleye en kapsamlı şekilde ulaşması için çaba göstermiştir.

Etkileşimli grafik romanların ortaya çıkmasında da diğer disiplinlerden etkilenmenin bir sonucu görülmektedir. Geçmiş kısa bir tarihsel sürece dayanan grafik romanlar görsel ve yazılı anlatımın kademeli olarak gelişmesiyle oluşturulmuştur. Bu tez çalışmasında, söz edilen anlatım biçimlerinin birbirlerini etkileme biçimleri ele alınmıştır. Çalışmaya göre önce karikatür oluşmuş, karikatürlere yazı eklenmiş, çizgiden oluşan çerçeve ile panel oluşturulmuş, paneller akış sırasına göre bir sayfaya yerleştirilmiştir. Aynı sıralama çizgi romanlarda da olmasına karşın, grafik romanlar anlatım biçimi sayesinde çizgi romanlardan ayrı olarak sınıflandırılmayı başarmıştır.

Tez çalışmasında, etkileşimli grafik roman kavramı, hikâye anlatım biçimi bağlamında ele alınmıştır. İnceleme sürecinde ilk olarak insanların varoluşlarından beri yaşadıkları olayları, tecrübelerine bağlı olarak başka insanlara aktarma amacıyla tercih ettiği anlatım yöntemleri ele alınmıştır. Resimleme eylemi yazının bulunuşundan önce keşfedildiği için ilk olarak “görsel hikâye anlatımı” üzerinde araştırma yapılmıştır. Sonrasında diğer anlatım biçimleri ele alınarak, anlatıyı kuvvetlendirecek diğer disiplinler ile ilişkisi incelenmiştir. Geçmişten günümüze gelişerek ilerleyen anlatım biçimlerinin son olarak etkileşimli grafik roman haline gelmesi, çalışmamızın yapısal temellerini oluşturmuştur.

Bu tez çalışmasında hala kesinlik kazanmamış olan “grafik roman” ve “çizgi roman” ayrımına da değinilmiştir. Bu iki kavram arasındaki en önemli ayrım çalışmada da belirtildiği gibi çizgi romanların başı ve sonu keskin olarak belirlenmiş bir sonunun bulunmamasıdır. Bunun yanında grafik romanlar edebi romanlar gibi giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşmaktadır. Fakat grafik romanların doğrusal bir zaman anlatısına sahip olması şart değildir. Zaman akışı kronolojik sırayla ilerlerken hikâye içerisinde geçmiş zamandan kesitler de verilebilmektedir. Bu sebeple anlatının ilgi çekici bir akışa ulaşması için uygulama çalışmasında doğrusal zaman eğrisinde olmayan, dramatik yapısı güçlü bir eser tercih edilmiştir. Uygulama çalışmasına başlamadan önce, farklı ortamlarda yayınlanmış ve eleştirmenler tarafından beğenildiği düşünülen örnekler incelenmiştir. İncelenen örneklerin uygulama çalışması için seçilen hikâyeye uygun yapım tekniklerinden esinlenilerek, “Arayış” etkileşimli grafik romanı son haline getirilmiştir. Uygulama çalışmasının, bütün sanatsal ve biçimsel yönleriyle çarpıcı olmasına gayret edilmiştir. Bu sebeple keskin çizgilerden faydalanılmış, sert geçişleri olan anlatıya uygun olarak siyah-beyaz karışıklığı kullanılmış, dramatik yapıdan uzaklaşmamak için ise gri tonlamalar hikâyenin yumuşatılması için kullanılmıştır. Elde edilen eserin bütünüyle özgün olması için kapakta ve içerikte kullanılan metinler çizerin el yazısıyla yapılmıştır. Bu yöntem grafik roman geleneğindeki kaligrafi çalışmasına uygun olarak yapılmaya çalışılmıştır. Grafik romanların ruhunu yansıtması amacıyla çizimlerin dijital yapılmasına karşın, geleneksel yöntemlerle aynı çerçevede hazırlanmış ve bu sayede disiplinler arası bir grafik roman yaratılmıştır. Geleneksel grafik romanların aksine panellerin tek tek bölünmesiyle, okuyucu gözünün diğer panelleri istemeden, sırasız okumasının önüne geçilmeye çalışılmıştır. Grafik roman panellerini değiştirebilmek için ileri ve geri düğmeleri kullanılmış ve grafik romanın aksine renkli olarak gösterilmiştir.

Etkileşimli grafik romanlar için teknolojinin önemi son derece büyüktür. Konunun en önemli kısmı okuyucuların da anlatının bir parçası olmasıdır. Etkileşim için basılı yayınlarda da çeşitli teknikler denenmiştir. Bunlardan öne çıkanı akışı değiştirilebilen öykülerdir. Genellikle çocuk kitaplarında bu uygulamaya rastlanabilmektedir. Bu biçimdeki anlatılarda, hikâyeye birden fazla akış yazılır ve okurun tercihiye göre hikâyeye farklı bölümlerden başlanabilir. Dijital teknolojilerin gelişmesi ile grafik romanlara bilgisayar ve cep telefonu gibi çeşitli elektronik cihazlar yardımıyla, farklı biçimlerde etkileşim sağlanabilmektedir. Bu tez

alışmasının uygulama bölümünde etkileşim sağlamak amacıyla maliyeti az olan ortam seçilmiş ve yapılan uygulama internet tarayıcıları tarafından görüntülenebilen bir internet sitesinde yayınlanmıştır. Okuyucunun etkileşim öğelerini rahatça bulabilmesi için bu şekilde bir renk düzenlemesine gidilmiştir. Yapılan uygulama bir grafik roman olduğu için okuyucuyu yoracak fazla etkileşim öğesinden kaçınılmıştır. Daha fazla kullanılacak etkileşim öğesinin, okuyucuya yardımcı olmak yerine, okuyucunun hikayenin ruhundan çıkıp uygulama ile bir rekabete gireceğı ve bunun sonucunda istenilen okuma veriminin sağlanamayacağı değerlendirilmiştir. Söz konusu grafik romanda etkileşimi sağlamak amacıyla hikâyenin duygusunu yansıtacak bir şarkı seçilmiştir. Bu uygulama okuyucunun görsel algısını destekleyecek olan işitsel algının da uyarılması sağlanmıştır. Etkileşim öğesi olarak tüketicinin, okuma zamanını kendisinin kontrol edebilmesi için, fare donanımını kullanarak paneller arasında gezinebilmesi sağlanmıştır. Kullanılan bu yöntemler grafik romandaki anlatım biçiminin geliştirilerek, okuyucunun algılarına tam olarak erişebilmek ve anlatının karşı tarafa hem teknik hem de duygusal anlamda iletilmesi için gerekli görülmüştür.

KAYNAKLAR

- Andaç, F. (2008). *Öyküyü Yazmak Öyküyü Düşünmek*. İstanbul: Doruk Yayımcılık.
- Andrew Sears, J. A. (2007). *The Human-Computer Interaction Handbook*. Boca Raton: CRC Press.
- Ayer, M. (2014). Interactive Graphic Novels: A Hybrid Advertising Technique. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 42-50.
- Bardakçı, M. (2010, Ağustos 17). İşte Asırlık Türk Picassosu: Üstad Muhammed Siyahkalem. *Habertürk Gazetesi*, s. 12.
- Bezci, Ş. (2015). Maus: Grafik Roman ve Edebiyat. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 251-270.
- Borden, D., Duijens, F., & Smith, A. (2011). *Film*. İstanbul: NTV Yayınları.
- Brown, H., & Wm.H., W. (1891). *History Of Ancient Art*. Boston: A. Mudge & Son.
- Budge, E. A. (2020, 12 05). *Gutenberg E-Book Project*. Project Gutenberg: <https://www.gutenberg.org/files/7145/7145-h/7145-h.htm> adresinden alındı
- Cantek, L. (1996). *Türkiye’de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cebu, F. (2016, Nisan 20). *The Importance of Sound Design in Film*. Nisan 25, 2021 tarihinde Film And Media Arts International Academy: <http://www.filmmediaarts.com/blog/the-importance-of-sound-design-in-film/> adresinden alındı
- Danacı, F. (2012, 07 02). *On Paralık Romanlara Fantastik Bir Bakış*. Şubat 24, 2021 tarihinde Sabit Fikir: <http://www.sabitfikir.com/dosyalar/paralik-romanlara-fantastik-bir-bakis> adresinden alındı
- Danacı, F. (2016). Milli Bir Kahraman: Tarkan. B. Acar içinde, *Türk Sinemasında 100 Unutulmaz Karakter* (s. 50-62). İstanbul: Edebi Şeyler Yayınevi.

- Daniels, E. (2017, Temmuz 21). *Upgrade Soul*. Nisan 02, 2022 tarihinde Ezraclaytan Daniels: <http://www.ezracdaniels.com/#/upgradesoul/> adresinden alındı
- Denning, S. (2005). *The Leader's Guide to Storytelling*. San Francisco: Josey&Bas.
- Eisner, W. (2017). *A Contract with God: And Other Tenement Stories (The Will Eisner Library): And Other Tenement*. New York: W. W. Norton & Company.
- Fanning, J. (2017, 12 7). *9 Rich Facts Celebrating Uncle Scrooge*. The Official Disney Fan Club: <https://d23.com/did-you-know-nine-rich-facts-celebrating-uncle-scrooge/> adresinden alındı
- Finan, K. (2015, 11 10). *The History Of Animation Sound*. Ocak 2021, 2021 tarihinde Boom Box Post Web Sitesi: <https://www.boomboxpost.com/blog/2015/11/8/the-history-of-animation-sound> adresinden alındı
- Finch, C. (1975). *The Art of Walt Disney*. California: Walt Disney Productions.
- Gök, K. (2016). Fotoğrafın Bulunuşu ve Sonrasında Oluşan Teknik Gelişmeler. *Yıldız Journal Of Art And Design*, 43-66.
- Gravett, P. (1989). Avrupa'da Çizgi Roman. *Argos*, 76-82.
- Hopkinson, G., & Hogarth-Scott, S. (2001). "What happened was ..." broadening the agenda for storied research. *Journal of Marketing Management*, 27-48.
- Inge, M. (1997). Çizgi Romanlar. *Sanat Dünyamız*, 64.
- Izawa, E. (1995, 1 1). *What are Manga and Anime?* Massachusetts Institute of Technology: <http://www.mit.edu/~rei/Expl.html> adresinden alındı
- Kadı, T. Ç. (2019, 12 23). *Helenistik Sanat*. Mecmua İstanbul Web Sitesi: <https://www.mecmuaistanbul.com/helenistik-sanat/> adresinden alındı
- Kut, Günay. (1988). ACÂİBÜ'İ-MAHLÛKÂT. G. Kut içinde, *TDV İslam Ansiklopedisi* (s. 315-317). İstanbul: TDV İslâm Araştırmaları Merkezi.

- Küpçü, K. K. (2012). *Çizgilerin Gücü Adına*. İstanbul: Gerekli Şeyler Yayınevi.
- Lewis, D. (2019). *Mağaradaki Zihin*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Lugmayr, A., Sutinen, E., Suhonen, J., Sedano, C. I., Hlavacs, H., & Montero, C. S. (2016). Serious storytelling – a first definition and review. *Springer Science+Business Media*.
- Ma, P. (2020, 01 17). *Public Libraries Singapore*. medium.com: <https://medium.com/publiclibrarysg/a-brief-history-of-comics-and-graphic-novels-de096c09b8b3> adresinden alındı
- Matsutani, M. (2009, 5 26). *Manga: Heart Of Pop Culture*. Japan Times: <https://www.japantimes.co.jp/news/2009/05/26/reference/manga-heart-of-pop-culture/#.V-J6nNyYqRt> adresinden alındı
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*. Northhampton: A Kitchen Sink Press.
- Motta, C. (1999, 10 22). *The Birth of Perspective*. Useum Beta Web Sitesi: <https://useum.org/Renaissance/Perspective> adresinden alındı
- Murray, M. (2003). Narrative Psychology and Narrative Analysis. *Qualitative Research in Psychology: Expanding Perspectives in Methodology and Design*, 95-112.
- Nadir, C. (1995, Aralık 15). Cemal Nadir'le Yapılan Anket. (Y. Çakmak, Röportaj Yapan)
- Newhall, B. (1982). *The History of Photography*. New York: The Museum of Modern Art.
- Nova-Box Narrative Indie Games. (2022, 04 01). *Along The Edge*. Along The Edge: <http://alongtheedge-game.com/> adresinden alındı
- Oxford Üniversitesi. (2020). *ingilizce sözlük*. oxford: Oxford Üniversitesi.
- Perea, I. (2019, Ağustos 15). *Meaning Of Speech Bubbles In Comics*. Ilkea Perea Studio: <https://ilkaperea.com/2019/08/15/meaning-of-speech-bubbles-in-comics/> adresinden alındı

- Perfecting your Craft. (2021, 01 12). *How to Write a Graphic Novel in 8 Action-Packed Steps*. 10 10, 2021 tarihinde Reedsy Blog: <https://blog.reedsy.com/how-to-write-a-graphic-novel/> adresinden alındı
- Platin, A. (1989). Çizgi Roman Özünde Basılı Olma Niteliği Taşır. *Argos*, 24.
- Platin, A. (1998). Çizgiroman Özünde Basılı Olma Niteliği Taşır. *Mizah Kültürü*, 15-16.
- Preston, L. (2021, Mart 28). *What is Digital Media*. Digital Logic: <https://www.digitallogic.co/blog/what-is-digital-media/> adresinden alındı
- Reeves, B., & Nass, C. (1996). *The Media Equation*. New York: Cambridge University Press.
- Sack, H. (2019, 08 16). *The Man who Invented Science Fiction – Hugo Gernsback*. 02 07, 2021 tarihinde SciHi Blog: <http://scihi.org/science-fiction-hugo-gernsback/> adresinden alındı
- Scoville, P. (2015, Temmuz 2). *Egyptian Hieroglyphs*. World History Encyclopedia: https://www.worldhistory.org/Egyptian_Hieroglyphs/ adresinden alındı
- Screendiver. (2015, Mayıs 19). *The Boat*. Screendiver: <https://screendiver.com/directory/the-boat-interactive-graphic-novel-matt-huynh/> adresinden alındı
- Shankar, A., Elliott, R., & Goulding, C. (2001). Understanding consumption: Contributions from a narrative. *Journal of Marketing Management* 17, 429-453.
- Smith, C. (2011). Motion comics: Modes of adaptation. *Animation Practice, Process & Production*, 357-378.
- Stiftung, M. (2010, 06 30). *Metropolis*. Film Education Web Sitesi: http://www.filmeducation.org/metropolis/pdf/Metropolis_Themes_and_context.pdf adresinden alındı
- Sundar, S. S., & Kim, J. (2005). Interactivity and Persuasion. *Journal of Interactive Advertising* , 5-18.

- TDK. (2022, 03 29). *Güncel Türkçe Sözlük*. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Tekinsoy, R. (2009). *Sinema Tarihi*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Tresidder, J. (2008). *The Watkins Dictionary of Symbols*. Londra: Watkins Publishing LTD.
- Türk, G. (2017). *Anunnakiler-Sümer'in Göksel Ataları*. İstanbul: Mavi Kalem Yayınevi.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2021, Ağustos 26). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması. Ankara.
- Tychinski, S. (2008, 03 06). *Graphic Novels*. 02 05, 2021 tarihinde Wey Back Machine: <https://web.archive.org/web/20080603041720/http://www.graphicnovels.broadart.com/history.htm> adresinden alındı
- Ulvi, A. (1998). Gazete Karikatürü ve Aykırı Düşünceler. *Mizah Kültürü*, 22-23.
- Varis, E. (2013). *A Frame of You: Construction of Characters in Graphic Novels*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. New York: Routledge Publishing.
- Wertham, F. (1954, Kasım 26). *Comics Code*. Lambiek Comiclopedia: <https://www.lambiek.net/comics/code.htm> adresinden alındı
- Widrich, L. (2012, 05 12). *The Science of Storytelling: Why Telling a Story is the Most Powerful Way to Activate Our Brains*. Life Hacker: <https://lifehacker.com/the-science-of-storytelling-why-telling-a-story-is-the-5965703> adresinden alındı
- Yılmaz, C. (2021, Ocak 29). *Adobe Flash ÖLDÜ: Peki Şimdi Ne Olacak?* Teknoloji: <https://tekmoloji.com/adobe-flash-oldu-peki-simdi-ne-olacak-4411/> adresinden alındı
- Yılmazkol, Ö. (2021, Ocak 29). Senaryo Nedir? (M. Birol, Röportaj Yapan)

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,

görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına

uygun olarak sunduğumu,

başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel

normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,

atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,

kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,

bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

...../...../.....

Efecan SEZER

Yüksek Lisans Tezi/Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: BİR HİKÂYE ANLATIM DİLİ OLARAK
ETKİLEŞİMLİ GRAFİK ROMAN

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
04.07.2022	124	169772	14.06.2022	%7	1866667581

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. 05/07/2022

Efecan SEZER

Öğrenci No.:

Anasanat/Anabilim Dalı:

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

PROF. ÖZDEN PEKTAŞ TURGUT

Master's Thesis/ Art Work Report Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title : INTERACTIVE GRAPHIC NOVEL AS A STORYTELLING LANGUAGE

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
04.07.2022	124	169772	14.06.2022	%7	1866667581

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. 05/07/2022

Efecan SEZER

Student No.:

Department:

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED
PROF. ÖZDEN PEKTAŞ TURGUT

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

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

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- ☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren .. yıl ertelenmiştir. (1)
- ☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- ☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

...../...../.....

Efecan SEZER

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.