



**T.C.
İZMİR KATİP ÇELEBİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL SANAT EĞİTİMİ ANASANAT DALI**

**AMERİKAN EDEBİYATINDAKİ
ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ
E-KİTAPLARDA GERÇEKÜSTÜ UNSURLARIN
GÖRSEL ANALİZİ**

Yüksek Lisans Tezi

DENİZ ODUNCU

İZMİR-2023

**T.C.
İZMİR KÂTİP ÇELEBİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL SANAT EĞİTİMİ ANASANAT DALI**

**AMERİKAN EDEBİYATINDAKİ
ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ
E-KİTAPLARDA GERÇEKÜSTÜ UNSURLARIN
GÖRSEL ANALİZİ**

Yüksek Lisans Tezi

DENİZ ODUNCU

DANIŞMAN: DOÇ. DR. UĞUR BAKAN

İZMİR – 2023

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi Projesi olarak sunduğum AMERİKAN EDEBİYATINDAKİ ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAPLARDA GERÇEKÜSTÜ UNSURLARIN GÖRSEL ANALİZİ” adlı çalışmanın, tarafımdan, akademik kurallara ve etik değerlere uygun olarak yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

07.08.2023

Deniz ODUNCU

İmza

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

AMERİKAN EDEBİYATINDAKİ ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAPLARDA GERÇEKÜSTÜ (SÜRREALİST) UNSURLARIN

GÖRSEL ANALİZİ

Deniz ODUNCU

İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Temel Sanat Anabilim Dalı

Bu araştırmada temel amaç başından sonuna doğru çocuk kitabı illüstrasyonlarının çeşitli sanat akımlarıyla olan bağlantısından ortaya çıkan önemli eserlerin, özellikle Sürrealizm sanat akımını benimseyen kitapların, benzerliklerini ve ortak temalarını analiz edip ortaya çıkararak incelemektir. Araştırmada seçilen eserler ile özellikle sürrealizm akımına büyük ölçüde katkı sağlamış ve çocuk literatürüne bolca eser ortaya koymuş olan Amerikan edebiyatındaki çocuk kitapları hakkında bilgi verilip, sürrealist öğeleri incelenip araştırılmıştır. Çocuk edebiyatı sade haliyle bir çok makale ve araştırmalara konu olsa da özellikle sanat akımlarıyla olan ilişkisi ve bağlamlarının incelenmesi açısından az da olsa yurtdışı kaynakları mevcut iken yurtiçi kaynaklar yok denecek kadar azdır. Özellikle araştırma için seçilen eserlerin Amerikan literatüründen olmasının en önemli nedeni çoğu popüler çocuk kitabının bu coğrafyadan yayılarak dünyaya yayılmasıdır.

Eser ile eseri oluşturan sanatçı arasındaki bağ yok sayılamayacak şekilde bağlantılı ve ilişkilidir. Sanatçının yaşadığı dönem, hayatı, ruh hali ve etkilendiği sanatçılar gibi konular eser oluşturmada önemli etkenler arasında yer almaktadır. Araştırmada yer alan incelemeye tabi tutulacak beş eser ve bununla birlikte eserlerin sahibi beş sanatçı yönetime uygun şekillerde araştırmaya eklenerek incelenmektedir.

Bu bağlamda yapılan bu araştırma sayesinde çocuk literatürünün sadece dışarıdan sığ bakılacak bir konu olmadığı derinlemesine bakıldığında bir sanat eseri kadar incelenecek yönleri sahip olduğu anlaşılmaktadır. Sürrealizm ve çocuk edebiyatı birbiriyle ne kadar uzak görünse de aslında birçok bağlamda etkileşim halindedir. Hayal gücü kavramı ile birleşen bu iki alan sayesinde gerçek ve hayal arasında yaşanan hikayelerin yer aldığı çokça eser ortaya çıkarılmıştır. Araştırmada seçilen beş eser özellikle bu hususta tam olarak istenen sürreal ve gerçeklik arasında yer almaktadır. Bazıları geleneksel fakat klasik anlamda çocuk literatüründe önemli yer teşkil eden bazıları ise günümüz dijital dünyasına ayak uydurmuş teknolojik gelişmelerinden nasibini alan sürrealist çocuk eserleridir.

İlk bölümlerde kısaca Sürrealist sanat akımından, tarihinden çeşitli bilgilere yer verilmiş sonrasında Amerikan etkili çocuk edebiyatı eserlerinin döneminden, önemli eserlerinden bahsedilerek asıl araştırmaya konu olacak yöntemlerden “Ferrara’s Ten Step Method” ve “Krauss Comparative Method” yer alarak eserlerin aşama aşama incelenerek araştırmada yer aldığı kısım ortaya çıkarılmıştır. Bu iki yöntem seçilirken kaynaklık eden “The Postmodern Poupee: Surrealist Ideas in the Works of Three Contemporary American Artists” adlı Ming-Ji Zhang’ın yazdığı 2007 yılında yayınlanan makaledir. Yöntemin görsel araştırmaya uygun şekilde değiştirilip uygun hale getirilerek şu adımlara dönüştürülmüştür: *1.Adım: İlk Bakış*: Resmin nesnel açıklaması ve sanat eseriyle tarihi çağrışımlar, *2.Adım: Sözdizimi*: Resmi terimlerle sanat eserlerinin envanterini estetik ve etkileyiciliğini ortaya çıkarmak, *3.Adım: Duygular*: Çalışmanın çağrıştırdığı duygusal tepkilerin envanteri, *4.Adım: Ontoloji* : Doğa için bir argüman ve sanat eserinin varlığı, Dışarıdan eleştirel görüşlerin eklenmesi yorumlama sürecini bilgilendirmek, *5.Adım: Meta-Eleştiri* : Tüm yorumlama sürecinin gözden geçirilmesi, Çalışmaya ikinci yansıtıcı bir bakış.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Çocuk Kitabı, Sürrealizm, İllüstrasyon.

ABSTRACT

Doctor of Philosophy (PhD)

**Visual Analysis of Surrealist Elements in Interactive E-Books for Children in
American Literature**

Deniz ODUNCU

İzmir Katip Çelebi University

Graduate School of Social Sciences

Department of Basic Art Education

The main purpose of this research is to examine the original works that emerged from the connection of children's book illustrations with various art movements from the beginning to the end, and especially important books that adopt the Surrealism art movement. The works selected in the research were given information about children's books in American literature, which contributed to the surrealism movement and produced many works in children's literature, and their surrealist elements were examined and researched. Although children's literature is the subject of many articles and researches in its plain form, it is scarcely available in foreign sources, especially in terms of examining its relationship and context with art movements, while it is almost non-existent in domestic sources. One of the important reasons why the works chosen for the research are from American literature is that most popular children's books spread from this geography to the world. The bond between the work and the artist who created the work is undeniably connected and related. Subjects such as the period in which the artist lived, his life, his mood and the artists he was influenced by are among the important factors in creating a work.

The five works to be examined in the research, as well as the five artists who own the work, are examined by adding them to the research in accordance with the method.

Thanks to this research carried out in this context, it is understood that children's literature is not only a subject to be looked at from the outside, but also has aspects to be examined as much as a work of art when examined in depth. No matter how far surrealism and children's literature may seem, they actually interact in many contexts. Thanks to these

two fields combined with the concept of imagination, many works have been revealed that include stories between reality and imagination. The five works selected in the research are exactly between the desired surreal and reality in this regard. Some of them are traditional but classical children's literature, and some of them are surrealist children's works that have kept up with today's digital world and have their share of technological developments.

In the first chapters, various information about the Surrealist art movement and its history are briefly given, then the period of American influential children's literature works and important works are mentioned, and "Ferrara's Ten Step Method" and "Krauss' Comparative Method", which are the methods that will be the subject of the main research, are included in the research by examining the works step by step. part was revealed. The source for choosing these two methods is the article published in 2007 by Ming-Ji Zhang named "The Postmodern Poupee: Surrealist Ideas in the Works of Three Comtemporary American Artists". The method has been changed and adapted in accordance with visual research and transformed into the following steps: 1.Step: First Look: The objective description of the painting and historical associations with the artwork, 2.Step: Syntax: To reveal the aesthetic and impressiveness of the inventory of artworks in official terms, 3.Step: Emotions: Inventory of emotional reactions evoked by the work, Step 4: Ontology: Existence of an argument for nature and a work of art, Adding outside critical views to inform the interpretation process, Step 5: Meta-Criticism: Reviewing the entire interpretation process, A second reflective look at the work .

Keywords: Art, Children's Book, Surrealism, Illustration.

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
GÖRSEL LİSTESİ.....	x
ÖNSÖZ.....	xiv
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM SÜRREALİZM AKIMI

1.1. Sürrealizm	4
1.2. Sürrealizmin Temel Taşları.....	6
1.3. Sürrealizm ve Görsel Sanatlar	8
1.4. Sürrealizm'in Amerika Serüveni	11
1.5. Sürrealizm ve Çocuk İlişkisi	15
1.6. Çocuk Edebiyatı Tarihi	17
1.6.1. Sözsüz Resim Kitabı ve Arketipler	19
1.6.2. Erken Eğitim Yaklaşımları	22
1.6.2.1. 19.Yüzyıl Çocuk Edebiyatı.....	22
1.6.2.2. 20.Yüzyıl Çocuk Edebiyatı.....	24
1.6.2.3. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Deneysel ve Modern Yaklaşımlar.....	28
1.6.2.4. Çocuk Edebiyatında Kitap Formatları	35
1.6.2.5. Kolay Okunabilir Kitaplar	35
1.6.2.6. Resimli Kitaplar	37
1.6.2.7. Grafik Romanlar	38
1.6.2.8. Ticari Kitaplar ve Seri Kitaplar.....	51
1.6.2.9.E-Kitap.....	53

İKİNCİ BÖLÜM

ETKİLEŞİMLİ ÖĞRENME VE ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAPLAR

2.1. Türkiye’de Etkileşimli E-Öğrenme.....	47
2.2. Çocuk Literatüründe Etkileşimli E-Kitap	48
2.1.1. İnsan ve Hikaye.....	50
2.1.2. Çocuk Literatüründe Sürrealist Çizerler	51
2.1.2.1. David Wiesner	51
2.1.2.2. Maurice Sendak	57
2.1.2.3. Shaun Tan	61
2.1.2.4. Alejandra Zúñiga Cárdenas.....	64
2.1.2.5. Christian McKay Heidicker	65

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

FERRARA’NIN EKLEKTİK MODELİ İLE ANALİZ

3.1. Where the Wild Thins Are? (1963)	67
3.1.1. Birinci Adım: İlk Görüntüleme.....	67
3.1.2. İkinci Adım: Söz Dizimi.....	70
3.1.3. Üçüncü Adım: His.....	75
3.1.4. Dördüncü Adım: Ontoloji.....	76
3.1.5. Beşinci Adım: Meta-Eleştiri.....	79
3.2. Flotsam (2006)	80
3.2.1. Birinci Adım: İlk Görüntüleme.....	80
3.2.2. İkinci Adım: Söz Dizimi.....	83
3.2.3. Üçüncü Adım: His.....	87
3.2.4. Dördüncü Adım: Ontoloji.....	89
3.2.5. Beşinci Adım: Meta-Eleştiri.....	91
3.3. Rules of Summer (2013)	92
3.3.1. Birinci Adım: İlk Görüntüleme.....	92
3.3.2. İkinci Adım: Söz Dizimi.....	94
3.3.3. Üçüncü Adım: His.....	98
3.3.4. Dördüncü Adım: Ontoloji.....	99
3.3.5. Beşinci Adım: Meta-Eleştiri.....	102
3.4. Rom and the Whale of Dreams (2013)	103
3.4.1. Birinci Adım: İlk Görüntüleme.....	103
3.4.2. İkinci Adım: Söz Dizimi.....	105
3.4.3. Üçüncü Adım: His.....	109
3.4.4. Dördüncü Adım: Ontoloji.....	110
3.4.5. Beşinci Adım: Meta-Eleştiri.....	113

3.5. Weirdwood Manor (2015)	114
3.5.1. Birinci Adım: İlk Görüntüleme.....	114
3.5.2. İkinci Adım: Söz Dizimi.....	116
3.5.3. Üçüncü Adım: His.....	120
3.5.4. Dördüncü Adım: Ontoloji.....	122
3.5.5. Beşinci Adım: Meta-Eleştiri.....	124
SONUÇ	125
KAYNAKÇA.....	128

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: The Son of A Man (1964, Magritte)	5
Görsel 2: The Temptation of Saint Anthony (Dali, 1946)	5
Görsel 3: Manifestoes of Surrealism (Breton, 2012)	8
Görsel 4: Minotaure Aveugle Guide Par une Fillette (Picasso, 1934)	9
Görsel 5: Mama, Papa is Wounded! (Tanguy, 1927)	10
Görsel 6: The Stroll (Abercrombie, 1943)	14
Görsel 7: Forgotten Fantasy Sunday Comics (Feininger & McCay, 1943)	16
Görsel 8: The History of Little Goofy Two Shoes (Newbery, 1765)	17
Görsel 9: Alice's Adventures in Wonderland (Carroll, 1865)	19
Görsel 10: Wordless Books (Berona, 2008)	20
Görsel 11: Passionate Journey (Masereel, 1919)	21
Görsel 12: Spider the Magazine for Children (Wiesner, 2010)	22
Görsel 13: Little Miss Muffet (Greenway, 1900)	23
Görsel 14: The Tale of Peter Rabbit (Potter, 2022)	24
Görsel 15: Charlie and the Chocolate Factory (Dahl R. & Blake Q., 2022)	25
Görsel 16: The Farmers's Boy (Caldecott, 1881)	26
Görsel 17: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015)	27
Görsel 18: Max and Moritz (Busch & Ledsom, 2019)	28
Görsel 19: A Head for Happy (Sewell, 1931)	29
Görsel 20: Pat the Bunny (Kunhardt, 1940)	30
Görsel 21: The Five Chinese Brothers (Bishop&Wiese, 1938)	31
Görsel 22: It Looked Liked Spilt Milk (Shaw.G, 1947)	32
Görsel 23: A Boy, a Dog and a Frog (Mayer, 1967)	32
Görsel 24: A Boy, a Dog and a Frog (Mayer, 1967)	33
Görsel 25: The Snowman (Briggs, 1978)	34
Görsel 26: The Snowman Animasyon Filmi (Briggs, 1982)	34
Görsel 27: The Cat in the Hat (Seuss, 1957)	36
Görsel 28: Frog and Toad (Lobel, 1970)	37

Görsel 29: A Series of Unfortunate Events (Handler,1999).....	38
Görsel 30: Lost&Found (Tan,2011)	39
Görsel 31: Dork Diaries (Russell ,2015)	40
Görsel 32: Toothless Wonder (Park, 2008)	41
Görsel 33: Project Gutenberg (Hart, 2020).....	42
Görsel 34: Goodnight Safari (Powell, 2012)	49
Görsel 35: Goodnight Safari (Powell, 2012)	50
Görsel 36: The Biggest Bear (Ward, 1952)	53
Görsel 37: The Art of Wordless Storytelling (Wiesner, 2019).....	54
Görsel 38: Free Fall (Wiesner, 1988)	55
Görsel 39: Tuesday (Wiesner, 1992)	56
Görsel 40: Kenny's Window (Sendak, 1956).....	59
Görsel 41: Kenny's Window (Sendak, 1956).....	60
Görsel 42: Where the Wild Things Are? (Sendak, 1963).....	60
Görsel 43: Rules of Summer (Tan, 2012).....	62
Görsel 44: The Arrival (Tan, 2006)	63
Görsel 45: I Lock You (Cárdenas, 2017).....	64
Görsel 46: The Voyages of Aladdin & Sinbad (Cárdenas, 2015)	65
Görsel 47: Scary Stories for Young Foxes (Heidicker& Wu, 2021)	66
Görsel 48: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015).....	68
Görsel 49: Peaceable Kingdom (Hicks, 1834).....	69
Görsel 50: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015).....	69
Görsel 51: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015).....	70
Görsel 52: It's a Secret (Birmingham, 2010).....	71
Görsel 53: Vahşi Şeylerin Kralı Max (Sendak, 2015)	71
Görsel 54: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015).....	73
Görsel 55: Construct and Destroy (Tanguy, 1940).....	74
Görsel 56: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015).....	77
Görsel 57: Kitapta bulunan örnek yaratık tasviri (Sendak, 2015)	77
Görsel 58: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015).....	78

Görsel 89: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013).....	108
Görsel 90: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013).....	108
Görsel 91: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013).....	110
Görsel 92: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013).....	111
Görsel 93: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013).....	112
Görsel 94: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013).....	113
Görsel 95: Weirdwood Manor (Heidicker. & Shivering, 2015).....	115
Görsel 96: Spiderwick Günceleri (DiTerlizzi T. & Black H., 2003).....	116
Görsel 97: Weirdwood Manor (Heidicker M, C. & Shivering, W., 2015).....	117
Görsel 98: Weirdwood Manor (Heidicker. & Shivering, 2015).....	117
Görsel 99: Weirdwood Manor (Heidicker & Shivering,2015).....	118
Görsel 100: Weirdwood Manor (Heidicker & Shivering, 2015).....	119
Görsel 101: Harry Potter (Rowling & Kay, 2015).....	120
Görsel 102: Weirdwood Manor (Heidicker & Shivering, 2015).....	102
Görsel 103: Vasilisa the Beautiful and the Baba Yaga (Bilibin, 1900).....	121
Görsel 104: Weirdwood Manor (Heidicker. & Shivering, 2015).....	123
Görsel 105: Eserden Antik Piktogram (Heidicker & Shivering, 2015).....	123

ÖNSÖZ

“Amerikan Edebiyatındaki Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitaplarda Gerçeküstü (Surrealist) Unsurların Görsel Analizi” adlı araştırmamdaki süreçte özellikle ilgilendiğim alan çocuk kitaplarının bireysel sanat yaşantımda bu araştırma sayesinde çıkış noktasına ulaşmayı başarmıştır. Surrealizm ve çocuk literatürü birbiriyle çok sık bağlantıda görünmese de detaylı analiz yapılırken ortaya çıkan araştırmada aslında oldukça ilişkili ve birbirleriyle bağlantılı olduğu tespit edilmiştir. Bu araştırmada bu ilişkilerin iki önemli yöntem aracılığıyla eserlerin incelenmesine ve analiz yapılmasına olanak sağlamıştır.

Bu araştırmanın gerçekleştirilmesinde bana destek olup yol gösteren sevgili danışman hocam Doç. Dr. Uğur Bakan’a ve ayrıca değerli dekanımız Prof. Dr. Fikri Salıman’a teşekkürlerimi sunarım.

Tez sürecinde yanımda olup bana destek olan tüm aile fertlerime ve dostlarıma da teşekkür ederim.

Deniz ODUNCU

GİRİŞ

İki dünya savaşı arasında insanların içinde bulunduğu dehşetin dışı vurumu olan Sürrealizm, rasyonel bir yaşam vizyonu ile bilinçaltının ve rüyaların gücünü öne süren bir vizyon sunmaktadır. Bu tezde Sürrealizm sanat akımının önemli mihenk taşlarını içeren özelliklerinden ve akımın tarihçesinden bahsedildikten sonra elektronik kitaplardaki sürrealist öğeler ortaya konulacaktır. Bu sanat akımının seçilmesindeki başlıca nedenlerden biri akımın imgeleri sayılabilecek gerçek ile gerçek dışı öğelerin kitaplarda kurgusal olarak yer almalarıdır. Özellikle çocuk edebiyatı kitapları sürrealist öğeler açısından oldukça zengin ve elverişlidir. Her ne kadar çocuk kitapları konusu hakkında bolca makale ve araştırma olsa da “sürrealizm” ve “etkileşimli çocuk kitapları” bağlamı adı altında özellikle yenilikçi e-kitapların incelenmesi yapılmamıştır. Araştırmanın etkileşimli çocuk kitaplarında yer alan resimlemelerdeki sürrealist görsellerin incelenmesi yapılacaktır. Alanın zengin kaynaklarından yararlanılıp, detaylı incelemeler ve okumalar ile çözümlemelere gidilecektir.

Çocuk kitaplarının yarattığı dünyaların çoğu zaman yanılmasa ve hayali görünürken aslında yazan veya çizen kişinin ruh halini, çocuğa aktarmak istedikleri görsel olarak imgeler altında gizlenmiş olabilmektedir. Resimlenen imgeler birçok anlam ifade ettiği gibi incelenmesi gereklidir ve bu çalışma ile alanda boşlukta kalmış olan konuların gün ışığına çıkarmasına yardımcı olacaktır. Çocuk kitapları son dönemlerde gelişen teknoloji ile birlikte interaktif bir hale dönüşmüş olup çocukların eğitimindeki rolü oldukça artmıştır. Bir kitabın tablet, akıllı telefon vb. teknolojik aletlerde uygulamalarının etkileşimli oyunlarının olması aslında çoğu anlamda ilerleme sağlamaktadır. Özellikle eğitimde kullanılan e-kitaplar öğrenmede büyük katkı sağlamaktadır. Yazılı içeriği destekleyen ses, animasyon, etkileşim, video gibi öğeler ile içerik zenginleşerek e-kitap halini alır. Etkileşimli kitaplar sayesinde aktif olan çocuk deneyimleyerek daha hızlı öğrenir. Geleneksel kitaplardan daha kalıcı, hızlı ve eğlenceli bir gelişimi olur.

Bilginin kitap ile aktarılması gibi hayali ürünlerin de aktarılması mümkündür. Metin ve doğru illüstrasyonlar birleştiğinde çizerin veya yazarın hayal dünyası çoğu okuyucuya benzer anlamlar, deneyimler ve düşünceler katabilir. Bireyin yaşam tarzı, büyüdüğü yer ve kültür bu çıkarımlarda farklılıklar yaratabilecek en önemli

faktörlerdendir. Özellikle soyut hikayelerin anlatıldığı sürrealist sayılabilecek kitaplarda okuyucu kitabın dünyasına geçer, oradaki olaylara kendini kaptırıp objelerle veya imgelerle duygusal bağ kurabilir. Bu kişinin hayatından veya deneyimlediği şeylerle bağlantılı olarak değişkenlik gösterir. Aynı şekilde yazar veya çizerinde eserini üretirken benzer yoldan geçtiği kaçınılmazdır. Okuyucu ya da üretici her iki tarafında beslendiği nokta hayatlarıdır. Biri etkilenip üretirken, diğeri kendi deneyimlerine benzetir ve bağ kurar. Döngü bu şekilde oluşmuş olur.

Bu bağlamda yapılan araştırma ile birlikte sürrealizm sanat akımında önemli rolü olan sanatçıların hayatları, eserleri ve kişilikleri analiz edilerek özellikle e-kitaplarındaki illüstrasyon örneklerinden görsel unsurları sistematik olarak değerlendirilecektir. Müzik teorisini Lawrence Ferrara tarafından geliştirilen “Ferrara’s Ten Step Method” ve çağdaş sanat eleştirmeni Rosalind Krauss tarafından geliştirilen “Krauss’ Comparative Method” yöntemleri esas alınarak inceleme yapılacaktır. Bu yöntemler doğrultusunda hazırlanan Ming-Ji Zhang’in “The Postmodern Poupee: Surrealist Ideas in the Works of Three Contemporary American Artists” başlıklı çalışmasında sürrealist unsurlara göre düzenlenerek son halini almıştır. Ferrara tarafından geliştirilen eklektik yöntem içinde, analistin kendi güçlü yanlarını ve yöntemin analiz üzerindeki etkisini değerlendirebileceği bir meta-eleştirel bir yaklaşım kullanılacaktır.

Amerikan çocuk edebiyatında araştırma kapsamında incelenecek sanatçılar seçilirken illüstrasyonlarıyla neredeyse sürrealizm sanat akımının öncüsü sayılabilecek sanatçılar ile daha yenilikçi etkileşimli kitaplar ortaya koyan sanatçılar seçilmiştir. Her iki gruptaki çizerlerin araştırmaya en uygun eserleri alınarak Ming-Ji Zhang’in sürrealist eserlere uygun hazırladığı orijinali Ferrera’nın On Aşama Yöntemi: “Ferrera’s Ten Step Method” olan yöntemin beş aşama şeklinde uygulaması yapılarak eserler incelenecektir. Seçilen çocuk eserlerinde içerisindeki karmaşıklık düzeyi, anlam derinliği ve stil farklılıkları olsa da görsel fikirleri aktarma biçimleri açısından önemli benzerlikler bulunmaktadır.

Daha sonraki bölümde kullanılacak olan yöntem ise Krauss’un (1985) Karşılaştırmalı Yöntemi olacaktır. Krauss’un yöntemi ile birlikte sanatsal niyet veya üslup ilişkilerinden bağımsız olarak benzerlikleri bulmak için eserler arasında bir karşılaştırma yaparak sanat eserlerinin karşılaştırılarak analiz edilmesinde kullanılacaktır. Bu yaklaşıma göre, karşılaştırılacak sanat eserlerinin önkoşulları olmamalıdır.

Yorumlama veya karşılaştırma sürecinde sanat eserleri içerik, biçim, stil ve diğer unsurlarda farklılıklara sahip olabilir. Bununla birlikte eserler arasında yapılacak karşılaştırma, her iki eserin de sahip olduğu ve paylaştığı ontolojik özelliklere dayanmaktadır.

Çalışmada yer alan isimler arasında sürrealizm ve çocuk kitapları denildiğinde ilk akla gelen eseri “Where the Wild Things Are?” olan Maurice Sendak’ın hayatı, sanat geçmişi ve eser incelemesi yapılacaktır. Diğer seçilen dört sanatçı araştırmada aynı şekilde ele alınıp aynı yöntemler uygulanarak incelenmeye tabi tutulacaktır. Diğer sanatçılar ise: Shaun Tan, David Wiesner, Alejandra Zuniga Cardenas, Christiann McKay Heidicker’dır. Ayrıca seçilen sanatçıların eserleri dışında örnek olarak verilebilecek araştırmaya katkıda bulunacak şekilde örnek işlerde incelenip yer alacaktır.

Araştırma genel anlamda sürrealizm etkisi altında ele alınan eserlerin iç yüzünü, ortak veya zıt yönlerini inceleyip karşılaştırarak özellikle araştırmada üzerine düşülen çocuk edebiyatı konusu adı altında saptamalara giderek analizler yapılacaktır. Bahsedilecek bir diğer konu ise ülkemizde olan çocuk kitaplarında sürrealizm akımını benimseyen kitapların sayısının yok denecek kadar az miktarda olmasıdır. Sürrealizmin tam olarak algılanmamasından kaynaklı çocuk kitabı çizerleri ve yayıncıları çoğunlukla daha realist eserler ortaya çıkarmaktadır. Türkiye’de sürrealizmin gelişmesi için çocuk kitabı çizerleri, yazarları ve yayıncıları bu alanı destekleyerek daha verimli işleri piyasaya sürmelidir. Özellikle kendi çocukluklarından, hayal dünyalarından ilham alarak daha sık sürrealist eserler ortaya çıkarmalıdır. Böylece hayal gücünün zorlanarak geliştirilerek işlenmesi, interaktif çocuk kitaplarında kullanılması Türkiye’deki çocuk kitaplarına yeni bir dönem ve gelişim sağlamış olacaktır.

1.BÖLÜM

SÜRREALİZM AKIMI

“Sürrealist olmak demek, zihnini görmüş olduğun her şeyin hatırasından arındırmak ve her zaman hiç olmamış olan için tetikte olmak demektir.”

René Magritte

1.1. Sürrealizm

Sürrealizm (Gerçeküstücülük), I.Dünya Savaşı'nın ardından, Paris'te Dada sonrası bir gelişme olarak ortaya çıkmıştır. Andre Breton, Louis Aragon (1897-1982) ve Philippe Soupault (1897-1990) tarafından 1924'te yayımlanan *Sürrealist Manifesto* ile tanımlanmasıyla birlikte edebi bir akım olarak başlamıştır. Sürrealizm amacını; bilincin kontrolünde olan zihinsel süreçleri, sonuçları ne olursa olsun muhakeme ve mantıktan arındırarak özgürleştirmek olarak açıklamaktadır (Hodge, 2018).

Gerçeküstücülüğün tam olarak ne olduğunu tanımlamak daima zor olmuştur. Bu durum özellikle son dönemlerde “gerçeküstü” kelimesinin aşırı hatta yanlış kullanımıyla karmaşık hale gelmektedir. “Gerçeküstü” kelimesi son zamanlarda sıklıkla Sürrealizm ile veya onun özelliği niteliğinde tuhaf, fantastik, grotesk, garip bir şekilde tanıdık olmayan, çarpıtılmış veya rahatsız edici ile eş anlamlı olarak kullanılmaktadır. “Sürrealizm” terimi ise bilinçaltındaki zihnin işleyişini ifade etmeye çalışan ve görüntülerin uyumsuz yan yana dizilişleriyle karakterize olan sanatsal ve edebi harekete muhtemel farklı açılardan yaklaşılan kronolojik, tematik ve dilbilimsel olarak algılanmaktadır.

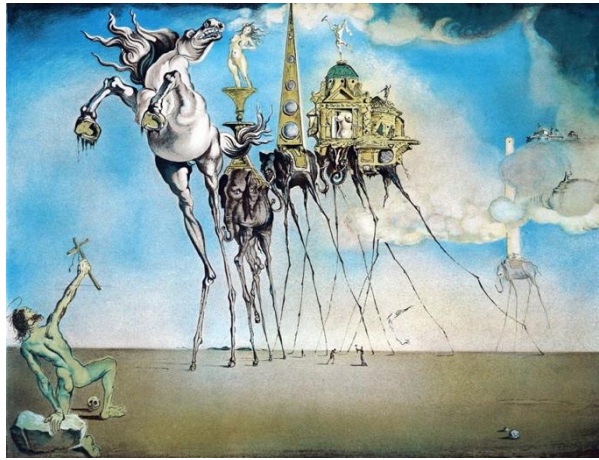
Sürrealizm kendisini tanımlatabilmesi ve aktarması için resim, şiir, heykel, nesne ve filmlerde en iyi haliyle gösterilmektedir. Özellikle “Sürrealizm nedir?” sorusuna akımda kendi aralarında fikir ayrılığına düşenler için, akımın önde gelen isimlerin görüşleri aynı şekilde dikkate alınmaktadır. Bununla birlikte, II. Dünya Savaşı sonrası, Paris'teki bulunan Sürrealist ana grubun benimsediği fikirleri, Belçika merkezli bir grup olan sözde “devrimci Sürrealistler” tarafından meydan okunacaktır. İkinci Dünya Savaşı öncesinde bile, Belçika iki Sürrealist gruba sahipti: Birincisi 1920'lerin ortalarında ortaya çıkan “Brüksel” grubu ikincisi ise 1934'te kurulan “Hainaut” grubudur.

"Surréaliste" sıfatı ilk kez Guillaume Apollinaire tarafından bulunmuştur. 1917'de seslendirilen bu sıfat yazarın önsözünde geçen "mon drame surréaliste" olarak tanımladığı birkaç metnine atıfta bulunularak kullanılmıştır. Bu tanım Sürrealist rüya ile gerçekliğin kaynaştırılmasına göndermede bulunmaktadır (Aspley, 2010, s. 3-4).



Görsel 1: The Son of A Man (1964, Magritte)

Geçmişten günümüze gerçeküstücülüğün izlerine bakıldığında ortaya çıkışından bu yana bir yüzyıla yakın zaman sonrasında bile akımın bilinçaltının temeline dayanması, sanat ve edebiyatın yanı sıra görsele dayalı birçok dalda hala hükmüne devam etmektedir. Sürrealizmin doğuşuna temel oluşturan ve birçok yönden öncüsü olan dadaizmin yanı sıra, sürrealist eserlerde de birazda olsa romantizm ve sembolizmin etkisi sezilmektedir (Biber Vangölü, 2016).



Görsel 2: The Temptation of Saint Anthony (Dali, 1946)

Sürrealist devrim ne kadar Dadaizm'in bir kolu olarak ortaya çıkmış olsa da Sürrealizm, Dadaizm'in negatif tavrına karşı olarak olumlu bir tavır içerisindeydi. Dada bilinçli olarak amaçsızlık güderken, Sürrealizm işlevsel olmayı kendine amaç edinmiştir. Sürrealist Manifesto'nun yayınlandığı dönemde aynı zamanda Antonin Artaud Paris'te Centrale Surréaliste adıyla "Sürrealist Araştırmacılar Bürosu" 'nu açtı. Burada Sürrealist sanatçılar ve yazarlar bir araya gelip tartışıyor, bilinçaltına dair kavramsallaştırdıkları çeşitli teorileri inceliyorlardı.

Sürrealizm hiçbir resim tarzını şart olarak öne sürmedi ama üç temel yaklaşım belirledi. Bunlardan ilki, mekanik teknikler kullanarak hayal gücünü harekete geçirecek imgeler yaratmaktır. Kullanılan ana teknikler, montaj ve çok çeşitli dokulu yüzeylerin fırça ya da kalemle ovalanması yöntemiyle rasgele motifler ve gizemli görünümlere sahip imgeler yaratma işlemi olan "frotaj"dı. Diğer iki yöntem çok daha uzun soluklu oldu. Dali ve René Magritte'in yapıtları gibi gerçekçi ve "oneiric", yani düşsel ya da otomatizm yöntemi kullanılarak ortaya çıkan, dolayısıyla çoğunlukla tamamen soyut olan eserler yapılıyordu.

Sürrealist görseller, değişik, şok edici, aykırı ve rahatsız edici öğeleriyle ve kompozisyonlarıyla görenlerin kendilerini sorgulamalarını ve bilinçaltılarını daha iyi anlamalarına teşvik etmektedir (Hodge, 2018, s. 152).

1.2. Sürrealizmin Temel Taşları

Sürrealizmin doğası ve amacı gereği, görsel ve sansasyonel bir nesnel gerçeklikte var olmayan gerçeklik kurmaktır. Temel olarak hayal gücü, psikoloji, gizlenmiş arzular, fantezi ve objektif bir dünya yaratarak kombinasyon oluşturmaktadır. Bu görsel ve sanal gerçeklik, André Breton tarafından bir mutlak gerçeklik, gerçeküstülüktür diye tanımlanmıştır. Breton Sürrealizmin ne olduğuna dair kendi tanımını şu şekilde yapmıştır:

"Sürrealizm, kişinin düşüncesinin işleyişini sözlü ya da yazılı olarak veya başka herhangi bir şekilde ifade etmek için yola çıktığı tamamen psikolojik bir otomatik refleks"

biçimidir. Akıl tarafından herhangi bir uygulama veya denetimin yokluğunda, her türlü estetik veya ahlaki meşguliyetin dışında, düşünceden dikte edilmesidir.”

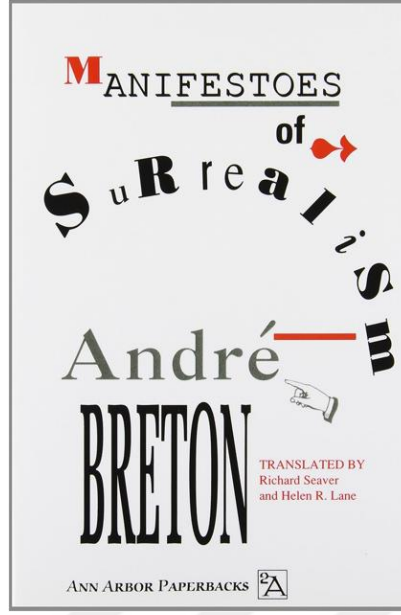
(Brodskaiă, 2012, s. 64)

Sürrealist sanat eserlerinde resim, heykel, gizli nesneler ve enstalasyon, çeşitli görsel gerçeküstülük tarzları ile yaratılmıştır. Sürrealistler tarafından başlatılan belirli estetik kavramları ve ilkeleri kendileri belirlemişlerdir. Başlıca kavramlar öncelikle şu şekilde sıralanmıştır: 1- *Takip eden uzamsal sürrealite* 2- *Nesnelerin ve görüntülerin yerinden çıkması ve ayrılması* 3-*Rüya ve vizyon; imgelerin sembolizmi ve kinayesi* 4-*Zihin gözü* 5-*Şiirsellik* 6- *Nostalji; konunun aşırı fantezisi ve son olarak* 8- *Resimlerdeki fantastik nesneler ve anlamdır* (Zhang, 2007).

Sürrealizm, adını Dada gibi kendiliğinden bulmuştur; tek fark, “Dada”nın aksine, “Sürrealizm” teriminin kesin bir anlama sahip olmasıdır. “Sürrealizm” kelimesi “gerçekçiliğin üstünde”, “gerçekçilikten daha yüksek” anlamına gelmektedir. Terimin mucidi Guillaume Apollinaire'dir.

Sürrealizm sanatı, zamanının en doğrudan sonucuydu onu yaratan edebiyatçılar ve sanatçılar 19. yüzyılın son on yılında doğan kuşaktandır. Bununla birlikte 1. Dünya Savaşı'nın başlangıcında, akımın yaratıcılarının geneli yaklaşık olarak yirmili yaşlardadır. Savaş sırasında Zürih'te Dada hareketine dahil olan şair Ivan Goll, 1924'te “Sürrealizm” adında bir dergi çıkarmıştır. André Breton kendi kişisel Sürrealist Manifestosunu yayınlamıştır. En parlak Dadaistler ve onlara katılan genç edebi yetenek kuşağı, bireysel karakterlerinin geniş yelpazesine ve farklı kişilikleri arasındaki çoğu zaman çözülmesi imkânsız olan çatışmalara rağmen Breton'un çevresinde bir grup oluşturmuşlardır. Aynı yıl, Breton “Sürrealist Manifesto”yu yayınlamıştır ve şunları söylemiştir:

Kişi özgürlük gerektirir ve gerçek hayatta insanı ezen her şeyin, gerçekçilik yapısının üzerine kurulduğu her şeyin ağırlığından kurtulmak esastır.” (Brodskaiă, 2012)



Görsel 3: Manifestoes of Surrealism (Breton, 2012)

1.3. Sürrealizm ve Görsel Sanatlar

Sürrealizm, Breton ve diğerlerinin nesir ve şiirlerinde edebi bir hareket olarak başlarken, Giorgio de Chirico, Pablo Picasso, Francis Picabia ve Marcel Duchamp gibi görsel sanatçılarda sürrealizmi benimsemişlerdir. Breton'un 1925 tarihli yayını olan "*La Révolution Surrealiste*" ile isimlerini duyurmuşlardır. Erken Sürrealistler, Breton'un dediği gibi "üstün bir gerçeklik" olan bilinçdışı zihni özgürleştirmek ve bilincin rasyonalitenin kısıtlamalarına meydan okuması için harekete geçmişlerdir.

Sürrealist hareketin temel bir yönü, bir sanatçının zihninde beliren düşünce ve görüntülerin otomatik veya sansürsüz olarak kaydedilmesini içeren "otomatizm" adı verilen bir ifade tarzıdır. İstemsiz düşünce süreçlerine ve rüyaları yorumlamaya odaklanan Sürrealist sanat eseri, belirli bir sanatsal stil veya teknikle sınırlı değildir.

1920'ler boyunca, görsel sanatçılar sanatta Sürrealist kavramları keşfetmeye devam ettiler ve tam bir yaratıcı özgürlük aramışlardır. "*La Peinture Surrealiste*" adı altında Sürrealizm sergisi Paris'te Galerie Pierre'de yapıldı. Böylece hareketin görsel bileşeni sağlam bir şekilde yapılmıştır. Avrupa'daki sürrealist hareket ikinci Dünya Savaşı'nın başlangıcında dağılmış olsa da birçok sürrealist sanatçı hareketin yeniden alevlendiği

Amerika Birleşik Devletleri'ne taşındı ve 20.yüzyıl boyunca birçok ünlü görsel sanatçısını etkilemiştir (Park West Gallery, 2018).



Görsel 4: Minotaure Aveugle Guide Par une Fillette (Picasso, 1934).

Sürrealist akımda yapılan resimlerde, Sembolist tavrı benimsemiş (ve onlardan çok daha önce Leonardo da Vinci) olan bir programı uygulamakta ve temelinde resim sanatının, ruhsal bir iş olduğu yönünde düşünceye dayanmaktadır. Diğer yandan Psikanaliz ile birlikte Sürrealist akımı benimseyen ressamların ruhsal dürtülerini salarak düşüncelerini ortaya çıkarabilmesini sağlamıştır. Bu da resimde soyutlamanın geometrik bir niteliğe sahip olması gerektiği hakkındaki katı anlayışın aksinedir. Bu ruhsal etkinlik ile hayal gücü ya da hayal gücünün aracılık ettiği ruhsal arzuların bir işlevi olarak görülmektedir (Passeron, 1982, ss. 34-35).

İçeriğe ve özgür biçime yaptığı vurguyla Sürrealizm, çağdaş ve son derece biçimci olana önemli bir alternatif sağlamıştır. Kübist hareket ve modern resimde içeriğe yönelik geleneksel vurguyu sürdürmekten büyük ölçüde sorumlu durumdadır.

Popüler Sürrealist ressamların çalışmaları kategori olarak özetlenemeyecek kadar çeşitlilik içermektedir her sanatçı kendi kendini keşfetme yollarını aramıştır. Bazıları, bilinçli zihnin denetimlerinden kurtulmuş, bilinçaltının kendiliğinden ortaya çıkmasını kararlı bir şekilde sürdürürken, bazı sanatçılar özellikle Katalan kökenli ressam Joan Miro (gruba resmi olarak katılmamış olsa da), sürrealizmi bilinçli ya da bilinçsiz kişisel fantezileri keşfetmek için özgürleştirici bir başlangıç noktası olarak kullanmıştır.

İki uç arasında kalan bir dizi olasılık ayırt edilebilir olmuştur. Fransız sanatçı Jean Arp eserleriyle en saf haliyle örneklenen bir kutupta izleyici, düşündürücü ama belirsiz olan genellikle biyomorfik¹ görüntülerle karşı karşıya kalır. İzleyicinin zihni kışkırtıcı görüntü ile çalışırken, bilinçdışı çağrışımlar serbest bırakılır ve yaratıcı hayal gücü, tamamen açık uçlu bir araştırma sürecinde kendini gösterir. Az ya da çok Alman sanatçı Max Ernst, Fransız ressam André Masson ve Miro'da organik, sembolik veya mutlak Sürrealizm olarak adlandırılan bu yaklaşımı izlemiştir.

Diğer tarafta ise izleyici, tamamen tanımlanmış ve ayrıntılı bir şekilde tasvir edilmiş ancak mantıklı bir anlamı olmayan bir dünyayla karşı karşıyadır.

Tamamen tanımlanabilir şekillerde boyanmış olan görüntüler normal bağlamlarından çıkarılır ve belirsiz paradoksal veya şok edici bir çerçeve içinde yeniden birleştirilir.



Görsel 5: Mama, Papa is Wounded! (Tanguy,1927)

Çalışma, izleyiciyi mantıksız ve mantıksal olarak açıklanamaz olanın doğasında var olan “anlamı” kabul etmeye zorlayarak sempatik bir tepki uyandırmayı amaçlamaktadır. Bu yaklaşımın en doğrudan biçimi, Belçikalı sanatçı René Magritte tarafından, ortasından bir insan gözünün baktığı bir dilim jambon olan bir tabak ile normal

¹ Eğrisel çizgilerin kullanılarak hayvan ve bitki gibi canlı organizma formlarının dış çizgilerle oluşturulduğu soyut sanat biçimidir.

bir masa düzenini betimleyenler gibi basit ama güçlü tablolardan örnek alınmıştır. İspanyol sanatçı Salvador Dali, Fransız ressam Pierre Roy ve Belçikalı sanatçı Paul Delvaux, benzer ama daha karmaşık uzaylı dünyaları resmederek, rüya gibi etkileyici sahneleri eserlerinde kullanmışlardır. Fransa doğumlu Amerikalı ressam Yves Tanguy'un tarzı iki kutup arasında bir yerdedir. Sık sık, deniz omurgasızlarını veya heykelsi kaya oluşumlarını andıran ve onları sonsuz bir ufka sahip çorak, parlak ışıklı manzaralara yerleştiren özenli ayrıntılarla belirsiz formlar çizmiştir (Britannica, 2021).

1.4. Sürrealizm'in Amerika Serüveni

Meksika'da 1940 yılında uluslararası bir Sürrealizm sergisi açılmıştır aynı dönemde Fransa hükümeti hem çökme hem de zafer kazanma dönemlerini yaşamaktadır. Yine aynı yıl Paris'e gelmiş olan Breton ve Fransızların yüzünden kapatıldığı toplama kampından salınan Alman asıllı gerçeküstücü Max Ernst ile Sürrealistlerin neredeyse tümü, Marsilya yakınındaki Chateau d'Air-Bel'de toplamış burada İltica Komisyonu, mülteci sanatçılara bakmaktadır. Buradaki sanatçılar Chateau d'Air-Bel'de Sürrealist oyunlar oynamış, Marsilya kökenli “tarot” adını verdikleri iskambil oyununu icat etmişlerdir. Sonrasında hepsi, deniz yolu ile Amerika'ya göçmüştür. Picasso, Eluard, Brauner, Dominguez, Hérold ve Bellmer Fransa'da, Magritte ise Belçika'da kalmıştır. Sanatçıların ayrı yollara gitmeleri, iki büyük sonuç ortaya çıkarmıştır: Sürgünler Amerika'daki sanata yeni bir soluk kazandırmış, diğer tarafta ise bu kişilerin savaştan sonra geri dönmeleri, Sürrealistlerin ortak bir olarak grup oluşturmalarını engellemiştir; nedeni Fransa'da kalanların deneyimlerinin, mültecilerden farklı olmasıdır.

Gerçeküstücülük, Amerikan halkında geniş bir tepkiye yol açtı, bazıları kendilerini onun yeniliği ve tuhaflığına doğru çekerken, bazıları da rasyonel ve uygunluğa karşı isyanın daha ciddi teorik temellerine doğru çekilmiştir. Kutlama ve alaycılığın uç noktaları, Armory Show'da Avrupa'daki avangart gelişmelerin daha önce açıklanmasıyla neredeyse eşleşmiştir. Bir yandan Dali, *Time* dergisinin Aralık 1936 sayısının kapağını süsleyen portresiyle Amerikan kültürünün gözdesi oldu; Öte yandan, aynı yıl Modern Sanat Müzesi'nin gösterisi, *Art Digest* liderliğindeki tiksinden alaya kadar eleştiriler almıştı. “*Modern Museum a Psychopathic Ward as Surrealism Has Its Day.*” ile alay eden 15 Aralık tarihli manşet yer aldı. Bir kutlama veya alay konusu olan Sürrealizm, on yıl boyunca kendisini ulusal ilgi odağı haline gelmiştir.

Bir dizi önemli nedenden dolayı, 1930'ların Amerikan Gerçeküstücülüğü, Avrupalı önceki neslin izinden gitmekten biraz farklı bir hal almıştır. Hareket, birkaç yıl önce Avrupa'daki oluşumunun merkezinde yer alan sanatçılar tarafından yaratılan eserler aracılığıyla Amerika Birleşik Devletleri'ne tanıtılmış olsa da sanatçılar çok daha sonraya kadar eserlerini Atlantik boyunca nadiren takip etmişlerdir. Sonuç olarak, André Breton gibi liderler, hareketin Amerikalılar arasında ideolojik ve üslup gelişimi üzerinde Avrupalı uygulayıcıları arasında olduğundan daha az güçlü bir kontrole sahiptirler. Sürrealizm eyaletlerde bir şekilde yayılmıştı ve Amerikalı sanatçılara, Avrupalı meslektaşlarının huzurunda üslupla denemeler yapmış olsalardı muhtemelen mümkün olmayacak olan, asimilasyonlarında belirli bir özgürlük sağlamıştır. Üstelik, sanat topluluğu, iki çığır açıcı Sürrealizm sergisini, Amerikalı sanatçıların Sürrealizm ile ilişkilendirdikleri yönü hem zenginleştiren hem de karmaşıklaştıran diğer bir çok etkili sanatsal etkinlikle birlikte deneyimlemiştir. Bununla birlikte, Sürrealizm ile ilgilenen Amerikalı sanatçıların eserlerine bakmadan önce, hikâyenin tutarlılığını etkileyen çeşitli komplikasyonları, bu sanatçıların sürrealist stil ve fikirleri nasıl şekillendirdiklerini etkileyen deneyimler de dahil olmak üzere bilgilendirici olacaktır.

Amerikalı sanatçılar 1930'larda karşılaştıkları sürrealist örneklerden oldukça açık teknikler ve stiller kullanırken, sürrealizmin Amerikan sanatı üzerindeki en kalıcı etkisi, stilin unsurlarını daha az açık bir şekilde özümseyen sanatçıların eserlerinde görülebilmektedir. 1930'ların sanatı, biraz daha fazla ifade içermekte ve barok olma konusunda dikkat çekici bir eğilime sahiptir. Basit bir gerçekçilikten başka bir amacı olmayan Amerikan sahnesi olarak kolayca karakterize edilen (ve çoğu zaman kolayca reddedilen) birçok sanat, anlatısını veya ortamını iletme için gerekenden biraz fazla duygusal içerik içeriyor gibi görünmektedir. Bu eserler ısrarcı olsa da izleyici tarafından kabul edilmesinde ısrar etmeyen ince bir aşırılık söz konusudur (American Surrealism and Modern Dialect, 2014).

Yaşamın kendisi gibi, sürrealist yapıtlar yayılıp genişleme özelliğine sahiptirler. Bunlar, dünyaya meydan okumak üzere meydana getirilmişlerdir ve zaman zaman önceden kestirilmesi olanaksız bir anlama sahiptirler ya da olacaklardır. Max Ernst, Miro

ve Magritte'in dünya çapındaki popülarlıkları, 1950'lere doğru başlamıştır. Venedik Bienali: Arp, Ernst ve Miro'yu ancak 1954'te tanımaya başlamıştır (Passeron, 1982).

Birinci Dünya Savaşı sonrasında Venedik Bienali modern sanatın yeni akımlarına ilgi duymaya başlamıştır. İki dünya savaşı arasında kalmış olan yıllarda çok sayıda önemli modern sanatçı bu etkinlik için işlerini ortaya koyarak sergilemiştir. İkinci Dünya Savaşı yılları sırasında Bienale altı yıl ara verildikten sonra, 1948'de yeniden yapılmaya başlanmıştır. Bienal ilgisini ilk önce Avrupa'daki avangard sanata, daha sonra tüm dünyadaki güncel akımlar üzerinde yoğunlaştırmıştır. Soyut Dışavurumculuk akımı 1950'lerde, pop sanatı ise 1960 yılında etkinlikte yerini almıştır.

1966'da Picasso Paris'te açtığı sergisinde büyük bir kitle toplamış, Magritte ise genç pop sanatçılara örnek oluşturmuştur. Sanatçıların birey olarak ünlenmeleri, Sürrealizm ve ilkelerinin giderek yayılarak çoğalmasına yol açmıştır bununla birlikte lirik Abstraksiyonizm² ortaya getirilmeden önce, Amerika'daki yaşanan otomatizm dönemi, soyut Sürrealizm'in temellerinin atılmasına neden olmuştur (Passeron, 1982, s. 18-19).

Dali, de Chirico, Dix ve Orozco'nun yapıtlarının önerdiği gibi, sadece beş yılda Amerikalı sanatçılar (ve onların kitleleri), çoğunlukla Paris'te bulunan Avrupalı Sürrealistler arasında etkileyici bir giriş yapmakla kalmamış, aynı zamanda dramatik görsel stratejiler selini de gerçekleştirmiş oldu. Amerikalı sanatçılar modern yaşamın karmaşık deneyimlerini ifade etmek için kullanabilecekleri bir Sürrealist dil oluşturup bunları beslemişlerdir. Tek bir kaynaktan engellenmeyen Amerikalı sanatçılar, kendi etkili ifade tarzlarını bulmak için bu stratejileri özgürce karıştırdılar. Bir sanatçı zaman zaman belirli sanatçıların veya hareketlerin stillerini ve kavramlarını benimsemişken, daha sıklıkla Amerikalı sanatçılar belirli ilgi alanlarını ve endişelerini ifade etmek için öğeleri kullanmayı ve birleştirmeyi tercih etmişlerdir. Seçimlerinin doğası ve çeşitliliği *Modern Lehçe'de* sunulan eserlerde bulunabilmektedir.

Dalı'nın Amerikalı sanatçıları etkilediği en çarpıcı yollardan biri olan yan yana koyma kullanımını, içimizde canlanan nesneler, hatıralar, rüyalar ve diğer deneyimlerin, kendi iç dünyamızda kabul ettiğimiz rasyonalite kurallarını reddeden ya da en iyi ihtimalle bu kurallara uymayan çağrışımlarını ifade etmektedir.

² Soyutçuluk



Görsel 6: The Stroll (Abercrombie, 1943)

Gertrude Abercrombie, James Noecker ve John Wilde gibi sanatçılar esrarengiz, açıklanamaz sahneler yaratmışlardır ve bu sahneler son derece akılda kalıcı olmuştur. Profilleri, kompozisyonunun ortasından geçen dil formunun erotik kıvrımlarında gizlenen Dalí gibi, bu Amerikalı sanatçıların üçü de kendilerinin temsillerini içerir, ancak hiçbir izleyiciyle doğrudan bir alışveriş sağlamaz. Figürlü eserlerin, yarattıkları ve içinde yaşadıkları boyalı dünyanın nesnelerinin eylemlerini, uzamını belirleyen mantığa sahip olduklarını gösterir. Abercrombie'nin eserlerinde psikanalitik açıdan derin ve zorlayıcı bir bağlantıya sahip gibi görünmektedir. Ancak bu bağlantı gizemli ve garip bir şekilde kendi inkarına niyetlidir. Nesneler oldukları gibi görünürler, sırf oraya konuldukları için oradadır ve bu eser için yeterli olmalı sonucuna varılmaktadır (American Surrealism and Modern Dialect, 2014).

Resim sanatında Dadaizm ve Sürrealizmde açık bir aklın yükselmesine bir hangi şekilde katkıda bulunduğuna karar verilmelidir. Bu yönüyle Dada ve Sürrealizm, bir olarak ele alınabilir. Otomatik yaklaşım sanatıyla, özgür olmanın yanında, yeni tekniklerin oluşmasına temel sağlamıştır. Oneirizmin³ diğer yolu sürrealistleri simgesel işlevlere sahip objeler ile resmin dışında görmemize imkân sağlamaktadır. Sürrealizm akımını bu yönlerden irdelersek, oluşturduğu tuhaf öğeleri iç istek ve dış toplum olarak ikiye ayırır. Sürrealite ne zihinsel bir madde ne bir manevi meta ne de ruh olarak görülür: yalnızca yönlendirilmesi gereken bir noktadır. Breton bu konuyla ilgili İkinci Manifesto'sunda şunları sözleri söylemektedir:

³ Düşsel, rüyaya benzeyen.

“Her şey hayatın ve ölümün, gerçeğin ve hayalin, geçmişin ve geleceğin, söylenebilen ve söylenemeyenin, alçağın ve yükseğin zıt olarak görülebileceği manevi bir noktanın varlığını göstermektir. Sürrealist etkinliğin amacı, yalnız bu noktayı saptamak umududur, bunun dışında başka bir amaç arayanlar, boşuna çaba harcamış olurlar.

(Passeron, 1982, s.34-35)

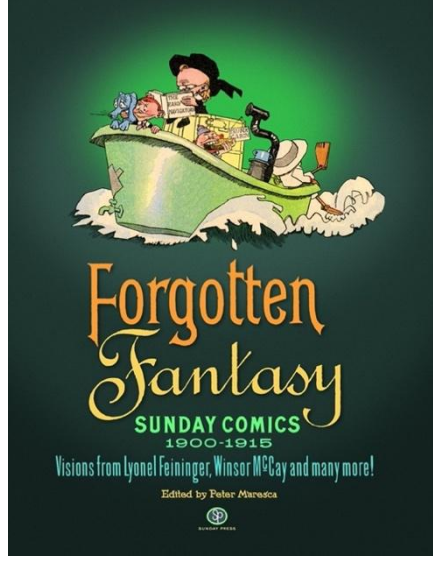
1.5. Sürrealizm ve Çocuk İlişkisi

Çocukların kendi hayal dünyasında yaptığından etkilenecek çizdiği resimlerde, çizimsel faaliyette gerekli deha ve yeteneklerin, kişilik kazanmadan çok daha kolay olarak kaybolduğu savunulmaktadır. Hatta Andre Breton, sanatçı Miro’yu bu özelliklere sahip olduğu yönünde tanımlamaktadır. Breton aynı zamanda şunları söyler:

“Sürrealizmin içerdiği ruh hali, çocukluğun en iyi günlerini coşkunun bir şekilde oynanan oyun, insanda doğal olan hiçbir şeyi özgürleştirmez: hiçbir şeyi serbest bırakmaz. Derinliklerimizde kalan çocukluk dönemi, en iyi zamanlarında bile kutsallaşma, efsanelerin ve toplumsal ön yargıların bir kölesi haline gelme tehlikesi içerisinde. Aynı durum, “primitif”lerin serbestliği içinde geçerlidir.

(Passeron, 1982, s. 42)

Çocuklardan ilham almak, sanatçıların sıkça yararlandığı bir yoldur. Bir çocuk çeşitli nesneler veya karakterler çizmek istediğinde sade birkaç çizgiyle anlatmak istediğini verebilmektedir. Kübizmde olduğu kadar sürrealizmde çocukluk bilinciyle ilgili anlatısal bir imge-metin formatlarında başladığı söylenebilir. Bir çocuğun kendisiyle ilgili özel, konuşulmaz bir deneyimi temsil etmek adına kullanılabilecek dışavurumcu teknik ile bu deneyimleri aktarabilmektedir. Sanatın burada ki konumu konuşulamayanların ifade edilebilmesi için bir olanak sağlar. Sürrealist mantık, çocukluk bilinci ve deneyimiyle organik bir ilişki içerisinde. Çocukluk bilinciyle yazılmış ilk basılı sürrealist hikayeler, 19-20. yüzyıl arasında pazar gazetelerinde yer alan Lyonel Feinger (1871) ve Winsor McCay (1869) ile birlikte ortaya çıkmıştır.



Görsel 7: Forgotten Fantasy Sunday Comics (Feininger & McCay, 1943)

Bu iki sanatçı sayesinde, yetişkin ve çocuk dünyasının imgelerinin yan yana getirilmesiyle gerçeküstü olay örgüsü mantığının geliştirilmesinde bir zemin hazırlamıştır. Her iki sanatçıda, çocuk ve yetişkin eserlerinin imgelerini ve düzlemde yan yana yerleştirilmesi yoluyla (çizgi roman mantığı) sürrealist olay örgüsü mantığının geliştirilmesinde önemli rol oynamıştır.

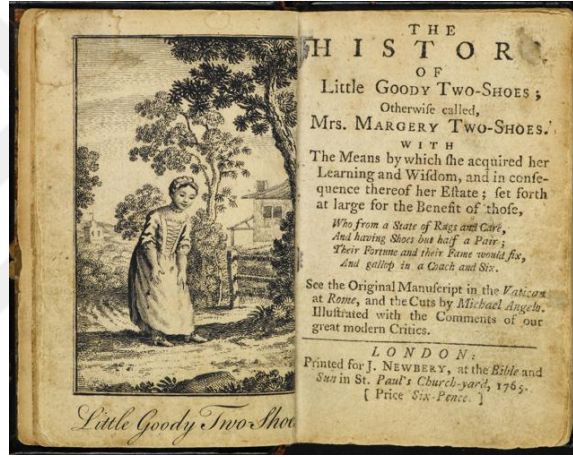
Birçok resimli kitap sanat ile motive edilmemektedir. Diğer bir deyişle genel anlamda kitap, temelde eğitim, sosyalleşme ve eğlence gibi başka amaçlarla motive olmaktadır. Bir resimli kitap aynı anda hem sanatsal olup hem de diğer amaçlara da hizmet edebilir, ancak sanatsal bir resimli kitabın birincil görevi söylenemeyen ya da söylenmeyen çocukluk gerçeklerini sembolizm aracılığıyla aktarmaktır. Burada işin içine gerçek üstü anlatılar ve sembolik öğeler girerek bir anlatı silsilesi oluşturmaktadır.

İyi tasarlanmış resimli kitaplarda özellikle yapılan seçimler, en nihayetinde dile getirilemez olan varoluşsal bir gerçek tarafından yönlendirilmektedir.

Sanat ile motive edilmiş resimli çocuk kitaplarının çoğu kendi başına benzersiz olup, zor bir algılayıcısı olabilmektedir. Bu motivasyon büyük ölçüde çocuk psikolojisi ve hayal dünyasına yönelik olmasından kaynaklanmaktadır (Galbraith, 2008).

1.6. Çocuk Edebiyatı Tarihi

1400'lerin sonlarında matbaanın gelişmesinden sonra halk edebiyatı okumaya başlayan çocuklar 1865'ten önce, hikayelerdeki yetişkinleri okur bu şekilde eğlenirdi. Robinson Crusoe (Defoe, 1719), Gulliver'in Gezileri (Swift, 1726), İsviçreli Robinsonlar (Wyss, 1812), Yeni Yıl Şarkısı (Dickens, 1843) ve Dünyanın Merkezine Yolculuk (Verne, 1864) gibi romanların ilk çıktıkları versiyonları için gelişmiş bir okuma gerekmektedir. Halbuki bu kitapların daha büyük yaşlarda olan ve belirli bir eğitim düzeyine gelmiş çocuklar tarafından okunması veya yaşı büyük çocuklar tarafından küçük yaşlarda çocuklar ile birlikte okunmasıyla daha verimli bir okuma gerçekleştirilmiş olacaktır.



Görsel 8: The History of Little Goody Two Shoes (Newbery, 1765)

Çocuklar için yazılan ilk kitaplar tamamen dini, öğretici ya da ahlak ve görgülerini geliştirmek içindir. 18. yüzyılın ikinci yarısında John Newbery adlı bir İngiliz yayıncı çocukların keyifle okuyacağı kitaplar yayınlamıştır. The History of Little Goody Two Shoes (Newbery, 1765), özellikle çocuklar için yazılmış romanlardan biri olarak kabul edilebilir. John Newbery'nin kitapları da son derece ahlakçıydı, fakat dönem içinde en azından birileri çocukların eğlenmesi gerektiğinin farkına varmıştır. Çocukların eğlendirilmesinin yanında beyinlerinin de aşılması gerektiği kanısı dönem içinde benimsenen tavırlardan bir tanesiydi. Ancak bu erken dönem çocuk kitapları günümüzde çocukları pek eğlendirmeyecekti.

John Newbery, çocukların eğlenmesi için açıkça yazılmış kitaplar üreten ilk yayıncılardan biriydi. *Little Goody İki Ayakkabının Tarihi*, 18. yüzyılın en önemli çocuk kitaplarından biridir ve belki de ilk gerçekten başarılı çocuk romanıdır. İki öksüzün (Margery Meanwell ve erkek kardeşi Tommy) hikayesini ve ebeveynlerinin ölümünün onları içine soktuğu yoksulluktan kaçışlarını anlatıyor. Paçavralar giymiş ve tek ayakkabısı olan Margery'ye hayırsever bir beyefendi tarafından iki ayakkabı verilir. Çok çalışarak, yerel toprak sahibi üzerinde iyi bir izlenim bırakmadan ve onunla evlenmeden önce bir öğretmen olur. Dul olduğunda onun servetini devralır, ancak aslında erkek kardeşi denizasırlı ülkelerden bir servetle düğünü için tam zamanında dönmüş ve Margery'ye bir çeyiz sağlamıştır. Margery'nin serveti, kendisine yardım edildiği gibi onun da fakirlere yardım etmesini sağlar. Paranın kişisel çıkar için değil, kendisinden daha az şanslı olan başkalarının iyiliği için kullanılması konusunda kararlardır.

Bariz ahlaki boyutuna rağmen, eğitim, dürüstlük ve rasyonellik gibi ahlaki erdemlerin yararlılığı hakkında birçok ders içeren *Goody Two-Shoes*, açıkça çocukları eğlendirmek için yazılmıştır. Başlık sayfasında Newbery, karakteristik bir mizahla şakalar yapmıştır. Kitap 19. Yüzyıla kadar popülerliğini korumayı sürdürmüştür. Metnin *The Vicar of Wakefield*'in yazarı ve Newbery'nin yazarlarından biri olan Oliver Goldsmith'e ait olduğu öne sürülmüştür, ancak bunu doğrulayacak veya çürütecek kesin bir kanıt yoktur (British Library, 2014).

Çocuklar tarafından yaygın olarak okunan diğer iyi kitaplar da 19.yüzyıl boyunca ortaya çıkmaya devam etmiştir. Hiçbiri tam olarak çocuklar için tasarlanmamış olup, hepsi ahlakçılık dersleri vermekten tam olarak kurtulamamıştır.

19.Yüzyıl çocuk edebiyatının en önemli özelliği, çok fazla kitabın ahlaki değerler içermesi ve örtük dersleri olmuştur. Dönemin temel karakteristik özelliği karanlık bir yaklaşım sunmasıdır. İllüstrasyonların siyah-beyaz olarak oluşturulduğu dönemde, fırça ve mürekkep, tahta baskı, gravür teknikleri çokça kullanılmıştır. Viktorya Çağı, Endüstri Devrimi ve 20.yüzyıl arasında köprü görevi görmüştür (Dağ, 2015).

Çocukların bugün bildiğimiz gibi modern edebiyatının olması, 1865'te Charles Dodgson (Lewis Carroll'ın mahlaslı adı) *Alice Harikalar Diyarında* kitabını yazmasıyla oluşmuştur. Alice, modern çocuk edebiyatının prototipi ve türünün ilk örneğiydi.

Alice'in yayınlanmasından önce çocuklar genellikle folklor dinlemiş ve eğlenmişlerdir. Özellikle çocuklar için yazılmış ve öğretici olmayan, tamamen eğlendirici

olan bu roman tarihte bir ilki gerçekleştirmiştir. Kitabın öyküsü rüya gibi bir niteliğe sahip olmakla birlikte oldukça gerçeküstü unsurlar içermektedir. Alice'in beyaz bir tavşanı takip ediyor olması, bir tavşan deliğinden aşağı inmesi ve kendini hayvanların konuştuğu, nesnelerin olduğu bir fantezi ülkesinde bulması gibi oldukça sürrealist unsurlar barındıran bir hikayedir. Alice'in maceralarını ilk okuyan çocukların sevincinin sebeplerinden biri ders veya ahlaki bir öğreti içermemesi olmuştur. Tamamen çocukların ruhuna hitap eden onları eğlendirmeyi amaçlayan bir çocuk kitabı olarak oluşturulmuştur.

Çocuklar için oluşturulan resimli kitaplar için yaşanan bir diğer gelişimde Sir John Tenniel'in Alice kitabını resmederken dönemin genellikle kullanılan tekniği olan kaba gravürü kullanmadan, kalem ve mürekkep kullanarak daha temiz çizgilerle resmetmiş olmasıdır.



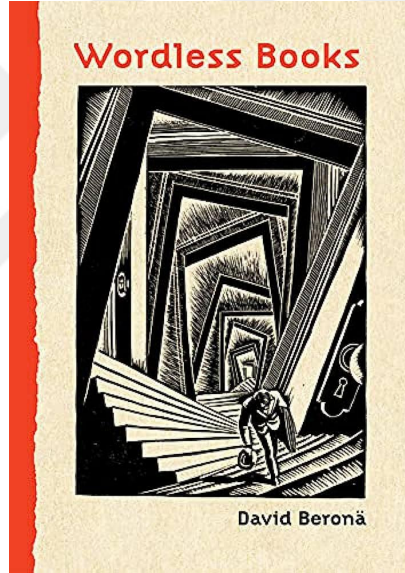
Görsel 9: Alice's Adventures in Wonderland (Carroll, 1865)

1.6.1. Sözsüz Resim Kitabı ve Arketipler

1800'lerin ortalarından sonlarına kadar klasik sanata bir saygı vardı. Sanata ve tasarıma yaklaşım Art Nouveau hareketinin birincil odak noktası olan dekoratif, dönemde baskındı. 1900'lerin başlarına doğru sanatçılar yavaş yavaş kırılma girişiminde bulunmaya başladılar ve bu normdan uzaklaştılar. Bu sanatçılar Modernist hareketin amacına uyarak verilen standartlara meydan okumuşlardır.

Modernist hareketin aktif olduđu tarihlerde Hitler'in iktidara geldiđi kabaca 1908'den, 1933'e kadar sürmektedir. Radikal deđişimler sanatta, mimaride, filmde ve grafik tasarımda görölmektedir. Sosyal deđişimin ve huzursuzluğun en çok göröldüğü ülke olan Almanya I. Dünya Savaşı'nın başlamasıyla hızla tırmanışa geçmiş olup, II. Dünya Savaşı'nın Alman dışavurumcuları içsel kişisel sembolizm arayışını I.Dünya Savaşı'ndan farklı yeni bir devrimci yaklaşımla, deneylerin yeniden canlandırılmasıyla yüzyıl boyunca devam etmiştir.

Wordless Picture Books'un yazarı David Berona'nun ardından Avrupa'da sanatsal deneylerin dinamik dönemi I. Dünya Savaşı, kelimeler olmadan yalnızca görsel kullanılarak yapılan kitapların gelişi için verimli bir dönem olmuştur.



Görsel 10: Wordless Books (Berona, 2008)

Bu kendini ifade etme arayışı yalnızca Almanya ile sınırlı kalmamıştır. Ekspresyonistlerden 1900'lerin başında sanatçı olan, Franz Masereel, “Passionate Journey” ’i tanıtmıştır. Resim ve Roman kavramlarını kendini ifade etme aracı olarak kullanan ilk sanatçılardandır (Carluccio, 2015). Hikaye 167 başlıksız baskıda anlatılıyor ve Masereel'in bu eseri sözsüz romanlarının en uzun ve en çok satanıdır. Modern bir şehirde 20. yüzyılın başlarındaki toplumun deneyimlerini anlatmaktadır (Passionate Journey, 2021).



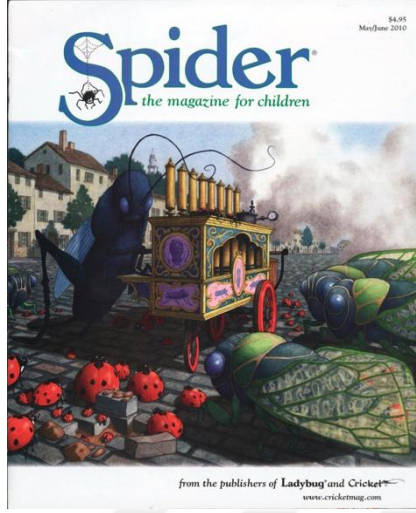
Görsel 11: Passionate Journey (Masereel, 1919)

Kübizm, dadaizm, fütürizm ve sürrealizm gibi sanat akımları fantezi ile ilgiliydi ve içsel olarak güdümlü anlatıları barındırıyorlardı. Her biri sözsüz kitabın ortak temalarından sayılabilmekteydi Sürrealist sanat, gerçeklik algılarımızı sorgulamıştır Sigmund Freud ve dönemin önde gelen rüyaları, bilinçaltını inceleyen psikiyatrist Carl Jung'un "arketipler" adı verilen kavramın gelişimini sağlamıştır. Arketipler, herkes için ortak olan şekiller veya semboller olarak sayılabilmektedir buna en basit örnek kültür ve dinleri gösterebiliriz.

Yaratıcı süreç onu takip edebildiğimiz kadarıyla, arketipsel bir görüntünün bilinçsiz aktivasyonundan oluşur ve görüntüyü detaylandırmak ve şekillendirmek sanatçının işidir. Ona şekil veren sanatçı onu şimdiki zamanın diliyle ve bizim için mümkün hale getirir. Bir arketip, insanlığın kolektif bilinçdışı olarak tanımlanır.

"Kolektif bilinçdışı" ifadesi, paylaşılan deneyimleri ifade eder bir ırk, kültür tarafından buna aşk, din, ölüm, doğum, yaşam, mücadele, hayatta kalma vb. dahildir. Bu deneyimler bilinçaltında vardır ve her birey, edebi eser veya diğer yerlerde yeniden yaratılır.

Arketipler, sözsüz kitaplarda önemlidir çünkü birbirleriyle bağlantılıdır. Okuyucu hikayeyle duygusal olarak bağ kurarak arketipler ile karakterin hissettiğini hissetmesini sağlayarak hikaye anlatılabilir. Yazar, ortak arketipleri kullanarak durumlar ve koşullar yaratarak eserlerine gerçekçilik kazandırmaya çalışır. Ayrıca yaratılan karakterler dünyanın deneyimlerinden çıkarılmıştır.



Görsel 12: Spider the Magazine for Children (Wiesner, 2010)

Yazar ve eğitimci Joseph Campbell, daha sonra hikayelerde bulunan birçok evrensel sembolü araştırmak için sürrealizm bilinçaltını keşfetme fikriyle uğraştı ve sanat yoluyla bilinçsiz sembollerle ilgili araştırma yaptı. Bazı sürrealist fikirleri bir kitap formatında birleştirmek fikrini ortaya koydular. Amaçları çocukların fantezi ile hayali karıştırarak neler öğrenebileceklerini keşfetmektir. Çocuğun somut merakını David Wiesner ve Shaun Tan gibi genellikle bu türleri keşfeden önde gelen sözsüz kitap sanatçıları temalarını resimli çocuk kitaplarında kullanmışlardır (Carluccio, 2015).

1.6.2. Erken Eğitim Yaklaşımları

1.6.2.1. 19.Yüzyıl Çocuk Edebiyatı

Edmund Evans adlı İngiliz yayıncı, fotoğraf gravür sürecini mükemmelleştirdi ve yetenekli sanatçılardan çocuk kitapları için ilk renkli illüstrasyonları yaratmalarını istedi. Teşvik ettiği ve desteklediği sanatçılar arasında Walter Crane, Randolph Caldecott ve Kate Greenaway vardı. Gösterdikleri kitap türleri arasında geleneksel edebiyat, ayet ve alfabe kitapları vardı. Evans'ın güzel kitapları son derece popülerdi ve çocuk kitaplarında bugün bildiğimiz modern renkli illüstrasyonlar çağını başlatmış oldular. Kate Greenaway,

satılan kitapların tamamına bakılırsa, belki de üç sanatçının en popüleriydi. Huzurlu manzaralardaki mutlu çocuk sahneleri halkı büyüledi.

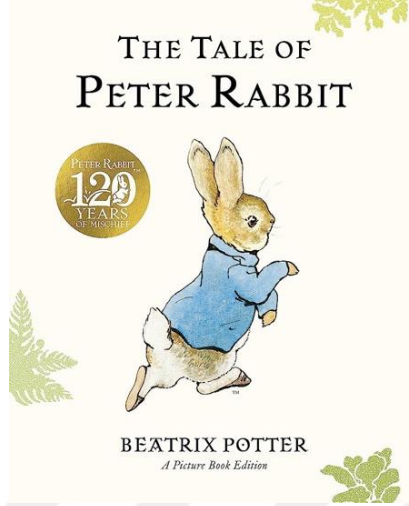


Görsel 13: Little Miss Muffet (Greenway, 1900)

Greenaway o kadar popülerdi ki, terziler resimlerinde çocukların elbiselerini taklit etmek için çocuk kıyafetlerini o şekilde dikmeye başladılar. Bununla birlikte, Randolph Caldecott, mizahı ve canlı karakterleri harekete geçirme konusundaki benzersiz tarzıyla, genellikle üç sanatçının en yetenekli olduğu kabul edilir. 19.Yüzyıl bazı iyi resimli kitaplar üretti; ancak, resimler sadece dekorasyon görevi gördü.

Modern resim hikaye kitabı, İngiltere'de yirminci yüzyılın başına kadar ortaya çıkmadı. Altı yayıncı, Beatrix Potter'ın "Tavşan Peter'in Hikayesi" hakkındaki el yazmasını reddetti, ancak resimli hikayesini küçük eller için küçük bir kitap haline getirmeye kararlıydı. 1901'de Potter, kendi kendine bütçe ayırarak modern resimli hikaye kitaplarının prototipi haline gelen kitabının 450 kopyasını bastı. Bu kitabın benzersiz özelliklerinden biri Potter'ın resimlerini metinle eşleşmesiyle, hikaye anlatımı sürecini paylaşmak için resimleri kullanarak yaratılmış olmasıydı. Kitabın ana karakteri Peter, annesinin öğüdüne karşı gelerek komşusu Bay McGregor'un bahçesinde yemek yemeye gider ve neredeyse yakalanacak olan başı boş genç bir tavşandır. Potter'ın bastığı kopyalar hızla satıldı, ikinci ve sonraki birçok baskıyı yayınlayan yayınevi Frederick Warne ve Company'nin dikkatini çekti. Tavşan Peter ve onu takip eden yirmi iki kitabında Potter,

sıradan ülke halkı gibi giyinmiş ormanlık hayvanları göstererek berrak suluboya tarzını kullandı ve hikayeleri resmetti. Ustalıkla çizilmiş resimlerle büyüleyici hikayelerin birliği onun için model oldu.



Görsel 14: The Tale of Peter Rabbit (Potter, 2022)

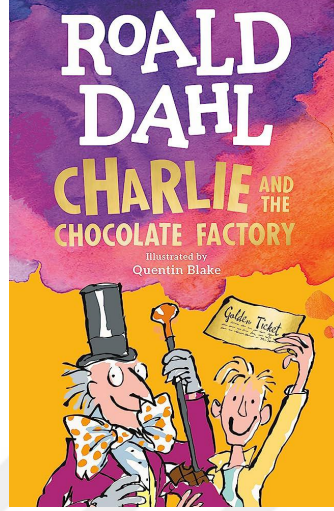
1.6.2.2. 20.Yüzyıl Çocuk Edebiyatı

Sanayileşmiş 20.yüzyıl ile birlikte çocuklukla ilgili değişen tutumlar, çocuk kitaplarının nasıl tasarlandığını büyük yönde etkilemiştir. Çocuk kitapları artık eğitimden daha fazlası olarak değerlendirilmekteydi aynı zamanda bu kitaplar basit, kullanılabilir, eğlendirebilir ve ifade edilebilir olmalıydı. Çocukluğun verdiği masumiyet 1900'lerin başında düşünmeye başlanmış olsa bile esasen daha sembolik bir yaklaşımı ve soyut düşünmeyi gerektirmektedir. Anlatı yoluyla çocukların kişisel gelişimini dikkate almak sözsüz resimli kitabın gelişiminde oldukça etkili olmuştur.

Eğitim ve okuryazarlığa yönelik bu yaklaşım çocuk okuyucunun algıları bu ilk kitaplar sayesinde çocuklarla ilişkilendirilmiştir. Onların yorumları ve katılımları resimli kitabın önemli bir yönü olarak kabul edilmiş ve resimli kitabın zımni izleyicisi için daha derin bir endişe unsurları oluşturmuştur. Eğitimci Lucy Sprague Mitchell (1878-1967) her çocuğu bir birey olarak görme çabası içindedir. Ve bu konuyla ilgili görüşünü şu sözleriyle aktarır:

“Bilinmesi gereken en önemli şey, hikayenin kime anlatıldığı ve hikayenin duygusal yaşamı üzerindeki etkisidir.”

(Salisbury, 2018)



Görsel 15: Charlie and the Chocolate Factory (Dahl R. & Blake Q., 2022)

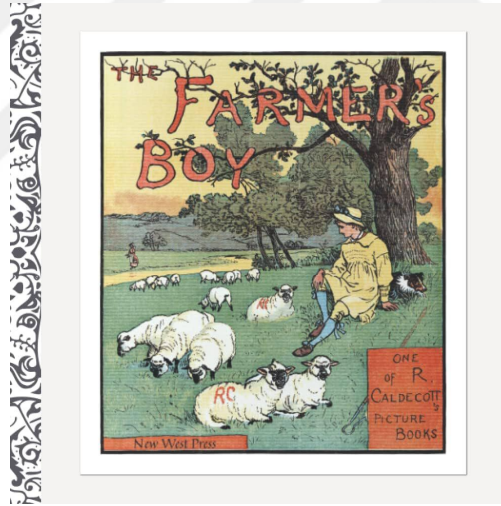
Görsel 15’da döneme örnek teşkil edebilecek ilk baskısı 1964 yılında basılmış olan Charlie’nin Çikolata Fabrikası kitabının 2022 baskısından yeni versiyon kapağı yer almaktadır.

1900’lerin başında gelişmeye başlayan eğitimsel ve edebi değişimler yüzyıl boyunca devam etmiş olup en belirgin şekilde 1960’larda ve 70’lerde oluşmuştur. Bu süreçte Amerika Birleşik Devletleri’nde meydana gelen sosyal değişimler, eğitim yaklaşımlarını ve nihayetinde hem eğitimcilerin hem de yayıncıların endişelerini etkilemiştir. Kitaplar artık duygusal ve kişisel gelişimle ilgilenmeye başlamıştır.

Çocuğun birey olarak kişiliği yeniden gözden geçirilmesi, ancak daha demokratik bir toplumun sınırları içinde çocukların yaratıcılığı ve kendini ifade etme eğilimi önemli bir husus haline gelmiştir. Sorunların sözcüklerle ifade edilmesine, sürekli müzakerelere, hayal gücünün teşvik edilmesine, karşıt konumların anlaşılmasına ve kuralların iç kabulüne gibi konulara dayanan kişisel ilişkilerden meydana gelmekteydi. Bu değerler ve sosyal ilişki biçimleri, 60’lı ve 70’li yıllardaki çocuklar için kitaplarının pedagojik önermelerine çevrilmiş ve okullarda öğrenmeye daha açık bir yaklaşımda olduğu sergilenmiştir. Oyun

alanları daha yaratıcı yaklaşımlar içerecek şekilde gelişim sağlamış bu da sözsüz resimli kitabın gelişmesi için mükemmel bir alan haline getirmiştir.

Modern 20.yüzyıl illüstratörünün rolü artık metni daha bütüncül bir yaklaşımla yorumlamaktır. Maurice Sendak (1928-2012) Randolph Caldecott'un katkılarını “Kelimelerin ve resimlerin ritmik bir senkopu” olarak tanımlar. Bu bir çocuk kitabını deneyimlemenin yeni bir yolu haline geldi ve resimli kitabı nasıl kullanabileceğimize daha liberal bir yaklaşıma teşvik etti. Caldecott'un katkıları sözsüz kitabın gelişimini etkilemiştir çünkü hareketin ve eylemin beklenebileceği düşüncesiyle oynamaktaydı bu fikir, hem sözsüz hem de geleneksel resimli kitapların birçok illüstratörünü etkilemeye devam etmiştir. Her yıl bir önceki yılın çocuklar için en seçkin çocuk kitaplarına verilen Caldecott madalyası onun onuruna verilen geleneksel bir ödül haline gelmiştir.



Görsel 16: The Farmers's Boy (Caldecott, 1881)

Tüm bunlara örnek olarak aynı zamanda araştırmada incelenecek olan eser Sendak'ın “Vahşi Şeyler Ülkesinde” kitabında, Max karakterinin çiviye çarpmak üzere, köpeğe doğru gitmek üzere olduğunu, Max'in havadaki ayağı yere basmak üzere gibi betimlemeler ile sanatçı izleyiciyi karakterinin eylemlerini heceleme zorunda kalmadan anlamasına yönlendirmiştir. Ayrıca Max'in kargaşasını canavarlarla birlikte göstermek için sözsüz dizgiyi seçer, hiçbir kelimeye ihtiyaç duymayan bir sahne yaratmıştır. Sözsüz

dizilerin dünyadaki resimli kitapların çoğunda bu şekilde yer bulduğunu not etmek önemlidir.

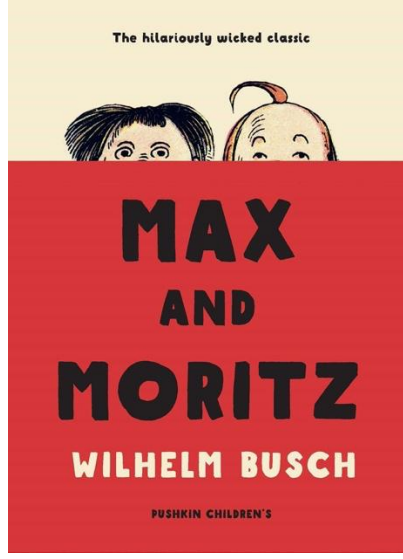


Görsel 17: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015)

Sıralı imgelere sahip ilk örneklerden sayılabilecek olan bir diğer çocuk kitabı ise Wilhelm Bush'un 1872'de yayımlanan eseri Max ve Moritz'tir. Max ve Moritz sürekli belaya karışan iki serseri arkadaşdır. Eserde kullanılan sınırlı bakış açılarına rağmen, görüntüler hikayeyi sahneden sahneye ilerlemeleriyle anlatmaktadır (Görsel 17).

Sözsüz çizgi roman dizisine katkıda bulunan bir diğer sanatçı da 1900'lerin başlarında yaşamış karikatürist, editör ve illüstratör Arthur Burdett Frost'du. Frost “Kedimiz Fare Zehri Yiyor” gibi basit başlıklar içeren comic tarzı illüstrasyonları dergiler için resimlemiştir. Frost birçok büyük Amerikan dergilerine katkıda bulunmuş ve bazı çocuk kitaplarının bu illüstrasyonları kullanmasına izin vermiştir.

Barbara Bader “Carlo” adlı kitabını “resimlerdeki bir kitap” olarak anlatmaktadır. Daha sonraları eser “neredeyse sözsüz” bir kitap olarak tanımlanmaya başlandı. Fransız bir illüstratör olan Steinlen'de 20.yüzyılın başlarında çocuk edebiyatına yaptığı sözsüz katkılarıyla tanındı. Steinlen'in “Bazouge'un Hüzünlü Hikayesi” Frost'un eseri olan “Kedimiz Fare Zehri Yiyor” ile benzer başka bir hayvan serisidir. Ancak Steinlen'in farklı olarak bu kısa dizisinde hiç başlık kullanmamıştır. (Carluccio M. , 2015)



Görsel 18: Max and Moritz (Busch & Ledsom, 2019)

1.6.2.3. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki DeneySEL ve Modern Yaklaşımlar

Sözsüz resimli kitabın etkilerine bakarken yenilikleriyle özünü önemli biçimde değiştiren resimli çocuk kitaplarında kullanılan illüstrasyonlara bakılıp, incelenecektir.

Aynı dönemlerde Frost'un “Carlo” isimli çocuk kitabı tanıtıldı, metin içinde kısa ifadeler ve çokça duraklamalar içermekteydi. Bu kitap ile birlikte yeni yaklaşımlar ortaya çıkarak düşündürücü, akıcı, kuşkulu biçimiyle resimli kitaplara özgü bir yazı stili oluşturmuştur.

Buradan hareketle iki sonuç çıkarılmış oldu, daha az kelimeyle daha fazlasını sunmak yani ayrıntı değil, anlam önem kazanmıştır. İllüstratörlerin resimli kitaplarda kelime ve resim kullanma biçimleri zamanla değişmeye başladı. Resimli kitaplar artık büyüyerek aynı zamanda hedef kitlelerini genişleterek daha eğlenceli ve yenilikçi hale geliyordu.

Amerika Birleşik Devletleri'nde 1930'larda neredeyse metinsiz sayılabilecek çocuk resimli kitapları ortaya çıkmaya başlamıştı. 1931'de Helen Sewell tarafından “A Head for Happy” kitabı yayınlandı. Kitap çok az metin içermekle birlikte daha çok görsellerle hikaye akışı sağlanmaktaydı. Bu kitap, sayfa başına en az kelime ve sıralı çizimlerin yer

alması nedeniyle sözsüz sayılabilecek tonda bir kitap olarak literatürde önemli eserlerden biri olarak yer almıştır.



Görsel 19: A Head for Happy (Sewell, 1931)

1940'larda ve 50'lerde çocuk edebiyatı için yeni formatlar araştırılıyordu ve yenilikçi kitaplar bir tür olarak kendi başlarına gelişim içerisindeydiler. Her boyut, şekil, biçim, sayfa düzenlemesi ve ciltleme denenmişti. Kitaplar sadece açılmakla kalmıyor, aynı zamanda dışarıya doğru açılarak, katlanarak, parçalanarak, sesler çıkararak ya da bir akordeon gibi açılarak tasarlanarak çizilmekteydi.

Artık önemli olan çocukların kitabı deneyimlemesiydi bu nedenle dokunsal bir öge eklemek gibi etkileşimi teşvik edecek ve çocuğun dahil edilmesini sağlayacak kitaplar daha da artarak çoğalmıştı.

Dönemin yenilikçi kitapların en dikkat çekenlerinden biri olan Dorothy Kunhardt'ın 1940 yılında yayınlanan "Pat the Bunny" kitabıdır. Etkileşimli kitapların temelini oluşturması açısından bu tarz kitaplar çocuk kitabı tarihinde büyük önem taşımaktadır (Görsel 20).



Görsel 20: Pat the Bunny (Kunhardt, 1940)

Pat the Bunny, küçük çocuklar ve bebekler için aslen "dokun ve hisset" kitabıdır. Buradan hareketle çocuk ile kitap arasında bir etkileşim söz konusunu olduğundan yayınlandığı tarihten bu yana Amerika'da uzun süre en çok satanlarda kalmayı başaran kitap haline gelmiştir. Geleneksel anlamda bu kitap tam olarak bir kitap sayılmaz, bir kumaşın sayfaya yapıştırılmasıyla oluşturulan tavşan tüylerinin tasvirinde kullanılmasına veya başka bir sayfada babanın sakallı yüzü tasvirinde kullanılan zımpara kağıdı gibi detaylara yer verilen bu kitap dokun hisset kitaplarının ilk örneklerinden biridir. (Pat the Bunny, 2017)

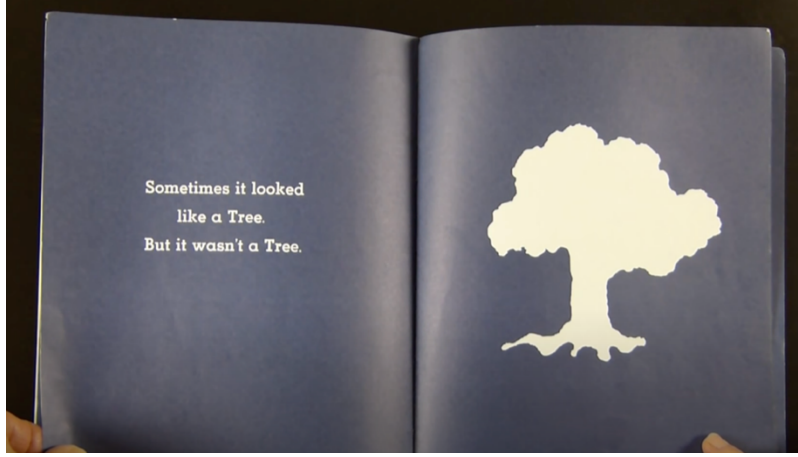
Şakacı şekilde biçimlendirilmiş olan bir diğer Amerikan resimli kitabın örneği de 1938 yılında yayınlanan Claire Huchet Bishop tarafından yazılmış ve Kurt Wiese tarafından resimlenmiş “Beş Çinli Kardeş” eseridir. Yazar ve çizer kendi kitaplarıyla oynayarak, kitabın şeklini ve yapısını karton-kumaş seviyesinin yanı sıra pasif bir deneyimden çıkararak işin içine aktif şekilde ilave etmiştir. Bu örnekte etkileşimli kitapların tarihte yer aldığı ilk örneklerden sayılabilmektedir.



Görsel 21: The Five Chinese Brothers (Bishop&Wiese,1938)

Çocukların okuma zevkinde kitaplar yetişkinden bağımsız olarak var oluyorsa, resimli kitaplar bu bağımsızlığın devam etmesine yardımcı olmalıdır. Basit, okunması kolay bir dil ve net algılanabilir resimler ile kitap çocuklara hikaye anlatımında bir rol vermektedir. Ses çıkarıp tepki vermesine, ne olacağını tahmin etmesine ya da çeşitli yollardan herhangi bir tepkiye teşvik edilmesine izin vermektedir. Aslında burada çocuğun bağımsızlığını kendi şartlarıyla öğrenerek teşvik eden anlatılara duyulan ihtiyaç bariz şekilde görülmektedir. Deneysel, yaratıcı formatlar sayesinde artık çocuğa bir kitabı deneyimlemenin somut yolu sunulmaktaydı.

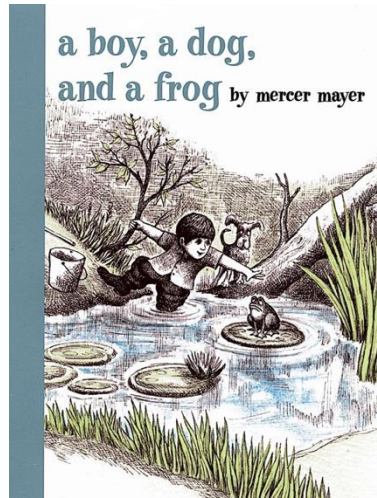
Özellikle döneminde çığır açan ve çocukların kitaba dahil edilmesine teşvik eden bir diğer kitap olan, “Dökülen Süt” eseridir. Charles G. Shaw tarafından 1947’de yayınlanmıştır. “Dökülen Süt”, Bruno Munari ve diğerlerinin çalışmalarında odaklandığı bir yaklaşım olan çocuk fikrini “ana karakter” olarak tanıtmasıydı. Dökülen Süt, okuyucuyu soru sormaya, sayfada neyin tasvir edildiğini merak etmeye yönlendirmiştir. O zamana kadar görüntüleri bu kadar soyut bir şekilde tanıtan bir kitap olmamıştır (Carluccio, 2015). Görsel 23’te kitabın içerisinde bir sayfada dökülen sütün oluşturduğu soyut şeklin, somut nesnelere veya canlılara benzetildiği görülmektedir. Bu sayede okuyucuyu soyuttan somuta doğru bir şekilde benzeterek düşündürmeye yönelterek aktif konuma getirtmektedir.



Görsel 22: It Looked Liked Spilt Milk (Shaw.G,1947)

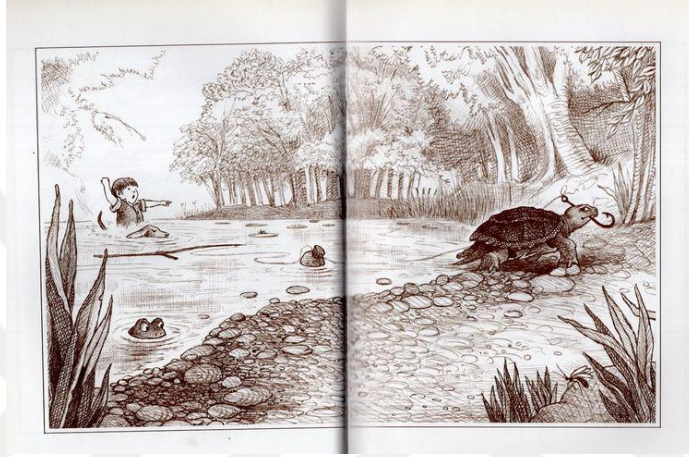
Resimli kitaplar artık çocukların kendi anlamlarını çıkarması için şekilleri ve sembolleri keşfedebilecekleri bir araç haline geliyordu. 1960'lara ve 70'lere kadar, sözsüz resimli kitap türü Amerika Birleşik Devletleri'nde gelişmeye başlamıştır.

Bunlardan en önemlilerinden biri Mercer Mayer'in 1967 tarihli “Bir çocuk, bir Köpek ve bir Kurbağa” kitabıdır. Bu kitap, köpeğiyle gölette boğuşurken kurbağayla arkadaş olan bir çocuk hakkındaki samimi bir hikayedir. Resimlemelerin dizilişi basit ve takip edilmesi kolaydır Mayer'in çapraz kapak tekniği hikayenin eğlenceli anlatımını tamamlamaktadır. Bir Çocuk, bir Köpek ve bir Kurbağa o kadar popüler hale gelmişti ki, canlı aksiyon kısa filmi çekilmiştir.



Görsel 23: A Boy, a Dog and a Frog (Mayer,1967)

Kompozisyonlarında, gerektiğinde çok fazla beyaz boşluk, yalnızca sahneyi oluşturmaya yetecek kadar seyrek bir arka plan ve gözlerinize nerede duracağınızı söylemek için ustaca yerleştirilmiş aksiyon sahneleri ile mükemmel uyumlu bir eserdir. Bu sanatçının bir ustalık eseri olarak adlandırılabilir. Mayer çizimlerin tamamını ek olarak ayrıntı, doku, gölgeleme ve ışığı kurşun kalemle resmetmiştir. Basılan kitaplardaki mürekkebin tonu neredeyse kahverengiye yakındır (Scafer, 2015).



Görsel 24: A Boy, a Dog and a Frog (Mayer,1967)

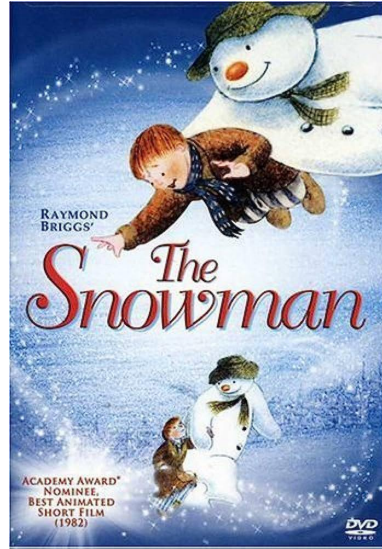
Mayer bu başarısından sonra aynı karakterlere sahip birçok farklı hikayede benzer isimlerle sözsüz kitaplarını yaratmaya devam etmiştir. Bunlardan en bilinen bazıları: “Kurbağa Akşam Yemeğine Gidiyor”, “Kurbağa Kendi Başına”, “Kurbağa Neredesin?” ve “Bir Kurbağa Çok Fazla” eserleridir.

Bir diğer başarılı sözsüz resimli kitap örneği ise Raymond Briggs'in Kardan Adam adlı eseridir. Kardan Adam kitabında, gün boyunca kardan adam yapan bir çocuğun ve sadece geceleri canlanan kardan adamın macerasını anlatmaktadır. Briggs hikayenin her sahnesini çizgi romanlarda kullanılan panel yöntemine benzer bir tarzda çerçeveleyerek anlatmayı tercih etmiştir (Görsel 25).



Görsel 25: The Snowman (Briggs,1978)

Okuyucunun gözünde kısa metrajlı animasyon filmine uyarlanabilir sinematografik olarak uygun olan bir dizi bakış açısı oluşturmaktadır. Böylece eylem, Briggs'in üslup seçimleriyle ima edilmektedir. Kitabın ayrıca iki boyutlu animasyon filmi 1982 yılında yapılmıştır. Kardan Adam kitabı kendinden sonra gelen Shaun Tan ve diğer bazı sanatçılara ilham kaynağı olmaya devam etmiştir.



Görsel 26: The Snowman Animasyon Filmi (Briggs,1982)

1.6.2.4 Çocuk Edebiyatında Kitap Formatları

Kitap formatlarının bir kitabın türüyle, içeriğiyle (ne hakkında olduğu ile) ilgisi vardır, ancak kitapları kategorize etmenin ve karşılaştırmanın başka yolları da mevcuttur. Resimli kitap ile hikaye kitabı arasındaki fark var mıdır, resimli hikaye kitabı diye bir şey var mıdır? Resimli kitabın ayırt edici özelliği, mesajını yalnızca az miktarda metin içeren veya hiç olmayan bir dizi resim aracılığıyla iletmesidir. İllüstrasyonlar, mesajı iletirken metin kadar önemlidir hatta bazen metinden daha da önemlidir. Hiç metni olmayan kitaplara sözsüz veya metinsiz kitap denir. Sözsüz kitaplar da dahil olmak üzere küçük çocuklar için resimli kitaplar, kavram kitapları ve desen kitapları gibi erken çocukluk kitapları şeklindedir. Resimli hikaye kitapları, metin ve resimler hikaye çizgisini eşit olarak aktarır. Çoğu insan bu resimli kitapların, metnin bir hikaye aktarıp aktarmadığına dair bir ayrım yapmaz. Çeşitli resimli kitapların boyutları ve uzunlukları nedeniyle tanınması diğer kitaplara göre daha kolaydır. Genellikle hikaye kitaplarından daha büyüktürler ve şekilleri çeşitlidir ve sayfa sayısı oldukça tek düzedir. Daha uzun resimli kitapların kırk sekiz veya altmış dört sayfası vardır. Tüm kitapların uzunluğu, preslerin kağıdı yazdırma biçimi nedeniyle genellikle on altı katıdır. Bazı çocuk edebiyatı uzmanları tüm resimli kitapları ayrı bir türde birleştirir ve bunları geniş bir grup olarak inceler. Bununla birlikte, insanlar resimli bir kitaba başvurdıklarında, genellikle formatına atıfta bulunurlar. O kadar belirgin bir şekilde farklı görünüyor ki, bir resimli kitap ve bir çocuk romanını içine bakmadan kolayca ayırt edebiliyorsunuz. Tüm resimli kitapların kendine özgü bir formatı olsa da, içeriği de çeşitlidir ve içerik türe göre kategorize edilebilir (Salisbury, 2018).

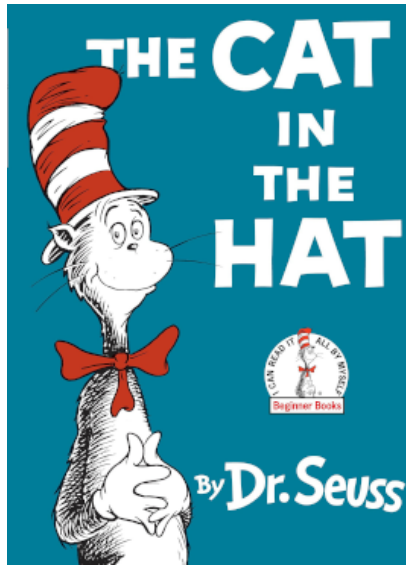
1.6.2.5. Kolay Okunabilir Kitaplar

Yüzlerce resimli hikaye kitabını rastgele seçip her birini cümlelerinin uzunluğu ve karmaşıklığı ile kelimelerinin hecelerinin zorluğu ve sayısı açısından incelediyseniz, bu kitapların çoğunun küçük çocuklar tarafından değil de genel anlamda okunması amaçlandığını görürsünüz. Bununla birlikte, kitap okumaya yeni başlayan okuyuculara başarılı bağımsız okuma deneyimleri sunmak için özel olarak tasarlanmış bir formattır.

Bazı yayıncıların okunması kolay serileri için kendi ticari markaları vardır Okunması kolay kitapların benzersizliği onları tanımayı kolaylaştırır. İlk olarak, çocuklar

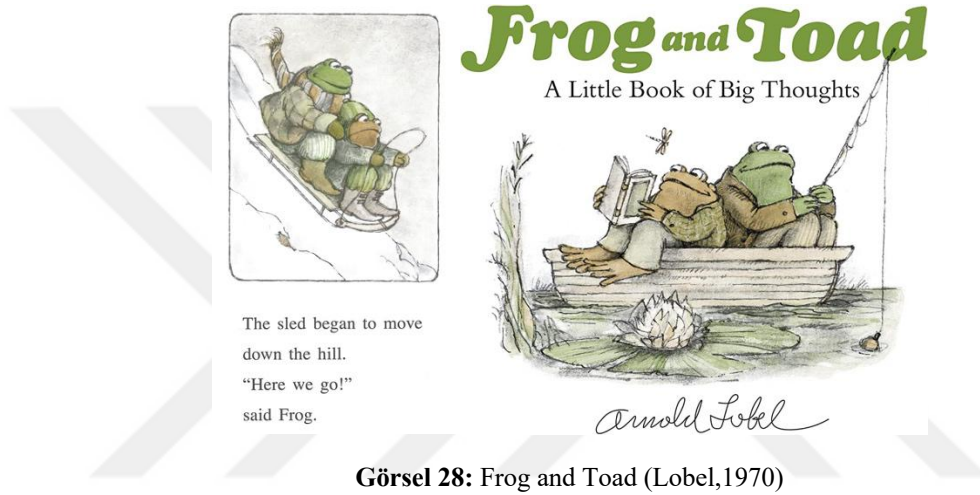
tarafından bağımsız olarak okundukları için, kitaplar normal resimli kitaplardan daha küçüktür. Resimler, kelimelerin anlamlarına dair ipuçları verecek şekilde tasarlanmıştır, ancak resimler daha küçük ve daha az yoğundur ve metnin her sayfanın daha büyük bir bölümünü kaplamasına izin verilir. Bu kitapların belki de en önemli özelliği kısıtlı kelime dağarcığıdır. Genellikle bir kitapta 250'den az farklı kelime görünür ve bunlar genellikle kelime kalıpları, tekrarlanan metinler ve hatta yeni kelimelerin kodunu çözmeyi kolaylaştırmak için kafiyeli çizgilerle kısa basit cümleler halinde düzenlenir. Kelime dağarcığının zorluğu da kontrol edilir, kelimelerin çoğunluğu sadece bir heceye sahiptir.

Yeni başlayan okuyucular kolayca yorulur okunması kolay birçok kitabın yazarları bunu dikkate alır ve kitaplarını ayrı hikayelere veya kısa epizodik bölümlere ayırır. Küçük çocuklar içindekiler tablosunu kullanma konusunda deneyim kazanırlar ve bölümler içeren bir kitap okumada başarı hissederler. Genç okuyucular genellikle bunlara bölüm kitapları demektedir, ancak daha uygun bir şekilde geçiş kitapları olarak adlandırılabilir çünkü resimli kitaplar ve hikaye kitapları arasında bir köprü oluşturmaktadır. Bu formatın tarihi ilginçtir yirmi yıl boyunca çocuklar için resimli hikaye kitapları yayınladıktan sonra Theodore Seuss Geisel (Dr. Seuss) 1957'de ilk okunması kolay kitabı The Cat in the Hat'ı yayınlamış daha sonra Holmelund Minarik'in Küçük Ayısı hemen ardından onu takip etmiştir.



Görsel 27: The Cat in the Hat (Seuss,1957)

Bu formatla büyük başarı elde eden diğer yazarlar arasında Kurbağa ve Kurbağa ile Arnold Lobel Arkadaş ve Henry ve Mudge ile Cynthia Rylant: Maceralarının İlk Kitabı yer almaktadır. Her iki yazar da bu ilk kitaplara birkaç devam filmi yazmıştır. Erken dönem ve okunması kolay kitapların çoğu hayvan fantezisiydi, ancak şimdi tüm türlerden karakterler bulunmaktadır. İyi hikayeler, basit metinler ve iyi seçilmiş çizimler sayesinde bu tarz kitaplar her yaştan okuyucuların ilgisini çekmektedir.



Görsel 28: Frog and Toad (Lobel,1970)

1.6.2.6. Resimli Kitaplar

Çocuklar bebeklikten ergenliğe doğru büyüdükçe, kendileri için hedeflenen kitaplar giderek daha az illüstrasyona sahiptir. Çok küçük çocuklar için kitaplar öncelikle çok az metin içeren veya hiç metin olmayan resimlerdir. Çocuklar büyüdükçe, onlar için yapılan kitapların mesajının ancak bir kısmını iletebilen illüstrasyonları vardır ve metnin tamamı hikaye çizgisi için oldukça gereklidir. Bağımsız olarak okumaya başladıklarında, kitaplarının hikayeye ekleyen illüstrasyonları vardır, ancak daha azdır ve metnin kendisi tek başına kullanılabilir. Bu kitaplara resimli kitaplar denir. Çizimler hikayede neler olup bittiğini tasvir etse de, yeni bilgiler sunmamaktadır. Yani bu tarz kitaplarda metin,

resimlerden açıkça daha önemlidir bu tarza örnek olarak aşağıda yer alan eseri gösterebiliriz.



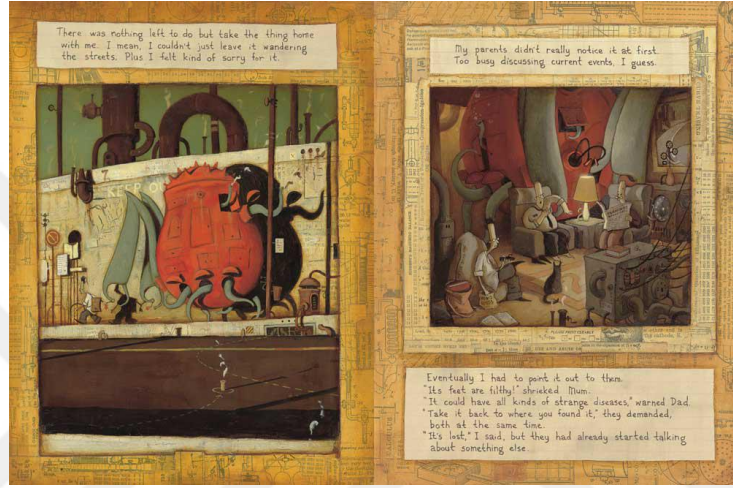
Görsel 29: A Series of Unfortunate Events (Handler,1999)

1.6.2.7. Grafik Romanlar

Grafik romanlar, özellikle yetişkinler için yeni değildir. Ancak, son yıllarda, çocuklar ve ergenler arasında son derece popüler hale gelmişlerdir. Grafik romanların tanımı hala gelişmektedir, ancak bir edebiyat biçimi olarak, öykülerin illüstrasyonların ve metinlerin bir araya getirilmesiyle anlatılan romanlar olarak tanımlanabilir.

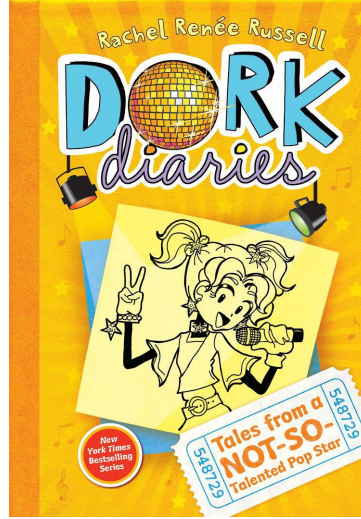
Resimli kitaplardan daha uzundurlar yaklaşık 64 ila 128 sayfa ve tam sayfa illüstrasyonlar yerine, hikaye çoğunlukla çizgi romanlara benzer resimli panellerde sunulur. Çoğu grafik roman, modern resimli kitapların aynı sanatsal kalitesiyle gösterilmiştir ve bu formatın bazı hayranları bile onları eşsiz bir sanat formu olarak görmektedir. Birçok grafik roman fantezi olsa da, tüm edebiyat türlerinde bulunabilir ve ton mizahi veya ciddi olabilir. Grafik romanların metni, ayrı bir konuya sahip eksiksiz bir hikaye çizgisi sunarken, çizgi romanlar ve manga adı verilen grafik romanların Japonca versiyonu genellikle epizodik hikayeler içerir (Görsel 29). Tek bir çizgi roman veya manga bir hikayeye başlayabilir, olayların ortasında başlayabilir veya bir hikayeyi bitirebilir.

Okuyucular tüm hikayeyi anlamak için sadece bir tanesini okuyamazlar. Tersine, grafik romanların devamı olabilir, ancak her biri yeni ve eksiksiz bir konu içerir. Çizgi romanların aksine, grafik romanlar genellikle daha dayanıklı biçimlerde bağlanır kitapçılarda ve kütüphanelerde bulunur. Diğer romanlar gibi, grafik romanlara da Uluslararası Standart Bir Kitap Numarası (ISBN) verilir ve bu da onları dergiler ve çizgi romanlar gibi süreli yayınlardan daha da ayırır.



Görsel 30: Lost&Found (Tan,2011)

“Saftirik Greg’in Günlüğü (Kinney)”, “Dork’un Günlüğü” gibi bazı grafik romanlar (Görsel 31). En çok satanlar listelerinde sıkça yer almıştır. Ek olarak, bazı grafik romanların temel hikayesi geleneksel (yalnızca metinli) en çok satan romanlara dayanmaktadır. Görsel eğitim alan bir öğrencinin veya sadece metin görmekten sıkılan isteksiz bir okuyucunun, bir kitabın grafik sürümünü birkaç yüz sayfalık metinden oluşan orijinal sürümden alma olasılığı daha yüksektir.



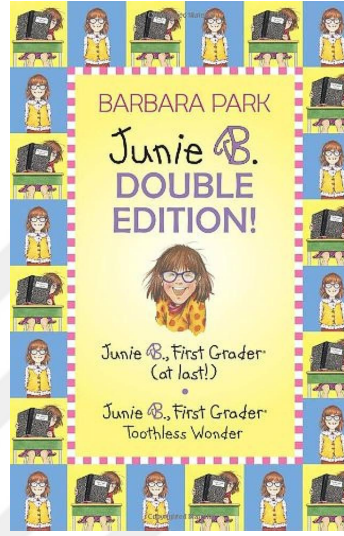
Görsel 31: Dork Diaries (Russell ,2015)

1.6.2.8. Ticari Kitaplar ve Seri Kitaplar

Bu kitaplara yayıncılık ticaretinde ticari kitaplar denir, çünkü asıl amaçları bir şey satmaktır yani sinema biletleri, bebekler, oyuncaklar, sırt çantaları, tema parkları ve sayısız başka şeyler. Ticari kitaplar o kadar yaygındır ki, çoğu yetişkin bu kitapları okul öncesi çocuklarına düzenli olarak okumaktadırlar. Popüler ticari çocuk kitapları arasında “Bakım Ayıları”, “Şirinler” ve “Yıldız Savaşları” gibi kitapları örnek gösterebiliriz. “Golden Press” (Küçük Altın Kitapların yayıncısı), tüm zamanların en çok satan çocuk ciltli kitapları listesindeki ilk sekiz kitaptan beşini yayınlamıştır. Bu listede “Poky Little Puppy” (Lowrey), “Tootle” (Crampton), “Pat the Bunny” (Kunhardt), “Saggy Baggy Elephant” (Jackson & Jackson) ve “Scuffy the Tugboat” (Crampton) eserler yer almaktadır. Çoğu kişi bu kitapları çocukken okumuştur bahsi geçen tarz kitaplarda çizgi film karakterleri yoktur ve amaçları bir şey satmak değil eğlendirmektir. Ticari çocuk kitapları genellikle karton kapaklı olur ve kenarlar aşınmaya oldukça açıktır. Kapak, dikilmek ve tutturulmak yerine sayfalara zımbalanır.

Daha da önemlisi çoğu kitap illüstrasyonları ve özgünlük olarak sanatsal açıdan diğer çocuk kitaplarından ayrılır. Bir çok alışveriş yaparken bu kitapları almayı tercih eder bunlara ek olarak, bu kitaplar nispeten ucuzdur. Özellikle karakterleri çizgi film şovlarından veya en son animasyon filmlerinden tanıdık yüzler olduğunda, küçük

çocuklara hitap etmişlerdir. Mayıs 1980’de Disney kitaplarına sert bir eleştiri gelmiştir. Disney’in Amerikan popüler kültürüne en büyük katkısının, sevimli, basmakalıp karakterleri tanıtmak için toplam mağazacılık tekniklerini kullanması, tanıdık çocuk edebiyatı başlıklarını ve bu kitapların temalarını kötüye kullanması olduğuna inanılarak bir ürün yaratmak için karakterizasyonun genel olarak benzer kullanılmasıyla ilgili eleştirilmiştir.



Görsel 32: Toothless Wonder (Park, 2008)

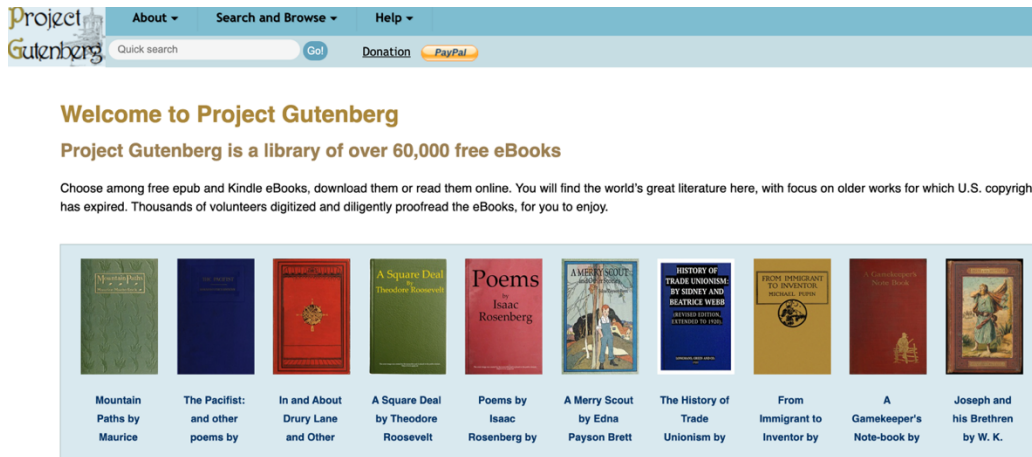
Seri kitapta oluşturulan karakterler, tema gibi birleştirici öğeler serileştiğinde yine bu öğelere sadık kalarak ilerler. Eğlendirici ve devamlılığı olan bu kitaplarda belirli bir hikaye anlatım formu geçerli olduğu söylenebilir. Belirli formülü olan serileşmiş kitaplar genellikle ticari kitaplarla birlikte satışa sunulmaktadır. Belki de bu onların ticari başarılarını kısmen açıklayabilir. Ayrıca ebeveynler ve çocuklar için kolayca erişilebilir olması diğer muhtemel sebeplerden biri haline gelmiştir. En ünlü seri kitaplar arasında J.K Rowling’in yazdığı “Harry Potter”, Barbara Park’ın “Junie B. Jones” serisi örnek gösterilebilir (Görsel 32).

Fazla nitelikleri olmamasına rağmen, formül seri kitapları eğlenceli temalara sahip olma eğilimindedir ve bu kitaplar çoğu isteksiz okuyuculara okuma zevkini keşfetmelerine yardımcı olabilmektedir. Bazı çocukların sadece Barbie bebekleri gibi seri

kitaplar topladıklarına ya da en sonuncusuna sahip olmanın, onları saymanın ya da takas etmenin saf sevinci için toplanan diğer çocukluk koleksiyonları olduğuna dair işaretler vardır.

1.6.2.9. E-Kitap

Metin veya görüntü içeren, dijital mecralar için üzere hazırlanan, laptop, masaüstü bilgisayar, ipad ya da buna uygun geliştirilmiş özel okuyucular ile birlikte okunabilme imkanı sunulan kitaplara “E-Kitap” adı verilmektedir. Değişen çağ ve teknoloji ile birlikte önceden sadece basılı olan kitaplar e-kitap olarak yayımlanırken çağımızdaki gelişmeler ile bazı kitaplar sadece e-kitap olarak yayımlanabilmektedir. Bir çok kişi e-kitapların tarihinin internetten sonraya dayandığını düşünmektedir fakat e-kitaplarla ilk tanışma aslında 70’li yıllarda gerçekleşmiştir. E-kitabın bugünkü bildiğimiz tarzda versiyonunun yaratıcısı olarak bilinen Amerikalı yazar Michael Stern Hart 1971 senesinde Illinois Üniversitesi'nde bünyesinde 10.000 kitaptan barındıran bir elektronik halk kütüphanesi yapma amacıyla başladığı “Gutenberg Projesi” (Project Gutenberg) e-kitap dünyasının temellerinin atıldığı adım olarak kabul edilmektedir. Proje adını 1447 yılında matbaanın mucidi olan “Johannes Gutenberg” ’ten almaktadır sitenin giriş sayfasını aşağıda görmekteyiz (Görsel 33).



Görsel 33: Project Gutenberg (Hart, 2020)

Kültür eserlerini dijital yayınlara aktarılıp arşivlemek ve dağıtılmasını sağlamak hedefiyle başlatılan “Gutenberg Projesi” kâr amacı olmadan eserleri daha çok kitleye erişmesini hedeflemektedir. Proje, dünya edebiyatından en ünlü eserlerin de yer aldığı 60.000’den fazla zengin kitaplığıyla kullanıma açıktır. Klasik edebiyatın yanı sıra telif hakkı bitmiş eserlerinde dünyanın her yerinden okuyucuyla ücretsiz olarak buluşturan proje, gönüllülerin bağışlarıyla varlığını devam ettiriyor. Proje içerisindeki e-kitaplar, okuyucularının yanında ekstra bir uygulama gerektirmeden web tarayıcılarında açılıp okunabilme imkanı sunmaktadır.

E-Kitapların gelişimindeki diğer durum ise 1987 yılında bilgisayar oyunları üretmiş şirket Eastgate Systems’in, Michael Joyce tarafından kaleme alınmış “Afternoon” isimli kitabı bir disket ile birlikte okuyucuyla buluşturulmuştur. Hikaye, hiper metin tarzında yazılan ilk kurgu eser olarak tarihe adını yazdırmış, yazarının da “elektronik yazımın lideri” unvanıyla anılmasını olanak sağlamıştır. 1990 yılında diğer bir gelişme olan Serendipity Systems, PC-Book isimli bir e-kitap görüntüleme programı yaratmıştır. Programın içerisinde numaralı sayfalar ve yer imleri barındırmaktadır aradan geçen 2 yılın ardından e-kitaplar grafik tabanlı Windows ortamında dönüştürülerek, okuyucuların daha kolay okuyabildiği bir tasarıma ulaşılması sağlanmıştır.

1993 senesinde BiblioBytes online olarak ilk kez e-kitap satışı yapmak için web sitesi oluşturmuştur. Aynı yıl bir diğer önemli gelişme ise ilk e-kitap yayıncısının bu sektöre adımını atması olmuştur. The Ficton Works adlı yayıncı şirket sektöre getirdiği büyümenin sonrasında 1998’in sonlarında Nuvo Media ilk taşınabilir e-kitap okuyucusunu piyasaya sürmüştür Rocket adıyla piyasa sürülen bu aygıt, 10 kitaba kadar saklayabilme özelliğini yanında okuyuculara geleneksel kitaplarda yapılabilen pasajların altını çizme, kenarlara yazılar yazma gibi ekstra özelliklerle barındırmaktaydı. Aynı dönemlerde başka e-kitap aygıtı olan Softbook Reader da sektörde yerini almıştır. Aygıttan direkt olarak kitapları indirebileceğiniz bir özelliğe sahip olan Softbook Reader’ın Rocket doğrudan notlar alabilme özelliği olmasa da mevcut metin üzerinde notların çizilmesine olanak sağlamaktaydı. Amerika’daki kütüphanelerde halka ücretsiz şekilde e-kitap vermesiyle birlikte dijital kitaplarda ISBN numarası almaya başlamış oldu. Ve aynı dönem dijitalin önemli adımlarından biri olan Google ortaya çıktı, Google’ın her şeyde olduğu gibi e-kitap teknolojisinde de önemli rol oynamıştır.

Patricia le Roy'un kaleme aldığı "The Angels of Russia" isimli e-kitabın Booker Prize adlı ödüle aday olarak çıkmasının ardından e-kitapların popülerliğinde ve satışlarında artmalar yaşanmıştır. Okurların ve kitap severlerin e-kitaba olan düşünceleri, ön yargıları zamanla kırılmaya başlamıştır.

2000 yıllarında e-kitap dünyasında bir çok olumlu olay sayesinde gelişmeler yaşanmış başarıları beraberinde getirmiştir. İlk olarak bilgisayar için ücretsiz yazılım olan "Glassbook Reeder" piyasaya sunulmuştur. Glassbook Reeder masaüstü bilgisayar, laptop ve cep telefonlarında e-kitap okuma olanağı sağlayan bir yazılımdır. En önemli özelliği ise; kendi sözlüğüne kelime eklenebilmesidir. Aynı yıl, korku gerilim türünün usta ismi olan Stephen King "The Plant" adlı eserini bölümlere ayırarak internet üzerinden yayımlamıştır. Okuyucuların bolca ilgi duyduğu bu başarılı girişim sayesinde King'in bundan sonraki kitabını da yalnızca e-kitap olarak sunmasını sağlamıştır. Yazarın "Riding the Bullet" adlı kitabı sadece e-kitap olarak yayımlanarak kısa zamanda rekor bir satış rakamına ulaşmış oldu. Bu gelişmeler Avrupa'da da etkilerini göstermeye başlamıştı. Dünyanın en kapsamlı kitap fuarlarından biri haline gelen Frankfurt Kitap Fuarı'nda e-kitap tasarımları için çeşitli ödüller verilmeye başlamıştır.

Bilindik İngiliz yayınevlerinden olan Random House'un e-kitaplar sunmasının ardından, Harper Collins'de dünyada bir ilk olan e-kitap yayıncılık programını başlatmış oldu. "Perfect Bound" adıyla yayımlanan e-kitaplar Gemstar, Microsoft Reader ve Adobe Acrobat e-book Reader'a uygun formatlarda oluşturularak okucuya sunulmuştur. Penguin Books ise "e-Penguin" adında bir e-kitap sistemi açarak 200 kitaptan oluşan bir arşiv yayımlamıştır.

2004 ve 2006 yılında Sony'nin piyasaya sürdüğü okuyucuların ardından pazarı sonsuza kadar değiştiren asıl dönüm noktası ise 2007 yılında Amazon'un Kindle'ı ortaya çıkarmasıyla oldu. Kindle'ın bu ivmeli yükselişi sayesinde piyasada olan diğer rekabetçileri de harekete geçirmeye başlamış oldu. Barnes & Noble isimli ABD'nin en büyük kitap perakendecisi Kindle ile rekabet halinde olabilmek için Nook'u yarattı (Kidega, 2020).

2. BÖLÜM

ETKİLEŞİMLİ ÖĞRENME VE ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E-KİTAPLAR

İnternetin 20.yüzyılın ortalarına doğru ortaya çıkmasıyla birlikte teknolojinin tüm alanlarının gelişeceğini habercisi olmuştur. Bu gelişimler hayatımızın her alanına girerek kapsamlı değişikliklere yol açmıştır. Bilgiye ulaşmakta, çoğaltmakta ve yayınlama konusunda yaşanan kolaylık ve olanak sayesinde teknoloji yayıncılık piyasasında vazgeçilmez bir araç haline dönüşmektedir. Gerek yazılı basında, gerekse görsel medyadaki pahalı yatırımlara gerek duyulmadan, az maliyetle metinsel ve görsele dayalı iletişim araçlarının tüm özelliklerini barındıran yapısıyla elektronik yayıncılık, kitle iletişiminde önemli rol oynamaktadır. Genel olarak elektronik yayıncılık sayesinde, fazlasıyla olan ortam özellikleri ve internet sayesinde iletişim sürecini oldukça interaktif hale getirmiştir.

Elektronik yayıncılık sayesinde güncellenebilir olan bilgiler, basılı ortamlara göre en cazip olan özelliğidir. Değişen ve bununla beraber akışına bağlı olarak anında gelen haber, gelişmelerin elektronik cihazlar ile iletimi, reklam-pazarlama-ürün tasarımı gibi alanlarda farklı şekildeki kullanımları gün geçtikçe çoğalmaktadır.

Basılı yayıncılıkta sorunlardan biri haline gelen üretim, malzeme ve stok maliyetleri olan matbaa süreci ile siparişlerle bağlantılı üretim (print on demand) seçenekleri ile bu sorunlar giderilerek çözülmeye başlamıştır. Teknolojide yaşanan hızlı gelişimler ile birlikte elektronik cihazların günlük yaşantının ayrılmaz bir parçası haline gelmiş, bilgiye en kolay ve hızlı olarak ulaşma sürecinde paralel olarak okuma yazma alışkanlıklarının değişmesinde önemli rol oynamıştır (Turgut, 2018).

Etkileşimli e-kitaplar sayesinde elektronik yayıncılık içinde yer alan tüm etkileşimli yayın alanları dergi, gazete, kitap gibi çoklu ortam özelliği sayesinde, okuyuculara ve kullanıcılarına eğlenceli bir dünya oluşturmaktadır. Özellikle mobil cihazların yaygınlaşmasıyla birlikte internet ağlarının ve hızın artması e-kitaplara video, ses, animasyon, oyun, hareket eden komutlar ve daha birçok ortam özelliklerinin de

eklenebilmesiyle etkileşimli e-kitapların, basılı etkileşimli kitaplara göre daha çok popüler hale gelmesini sağlamaktadır. Bu özelliklerin yanında basılı kitaplarda yer alan (hatta sadece bazılarında olan) pop-up, bulmacalar, sesli bildirim gibi etkileşim özelliklerinin maliyetinin yüksek olması ve sınırlı özelliklerin olması gibi nedenler de etkileşimli e-kitapların basılı etkileşimli kitaplara göre daha çok tercih edilmesini arttıran diğer sebeplerden biridir. Bununla birlikte etkileşimli e-öğrenme ile buna bağlı olarak etkileşimli e-kitap materyallerinin eğitime sağladığı destek amacıyla kullanımı, çağımız eğitim sistemlerinin mihenk taşı haline gelmiştir.

Bununla birlikte hali hazırda öğretene tarafı temel alarak öğrenen kimseyi pasif ve edilgen durumda bırakan örgün eğitim sistemi günümüzde hala devam etmektedir. Günümüz koşullarında ne yazık ki bu şekilde bilgi aktarımı çok zordur. Yeni kuşağın, teknoloji ile iç içe olması, halihazırda geleneksel öğretim tekniklerine ilgisiz kalmalara yol açmaktadır. Ayrıca öğrenme ortamı içerisinde olan örgün öğretimde, öğrencilerin öğrenebilme kabiliyetlerini azaltabilmekle birlikte öğrenme sürecine uzatıp, sınırlayabilmektedir. Örgün eğitim öğretim, her ne kadar geleneksel yöntemler ile etkileşimli öğrenmeyi oluşturmayı amaçlasa da, özellikle küçük sayılabilecek yaşlarda teknolojiyi benimseyen neslin dikkatini çekebilmek ve öğrenmelerini sağlayabilmek açısından günümüzde yetersiz kalmıştır (Turgut, 2018).

Bununla beraber neredeyse her okulda bulunan akıllı tahtalar, öğrencilerin tablet bilgisayarları, akıllı telefonları, bilgisayar atölyeleri ve internette bulunan etkileşimli eğitim siteleri, etkileşimli öğrenimin tamamen teknoloji aracılığıyla gerçekleştirilebileceğini, ek olarak öğrencilerin öğrenim sürecinin merkezine alınarak çok daha aktif bir katılım sağlamalarına olanak sağlamaktadır. Bu ileri gelişim süreci aynı zamanda paralel olarak eğitim öğretim kurumlarını da kendilerini güncellemek durumunda bırakmaktadır. Merkezinde öğrenenin bulunduğu bir öğrenme yöntemi olarak etkileşimli öğrenmede, öğrenme sürecine direkt olarak etki eder ve yeni kuşağın beklentileri, becerileri doğrultusunda gelişmeleri sürdürülmektedir. Bu nedenle etkileşimli e-öğrenimin günümüzde eğitim-öğretim sürecinde fazlaca rol aldığı apaçık ortada olan bir durumdur (Kara&Keş, 2016).

2.1. Türkiye’de Etkileşimli E-Öğrenme

Amazon’un “Kindle” ile dünyada başlayan hareketi Türkiye’de İdefix ile birlikte yaklaşık yirmi Türk yayıncıyla anlaşarak 15 Nisan 2010’da ilk örnekleri ortaya çıkmaya başlamıştır. İdefix’de satışa sunulan e-kitaplar birinci aşamada ancak bilgisayar ve e-kitap okuma aletlerinde (elektronik ekranlı) okunabilmekteydi. 2010’un sonlarına doğru bu sınırlı okuma mobil cihazlara gelerek iPad, iPhone için, 2011 yılında da android akıllı telefonlara ve tabletlerin kullanımına sunulmuş oldu. Satın alınan e-kitaplar sanal kitaplığa kaydolarak farklı cihazlar tarafından da okuma şansını sunmuştur. İlk başlarda yayınevleri çok rağbet görmeyen veya tükenmiş olan kitapları e-kitap olarak satışa sunmuşlardı ancak İdefix’te satışa sunulan e-kitaplar ve basılı kitaplar arasında fiyat farkının az olduğu görülmüştür. Hatta bazen bazı yayıncıların kitap olumsuz etkilenmesin diye e-kitaplarını basılı kitap ile aynı fiyata koyduğu olmuştur. Bu durum yapılan indirimlerin olmasıyla birlikte bazen e-kitabın ücretini daha yüksek yapmıştır. Korsanlardan kaçılması gerektiğinden ve rekabetin ortaya çıkmasıyla birlikte Türkiye’de e-kitaplarda fiyatların aşağı çekilmesi sağlanmıştır.

Etkileşimli e-öğrenme materyali ve teknolojik gelişmeler sayesinde yayılarak daha geniş kitlelere eriştirilebilmektedir. Böylece eğitim düzeyi artmakta, üretim sanayisi maliyetini düşürmekte aynı zamanda da öğrenme süreçlerini hızlandırmaktadır. Bu sebeplerden dolayı özellikle son yıllarda hem devlette hem de özel olan eğitim kurumlarında etkileşimli öğrenmenin birçok artısını görerek, eğitim alanında yapılan yatırımların çoğu bu pazar üzerinde olmaya başlamıştır. Bu gelişim sayesinde eğitimde önemli noktalara temel atılmıştır.

Milli Eğitim Bakanlığı, Yükseköğretim Kurumu’nun açık öğretim fakülteleri, kolejler, özel kurslar ve yayıncılar, kendilerinin eğitim müfredatlarında oturaklı olabilecek şekilde hazırlanan etkileşimli e-öğrenme materyalleri ile birlikte hedef kitleye ve kurumun kendisine pratiklik kazandırmayı hedef almaktadır.

Bu projeler arasında Milli Eğitim Bakanlığı tarafından yürütülen, “Fatih Projesi” ile etkileşimli e-öğrenmenin en büyük projelerinden biri olarak sayılmaktadır. İstanbul Valiliği tarafınca yürütülen bu projeler doğal afetler kapsamında lise ve üniversite öğrencilerini içine alan “İnteraktif Deprem Eğitimi Projesi” Türkiye’de önemli etkileşimli e-öğrenme projelerinden biri olarak sayılabilmektedir. Ayrıca Anadolu

Üniversitesi'nin Açık öğretim fakültesi müfredatındaki tüm ders kitaplarını elektronik ortama aktarmayı amaçlamış ve “Etkileşimli E-Kitap Projesi” geliştirerek milletimizde etkileşimli e-öğrenme projelerinden biri haline gelmiştir (Kara&Keş, 2016).

2.2. Çocuk Literatüründe Etkileşimli E-Kitap

Çok çeşitli kültürel, sanatsal, bilimsel ve edebi temalar etrafında tasarlanan multimedya özellikli e-kitap uygulamaları sayesinde okul öncesindeki çocuklar, kendileri için hazırlanmış bir kitabı dinleme, görüntüleme, kontrol etme, oynama ve ebeveynleri ile okuma fırsatı buluyor. Bu uygulamaların çoğunda, metinle sağlanan okuma ve dinleme eylemleri, altyazılarda hikaye metni, ses kayıtları, küçük animasyonlar gibi özelliklerle birlikte çocukların dil gelişimini olumlu yönde etkilemektedir. Bazı eğitimciler, araştırmacılar bu özelliklerle geliştirilmiş e-kitapların çocukların okuryazarlığını ve dil gelişimini desteklemede yararlı olabileceği yönünde araştırmalara sahiptir.

Metin özellikleri kitaplara göre değişebilir; bazıları otomatik olarak okunduğu için vurgulanan kelimeyi, tümceyi ve hatta paragrafı içerir. Bunun gibi yenilikler çocuğun öğrenme sürecine faydalıdır. Çocuğun yazılı metni karşılık gelen telaffuzla ilişkilendirmesine izin verir; bu nedenle çocuğun kelimenin üretimini yazılı metinle ilişkilendirmesine olanak sağlamış olur. Bu, çocuğun metni okunurken takip edebileceği ve her kelimenin nasıl telaffuz edildiğini duyabileceği anlamına gelir. Metin, çocuğun takip etmesi için bir görsel sağladığından, çocuğun dikkatini sürdürmesine büyük ölçüde yardımcı olur (Carroscio, 2014).

E-kitaplar farklı yaşlardaki çocuklar için zengin içerikler barındırabilirken, 6 yaşından küçük çocuklar için özel olarak tasarlanmış etkileşimli uygulamalı kitapların sayısı oldukça fazladır. Bu dijital uygulamalar arasında okul öncesi çocuklar için etkili eğitim materyalleri, ücretsiz mobil indirmelerin harika örnekleri, yenilikçi tasarımlar ve başarılı interaktif özellikler yer almaktadır. Bilinen e-kitaplardan farklı olarak bu uygulamaların iyi tasarlanmış içerik, illüstrasyon, animasyon, ses/müzik, tasarım öğeleri

ve etkileşimli yapılara sahip olması oldukça önemlidir. Bu çocukların öğrenme yeteneğini ve hayal gücünü geliştirecektir. Yaşa uygun öğelerin etkileşimli özellikleri ve hikayeye uygun gelişim uygulamaları çocukların yaratıcılığının gelişimine büyük katkı sağlamaktadır (Turgut, 2018).



Görsel 34: Goodnight Safari (Powell, 2012)

Yukarıda Görsel 34'te "Goodnight Safari" adlı e-kitap örneğinde Afrika'da yaşayan hayvanların hayatlarından bölümler resmedilmektedir. E-kitapta kullanılan hayvanların temel özelliklerinin anlatıldığı bu basit öykünün her cümlesinin ardından o bölüme ait bir soru sorarak çocuğun kitaba karşı katkısı beklenmektedir. "Zürafaya yemeğini yemesinde yardımcı olur musun?" Soruyu yanıtlayan çocuk, ağaç yapraklarına ulaşmak için ekrandaki zürafaya tıklar ve hikayenin akışına dahil olmuş olur. "Zebranın annesini bulmasına yardım edebilir misin?" Karışık renk, arka plan temalı görsel düzenlemenin olduğu hikayede, soru cümlesi ile birlikte çocuk, aracılık komutlarını geliştirerek bir etkileşimli kitap deneyimi yaşar. Örnekte olduğu üzere okuma eylemi oyunla birleştirildiğinde çocuğa sıkılmadan ilgisini en üst düzeyde tutacak bir öğretme becerisi kazandırılabilir. Bunun sayesinde çocuk ilerleyen zamanlarda etkileşimli kitaplardan alışık olduğu etkileşim becerisi sayesinde oyunlarda paralellik kurarak okuma eylemini mutlu olduğu bir etkinlik olduğunu hatırlayacaktır.

Luciana Navarro Powell'ın kolaj tarzı, bu basit interaktif hikayeye derinlik ve doku katmıştır. Her tüylü yaratık, kumaştan kesilmiş gibi görünüp, sevimli karakterlere gerçek hayvan dokusunu vermektedir. Yumuşak renkler ve gece seslerinin arka planı

(yani cırcır böceği cıvıltıları gibi) çocuklar için uyutucu etkiyi artırmaktadır. Bu da kitabın başlıca amaçlarından biridir.

Uygulama, "bana oku" ve "kendin oku" özelliklerini içerir, ancak kendin oku seçeneği, çocuklarına kitap okuyan ebeveynler için daha uygundur. Yeni okuyucular bu e-kitabın muhtemelen içeriğini kolay bulacaktır. Ek olarak, bir "bir sayfa seç" seçeneği ile belirli etkinlikleri birden fazla kez oynamak isteyen okuyucular için tekrar tekrar kullanılabilir sistemdedir (Hardeson, 2013).



Görsel 35: Goodnight Safari (Powell, 2012)

2.1.1. İnsan ve Hikaye

İnsanlar varoluşlarından beri hikayelerden güç almıştır. İnsanoğlu düşünen varlıklar olarak dünyaya geldiği günden beri birbirlerine hikayeler anlatmak için elindeki her aracı kullanmıştır. Dans etmek, mağara duvarlarına resimler çizmek, konuşmak ve şarkı söylemek gibi. Tüm bu olağanüstü çaba, eğlendirme, günün haberlerini anlatma, doğa olaylarını açıklama ve ardından yavaş yavaş dini ve kültürel gelenekler inşa etme ve nihayetinde medeniyetleri oluşturan ortak bağları ve sürekliliği kurmak için tasarlanmıştır. Hikayeler evrendeki en güçlü şeydir; onlar evrimsel yolumuzu ayırt eden birincil unsurdandır.

İnsanoğlunun hikayeye olan sevgisi hiçbir zaman azalmamış aksine gelişmiştir. Toplumların çoğu kesimi kendini hikaye anlatma sanatına adanmıştır. Yalnızca Amerika

Birleşik Devletleri'ndeki kitap satışları milyar dolarları aşmıştır; film stüdyoları hikayeler yaratmak ve tanıtmak için servet harcamaktadır; oyun şirketleri de aynı yolda hikayeler oluşturmaktadır ve bu endüstrisi varlığıyla her zamankinden daha yaygındır.

Bazı hikayeler özellikle kişiyi derinden etkiler bazen bu yaşamdan bir parça ile benzeşmesi sayesinde bile olabilir. Harika hikayeler çoğu zaman büyüdür insanları yeni kültürlerle tanıştırebilir, onlara başarısızlıklarını hatırlatabilirler, ilham verebilir ya da onları ölümüne korkutabilir; ama hepsinden önemlisi, hikayeler başka hiçbir kaynaktan bulunamayacak bir düzeyde insan iç gözü sağlamaktadır. Aslında, hikayeler her bir bireyi sadece kendi zamanında değil, aynı zamanda tarih boyunca insanlığın geri kalanına bağlamış olur (Marcovitz, 2006).

2.1.2. Çocuk Literatüründe Sürrealist Çizerler

2.1.2.1. David Wiesner

David Wiesner, dünyanın en sevilen ve en çok beğenilen resimli kitap yaratıcılarından biri haline gelmiştir. Kitapları bir çok dile çevrildi ve Amerika Birleşik Devletleri'nde ayrıca yurtdışında sayısız ödül kazanmıştır. Hem yazdığı hem de resimlediği resimli kitaplardan üçü, prestijli Caldecott Madalyası⁴'nı kazandıklarında klasikler haline geldi. Ve tarihte üç Caldecott ödülü kazanan ikinci sanatçıdır. Wiesner, sınıf arkadaşları tarafından "çizim yapabilen çocuk" olarak bilinen New Jersey banliyösünde büyümüştür. Kendini tam zamanlı sanat çalışmasına adayabildiği ve görsel hikaye anlatımına olan tutkusunu daha da keşfedebildiği Rhode Island Tasarım Okulu'nda öğrencilik yapmıştır. Okul döneminde çok geçmeden resimli kitapların işi için mükemmel bir araç olduğunu keşfetmiştir.

Wiesner genellikle her yeni kitabını oluşturmak için birkaç yıl harcar. Hikaye akışı düzgün bir şekilde akana ve her görüntü onun istediği şekilde çalışana kadar birçok

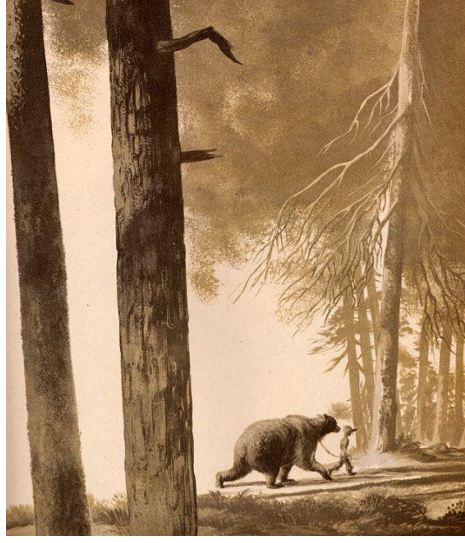
⁴ Sadece "Caldecott" olarak kısaltılan Randolph Caldecott Madalyası, her yıl "çocuklar için en seçkin Amerikan resimli çocuk kitabı" nı seçer. Bu ödül Amerikan Kütüphane Derneği'nin bir bölümü olan Çocuklara Kütüphane Hizmeti Derneği tarafından verilir.

versiyon çizer ve revize eder. Uçan domuzlar ve dik duran kertenkeleler gibi gerçek hayatta gözlemleyemediği sürrealist nesnelerin üç boyutlu modellerini çizerek çizimlerine özgünlük katmaktadır.

Sadece sözsüz türe katkıda bulunmakla kalmamıştır aynı zamanda hem metinsel hem de sözsüz 22 çocuk kitabını da resmetmiştir. Wiesner, bazı etkilerini gençken maruz kaldığı hikayelere ve imgelere bağlamaktadır. Dokuz yaşındayken öğretmeni, All in the Summer's Day adlı bir Ray Bradbury hikayesi okutmuştu böylece Wiesner ilk kez bilim kurgu türü bir anlatıya maruz kalmıştır. Hikayenin bilim kurgu yönünden etkilenen ve hikaye içinde kendini bulan Wiesner, geliştikçe görsel olarak bir dünya yaratma yeteneğini bulmuştur. Banliyö New Jersey'de büyüyen Wiesner, çocukken etrafını saran ayrıntılara her zaman hayran kalmıştır. Dinozorları genç yaşta olabildiğince gerçekçi çizmeye, kitaplardan kopyalayarak çizimler yapmaya çalışmıştır.

Özellikle Wiesner'in görsel öykü anlatma yönteminde anlaşılması kolay olan çizgi romanları severmiş lisede çok çizgi romanı okumuş ve çoğunu kopyalayıp kendi versiyonlarını çizmiştir. Bu türün hikaye anlatma gücünü kavramış ve sıralı resimler olmasıyla büyülenmişti.

David Wiesner'ın sıralı imgelere olan sevgisi, lisedeyken sessiz filmler çekmenin yanı sıra, en çok grafik romanının temellerini atmasıyla tanınan Lynd Ward'ın 1952 tarihli “The Biggest Bear” çalışmasından etkilenerek gelmiştir. The Biggest Bear ayrıca Caldecott ödülünü kazanmıştır (Görsel 36).



Görsel 36: The Biggest Bear (Ward, 1952)

Ward'ın grafik romanları her türlü sanat, yaşam, ölüm, din, bilim fikirleri hakkında yani, büyük sosyal insan sorunları hakkında yapılan işlerdir. Wiesner, bu eserleri gördüğü en şaşırtıcı şeylerden biri olarak tanımlar. Bu resimlerin üzerine düşünüp gözlemlediğini ve tüm bu gerçekten karmaşık bilgilerin tamamen görsel olarak aktarabilmenin yolu olarak kendisine büyük bir ilham kaynağı olduğunu söylemiştir.

Wiesner ayrıca Bruegel'in İkarus'un düşüşüyle olan manzarası gibi anlatı resimlerinin gücünü de keşfetmiştir. Birçok Rönesans sanatçısının eserlerini seven Wiesner, Rönesans ressamı Michelangelo, DaVinci, Dürer gibi çok gerçekçi, akademik bir üslupla resim yapan sanatçılara ve eserlerine her zaman hayran kalmıştır. Wiesner Mona Lisa'nın arka planını örnek vererek, orada bir uzay (Mars) manzarası olduğunu düşünmektedir. Wiesner arka plandaki şeyleri çok sevdiğini ve detaylarla bağ kurduğunu açıkça belli etmiştir.

Özellikle Sürrealistler Wiesner üzerinde kalıcı bir etki bırakmışlardır. Salvador Dali'nin Belleğin Kalıcılığını keşfettiğinde her ne kadar tuhaf ve sıra dışı olursa olsun, Wiesner bir anlatının resimle aynı şekilde anlatılabileceğine ikna olmuştur. Gerçeküstücülüğün hikaye anlatımını değiştiren bir etkisi varmış gibi görünmektedir.

Klasik Rönesans sanatı ve kavramsal sanat Sürrealistleriyle Wiesner'in en

etkilendiği eserler ortaya çıkmıştır. Max Ernst, Dali, Magritte, De Chirico'nun, tüm bu sanatçılar çizdikleri şeyleri tamamen tuhaf ve acayip yapıyorlardı. Wiesner'in sanat hayatında bu tarz işler her zaman onu çekmiştir garip ve gerçeküstü (Carluccio, 2015).

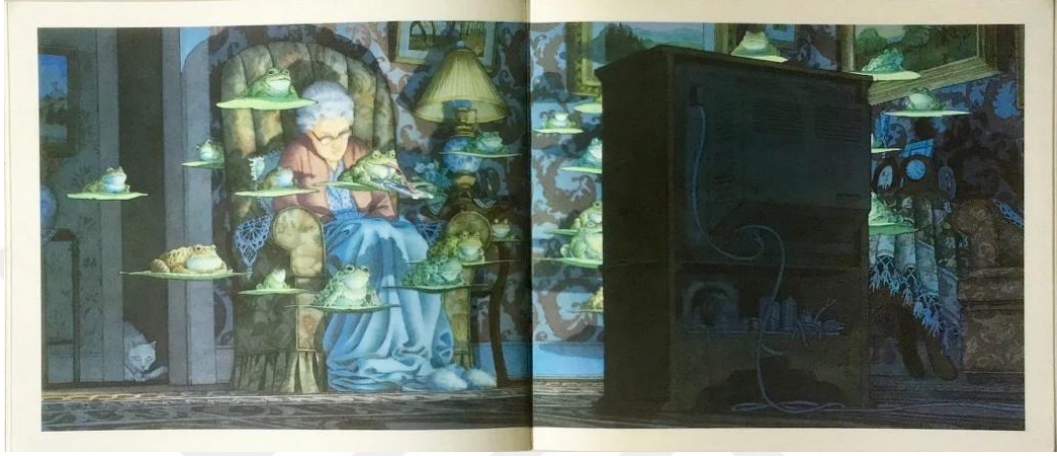
Wiesner izleyicinin bildiği gerçeği ne kadar inandırıcı hale getirilse, o zaman onun bir parçası olacak ve bu tuhaf dünya unsurlarını eklemek sahneyi daha gerçeküstü ve garip hale getirilebildiğini savunmuştur. Çalışmalarına yakından bakarsanız, Sürrealistlere bağlanan başka bir kompozisyon aygıtı olan ölçekle nasıl oynadığını görebilirsiniz. Bunu yaparak çevrenin bağlamını tamamen yeni bir şeye değiştirir.



Görsel 37: The Art of Wordless Storytelling (Wiesner, 2019)

1989'da ilk sözsüz kitabı “Serbest Düşüş” (Free Fall, 1988) ile birlikte ilk Caldecott ödülünü almıştır. Serbest Düşüş, on metrelik bir resim olarak başlayan ve daha sonra kırk metrelik bir akordeon tarzı kitap kuklasına dönüşen bir okul projesinden geliştirilmiştir. Genel yayın yönetmeni ve ekiple birlikte Wiesner daha standart biçimlendirilmiş bir resimli kitap haline getirmesini sağlamıştır. Bu kitap Caldecott ödülünü kazandığında Wiesner bunu kendi kitaplarını geliştirmeye devam etmek için bir teşvik olarak algılamıştır. Sanatçıya bir diğer kitap fikri ise tatile giderken uçakta aklına gelmiştir. Wiesner kendisine görüntülerin flaşlar halinde geldiğini ve hızlıca eskizler alarak bataklıktan yükselen kurbağalar, çamaşır ipinden uçan kurbağalar, mutfak masasında oturan bir adam ve kurbağaları bu şekilde çizmiştir kitabın temelini atmıştır. Serbest Düşüş kitabında

kullandığından daha farklı bir renk paleti seçerek suluboyanın parlak daha cesur tarzını kullanmayı tercih etmiştir. Çevreye o ruh halinin hissini vermek ve dramaya katkıda bulunmak için bu tekniği kullanmıştır.



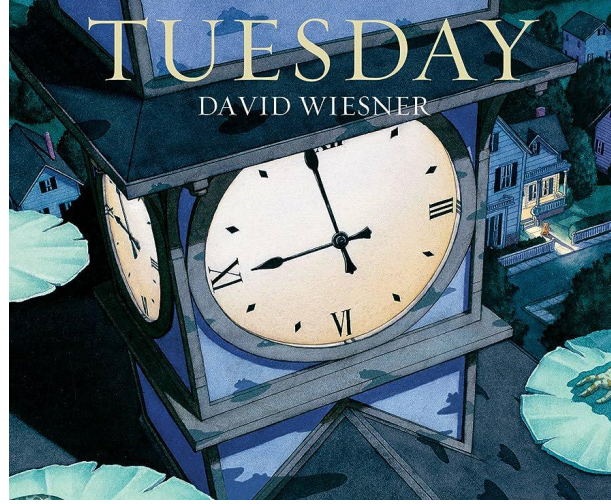
Görsel 38: Free Fall (Wiesner, 1988)

Kitabın zengin maviler ve yeşilliklerden oluşan bu paletinde gecenin çeşitli saatlerinde diğer şeylerin yanı sıra, kurbağaların nilüferlerle uçtuğunu, yaşlı bir kadın uyurken kurbağaların televizyon izlediğini ve korkutucu bir köpekle karşılaştığını görmekteyiz (Görsel 39).

David Wiesner 1992'de tekrar Caldecott ödülünü kazanmış ve kabul konuşmasında görsel hikaye anlatımının açık uçluluğunu vurgulayıp şunları söylemiştir:

"Sözsüz bir kitap, hem yazar hem de okuyucu için metinle olandan farklı bir deneyim sunar. Hikayeyi anlatan yazarın sesi yoktur.. Her okuyucu kitabı kendi tarzında okur. Okuyucu, hikaye anlatma sürecinin ayrılmaz bir parçasıdır. Sonuç olarak, o Salı gecesi olanların okuyucular kadar çok versiyonu var."

(Wiesner, 1992)



Görsel 39: Tuesday (Wiesner, 1992)

Wiesner'ın yine bir diğer sözsüz eseri Flotsam adlı kitabı 2007'de Caldecott ödülüne layık görülmüştür. Bu kitaptaki macera hem deniz kenarında hem de denizin altında gerçekleşir. Kapağında ortalananmış, büyük kırmızı bir balığın gözü yer almaktadır.

Balık gözü, aslında anlatının ayrılmaz bir parçası olan kameranın merceğini taklit etmektedir. Lensi balık gözü olarak diğer balıkların yansımalarını ve kameranın sualtındaki yansımalarını görüyoruz. Ön kapakta sadece balığın bir kısmı görünürken, kitap tamamen açıldığında (ön ve arka) balığın geri kalanı tamamlanmaktadır. Burada yine Wiesner ölçeklerle oynamıştır. Balık, kelime ve görüntü dizilerini okuduğumuz gibi, izleyiciyi soldan sağa doğru hareket yönünde yönlendirmektedir. Wiesner'in zanaatkarlığında, düşünceli kompozisyonlarını aktaran zengin detaylar vardır. Titiz tekniği hakkında soru sorulduğunda, Wiesner elinden geldiğince her şeyini ortaya koyduğunu ve gerçek yaratılışın bir bütün olarak kitap oluşturmak olduğunu vurgulamıştır. Wiesner'ın çalışmalarının çoğunda gerçekle gerçeküstü iç içe geçmektedir. Bu yolculuklar bir anlatıyı aktarırken, okuyucuyu daha derin anlamları düşünmeye sevk eder gerçek nedir ve nerden oluşur sorusunu sordurtur.

2.1.2.2. Maurice Sendak

Maurice Sendak 10 Haziran 1928'de Brooklyn'de doğduğunda, New York'un kalabalık ve hareketli semtlerinden birindeydi. Avrupa'yı terk eden göçmen ailelerin yaşadığı şehir yoksulluktan, kıtlıktan, savaştan ve dini zulümden kaçmak için oraya sığınmışlardı. Maurice'in ebeveynleri Polonyalıları ve Birinci Dünya Savaşı'ndan kısa bir süre önce Amerika'ya gelerek ülkelerinden ayrılmışlardı. Amerika'ya gelen ebeveynleri New York'ta yeni bir hayata başlamak için çalışıyorlardı sonrasında tanışıp evlendiler. Maurice'in üç kardeşi vardı ve kardeşlerinin en küçüğüydü. Maurice, çocukken kızamık, zatürre gibi pek çok hastalık geçirmişti. 1920'lerde ve 1930'larda çocuklar genellikle bu tür hastalıkları atlatabilmek için haftalarca yatak istirahatine katlanmak zorunda kalmıştır. Her hastalandığında, Maurice haftalarca semptomlarıyla savaşıyor ailesinin küçük dairesine kapanırdı. Oğlunun zaman geçirmesine yardımcı olmak için babası sık sık Maurice ile otururdu. Ona başucu ve hikayeler anlatılırdı hikayelerin çoğu korkunç, Yahudi mitolojik yaratıklarından alınmış Golem ya da büyü güclere sahip yaşayan bir heykel veya kötü iblislerin kralı Ashmedai olarak bilinen ruh hakkında olurdu. Ara sırada babası hayali olan karakterleri ve yaratıkları kullanarak hikayeleri uydururdu. Masalların kökeni ne olursa olsun, küçük Maurice bunlardan etkilenmiş ve büyümüşü. Daha sonra Sendak, bu konu hakkında çocukluğunu uzun bir hastalık dizisi gibi gördüğünü söylemektedir. Böylece çok iyi bir doğaçlamacı olan babası kardeşlerine ve Sendak'a yaratıcı hikayelerini miras bırakmış oldu.

Sendak ailesi, Maurice'in çocukluğu boyunca sık sık taşınmıştır aile yeni bir eve yerleştiğinde yeni arkadaşlar edinmeye çalışan Maurice hasta olduğu için bunu yapmakta zorlanırdı arkadaşlar ile oynanan oyunları öğrenmek onun için çok zorluydu. Ayrıca sonralarda kekelemeye başladı ve bu durum utangaçlığını artırdı. Sendak şunları söylemiştir:

“Ben mutsuz bir çocuktum arkadaş edinemedim, paten kayamadım harika oyunlar oynayamadım...” Ev halkının hepsi beni düşünürdü. Ne zaman ben dışarı çıkıp bir şeyler yapmak istesem, babam derdi ki, “Üşütürsün.” ve onu dinledim dışarı çıkmadım. Bana ne dediyse onu yaptım.” (Selma, 1980)

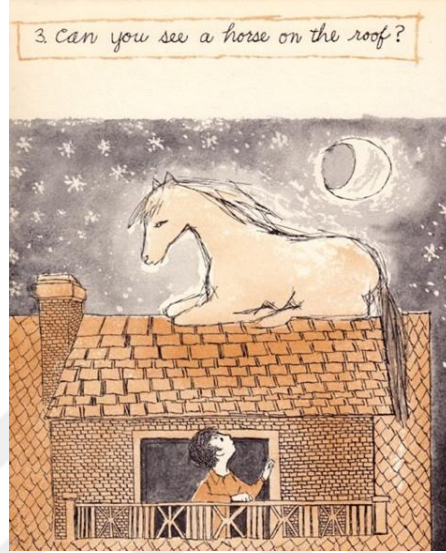
Çoğu zaman dairesinin penceresinde oturup sokaktaki çocukların oyun oynamalarını seyretmiştir. Sendak yaratıcı sürecine o zamanlarda başlayıp bir sanatçı olarak yeteneğini geliştirmek üzerine kendini sanata verdiğini söylemiştir. Eskiz çizerek saatlerini geçirirdi özellikle penceresinin altında gördüğü sokak sahneleri onun referansı haline gelmiştir. Onlardan biride “Rosie” adında mahalleden bir kızdı Sendak’tan yaklaşık üç yaş küçüktü, bu yüzden aynı arkadaş çevresinde değillerdi yine de kız favori konusu haline gelmişti. Yıllar sonra Rosie, Sendak’ın bir hikaye kitabında baş karakterlerden biri haline gelmiştir.

Sendak, büyük ölçüde kendi kendini yetiştirmiş bir sanatçıdır. Her ne kadar gençken geceleri sanat derslerine katılmış olsa da, ilkokul ve lise yılları sırasında sanat eğitimi oldukça az görmüştü. Lisede, Sendak çocukluk hastalıklarını atlatmıştı böylece, Lafayette Lisesi’nde en iyi sanatçı olarak kendini göstermeye başlamıştır. Okul yıllığı, edebiyat dergisi, öğrenci gazetesi gibi mecralara illüstrasyonlar hazırlamış okul gazetesinde “Pinky” adlı kendi çizgi romanını yaratmıştır. Aynı zamanda Sendak lisedeyken çizgi roman üreten bir yayıncı olan All-American Comics’te yarı zamanlı bir iş bulup sanat hayatına profesyonel olarak başlamıştır.

Sendak, 6 yaşından beri sinema hayranıydı Sendak ailesi her hafta mahalle tiyatrosunu ziyaret ederlerdi. Cuma günü gittikleri film geceleri ise Sendak’ın dairede geçirmediği nadir zamanlardan biriydi. En sevdiği bölümse ana filmden önce gösterilen çizgi filmdi ve genellikle çizgi film Walt Disney’in stüdyosu tarafından yapılırdı. Sendak çocukluğunda Disney animasyonlarına karşı (Pamuk Prenses, Pinokyo, Fantasia gibi) yoğun bir hayranlık besledi (Marcovitz, 2006).

Maurice Sendak’ın “Kenny’s Window” (Kenny’nin Penceresi) kitabı yazdığı ve resimlediği ilk çocuk kitabıdır. Konusu kısaca genç bir çocuğun rüyasında gördüğü bir bahçe arayışının öyküsünü anlatır; bu, o rüyada dört ayaklı bir horoz tarafından kendisine verilen yedi soruyu cevaplamayı içerir. Genç illüstratör, ilk kitabını yazmadan önce bile, yazar Ruth Krauss ile yaptığı işbirliklerinde, görünmeyen duyguların çizimlerini ve çocuğun dünyasının yaratıcı meşguliyetlerini denemiştir. Kenny’nin Penceresi, bu keşiflerin bir sonraki aşamasını sunuyordu.

Kitapta hem rüya hem de bir çocuğun iç dünyasına yakınlaşan resimli kitaba yeni bir yaklaşımın başlangıcını bulunmaktadır. Bu yenilikçi yaklaşım, davranışsal derslerin kalıplaşmış tasvirlerinden uzaklaşan ve çocuğun bakış açısından tasvir edilen hayal kırıklıklarına yönelen ve çocuk edebiyatı için türünde büyük bir değişimlere adım atmıştır.



Görsel 40: Kenny's Window (Sendak, 1956)

Kenny's Window, Where The Wild Things Are, In The Night Kitchen ve Outside Over There hikayeleri benzer bir dizi fanteziyi betimlemektedir. Uzun yıllar Sendak'ın sanatı ve sözleri yıllarca çocukların masal vakti rutinleri haline gelen resimli kitaplar olarak kaldılar. Ancak, bu kitapta hem isim hem de biçim olarak bir rüyayı doğrudan tasvir etmektedir. Bütün bunlar, yalnız bir çocuktan ve onun büyüleyici sorularından daha fazlası olduğunu söylemek ile ilgilidir.

Kenny's Window'u yazmak için Sendak, Kenneth adında yedi yaşındaki gerçek bir çocuğun deneyimlerine bakmıştır. Hikaye, 1952'de Dorothy Baruch tarafından yayınlanan ve "Kenneth" adlı bir çocuğun terapötik tedavisini anlatan "One Little Boy" adlı bir psikanalitik vaka çalışmasından alınmıştır. Sendak'ın yorumu, aile yaşamının özelliklerinden ve Baruch'un vaka incelemesinde anlatılan Kenneth'in durumunun benzersiz dramalarından uzaklaşmaktadır. Bunun yerine, çocuk kitabı bizi rüya dünyasının fantezileri aracılığıyla kendimize sorulabilecek türden soruları keşfetmeye okuyucuları davet etmektedir. Kenny'nin durumunu anlamamıza yardımcı olabilecek

bağlam ve neden bu sorulara yanıt araması gerekebileceği ise Sendak'ın kitabında bir eksikliklerdir. Yine de bu açıklamanın olmaması hikayeyi küçültmez bunun yerine Sendak, yalnızlığın kaynağını hikayenin bir parçası haline getirmeden bir çocuğun yalnızlığının zengin bir keşfine yolculuk ettirmektedir. Sorunun yerine koyduğu bağlam ise Kenny'nin rüyasıdır. Sendak hikayedeki çocuk karakterini özellikle kendi çocukluğundaki haline benzetmiştir yıllarca hastalıklarla yaşayan ve sürekli odasında kalan bir çocuk olan Sendak için belirli oyuncaklar arkadaşı yerine geçmiştir bunu Kenneth ile bağ kurarak eserinde yansıtmaktadır (Angus, 2017).



Görsel 41: Kenny's Window (Sendak, 1956)

Where the Wilds Things Are? kitabı, Sendak'ın en önemli eseri olduğunu yıllar içerisinde kanıtlamıştır. Milyonlarca çeşitli yaştaki çocuk tarafından okunmuş ve ebeveynleri için bu eser çocuk edebiyatında mihenk taşı olarak kabul edilmiştir. Sendak'ın kitaplarının çoğu gibi, bu eserde çocuklar için uygun olup olmadığı konusunda döneminde tartışmalara yol açmıştır.



Görsel 42: Where the Wild Things Are? (Sendak, 1963)

Hikaye kısaca kurt kostümü giyen Max adında bir çocuğun köpeğini kovalayarak yaramazlık yapması ile başlamaktadır. Hikayede annesi Max'a sinirlenip ona "vahşi şey" lakabını takmıştır.

Where the Wild Things Are, Sendak'ın hayali bir hikaye için cesur çizimler sağlayan kalemine artı olarak daha önce bazı çalışmalarında kullandığı mürekkep çizimlerini de kullanarak üzerine parlak renkler ekleyerek resimlemiştir. Sendak hikayede hayal ile gerçeği harmanlamak istemektedir.

Sendak'ın genel anlamda bir dönem maruz kaldığı izleme, gözleme ve dinlemesi sayesinde dışarıdaki çocuklardan gördüklerini ve duyduğu fantastik şeyleri notlarını karalamıştır. Hastalıkları bir nevi olaylara dışarıdan bakma ve izleme, gözleme, dinleme ve gördüklerini çizme ve duyduklarını yazma konusunda bolca sanatçıya bolca şans vermiştir. Sendak edebi amaçla nasıl bakılacağını öğrenerek (belki ne yaptığını bilmeden önce bile) ve bu bakışı eğitmiştir. Bir yazarın bakışını ve kulağını geliştirerek kurguyu gerçeklikten nasıl ayıracağını öğrenmiş ne çizileceğini, ne yazılacağını seçmekte ustalaşmıştır. Bu aşamalar aslında başlı başına bir edebi eylemdir veya birinin temeli haline gelebilir. Hayattan anlatılmaya değer olanı seçmek, böylece yeniden anlatıldığı, kalıba döküldüğü ve kurguda yeri değiştirildiği zaman, hayatın kendisi gibi okunmaktadır.

2.1.2.3. Shaun Tan

Shaun Tan 1974'te Batı Avustralya'da dünyaya geldi. Babası arkeoloji öğretimi için Malezya'dan geldiğinde, işçi sınıfı göçmeni Avusturalya yerlilerinden biri olan annesiyle tanışır. Oturdıkları yer batı Avustralya'nın başkenti olan Perth'ün pek iyi olmayan mahallelerinden birindedir. Tan'ın çizimlerinde sıkça kullandığı boşluklar, kendi anlattıklarına göre, orada geçen çocukluğunun ve Amerikan filmlerinde izlediği kenar mahallelerin karışımından ilham almıştır. Tan, "farklı" olarak nitelendirilmenin insanların size olan davranışlarından daha önemlisi kendimizle ilgili nasıl hissettiğimizden ileri olduğunu düşünmektedir. Okulda iyi şakalar yapabilmenin ve

mükemmel bir dinozor çizebilmenin kariyerine diğer şeylerden daha fazla etkisi olduğu görüşündedir (Taşçı, 2017).

En çok sosyal ve tarihi konuları rüya gibi betimlemelerle ele alan, dünya çapında geniş çapta tercüme edilen ve her yaştan okuyucu tarafından beğenilen resimli kitaplarıyla tanınmaktadır. Shaun kısa animasyon filmi The Lost Thing için Akademi Ödülü, İsveç'te prestijli “Astrid Lindgren Memorial Ödülü” ve İngiltere'de “Kate Greenaway Madalyası” almıştır.



Görsel 43: Rules of Summer (Tan, 2012)

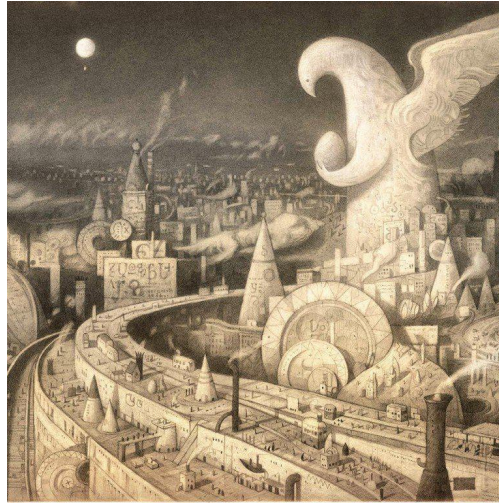
Shaun Tan sıkça Maurice Sendak, Peggy Rathman ve bu yazıda adı geçen David Wiesner gibi tanınmış çocuk kitabı çizerleriyle karşılaştırılmıştır. Shaun Tan'ın çocuk kitaplarının çoğunda metin yer almasına rağmen, Arthur A. Levine Books tarafından yayınlanan sözsüz resimli kitabı (çizgi romanı) “The Arrival” eleştirmenler tarafından oldukça beğenildi ve The New York Times kitabı “görsel bir belagat eseri” olarak ilan etmiştir. Tan ayrıca ünlü Disney animasyon filmi olan Wall-e’de konsept sanatçısı olarak çalışmıştır.

Astrid Lindgren Ödülü web sitesinde Shaun Tan'ın hikaye anlatımının sınırlarını yıkmasından, resimli kitap, çizgi romanın, geleneklerin ve edebi hiyerarşilerin ötesinde bir yere götürdüğünü belirtmektedir. Okuyucular bu eserlerle, tüm bilinçlerini kaplayan bir anlatı ile karşılaşmaktadır.

Tan aslında güzel sanatlar eğitimi almıştır ancak bilim, tarih, felsefe ve edebiyatla da ilgilidir. Bir röportajında kendisinin farklı tarzları keşfetmeye çekindiğini ifade etmiş, stil yelpazesini başlangıçta gelen herhangi bir işi almak zorunda olduğunu hissettiğini kabul etmiştir. Bununla beraber bir illüstratör olarak stilleri taklit edebilmenin sahip olunması gereken iyi bir beceri olduğunu düşünmektedir. Tan ayrıca her üslubun anlatıya uyması gerektiğini savunur. Bu amaçla şunları söylemektedir:

“Yıllar içinde farklı işler yaparak ve farklı kişisel ilgi alanları sonucunda çeşitli stiller topladım. Kendime sıklıkla sorduğum bir soru olan gerçek tarzım, hepsinin kesiştiği bir yerde sanırım. Bir sanatçı olarak, birçok farklı şey yapmadığınız ve ortak noktalarını görmediğiniz sürece, gerçek tarzınızın ne olduğunu asla bilemeyeceğinize inanıyorum. Sadece iyi olduğun bir şeye bağlı kalırsan, gerçek tarzının ne olduğunu asla bilemezsin.”

Tan'ın yaratıcı sürecinin önemli bir yönü de, eskiz defterlerindeki çizimler ve kişisel işlerine sürekli çalışmasıdır. Her iki tarafta da kendini keşfetmesine izin vermektedir. Gerçek tarzının hayattan hızla eskizler yaparken veya yayınlamadığı, sergilemediği daha büyük resimler ile ortaya çıktığını söylemektedir (Carluccio, 2015).



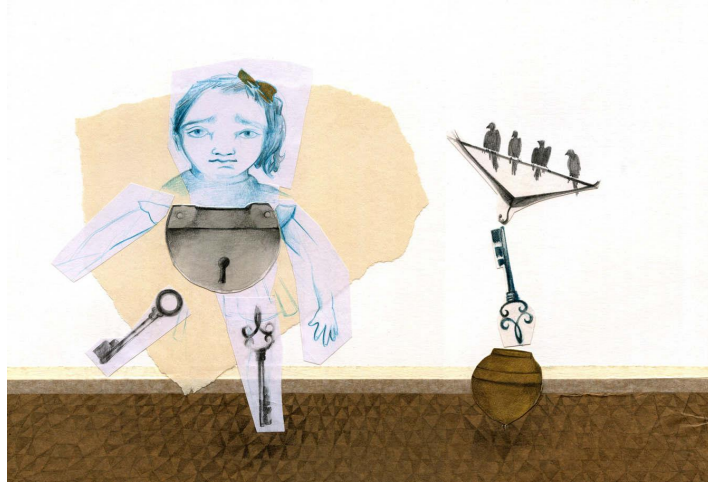
Görsel 44: The Arrival (Tan, 2006)

The Arrival, sözsüz kitap olarak anlatılan bir göçmen hikayesidir. Koca bir okyanusun diğer tarafında bilinmeyen bir ülkede daha iyi umutlar arayan fakir bir adamın karısını ve çocuğunu bir kasabada bırakıp yolculuğa çıkmasıyla başlamaktadır. Sonunda

kendini yabancı gelenekler, tuhaf hayvanlar, meraklı yüzen nesneler ve anlaşılmaz dillerden oluşan şaşırtıcı bir şehirde bulur. Bir bavul ve bir avuç paradan başka hiçbir şeye sahip olmayan göçmen, yaşayacak bir yer, yemek ve bir tür kazançlı iş bulmalıdır. Yol boyunca ona, sempatik yabancı yaratıklar yardım eder. Kitap anlaşılmaz bir şiddet, kargaşa ve umut dünyasında mücadele ve hayatta kalma hikayelerini anlatmaktadır (Tan, n.d.).

2.1.2.4. Alejandra Zúñiga Cárdenas

Meksika'da doğan sanatçı ABD'de çocukluğunu geçirmiştir. 2003'ten beri sanatsal çalışmalarına devam edip bu tutkusunu sürdürmeye devam ettiği İspanya'da yaşamını sürdürmektedir. Figüratif çizim ve yağlı boya gibi geleneksel teknikler konusunda eğitim almış serbest illüstratör ve sanatçı olarak çalışmaktadır. Eserleri Çince, İngilizce, Hollandaca, İspanyolca ve Katalanca gibi ülkelerde basılı ve dijital formatlarda yayınlanmıştır.



Görsel 45: I Lock You (Cárdenas, 2017)

Sanatçı eserlerini ortaya çıkarırken çeşitli formlardan, kültürel ifadelerdeki çeşitlilikten ve çocukların merakından ilham aldığını söylemektedir.

Alejandra Zúñiga, Arizona Üniversitesi'nden sanat okumuştur aynı zamanda Barcelona'dan Çağdaş Sanat Teorisi Yüksek Lisans derecesine ulaşmıştır. Barselona,

İspanya'da profesyonel illüstrasyon kursları alarak bunları başarıyla tamamlamıştır (Cárdenas, n.d.).

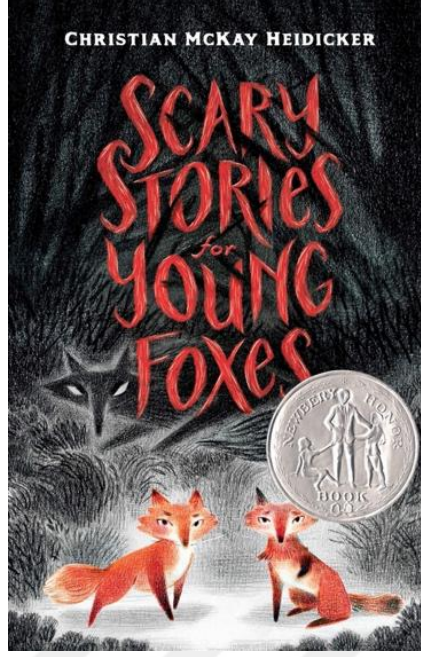


Görsel 46: The Voyages of Aladdin & Sinbad (Cárdenas, 2015)

2.1.2.5. Christian McKay Heidicker

1982’de Amerika’da doğan yazar özellikle yeni dönemde çıkardığı işlerle genç ve çocuk korku edebiyatına önemli katkıda bulunmuştur. Bir dostluk hikayesini karanlık öğeler ve fantastik içeriğiyle anlatan “Scary Stories for Young Foxes” adlı ile 2020 yılında “Newbery Honor” ödülüne layık görülmüştür. Yazarlık kariyerinden önce eğitim alanında işlerde çalışmıştır. Bir kuruluş için eğitici çizgi romanlar oluşturmuş, Broadview Üniversitesi’nde yaratıcı yazarlık dersleri vermiştir. Ayrıca öğrenciler için bilim ve tarihi anlaşılabilir kılmak için makaleler yazmıştır (Heidicker, 2022).

Mckay, kendi yazım tarzı hakkında kurgu duvarlarını yıkmayı sevdiğinden ve çocuk edebiyatında başka hiçbir yerde olmadığı kadar çok duvar olduğundan söz etmektedir. Böylece çocuk edebiyatı onun için oldukça önem taşımaktadır.



Görsel 47: Scary Stories for Young Foxes (Heidicker& Wu, 2021)

3. BÖLÜM

FERRARA’NIN EKLEKTİK MODELİ İLE ANALİZ

İlgili olan literatürler incelenerek yapılmış olan bu bölümde tezde yer verilmiş eserlerden geleneksel tarzda (Maurice Sendak, David Wiesner, Shaun Tan) işlerini ortaya koymuş olan ve günümüzde dijital ortamları kullanarak eser ortaya çıkarmış olan (Alejandra Zuniga Cardenas, Christian McKay) sanatçıların eserleri bu bölümde incelenerek nitel bir yaklaşım ile veriler toplanarak analize tabi tutulmuştur.

Her biri etkileşimli sayılabilecek sürrealist (gerçeküstü) akımına gönderme yapan bu eserlerden seçilen örnek sayfalar ile birlikte müzik teorisini Lawrence Ferrara tarafından geliştirilmiş olan sistematik değerlendirme yöntemi Ferrara’nın On Aşama Yöntemi (Ferrara’s Ten Step Method) ve çağdaş sanat eleştirmeni Rosalind Krauss tarafından geliştirilmiş olan Krauss’un Karşılaştırma Yöntemi (Krauss Comparative Method) etkileşimli kitapların analizinde temel olarak alınmıştır. Bu yöntemler Ming-Ji

Zhang (2007) tarafından sürrealist öğelerin analizi için uyarlanarak son halini almıştır. “Ferrara’nın On Aşama” yönteminin orijinal versiyonu şu şekildedir:

1.Adım: Tarihsel Arka plan, *2.Adım:* Dinlemeler, *3.Adım:* Sözdizimi, *4.Adım:* Zamandaki ses, *5.Adım:* Müziksel ve Metinsel temsili içerebilen fenomenolojik bir tanımlama, *6.Adım:* Sanal duygu, *7.Adım:* Tarihe dayalı dünya, *8.Adım:* Açık dinlemeler, *9.Adım:* Performans kılavuzunun daha bilinçli bir tekrarı, *10.Adım:* Meta-Eleştiri.

Var olan yöntem sürrealist metalara uygun hale getirilerek Ming-Ji Zhang’in eserinde aşağıdaki şekilde yeniden maddeleştirilmiştir:

1.Adım: İlk Bakış: Resmin nesnel açıklaması ve sanat eseriyle tarihi çağrışımlar, *2.Adım: Sözdizimi:* Resmi terimlerle sanat eserlerinin envanterini estetik ve etkileyciliğini ortaya çıkarmak, *3.Adım: Duygular:* Çalışmanın çağrıştırdığı duygusal tepkilerin envanteri, *4.Adım: Ontoloji:* Doğa için bir argüman ve sanat eserinin varlığı, Dışarıdan eleştirel görüşlerin eklenmesi yorumlama sürecini bilgilendirmek, *5.Adım: Meta-Eleştiri:* Tüm yorumlama sürecinin gözden geçirilmesi.

3.1. Where the Wild Things Are? (1963)

3.1.1. Birinci Adım: İlk Görüntüleme

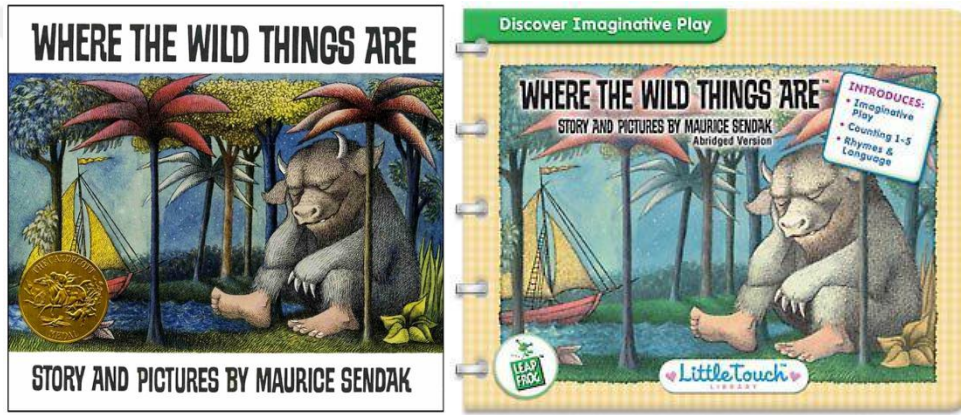
Resmin Nesnel Açıklaması:

İlk baskısı 1963 yılında yapılan “Where the Wild Things Are?” Türkçe adıyla “Vahşi Şeyler Ülkesinde” Maurice Sendak’ın en bilinen resimli kitapları arasında gösterilmektedir (Sendak, 1963). 25x26 cm boyutlarında 40 sayfadan oluşan bu kitapta Sendak, hem yazar hem de çizer olarak yer almıştır. Kitap kısa bir süre içinde popülerlik kazanarak dünya çapında 20 milyondan fazla satış rakamına ulaşmıştır. Aynı eser baskılı versiyonlarının dışında 1973’de animasyon filmi, 1980’de opera, 2009’da uzun metraj bir filme uyarlanmıştır (Turan, 2009).

Max adında küçük bir çocuğun uyku öncesi yaşadığı fantastik bir bakıma sürreal seyahati konu edinen kitapta birçok sürrealist çizim yer almaktadır. Kitabın görsel unsurları incelendiğinde, ton dağılımı oldukça karanlık sayılabilmekle birlikte, genelde

soğuk renkleri tercih eden sanatçı yeri geldiğinde kontrast renkleri de kullanarak esere heyecan ve canlılık katmıştır (Görsel 47). Sürrealist bir sanatçı olan Sendak okuyucuyu, tamamen tanımlanmış ayrıntılı olarak tasvir edilmiş ancak hiçbir mantıklı anlam ifade etmeyen bir dünyayla karşı karşıya bırakmaktadır: gerçekçi bir şekilde boyanan çizimler normal bağlamlarının dışında kalarak belirsiz bir şekilde sunulmaktadır (Britannica, 2018).

Sendak, mürekkepli tarama çizgileri ve oluşturduğu renk paleti ile çocukları ürpertecek cinsten birtakım karakterler oluşturmuştur. Ana karakter Max'in giydiği kostüm hikâyenin ilerleyen kısımlarında tanışacağı canavarların tasarımlarıyla benzerlik göstermektedir.



Görsel 48: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015)

Sanat Eseriyle Tarihi Çağrışımlar:

Esere bakıldığında canavarların ve atmosferin benzer özelliklerini Edward Hicks'in 1834 tarihinde yaptığı tablo olan "Peaceable Kingdom" da görülmektedir (Görsel 49). Sendak'ın bu eseriyle ressam Hicks'in başta obje ve renkler olmak bu tablo serisinde (yaklaşık 60 adet farklı versiyonu yapılmıştır) yer alan unsurlarla önemli benzerlikler taşımaktadır. Özellikle Sendak, Edward'ın eserlerinde fotoğrafçılıkta altın oranı sağlayabilmek için sıklıkla uygulanan üçün kuralını (1/3) eserinde kullanmaktadır. 1/3 kuralının tarihi 1797'lere kadar dayanmaktadır bu kural *Remarks on Rural Scenery* kitabında, 1733 yılında bir resimde ışık ve gölge kullanımının dengesi alıntı yapılarak ardından geliştirilerek 1/3 kuralı adı verilmiştir (Caplin, 2008). Bu kuralda izleyiciler, parça içindeki üç karakteri birbirine bağlayan bir üçgenle sınırlandırılmaktadır.

Sendak, karakterlerinin her birine doku ve hissiyat kazandırmak için tarama ve çapraz tarama tekniklerinden yararlanmaktadır. Her iki eserde farklı unsurlar içermesine rağmen, her iki görüntü de üç kuralını paylaşmaktadır. *Vahşi Şeyler Ülkesinde* yer alan ana karakterler olan korkunç canavarlar çocuklar için gülümsemeler ve mutlu yüz ifadeleri eklenerek bir bakıma sempatik çizildiği görülmektedir. Sendak, bu eserinde sakin bir gece görüntüsü kullanmayı seçerek hikâyede huzurlu bir atmosfer sağlamaktadır (Görsel 49).



Görsel 49: Peaceable Kingdom (Hicks, 1834)



Görsel 50: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015)

3.1.2. İkinci Adım: Sözdizimi

Estetik ve Dışavurumcu Özellikleri Ortaya Çıkarmak için Resmi Terimlerin Envanteri:

Bu kısım Ferrara'nın üç, dört ve beşinci adımlarının bir kombinasyonu veya ortadan kaldırılmasıyla oluşturulmuştur. Bu bölümde, sanat eserinin unsurlarını sanat terimleriyle tanımlamaya ve eserde bulunan temel estetik, dışavurumcu özellikleri vurgulanmaya çalışılmaktadır.

a. Kompozisyon

Kitap ilk açıldığından itibaren sayfa düzeni hikâyenin ilerlemesiyle illüstrasyonların artıp “spread sayfa” olarak adlandırılan iki sayfaya yayılan illüstrasyonlara geçişiyle tamamlanmıştır (Görsel 51). Maurice Sendak buradaki tutumu ile okuyucuyu hikâyeye küçük bir pencereden bakarken başlatmış olup (neredeyse bir izleyici gözüyle), devamında gelen sayfalarda canavar ülkesine varılmasıyla birlikte, tam sayfaya yayılan resim ile karşı tarafı bu dünyanın içine almayı hedeflemiştir.



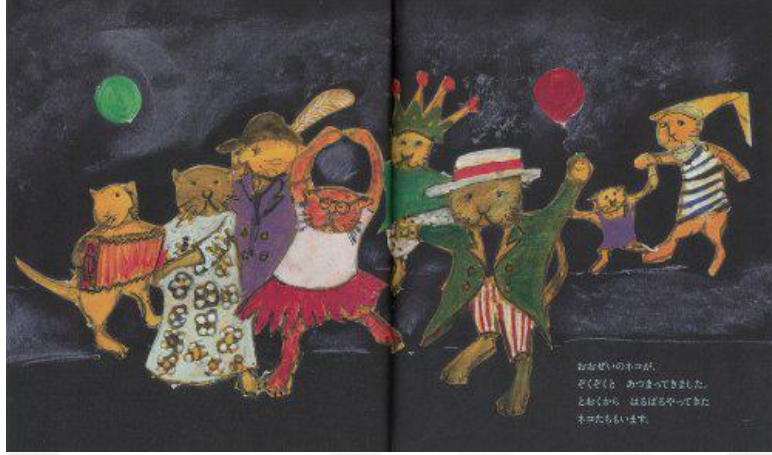
But the wild things cried, "Oh please don't go—
we'll eat you up—we love you so!"
And Max said, "No!"

The wild things roared their terrible roars and gnashed their terrible teeth
and rolled their terrible eyes and showed their terrible claws
but Max stepped into his private boat and waved good-bye

Görsel 51: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015)

Gerçekçi zaman ve mekanla fantastik dünya arasında gidip gelme teknikleri, resimli kitap formatında sıkça karşılaşılabilmektedir. Mesela John Burningham'ın *It's a Secret*

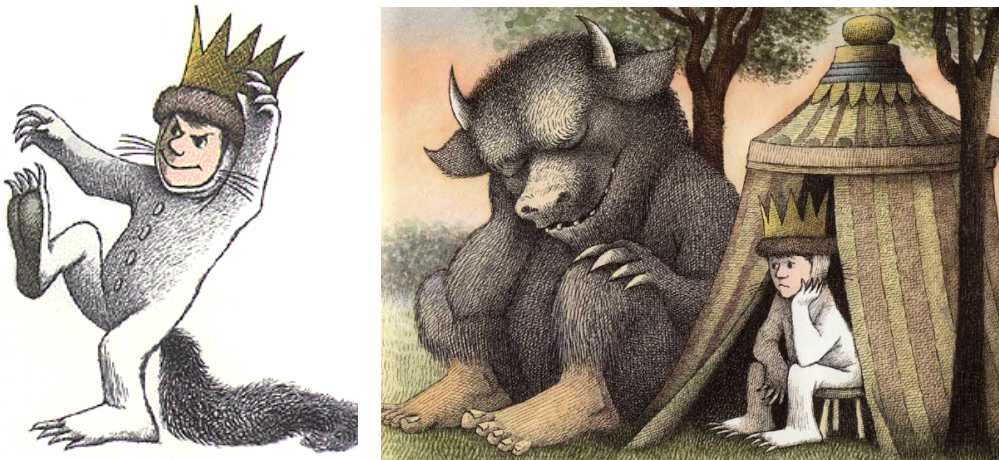
adlı kitabında (Görsel 52) iki çocuk ve kediler, evin hayvan kapısını kullanarak “kedilerin gece bulunduğu yere” gitmektedirler (Lukens ve ark., 2021, s.188).



Görsel 52: It's a Secret (Bunningham, 2010)

b. Şekil ve Biçim

Çeşitli kaynaklarda, Sendak'ın Max karakterini oluştururken Brooklyn'deki evinin penceresinden gözlemlediği mahallede yaşayan çocuklardan ilham aldığı iddia edilmektedir (Cech, 2014). Kurt benzeri bir kostüm giyen Max karakterinin ilk başta kafasında bir şey yokken, ilerleyen bölümlerde kral olunca başında taç ve elinde bir topuz belirmektedir. Bu iki obje sayesinde Sendak Max karakterinin hakimiyeti eline alarak ormanın kralı olduğunu açıkça simgelemektedir. *Vahşi Şeyler Ülkesinde* yaşayan canavarlar yaratılırken çeşitli hayvanların metamorfik olarak birleşiminden yararlanılmıştır.



Görsel 53: Vahşi Şeylerin Kralı Max (Sendak, 2015)

Sürrealizmde sıkça karşımıza çıkan olan metamorfoz kavramı tanım olarak özellikle böcek türünde kullanılmışsa da genel bakıldığında başkalaşım geçiren tüm canlılar için kullanılan bir terim haline getirilmiştir. Sürrealist sanat eserlerine incelenecek nesneler olarak bakılması yerine, bunların deneysel hallerin izleri, özgür hayal gücü faaliyetlerinden arta kalan kalıntılar olduğunu öne sürülmüştür. Özellikle Picasso'nun 1930'larda mitolojik temaları kullanması, bu perspektiften, yoruma açıklık getiren, muğlaklık yaratan, izleyiciden daha fazla katkı talep eden ve her belirli izleme örneğinde bir yorum olarak görülebilmektedir. Picasso da metamorfozun her zaman mümkün olduğunu ve her şeyin metafor olduğu efsanevi bir dünya yaratmak için eserlerinde bu kavramı tamamen inandırıcı bir gerçekçilikle kullanmıştır (Plazibat, 2017).

c. Çizgi

Sendak'ın çizgileri oldukça kontrast ve kontrollü sayılabilecek tarzdadır. Çeşitli yönlerde kullandığı tarama çizgileri ile kompozisyona kattığı ahenk, eserin tüm resimlerinde dikkat çekmektedir. Bu sayede resim daha üç boyutlu durmakla beraber derinlikli ve perspektifi vurgulanan görseller ortaya çıkmıştır. Eskizlere his verirken kullanılan tarama tekniği, yapı olarak ikiye ayrılmıştır. Bunlar düz tarama ve çapraz tarama olarak iki ayrı bölümde incelenmiştir. Tarama, esas olarak, gölge ve derinlik oluşturmak için çizimin ana çizgisi boyunca çizilen bir çizgidir. Çapraz tarama ise, aynı şekilde kullanılmakla beraber iki çizginin kesiştikleri bir dizi çizgidir. Bu çizgiler ne kadar birbirlerine yakın olursa, çizimdeki gölgeleme tekniği bir o kadar koyu şekilde işlenmektedir. Tüm bu tekniklerin dışında dairesel, noktalama, karalama gibi çeşitli kara kalem teknikleri mürekkep ile birleştirilip sanatçının tarzına göre işlerine yansıtılmaktadır (Ertuğrul, 2021).

Çocuk kitaplarında daha az çizginin kullanıldığı soft renkler skalasıyla oluşturulan illüstrasyonların aksine Sendak tam tersi olarak eserlerini yaratmış, zamanında ses getiren çocuk kitapları arasında yer alarak önemli bir rol oynamıştır.

d. Renk

Tarama çizgileriyle hayat bulan resimler genelde zıt renkler ile dikkat çekici sayfalar oluşturmaktadır. Sendak'ın paleti sakın bir geceyi renklendirirken kullandığı daha soft maviler veya orman görsellerinde kullandığı hâkî tonlarında ki siyaha kaçan yeşiller ile tam bir gerçek doğa manzarasına benzer özelliklere sahiptir. Gece resmedilen sahnelerde bile karakterlerin vurgulanması için yapılan ışık oyunları, ayrıca vurgulanmak istenen sahnenin etkileyciliğini ortaya koymaktadır.



Görsel 54: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015)

Renk skalası bağlamında soğuk tonları seçmiş olan Sendak özellikle kullandığı paletin tam zıttı birkaç renk katarak görsellerinde kontrast görüntüler elde etmektedir. Bunun sayesinde görsel, bağlamında dikkat çekilmek istenen yer, alan parlatılmış olup göze çarpmaktadır.

Renk, ruh halini belirleyebilir, karakterlerin duygusal durumları hakkında ipuçları sağlayabilir, çizimlerde belirli nesneleri vurgulayabilir ve karakterler veya nesneler arasındaki bağlantılara işaret edebilmektedir. Çocukların renkle kurdukları bağlantılar göz önüne alındığında, erken okuryazarlık öğrenmelerinin çoğunun resim kitapları bağlamında gerçekleşmesi gerçeğinin yanı sıra, resimli kitaplarda rengin rolünü daha iyi anlamının gerekli olduğu kanaatine varılabilmektedir (Martinez ve ark., 2020, ss. 9-22).



Görsel 55: Construct and Destroy (Tanguy, 1940)

Yves Tanguy'un *Construct and Destroy* adlı tablosunda, üzerinde kendine has bir üslup bulunan dikkat çeken bir sürrealist sanat eseridir. Bu tablo birçok renk skalasına sahip olmamasına karşın, renkler arasında ilginç bir kontrastlık söz konusu olmaktadır. Arka plandaki donuk tonlar, resimdeki diğer bulunan öğelere vurgu vererek ön plana çıkmasına yardımcı olmaktadır. Arka planda bulunan sınırlı renk paleti ile sarı, mavi ve turuncu gibi parlayan renkler zıt bir görüntü sağlayarak izleyicinin gözüne çarpmaktadır böylece dikkatler bu objelere verilmektedir (Zarate, 2022)

e. Boşluk

Kitabın ilk sahnelerinde boşluk özellikle sayfa düzeninde önemli bir yer edinmektedir. Karakterin gerçeküstü dünyaya geçişinden önce odası ve mekanlar kare içerisinde kısıtlı bir alanda iken, sürrealist dünya ile birlikte bu sınır kırılır spread sayfa modeline geçilmektedir. Boşluklar azalır ve hikâyede vurgulayıcı temalar resimlerle birlikte büyük kullanılarak anlatılmaktadır. Sendak'ın gerçeküstü dünyaya içinde bulunduğu dünyadan daha fazla alan tanımış olması eserde dikkat çekmektedir. Bununla birlikte son sayfada Max karakterinin odası ilk sahnenin aksine tam sayfaya yayılarak bitirilmiştir.

f. Ritim

Gerek sayfa dağılımları gerekse boşluk kullanımlarıyla *Where the Wild Things Are*, kendi içinde tam bir uyum içerisinde olduğu görülmektedir. Hareketli sahnelerin verdiği coşkuda arka planda kullanılan hafif ay ışığı, sakin gece görüntüsü, ormanda bulunan irili ufaklı tropikal ağaç çizimleri ile kişide ritim duygusu oluşturacak oldukça fazla öğe bulunmaktadır (Görsel 54). Tarama çizgileri genelde hareketten ziyade belli bir yönde ahenk sağlayarak doğal bir ortam görüntüsü vermektedir.

3.1.3. Üçüncü Adım: His

Çalışmanın Uyandırdığı Duygusal Tepkilerin Envanteri

Bu adım, araştırmacının sanat eserine karşı gözlem yapması ve bu doğrultuda esere duyulan duyguların kategorileştirilerek dizilmesine yardımcı olunmaktadır. Üç kategori olan bu adımlarda: 1. Rüya gibi veya vizyoner (sanat eserinin yaydığı duygular), 2. Nostaljik ve sonuncu 3. Erotik (bu adım analiz çocuk kitapları üzerine olduğu için yer almayacak).

a. Rüya gibi veya Vizyoner

Çağımızda bir klasik olarak kabul görmüş olan, *Where the Wild Things Are* bazı eleştirmenler tarafından çocukları travmatize edeceğini iddia ettiği için başlangıçta karışık eleştirilere maruz kalmıştır. Bununla birlikte kitabın çocuklara öfke yönetimi konusunda yardımcı olduğunu ve onlara öfkelerini yaratıcı bir şekilde yönlendirmeyi öğrettiğini belirterek, çocukluk öfkesiyle başa çıkma çabalarını göstermektedir. Ayrıca çocuk okuyuculara, bazen vahşi şeyler olmak isteseler bile, sevgi dolu disipline sahip bir evin (kitaptaki anne figürü) en iyi yer olduğunu göstermektedir. Bunlara ek olarak, Max'in maceraları çocukların hayal güçlerinin harika bir şey olduğunu ve onları gitmek istedikleri her yere götürdüğünü bizlere sunmuştur (Lowne, 2019).

b. Nostalji

Sanatçı eserinde çokça kendi yaşantısından ilham almıştır, bu durum hikâyenin tonunu oldukça etkileyen bir konu haline dönüşmektedir. Genel anlamda sanatçının hayal dünyası ile gerçek arasında bir bağ kurulup her parçası hikâyenin içine adapte edilmek

üzere yerleştirilmektedir. Kitap aynı zamanda 1960'ların Amerika'sında ortalığı kasıp kavuran kültürel isyanının bir parçası olarak görülmektedir. 1960'lar, sivil haklar hareketi, Vietnam Savaşı ve savaş karşıtı protestolar, siyasi suikastlar ve ortaya çıkan "kuşak farkı" ile damgasını vuran dünya tarihinin en çalkantılı ve bölücü on yıllarından biri olmaktadır (History, 2022).

Sendak'ın metin ve resimlere bakışı, birçok katman ve anlam içeren eseri psikanalizde kendi deneyimlerinden yola çıkmış olmakla birlikte; yaşadığı kötü tecrübeleri yaratıcılığıyla ortaya çıkarmıştır.

3.1.4. Dördüncü Adım: Ontoloji

Sanat Eserinin Doğası ve Varlığı için Bir Ön Argüman

Yorumlama Sürecini Bilgilendirmek için Dışarıdan Kritik Görüşlerin Eklenmesi

Analizin bu kısmında yapılacak olan yorumlamalar şöyledir: (1) Mantıksız sahnelerin/Duyarlılığın peşinden gitmek ve görsel gerçeküstücülük yaratmak; (2) Nesnelerin yerinden çıkarılması; (3) Rüya gibi, sembolik ve kinayeli imgeler; ve eğer varsa (4) Yapay vücut parçaları.

a. Mantıksız Sahnelerin/Duyarlılığın Peşinden Gitmek ve Görsel Gerçeküstücülük Yaratmak

Sendak kullandığı ağaç formlarında özellikle palmiye ağacı türünü renk ve şekil anlamında farklılaştırarak tropik görüntüsünü bozmadan oluşturmaktadır. Bununla birlikte palmiye ağacı kendi türünü hala gösterebilse de sürrealist bir ortamın ağacı olarak tasvir edilmiştir (Görsel 56).



Görsel 56: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015)

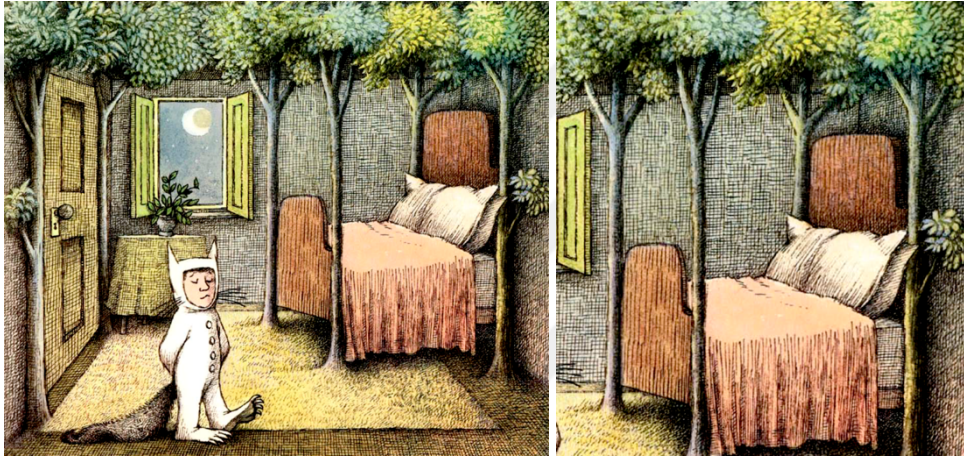
Görsel gerçeküstücülüğün bu kitapta en önemli görselleştirilmiş hali kesinlikle yarattığı yaratıklar olduğu söylenebilir. Yaratıkların çoğu bazı hayvanların belli başlı temel uzuvları ya da görüntüsünden ilham alınarak oluşturulmuştur. Dışarıdan bakıldığında aşına olunan hayvanların temel özellikleri göze çarpmakla birlikte temelde alınan canlıdan uzak bir yaratık oluşturulmaktadır. Buna örnek olarak aslan başlı, boynuzlu alt kısmı kuşu andıran bir yaratık hikâyede yer almaktadır (Görsel 57).



Görsel 57: Kitapta bulunan örnek yaratık tasviri (Sendak, 2015)

b. Nesnelerin Yerinden Çıkarılması

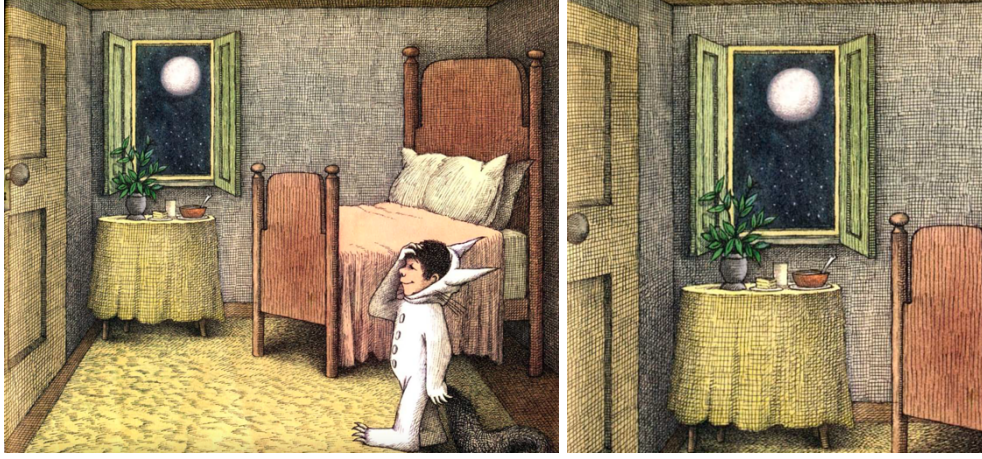
Sürrealist nesnelerin veya görüntülerin yer değiştirerek olduğu yerden farklı alanlarda kullanılmasıyla oluşturulmaktadır. Kitapta Max karakterinin odasının bir anda çeşitli bitkiler ve ağaçlarla dolması fakat yine de odanın içinde var olmaları sürrealist olgunun başlangıcı olarak tasvir edilebilmektedir böylece karakter başka bir dünyaya adım atmaktadır. Ayrıca karakterin odasındaki yatak başlıkları değişim geçirerek, ağaç gövdesi haline gelmiş bir çeşit metamorfoz geçirmektedir. Yani odadaki tüm öğeler bir orman tasviri haline getirilerek dönüşüme başlamaktadır.



Görsel 58: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015)

c. Sembolik ve İma Edici İmgeler

Bu adımda esasen Max karakterinin en başından beri giydiği yaratık kostümünün, hikâyenin ilerleyen kısımlarında görebileceğimiz karakterle ile benzer özellikler taşıdığı noktasının altı çizilebilir. Karakterin iç dünyasında yarattığı yaratıklar, canavarlar kendini benzeştirdiği hem duygusal hem de görsel şeylerle benzerlik göstermektedir. Ayrıca annesi tarafından cezalandırılan bu çocuk karakteri akşam yemeği yemeden odasına yollanmaktadır ve Sigmund Freud'a göre, tipik çocuk gelişimi olarak oral ve anal aşamaları olarak adlandırılır (Singer, 2011, s. 31). Son sahnedeki çorba kasesi ve sıcak çorba motifi, annesinin temsil etmiş olup bu ikilinin ilişkisini ve olumlu olarak barışmalarını simgesel olarak yansıtmaktadır (Görsel 58).



Görsel 59: Where the Wild Things Are? (Sendak, 2015)

3.1.5. Beşinci Adım: Meta-Eleştiri

Tüm Yorumlama Sürecinin Gözden Geçirilmesi

Genel anlamda *Where the Wild Things Are* eserinde yer alan yolculuk aslında bir nevi temsil görevi görmektedir. Var olan anne sevgisini korumak için çocuk karakterinin verdiği iç mücadelenin çocuk gözünden bir fantezi macera yoluyla anlatılmasını konu edinmektedir.

Kitap aynı anda 1960'ların Amerika'sının sosyo kültürel sorunlarından ve dönemin isyanlarından etkilenmiş olan sanatçının aynı anda bir parçası olarak görülebilmektedir. Sendak'ın metin ve resimlere bakışı, birçok katman ve anlam içeren eseri psikanalizde kendi deneyimlerinden yola çıkmış olmakla birlikte; yaşadığı kötü tecrübeleri yaratıcılığıyla ortaya çıkarmıştır. Bu durumda sanatçı ve eser asla ayrı olarak düşünülmemekle birlikte, bir bütün halinde hatta yer aldığı dönem ile bir bağdaşıklık içermektedir.

Sendak, fantezinin sahip olduğu ayrı bir “değer” olduğuna inanmaktadır böylece bu değere yardım edebilmek için eserlerini araç olarak kullanmıştır yeni nesillere bu şekilde ulaşmayı hedeflemektedir.

Sigmund Freud'un, tipik çocuk gelişimi olan oral ve anal aşamalarının aslında çoğu çocuğun her şeyde ustalaşmak istediği aşamalarıdır (Singer, 2011). Çocukların etrafında olan ebeveynlerin genellikle “kötü” olarak adlandırdığı davranışlarını bir şekilde disipline edilmeye çalışılarak çocuğa dikte edilmektedir. Max'in içinde bulunduğu durumda ayrıca

bir fantezinin yerine getirilmesi ve sonrasında gerçek ve sürrealist dünyanın ayrılmasıyla gelen bir çorba motifi bulunmaktadır. Max'ın odasının sınırları içinde yaşadığı macera güvenli bir alandır aynı zamanda hayallere açılan bir portal olarak da görüntülenebilmektedir. Karakterin öfkesini dışarı çıkarmasına izin veren fantezisi sayesinde annesine karşı öfkesi azalarak, nötr hale gelene kadar enerjisini fantastik dünyada harcamaktadır.

Karakterin aslında yapmak istediği şey vahşi özgürlüğe sahip olmak olsa bile karşı koyamadığı hem fiziksel hem de duygusal bağımlılığı (ebeveynleri) ile mücadele etmeye çalışıp sonunda malup gelmektedir.

Sanatçı bu hikâye yorumunda çokça kendi yaşantısından ilham almış olması durumu hikâyenin tonunu oldukça etkilemiş olup sanatçı ve eser arasında birleşik bir bağ kurulmaktadır. Genel anlamda sanatçı hayal dünyası ile gerçek arasında bir bağlantı kurup okuyanları hikâyenin içine adapte etmek için birçok unsur ve öge kullanarak bunları hikâyeye yeri geldiğinde simgesel yeri geldiğinde realist biçimde yer vermektedir. Çağımızda bir klasik olarak kabul görmüş, Where the Wild Things Are , tüm olumlu ve olumsuz eleştirilere rağmen halen daha okunan ve bilinen çocuk edebiyatı eserleri arasında bir klasik olarak adını geçirtmektedir.

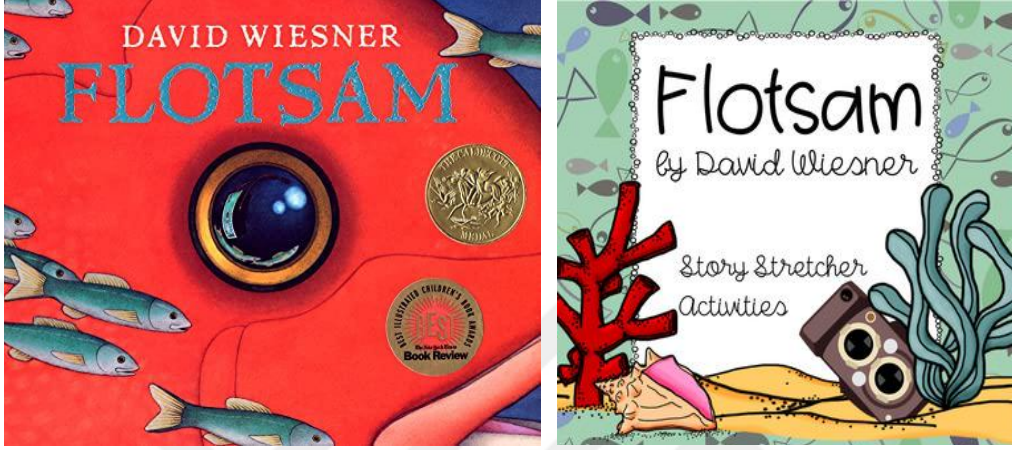
3.2. Flotsam (2006)

3.2.1. Birinci Adım: İlk Görüntüleme

Resmin Nesnel Açıklaması:

David Wiesner'in eseri olan bu kitap tamamen resimlerden oluşan, içerisinde hikâyeyi anlatan bir metin bulunmamaktadır. Her sayfada çizgi romana benzeyen panellerle olay örgüsü okuyucuyla buluşturulmaktadır (Wiesner, 2014). Wiesner'in bu tutumu evrensellik açısından birçok sözsüz (metinsiz) çocuk kitabına ilham kaynağı oluşturmaktadır. Eser 2007 yılında her yıl düzenlenen çocuklar için en seçkin Amerikan resimli kitabı ödülü olan ünlü Caldecott Madalyasını kazanmış, sonrasında daha birçok ödül almaya layık görülmüştür. Hikâyede, bir çocuğun sahilde bulduğu gizemli kamera kutusu ile başlar, sonrasında birtakım gizemler çözülerek hikâye ilerleyerek, anlatısı devam etmektedir.

Kitapta kullanılan çizim tarzı oldukça realisttir, renk paleti pastel ağırlıklı ve doğal renkler ile kontur çizgileri oldukça gerçekçidir. Bu tarz özellikle kasıtlı olarak sanatçı tarafından seçilmiş olup, gerçeküstü bir hikâyeyi realist biçimde anlatarak birbirini tamamlayan bir bütün halinde okuyucuyla buluşturmaktadır (Wiesner, 2014).



Görsel 60: Flotsam (Wiesner, 2014)

Sanat Eseriyle Tarihi Çağrışımlar:

Wiesner'i iki sanat akımı tarzı özellikle etkilemiştir, Rönesans ressamaları ve sürrealizm. Sürrealizmde sanatçılar, insan ruhu için basit gerçeklikten daha doğru olabilecek bir şey yaratmak için hayal güçlerinin uçmasına izin verirler bununla beraber sürrealist resimler aynı Wiesner'in eserinde olduğu gibi genellikle rüya gibi görünmektedir. Sürrealizm önemli temsilcilerinden biri Rene Magritte'in eserlerinde kullandığı sürrealist öğeler ve nesneler Wiesner'i oldukça etkilemiştir.



Görsel 61: Golconde (Magritte, 1953)



Görsel 62: Call Any Vegetable (Wiesner, 1999)

New Jersey banliyösünde büyüyen bir çocuk olan Wiesner, kendi fantezi dünyasını her gün hayalinde yeniden yaratmıştır. Evini ve mahallesini, uzak bir gezegenden veya tarih öncesinden kalma bir ormana kadar benzeterek her şeye dönüştürmüş hayal etmiştir. Çocukken kendine oyun olarak hayali bir arkadaşla oynuyor gibi kitap sayfalarına bakarak, Dünya Ansiklopedisi'ndeki dinazorlar hakkında bilgi sahibi olmuştur. Okuduğu kitaplardan gördüğü görüntüler ile birlikte ayrıntıya olan sevgisi artmış, yaratım sürecinin arkasındaki sanatçılara hayran ve merak duyarak büyümüştür.

Zaman geçtikçe genç Wiesner sanat tarihini keşfetmeye başlamıştı, önce Rönesans'ı Michelangelo, Dürer ve Da Vinci gibi ustaları sonrasında sürrealizmin temsilcilerinden

Magritte, de Chirico ve Dalí gibi gerçeküstücülere geçmiştir. Örnek Görsel 62’de olduğu gibi sürrealist biçimlerde suluboya eserleri ortaya çıkarmış ve ünlü sürrealist sanatçılara atıfta bulunarak çalışmalarına isimler koyarak gönderme yapmaktadır. Yaşlandıkça, bu ustalardan ilham alarak babasının onun için bulduğu meşe çizim masasına oturmuş ve kâğıt üzerinde yeni dünyalar kurarak eserlerini ortaya çıkarmıştır (Wiesner, 2013).



Görsel 63: Hello Dali! (Wiesner,2013)

3.2.2. İkinci Adım: Sözdizimi

Estetik ve Dışavurumcu Özellikleri Ortaya Çıkarmak için Resmi Terimlerin Envanteri:

a. Kompozisyon

Eserde en başından sonuna kadar metinler olmadan tamamen görseller yer alarak hikâye anlatılmaktadır. Kitap bu özelliği ile sözsüz çocuk kitaplarına örnek teşkil edilebilecek bir konumda yer almaktadır. İlk sayfalarda hikâyenin başında tam sayfa çizimler yer alırken, olayların ve aksiyonların başladığı sayfalarda çizgi roman mantığı ile ızgaralara ayrılan bir kompozisyon tekniği seçilmiştir. Bu teknik çizgi romanlarda panel mantığı ile tanımlanır, panel mantığı kısaca diğer adıyla çerçevelenmiş resim anlamına gelmektedir (Aldama, 2020). Bununla beraber okuyucuya bir aksiyon hareketi ile olaya giriş yapıldığı aktarılmaya çalışılmaktadır. Olay örgüsü ilerlerken aynı anda

fotoğraf kareleri gösterildiğinde, polaroid çerçeveyi andıran bir şekilde çizimler yerleştirilmiş anlatı gelişmeye olay örgüsü büyümeye başlamaktadır (Görsel 63).



Görsel 64: Flotsam (Wiesner, 2006)

b. Şekil ve Biçim

Hikâyede genel olarak kullanılan sayfa biçimleri karşılıklı çift karşılıklı sayfa olsa da tek bir illüstrasyondan oluşan sade illüstrasyonlarında yer aldığı sayfalarda eserde bulunmaktadır. Örneğin bir sayfada antika bir fotoğraf makinesinde çekilen fotoğrafların tasviri için çerçeve olarak yuvarlak etrafı siyah bir şekil seçilmiştir (Görsel 65) bu çerçeve sistemi sayesinde antika görünümü elde eden görseller anlatısını güçlendirerek gerçeklik unsurunu daha sağlam temellendirmektedir. Böylece fotoğrafların eski zamanlara ait olduğu renk ve biçim ile net olarak okuyucuya aktarılmaktadır.



Görsel 65: Flotsam (Wiesner, 2006)

Yapılan bu doğru tercihler ile kitap sözsüz olan kısmını ekarte ederek, görsellerini güçlendirmiş olup aynı zamanda hikayesini doğru şekilde okuyucuya aktarmayı başarmaktadır.

c. Çizgi

Wiesner çizgi tarzı olarak çok az ve açık tonlarda kontur çizgileri kullanmış olup, boyama stiliyle birlikte yarattığı etkiyi realistik düzeyde okuyucuyla buluşturmuştur. Çizgilerin nesne ve objelerde bu denli az kullanılması sayesinde panellerin olduğu çerçeve çizgileri daha da ortaya çıkararak kontrast bir zıtlık ortaya çıkarılmaktadır. Böylece illüstrasyonların sanatsallık düzeyi yaratılan çerçevelerin yanında sönük kalmamış aksine bir sanat eseri, tablo varı bir görüntü ortaya çıkmaktadır. Çizgi bütünlüğü açısından bakıldığında Wiesner, tarihte masal resimlemelerinde ün yapmış Arthur Rackham'ın eserlerinde kullandığı tarzı ile benzer özellikler taşımaktadır (Görsel 65).



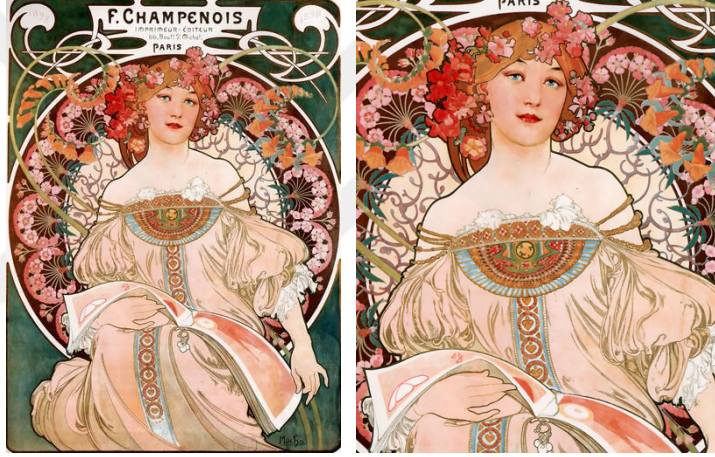
Görsel 66: King of Golden River (Ruskin, 1939)

Arthur Rackham, 1867-1939 yılları arasında yaşamış, özellikle masal resimlemeleriyle ün salmış bir illüstratördür. Rackham'ın başlıca resimlediği eserler genelde çocuk kitapları olmakla birlikte en popüler örneklerini *Grimm Kardeşler'in Peri Masalların'*da (1900) yakalamıştır (Dağ, 2015). İllüstrasyonları döneminde çocuklara

hitap etse de karanlık ve kasvetli tonuyla işlerini ortaya koymuş ve ün yapmış bir illüstratördür.

d. Renk

Renklerde de aynı şekilde en açık tonların kullanıldığı sayfaların yanında koyu tonlar ve sadece gerektiği illüstrasyonlarda koyu renkleri kullanılarak vurgulama açısından dengeli görseller ortaya koymuştur. Bu mantığa örnek olarak Art Nouveau “Yeni Sanat” illüstrasyonlarında bulunan ince kontrast çizgiler ve renk ahengini (renk skalası) sayılabilmektedir. Aşağıda benzer örnek olarak Alfons Mucha’nın Art Nouveau akımına örnek eseri verilmiştir (Görsel 67).



Görsel 67: Daydream (Mucha, 1897)

Renklerin kullanımı Flotsam eserinde çizgi kullanımdan çok daha önemli bir konumda yer almaktadır. Gerçeğe en yakın sayılabilecek manzara görüntülerinin oluşturulması için sanatçı tarafından özellikle bir çaba sarf edilmiş olmakla birlikte çizgisel seçimler göz estetik ve doğru şekilde verilmektedir.

e. Boşluk

Hikâyede metin bulunmadığından illüstrasyonların her kısmı okuyucuya kesilmeden sunulmuş olmakla birlikte, boşluk kullanımı eserde özellikle önemli rol oynamaktadır. Wiesner, sakin bir plaj görüntüsünü pastel renkli gökyüzü ile tamamlayıp

boşluğu ise kompozisyona ahenk içinde yedirmeyi başarmaktadır. Bu ustaca tavrı ile hikâye anlatımında kullanılan arka planlarda aksiyon yaratacak öğeleri ön plana çıkararak daha sakin görüntülerde ise illüstrasyonlarda boşluk hissini daha rahat yaratmaktadır.

f. Ritim

Hikâyede yer alan çeşitli etnik kökenlere sahip çocukların çekildiği fotoğraflar bir düzen içerisinde birbiriyle iç içe geçmektedir. Kamerayı bulan her çocuk kendinden bir önceki çocuğun fotoğrafı ile fotoğraf çekilmiş, böylece paradoks halinde bir dizi arşiv ortaya çıkmıştır. Bu fotoğrafların dizilimi bir düzen içerip gözlemlendiğinde okuyucuda bir arşiv hissi oluşturmaktadır. Çekilen fotoğrafların çoğu bir ritimle yerleştirilmiş kendi içinde bir düzen ortaya çıkarmış olup kompozisyonu tasarım ögesi ritim ile tamamlamaktadır.

3.2.3. Üçüncü Adım: His

Çalışmanın Uyandırdığı Duygusal Tepkilerin Envanteri

a. Rüya gibi veya Vizyoner

Kitapta fotoğrafın görsel imgeyi yalnızca araştırmacı değil, aynı zamanda pedagojik bir bakış açısıyla keşfetmenin umut verici bir yolu olduğunu göstermesiyle birlikte görüntünün inşasına ve üst diline dikkat çekebileceğini böylece anlama, eleştirel okuryazarlık becerilerini güçlendirebileceğini kanısına varılmaktadır (McAdam, 2011). Wiesner, kitabın adı olan “Flotsam” ile görsel bir kelime oyunu da ortaya koymuş, balık gözünü kamera objektifine benzeterek bir metafor olarak kullanmaktadır (Görsel 68). Eser ayrıca gerçeklik ve fantezi arasında bir kamera ile kurduğu bağlantıyla anlatısını güçlendirerek okuyucuya aktarmaktadır. Benzetme sanatını bolca sürrealist şekilde kullanmış olan sanatçı bu eseriyle özellikle araştırmacı çocuklar için büyük ilgi odağı haline gelmiştir.



Görsel 68: Flotsam (Wiesner, 2006)

b. Nostalji

Eserde “kamera” ve “fotoğraf” kavramları ile, ayrı kesimlerin çocukları, tamamen farklı yıllarda çekilmiş fotoğraflar ile geçmişle bugünü bağlayan bir dizi tarihi arşiv haline gelmiştir. Çocuklar yıllar boyunca, okyanuslar ve kültürler arasında birbirine bağlanmış olup bir kamera sayesinde birbirleriyle pasife olsa iletişime geçmektedir. Eser kendi içinde gerçeklik ve hayal arasında gidip gelmesiyle kısaca hayali gerçeğin içinde saklamasıyla nostaljik bir durum yakalamış olup 2000’ler çocuk ruhunu meraklı ve gözlemci şekilde eserde ortaya çıkarmaktadır. Görsel 69’de bir eğitim kuruluđu olan Literary Curriuculum’un *Flotsam* eseri için çocuklarla hazırladığı etkinlik yer almaktadır.



Görsel 69: The Literary Curriuculum (Tree, 2020)

3.2.4. Dördüncü Adım: Ontoloji

Sanat Eserinin Doğası ve Varlığı için Bir Ön Argüman

Yorumlama Sürecini Bilgilendirmek için Dışarıdan Kritik Görüşlerin Eklenmesi

a. Mantıksız Sahnelerin/Duyarlılığın Peşinden Gitmek ve Görsel Gerçeküstücülük Yaratmak

Eserde özellikle fotoğraf rulosundan bastırılmış olan kareler arasında bir dizi denizaltı yaşamı, fantastik uzaylı formları, deniz canlılarının insani özelliklerde bulunduğu gibi çeşitli gerçeküstü sayılabilecek fotoğraflar (illüstrasyonlar) bulunmaktadır. Örneğin bir balon balığının (*Lagocephalus Sceleratus*), sıcak hava balonu gibi kullanılarak havada süzüldüğü bir kare çizilmiştir (Görsel 70). Yine o fotoğraf dizisinde, deniz kaplumbağasının üzerinde kurulmuş istiridye evler buna ek olarak fantastik minik canlılar bulunmaktadır. Sürrealist bir denizaltı dünya tasviri yapılmış olup, çeşitli objeler ve canlılar kendi atmosferlerine uygun şekilde kara hayatında yaşanan benzer tasvirler şeklinde resmedilmiştir.



Görsel 70: Flotsam (Wiesner, 2006)

b. Nesnelerin Yerinden Çıkarılması

Wiesner eserinde bu maddeyi sıkça kullanmaktadır. Var olan nesnelerin orijinal yerinde kullanmayıp başka bir nesnenin görevini görmesi için yerleştirildiği sahneler kitapta oldukça yer almaktadır. Bu maddeye örnek olarak kitapta yer alan mürekkep

balıklarının bir ulaşım aracı olarak kullanıldığı, deniz varlıklarının (üstü insan altı balık) bu araçlara bindiği resmedilmiştir yine aynı sahnede cadde görünümü ve sokak lambası yer almış kara yaşantısından benzer görüntüler görselde yer almaktadır (Görsel 71). Bir diğer örnek oluşturabilecek sayfa ise ahtapotların ve balıkların oturma odasında oturduğu bir sahnedir bu görselde sehpa üzerinde bulunan fanus ve balıklar sürrealist şekilde konumlandırılıp çeşitli simgesel anlamlar yaratmaktadır.



Görsel 71: Flotsam (Wiesner, 2006)

c. Sembolik ve İma Edici İmgeler

Farklı çocukların bulunduğu fotoğraf arşivi, çocukların etnik kökeninden, arka planında yer alan detaylarda, hangi dönemde olduklarına dair (örneğin siyah beyaz fotoğraflar) gibi imgeler ile ima edici görseller bulunmaktadır. Bunlara ek olarak kameranın kitaptaki çocuk karakterinden sonra çıktığı yolculukta, bir sürü durağa uğradığı sahneler vardır. Bu sahnelerin önemli bir kısmı gittiği coğrafyaya ait minik kesitler sunarak sembolik anlamda okuyucuyu orası hakkında düşündürmektedir (Görsel 72).



Görsel 72: Flotsam (Wiesner, 2006)

Diğer bir örnek ise deniz altında sürü balıklarının içinde yer alan aynı türden, bir balığın aslında bir robot olduğu fakat içlerinde neredeyse fark edilmeden yüzdüğü, aralarına karıştığı sahnedir.



Görsel 73: Flotsam (Wiesner, 2006)

3.2.5. Beşinci Adım: Meta-Eleştiri

Tüm Yorumlama Sürecinin Gözden Geçirilmesi

David Wiesner, “Flotsam” kitabında yer alan veriler birbirine bağlanarak devamlılık sağlayan çeşitli teknikler içermektedir. Görsel unsurların çoğu fotoğraf karelerini andırmaktadır. Kamera bir karakter ve hikâye anlatıcısı konumunda, kitabın sunumu fotoğraflar gibi görsel şekilde ve okuyucuların okuduğu şekil, fotoğraflara

bakmaya benzemektedir. Wiesner bunu kasten yapmıştır, okuyucuları görsel öğeleri keşfetmeye ve anlatıyı oluşturmaya teşvik etmektedir. Aynı şekilde çocuklar yıllar boyunca, okyanuslar ve kültürler arasında birbirine bağlanmıştır. Eser kendi içinde gerçeklik ve hayal (sürrealist dünya) arasında gidip gelmektedir. Kısacası eser hayal unsurunu gerçeğin içinde saklamıştır.

Fotoğrafın görsel öğeyi yalnızca araştırmacı olarak değil, aynı anda pedagojik bir bakış açısıyla keşfetmenin umut vadeden bir yol olduğunu göstermesiyle birlikte bir görüntünün üst dili olduğuna da dikkat çekmektedir. Böylece okuyucuda anlama ve eleştirel okuryazarlık becerileri geliştirilebilmektedir.

Okuyucular, tıpkı hikayedeki çocuğun fotoğrafın içine baktığı gibi, görüntülerin içine doğru okumaktadır. Seçilen su altı kamerası antikadır ve bu bağlamda dünyanın her yerinden birbirleriyle kontak kurabilecek çocukların ellerine geçmiştir. Söz olmadan da evrensel bir mesaj verilebileceğini gösteren hikâyede bir fotoğraf karesi ile çocukların birbirleriyle bağlantı kurduğu bir ağa dönüşmüştür. Kitap birçok anlatıyı realite ve sürrealite arasında ince bir çizgide kurarak, okuyucuya en inandırıcı haliyle sunmaktadır.

3.3. Rules of Summer (2013)

3.3.1. Birinci Adım: İlk Görüntüleme

Resmin Nesnel Açıklaması:

Shaun tarafından yazılıp çizilmiş olan bu eser 2013 yılında ilk kez okuyucuyla buluşturulmuştur. Shaun Tan 1974'te Batı Avustralya'da doğmuş, babası Malezya'dan arkeoloji öğretimi için geldiğinde, İngiliz-İrlanda işçi sınıfı göçmeni olan Avusturalya yerlilerinden olan annesiyle tanışmıştır. Hayatlarını batı Avustralya'nın başkenti olan Perth'ün kenar mahallelerinden biri diyebileceğimiz bir yerinde kurmuşlardır. Tan'ın eserlerinde bolca yararlandığı boş alanlar, kendi deyişine göre, orada geçirdiği çocukluğunun ve Amerikan filmlerinde olan kenar mahallelerden ilhamlı karışımlardır (Taşcı, 2017).

Rules of Summer, Türkçe adıyla “Asla Neden Diye Sorma” 28x25cm boyutlarında toplam 48 sayfadan oluşan bununla birlikte her sayfada farklı bir yağlı boya tabloya yer verilmiş, her sayfa için okuyucuda ayrı bir sanat eseri hissiyatı yaratmaktadır. Eserde kullanılan toplam 26 adet yağlı boya tablodan oluşan bir seçki ile beraber hikâye

okuyucuya aktarılmaktadır. Neredeyse her sayfada görünen ana karakter olan iki çocuk figürü bir de çoğu zaman detaylarda gizlenen kuzgun bulunmaktadır. Türkiye’de Desen Yayınları ile okuyucuyla buluşturulan Tan’ın eserleri her yaşta her eğitim düzeyinden okuyucuya farklı hissiyatlar vererek kendini sevdirmiştir (Tan, 2013).



Görsel 74: Rules of Summer (Tan, 2013)

Hikâye yaz ayı okul tatilinde, bir takım gerçeküstü olaylar üzerinden kurallar belirleyen iki çocuğun yaşadığı maceraları ve beraber yarattıkları kuralları görsel olarak okuyucuya anlatılmasından oluşmaktadır. Özellikle eserde renk paleti olarak sıcak renklerin hakim olduğu aynı zamanda fırça darbelerinin kasten titrek ve ahenkli bir biçimde sanatçı tarafından yaratıldığı açıkça görülmektedir.

Sanat Eseriyle Tarihi Çağrışımlar:

Shaun Tan’ın çocukluğunun geçtiği yıllarda yaşadıkları yer batı Avustralya’nın başkenti Perth’ün pek iyi olmayan mahallelerinden biridir. Tan’ın çizimlerinde sıkça kullandığı detaylar kendi anlattıklarına göre, çoğu zaman bu mahalleden ilham alarak çıkarmıştır (Taşcı, 2017). En çok sosyal ve tarihi konuları rüya gibi betimlemelerle ele alan Tan, dünya çapında çokça tercüme edilen her yaşta okuyucuya sahip bir sanatçılardan biri haline gelmiştir.

Sanatçının etkilendiği birçok sanatçı ve eser olmakla birlikte, sadece resim sanatı isimlerinden değil asamblaj sanatçısı olan Joseph Cornell'dan da oldukça etkilenmiştir. Değişik madde ve öğeleri birleştirip üç boyutlu bir meta haline getiren sanatçı Tan için büyük bir ilham kaynağı olmuştur (Görsel 75). Resim sanatından odaklanacak olursak etkilendiği isimler arasında Rene Magritte yer almaktadır.



Görsel 75: Habitat Group for a Shooting Gallery (Cornell, 1943)

Ayrıca pek çok ressam, sanatçı veya yönetmen Tan için ilham kaynağı oluşturarak, çocukluğundan itibaren çevresinden çokça etkilenmiştir. Etkilendiği ve ilham aldığı sanatçılar arasında Ron Brooks, Joseph Cornell, Milton Glaser, Michael Leunig, Gerald Scarfe, J. Otto Siebold, Lane Smith, Brett Whitley, Peter Sis, Fred Williams, Tim Burton gibi isimleri sayabiliriz (Tan, 2020).

3.3.2. İkinci Adım: Sözdizimi

Estetik ve Dışavurumcu Özellikleri Ortaya Çıkarmak için Resmi Terimlerin Envanteri:

a. Kompozisyon

Eser tek sayfa kompozisyonlar ile başlar fakat hikâye ilerledikçe spread sayfa (çift sayfa) mantığında devam ederek iki sayfayı tamamen kaplayan illüstrasyonlar yer almaktadır. Bu çift sayfa illüstrasyonlarda sanatçı, metin kullanmamayı tercih ederek

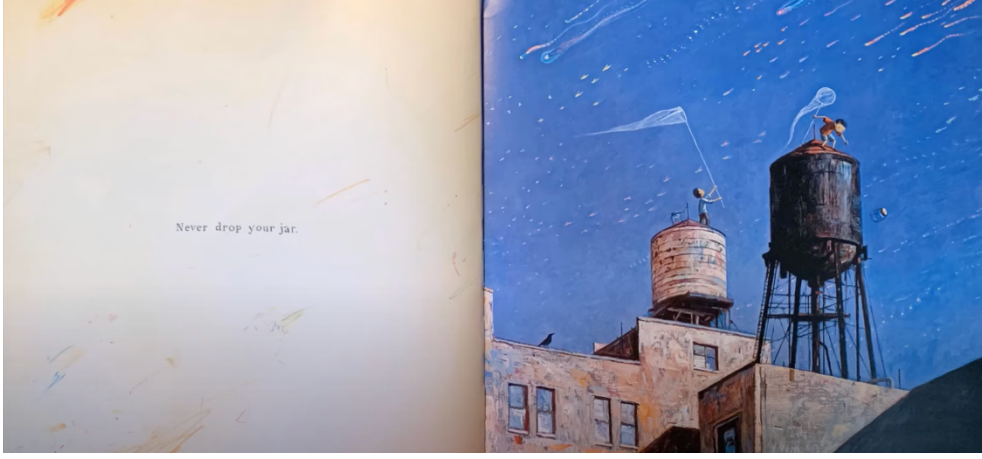
yalın bir görselle anlatmak istediğini ortaya koymuştur. Spread sayfa düzeninde ve yazdırmada bir kitabın, derginin, gazetenin veya başka bir yayının üzerinde metin, resim veya diğer sayfa öğelerinin boşluk kalmaksızın sayfayı kapladığı görüntünün çift sayfalı formlara yerleştirilmesi ve yazdırılmasına denmektedir (Friedlander, 2013). Tan'ın bu eserindeki illüstrasyon tablolarında esasen bolca hayali üçgen kullanarak okuyucuyu kompozisyonun içine doğru çekerek odak sağlamıştır (Görsel 76). Vurucu sahnelerin, önemli detayların yer aldığı bu hayali üçgende birtakım öğeler odak noktası haline getirilmiş, okuyucunun dikkati kasten sanatçının istediği alanlara çevrilmektedir.



Görsel 76: Eserden alınan hayali üçgen örnekleri (Tan, 2013)

b. Şekil ve Biçim

Kitap biçimsel olarak kare bir formata sahip olmakla birlikte tek sayfada metin, diğer sayfada sayfayı tamamen kaplayan yağlı boya tablo illüstrasyonları yer almaktadır. Metnin bulunduğu sayfalarda kırık beyaz fon üzerinde ince bir çizgiymiş hissiyatı veren tek satırlık metinler ile hikâye anlatılır bununla beraber diğer resimli sayfanın akışını bozmadan net ve berrak şekilde hikâye yer almaktadır (Görsel 77).



Görsel 77: Rules of Summer (Tan, 2013)

Bu sayfa düzeninin avantajı diğer sayfada bulunan illüstrasyonu boğmadan, yalın bir anlatımla birlikte tek cümlede hikâyeyi okuyucuya rahatlıkla aktarmasıdır. Kalabalık metin öbeklerinin yer almaması özellikle görsellere bakıldığında okuyan kişide kendi çıkarımlarını yapmasına ve hayal dünyasını kullanması gibi yaratıcı süreci arttıran öğeler ön plana çıkmaktadır. Tan ayrıca bu konuyla ilgili bir tablonun ne kadar sessiz ve gizemli kalırsa, başkalarının kişisel yorumuna daha açık olduğunu düşünmüş olup eserlerine bunu yansıtmıştır.

c. Çizgi

Tan'ın kullandığı çizgileri ve eserindeki tablolarda yer alan stildeki çizgiler oldukça hareketlidir. Sanatçı kompozisyonlarındaki hareketliliği sağlamak amacıyla titrek ve neredeyse düzenli sayılabilecek boya darbeleri ile çizgiler oluşturarak ustalıklı çeşitli tablolarını ortaya çıkarmıştır. Belirgin çizgiler yerine, boya darbelerini tercih eden Tan, gerçeküstü olarak yer alan imgeleri yağlı boya gerçekliğinde ortaya çıkararak aynı Wiesner gibi tezatlık yaratarak usta bir şekilde altından kalkmıştır. Böylece eserde yer alan birçok sürrealist öge gerçekliğe uygun olabilecek şekilde resmedilip, okuyucuya gerçek ile hayal arasında bağı kurmasına yardımcı olmuştur.



Görsel 78: Rules of Summer (Tan, 2013)

d. Renk

Görsellerde kullanan renk skalası, hikayedeki olay örgüsüyle uyum içerisinde yer almaktadır. Buna örnek olarak sanatçı iç açıcı sahnelerde kullandığı renk paleti daha sıcak ve pastel olurken, karamsar ve belirsiz sahnelerde seçtiği soğuk tonlar ile anlatım bütünlüğünü her açıdan yaratmıştır.



Görsel 79: Rules of Summer (Tan, 2013)

Ayrıca eserde yer alan bazı sahnelerde seçilen kontrast oluşturabilecek rengin çarpıcı şekilde kullanımından faydalanan sanatçı anlatıyı bu renkler ile oldukça güçlendirmiştir. Örneğin Görsel 79’de yer alan sahnede kırmızı renginin kullanımıyla beraber resimde oldukça dikkat çeken muhtemel simgesel sürrealist öğe yer almaktadır.

e. Boşluk

Eserde bulunan görsellerin çoğu detaylı, çeşitli sembolik anlatıların ve gerçeküstü öğeleri barındırmasının yanında diğer sayfada yer alan tek satırlı boş sayılabilecek metnin yer aldığı fon sayfası okuyucunun gözünü yormadan önceki sayfanın odağını bozmayarak bir bütün içinde yer almıştır. Bu haliyle okuyucuya hikâyeyi sindirmesi, düşünmesi ve hayal etmesi için gereken alan tanınmıştır. Ayrıca kompozisyonlarında boş alan kullanımına önem veren sanatçı genel olarak figürlerini bir üçgen içine alarak dışarıda kalan yerlere daha az önemli detayları vererek boşluk, yalınlık sağlamıştır. Okuyucuya hikayedeki asıl olayı o kısımda göstererek odağını o alanda tutacak şekilde sağlamıştır.

f. Ritim

Rules of Summer adlı eserinde kullanılan ritmin büyük bir çoğunluğu renkler ile sağlanmaktadır. Sanatçı hikaye akışına göre uygun renk paletlerini seçerek, inceli kalınlı fırça darbeleriyle çoğu zaman hareket ediyormuş hissiyatı vererek ritim sağlamıştır. Düz renklere sahip bir arka plan kullansa bile sanatçı boyama stili sayesinde yalın fakat canlı bir formu olan görseller ortaya çıkarmıştır. Tüm bunların birleşmesiyle beraber ritim konusu eserde en önemli parçalardan biri haline gelmiştir.

3.3.3. Üçüncü Adım: His

Çalışmanın Uyandırdığı Duygusal Tepkilerin Envanteri

a. Rüya gibi veya Vizyoner

Kitapta aslında birçok olayın gerçek dışı, fantezi bir dünyada yaşandığı algısı oldukça açık bir şekilde verilmektedir. Gerçeküstü olayların yanında absürt denilebilecek öğelerin görsellerde yer alarak esere entegre edilmiş olduğu görünmektedir. Daha açık şekilde incelenecek olursa eserde yer alan bu fantastik kurallar eserin aslında temelini oluşturmaktadır. Kitabın son sahnesinde yer alan sayfadaki görselde bu konular hakkında bazı ipuçları verilmiştir. Karakterlerin yaşadığı tüm olaylar arka planda duvarda kağıtlara çizilmiş ve iki karakter onların önünde oturmuş televizyon izlemektedir (Görsel 79). Sanatçı tüm bunların hayal mi ya da gerçek mi olduğunu kasti olarak açıklamamıştır.



Görsel 80: Rules of Summer (Tan, 2013)

b. Nostalji

Eser ütopik, fantezi bir diyarda geçtiğinden dolayı sanatçı tabloların çoğunda karanlık bir mizah tonu belirlemiştir. Tan'ın bu eseri birçok insanın yaşadığı köy ve şehirlerden çeşitli alanlardan ilham alarak resmedilmiştir. Yaşanılan yerlerin güzelliğinden, çirkinliğinden veya büyüleyiciliğinden faydalanan ve değerlere saygı göstererek yaptığı çalışmalar olduğu söylenebilmektedir. Rules of Summer eserindeki şehir manzaraları karamsar, düşündürücü olmakla beraber insanın doğal ve insan yapımı çevre üzerindeki etkisine çizdiği manzaralar ile birtakım durumları işaret etmektedir. Beton duvarların çirkinliği, elektrik hatları, bacalar, yıkık dökük objeler ve benzeri öğeler ve daha birçok görüntü sayesinde nostaljik bir izlenim uyandırmaktadır.

3.3.4. Dördüncü Adım: Ontoloji

Sanat Eserinin Doğası ve Varlığı için Bir Ön Argüman

Yorumlama Sürecini Bilgilendirmek için Dışarıdan Kritik Görüşlerin Eklenmesi

a. Mantıksız Sahnelerin/Duyarlılığın Peşinden Gitmek ve Görsel Gerçeküstücülük Yaratmak

Eser yaz aylarında canı sıkılmış olan iki kardeş veya iki arkadaşın (belirsiz) birtakım kurallar çerçevesinde yaşadığı olayları konu edinmektedir. Bu kuralların çoğu gerçek hayatta mantıklı bir karşılığı olmayan simgesel anlatılardır. Örneğin “Bir partide

asla son zeytini yeme.” kuralı ve yanında yer alan görsel anlamsız, mantıksız bir sahne gibi dursa da gerçeküstü simgesel öğeler taşımaktadır (Görsel 81).

Oda dolusu yırtıcı kuşun katılmış olduğu bir partide insan olarak sadece kitabın ana karakterlerinin orada olduğu ve ortama ayak uydurmak için kıyafetlerinin onlarla benzer olduğu görülmektedir. Fark edilmemek ve ayrışmamak için yaptıkları hamleler, son zeytini küçük olan karakterin almak istemesiyle bozulmuştur.



Görsel 81: Rules of Summer (Tan, 2013)

b. Nesnelerin Yerinden Çıkarılması

Tan eserinde sıkça bu maddeye örnek işler çıkarmıştır. Hikâye başlangıcında kırmızı renkte dev bir tavşanın habitatının dışında mahalle arasında gözüktüğü bir sahne yer almaktadır. Sahnede karakterler ve mekân minicik kalırken dev tavşan korkutucu gözleriyle oraya bakmaktadır (Görsel 82). Bu sahnede özellikle neredeyse her sayfada yer alan kuzgun, iki karakteri izlemektedir, ayrıca yine kırmızı rengin kullanıldığı telde asılı küçük çorap detayı detaylı bakıldığında dikkat çekmektedir.



Görsel 82: Rules of Summer (Tan, 2013)

Yine kitapta son sahnelerle yaklaşıldığında görülen natürmort resminde yine dev meyveler ile tezat oluşturan iki karakter yer almaktadır. Karakterler bando takımı misali dev meyvelerin arasından ilerleyerek kendi yollarını bulmaktadır. Aynı şekilde kırmızı ve sıcak tonların kullanıldığı bu sayfa okuyucuya daha umut vadeden eğlenceli bir ortam sunmaktadır (Görsel 83).



Görsel 83: Rules of Summer (Tan, 2013)

c. Sembolik ve İma Edici İmgeler

Bu maddeye örnek olarak karakterlerin yaşadığı evde, yaşça küçük olan karakterin kuralı bozması sonucu evde dev bir kedinin yaşadığı sahne gösterilmektedir (Görsel 84).

Bu sahnede yapılan kural ihlali sonucunda kedinin küçük olan karakterin yerine geçtiği, duvardaki resminden ve bazı objelerden açıkça ima edilmektedir.



Görsel 84: Rules of Summer (Tan, 2013)

Eserde yer alan diğer sembolik anlatım ise kuzgun sembolü ve her sayfada aynı kuzgunun yer almasıdır. Sanatçının özellikle yaptığı bir tercih olarak görülmekte ayrıca sembolik anlam ifade etmektedir. Kuzgunun literatürde geçen anlatımı, maddi dünyayla ruhlar dünyasını birleştiren bir kuş olarak temsil edilmesidir. Bununla birlikte görünüşleri karga ve kuzgun, taşımış oldukları sembolik anlamlar bakımından farklı kültürlerin destanlarında, mitolojilerinde ve sanatlarında benzer bir imge olarak karsımıza çıkmaktadır. Karga ve kuzgun, genellikle birçok kültürde uğursuz olarak nitelendirilen, görünüşleri itibarıyla esrarengiz bir hava yarattıkları ve bu esrarengiz havayı korudukları için de her zaman bu gizemli yönüyle kötü üne sahip bir kuş türü olarak nitelendirilmiştir (Büyükkol & Öztütüncü, 2021).

3.3.5. Beşinci Adım: Meta-Eleştiri

Tüm Yorumlama Sürecinin Gözden Geçirilmesi

Tan'ın bu eseri de esasen kurallara körü körüne uymamakla ilgili olduğu düşünülebilir. Şans ve durum arasındaki tuhaf uyumu yakalar, kurallar aşırı derecede kesin olarak takip edilirse bu uyum engellenecek biçiminde bir eğilimdedir. Buradan hareketle toplumda kurallar olmadan, nasıl bir işleyiş olabileceği hakkında bir ütopya kurgusu çıkarılabilmektedir. Eserde yer alan kuralların bazıları karanlık ve oldukça

korkutucudur. “Asla amařır ipinde kırmızı bir orap bırakma” dev alev kırmızısı özleriyle tavřan ve bir itin arkasına sinmiř iki erkek ocukla resmedilmiřtir. Bazıları olduka gizemli, “Geit törenine asla ge kalma” ocuk, meraklı bir geit töreni birliklerinin yanından geerken, diğerk ocuk yolun kenarında bir robot üzerinde alıřmaktadır. Karakterler ve sahneler sayfalar boyunca sürdürüldüke hikayedeki anlatı seyrekleřmektedir.

Hikeyede uzun, hi bitmeyen yaz tatillerinin can sıkıntısıyla savařmak iin ünlük durumları fantastik gereküstü senaryolara dönüřtürölmektedir. Avustralya yazına ek olarak yan yana duran karlı, soğuk bir manzara da olarak tasvir edilmektedir. Avustralya’da yazlar, karlı ve soğuğunun hemen hemen tam tersidir. Eserde mevsimlerin sembolizmi olduka önem taşımaktadır.

Tan, sıradan yařanan durumları fantastik sahnelere dönüřtürerek “sıradan ve gereküstü” olayları yan yana getirmeyi olduka sevmektedir. İki ocuk bir ağıla küçük balıkları yakalamaya ardından onları kavanozda eve götürmeye alıřırken, bir nehir kıyısında değıl, havadaki balıkları yakalamak iin ağıları sallayan bir su tankının tepesinde havada yükseklerler. Bu tip durumları Tan, olduka olağın ama büyüleyici bir örüntü iinde sunmuřtur. Resmedilen ortamda bir gariplik olduğı hissedilse bile bu karřı tarafı rahatsız etmez, aksine düşündürtür.

Eser iin bu tarz düşündürme teknikleri sayesinde her okuyucuya farklı etkiler ve tepkiler yaratmaktadır. Kitabın hikayesi kiřiye göre düşünce olarak özel ve nitel olarak ayrılabilir. Bir anlamda kitapta bırakılan boşluklar sayesinde doldurulan kısımlar kiři tarafından özeldir ayrıca neden sonuç iliřkisi gibi soruların cevabı farklılık gösterebilmektedir.

3.4. Rom and the Whale of Dreams (2013)

3.4.1. Birinci Adım: İlk Görüntöleme

Resmin Nesnel Açıklaması:

Alejandra Zúñiga Cárdenas tarafından resmedilen, Jose Miguel Vilar-Bou tarafından kalem alınan eser ocuklar iin oklu dil seenekli bir interaktif hikeye uygulamasıdır. App Store’da yayınlanmıř olan bir uygulamaya sahiptir. Eserin hikayesi ise; kimsenin rüya görmediğı bir ölkede ingene prensinin gece garip bir yaratıkla

tanışmasıyla başlar ve olaylar bundan sonra gelişerek ilerlemektedir. Çok dilli bir hikâye kitabı uygulamasıdır ve bu kategori altında küçük yaşta çocuk okuyuculara hitap etmektedir. Uygulama içinde 25 farklı interaktif sayfa ve devamlılık açısından hikâye yer alarak eserde olay örgüsü sağlanmıştır. Eserin tanıtım kapağında yer alan ana çingene karakter ve rüya balinası cenin pozisyonunda mavi renkte su benzeri bir dairenin içinde yer almaktadır (Görsel 85).



Görsel 85: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013)

Sanat Eseriyle Tarihi Çağrışımlar:

Eserin yazarı ve resimleyen sanatçı “Belmontis” ekibi adı altında çocuklar için hikâye uygulamaları geliştiren bir takım olarak çalışmaktadır. İllüstratör olan Alejandra Zúñiga Cárdenas Meksika’da doğmuş Amerika’da çocukluğunu geçirmiştir. Dünyanın her yerindeki çocuklara zamansız masallar getirme misyonunda mükemmel bir tamamlayıcıdır. Hayatı ve çalışmaları genellikle hem çocuk kitaplarına olan tutkusundan hem de farklı kültürlerle olan ilgisinden ilham almaktadır. 2003 yılından günümüze kadar sanatsal çalışmalarını yapıp aynı zamanda İspanya’da yaşayıp bu tutkusunu sürdürmeye devam etmektedir.

Figüratif çizim ve yağlı boya gibi geleneksel teknikler konusunda eğitim almış serbest illüstratör ve sanatçı olarak çalışmaktadır. Eserleri Çince, İngilizce, Hollandaca, İspanyolca ve Katalanca gibi ülkelerde basılı ve dijital formatlarda yayınlanmıştır (BelMontis, 2012).



Görsel 86: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013)

Sanatçının kullandığı teknik olarak karmaşık gibi görünen fakat geleneksel tarzda bir takım işçiliğe sahip eserlerdir. İşlerini her ne kadar dijitalde okuyuculara sunsa da benimsediği teknik sayesinde eserlerin yapay durmasını engellemiştir. Sanatçı oldukça pastoral birtakım öğeler içeren illüstrasyonları ile Doğu kültüründen aldığı benzer hikayelerle modernize çalışmalar içermektedir bu bağlamda aslında illüstrasyonlarının her birinde birbiriyle bağlantılı fakat ayrı bağlamlar çıkarılabilmektedir.

3.4.2. İkinci Adım: Sözdizimi

Estetik ve Dışavurumcu Özellikleri Ortaya Çıkarmak için Resmi Terimlerin Envanteri:

a. Kompozisyon

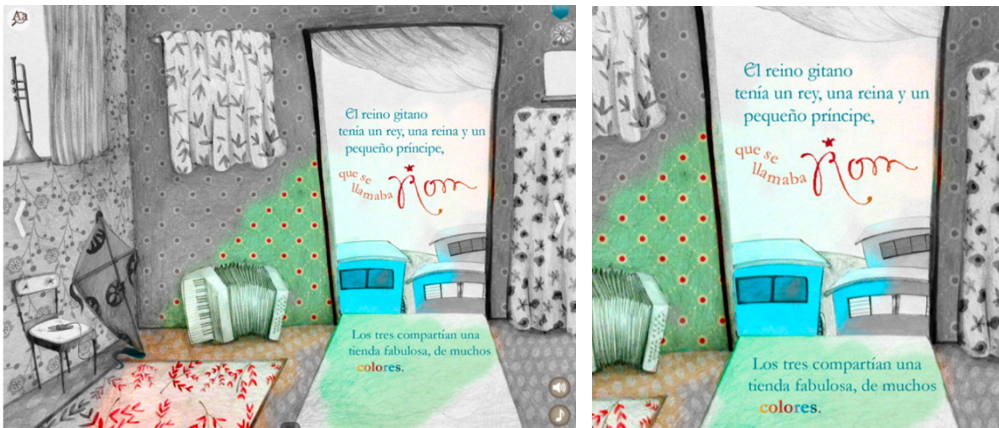
Eserde kullanılan kompozisyonlar genelde krem rengi eskitme sayfa veya düz renge yerleştirilerek yapılmıştır. Çoğu detay yakından bakıldığında kolaj tekniği ile değişik maddelerin dokusu kullanılarak oluşturulmuş aynı zamanda yaşayan görüntüler verilmesi sanatçı tarafından sağlanmıştır. Sanatçının bu tekniği genel anlamda tüm sayfalara hatta birçok eserine kendi benimsediği tarz olarak yayılmıştır. Bunlara ek kitabın sayfalarında kesip yapıştırılmış gibi görünen birçok nesne, öge ve karakter barındırmaktadır. Tüm öğelerin toplanıp bir kompozisyonda düzenli şekilde birleştirilmiş izlenimi verilmiştir (Görsel 86).



Görsel 87: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013)

b. Şekil ve Biçim

Eserin kendisi dijital ortamlarda satışa sunulmuş olup, tablet ekranına uyumlu bir biçimde okuyucuyla buluşturulmuştur. Oluşturulan sayfalar baskı kitabın aksine, piksel bazlı görsellerdir bununla birlikte bu sayfaların düzenlemesi dijital ekran ile uyumlu olmak durumundadır. Hikâye de bulunan etkileşimli sayfalar ile birlikte, çocuğun eserde yeni şeyler keşfedip öğrenmesi temel almaktadır (Görsel 88). Etkileşimli, interaktif sayfalar ile birlikte küçük yaştaki okuyucu keşfettiği şeylerle hem öğrenme hem de hikâyeyi devam ettirme eylemine girmektedir.



Görsel 88: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013)

c. Çizgi

Çizgisel açıdan sanatçının belirlediği tarz bazı sayfalarda karakalem gölgelendirme içermesinin yanında kontrast oluşturabilecek renkli parçaların eklenmesidir. İllüstrasyonlarının bazılarında düz karakalem tonlamaları ve tarama tekniğini kullanmış olup sadece çizgisel çalışarak çizginin gücünü ortaya çıkarmıştır. Bazı sayfalarda ise sanatçı çizgisel anlatı yerine illüstrasyonlarında kolaj tekniğiyle kestiği parçaları kullanarak çizginin yerine geçirebilecek parçalar bulmuştur. Bu üslup tercihi ile aslında bir asamblaj sanatçısı olarak sayılabilmektedir.

Asamblaj terimi ilk defa Jean Dubuffet tarafından 1953'te doğal veya hazır malzemelerin parçalarından oluşturulan sanat eserlerini tanımlamak için kullanılmıştır. Bazı eleştirmenler bu terimin, iki boyutlu olan kolajdan ayrı olarak sadece üç boyutlu nesneler için kullanılması gerektiğini ifade etseler de konuda ulaşılmış bir fikir birliği yoktur. Genel anlamıyla asamblajın, fotomontajlardan mekân düzenlemelerine kadar geniş bir yelpazede yer alan sanat eserlerini kapsadığı söylenebilir (Chilvers, 1996).

d. Renk

Genel anlamda eserin renk skalasında bulunan tonlar, pastel olmakla birlikte düz ve koyu tonların arka plan olarak kullanıldığı sayfalarda içermektedir. Karakalem ve renklerin bir arada kullanıldığı sayfalarda ise uyum içerisinde iki teknik yer almıştır bu sayede sanatçının her iki tekniği harmanlayarak bir armoni oluşturmasına olanak tanımıştır. Sanatçı kolaj tekniği, renk kullanımı ve karakalem tekniklerini harmanlayarak göze hitap eden kompozisyonlar oluşturmuştur (Görsel 89). Ayrıca sayfaların çoğunda bulunan sakin görsellerin kullanımı ile birlikte okuyucuya eserle bağlantılı çağrışımlar vermektedir.



Görsel 89: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013)

e. Boşluk

Boşluk kullanımı özellikle hikâyede yer alan metinlerin kullanıldığı alanlarda kompozisyonun bir parçası olarak yer almıştır. Sanatçı tasarımlarında boşluğu bolca kullanmış olup, kalabalık alanlarda özellikle yerleştirdiği boş alanları kullanışlı şekilde kompozisyonun bir aracı haline getirmiştir. Örneğin karavanın yolculukta olduğu bir sahnede özellikle sayfa boşluğunda süzülen metin illüstrasyon ve boşluk alanla uyumlu biçimde yer almaktadır (Görsel 88).

Böylece oldukça dolu gözüken bir sayfa bile okuyucuyu sıkmadan, bir ahenk ile hikayesini anlatmayı sürdürmektedir. Sanatçı bazen kullandığı malzemelere ufak tefek müdahalelerde bulunarak eserde kendi boşluğunu yaratmıştır bunun sayesinde eserin sakinliği ve dinliğini oluşturulmuştur.



Görsel 90: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013)

f. Ritim

Rom ve Rüya Balinası etkileşimli kitabı sayfa düzenlemeleri her ne kadar dijital ortamda olsa da hikâye ile bir uyum yakalayarak ilerlemektedir. Eserde en önemli etkileşim aracı olarak ritim sayılabilmektedir. Kitabın ana karakteri çingene bir prenstir ve sadece bu bile bağlam okuyucuya hikâyede bol bol müzik ve ahenk eşlik edileceği anlamına gelmektedir. Hikâye ayrıca sesli şekilde yönlendirmesi (eğitici olarak) ve arka fon müzikleri ile ritimli bir anlatım oluşturmaktadır. Ses ile akılda kalıcılığı daha verimli olan eğitici hikâye bazında, bu eser işini gayet iyi bir şekilde ortaya koymaktadır.

3.4.3. Üçüncü Adım: His

Çalışmanın Uyandırdığı Duygusal Tepkilerin Envanteri

a. Rüya gibi veya Vizyoner

Eser birçok anlatısı açısından oldukça gerçeküstü, sürrealist öğeler taşımaktadır. Konusu itibariyle eser sürrealist sanat akımı için oldukça uygun öğeler barındırmaktadır hikâye anlatısıyla kullanılan görseller oldukça bağlantılı şekilde yer almaktadır. Çoğu sahnede aslında bir rüya, hayal dünyasında olan ana karakter kendini bu fantezi dünyasında çeşitli maceralar yaşarken bulmaktadır bu sayede hikâyeye giren yeni fantastik karakterler ana karakter olan prensle eşlik etmektedir. Kitabın isminde adı geçen “Rüya balinası” karakteri aslında okuyucuya ne sunacağını ve vaat ederek bunu aktarmak açısından oldukça başarılı bir isim tercihi olmuştur. Hikâye özünde sıradan bir hikaye anlatısı olmamakla birlikte, sürrealist dünyada geçen fantezi bir hikaye örneği olarak gösterilebilir. Sürrealizm öğeleri taşıyan bir sahne olarak eserden bir sayfa olan başkalaşım geçirmiş değişik bir türde kuşun ve etrafında yine kuş benzeri gagalı fakat daha yuvarlak memeli hayvan benzeri varlıkların uçtuğu bölümdür (Görsel 91).



Görsel 91: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013)

b. Nostalji

Eser teknik ve yaratıcılığının yanı sıra edebi unsurları ve zengin kelime haznesi ile iyi hazırlanmış diyalogları sayesinde sevilen bir interaktif eser olarak sayılmaktadır. Mistik, hassas konular üzerine olan hikayede ana karakterin kökeni çingene olmasıyla birlikte aslında fazla değinilmemiş değerleri de gün ışığına çıkartmaktadır. Göçebe bir toplum olan çingenelerin yaşadıkları yer tasviri olarak çizilen karavan benzeri arabalar ve bir çok at tasviri özellikle bu konuya örnek sayılabilmektedir. Farklı dil seçenekleri, hikaye anlatısı ve kendine özgü karakterleriyle eser küçük yaş okuyucuları için farklı kültürleri algılaması için oldukça eğitici konumdadır (Patel, 2013). Yazar aynı zamanda resimleyen olarak bu etnik kökeni seçmesiyle ortaya çıkan hikâye çeşitli öğelere bağlanarak oldukça nostaljik tonda bir iş ortaya çıkarmaktadır.

3.4.4. Dördüncü Adım: Ontoloji

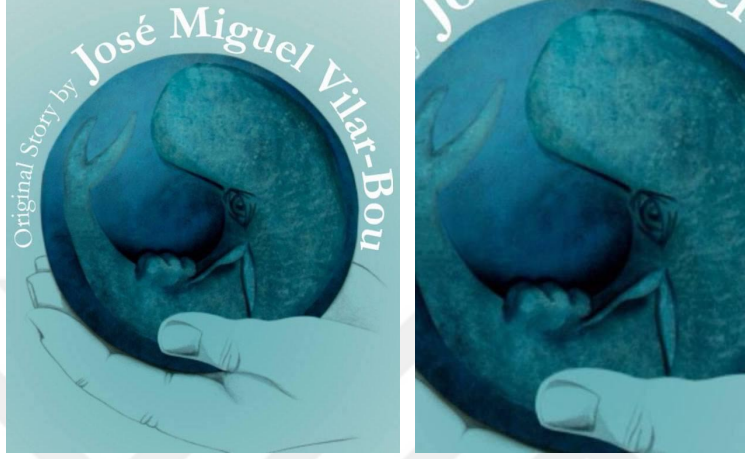
Sanat Eserinin Doğası ve Varlığı için Bir Ön Argüman

Yorumlama Sürecini Bilgilendirmek için Dışarıdan Kritik Görüşlerin Eklenmesi

a. Mantıksız Sahnelerin/Duyarlılığın Peşinden Gitmek ve Görsel Gerçeküstücülük Yaratmak

Hikâyede genç bir Çingene prensi olan Rom'un rüya balinasının varlığına inanarak mistik bir yolculuğa çıkmasını anlatmaktadır. Aradığı balina aslan pençeli, kelebek kanatlı bir metamorfoz geçirmiş sürrealist bir hayvandır (Görsel 92). Balinanın ilk gösterildiği sahne uygulamanın ana kapak görselinde dikkat çekecek şekilde yer

almaktadır. Bu hikâye yaratılan karakterler arasında kanatlı filler, su ve ateşten yapılmış çeşitli gerçekdışı yaratık ve hayvanlar barındırmaktadır. Çoğu mekân ve karakterlerin seçiminde sanatçı yarattığı fantastik evreni illüstratörü sayesinde ustaca görselleştirerek seyir ve okuma zevkiyle beraber okuyucuyu hikayeye baş başa bırakmaktadır.



Görsel 92: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013)

b. Nesnelerin Yerinden Çıkarılması

Özellikle bu madde eserde oldukça kullanılmış olup örnekleri incelenmektedir. Hikâye arkında çeşitli karakterlerde bulunan bazı özelliklerin başka bir hayvan, objeye yerleştirilmesi sıkça rastladığımız bir husustur. Örneğin eserde var olan fil karakterinin tasvirinde büyük kulakları yerine bir çift kanat eklenmesi orijinal bir fikir olmakla birlikte gerçek üstü bir yaratık tasviri ortaya çıkarmaktadır, aynı zamanda file karakter yüklenerek çok unutkan bir kişiliğe sahip olduğu aktarılmıştır (Görsel 93).



Görsel 93: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013)

Eserin birçok kahramanı aslında çoğu canlıdan ilham alınarak değişim geçirmesine rağmen hala ana ilham alınan canlının göze batmadan bozulmadan aktarımı söz konusudur. Okuyucu ilk baktığında hangi hayvan olduğunu anlar fakat bu hayvana bazı fantastik özellikler eklenmiştir. Göze garip gelen karakterler veya okuyucuya anlama güçlüğü çekirtmeyen karakterler ile hikâye oldukça akıcı şekilde fantastik öğeleriyle ilerlemektedir. Bu durum hem yazarın hem de resimleyen sanatçının profesyonel şekilde bu işi becerdiğini ortaya koymaktadır.

c. Sembolik ve İma Edici İmgeler

Maddeye örnek olarak eserde bulunan Rom karakterinin atıyla rüya balinasını aramaya çıktığı sahne gösterilebilir. Bir kitap ya da gazete sayfasından at şeklinde kesilen parçayla hiçbir çizgi veya renk unsuru eklenmeden düz bir şekilde kullanılarak sayfaya adapte edilmiştir. Renk ve çizgi olmadan yapılan bu imgesel anlatı, sanatçının hangi karakteri tasvir ettiği kesim biçimi profesyonelliği sayesinde oldukça başarılı bir iş çıkarmaktadır. Bir sembol misali kullanılan materyal, Rom karakterinin ve atının gölgesini kusursuz, düzgün bir biçimde okuyuculara yansıtılmaktadır.



Görsel 94: Rom and the Whale of Dreams (Vilar-Bou, 2013)

3.4.5. Beşinci Adım: Meta-Eleştiri

Tüm Yorumlama Sürecinin Gözden Geçirilmesi

Alejandra Zúñiga Cárdenas tarafından resmedilen, Jose Miguel Vilar-Bou tarafından kalem alınan eser çocuklar için çoklu dil seçenekli bir interaktif hikâye uygulamasıdır. Eser interaktif kitap örneği olarak dijital ortamlarda satışa sunulurken, beğenileri toplamış olmasıyla birlikte sürrealist anlatı açısından oldukça zengindir. Bununla beraber seçilen müzik, renk paleti ve kolaj tekniği hikâyeyi olduğundan daha fantastik bir hale getirip okuyucunun hayal gücünü harekete geçirmektedir. Özellikle kolaj tekniğinin bu denli çoklu kullanılması dijital bir iş için dezavantaj oluşturabilecekken, doğru kullanımlar ve tercihler ile gayet iyi bir çalışma ortaya konulmuştur.

Uygulama içerisinde 25 farklı interaktif sayfa barındırmakla birlikte çocuk okuyucularda merak duygusu oluşturarak ve aynı zamanda hikâyede devamlılığı da akıcı bir şekilde sağlanmaktadır. Tüm illüstrasyonlar sanatçı tarafından kolaj, suluboya gibi geleneksel tekniklerle oluşturulmuştur. Uygulamadaki fon müziği folklor tarzında modern bir hava verilerek yaratılmıştır.

Hikâyede Rom adında genç bir prens büyümlü balınayı bulmak için yolculuğa çıktığı bir macera anlatılmaktadır. Bazı kültürlerde balınanın bir bilgelik ve tanrısallık kaynağı olduğuna inanılmaktadır. Kıyı Avustralya “Aborjin” kabileleri, balinaların önemi hakkında derin fıkirlere sahiptirler. Balınayı karaları ve denizleri şekillendiren bir ata

olarak görmektedirler. Yine aynı kültürlerde balinalarla ilgili çok benzersiz ve özel fikirler vardır. Hikâyede önemli rolü olan balina tasviri tarihte detaylı incelendiğinde sembolik olarak aileyi, romantizmi, uzun ömürlülüğü, uyumu, seyahati, topluluğu ve koruma gibi anlamlara gelmektedir. Evden uzaklara seyahat edenleri koruduğu ve zamanı geldiğinde onları geri götürdüğü söylenir (Chilvers, 1996).

Karaktere yolculuğunda müzik, çeşitli renkler, fantastik, gerçeküstü karakterler eşlik etmektedir. Yaş skalası daha küçük çocuklara hitap ettiği için bazı basit kavramları seçenekli dillerle birlikte tanımlayarak, oyun mantığında çocuğa bilgiyi aşlamaktadır. Küçük yaştaki bir çocuğun hikâyeye olan ilgisi kaybetmemesi adına siyah beyaz renklendirilen bazı sayfalarda, interaktif bir düzenek kurularak dokunduğu kısımlarda renkler oluşacak şekilde yapılmıştır bu sayede çocuk tüm dikkatini hikâyeye verecektir. Bu sayede sayfadaki diğer renkleri keşfetme heyecanı, kontrol sahibi olduğunu bilecek, hikâyede yer alan tüm illüstrasyonlar hakkında düşünüp çoğunu hafızaya atmasını sağlayacaktır. Renk kullanımında canlı ve parlak renkler seçilmiştir, böylece siyah beyaz ile tezat oluşturularak daha etkileyici bir hikâye devamlılığı sağlanmaktadır.

İllüstrasyonların oluşturulmasına kullanılan malzemeler doğal ürünlerin bir araya getirilerek yapılması “yapay” durmasını engellemiştir. Örneğin hikâyede Rom ve at bir siluet olarak gazeteden yapılmıştır. Bu ise hikâyeye zarar vermemiş aktarmak istediğini gayet iyi şekilde karşı tarafa sunmuştur. Sonuç olarak bu eser geleneksel tarzıyla dijital oldukça uygun biçimde adapte edilerek okuyuculara yepyeni hem dijital hem de geleneksel bir fantezi dünya sunmaktadır.

3.5. Weirwood Manor (2015)

3.5.1. Birinci Adım: İlk Görüntüleme

Resmin Nesnel Açıklaması:

Christian McKay Heidicker ve William Shivering’in yazdığı, Anna Earley’in resimlediği kitap serisi yenilikçi fantastik çocuk kitapları arasında yerini almıştır. 8-12 yaş aralığındaki çocuk okuyucular için uygun olmakla birlikte, interaktif ücretsiz uygulaması ile serinin tüm kitapları uygulamaya indirilebilmektedir. Kitapta münzevi ve gizemli olan ana karakter Arthur, Weirwood evine yolculuk ederken yol boyunca bir dizi

macera yaşamasıyla hikaye başlamaktadır. Oliver, Celia ve Eugene adında seriyi takip eden diğer olağanüstü yeteneklere sahip üç çocuk ilerleyen bölümlerde kitaplara dahil olmaktadır. Her biri dijital bir hikâye kitabı olma özelliği barındıran ve tüm seriyi bir uygulamada dijital kütüphane şeklinde toplayarak okuyucuya sunmaktadır. Uygulamada okuyucunun sesli rehber eşliğinde veya rehber olmadan kitabı kendi başına okuyabilme seçeneği mevcuttur. Her ekran okuyucu için hikâyenin sayfalarını kendi açmasına, ipuçları yakalamasına ve bulmacaları çözmesine olanak sağlamaktadır.



Görsel 95: Weirdwood Manor (Heidicker. & Shivering, 2015)

Sanat Eseriyle Tarihi Çağrışımlar:

Serinin yaratıcı yazarlarından biri olan Christian Mckay Heidicker çocukluğunda çok fazla televizyon izlediğini ve izlediği çizgi filmlerdeki karakterlerin onu fazlasıyla etkilediğini söylemiştir (Heidicker, 2020). Yazar her sanatçının çocukluğunda gördüğü ve etkilendiği nesneleri, görselleri kafasının bir yerinde tutarak yetişkin bir birey olduğunda bunları dışarı vurabilecek bir tuval arayışına girdiğini ima etmektedir. Bir yazar olarak Mckay, bu tutkusunu biraz ürkütücü mizacıyla çocuk hikayeleri yazarak dışa aktarmaktadır. Mckay birkaç yılını eğitim alanında makaleler yazarak ve kâr amacı gütmeyen kuruluşlarda eğitici çizgi roman yazarı olarak geçirmiştir. Şu anda çoğunlukla çocuk hikayeleri üzerine sanat hayatını yoğunlaştırarak hem basılı hem de dijital işler çıkarmaktadır.

Eser özellikle barındırdığı fantastik karakterler ve yaratıkların bulunduğu eskiz defteri mantığıyla Holy Black ve Tony DiTerlizzi tarafından yazılmış olan Spiderwick Günceleri adlı çocuk kitapları serisiyle benzerlik göstermektedir. Bu seri ilk olarak 2003

yılında basım hayatına girmiştir, 2008 yılında ise aynı isimle film uyarlaması yapılmıştır (Spiderwick Günceleri, 2020).



Görsel 96: Spiderwick Günceleri (DiTerlizzi T. & Black H., 2003)

3.5.2. İkinci Adım: Sözdizimi

Estetik ve Dışavurumcu Özellikleri Ortaya Çıkarmak için Resmi Terimlerin Envanteri:

a. Kompozisyon

Weirdwood Manor, dijital interaktif bir kitap özelliği taşımakla birlikte Iphone ve Ipad üzerinde App Store ile ücretsiz bir şekilde indirilebilen bir uygulamaya sahiptir. Uygulamada 6 adet seri kitabın hikayesi yer almaktadır böylece okuyucu her hikâye sonrası serinin yeni kitabına akıcı bir şekilde devam edebilmektedir. Her hikâyede farklı karakterlerin dahil olduğu değişik maceralar yer almaktadır. Uygulama bir kitap kütüphanesi gibi açılarak, okuyucunun istediği kitabı seçerek hikâyeye girmesiyle başlar, okuyucu hem izleyici hem de verdiği kararlar ile etkileşimli bir hikaye kahramanı olarak kendine yer bulmuş olur. Genel okuyucu kitlesi olarak her yaştan okuyucuyu çekebilmesinin yanında 8-12 yaş aralığındaki çocuklar için uygun sayılabilmektedir.



Görsel 97: Weirdwood Manor (Heidicker M, C. & Shivering, W., 2015)

b. Şekil ve Biçim

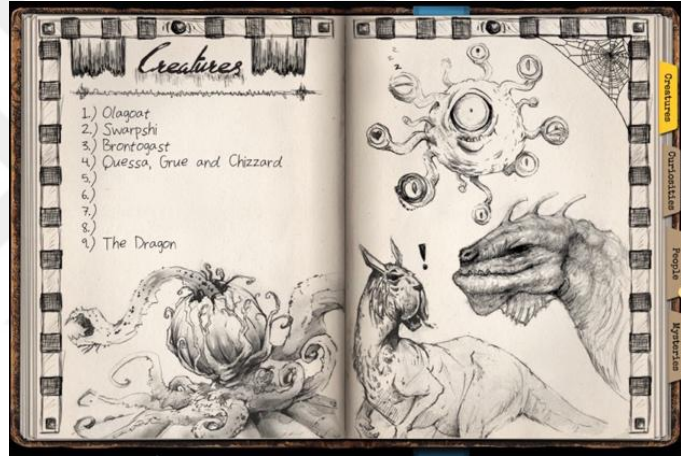
Eser uygulama app store uygulama marketinde dijital olarak ücretsiz bir şekilde satışa sunulmuştur. Bir kitap formu olmayan bu interaktif eser görselliği ve hikâye anlatısı açısından çoğu kısımları animasyon film görselliğine benzetilebilmektedir. Okuyuculara kendi tercihleriyle hikâyeye yön verme özelliği sayesinde kitabın ve hikâyenin içindeymişçesine bir anlatı ile karşılaşilmektedir. Biçimsel olarak dijital ve yatay tam ekranı kaplayan formuyla film sahnesi izlenimi taşımaktadır (Görsel 98). Ayrıca görsellerin üç boyutlu olduğu bu uygulamada, bazı belirli mekanların 360 derece görüntüsü görülebilecek şekilde tasarlanmıştır.



Görsel 98: Weirdwood Manor (Heidicker. & Shivering, 2015)

c. Çizgi

Görsel açıdan bakıldığında eser genelde üç boyutlu resimler yaratmış olup, çizgiselliği daha çok geçişleri tamamlamak ve görseli tam anlamıyla bitirmek amacıyla realistik şekilde kullanmıştır. Çizginin en bariz şekillerde kullanıldığı nesne Oliver karakterinin çeşitli yaratıkları eskiz çizdiği defter olan bir çeşit anı günlüğünde yer almaktadır (Görsel 99). Bu eskiz defterinde Oliver karakteri hikâye ilerledikçe tanışacağı, göreceği yaratıkları onlar hakkında çeşitli notlar alarak dolduracaktır. Bu sayede hikâyede esrareniz şekilde okuyucu karşısına geçen yaratıklar hakkında bilgi sahibi olunabilmektedir.



Görsel 99: Weirdwood Manor (Heidicker & Shivering, 2015)

d. Renk

Renk kullanımı açısından eserde dijital ortamlarda kullanılan RGB renk modeli uygulanmış olup, ekrana uygun şekilde dışa aktarılmıştır. Eserde mekân seçimine uygun olarak renk paletleri ayarlanmış olup eğer sahne dışarıda geçiyorsa soğuk tonlar, içeride bir sahne ise sıcak tonların hâkim olduğu renk paletleri seçilmiştir. Eserin gizem ve korku unsurunu renklerle daha baskın şekilde okuyucuya vurgulayarak doğru tercihler ortaya koymuştur. Sıcak tonların kullanıldığı özellikle iç mekân kompozisyonlarda dikkat çekmesi gereken yerler özellikle zıt renklerden seçilmektedir.



Görsel 100: Weirdwood Manor (Heidicker & Shivering, 2015)

e. Boşluk

Eserde boşluk kullanımı çok fazla olmamakla beraber, okuyucunun dikkati dağılmaması açısından genelde kompozisyonlarda yeterli boş alanlar yerleştirilerek görsellere yedirilmiştir. Anlattığı hikâye ve yapılan görsel tercihlerin sonucu boşluk kuralı eskiz defterinde ve yeni bölümlere geçerken bazı sekmelerde kullanılmıştır. Hikâye akışında boşluk kompozisyonunda çok sık olarak tercih edilmemiştir bu durum bazen okuyucuları hikayede sıkışık ve dar bir mekanda geçme hissiyatını doğru şekilde vermektedir.

f. Ritim

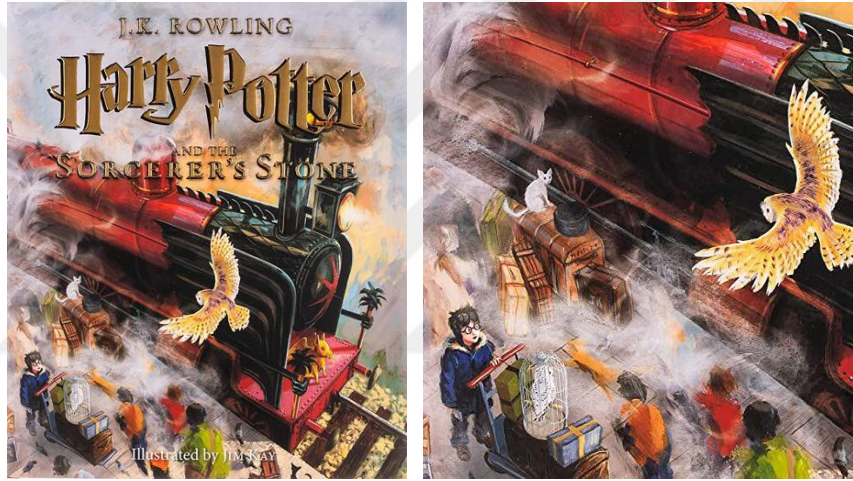
Weirdwood Malikanesi'ne yolculukta her sayfa, okuyucuyu yakalayan bir dizi merak uyandıran unsurlar ve hikayesi ile sürükleyici his barındıran sürprizlerle dolu bir eserdir. Bu açılardan ve genel olarak bakıldığında eser oldukça ritimli şekilde ilerleyerek tuhaflıkların, gizemlerin çözüldüğü ve bulmacaların yer aldığı aynı süreçte hikâyenin devam ettiği çok özellikli interaktif eser niteliği taşır. Uygulamada okuyucu sesli rehber veya rehber olmadan kitabı okuyabilir okuyucu ritim duygusunu kendi belirleyebilmektedir.

3.5.3. Üçüncü Adım: His

Çalışmanın Uyandırdığı Duygusal Tepkilerin Envanteri

a. Rüya gibi veya Vizyoner

Weirdwood Malikanesi'ne yolculukta eserde yer alan tuhaf yaratıklar, çeşitli huylara sahip değişik karakter tipler ve hikâyede bulunan gizem unsurları ile her sayfada okuyucuyu yakalayan bir serüven bulunmaktadır. Diğer bir yandan oldukça sürrealist öğeler içeren bu eser çeşitli semboller ile okuyucuya bu hikâyenin gerçek dışı olduğunu hatırlatır, fakat yine de hikayeyi okuyucuya son derece inandırıcı biçimde sunmaktadır.



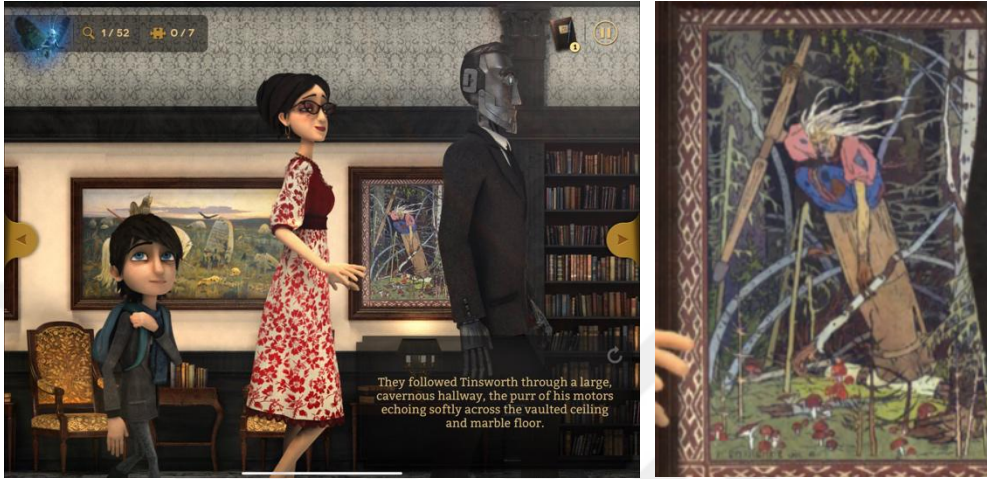
Görsel 101: Harry Potter (Rowling & Kay, 2015)

Çeşitli açılardan bakıldığında modern sürrealist fantezi çocuk edebiyatı olarak sayılabilir. Gizemlerin cevapları, yine hikâyenin yoğunluğunu ve bir sonuca ulaşma arzusunu artıran oyunlarla birlikte çeşitli bulmacalarla zorluklara karşı akıllıca yön verilebilmektedir. Okuyucuların interaktif olarak hikâyeye katıldığı bu eserde, gerçeküstü öğelerin normalleştirilerek kurgulandığı bir evren yaratımı söz konusudur. Bu tarzın en önemlilerinden biri olan Harry Potter serisini örnek gösterebiliriz (Görsel 101).

Nostalji

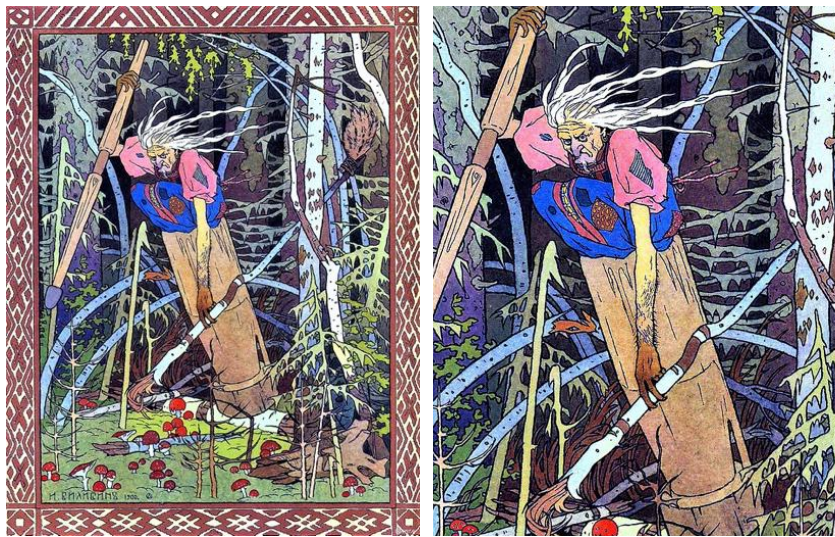
Eserde adı geçen malikanede olan sahnelerde evin duvarlarında özellikle ünlü sanat eserlerin duvarda asılı olmasıyla birlikte, sürrealist çeşitli sanatçıların tablolarına yer verilmiştir. Örneğin arkada detay olarak gördüğümüz tablo aşağıda Ivan Bilibine adında

illüstrasyon sanatçısına ait olan 19.yüzyılda yapılmış “Baba-Yaga” (1900) adlı eseridir. Bu illüstrasyon bir Rus halk masalı olan “Güzel Vasilisa” için yapılmıştır. Bu eser Art Nouveau akımına örnek sayılabilecek illüstrasyon niteliğinde ayrıca bir cadı tasvirinde bulunmaktadır (Görsel 102).



Görsel 102: Weirdwood Manor (Heidicker & Shivering, 2015)

Kullanılan tabloların var olan eserlerden oluşturulması durumu, hikâye arkının temeli olduğunu ve sanat tarihi arka planının işin içinde olduğunu göstermektedir. Bunun gibi küçük detaylar ile sanatsal açıdan bir amaç güdüldüğü, hikâyenin sadece kendi evreninde geçmediğinin kanıtıdır.



Görsel 103: Vasilisa the Beautiful and the Baba Yaga (Bilibin, 1900)

3.5.4. Dördüncü Adım: Ontoloji

Sanat Eserinin Doğası ve Varlığı için Bir Ön Argüman

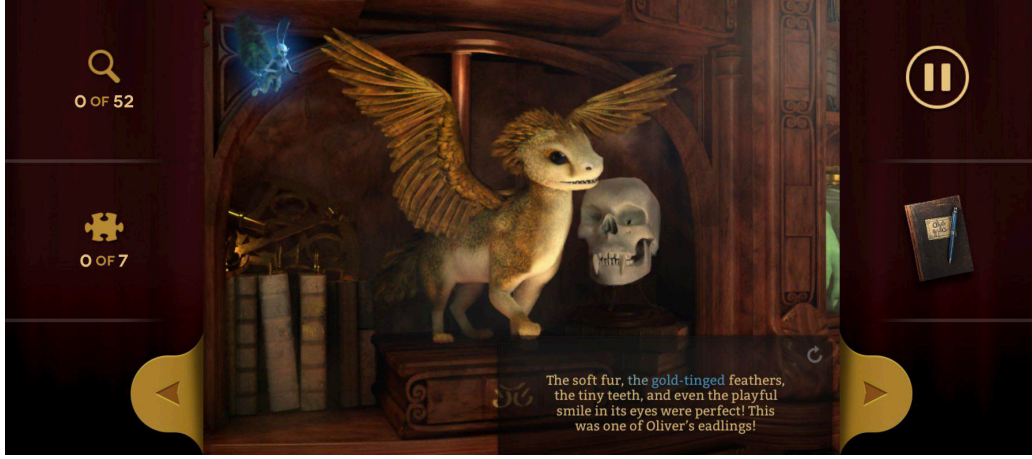
Yorumlama Sürecini Bilgilendirmek için Dışarıdan Kritik Görüşlerin Eklenmesi

a. Mantıksız Sahnelerin/Duyarlılığın Peşinden Gitmek ve Görsel Gerçeküstücülük Yaratmak

Hikâye başlangıcında Weirwood Malikanesine giden yetim Oliver adlı karakter, eski bir arabanın içinde ormanda yolculuk etmektedir. Oliver bu malikane gezisini prestijli bir yarışmada çizimleri sayesinde kazanmıştır. Ekranın sağ üst köşesinde, “yaratıklar”, “bilinmeyenler”, “karakterler” ve “gizemler” adı altında dört yer imi gösteren Oliver'ın günlüğünden bir detay vardır. Oliver hikâye boyunca yolculuğuna devam ederken günlük sayfaları bilgilerle dolar, okuyucu bu sayede bilgi sahibi olur. Sayfalar çevrildikçe ve hikâye ilerledikçe animasyonlu resimler ortaya çıkmaktadır okuyucunun dokunması ve keşfetmesi için bir çok şey ortaya çıkarak deftere eklenmektedir. Ancak tüm yaratıkları, insanları ve gizemleri bulmak okuyucunun kendi keşfine bırakılmaktadır.

b. Nesnelerin Yerinden Çıkarılması

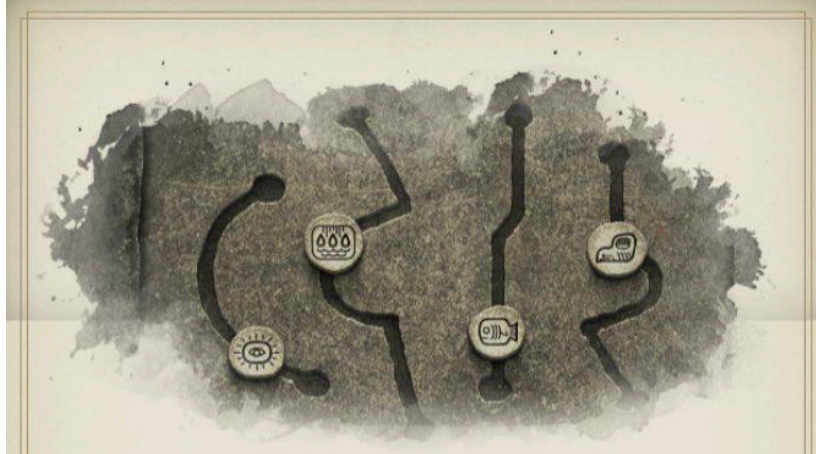
Hikâyede Weirwood malikanesinin içinde geçen sahnelerde bulunan ünlü eserlerin aslında oraya ait olmamasına rağmen, birçok eserin evde asılı şekilde sergilendiği gözler önündedir. Bunun dışında eserin bir bölümünde antika bir büfede çeşitli koleksiyon nesneleri, kemikler, doldurulmuş hayvanlar ve eski kitaplar bulunmaktadır. Bu büfede yer alan bir insan kuru kafasında diş yapısının değiştirildiği, bir yaratığa benzetildiği nesne koleksiyon eseri olarak sergilenmiştir (Görsel 104).



Görsel 104: Weirdwood Manor (Heidicker. & Shivering, 2015)

c. Sembolik ve İma Edici İmgeler

Eserde bulunan birçok element aslında yer almasa da onu çağrıştıran çokça nesne yer almaktadır bunlara örnek olarak puzzle ve bulmacalarda çeşitli öğelerde antik sembolleri andıran iki boyutlu piktogramlar yer bulunmaktadır. Bu piktogramlar, bir takım basit şekiller veya nesneleri çağrıştıran ipuçları olarak eserde yer almaktadır. Eserde bulunma amaçları ise; okuyucunun bu işaretlerle beraber bulmacaları daha kolay çözerek akıl yürütmesine hatta araştırmasına olanak sağlamaktadır (Görsel 105).



Görsel 105: Eserden Antik Piktogram Örnekleri (Heidicker & Shivering, 2015)

3.5.5. Beşinci Adım: Meta-Eleştiri

Tüm Yorumlama Sürecinin Gözden Geçirilmesi

Dijital kitap tarafından eser incelenecek olursa bu dijital uygulama, özellikle kitle olarak hem çocuk hem de ilk gençliği hedef gösterilebilmektedir. Okuyucuların çoğunun aşına olduğu bir hikâye arkı, ana çocuk karakterinin bilinmezliklerle dolu gizemli yolculuğu ve bununla birlikte ana temanın bu denli çok popüler çocuk hikâye karakterleriyle benzerlik göstermesi açısından okuyucu ile karakter arasında bir bağ kurulması sağlanmıştır. Kurulan bağ ile okuyucu ana karakterin yaşadıklarını merak eder onun yerine kendini koyar ve bazı tercihler yapar böylece okuyucu ve eser arasında bir sürdürülebilir bir bağ oluşmaktadır.

Eğlenceli ve gizemli tutumuyla özellikle okuma alışkanlığı olmayan kişilerde, uygulama içindeki “oyun”, “bulmaca”, “keşif” gibi interaktif öğeler ile hikâye içine almaktadır. Harry Potter, Percy Jackson, Artemis Fowl, Miss Peregrine, Spiderwick'lerle benzerlik gösteren yeni bir fantezi dijital çocuk edebiyatı örneği sayılabilmektedir. Ayrıca sesli okuma seçeneği sayesinde okuyucuya hem sesli hem de okuyarak takip edebilme şansı tanımaktadır.

Uygulama içinde toplam 6 adet kitaptan oluşan bir set bulunmaktadır. Sırasıyla indirilip okunabilir ya da okuyucu tercih ettiği kitapla başlayıp okumaya devam edilebilmektedir. Karanlık tonu, karakterleri, arka fon müziği ve sesleri ile animasyon film izlenimi veren bu dijital uygulama birçok üç boyutlu animasyon filmlerinin tarzıyla benzerlik göstermektedir. Hikâye boyunca bazı üzüntü ve hayal kırıklıkları çoğu çocuk edebiyatında olduğu gibi dozunda verilmiştir. Gerçekçi görselleri ve güçlü hikayesiyle bu interaktif eser fantastik edebiyatı sevebilecek her yaştan okuyucunun dijital kitaplığında yer alacak cinsten bir eserdir. Sürekli olarak interaktif şekillerde veya detaylarda okuyucuya kendini hikâyeye kaptırmasını sağlayarak, içerikten koparmayan ek olarak sıkmayan bir yapıdadır.

Gizem ve macera dolu hikâyede çocuklara benzersizliklerini sevmelerini, yeteneklerini tanımaları ve hayal güçlerini benimsemeleri için eser ilham vermeyi amaçlamaktadır. Weirdwood Manor birbirini tamamlayan şu hedeflerden oluşturulmuştur: hikâyeyi güzel ve net bir şekilde anlat, okuma sevgisini aşıla, etkileşimli oyuna teşvik et, zihne meydan oku ve yaratıcılığa ilham ver. Hepsinden önemlisi, hikâye anlatıcılığına “oyun” kavramını getirmek istemeleri eserin temelinde yer almaktadır.

SONUÇ

Bu çalışmada ilgili literatür incelenerek araştırma yöntemi olarak tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modelinde seçilen bir kavram ile ilgili yeterli ve geçerli bilginin toplanmasının ardından, ilgili kaynakların bölümlerine göre tasnif edilmiştir. Çocuk literatürü ve sürrealizm kavramlarını önce tekil olarak ele alıp sonrasında bir bütün halinde inceleyerek yapılan bu araştırmada ister geleneksel olsun ister dijital olsun eserde gözetilen “çocuk” ve onun hayal dünyasına hitap etme şekilleri benzerlik göstermektedir. Amerikan edebiyatına bakılıp literatür taraması yapıldığında ortaya çıkan bir çok popüler çocuk kitaplarının benimsediği üslup gerçeküstücülük akımıyla oldukça benzerlik içermektedir. Örneğin araştırmamızda yer alan usta çizer Maurice Sendak’ın dünyaca ünlü çocuk kitabı *Where the Wild Things Are* incelendiğinde sembolik açıdan bir çok illüstrasyonun sürrealist öğeler içerdiğini ve okuyucunun yaşı ilerledikçe hikayeyi farklı anlamlar çıkararak okumasına sebebiyet vermektedir. Geleneksel klasik bir çocuk kitabı olarak görülse bile günümüz dijital interaktif çocuk edebiyatı eserlerine öncülük etmiş, ilham kaynağı olmuştur.

Son yıllarda teknolojik ilerlemeler ile birlikte çocukların algısının tablet ve telefonlara kaymasından dolayı yaşanan dikkat bozuklukları yüzünden çoğu çocuk geleneksel baskı kitabı dikkat dağınıklığı yüzünden okuyamamaktadır. Bu durum okur-yazarlığı etkileyecek şekilde çığ gibi büyümektedir. Özellikle bu konuya değindiğimizde çıkan sonuç baskı kitapların yanında çocukların algılarını açık tutabilecek olan interaktif ve oyunlar içeren kitapları daha çok yayılarak daha fazla eser ortaya çıkarılması olacaktır. Şu an piyasaya bakıldığında interaktif çocuk kitaplarının olduğunu fakat çok çeşitli konularda ve market pazarı olarak geleneksel kitaplar kadar yaygın olmadığını görmekteyiz. Özellikle interaktif çocuk eserleri pazarı yaşadığımız toplumda oldukça az veya yavaş şekillerde ortaya çıkmaktadır. Bu hususta iş özellikle yeni nesli anlayabilen yazar, çizer, sanatçı ve yazılımcı gibi program geliştiren topluluğa düşmektedir. Ülkemizde çok az yeri olan bu pazarı genişleterek, güçlendirerek özellikle çocuk okur-yazarlığını arttırarak gelişen teknolojiye daha adapte olan nesiller yetiştirmektir. Piyasanın genişletilmesi demek eski yeni demeden çeşitli sanat akımlarının da ilerleyerek, gelişerek eserler ortaya çıkarılması anlamına gelir böylece sanata çocukluktan

itibaren maruz kalan zihni açık nesiller sayesinde dünya genelinde olumlu gelişmelerin yaşanmasına olanak sağlar.

Resimli çocuk kitabı okuyan çocukların okuryazarlıkları geliştiğinden kelime hazneleri artar. Hayal güçleri gelişir. Etkileşimli interaktif kitapların yaygınlaşmasıyla birlikte okuryazarlık ve yaratıcılık çoğu zaman iyi yönde etkilenmiştir. Eğitimin bir parçası haline gelen interaktif kitaplar sayesinde çocuk gelişimi daha kolay ve çok daha dikkat çekici duruma gelmiştir.

Yine bahsi geçen benzer kavramların araştırıldığı bu çalışmada veri toplamada kullanılan nicel yaklaşım ve toplanan verileri analiz etmek adına içerik analizi söz konusudur. Özellikle interaktif kitapların görsellerini analiz etme konusunda sistematik açıdan incelenmeye tabi tutularak değerlendirilmiştir. Kullanılan sistematik yöntem müzik teorisini Lawrence Ferrara'nın "Ferrera's Ten Step Method" ve önemli çağdaş sanat eleştirmenlerinden Rosalind Krauss tarafından "Krauss Comparative Method" esas alınarak hazırlanmıştır. Hazırlanan bu yöntemin sürrealizmle olan ilgisini sorgulayan ve inceleyen kontrol listesi ise "The Postmodern Poupee: Surrealist Ideas in the Works of Three Contemporary American Artist" adıyla Ming-Ji Zhang tarafından yazılan sürrealist öğelerin incelendiği çalışmadır. Kullanılan yöntemlerin harmanları ve düzenlemeleri sayesinde incelenen beş resimli çocuk kitabı özellikle sürrealist açıdan daha yaratıcı ve hayal ürünü taşıyan eserler olarak sayılabilir. Bazı eserler klasikleşmiş kült haline gelmiş bazıları ise etkileşimli sürrealist çocuk kitabı alanında yerlerini almışlardır. Beş esere de baktığımızda ortak gördüğümüz nokta aslında eseri yazan ya da çizen sanatçının özellikle çocukluğunda etkilendiği şeyler, yaşantısı ve dünyayı nasıl algıladığıyla oldukça bağlantılıdır. Bir eseri sanatçısından ayrı tanımlamak imkansızdır bu bağlama bakılacak olursa tüm eserler yaratıldığı kişiler tarafından izler taşır. Bu bazen oldukça ortada bir gerçekken bazen bir şeylerin arkasına gizlenerek karşı tarafa yansıtılır. Sürrealist öğeler taşıyan çoğu eserde sembolik anlatım bolca yer aldığından, sanatçı kendisinden olan izleri bu sembollerle kolaylıkla ifade etme özgürlüğüne sahip olur. Ortaya çıkan eserler ise sonsuz yaratıcılık ve hayal gücü barındırır hatta mantık dışı karakterlerin ve yaratıkların yaratımında etki sağlar. Henüz derinlemesine bu konuları işleyen kaynak bir kitap bulunmamakla birlikte yazılmış makale veya araştırma da yok denecek kadar azdır. Sadece üretip geçmek yerine üretilen eserlerinde sanatçı gözüyle ya da bir araştırmacı gözüyle yeniden incelenip üzerine yeni düşünceler ve aforizmalar üretilmesi oldukça

önemlidir. Çünkü ancak bunlar yapılır ise alan gelişir ve ilerleme kaydeder. Özellikle araştırıp inceleme yapmamış ve çocuk literatürü hakkında yeteri kadar kaynak görmemiş sanatçılar tarafından üretilen eserler oldukça sığ kalır ve bu eserlerin uluslararası anlamda kabul görmesi zorlaşır.

Benzer konularda yapılacak olan yeni makalelerde özellikle sanat ve çocuk edebiyatı alanı daha derin irdelenerek ve dijital dünyanın gelişmelerini de göz önünde bulundurularak çeşitli araştırma konuları elde edilmelidir. Özellikle Türkçe kaynak hususunda yaşanan eksikler yüzünden yabancı kaynaklardan bilgi edinerek ilerleme kaydedilmek zorunda kalınmaktadır. Bu hususta çocuk edebiyatı hakkında Türkçe yazılmış makale, araştırmaların ve kaynak kitapların çoğaltılması gerekmektedir. Bu tez çalışması gibi çalışmalar arttırılarak bu konulardaki Türkçe kaynak eksikliği giderilmelidir. Bizlerin buradaki nihai amacı bu konudaki Türkçe kaynakları arttırmak ve ileride kapsamlı bir kaynak kitap haline getirip ülkemizde ve kendi dilimizdeki çalışmaların arttırılarak sürdürülmesini sağlamaktır.

KAYNAKÇA

Abercrombie, G. (1943). *The Stroll*. [Oil on fiberboard]. Washington, DC: Smithsonian American Art Museum.

Aldama, F. (2020). *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*. New York: Oxford University Press.

Angus, L. (2017). *Kenny's Window*. Retrieved from Museum of Dreams: <https://www.museumofdreams.org/kennys-window>

American Surrealism and Modern Dialect. (10 Temmuz, 2014). *American Surrealism and Modern Dialect*. Retrieved from Columbus Museum of Art. Retrieved from: <https://www.columbusmuseum.org/blog/2014/07/10/american-surrealism/>

Belmontis. (2012). Welcome to Belmontis!. BelMontis. Retrieved from: <http://www.belmontis.com>

Berona David A. (2008). *Wordless books : the original graphic novels*. Abrams.

Biber Vangölü, Y. (2016). Geçmişten Günümüze Gerçeküstücülük. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20 (3), 879-880.

Bilibin, I. (1900). *Vasilisa the Beautiful and the Baba Yaga*. In *Wikipedia*.

Bishop H.& Wiese, K. (1938). *The Five Chinese Brothers*. United States: Coward McCann.

Breton André. (2012). *Manifestoes of surrealism*. Univ. of Michigan Press.

Briggs, R. (1978). *The Snowman*. United Kingdom: Hamish Hamilton.

Britannica, T. E. (5 Kasım, 2018). *What are the characteristics of Surrealism?*. *Encyclopedia Britannica*. Retrieved from: <https://www.britannica.com/question/What-are-the-characteristics-of-Surrealism>

Britannica, T. E. (2021, Ağustos 16). *Surrealism Art&Literature*. Retrieved from: <https://www.britannica.com/art/Surrealism>

British Library. (2014). *The History of Little Goody Two-Shoes*.

British Library. Retrieved from: <https://www.bl.uk/collection-items/the-history-of-little-goody-two-shoes>

- Brodskaiia, N. (2012). *Surrealism*. Ho Chi Minh City, Vietnam: Image Bar.
- Burningham. J. (2010). *It's a Secret!*. Iwasaki Shoten; Illustrated edition.
- Busch. W. & Ledsom. M. (2019). *Max and moritz*. Pushkin Children's.
- Büyükkol. S. & Öztütüncü. S. (2021). Türk Mitolojisiindeki Karga/Kuzgun İmgesinin Çağdaş Türki Resim Sanatına Yansımaları. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 33, 131-145.
- Caldecott R. Dallas J. A. Loomis P. & Thwaites W. H. (1881). *The farmer's boy 1881*. JB Lippincott.
- Caplin. S. (2008). *Art and Design in Photoshop*. Focal Press.
- Cárdenas, A.Z. (2015). *The Voyages of Aladdin & Sinbad*. BelMontis Publishers.
<https://cargocollective.com/azucardenas/The-voyages-of-Aladdin-Sinbad>
- Cárdenas, A.Z. (2017). *I Look You*. Personal Project.
- Carluccio, M. (2015). *Wordless Children's Picture Books: A Universal Language*. United States: Proquest.
- Carroscio, J.H. (2014). *Reading Highly Interactive Electronic Storybooks vs. Minimally Interactive Electronic Books: Relative Influence on Time on Task, Narrative Retell and Parental*. Texas: The University of Texas At El Paso
- Caroll, L. (1865). *Alice's Adventures in Wonderland*. London: Oxford at the Clarendon Press.
- Cech, J. (2014). Maurice Sendak and "Where the Wild Things Are": A Legacy of Transformation. *PMLA*, 129(1), 104–106.
- Chilvers, I. (1996). *The Concise Oxford Dictionary of Art & Artists*. New York: Oxford University Press.
- Cornell, J. (1943). *Habitat Group for a Shooting Gallery* [Mixed Media]. London, England: Royal Academy of Arts.
- Dağ, S. E. (2015). *İllüstratörün El Kitabı: İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı*. Grafik Kitaplığı.
- Dahl R. & Blake Q. (2022). *Charlie and the chocolate factory*. Puffin.
- Dalí, S. (1946), *The Temptation of Saint Anthony* [Oil on canvas]. Royal Museum of Fine Arts of Belgium, Brussels.

DiTerlizzi T. & Black H. (2003). *The spiderwick chronicles*. Simon and Schuster.

Ertuğrul, M. (2021). *Kurşun Kalemle Eskiz Çizme Teknikleri*. Ertuğrul Sanat Merkezi.

Friedlander, J. (2013). *Book Design: Pages or Spread?*. The Book Designer.

Galbraith, M. (2008). *Scream Without a Voice: Surrealism and Expressionism in Picture Books*. San Diego: San Diego State University.

Greenway, K. (1900). *Little Miss Muffet*. New York: The Macmillan Company; London, Macmillan & co., ltd.

Hardeson, S. (12 Eylül 2013). *Goodnight Safari App Review*. The Horn Book Inc. Retrieved from: <https://www.hbook.com/story/goodnight-safari-app-review>

Hart, S.M. (2020). *Project Gutenberg*. United States: University of Illinois at Urbana-Champaign. Retrieved from: <https://www.gutenberg.org/>

Heidicker, C.M., Shivering, W. (2015). *Weirdwood Manor*. <https://apps.apple.com/ca/app/weirdwood-manor/id934390663>

Heidicker, C.M. (2020). *Scary stories for young foxes* [Audiobook]. Recorded Books, Inc. Retrieved from <https://houstonlibrary.overdrive.com/media/5645885>

Heidicker C. M. K. & Wu J. (2021). *Scary stories for young foxes*. Square Fish.

Heidicker, C.M. (2022). *C.M Heidicker: About*. Retrieved from: <http://www.cmheidicker.com/about>

Hicks, E. (1834). *Peaceable Kingdom* [Oil on canvas]. Washington, DC: National Gallery of Art.

History Editors. (2022). *The History 1960's*. History: A&E Television Networks. Retrieved from: <https://www.history.com/topics/1960s/1960s-history>

Hodge, S. (2018). *50 Sanat Fikri*. (Çev.). E. Gözgül, İstanbul: Domingo.

Kara. M & Keş.Y. (2016). *Bir Öğrenme Aracı Olarak Etkileşimli E-Kitap*. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi.

Kunhardt, D. (1940). *Pat the Bunny*. United States: Golden Books. Retrieved from: <http://marli.us/ergodic-literature-intelligent-content/>

Kidega Elektronik Ticaret ve Yayıncılık A.Ş. (23 Ocak 2020). *E-Kitap Nedir? E-Kitabın Geçmişi ve Geleceği*. Retrieved from: <https://kidega.com/blog/e-kitap-nedir-e-kitabin-gecmisi-ve-gelecegi/>

Lobel A. (1970). *Frog and toad : a little book of big thoughts* (First). Harper and Imprint of HarperCollinsPublishers.

Lowne, C. (2019). *Where the Wild Things Are*. *Encyclopedia Britannica*. Retrieved from: <https://www.britannica.com/topic/Where-the-Wild-Things-Are-by-Sendak>

Lukens, R. J., Smith, J. J., & Coffel, C. M., (2021). *A Critical Handbook of Children's Literature*. Erdem Yayın Grubu.

Magritte, R. (1953). *Golconde* [Oil on canvas]. Houston, Texas: Menil Collection.

Magritte, R. (1964). *The Son of A Man* [Oil on canvas]. Brussels, The Maritte Museum

Marcovitz, H.(2006). *Who Wrote That? Maurice Sendak*. New York: Infobase Publishing.

Martinez, M., Harmon, J., Hillburn-Arnold, M., & Wilburn, M. (2020).

An Investigation of Color Shifts in Picturebooks. *Journal of Children's Literature*.

Mayer, M. (1967). *A Boy, a Dog and a Frog*. Dial Books for Young Readers.

McAdam, J. (2011). *Crossing Visual Borders and Connecting Cultures:*

Children's Responses to the Photographic Theme in David Wiesner's Flotsam. Picturebook: Beyond Borders of Art, Narrative and Culture.

Mucha, A. (1897). *F. Champenois Imprimeur-Editeur, Daydream*

[Litography]. Hamburg, Germany: [Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg](#).

Newbery, J. (1765). *The History of Little Goody Two-Shoes*. London:

British Library. Retrieved from: <https://www.bl.uk/collection-items/the-history-of-little-goody-two-shoes>

Park, B. (2008). *Toothless Wonder* (1st Omnibus). Random House.

Passeron, R. (1982). *Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: Remzi Kitapevi.

Passionate Journey. (16 Ağustos, 2021). Retrieved from Wikipedia:

https://en.wikipedia.org/wiki/Passionate_Journey

Patel, G. (12 Aralık 2013). *Rom and the Whale of Dreams*. Teachers with Apps.

Retrieved from: https://www.teacherswithapps.com/app_reviews-rom-and-the-whale-of-dreams/

Pat the Bunny. (17 Mayıs 2017). Retrieved from Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Pat_the_Bunny

Plazibat, T. (2017). *The Metamorphosis of Surrealism: The Re-Fashioning of Surrealism by Critical Writings*. California Institute of Integral Studies. Research Gate.

Potter, B. (2022). *The tale of peter rabbit*. Frederick Warne.

Powell, L.N. (2012). *Goodnight Safari*. United States: Polk Street Press LLC.

Rowling J. K. & Kay J. (2015). *Harry potter and the philosopher's stone* ([Illustrated edition]). Bloomsbury.

Russell R. R. (2015). *Dork Diaries*. Simon & Schuster.

Ruskin, J. Rackham A. Renier A. Renier F. G. George G. Harrap & Co Ltd & Jarrold and Sons. (1939). *The King of the Golden River*. George G. Harrap & Co.

Salisbury, M. (2018). *Illustrating children's books : creating pictures for publication*. Herbert Press.

Scafer, C. (2015). *Wordless Wednesday: a Boy, a Dog and a Frog by Mercer Mayer*. Three Books a Night.

Retrieved from: <https://threebooksanight.com/2015/09/16/a-boy-a-dog-and-a-frog-by-merc-mayer/>

Selma, G.L. (1980). *The Art of Maurice Sendak*. New Yor: Abradale Press.

Sendak M. (1956). *Kenny's window*. Harper Collins.

Sendak, M. (1963). *Where the wild things are*. New York:Harper & Row.

Sendak, M. (2015). *Where the wild things are*. Random House Children's Books.

Seuss, D. (1957). *The Cat in the Hat*. United States: Random House.

Sewell, H. (1931). *A Head for Happy*. United States: The Macmillan Company.

Shaw. G. C. (1947). *It Looked Liked Spilt Milk*. New York: Harper&Row.

Singer, R. (2011). *Maurice Sendak's Where the Wild Things Are- An Exploration of the Personal and the Collective*. Ars Judaica. Academia.

Spiderwick Günceleri. (5 Aralık 2020).

- In Wikipedia. https://tr.wikipedia.org/wiki/Spiderwick_Günceleri
- Tan, S. & Marsden, J. (2011). *Lost & Found*. Arthur A. Levine Books.
- Tan, S. (2006). *The Arrival*. Hodder Children's Books.
- Tan, S. (2013). *Rules of summer*. Hodder Children's Books.
- Tan, S. (2020). *Famous Authors*. Bioraphy, Books and Facts.
- Retrieved from: <https://www.famousauthors.org/shaun-tan>
- Tanguy, Y. (1927). *Mama, Papa is Wounded!* [Oil on canvas]. New York, ABD: Museum of Modern Art.
- Tanguy, Y. (1940). *Construct and Destroy* [Oil on canvas]. Venice, Italy: Galleria Internazionale d'Arte Moderna.
- Taşçı, M.Ç. (27 Mayıs 2017). *Shaun Tan: Günlük Gerçekliğin Masalsı Yüzleri*. Gai Dergi. <https://gaiadergi.com/shaun-tan-gunluk-gercekligin-masalsi-yuzleri/>
- Turan, K. (16 Ekim 2009). *Where the Wild Things Are*. Los Angeles Times.
- Turgut, D. Ö. (2018). *Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Uygulamaları*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Tree, L. [Digital Image]. (12 Nisan 2020).
- Retrieved from: <https://twitter.com/theliteracytree/status/1249268557592121345>
- Vilar-Bou, J.V. (2013). *Rom and the Whale of Dreams*. BelMontis Publishers Pte. Ltd.
- Zarate, H. (2022). *Color Spectrum in Surrealism*. Google Arts&Culture.
- Retrieved from: <https://artsandculture.google.com/usergallery/color-spectrum-in-surrealism-hugo-zarate/hgIiqveUnP98KQ>
- Zhang, M. (2007). *The postmodern Poupée: Surrealist ideas in the works of three contemporary American artists* (Yayın No. 304829241) [Yayınlanmış Doktora Tezi, New York University]. ProQuest Dissertations Publishing.
- Ward, L.(1952). *The Biggest Bear*. United States: Houghton Mifflin Harcourt.
- Wiesner, D. (1999). *Call Any Vegetable..* David Wiesner.
- Retrieved from: <http://www.davidwiesner.com/work/call-any-vegetable/>
- Wiesner, D. (Mayıs-Haziran 2010). Spider the Magazine for Children.
- Retrieved from: <http://www.davidwiesner.com/work/bugs/>

Wiesner, D. (2013). Hello Dali!: Surrealism 1 [Watercolor].

Retrieved from: <http://www.davidwiesner.com/work/hello-dali/surrealism1/>

Wiesner D. (1988). *Free fall*. HarperCollins.

Wiesner D. (1992). *Tuesday*. Andersen.

Wiesner D. (2014). *Flotsam*. London: Andersen Press Ltd.

